

ΚΡΥΠΤΕΣ & ΚΑΘΑΡΜΑΤΑ

Κανόνες, σημειώσεις, εργαλεία κι επιλογές
για παλαιάς κοπής παιχνίδια περιπέτειας σε φανταστικά σκηνικά
που παίζονται με μολύβι, χαρτί, ζάρια και μινιατούρες



Γραμμένο από τον Φώτη Ηλιόπουλο

Θεσσαλονίκη

2020

A D XXV KAL NOV MMXX

ΚΡΥΠΤΕΣ & ΚΑΘΑΡΜΑΤΑ

Κανόνες, σημειώσεις, εργαλεία κι επιλογές
για παλαιάς κοπής παιχνίδια περιπέτειας σε φανταστικά σκηνικά
που παίζονται με μολύβι, χαρτί, ζάρια και μινιατούρες



Γράψιμο και σελιδοποίηση
Φώτης Ηλιόπουλος

Εικονογράφηση
Φώτης Παπαστεφάνου, Σέργιος Μπαντογιάν, Αναστασία Αλατζά

Εξώφυλλο
Εμμανουήλ Κοροδέβης

Επιμέλεια κειμένου
Αναστασία Αλατζά, Κωνσταντίνος Λιόλιος

Βοήθεια, συμβουλές και έρευνα
Κωνσταντίνος Λιόλιος

Δοκιμή παιχνιδιού (διαιτητές)
Αναστάσιος Τσορακλίδης, Βίκτωρας Γκαζάλ, Ιωάννης Θάνος, Κωνσταντίνος Λιόλιος,
Φώτης Παπαστεφάνου, Θεόδωρος Παπαργύρης

Θεσσαλονίκη, 2021

Copyright 2021 Φώτης Ηλιόπουλος

Περιεχόμενα

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	5
I. ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ	6
II. ΡΟΛΟΙ ΚΑΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ	10
ΓΝΩΡΙΣΜΑΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ	11
ΡΟΛΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ.....	14
ΥΠΟΒΑΘΡΟ	18
ΑΚΟΛΟΥΘΟΙ.....	23
III. ΕΦΟΔΙΑ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ	24
ΕΦΟΔΙΑ.....	24
ΟΠΛΑ ΚΑΙ ΘΩΡΑΚΙΣΕΙΣ.....	28
ΕΠΙΒΑΡΥΝΣΗ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ.....	31
ΤΥΧΑΙΟΣ ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ.....	32
IV. ΜΑΓΕΙΑ ΚΑΙ ΜΑΓΤΑΝΕΙΑ	33
ΞΟΡΚΙΑ, ΓΡΙΜΟΡΙΑ ΚΑΙ ΠΕΡΓΑΜΗΝΕΣ	33
ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΝΕΩΝ ΞΟΡΚΙΩΝ.....	34
ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΜΑΓΕΙΑΣ	35
ΛΙΣΤΕΣ ΞΟΡΚΙΩΝ ΑΝΑ ΒΑΘΜΙΔΑ	36
ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ ΞΟΡΚΙΩΝ	37
V. ΜΑΧΗ ΚΑΙ ΣΥΜΠΛΟΚΗ	50
Ο ΓΥΡΟΣ ΤΗΣ ΜΑΧΗΣ	50
ΓΕΝΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΜΑΧΗ	51
ΖΗΜΙΑ, ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΘΑΝΑΤΟΣ	53
ΜΑΧΗ ΕΚ ΤΟΥ ΣΥΣΤΑΔΗΝ	53
ΜΑΧΗ ΜΕ ΕΚΗΒΟΛΑ ΟΠΛΑ.....	54
ΕΦΙΠΠΗ ΜΑΧΗ	54
ΞΟΡΚΙΑ ΣΤΗ ΜΑΧΗ	55
ΑΡΧΙΚΕΣ ΣΥΝΘΗΚΕΣ ΣΥΜΠΛΟΚΗΣ.....	55
VI. ΣΚΗΝΙΚΟ ΚΑΙ ΧΡΟΝΙΚΟ	56
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ ΣΚΗΝΙΚΟΥ	56
ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΤΟΥ ΧΡΟΝΙΚΟΥ	57
ΤΥΧΑΙΟΣ ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΤΟΥ ΣΚΗΝΙΚΟΥ.....	59
ΤΑΞΙΔΙ	64
ΤΥΧΑΙΕΣ ΣΥΜΠΛΟΚΕΣ ΣΤΗΝ ΕΡΗΜΙΑ.....	65

VII. ΕΡΕΙΠΙΑ ΚΑΙ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΙ	69
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΛΑΒΥΡΙΝΘΩΝ	69
ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ ΤΟΥ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΥ	71
ΤΕΡΑΤΑ ΣΤΟ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟ	71
ΘΗΣΑΥΡΟΣ ΣΤΟ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟ.....	72
ΠΑΓΙΔΕΣ, ΜΥΣΤΙΚΑ, ΠΑΡΑΔΟΞΑ	73
ΓΕΝΝΗΤΡΙΑ ΤΥΧΑΙΩΝ ΛΑΒΥΡΙΝΘΩΝ	75
ΤΥΧΑΙΕΣ ΣΥΜΠΛΟΚΕΣ ΣΤΟΥΣ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΥΣ	81
VIII. ΤΕΡΑΤΑ ΚΑΙ ΘΗΡΙΑ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΤΕΡΑΤΩΝ ΑΠΟ ΤΟΝ ΔΙΑΙΤΗΤΗ	85
ΠΙΝΑΚΑΣ ΤΕΡΑΤΩΝ	87
ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ ΤΕΡΑΤΩΝ	91
ΠΑΡΑΔΟΞΑ ΘΗΡΙΑ	118
IX. ΘΗΣΑΥΡΟΣ ΚΑΙ ΦΗΜΗ	120
ΦΗΜΗ	120
ΘΗΣΑΥΡΟΣ	122
ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ ΜΑΓΙΚΩΝ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ	127
X. ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΚΑΙ ΔΙΑΙΤΗΣΙΑ	144
ΓΕΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΑΙΤΗΣΙΑ.....	144
ΔΙΑΙΤΗΣΙΑ ΕΙΔΙΚΩΝ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΩΝ.....	145
ΧΡΗΣΗ ΖΑΡΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΡΙΣΗ ΑΒΕΒΑΙΩΝ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΩΝ.....	147
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	149
XI. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ	152
Π1 - ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΚΑΝΟΝΩΝ.....	152
Π2 - ΕΠΙΚΡΑΤΕΙΑ ΚΑΙ ΠΟΛΕΜΟΣ	157
Π3 - ΑΝΑΘΡΩΠΟΙ.....	165
Π4 - ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΔΙΑΙΤΗΤΗ	167
Π5 - ΓΕΝΝΗΤΡΙΕΣ ΚΑΙ ΒΟΗΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΟ ΧΡΟΝΙΚΟ	173
Π6 - ΘΕΟΙ ΚΑΙ ΔΑΙΜΟΝΕΣ	178
Π7 - ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΠΡΟΣ ΤΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ	184
Π8 - ΓΛΩΣΣΕΣ ΚΑΙ ΟΝΟΜΑΤΑ	187
Π9 - ΠΗΓΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΑΝΑΓΝΩΣΜΑΤΑ	195
ΕΠΙΛΟΓΟΣ	197
ΣΥΝΟΨΗ ΠΙΝΑΚΩΝ	199



ΚΡΥΠΤΕΣ & ΚΑΘΑΡΜΑΤΑ

Κανόνες, σημειώσεις, εργαλεία κι επιλογές για παλαιάς κοπής παιχνίδια περιπέτειας σε φανταστικά σκηνικά, που παίζονται με μολύβι, χαρτί, ζάρια και μινιατούρες

Ι. Εισαγωγικά

Το Κ&Κ, αν και το είδος των παιχνιδιών στο οποίο ανήκει κατέληξε να ονομάζεται *παιχνίδια ρόλων*, δεν έχει μεγάλη σχέση με τη τέχνη της ηθοποιίας. Είναι δυστυχώς απλά ένα παιχνίδι περιπέτειας, στημένο σε έναν κόσμο φτηνών «ρουλ» συγκινήσεων, γεμάτο δαίμονες, θηρία, σπαθιά, επικίνδυνα ερείπια, σατανικούς μάγους κι αστραφτερό χρυσάφι.

Το στοιχείο που κάνει αυτού του τύπου τα παιχνίδια ξεχωριστά είναι η επιστράτευση ενός *διαιτητή*, ως ουδέτερου κριτή των καταστάσεων που προκύπτουν. Η ύπαρξη του διαιτητή επιτρέπει στους παίκτες να επιχειρήσουν δράσεις κάθε είδους, ακόμη κι αν δεν προβλέπονται από τους κανόνες. Αυτό επιτρέπει στο παιχνίδι, ξεφεύγοντας από τα όρια των μηχανισμών του, να γίνει εξαιρετικά πλούσιο και αληθοφανές. Θα μπορούσαμε λοιπόν να πούμε πως το Κ&Κ είναι ένα *διαιτητούμενο παιχνίδι περιπέτειας*.

Το Κ&Κ είναι βασισμένο στο πρωτότυπο παιχνίδι ρόλων που εκδόθηκε το 1974, οπότε μπορεί κανείς να θεωρήσει πως ανήκει στο λεγόμενο OSR (Old School Revival) κίνημα, που για διάφορους λόγους γνώρισε άνθιση τα τελευταία χρόνια. Είναι λοιπόν «παλιομοδίτικο» στους μηχανισμούς του αλλά και στην αισθητική του, προσπαθώντας να τονίσει και να αξιοποιήσει κάποια από τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν τη λεγόμενη *old school* παράδοση των παιχνιδιών ρόλων. Τέτοια είναι: η ταχύτητα στη ροή του παιχνιδιού, ο αυτοσχεδιασμός, το τυχαίο και το απρόβλεπτο, οι δύσκολες προκλήσεις και οι απλοί κανόνες. Επιπλέον, τα παιχνίδια αυτού του είδους, τείνουν να δίνουν μεγαλύτερο βάρος στην ικανότητα και την πονηριά των ίδιων των παικτών παρά στα στατιστικά των χαρακτήρων τους.

Ένα παιχνίδι ρόλων βέβαια, δεν μπορεί να κάνει τα πάντα: το Κ&Κ ενδιαφέρεται πρωτίστως για την εξερεύνηση, την περιπέτεια και τη ροή τους, χωρίς να αναλώνεται σε περίπλοκες προσομοιώσεις ή σε προσπάθειες να παράγει πλοκές λογοτεχνικού επιπέδου. Ούτε και θα βρει κανείς σ' αυτό το βιβλίο κομψούς, καινοτόμους κανόνες που θα του λύσουν όλα τα προβλήματα και θα κάνουν τη δουλειά του αντί γι' αυτόν: οι κανόνες στο Κ&Κ είναι απλοί, ωμοί και δεν υπόσχονται τίποτα, αλλά είναι δοκιμασμένοι και λειτουργικοί για τον διαιτητή που ξέρει τη δουλειά του και προτίθεται να λερώσει τα χέρια του.

Στο πνεύμα αυτό, το βιβλίο παρέχει μία μεγάλη συλλογή *τυχαίων γεννητριών* και πληροφοριών για κάθε πτυχή του παιχνιδιού, που στόχο έχουν να διευκολύνουν τον διαιτητή στην

δημιουργία και τον εμπλουτισμό του χρονικού του. Με τα εργαλεία αυτά, θεωρητικά μπορεί κανείς να παράγει με τυχαίο τρόπο έναν ολόκληρο κόσμο ιδανικό για περιπέτεια, με μοναδική γεωγραφία, οικισμούς, πολιτισμούς, ερείπια, παράδοξα θηρία και χαρακτήρες, θεούς και δαίμονες, λεπτομερείς λαβυρίνθους και θησαυρούς.

Μια άλλη ιδιαιτερότητα αυτού του παιχνιδιού, είναι φυσικά η χρήση της ελληνικής γλώσσας. Αν και κατά μεγάλο μέρος το Κ&Κ πατά στους ώμους παλαιότερων αμερικανικών παιχνιδιών, το κείμενό του δεν αποτελεί προϊόν άμεσης μετάφρασης. Κάτι τέτοιο δεν θα ήταν ιδανικό για ένα παιχνίδι ρόλων, όπου η γλώσσα, ως δομικό και λειτουργικό του στοιχείο, κατέχει ένα ρόλο σπουδαιότερο από την απλή επικοινωνία των κανόνων. Οι διάφοροι όροι του παιχνιδιού δεν μεταφράστηκαν ευθέως από τα αγγλικά, αλλά επαναδιατυπώθηκαν όπου χρειάστηκε ώστε να αποδώσουν σωστά τον τόνο και τη λειτουργία τους. Αρκετά ονόματα και όροι χρειάστηκε να επινοηθούν, ενώ άλλοι ξεσηκώθηκαν από τον θησαυρό της ελληνιστικής και μεσαιωνικής ελληνικής.

Κεντρικό θέμα του παιχνιδιού

Κεντρικό θέμα του παιχνιδιού είναι η εξερεύνηση ενός θαυμαστού και περιπετειώδους κόσμου. Η ενασχόληση με την «θεατρική» απόδοση των χαρακτήρων των παικτών δεν αποκλείεται, αλλά δεν είναι κάτι για το οποίο έχει γραφτεί το παιχνίδι. Παίζει κανείς όχι τόσο για να «γίνει κάποιος άλλος», αλλά κυρίως για να «βιώσει κάτι άλλο».

Μία από τις βασικές ιδέες του παιχνιδιού είναι ότι συνηθισμένοι άνθρωποι έρχονται αντιμέτωποι με παράδοξες καταστάσεις. Όπως το έχει θέσει και ο C.S. Lewis, «*Αν εξιστορεί κανείς το πώς παράδοξες καταστάσεις επηρεάζουν παράδοξους ανθρώπους, τότε του περισσεύει ένα παράδοξο: αν πρόκειται κάποιος να βιώσει ασυνήθιστα πράγματα, θα πρέπει ο ίδιος να είναι συνηθισμένος.*»

Προσοχή!

Το Κ&Κ έχει γραφτεί ως μια προσπάθεια ερμηνείας και αξιοποίησης του «old school» τρόπου παιχνιδιού. Ως εκ τούτου, η λογική του διαφέρει σε αρκετά σημεία από τα σύγχρονα παιχνίδια του είδους. Ο ορισμός και η λειτουργία ακόμη και βασικών εννοιών, όπως ο ρόλος του διαιτητή και των κανονισμών, ο σκοπός του παιχνιδιού ή η θνησιμότητα των χαρακτήρων, διαφέρουν τόσο, ώστε να απαιτείται μια γενναία **αλλαγή τρόπου αντίληψης** από το σύγχρονο παίκτη. Καλό θα ήταν λοιπόν το παιχνίδι να διαβαστεί και να παιχτεί ως κάτι διαφορετικό, με ανοιχτό μυαλό απέναντι σε διαφορές που ίσως εκ πρώτης όψεως ξενίσουν κάποιον μαθημένο σε πιο συμβατικά σεντ κανόνων. Αν πάντως κάποιος επιθυμεί να κατανοήσει τις ιδιαιτερότητες του παλιού τρόπου παιχνιδιού, θα βρει στο βιβλίο αυτό ένα πολύτιμο βοήθημα.

Απαραίτητα για τη διεξαγωγή του παιχνιδιού

Τα παιχνίδια ρόλων δεν χρειάζονται πιόνια, κάρτες ή ταμπλό όπως τα περισσότερα κλασικά επιτραπέζια. Τα μόνα απαραίτητα για τη διεξαγωγή του παιχνιδιού είναι ζάρια, χαρτί, μολύβι και οι κανόνες αυτού του βιβλίου.

Η μελέτη των κανόνων από τον διαιτητή πριν από την έναρξη του παιχνιδιού είναι απαραίτητη. Οι παίκτες ωστόσο,

ακόμα κι αν είναι η πρώτη φορά που συμμετέχουν, δεν θα χρειαστούν τίποτα περισσότερο από μερικές βασικές κατευθύνσεις: οι κανόνες και η λειτουργία τους είναι πρωτίστως μέλημα του διαιτητή.

Τα ζάρια που χρησιμοποιεί το παιχνίδι είναι απλά εξάεδρα και καλό είναι να υπάρχουν τουλάχιστον πέντε-έξι στο τραπέζι, ίσως με μερικά διαφορετικού χρώματος ή μεγέθους ώστε να ξεχωρίζουν εύκολα.

Οι μινιατούρες που χρησιμοποιούνται συνήθως σε παρόμοια παιχνίδια δεν είναι απαραίτητες αλλά μπορούν να επιστρατευτούν ως βοήθημα για την αναπαράσταση των θέσεων των διάφορων χαρακτήρων όποτε υπάρξει ανάγκη.

Τυπωμένα φύλλα *χαρακτήρα* για την καθαρή καταγραφή των πληροφοριών που αφορούν τους χαρακτήρες των παικτών, είναι επίσης προαιρετικά αλλά χρήσιμα.

Περιγραφή της ροής του παιχνιδιού

Ένας παίκτης επωμίζεται το καθήκον του διαιτητή, ενώ οι άλλοι αναλαμβάνουν ο καθένας από έναν (ή και περισσότερους) χαρακτήρες διάφορων *ρόλων*. Όλοι οι υπόλοιποι χαρακτήρες του σκηνικού, όπως και τα τέρατα, ελέγχονται από τον διαιτητή.

Οι χαρακτήρες των παικτών κινούνται στα πλαίσια ενός περιπετειώδους *σκηνικού* που έχει σχεδιάσει ο διαιτητής. Αυτό γίνεται ως εξής: ο διαιτητής περιγράφει στους παίκτες το τι αντιλαμβάνονται οι χαρακτήρες τους –τι βλέπουν, τι ακούν, τι νιώθουν. Έπειτα αυτοί αποφασίζουν για τις δράσεις τους όπως νομίζουν καλύτερα. Οι παίκτες έχουν *πλήρη έλεγχο* των χαρακτήρων τους και μπορούν να δράσουν με όποιον τρόπο θελήσουν (στα πλαίσια βέβαια της λογικής), καθώς στα παιχνίδια ρόλων δεν υπάρχουν συγκεκριμένες κινήσεις, ούτε ταμπλό: αρκεί το να περιγράψουν τη δράση τους στον διαιτητή.

Στη συνέχεια, ο διαιτητής ανακοινώνει στους παίκτες τα αποτελέσματα των πράξεών τους, κρίνοντας με βάση τους κανόνες, τα ζάρια και την κοινή λογική.

Μια παρτίδα παιχνιδιού λήγει όποτε αποφασίσουν οι συμμετέχοντες, με την επόμενη να συνεχίζει από το σημείο στο οποίο αφέθηκε η προηγούμενη: το *χρονικό* εξελίσσεται αδιάκοπα με την κάθε παρτίδα.

Ως αποτέλεσμα της διεξαγωγής του παιχνιδιού, και λόγω της απρόβλεπτης αλληλεπίδρασης των παικτών, του σκηνικού, και των διάφορων στοιχείων του παιχνιδιού, δημιουργείται μία *περιπετειώδης αφήγηση*.

Σκοπός του παιχνιδιού

Σκοπός των παικτών είναι να επιβιώσουν των κινδύνων καθώς εξερευνούν τον περιπετειώδη κόσμο που σχεδίασε ο διαιτητής, και ν' αποκτήσουν φήμη, πλούτο και δύναμη (κυρίως μέσω της απόκτησης θησαυρού).

Σκοπός του *διαιτητή* είναι να επινοήσει και να εξομοιώσει τη λειτουργία ενός περιπετειώδους σκηνικού, γεμάτου προκλήσεις που θα δοκιμάσουν την ικανότητα και την εφευρετικότητα των παικτών. Ταυτόχρονα προσπαθεί να είναι αντικειμενικός, συνεπής και δίκαιος στις κρίσεις του, διατηρώντας την αληθοφάνεια του φανταστικού κόσμου όπου διαδραματίζεται η περιπέτεια.

Αν όλα πάνε καλά, μετά από μερικές παρτίδες οι συμμετέχοντες θα έχουν αποκτήσει εμπειρίες και αναμνήσεις σχετικά με

περίεργους χαρακτήρες, μυστήριες τοποθεσίες, βίαιους θανάτους, παράξενα όντα, μαγικά αντικείμενα, αγωνιώδεις μάχες, σωρούς από χρυσάφι και ανεκδιήγητες καφρίλες: η απόκτηση τέτοιων εμπειριών, θα μπορούσε κανείς να πει ότι αποτελεί και τον *απώτερο σκοπό* του παιχνιδιού.

Ο ρόλος των κανόνων

Οι κανόνες στο K&K έχουν διαφορετικό ρόλο από αυτόν που θα είχαν σε ένα κλασικό επιτραπέζιο. Σε ένα πρώτο επίπεδο *εδραιώνουν* κάποιες βασικές δομές, θέτουν κάποια όρια, και δίνουν μια ιδέα για την κατεύθυνση και το πνεύμα του παιχνιδιού. Από 'κει και πέρα όμως, λειτουργούν κυρίως ως *βοηθητικά εργαλεία*, ώστε ο διαιτητής να διευθύνει αμερόληπτα και ρεαλιστικά το παιχνίδι. Το παιχνίδι είναι στην ολότητά του κάτι πιο ευρύ από τους κανόνες του και κανένας κανόνας δεν υπερβαίνει την κρίση του διαιτητή και την κοινή λογική.

Οι κανόνες που παρέχονται στο K&K για τη διεξαγωγή του παιχνιδιού, απλοί και ανοιχτοί σε ερμηνεία όπως είναι, μπορούν να υποστηρίξουν πολλών ειδών περιπέτειες σε διαφορετικά σκηνικά. Είναι σχετικά ανεξάρτητοι και αρθρωτοί, έτσι ώστε αν το θελήσει ο διαιτητής να μπορεί να αντικαταστήσει χωρίς ιδιαίτερο πρόβλημα ολόκληρα κομμάτια τους (για παράδειγμα, ίσως κάποιος προτιμά ένα διαφορετικό σύστημα μάχης, περιγραφής των χαρακτήρων ή μαγείας).

Κεντρικός Μηχανισμός του παιχνιδιού

Τα περισσότερα παιχνίδια ρόλων πλέον λειτουργούν έχοντας ως βάση κάποιον απλό και κομψό μηχανισμό ζαριάς που εφαρμόζεται παντού, τα κάνει όλα και συμφέρει. Όχι όμως και το K&K! Το K&K είναι ένα βρώμικο παιχνίδι ζόφου, ψόφου, βούρκου και χάους και δεν δίνει δεκάρα για έννοιες όπως συμμετρία, ομοιομορφία, σιγουριά ή κομψότητα: είναι απλά πολύ μέταλ για να νοιάζεται.

Σε δράσεις και καταστάσεις που επηρεάζονται από τύχη και δεν εμπίπτουν σε κάποιο υποσύστημα, ο τελικός κριτής δεν είναι κάποιος αφηρημένος καθολικός κανόνας, αλλά ο διαιτητής. Αυτός δικαιοδοτείται, όταν χρειαστεί, να ορίσει μια ζαριά πιθανότητας ανάλογα με την κρίση του, ή να χρησιμοποιήσει οποιοδήποτε από τα εργαλεία που έχει στη διάθεσή του. Αυτό διατηρεί το παιχνίδι γρήγορο, άμεσο, αλλά και αληθοφανές, αποκλείοντας ακραίες περιπτώσεις όπου η λογική συστρέφεται για να προσαρμοστεί στους κανόνες. Η ανθρώπινη κρίση και διαίσθηση είναι πολύ πιο αποτελεσματικά εργαλεία από μια απλοϊκή φόρμουλα, ειδικά όταν έχουμε να κάνουμε με τις σύνθετες καταστάσεις που προκύπτουν στα παιχνίδια αυτού του τύπου.

Το σκηνικό της περιπέτειας

Το K&K δεν παρουσιάζει κάποιον έτοιμο φανταστικό κόσμο ως σκηνικό του παιχνιδιού. Αντί γι' αυτό, παρέχει πληροφορίες, λίστες, κανόνες και γεννήτριες, μέσω των οποίων *υπονοείται* ένας *τύπος κόσμου* με άπειρες παραλλαγές. Ο διαιτητής είναι αυτός που τελικά θα δομήσει ένα στέρεο σκηνικό και θα του εμφυσήσει κίνηση και ζωή.

Παρ' όλο λοιπόν που το K&K δεν έχει γραφτεί για ένα συγκεκριμένο κόσμο, ο τύπος του κόσμου που έχει κατά νου διέπεται

από κάποιες βασικές αρχές. Καθώς το Κ&Κ είναι πρωτίστως ένα παιχνίδι περιπέτειας και εξερεύνησης, οι αρχές αυτές είναι οι εξής:

1) Ο κόσμος είναι ανεξερεύνητος: Μπορούμε να υποθέσουμε για παράδειγμα, πως το Βασίλειο (ας ονομάσουμε έτσι το οικείο και πολιτισμένο μέρος του κόσμου, συνήθως γενέτειρα των χαρακτήρων των παικτών) βρίσκεται στη δύση, και πέρα από τα ανατολικά του σύνορα απλώνεται η τεράστια αχαρτογράφητη Ανατολή. Μπορεί κανείς να την παραλληλίσει με την κεντρική Ασία όπως την έβλεπαν οι αρχαίοι Έλληνες. Οι θρύλοι και οι φήμες δίνουν και παίρνουν, είτε αφορούν μυθικούς θησαυρούς, είτε θανατηφόρους κινδύνους. Το μέρος αυτό, άγνοο και αφιλόξενο ως επί το πλείστον, δεν έχει ακόμα εξερευνηθεί ούτε εποικιστεί σε μεγάλο βαθμό.

Σημαντικό κομμάτι του παιχνιδιού, είναι η εξερεύνηση του κόσμου από τους παίκτες και η αντιπαράθεσή τους με το άγνωστο και το απρόβλεπτο.

2) Ο κόσμος είναι παράξενος και γεμάτος μυστικά: Διάφοροι αρχαίοι λαοί γεννήθηκαν και πέθαναν εδώ μαζί με τις συνήθειες, τους ήρωες και τους θεούς τους. Παράξενοι ρούνοι γλωσσών που δεν θα μιληθούν ποτέ ξανά είναι αχνά σκαλισμένοι σε πανάρχαια ερείπια. Νεκρικοί θάλαμοι στολισμένοι με απάνθρωπα βασιλικά αγάλματα βρίσκονται για αιώνες ξεχασμένοι σε στοιχειωμένες νεκροπόλεις. Πέρα από τα βουνά υπάρχει μια χαμένη κοιλάδα που κατοικείται από αλλόκοτα θηρία. Μοναχοί αποκομμένοι από τον κόσμο λατρεύουν με νοσηρό και διεφθαρμένο τρόπο νεκρούς θεούς και άγνωστους δαίμονες.

Αυτός ο κόσμος, παράδοξος και τρομακτικός για κάποιον μαθημένο στους τρόπους του Βασιλείου, είναι συνάμα γοητευτικός και γεμάτος ευκαιρίες για τους τολμηρούς.

3) Ο κόσμος είναι γεμάτος κρυμμένους θησαυρούς: Από τον κλασικό δράκοντα με τη γεμάτη χρυσάφι δρακοφωλιά, ή το διαμάντι σε μέγεθος γροθιάς που λέγεται ότι βρίσκεται κρυμμένο στο 8^ο βάθος του λαβυρίνθου του Γεξ, μέχρι τους θρύλους για τον χαμένο τάφο του βασιλιά Αρσουρανουγκάλ που θάφτηκε με τη μαγική αρματωσιά του, η ύπαρξη και το κυνήγι του θησαυρού αποτελούν θεμέλιο και κινητήρια δύναμη της περιπέτειας.

Για να διεξαχθεί ένα επιτυχημένο παιχνίδι περιπέτειας, ο κόσμος θα πρέπει να είναι γεμάτος φήμες για κέρδος και θησαυρό, *κίνητρα* δηλαδή για περιπέτεια.

4) Ο κόσμος είναι θανατηφόρος: Θηρία που έχουν από καιρό εξαφανιστεί στο πολιτισμένο Βασίλειο, έχουν βρει καταφύγιο στους αγριότοπους της ανατολής. Η πρωτόγονη δαιμονολατρική μαγεία ακόμα ασκείται κρυφά από τους ντόπιους. Οι αγριάνθρωποι των βουνών λέγεται πως είναι κανίβαλοι. Κυνοκέφαλοι ανάνθρωποι λεηλατούν τα απομακρυσμένα κάστρα, ενώ αδίστακτοι απελάτες και φιλόδοξοι τυχοδιώκτες από το Βασίλειο διεκδικούν κομμάτια της νέας αυτής γης και ορέγονται πλιάτσικο και δύναμη. Οι περισσότερες περιοχές είναι άναρχες ή υποδουλωμένες, άνθρωποι αγοράζονται και πουλιούνται ως σκλάβοι, φονεύονται για το παραμικρό ή πέφτουν θύματα τεράτων και δαιμόνων.

Είναι ζωτικής σημασίας για το παιχνίδι η επιβίωση των χαρακτήρων των παικτών να μην είναι εξασφαλισμένη, αλλά να επιτυγχάνεται μέσω καλού παιξίματος. Ακόμα κι ένας θάνατος που οφείλεται εξολοκλήρου σε κακή τύχη δεν θεωρείται άδικος, καθώς η αιτία κάθε θανάτου εμπεριέχει τον στρατηγικό παράγοντα του ρίσκου.

Επιρροές και τόνοι

Εδώ σημειώνονται επιγραμμатικά οι κυριότερες επιρροές και πηγές έμπνευσης του Κ&Κ. Αυτές είναι: η πρωτότυπη (1974) έκδοση του πρώτου παιχνιδιού ρόλων των Gygax και Arneson (του οποίου το Κ&Κ αποτελεί ουσιαστικά φόρο τιμής), η ρυλρ λογοτεχνία τρόμου και sword & sorcery (Howard, C.A. Smith, Vance, Leiber, Lovecraft, κτλ.), η Ιστορία του Ηρόδοτου, και ειδικότερα τα βιβλία στα οποία περιγράφει τις ανεξερεύνητες περιοχές του αρχαίου κόσμου, τα κείμενα περί δαιμόνων του Μιχαήλ Ψελλού και ορισμένα από τα πιο αλλόκοτα γραπτά του Φώτη Κόντογλου, με κυριότερο το διήγημα «Ο θεός Κόνανος».

Ένας πολύ συμπυκνωμένος ορισμός της ατμόσφαιρας του Κ&Κ θα μπορούσε να είναι: *θυζαντινότροπη sword & sorcery περιπέτεια σε μια ανεξερεύνητη ανατολή*.

Σημειώσεις σχετικά με τα ζάρια

Το πως εκτελούνται και διαβάζονται οι διάφορες ζαριές στο παιχνίδι, δηλώνεται με συντομογραφίες. Στις συντομογραφίες αυτές το γράμμα *d* σημαίνει «ζάρι», από το αγγλικό *dice*, ακολουθώντας την καθιερωμένη σημειογραφία στα παιχνίδια ρόλων. Μερικά παραδείγματα:

1d6 ή d6: ρίχνουμε ένα εξάεδρο ζάρι.

2d6: ρίχνουμε δύο εξάεδρα ζάρια και τα αθροίζουμε.

3d6 + 1: ρίχνουμε τρία εξάεδρα ζάρια, τα αθροίζουμε και στο αποτέλεσμα προσθέτουμε 1.

1d2: ρίχνουμε ένα εξάεδρο ζάρι για να παράγουμε έναν αριθμό από το 1 έως το 2 (διαβάζουμε τα 1-3 ως 1 και τα 4-6 ως 2)

1d3: ρίχνουμε ένα εξάεδρο ζάρι για να παράγουμε έναν αριθμό από το 1 έως το 3 (διαβάζουμε τα 1-2 ως 1, τα 3-4 ως 2 και τα 5-6 ως 3)

d66: Ρίχνουμε 2 ζάρια και διαβάζουμε το καθένα ως ένα ξεχωριστό ψηφίο, φτιάχνοντας έναν διψήφιο αριθμό. Για παράδειγμα 2 και 6 μας δίνει 26. Σε τέτοιες ζαριές είναι βολικό να ρίχνουμε δυο ζάρια διαφορετικού χρώματος ώστε να ξεχωρίζουμε εύκολα το πρώτο από το δεύτερο ψηφίο. Εναλλακτικά μπορούμε απλά να διαβάζουμε τα ζάρια από τα αριστερά προς τα δεξιά.

Η μέθοδος d66 χρησιμοποιείται σε πολλούς πίνακες, καθώς δίνει 36 ισοπίθανα αποτελέσματα.

Ένας άλλος τρόπος γραφής που χρησιμοποιείται για συντομία είναι το **X+Y**, όπου X είναι το πλήθος των εξάεδρων ζαριών που αθροίζονται και Y ο αριθμός που προστίθεται στο αποτέλεσμα. Αυτός ο τρόπος γραφής συνηθίζεται για να περιγράψει τα ζάρια αντοχής των χαρακτήρων και των τεράτων.

Παράδειγμα: 3+1 σημαίνει 3 ζάρια + 1 στο αποτέλεσμα, που εναλλακτικά γράφεται και 3d6 + 1.

Όσον αφορά τις διάφορες ζαριές των μηχανισμών του παιχνιδιού (όπως μάχης, αποφυγής, τεχνάσματος), αυτές σημειώνονται ως εξής:

- Όταν εκτελούνται με **δυο ζάρια**, δίνεται ο ελάχιστος αριθμός που χρειάζεται να φέρει κανείς ως άθροισμα των δύο ζαριών, ακολουθούμενος από το σύμβολο *συν (+)*. Για παράδειγμα 9+ σημαίνει πως ρίχνουμε δυο ζάρια και χρειαζόμαστε από 9 και πάνω.
- Όταν εκτελούνται με **ένα ζάρι**, οι ζαριές εκφράζονται απλά ως το εύρος των αριθμών που χρειάζεται να φέρει κανείς στο ζάρι. Για παράδειγμα 1-4 σημαίνει πως η ζαριά θεωρείται επιτυχής αν το ζάρι φέρει από 1 έως 4. Αυτές τις ζαριές μπορεί να τις περιγράψει κανείς και ως πιθανότητες (πχ 4 στις 6).

Τέλος, όπου δίνεται κάποιο **εύρος** για τον τυχαίο καθορισμό κάποιου μεγέθους, τότε ρίχνουμε απλά όσα ζάρια χρειάζονται και, αν είναι απαραίτητο, τροποποιούμε το αποτέλεσμα τους

κατάλληλα. Παραδείγματα: για να καθορίσουμε ένα εύρος 4-24, θα ρίξουμε 4 ζάρια. Για 20-120 ρίχνουμε 2 ζάρια και πολλαπλασιάζουμε το αποτέλεσμα με 10. Ένα εύρος 3-8 καθορίζεται ρίχνοντας ένα ζάρι και προσθέτοντας 2. Ένα εύρος 1-4 καθορίζεται ρίχνοντας ένα ζάρι και ξαναρίχνοντας αν φέρει 5 ή 6.

Άθροισμα ζαριών: Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι όταν αθροίζουμε δύο ή περισσότερα ζάρια, τα μέτρια αποτελέσματα της ζαριάς είναι πιο πιθανά σε σχέση με τα ακραία. Για παράδειγμα, όταν ρίχνουμε 2d6 το πιθανότερο αποτέλεσμα είναι το 7, με τους αριθμούς που βρίσκονται κοντά στο 7 να ακολουθούν σε συχνότητα. Τα πιο σπάνια αποτελέσματα είναι το 2 και το 12.

Διαίρεση αριθμών: Γενικά, όταν πρέπει να μειώσουμε έναν αριθμό διαιρώντας τον, στρογγυλοποιούμε προς τον κοντινότερο ακέραιο, ή, όταν βρισκόμαστε στα μισά ενός ακεραίου, προς τον χαμηλότερο ακέραιο.



II. Ρόλοι και Χαρακτήρες



Οι χαρακτήρες που ελέγχουν οι παίκτες είναι τυχοδιώκτες. Κάποιοι απεγνωσμένοι, άλλοι ρομαντικοί, απόκληροι, μανιακοί, ανισόρροποι, άπληστοι ή καθάρματα – τύποι δηλαδή που θα ρίσκαραν τα φτηνά τους τομάρια εξερευνώντας επικίνδυνους λαβυρίνθους σε αναζήτηση θησαυρού και φήμης.

Ένας χαρακτήρας περιγράφεται από τα εξής στοιχεία: *γνωρίσματα*, *ρόλος*, *υπόβαθρο* και *όνομα*. (Στο παράρτημα υπάρχουν επίσης και προαιρετικοί κανόνες για δημιουργία χαρακτήρων που ανήκουν σε *ανάνθρωπες φυλές*).

Μετά τον καθορισμό αυτών των στοιχείων, μια *σύντομη* περιγραφή του χαρακτήρα ή ακόμη κι ένα σκίτσο (για όσους μπορούν να το καταφέρουν) είναι επίσης ευπρόσδεκτα. Μακροσκελείς και περίπλοκες ιστορίες για το παρελθόν των χαρακτήρων, γενικά δεν προτείνονται: το επίκεντρο του παιχνιδιού είναι η ίδια η περιπέτεια, όπου ο κάθε χαρακτήρας θα γράψει την ιστορία του στην πράξη.

Σύνοψη διαδικασίας δημιουργίας χαρακτήρα

1. **Καθορισμός γνωρισμάτων** και των επιδράσεών τους. Για κάθε γνώρισμα ρίχνεται 3d6, με τη σειρά.
2. **Επιλογή ρόλου** (δυνατός, σοφός ή πολυμήχανος) και υπολογισμός της *βάσης φήμης* για το ρόλο αυτό.
3. **Καθορισμός υποβάθρου**, με ζαριά στον πίνακα υποβάθρων.
4. **Καθορισμός αρχικών χρημάτων** (3d6 x 10 σε αργυρά νομίσματα) και **αγορά εξοπλισμού**.
5. **Ονομασία** του χαρακτήρα και καθορισμός άλλων λεπτομερειών. Στο παράρτημα μπορούν να βρεθούν πίνακες με ονόματα για διάφορες κουλτούρες (σελ. 188).

Γνωρίσματα χαρακτήρων

Οι ικανότητες ενός χαρακτήρα στο παιχνίδι καθορίζονται κυρίως από το ρόλο του και το επίπεδο που έχει αποκτήσει σ' αυτόν. Υπάρχουν όμως και τα αριθμημένα γνωρίσματα, που μετρούν τις έμφυτες ικανότητες του χαρακτήρα.

Τα γνωρίσματα είναι πολύ χρήσιμα για τη σύλληψη και την περιγραφή μιας φανταστικής περσόνας, καθώς δίνουν μια πρώτη εντύπωση και εικόνα του χαρακτήρα. Χρησιμοποιούν επίσης και στον διαιτητή, που μπορεί να τα λάβει υπόψιν για να διευκολύνει τις κρίσεις του σε ορισμένες περιπτώσεις. Γενικά, ο ρόλος τους στο παιχνίδι είναι κατά κύριο λόγο περιγραφικός και δευτερευόντως μηχανικός.

Σε αντίθεση με άλλα σέτ κανόνων, στο K&K η επίδραση των γνωρισμάτων δεν επηρεάζει σε μεγάλο βαθμό τις επιδόσεις των χαρακτήρων. Μας δείχνουν όμως το πόσο κατάλληλος είναι ένας χαρακτήρας για τον κάθε ρόλο, καθώς κάποιος που διαθέτει τα κατάλληλα γνωρίσματα για τον ρόλο του, προοδεύει πιο γρήγορα σ' αυτόν.

Παρακάτω παρουσιάζονται τα έξι γνωρίσματα των χαρακτήρων και οι ιδιότητες που περιγράφουν:

Γνώρισμα	Περιγράφει
Ρώμη	Σωματική δύναμη
Κράση	Υγεία, φυσικό σθένος, αντοχή
Δεξιότητα	Ακρίβεια, ταχύτητα, συντονισμός, ισορροπία
Νόηση	Μνήμη, αντίληψη, λογική, οξυδέρκεια
Πνεύμα	Διαίσθηση, κρίση, πνευματική συγκρότηση
Παρουσία	Κοινωνικότητα, προσωπικότητα, εμφάνιση, γοητεία

Σημείωση για τα πνευματικά γνωρίσματα

Όση νόηση, πνεύμα ή παρουσία κι αν διαθέτει ένας χαρακτήρας, ο παίκτης που τον χειρίζεται δεν μπορεί απλά να περιμένει από αυτόν να λειτουργεί με πονηριά, ορθή κρίση ή να μιλά με πειθώ. Αυτά είναι κρίσιμες ικανότητες που οφείλουν οι ίδιοι οι παίκτες να επιστρατεύσουν αν θέλουν να πετύχουν στο παιχνίδι.

Αντίστοιχα, ένας χαρακτήρας με χαμηλά πνευματικά γνωρίσματα δεν είναι απαραίτητο να παίζει ανόητα. Ένας έμπειρος και προσεκτικός παίκτης μπορεί να τον χειριστεί όσο αποτελεσματικά του επιτρέπει η ικανότητά του.

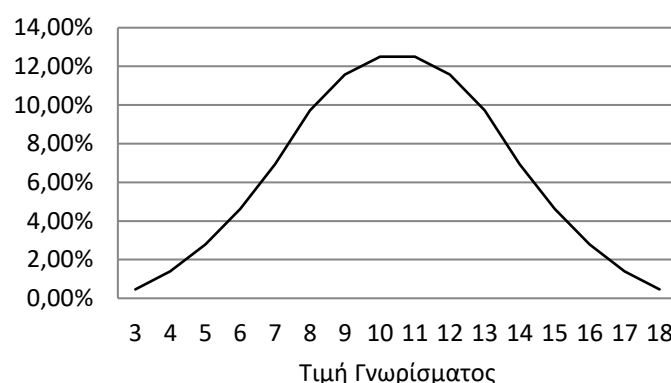
Αυτό που ενδιαφέρει κυρίως το K&K είναι το ίδιο το παίξιμο και η περιπέτεια, και όχι η στείρα εξομοίωση χαρακτήρων βάσει στατιστικών που ρίχτηκαν στα ζάρια. Κάθε παίκτης είναι βέβαια ελεύθερος να υποδυθεί τις ανεπάρκειες του χαρακτήρα του αν κρίνει πως αυτό θα είναι σε κάποια περίπτωση ενδιαφέρον, διασκεδαστικό, κωμικό, ή έστω ακίνδυνο για τον χαρακτήρα.

Τα αριθμημένα γνωρίσματα υπάρχουν για να υποστηρίξουν το παιχνίδι, κι όχι για να το παίξουν: αυτό είναι εξολοκλήρου δουλειά των παικτών.

Βαθμολόγηση και καθορισμός των γνωρισμάτων

Κλίμακα βαθμολόγησης γνωρισμάτων

Τα γνωρίσματα βαθμολογούνται από το 3 έως το 18. Επειδή καθορίζονται με άθροισμα τριών ζαριών, οι μέτριες τιμές είναι συνηθέστερες, ενώ οι ακραίες σπανιότερες. Το σχεδιάγραμμα δίνει μια ιδέα για πως κατανομονται οι τιμές των γνωρισμάτων μεταξύ ενήλικων, υγιών ατόμων.



Γνωρίσματα βαθμολογημένα με 15 ή περισσότερο θεωρούνται **εξαιρετικά**, ενώ αυτά με 6 ή λιγότερο θεωρούνται **ελλιπή**.

Οι τιμές των γνωρισμάτων είναι γενικά σταθερές: αλλάζουν μόνιμα μόνο μέσω δυνατής μαγείας, βαριάς ασθένειας ή κάποιας αναπηρίας.

Καθορισμός γνωρισμάτων

Το πρώτο μέλημα του παίκτη που δημιουργεί έναν καινούριο χαρακτήρα είναι να καθορίσει τα έξι βασικά του γνωρίσματα. Για να γίνει αυτό, ρίχνονται και **αθροίζονται 3 ζάρια** για το κάθε ένα από τα έξι γνωρίσματα, με τη σειρά. Παράδειγμα:

Ταράστωρ ο Δυσάρεστος

Ρώμη	8	Νόηση	16
Κράση	6	Πνεύμα	11
Δεξιότητα	14	Παρουσία	5

Από τις τιμές αυτές συμπεραίνουμε πως ο Ταράστωρ είναι σχετικά αδύναμος και μικρόσωμος, έχει όμως κοφτερό μυαλό κι επιδέξια χέρια. Επίσης, απ' ότι φαίνεται, δεν είναι καθόλου ευχάριστος τύπος.

Ο παίκτης θα πρέπει τώρα να επιλέξει έναν από τους τρεις ρόλους για τον χαρακτήρα του. Οδηγός σ' αυτή την επιλογή είναι τα γνωρίσματά του: αν ο χαρακτήρας έχει τα κατάλληλα γνωρίσματα για κάποιο ρόλο, θα ωφεληθεί έχοντας μικρότερη *βάση φήμης*.

Βάση φήμης

Κάθε χαρακτήρας έχει μια βάση φήμης για τον ρόλο στον οποίο ανήκει. Η βάση φήμης είναι ένας αριθμός που δείχνει το πόσους πόντους φήμης χρειάζεται ο χαρακτήρας για να φτάσει στο 2^ο επίπεδο του ρόλου του. Επομένως, μια χαμηλή βάση φήμης είναι προτιμότερη από μια υψηλή.

Οι πόντοι φήμης που χρειάζονται για κάθε επόμενο επίπεδο διπλασιάζονται έχοντας ως βάση τον αριθμό αυτό. Έτσι, για παράδειγμα, αν η βάση φήμης ενός χαρακτήρα είναι 2.000, αυτό σημαίνει πως χρειάζεται 2.000 πόντους φήμης για να αποκτήσει το δεύτερο επίπεδο. Για το τρίτο επίπεδο θα χρειαστούν 4.000 πόντοι φήμης, 8.000 για το τέταρτο, 16.000 για το πέμπτο, και ούτω καθεξής.

Επίδραση των γνωρισμάτων στη βάση φήμης

Όπως αναφέρθηκε ήδη, τα γνωρίσματα του χαρακτήρα δείχνουν πόσο κατάλληλος είναι για τον κάθε ρόλο. Αυτό λειτουργεί ως εξής:

Ο κάθε ρόλος διαθέτει διαφορετική **αρχική βάση φήμης**. Επιπλέον, ο κάθε ρόλος είναι συνδεδεμένος με ένα **κύριο** και ένα **δευτερεύον** γνώρισμα, όπως φαίνεται στον πίνακα:

Αρχική βάση φήμης και σχετικά γνωρίσματα

Ρόλος	Βάση Φήμης	Κύριο Γνώρισμα	Δευτερεύον Γνώρισμα
Δυνατός	2.000	Ρώμη	Κράση ή Δεξιότητα
Σοφός	2.500	Νόηση	Πνεύμα
Πολυμήχανος	1.500	Δεξιότητα	Νόηση

Οι χαρακτήρες που διαθέτουν υψηλές τιμές στα γνωρίσματα που αντιστοιχούν στο ρόλο τους ωφελούνται, μειώνοντας τη βάση φήμης και κερδίζοντας επίπεδα ταχύτερα. Αντίστοιχα, χαμηλές τιμές στα βασικά γνωρίσματα αυξάνουν τη βάση φήμης, κάνοντας την πρόοδο δυσκολότερη.

Επιδράσεις των γνωρισμάτων στη βάση φήμης

Κύριο Γνώρισμα	Βάση Φήμης	Δευτερεύον Γνώρισμα	Επίδραση στο κύριο
6-	+20%	3-10	-
7-8	+10%	11-12	+1
9-12	-	13-14	+2
13-14	-5%	15-16	+3
15+	-10%	17-18	+4

Το **κύριο** γνώρισμα είναι αυτό που καθορίζει την τροποποίηση στη βάση φήμης.

Το **δευτερεύον γνώρισμα**, αν έχει αρκετά υψηλή τιμή επιδρά βοηθητικά στο κύριο γνώρισμα, αυξάνοντάς το «πλάσματικά» (η τροποποίηση αυτή αφορά μόνο τον υπολογισμό της βάσης

φήμης του χαρακτήρα –το κύριο γνώρισμα δεν αλλάζει στην πράξη). Όπως φαίνεται και στον πίνακα, για κάθε 2 πόντους πάνω από το 9, το δευτερεύον γνώρισμα κάνει το κύριο να μετρά ως 1 πόντο υψηλότερο.

Προϋπολογισμένες βάσεις φήμης

-10%	1.350	1.800	2.250
-5%	1.425	1.900	2.375
Αρχική	1.500	2.000	2.500
+10%	1.650	2.200	2.750
+20%	1.800	2.400	3.000

Παραδείγματα υπολογισμού βάσης φήμης

Επιστρέφοντας στο παράδειγμα του Ταράστωρ του Δυσάρεστου, μπορούμε να υπολογίσουμε τη βάση φήμης που θα έχει σε κάθε ρόλο:

Δυνατός (αρχική βάση 2.000): Κύριο γνώρισμα είναι η ρώμη, που είναι 8. Η κράση, που είναι 6, δεν βοηθά, αλλά αντί της κράσης ο δυνατός μπορεί να χρησιμοποιήσει τη δεξιότητα ως δευτερεύον γνώρισμα. Η δεξιότητα, που είναι 14, επιδρά με +2 στο κύριο γνώρισμα και το κάνει να μετρά ως 10. Αυτό σημαίνει ότι η βάση φήμης δεν αλλάζει, και παραμένει 2.000.

Σοφός (αρχική βάση 2.500): Κύριο γνώρισμα για τον σοφό είναι νόηση, που είναι 16. Το πνεύμα, που είναι 11 θα δώσει +1 στο κύριο γνώρισμα, κάνοντάς το 17. Σύμφωνα με τον πίνακα, ο χαρακτήρας θα έχει ως σοφός -10% στη βάση φήμης, άρα 2.250.

Πολυμήχανος (αρχική βάση 1.500): Το κύριο γνώρισμα είναι η δεξιότητα, 14. Αυξάνεται όμως κατά 3 από την υψηλή νόηση (16), δίνοντας συνολικά 17. Αυτό δίνει τροποποίηση -10%, και κάνει τη βάση φήμης 1.350.

Αρα ο Ταράστωρ θα ωφεληθεί περισσότερο επιλέγοντας το ρόλο του πολυμήχανου ή του σοφού, καθώς τα γνωρίσματά του μειώνουν τη βάση φήμης του στους ρόλους αυτούς κατά 10%. Αν επιλέξει το ρόλο του δυνατού, η πρόοδός του θα είναι κανονική.

Παράγοντες που επηρεάζουν τη βάση φήμης

Εκτός από τα γνωρίσματα, η βάση φήμης είναι δυνατόν να επηρεάζεται και από άλλους παράγοντες, όπως για παράδειγμα την **ανάνθρωπη φυλή** στην οποία ανήκει ο χαρακτήρας ή κάποια ειδική κατάσταση που τον αφορά.

Όλοι οι συντελεστές στη βάση φήμης δρουν αθροιστικά (για παράδειγμα, αν κάποιος έχει -5% από τα γνωρίσματα και +20% από την ανάνθρωπη φυλή του, η ΒΦ θα τροποποιηθεί κατά +15%).

Σε περίπτωση που κάποιο γνώρισμα αλλάξει **μόνιμα**, η βάση φήμης του χαρακτήρα θα πρέπει να πρέπει να επαναυπολογιστεί.

Άλλες επιδράσεις των γνωρισμάτων

Νόηση

Όλοι οι χαρακτήρες μιλούν την κοινή γλώσσα, αλλά χαρακτήρες με υψηλή νόηση γνωρίζουν και επιπλέον γλώσσες.

Νόηση	Επιπλέον γλώσσες
3-11	0
12-13	1
14-15	2
16-17	3
18	4

Γλώσσες

Κοινή (Κ): Η γλώσσα του Βασιλείου. Είναι η *lingua franca* της πολιτισμένης ανθρωπότητας. Υποθέτουμε πως όλοι οι τυχοδιώκτες γνωρίζουν την κοινή.

Οι επιπλέον γλώσσες που τυχόν διαθέτει ένας χαρακτήρας μπορούν να επιλεγθούν από τον παίκτη ή με τη ρίψη ενός ζαριού:

- 1. Νομαδική (Ν):** Τη μιλούν οι διάφορες νομαδικές και βαρβαρικές φυλές.
- 2. Αρχαϊκή (Α):** Τη συναντά κανείς σε αρχαία ερείπια και μνημεία. Πλέον μιλιέται σπάνια, κυρίως από κάποιους απομονωμένους πληθυσμούς.
- 3. Γλωκτική (Γ):** Προϊστορική γλώσσα των αγριανθρώπων, των ογκιόνων και των γιγάντων.
- 4. Χθόνια (Χ):** Τη μιλούν τα χθόνια πλάσματα, οι δρυάδες, και οι ζωόμορφοι ανάνθρωποι όπως οι κυνοκέφαλοι, οι οφίονες κτλ.
- 5. Στυγική (Σ):** Γλώσσα των υποχθόνιων πλασμάτων που προέρχονται από υπόγεια σπήλαια και λαβυρίνθους. Τη μιλούν οι κόβαλοι και οι διάφοροι κοβαλογενείς, όπως και οι τρογλωδύτες.
- 6. Δαιμονική (Δ):** Μιλιέται από τους δαίμονες και αυτούς που τους λατρεύουν, όπως επίσης και από δαιμονικούς ανανθρώπους όπως τα τελώνια.

Στο παράρτημα Π8, στο τέλος του βιβλίου, υπάρχουν περισσότερες πληροφορίες για τις γλώσσες.

Παρουσία

Η παρουσία είναι δυνατόν να τροποποιήσει τις ζαριές ηθικού των συμμάχων του χαρακτήρα, όπως και τις ζαριές συμπεριφοράς των χαρακτήρων του διαιτητή. Οι μηχανισμοί αυτοί περιγράφονται στα κεφάλαια V και VIII αντίστοιχα. Οι επιδράσεις της παρουσίας δίνονται στον πίνακα:

Παρουσία	Ζαριές συμπεριφοράς και ηθικού
3-4	-2
5-8	-1
9-12	-
13-16	+1
17-18	+2

Ρώμη, κράση, δεξιότητα και πνεύμα

Προαιρετικά, ακραίες τιμές στα γνωρίσματα αυτά είναι δυνατόν να επηρεάζουν θετικά ή αρνητικά τον χαρακτήρα. Οι τροποποιήσεις που δίδονται είναι **+1 για τα εξαιρετικά** (15 και άνω) και **-1 για τα ελλιπή** (6 και κάτω) γνωρίσματα.

Κάθε γνώρισμα επιδρά σε διαφορετικό τομέα:

- Ρώμη:** Τροποποιεί τη ζημιά των χτυπημάτων με αγγέμαχα όπλα ή όπλα που ρίπτονται, όπως τα ακόντια. Σε κάθε περίπτωση, μια ζαριά ζημιάς θα προκαλεί τουλάχιστον 1 πόντο ζημιάς.
- Κράση:** Τροποποιεί την αντοχή του χαρακτήρα, ανά ζάρι αντοχής. Η ελάχιστη ζαριά σε κάθε ζάρι λογίζεται ως 1.
- Δεξιότητα:** Τροποποιεί τις ζαριές βολής με εκηβόλα όπλα.
- Πνεύμα:** Τροποποιεί τις ζαριές αποφυγής ενάντια σε ξόρκια και επιθέσεις στο μυαλό.



Ρόλοι χαρακτήρων

Ο ρόλος είναι το πιο σημαντικό –από μηχανικής άποψης– κομμάτι ενός χαρακτήρα: ορίζει τον τρόπο με τον οποίο ο χαρακτήρας αντιμετωπίζει τους κινδύνους, καθορίζοντας τις ζαριές και τις βασικές του ικανότητες.

Εδώ παρουσιάζονται τρεις βασικοί ρόλοι ως τα κύρια αρχέτυπα χαρακτήρων σ' ένα περιπετειώδες χρονικό: ο **Δυνατός**, ο **Σοφός** και ο **Πολυμήχανος**. Αυτοί οι ρόλοι είναι αρκετά γενικοί ώστε να μπορούν να υποστηρίξουν πληθώρα διαφορετικών χαρακτήρων.

Το βασικό κριτήριο για την επιλογή του ρόλου ενός χαρακτήρα είναι τα *γνωρίσματά* του.

Δυνατός



Σκληροτράχηλος κι εκπαιδευμένος στη μάχη, ο δυνατός είναι ο χαρακτήρας που πρωτοστατεί στις περιπτώσεις που η πολεμική ικανότητα έχει τον πρώτο λόγο.

Βάση φήμης: 2.000
Κύριο γνώρισμα: Ρώμη
Δευτερεύον γνώρισμα: Κράση ή δεξιότητα

- Μπορεί να χρησιμοποιήσει αποτελεσματικά **κάθε είδους όπλο ή θωράκιση**, μαγικό ή μη.
- Έχει τη μεγαλύτερη αντοχή, όπως και την καλύτερη ζαριά μάχης.
- Εκτελεί **πολλαπλές επιθέσεις** εναντίον αδύναμων εχθρών (βλ. παρακάτω).
- Η ζαριά αποφυγής του είναι κατά 1 καλύτερη ενάντια σε **δηλητήρια, παράλυση ή τρόμο**.

Οι δυνατοί είναι συχνά μισθοφόροι, στρατιώτες, απελάτες και ληστές.

Πολλαπλές επιθέσεις

Όταν ένας δυνατός 2^{ος} ή μεγαλύτερου επιπέδου αντιμετωπίζει εκ του συστάδην αδύναμους εχθρούς (που είναι όλοι τους 1^{ος} ή μικρότερου επιπέδου), μπορεί σε κάθε γύρο να τους επιτίθεται μία φορά για κάθε επίπεδο που διαθέτει. Αυτές τις επιθέσεις τις εκτελεί πάντοτε σαν δυνατός 1^{ος} επιπέδου (με ζαριά μάχης 6+).

Σοφός



Ο σοφός μπορεί να εκτελέσει **ξόρκια**, είναι όμως ευάλωτος στη μάχη.

Βάση φήμης: 2.500
Κύριο γνώρισμα: Νόηση
Δευτερεύον γνώρισμα: Πνεύμα

- Ο σοφός μπορεί να εκτελέσει **ξόρκια**. Αυτά τα ξόρκια τα συλλέγει και τα καταγράφει κατά κανόνα στο *γριμόριό* του. Τα διάφορα ξόρκια περιγράφονται στο πέμπτο κεφάλαιο.
- Είναι ευάλωτος στη μάχη καθώς έχει τη χειρότερη ζαριά μάχης, όπως και τη μικρότερη αντοχή.
- Δεν χρησιμοποιεί ασπίδες, ενώ από τις πανοπλίες αξιοποιεί μόνο τις ελαφριές, κι από αυτές μονάχα τις μη-μαγικές.
- Δεν μπορεί να χειριστεί αποτελεσματικά τα βαριά αγχέμαχα όπλα. Τα μόνα *μαγικά* όπλα που μπορεί να αξιοποιήσει είναι οι *ράβδοι*, τα *εγχειρίδια* και οι *σφενδόνες*.
- Μπορεί να χρησιμοποιήσει διάφορα μαγικά αντικείμενα όπως *περγαμηνές*, *ραβδιά* και *ράβδους*.
- Η ζαριά αποφυγής του είναι κατά 1 καλύτερη όταν αντιστέκεται σε κάθε είδους **ξόρκια**, (ακόμη και από μαγικά ραβδιά κτλ.) ή σε **επιθέσεις στο μυαλό**.

Οι σοφοί συνήθως προέρχονται από επαγγέλματα όπως θεραπευτής, λόγιος, σαμάνος, ιερέας ή εξορκιστής.

Πολυμήχανος

Ο πολυμήχανος, ευέλικτος κι επιτήδειος, αντιμετωπίζει τους κινδύνους με την πονηριά και την οξυδέρκειά του, επιστρατεύοντας **τεχνάσματα**. Μπορεί να πολεμήσει αν είναι απαραίτητο, προτιμά όμως την απάτη και τις σκιές.

Βάση φήμης: 1.500

Κύριο γνώρισμα: Δεξιότητα

Δευτερεύον γνώρισμα: Νόηση



- Ο πολυμήχανος μπορεί να επιχειρήσει εξειδικευμένα **τεχνάσματα** που απαιτούν πονηριά κι επιδεξιότητα.
- Μπορεί να **επιτεθεί πισώπλατα** σε ανύποπτους εχθρούς προκαλώντας τους καίρια χτυπήματα.
- Μπορεί να αξιοποιήσει κάθε είδους **όπλο**, ενώ από θωρακίσεις αξιοποιεί μονάχα **ελαφριές πανοπλίες** και **σκουτάρια**.
- Η ζαριά αποφυγής του είναι κατά 1 καλύτερη ενάντια σε κάθε είδους **παγίδες** και **δηλητήρια**.

Οι πολυμήχανοι απαντώνται στα περισσότερα επαγγέλματα, μα συχνότερα ως τσαρλατάνοι, τροβαδούροι, τυμβωρύχοι ή κλέφτες.

Πισώπλατο χτύπημα

Αν ο πολυμήχανος χτυπήσει πισώπλατα και με αγχέμαχο όπλο κάποιον αντίπαλο ο οποίος δεν τον έχει αντιληφθεί καθόλου, κερδίζει συνολικά +2 στην επίθεσή του, αγνοεί την ασπίδα του αντιπάλου και επίσης διπλασιάζει τη ζημιά που θα πετύχει εναντίον του. Για κάθε 4 επίπεδα του πολυμήχανου, ο πολλαπλασιαστής της ζημιάς αυξάνεται (δηλαδή τριπλάσια ζημιά στο 5° και τετραπλάσια στο 9° επίπεδο). Τυχόν τροποποιήσεις στη ζημιά (λόγω ρώμης, μαγείας, κτλ.) προστίθενται **μετά** τον πολλαπλασιασμό.

Τεχνάσματα του πολυμήχανου

Τα τεχνάσματα είναι ειδικές ικανότητες που μπορεί να επιστρατεύσει ο πολυμήχανος λόγω της πονηριάς και της εκπαίδευσής του. Αφορούν **εξαιρετικά** κατορθώματα, πέρα από το συνηθισμένο. Για παράδειγμα, αν και όλοι οι χαρακτήρες μπορούν να επιχειρήσουν να κινηθούν αθόρυβα, ο πολυμήχανος διαθέτει **επιπλέον** μία ειδική ζαριά ικανή να τον καταστήσει **τελείως** αθόρυβο.

Η επιτυχία ενός τεχνάσματος δεν είναι εγγυημένη, αλλά κρίνεται από μια **ζαριά τεχνάσματος**, που εκτελείται με ένα ζάρι. Η ζαριά αυτή βελτιώνεται καθώς ο πολυμήχανος αποκτά επίπεδα. Το 6 στη ζαριά τεχνάσματος θεωρείται πάντοτε αποτυχία.

Πολυμήχανοι πολύ υψηλού επιπέδου μπορούν να έχουν ζαριά τεχνάσματος 1-6. Σε αυτή την περίπτωση το 6 συνεχίζει να θεωρείται αποτυχία, ωστόσο δίνεται στον πολυμήχανο και μια

δεύτερη ευκαιρία: θα αποτύχει μονάχα αν φέρει και δεύτερο εξάρι.

Καθώς τα περισσότερα τεχνάσματα απαιτούν ακρίβεια και ευκίνησία, δεν μπορούν να εκτελεστούν αν ο πολυμήχανος φορά πολεμικό κράνος, ή αν μεταφέρει εξοπλισμό που του προκαλεί περισσότερο από **ανεκτή επιβάρυνση**.

Περιγραφή των τεχνασμάτων

Παρακάτω περιγράφονται τα τεχνάσματα και ο τρόπος λειτουργίας τους. Τα τεχνάσματα του πολυμήχανου περιλαμβάνουν τα εξής:

- Αθόρυβη κίνηση
- Αναρρίχηση
- Αντίληψη θορύβων
- Εντοπισμός/Αφοπλισμός μηχανισμού
- Εξαφάνιση στις σκιές
- Λαθροχειρία
- Χρήση μαγικού αντικειμένου

Αθόρυβη κίνηση: Ο πολυμήχανος μπορεί, φέρνοντας μια ζαριά τεχνάσματος, να κινηθεί προσεκτικά χωρίς να προκαλέσει απολύτως κανένα θόρυβο. Αυτό δημιουργεί πολύ καλές συνθήκες ώστε να περάσει από κάπου απαρατήρητος ή να αιφνιδιάσει έναν εχθρό, δεν σημαίνει όμως ότι δεν μπορεί κάποιος να τον δει ή να τον αντιληφθεί με άλλο τρόπο.

Αναρρίχηση: Ο πολυμήχανος γνωρίζει πώς να αναρριχάται σε δύσκολες επιφάνειες, όπως πετρόχτιστους τοίχους ή απότομους γκρεμούς, με ταχύτητα στο 1/5 της κίνησής του.

Για κάθε 10 μέτρα τέτοιου είδους δύσκολης αναρρίχησης υπάρχει πιθανότητα πτώσης 1 στις 6, από την οποία ο πολυμήχανος μπορεί να σωθεί φέρνοντας μια ζαριά τεχνάσματος.

Αντίληψη θορύβων: Ο πολυμήχανος μπορεί να χρησιμοποιήσει τη ζαριά τεχνάσματος του για να αντιληφθεί και να αναγνωρίσει θορύβους με επιτυχία (οι άλλοι χαρακτήρες έχουν κατά βάση πιθανότητα μόνο 1 στις 6). Όταν κάποιος επιχειρεί να εντοπίσει θορύβους, πρέπει να αφουγκράζεται σε σιγή για τουλάχιστον 3 λεπτά.

Εντοπισμός / Αφοπλισμός μηχανισμού: Περίπλοκοι μηχανισμοί όπως κλειδαριές ή μικρές μηχανικές παγίδες μπορούν να αφοπλιστούν αθόρυβα από τον πολυμήχανο. Απαιτείται μια ζαριά τεχνάσματος και (για τον αφοπλισμό) κατάλληλα **εργαλεία παραβίασης**.

Σε περίπτωση που τέτοιοι μηχανισμοί είναι κρυμμένοι σε αντικείμενα, εντοπίζονται μετά από προσεκτική εξέταση και μια επιτυχή ζαριά τεχνάσματος.

Όταν ένας πολυμήχανος αποτυγχάνει στο ξεκλείδωμα ή τον αφοπλισμό, σημαίνει ότι δεν έχει επαρκή ικανότητα για να τα καταφέρει στη συγκεκριμένη περίπτωση: δεν μπορεί να δοκιμάσει ξανά στο συγκεκριμένο μηχανισμό μέχρι να κερδίσει ένα νέο επίπεδο.

Η διαδικασία του αφοπλισμού ή του εντοπισμού διαρκεί περίπου 3 λεπτά.

Εξαφάνιση στις σκιές: Ο πολυμήχανος μπορεί να γίνει πρακτικά αόρατος, εκμεταλλευόμενος τις σκιές και το περιβάλλον γύρω του. Απαιτείται μια επιτυχής ζαριά τεχνάσματος. Προκειμένου ωστόσο να διατηρήσει την κάλυψή του, πρέπει να παρμεινεί ακίνητος.

Λαθροχειρία: Ο πολυμήχανος μπορεί, φέρνοντας μια ζαριά τεχνάσματος, να εκτελέσει κάποιο κόλπο που απαιτεί επιτήδεια χρήση των χεριών. Αυτό δεν αφορά μόνο ταχυδακτυλουργικά κόλπα με νομίσματα, αλλά και το κλέψιμο στα τυχερά παιχνίδια ή το ξάφρισμα κάποιας τσέπης.

Αν η ζαριά τεχνάσματος αποτύχει για περισσότερο από μία μονάδα (ή, σε κάθε περίπτωση, με 6), ο πολυμήχανος θα πιαστεί στα πράσα.

Χρήση μαγικού αντικειμένου: Ο πολυμήχανος μπορεί, φέρνοντας μια ζαριά τεχνάσματος, να χειριστεί μαγικά αντικείμενα που κανονικά χρησιμοποιούνται μόνο από τον σοφό. Αυτό αφορά αντικείμενα όπως μαγικές ράβδους και ραβδιά, κι από το 7^ο επίπεδο κι έπειτα περγαμινές ξορκιών.

Σε περίπτωση που η ζαριά τεχνάσματος αποτύχει με 6, το αντικείμενο θα χρησιμοποιηθεί λανθασμένα, έχοντας αναπλάτντεχα (και συχνά ανεπιθύμητα) αποτελέσματα.

Τυχοδιωκτικές Κομπανίες

Στα περισσότερα παιχνίδια ρόλων, η παράδοση θέλει τους χαρακτήρες των παικτών να συνεργάζονται μεταξύ τους δημιουργώντας ομάδες. Στα περιπετειώδη σκηνικά του K&K, η *τυχοδιωκτική κομπανία* εκτός από παράδοση είναι και αναγκαιότητα. Οι κίνδυνοι να είναι πολλοί για τον μοναχικό τυχοδιώκτη. Μέσω της συνεργασίας των διαφορετικά εξειδικευμένων ρόλων όμως, η ομάδα αυξάνει σημαντικά τις δυνατότητές της απέναντι στους στις διάφορες προκλήσεις.

Μία ισορροπημένη κομπανία συνήθως περιλαμβάνει αρκετούς *δυνατούς*, ικανούς να προστατέψουν την ομάδα από εχθρούς, κάποιους *σοφούς* που διαθέτουν μαγεία (η οποία είναι χρήσιμη σε πολλές περιπτώσεις), καθώς και έναν τουλάχιστον *πολυμήχανο* που εκτός από ευέλικτος στη λειτουργία του είναι και ιδανικός ως ανιχνευτής.

Ο αριθμός των μελών μιας κομπανίας εξαρτάται από διάφορους πρακτικούς παράγοντες εντός και εκτός παιχνιδιού. Τέτοιοι είναι η διαθεσιμότητα παικτών, το είδος και το μέγεθος των κινδύνων, η μοιρασιά των λαφύρων, η ανάγκη διακριτικής κίνησης στον λαβύρινθο, κ.α.

Εύλογα λοιπόν συμπεραίνει κανείς, πως η κομπανία των παικτών μάλλον δεν είναι και η μοναδική στο χρονικό: όπου υπάρχουν τυχοδιώκτες είναι λογικό να οργανώνονται σε αντίστοιχες ομάδες, ενίοτε ανταγωνιστικές μεταξύ τους. Οι πιο ξακουστές από τις κομπανίες έχουν επίσημη ονομασία, χαίρουν αναγνώρισης από της τοπικές αρχές και συνήθως διαθέτουν και κάποιο διακριτικό σύμβολο ή φλάμπουρο.

Είναι επίσης πιθανό να συναντηθούν και τυχοδιώκτες που, έχοντας μείνει χωρίς κομπανία, αναζητούν συνεργασία. Αυτοί είναι δυνατόν να στρατολογηθούν ως *ακόλουθοι* στην κομπανία των παικτών (βλ. τέλος του κεφαλαίου).

Στατιστικά ρόλων

Οι πίνακες που ακολουθούν παραθέτουν τα στατιστικά που αφορούν τη μηχανική λειτουργία των ρόλων, δηλαδή τις ζαριές τους, την αντοχή τους και τα διαθέσιμα ξόρκια, ανά επίπεδο. Οι όροι που εμφανίζονται στους πίνακες επεξηγούνται αμέσως μετά.

Ζαριές μάχης, αποφυγής και τεχνάσματος

Επ.	Μάχη Δυν.	Μάχη Πολ.	Μάχη Σοφ.	Ζαριά Αποφ.	Τέχνασμα Πολ.
1	6+	6+	6+	9+	1-2
2	6+	6+	6+	9+	1-2
3	6+	6+	6+	9+	1-3
4	5+	6+	6+	8+	1-3
5	5+	5+	6+	8+	1-3
6	5+	5+	5+	8+	1-4
7	4+	5+	5+	7+	1-4
8	4+	5+	5+	7+	1-4
9	4+	4+	5+	7+	1-5
10	3+	4+	5+	6+	1-5
11	3+	4+	4+	6+	1-5
12	3+	4+	4+	6+	1-6

Ζαρία Αντοχής ανά ρόλο και επίπεδο

Επ.	Δυνατός	Πολυμήχανος	Σοφός
1	1+1	1	1
2	2+1	2	1+1
3	3	2+1	2
4	4	3	2+1
5	5	4	3
6	6	4+1	3+1
7	7	5	4
8	8	6	4+1
9	9	6+1	5
10	10	7	5+1
11	11	8	6
12	12	8+1	6+1

Ημερήσια ξόρκια σοφού ανά επίπεδο και βαθμίδα

Επίπεδο Σοφού	1 ^η	2 ^η	3 ^η	4 ^η	5 ^η	6 ^η
1	1					
2	2					
3	2	1				
4	3	2				
5	4	2	1			
6	4	2	2			
7	4	3	2	1		
8	4	3	3	2		
9	4	3	3	2	1	
10	4	4	3	3	2	
11	4	4	4	3	3	
12	4	4	4	4	4	1

Τροποποιήσεις στις ζαριές αποφυγής

Ρόλος	Αποφυγή από:	Τροποποίηση
Δυνατός	Δηλητήρια	+1
	Παράλυση	
	Τρόμος	
Σοφός	Ξόρκια	+1
	Επιθέσεις στο μυαλό	
Πολυμήχανος	Παγίδες	+1
	Δηλητήρια	

Σύνοψη δυνατότητας αξιοποίησης εξοπλισμού

Εξοπλισμός	Δυνατός	Σοφός	Πολυμήχανος
Όπλα	Ναι	Όχι βαριά	Ναι
Μαγικά όπλα	Ναι	Ορισμένα*	Ναι
Θωρακίσεις	Ναι	Ελαφριές	Ελαφριές
Μαγ. θωρακίσεις	Ναι	Όχι	Ελαφριές
Ασπίδες (+μαγικές)	Ναι	Όχι	Σκουτάρια
Ραβδιά, ράβδοι	Όχι	Ναι	Με τέχνασμα
Περγαμηνές	Όχι	Ναι	Τέχν. 7 ^ο επ.

*Ράβδοι, εγχειρίδια, σφενδόνες

Τίτλοι ρόλων ανά επίπεδο

Επ.	Δυνατός	Σοφός	Πολυμήχανος
1	Σκουτάτος	Ευχίτης	Αλήτης
2	Πρόμαχος	Μαγγανευτής	Μπερτόδουλος
3	Βουκελλάριος	Γητευτής	Μόρτης
4	Ανδρειωμένος	Μάγος	Μάγκας
5	Πρωτοσπαθάριος	Μάντης	Νεφάριος
6	Μυρμιδόνας	Τελετάρχης	Δαιμόνιος
7	Εξολοθρευτής	Θαυματοργός	Πανούργος
8	Πολέμαρχος	Ρέκτωρ	Κουρσευτής
9	Άρχοντας	Μάγιστρος	Νοσφιστής

Επεξήγηση όρων

Επίπεδο

Το επίπεδο συνοψίζει την ικανότητα του χαρακτήρα όσον αφορά τα στοιχεία στα οποία διαφοροποιείται λόγω του ρόλου του.

Οι νέοι χαρακτήρες ξεκινούν στο πρώτο επίπεδο. Επιπλέον επίπεδα αποκτώνται συγκεντρώνοντας φήμη: το δεύτερο επίπεδο χρειάζεται τόσους πόντους φήμης, όσο η *βάση φήμης* του χαρακτήρα, ενώ για κάθε επόμενο επίπεδο χρειάζεται να συγκεντρωθούν οι διπλάσιοι πόντοι φήμης από το προηγούμενο (2.000, 4.000, 8.000, 16.000, κ.ο.κ.). Σημειώνεται ότι οι πόντοι φήμης δεν ξοδεύονται για να αποκτηθούν επίπεδα, αλλά αθροίζονται συνεχώς, με το επίπεδο κερδίζεται όταν συγκεντρωθεί ο απαραίτητος αριθμός.

Σε γενικές γραμμές η κλίμακα των επιπέδων ορίζεται ως εξής: οι χαρακτήρες 1^{ου} επιπέδου είναι λίγο ικανότεροι από τους συνηθισμένους ανθρώπους, οι χαρακτήρες 4^{ου} επιπέδου θεωρούνται *ήρωες*, ενώ οι 8^{ου} επιπέδου *θρυλικοί ήρωες*. Μεγαλύτερου επιπέδου χαρακτήρες είθισται να αποσύρονται από την τυχοδιωκτική ζωή. Αρκετοί από αυτούς τους ισχυρούς ήρωες

εκμεταλλευόμενοι τη φήμη και τον πλούτο τους, ιδρύουν μια δική τους επικράτεια όπου αυτοανακηρύσσονται *άρχοντες*.

Ζαριά μάχης

Είναι ο ελάχιστος αριθμός που πρέπει να φέρει κανείς σε δυο ζάρια για να χτυπήσει τον αντίπαλό του στη μάχη. Η ζαριά αυτή μπορεί να τροποποιηθεί από διάφορους παράγοντες, με κυριότερο το *βαθμό θωράκισης* του αντιπάλου. Περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με τους μηχανισμούς της μάχης μπορούν να βρεθούν στο κεφάλαιο V – *Μάχη και Συμπλοκή*.

Ζάρια αντοχής

Ο αριθμός αυτός είναι η μέγιστη αντοχή του χαρακτήρα, εκφρασμένη σε ζάρια. Τα ζάρια αντοχής παρατίθενται με τη μορφή «ζάρι + αριθμός». Για παράδειγμα 2+1 σημαίνει ρίχνουμε δυο ζάρια και προσθέτουμε 1. Το αποτέλεσμα είναι οι μέγιστοι πόντοι αντοχής του χαρακτήρα για το αντίστοιχο επίπεδο.

Οι πόντοι αντοχής αντιπροσωπεύουν, εκτός από τη φυσική αντοχή του χαρακτήρα, την ικανότητά του στην άμυνα και γενικά την εμπειρία του στο να παραμένει ζωντανός στις μάχες.

Τα ζάρια αντοχής ρίχνονται κατά τη δημιουργία ενός χαρακτήρα ή όταν ο χαρακτήρας κερδίζει ένα επίπεδο. Στη δεύτερη περίπτωση, ρίχνονται τα ζάρια αντοχής που αντιστοιχούν στο νέο επίπεδο και αθροίζονται. Κρατάμε το νέο αποτέλεσμα αν είναι μεγαλύτερο από το προηγούμενο. Διαφορετικά, κρατάμε το προηγούμενο αποτέλεσμα προσθέτοντας 1 επιπλέον πόντο.

Ζαριά αποφυγής

Αυτή η ζαριά αντιπροσωπεύει την εμπειρία στην αποφυγή κινδύνων. Είναι στην ουσία μια ευκαιρία αποφυγής των σοβαρών αρνητικών συνεπειών που έχουν τα δηλητήρια, τα ξόρκια, ορισμένες ειδικές επιθέσεις τεράτων, κτλ. Εκτελείται με δύο ζάρια, όπως και η ζαριά μάχης. Κάθε ρόλος χαρακτήρα, τροποποιεί αυτή τη ζαριά σε ορισμένες περιπτώσεις (για παράδειγμα οι σφοφοί αποφεύγουν ευκολότερα τα ξόρκια).

Μια ζαριά αποφυγής πετυχαίνει πάντα αν τα ζάρια φέρουν εξάρες, ενώ αποτυχαίνει πάντα αν τα ζάρια φέρουν άσσους.

Τέχνασμα

Δείχνει τι πρέπει να φέρει σε ένα ζάρι ο πολυμήχανος ώστε να εκτελέσει επιτυχώς κάποιο από τα τεχνάσματά του.



Υπόβαθρο

Το αν οι χαρακτήρες των παικτών έχουν μπροστά τους μέλλον είναι κάτι το αβέβαιο, ο καθένας τους ωστόσο είχε κάποιο παρελθόν. Το υπόβαθρο δεν περιγράφει το τωρινό επάγγελμα του χαρακτήρα, που είναι φυσικά αυτό του τυχοδιώκτη, αλλά μας δίνει πληροφορίες για τη ζωή του *προτού* περάσει στον τυχοδιωκτισμό. Για παράδειγμα, ένας χαρακτήρας μπορεί κάποτε να υπήρξε ευγενής, πλέον όμως έχει χάσει τον τίτλο ή τη γη του και κατέληξε τυχοδιώκτης.

Στοιχεία όπως η πρότερη κοινωνική τάξη, το επάγγελμα, οι δεξιότητες και οι γνώσεις που έχει αποκτήσει ο χαρακτήρας εξαγονται από το υπόβαθρό του, που συνήθως δεν είναι τίποτα περισσότερο από μια περιγραφική λέξη.

Το υπόβαθρο ενός νέου χαρακτήρα μπορεί να καθοριστεί ρίχνοντας ζάρια στον πίνακα που ακολουθεί, στη στήλη που αντιστοιχεί στο ρόλο του. Ορισμένα από τα υπόβαθρα (τεχνίτης, λόγιος, κτλ.) διαθέτουν στην περιγραφή τους έναν υπό-πίνακα για τον καθορισμό της ειδίκευσής τους.

Υποθέτουμε ότι οι χαρακτήρες κατέχουν σε ικανοποιητικό βαθμό τις δεξιότητες και τις γνώσεις που είναι σχετικές με το υπόβαθρό τους: είναι πιθανό να τους φανούν χρήσιμες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Εκτός αυτού, ορισμένα υπόβαθρα προσφέρουν επιπλέον γλώσσες, αντικείμενα ή ξόρκια.

Πίνακας καθορισμού υποβάθρου

d66	Δυνατοί	d66	Σοφοί	d66	Πολυμήχανοι
11	Αγρότης	11-23	Λόγιος	11	Ευγενής
12	Ψαράς	24-25	Ευγενής	12-13	Απελάτης
13-14	Απελάτης	26	Δολοφόνος	14	Μοναχός
15	Ευγενής	31	Έμπορος	15-16	Δολοφόνος
16-21	Ληστής	32-33	Εξορκιστής	21	Σκλάβος
22	Έμπορος	34	Ζητιάνος	22-23	Ληστής
23-24	Σκλάβος	35-36	Ερημίτης	24-25	Έμπορος
25-26	Ξυλοκόπος	41-42	Θεραπευτής	26	Ερημίτης
31	Προνοιάριος	43-44	Ιερέας	31-32	Ζητιάνος
32	Ιερέας	45	Σκλάβος	33	Ψαράς
33	Κυνηγός	46	Κλέφτης	34-36	Κλέφτης
34-35	Τραμπούκος	51-52	Μοναχός	41-42	Κυνηγός
36-41	Μισθοφόρος	53-54	Πόρνη	43	Πειρατής
42	Ναυτικός	55-56	Σαμάνος	44-45	Ναυτικός
43-44	Νομάς	61-62	Τροβαδούρος	46-51	Νομάς
45-46	Τεχνίτης	63-64	Τσαρλατάνος	52-53	Πόρνη
51-52	Βάρβαρος	65-66	Τεχνίτης	54	Βάρβαρος
53	Πειρατής			55-56	Τροβαδούρος
54-56	Στρατιωτικός			61-62	Τσαρλατάνος
61	Τροβαδούρος			63-64	Τεχνίτης
62-63	Τυμβωρύχος			65-66	Τυμβωρύχος
64	Μοναχός				
65-66	Χειρωνακτας				

Με έντονη γραφή σημειώνονται τα υπόβαθρα της τάξης των **αρχόντων** ενώ με πλάγια αυτά της τάξης των *επαγγελματιών*. Τα υπόλοιπα υπόβαθρα ανήκουν στην τάξη των *πληβείων*.

Απόκτηση δεξιοτήτων και γλωσσών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού

Πέρα από τις γνώσεις που προσφέρει το υπόβαθρο, ένας χαρακτήρας ίσως συναντήσει κατά τη διάρκεια των περιπετειών του ευκαιρίες για να μάθει καινούριες τέχνες, δεξιότητες ή ακόμη και γλώσσες.

Αυτό απαιτεί εκπαίδευση, χρόνο (από μήνες έως και χρόνια) και κάποιον ικανό δάσκαλο που λογικά θα ζητήσει και κάποιου είδους αμοιβή. Οι ακριβείς απαιτήσεις για την απόκτηση νέων δεξιοτήτων κρίνονται από τον διαιτητή ανά περίπτωση.

Όσον αφορά τις γλώσσες, η εκμάθησή τους σε ένα ικανοποιητικό επίπεδο, χρειάζεται περίπου ένα χρόνο (με εξαίρεση τη

υψηλή δαιμονική που χρειάζεται τη διπλάσια προσπάθεια). Χαρακτήρες με υψηλή ή χαμηλή νόηση θα έχουν πιο γρήγορη ή πιο αργή πρόοδο, αναλόγως.

Αρχική ηλικία χαρακτήρων

Η ηλικία ενός χαρακτήρα μπορεί να αποφασιστεί από τον παίκτη, ή να καθοριστεί τυχαία ως εξής:

Ρόλος	Ηλικία σε έτη
Δυνατός	2d6 + 15
Πολυμήχανος	2d6 + 15
Σοφός	2d6 + 25

Σημειώσεις σχετικά με τα υπόβαθρα

Αγρότης

Οι αγρότες δουλεύουν στην ύπαιθρο καλλιεργώντας τη γη ή εκτρέφοντας ζώα. Κάποιοι έχουν δικά τους κτήματα, ενώ άλλοι εργάζονται ως δούλοπάροικοι για λογαριασμό κάποιου άρχοντα. Γνωρίζουν καλά τον καιρό, την καλλιέργεια της γης και ό,τι αφορά τη φροντίδα των διάφορων εξημερωμένων ζώων. Η ειδικέυση κάποιου αγρότη μπορεί να καθοριστεί με τον πίνακα:

d6	Ειδικέυση αγρότη
1	Αμπελουργός
2	Βοσκός
3	Γελαδάρης
4	Εκτροφέας αλόγων
5	Καλλιεργητής
6	Μελισσοκόμος

Απελάτης

Οι απελάτες είναι σκληροτράχηλοι βουνίσιοι ληστές και αποστάτες. Έχουν στρατιωτική οργάνωση και εδρεύουν σε οχυρωμένα λημέρια στην ερημιά. Βρίσκονται εκτός νόμου και δρουν ως πλιατσικολόγοι ή επιδρομείς, αν και ορισμένες από τις μεγαλύτερες κομπανίες απελατών προσφέρουν μέχρι και μισθοφορικές υπηρεσίες. Ειδικεύονται στον ανταρτοπόλεμο.

Βάρβαρος

Οι διάφορες βαρβαρικές φυλές συνεχίζουν να επιβιώνουν απομονωμένες από τον πολιτισμό, σε δυσπρόσιτα βουνά ή πυκνά δάση. Ένας βάρβαρος μπορεί να νιώθει άβολα σε μια πόλη, αλλά είναι σκληραγωγημένος, θαρραλέος και διαθέτει οξυμένα ένστικτα κυνηγιού και επιβίωσης. Οι χαρακτήρες με βαρβαρικό υπόβαθρο γνωρίζουν τη γλώσσα της φυλής τους.

d6	Βαρβαρική φυλή
1	Υπερβόρειοι
2	Βαράγγοι
3	Γότθοι
4	Κιμμέριοι
5	Αλανοί
6	Σιονγκ-νου

Δολοφόνος

Πληρωμένος φονιάς ή κυνηγός κεφαλών. Καλός στην παρακολούθηση, τη συγκέντρωση πληροφοριών, την ενέδρα, τις μεταμφιέσεις και γενικά σε ό,τι αφορά τις δολοφονίες. Είναι επίσης γνώστης των θανατηφόρων δηλητηρίων και της χρήσης τους.

Έμπορος

Ταξιδευτής που εμπορεύεται αγαθά από μακρινά μέρη. Οι έμποροι γνωρίζουν την τέχνη του παζαριού, τις εμπορικές διαδρομές της περιοχής τους, κι έχουν ποικίλες γνωριμίες και διασυνδέσεις. Ειδικεύονται συνήθως στην εμπορία ενός τύπου

προϊόντων, για τον οποίο διαθέτουν εξειδικευμένες γνώσεις. Η ειδικέυση του εμπόρου καθορίζεται με τον πίνακα:

d66	Ειδικέυση εμπόρου
11	Αλάτι
12	Άλογα
13	Αρώματα και αιθέρια έλαια
14	Ασημικά και χρυσαφικά
15	Βότανα, φίλτρα και γιατρικά
16	Γουναρικά, δέρματα ή μαλλί
21	Ελεφαντόδοντο
22	Έργα τέχνης
23	Εργαλεία
24	Ζάχαρη
25	Κεραμικά
26	Κλοπιμαία
31	Κοσμήματα
32	Κώδικες και περγαμηνές
33	Λάδι
34	Λατρευτικά είδη: εικόνες, φυλαχτά, λείψανα
35	Μεταλλεύματα
36	Μετάξι
41	Μπαχαρικά
42	Ναρκωτικά
43	Ξηρά τροφή: παστό κρέας, σιτηρά, καρποί
44	Ξυλεία
45	Όπλα
46	Πανοπλίες
51	Περίεργα αντικείμενα
52	Πολύτιμα υλικά: ήλεκτρο, έβενος, πορφύρα
53	Πολύτιμοι λίθοι
54	Πορσελάνη
55	Ποτά
56	Ρούχα και είδη ένδυσης
61	Σκλάβοι
62	Σκοινιά και δίχτυα
63	Τέρατα
64	Υαλικά
65	Υφάσματα
66	Χαλιά

Εξορκιστής

Ειδικός σε ευχές που σκοπό έχουν να ξορκίσουν στοιχειώματα ελασσόνων πνευμάτων και δαιμονίων που πιστεύεται πως προκαλούν κακοτυχία, ασθένειες κτλ. Οι εξορκιστές είναι περιζήτητοι στα χωριά, και τα γυρνούν περιπλανώμενοι ασκώντας την τέχνη τους. Εάν ο χαρακτήρας που διαθέτει αυτό το υπόβαθρο είναι σοφός, τότε ένα από τα αρχικά του ξόρκια θα είναι ο *Εξορκισμός*.

Ερημίτης

Κάποιος ο οποίος αναγκάστηκε να ζήσει για πολύ καιρό απομονωμένος, εκτός της κοινωνίας. Οι λόγοι της απομόνωσής ενός ερημίτη ποικίλουν, αν και συχνά είναι θρησκευτικοί, κοινωνικοί ή

ψυχολογικοί. Όπως είναι φυσικό, ένας ερημίτης διαθέτει γνώσεις επιβίωσης στη φύση. Η πολυετής του απομόνωσή όμως είναι πιθανό να τον έκανε να φαίνεται παράξενος και απόμακρος στους ανθρώπους.

Ευγενής

Μεγαλωμένος σε κάποιο οικογενειακό κάστρο, έπαυλη ή παλατινή αυλή. Πιθανόν να ήταν κληρονόμος και κάποιου τίτλου. Ένας ευγενής έχει λάβει τη βασική κλασική εκπαίδευση σε ιστορία, ρητορική και φιλοσοφία. Γνωρίζει ξιφασκία, ιππασία, τους κανόνες της μονομαχίας, ενώ είναι επίσης εξοικειωμένος με τα οικόσημα των αρχόντων, τους παλατινούς τρόπους και τα πρωτόκολλα της αυλής.

Ζητιάνος

Οι ζητιάνοι είναι περιπλανώμενοι, που μεταξύ διαφόρων δουλειών του ποδαριού και μικροεγκλημάτων, ζουν κατά κύριο λόγο από την ελεημοσύνη των άλλων. Ενώ συχνά αυτό συμβαίνει λόγω κάποιας ασθένειας ή ατυχίας που τους στέρησε την ικανότητα της εργασίας, η πλειονότητα των τυχοδιωκτών με αυτό το υπόβαθρο ήταν απλά ρεμπεσκέδες ή αλήτες μεγαλωμένοι στο δρόμο.

Θεραπευτής

Οι θεραπευτές ασκούν την παραδοσιακή ιατρική, γνωστή και ως *φαρμακεία*. Γνωρίζουν τα συμπτώματα και τους τρόπους θεραπείας των συνηθισμένων ασθενειών, ξέρουν να περιποιούνται τραύματα, όπως και να εκτελούν ακρωτηριασμούς. Εάν ο χαρακτήρας που διαθέτει αυτό το υπόβαθρο είναι σοφός, ένα από τα αρχικά του ξόρκια θα είναι το *Κλείσιμο Πληγής*.

Ιερέας

Οι ιερείς ανήκουν στον κλήρο κάποιας θρησκείας ή λατρείας. Ένας ιερέας έχει εξειδικευμένη γνώση πάνω στη λατρεία που ακολουθεί, ενώ χαίρει εκτίμησης και σεβασμού μεταξύ των ομόθρησκων του. Η ακριβής θρησκεία θα καθοριστεί από τον παίκτη και σε συμφωνία με το εκάστοτε χρονικό. Υπάρχει 1 πιθανότητα στις 6 ο χαρακτήρας να ανήκει/ανήκει σε κάποια *αιρετική* πίστη.

Κλέφτης

Διαρρήκτης ή πορτοφολάς. Ξέρει από μεταμφιέσεις και ενέδρες, όπως και πώς να κινείται σε μια πόλη. Γνωρίζει την πιάτσα του υποκόσμου, τους ανθρώπους και τους τρόπους της. Εάν ένας πολυμήχανος χαρακτήρας έχει αυτό το υπόβαθρο, ξεκινά διαθέτοντας *εργαλεία παραβίασης*.

Κυνηγός

Γνωρίζει καλά τα δάση, τα διάφορα θηράματα και τον τρόπο κυνηγιού του καθενός (τρόπους προσέγγισης, παγίδες κτλ.) Ξέρει ιχνηλασία, όπως και το πως να κινείται αθόρυβα ανάμεσα σε βλάστηση. Αρχίζει έχοντας στην κατοχή του ένα τόξο και μια φαρέτρα με 20 βέλη (1-3), ένα κυνηγόσκυλο (4-5), ή ένα εκπαιδευμένο κυνηγετικό γεράκι (6).

Ληστής

Οι ληστές δρουν ως μέλη ολιγάριθμων συμμοριών που αιφνιδιάζουν και ληστεύουν ταξιδιώτες. Τα κρησφύγετα των ληστρικών κομπανιών βρίσκονται συνήθως κρυμμένα σε πυκνά δάση. Εξοικειωμένοι με τη δύσκολη ζωή της παρανομίας, οι ληστές γνωρίζουν επίσης από ενέδρες, απαγωγές και βασανισμούς.



Λόγιος

Διαθέτει αξιοσημείωτες γνώσεις πάνω σε κάποια ακαδημαϊκή ειδικότητα. Οι λόγιοι είναι συχνά υψηλόβαθμοι υπάλληλοι, διδάσκαλοι, ή σύμβουλοι αρχόντων. Ένας λόγιος ξεκινά το παιχνίδι διαθέτοντας *πένα, μελάνι, έναν κενό κώδικα*, όπως και μία πραγματεία πάνω στην ειδικότητά του (αξίας 100 αργυρών νομισμάτων). Η ειδικότητα του λόγιου καθορίζεται με τον πίνακα:

d6	1-3	4-6
1	Φιλόσοφος	Ιστορικός
2	Νομικός	Θεολόγος
3	Φυσιογνώστης	Δαιμονολόγος
4	Αστρολόγος	Γεωγράφος
5	Μαθηματικός	Αλχημιστής
6	Ρήτορας	Ιατρός

Μισθοφόρος

Οι μισθοφόροι, συνήθως ως μέλη διαφόρων μισθοφορικών κομπανιών, προσφέρουν πολεμικές υπηρεσίες στον άρχοντα που θα πληρώσει καλύτερα. Διαθέτουν στρατιωτική πειθαρχία και πολεμική εμπειρία. Τείνουν να πίνουν πολύ και να προκαλούν φασαρίες στα καπηλειά.

Μοναχός

Ανήκε σε κάποιο θρησκευτικό ή μυστικιστικό τάγμα ασκητικής φύσης. Οι γνώσεις του θα είναι ανάλογες με το τάγμα που υπηρετούσε. Υπάρχει πιθανότητα 1 στις 6 να ανήκει σε κάποια μυστική *δαμονική αίρεση* (βλ. *Παράρτημα, Θεοί και Δαίμονες*).

Ναυτικός

Πολυταξιδεμένος. Οι γνώσεις του περιλαμβάνουν πλοήγηση καραβιών, οργάνωση πληρώματος, διαχείριση των κινδύνων της θάλασσας, προσανατολισμό, χαρτογραφία, όπως και τους βασικούς υδάτινους δρόμους. Κάθε ναυτικός ισχυρίζεται πως

έχει δει κάποιο μυθικό θαλάσσιο τέρας με τα ίδια του τα μάτια ή έχει ότι γλιτώσει τουλάχιστον μία φορά από βέβαιο πνιγμό.

Νομάς

Η ζωή των νομάδων είναι απλή και οι κοινωνίες τους χαμηλής εξειδίκευσης. Οι περισσότεροι είναι κτηνοτρόφοι και ζουν σε καταυλισμούς που αποτελούνται από λίγες οικογένειες. Γνωρίζουν εξαιρετική ιππασία, κυνήγι, όπως και τα βασικά της επιβίωσης στη φύση. Οι διάφορες φατρίες των νομάδων συγκρούονται συχνά και είναι πάντα ετοιμοπόλεμες. Οι χαρακτήρες με αυτό το υπόβαθρο γνωρίζουν τη νομαδική γλώσσα. Η φυλή καταγωγής ενός νομά μπορεί να καθοριστεί με τον πίνακα:

d6	Νομαδική φυλή
1	Σκύθες
2	Σαυρομάτες
3	Μασσαγέτες
4	Πετσενέγκοι
5	Σαρμάτες
6	Σεμέτσκοι

Ξυλοκόπος

Τα δάση είναι το δεύτερο σπίτι των ξυλοκόπων και τα περπατούν με σιγουριά. Γνωρίζουν την ποιότητα και την αντοχή του ξύλου κάθε δέντρου, όπως και τον τρόπο να τα πελεκούν αποτελεσματικά. Οι χαρακτήρες με το υπόβαθρο αυτό, ξεκινούν το παιχνίδι διαθέτοντας ένα *τσεκούρι*.

Πειρατής

Μαθημένος στη σκληρή ζωή της θάλασσας, της παρανομίας και του πλιάτσικου. Πολυταξιδεμένος και με πλούσιο υβρεολόγιο. Πολλοί φίλοι αλλά και πολλοί εχθροί στα λιμάνια.

Πόρνη

Οι πόρνες δουλεύουν μόνες ή ανήκουν σε κάποιο «σπίτι». Εάν μια πόρνη διαθέτει παρουσία άνω του 15 θεωρείται πως ήταν *παλλακίδα* και ανήκε στην τάξη των επαγγελματιών. Μια παλλακίδα είχε ευκατάστατους πελάτες—συχνά άρχοντες—άρα είναι εξοικειωμένη με τους τρόπους των ευγενών. Εάν ο χαρακτήρας με αυτό το υπόβαθρο είναι *σοφός*, ένα από τα αρχικά του ξόρκια θα είναι η *Γητεία*.

Προνοιάριος

Επίλεκτος έφιππος πολεμιστής, γόνος κάποιας οικογένειας τιτλούχων στρατιωτικών γαιοκτημόνων. Σκληραγωγημένος, πειθαρχημένος και με εμπειρία στα πολεμικά πράγματα, τη διοίκηση και την ιππασία. Ένας χαρακτήρας με αυτό το υπόβαθρο ξεκινά έχοντας στην κατοχή του ένα *κλιβάνιο*.

Σαμάνος

Μάγος-γιατρός, νομαδικής (1-3) ή βαρβαρικής (4-6) προέλευσης. Γνωρίζει ιστορίες και μύθους περί των διάφορων πνευμάτων της φύσης. Ειδικός στα γιατροσόφια της παραδοσιακής ιατρικής, αντιμετωπίζει τις ασθένειες με βότανα, εξαγνιστικές τελετές, χρήση κυμβάλων ή και παραισθησιογόνων ουσιών.

Σκλάβος

Υπάρχουν διάφοροι τρόποι να εκτέσει κανείς στη δουλεία: αιχμαλωσία, αβάσταχτο χρέος ή τιμωρία. Οι δεξιότητες και οι γνώσεις ενός σκλάβου εξαρτώνται από το είδος της εργασίας που εκτελεί (συνηθέστερα χειρωνακτικού τύπου). Διαθέτει ανεπτυγμένη υπομονή και αντοχή σε συνθήκες κακουχίας. Φυσικά, είναι πλέον απελεύθερος ή φυγάς. Ο πίνακας που ακολουθεί μπορεί να καθορίσει το είδος του σκλάβου:

d6	Είδος σκλάβου
1	Χειρώνακτας*
2	Κωπηλάτης
3	Σκλάβος αγρότης
4	Μαχητής αρένας
5	Σκλάβος σε χαρέμι
6	Ευνούχος σε υπηρεσία ευγενή

*Βλέπε υπόβαθρο *χειρώνακτα*.



Στρατιωτικός

Υπήρξε μέλος της στρατιάς κάποιου άρχοντα. Εκπαιδευμένος, πειθαρχημένος και έμπειρος στην τακτική μάχη. Η εμπειρία του στη διοίκηση εξαρτάται από τον βαθμό που είχε αποκτήσει:

2d6	Βαθμός	Διοικεί
2-6	Κονταράτος	-
7-8	Πένταρχος	5 άνδρες
9	Δέκαρχος	10 άνδρες
10	Δρακονάριος	50 άνδρες
11	Κένταρχος	100 άνδρες
12	Κόμης	500 άνδρες

Οι στρατιωτικοί ανήκουν στην τάξη των επαγγελματιών, εκτός κι αν έχουν το βαθμό του κόμη, οπότε και θεωρούνται μέλη της αριστοκρατίας.

Τεχνίτης

Επαγγελματίας, επιδέξιος σε κάποια εξειδικευμένη δουλειά που απαιτεί μαθητεία. Όσοι ασκούν τέτοια επαγγέλματα είναι συνήθως οργανωμένοι σε συντεχνίες που προασπίζουν τα συμφέροντά τους και ρυθμίζουν τις επαγγελματικές τους δραστηριότητες. Το επάγγελμα του τεχνίτη καθορίζεται με τον πίνακα:

d66	Επάγγελμα τεχνίτη
11	Αγγειοπλάστης
12	Αρτοποιός
13	Αρωματοποιός
14	Βυρσοδέψης
15	Γραφέας
16	Δήμιος
21	Κηροποιός
22	Κλειδοποιός
23	Κοσμηματοποιός
24	Κουρέας
25	Κωδικογράφος
26	Λιθοξόος
31	Μάγειρας
32	Μεταλλουργός
33	Μηχανικός
34	Μυλωνάς
35	Ναυπηγός
36	Ξυλουργός
41	Οινοποιός
42	Οπλουργός
43	Πανδοχέας
44	Παπουτσής
45	Πεταλωτής
46	Ράφτης
51	Σελοποιός
52	Σχοινοποιός
53	Ταπητουργός
54	Ταριχευτής
55	Τέκτονας
56	Τοξουργός
61	Υαλουργός
62	Οργανοποιός
63	Ζωγράφος
64	Μικρογράφος
65	Καλλιγράφος
66	Ψηφοθέτης

Τραμπούκος

Βίαιος, απειλητικός νταής. Δρα ως μέλος κάποιας συμμορίας ή ως φύλακας σε κακόφημα στέκια όπως μπουρδέλα και καπηλειά. Γνωρίζει από εκφοβισμούς, βασανισμούς, νταβατζιλίκια και ζοριλίκια και είναι εξοικειωμένος με τον υπόκοσμο των πόλεων.

Τροβαδούρος

Πλανόδιος αφηγητής ιστοριών και θρύλων. Οι συχνά υπερβολικές αφηγήσεις του γίνονται με παραστατικό και έντεχνο τρόπο και συνήθως υπό τη συνοδεία κάποιου μουσικού οργάνου. Οι τροβαδούροι συχνάζουν σε πανδοχεία, γιορτές, αρχοντικές αυλές. Αντίστοιχο των τροβαδούρων στα ανατολικά βασίλεια είναι οι *ασίκηδες*. Ένας χαρακτήρας με αυτό το υπόβαθρο, ξεκινά το παιχνίδι έχοντας στην κατοχή του ένα μουσικό όργανο.

Τσαρλατάνος

Πονηρός περιπλανώμενος αγύρτης που ζει εις βάρος της αφέλειας των άλλων, χρησιμοποιώντας διάφορα τεχνάσματα, ψεύδη και απάτες. Μπορεί να είναι χαρτοπαίκτης, επαγγελματίας απατεώνας ή κομπογιαννίτης κάθε είδους. Είναι βέβαια και ο πιο κατάλληλος στο να αναγνωρίζει τους ομοίους του. Ο χαρακτήρας που θα ρίξει στα ζάρια αυτό το υπόβαθρο, πρέπει να διαθέτει τουλάχιστον 10 στη νόηση, αλλιώς καταλήγει *ζητιάνος*.

d6	Ειδικότητα
1	Αγύρτης
2	Κομπογιαννίτης
3	Χαρτόμουτρο
4	Παπατζής
5	Μασκαράς
6	Πλαστογράφος

Τυμβωρύχος

Μακάβριος τύπος κλέφτη που ξαφρίζει τους πεθαμένους από τα αχρείαστα πλούτη τους. Είναι ειδικός στον προσανατολισμό και τη χαρτογράφηση όσον αφορά υπόγειους λαβυρίνθους και κατακόμβες. Διαθέτει τις βασικές τουλάχιστον γνώσεις της αρχαϊκής ώστε να μπορεί να διαβάσει επιγραφές σε τύμβους. Ξεκινά διαθέτοντας ένα *λοστό*.

Χειρώνακτας

Εργάτης για βαριές δουλειές, ως επί το πλείστον ανειδίκευτες ή χαμηλής εξειδίκευσης. Διαθέτει αυξημένη αντοχή και αποτελεσματικότητα σε τέτοιου είδους κοπιαστικές εργασίες.

d6	Χειρωνακτική εργασία
1-2	Αχθοφόρος
3-4	Εργάτης οικοδομών
5	Εργάτης ορυχείου
6	Λιθοτόμος

Ψαράς

Γνώστης των διαφόρων αλιευτικών μεθόδων και των πλασμάτων της θάλασσας. Είναι επίσης αρκετά εξοικειωμένος με την πλοήγηση σκαφών, την κωπηλασία και το χειρισμό των ιστίων.

Ακόλουθοι

Οι παίκτες, ειδικά αν είναι λίγοι σε αριθμό, ίσως κρίνουν πως χρειάζονται μεγαλύτερη ομάδα για κάποια εξόρμηση που σχεδιάζουν. Στην περίπτωση αυτή μπορούν να στρατολογήσουν ακόλουθους. Οι ακόλουθοι, όπως και οι χαρακτήρες των παικτών, είναι τυχοδιώκτες σε αναζήτηση κομπανίας για περιπέτεια.

Στρατολόγηση ακολούθων

Οι ακόλουθοι σε γενικές γραμμές δημιουργούνται και λειτουργούν όπως και οι κανονικοί χαρακτήρες των παικτών. Έτσι, κάθε παίκτης, πέρα από τον έλεγχο του κεντρικού του χαρακτήρα μπορεί να αναλάβει παράλληλα και τον έλεγχο ενός ή περισσότερων ακολούθων.

Ο μέγιστος αριθμός ακολούθων που επιτρέπεται να χειρίζεται ένας παίκτης θα καθοριστεί από τον διαιτητή ανάλογα με τη διαθεσιμότητα των παικτών και τις απαιτήσεις του χρονικού. Εναλλακτικά, μπορεί να βασιστεί στο γνώρισμα της *παρουσίας* του βασικού χαρακτήρα κάθε παίκτη, ως εξής:

Μέγιστος αριθμός ακολούθων

Παρουσία	Μέγιστος αριθμός ακολούθων
3	0
4-5	1
6-14	2
15-17	3
18	6

Ένας παράγοντας που μπορεί να επηρεάσει τη στρατολόγηση των ακολούθων είναι η γενική φήμη της κομπανίας στην περιοχή. Αν για παράδειγμα οι παίκτες προσλαμβάνουν συχνά ακόλουθους αλλά ελάχιστοι επιστρέφουν ζωντανοί, σύντομα καείς δεν θα θέλει να τους ακολουθήσει.

Λειτουργία και συμπεριφορά ακολούθων

Η διαφορά μεταξύ ενός χαρακτήρα παίκτη και ενός ακολούθου, είναι ότι μονάχα ο πρώτος ελέγχεται άμεσα και πλήρως από τον παίκτη. Οι ακόλουθοι της κομπανίας ελέγχονται μεν από τον παίκτη που έχει αναλάβει τον χειρισμό τους, έχουν όμως παράλληλα και δική τους βούληση, προσωπικότητα και επιδιώξεις. Πρακτικά, αυτό σημαίνει πως ο διαιτητής μπορεί να επέμβει για να ορίσει τις πράξεις και τη συμπεριφορά τους όταν κρίνει πως αυτό είναι απαραίτητο.

Όποτε οι περιστάσεις το απαιτούν, χρησιμοποιείται για τους ακολούθους και ο μηχανισμός της ζαριάς ηθικού. Αυτό μπορεί να αφορά περιπτώσεις που οι ακόλουθοι καλούνται να αναλάβουν κάποιο μεγάλο ρίσκο ή όταν για οποιονδήποτε λόγο αμφισβητούν την αφοσίωσή τους στην ομάδα. Εάν ο χαρακτήρας που ακολουθούν έχει χαμηλή ή υψηλή *παρουσία*, η ζαριά αυτή θα τροποποιηθεί καταλλήλως.

Η προσωπικότητα ενός ακολούθου μπορεί να καθοριστεί τυχαία (και κρυφά) από τον διαιτητή, με τη χρήση του πίνακα στοιχείων προσωπικότητας που βρίσκεται στο παράρτημα.

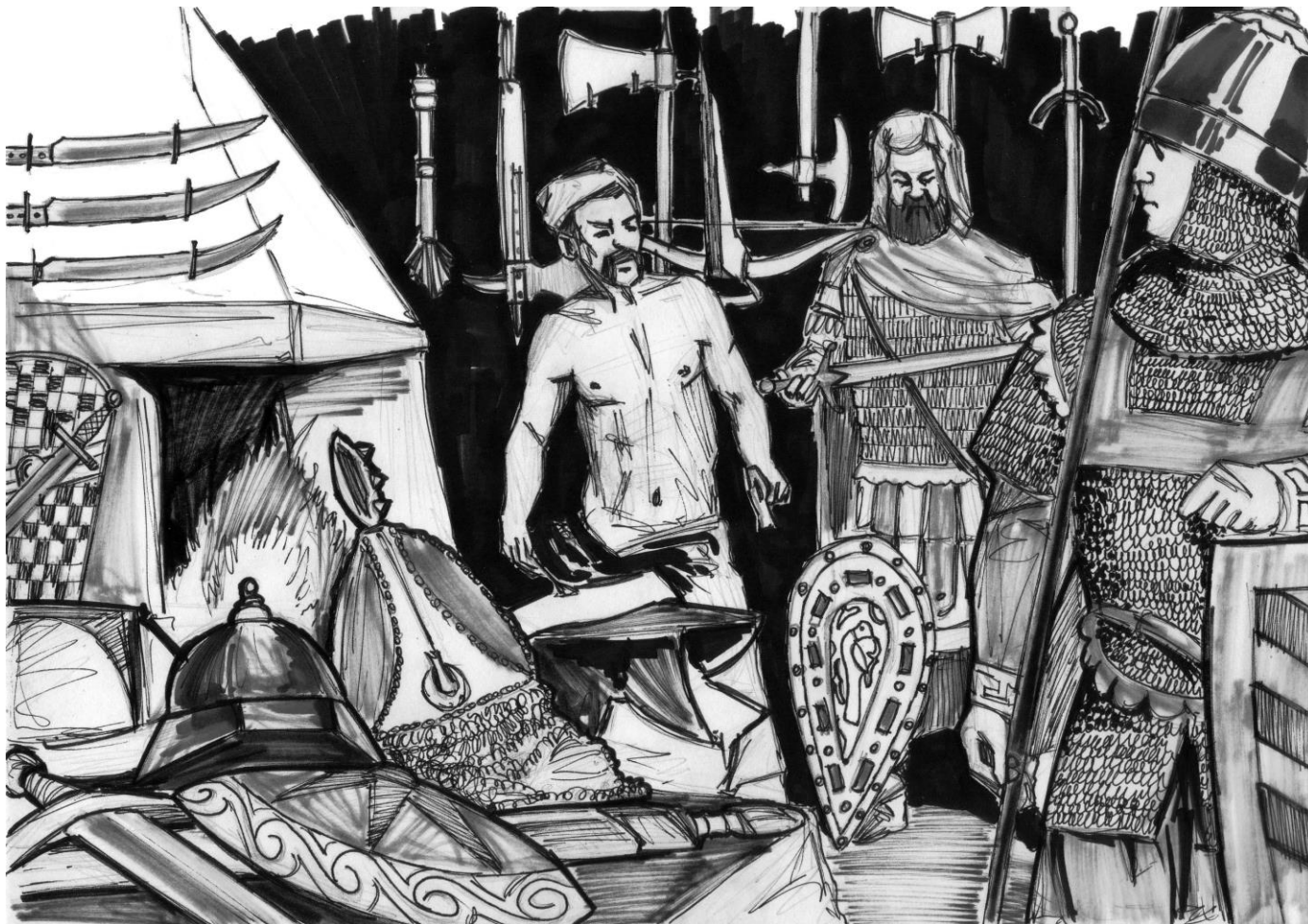
Σε γενικές γραμμές οι ακόλουθοι περιμένουν να αντιμετωπίσουν ισότιμα με τα υπόλοιπα μέλη της κομπανίας, λαμβάνοντας δίκαιο μερίδιο σε θησαυρό και μαγικά αντικείμενα. Εάν αδικούνται θα υπερασπίσουν τα δικαιώματά τους και αν οι περιστάσεις το δικαιολογούν μπορούν να γίνουν μέχρι και ανοιχτά εχθρικοί προς τους χαρακτήρες των παικτών.

Οι ακόλουθοι κερδίζουν φήμη και επίπεδα όπως ακριβώς και οι χαρακτήρες των παικτών.

Στο παράρτημα μπορεί να βρεθεί ένας εναλλακτικός, πιο λεπτομερής τρόπος αναζήτησης, στρατολόγησης, και διαχείρισης των ακολούθων.



III. Εφόδια και Εξοπλισμός



Η προμήθεια εφοδίων και κατάλληλου εξοπλισμού είναι κρίσιμης σημασίας για την επιτυχία μιας περιπετειώδους εξόρμησης: τρόφιμα και νερό για την επιβίωση, πυρσοί και εργαλεία για την εξερεύνηση των λαβυρίνθων, σακιά και υποζύγια για τη μεταφορά των λαφύρων, και φυσικά γερά όπλα και πανοπλίες για τις περιπτώσεις που αναγκάζεται κανείς να αντιμετωπίσει εχθρούς.

Στο κεφάλαιο αυτό παρατίθενται λίστες και λεπτομέρειες σχετικά με τα συνήθη αντικείμενα που ενδιαφέρουν τους τυχοδιώκτες. Οι λίστες αυτές δεν θα μπορούσαν φυσικά να είναι πλήρεις και τελειωτικές: νέα αντικείμενα που ενδεχομένως χρειαστούν θα προστεθούν από τον διαιτητή.

Η διαθεσιμότητά των αντικειμένων, όπως είναι φυσικό, θα εξαρτάται από την οργάνωση και το μέγεθος των οικισμών: κάποια από τα πιο εξειδικευμένα ή ακριβά αντικείμενα (όπως για παράδειγμα οι βαριές πανοπλίες) θα μπορούν να βρεθούν μόνο σε μέρη όπου υπάρχουν οι κατάλληλοι έμποροι ή τεχνίτες.

Καλό είναι ο διαιτητής να έχει υπόψιν του πως το τεχνολογικό επίπεδο που έχει ως σημείο αναφοράς το παιχνίδι, αντιστοιχεί σ' αυτό του *Πρώιμου Μεσαίωνα* (μέχρι τον 10^ο μ.Χ. αιώνα).

Αρχικά χρήματα

Κάθε νέος χαρακτήρας ξεκινά το παιχνίδι διαθέτοντας **30 - 180 (3d6 x 10) αργυρά δηνάρια**, τα οποία μπορεί να ξοδέψει για να εξοπλιστεί κατάλληλα για περιπέτεια.

Εφόδια

Με τον όρο εφόδια εννοούμε τα χρήσιμα στους τυχοδιώκτες αντικείμενα, πέραν των όπλων και των θωρακίσεων που θα εξεταστούν αργότερα.

Όλες οι τιμές δίνονται σε **αργυρά νομίσματα** (δηνάρια), που είναι και η βασική νομισματική μονάδα του παιχνιδιού.

Σημειώνεται και η **επιθάρυνση σε λιθάρια**. Ένα λιθάρι αντιστοιχεί σε βάρος περίπου ενός κιλού. Περισσότερα για την επιβάρυνση μπορούν να βρεθούν αργότερα στο αυτό κεφάλαιο.

Χρήσιμα αντικείμενα

Αντικείμενο	Τιμή	Λιθ.
Αξίνα	5	2
Αλυσίδα, ανά μέτρο	10	1
Βάρκες και πλοία	*	-
Γάντζος	5	1
Γυλός	5	0,5
Δίχτυ (διάμετρος 3 μ.)	3	1
Επίδεσμος	0,2	0,2
Εργαλεία παραβίασης	30	-
Ζώα και υποζύγια	*	-
Καθρέφτης, μικρός	15	-
Καρότσα	8	-
Κενή περγαμινή (ανά φύλο)	1	-
Κενός κώδικας (γριμόριο)	50	1
Στειλιάρι τριών μέτρων	0,2	2
Κουτί με καρφιά (10)	1	0,5
Λοστός	3	1
Μελάνι γραφής (ανά φιαλίδιο)	5	-
Μουσικό όργανο	7	1
Ξηρά τροφή για μία ημέρα	1	0,5
Πυρσός	0,2	0,5
Πουγκί	0,5	-
Σακί	2	0,5
Σακίδιο	1	0,2
Σεντούκι	5	4
Σκάλα, 3 μέτρων	5	10
Σκοινί, 15 μέτρων	2	4
Σφυρί	3	1
Σφήνες	0,2	0,5
Τσακμάκι	1	-
Τρίβολοι (20)	10	1
Φλασκή (άδειο, 500 ml)	1	(0,5)
Φλασκή εύφλεκτου λαδιού	10	0,5
Φτυάρι	5	2

Άλλα έξοδα και κόστη

Έξοδα	Τιμή
Διαμονή και φαγητό σε πανδοχείο	από 1 την ημέρα
Χειρωνακτική εργασία	1 με 3 τη ημέρα
Μισθός επαγγελματία	3 με 8 την ημέρα
Εξειδικευμένες υπηρεσίες	5 με 30 την ημέρα
Τιμή σκλάβου	30 με 180
Επαγύρωση όπλου	χ10 της τιμής

Σκλάβοι: Το ποιος μπορεί να αιχμαλωτιστεί και να διεκδικηθεί ως σκλάβος εξαρτάται από τη νομοθεσία της εκάστοτε περιοχής. Σε γενικές γραμμές, η υποδούλωση εχθρικών απολίτιστων βαρβάρων ή διάφορων ανανθρώπων όπως οι κυνοκέφαλοι και οι αγριάνθρωποι είναι νόμιμη και η ιδιοκτησία τους περνά σ' αυτόν που τους αιχμαλωτίζει.

Ενδύματα

Ένδυμα	Τιμή
Γάντια, δερμάτινα	2
Επιλωρίκιο (ένδυμα που καλύπτει τη θωράκιση)	3
Ζωνάρι	1
Καπέλο, τσόχινο	1
Καπέλο, πλατύγυρο	1
Καπέλο, γούνινο (νομαδικό)	1
Καπέλο, πολυτελές	6
Σκυθικός σκούφος	0,5
Μάλλινη κάπα	3
Μανδύας	2
Μπότες, μαλακές	2
Μπότες, σκληρές	3
Μπότες, ψηλές	3
Νομαδική φορεσιά	2
Τουνίκα	2
Τουνίκα, διακοσμημένη	5
Υποδήματα, δερμάτινα	1
Χιτώνας	3
Χιτώνας, πολυτελής	18

Οι χαρακτήρες ξεκινούν το παιχνίδι διαθέτοντας μονάχα τα βασικά ενδύματα, δηλαδή μία τουνίκα, ζωνάρι και υποδήματα.



Σημειώσεις σχετικά με τα εφόδια

Βάρκες και πλοία

Τύπος σκάφους	Μήκος	Πλήρωμα	Φορτίο	Ταχ	Τιμή
Μονόξυλο	2 μ	1/2	150	8	50
Βάρκα	5 μ	1/6	500	15	500
Χελάνδιο	30 μ	5/60	5.000	12	3.000
Δρόμωνας	40 μ	7/100	7.500	12	6.000
Πάμφυλος	50 μ	15/200	15.000	10	15.000

Δίνονται δύο αριθμοί για το πλήρωμα: ο πρώτος αφορά το ελάχιστο πλήρωμα που απαιτείται για την αποτελεσματική πλοήγηση, ενώ ο δεύτερος δείχνει το πλήρωμα που αναλογεί στο μέγιστο φορτίο του σκάφους. Κάθε άτομο θεωρείται πως ζυγίζει περίπου 75 λιθάρια.

Το φορτίο δίνεται σε λιθάρια, ενώ η ταχύτητα σε χιλιόμετρα ανά ώρα.

Γάντζος: Σιδερένιο αναρριχητικό εργαλείο Στη μία του άκρη έχει δακτύλιο για να δεθεί σκοινί, ενώ η άλλη του άκρη τελειώνει σε τέσσερα κυρτά τσιγκέλια.

Γυλός: Σακίδιο εκστρατείας. Χωρά 20 λιθάρια (ή 400 νομίσματα). Διαθέτει ιμάντες ώστε να σταθεροποιείται στην πλάτη. Χρήσιμος για τη μεταφορά αναγκαίων εφοδίων και εργαλείων.

Εργαλεία παραβίασης: Συλλογή από μικρά εργαλεία όπως αντικλείδια, ειδικές καρφίτσες, ψαλίδια και πιαστράκια. Απαραίτητα στον πολυμήχανο για να παραβιάζει κλειδαριές και να αφοπλίζει μικρές παγίδες.

Ζώα και υποζύγια

Ζώο	Ζάρ	Θωρ	Ταχ	Φορτίο	Τιμή
Γάιδαρος	1+2	1	40	45/100/150	30
Μουλάρι	2	1	50	100/150/200	50
Άλογο	2+2	1*	80	125/200/250	100
Πολεμικό Άλογο	3+3	1*	60	150/225/300	300
Καμήλα	2+1	1	60	200/300/400	150
Γιακ	3+1	2	30	250/350/500	200
Πολεμικό Μαμούθ	11	2	40	500/1.000/1.500	3.000
Κυνηγόσκυλο	1	1	60	-	50
Σκύλος φύλακας	2	1	50	-	150
Κυνηγετικό γεράκι	1/2	2	-/80	-	200

Στον πίνακα δίνονται στοιχεία για τα ζάρια, τη θωράκιση, την ταχύτητα και τα όρια φορτίου κάθε υποζυγίου.

Για το φορτίο δίνονται τρεις αριθμοί: το πόσα λιθάρια μπορεί να φορτωθεί το ζώο χωρίς να μειωθεί η ταχύτητά του, πόσα μπορεί να φορτωθεί έχοντας τα 2/3 της ταχύτητάς του, και μέχρι πόσα έχοντας το 1/3. Βαρύτερα φορτία θα καταστήσουν την κίνηση αδύνατη.



TK

Τα **άλογα** μπορούν να θωρακιστούν με μέση θωράκιση (Θ2, 20 λιθάρια) που κοστίζει 200 αργυρά νομίσματα.

Τα **πολεμικά άλογα** μπορούν να θωρακιστούν ομοίως με μέση θωράκιση (Θ2, 20 λιθάρια) για 200 αργυρά, αλλά και με βαριά (Θ3, 40 λιθάρια) για 500 αργυρά νομίσματα.

Τα **πολεμικά μαμούθ** μπορούν να θωρακιστούν για Θ3 για 1.200 αργυρά νομίσματα.

Οι **σκύλοι φύλακες** χρειάζονται 3 με 8 εβδομάδες για να δεθούν με τον αφέντη τους ώστε να τον εμπιστεύονται. Μπορούν να θωρακιστούν για Θ2 για 100 αργυρά νομίσματα.

Οι παίκτες πιθανόν να θελήσουν να πάρουν σκυλιά φύλακες μαζί τους στο λαβύρινθο. Ο διαιτητής δεν θα πρέπει να ξεχνά πως τα σκυλιά είναι θορυβώδη (τα γαυγίσματά τους μπορεί προκαλέσουν επιπλέον ελέγχους για τυχαίες συμπλοκές), κι επιπλέον φοβούνται τα παράξενα τέρατα, τα μεγαλόσωμα θηρία, και φυσικά τρέμουν τους νέρτερους.

Ζωνάρι: Το ζωνάρι του τυχοδιώκτη διαθέτει λουριά και τσιγκέλια ώστε να επιτρέπει το κρέμασμα διαφόρων όπλων, εργαλείων και πουγκιών για εύκολη πρόσβαση και μεταφορά.

Καρότσα: Μεγάλη καρότσα φτιαγμένη για να ζεύεται σε υποζύγιο.

Κενός κώδικας: Κενό δερματόδετο βιβλίο περγαμηνής, 200 σελίδων. Μπορεί να χρησιμεύσει και ως γριμόριο για την καταγραφή των ξορκιών του σοφού. Οι σοφοί ξεκινούν το παιχνίδι

διαθέτοντας ήδη ένα γριμόριο, αλλά αν αυτό χαθεί, θα πρέπει να αντικατασταθεί με ένα καινούριο.

Μελάνι γραφής: Απαραίτητο για γραφή. Κάθε φιαλίδιο είναι αρκετό για 20 σελίδες κειμένου. Χρησιμοποιείται με μια απλή πένα από φτερό πουλιού.

Μουσικό όργανο: Διάφοροι τύποι μουσικών οργάνων: *άρπα, άσκαυλος, αυλός, θούκινο, ζουρνάς, κύμβαλα, λαούτο, λύρα, ραμπάμπι, νταούλι, σαντούρι, φλογέρα.*

Πυρσοί και τσακμάκι: Λεπτομερείς κανόνες σχετικά με τους πυρσούς μπορούν να βρεθούν στο κεφάλαιο Χ. Γενικά, ο πυρσός καίει για μία ώρα, και η λάμψη του φωτίζει μια περιοχή ακτίνας 12 μέτρων.

Πουγκί: Μικρό πουγκί με λουρί για κρέμασμα από τη ζώνη. Χωρά 1 λιθάρι, δηλαδή 20 νομίσματα, 10 σφαιρίδια σφενδόνης ή τριβόλους.

Σακί: Ένα σακί φτιάχνεται από ανθεκτικό λινό ύφασμα, και είναι αρκετά μεγάλο ώστε να χωρά ως και 30 λιθάρια (ή 600 νομίσματα).

Σακίδιο: Χωρά 10 λιθάρια (ή 200 νομίσματα). Μπορεί να κρεμαστεί χιαστί στον ώμο.

Σεντούκι: Φτιαγμένο από ανθεκτικό ξύλο με μεταλλικές ενισχύσεις και κλειδαριά. Χωρητικότητα 1.000 νομίσματα (50 λιθάρια).

Σφήνες: Γωνιώδη κομμάτια ξύλου που τοποθετούνται μεταξύ πατώματος και πόρτας για να την σφηνώσουν στην κατεύθυνση που ανοίγει. Μια σφηνωμένη πόρτα χρειάζεται προσπάθεια για

να ανοίξει, με ένα κανονικό άτομο να έχει πιθανότητα επιτυχίας 2 στις 6 κάθε γύρο.

Τρίβολοι: Ειδικά καρφιά με τέσσερις αιχμηρές καταλήξεις που κοιτούν σε διαφορετική κατεύθυνση η κάθε μια. Όταν ένας τρίβολος πεταχτεί στο έδαφος, πάντοτε μία αιχμή του θα είναι στραμμένη προς τα πάνω. Χρησιμεύουν ως παγίδες για την αντιμετώπιση διωκτών. Αποτελεσματικοί και εναντίον ιππικού, καθώς τραυματίζουν τις σπλές των αλόγων.

Φλασκή εύφλεκτου λαδιού: Αυτό το εμπρηστικό μείγμα μπορεί να αναφτεί με φυτίλι και να ριχθεί εναντίον κάποιου εχθρού προκαλώντας 1-6 πόντους ζημιάς τον πρώτο γύρο, και 1-3 επιπλέον τον επόμενο (καθώς σβήνει). Η ρίψη του θα απαιτεί συνήθως μια ζαριά μάχης. Αν ριχθεί σε κάποιον που βρίσκεται σε στενό σχηματισμό, οι διπλανοί του θα υποστούν 1-3 πόντους ζημιάς κατά το χτύπημα.

Ένας άλλος συνηθισμένος τρόπος χρήσης του εύφλεκτου λαδιού είναι το χύσιμο στο έδαφος και η ανάφλεξή του με κάποιον πυρσό. Ένα φλασκή λαδιού θα σχηματίσει μια λίμνη με διάμετρο περίπου 1,5 μέτρο. Με αυτή την χρήση δύσκολα προκαλεί ζημιά, μπορεί όμως να λειτουργήσει αποθαρρυντικά: πολλά θηρία (κατά κύριο λόγο τα συνηθισμένα ζώα) φοβούνται τη φωτιά.

Χωρητικότητες σάκων, σεντουκιών κτλ.

Αντικείμενο	Λιθάρια	Νομίσματα
Σακίδιο	10	200
Γυλιός	20	400
Σακί	30	600
Σεντούκι	50	1.000



Όπλα και θωρακίσεις

Στις κάτωθι λίστες παρουσιάζονται και περιγράφονται διάφοροι τύποι όπλων και θωρακίσεων μεσαιωνικής τεχνολογίας. Τα αντικείμενα είναι χωρισμένα ανά κατηγορίες. Σημειώνεται η τιμή τους σε αργυρά νομίσματα, η επιβάρυνσή τους σε λιθάρια όπως και βαθμός θωράκισης για τις πανοπλίες.

Όπλα

Τύπος όπλου	Τιμή	Λιθ.	Περιγραφή
(αγχέμαχα, κανονικά)			
Απελατίκι	8	2	Πολεμικό ρόπαλο. Τελειώνει σε μεταλλική κεφαλή που μπορεί να είναι πτυχωτή, σφαιρική, ή να διαθέτει καρφιά. Άλλες ονομασίες: κορύνη, κεφαλοθραύστης, βαρδούκι.
Ράβδος	5	2	Γερή ξύλινη ράβδος, περίπου 2 μέτρων, ενισχυμένη με μέταλλο. Η χρήση της απαιτεί δυο χέρια.
Δόρυ	7	2	Γνωστό και ως κοντάρι ή λόγχη. Χρησιμοποιείται είτε μαζί με ασπίδα είτε με τα δυο χέρια ώστε να αξιοποιείται το μήκος του (περίπου δύο μέτρα).
Εγχειρίδιο	5	0,5	Κοντό λεπίδι περίπου 20 εκατοστών. Συγκαλύπτεται εύκολα, μπορεί επίσης να πεταχτεί. Οι επιθέσεις του γίνονται με -1, εκτός κι αν είναι πισώπλατες.
Μάχαιρα	7	1	Ξιφίδιο/μακρύ μαχαίρι, με λεπίδα 40-50 εκατοστών. Συναντάται σε διάφορους τύπους κυρτό ή μη, με μονή ή διπλή κόψη. Διάφοροι τύποι μάχαιρας: φάσγανο, ακινάκης, φαλτσέτα, κοπίς.
Ξίφος	12	2	Σπαθί με ευθεία, πλατιά, αμφίστομη λεπίδα (μήκους 50-80 εκατοστά) και χειροφυλακτήρα.
Σπάθη	10	2	Κυρτό σπαθί με μονόστομη λεπίδα. Διάφοροι τύποι σπάθης: πάλα, σαμσίρ, παραμήριο, γιαταγάνι.
Σαλίβα	10	3	Κοντή ράβδος, από την άκρη της οποίας κρέμονται με αλυσίδα ένα ή περισσότερα μεταλλικά βαρίδια. Το βαρίδια είναι σφαιρικά ή επιμήκη και συχνά φέρουν καρφιά.
Σφύρα	8	2	Μεταλλικό ρόπαλο με σφυροειδή κεφαλή.
Τσεκούρι	8	2	Πολεμικό τσεκούρι που διαθέτει λάμα από τη μία πλευρά και τσιγκέλι ή αιχμή από την άλλη.
(αγχέμαχα, βαριά)			
Δορυδρέπανο	25	3	Μακρύ, βαρύ κοντάρι με λόγχη και μεγάλο τσιγκέλι για αρπαγή ή ρίξιμο αντιπάλου από το άλογο.
Λογχοπέλεκυς	20	4	Λάμα τσεκουριού μαζί με λόγχη, σε μακρύ κοντάρι.
Πέλεκυς	20	4	Μεγάλο πολεμικό τσεκούρι, προορίζεται για χρήση με τα δυο χέρια. Διαθέτει μία, βαριά κόψη.
Ρομφαία	30	4	Μακρύ, δίχειρο σπαθί, με μεγάλη λαβή και χειροφυλακτήρα.
Φαλξ	20	3	Μακριά, δρεπανοειδής λεπίδα, κυρτή προς τα εμπρός.
(εκηβόλα)			
Ακόντιο	5	1	Ζυγισμένο ώστε να εκτοξεύεται αποτελεσματικά με ρήψη. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως αυτοσχέδιο (με -1) και για μάχη εκ του συστάδην.
Σφενδόνη	3	0,1	Εκτοξεύει ειδικά μεταλλικά βλήματα, αλλά και πέτρες (ως αυτοσχέδιο).
Τζάγγρα	40	2	Βαρύ σταυρωτό τόξο, γνωστό και ως χειροβαλλίστρα ή βαλλιστρίδα. Μετά από κάθε βολή χρειάζεται ένα γύρο για να επαναοπλιστεί.
Τόξο	10	0,5	Τυπικό τόξο, επίσης χρήσιμο στο κυνήγι.
Τόξο, σύνθετο	30	0,5	Κατασκευασμένο από κέρατο, τένοντες και ξύλο. Ισχυρότερο από το κανονικό τόξο.
Φαρέτρα	3	0,5	Για 20 βέλη τόξου ή μύδρους τζάγγρας. Προσαρμόζεται στη ζώνη ή στην πλάτη.
(βλήματα)			
Βέλος	0,2	0,1	Βλήμα για το τόξο.
Μύδρος	0,4	0,1	Βλήμα για τη τζάγγρα.
Σφαιρίδιο	0,1	0,1	Μεταλλικό, βλήμα για τη σφενδόνη. Τα σφαιρίδια αποθηκεύονται σε πουγκί.

Θωρακίσεις

Τύπος θωράκισης	Βαθμός θωράκισης	Τιμή	Λιθ.	Περιγραφή
(ελαφριές)				
Δερμάτινη	1	20	6	Στρώσεις από σκληρό δέρμα ή και γούνα.
Καββάδιο	1	30	4	Θωράκιση φτιαγμένη από παραγεμισμένο ύφασμα.
(μέσες)				
Λωρίκιο	2	50	14	Φολιδωτή πανοπλία από μέταλλο και δέρμα.
Ζάβα	2	70	12	Πλεκτός αλυσοθώρακας, καλύπτει σχεδόν όλο το σώμα.
(βαριές)				
Κλιβάνιο	3	300	24	Βαριά, σύνθετη πανοπλία αποτελούμενη από συνδεδεμένα μεταλλικά πλακίδια.
(ασπίδες)				
Σκουτάρι	+1	10	2	Μικρή στρογγυλή ασπίδα (1 απόκρουση το γύρο).
Σκούτα	+1	15	4	Φυλλόσχημη ή στρογγυλή ασπίδα μεσαίου μεγέθους (2 αποκρούσεις το γύρο).
Θυρεός	+1	30	6	Βαριά, μεγάλη τριγωνική ασπίδα (3 αποκρούσεις το γύρο).
(κράνη)				
Κράνος	+0	5	1	Μεταλλικό κράνος με πτερύγια ή πλεκτή αλυσίδα.

Σημειώσεις σχετικά με τα όπλα και τις θωρακίσεις

Κανονικά όπλα

Μια επιτυχής ένοπλη επίθεση προκαλεί κατά βάση ένα ζάρι ζημιάς.

Βαριά όπλα

Τα βαριά όπλα απαιτούν τη χρήση δύο χεριών, κάτι που καθιστά αδύνατη τη χρήση ασπίδας. Όταν όμως τα κραδαίνει κάποιος που μπορεί να τα αξιοποιήσει κερδίζει +1 στη ζημιά.

Εκμβόλα όπλα

Τα εκμβόλα όπλα όπως τα τόξα, τα ακόντια και οι σφενδόνες, πλήττουν από απόσταση και κάνουν ζημιά κανονικά (δηλαδή ένα ζάρι). Η τζάγγρα δίνει +1 στη ζημιά όπως τα βαριά όπλα, χρειάζεται όμως έναν ολόκληρο γύρο για να επαναοπλιστεί μετά από κάθε βολή.

Όπως φαίνεται και στον πίνακα, οι βολές λαμβάνουν αρνητική τροποποίηση στη ζημιά τους όταν ο στόχος βρίσκεται σε μεγάλη απόσταση.

Όρια βεληνεκούς εκμβόλων όπλων

Τύπος όπλου	Κοντινό	Μέσο (-1)	Μέγιστο (-2)
Όπλα ρίψης	10	20	30
Σφενδόνη	30	60	90
Τόξο	50	100	150
Τόξο, σύνθετο	60	120	180
Τζάγγρα	70	140	210

Διαφορετικοί τύποι οπλισμού

Ο διαιτητής θα πρέπει να λαμβάνει υπόψιν του τους τύπους των όπλων και των πανοπλιών όποτε έχουν σημασία. Για

παράδειγμα ένα κρίσιμο χτύπημα με τσεκούρι θα μπορούσε να συνθλίψει ένα ξύλινο σκουτάρι ή κάποιος με σπαθί δεν θα δυσκολευόταν να κόψει ένα σκοινί. Κάποιος που πολεμά με δόρυ μπορεί να κρατήσει μακριά τον εχθρό του σε ένα στενό πέρασμα ή και να επιτεθεί με ασφάλεια πίσω από έναν σχηματισμό με ασπίδες (ίσως εδώ ο διαιτητής δώσει -1 στις ζημιές μάχης των αντιπάλων).

Αντίστοιχα, οι διάφορες πανοπλίες και ασπίδες διαφέρουν μεταξύ τους ως προς το βάρος, την αντοχή και τον θόρυβο που προκαλούν εν κινήσει.

Θωρακίσεις

Η θωράκιση καθιστά δυσκολότερο τον τραυματισμό στη μάχη: ο βαθμός θωράκισης του αμυνόμενου αυξάνει τον αριθμό που χρειάζεται στη ζημιά μάχης του ο επιτιθέμενος (βλ κεφ. V – Μάχη και Συμπλοκή). Σε συντομογραφία, ο βαθμός θωράκισης σημειώνεται με το γράμμα Θ (πχ. βαθμός θωράκισης 3 ως Θ3).

Τύποι θωρακίσεων

Τύπος θωράκισης	Βαθμός θωράκισης	Παραδείγματα
Χωρίς	0	-
Ελαφριά	1	Καββάδια, πέτσινες φορεσιές, γούνες και προβιές
Μέση	2	Αλυσιδωτοί και φολιδωτοί μεταλλικοί θώρακες
Βαριά	3	Κλιβάνια
Ασπίδες	+1	Σκουτάρια, Σκούτες και Θυρεοί

Πανοπλίες και κίνηση

Οι μέσες, αλλά κυρίως οι βαριές πανοπλίες δυσχεραίνουν πολλές πράξεις που σχετίζονται με ταχύτητα και την επιδεξιότητα και καθιστούν την αθόρυβη κίνηση δύσκολη. Ο διαιτητής κρίνει ανά περίπτωση.

Ασπίδες

Οι ασπίδες προσφέρουν προστασία στη μάχη βελτιώνοντας τον βαθμό θωράκισης κατά 1. Ο αριθμός των επιθέσεων στις οποίες προσμετράται αυτή η τροποποίηση εξαρτάται από το μέγεθος της ασπίδας: τα μικρά σκουτάρια προσφέρουν προστασία σε μία επίθεση το γύρο, οι μεγαλύτερες σκούτες μέχρι και σε δύο, ενώ οι μεγάλοι θυρεοί μέχρι και σε τρεις.

Κάποιος που κρατά ασπίδα δεν μπορεί ταυτόχρονα να χειριστεί βαριά αγχέμαχα όπλα. Τα τόξα και οι τζάγγρες μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε συνδυασμό με τα ελαφριά σκουτάρια, όχι όμως με σκούτες ή θυρεούς.

Κάποιος που θέλει να φορέσει ή να αφαιρέσει την ασπίδα του κατά τη διάρκεια της μάχης θα πρέπει να ξοδέψει το γύρο του.

Κράνη

Ένα κράνος δεν προσφέρει επιπλέον θωράκιση, αλλά προστατεύει από τραυματισμούς στο κεφάλι, σε περιπτώσεις που θα κρίνει ο διαιτητής (όπως πτώσεις από ύψος ή πτώσεις βαριών αντικειμένων). Προαιρετικοί κανόνες για τα κράνη βρίσκονται στο παράρτημα.

Τα πολεμικά κράνη εμποδίζουν τον σοφό από το να εκτελεί ξόρκια ή τον πολυμήχανο τεχνάσματα καθώς είναι βαριά και άβολα. Είναι επίσης πιθανό ο διαιτητής να τα λάβει υπόψιν του ως παράγοντα που δυσχεραίνει την αντίληψη του χώρου ή το ακουσμα ήχων.

Χρόνος ένδυσης και αφαίρεσης θωρακίσεων

Τύπος θωράκισης	Ένδυση	Αφαίρεση
Ασπίδα / Κράνος	1 γύρος	1 γύρος
Ελαφριά	3 λεπτά	1 λεπτό
Μέση	6 λεπτά	3 λεπτά
Βαριά	12 λεπτά	6 λεπτά



Όπλα, θωρακίσεις και ρόλοι

Κάποιοι ρόλοι δεν μπορούν να αξιοποιήσουν αποτελεσματικά όλα τα όπλα και τις θωρακίσεις. Αυτό σημαίνει πως όταν τα χρησιμοποιούν δεν ωφελούνται παραπάνω απ' όσο τους επιτρέπεται.

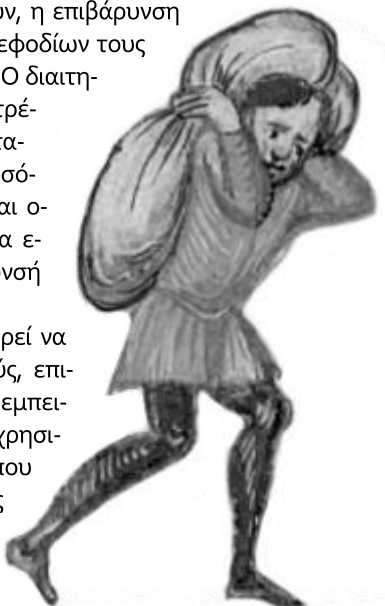
Αν για παράδειγμα ένας σοφός φορέσει βαριά πανοπλία θα κερδίσει μονάχα έναν πόντο θωράκισης, καθώς του είναι άβολη και τον καθιστά δυσκίνητο. Ομοίως, μια ασπίδα δεν θα τον ωφελήσει περισσότερο απ' όσο θα τον επιβαρύνει, και δεν θα του δώσει επιπλέον θωράκιση. Αντίστοιχα, ένας σοφός που κραδαίνει βαρύ όπλο δεν θα κερδίσει επιπλέον ζημιά στη μάχη.



Επιβάρυνση εξοπλισμού

Κανείς δεν μπορεί να κινείται με απόλυτη άνεση κουβαλώντας ένα σακί γεμάτο θησαυρό, έχοντας ζωσμένα τέσσερα όπλα και φορώντας ασπίδα και βαριά θωράκιση. Ειδικά σε περιπτώσεις όπου οι τυχοδιώκτες χρειάζεται να τρέξουν γρήγορα, να σκαρφαλώσουν ή να πηδήξουν, η επιβάρυνση του εξοπλισμού και των εφοδίων τους παίζει καθοριστικό ρόλο. Ο διαιτητής δεν θα πρέπει να επιτρέπει στους παίκτες να μεταφέρουν υπερβολικές ποσότητες βάρους ή όγκου και οφείλει να τους θυμίζει να ελέγχουν την επιβάρυνσή τους.

Ο έλεγχος αυτός μπορεί να γίνεται σε όρους γενικούς, επιστρατεύοντας λογική και εμπειρία, προτείνεται όμως να χρησιμοποιηθεί το σύστημα που περιγράφεται εδώ καθώς η μέτρηση της επιβάρυνσης είναι κρίσιμη στις περιπέτειες λαφυραγωγίας θησαυρού.



Μονάδα μέτρησης της επιβάρυνσης

Η επιβάρυνση των αντικειμένων συνοψίζει (κατά κύριο λόγο) το βάρος αλλά και τον όγκο τους, και μετράται σε λιθάκια. Ένα λιθάρι ισοδυναμεί με βάρος περίπου ενός κιλού.

1 λιθάρι ≈ 1 κιλό

Επιβάρυνση νομισμάτων

Κάθε 20 νομίσματα οποιουδήποτε είδους αντιστοιχούν σε βάρος ενός λιθαριού. Για να διευκολυνθεί ο υπολογισμός της επιβάρυνσης του θησαυρού, μπορεί κανείς να μετρά 5 λιθάκια για κάθε 100 νομίσματα.

Όρια και αποτελέσματα της επιβάρυνσης

Η επιβάρυνση του εξοπλισμού επηρεάζει την ταχύτητα του χαρακτήρα σύμφωνα με τα όρια που αναγράφονται στον πίνακα.

Όρια επιβάρυνσης σε λιθάκια (μέχρι και)

Ρώμη 3-6	Ρώμη 7-14	Ρώμη 15-18	Επιβάρυνση	Ταχύτητα ανά γύρο
15	20	30	Καμία	40
20	30	40	Μικρή	30
30	40	50	Ανεκτή	20
60	80	100	Μεγάλη	10

Ας υποθέσουμε για παράδειγμα, πως ένας χαρακτήρας κανονικής ρώμης φορά αλυσιδωτή πανοπλία (12) και σκούτα (4), έχει ζωσμένο στη ζώνη του ένα απελατίκι (2), ενώ στη πλάτη του φορά σακίδιο (0,5) με 2 πυρσούς (1). Έχει ζωσμένο ένα τόξο και μία φαρέτρα (1) με 10 βέλη (1), όπως και μια κουλούρα σκονινί (4). Τέλος, μεταφέρει ένα σακί (0,5) με 240 αργυρά νομίσματα (12).

Ο χαρακτήρας αυτός μεταφέρει συνολικά βάρος 38 λιθαριών, οπότε η επιβάρυνσή του θα είναι *ανεκτή* (31-40 λιθάκια) και η ταχύτητά του 20 μέτρα ανά γύρο. Αν αφήσει το σακί με το θησαυρό, η επιβάρυνσή του θα μειωθεί στα 25,5 λιθάκια (μικρή) και η ταχύτητά του θα αυξηθεί σε 30 μέτρα ανά γύρο.

Όπως είναι φυσικό, από την επιβάρυνση επηρεάζονται και άλλες καταστάσεις, όπως αυτές που έχουν να κάνουν με ισορροπία, αθόρυβη κίνηση, σκαρφάλωμα ή αντοχή στο τρέξιμο, κάθε φορά ανάλογα με την κρίση του διαιτητή.

Επιβάρυνση μαγικών αντικειμένων

Τύπος μαγικού αντικειμένου	Επιβάρυνση σε λιθάκια
Φίλτρο	0,2
Περγαμηνή	0,2
Ραβδί	0,5
Ράβδος	2

Υπολογισμός ταχύτητας βάσει πανοπλίας

Αυτός είναι ένας άλλος, απλούστερος και πιο αφηρημένος τρόπος να υπολογιστεί η ταχύτητα του χαρακτήρα, έχοντας ως βασικό σημείο αναφοράς το βάρος της πανοπλίας του.

Η τελευταία τροποποίηση (επιπλέον βάρος) εφαρμόζεται όταν υπάρχει αξιοσημείωτο βάρος πέραν του βασικού οπλισμού και εφοδίων που έχει συνήθως κάποιος μαζί του, όπως για παράδειγμα όταν μεταφέρει έναν σάκο γεμάτο νομίσματα. Πολλαπλασιάζοντας επιπλέον βάρος θα αφαιρεθεί ξανά ταχύτητα.

Επιβάρυνση	Ταχύτητα ανά γύρο (μ.)
Καμία ή Ελαφριά θωράκιση	40
Μέση θωράκιση	30
Βαριά θωράκιση	20
Επιπλέον βάρος	-10

Τυχαίος καθορισμός εξοπλισμού

Με αυτό το σύστημα ο οπλισμός και τα εφόδια ενός καινούριου χαρακτήρα μπορούν να καθοριστούν τυχαία. Χρησιμεύει κυρίως για να εξοπλίσει τυχοδιώκτες που ελέγχει ο διαιτητής ή και *ακολουθούς* των παικτών.

Η χρήση των πινάκων μπορεί να επιτραπεί και στους παίκτες, προκειμένου να μειωθεί ο χρόνος που απαιτείται κανονικά για την αγορά εξοπλισμού.

I. Όπλα και θωρακίσεις

Οπλισμός

d6	Ο χαρακτήρας είναι οπλισμένος με:
1	Ένα αγγέμαχο όπλο
2	Ένα αγγέμαχο όπλο
3	Ένα αγγέμαχο όπλο
4	Ένα αγγέμαχο όπλο και ένα εκηβόλο όπλο
5	Ένα βαρύ όπλο* και ένα εκηβόλο όπλο (50%)
6	Δύο αγγέμαχα όπλα

*Μόνο για τον δυνατό: για τους άλλους κανονικό.

Όπλα (λιθάρια)

d6	Αγγέμαχο	Βαρύ	Εκηβόλο*
1	Απελατίκι (2)	Ρομφαία (4)	Ακόντια, 4 (4)
2	Δόρυ (2)	Ρομφαία (4)	Σφενδόνη (0,1)
3	Ξίφος (2)	Φαλξ (3)	Τόξο (0,5)
4	Σπάθη (2)	Φαλξ (3)	Τόξο (0,5)
5	Τσεκούρι (2)	Λογχοπέλεκυς (4)	Τόξο, Σύνθετο (0,5)
6	Σαλίβα (3)	Δορυδρέπανο (3)	Τζάγγρα (2)

*Ο χαρακτήρας λαμβάνει επίσης ένα πουγκί ή φαρέτρα (0.5 λιθάρια) με 10 βλήματα (1 λιθάρη) κατάλληλα για το όπλο του.

Θωρακίσεις*

2d6	Πανοπλία	Λιθ.	2d6	Ασπίδα	Λιθ.
2	Δερμάτινη	6	2	Όχι	-
3	Δερμάτινη	6	3	Όχι	-
4	Καββάδιο	4	4	Σκουτάρι	2
5	Λωρίκιο	14	5	Σκουτάρι	2
6	Λωρίκιο	14	6	Σκούτα	4
7	Λωρίκιο	14	7	Σκούτα	4
8	Λωρίκιο	14	8	Σκούτα	4
9	Ζάβα	12	9	Σκούτα	4
10	Ζάβα	12	10	Θυρεός	6
11	Ζάβα	12	11	Θυρεός	6
12	Κλιβάνιο	24	12	Θυρεός	6

*Εάν ο χαρακτήρας ανήκει σε ρόλο που δεν μπορεί να αξιοποιήσει κάποιο είδος θωράκισης, δίνεται η αμέσως προηγούμενη, μέχρι να βρεθεί μια κατάλληλη.

II. Εφόδια

Βασικά εφόδια (τα διαθέτει κάθε χαρακτήρας)

Αντικείμενα (λιθάρια)
Βασική ένδυση: Τουνίκα, ζωνάρι και υποδήματα
Γυλιός (0,5)
Σακί (0,5)
Τσακμάκι
Φλασκί
4 Πυρσοί (0,5 x 4)
4 ημέρες ξηρά τροφή (0.5 x 4)
3-18 αργυρά νομίσματα
Εργαλεία παραβίασης (μόνο για τον πολυμήχανο)
(συνολική επιθάρυνση: 5 λιθάρια)

Εφόδια επιπρόσθετα στα προηγούμενα

d66	Επιπλέον εφόδια	Λιθάρια
11-13	Σκοινί, γάντζος, λοστός	6
14-16	Σκοινί, αξίνα, φτυάρι	8
21-23	Στειλιάρι τριών μέτρων, πουγκί, 20 τρίβολοι, καθρέφτης	3
24-26	2 Σακιά, 6 ημέρες ξηρά τροφή, φλασκί, Γάιδαρος	4
31-33	Γάιδαρος, καρότσα, 4 σακιά	2
34-36	Σακί, 4 φλασκιά εύφλεκτου λαδιού, 2 πυρσοί	3
41-43	Καθρέφτης, δίχτυ, γάντζος, σκοινί, πουγκί, 20 τρίβολοι	7
44-46	Μελάνι και πένα, 3 κενές περγαμηνές	-
51-53	Πουγκί, 20 τρίβολοι, 4 φλασκιά εύφλεκτου λαδιού, 2 πυρσοί	4
54-55	Άλογο	-
56-61	Σκύλος φύλακας	-
62-63	Καθρεφτης, Ζωνάρι, Καπέλο (πολυτελής), Μπότες, μαλακές, Χιτώννας (πολυτελής), Γάντια	-
64-66	Τίποτα	-

IV. Μαγεία και Μαγγανεία

Κανείς δεν γνωρίζει με σιγουριά από που πηγάζει η μαγεία. Κάποιοι πιστεύουν ότι είναι δύναμη πνευμάτων απάνθρωπων και ενάντιων στη λογική, ενώ άλλοι τη θεωρούν θεμελιώδη δύναμη του κόσμου. Οι απόψεις και οι θεωρίες ποικίλουν ανάλογα με τη σχολή, τη σέκτα, τη θρησκεία ή την κουλτούρα. Οι περισσότεροι άνθρωποι πιστεύουν στην ύπαρξή της και από αυτούς οι περισσότεροι τη φοβούνται. Όπως και να 'χει πάντως, η μαγεία είναι μια δύναμη υπαρκτή και ικανή να επέμβει στον κόσμο.

Ο ρόλος της μαγείας στον κόσμο

Το χάρισμα της μαγικής ικανότητας δεν είναι κάτι το συνηθισμένο: οι μάγοι είναι δυσεύρετοι, με τους πραγματικά ισχυρούς ανάμεσά τους να είναι ακόμα πιο σπάνιοι. Στις περισσότερες κοινωνίες οι χρήστες της μαγείας αντιμετωπίζονται με επιφύλαξη και φόβο κι αυτοί με τη σειρά τους τείνουν να είναι απόμακροι και διστακτικοί στο να μοιράζονται τη γνώση που κατέχουν.

Για τους λόγους αυτούς δεν θα πρέπει να φαντάζεται κανείς πως η μαγεία έχει στην κοινωνία ρόλο ανάλογο με αυτόν της επιστήμης. Ο τρόπος ζωής των ανθρώπων συνεχίζει να είναι τυπικός της προβιομηχανικής εποχής παρά την ύπαρξη των μάγων. Κοινώς, η χρήση ξορκιών στην παραγωγή, τη μετακίνηση, τον πόλεμο ή τη θεραπεία των ασθενειών αποτελεί εξαίρεση και όχι κανόνα.

Όσον αφορά το συνάφι των τυχοδιωκτών, θα έλεγε κανείς πως οι μάγοι αντιπροσωπεύονται σε δυσανάλογα μεγάλο αριθμό. Οι λόγοι γι' αυτό ποικίλουν: ορισμένοι έλκονται από τις προοπτικές για την αύξηση της δύναμης και της γνώσης τους, κάποιοι νιώθουν ότι τα ταλέντα τους μπορούν να αξιοποιηθούν στο έπακρο σε επικίνδυνες περιπτώσεις, ενώ άλλοι, απόκληροι από τις κοινωνίες τους, απλά καταλήγουν τυχοδιώκτες.

Ξόρκια, γριμόρια και περγαμινές

Οι μάγοι επεμβαίνουν στην πραγματικότητα χαλιναγωγώντας τις δυνάμεις της μαγείας. Ο τρόπος που το πετυχαίνουν αυτό είναι μέσω επωδών και κινήσεων τελετουργικού χαρακτήρα που ονομάζονται *ξόρκια*.

Τα ξόρκια, που χωρίζονται σε έξι βαθμίδες ανάλογα με την ισχύ και την πολυπλοκότητά τους, ο μάγος τα καταγράφει στο μαγικό κώδικα που διαθέτει, γνωστό ως *γριμόριο*.

Οι έξι βαθμίδες της μαγείας

Ευχές (1^η βαθμίδα): Ξόρκια διακριτικά ως προς την εκδήλωση και τα αποτελέσματά τους. Είναι τα πιο προσβάσιμα και εύκολα που μπορεί να μάθει κανείς, γι' αυτό και οι αρχάριοι μάγοι ονομάζονται ευχίτες.

Μέθοδοι (2^η βαθμίδα): Ενώ ορισμένα από τα ξόρκια της βασικής ευχετικής μπορούν χρησιμοποιηθούν και από απλούς σπουδαστές με επιπόλαια γνώση της μαγείας, μόνο ένας αληθινός μάγος μπορεί να εκτελέσει μεθόδους. Αυτά είναι ξόρκια πιο άμεσα



και ισχυρά από τις ευχές, αν και παραμένουν σχετικά απλά ως προς την εκτέλεσή τους.

Δυνάμεις (3^η βαθμίδα): Οι δυνάμεις είναι ξόρκια αξιοσημείωτης ισχύος και πολυπλοκότητας. Μπορούν να επιδράσουν βίαια στη πραγματικότητα, αλλάζοντας τις ιδιότητες της ύλης ή προκαλώντας καταστροφές.

Θαύματα (4^η και 5^η βαθμίδα): δεν καταφέρνουν όλοι οι μάγοι να φτάσουν στο επίπεδο ικανότητας που απαιτεί η τέλεση θαυμάτων. Αυτά τα ξόρκια έχουν μεγάλη ισχύ και μπορούν να πραγματοποιήσουν πράγματα τελείως παράλογα, όπως να νικήσουν το θάνατο ή να μετουσιώσουν την ύλη. Τα θαύματα χωρίζονται σε δύο βαθμίδες, την ελάχιστη και τη μείζονα.

Ρωγμές (6^η βαθμίδα): Το τελικό στάδιο της μαγικής τέχνης, οι ρωγμές, είναι η μαγεία του απόλυτου: μπορούν να σκοτώσουν με μια λέξη, να προκαλέσουν σεισμούς, ακόμα και να καλέσουν στρατιές δαιμόνων. Ελάχιστοι μάγοι διαθέτουν τέτοιες τρομερές δυνάμεις.

Οι σοφοί, ανάλογα με το επίπεδό τους, μπορούν κάθε μέρα να εκτελούν ορισμένο αριθμό ξορκιών από κάθε βαθμίδα.

Γριμόρια

Κάθε σοφός θα πρέπει να διαθέτει ένα προσωπικό γριμόριο, δηλαδή έναν κώδικα στον οποίο καταγράφει τα ξόρκια που ανακαλύπτει κατά τη διάρκεια των περιπλανήσεών του.

Τα ξόρκια δεν εκτελούνται κατευθείαν από τις σελίδες των γριμωρίων: ο μάγος τα μελετά, απομνημονεύοντας τις κινήσεις και τις επωδούς τους, έτσι ώστε να μπορεί να τα εκτελέσει από μνήμης. Όταν το ξόρκι εκτελεστεί, χάνεται από τη μνήμη του μάγου.

Τα γριμόρια είναι αυστηρώς προσωπικά. Ένας μάγος δεν μπορεί να απομνημονεύσει ξόρκια από ξένα γριμόρια ή περγαμνές χωρίς να τα μεταγράψει πρώτα στο δικό του γριμόριο.

Περγαμνές

Τα ξόρκια που περιέχονται σε περγαμνές λειτουργούν διαφορετικά: εκτελούνται απευθείας, όταν ο μάγος διαβάσει τη μαγική τους επωδό. Τα ξόρκια αυτά είναι μιας χρήσης, και αμέσως μόλις εκτελεστούν το κείμενό τους εξαφανίζεται από την περγαμνή. Εκτελούνται κατ' ελάχιστον σα να τα εκτελεί σοφός 6^{ου} επιπέδου. Ξόρκια υψηλών βαθμίδων εκτελούνται στο ελάχιστο δυνατό επίπεδο που θα χρειαζόταν κάποιοι για να τα εκτελέσει.

Αρχικά ξόρκια για τον σοφό

Ο σοφός ξεκινά το παιχνίδι έχοντας στην κατοχή του ένα γριμόριο που περιέχει καταγεγραμμένα τρία τυχαία ξόρκια της πρώτης βαθμίδας.

Απομνημόνευση ξορκιών για εκτέλεση

Για να είναι ένα ξόρκι διαθέσιμο για εκτέλεση, θα πρέπει πρώτα να απομνημονευτεί. Η απομνημόνευση μπορεί να γίνει μία φορά την ημέρα. Απαιτεί ξεκούραση και ύπνο τουλάχιστον 6 ωρών, κι έπειτα μελέτη 2 ωρών (συνολικά 8 ώρες).

Διαθέσιμα ξόρκια ανά βαθμίδα και επίπεδο

Επίπεδο Σοφού	1 ^η	2 ^η	3 ^η	4 ^η	5 ^η	6 ^η
1	1					
2	2					
3	2	1				
4	3	2				
5	4	2	1			
6	4	2	2			
7	4	3	2	1		
8	4	3	3	2		
9	4	3	3	2	1	
10	4	4	3	3	2	
11	4	4	4	3	3	
12	4	4	4	4	4	1
13	5	5	5	4	4	2
14	5	5	5	4	4	3
15	5	5	5	4	4	4
16	5	5	5	5	5	5

Η κάθε καταχώρηση στον πίνακα δείχνει τον αριθμό ξορκιών κάθε βαθμίδας που μπορεί να απομνημονεύσει ο σοφός από το γριμόριό του ανά ημέρα, έτσι ώστε να μπορεί να τα εκτελέσει.

Για παράδειγμα, ένας σοφός 2^{ου} επιπέδου, έχει καταγεγραμμένα στο γριμόριό του τα εξής τέσσερα ξόρκια: *Ύπνωση*, *Ανίχνευση Μαγείας*, *Γητεία* και *Διαταγή*. Έχοντας 2 ευχές ανά ημέρα, επιλέγει να απομνημονεύσει την *Ύπνωση* και τη *Γητεία*. Κατά τη διάρκεια της ημέρας θα μπορεί να εκτελέσει από μία φορά το κάθε ξόρκι. Εναλλακτικά, θα μπορούσε να απομνημονεύσει δύο φορές, λόγω χάρη, την *Ύπνωση* ώστε να έχει δυο εκτελέσεις του ίδιου ξορκιού.

Απόκτηση νέων ξορκιών

Νέα ξόρκια με την απόκτηση επιπέδων

Κάθε φορά που ο σοφός αποκτά ένα καινούριο επίπεδο, μαθαίνει και καταγράφει στο γριμόριό του ένα νέο, τυχαίο ξόρκι της μεγαλύτερης βαθμίδας που μπορεί να εκτελέσει. Υποθέτουμε πως αυτό είναι αποτέλεσμα της μελέτης και των παρατηρήσεων που έκανε μέχρι να αποκτηθεί το επίπεδο.

Μεταγραφή ξορκιών στο γριμόριο

Ένας σοφός μπορεί επίσης να προσθέσει καινούρια ξόρκια στη συλλογή του, μεταγράφοντάς τα από μαγικές περγαμνές ή γριμόρια, που θα βρει στις περιπέτειές του.

Καινούρια ξόρκια που ανακαλύπτονται, μπορούν να μεταγραφούν στο γριμόριο του μάγου, εφόσον αυτός είναι αρκετά μεγάλου επιπέδου, ώστε να μπορεί να τα εκτελέσει.

Όταν ο σοφός μεταγράφει ένα ξόρκι, αυτό μεταφέρεται στο γριμόριό του αλλά εξαφανίζεται από την αρχική του πηγή μετά το πέρας της διαδικασίας.

Η μεταγραφή ενός ξορκιού χρειάζεται μελέτη και εργασία μίας ώρας ανά βαθμίδα του ξορκιού που μεταγράφεται.

Μαγική έρευνα

Με αρκετή έρευνα, μελέτη και πειραματισμό, ένας σοφός μπορεί:

- Να προσθέσει στο γριμόριό του κάποιο ξόρκι το οποίο δεν γνωρίζει, ούτε διαθέτει σε γραπτή μορφή.
- Να επινοήσει ένα τελείως καινούριο ξόρκι και να το προσθέσει στο γριμόριό του.

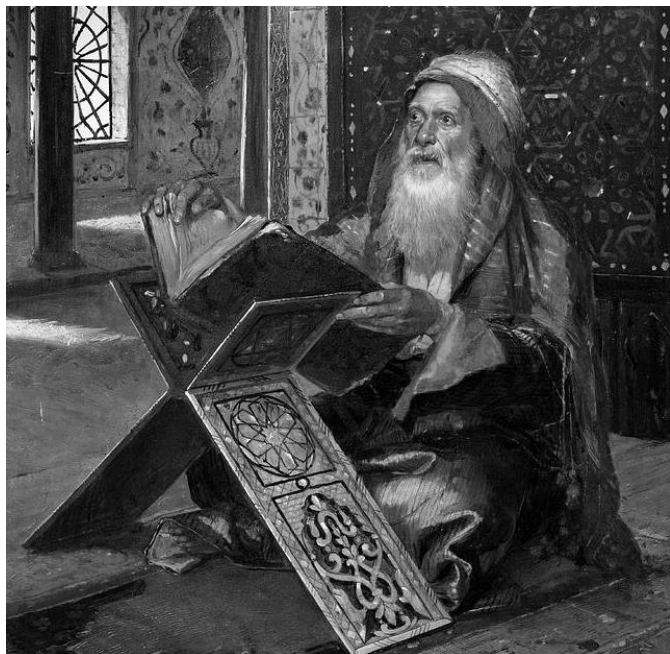
Αρχικά ο παίκτης θα πρέπει να καθορίσει το πιο ξόρκι διερευνά.

Αν προσπαθεί να δημιουργήσει ένα καινούριο, θα πρέπει επίσης να περιγράψει στον διαιτητή με ακρίβεια τη λειτουργία και τις παραμέτρους του. Σε αυτή την περίπτωση το ξόρκι θα πρέπει να εγκριθεί από τον διαιτητή και αν χρειαστεί, να ρυθμιστεί κατάλληλα. Η βαθμίδα του ξορκιού θα πρέπει να αντιστοιχεί στη δύναμη και την πολυπλοκότητά του. Τα ξόρκια που παρουσιάζονται στο βιβλίο μπορούν να χρησιμεύσουν ως οδηγός.

Δύο είναι οι βασικές προϋποθέσεις για την διερεύνηση ενός ξορκιού. Πρώτον, ο σοφός να έχει πρόσβαση σε ένα χώρο με βιβλιοθήκη και εργαστήριο μάγου όπου θα εκτελέσει την έρευνά του. Δεύτερον, το ξόρκι που διερευνάται πρέπει να είναι βαθμίδα που ο σοφός μπορεί να εκτελέσει.

Για να ολοκληρωθεί η διερεύνηση του ξορκιού, θα χρειαστούν τουλάχιστον 500 αργυρά νομίσματα ανά βαθμίδα, με το κόστος αυτό να δίνει πιθανότητα επιτυχίας 1 στις 6. Για κάθε πολλαπλάσιο αυτού του ποσού που θα ξοδευτεί, η πιθανότητα επιτυχίας αυξάνεται ανάλογα (με 3.000 αργυρά νομίσματα ανά βαθμίδα η επιτυχία θα είναι σίγουρη). Το κόστος αυτό αντιπροσωπεύει τα διάφορα σπάνια υλικά όπως και τα συγγράμματα που πρέπει να αναζητηθούν για να ολοκληρωθεί η έρευνα.

Ο χρόνος που χρειάζεται η ολοκλήρωση της διερεύνησης ενός ξορκιού είναι γενικά μία εβδομάδα ανά βαθμίδα.



Σημειώσεις σχετικά με την εκτέλεση μαγείας

Ζαριές Αποφυγής

Όταν η μαγεία προκαλεί ανεπιθύμητα αποτελέσματα σε κάποιο πλάσμα, τότε του δίνεται συνήθως η ευκαιρία να τα αποφύγει με μια *ζαριά αποφυγής*. Αν η ζαριά πετύχει, τα αποτελέσματα του ξορκιού ακυρώνονται (ή, σε κάποιες περιπτώσεις, απλά μετριάζονται). Όταν ένα ξόρκι δεν επιτρέπει ζαριά αποφυγής, τότε αυτό διευκρινίζεται στην περιγραφή του.

Η Αρχή της Επικάλυψης

Δύο η περισσότερα ξόρκια που έχουν την ίδια η παρόμοια λειτουργία δεν μπορούν να δράσουν συνδυαστικά. Σε τέτοιες περιπτώσεις επικρατεί το ισχυρότερο ξόρκι έναντι των υπολοίπων.

Κόστος εκτέλεσης ξορκιών από χαρακτήρες του διαιτητή

Οι παίκτες είναι πιθανό ν' αναζητήσουν τις υπηρεσίες κάποιου μάγου. Οι μάγοι είναι μυστικοπαθείς και δύσκολα θα μοιραστούν τις γνώσεις που φυλάνε στη βιβλιοθήκη τους, ίσως όμως δεχτούν να εκτελέσουν κάποιο ξόρκι που γνωρίζουν έναντι αμοιβής. Η αμοιβή τους μπορεί φυσικά να παζαρευτεί, όπως και να ρυθμιστεί κατάλληλα από τον διαιτητή, παρακάτω όμως δίνεται ένας πίνακας με ενδεικτικά κόστη ανά βαθμίδα ξορκιού ως οδηγός.

Βαθμίδα ξορκιού	Κόστος εκτέλεσης
1 ^η	100
2 ^η	400
3 ^η	900
4 ^η	1.600
5 ^η	2.500
6 ^η	5.000

Ξόρκια με ειδικές προϋποθέσεις και μακροσκελείς τελετές, όπως η *Νεκράνάσταση*, θα κοστίζουν το διπλάσιο ή και περισσότερο.

Δημιουργία περγαμηνής ξορκιών

Ένας σοφός 11^{ου} ή μεγαλύτερου επιπέδου μπορεί να δημιουργήσει μαγικές περγαμηνές που περιέχουν ξόρκια. Ο σοφός θα πρέπει να διαθέτει στο γριμόριό του το ξόρκι που θέλει να συμπεριλάβει στην περγαμηνή, όπως και να είναι ικανός να το εκτελέσει.

Η δημιουργία μιας μαγικής περγαμηνής χρειάζεται μία εβδομάδα και 500 αργυρά νομίσματα ανά βαθμίδα του ξορκιού.

Περισσότερα για τις μαγικές περγαμηνές και τη λειτουργία τους μπορούν να βρεθούν στο κεφάλαιο IX, στα μαγικά αντικείμενα.

Λίστες ξορκιών ανά βαθμίδα

Εδώ παρουσιάζονται ορισμένα από τα πιο γνωστά ξόρκια. Η λίστα μπορεί φυσικά να εμπλουτιστεί από τον διαιτητή ή κι από τους ίδιους τους σοφούς που πιθανόν να θελήσουν να επινοήσουν τα δικά τους ξόρκια μέσω *μαγικής έρευνας*.

d66	1 ^η Βαθμίδα	2 ^η Βαθμίδα	3 ^η Βαθμίδα
11-12	Αλλαγή Όψης	Αιώρηση	Ακίνητοποίηση
13-14	Ανίχνευση Κακόβουλων Δυνάμεων	Ανίχνευση Σκέψεων	Ακύρωση Μαγείας
15-16	Ανίχνευση Μαγείας	Αορατότητα	Αποτροπαϊκός Κύκλος
21-22	Αποκρυπτογράφηση	Εντοπισμός Αντικειμένου	Βραδύτητα
23-24	Αποτροπαϊκή Επωδός	Ηρωισμός	Γλωσσολαλία
25-26	Ασφαλής Πτώση	Ήχος	Επικοινωνία με Πνεύμα Νεκρού
31-32	Αφανής Αρωγός	Θηριολαλία	Ερυθρόραση
33-34	Γητεία	Ιστός	Ίαση Νόσων
35-36	Διαταγή	Κάλεσμα Οικείου	Κεραυνοπληξία
41-42	Εγγαστριμυθία	Μαγικό Άνοιγμα	Προστασία από Βλήματα
43-44	Εξορκισμός	Μαγικό Κλείδωμα	Πτήση
45-46	Κλείσιμο Πληγής	Όραση Αοράτων	Πύρινη Σφαίρα
51-52	Κράτημα Πύλης	Πολλαπλά Είδωλα	Σπάσιμο Κατάρας
53-54	Μαγική Προστασία	Ρώμη	Σφαίρα Αορατότητας
55-56	Μαγικός Μύδρος	Σιωπή	Ταχύτητα
61-62	Σκαρφάλωμα Αράχνης	Σκοτάδι	Τηλαιοθησία
63-64	Ύπνωση	Τύφλωση	Υποβολή
65-66	Φως	Φασματική Εκδήλωση	Υποβρύχια Αναπνοή

d66	4 ^η Βαθμίδα	5 ^η Βαθμίδα	6 ^η Βαθμίδα
11-12	Αόρατο Μάτι	Ακίνητοποίηση Θηρίου	Αληθινή Όραση
13-14	Γητεία Θηρίου	Αναγέννηση	Αόρατος Διώκτης
15-16	Διαστατική Πύλη	Αποκατάσταση	Απώθηση
21-22	Εξουδετέρωση Δηλητηρίων	Ατσάλινο Τείχος	Δαιμονική Φρουρά
23-24	Επούλωση Τραυμάτων	Επικοινωνία με Ανώτερα Πεδία	Δέσμευση
25-26	Θέριμα Φυτών	Κάλεσμα Στοιχειακού Όντος	Έλεγχος Καιρού
31-32	Μαγεμένο Όπλο	Κρετινισμός	Εμφύσηση ζωής
33-34	Μαζική Απόκρυψη	Κώνος Ψύχους	Εξαύλωση
35-36	Μεταμόρφωση Άλλου	Μετουσίωση Πέτρας σε Λάσπη	Κακοδαίμονας
41-42	Μεταμόρφωση Εαυτού	Νεκρανάσταση	Κατοπτρική Προβολή
43-44	Μίασμα	Ξύπνημα Νέρτερων	Μετακίνηση Εδάφους
45-46	Παγοθύελλα	Όνειρο	Μετεμψύχωση
51-52	Παραισθησιακό Τοπίο	Πέρασμα από Τοίχο	Μετουσίωση Πέτρας σε Σάρκα
53-54	Πύρινο Τείχος	Πέτρινο Τείχος	Ξιφοθύελλα
55-56	Σύγχυση	Τηλεκίνηση	Ξόρκι Θανάτου
61-62	Τείχος Πάγου	Τηλεμεταφορά	Σεισμός
63-64	Τρόμος	Τοξικό Νέφος	Φραγμός Μαγείας
65-66	Ψευδής Τοίχος	Ψυχοδοχείο	Φυλάκιση

Απομνημόνευση ξορκιών

Μπορεί να γίνει φορά την ημέρα. Απαιτεί συνολικά 8 ώρες (ξεκούραση και ύπνο τουλάχιστον 6 ωρών, κι έπειτα μελέτη 2 ωρών).

Μεταγραφή ξορκιών στο γριμόριο

Ξόρκια μπορούν να μεταγραφούν στο προσωπικό γριμόριο ενός σοφού είτε από άλλα γριμόρια είτε από περγαμινές. Τα ξόρκια αυτά, όταν μεταγραφούν εξαφανίζονται από την αρχική τους πηγή. Η μεταγραφή απαιτεί μελέτη και εργασία μίας ώρας ανά βαθμίδα του ξορκιού που μεταγράφεται.

Εκτέλεση ξορκιών από περγαμινές

Τα ξόρκια που εκτελούνται από περγαμινές, εξαφανίζονται αμέσως μετά την εκτέλεσή τους. Εκτελούνται κατ' ελάχιστον σα να τα εκτελεί σοφός 6^{ου} επιπέδου. Ξόρκια υψηλών βαθμίδων εκτελούνται στο ελάχιστο δυνατό επίπεδο που θα χρειαζόταν ένας σοφός για να τα εκτελέσει.

Επεξηγήσεις Ξορκιών

1^η Βαθμίδα - Ευχές

Αλλαγή Όψης

Απόσταση: -

Διάρκεια: 10-30 λεπτά

Παραισθησιακή μαγεία που αλλάζει την όψη του μάγου, κάνοντάς τον να φαίνεται σαν κάποιος άλλος άνθρωπος, ανάνθρωπος ή ανθρωποειδές πλάσμα. Το ξόρκι αλλάζει τα χαρακτηριστικά του προσώπου, όπως και το ύψος και το βάρος, αυξάνοντας ή μειώνοντάς τα μέχρι και κατά 20%. Εκτός από την όψη του σώματος αλλάζουν τα ρούχα, η φωνή, και γενικά ολόκληρη η παρουσία του ατόμου. Το ξόρκι δεν μπορεί να αντιγράψει ακριβώς τα χαρακτηριστικά κάποιου άλλου. Η μαγεία επιδρά ως οφθαλμαπάτη και δεν αλλάζει το άτομο σε φυσικό επίπεδο, οπότε αν κάποιος αγγίξει το μάγο μπορεί να υποπτευθεί κάτι.

Ανίχνευση

Απόσταση: Ακτίνα 20 μ.

Κακόβουλων Δυνάμεων

Διάρκεια: 20 λεπτά

Αυτό το ξόρκι ανιχνεύει την παρουσία κακόβουλων δυνάμεων και μοχθηρών όντων και τα φανερώνει στο μάγο με μια κόκκινη φωσφορίζουσα αύρα. Καταδεικνύει δαιμονικά και νεότερα τέρατα, εχθρικές προθέσεις, στοιχειώματα, την παρουσία βλαβερής μαγείας σε έναν χώρο ή αντικείμενο κτλ.

Ανίχνευση Μαγείας

Απόσταση: Ακτίνα 20 μ.

Διάρκεια: 20 λεπτά

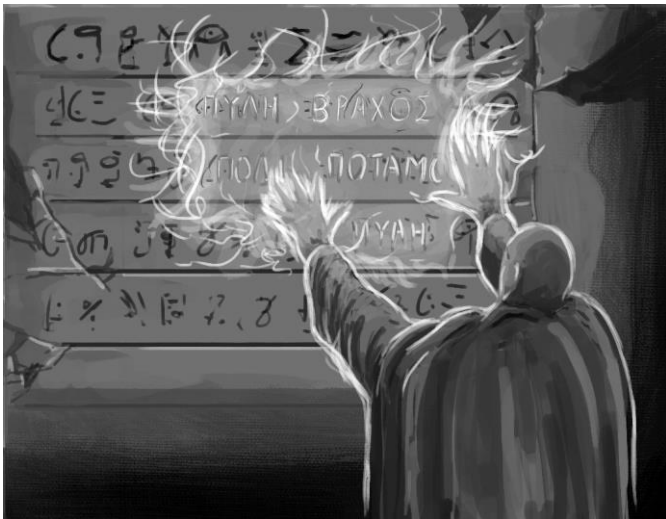
Το ξόρκι αυτό ανιχνεύει την ύπαρξη μαγείας σε αντικείμενα, πλάσματα ή περιοχές. Η παρουσία μαγείας καταδεικνύεται στο μάγο με μια γαλάζια φωσφορίζουσα αύρα.

Αποκρυπτογράφηση

Απόσταση: 0

Διάρκεια: 10 λεπτά

Επιτρέπει στο μάγο να διαβάσει και να κατανοήσει κάποιο μαγικά ή συμβατικά κρυπτογραφημένο κείμενο, ή ένα κείμενο γραμμένο σε άγνωστη γλώσσα. Διαρκεί 10 λεπτά και αφορά ένα μόνο αντικείμενο (επιγραφή, περγαμνή, χάρτη, κώδικα κτλ.).



Αποτροπαϊκή Επωδός

Απόσταση: -

Διάρκεια: 1 ώρα

Το ξόρκι αυτό αποτρέπει τα εξωκοσμικά πλάσματα από το να επιτεθούν στο μάγο εκ του συστάδην. Τέτοια πλάσματα είναι οι δαίμονες (όχι όμως οι δαιμονογενείς), τα στοιχειακά όντα, οι αόρατοι διώκτες και γενικά, οποιοδήποτε πλάσμα προέρχεται ή έχει καλεστεί από άλλο κόσμο η διάσταση. Επιπρόσθετα, το ξόρκι προστατεύει το μάγο δίνοντας -1 στις επιθέσεις κάθε κακόβουλου πλάσματος, όπως και +1 στις ζαριές αποφυγής σχετικές με τα πλάσματα αυτά.

Η αποτροπαϊκή δράση του ξορκιού σπάει αν ο προστατευόμενος πλησιάσει με επιθετική διάθεση τα πλάσματα τα οποία αποτρέπονται. Στην περίπτωση αυτή, οι τροποποιήσεις στις ζαριές επιθέσεων και αποφυγής παραμένουν κανονικά.

Ασφαλής Πτώση

Απόσταση: 20 μέτρα

Διάρκεια: 10 λεπτά

Η επίδραση αυτού του ξορκιού επιτρέπει σε ένα πλάσμα να πέφτει αργά και με ασφάλεια από ύψη. Η ταχύτητα της πτώσης του θα είναι σταθερή και ίση με μισό μέτρο το δευτερόλεπτο (ή περίπου 5 μέτρα το γύρο). Το ξόρκι μπορεί να εκτελεστεί στιγμιαία, επιτρέποντας στο μάγο να αποτρέψει επικίνδυνες πτώσεις μέχρι και την τελευταία στιγμή.

Αφανής Αρωγός

Απόσταση: Ακτίνα 10 μ.

Διάρκεια: 1 ώρα

Το ξόρκι αυτό καλεί και δεσμεύει ένα αόρατο πνεύμα που υπακούει και υπηρετεί το μάγο. Ο αφανής αρωγός μπορεί να ανοίξει πόρτες, να τραβήξει μοχλούς, να μεταφέρει μικρά αντικείμενα, κτλ. Το πεδίο δράσης του είναι μέχρι και 10 μέτρα από το μάγο. Δεν είναι πολύ δυνατός, και μπορεί να σηκώσει μέχρι 10 κιλά ή να σύρει τα διπλάσια σε πέτρινο πάτωμα. Οι συμβατικές επιθέσεις δεν τον βλάπτουν, αλλά μπορεί να ακυρωθεί με μαγεία ή να καταστραφεί αν δεχτεί 6 πόντους μαγικής ζημιάς.

Γητεία

Απόσταση: 40 μέτρα

Διάρκεια: *

Μαγεία που γοητεύει κάποιον και τον κάνει να θεωρεί το μάγο στενό φίλο και σύμμαχο ώστε γενικά να τον σέβεται και να τον υπακούει. Αν εκτελεστεί κατά τη διάρκεια μάχης, τότε ο αντίπαλος κερδίζει +2 στην αποφυγή. Το ξόρκι λειτουργεί μόνο σε ανθρώπους, ανάνθρωπους, και νοήμονα ανθρωποειδή μικρότερα σε μέγεθος από ογκρίονα. Διαρκεί τουλάχιστον μία εβδομάδα: στην αρχή κάθε επόμενης εβδομάδας το θύμα έχει μία ευκαιρία να αποφύγει με ζαριά, και αν αυτή αποτύχει θα συνεχίσει να βρίσκεται υπό την επήρεια του ξορκιού.

Διαταγή

Απόσταση: 40 μέτρα

Διάρκεια: 1 γύρος

Ο μάγος δίνει μια απλή, σύντομη διαταγή μίας μόνο λέξης, την οποία το πλάσμα στο οποίο απευθύνεται πρέπει να υπακούσει. Μπορεί να είναι οτιδήποτε, αρκεί να είναι συγκεκριμένη και σαφής. Το πλάσμα πρέπει να είναι νοήμον και να καταλαβαίνει τη γλώσσα στην οποία δόθηκε η διαταγή. Το ξόρκι αυτό εκτελείται

στιγμιαία και επιδρά άμεσα κερδίζοντας την πρωτοβουλία στο γύρο. Δεν δίδεται αποφυγή, εκτός κι αν ο στόχος είναι 6^{ου} ή μεγαλύτερου επιπέδου.

Τυπικά παραδείγματα διαταγών: πλησίασε, φύγε, πέσε, σταμάτα, κοιμήσου, παραδώσου. Διαταγές άμεσα βλαβερές όπως το «αυτοκτόνα» είναι τόσο θεμελιωδώς αντίθετες στο ένστικτο του πλάσματος που αγνοούνται. Αν κάποιος διαταχθεί να «πεθάνει», απλά θα λιποθυμήσει για όσο διαρκεί το ξόρκι.

Εγγαστριμυθία

Απόσταση: 20 μέτρα

Διάρκεια: 20 λεπτά

Το ξόρκι αυτό «στέλνει» τη φωνή του μάγου σε κάποιο άλλο σημείο, έτσι ώστε να φαίνεται πως πηγάει από το σημείο εκείνο. Αν η φωνή σταλθεί σε κάποιο άλλο πλάσμα ή σε κάποιο άγαλμα, δημιουργείται επίσης η εντύπωση ότι το στόμα του κινείται κανονικά καθώς μιλάει. Μόνο με προσεκτική παρατήρηση μπορεί κανείς να αντιληφθεί ότι αυτό δεν ισχύει στ' αλήθεια.

Εξορκισμός

Απόσταση: 40 μέτρα

Διάρκεια: 20-70 λεπτά

Το ξόρκι αυτό μπορεί να εκδιώξει ή ακόμα και να καταστρέψει νεότερα πλάσματα λύνοντας τη μαγεία τους. Η αποτελεσματικότητα του ξορκιού εξαρτάται από το επίπεδο των τεράτων που εξορκίζονται σε σχέση με το επίπεδο του εξορκιστή:

Επίπεδο Νέρτερου	Εκδίωξη	Καταστροφή
Μικρότερο κατά 5	Αυτόματη	7+
Μικρότερο κατά 4	Αυτόματη	8+
Μικρότερο κατά 3	Αυτόματη	9+
Μικρότερο κατά 2	3+	10+
Μικρότερο κατά 1	5+	11+
Ίσο με το επ. του σοφού	7+	12+
Μεγαλύτερο κατά 1	9+	-
Μεγαλύτερο κατά 2	11+	-
Μεγαλύτερο κατά 3	Αδύνατη	-

Ακόμα κι αν εξορκίζονται ταυτόχρονα διαφορετικών επιπέδων νεότεροι, ρίχνεται μονάχα μια ζαριά και εφαρμόζεται σε όλους. Σε κάθε περίπτωση εξορκίζονται 2-12 νεότερα πλάσματα, με αυτά του χαμηλότερου επιπέδου να επηρεάζονται πρώτα.

Οι νεότεροι που εξορκίζονται επιτυχώς, αν δεν καταστραφούν, τρέπονται σε φυγή και απομακρύνονται από το μάγο με όποιον τρόπο μπορούν για 20-70 λεπτά. Αν ο εξορκισμός αποτύχει, οι νεότεροι που δεν εξορκίστηκαν είναι απρόσβλητοι σε περεταίρω προσπάθειες εξορκισμού από τον ίδιο χαρακτήρα για μία μέρα. Δεν επιτρέπεται αποφυγή.

Κλείσιμο Πληγής

Απόσταση: Άγγιγμα

Διάρκεια: -

Αυτό το ξόρκι μαγικής ίσης αποκαθιστά 2-7 χαμένους πόντους αντοχής με ένα άγγιγμα.

Κράτημα Πύλης

Απόσταση: 20 μέτρα

Διάρκεια: 20-120 λεπτά

Κρατά μια πόρτα κλειστή με μαγικό τρόπο. Ακυρώνεται με μαγεία ή με την καταστροφή της πόρτας.

Μαγική Προστασία

Απόσταση: -

Διάρκεια: 20 λεπτά

Δημιουργεί ένα αόρατο μαγικό πεδίο προστασίας που χαρίζει στο μάγο θωράκιση 3^{ου} βαθμού ενάντια σε εκ του συστάδην επιθέσεις και 4^{ου} βαθμού ενάντια σε βλήματα. Επιπλέον εξουδετερώνει τελείως τους Μαγικούς Μύδρους που βάλονται κατά του μάγου.

Μαγικός Μύδρος

Απόσταση: 50 μέτρα

Διάρκεια: -

Αυτό το ξόρκι υλοποιεί και εκτοξεύει ένα μαγικό βλήμα. Το βλήμα έχει αλάθητο στόχο και προκαλεί 2-7 πόντους ζημιάς σε όποιον χτυπήσει. Για κάθε 5 επίπεδα που έχει κερδίσει ο μάγος μπορεί να υλοποιήσει 2 επιπλέον βλήματα: στο 6^ο επίπεδο θα έχει 3, στο 11^ο θα έχει 5, κτλ. Κάθε βλήμα μπορεί να σταλθεί για να πλήξει τον ίδιο ή διαφορετικό στόχο.

Σκαρφάλωμα

Απόσταση: Άγγιγμα

Αράχνης

Διάρκεια: 20 λεπτά

Επιτρέπει στον δέκτη να σκαρφάλωσει με άνεση αράχνης σε οποιαδήποτε επιφάνεια, ακόμα και στο ταβάνι. Η ταχύτητα κίνησής του θα είναι η μισή από την κανονική.

Ύπνωση

Απόσταση: 40 μέτρα

Διάρκεια: 30-180 λεπτά

Ρίχνει σε βαθύ ύπνο πλάσματα 2-12 συνολικών επιπέδων, που βρίσκονται στα όρια κυκλικής περιοχής, ακτίνας 5 μέτρων. Ο μάγος μπορεί να εξαίρει τους συμμάχους του από τα αποτελέσματα του ξορκιού. Αφού καθοριστεί το πόσα επίπεδα πλάσμάτων θα κοιμηθούν, τα πλάσματα επηρεάζονται αρχίζοντας από αυτά του χαμηλότερου επιπέδου. Δεν επιδρά σε πλάσματα 5^{ου} ή μεγαλύτερου επιπέδου, ούτε και πλάσματα που δεν κοιμούνται (όπως οι νεότεροι). Ο ύπνος θα διαρκέσει από 30 μέχρι 180 λεπτά, εκτός κι αν τα πλάσματα ξυπνήσουν από βίαιο ταρακούνημα, από κάποιον δυνατό θόρυβο κτλ. Χωρίς αποφυγή.

Φως

Απόσταση: 40 μέτρα

Διάρκεια: 1 ώρα

Δημιουργεί φως σε ένα σημείο του χώρου ή πάνω σε ένα αντικείμενο. Η ένταση φωτός είναι παρόμοια με ενός πυρσού (ακτίνα φωτισμού 12 μέτρα). Εάν ριχθεί κατευθείαν στα μάτια κάποιου πλάσματος θα το δυσκολεύει στη μάχη δίνοντάς του -1 στις ζαριές μάχης και χαρίζοντας +1 στις επιθέσεις εναντίον του. Αν το πλάσμα αποφύγει επιτυχώς, το ξόρκι θα αστοχήσει και το φως θα εμφανιστεί σε κάποιο σημείο πίσω του

2^η Βαθμίδα - Μέθοδοι

Αιώρηση

Απόσταση: -

Διάρκεια: 1 ώρα

Επιτρέπει στο μάγο να αιωρείται προς τα πάνω ή προς τα κάτω με ταχύτητα 10 μέτρα το γύρο. Το ξόρκι δεν επιτρέπει την οριζόντια αιώρηση, αλλά ο μάγος μπορεί να κινηθεί κατά μήκος ενός τοίχου ή ταβανιού χρησιμοποιώντας τα χέρια του.

Ανίχνευση Σκέψεων

Απόσταση: Ημικύκλιο 20 μ.

Διάρκεια: 2 ώρες

Αυτό το ξόρκι δίνει στο μάγο τη ικανότητα να ανιχνεύει τις σκέψεις κοντινών πλασμάτων, ακόμα κι αν αυτά βρίσκονται πίσω από τοίχο πάχους μέχρι και μισού μέτρου. Η ανίχνευση χρειάζεται συγκέντρωση για 3 λεπτά και αφορά μια ημικυκλική περιοχή ακτίνας 20 μέτρων, προς την κατεύθυνση που είναι στραμμένος ο μάγος.

Αν ανιχνευθεί ένα πλάσμα, οι επιφανειακές του σκέψεις θα γίνουν κατανοητές ανεξαρτήτως από το αν ο μάγος μιλά τη γλώσσα του ή όχι. Αν ανιχνευθούν περισσότερα από ένα πλάσματα οι σκέψεις τους θα ακούγονται μπερδεμένες: ο μάγος μπορεί να συγκεντρωθεί ξανά για άλλα 3 λεπτά ώστε να διαβάσει τις σκέψεις ενός από αυτά. Το διάβασμα των σκέψεων είναι πιθανό να δώσει κάποια χρήσιμη πληροφορία για το είδος των πλασμάτων.

Ζώα και τέρατα ζωώδους νοημοσύνης θα αποκαλύπτουν μονάχα πολύ βασικές ενστικτώδεις σκέψεις. Άμυαλα πλάσματα, όπως οι νερτεροι δεν έχουν σκέψεις για να ανιχνευτούν. Μια λεπτή στρώση μόλυβδου είναι αρκετή για να μπλοκάρει το ξόρκι.

Αορατότητα

Απόσταση: 80 μέτρα

Διάρκεια: *

Ένας χαρακτήρας γίνεται αόρατος μαζί με αυτά που φορά ή κρατά. Το ξόρκι λύνεται αν ο χαρακτήρας επιτεθεί με οποιονδήποτε τρόπο ή επιχειρήσει να εκτελέσει κάποιο ξόρκι. Επιθέσεις που γίνονται ενάντια σε έναν αόρατο χαρακτήρα τροποποιούνται με -2.

Εντοπισμός

Απόσταση: *

Αντικείμενου

Διάρκεια: 20 λεπτά

Αυτό το ξόρκι μπορεί να εντοπίσει ένα αντικείμενο και να καταδείξει την κατεύθυνση (όχι όμως την απόσταση) στην οποία βρίσκεται. Αν ζητηθεί ο εντοπισμός κάποιου γενικού αντικειμένου (νόμισμα, σκάλες, σεντούκι) το ξόρκι θα καταδείξει το κοντινότερο αντικείμενο που ταιριάζει στην περιγραφή. Όσο καλύτερη γνώση της μορφής του αντικειμένου (διαστάσεις, χρώμα, υλικό κτλ.) έχει ο μάγος, τόσο ακριβέστερο θα είναι και το ξόρκι. Η ακτίνα στην οποία το ξόρκι εντοπίζει αντικείμενα είναι 20 μέτρα + 3 μέτρα ανά επίπεδο του μάγου.

Ηρωισμός

Απόσταση: Ακτίνα 10 μ.

Διάρκεια: 1 ώρα

Το ξόρκι αυτό προσδίδει στο μάγο και του συμμάχους του γενναιότητα και πολεμική ορμή. Οι ζαριές μάχης και ηθικού τους τροποποιούνται με +1. Το ξόρκι δεν έχει αποτέλεσμα σε κάποιον που έχει ήδη εμπλακεί σε εκ του συστάδην μάχη.

Ήχος

Απόσταση: 80 μέτρα

Διάρκεια: Έως 20 λεπτά

Δημιουργεί μια ηχητική ψευδαίσθηση της επιλογής του μάγου. Μπορεί να είναι οτιδήποτε, ένας μοναδικός ήχος ή σύνολο από ήχους, με ένταση μέχρι και δυνατής ανθρώπινης κραυγής (περίπου 90 dB). Ο ήχος μπορεί να ακούγεται πως πλησιάζει, πως απομακρύνεται ή πως παραμένει σταθερός. Παραδείγματα: ανθρώπινες ομιλίες, βρυχηθμός θηρίου, ποδοβολητά, χτύπημα κυμβάλου, θόρυβος συμπλοκής.

Θηριολαλία

Απόσταση: 10 μέτρα

Διάρκεια: 10 λεπτά

Το ξόρκι επιτρέπει στο μάγο να συνομιλήσει με κάποιο θηλαστικό ή ερπετό. Τα ζώα διαφέρουν στο ταπεραμέντο και την πολυπλοκότητα της σκέψης τους, ανάλογα με τη φύση τους: η αλεπού θα είναι επιφυλακτική και πονηρή, το βόδι απλοϊκό και αδιάφορο κτλ.

Ιστός

Απόσταση: 3 μέτρα

Διάρκεια: 8 ώρες

Δημιουργεί έναν γερό, κολλώδη ιστό. Ο ιστός καταλαμβάνει μια σφαιρική περιοχή διαμέτρου τριών μέτρων και είναι πολύ ανθεκτικός. Ένας άνθρωπος συνηθισμένης δύναμης θα χρειαστεί 20 με 120 λεπτά για να τον σκίσει. Πλάσματα με υπεράνθρωπη δύναμη όπως ογρίνες, σμερδαλέοι και γίγαντες μπορούν να τον καταστρέψουν μέσα σε 2 γύρους. Ο ιστός είναι εύφλεκτος και από τη στιγμή που θα αρπάξει φωτιά διαλύεται μέσα σε 2 γύρους.

Μαγικό Άνοιγμα

Απόσταση: 20 μέτρα

Διάρκεια: -

Το ξόρκι αυτό ανοίγει ορθάνοιχτη μία κλειστή, κλειδωμένη, σφηνωμένη, αμπαρωμένη, μπλοκαρισμένη, ακόμα και μυστική πόρτα. Ανοίγει ακόμα σεντούκια, δεσμά και οποιονδήποτε τύπο κλειδαριάς. Κατανικά το *Μαγικό Κλείδωμα* για δέκα λεπτά.

Μαγικό Κλείδωμα

Απόσταση: Άγγιγμα

Διάρκεια: Μόνιμη

Το ξόρκι αυτό κλειδώνει με μαγικό τρόπο μια πόρτα. Ο μάγος που εκτέλεσε το ξόρκι μπορεί να ανοίγει ελεύθερα την πόρτα, όπως και άλλοι μάγοι, αρκεί να είναι τουλάχιστον τρία επίπεδα ισχυρότεροι. Η μαγεία παραμένει μέχρι να ακυρωθεί με ξόρκι *Ακύρωσης Μαγείας*. Το *Μαγικό Άνοιγμα* θα ανοίξει μια μαγικά κλειδωμένη πόρτα για δέκα λεπτά, χωρίς όμως να ακυρώσει το ξόρκι.

Κάλεσμα Οικείου

Απόσταση: -

Διάρκεια: Μόνιμη

Το ξόρκι αυτό καλεί ένα φιλικό «οικείο δαιμόνιο» σε μορφή μικρού ζώου και το δεσμεύει στην υπηρεσία του μάγου. Το ζώο αυτό είναι ασυνήθιστα έξυπνο έχοντας νοημοσύνη συγκρίσιμη με ενός παιδιού. Είναι επίσης πολύ πιστό στον αφέντη του, ακολουθώντας κάθε του εντολή όσο καλύτερα μπορεί και λαμβάνοντας +2 σε ζαριές ηθικού. Ένας οικείος γνωρίζει τηλεπαθητικά την τοποθεσία στην οποία βρίσκεται ο αφέντης του, ώστε αν

χαθεί να επιστρέψει σ' αυτόν. Ο μάγος μπορεί να συνομιλήσει με τον οικείο του χωρίς να χρειάζεται το ξόρκι της *Θηριολαλίας*.

Ο οικείος διαθέτει ½ ζάρι αντοχής και Θ2. Στη μάχη προκαλεί μόνο 1 πόντο ζημιάς, αλλά δεν επιτίθεται εκτός κι αν δεν έχει άλλη επιλογή.

Ένας μόνο οικείος μπορεί να υπηρετεί το μάγο ανά πάσα στιγμή. Αν ο οικείος σκοτωθεί, αυτό σημαίνει κακή τύχη για το μάγο, ο οποίος θα έχει -1 στις ζαριές αποφυγής του για ένα μήνα. Το ξόρκι απαιτεί τελετή μίας ώρας και μπορεί να εκτελεστεί μονάχα μία φορά το χρόνο. Ο οικείος που θα κληθεί, εμφανίζεται στο σημείο 1-6 ώρες μετά το πέρας της τελετής.

Ο τύπος του οικείου που καλείται καθορίζεται τυχαία με τον πίνακα:

d66	Τύπος οικείου
11-13	Αλεπού
14-16	Αρουραίος
21-23	Γάτα, μαύρη
24-26	Γεράκι
31-33	Κοράκι
34-36	Κουκουβάγια
41-43	Νυφίτσα
44-46	Νυχτερίδα
51-53	Φίδι
54-56	Φρύνος
61-66	Δεν εμφανίζεται οικείος

Όραση Αοράτων

Απόσταση: -

Διάρκεια: 1 ώρα

Το ξόρκι αυτό επιτρέπει στο μάγο να βλέπει κανονικά κάθε αόρατο πλάσμα ή αντικείμενο. Η ακτίνα επίδρασης του ξορκιού είναι 5 μέτρα για κάθε επίπεδο του μάγου.

Πολλαπλά Είδωλα

Απόσταση: -

Διάρκεια: 1 ώρα

Ο μάγος αποκτά 1 με 4 πανομοιότυπα είδωλα που κινούνται γύρω του. Κάθε επίθεση ή ξόρκι που έχει ως αποδέκτη το μάγο στοχεύει τυχαία ένα από τα είδωλα ή τον ίδιο. Αν ένα είδωλο δεχτεί επίθεση, καταστρέφεται άμεσα.

Ρώμη

Απόσταση: Άγγιγμα

Διάρκεια: *

Χαρίζει σε κάποιον σπουδαία δύναμη, όμοια με ενός ογρίονα. Αυτός στον οποίο επιδρά το ξόρκι θα κερδίζει +2 στη ζημιά που προκαλεί στις εκ του συστάδην επιθέσεις. Αν ο χαρακτήρας ήδη λαμβάνει +1 λόγω *εξαιρετικής* ρώμης, η τροποποίηση αυτή απλά επικαλύπτεται. Το ξόρκι διαρκεί μία ώρα για κάθε επίπεδο του μάγου.

Σιωπή

Απόσταση: 40 μέτρα

Διάρκεια: 2 ώρες

Καταπνίγει κάθε ήχο που παράγεται σε μια σφαιρική περιοχή ακτίνας 5 μέτρων με επίκεντρο κάποιο σημείο, πλάσμα ή αντικείμενο. Εμποδίζει την εκτέλεση των περισσότερων ξορκιών, καθώς απαιτούν μαγική επωδό. Αν ριχθεί σε κάποιο πλάσμα κι

αυτό αποφύγει με ζαριά, τότε η σφαίρα της σιωπής έχει επίκεντρο λίγα εκατοστά πίσω του και όχι πάνω στο ίδιο το πλάσμα.

Σκοτάδι

Απόσταση: 40 μέτρα

Διάρκεια: 1 ώρα

Δημιουργεί μαγικό σκοτάδι σε μια σφαιρική περιοχή ακτίνας 5 μέτρων. Το μαγικό αυτό σκοτάδι είναι αδιαπέραστο από κάθε φυσικό και μαγικό φως. Επηρεάζονται ακόμα και πλάσματα που κανονικά βλέπουν στο σκοτάδι ή διαθέτουν ερυθρόραση. Το ξόρκι του *Σκοταδιού* σπάει με *Ακύρωση Μαγείας* ή και με ένα ξόρκι *Φωτός*.

Τύφλωση

Απόσταση: 10 μέτρα

Διάρκεια: Μόνιμη

Τυφλώνει τελείως τα μάτια ενός πλάσματος με μαγικό τρόπο. Το πλάσμα πολεμά στα τυφλά, έχοντας -2 στις ζαριές μάχης του και +2 στις ζαριές μάχης εναντίον του. Διαρκεί μέχρι να ακυρωθεί με μαγεία. Η αιτία της τύφλωσης είναι μαγική και όχι οργάνική και ξόρκια όπως *Αναγέννηση* ή *Ίαση Νόσων* δεν βοηθούν.

Φασματική Εκδήλωση

Απόσταση: 80 μέτρα

Διάρκεια: Συγκέντρωση

Ο μάγος δημιουργεί μια ψευδαισθησιακή οπτασία κάποιου πλάσματος ή αντικειμένου. Η οπτασία ελέγχεται πλήρως από το μάγο και να είναι γενικά απολύτως πειστική. Διαρκεί όσο ο μάγος παραμένει απόλυτα συγκεντρωμένος πάνω της, ακυρώνεται όμως άμεσα αν κάποιος την αγγίξει. Αν η ψευδαισθηση αφορά κάποιου είδους επίθεση, αυτή θα έχει αποτέλεσμα αν ο στόχος της είναι πεπεισμένος ότι η οπτασία είναι αληθινή. Η ζημιά όμως που θα υποφέρει δεν θα είναι κανονική, αλλά πλασματική: κάποιος που «σκοτώνεται» από μια ψευδαισθηση στη πραγματικότητα πέφτει σε κατατονική κατάσταση για 10 λεπτά κι έπειτα ξυπνά αβλαβής.



3^η Βαθμίδα - Δυνάμεις

Ακίνητοποίηση

Απόσταση: 60 μέτρα

Διάρκεια: 1 ώρα

Κρατά 1-3 ανθρώπους ή ανανθρώπους τελείως ακίνητους. Στον καθένα επιτρέπεται κανονικά ζαριά αποφυγής, αν όμως ριχτεί σε έναν και μόνο στόχο τότε αυτός αποφεύγει με -1. Δεν επηρεάζει οργάνους ή πιο μεγαλόσωμους ανανθρώπους.

Ακύρωση Μαγείας

Απόσταση: 40 μέτρα

Διάρκεια: -

Επιδρά σε μια περιοχή ακτίνας 10 μέτρων, ακυρώνοντας κάθε ξόρκι που επιδρά με κάποια διάρκεια σε οποιοδήποτε αντικείμενο, πλάσμα ή χαρακτήρα. Εάν το ξόρκι που πρόκειται να ακυρωθεί έχει ριχτεί από ίσου ή μικρότερου επιπέδου μάγο, τότε η ακύρωση είναι πάντα επιτυχής. Αν όμως ο αντίπαλος μάγος είναι μεγαλύτερου επιπέδου, για κάθε παραπάνω επίπεδο που διαθέτει υπάρχει 1 πιθανότητα στις 6 η ακύρωση να αποτύχει. Για παράδειγμα ένας μάγος 4^{ου} επιπέδου που προσπαθεί να ακυρώσει ένα ξόρκι που ρίχτηκε από μάγο 6^{ου} επιπέδου, έχει 2 στις 6 πιθανότητες να αποτύχει.

Περιορισμοί: Αυτό το ξόρκι δεν μπορεί να σπάσει κατάρες (αυτό γίνεται με το ξόρκι σπασίματος κατάρας), να ακυρώσει τη μαγεία μόνιμα μαγικών αντικειμένων ή να αντιστρέψει μια μετουσίωση (αντιστρέφεται με την αντίστροφη μετουσίωση).

Αποτροπαϊκός

Απόσταση: -

Κύκλος

Διάρκεια: 2 ώρες

Αυτό το ξόρκι λειτουργεί όπως η *Αποτροπαϊκή Επωδός*, με τη διαφορά ότι περικλείει μια περιοχή ακτίνας τριών μέτρων με επίκεντρο το μάγο, προστατεύοντας όλους όσους βρίσκονται εντός. Ο κύκλος κινείται μαζί με το μάγο.

Βραδύτητα

Απόσταση: 80 μέτρα

Διάρκεια: 30 λεπτά

Το ξόρκι αυτό κάνει μέχρι και 24 πλάσματα σε ένα κύκλο ακτίνας 10 μέτρων να κινούνται με τη μισή από το κανονικό ταχύτητα. Στη μάχη, αυτά τα πλάσματα θα έχουν -1 στις ζαριές τους. Ένα ξόρκι *Βραδύτητας* μπορεί να ακυρωθεί από ένα ξόρκι *Ταχύτητας*, και αντίστροφα.

Γλωσσολαλία

Απόσταση: Ακτίνα 20 μ.

Διάρκεια: 1 ώρα

Το ξόρκι αυτό χαρίζει στο μάγο την ικανότητα να καταλαβαίνει και να μιλά με ευχέρεια τις γλώσσες κάθε πλάσματος που βρίσκεται σε απόσταση μέχρι και 20 μέτρων. Το ξόρκι αφορά κανονικές γλώσσες και δεν καθιστά δυνατή την επικοινωνία με ζώα ή πλάσματα που δεν διαθέτουν γλώσσα όπως την εννοούν οι άνθρωποι.

Επικοινωνία με Πνεύμα Νεκρού

Απόσταση: 1 μέτρο

Διάρκεια: *

Επιτρέπει σύντομη επικοινωνία με το πνεύμα ενός νεκρού. Το κουφάρι ή τα οστά του νεκρού πρέπει να βρίσκονται κοντά στο

μάγο για να λειτουργήσει το ξόρκι. Το πνεύμα μιλά σε κάποια γλώσσα που γνωρίζει, ενώ οι γνώσεις του περιορίζονται στην ζωή του μέχρι και τη στιγμή του θανάτου του. Ο μέγιστος χρόνος θανάτου του νεκρού, όπως και η διάρκεια της επικοινωνίας εξαρτώνται από το επίπεδο του σοφού που εκτελεί το ξόρκι:

Επίπεδο σοφού	Μέγιστος χρόνος από τον θάνατο	Διάρκεια επικοινωνίας
1-5	1 εβδομάδα	1 λεπτό
6-7	1 μήνας	5 λεπτά
8-9	1 χρόνος	10 λεπτά
10-11	10 χρόνια	20 λεπτά
12-13	100 χρόνια	30 λεπτά
14+	1000 χρόνια	1 ώρα

Ερυθρόραση

Απόσταση: Άγγιγμα

Διάρκεια: 1 μέρα

Ο μάγος ή αυτός στον οποίο θα ριχτεί το ξόρκι, μπορεί να δει στο σκοτάδι ανιχνεύοντας τις διαφορές της θερμοκρασίας. Βλέπει σε ένα διχρωματικό φάσμα, με τα θερμά αντικείμενα να φαίνονται κόκκινα ενώ τα ψυχρά μπλε. Η ερυθρόραση λειτουργεί μόνο στο σκοτάδι και σε ακτίνα 20 μέτρων. Διάρκεια μία ολόκληρη μέρα.

Ίαση Νόσων

Απόσταση: Άγγιγμα

Διάρκεια: -

Γιατρεύει άμεσα κάθε είδους ασθένεια συνηθισμένη ή μαγική (εκτός κι αν αναφέρεται κάτι διαφορετικό).

Κεραυνοπληξία

Απόσταση: 80 μέτρα

Διάρκεια: -

Εκτοξεύει έναν κεραυνό από τα δάχτυλα του μάγου. Ο κεραυνός έχει πλάτος 2 μέτρων και μήκος 20, ενώ ταξιδεύει μέχρι και 80 μέτρα μακριά. Διαπερνά τα πλάσματα που συναντά και προκαλεί ζάρια ζημιάς όσα τα επίπεδα του μάγου. Αν κάποιο πλάσμα αποφύγει επιτυχώς, η ζημιά μειώνεται στο μισό. Σε περίπτωση



που ο χώρος είναι περιορισμένος και ο κεραυνός χτυπήσει σε κάποια συμπαγή επιφάνεια προτού φτάσει το μέγιστο μήκος του (20 μέτρα), τότε ανακλάται μέχρι να το συμπληρώσει. Η γωνία της ανάκλασης θα καθοριστεί από την κλίση της επιφάνειας.

Προστασία από Βλήματα

Απόσταση: 10 μέτρα
Διάρκεια: 2 ώρες

Αυτό το ξόρκι καθιστά το άτομο στο οποίο θα ριχτεί τελείως άτρωτο από βλητικές επιθέσεις: βέλη, μύδροι, ακόντια, πέτρες κτλ. που επρόκειτο να τον χτυπήσουν, απλά αδρανοποιούνται και πέφτουν στα πόδια του. Δεν προστατεύει από μαγικά βλήματα.

Πτήση

Απόσταση: -
Διάρκεια: *

Χαρίζει στο μάγο την ικανότητα να πετά, με ταχύτητα 40 μέτρα το γύρο. Διαρκεί για 10 λεπτά ανά επίπεδο του μάγου, συν 10 λεπτά επί το αποτέλεσμα ενός ζαριού. Το ζάρι αυτό το ρίχνει ο διατητής κρατώντας το κρυφό από το μάγο.

Πύρινη Σφαίρα

Απόσταση: 80 μέτρα
Διάρκεια: -

Το ξόρκι αυτό δημιουργεί και εκτοξεύει ένα πυρακτωμένο βλήμα. Στο σημείο όπου θα προσκρούσει, το βλήμα θα εκραγεί δημιουργώντας μια πύρινη σφαίρα φλεγόμενου αέριου όγκου ακτίνας 5 μέτρων. Κάθε πλάσμα στην περιοχή θα δεχτεί ζημιά σε ζάρια όσα και τα επίπεδα του μάγου. Η αποφυγή δεν ακυρώνει τη ζημιά αλλά τη μειώνει στο μισό.

Σπάσιμο Κατάρας

Απόσταση: Άγγιγμα
Διάρκεια: -

Εξουδετερώνει με ένα άγγιγμα μια μαγική κατάρα που επιδρά σε κάποιο αντικείμενο ή πλάσμα. Όταν χρησιμοποιείται για να σπάσει την κατάρα κάποιου μαγικού όπλου, το όπλο αυτό χάνει ολοκληρωτικά τη μαγεία του.

Σφαίρα Αορατότητας

Απόσταση: 80 μέτρα
Διάρκεια: *

Το ξόρκι αυτό λειτουργεί όπως η *Αορατότητα*, με τη διαφορά ότι επηρεάζει όλους όσους βρίσκονται σε μια σφαιρική περιοχή που έχει ως επίκεντρο τον δέκτη του ξορκιού και ακτίνα τριών μέτρων. Όποιος απομακρυνθεί από την περιοχή επίδρασης του ξορκιού γίνεται ορατός και δεν είναι δυνατόν να ξαναγίνει αόρατος επιστρέφοντας πάλι εντός της. Κάποιοι που θα επιτεθεί θα σπάσει την αορατότητα μονάχα για τον εαυτό του, εκτός κι αν είναι ο κεντρικός φορέας του ξορκιού οπότε η αορατότητα ακυρώνεται για όλους.

Ταχύτητα

Απόσταση: 80 μέτρα
Διάρκεια: 30 λεπτά

Το ξόρκι αυτό κάνει μέχρι και 24 πλάσματα εντός κύκλου ακτίνας 10 μέτρων να κινούνται με τη διπλάσια ταχύτητα. Στη μάχη αυτά τα πλάσματα κερδίζουν +1 στις ζαριές τους, ενώ οι εχθροί τους έχουν -1 εναντίον τους. Ένα ξόρκι *Ταχύτητας* μπορεί να ακυρωθεί από ένα ξόρκι *Βραδύτητας* και αντίστροφα.

Τηλαιοθησία

Απόσταση: Ακτίνα 20 μ.
Διάρκεια: 20 λεπτά

Με το ξόρκι αυτό ο μάγος «στέλνει» τις αισθήσεις της όρασης και της ακοής του σε ένα διαφορετικό σημείο. Όσο μένει συγκεντρωμένος, μπορεί να βλέπει και να ακούει από το σημείο αυτό. Το ξόρκι μπορεί να διαπεράσει τείχος μέχρι και μισό μέτρο σε πάχος, αλλά μια λεπτή στρώση μόλυβδου είναι ικανή να το μπλοκάρει.

Υποβολή

Απόσταση: 10 μέτρα
Διάρκεια: 7 μέρες

Αυτό το ξόρκι, βασιζόμενο στην αρχή του υπνωτισμού, κάνει τον στόχο να ενστερνιστεί μία πρόταση που θα του υπαγορεύσει ο μάγος. Αν το ξόρκι πετύχει, το θύμα θα αναλάβει αυτόβουλα δράση, ώστε να πετύχει τα ζητούμενα. Η πρόταση της υποβολής θα πρέπει να είναι σχετικά απλή ώστε να περιγράφεται μέσα σε μισό λεπτό. Δεν μπορεί να είναι άμεσα βλαπτική για τον στόχο.

Υποβρύχια αναπνοή

Απόσταση: 10 μέτρα
Διάρκεια: 2 ώρες

Προσδίδει στον δέκτη την ικανότητα να αναπνέει κανονικά μέσα στο νερό.

4^η Βαθμίδα - Ελάχισσωνα θαύματα

Αόρατο Μάτι

Απόσταση: 1 μέτρο
Διάρκεια: 20 λεπτά

Με το ξόρκι αυτό, ο μάγος υλοποιεί ένα αιωρούμενο και αόρατο μαγικό μάτι, μέσα από το οποίο μπορεί να βλέπει όσο κρατά τα δικά του μάτια κλειστά. Το μάτι μπορεί να αιωρείται σε οποιαδήποτε κατεύθυνση, με ταχύτητα 10 μέτρα το γύρο, και κατευθύνεται με τη βούληση του μάγου. Ο μάγος μπορεί να το κινεί και να το χρησιμοποιεί όσο βρίσκεται σε απόσταση μέχρι και 80 μέτρων. Στο σκοτάδι, το μάτι βλέπει με *ερυθρόραση* μέχρι και σε απόσταση 10 μέτρων.

Γητεία Θηρίου

Απόσταση: 40 μέτρα
Διάρκεια: *

Λειτουργεί όπως ακριβώς η *γητεία*, με τη διαφορά πως επιδρά σε μη-ανθρώπινα πλάσματα. Αν ριχθεί σε πλάσματα 3^{ου} ή μικρότερου επιπέδου, επηρεάζονται 3-18 απ' αυτά. Όπως είναι φυσικό, νεότεροι και άλλα άμυαλα πλάσματα όπως μαγικά αγάλματα δεν είναι δυνατόν να γητευτούν.

Διαστατική Πύλη

Απόσταση: 3 μέτρα
Διάρκεια: -

Αυτό το ξόρκι μπορεί να τηλεμεταφέρει το μάγο, ένα πλάσμα (με αποφυγή εάν δεν είναι πρόθυμο) ή ένα αντικείμενο σε οποιοδήποτε σημείο αυτός θελήσει, μέχρι και 120 μέτρα μακριά. Η κατεύθυνση και η απόσταση του σημείου μπορεί να καταδειχθεί με ακρίβεια από το μάγο. Αν το σημείο που θα προσδιοριστεί καταλαμβάνεται από στέρεα ύλη, το ξόρκι αποτυχαίνει.

Εξουδετέρωση Δηλητηρίων

Απόσταση: Άγγιγμα

Διάρκεια: -

Εξουδετερώνει άμεσα το δηλητήριο, είτε αυτό βρίσκεται στον οργανισμό κάποιου πλάσματος, είτε σε κάποιο αντικείμενο. Το ξόρκι μπορεί να ριχθεί και σε δηλητηριώδη πλάσματα: αν χάσουν τη ζαριά αποφυγής, το δηλητήριο στους αδένες τους θα εξουδετερωθεί μέχρι να παραχθεί καινούριο.

Επούλωση Τραυμάτων

Απόσταση: Άγγιγμα

Διάρκεια: -

Αναπληρώνει αντοχή διπλάσια από το κλείσιμο πληγής, δηλαδή 4-14 πόντους (2d6 + 2), με ένα άγγιγμα.

Θέριμα Φυτών

Απόσταση: 40 μέτρα

Διάρκεια: Μόνιμη

Με αυτό το ξόρκι ο μάγος κάνει συνηθισμένα φυτά, όπως θάμνους και δέντρα, να θεριέψουν και να πυκνώσουν, γεμίζοντας αγκάθια, κλωνάρια, αναδεντράδες και κισσούς. Η βλάστηση θα γίνει τόσο πυκνή που θα κάνει τη διέλευση από την περιοχή αδύνατη. Το ξόρκι επηρεάζει μια σφαιρική περιοχή ακτίνας μέχρι και 10 μέτρων. Διαρκεί μέχρι να ακυρωθεί με μαγεία.

Μαγεμένο Όπλο

Απόσταση: Άγγιγμα

Διάρκεια: 1 ώρα

Αυτό το ξόρκι εμποτίζει ένα όπλο με μαγεία κάνοντάς το πιο θανατηφόρο στη μάχη και καθιστώντας το ικανό να βλάψει τέρατα απρόσβλητα από φυσικές επιθέσεις. Κάθε ρίξιμο του ξορκιού αυξάνει τη μαγική τροποποίηση του όπλου κατά 1. Μπορεί



να ριχθεί και σε ήδη μαγικά όπλα, αλλά η συνολική μαγική τροποποίηση δεν είναι δυνατόν να ξεπεράσει το +3. Αν το ξόρκι ριχθεί σε βλήματα (βέλη μύδρους ή σφαιρίδια) θα επηρεάσει 2 από αυτά.

Μαζική Απόκρυψη

Απόσταση: 80 μέτρα

Διάρκεια: Μόνιμη

Αυτό το ξόρκι επιδρά σε μια περιοχή ακτίνας 20 μέτρων και αλλάζει τη μορφή μιας ομάδας μέχρι και 100 ατόμων έτσι ώστε να μοιάζουν με δέντρα παρόμοια με της περιοχής όπου βρίσκονται. Αν κάποιοι περάσουν ανάμεσά τους, ακόμα κι αν τους αγγίζουν, δεν θα τους ξεχωρίσουν από κανονικά δέντρα. Αν όμως κάποιος δεχτεί επίθεση, η μεταμφίεσή του θα σπάσει. Οποιοσδήποτε απομακρυνθεί από το πεδίο που επιδρά το ξόρκι, παύει να αποκρύπτεται. Κατά τα άλλα το ξόρκι διαρκεί μέχρι να το ακυρώσει ο μάγος ή να ακυρωθεί με μαγεία. Επηρεάζει άτομα ανθρώπινου ή μικρότερου μεγέθους.

Μεταμόρφωση Άλλου

Απόσταση: 20 μέτρα

Διάρκεια: Μόνιμη

Μεταμορφώνει ένα πλάσμα σε οποιοδήποτε άλλο πλάσμα μέχρι και διπλάσιου επιπέδου. Σε αντίθεση με το ξόρκι της *Μεταμόρφωσης Εαυτού*, η μεταμόρφωση είναι πλήρης και τέλεια, δίνοντας στο δέκτη όλες τις ιδιότητες του πλάσματος στο οποίο μεταμορφώνεται. Αυτός που μεταμορφώνεται γίνεται στην ουσία ένα καινούριο πλάσμα, με διαφορετική προσωπικότητα και συμπεριφορά. Αν είναι χαρακτήρας παίκτη, ο έλεγχός του περνά στον διαιτητή. Αν ο δέκτης του ξορκιού είναι απρόθυμος να μεταμορφωθεί, μπορεί να αντισταθεί με αποφυγή. Η μεταμόρφωση διαρκεί μέχρι να ακυρωθεί με μαγεία ή μέχρι το πλάσμα να πεθάνει.

Μεταμόρφωση Εαυτού

Απόσταση: -

Διάρκεια: 2 ώρες

Επιτρέπει στο μάγο να αλλάξει τη μορφή του, παίρνοντας τη μορφή οποιουδήποτε πλάσματος επιθυμεί. Οι ζαριές μάχης και αποφυγής, όπως και η αντοχή του μάγου, δεν μεταβάλλονται, ούτε κερδίζει τις ιδιαίτερες ιδιότητες του πλάσματος στο οποίο μεταμορφώνεται, όταν αυτές δεν έχουν άμεση σχέση με εξωτερική του φυσική μορφή. Για παράδειγμα, ένας μάγος που θα μεταμορφωθεί σε δράκοντα θα μπορεί να πετά, όχι όμως να φτύνει φωτιά. Η μεταμόρφωση δεν είναι μόνιμη αλλά διαρκεί 2 ώρες.

Μίασμα

Απόσταση: 30 μέτρα

Διάρκεια: -

Με το ξόρκι αυτό ο μάγος μολύνει κάποιον με βαριά ασθένεια. Αν ο στόχος του ξορκιού χάσει τη ζαριά αποφυγής, θα εμφανίσει άμεσα συμπτώματα όπως πυρετό, τραχύ βήχα, πόνους, εξάντληση και φλύκταινες που πυορροούν.

Στη μάχη, το θύμα θα λαμβάνει -1 σε ζαριές μάχης και ζημιάς, ενώ η αντοχή του θα είναι μειωμένη κατά 1 για κάθε ζαρί που διαθέτει. Όσον αφορά τους χαρακτήρες, όλα τα αριθμημένα γνωρίσματά τους θα λογίζονται κατά 2 μονάδες χαμηλότερα.

Η ασθένεια μπορεί να γιατρευτεί άμεσα με ένα ξόρκι *Ίασης Νόσων*. Σε διαφορετική περίπτωση χρειάζονται 1-3 εβδομάδες

ανάρρωσης με πλήρη ξεκούραση. Αν ο ασθενής παραμελήσει την ανάρρωση για πάνω από μία μέρα, υπάρχει κίνδυνος η ασθένεια να χειροτερεύσει και μακροχρόνια να οδηγήσει μέχρι και στον θάνατο. Ο διαιτητής θα κρίνει κατάλληλα ανά περίπτωση.

Παγοθύελλα

Απόσταση: 40 μέτρα

Διάρκεια: *

Το ξόρκι αυτό μπορεί να εκτελεστεί με δύο τρόπους. Ο πρώτος προκαλεί μια έντονη χαλαζοθύελλα σε μια σφαιρική περιοχή ακτίνας 5 μέτρων, όπου ένας καταιγισμός από χοντρούς χαλαζό-κοκκους στροβιλίζονται με ταχύτητα. Κάθε πλάσμα στην περιοχή θα δεχτεί 4 ζάρια ζημιάς χωρίς να έχει δυνατότητα αποφυγής.

Ο δεύτερος τρόπος εκτέλεσης δημιουργεί μια έντονη θύελλα χιονόνερου σε μια σφαιρική περιοχή ακτίνας 10 μέτρων και διάρκειας σε γύρους, όσα τα επίπεδα του μάγου. Τα πλάσματα που βρίσκονται στο πεδίο επίδρασης του ξορκιού θα τυφλωθούν για όσο μαίνεται η θύελλα. Επιπλέον, όλες οι επιφάνειες στην περιοχή αυτή θα καλυφθούν με παγετό και θα γίνουν εξαιρετικά ολισθηρές: τα πλάσματα που κινούνται εκεί θα έχουν τη μισή ταχύτητα, έχοντας επίσης 50% πιθανότητα να γλιστρήσουν και να πέσουν. Ο παγετός θα παραμείνει στην περιοχή μέχρι να λιώσει (ο χρόνος εξαρτάται από την θερμοκρασία του περιβάλλοντος).

Παραισθησιακό Τοπίο

Απόσταση: Ακτίνα 80 μ.

Διάρκεια: *

Αυτό το ξόρκι μπορεί να δημιουργήσει παραίσθηση που θα αλλάξει την όψη ενός φυσικού τοπίου, επηρεάζοντας μια περιοχή ακτίνας 80 μέτρων. Μπορεί να εμφανίσει ή να εξαφανίσει λόφους, δάση, έλη, χάσματα κτλ. Το ξόρκι μπορεί να ακυρωθεί οικειοθελώς από το μάγο, αν όμως κάποιος εισέλθει στη μαγεμένη περιοχή, το ξόρκι σπάει.

Πύρινο Τείχος

Απόσταση: 20 μέτρα

Διάρκεια: Συγκέντρωση

Το ξόρκι αυτό δημιουργεί ένα αδιαφανές τείχος από φλόγες. Πλάσματα μικρότερα του 4^{ου} επιπέδου δεν μπορούν να το διαπεράσουν, ενώ τα υπόλοιπα υποφέρουν ζημιά ενός ζαριού όταν το διαπερνούν, με τους νεότερους να υποφέρουν δύο ζάρια ζημιάς. Το ύψος του τείχους φτάνει τα 6 μέτρα, ενώ στο σχήμα μπορεί να είναι είτε ευθύ και να φτάνει τα 20 μέτρα μήκος, είτε κυκλικό με ακτίνα 5 μέτρων. Το τείχος διατηρείται όσο ο μάγος συγκεντρώνεται απόλυτα πάνω του.

Σύγχυση

Απόσταση: 40 μέτρα

Διάρκεια: 12 γύροι

Προκαλεί σύγχυση σε 3-18 πλάσματα, με τα πιο αδύναμα να επηρεάζονται πρώτα. Επιδρά σε μια κυκλική περιοχή ακτίνας 10 μέτρων. Μόνο πλάσματα 3^{ου} επιπέδου ή περισσότερο επιτρέπεται να αποφύγουν, και θα πρέπει να ελέγχουν ξανά για αποφυγή στην αρχή κάθε γύρου που παραμένουν στην περιοχή επίδρασης του ξορκιού. Τα πλάσματα που επηρεάζονται λειτουργούν σπασμωδικά και τυχαία, χωρίς να έχουν ακριβή συνείδηση του τί συμβαίνει γύρω τους. Η συμπεριφορά του κάθε πλάσματος σε σύγχυση καθορίζεται κάθε γύρο με τη χρήση του πίνακα:

2d6	Συμπεριφορά πλάσματος σε σύγχυση
2-5	Επιτίθεται στο μάγο και τους συντρόφους του
6-8	Μένει αδρανές και μπερδεμένο
9-12	Επιτίθεται στους δικούς τους συντρόφους

Τείχος Πάγου

Απόσταση: 20 μέτρα

Διάρκεια: Συγκέντρωση

Δημιουργεί ένα αδιαφανές τείχος πάγου. Τέρατα μικρότερα του 4^{ου} επιπέδου δεν μπορούν να το περάσουν, ενώ τα υπόλοιπα το κάνουν υποφέροντας ένας ζάρι ζημιάς. Πλάσματα βασισμένα στη φωτιά, όπως για παράδειγμα *διάπυρα στοιχειακά* ή *κόκκινοι γίγαντες* θα δεχτούν 2 ζάρια ζημιάς διαπερνώντας το. Το τείχος αυτό εξουδετερώνει κάθε επίθεση φωτιάς, όπως για παράδειγμα την ανάσα δράκοντα. Το ύψος του τείχους φτάνει τα 6 μέτρα, ενώ στο σχήμα μπορεί να είναι είτε ευθύ με 20 μέτρα μήκος, είτε κυκλικό με ακτίνα 5 μέτρων. Απαιτεί πλήρη συγκέντρωση από το μάγο, έχοντας και την ανάλογη διάρκεια.

Τρόμος

Απόσταση: *

Διάρκεια: *

Το ξόρκι αυτό σπέρνει τον τρόμο σε κάθε πλάσμα που βρίσκεται σε μια κωνικού σχήματος περιοχή που ξεκινά από το μάγο, έχει μήκος 20 μέτρων και τελικό πλάτος 10. Κάθε πλάσμα στην περιοχή πρέπει να περάσει μια ζαριά αποφυγής, αλλιώς τρέπεται σε άτακτη φυγή. Ο πανικός αυτός διαρκεί τόσους γύρους, όσα τα επίπεδα του μάγου. Ένα πλάσμα που τρομοκρατείται έχει 50% πιθανότητα να ρίξει κάτω ότι κρατά.

Ψευδής Τοίχος

Απόσταση: 30 μέτρα

Διάρκεια: Μόνιμη

Δημιουργεί μια παραισθησιακή εικόνα ενός τοίχου, πατώματος ή χτιστής επιφάνειας μεγέθους μέχρι και 3 x 3 μέτρων και πλάτους 30 εκατοστών. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να κρύψει περάσματα, πόρτες ή παγίδες. Η ψευδαίσθηση είναι καθαρά οπτική και μπορεί κανείς να κινηθεί διαμέσου της, χωρίς να την επηρεάσει. Διαρκεί μέχρι να ακυρωθεί με μαγεία.

5^η Βαθμίδα - Μείζονα θαύματα

Ακινητοποίηση

Απόσταση: 60 μέτρα

Θηρίου

Διάρκεια: 1 ώρα

Λειτουργεί όπως ακριβώς η απλή ακινητοποίηση, επηρεάζει όμως οποιοδήποτε ζωντανό πλάσμα, θηρίο ή τέρας, εκτός των νεότερων. Κρατά από ένα έως και τρία πλάσματα τελείως ακίνητα. Στο καθένα επιτρέπεται κανονικά ζαριά αποφυγής, αλλά αν ριχτεί σε ένα και μόνο πλάσμα, τότε αυτό αποφεύγει με -1 στη ζαριά.

Αναγέννηση

Απόσταση: Άγγιγμα

Διάρκεια: Μόνιμη

Κάνει ένα χαμένο μέλος να μεγαλώσει ξανά μέσα από την πληγή. Ακρωτηριασμένα άκρα, βγαλμένα μάτια, κατεστραμμένο δέρμα αναγεννούνται και αποκαθίστανται. Το ξόρκι μπορεί να εκτελεστεί μόνο σε ζωντανούς. Η διαδικασία της αναγέννησης διαρκεί περίπου μία ώρα.

Αποκατάσταση

Απόσταση: Άγγιγμα

Διάρκεια: Μόνιμη

Αυτό το ξόρκι αποκαθιστά ένα επίπεδο που χάθηκε με απομύζηση ενέργειας από νεότερα πλάσματα. Ο χαρακτήρας κερδίζει το χαμένο του επίπεδο και θα έχει όσους ακριβώς πόντους φήμης απαιτεί η απόκτησή του. Περισσότερες από μία εκτελέσεις του ξορκιού θα αποκαταστήσουν επιπλέον χαμένα επίπεδα. Για να έχει το ξόρκι αποτέλεσμα, θα πρέπει να εκτελεστεί εντός μίας ημέρας ανά επίπεδο του σοφού που το εκτελεί, από την στιγμή που συνέβη η απομύζηση.

Ατσάλινο Τείχος

Απόσταση: 20 μέτρα

Διάρκεια: *

Δημιουργεί ένα ατσάλινο τείχος πάχους μισού μέτρου και συνολικής επιφάνειας μέχρι και 15 τετραγωνικών μέτρων. Διαρκεί μέχρι να καταστραφεί ή να ακυρωθεί. Οι περισσότερες επιθέσεις δεν το βλάπτουν, με εξαίρεση χτυπήματα από πάρα πολύ δυνατά όντα (όπως ένας τιτάνας) ή ακτίνες εξαϋλωσης.

Επικοινωνία με

Απόσταση: -

Ανώτερα Πεδία

Διάρκεια: -

Επιτρέπει στο μάγο, μετά από μια δεκάλεπτη τελετή, την επικοινωνία με οντότητες που βρίσκονται σε κάποιο ανώτερο πεδίο πραγματικότητας. Οι οντότητες μπορούν να ρωτηθούν οποιαδήποτε ερώτηση μπορεί να απαντηθεί μονολεκτικά με «ναι», «όχι» ή «ίσως». Το πόσες ερωτήσεις μπορεί να απευθύνει ο μάγος, το αν οι οντότητες γνωρίζουν την απάντηση, το αν θα απαντήσουν με ειλικρίνεια, όπως και το αν ο μάγος θα χάσει το μυαλό του προσπαθώντας να επικοινωνήσει με αυτά τα απάνθρωπα πνεύματα, εξαρτώνται από το πόσο κοντά στην απόλυτη πραγματικότητα (1^ο πεδίο) είναι το πεδίο με το οποίο επιχειρεί να επικοινωνήσει:

Πεδίο	Ερωτήσεις	Γνώση	Ειλικρίνεια	Παραφροσύνη*
8 ^ο	3	7+	7+	12+
7 ^ο	4	7+	6+	11+
6 ^ο	5	6+	6+	10+
5 ^ο	6	6+	5+	9+
4 ^ο	7	5+	4+	8+
3 ^ο	8	4+	3+	7+
2 ^ο	9	3+	2+	6+

*-1 στη ζαριά με πνεύμα 15+ και +1 με πνεύμα 6-

Αν το ξόρκι αυτό χρησιμοποιηθεί πάνω από μία φορά σε μία εβδομάδα, ο μάγος θα χάσει το μυαλό του. Κάποιοι που έχει χάσει το μυαλό του από επικοινωνία με ανώτερες δυνάμεις, είναι γενικά ανίκανος να σκεφτεί ή να επικοινωνήσει λογικά, ενώ βασανίζεται από εφιάλτες, παράξενες ιδεοληψίες και τρομακτικά οράματα. Θα αναρρώσει μόνο μετά από ανάπαυση εβδομάδων τόσων, όσα τα πεδία πραγματικότητας που προσπάθησε να παρακάμψει για το ξόρκι της επικοινωνίας. Θεωρούμε ότι ο επίγειος κόσμος βρίσκεται στο 9^ο πεδίο. Έτσι, για παράδειγμα, κάποιος που έχασε το μυαλό του επικοινωνώντας με οντότητες του 7^{ου} πεδίου, θα χρειαστεί 2 εβδομάδες για να επανέλθει.

Κάλεσμα

Απόσταση: 80 μέτρα

Στοιχειακού Όντος

Διάρκεια: *

Με αυτό το ξόρκι ο μάγος καλεί και δεσμεύει ένα ισχυρό στοιχειακό ον 16^{ου} επιπέδου. Το ξόρκι απαιτεί τελετή που διαρκεί 10 λεπτά και πρέπει να εκτελεστεί σε τοποθεσία, όπου υπάρχει σε αφθονία το στοιχείο που αντιστοιχεί στο στοιχειακό που καλείται. Για παράδειγμα ένα διάπυρο στοιχειακό πρέπει να κληθεί από μια μεγάλη πυρά ή μια λίμνη λάβας. Ένα μονάχα στοιχειακό ανά είδος μπορεί να κληθεί τη μέρα.

Από τη στιγμή της επίκλησης και καθ' όλη τη διάρκεια του ξορκιού, ο μάγος πρέπει να παραμένει απόλυτα συγκεντρωμένος ώστε να ελέγχει το δαιμόνιο: δεν μπορεί να πολεμήσει, να εκτελέσει ξόρκια ή να κινηθεί με πάνω από τη μισή του ταχύτητα. Αν η συγκέντρωσή του διακοπεί για οποιονδήποτε λόγο, ο έλεγχος θα χαθεί χωρίς να είναι δυνατόν να ανακτηθεί. Το δαιμόνιο θα απελευθερωθεί και θα προσπαθήσει αμέσως να καταστρέψει το μάγο.

Το ξόρκι διαρκεί μέχρι ο μάγος να διατάξει το (ελεγχόμενο) δαιμόνιο να επιστρέψει στα αστρικά πεδία ή με ακύρωση μαγείας. Το στοιχειακό μπορεί να κληθεί μέχρι και 80 μέτρα μακριά.

Πληροφορίες για τα στοιχειακά όντα μπορούν να βρεθούν στο κεφάλαιο VIII.

**Κρετινισμός**

Απόσταση: 40 μέτρα

Διάρκεια: Μόνιμη

Το ξόρκι αυτό επιτίθεται κατευθείαν στο μυαλό του θύματος και το εξασθενεί: η νοημοσύνη του θα γίνει συγκρίσιμη με αυτή ενός ανόητου παιδιού. Φυσικά το θύμα δεν θα μπορεί να εκτελέσει ξόρκια. Λόγω της φύσης και της λειτουργίας του ξορκιού αυτού, η ζαριά αποφυγής εναντίον του γίνεται με -2. Διαρκεί μέχρι να ακυρωθεί με μαγεία.

Κώνος Ψύχους

Απόσταση: *

Διάρκεια: -

Αυτό το ξόρκι δημιουργεί ακραίο υπερφυσικό ψύχος. Η περιοχή που επηρεάζεται έχει σχήμα κώνου με κορυφή το χέρι του μάγου, μήκος 20 και πλάτος 10 μέτρων στο τέλος του. Κάθε πλάσμα στην περιοχή αυτή δέχεται ζημιά σε ζάρια όσα τα επίπεδα του μάγου ή τη μισή αν περάσει μια ζαριά αποφυγής.

Μετουσίωση

Απόσταση: 40 μέτρα

Πέτρας σε Λάσπη

Διάρκεια: Μόνιμη

Το ξόρκι επιδρά σε μια περιοχή μεγέθους μέχρι και 3 x 3 x 3 μέτρα, όπου μετουσιώνει το χώμα, την άμμο, τις πέτρες και τα βράχια σε ρευστή λάσπη. Βαριά πλάσματα που θα βρεθούν να στέκονται στη λάσπη μπορεί να βυθιστούν μέσα της ολόκληρα (εάν το βάθος είναι αρκετό), ενώ άλλα μπορεί να κολλήσουν εκεί μειώνοντας την ταχύτητά τους στο 1/10 της κανονικής. Η μαγεία είναι μόνιμη, αν και η λάσπη τελικά θα στεγνώσει σε χώμα μετά από κάποιες μέρες (κατά βάση σε 1-6 μέρες, με τον ακριβή χρόνο να εξαρτάται από τις συνθήκες που επικρατούν).

Αυτό το ξόρκι μπορεί να απομνημονευτεί κανονικά ή ανάποδα έχοντας το αντίστροφο αποτέλεσμα.

Νεκρανάσταση

Απόσταση: Άγγιγμα

Διάρκεια: Μόνιμη

Μπορεί να αναστήσει ένα νεκρό σώμα αρκεί να μην είναι νεκρό για παραπάνω από 7 μέρες. Αν το σώμα δεν είναι αρτιμελές, τα μέλη που λείπουν δεν θα αναγεννηθούν κατά τη νεκρανάσταση, συνεπώς ένα σώμα χωρίς κεφάλι ή καρδιά δεν μπορεί να αναστηθεί. Αυτός που ξυπνά από τον θάνατο είναι πολύ αδύναμος: έχει μονάχα έναν πόντο αντοχής μέχρι να ξεκουραστεί για δύο εβδομάδες. Υπάρχει πιθανότητα 1 στις 6 ο οργανισμός αυτού που ανασταίνεται να υποστεί ισχυρό σοκ και η νεκρανάσταση τελικά να αποτύχει. Σ' αυτή την περίπτωση το σώμα δεν μπορεί να αναστηθεί και ο χαρακτήρας πεθαίνει τελειωτικά. Η εκτέλεση του ξορκιού απαιτεί ανθρωποθυσία και τελετή έξι ωρών.

Ξύπνημα Νέρτερων

Απόσταση: Ακτίνα 10 μ.

Διάρκεια: Μόνιμη

Το ξόρκι αυτό ξυπνά απομεινάρια ανθρωποειδών που βρίσκονται σε ακτίνα 10 μέτρων ως νέρτερα τέρατα για να υπηρετήσουν το μάγο. Οι νέρτεροι είναι συνήθως σκέλεθρα και μερικά σαρκοσκέλεθρα (1 στα 6, και μόνο αν υπάρχουν κατάλληλα κουφάρια). Ο μάγος μπορεί να ξυπνήσει και να έχει υπό τον έλεγχό του ένα νέρτερο τέρας για κάθε επίπεδο που έχει αποκτήσει. Τα νέρτερα τέρατα θα παραμείνουν υπό τις εντολές του μέχρι να καταστραφούν ή να ακυρωθούν με μαγεία.

Όνειρο

Απόσταση: -

Διάρκεια: -

Επιτρέπει στο μάγο να στείλει ένα όνειρο σε οποιονδήποτε θελήσει, αρκεί να μπορεί να προσδιορίσει τον δέκτη με ακρίβεια. Αυτό μπορεί να γίνει χρησιμοποιώντας το όνομά του, ίσως μαζί με κάποιον τίτλο ή ιδιότητά του, αν χρειαστεί. Το περιεχόμενο του ονείρου θα οριστεί επακριβώς από το μάγο και μπορεί να είναι ιδιαίτερα έντονο: ο δέκτης θα το θυμάται σίγουρα όταν

ξυπνήσει. Ο μάγος είναι δυνατόν να στείλει ένα εφιαλτικό όνειρο, ικανό να αναστατώσει τον δέκτη χαλώντας την ξεκούραση του και αποτρέποντας την απομνημόνευση ξορκιών. Σε αυτή την περίπτωση ο δέκτης μπορεί να αποφύγει τις αρνητικές συνέπειες με ζαριά αποφυγής. Αν ο δέκτης δεν κοιμάται κατά την εκτέλεση του ξορκιού, θα λάβει το όνειρο μόλις κοιμηθεί.

Πέρασμα Από Τοίχο

Απόσταση: 30 μέτρα

Διάρκεια: 30 λεπτά

Ανοίγει ένα πέρασμα σε πέτρινο τοίχο ή συμπαγή βράχο. Το πέρασμα μπορεί να εκτείνεται μέχρι και 3 μέτρα σε βάθος, ενώ έχει πλάτος 0,5 και ύψος 2 μέτρων. Το ξόρκι διαρκεί 30 λεπτά. Αν κάποιος βρίσκεται ακόμα στο πέρασμα όταν το ξόρκι λήγει, θα γίνει ένα με την πέτρα και θα σκοτωθεί.

Πέτρινο Τείχος

Απόσταση: 20 μέτρα

Διάρκεια: Μόνιμη

Δημιουργεί ένα πέτρινο τείχος πάχους μισού μέτρου και συνολικής επιφάνειας μέχρι και 30 τετραγωνικών μέτρων. Το τείχος διαρκεί μέχρι να καταστραφεί με συμβατικά μέσα ή να ακυρωθεί με μαγεία.



Τηλεκίνηση

Απόσταση: 40 μέτρα

Διάρκεια: 6 γύροι

Επιτρέπει στο μάγο να μετακινεί αντικείμενα από απόσταση και σε όποια κατεύθυνση θελήσει, χρησιμοποιώντας μονάχα τη σκέψη του. Το μέγιστο βάρος του αντικειμένου που μπορεί να μετακινηθεί είναι 10 κιλά ανά επίπεδο του μάγου, ενώ η ταχύτητα κίνησής του μέχρι και 10 μέτρα το γύρο.

Τηλεμεταφορά

Απόσταση: Άγγιγμα

Διάρκεια: -

Τηλεμεταφέρει άμεσα το μάγο, ένα πλάσμα ή αντικείμενο, σε οποιονδήποτε τόπο ο μάγος επιθυμεί. Υπάρχει πάντα το ρίσκο το

ξόρκι να αποτύχει και αυτός που τηλεμεταφέρεται να μην φτάσει ποτέ στον προορισμό του, παραμένοντας χαμένος στο άχρονο και άτοπο πεδίο του Χάους. Η πιθανότητα αυτή ελέγχεται με τη ρίψη 2 ζαριών:

- Αν ο προορισμός είναι ένα μέρος που ο μάγος γνωρίζει πολύ καλά και μελετήσει προσεκτικά γι' αυτό το σκοπό, η τηλεμεταφορά είναι επιτυχής με 3+.
- Αν ο προορισμός είναι ένα μέρος που ο μάγος έχει επισκεφθεί αρκετές φορές στο παρελθόν και το γνωρίζει καλά, το ξόρκι πετυχαίνει με 5+.
- Αν ο προορισμός είναι μέρος το οποίο ο μάγος έχει επισκεφθεί ελάχιστα ή και καθόλου (βασίζόμενος μονάχα σε περιγραφές και συντεταγμένες), η τηλεμεταφορά θα είναι επιτυχής μόνο με 8+.

Τοξικό Νέφος

Απόσταση: -

Διάρκεια: 1 ώρα

Δημιουργεί ένα δηλητηριώδες, καυστικό νέφος. Το νέφος καλύπτει μια ημισφαιρική περιοχή ακτίνας 5 μέτρων, δημιουργείται μπροστά στο μάγο και κινείται αργά μακριά του, με ταχύτητα 5 μέτρων το γύρο (αν δεν το επηρεάζει κάποιος άνεμος). Είναι βαρύτερο από τον αέρα και κατεβαίνει όσο χαμηλά του επιτρέπει το περιβάλλον. Το νέφος είναι θανατηφόρο για οποιοδήποτε πλάσμα μέχρι και 4^{ου} επιπέδου. Μια ζαριά αποφυγής σώζει για ένα γύρο. Όλα τα ζωντανά πλάσματα που βρίσκονται μέσα στο νέφος, ανεξάρτητα από το επίπεδό τους ή από το αν πέτυχαν τη ζαριά αποφυγής, υποφέρουν 1 πόντο ζημιάς κάθε γύρο. Το νέφος διαρκεί μία ώρα, αλλά ισχυροί άνεμοι μπορούν να το σκορπίσουν.

Ψυχοδοχείο

Απόσταση: 10 μέτρα*

Διάρκεια: Μόνιμη

Αυτό το ξόρκι ρίχνει το μάγο σε ύπνωση και μεταφέρει τη ψυχή του σε κάποιο άψυχο αντικείμενο μέχρι και 10 μέτρα μακριά. Το αντικείμενο αυτό λειτουργεί ως «ψυχοδοχείο».

Από το αντικείμενο αυτό, μέχρι και μία φορά κάθε 10 λεπτά, η ψυχή του μάγου μπορεί να επιχειρήσει να κυριεύσει κάποιο άλλο πλάσμα που βρίσκεται έως και 40 μέτρα μακριά, εισβάλλοντας στο σώμα του. Αν το θύμα χάσει τη ζαριά αποφυγής, η ψυχή του μάγου κυριεύει το σώμα του. Σε περίπτωση που αργότερα το κυριευμένο σώμα πεθάνει, η ψυχή του μάγου επιστρέφει άμεσα στο ψυχοδοχείο, απ' όπου μπορεί να δοκιμάσει να κυριεύσει κάποιο άλλο πλάσμα ή να τερματίσει το ξόρκι.

Ο μάγος μπορεί ανά πάσα στιγμή να επιστρέψει στο ψυχοδοχείο ελευθερώνοντας το σώμα που κυριεύσε.

Ο μάγος μπορεί, αν θέλει, να επιστρέψει άμεσα πίσω στο σώμα του, τελειώνοντας έτσι το ξόρκι.

Ένα ξόρκι *Ακύρωσης Μαγείας* που θα ριχθεί σε κάποιο κυριευμένο θύμα, θα το ελευθερώσει, στέλνοντας τη ψυχή του μάγου πίσω στο ψυχοδοχείο. Αν ριχθεί *Ακύρωση Μαγείας* στο ίδιο το ψυχοδοχείο όσο βρίσκεται η εκεί η ψυχή του μάγου, το ξόρκι θα τερματιστεί.

Αν το ψυχοδοχείο καταστραφεί ενώ περιέχει την ψυχή του μάγου, τότε αυτή καταστρέφεται και το σώμα του πεθαίνει. Σε περίπτωση που καταστραφεί το σώμα του μάγου, η ψυχή του θα παραμείνει στο ψυχοδοχείο μέχρι να κυριεύσει κάποιο άλλο σώμα, αυτή τη φορά μόνιμα.

6^η Βαθμίδα - Ρωγμές

Αληθινή Όραση

Απόσταση: Άγγιγμα

Διάρκεια: 20 λεπτά

Χαρίζει στο μάγο, ή αυτόν που θα αγγίξει, την ικανότητα να βλέπει τα πράγματα όπως πραγματικά είναι. Ο δέκτης του ξόρκιού μπορεί να βλέπει κανονικά τα αόρατα πλάσματα και αντικείμενα, να διακρίνει τις μυστικές διόδους, να μην εξαπατάται από οφθαλμαπάτες, μεταμφιέσεις ή μεταμορφώσεις και μπορεί να δει καθαρά ακόμα και σε μαγικό σκοτάδι.

Αόρατος Διώκτης

Απόσταση: 10 μέτρα

Διάρκεια: *

Καλεί ένα αόρατο εξωδιαστατικό πλάσμα 8 ζαριών (βλ. *Αόρατοι Διώκτες* στο κεφ. VIII) και το θέτει υπό τις διαταγές του μάγου, ο οποίος μπορεί να του αναθέσει μία αποστολή. Ο αόρατος διώκτης είναι γρήγορος, πονηρός, θανατηφόρος και αλάθητος ιχνηλάτης, ενώ συνήθως χρησιμοποιείται για δολοφονίες ή προστασία. Το όν αυτό δεν γνωρίζει φόβο και θα παραμείνει στη διάσταση του μάγου μέχρι να φέρει εις πέρας την αποστολή του, να καταστραφεί ή να ακυρωθεί με μαγεία. Αν ένας μάγος απαιτήσει από έναν αόρατο διώκτη να δεσμευθεί σε μια αποστολή που θα κρατήσει πολύ καιρό (συνήθως περισσότερο από μία εβδομάδα) ή έχει αόριστο τέλος, τότε το πλάσμα θα προσπαθήσει να διαστρέψει την ερμηνεία των διαταγών του για να αποδεσμευθεί όσο το δυνατόν γρηγορότερα.



Απώθηση

Απόσταση: 40 μέτρα

Διάρκεια: 6 γύροι

Αυτό το ξόρκι δημιουργεί μια απωθητική δύναμη ανάμεσα στο μάγο και τους εχθρούς του, ίδια με αυτή που παρατηρείται ανάμεσα σε δύο όμοιους πόλους μαγνητών. Η απωθητική δύναμη πηγάζει από τα χέρια του μάγου και δρα σε μια δέσμη πλάτους 3 μέτρων και μήκους 40. Όποιος βρίσκεται σ' αυτή την περιοχή απωθείται μέχρι το τέλος της δέσμης με ταχύτητα 40 μέτρων

ανά γύρο. Το ξόρκι διαρκεί μέχρι και 6 γύρους και απαιτεί την πλήρη συγκέντρωση του μάγου. Κάθε γύρο, ο μάγος μπορεί να αλλάξει την κατεύθυνση της απώθησης. Δεν επιτρέπεται αποφυγή.

Δαιμονική Φρουρά

Απόσταση: 40 μέτρα

Διάρκεια: 30 μέρες

Ο μάγος καλεί μια φρουρά δαιμονίων και τη δεσμεύει στην υπηρεσία του. Καλούνται 100 οπλισμένα τελώνια (βλ. *Τελώνια* στο κεφ. VIII) τα οποία θα υπακούουν τυφλά τις εντολές του. Τα τελώνια εμφανίζονται ως δια μαγείας και παραμένουν στο επίγειο πεδίο για ένα μήνα, μέχρι να αποδεσμευτούν ρητά από το μάγο ή μέχρι το θάνατό του. Το ξόρκι αυτό απαιτεί τελετή 8 ωρών με συνεχή κρούση κυμβάλων και ανθρωποθυσία. Δεν μπορεί να εκτελεστεί παραπάνω από μία φορά το χρόνο.

Δέσμευση

Απόσταση: 10 μέτρα

Διάρκεια: *

Αυτή η ισχυρή γητεία δεσμεύει μαγικά το θύμα της ώστε να εκτελέσει μια αποστολή που θα του ανατεθεί από το μάγο. Οποιαδήποτε χρονοτριβή ή απόκλιση από την εκτέλεση της αποστολής, θα εξασθενεί σταδιακά το θύμα, μέχρι τελικά να επιφέρει τον θάνατο μέσα σε 1-3 εβδομάδες. Ο διαιτητής θα πρέπει να κρίνει το κατά πόσο το θύμα αποκλίνει ή ακολουθεί την αποστολή του, και να επιβάλει τις κατάλληλες ποινές. Η γητεία αυτή είναι τόσο ισχυρή που η *Ακύρωσης Μαγείας* και το *Σπάσιμο Κατάρας* είναι αναποτελεσματικά: το μόνο ξόρκι που μπορεί να σπάσει μια *Δέσμευση*, είναι η *Αποδέσμευση*, που είναι στην ουσία το ίδιο ξόρκι με τα λόγια ανεστραμμένα. Το ξόρκι γενικά διαρκεί μέχρι το πέρας της αποστολής, τη μαγική *Αποδέσμευση*, την απελευθέρωση ή τον θάνατο του θύματος.

Έλεγχος Καιρού

Απόσταση: *

Διάρκεια: 6-36 ώρες

Ο μάγος μπορεί να ελέγξει τον καιρό προκαλώντας ή παύοντας βροχή, χιόνι, ομίχλη, καύσωνα, κύμα ψύχους, θύελλα, ανεμοστρόβιλο, συννεφιά, κτλ. Ο αφύσικος καιρός επηρεάζει μια περιοχή ακτίνας 1-6 χιλιομέτρων γύρω από το μάγο και παραμένει για 6-36 ώρες.

Εμφύσηση Ζωής

Απόσταση: 20 μέτρα

Διάρκεια: 1 ώρα

Με το ξόρκι αυτό ο μάγος χαρίζει ζωή σε άψυχα αντικείμενα θέτοντάς τα υπό τις διαταγές του. Το ξόρκι θα εμφυσήσει ζωή σε αντικείμενα συνολικού βάρους μέχρι και 160 κιλών. Μπορεί δηλαδή να επηρεαστεί ένα μεγάλο αντικείμενο βάρους δύο ανδρών, δύο αντικείμενα μεγέθους ενός άνδρα έκαστο ή πολλά μικρότερα αντικείμενα.

Τα στατιστικά των αντικειμένων θα καθοριστούν από τον διαιτητή ανάλογα με το μέγεθος και το υλικό τους. Σε γενικές γραμμές, τα βαριά αντικείμενα θα διαθέτουν μεγαλύτερη δύναμη και θωράκιση, ενώ τα ελαφριά θα είναι γρηγορότερα.

Για παράδειγμα, ένα ανθρώπινου μεγέθους πέτρινο άγαλμα μπορεί να κινείται με 15 μέτρα το γύρο, να έχει θωράκιση 4 και να προκαλεί ζημιά 2 ζαριών. Μία ξύλινη καρέκλα όμως, διαθέτοντας τέσσερα πόδια και μικρό βάρος, θα κινείται

με 40 μέτρα το γύρο, θα έχει θωράκιση 2 και θα προκαλεί 1-3 πόντους ζημιάς.

Τα αντικείμενα θα έχουν 1 πόντο αντοχής για κάθε 10 κιλά του βάρους τους, ενώ οι ζαριές μάχης και αποφυγής τους θα είναι όμοιες με αυτές του μάγου που εκτέλεσε το ξόρκι.

Εξαϋλωση

Απόσταση: 20 μέτρα

Διάρκεια: -

Το ξόρκι αυτό εξαπολύει μία ακτίνα ικανή να κονιορτοποιήσει οτιδήποτε χτυπήσει. Μπορεί να εξαϋλώσει έναν δράκοντα, ένα δέντρο, ένα βράχο, κομμάτι ενός τείχους, κτλ. Αν ριχθεί σε κάποιο άψυχο υλικό, το ξόρκι μπορεί να εξαϋλώσει σε όγκο μέχρι και μια σφαίρα ακτίνας μισού μέτρου. Τα πλάσματα λαμβάνουν ζαριά αποφυγής για να αποφύγουν την ακτίνα.

Κακοδαίμονας

Απόσταση: 30 μέτρα

Διάρκεια: 666 μέρες

Με αυτό το ξόρκι είναι δυνατόν να κληθεί ένα ισχυρό δαιμονικό ον (βλ. *Κακοδαίμονες* στο κεφάλαιο VIII). Η εκτέλεση του ξορκιού απαιτεί τελετή 8 ωρών με αποτρόπαια ανθρωποθυσία.

Ο κακοδαίμονας δεν θα διστάσει να επιτεθεί και να καταβροχθίσει το μάγο αν του δοθεί η ευκαιρία, γι' αυτό και η ετοιμασία ενός ειδικού κύκλου προστασίας που θα τον περιορίσει κρίνεται απαραίτητη.

Ο μάγος θα πρέπει να συμφωνήσει με το δαίμονα τους όρους της υπηρεσίας του, όπως και το χρόνο της δέσμευσής του. Είναι απαραίτητο να επιβληθεί στο τέρας, επιδεικνύοντας τις δυνάμεις του και τρομοκρατώντας το με απειλές.

Ο λόγος του κακοδαίμονα είναι δεσμευτικός και από τη στιγμή που θα επικυρώσει μια συμφωνία με την αποκάλυψη του ονόματός του, αδυνατεί να την παραβεί. Ο δαίμονας ωστόσο δεσμεύεται από την ακριβή λεκτική διατύπωση της συμφωνίας και όχι από το πνεύμα της. Από την πλευρά του μάγου, η παράβαση κάποιου όρου της συμφωνίας, ακόμα και στο ελάχιστο, θα την ακυρώσει και θα αφήσει το τέρας ελεύθερο και ανεξέλεγκτο.

Ο κακοδαίμονας που θα κληθεί είναι αναγκασμένος να παραμείνει στον επίγειο κόσμο για 666 μέρες. Ο μόνος τρόπος να επιστρέψει νωρίτερα είναι να αποδεσμευθεί με την άδεια του μάγου που τον κάλεσε. Είναι εξαιρετικά κρίσιμο η συμφωνία να προβλέπει την άμεση επιστροφή του κακοδαίμονα στην άβυσσο αμέσως μετά την αποδέσμευσή του, έτσι ώστε να σιγουρευτεί η ασφάλεια του μάγου.

Κατοπτρική Προβολή

Απόσταση: 80 μέτρα

Διάρκεια: 1 ώρα

Δημιουργεί ένα είδωλο της εικόνας του μάγου, τόσο πειστικό που είναι αδύνατο να το ξεχωρίσει κανείς από τον ίδιο. Ξόρκια που εκτελούνται από το μάγο μοιάζουν να εκτελούνται και να ρίχνονται από το είδωλό του. Το είδωλο δεν επηρεάζεται από βλητικές επιθέσεις ή ξόρκια που ρίχνονται εναντίον του, αν όμως κάποιος το αγγίξει ή του επιτεθεί εκ του συστάδην, η μαγεία του θα σπάσει.

Μετακίνηση Εδάφους

Απόσταση: Ακτίνα 80 μ.

Διάρκεια: 1 ώρα

Μετακινεί το χώμα μιας περιοχής με επίκεντρο το μάγο και ακτίνα 80 μέτρων γύρω του, με ταχύτητα 2 μέτρων το λεπτό. Μπορεί να μετακινήσει, να υψώσει ή να ισοπεδώσει λοφίσκους ή ακόμα και να σκάψει λαγούμια. Διάρκει για μία ώρα. Δεν επηρεάζει συμπαγή βράχο, αν και μπορεί να παρασύρει μεγάλα λιθάρια μέσω της κίνησης του χώματος.

Μετεμψύχωση

Απόσταση: Άγγιγμα

Διάρκεια: Μόνιμη

Το ξόρκι αυτό επαναφέρει ένα νεκρό χαρακτήρα στη ζωή, αλλά σε ένα διαφορετικό σώμα που θα δημιουργηθεί μαγικά. Ο χαρακτήρας έχει 50% πιθανότητα να μετεμψυχωθεί σε άνθρωπο τυχαίου ρόλου και επιπέδου 1-6. Διαφορετικά, θα μετεμψυχωθεί σε τέρας, το είδος του οποίου θα καθοριστεί με τον πίνακα:

d66	Είδος τέρατος
11	Σμερδαλέος
12	Αβυσσαλέος
13	Μέδουσα
14	Μινώταυρος
15-16	Τελώνι
21-22	Ογρίονας
23-24	Σκίταλος
25-26	Σμερδοκόβαλος
31-32	Κόβαλος
33-34	Κυνοκέφαλος
35-36	Οφίονας
41-42	Βαθρακοδαίμονας
43-44	Γεκ
45-46	Εξάχειρας
51-52	Ιχθύονας
53-54	Ακέφαλος
55-56	Σκορπίονας
61-62	Μπούγαρος
63-64	Κένταυρος
65-66	Θηριόμορφος

Ο διαιτητής μπορεί να προσθέσει κι άλλα τέρατα στον πίνακα, αλλά θα πρέπει να είναι αρκετά νοήμονα, έτσι ώστε το παίξιμό τους να μπορεί να δικαιολογηθεί. Προτείνεται τα τέρατα του πίνακα να είναι μέχρι και 6^{ου} επιπέδου.

Ένας μετεμψυχωμένος χαρακτήρας διατηρεί την προσωπικότητα και τις αναμνήσεις του και μπορεί να συνεχίσει να παίζει κανονικά. Χαρακτήρες που μετεμψυχώνονται σε τέρατα χάνουν τη δυνατότητα να κερδίζουν επίπεδα. Το ξόρκι αυτό απαιτεί τελετή μιας ώρας και τουλάχιστον ένα κομμάτι του σώματος του νεκρού που πρόκειται να μετεμψυχωθεί. Δεν μπορεί να μετεμψυχωθεί κάποιος που είναι νεκρός για πάνω από μία εβδομάδα.

Μετουσίωση Πέτρας σε Σάρκα

Απόσταση: 40 μέτρα

Διάρκεια: Μόνιμη

Το ξόρκι αυτό μπορεί να ετοιμαστεί με δύο τρόπους. Προφέροντας κανονικά την επωδό του, μετουσιώνει πέτρα σε σάρκα και

μπορεί να επαναφέρει κάποιον που έχει πετρώσει (πχ. από το βλέμμα μιας μέδουσας ή από μαγεία) στην κανονική του κατάσταση. Προφέροντας την επωδό ανάποδα, το αποτέλεσμα είναι αντίστροφο: ένα ζωντανό πλάσμα μπορεί να μετατραπεί σε πέτρα, να γίνει δηλαδή άγαλμα μαζί με όλα τα αντικείμενα και τα ρούχα του. Το ξόρκι θα πρέπει να απομνημονευθεί με τον κατάλληλο τρόπο (κανονικά ή ανάποδα), έτσι ώστε να χρησιμοποιηθεί αναλόγως.

Ξιφοθύελλα

Απόσταση: 20 μέτρα

Διάρκεια: 12 γύροι

Αυτό το ξόρκι δημιουργεί μια θανατηφόρα λαίλαπα στροβιλιζόμενων λεπίδων. Επιδρά σε μια σφαιρική περιοχή ακτίνας 5 μέτρων. Κάθε πλάσμα που περνά διαμέσου της ξιφοθύελλας ή παραμένει εκεί για τον γύρο, δέχεται 8-48 πόντους ζημιάς. Δεν επιτρέπεται αποφυγή.

Ξόρκι Θανάτου

Απόσταση: 80 μέτρα

Διάρκεια: -

Αυτή η καταστροφική επωδός σκοτώνει άμεσα 3-18 πλάσματα 6^{ου} επιπέδου ή μικρότερου. Δεν τους επιτρέπεται αποφυγή. Δρα σε μια περιοχή ακτίνας 10 μέτρων.

Σεισμός

Απόσταση: 40 μέτρα

Διάρκεια: 1 γύρος

Διατάζει υποχθόνια δαιμόνια να προκαλέσουν έναν βίαιο τοπικό σεισμό. Το ξόρκι επηρεάζει μια κυκλική περιοχή ακτίνας 1 μέτρου για κάθε επίπεδο του μάγου. Μικρά κτήρια, ακόμα κι αν είναι καλοχτισμένα, καταρρέουν, ενώ σε μεγαλύτερα προκαλούνται βαριές ζημιές. Το ξόρκι μπορεί επίσης να κάνει υπόγειες στοές ή σπήλαια να καταρρεύσουν.

Φραγμός Μαγείας

Απόσταση: -

Διάρκεια: 2 ώρες

Δημιουργεί γύρω από το σώμα του μάγου ένα πεδίο ακτίνας 2 μέτρων που αποτρέπει οποιοδήποτε ξόρκι ή μαγεία από το να εισέλθει ή να εξέλθει. Προστατεύει επίσης από εξωκοσμικά τέρατα (με τρόπο παρόμοιο με την *Αποτροπαϊκή Επωδό*) όπως κι από μαγικές ή ειδικές επιθέσεις τεράτων (πχ. ανάσες δρακόντων). Τα μαγικά αντικείμενα παύουν να λειτουργούν εντός του πεδίου με τα μαγικά όπλα να μετατρέπονται σε κανονικά. Δεν μπορεί να ακυρωθεί με μαγεία. Διάρκει 2 ώρες ή μέχρι να ακυρωθεί από το μάγο.

Φυλάκιση

Απόσταση: 10 μέτρα

Διάρκεια: Μόνιμη

Ο μάγος εγκλωβίζει το θύμα του σε ένα σημείο βαθιά στη γη όπου ο χρόνος είναι σταματημένος. Μόνο ένα πλάσμα μπορεί να βρίσκεται εκεί και, αν ένα νέο φυλακιστεί, το ήδη φυλακισμένο ελευθερώνεται και εμφανίζεται στην πρότερη θέση του νέου. Αν ο μάγος επιθυμεί να ελευθερώσει ένα φυλακισμένο πλάσμα, εκτελεί το ξόρκι έχοντας απομνημονεύσει ανάποδα την επωδό.

V. Μάχη και Συμπλοκή



Στα επικίνδυνα σκηνικά όπου τοποθετείται το παιχνίδι, οι ένοπλες συμπλοκές των χαρακτήρων εναντίον ανθρώπων ή θηρίων δεν είναι σπάνιες. Ένας έμπειρος τυχοδιώκτης συνήθως δεν επιζητά την ένοπλη αναμέτρηση, καθώς το ρίσκο είναι συχνά μεγάλο, όταν όμως δεν του δίνεται άλλη επιλογή αναγκάζεται να καταφύγει στα όπλα.

Η έκβαση ορισμένων συμπλοκών έχει ήδη κριθεί από τη στιγμή που έχουν τραβηχτεί τα ξίφη: οι καλοί παίκτες σκέφτονται στρατηγικά και επιδιώκουν συμπλοκές στις οποίες έχουν το πάνω χέρι, με τον έναν ή τον άλλο τρόπο. Καλό είναι να θυμούνται πως οι χαρακτήρες τους δεν ξεκινούν ως ήρωες, αλλά ως κοινοί τυχοδιώκτες. Πολλές φορές η παράκαμψη και η υποχώρηση είναι σοφότερες επιλογές από τη συμπλοκή.

Σε γενικές γραμμές η επιτυχία και η επιβίωση προϋποθέτουν μια οπτική στην οποία οι μάχες δεν είναι το επίκεντρο του παιχνιδιού, αλλά απλά ένα από τα στοιχεία ενός ευρύτερου περιπετειώδους σεναρίου, το οποίο οι παίκτες καλούνται να διαχειριστούν αποτελεσματικά.

Ο τρόπος διεξαγωγής των μαχών στο K&K είναι σχετικά αφαιρετικός και βασίζεται τόσο στους μηχανισμούς, όσο και στην περιγραφή του διαιτητή και των παικτών.

Συντονισμός των μαχών από τον διαιτητή

Στις μάχες, ο διαιτητής αναλαμβάνει να παίξει πειστικά τα τέρατα και τους άλλους εχθρούς των παικτών. Αποφασίζει το τι γίνεται στις συμπλοκές όσο πιο δίκαια μπορεί, επιστρατεύοντας

την κρίση του, την κοινή λογική και υποβοηθούμενος από τα ζάρια και τις οδηγίες που δίνονται σ' αυτό το κεφάλαιο.

Οι μάχες είναι ρευστές, δυναμικές και χαοτικές, και απαιτούν από τον διαιτητή να τις οπτικοποιήσει νοερά για να τις συντονίσει με αληθοφάνεια. Για να το θέσουμε αλλιώς, χρειάζεται λίγη διαίσθηση και «μαεστρία»: η υπερβολική προσκόλληση σε άκαμπτές δομές και μηχανισμούς θα κάνει τη μάχη να φαίνεται μηχανική και πλαστή.

Αυτό που ισχύει γενικά για τους κανόνες του παιχνιδιού δεν παύει να ισχύει και στις μάχες: ο διαιτητής δεν χρησιμοποιεί τους κανόνες αυτούς ως απaráβατους νόμους που υποκαθιστούν τη λογική, αλλά ως *εργαλεία* για τη διαιτησία. Είναι απαραίτητο να αυτοσχεδιάζει ανάλογα με τις απαιτήσεις της κάθε περίπτωσης, να είναι παραστατικός στις περιγραφές του, αλλά και να διατηρεί έναν υγιή ρυθμό στη μάχη. Το βασικό σύστημα που προτείνεται εδώ βοηθάει προς αυτές τις κατευθύνσεις καθώς είναι γρήγορο και αφηρημένο.

Ο γύρος της μάχης

Η μάχη είναι χωρισμένη σε γύρους, ο καθένας εκ των οποίων διαρκεί λίγα δευτερόλεπτα (περίπου 10). Σε γενικές γραμμές ο κάθε χαρακτήρας μπορεί να δράσει μία φορά σε κάθε γύρο, κάνοντας μία επίθεση, ένα ξόρκι ή οτιδήποτε άλλο που θα μπορούσε να γίνει μέσα σε αυτό το χρονικό περιθώριο.

Ένας γύρος αποτελείται από τρία βασικά μέρη:

1. **Δήλωση προθέσεων:** Στην αρχή κάθε γύρου οι παίκτες αποφασίζουν τι προτίθενται να κάνουν οι χαρακτήρες τους και το περιγράφουν στον διαιτητή. Το ίδιο αποφασίζει και ο διαιτητής για τους χαρακτήρες που ελέγχει ο ίδιος.

Εάν στην έναρξη της συμπλοκής υπάρξει *αιφνιδισμός* (βλ. συνθήκες συμπλοκής), η πλευρά που αιφνιδιάστηκε δεν θα μπορέσει να δράσει ενεργά στον πρώτο γύρο.

2. **Καθορισμός πρωτοβουλίας:** Ο διαιτητής ρίχνει ζάρια για να καθοριστεί το ποια πλευρά της συμπλοκής θα έχει την πρωτοβουλία (ένα ζάρι για κάθε πλευρά).

3. **Επίλυση:** Επιλύονται οι επιμέρους δράσεις υπό την κατεύθυνση του διαιτητή, με τη χρήση ζαριών και κανόνων.

Η εξέλιξη του γύρου είναι απρόβλεπτη και τα δεδομένα μπορούν να αλλάξουν κατά την επίλυση. Ο διαιτητής μπορεί να επιτρέπει μικρές παρεκκλίσεις στις δράσεις των χαρακτήρων σε σχέση με την *αρχική τους πρόθεση*, καθώς υποθέτουμε πως οι πολεμιστές προσαρμόζονται ως ένα βαθμό σε απρόοπτες αλλαγές στο πεδίο της μάχης. Οι παρεκκλίσεις αυτές βέβαια θα πρέπει να γίνονται μέσα στα όρια του χρόνου και της λογικής.

Το κλειδί για την ορθή επίλυση του γύρου από τον διαιτητή είναι η νοερή «οπτικοποίηση» των γεγονότων, έτσι ώστε να τα συντονίσει με αληθοφάνεια.

Πρωτοβουλία

Κατά τη διάρκεια του γύρου υποθέτουμε πως όλοι οι συμμετέχοντες κινούνται και δρουν σχεδόν ταυτόχρονα. Η ζαριά πρωτοβουλίας μας βοηθά απλά να καθορίσουμε το ποιος έχει το *οριακό πλεονέκτημα* της πρωτοβουλίας, στις καταστάσεις που αυτό παίζει ρόλο. Αυτό βοηθά στο να απαντηθούν ερωτήματα που θα προκύψουν κατά τη διάρκεια του γύρου, όπως ποιος θα χτυπήσει πρώτος με το όπλο του σε μια εκ του συστάδην συμπλοκή, αν ο μάγος θα προλάβει να εκτελέσει το ξόρκι του προτού τον χτυπήσουν τα βέλη ή, αν ο τοξότης προλαβαίνει να ξεσπαθώσει για να αμυνθεί πριν του επιτεθεί ένας κοντινός εχθρός, κτλ.

Υπό κανονικές συνθήκες, ρίχνεται ένα ζάρι για κάθε πλευρά, με το μεγαλύτερο να κερδίζει την πρωτοβουλία. Η ιστορία σημαίνει ότι οι δράσεις και οι επιθέσεις των δύο πλευρών θα επιλυθούν ταυτόχρονα ή με τη σειρά που θα κρίνει ο διαιτητής.

Μπορούν να υπάρξουν περιπτώσεις στις οποίες ο διαιτητής παρακάμπτει ή αγνοεί τα ζάρια, καθώς η πρωτοβουλία μπορεί να κριθεί από παράγοντες όπως το σχετικό μήκος των όπλων (βλ. μάχη εκ του συστάδην) ή από τις αποστάσεις και τις θέσεις των χαρακτήρων που εμπλέκονται. Για παράδειγμα, κάποιος που εφορμά άοπλος ή με εγχειρίδιο εναντίον ενός εχθρού με ξίφος, θα χάνει αυτόματα την πρωτοβουλία ακόμα κι αν η πλευρά του κερδίζει τη ζαριά. Επίσης, κάποιος που έχει έτοιμο ένα εκρηκτικό όπλο μπορεί συνήθως να βάλλει κατά των εχθρών του πρώτος, καθώς αυτοί πλησιάζουν.

Όσον αφορά τη σειρά με την οποία επιλύονται οι πράξεις ανάμεσα σε μέλη της *ίδιας* πλευράς, μπορούμε να έχουμε ως βάση ότι πρώτα επιλύονται οι βολές, έπειτα τα ξόρκια, και τέλος

οι εκ του συστάδην επιθέσεις, με όποια σειρά αποφασιστεί από τους παίκτες και τον διαιτητή.

Γενικοί κανόνες για τη μάχη

Κίνηση κατά τη διάρκεια της μάχης

Η ταχύτητα κάποιου στη μάχη εξαρτάται κυρίως από το βάρος που μεταφέρει. Ένας άνθρωπος ξεκούραστος και χωρίς ιδιαίτερη επιβάρυνση μπορεί να κινηθεί μέχρι και 40 μέτρα ανά γύρο, ενώ η ταχύτητα κάποιου βαριά φορτωμένου μειώνεται μέχρι και στα 10 μέτρα το γύρο. Αν ο διαιτητής χρειάζεται περισσότερες λεπτομέρειες μπορεί να ανατρέξει στους κανόνες για την επιβάρυνση εξοπλισμού στο κεφάλαιο III. Αξιοσημείωτα εμπόδια ή ανωμαλίες στο έδαφος είναι επίσης δυνατόν να μειώσουν την ταχύτητα κίνησης (συνήθως στο μισό).

Η κίνηση είναι δυνατόν να συνδυαστεί και με άλλες πράξεις μέσα στο γύρο. Σε γενικές γραμμές μπορεί κανείς να κινηθεί μέχρι και στο μισό της ταχύτητάς του, εκτελώντας παράλληλα και κάποια άλλη πράξη. Εξαίρεση σ' αυτό αποτελεί η εκτέλεση μαγείας (που συνήθως δεν επιτρέπει παρά ελάχιστη κίνηση), όπως και οι επιθέσεις με αγχέμαχα όπλα, οι οποίες μπορούν να εκτελεστούν στο τέλος μιας πλήρους, ευθείας κίνησης, εκτελώντας δηλαδή έφοδο.

Η Ζαριά Μάχης

Σε κάθε χαρακτήρα και τέρας αντιστοιχεί μια ζαριά μάχης (ΖΜ) ανάλογα με το επίπεδό τους. Η ζαριά μάχης αντιπροσωπεύει την «μαχητική ικανότητα» κάποιου και είναι ο βασικός αριθμός που χρειάζεται να φέρει σε δυο ζάρια για να επιτεθεί στη μάχη (με χτυπήματα ή βολές) και να προκαλέσει ζημιά.

Αν ο στόχος μιας επίθεσης διαθέτει θωράκιση, ο *βαθμός θωράκισης* (Θ) τροποποιεί τη ζαριά μάχης και τη δυσκολεύει. Παράδειγμα: κάποιος με ζαριά μάχης 6+ που πολεμά έναν αντίπαλο με Θ3, χρειάζεται στα ζάρια 9+ για να τον βλάψει.

Μια ζαριά μάχης πετυχαίνει πάντα αν τα ζάρια φέρουν εξάρες, ενώ αποτυχαίνει πάντα αν φέρουν άσσους.

Ο διαιτητής θα πρέπει να λαμβάνει υπόψη του πως η ζαριά μάχης είναι ένα αφηρημένο σύστημα που μας βοηθά να κρίνουμε το αποτέλεσμα μιας συμπλοκής: δεν αντιπροσωπεύει απλά ένα χτύπημα, αλλά όλα τα χτυπήματα, τις μανούβρες και τα τεχνάσματα που επιστρατεύει κανείς κατά τη διάρκεια ενός γύρου με σκοπό να κατατροπώσει ή να σκοτώσει τον αντίπαλό του.

Ζαριές μάχης ανά επίπεδο

Τέρατα	Δυνατοί	Πολυμήχανοι	Σοφοί	ZM
έως 1	1-3	1-4	1-5	6+
2-4	4-6	5-8	6-10	5+
5-7	7-9	9-12	11-15	4+
8-10	10-12	13-16	16-20	3+
11-13	13-15	17-20	21-25	2+
14-16	16-18	21-24	26-30	1+
17+	19+	25+	31+	0+

Βαθμοί θωράκισης

Βαθμός	Περιγραφή
0	Χωρίς θωράκιση
1	Ελαφριά θωράκιση ή ασπίδα
2	Μέση θωράκιση ή ελαφριά με ασπίδα
3	Βαριά θωράκιση ή μέση με ασπίδα
4	Βαριά θωράκιση με ασπίδα
5+	Δυνατή μόνο με μαγικές θωρακίσεις

Τροποποιήσεις στη ζαριά μάχης

Στις περισσότερες περιπτώσεις το πλεονέκτημα ή το μειονέκτημα στη μάχη μεταφράζεται συνήθως σε τροποποίηση της τάξεως του +/-1 στη ζαριά. Ο διαιτητής θα εφαρμόσει τροποποιήσεις όποτε το κρίνει απαραίτητο. Μερικά παραδείγματα:

- Όταν κάποιος μάχεται με κάποιον που δυσκολεύεται ή παραμελεί να αμυνθεί, κερδίζει +1 στη ζαριά μάχης του.
- Αντίστοιχα, όταν ο επιτιθέμενος δυσκολεύεται να επιτεθεί λόγω περιορισμένου χώρου, άβολης στάσης ή κάποιας ενόχλησης, η ζαριά του τροποποιείται με -1.
- Εάν κάποιος θελήσει να πολεμήσει αμυντικά, δεν επιτίθεται σ' αυτόν το γύρο, αλλά θα δώσει -1 στην επίθεση ενός από τους αντιπάλους του.
- Αυτοσχέδια ή υποδεέστερα όπλα (όπως ξύλα, πέτρες, κοντά μαχαίρια, κτλ.) προσδίδουν -1 στη ζαριά μάχης.
- Κάποιος που επιτίθεται με αγχέμαχο όπλο ενάντια σε κάποιον άοπλο, κερδίζει +1.

Τράβηγμα ή αλλαγή όπλου

Το να τραβήξει κανείς το όπλο του για μάχη γίνεται γρήγορα και δεν απαιτεί ολόκληρο το γύρο, αρκεί το όπλο να βρίσκεται εύκαιρο στο ζωνάρι του.

Η αλλαγή ή το τράβηγμα του όπλου θα πρέπει να δηλώνεται πριν τον καθορισμό της πρωτοβουλίας, καθώς κάποιος που αλλάζει η τραβά όπλο ενώ βρίσκεται σε συμπλοκή, θα χάσει αυτόματα την πρωτοβουλία σ' αυτόν το γύρο.

Ηθικό

Ένας πολύ κρίσιμος παράγοντας που θα πρέπει να λαμβάνει υπόψιν ο διαιτητής για την αληθοφανή επίλυση των μαχών, είναι αυτός της ψυχολογίας των εμπλεκομένων χαρακτήρων. Τα περισσότερα πλάσματα υπολογίζουν τη ζωή τους και σε δύσκολες συνθήκες η γενναιότητά τους θα δοκιμαστεί. Είναι πιθανό να υποχωρήσουν από μία συμπλοκή ή ακόμα και να προσπαθήσουν να την αποφύγουν εξαρχής.

Το ηθικό των χαρακτήρων των παικτών καθορίζεται από τους ίδιους τους παίκτες. Όταν όμως ο διαιτητής πρέπει να αποφασίσει για το αν οι χαρακτήρες που ελέγχει ο ίδιος θα παραμείνουν στη μάχη ή θα υποχωρήσουν, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ο πίνακας:

Έλεγχος ηθικού

2d6	Αντίδραση
2-	Άτακτη υποχώρηση
3-6	Υποχώρηση
7	Υποχώρηση/Μάχη (50%)
8-11	Μάχη
12+	Πεισματική μάχη

Το ηθικό ελέγχεται κατά την κρίση του διαιτητή σε κομβικά σημεία της μάχης όπως στην αρχή της συμπλοκής (αν μία παράταξη είναι φανερά υποδεέστερη), στο θάνατο ενός αρχηγού, στην κατατρόπωση της μισής δύναμης μιας πλευράς, έναν πολύ βίαιο σκοτωμό κτλ. Τα αποτελέσματα του ελέγχου ηθικού εφαρμόζονται από τον επόμενο γύρο.

Μια άλλη χρήση της ζαριάς ηθικού είναι να καθορίζει το αν τα τέρατα θα καταδιώξουν ή όχι εχθρούς που υποχωρούν.

Ο διαιτητής μπορεί να τροποποιήσει τη ζαριά ηθικού από -4 μέχρι +4 ανάλογα με το είδος των πλάσμάτων και την γενική κατάσταση της μάχης. Ορισμένα άμυαλα, μαγικά ή φανατισμένα τέρατα δεν υποχωρούν ποτέ από τη μάχη, καθώς δεν γνωρίζουν φόβο.



Παραδείγματα τροποποίησης ζαριάς ηθικού

Συνθήκη	Τροποποίηση
Αριθμητική υπεροχή	+1 με +3
Μικρότερος αριθμός	-1 με -3
Αιφνιδιασμός	-1
Βαριές απώλειες (μισή δύναμη)*	-1
Πλάσματα επιπέδου < 1	-1
4 ^{ου} με 7 ^{ου} επιπέδου	+1
8 ^{ου} ή μεγαλύτερου επιπέδου	+2
Ηγεσία (για τους ακολούθους)	-2 με +2

*Αφορά τις συνολικές απώλειες μιας πλευράς ή τη μείωση της αντοχής ενός μοναχικού πλάσματος στο μισό.

Ζημιά, τραυματισμός και θάνατος

Ζαριά ζημιάς

Οι επιτυχείς ένοπλες επιθέσεις αλλά και οι επιθέσεις των τεράτων που διαθέτουν φυσικά όπλα όπως νύχια και κοφτερά δόντια, προκαλούν κατά κανόνα ένα ζάρι ζημιάς, εκτός κι αν αναφέρεται κάτι άλλο.

Η ζημιά μειώνει τους διαθέσιμους πόντους αντοχής αυτού που χτυπήθηκε.

Πόντοι αντοχής

Οι πόντοι αντοχής προσομοιώνουν αφηρημένα τη γενική αντοχή κάποιου στη μάχη. Εκτός από τη φυσική αντοχή σε τραύματα, αντιπροσωπεύουν έναν συνδυασμό μαχητικής εμπειρίας, σθένους, θέλησης και ικανότητας επιβίωσης. Για το λόγο αυτό, η μείωση της αντοχής ενός χαρακτήρα ή τέρατος από ζημιά δεν αντιστοιχεί απαραίτητα σε φυσικό τραυματισμό, εκτός από τις περιπτώσεις που μειώνει την αντοχή στο 0 ή λιγότερο.

Τραυματισμός και θάνατος

Όταν ένας χαρακτήρας χάσει όλους τους πόντους αντοχής του, θεωρούμε ότι δέχεται ένα *αποφασιστικό χτύπημα* που τον σκοτώνει.

Κανόνες σχετικά με σοβαρούς τραυματισμούς και αναισθησία μπορούν να βρεθούν στο παράρτημα Π1.

Φυσική ίαση

Όσον αφορά τη φυσική ίαση, την επώλωση των πληγών και την ανάκτηση δυνάμεων, αναπληρώνεται 1 πόντος αντοχής για κάθε μία γεμάτη μέρα άνετης ξεκούρασης και ανάρρωσης. Ένας ολόκληρος μήνας ξεκούρασης θα αναπληρώσει όλους του πόντους αντοχής, ανεξάρτητα από το πόσοι λείπουν.

Μάχη εκ του συστάδην

Η μάχη εκ του συστάδην είναι αυτή που αφορά μάχη σώμα με σώμα δύο ή περισσότερων πολεμιστών που χρησιμοποιούν αγχέμαχα όπλα, όπως ξίφη και δόρατα, ή ακόμα και τα γυμνά τους χέρια. Εδώ παρέχονται οδηγίες που μπορούν να βοηθήσουν τον διαιτητή να κρίνει μερικές από τις συνηθέστερες περιπτώσεις που προκύπτουν σε τέτοιες αναμετρήσεις.

Κίνηση για επίθεση

Ένας πολεμιστής με αγχέμαχο όπλο μπορεί να πλησιάσει κάποιον εχθρό χρησιμοποιώντας μέχρι και τη μισή του ταχύτητα, και να επιτεθεί.

Μπορεί επίσης κανείς να επιτεθεί με *έφοδο*. Η κίνηση μιας επίθεσης με έφοδο μπορεί να ξεπερνά το μισό της ταχύτητας του χαρακτήρα, αλλά πρέπει να γίνεται σε ευθεία κατεύθυνση.

Η έφοδος δεν διαφέρει μηχανικά από τις άλλες επιθέσεις: μπορεί να αφορά μονάχα ένα χτύπημα κατά τη σύγκρουση, είναι όμως αρκετά βίαια και ορμητική, ώστε να μετρά όσο κι ένας ολόκληρος γύρος εκ του συστάδην συμπλοκής.

Πρωτοβουλία στο πρώτο χτύπημα

Για τον διαιτητή που θέλει να λαμβάνει υπόψιν το μήκος των όπλων στον καθορισμό της πρωτοβουλίας κατά την έφοδο ή το πλησίασμα των αντιπάλων, τα όπλα χωρίζονται στις εξής κατηγορίες, από τα κοντύτερα στα μακρύτερα:

- 1- Γροθιές, εγχειρίδια
- 2- Κανονικά όπλα (ξίφη, τσεκούρια, απελατίκια κτλ.)
- 3- Δίχαιρα και βαριά όπλα (ρομφαίες, φαλξ, δοδεδρέπανα, δόρατα χωρίς ασπίδα)

Οι επιθέσεις που εμπίπτουν σε μεγαλύτερη κατηγορία μήκους κερδίζουν αυτόματα την πρωτοβουλία ενάντια σε κοντύτερα όπλα στον πρώτο γύρο της συμπλοκής. Οι φυσικές επιθέσεις των τεράτων θεωρούνται γενικά κανονικού μήκους.

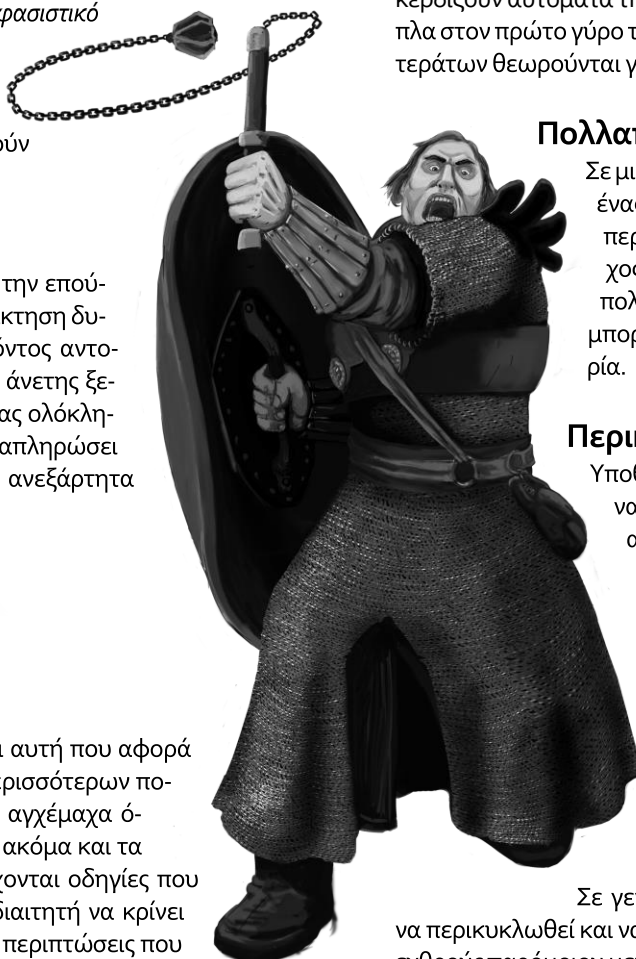
Πολλαπλοί αντίπαλοι

Σε μια συμπλοκή εκ του συστάδην στην οποία ένας πολεμιστής αντιμετωπίζει ταυτόχρονα περισσότερους από έναν αντιπάλους, ο στόχος της επίθεσής του επιλέγεται τυχαία: ο πολεμιστής προσπαθεί να αμυνθεί όπως μπορεί και θα επιτεθεί όπου του δοθεί ευκαιρία.

Περικύκλωση

Υποθέτουμε πως κάθε μαχητής προσπαθεί να κινηθεί έτσι ώστε να αντιμετωπίζει τους αντιπάλους του κατά πρόσωπο κάθε στιγμή, χωρίς να τους αφήνει να τον περικυκλώσουν. Αυτό όμως είναι δύσκολο αν κάποιος αντιμετωπίζει περισσότερους από τρεις εχθρούς. Σε αυτή την περίπτωση μπορεί να αμυνθεί κανονικά μόνο ενάντια στους τρεις πρώτους αντιπάλους που του επιτίθενται: οι υπόλοιποι θα χτυπούν από τα νώτα κερδίζοντας +1 στις ζαριές τους.

Σε γενικές γραμμές ένας χαρακτήρας μπορεί να περικυκλωθεί και να βρίσκεται σε συμπλοκή μέχρι και με έξι εχθρούς παρόμοιου μεγέθους. Ο διαιτητής βέβαια θα κρίνει ανά περίπτωση και ανάλογα με τα πλάσματα που εμπλέκονται, το περιβάλλον και το μήκος των όπλων που χρησιμοποιούνται.



Απεμπλοκή και υποχώρηση

Κάποιος που θέλει να απομακρυνθεί τρέχοντας από μία εκ του συστάδην μάχη, μπορεί να το κάνει αντί να επιτεθεί. Σ' αυτή την περίπτωση, ο διαιτητής θα ρίξει μια ξεχωριστή ζαριά πρωτοβουλίας για κάθε πολεμιστή με τον οποίο ο χαρακτήρας βρίσκεται σε συμπλοκή: όποιος απ' αυτούς κερδίσει τουλάχιστον ταυτόχρονη πρωτοβουλία έναντι του, θα προλάβει να του επιτεθεί.

Ένας άλλος τρόπος να υποχωρήσει κανείς, είναι πισωπατώντας, συνεχίζοντας όμως να πολεμά. Αυτό γίνεται στο 1/3 της βασικής του ταχύτητας. Σ' αυτή την περίπτωση ο αντίπαλος επιλέγει αν θα τον ακολουθήσει, συνεχίζοντας έτσι τη συμπλοκή.

Αν, τέλος, δυο σύντροφοι πολεμούν μαζί ενάντια σε έναν μοναδικό αντίπαλο, τότε ο ένας μπορεί εύκολα να καλύψει την υποχώρηση του άλλου.

Αοπλη μάχη

Επιθέσεις που επιχειρούνται χωρίς όπλα (δηλαδή με γροθιές κλωτσιές κτλ.) επιλύονται κανονικά, με τη διαφορά ότι σε περίπτωση επιτυχίας προκαλούν μονάχα 1-2 πόντους ζημιάς.

Όσον αφορά περιπτώσεις πάλης και απόπειρας ακινητοποίησης του αντιπάλου, αυτές μπορούν να επιλυθούν με το σύστημα που προτείνεται στους προαιρετικούς κανόνες του παρτήματος Π1 (ακινητοποίηση και εξουδετέρωση).

Μάχη με εκηβόλα όπλα

Αφορά βολές με τόξα, σφενδόνες και άλλα όπλα που πλήττουν από απόσταση. Τα εκηβόλα όπλα δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν «εξ επαφής», όταν δηλαδή αυτός που τα χρησιμοποιεί βρίσκεται σε συμπλοκή εκ του συστάδην.

Βολές και κίνηση στη μάχη

Κάποιος που εκτελεί βολές με εκηβόλα όπλα πρέπει να οπλίζει και να στοχεύει: του επιτρέπεται βολή μόνο αν έχει κινηθεί στο μισό της ταχύτητάς του ή λιγότερο.

Μακρινές βολές

Οι βολές σε μεγαλύτερο βεληνεκές από κοντινό ή μέσο, λαμβάνουν τροποποίηση κατά -1 και -2 αντίστοιχα. Το μέσο βεληνεκές ενός εκηβόλου όπλου είναι διπλάσιο του κοντινού, ενώ το μέγιστο τριπλάσιο του κοντινού.

Όρια βεληνεκού εκηβόλων όπλων (σε μέτρα)

Τύπος όπλου	Κοντινό	Μέσο (-1)	Μακρινό (-2)
Όπλα ρίψης	10	20	30
Σφενδόνη	30	60	90
Τόξο	50	100	150
Τόξο, σύνθετο	60	120	180
Τζάγγρα	70	140	210

Παράδειγμα: ένα τόξο θα λάβει -1 σε μια βολή 20 μέτρων (μέσο βεληνεκές), και -2 σε μια βολή 40 μέτρων (μακρινό). Βολές μακρύτερες από 45 μέτρα δεν είναι δυνατές.

Βολές εναντίον συμπλοκών εκ του συστάδην

Οι εκ του συστάδην μάχες είναι γρήγορες, βίαιες και οι πολεμιστές βρίσκονται διαρκώς σε κίνηση. Για τον λόγο αυτό, αν κάποιος ρίξει με εκηβόλο όπλο εναντίον μιας εκ του συστάδην συμπλοκής, είναι πιθανό να τραυματίσει κάποιον άλλο απ' αυτόν που σημαδεύει.

Ο στόχος της βολής θα καθοριστεί τυχαία μεταξύ των εμπλεκόμενων, με τον διαιτητή να ορίζει τις πιθανότητες ανά περίπτωση. Παράγοντες όπως το πλήθος των εμπλεκόμενων, η διάταξή τους στο χώρο, τα σχετικά τους μεγέθη και η απόσταση της βολής, είναι δυνατόν να επηρεάσουν την κατανομή των πιθανοτήτων. Αφού καθοριστεί ο στόχος, η επίθεση εκτελείται εναντίον του κανονικά.



Έφιππη μάχη

Το να μάχεται κανείς έφιππος αποτελεί συνήθως πλεονέκτημα έναντι σε πεζούς αντιπάλους. Προτείνονται οι εξής κανόνες:

- Όταν ένας καβαλάρης επιτίθεται με έφοδο έπειτα από συνολική, ευθεία κίνηση τουλάχιστον 20 μέτρων, κερδίζει +1 στην επίθεσή του.
- Ένας πεζός που μάχεται εναντίον έφιππου πολεμιστή θα έχει -1 στις επιθέσεις του, εκτός κι αν διαθέτει όπλο με κατάλληλο μήκος (δόρατα, δορυδρέπανα κτλ.).
- Μακριά δόρατα και λόγχες προκαλούν διπλάσια ζημιά αν χτυπήσουν με έφιππη έφοδο. Το ίδιο ισχύει και όταν «υποδέχεται» κανείς μια έφιππη έφοδο έχοντας στερεώσει μια λόγχη στο έδαφος.

Για την **έφιππη τοξοβολία**: όταν κάποιος χρησιμοποιεί εκηβόλα όπλα, ενώ ταυτόχρονα καλπάζει, έχει -2 στη ζαριά λόγω δυσκολίας στην στόχευση (εκτός κι αν είναι εξειδικευμένος ιπποτοξότης οπότε η ποινή μειώνεται σε -1).

Ξόρκια στη μάχη

Για να εκτελεστεί επιτυχώς ένα ξόρκι ο μάγος θα πρέπει να ψάλλει τη μαγική επωδό αλλά και να διαθέτει ευχέρεια κίνησης, ώστε να πραγματοποιήσει τις ακριβείς κινήσεις που συνήθως απαιτούνται.

Κατά τη διάρκεια μιας μάχης, η εκτέλεση ξορκιών είναι εφικτή μόνο, όταν ο μάγος δεν αντιμετωπίζει άμεσα κάποιον αντίπαλο: δεν μπορεί κανείς να εκτελεί μαγεία και ταυτόχρονα να αμύνεται. Ορισμένα ξόρκια που εκτελούνται στιγμιαία ίσως να μην εμπίπτουν σ' αυτόν τον κανόνα (αν ισχύει κάτι τέτοιο, διευκρινίζεται στην περιγραφή του ξορκιού).

Τα περισσότερα ξόρκια μπορούν να εκτελεστούν κατά τη διάρκεια ενός γύρου μάχης. Εξάιρεση αποτελούν κάποια δύσκολα ξόρκια, κατά κύριο λόγο υψηλών βαθμίδων, που απαιτούν περίπλοκες τελετουργίες μεγάλης διάρκειας.

Ξόρκια και κίνηση στη μάχη

Η εκτέλεση της μαγείας, είτε από μνήμης, είτε διαβάζοντας από περγαμηνή, είναι γενικά χρονοβόρα. Η κίνηση κάποιου που εκτελεί μαγεία περιορίζεται στα 5 μέτρα το γύρο (εκτός βέβαια αν το ξόρκι εκτελείται στιγμιαία).

Ζαριές αποφυγής

Τα περισσότερα επιθετικά ή βλαπτικά ξόρκια επιτρέπουν στο θύμα τους μια ζαριά αποφυγής, που του δίνει την ευκαιρία να αποφύγει ή να μετριάσει τα αρνητικά αποτελέσματα. Ξόρκια που δεν επιτρέπουν ζαριά αποφυγής το αναφέρουν ρητά στην περιγραφή τους.

Ο πίνακας που ακολουθεί, παραθέτει τη ζαριά αποφυγής ανά επίπεδο:

Ζαριές αποφυγής τεράτων και χαρακτήρων

Επίπεδο	Ζαριά Αποφυγής
>1	10+
1-3	9+
4-6	8+
7-9	7+
10-12	6+
13+	5+



Αρχικές συνθήκες συμπλοκής

Σε κάποιες περιπτώσεις ο διαιτητής έχει αρκετά δεδομένα για να αποφασίσει ποιες ακριβώς είναι οι αρχικές συνθήκες μιας μάχης (αιφνιδισμός, πλεονέκτημα εδάφους, απόσταση, κτλ.). Όταν όμως αυτό δεν ισχύει, οι συνθήκες μπορούν να καθοριστούν με βάση τις οδηγίες που ακολουθούν.

Αιφνιδισμός

Ο αιφνιδισμός είναι δυνατόν να συμβεί όταν τουλάχιστον η μία πλευρά μιας συμπλοκής έρχεται ξαφνικά αντιμέτωπη με εχθρούς. Αντιπροσωπεύει το βαθμό ετοιμότητας ή αποφασιστικότητας κάποιου σε ξαφνικές αντιπαραθέσεις και αφορά διάφορους παράγοντες, πρακτικούς και ψυχολογικούς.

Το αν είναι πιθανός ο αιφνιδισμός μιας πλευράς κρίνεται από την γενικότερη κατάσταση. Το βασικό κριτήριο είναι το αν η πλευρά είναι ενήμερη για την ύπαρξη των αντιπάλων πριν από την έναρξη της συμπλοκής. Αν κάποιος πλησιάζει φανερά από απόσταση ή προδίδει την παρουσία του με θόρυβο ή με φως πυρσού, δεν είναι δυνατόν να αιφνιδιάσει τον αντίπαλο.

Ο διαιτητής θα ρίξει στην αρχή της συμπλοκής ένα ζάρι για κάθε πλευρά που είναι πιθανό να αιφνιδιαστεί: αν το ζάρι φέρει 1 ή 2 η πλευρά αυτή αιφνιδιάζεται.

Σε περίπτωση επιτυχημένου αιφνιδισμού, η πλευρά που αιφνιδιάστηκε δεν μπορεί να δράσει ενεργά για έναν γύρο. Κάποιος που δέχεται επίθεση ενώ έχει αιφνιδιαστεί, αμύνεται αντανakλαστικά χωρίς να έχει ποινές στη θωράκιση.

Η πιθανότητα επιτυχίας ενός αιφνιδισμού από σχεδιασμένη ενέδρα εξαρτάται από την εκάστοτε κατάσταση και την κρίση του διαιτητή. Σε ορισμένες περιπτώσεις ο αιφνιδισμός μπορεί να είναι σχεδόν βέβαιος.

Αρχική απόσταση

Στο λαβύρινθο: Η αρχική απόσταση των εχθρών μέσα στο λαβύρινθο είναι συνήθως εύκολο να καθοριστεί από τον διαιτητή λαμβάνοντας υπόψιν την τοποθεσία και την ορατότητα στο πεδίο της μάχης. Όταν ο διαιτητής είναι αβέβαιος, μπορεί να καθορίσει την αρχική απόσταση σε μέτρα ρίχνοντας **2d6 x 3**.

Στην ερημιά: Η αρχική απόσταση σε μια τυχαία συμπλοκή στην ερημιά, όπου οι συνθήκες του πεδίου της μάχης δεν είναι γνωστές, μπορεί να καθοριστεί με ζάρια, ανάλογα με τον τύπο του εδάφους και την ορατότητα.

Καθορισμός αρχικής απόστασης συμπλοκής

Περιβάλλον	Απόσταση οπτικής επαφής σε μέτρα
Χωρίς βλάστηση	40-240
Αραιή βλάστηση	30-180
Δάσος	20-120
Πυκνό δάσος	10-60
Νύχτα ή χαμηλή ορατότητα	Κανονική απόσταση/2

VI. Σκηνικό και Χρονικό

Με τη λέξη σκηνικό στο παιχνίδι εννοούμε τη φανταστική τοποθεσία που σχεδιάζεται από τον διαιτητή για να λειτουργήσει ως το πεδίο όπου θα εκτυλιχθούν οι περιπέτειες των παικτών.

Το αποτέλεσμα της διεξαγωγής συνεχών κι επεισοδιακών παιχνιδιών σε ένα σταθερό σκηνικό διαμορφώνουν αυτό που ονομάζουμε χρονικό. Ένα χρονικό είναι ένας ζωντανός κόσμος σε κίνηση, και ο διαιτητής φροντίζει να διέπεται από λογική και χρονική συνέπεια. Οι πράξεις των παικτών και των χαρακτήρων του διαιτητή το επηρεάζουν και το εμπλουτίζουν, κι όσο προχωρά το παιχνίδι το χρονικό εξελίσσεται με τρόπο οργανικό.

Κατά μία έννοια το χρονικό, όπως και το σκηνικό στο οποίο αυτό τοποθετείται, αποτελούν την καρδιά του παιχνιδιού, καθώς αυτά είναι και τα πιο στέρεα στοιχεία του –οι χαρακτήρες των παικτών δεν είναι αθάνατοι.

Σχεδιασμός του σκηνικού

Ο διαιτητής καλείται να σχεδιάσει το σκηνικό του παιχνιδιού, φροντίζοντας να είναι ενδιαφέρον για εξερεύνηση και κατάλληλο για περιπέτεια. Ένα τέτοιο εγχείρημα απαιτεί φυσικά φαντασία και δημιουργική διάθεση. Η πληθώρα εργαλείων και γεννητριών που παρατίθενται στο βιβλίο λειτουργούν υποστηρικτικά: αφενός διευκολύνουν τον διαιτητή στο έργο του, αφετέρου είναι ικανά να εισάγουν απρόσμενες ιδέες βγάζοντας τον από την πεπατημένη.

Ένα πλούσιο και λεπτομερές σκηνικό είναι φυσικά ιδανικό, καθώς προσφέρει στους παίκτες πολλά «πατήματα» για εξερεύνηση και δράση. Με όση λεπτομέρεια όμως και να έχει σχεδιαστεί δεν θα είναι ποτέ πλήρες, καθώς θα συνεχίζει να εμπλουτίζεται και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Στοιχεία που λείπουν μπορούν να καθοριστούν όποτε προκύψει ανάγκη, σύμφωνα με την κρίση του διαιτητή, ίσως και με τη χρήση γεννητριών και ζαριών.

Ως εκ τούτου, ο διαιτητής που θέλει να στήσει ένα νέο παιχνίδι δεν είναι αναγκασμένος να ξοδέψει μέρες ή βδομάδες ετοιμάζοντας το σκηνικό του. Ένα πρακτικό και ρεαλιστικό σενάριο είναι να ετοιμαστούν στην αρχή μόνο τα απολύτως απαραίτητα και το σκηνικό να επεκταθεί σε βάθος χρόνου παράλληλα με το παίξιμο του παιχνιδιού.

Σχεδιασμός της αρχικής περιοχής

Τουλάχιστον μία πόλη ή κάποιου άλλου είδους οργανωμένος οικισμός θα πρέπει να είναι προσβάσιμος από την αρχή του παιχνιδιού. Το μέρος αυτό θα αποτελεί μια βάση, όπου οι παίκτες θα μπορούν να ξοδέψουν ή να φυλάξουν τα λάφυρά τους, να διοργανώσουν εξορμήσεις, να εμπορευτούν, να στρατολογήσουν ακολούθους, να ψάξουν για βοήθεια ή υπηρεσίες, να αναζητήσουν φήμες για θησαυρούς ή ακόμα και να μπλέξουν σε περιπέτειες. Μια περιγραφή του μέρους αυτού, με σημειώσεις για την διοίκηση, τους σημαντικούς κατοίκους του και τις υπηρεσίες που είναι διαθέσιμες, θα φανούν χρήσιμα στον διαιτητή.



Ένα καλό σκηνικό, είναι φυσικά απαραίτητο να προσφέρει αρκετές ευκαιρίες για περιπέτεια. Ο σχεδιασμός και η τοποθέτηση επικίνδυνων περιοχών με θησαυρό είναι ο πιο άμεσος και συνήθης τρόπος για να δημιουργηθούν τέτοιες ευκαιρίες. Ένα χρονικό θα μπορούσε να στηθεί εξολοκλήρου γύρω από την εξερεύνηση ενός εκτεταμένου πολυεπίπεδου λαβυρίνθου, αν και είναι σχεδόν βέβαιο ότι οι παίκτες, αργά η γρήγορα, θα θελήσουν να εξερευνήσουν και άλλες περιοχές του κόσμου.

Σχεδιασμός της ευρύτερης περιοχής

Σε δεύτερη φάση λοιπόν, θα ήταν ωφέλιμο να χαρτογραφηθεί η περιοχή γύρω από τον αρχικό οικισμό.

Ο χάρτης θα περιλαμβάνει πληροφορίες σχετικά με τη γεωγραφία της περιοχής, τις τοποθεσίες άλλων κοντινών οικισμών, όπως και διάφορων σημείων που παρουσιάζουν ενδιαφέρον και πιθανώς κρύβουν κινδύνους και θησαυρούς. Τέτοια είναι σπήλαια, ερειπωμένα κάστρα, αρχαίοι λαβύρινθοι, κακόφημα δάση κτλ. Οι λεπτομέρειες για τις τοποθεσίες αυτές θα αναπτύχθούν και θα οργανωθούν από τον διαιτητή.

Καλό είναι οι διάφορες περιοχές να ονομάζονται με ευφάνταστο τρόπο κι όχι γενικά, καθώς έτσι ενεργοποιούν τη φαντασία των συμμετεχόντων. Από ονόματα όπως «Ταφόσκαμα», «Ασπλαχνο Δάσος» και «Κοιλάδα των Δοντιών» μπορεί να

γεννηθούν εικόνες και ιδέες που θα δώσουν τροφή για περιπέτειες. Κατά την άποψη του γράφοντος, το έντονο χρώμα—και γενικά μία «pulpr» ποιότητα—είναι ευπρόσδεκτα στοιχεία σε αυτού του είδους τα παιχνίδια.

Το εύρος της περιοχής του χρονικού και ο τρόπος που θα οριοθετηθεί, εξαρτώνται από τον διαιτητή και τον χρόνο που μπορεί να επενδύσει. Το σκηνικό ίσως περιορίζεται μονάχα σε μία συντομία επαρχία ή μπορεί να αφορά ένα μεγάλο βασίλειο, μία ήπειρο ή ακόμα και έναν ολόκληρο πλανήτη.

Ο χάρτης της περιοχής

Ο πιο πρακτικός και παραστατικός τρόπος να αποτυπωθεί ένα σκηνικό δεν είναι άλλος από τη χαρτογράφηση του. Για τους χάρτες ευρύτερων περιοχών βολεύουν αυτοί που είναι χωρισμένοι σε εξάγωνα. Η απόσταση μεταξύ του κέντρου δύο εφαιπτόμενων εξαγώνων αντιστοιχεί σε 10 χιλιόμετρα, ενώ η πλευρά του κάθε εξαγώνου σε απόσταση περίπου 5,8 χιλιομέτρων.

Γενικά, καλό είναι να υπάρχει ποικιλία στη γεωγραφία και τις κλιματολογικές συνθήκες που περιλαμβάνονται στο σκηνικό. Εκτός από ευκαιρίες για ατμοσφαιρικές εναλλαγές, κάθε τοπίο μπορεί να εισάγει και διαφορετικές προκλήσεις στην περιπέτεια: δηλητηριώδεις βάλτοι, χιονισμένα βουνά γεμάτα τερατώδη όρνεα ή ερείπια πνιγμένα σε αδιαπέραστα δάση είναι ενδιαφέροντα μέρη για εξερεύνηση.

Διαχείριση του χρονικού

Φήμες και ευκαιρίες για περιπέτεια

Από τη στιγμή που έχει στηθεί ένα περιπετειώδες σκηνικό, είναι στο χέρι των παικτών να κυνηγήσουν *φήμες* και ευκαιρίες προς αναζήτηση θησαυρού: η πρωτοβουλία είναι αυτό που διαχωρίζει τους τυχοδιώκτες από τους συνηθισμένους ανθρώπους.

Ο διαιτητής μπορεί να εξάγει διάφορες φήμες από το σκηνικό και να τις οργανώσει σε έναν τυχαίο πίνακα που θα χρησιμοποιείται, όταν οι χαρακτήρες ξοδεύουν χρόνο και χρήματα σε πανδοχεία και καπηλειά. Οι φήμες αυτές ίσως αφορούν πλούτη σε κάποιον κοντινό λαβύρινθο, πληροφορίες για τους κατοίκους του, λημέρια τεράτων, διάφορα νέα της περιοχής, ιστορίες από εμπόρους ή άλλους τυχοδιώκτες, κτλ. Δεν είναι απαραίτητο να είναι όλες οι φήμες αληθείς: η αξιολόγησή τους αφήνεται στους παίκτες.

Η ενεργή αλληλεπίδραση των παικτών με το σκηνικό (η οποία τροφοδοτείται από την επιθυμία τους για θησαυρό) λειτουργεί και ως καταλύτης εμπλουτισμού του χρονικού. Όσο περισσότερο παίζει κανείς στο ίδιο χρονικό, τόσο πιο πλούσιο και περίπλοκο θα γίνεται, προσφέροντας έτσι ολοένα και περισσότερες ευκαιρίες για περιπέτεια. Συνήθως αρκούν λίγες μόνο παρτίδες ώστε και το παιχνίδι ν' αρχίσει να κυλά από μόνο, του με τη μία περιπέτεια να φέρνει την άλλη. Κατ' αυτόν τον τρόπο οι ιστορίες των τυχοδιωκτών γράφονται από τις πράξεις των ίδιων των παικτών: η δουλειά του διαιτητή είναι απλά να δημιουργήσει και να διαχειριστεί ένα πλούσιο χρονικό ικανό να οδηγήσει σε περιπέτειες.

Προσομοίωση του κόσμου σε βάθος χρόνου

Όπως ήδη αναφέρθηκε, το χρονικό δεν είναι κάτι το σταθερό και αμετάβλητο, αλλά βρίσκεται συνεχώς σε κίνηση, ανεξάρτητα με το αν οι παίκτες είναι σε θέση να το αντιληφθούν άμεσα.

Όταν οι χαρακτήρες των παικτών βρίσκονται σε ταξίδι ή όταν ξεκουράζονται σε κάποια πόλη, ο χρόνος μέσα στο παιχνίδι «συμπυκνώνεται» και περνά γρήγορα, κατά μέρες ή εβδομάδες μέσα σε λίγα πραγματικά λεπτά. Ο διαιτητής θα πρέπει να κρατά σημειώσεις σχετικά με την πάροδο του χρόνου και τα γεγονότα που συμβαίνουν στο χρονικό, έτσι ώστε να μπορεί να προσομοιώνει πειστικά τη λειτουργία του κόσμου.

Οι διάφοροι σημαντικοί χαρακτήρες και δυνάμεις του χρονικού δεν μένουν αδρανείς, αλλά αναλαμβάνουν δράση επιδιώκοντας το συμφέρον τους. Για παράδειγμα, κάποιος απελάτης που αφέθηκαν να δρουν ανεξέλεγκτοι μπορεί να συγκεντρώσουν αρκετή δύναμη ώστε να επιτεθούν σ' ένα κοντινό χωριό και να σκλαβώσουν τους κατοίκους του. Ένας φιλόδοξος δούκας μπορεί να αποφασίσει να πολιορκήσει μια γειτονική πόλη εξαντλημένη από επιδημία. Ή μπορεί ο δράκοντας που ξύπνησαν οι παίκτες κάτω απ' το βουνό, να θελήσει να αυξήσει τον θησαυρό του λεηλατώντας το δουκάτο.

Το πως ακριβώς θα εξελιχθεί το χρονικό εξαρτάται από τις πράξεις των χαρακτήρων των παικτών και του διαιτητή. Ο διαιτητής μπορεί, αν θέλει, να επιστρατεύσει και ζαριές πιθανοτήτων, ώστε να κάνει την έκβαση των γεγονότων απρόβλεπτη ακόμα και για τον ίδιο. Το βασικό είναι να υπάρχει συνέπεια και λογική σε αυτά που συμβαίνουν, έτσι ώστε τα γεγονότα να έχουν βάρος, επιπτώσεις, και να μην ακυρώνεται η χρησιμότητα του στρατηγικού σχεδιασμού από πλευράς των παικτών.

Προτείνεται ο διαιτητής να κάνει μια καταγραφή των κύριων δυνάμεων και χαρακτήρων που δρουν στο χρονικό, μαζί με σημειώσεις για τα σχέδια, τους πόρους, την επικράτεια και την κατάστασή τους. Η συντήρηση ενός γενικού ημερολογίου του χρονικού θα μπορούσε επίσης να φανεί χρήσιμη ή ενδιαφέρουσα.

Το σύστημα επίλυσης μαχών μεγάλης κλίμακας που βρίσκεται στο παράρτημα, είναι άλλο ένα χρήσιμο εργαλείο για την εξομοίωση του χρονικού.

Θάνατος των χαρακτήρων των παικτών

Οι περιπέτειες είναι φυσικά ριψοκίνδυνες υποθέσεις και τίποτα δεν μπορεί να εξασφαλίσει την επιτυχία των παικτών. Το K&K είναι ένα παιχνίδι, κι όπως συμβαίνει στα περισσότερα παιχνίδια, όταν κάποιος δεν παίζει προσεκτικά και έξυπνα, χάνει. Μερικές φορές ακόμα κι οι καλύτεροι μπορούν να σταθούν άτυχτοι και να υποκύψουν στα δόντια των θηρίων, να εξαϋλωθούν από ξόρκια ή να καταβροχθιστούν από δαίμονες. Οι βίαιοι, ωμοί και θλιβεροί τρόποι που σκοτώνονται οι χαρακτήρες συγκαταλέγονται συνήθως στα στιγμιότυπα που θυμάται κανείς πιο έντονα από τα παιχνίδια του.

Ευτυχώς ο θάνατος του χαρακτήρα κάποιου παίκτη δεν σημαίνει και το τέλος του παιχνιδιού. Μπορεί κανείς εύκολα να δημιουργήσει ένα νέο χαρακτήρα, τον οποίο ο διαιτητής θα εισάγει στην περιπέτεια με την πρώτη ευκαιρία (συνήθως με την επιστροφή της ομάδας στον πολιτισμό).

Αν ο χαρακτήρας που χάθηκε ήταν μεγάλου επιπέδου ίσως είναι κάπως απογοητευτικό για τον παίκτη να ξαναρχίσει από το

μηδέν. Ο θάνατος όμως θα πρέπει να έχει και κάποιο τίμημα, αλλιώς χάνει τη βαρύτητα και την ουσία του. Στην πράξη βέβαια, δεν είναι τόσο δύσκολο να ορθοποδήσει ένας νέος χαρακτήρας: η φήμη που απαιτείται για κάθε επίπεδο είναι έτσι ρυθμισμένη ώστε ο νέος να φτάσει γρήγορα κοντά στα επίπεδα των παλιών, ειδικά όταν έχει την υποστήριξή τους.

Κάτι που συνηθίζεται σε αρκετές ομάδες, είναι να επιτρέπεται σε έναν παίκτη του οποίου ο χαρακτήρας σκοτώθηκε, να αναλάβει τον έλεγχο κάποιου άλλου, δευτερεύοντα χαρακτήρα του χρονικού, όπως ενός ακολουθού.

Τυχοδιωκτικές κομπανίες

Καθώς ο θάνατος των χαρακτήρων των παικτών δεν είναι σπάνιο γεγονός, ίσως είναι καλή ιδέα η θέσπιση μιας πιο σταθερής δομής, όπως μιας *τυχοδιωκτικής κομπανίας*. Η κομπανία μπορεί να είναι μια οργάνωση ευρύτερη από μια απλή ομάδα τυχοδιωκτών, λειτουργώντας σαν συντεχνία ή αδελφότητα.

Τα οφέλη μιας τέτοιας οργάνωσης είναι αρκετά. Πρώτον, τα μέλη μιας κομπανίας μπορούν εύκολα να σχηματίσουν μεταξύ τους ομάδες ώστε να πραγματοποιούν τις εξορμήσεις τους. Επιπλέον, αυτοί που ανήκουν στην κομπανία μπορούν να μοιράζονται ελεύθερα πληροφορίες, χάρτες, χρήματα και μαγικά αντικείμενα από το «κοινό ταμείο». Με τον καιρό, οι πόροι της κομπανίας θα αυξηθούν και θα αποτελούν μεγάλη βοήθεια για τους αρχάριους τυχοδιώκτες, βελτιώνοντας σημαντικά τις πιθανότητες επιβίωσης και επιτυχίας τους.

Μια τυχοδιωκτική κομπανία μπορεί να συσταθεί εύκολα σε κάποια πόλη. Με ένα παράβολο 100 αργυρών νομισμάτων η κομπανία αναγνωρίζεται από τις αρχές και αποκτά επίσημο όνομα και φλάμπουρο. Με 500 αργυρά το χρόνο μπορεί να νοικιαστεί μια φυλασσόμενη θυρίδα που θα χρησιμεύσει ως «τράπεζα» της κομπανίας. Οι πιο επιτυχημένες κομπανίες διαθέτουν δικές τους εγκαταστάσεις, από απλές κατοικίες μέχρι και ολόκληρα επανδρωμένα φρούρια.

Ο διαιτητής μπορεί να εισάγει στο χρονικό και άλλες τυχοδιωκτικές κομπανίες που ιδρύονται και απαρτίζονται από χαρακτήρες του σκηνικού. Αυτές όμως προτείνεται να είναι εκτός ορίων για τους χαρακτήρες των παικτών. Για λόγους συνέπειας και καλής λειτουργίας του παιχνιδιού, παίρνουμε ως προϋπόθεση πως όλοι οι χαρακτήρες των παικτών οργανώνονται στην κομπανία που οι ίδιοι οι παίκτες ίδρυσαν από το μηδέν.

Στην ουσία, η ιδέα της τυχοδιωκτικής κομπανίας είναι η εξήγηση σε όρους «φανταστικού κόσμου» μιας δομικής σύμβασης που είναι βολική για το ίδιο το παιχνίδι και τους παίκτες. Αυτό όμως παύει να ισχύει σε περίπτωση που η κομπανία δεν ελέγχεται από τους παίκτες. Αν, παρ' όλα αυτά, κάποιος θελήσει να συμμετάσχει σε μια κομπανία χαρακτήρων του διαιτητή, θα πρέπει να του γίνει ξεκάθαρο ότι δεν είναι προς το συμφέρον του: Εκτός από την υποχρέωση που θα έχει για συνεισφορά στα λάφυρα, η πρόσβασή του στους πόρους της κομπανίας θα είναι πολύ περιορισμένη μέχρι να ανελιχθεί αρκετά στην ιεραρχία.

Οι διάφορες κομπανίες είναι γενικά ανταγωνιστικές μεταξύ τους, και, αν και υπάρχει μία «μεταξύ κατεργαρέων» αλληλεγγύη, οι σχέσεις τους κινούνται συνήθως μεταξύ λυκοφιλίας και ανοιχτής εχθρότητας.

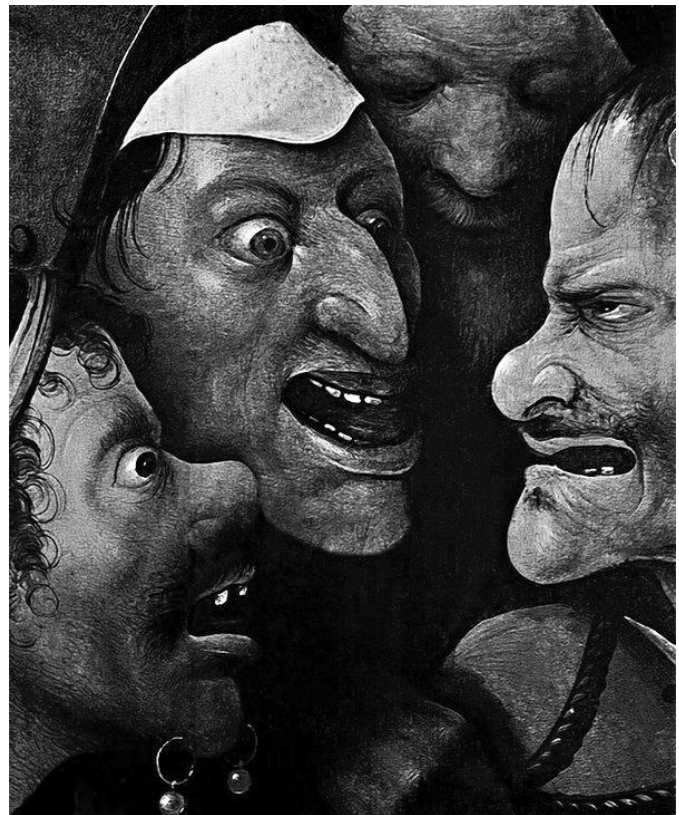
Τίτλοι και αρμοδιότητες στις τυχοδιωκτικές κομπανίες

Τίτλος	Αρμοδιότητα
Εταιριάρχης	Ηγέτης της κομπανίας, συχνά ο αρχαιότερος
Σεβαστός	Παλαιοί τυχοδιώκτες, μέλη του συμβουλίου
Σκριβοφύλαξ	Υπεύθυνος ξορκιών και περγαμινών
Βεστάρχης	Υπεύθυνος μαγικού και μη εξοπλισμού
Χαρτουλάριος	Υπεύθυνος χαρτών και πληροφοριών
Κουβικουλάριος	Υπεύθυνος κοιτώνων
Κοντόσταυλος	Υπεύθυνος στάβλων και ίππων
Ομοτράπεζος	Μέλος, ιεράρχηση ανάλογα με το επίπεδο

Γενική φήμη των τυχοδιωκτών

Η εικόνα που έχει ο καθημερινός άνθρωπος για τους τυχοδιώκτες είναι πλήρως αντιφατική: ο θαυμασμός για το θάρρος και τα φημολογούμενα κατορθώματά τους συνυπάρχει με αντιλήψεις που τους θέλουν ταραχοποιούς, μέθυσους, αδίστακτους, έως και ανισόρροπους. Κάποιοι τους θεωρούν φορείς κακοτυχίας (μάλλον λόγω της τόσο κοντινής σχέσης τους με το θάνατο), και κατά κανόνα ο περισσότερος κόσμος αποφεύγει τη συναναστροφή μαζί τους χωρίς να υπάρχει ανάγκη.

Πρακτικά πάντως, και σε επίπεδο κοινότητας, τα πράγματα είναι πιο ξεκάθαρα: οι μεπελάδες που προκαλούν οι τυχοδιώκτες αποζημιώνονται με το παραπάνω από τα χρήματα που φέρνουν με τη δραστηριότητά τους. Εκτός αυτού, συχνά επιστρατεύονται και ως μισθοφόροι για την αντιμετώπιση απειλών όπως θηρία και ληστές, κάτι που τους κάνει καλοδεχούμενους στις επικίνδυνες μεθοριακές επαρχίες.



Τυχαίος καθορισμός στοιχείων του σκηνικού

Φυσικά ο διαιτητής θα σχεδιάσει και θα συμπληρώσει τον χάρτη του σκηνικού του όπως ο ίδιος νομίζει, πρώτα καθορίζοντας τη γεωγραφία του, κι έπειτα τοποθετώντας και περιγράφοντας τους σημαντικούς οικισμούς, τις ενδιαφέρουσες τοποθεσίες και τους λαβυρίνθους. Εδώ όμως δίνεται κι ένα βοηθητικό σύστημα που μπορεί να φανεί χρήσιμο για την επέκταση του χάρτη, για την εξερεύνηση άγνωστων περιοχών, ή απλά ως γεννήτρια ιδεών.

Σε περίπτωση που ο διαιτητής χρησιμοποιεί τις γεννήτριες αυτές ως βάση για να στησει το σκηνικό του, είναι πολύ σημαντικό μετά το πέρας του τυχαίου καθορισμού να ακολουθήσει μια διαδικασία εξήγησης, ρύθμισης και συνταιριάσματος των τυχαίων αποτελεσμάτων. Αυτό είναι απαραίτητο για να δοθεί μια αίσθηση συνοχής και πειστικότητας στον κόσμο, ώστε να μη φαντάζουν τα επιμέρους στοιχεία του σκηνικού παράταιρα ή απροσπασματικά.

Το σύστημα αυτό εφαρμόζεται σε χάρτη χωρισμένο σε εξάγωνα. Θυμίζουμε πως η απόσταση μεταξύ των κέντρων δύο διπλανών εξαγώνων αντιστοιχεί σε 10 χιλιόμετρα, ενώ η πλευρά του κάθε εξαγώνου σε περίπου 5,8 χιλιόμετρα.

Οι πίνακες που παρατίθενται είναι ρυθμισμένοι έτσι, ώστε να δημιουργούν επικίνδυνες περιοχές στις παρυφές του πολιτισμένου κόσμου: στις ερημιές βρίσκονται διάσπαρτα ερείπια, λαβύρινθοι και λημέρια τεράτων, ενώ οι ανθρώπινοι οικισμοί είναι οχυρωμένοι, περιορισμένοι σε αριθμό και γενικά μικρού πληθυσμού.

Τυχαίος καθορισμός γεωγραφίας

Το σύστημα αυτό δημιουργεί μια τυχαία γεωγραφική περιοχή, εξάγωνο-εξάγωνο. Μπορεί να φανεί χρήσιμο στο διαιτητή που χαρτογραφεί το σκηνικό του ή και στο σόλο παιχνίδι.

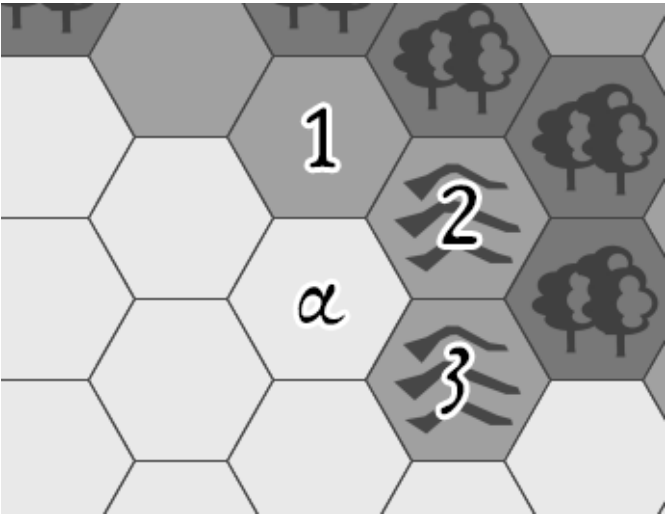
Καλό είναι τα σημαντικά χαρακτηριστικά της περιοχής, όπως οι ακτογραμμές και οι μεγάλες οροσειρές, να σχεδιαστούν εκ των προτέρων. Ο τυχαίος καθορισμός θα χρησιμοποιηθεί για να συμπληρωθούν τα υπόλοιπα.

Αφού καθοριστεί το πρώτο εξάγωνο της περιοχής, καθορίζεται ένα διπλανό του και ούτω καθεξής. Τα εξάγωνα που επιλέγονται κάθε φορά για καθορισμό θα πρέπει πάντα να συνορεύουν με τουλάχιστον ένα ήδη χαρτογραφημένο εξάγωνο.



Αν ο χάρτης είναι τελείως κενός, το πρώτο εξάγωνο καθορίζεται τυχαία, ρίχνοντας ζάρια στον γενικό πίνακα τοπίων. Για κάθε νέο εξάγωνο που καθορίζεται, ακολουθείται η εξής διαδικασία:

Αφού επιλέξουμε το εξάγωνο προς καθορισμό (α στο παράδειγμα), αριθμούμε νοερά τα ήδη γνωστά γειτονικά του εξάγωνα, κι έπειτα ρίχνουμε ένα ζάρι.



Αν ο αριθμός του ζαριού αντιστοιχεί σε κάποιο από αυτά τα γνωστά γειτονικά εξάγωνα, τότε το τοπίο του εξάγωνα αυτού θα **εξαπλωθεί** και σε αυτό που καθορίζουμε, με μια πιθανότητα όμως να περιέχει ένα παραπλήσιο τοπίο αντί για το αρχικό.

Αυτό ονομάζεται **μετάβαση**, ελέγχεται με ένα δεύτερο ζάρι και συμβαίνει με 1 ή 2. Οι μεταβάσεις των τοπίων έχουν ως εξής:

- Πεδιάδα ↔ Δάσος
- Λόφος ↔ Βουνό
- Λίμνη ↔ Βάλτος

Αν ο αριθμός του πρώτου ζαριού δεν αντιστοιχεί σε κάποιο γνωστό γειτονικό εξάγωνο, (ή, σε κάθε περίπτωση, είναι 6) τότε το τοπίο καθορίζεται με τη χρήση του επόμενου πίνακα και χωρίς έλεγχο για μετάβαση:

Γενικός πίνακας τοπίων	
d66	Επικρατέστερο τοπίο
11-26	Πεδιάδα
31-43	Δάσος
44-55	Λόφος
56-64	Βουνό
65	Βάλτος
66	Λίμνη

Ο πίνακας είναι ρυθμισμένος ώστε να δίνει μια ισορροπημένη ποικιλία διαφορετικών τοπίων. Αν το σκηνικό του διαιτητή έχει ιδιαίτερα γεωγραφικά γνωρίσματα (για παράδειγμα πολλές ορεινές περιοχές ή ερήμους), ο διαιτητής θα προσαρμόσει την κατανομή των τοπίων αναλόγως.

Τυχαίος καθορισμός περιεχομένων των εξάγωνων

Κάθε εξάγωνο έχει πιθανότητα 1 στις 6 να περιέχει κάποιο ιδιαίτερο σημείο ενδιαφέροντος. Αν περιέχει, τότε ρίχνουμε d66 στον επόμενο πίνακα για τον καθορισμό του, χρησιμοποιώντας τη στήλη που αναλογεί στο σωστό τοπίο:

Περιεχόμενα εξάγωνα ανά τοπίο					
Πεδιάδα	Δάσος	Λόφος	Βουνό	Βάλτος	Περιεχ.
11-25	11-16	11-22	11-15	11-13	Οικισμός
26-42	21-31	23-33	16-24	14-16	Κτήριο
43-52	32-46	34-46	25-44	21-36	Λημέρι
53-55	51-53	51-53	45-51	41-52	Ερείπιο
56-63	54-61	54-61	52-55	53-56	Φυσ. Χαρ.*
64-65	62-64	62-63	56-63	61-64	Ασυνήθιστο
66	65-66	64-66	64-66	65-66	Λαβύρινθος

*Αφού καθοριστεί το φυσικό χαρακτηριστικό, το εξάγωνο ελέγχεται ξανά για περιεχόμενα (1 στις 6).

Ακολουθούν λεπτομέρειες σχετικά με τα αποτελέσματα του πίνακα, με τη σειρά που παρουσιάζονται.

Οικισμοί

2d6	Οικισμός	Πληθυσμός
2-4	Μικρό χωριό	50-200
5-7	Χωριό	201-500
8-9	Κεφαλοχώρι	501-1.000
10	Κωμόπολη	1.001-5.000
11	Πόλη	5.001-10.000
12	Μητρόπολη	10.001-30.000+

Οχύρωση: Οι οικισμοί είναι γενικά οχυρωμένοι. Ο τύπος και η ποιότητα της οχύρωσης εξαρτάται από την τοποθεσία, τους φυσικούς πόρους, το μέγεθος και τον πλούτο του οικισμού. Η οχύρωση μπορεί να αφορά από περίφραξη με πασσάλους, μέχρι πέτρινα τείχη, πύργους και κάστρα.

Φρουρά: Η συνήθης στρατιωτική δύναμη ενός οικισμού είναι μια φρουρά που συνήθως αριθμεί περίπου το 1/10 του πληθυσμού (και δεν συμπεριλαμβάνεται στον συνολικό πληθυσμό του οικισμού). Το ακριβές μέγεθος της δύναμης αυτής, η σύνθεσή της και η ποιότητα της εκπαίδευσης και του εξοπλισμού θα ποικίλουν ανάλογα με την οικονομική κατάσταση του οικισμού, την κουλτούρα στην οποία ανήκει, τις απειλές που αντιμετωπίζει, τη γεωγραφία της περιοχής, κτλ.

Πολιτοφυλακή: Αν οι ίδιοι οι πολίτες χρειαστεί να πολεμήσουν, μπορεί να συγκεντρωθεί μια πολιτοφυλακή που θα αριθμεί περίπου το 1/5 του συνολικού πληθυσμού.

Ακολουθούν μερικοί χρήσιμοι πίνακες που αφορούν τους οικισμούς:

Οργάνωση και άρχοντες οικισμού ή περιοχής

2d6	Πολιτική οργάνωση	Τίτλοι αρχόντων
2	Δαιμονοκρατία	Απάνθρωπος Δυνάστης
3	Μαγοκρατία	Μέγας Μάγιστρος
4	Στρατοκρατία	Στρατηγός, Πολέμαρχος
5	Τυραννία	Τύραννος, Δεσπότης
6	Μοναρχία	Άνακτας, Αυτοκράτωρ
7	Φεουδαρχία	Βασιλέας, Δούκας, Κόμης
8	Μοναρχία	Άνακτας, Αυτοκράτωρ
9	Ολιγαρχία	Άρχοντες
10	Θεοκρατία	Αρχιερέας
11	Δημοκρατία	Λογοθέτες, Συγκλητικοί
12	Αναρχία	-

Τύπος θρησκείας οικισμού ή περιοχής

2d6	Τύπος θρησκείας	Παραδείγματα όντων που λατρεύονται
2-6	Μονοθεϊσμός	Παντοκράτωρ (Βασιλικός μονοθεϊσμός) Μίθρας (Ανατολικός μονοθεϊσμός)
7	Μονοθεϊστική αίρεση	Μελέκ Τάους Χολσόρνα Μάνιπας Σαταναήλ
8	Πολυθεϊσμός	Αρχαϊκό Πάνθεο Γλωκτικό Πάνθεο Χθόνιο Πάνθεο Στυγικό Πάνθεο
9	Ανιμισμός	Νομαδικός σαμανισμός Χθόνια πνεύματα Προγονολατρεία
10	Δαιμονολατρία	Δαιμονικά θηρία (θρόνοι) Εξωκοσμικοί δαίμονες (θεοί)
11-12	Παράδοξη λατρεία	Παράξενα όντα, άνθρωποι, ή αντικείμενα Παράδοξα θηρία Προγενής Γνόφος

Ιδιαίτερα γνωρίσματα οικισμών

d66	Γνώρισμα
11	Αλκοόλ
12	Γυναίκες
13	Μουσική
14	Φαγητό
15	Τέχνες
16	Πολεμιστές
21	Αρχιτεκτονική
22	Αρχαία ερείπια
23	Φυσικό Τοπίο
24	Γιορτή
25	Τεχνίτες
26	Άλογα
31	Οπλουργοί
32	Εμπόριο
33	Λόγιοι
34	Εγκληματικότητα
35	Ναρκωτικά
36	Ζώα
41	Κάστρα
42	Μαγεία
43	Μνημείο
44	Παράξενο έθιμο
45	Φιλοξενία
46	Ξενοφοβία
51	Κήποι
52	Εύφορη γη
53	Μηχανικοί
54	Κυνηγοί/Ψαράδες
55	Θεραπευτές
56	Κλίμα
61	Κατακόμβες
62	Αγορά
63	Τζόγος
64	Ναοί
65	Ζητιάνοι
66	Στοιχείωμα

Προτείνεται κάθε οικισμός να διαθέτει από 1 μέχρι 3 ιδιαίτερα γνωρίσματα, για τα οποία φημίζεται.

Αρχαϊκό Πάνθεο: Ενλίλ, Ένκι, Ινάνα, Ερεσκιγκάλ
Γλωκτικό Πάνθεο: Σουγκάρ, Άμα Λουρ, Ινγκούμα, Μάρι, Όρκο
Χθόνιο Πάνθεο: Παν, Τυφών, Νέπτων, Νυξ
Στυγικό Πάνθεο: Άδης, Στύξ, Εγκέλαδος, Φλεγέθων
Εξωκοσμικοί δαίμονες: Ζαβώβ, Γιμπόρ Μοθγκού, Κομοζόι
Αιρέσεις: Βορβορίτες, Οφίτες, Βογόμιοι, Μαγουσαίοι, Καρποκρατιανοί, Σοδομίτες, Τασκοδρούγοι, Μαρκωνιστές, Καθαροί.



Κτήρια

d66	Κτήριο
11-24	Πανδοχείο
25-35	Πύργος
36-45	Κάστρο
46-54	Ναός
55-62	Μοναστήρι
63-66	Έπαυλη

Τα **πανδοχεία** προσφέρουν στους ταξιδιώτες στέγαση, τροφή και εμπόριο βασικών αγαθών. Αυτά που βρίσκονται σε επικίνδυνες περιοχές είναι φρουρούμενα ή και οχυρωμένα.

Οι **πύργοι** είναι μικρές οχυρώσεις που λειτουργούν ως φρουρές και παρατηρητήρια (βίγλες) τοπικών ηγεμόνων (1-4) ή απελατών (5-6).

Τα **κάστρα** θα κατέχονται από έναν χαρακτήρα που θα καθοριστεί με τον πίνακα. Η δύναμη της φρουράς θα είναι 30-180 άτομα κατάλληλου τύπου.

d6	Κάτοχοι και φρουρά κάστρων
1	Άρχοντας (στρατιώτες)
2	Μάγιστρος (στρατιώτες)
3	Νοσφιστής (στρατιώτες)
4	Μισθοφόρος καπετάνιος (στρατιώτες)
5	Κλεφτοδεσπότης (απελάτες)
6	Δαιμονάρχης (τελώνια)

Οι **ναοί** είναι μέρη λατρείας, προσκυνημάτων ή τελετών. Η φύση και η κατασκευή τους εξαρτάται από τη θρησκεία στην οποία ανήκουν. Οι ναοί στην ερημιά συνήθως δεν περιέχουν κειμήλια αξίας, εκτός κι αν φυλάσσονται από φρουρούς, τέρατα, πνεύματα ή μαγεία.

Τα **μοναστήρια** είναι οχυρωμένα. Ένα μοναστήρι κατοικείται από μοναστικό τάγμα 20-70 ατόμων ικανών να το υπερασπιστεί σε περίπτωση επίθεσης. Στα μοναστήρια υπάρχει πλούτος και κειμήλια με συνολική αξία *τύπου θησαυρού* 1-6 (βλ. κεφάλαιο IX).

Οι ναοί και τα μοναστήρια μπορεί να ανήκουν σε διάφορες σχέτες, λατρείες ή θρησκείες, που αν χρειαστεί μπορούν να καθοριστούν με τον πίνακα καθορισμού θρησκειών που προηγήθηκε.

Οι **επαύλεις** είναι οχυρωμένες και φρουρούμενες κατοικίες *ανδρειωμένων* ευγενών ή γαιοκτημόνων (1-4), ή κατοικίες *μάγων* (5-6) προστατευμένες από φρουρούς, τέρατα ή ξόρκια.

Λημέρια

Η κατηγορία αυτή αφορά τα γνωστά λημέρια τεράτων της περιοχής. Το είδος των τεράτων μπορεί να καθοριστεί με τους πίνακες τυχαίων συμπλοκών στην ερημιά (βλ. αργότερα στο ίδιο κεφάλαιο), ενώ ο θησαυρός τους με βάση τον *τύπο θησαυρού*

που τους αντιστοιχεί. Τα λημέρια μπορούν να είναι σπήλαια, φωλιές, οικισμοί, στρατόπεδα, ή ό,τι άλλο ταιριάζει με τον τύπο του τέρατος που θα προκύψει. Κάποια τέρατα, όπως οι αγριάνθρωποι και οι απελάτες ενδεχομένως να έχουν και αιχμαλώτους στα λημέρια τους.

Ερείπια

Τα ερείπια είναι οικισμοί ή κτήρια παρατημένα, ρημαγμένα ή και αρχαία. Δεν είναι απίθανο ανάμεσα στα συντρίμια να φωλιάζουν τέρατα ή ληστές. Ορισμένες φορές μπορεί να βρεθεί και κρυμμένος θησαυρός.

Τύπος ερειπίου

d6	Τύπος
1-2	Οικισμός
3-6	Κτήριο

Ο ακριβής τύπος των οικισμών ή κτηρίων καθορίζεται με τη χρήση των αντίστοιχων πινάκων που παρουσιάστηκαν νωρίτερα.

Κατάσταση ερειπίου

d66	Κατάσταση
11-21	Αρχαίες πέτρες
22-32	Καμένο
33-43	Μισογκρεμισμένο
44-54	Υπό κατάρρευση
55-64	Κακοδιατηρημένο
65-66	Εγκαταλελειμμένο

Παρακάτω δίνονται οι πιθανότητες (σε ένα ζάρι) των ερειπίων να κατοικούνται από **τέρατα**, όπως και η πιθανότητα ύπαρξης **κρυμμένου θησαυρού**:

Παρουσία τεράτων και θησαυρού στα ερείπια

Τύπος ερειπίου	Τέρατα	Θησαυρός
Χωριό	1-2	1
Πόλη	1-4	1-3
Πανδοχείο	1	1
Έπαυλη	1-2	1-2
Πύργος	1-3	1
Κάστρο	1-4	1-2
Ναός	1-3	1-2
Μοναστήρι	1-4	1-3

Ο **τύπος των τεράτων** που βρήκαν καταφύγιο στα ερείπια μπορεί να καθοριστεί με τους πίνακες τεράτων που αναλογούν στο τοπίο της περιοχής.

Ο **τύπος του θησαυρού**, αν βρίσκεται στα ερείπια, είναι κατά βάση από 1 έως 6 και καθορίζεται με ένα ζάρι. Ο θησαυρός αυτός είναι επιπρόσθετος στον θησαυρό που ενδεχομένως υπάρχει στο λημέρι των τεράτων.

Φυσικά χαρακτηριστικά τοπίου

Αφορούν φυσικές ιδιαιτερότητες του τοπίου. Αφού καθοριστεί το χαρακτηριστικό, ελέγχεται άλλη μία φορά η πιθανότητα να υπάρχουν κι άλλα περιεχόμενα στο εξάγωνο (1 στις 6).

d6	Πεδιάδες	Δάση
1	Κρατήρας	Παρθένο δάσος
2	Πυκνοί θάμνοι	Πελώρια δέντρα
3	Κοφτερές πέτρες	Καμένο / Νεκρό δάσος
4	Υψίπεδο	Βράχοι
5	Θεόρατοι βράχοι	Θεόρατο αρχαίο δέντρο
6	Χάσμα	Δασωμένος κρατήρας

d6	Βουνά/Λόφοι	Βάλτοι
1	Καταρράκτης	Ρουφήχτρες
2	Κοιλάδα	Αναθυμιάσεις
3	Χαράδρα	Νησάκια
4	Ηφαίστειο	Πυκνές καλαμιές
5	Οροπέδιο	Ιτιές
6	Εκτεταμένο σπήλαιο	Τεράστια μανιτάρια

Ασυνήθιστα

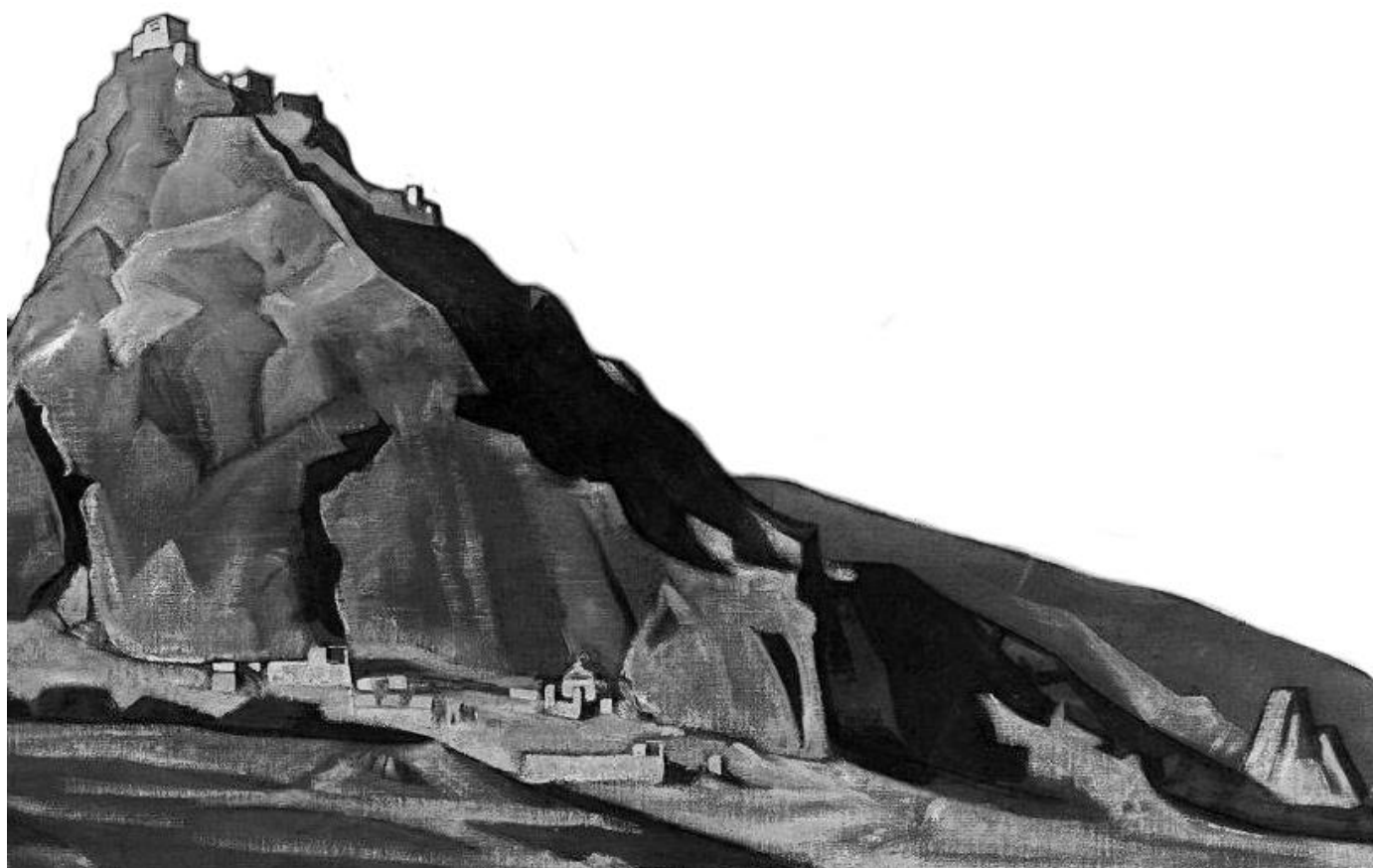
Η κατηγορία ασυνήθιστο μπορεί να περιλαμβάνει οτιδήποτε αξιοσημείωτο δεν εμπίπτει στις προηγούμενες κατηγορίες: Παράξενα ή μαγικά φαινόμενα, καταραμένα πεδία μάχης, παλιά μνημεία, αρχαίους κύκλους βράχων, μαγικά αγάλματα, απρόσμενες συναντήσεις, περίεργα συμβάντα, αντικείμενα, πλάσματα κτλ. Ο διαιτητής αποφασίζει τι ακριβώς θα βρεθεί. Η γεννήτρια ιδεών του παραρτήματος μπορεί να φανεί χρήσιμη εδώ. Το κατά πόσο μια τέτοια συνάντηση είναι ωφέλιμη, αδιάφορη ή επικίνδυνη αφήνεται επίσης στην κρίση του διαιτητή ή σε μια ζαριά απόκλισης (βλ. κεφάλαιο Χ).

Λαβύρινθοι

Οι λαβύρινθοι είναι εκτεταμένες υπόγειες περιοχές κινδύνου και θησαυρών και περιγράφονται λεπτομερώς στο επόμενο κεφάλαιο.

Ποτάμια και δρόμοι

Τα ποτάμια και οι δρόμοι δεν προβλέπονται στους πίνακες καθώς είναι δύσκολο να καθοριστούν τυχαία με πειστικό τρόπο. Καλύτερα είναι να προστεθούν αργότερα από τον διαιτητή έτσι ώστε να βγάλουν νόημα. Οι δρόμοι και τα ποτάμια ακολουθούν τη διαδρομή της «μικρότερης αντίστασης»: οι δρόμοι ενώνουν κοντινούς οικισμούς με τον πιο πρακτικό τρόπο, τα ποτάμια πηγάζουν από ψηλά κατηφορίζοντας προς τη θάλασσα.



Ταξίδι

Ταχύτητα και χρόνος ταξιδιού

Μία μέρα κανονικού ταξιδιού υποθέτουμε πως περιλαμβάνει συνολικά σχεδόν 8 ώρες κίνησης (όπως και 8 ώρες ύπνου και 8 ώρες φαγητού και ξεκούρασης).

Το *βιαστικό ταξίδι* περιλαμβάνει έως και 12 ώρες κίνησης μέσα σε μία μέρα. Έτσι καλύπτεται μεγαλύτερη απόσταση, οι ταξιδιώτες όμως θα πρέπει να ξεκουραστούν για όλη την επόμενη μέρα, χωρίς να μπορούν να συνεχίσουν το ταξίδι. Επιπλέον, κατά τη διάρκεια της μέρας αυτής θα λαμβάνουν -1 στις ζαριές μάχης λόγω εξάντλησης.

Η ταχύτητα του ταξιδιού δίνεται στον πίνακα:

Ταχύτητα ταξιδιού (χλμ./ώρα)

Τύπος ταξιδιού	Ευκολοδιάβατη περιοχή	Τραχιά περιοχή	Δύσβατη περιοχή
Πεζό	5	3	2
Πεζό, επιβάρυνση	3	2	1
Έφιππο	7	4	1
Έφιππο, επιβάρ.	5	3	1

Η επιβάρυνση αφορά τουλάχιστον ένα επίπεδο επιβάρυνσης (βλ. κεφάλαιο III).



Η ταχύτητα μιας ομάδας εξαρτάται φυσικά από την ταχύτητα του πιο αργού μέλους της.

Ευκολοδιάβατες περιοχές θεωρούνται οι δρόμοι και οι πεδιάδες.

Τραχιές περιοχές είναι οι ερημότοποι, οι λόφοι, τα δάση.

Δύσβατες περιοχές είναι οι βάλτοι, τα βουνά, τα πυκνά δάση.

Οι δυσμενείς καιρικές συνθήκες, όπως η βαριά χιονόπτωση, μπορούν επίσης να μειώσουν την ταχύτητα του ταξιδιού μέχρι και στο μισό.

Αποπροσανατολισμός

Είναι πολύ πιθανό οι παίκτες να θελήσουν να εξερευνήσουν έρημες και αχαρτογράφητες περιοχές. Σε τέτοια ταξίδια υπάρχει ο κίνδυνος του αποπροσανατολισμού.

Κάθε μέρα ταξιδιού σε μια άγνωστη περιοχή, ο διαιτητής μπορεί να ελέγχει για αποπροσανατολισμό, η πιθανότητα του οποίου εξαρτάται από τη γεωγραφία της περιοχής. Στη συνέχεια μπορεί να καθοριστεί τυχαία η απόκλιση της ρότας του ταξιδιού. Πληροφορίες για την περιοχή, έμπειροι ανιχνευτές ή άλλα τέτοια πλεονεκτήματα, μπορούν να αποτρέψουν την πιθανότητα αποπροσανατολισμού ή έστω να προσφέρουν μια δεύτερη ευκαιρία στη ζαριά.

Σε περίπτωση αποπροσανατολισμού, οι χαρακτήρες θα ταξιδύσουν για 10 χιλιόμετρα προς μια τυχαία κατεύθυνση.

Πιθανότητα αποπροσανατολισμού ανά περιοχή (1d6)

Περιοχή	Πιθανότητα αποπροσανατολισμού
Πεδιάδες	1
Ποταμοί	1
Ερημότοποι	1-3
Λόφοι, βουνά, δάση	1-2
Βάλτοι, πυκνά δάση, ζούγκλες	1-3
Πέλαγος	1-2

Κατεύθυνση αποπροσανατολισμένου ταξιδιού

d66	Τυχαία κατεύθυνση*
11-14	B
15-22	BA
23-26	A
31-34	NA
35-42	N
43-46	NΔ
51-54	Δ
55-62	BΔ
63-66	Κύκλος, καμία πρόδος

*Εάν χρησιμοποιείται χάρτης χωρισμένος σε εξαγωνα, μπορεί απλά να ριχθεί ένα ζάρι: το 1 καταδεικνύει το βόρειο εξαγώνιο και για τα υπόλοιπα μετράμε με τη φορά του ρολογιού.

Στερήσεις και κακουχίες στα ταξίδια

Πέρα από το ενδεχόμενο συναντήσεων με εχθρούς και θηρία, τα ταξίδια κρύβουν κι άλλους κινδύνους, αφού ακραίες καιρικές συνθήκες και στερήσεις σε τροφή και νερό μπορούν να αποβούν εξίσου θανατηφόρες για τους χαρακτήρες. Οι συνετοί ταξιδιώτες φροντίζουν τον εφοδιασμό, το ντύσιμο και τον εξοπλισμό τους πριν από κάθε εξόρμηση.

Συνθήκες στέρησης και κακουχίας θα κριθούν από τον διαιτητή αναλόγως και σύμφωνα με την κοινή γνώση και λογική. Θεωρούμε πως γενικά μπορεί κανείς επιβιώσει χωρίς τροφή για περίπου τρεις εβδομάδες και χωρίς νερό για τρεις ημέρες (εξασθενώντας βέβαια σταδιακά).

Συλλογή τροφής στην ερημιά

Σε κάποιες περιπτώσεις ίσως οι παίκτες βρεθούν μακριά από οικισμούς και χωρίς αρκετές προμήθειες σε τροφή και νερό. Μια λύση είναι η συλλογή τροφής και το κυνήγι.

Αν οι χαρακτήρες αποφασίσουν να αφιερώσουν χρόνο στη συλλογή τροφής, ταξιδεύουν με τη μισή ταχύτητα γι' αυτή τη μέρα. Οι πιθανότητες να βρουν τροφή με κυνήγι ή άλλο τρόπο εξαρτώνται από την περιοχή, αλλά και από τυχόν γνώσεις κυνηγιού που έχει κάποιος από τους χαρακτήρες. Ο πίνακας που ακολουθεί δίνει μερικά παραδείγματα.

Πιθανότητα συλλογής τροφής ανά ημέρα

Περιοχή	Πιθανότητα (1d6)
Δάση	1-4
Ποταμοί	1-4
Πεδιάδες	1-3
Βάλτοι	1-3
Λόφοι	1-3
Βουνά	1-2
Ερημότοποι	1

Οι συνολικές μέρες τροφής κατ' άτομο που εξασφαλίζονται σε περίπτωση επιτυχίας καθορίζονται με τη ρίψη δύο ζαριών.

Όταν οι χαρακτήρες ψάχνουν για τροφή, ο διαιτητής μπορεί να ελέγξει ξανά για τυχαίες συμπλοκές.

Τυχαίες συμπλοκές στην ερημιά

Στις άγριες ερημίες, ο δρόμος του ταξιδιώτη μπορεί να διασταυρωθεί με ληστές, θηρία ή τέρατα. Αυτό σε όρους παιχνιδιού ονομάζεται *τυχαία συμπλοκή*.

Αν και ο όρος συμπλοκή υπονοεί μάχη, κι όχι άδικα, δεν είναι απαραίτητο όλες οι τυχαίες συμπλοκές να οδηγούν σε σύγκρουση. Ο διαιτητής καθορίζει το πώς θα αντιδράσουν τα πλάσματα που θα συναντηθούν, κρίνοντας με βάση το είδος τους, τη συμπεριφορά των τυχοδιωκτών και ενδεχομένως ζαριές συμπεριφοράς και ηθικού.

Οι συνθήκες κάτω από τις οποίες λαμβάνει τόπο μια τέτοια συνάντηση μπορεί να διαφέρουν αρκετά κάθε φορά: εκτός από

τη συνάντηση μιας περιπλανώμενης ομάδας εχθρών, μια τυχαία συμπλοκή μπορεί να σηματοδοτεί ενέδρα, εντοπισμό ενός οικισμού ανανθρώπων ή και ίχνη ενός θηρίου κοντά στο λημέρι του. Όλα εξαρτώνται από τις συνθήκες του παιχνιδιού, τα ζάρια και την κρίση του διαιτητή.

Έλεγχος τυχαίας συμπλοκής

Όταν οι χαρακτήρες βρίσκονται στην ερημιά για αρκετή ώρα, ο διαιτητής ελέγχει το αν θα λάβει τόπο κάποια τυχαία συμπλοκή. Ο έλεγχος γίνεται με ένα ζάρι, μία φορά την ημέρα και μία τη νύχτα και η βασική πιθανότητα συμπλοκής είναι 1 στις 6. Η συχνότητα και η πιθανότητα μπορούν βέβαια να διαφέρουν ανάλογα με την επικινδυνότητα της περιοχής. Στα ταξίδια μέσω θαλάσσης, γίνεται κατά βάση ένας έλεγχος τυχαίας συμπλοκής για κάθε 24 ώρες.

Μία ζαριά αιφνιδιασμού (πιθ. 2 στις 6) για κάθε παράταξη, μπορεί να καθορίσει το αν η παράταξη αυτή έχει αντιληφθεί τους εχθρούς της ή όχι. Αυτό είναι κρίσιμο σε καταστάσεις που κάποια πλευρά θελήσει να παρακάμψει τη συμπλοκή (βλ. παρακάτω).

Όταν χρειάζεται να καθοριστεί σε ποια φάση της ημέρας (ή της νύχτας) συμβαίνει η συμπλοκή, μπορεί να ριχτεί ένα ζάρι.

Καθορισμός τεράτων

Ο καθορισμός του είδους των τεράτων μιας τυχαίας συμπλοκής γίνεται με τη χρήση μιας ζαριάς σε κάποιον πίνακα.

Ένας πίνακας με μεγάλη ποικιλία τεράτων μπορεί να χρησιμοποιεί ζαριές d66, όπως και οι πίνακες που παρουσιάζονται εδώ, όπου κάθε αριθμός έχει 1/36 πιθανότητες να προκύψει. Πίνακες σε 2d6 είναι επίσης βολικοί, καθώς μπορεί να τοποθετήσει κανείς τα σπανιότερα τέρατα στις άκρες και τα συνηθέστερα στο κέντρο. Σε μικρότερες και πιο ειδικές περιοχές με λιγότερα τέρατα, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και d6.

Οι πίνακες που παρατίθενται στο τέλος του κεφαλαίου είναι γενικοί, με πολλά διαφορετικά τέρατα όλων των επιπέδων και ταιριάζουν καλύτερα σε επικίνδυνες περιοχές μακριά από τον πολιτισμό. Ο διαιτητής θα προσαρμόσει τους δικούς του πίνακες ανάλογα με την κάθε περιοχή του σκηνικού του και το τι πλάσματα συχνάζουν εκεί.

Η λογική υπαγορεύει πως τα περισσότερα και τα πιο επικίνδυνα τέρατα δεν κυκλοφορούν κοντά σε κατοικημένες περιοχές, αλλά σε αδάμαστες απομακρυσμένες ερημίες. Οι συνετοί παίκτες φροντίζουν να συγκεντρώσουν πληροφορίες σχετικά με τις περιοχές που σχεδιάζουν να εξερευνήσουν ώστε να είναι κατάλληλα προετοιμασμένοι.

Πλήθος τεράτων εντός και εκτός λημεριού

Στους πίνακες περιγραφής των τεράτων δίνεται το εύρος του πλήθους στο οποίο συναντώνται τα τέρατα, όπως και η πιθανότητα που έχει μια τυχαία συμπλοκή να λάβει τόπο κοντά στο λημέρι τους.

Όταν τα τέρατα συναντηθούν κοντά στο λημέρι τους, το πλήθος τους θα είναι αυτό που δίνεται στον πίνακα. Σε συναντήσεις εκτός λημεριού, τα τέρατα θα είναι συνήθως λιγότερα. Εξαίρεση αποτελούν πλάσματα που δεν απαντώνται σε μεγάλους αριθμούς:



Μέγιστο πλήθος στο λημέρι	Πλήθος εκτός λημεριού
Ένα έως εννιά	Ίδιος
Δεκάδες	1/2
Εκατοντάδες	1/5

Για παράδειγμα, αν βρεθούν τελώνια (πλήθος 40-240) μακριά από το λημέρι τους, θα συναντηθεί το 1/5 του κανονικού τους πλήθους.

Συναντήσεις εκτός λημεριού μπορεί να αφορούν τέρατα που βγήκαν για κυνήγι, ομάδες ανιχνευτών, ταξιδιώτες, συμμορίες κτλ., ανάλογα με το είδος των πλασμάτων και τις περιστάσεις της συνάντησης.

Αρχική απόσταση συμπλοκής

Για τον καθορισμό της αρχικής απόστασης μεταξύ των δυο πλευρών σε μια τυχαία συμπλοκή στην ερημιά, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ο παρακάτω πίνακας:

Καθορισμός αρχικής απόστασης συμπλοκής

Περιβάλλον	Απόσταση οπτικής επαφής σε μέτρα
Χωρίς βλάστηση	40-240
Αραιή βλάστηση	30-180
Δάσος	20-120
Πυκνό δάσος	10-60
Νύχτα ή χαμηλή ορατότητα	Κανονική απόσταση/2

Παράκαμψη συμπλοκής στην ερημιά

Η ομάδα των παικτών πιθανόν να επιχειρήσει να παρακάμψει μια συμπλοκή στην ερημιά, να προσπαθήσει δηλαδή να την αποφύγει προτού γίνει αντιληπτή. Γενικά, μια πλευρά που έχει αιφνιδιάσει τους αντιπάλους της, θεωρείται πως δεν έχει εντοπιστεί ακόμα και μπορεί εύκολα να παρακάμψει τη συμπλοκή.

Σε διαφορετική περίπτωση η παράκαμψη θα κριθεί από τον διαιτητή, ίσως με μια ζαριά πιθανότητας (βλ. κεφ. Χ), συνυπολογίζοντας τις εκάστοτε συνθήκες: το φυσικό περιβάλλον, την ορατότητα, το είδος και το πλήθος των τεράτων και της ομάδας, την απόσταση μεταξύ τους, κτλ.

Καταδίωξη στην ερημιά

Μια ομάδα που θα αποτύχει να παρακάμψει μια συμπλοκή, μπορεί να βρεθεί καταδιωκόμενη από τους εχθρούς της. Το αν αυτοί θα επιχειρήσουν καταδίωξη, εξαρτάται από τους σκοπούς, το ηθικό, το είδος τους, κτλ.

Η έκβαση και η διάρκεια της καταδίωξης θα κριθούν κυρίως από τις σχετικές ταχύτητες και τις αντοχές των εμπλεκομένων. Άλλοι παράγοντες, όπως η τοποθεσία, η ορατότητα, η γνώση της περιοχής ή ο τύπος των διωκτών, μπορούν να παίξουν επίσης ρόλο.

Η περίσπαση των διωκτών με τροφή ή θησαυρό (βλ. κεφάλαιο VIII), είναι μια στρατηγική που μπορεί να φανεί χρήσιμη στους τυχοδιώκτες.

Θησαυρός στις τυχαίες συμπλοκές

Κατά κανόνα, τα τέρατα που συναντώνται περιπλανώμενα στην ερημιά δεν μεταφέρουν θησαυρό. Ο θησαυρός, αν υπάρχει, μπορεί να βρεθεί φυλαγμένος στα λημέρια τους.

Πίνακες τυχαίων συμπλοκών στην ερημιά, ανάλογα με το περιβάλλον

d66	Πεδιάδες	d66	Λόφοι	d66	Βουνά	d66	Δάση	d66	Βάλτοι
11-13	Αγριόσκυλα	11-13	Αγριάνθρωποι	11-13	Αγριάνθρωποι	11-13	Αγριάνθρωποι	11	Αγριάνθρωποι
14-23	Άνθρωποι	14-15	Ακέφαλοι	14-15	Ακέφαλοι	14-21	Άνθρωποι	12-13	Ανδροβλάττες
24	Ακέφαλοι	16-23	Άνθρωποι	16-23	Άνθρωποι	22-23	Αρκόγλαυκοι	14-15	Άνθρωποι
25	Καγκύφ	24-25	Άρπυιες	24-25	Λυκόρνια	24-25	Αρκούδες	16-21	Βαθρακοδαίμονες
26	Ανδροβλάττες	26	Γίγαντες, κοινοί	26	Ιφρίτες	26-31	Γιγάντιες αράχνες	22	Βαλτοθήρια
31	Γιγ. Αράχνες	31	Σμερδοκόβαλοι	31	Γίγαντες	32	Γιγάντια Μάντις	23-25	Γιγάντια Ερπετά
32	Μαμούθ	32	Κόβαλοι	32	Αλιβαντες	33	Κερασφόροι	26	Χαλκόταυροι
33	Γιγάντια Μάντις	33-34	Γρύπες	33-34	Γρύπες	34	Γιγ. Νυχτερίδες	31-32	Γιγάντιο Όφεις
34	Γρύπες	35-36	Σμερδαλέοι	35-36	Σμερδαλέοι	35	Δράκοντες	33-34	Σμερδαλέοι
35	Δράκοντες	41	Μπούγαροι	41	Δράκοντες	36	Νύμφες	35	Δράκοντες
36-42	Κένταυροι	42	Μπούγαροι	42-43	Εξάχειρες	41	Δενδρόνυχες	36-41	Κόβαλοι
43-45	Κόβαλοι	43	Γεκ	44	Στοιχειά	42-43	Σμερδαλέοι	42	Μέδουσες
46	Λιθόρριθες	44	Καταχανάδες	45-46	Κυνοκέφαλοι	44-45	Αγριόχοιροι	43-44	Νεκροφάγοι
51-52	Κυνοκέφαλοι	45-46	Κυνοκέφαλοι	51	Μαρτιχόρες	46-52	Κόβαλοι	45	Βασιλίσκοι
53	Νεκροφάγοι	51	Σκέλεθρα	52	Λευκ. λεοπαρδ.	53	Θηριόμορφοι	46	Δράκαινες
54	Βρυκόλακες	52	Γρύπες	53	Σπηλαιολέοντες	54-55	Λύκοι	51-53	Οφίονες
55	Ογρίονες	53-54	Αγριόσκυλα	54	Νάγκα	56	Σμερδόλυκοι	54-55	Σαρκοσκέλεθρα
56	Οφίονες	55-56	Ογρίονες	55-56	Ογρίονες	61	Σαρκοβ. δέντρα	56-62	Σκέλεθρα
61	Ποντικόμορφοι	61	Λύκοι	61	Γιγ. σκορπιοί	62	Δράκαινες	63	Ξωτικά
62	Σκέλεθρα	62-64	Τελώνια	62-64	Τελώνια	63-64	Τελώνια	64	Σαρκοβ. δέντρα
63-64	Σμερδοκόβαλοι	65	Σκορπίονες	65	Λάμιες	65	Αραχνοθήρια	65	Στυμφαλίδες
65-66	Τελώνια	66	Δράκαινες	66	Δράκαινες	66	Χίμαιρες	66	Ύδρες

Πίνακας καθορισμού ανθρώπων (d66)

Πεδιάδες	Λόφοι	Βουνά	Δάση	Βάλτοι	Τύπος
11-12	11-21	11-21	11-16	11-22	Βάρβαροι
13-16	22-23	22-23	21-23	23-26	Αμαζόνες
21-22	25-34	24-36	24-25	31-32	Απελάτες
23-25	35-43	51-45	26-32	33-36	Δερβίσηδες
26-34	44-46	46-51	33-36	-	Έμποροι
35-41	51-53	52-54	41-51	41-43	Ληστές
42-52	54-55	55	52	44-46	Νομάδες
53-62	56-62	56-62	53-61	51-55	Στρατιώτες
63-66	63-66	63-66	62-66	56-66	Τυχοδιώκτες



Τυχαίες συμπλοκές στη θάλασσα

d66	Αποτέλεσμα
11-12	Άρπυιες
13-14	Γρύπες
15	Δράκοντες
16	Δράκαινες
21	Πνιγμένοι (σαρκοσκέλεθρα)
22	Γιγάντια χταπόδια
23-24	Δελφίνια (2-12)
25-26	Σκυλόψαρα (2-12)
31-32	Φάλαινα (ή Θαλάσσιο Τέρας, πιθ. 12+ σε 2d6)
33-34	Ιχθύονες
35	Τελχίνες
36-41	Πλοίο φάντασμα (σκέλεθρα, στοιχειά ή φάσματα)
42	Στοιχειακό, υδραίο
43-44	Ύδρες, θαλάσσιες
45-46	Γιγάντιοι όφεις, θαλάσσιοι
51-52	Ψαράδες (3-18)
53-55	Πειρατές
56-62	Έμποροι
63-64	Στρατιώτες
65-66	Τυχοδιώκτες

Αυτός ο πίνακας χρησιμοποιείται για τις περιπέτειες στη θάλασσα ή και σε νησιωτικές ή παράκτιες περιοχές. Οι τυχαίες συμπλοκές σε θαλάσσια ταξίδια κατά βάση ελέγχονται μία φορά κάθε 24 ώρες (και όχι μία κάθε 12 όπως στην ξηρά).

Οι άνθρωποι, όταν συναντώνται, θα επιβαίνουν σε πλοία κατάλληλου τύπου και αριθμού.

Τυχαίες συναντήσεις σε πόλεις

d66	Αποτέλεσμα	d66	Αποτέλεσμα
11	Νεκροφάγος	41	Φρουρά
12	Βρικόλακας	42	Μάγος
13	Ανδροβλάττες	43	Φένακας
14	Μεθυστακες	44	Κλέφτης
15	Συμμορία νεαρών	45	Έμπορος
16	Τυχοδιώκτες	46	Θιάσος
21	Μισθοφόροι	51	Δολοφόνος
22	Τσαρλατάνος	52	Δαιμόνιο
23	Αξιωματούχος με συνοδεία	53	Στρατιώτες
24	Ευγενής με συνοδεία	54	Πόρνες
25	Θηριόμορφος	55	Εργάτες
26	Πνεύμα/φάντασμα	56	Μετανάστες
31	Ποντικόμορφος	61	Χωρικοί
32	Γιγάντιοι αρουραίοι	62	Τραμπούκοι
33	Νοικοκυρά	63	Ζητιάνοι
34	Τροβαδούρος	64	Προσκυνητές
35	Μαστούρηδες	65	Μέλη σέκτας
36	Ταξιδιώτες	66	Θεραπευτής

Η πιθανότητα τυχαίας συνάντησης είναι 1 στις 6 για κάθε ώρα που τριγυρνά κανείς σε μια μεγάλη πόλη. Οι συνθήκες και η ακριβής περιοχή θα καθοριστούν από τον διαιτητή, ώστε να ταιριάζουν με τις περιστάσεις.



VII. Ερείπια και Λαβύρινθοι

Με τον όρο λαβύρινθος στο παιχνίδι, εννοούμε μια εκτεταμένη, δαιδαλώδη, υπόγεια συνήθως τοποθεσία που λειτουργεί ως πεδίο περιπέτειας και εξερεύνησης. Στα περισσότερα χρονικά υπάρχει τουλάχιστον ένας λαβύρινθος, ενώ σε κάποια άλλα, ένας αχανής μεγαλαβύρινθος μπορεί να αποτελεί τον κεντρικό άξονα της περιπέτειας.

Σε τέτοιες παράξενες κι επικίνδυνες τοποθεσίες συναντά κανείς θανατηφόρες παγίδες, τέρατα, θηρία και κάθε λογής διαταραγμένα καθάρματα. Αν δεν υπήρχαν επίσης κρυμμένοι θησαυροί, χρυσάφι, πετράδια και μαγικά αντικείμενα, θα ήταν μέρος που θα απέφευγαν ακόμα και οι πιο ανισόρροποι από τους τυχοδιώκτες.

Μερικά παραδείγματα τοποθεσιών που μπορούν να λειτουργήσουν ως λαβύρινθοι, είναι: στοές και μουντρούμια στα έγκατα κάποιου κάστρου, αρχαίες υπόγειες πόλεις, δαιδαλώδεις κατακόμβες, παλιές νεκροπόλεις, ο λαβύρινθος κάποιου παράφρονα μάγου, κτλ.

Σε κάποιες περιπτώσεις, κυρίως όσον αφορά τους εκτεταμένους πολυεπίπεδους μεγαλαβυρίνθους, η φύση, η ιστορία και ο σκοπός τους είναι ανεξήγητα ή ανεξιχνίαστα. Αυτοί οι αλλόκοτοι τόποι συγγενεύουν περισσότερο μ' αυτό που ονομάζουμε *Κάτω Κόσμος*, παρά με ανθρώπινα κατασκευάσματα.

Σχεδιασμός και διαχείριση λαβυρίνθων

Χάρτες και Βάθη

Ο διαιτητής που δημιουργεί έναν λαβύρινθο θα πρέπει αρχικά να αποφασίσει τα σχετικά με τη φύση και την τοποθεσία του. Έπειτα θα πρέπει να τον χαρτογραφήσει και να τοποθετήσει στα δωμάτιά του θησαυρούς, τέρατα ή ό,τι άλλο ενδιαφέρον εμπνευστεί. Οι χάρτες των λαβυρίνθων σχεδιάζονται συνήθως σε τετραγωνισμένο χαρτί, σε κλίμακα **τριών μέτρων ανά πλευρά τετραγώνου**.

Η γενική παραδοχή είναι ότι όσο πιο βαθιά εισχωρήσει κανείς μέσα σε έναν λαβύρινθο, τόσο αυξάνουν οι κίνδυνοι αλλά και οι θησαυροί. Στους κανόνες, το βάθος του λαβυρίνθου υποδηλώνει τη δυσκολία του: το 2^ο βάθος είναι πιο επικίνδυνο από το 1^ο. Ο διαιτητής θα πρέπει, όταν κατασκευάζει το λαβύρινθό του να φροντίσει, ώστε εκτός από τους αυξημένους κινδύνους, να υπάρχει και αρκετό κίνητρο για την κατάβαση σε όλο και βαθύτερα επίπεδα.

Σχεδιασμός του λαβυρίνθου

Προτού ξεκινήσει το παιχνίδι, ο διαιτητής θα πρέπει να έχει τουλάχιστον τρία βάθη του λαβυρίνθου χαρτογραφημένα και με καθορισμένα περιεχόμενα, έτοιμα για εξερεύνηση από τους παίκτες. Κάθε βάθος μπορεί αρχικά να αποτελείται από 30 έως 50 ξεχωριστά δωμάτια ή χώρους, χωρίς να αποκλείεται η επέκτασή του, αν χρειαστεί.



Ο λαβύρινθος μπορεί να διαθέτει παραπάνω από μία εισόδους, όπως και πολλαπλές συνδέσεις μεταξύ των διάφορων βαθών του.

Καλό είναι κάθε περιοχή του λαβυρίνθου να έχει στοιχεία που θα την κάνουν να ξεχωρίζει, όσον αφορά όχι μόνο την ατμόσφαιρά της, αλλά και τις προκλήσεις που παρουσιάζει. Για παράδειγμα, σε κάποιο κρυφό σημείο του 2^{ου} βάθους μπορεί να υπάρχει ένα μεγάλο ταφικό σύμπλεγμα γεμάτο παγιδευμένες κρύπτες, νέρτερους και νεκροφάγους. Κάπου βαθύτερα στο λαβύρινθο ίσως βρίσκεται το *Μεγάλο Βάραθρο*, όπου λέγεται πως φωλιάζει με τους θησαυρούς του ο Αταθαπαλάλ, ένα παράδοξο θηρίο που έχει τη μορφή γιγαντιαίου φλεγόμενου σκουληκιού. Για να φτάσει όμως κανείς εκεί, θα πρέπει να περάσει από ένα σύστημα σπηλαίων με επικίνδυνες χαράδρες, δαιδαλώδεις στοές και τοξικούς μύκητες.

Ο διαιτητής που σχεδιάζει ένα μεγαλαβύρινθο, μπορεί, αφού καθορίσει κάποιες κεντρικές περιοχές που έχει σκεφτεί, να συμπληρώσει τις υπόλοιπες με τυχαίο σχεδιασμό ή/και κατανομή περιεχομένων, χρησιμοποιώντας τη γεννήτρια τυχαίων λαβυρίνθων. Η τυχαία κατανομή βοηθά ώστε το κάθε βάθος να έχει την επικινδυνότητα και την ποσότητα θησαυρού που του αντιστοιχεί.

Ένας άλλος τρόπος, είναι να αρχίσει κανείς καθορίζοντας τυχαία το λαβύρινθο κι έπειτα να ρυθμίσει και να συνταιριάξει τα

αποτελέσματα των ζαριών όπως νομίζει, προσθέτοντας παράλληλα και περιοχές δικής του έμπνευσης. Αυτή η μέθοδος εκτός από διασκεδαστική είναι και σπουδαία στο να πυροδοτεί τη δημιουργικότητα του διαιτητή, καθώς η εξήγηση των διαφορών απρόβλεπτων αποτελεσμάτων μπορεί να γεννήσει ενδιαφέρουσες ιδέες έξω από τα συνηθισμένα.

Οι λεπτομέρειες στο λαβύρινθο είναι πάντα ωφέλιμες: ακόμα κι όταν ένα δωμάτιο είναι άδειο από τέρατα ή θησαυρό, μπορεί να περιέχει άλλα πράγματα όπως παρατημένα αντικείμενα, ίχνη, σκουπίδια, έπιπλα κτλ. Αυτά δεν προσθέτουν απλά στην ατμόσφαιρα του λαβυρίνθου, αλλά δημιουργούν και περαιτέρω ευκαιρίες για αλληλεπίδραση και εξερεύνηση (στοιχεία κεντρικά στο παιχνίδι).

Αξίζει επίσης να σημειωθεί, πως για να σχεδιαστεί ένας καλός λαβύρινθος θα πρέπει σε γενικές γραμμές να τηρείται ένα μέτρο: το να προσπαθεί κανείς να γεμίσει κάθε θάλαμο με «ενδιαφέροντα» πράγματα, θα οδηγήσει σε ένα παιχνίδι κουραστικό και χωρίς ουσιαστική αίσθηση εξερεύνησης. Ο καλός σχεδιαστής λαβυρίνθων κατανοεί τη χρήση των «άδειων» δωματίων, των αδιεξόδων, της ατμόσφαιρας και του ρυθμού.

Περιεχόμενα δωματίων στο λαβύρινθο

Όσον αφορά την κατανομή των περιεχομένων των δωματίων, εδώ προτείνεται μια ισορροπία ωφέλιμη για το ρυθμό της εξερεύνησης.

Τα τέρατα δεν θέλουμε να είναι συνωστισμένα στον λαβύρινθο, οπότε θα βρίσκονται περίπου στο 1/3 των δωματίων (πιθ. 2 στις 6).

Θησαυρός θα υπάρχει στο 50% των περιπτώσεων αν ένα δωμάτιο κατοικείται από τέρατα, ενώ στα υπόλοιπα δωμάτια μονάχα 1 στις 6 φορές. Ο θησαυρός θα είναι ανάλογος του βάθους και θα είναι γενικά κρυμμένος ή τουλάχιστον φυλασσόμενος.

Παράδοξα, δομικές παγίδες και σκάλες που οδηγούν σε άλλα βόθρα θα είναι πιο σπάνια και το καθένα θα βρίσκεται περίπου σε 1 στα 20 δωμάτια.

Τα μισά περίπου δωμάτια του λαβυρίνθου θα είναι *άδεια*. Αυτό δεν σημαίνει απαραίτητα ότι είναι *τελείως* κενά, αλλά ότι δεν περιέχουν τέρατα, παγίδες, θησαυρούς, παράδοξα, κτλ.

Ο πίνακας που ακολουθεί, συνοψίζει τα παραπάνω και θα βοηθήσει στην τυχαία κατανομή των περιεχομένων του λαβυρίνθου. Περισσότερα εργαλεία για τυχαία κατασκευή λαβυρίνθων βρίσκονται αργότερα στο κεφάλαιο.

Καθορισμός περιεχομένων δωματίου

d6	Περιεχόμενα	Θησαυρός με (d6)
1-2	Τέρας	1-3
3-5	Άδειο	1
6	(1-2) Παράδοξα (3-4) Σκάλες* (5-6) Παγίδα	1

*Ελέγχεται ξανά για περιεχόμενα, αγνοώντας άλλες σκάλες.

Διαχείριση του λαβυρίνθου σε βάθος χρόνου

Όπως ακριβώς ισχύει και για το γενικότερο σκηνικό της περιπέτειας, έτσι και όσον αφορά την εξερεύνηση των λαβυρίνθων, η

πάροδος του χρόνου είναι σημαντικό να λαμβάνεται υπόψιν από τον διαιτητή.

Ας υποθέσουμε, για παράδειγμα, ότι οι χαρακτήρες των παικτών εισβάλλουν σε κάποιο λημέρι τεράτων στο λαβύρινθο, κι έπειτα από μερικές αψιμαχίες αποσύρονται για να ξεκουραστούν ή να αναδιοργανωθούν. Αν αποφασίσουν να επιστρέψουν έπειτα από λίγες μέρες, είναι απίθανο να βρουν τα πράγματα όπως τα άφησαν: τα εναπομείναντα τέρατα μπορεί να φρόντισαν να στησουν ενέδρες και παγίδες, να κάλεσαν ενισχύσεις, ή ακόμα και να μετέφεραν αλλού τη φωλιά και τον θησαυρό τους.

Είναι επίσης λογικό ότι θησαυρός που έχει προσπεραστεί από τους παίκτες χωρίς να παρθεί, ενδέχεται να βρεθεί από κάποιον άλλο.

Τα παραπάνω θα αποφασιστούν από τον διαιτητή με κατάληπτες ζαριές πιθανοτήτων, ανάλογα με την κατάσταση και τον χρόνο που έχει παρέλθει.

Διατήρηση της αίσθησης κινδύνου και εξερεύνησης

Ένας εκτεταμένος λαβύρινθος δεν είναι ένα μέρος στατικό, αλλά έχει δυναμισμό και «ζωή» που εξελίσσεται σε βάθος χρόνου. Ο διαιτητής θα πρέπει να το προσομοιώνει αυτό, διατηρώντας έτσι και την αίσθηση κινδύνου του λαβυρίνθου. Εδώ προτείνονται δυο συνηθισμένες μέθοδοι για να επιτευχθούν τα παραπάνω:

Εποικισμός από τέρατα

Περιοχές του λαβυρίνθου που καθαρίστηκαν από τέρατα και έμειναν ακατοίκητες, μπορεί έπειτα από κάποιο καιρό να εποικιστούν από άλλα πλάσματα. Σε έναν εκτεταμένο λαβύρινθο ίσως χρειαστούν μερικές εβδομάδες ώστε να ξαναγεμίσουν τα αδειανά δωμάτια.

Για κάθε βδομάδα που περνά, ο διαιτητής μπορεί να ελέγχει με ένα ζάρι την γενική πιθανότητα εποικισμού του λαβυρίνθου, που κατά βάση είναι 2 στις 6. Αν αυτή η πιθανότητα επιβεβαιωθεί, κάθε άδειο δωμάτιο που εξερευνήθηκε προηγουμένως από τους παίκτες θα ελεγχθεί ξεχωριστά για εποικισμό, με πιθανότητα επίσης 2 στις 6.

Τα νεοφερμένα αυτά τέρατα θα διαθέτουν θησαυρό μόνο 1 στις 6 φορές, καθώς η αυτή η περιοχή του λαβυρίνθου έχει ήδη λεηλατηθεί. Ο κανόνας για τον μειωμένο θησαυρό είναι σημαντικός, ώστε να ενθαρρύνεται η περαιτέρω εξερεύνηση του λαβυρίνθου.

Οριζόντια επέκταση

Η κατακόρυφη επέκταση του λαβυρίνθου είναι φυσική και αναμενόμενη, καθώς όσο η κομπανία δυναμώνει θα φιλοδοξεί να κατέλθει σε όλο και πιο επικίνδυνες περιοχές. Η οριζόντια επέκταση όμως, αφορά την επέκταση των υπαρχόντων βαθμών, που έχουν ήδη –πλήρως ή εν μέρει– εξερευνηθεί. Αυτό μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους: ίσως αποκαλυφθούν άγνωστα περάσματα που δίνουν πρόσβαση σε νέες περιοχές ή μπορεί υπάρχοντα περάσματα να αποκλειστούν αλλάζοντας τις συνηθισμένες διαδρομές.

Οι παράμετροι για τα παραπάνω καθορίζονται από τον διαιτητή, ανάλογα με τη φύση, την κατάσταση και τη δυναμική του

λαβυρίνθου, όπως και τις ανάγκες του χρονικού. Αν, για παράδειγμα, τα ρηχότερα βάθη έχουν εξερευνηθεί και λεηλατηθεί πλήρως, μπορεί να χρειαστεί στο πρώτο βάθος μια καινούρια περιοχή προς εξερεύνηση από τους αρχάριους τυχοδιώκτες.

Εξερεύνηση του λαβυρίνθου

Εδώ εξετάζεται η κίνηση της κομπανίας και το πέρασμα του χρόνου στο λαβύρινθο. Η διαχείριση του χρόνου από τους παίκτες είναι σημαντική, καθώς όσο χρονοτριβεί κανείς, τόσο αυξάνεται και η πιθανότητα μιας τυχαίας συμπλοκής με τέρατα.

Κύκλοι εξερεύνησης

Για να διευκολυνθεί η μέτρηση του χρόνου από τον διαιτητή όταν οι παίκτες εξερευνούν ένα λαβύρινθο, ορίζουμε μια μονάδα χρόνου που θα ονομάσουμε **κύκλο** και που διαρκεί 10 λεπτά.

$$1 \text{ κύκλος} \approx 10 \text{ λεπτά}$$

Στο τέλος κάθε κύκλου ο διαιτητής ελέγχει με ένα ζάρι το αν θα συμβεί κάποια τυχαία συμπλοκή (με βασική πιθ. 1 στις 6). Οι τυχαίες συμπλοκές των λαβυρίνθων εξετάζονται λεπτομερώς αργότερα στο κεφάλαιο.

Πέρασμα του χρόνου στο λαβύρινθο

Το πόσος χρόνος ξοδεύεται από τους παίκτες για την εκτέλεση διαφόρων πράξεων κρίνεται από τον διαιτητή ανά περίπτωση. Σε γενικές γραμμές, η εξέταση μιας επιφάνειας 3 τετραγωνικών μέτρων για μυστικά ή το γέμισμα ενός σακιού με νομίσματα χρειάζονται έναν ολόκληρο κύκλο 10 λεπτών, ενώ το άκουσμα θορύβων περίπου 3 λεπτά.

Κίνηση στο λαβύρινθο

Η κίνηση της κομπανίας στο λαβύρινθο μετριέται σε απόσταση ανά κύκλο εξερεύνησης και μπορεί να κωδικοποιηθεί σε τρεις διαφορετικούς τύπους:

Κίνηση ανά κύκλο εξερεύνησης

Τύπος κίνησης	Απόσταση σε μέτρα	Σημειώσεις
Εξερεύνησης	60 (20 τετράγωνα)	Χαρτογράφηση, παρατήρηση
Βιαστική	120 (40 τετράγωνα)	Βιαστική, απρόσεκτη κίνηση
Τρέξιμο	Ταχύτητα μάχης x 6	Κουραστική, θορυβώδης

Κίνηση εξερεύνησης: Τυπικά, η κίνηση σε άγνωστες περιοχές του λαβυρίνθου γίνεται με *ταχύτητα εξερεύνησης*. Αυτού του τύπου η κίνηση επιτρέπει στην κομπανία να κινείται σχετικά αθόρυβα, εξετάζοντας προσεκτικά το περιβάλλον, χαρτογραφώντας και συμβουλευόμενη τη χάρτη της. Κατ' αυτόν τον τρόπο καλύπτονται *60 μέτρα ανά κύκλο εξερεύνησης* (ή 20 τετράγωνα σε χαρτί σχεδίασης).

Βιαστική κίνηση: Όταν η κομπανία θέλει να κινηθεί *βιαστικά*, μπορεί να το κάνει με τη διπλάσια ταχύτητα, καλύπτοντας δηλαδή απόσταση *120 μέτρων* (ή 40 τετραγώνων) κατά τη διάρκεια ενός κύκλου. Η βιαστική κίνηση δεν προτείνεται σε άγνωστες περιοχές του λαβυρίνθου, καθώς δεν επιτρέπει χαρτογράφηση ούτε προσεκτική εξέταση του περιβάλλοντος. Η κίνηση αυτή δεν παύει να είναι αργή και σχετικά αθόρυβη (δεν είναι τρέξιμο).

Τρέξιμο: Όταν κάποιος θέλει να απλά να *τρέξει*, όπως για παράδειγμα σε περιπτώσεις καταδίωξης, χρησιμοποιούνται οι κανόνες κίνησης ανά γύρο μάχης. Το τρέξιμο, εκτός από επικίνδυνο στα σκοτεινά ερειπωμένα μέρη όπως οι λαβύρινθοι, είναι επίσης κουραστικό και επιτρέπεται συνεχόμενα μονάχα για 1 λεπτό, μέσα στο οποίο η απόσταση που καλύπτει κανείς είναι η *ταχύτητα μάχης του x 6* (240 μέτρα ή 80 τετράγωνα για κάποιον χωρίς επιβάρυνση).

Μετά το τρέξιμο, οι χαρακτήρες θα πρέπει να ξεποστάσουν για έναν ολόκληρο κύκλο, αλλιώς θα έχουν -1 στις ζαριές μάχης λόγω εξάντλησης.

Εξαιτίας του θορύβου που προκαλείται από το τρέξιμο, υπάρχει πιθανότητα 1 στις 6 να κινητοποιηθούν ομάδες εχθρών που βρίσκονται σε κοντινά δωμάτια.

Παράταξη της κομπανίας

Κατά την εξερεύνηση του λαβυρίνθου έχει συχνά μεγάλη σημασία το πώς είναι παρατεταγμένη η ομάδα, καθώς αυτό βοηθά στο να απαντηθούν ερωτήματα όπως το ποιός θα ενεργοποιήσει μία παγίδα, ποιός βρίσκεται κατά μέτωπο με τον εχθρό στην αρχή μιας συμπλοκής ή ποιός θα χτυπηθεί σε περίπτωση πισώπλατου αιφνιδιασμού.

Γενικά, ένας διάδρομος πλάτους 3 μέτρων επιτρέπει μέχρι και σε 3 άτομα να πολεμούν το ένα δίπλα στο άλλο, εάν βέβαια χρησιμοποιούν όπλα που δεν έχουν μεγάλες απαιτήσεις χώρου. Για να κρατηθεί πάντως μια αποτελεσματική αμυντική γραμμή στο διάδρομο, 2 πολεμιστές είναι αρκετοί.

Οι παίκτες πρέπει να φροντίσουν να καθορίσουν την παράταξη τους σημειώνοντάς την σε ένα κομμάτι χαρτί ή χρησιμοποιώντας μινιατούρες για να αναπαραστήσουν τις θέσεις τους. Αν παραλείψουν να το κάνουν, ο διαιτητής θα υποθέσει πως η παράταξή τους είναι ανοργάνωτη και θα καθορίσει την θέση του καθένα με τυχαία επιλογή.

Τέρατα στο λαβύρινθο

Οι λαβύρινθοι, μέρη παράδοξα και αλλόκοσμα, έχουν και αντίστοιχους κατοίκους. Όταν αναφερόμαστε σε *τέρατα* εννοούμε κάθε είδος πλάσματος που συναντά κανείς εκεί, συμπεριλαμβανομένων των θηρίων αλλά και των ανθρώπων ή ανανθρώπων. Αναλυτικές λίστες, στατιστικά και περιγραφές των τεράτων μπορεί να βρει κανείς στο επόμενο κεφάλαιο. Εδώ σχολιάζεται ο ρόλος και η λειτουργία τους μέσα στο λαβύρινθο.

Τα τέρατα βρίσκονται στους λαβυρίνθους για διάφορους λόγους. Κάποια, όπως τα τελώνια, οι αρκόγλαυκοι ή άλλου είδους θηρία μπορεί να έχουν εκεί το κρησφύγετο ή τη φωλιά τους. Άλλα τέρατα, όπως τα σκέλεθρα ή τα γκόλεμ, είναι καταραμένα

ή δεσμευμένα με μαγεία στο να φυλάνε κάποια τοποθεσία. Απελάτες, δερβίσηδες, παράφρονες μάγοι και κάθε είδους τυχοδιώκτες επισκέπτονται τους λαβυρίνθους αναζητώντας πλούτο, μαγεία, φήμη ή απλά καταφύγιο. Υπάρχουν βέβαια και ορισμένα πλάσματα όπως οι δηλητηριώδεις ανεμώνες, οι δρασσελιστές ή οι αποκρουστικές μελανές μάζες, που απλά αποτελούν μέρος του υπόγειου *οικοσυστήματος* των λαβυρίνθων.

Τοποθέτηση τεράτων στο λαβύρινθο

Ο διαιτητής που τοποθετεί τέρατα στις περιοχές του λαβυρίνθου του, καλό θα είναι να κρατά κάποιες ισορροπίες.

Η κατανομή των τεράτων δεν θα πρέπει να είναι πολύ πυκνή ούτε πολύ αραιή: ο γενικός κανόνας είναι ότι περίπου το 1/3 των δωματίων θα περιέχουν κάποιου είδους τέρας.

Όσο για την δύναμη των τεράτων, η γενική παραδοχή είναι ότι όσο βαθύτερα εισέρχεται κανείς στο λαβύρινθο, τόσο πιο επικίνδυνα τείνουν να είναι τα τέρατα που συναντά. Αυτό δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχουν εξαιρέσεις, εννοώντας συναντήσεις με τέρατα «εκτός βάθους», αν και το πλήθος αυτών των τεράτων καλό θα είναι να ρυθμίζεται ανάλογα (βλ. τους πίνακες καθορισμού τεράτων αργότερα στο κεφάλαιο).

Η λογική με την οποία επιλέγονται τα τέρατα και τοποθετούνται στους διάφορους χώρους ποικίλει και εξαρτάται από τη φύση της εκάστοτε τοποθεσίας. Χωρίς να θέλουμε να αποκλείσουμε τις παράδοξες εκπλήξεις (στις οποίες οδηγεί συνήθως ο τυχαίος καθορισμός), προτείνεται να υπάρχει κάποια συνέπεια στη γενική κατανομή των τεράτων έτσι ώστε ο λαβύρινθος να μη μοιάζει εντελώς παράλογος. Για παράδειγμα, μεγάλες ομάδες ανθρωποειδών τεράτων είναι πιθανό να κατακτήσουν μια ενιαία περιοχή αρκετών θόλων ώστε να τη χρησιμοποιούν ως κρησφύγετο. Τα νοήμονα τέρατα επίσης τείνουν να αποφεύγουν περιοχές που κατοικούνται από ιδιαίτερα επικίνδυνα ή τρομακτικά θηρία: δεν θα δει κανείς μια φωλιά κοβάλων εν μέσω μιας στοιχειωμένης από νεότερους νεκρόπολης. Αντίθετα, τίποτα δεν εμποδίζει τα δηλητηριώδη νερόφιδα να παραμονεύουν δίπλα στα ζωντανά *αγάλματα* του πλημμυρισμένου ναού.

Πέρα από τα τέρατα που έχουν τοποθετηθεί σε συγκεκριμένες περιοχές, υπάρχουν κι αυτά που συναντώνται σε τυχαίες συμπλοκές. Ο κανόνας αυτός προσομοιώνει την παραδοχή ότι, εφόσον τα τέρατα βρίσκονται σε κίνηση μέσα στο λαβύρινθο, κανένα σημείο δεν είναι τελείως ασφαλές για πολλή ώρα. Από πλευράς παιχνιδιού, το ρίσκο των τυχαίων συμπλοκών αναγκάζει τους παίκτες να διαχειρίζονται στρατηγικά το χρόνο τους και να σχεδιάζουν με προσοχή τις εξορμήσεις τους στο λαβύρινθο.

Καταδίωξη και διαφυγή στο λαβύρινθο

Ακολουθούν μερικές οδηγίες για τον χειρισμό των καταδίωξεων μέσα σε λαβυρίνθους. Δεν είναι απόλυτοι κανόνες, αλλά θα προσαρμοστούν από τον διαιτητή ανά περίπτωση, καθώς τα τέρατα διαφέρουν μεταξύ τους ως προς τη συμπεριφορά και τα κίνητρά τους. Για παράδειγμα κάποιο πεινασμένο θηρίο είναι πιθανό να κυνηγήσει τη λεία του με μεγάλη επιμονή, ενώ ένας νεότερος τυμβολίκτορας δεν θα απομακρυνθεί ποτέ από την κρύπτη που φρουρεί.

Σε γενικές γραμμές τα εχθρικά τέρατα καταδιώκουν τους χαρακτήρες, εκτός κι αν κρίνουν πως η μάχη είναι πέρα από τις

δυνάμεις τους. Πλάσματα χωρίς ένστικτο επιβίωσης, όπως οι άμυαλοι νεότεροι, επιτίθενται χωρίς ενδοιασμούς.

Η σχέση των ταχυτήτων διωκτών και διωκόμενων είναι σημαντικός παράγοντας στην κρίση των καταδίωξεων καθώς η απόσταση μεταξύ των πλευρών μεγαλώνει η μικραίνει κάθε γύρο αναλόγως.

Κάθε φορά που τα τέρατα χάνουν από το οπτικό τους πεδίο τους χαρακτήρες που καταδιώκουν (λόγω κάποιας στροφής, σκάλας ή πόρτας), 3 στις 6 φορές θα συνεχίσουν την καταδίωξη. Αν οι καταδιωκόμενοι χαρακτήρες περάσουν από κάποια μυστική δίοδο, τα τέρατα ακολουθούν μόνο 1 στις 6 των περιπτώσεων. Σε γενικές γραμμές, τα τέρατα παρατούν την καταδίωξη αν οι χαρακτήρες απομακρυνθούν περισσότερο από 40 μέτρα.

Ορισμένα τέρατα μπορεί να αποθαρρυνθούν από τη χρήση εύφλεκτου λαδιού κατά την καταδίωξη. Η περίσπαση των διωκτών με τροφή ή θησαυρό (βλ. κεφάλαιο VIII), είναι άλλη μια στρατηγική που μπορεί να φανεί χρήσιμη στους τυχοδιώκτες.

Θησαυρός στο λαβύρινθο

Κρύψιμο και φύλαξη θησαυρού

Ο θησαυρός στους λαβυρίνθους δεν βρίσκεται εκτεθειμένος σε κοινή θέα αλλά είναι συνήθως φυλαγμένος, κρυμμένος ή και παγιδευμένος. Ένα λεπτομερές περιβάλλον στο λαβύρινθο μπορεί να προσφέρει πολλές ευκαιρίες για ενδιαφέρουσες κρυψώνες, των οποίων ο εντοπισμός θα απαιτεί παρατηρητικότητα και ποινηρία.

Επιβάρυνση και μεταφορά θησαυρού

Η *επιβάρυνση* που προκαλεί ο θησαυρός είναι μια έγνοια για τους τυχοδιώκτες, καθώς περιορίζει όχι μόνο την ποσότητα του θησαυρού που μπορούν να λαφυραγωγήσουν, αλλά και την κινητικότητα τους στο λαβύρινθο. Δεν είναι απίθανο να αναγκαστεί κανείς να ξεφορτωθεί θησαυρό που μεταφέρει ώστε να ξεφύγει από τέρατα που τον καταδιώκουν.

Όπως είναι φυσικό, οι ακριβοί θησαυροί μικρής επιβάρυνσης όπως τα πετράδια και τα κοσμήματα, είναι και οι πιο περιζήτητοι. Τα νομίσματα (που είναι ο πιο συνηθισμένος τύπος χρηματικού θησαυρού) είναι αξιοσημείωτου βάρους και η μεταφορά τους απαιτεί σακιά. Άλλα αντικείμενα αξίας που μπορεί να βρεθούν, όπως αγάλματα περίτεχνα ή κατασκευασμένα από ακριβά υλικά, ενδεχομένως να απαιτούν μέχρι και κάρα για να μεταφερθούν πίσω στον πολιτισμό, ενώ η μετακίνησή τους στο λαβύρινθο μπορεί να είναι από μόνη της μια ολόκληρη επιχείρηση.

Ποσότητα θησαυρού ανά βάθος

Η ποσότητα του θησαυρού που θα τοποθετηθεί στο λαβύρινθο θα ρυθμιστεί κατάλληλα από τον διαιτητή, συνήθως με έναν συνδυασμό τυχαίου καθορισμού και τοποθέτησης από τον ίδιο. Η γενική παραδοχή είναι ότι στο πρώτο βάθος ο θησαυρός είναι μικρός, και αυξάνει όσο βαθύτερα κατέρχεται κανείς. Εφόσον στους λαβυρίνθους ο κίνδυνος είναι ανάλογος του βάθους, ο θησαυρός θα πρέπει να είναι *τουλάχιστον* ανάλογος, ώστε να αποτελεί κίνητρο για κατάβαση και εξερεύνηση.

Ενδεικτικές ποσότητες θησαυρού ανά βάθος μπορούν να βρεθούν στο κεφάλαιο IX, στον *Πίνακα καθορισμού θησαυρών*. Εκεί, ο αριθμός του τύπου θησαυρού αντιστοιχεί με το βάθος του λαβυρίνθου. Ο τυχαίος καθορισμός των θησαυρών βάσει αυτού του πίνακα θα εξασφαλίσει μια στατιστική συνέπεια στην αξία των θησαυρών για κάθε βάθος.

Θησαυρός και τέρατα

Μπορεί κανείς να υποθέσει ότι ο θησαυρός που βρίσκεται στους λαβυρίνθους ανήκει σε κάποια αρχαία κρύπτη που δεν έχει ακόμα εντοπιστεί. Άλλες φορές βγάζει νόημα να ανήκει σε κάποιο τέρας που τον έχει διεκδικήσει και κρύψει στο λημέρι του μέσα στο λαβύρινθο. Αν ισχύει κάτι τέτοιο, ένα νοήμον τέρας ενδέχεται να αξιοποιήσει τυχόν μαγικά αντικείμενα που έχει στην κατοχή του.

Όσον αφορά τα τέρατα που συναντά κανείς σε τυχαίες συμπλοκές, αυτά σπάνια μεταφέρουν θησαυρό σε αξιοσημείωτη ποσότητα.

Παγίδες, μυστικά, παράδοξα

Παγίδες

Οι παγίδες στους λαβυρίνθους είναι συνήθως τοποθετημένες με σκοπό να προστατεύσουν κάποιο πέρασμα ή κάποιο μέρος όπου φυλάσσεται θησαυρός. Κάθε παγίδα έχει το δικό της τρόπο λειτουργίας και ενεργοποίησης.

Παραδείγματα διάφορων παγίδων μπορούν να βρεθούν παρακάτω, στους πίνακες δημιουργίας λαβυρίνθων. Οι παγίδες αυτές είναι σχετικά απλές και άμεσες. Ο διαιτητής ενθαρρύνεται να επινοήσει πιο περίτεχνες ή ευφάνταστες παγίδες όταν του δίνεται η ευκαιρία. Οι περίπλοκες παγίδες έχουν ενδιαφέρον καθώς απαιτούν πειραματισμό και πονηριά από τους παίκτες για να κατανοηθούν και στη συνέχεια να αφοπλιστούν ή να παρακαμφθούν.

Ενεργοποίηση

Οι τρόποι ενεργοποίησης των παγίδων ποικίλουν: μπορεί μια παγίδα να ενεργοποιείται με το που ανοίγει κανείς μια πόρτα ή ένα σεντούκι, ενώ μια άλλη αν πατηθεί ένα σημείο στο πάτωμα. Παγίδες που βρίσκονται σε ένα συγκεκριμένο σημείο (όπως ένα πλακάκι), ή σχετικά μικροί λάκκοι και καταπακτές σε εκτεταμένους χώρους ενεργοποιούνται μόνον εάν ο διαιτητής φέρει 1-2 σε ένα ζαρί (ή αν κάποιος πατήσει *ακριβώς* στο σημείο που τις ενεργοποιεί). Διαφορετικά θεωρούμε ότι παρακάμφθηκαν εν αγνοία του τυχοδιώκτη. Αυτή η πιθανότητα θα ελέγχεται κάθε φορά που κάποιος περνά από την περιοχή της παγίδας.

Αν κάποιος άτυχος τυχοδιώκτης ενεργοποιήσει μια παγίδα, ίσως του δοθεί κάποια ευκαιρία να αποφύγει τα αποτελέσματά της με μια ζαριά αποφυγής. Αυτό αφορά επιδράσεις που συνήθως επιτρέπουν ζαριά αποφυγής, όπως δηλητηριώδη αέρια, εκρήξεις ή ξόρκια. Υπάρχουν επίσης παγίδες που ενεργοποιούν συμβατικές επιθέσεις όπως εκτόξευση βελών και ακοντίων, από τις οποίες μπορεί να προστατέψει η πανοπλία: σε τέτοιες περιπτώσεις γίνεται χρήση του μηχανισμού της ζαριάς μάχης. Η ζαριά αυτή εκτελείται συνήθως με 5+, αν και μπορεί να



εξαρτάται από την κατασκευή της παγίδας. Οι πολυμήχανοι, όταν αντιμετωπίζουν τέτοιες παγίδες, κερδίζουν τροποποίηση στη θωράκισή τους όμοια μ' αυτή που κερδίζουν και στην αποφυγή των παγίδων γενικά.

Εντοπισμός

Οι παγίδες δεν είναι φυσικά φανερές, αλλά συγκαλυμμένες. Οι συνετοί παίκτες αφιερώνουν χρόνο ώστε να εξετάσουν προσεκτικά την περιοχή στην οποία υποπτεύονται την παρουσία τους (ο διαιτητής δεν θα πρέπει να ξεχνά να ελέγχει για τυχαίες συμπλοκές όποτε πρέπει). Ένα παράταιρο πλακάκι, περιέργες οπές σε τοίχους ή πόρτες, ανεξήγητα σημάδια φθοράς, εκτεθειμένος θησαυρός, απομεινάρια άλλων τυχοδιωκτών, κανονικά πρέπει να κινήσουν υποψίες για περαιτέρω έρευνα έτσι ώστε να εντοπιστούν οι παγίδες και να βρεθεί κάποιος τρόπος αντιμετώπισής τους.

Ορισμένες μικρές, περίτεχνες παγίδες, όπως αυτές που τοποθετούνται σε σεντούκια ή κλειδαριές, είναι πολύ δύσκολο να εντοπιστούν. Μόνο οι *πολυμήχανοι*, εξετάζοντας το αντικείμενο και φέρνοντας μια ζαριά τεχνάσματος, μπορούν να εντοπίσουν τέτοιους μηχανισμούς.

Αφοπλισμός

Ακόμα και όταν μια παγίδα είναι δύσκολο να αφοπλιστεί, ίσως είναι δυνατόν να ενεργοποιηθεί με ασφάλεια από απόσταση. Σε γενικές γραμμές, ο καθένας μπορεί να δοκιμάσει με κάποιον τρόπο να εξουδετερώσει ή να παρακάμψει μια μεγάλη δομική

παγίδα. Οι μικρές παγίδες που λειτουργούν με περίπλοκους μηχανισμούς αφοπλίζονται μονάχα από τον πολυμήχανο, με ζαριά τεχνάσματος.

Μυστικές δίοδοι

Δεν είναι σπάνιο σημαντικά δωμάτια ή θησαυροί των λαβυρίνθων να βρίσκονται πίσω από κάποια μυστική δίοδο. Οι μυστικές δίοδοι μπορούν να είναι κρυφές πόρτες, συρόμενοι τοίχοι, κρυμμένα περάσματα, κτλ. Συνήθως η αφιέρωση κάποιου χρόνου για προσεκτική εξέταση του σημείου που υποπτεύεται κανείς την παρουσία μιας τέτοιας διόδου είναι αρκετή για να την αποκαλύψει. Υποθέτουμε ότι η προσεκτική εξέταση επιφάνειας 3 τετραγωνικών μέτρων χρειάζεται 10 λεπτά.

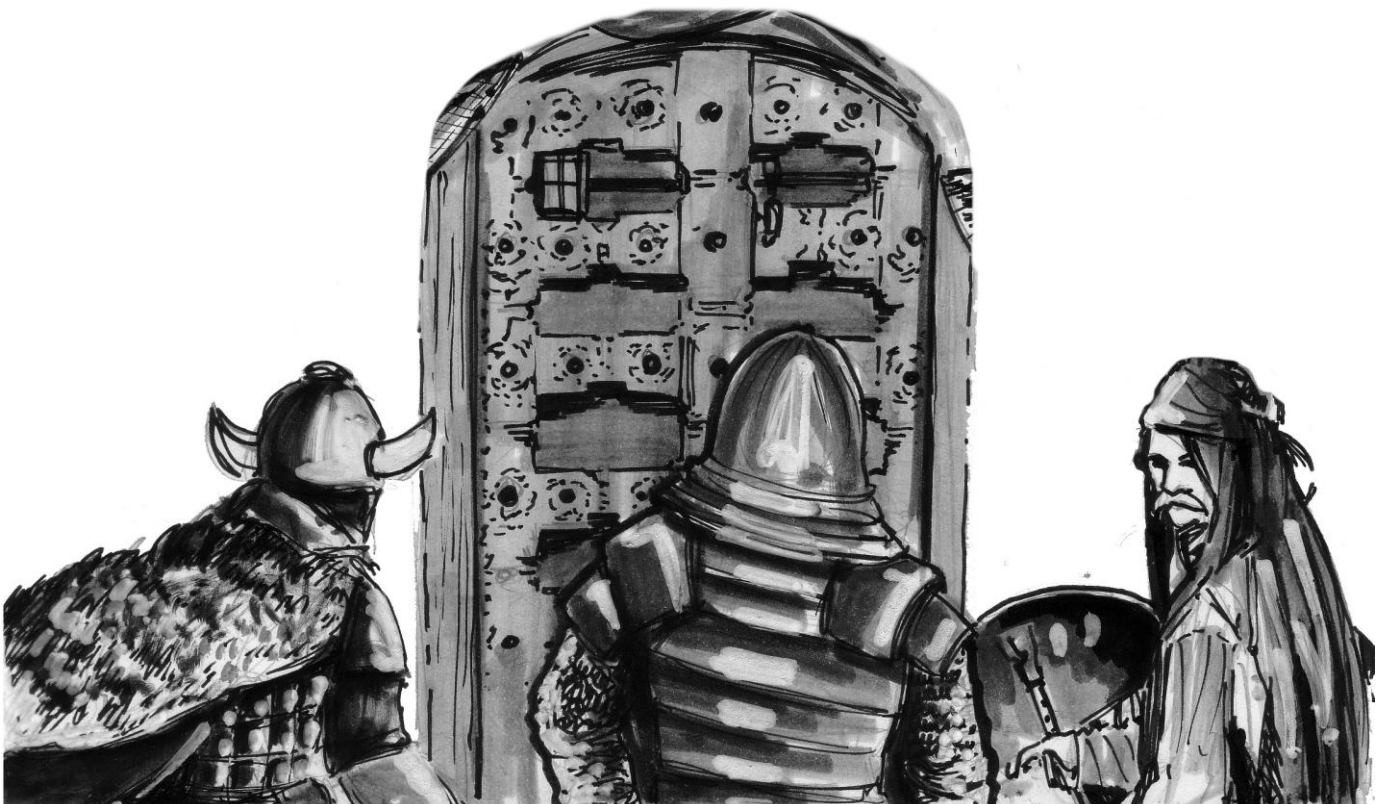
Ο τρόπος με τον οποίο ανοίγει μια μυστική δίοδος, αφού ανακαλυφθεί, είναι μια άλλη υπόθεση και εξαρτάται από την φύση και την κατασκευή της: ένα κομμάτι του τοίχου μπορεί να μετακινείται με ένα απλό σπρώξιμο, ένας κρυμμένος μοχλός

μπορεί να αλλάζει τον προσανατολισμό του δωματίου, ή μια μαγική πόρτα να ανοίγει προφέροντας μια συγκεκριμένη λέξη, κτλ.

Παράδοξα

Οι λαβύρινθοι και τα ερείπια είναι μέρη αρχαίας μαγείας και μυστηρίου όπου κανείς δεν μπορεί να είναι σίγουρος για το τι θα συναντήσει. Οι παίκτες είναι πιθανό να έρθουν αντιμέτωποι με διάφορα παράδοξα αντικείμενα ή συμβάντα, όπως σιντριβάνια με μαγικά ύδατα, μέρη ανεστραμμένης βαρύτητας, ζωντανές τοιχογραφίες και μαγεμένες πύλες. Αυτά μπορεί να είναι ωφέλιμα, επικίνδυνα ή αδιάφορα, όμως συχνά αυτό δεν είναι εμφανές από την αρχή. Κομμάτι της επιτυχούς εξερεύνησης είναι και η αποκρυπτογράφηση και διαχείριση των παραδόξων του λαβυρίνθου.

Στους πίνακες δημιουργίας λαβυρίνθων υπάρχουν γεννήτριες που μπορούν να βοηθήσουν στη δημιουργία παραδόξων αντικειμένων και φαινομένων.



Γεννήτρια τυχαίων λαβυρίνθων



Οι πίνακες και οι κανόνες που ακολουθούν είναι χρήσιμοι για το χτίσιμο περιοχών στο λαβύρινθο του διαιτητή ή και για διεξαγωγή σόλο παιχνιδιού. Ακόμα κι αν ο διαιτητής δεν θέλει να φτιάξει το λαβύρινθό του με τυχαίο τρόπο, εδώ θα βρει πολλά εργαλεία, ιδέες και λίστες που μπορεί να αξιοποιήσει.

Το σύστημα αυτό συνδυάζει το τυχαίο με τις λογικές παρεμβάσεις του διαιτητή ώστε να είναι απρόβλεπτο χωρίς να γίνεται παράλογο. Αν, για παράδειγμα, ριχτεί στα ζάρια ένα δωμάτιο και ο χώρος προς την κατεύθυνσή του είναι ανεπαρκής, ο διαιτητής θα προσαρμόσει το μέγεθος ή το σχήμα του, ή θα το ακυρώσει. Το ίδιο ισχύει και για την κατεύθυνση που αναπτύσσονται οι διάδρομοι ή οι διακλαδώσεις τους, όπως και το πού βρίσκονται οι έξοδοι των δωματίων: όταν το τυχαίο αποτέλεσμα δεν είναι ικανοποιητικό, ο διαιτητής είναι ελεύθερος να το αγνοήσει και να το καθορίσει κατά την κρίση του.

Οι αποστάσεις και τα μεγέθη μετρούνται σε **τετράγωνα (τ)**, πλευράς **τριών μέτρων**.

Σύνοψη γεννητριών λαβυρίνθου

- I. Αρχική περιοχή
- II. Διάδρομοι
- III. Δωμάτια
- IV. Έξοδοι και πόρτες
- V. Περιεχόμενα δωματίων
- VI. Σκάλες
- VII. Θησαυρός
- VIII. Παγίδες
- IX. Παράδοξα
- X. Ατμόσφαιρα, λεπτομέρειες, ήχοι, οσμές

I. Αρχική περιοχή

Η αρχική περιοχή του λαβυρίνθου προτείνεται να διαθέτει τέσσερις με έξι εξόδους (1d3+3), με τρεις τουλάχιστον από αυτές να είναι διάδρομοι. Το μέγεθος και το σχήμα της αρχικής περιοχής, θα πρέπει να είναι τέτοιο που θα μπορεί εύκολα να χωρέσει τις

εξόδους που της αναλογούν. Βολικά σχέδια είναι ένας πλατύς και μακρύς διάδρομος που στηρίζεται σε κολώνες, ένας μεγάλος θόλος, κτλ.

II. Διάδρομοι

d6	Τύπος διαδρόμου
1	Συνεχίζει ευθεία για 3 τετράγωνα Διακλάδωση τριών τετραγώνων: (1-2) αριστερά (3) ταυ (4) διασταύρωση (5-6) δεξιά και συνεχίζει τρία τετράγωνα Πλαϊνή πόρτα (1-3) αριστερά (4-6) δεξιά και συνεχίζει 3 τετράγωνα
2	Πέρασμα σε δωμάτιο Στροφή (1-3) αριστερά (4-6) δεξιά και συνεχίζει τρία τετράγωνα (1-2) Αδιέξοδο, πιθ. 1 στις 6 για μυστική δίοδο (3-5) Πόρτα, μπροστά (6) Παγίδα, και συνεχίζει 3 τετράγωνα
3	
4	
5	
6	

Ένωση διαδρόμου με ήδη υπάρχοντα χώρο

Όταν η ανάπτυξη ενός διαδρόμου συναντά τον τοίχο κάποιας ήδη χαρτογραφημένης περιοχής, ο διαιτητής μπορεί να αποφασίσει ότι οι χώροι αυτοί ενώνονται.

Τέτοιου είδους ενώσεις είναι δυνατόν να δημιουργήσουν βρόχους, συνδέοντας ξέχωρα τμήματα του λαβυρίνθου, που κατά τα άλλα εξελίσσεται «κλαδικά». Αυτό τείνει να κάνει το λαβύρινθο πιο περίπλοκο και ενδιαφέρων στην εξερεύνηση.

Κλίση διαδρόμου

Ελέγχεται στην αρχή ενός διαδρόμου, σε κάθε νέα διακλάδωση και σε κάθε στροφή.

d6	Κλίση διαδρόμου
1	45° δεξιά ή αριστερά
2-6	Καμία – ευθύς

Πλάτος διαδρόμου

Ελέγχεται στην αρχή ενός διαδρόμου, ή σε κάθε νέα διακλάδωση.

d6	Πλάτος διαδρόμου
1-4	Κανονικός — 1 τετράγωνο
5	Στενός — ½ τετράγωνο
6	Πλατύς — 2 τετράγωνα

III. Δωμάτια

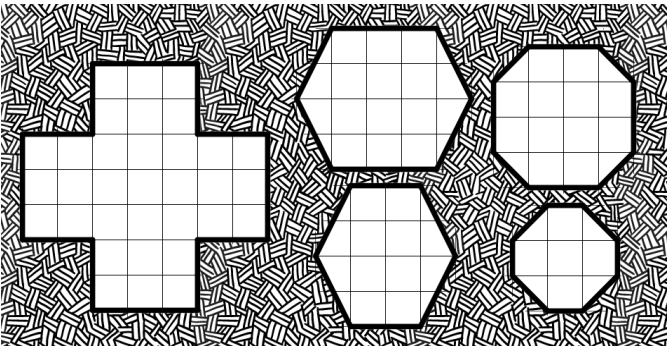
Η διαδικασία δημιουργίας δωματίων έχει ως εξής:

- 1. Ρίχνονται ζάρια για να καθοριστεί το σχήμα και το μέγεθος του δωματίου σύμφωνα με τους πίνακες.
- 2. Βάσει του πίνακα καθορίζεται επίσης το πόσες εξόδους θα έχει το δωμάτιο, όπως και ο τύπος τους (πόρτα ή πέρασμα). Επιλέγονται οι θέσεις των εξόδων, ή καθορίζονται με ζάρια.
- 3. Καθορίζονται τα περιεχόμενα του δωματίου.

Σχήμα δωματίου

d6	Σχήμα & Μέγεθος	Άλλα σχήματα
1	Άλλο σχήμα	Κυκλικό, διαμέτρου 4 με 6
2	Τετράγωνο 2 x 2 (μικρό)	Σταυροειδές, κέντρο 3 x 3 με 4 πτέρυγες 3 x 2 (μεγάλο)
3	Τετράγωνο 3 x 3	Εξάγωνο, βασική πλευρά 2 ή 3, διαγώνια πλευρά 2 κατακόρυφα τετράγωνα
4	Τετράγωνο 4 x 4	Οκτάγωνο, βασική πλευρά 1 (μικρό) ή 2, διαγώνια πλευρά 1
5	Ορθογώνιο 2 x 3 (μικρό)	Σπηλαιώδες, ακαθόριστου σχήματος, διάμετρος 2d6 τετράγωνα)
6	Ορθογώνιο 3 x 5	Μεγάλος θάλαμος (μεγάλο) 5 x 8

Οι διαστάσεις δίνονται σε πλευρές τετραγώνων τριών μέτρων.



Σταυροειδή, εξαγωνικά και οκταγωνικά δωμάτια.

IV. Έξοδοι και πόρτες

Αριθμός εξόδων δωματίων

d6	Κανονικά	Μικρά (εμβ < 7τ)	Μεγάλα (εμβ > 30τ)	Σπήλαια*
1	0	0	0	0
2	0	0	1	0
3	1	1	2	0
4	1	1	2	1
5	2	2	3	1
6	3	2	4	2

*Κάθε έξοδος αυτών των θαλάμων είναι πέρασμα προς άλλα, ακανόνιστου σχήματος σπήλαια.

Δωμάτια χωρίς εξόδους ενδεχομένως να έχουν μία μυστική διόδο, 1 στις 6 φορές.

Τύποι εξόδων

d6	Τύπος	d6	Η πόρτα οδηγεί σε:
1-2	Πέρασμα σε διάδρομο 3τ	1	Αρχή διαδρόμου*, συνεχίζει για 3τ
3-6	Πόρτα	2	Πλευρά διαδρόμου**, 3τ αριστερά και δεξιά
		3-6	Δωμάτιο

*Οι πόρτες που βρίσκονται στο **τέλος διαδρόμων** δεν οδηγούν ποτέ σε αρχή άλλου διαδρόμου: αντ' αυτού, θα οδηγούν πάντα στα πλαϊνά ενός νέου διαδρόμου που θα συνεχίζει δεξιά κι αριστερά.

Οι πόρτες που βρίσκονται σε **πλευρές διαδρόμων δεν οδηγούν ποτέ σε πλευρά άλλου διαδρόμου: αντ' αυτού, θα οδηγούν αρχή ενός κάθετου διαδρόμου που συνεχίζει ευθεία.

Θέση εξόδων

Οι θέσεις των εξόδων μπορούν να επιλεγθούν από τον διαιτητή σύμφωνα με το πως εξυπηρετείται καλύτερα η ανάπτυξη του λαβυρίνθου. Για τυχαίο καθορισμό χρησιμοποιείται ο πίνακας:

d6	Θέση εξόδου
1	Ίδιος τοίχος
2-4	Αριστερός ή δεξιάς τοίχος
5-6	Απέναντι τοίχος

Η θέση των εξόδων ενός δωματίου έχει ως σημείο αναφοράς την είσοδο.

Καλό είναι να μεσολαβεί τουλάχιστον ένα τετράγωνο τοίχου ανάμεσα σε κάθε έξοδο. Εάν δεν υπάρχει αρκετός χώρος η έξοδος τοποθετείται αλλού.

Μια έξοδος που οδηγεί σε ήδη χαρτογραφημένο δωμάτιο θεωρείται μυστική διόδος.

Πόρτες, λεπτομέρειες

d6	Κατασκευή	d6	Κατάσταση
1	Ξύλινη	1	Κλειστή
2	Ξύλινη	2	Κλειστή
3	Ξύλινη	3	Κλειστή
4	Σιδερένια	4	Σφηνωμένη
5	Καγκελόπορτα	5	Κλειδωμένη
6	(1-3) Αψίδα (4-6) Δίφυλλη*	6	(1-4) Κλειδωμένη (5-6) Παγιδευμένη

*Ρίξιμο ξανά, για καθορισμό της κατασκευής/κατάστασης της πόρτας.

Οι συνήθεις πόρτες στο λαβύρινθο είναι τοξωτού σχήματος, με διαστάσεις 1,5 επί 2,5 μέτρα. Οι δίφυλλες έχουν πλάτος 2,5 μέτρων.

Μια **σφηνωμένη** πόρτα απαιτεί μια δοκιμασία ρώμης για να ανοίξει (κανονικά 1-2 σε ένα ζάρι, με αδύναμους ή μικρόσωμους χαρακτήρες να πετυχαίνουν με 1, δυνατότερους με 1-3). Φυσικά, αν η πόρτα δεν ανοίξει με την πρώτη προσπάθεια, δεν υπάρχει πιθανότητα να αιφνιδιαστούν τυχόν εχθροί που βρίσκονται στην άλλη πλευρά.

Οι **κλειδωμένες** πόρτες μπορούν να παραβιαστούν από έναν πολυμήχανο με την κατάλληλη ζαριά τεχνάσματος. Εναλλακτικά, μπορεί κανείς να δοκιμάσει να τις σπάσει (βλ. παρακάτω).

Οι **καγκελόπορτες** επιτρέπουν τη θέαση του χώρου από πίσω τους.

Οι **αψίδες** είναι απλώς αψιδωτά περάσματα σε διαστάσεις πόρτας.

Η **καταστροφή** μιας πόρτας απαιτεί κατάλληλα εργαλεία. Καθώς οι πόρτες των λαβυρίνθων είναι βαριάς κατασκευής, η διαδικασία της καταστροφής τους απαιτεί χρόνο και είναι θορυβώδης: μια ξύλινη πόρτα χρειάζεται συνήθως έναν ολόκληρο κύκλο εξερεύνησης, με τις ζαριές ελέγχου τυχαίων συμπλοκών να διπλασιάζονται λόγω θορύβου. Οι μεταλλικές πόρτες είναι πολύ δύσκολο να καταστραφούν με φυσικά μέσα.

Κατεύθυνση ανοίγματος: Οι πόρτες που βρίσκονται σε πλαϊνούς τοίχους διαδρόμων ανοίγουν συνήθως προς το δωμάτιο ή το χώρο πέρα από τον διάδρομο. Όσο για τις πόρτες μεταξύ δωματίων, ανοίγουν κι αυτές «προς τα μέσα», προς την αντίθετη δηλαδή κατεύθυνση από τον κοντινότερό τους προσβάσιμο διάδρομο. Σε περιπτώσεις αβεβαιότητας η κατεύθυνση ανοίγματος καθορίζεται τυχαία.

Μυστικές Δίοδοι

d6	Τύπος μυστικής διόδου
1	Ψευδαισθησιακός τοίχος: είναι πέρασμα
2	Ψευδαισθησιακός τοίχος: είναι πόρτα
3	Συρόμενος τοίχος: ενεργοποιείται πιέζοντας μια πέτρα. Κλείνει σε ένα γύρο.
4	Περιστρεφόμενος τοίχος: λειτουργεί με σπρώξιμο.
5	Πέτρα που αφαιρείται και ανοίγει στενό πέρασμα.
6	Τοίχος που τηλεμεταφέρει στην άλλη πλευρά όποιον τον αγγίζει. 50% να είναι μιας κατεύθυνσης.

V. Περιεχόμενα δωματίων

d6	Περιεχόμενα	Θησαυρός με (d6)
1-2	Τέρας	1-3
3-5	Άδειο	1
6	(1-2) Παράδοξο (3-4) Σκάλες* (5-6) Παγίδα	1

*Ελέγχεται ξανά για περιεχόμενα, αγνοώντας άλλες σκάλες.

Τα **τέρατα** καθορίζονται με τους πίνακες των τυχαίων συμπλοκών στο τέλος του κεφαλαίου. Εκεί υπάρχουν οδηγίες για να ρυθμιστεί το πλήθος τους ανάλογα με το επίπεδό τους και το βάθος στο οποίο συναντιούνται.

Με τον όρο **άδεια** δωμάτια, εννοούμε απλά τα δωμάτια που δεν περιέχουν τέρατα, θησαυρό, παγίδες και παράδοξα. Ο διατητής μπορεί φυσικά να τοποθετήσει άλλα αντικείμενα, έπιπλα, ή ενδιαφέρουσες λεπτομέρειες που θα εμπλουτίσουν την εμπειρία της εξερεύνησης.

Η καταχώρηση **παράδοξο** αφορά περίεργα φαινόμενα και αντικείμενα, όπως αυτά που παρουσιάζονται στους πίνακες λίγο παρακάτω (IX-Παράδοξα). Εναλλακτικά, μπορεί να έχει να κάνει με κάποιο αντικείμενο, συνάντηση ή συμβάν ειδικό στο λαβύρινθο.

Οι **σκάλες** μπορεί να οδηγούν κάτω ή πάνω. Όταν οδηγούν σε ένα νέο βάθος, καταλήγουν σε ένα δωμάτιο με τουλάχιστον δύο περάσματα που οδηγούν σε διαδρόμους.

VI. Σκάλες

d6	Τύπος	Κατεύθυνση	Μήκος (βάθη)
1	Καταπακτή	Πάνω	1
2	Φρεάτιο	Κάτω	1
3	Σκάλα	Κάτω	1
4	Σκάλα	Κάτω	1
5	Σκάλα	Κάτω	2
6	Σκάλα	Κάτω	2

Οι **καταπακτές** διαθέτουν κάθετες σιδερένιες ή ξύλινες σκάλες. Τα **φρεάτια** δεν διαθέτουν σκάλες.

Υποθέτουμε ότι το ένα πάτωμα από το επόμενο απέχει 15 μέτρα.

VII. Θησαυρός

Ο θησαυρός καθορίζεται με τον *Πίνακα καθορισμού θησαυρών* στο κεφάλαιο IX, χρησιμοποιώντας τον τύπο θησαυρού που αναλογεί στο βάθος όπου βρίσκεται το δωμάτιο.

Κατάσταση και αποθήκευση θησαυρού

d6	Περιέχεται σε:	* d6	Το δοχείο είναι:
1	(χύμα)	1	Ξεκλείδωτο
2	Σακιά	2	Ξεκλείδωτο
3	Πιθάρια	3	Κλειδωμένο
4	Ξύλινες κασέλες*	4	Κλειδωμένο
5	Μεταλλικά κιβώτια*	5	Παγιδευμένο
6	Σεντούκια*	6	Παγιδευμένο και Κλειδωμένο

Η παραβίαση μιας κλειδαριάς με σπάσιμο διαρκεί τουλάχιστον έναν κύκλο και προκαλεί έναν επιπλέον έλεγχο τυχαίας συμπλοκής ανά κύκλο. Επιπλέον ο δυνατός θόρυβος είναι πιθανό τραβήξει την προσοχή κοντινών πλασμάτων.

Μέθοδος κρυψίματος θησαυρού

Ο θησαυρός στους λαβυρίνθους σπανίως είναι εκτεθειμένος: Συνήθως βρίσκεται **κρυμμένος** σε ασφαλές μέρος.

d66	Μέθοδος κρυψίματος
11-13	Αορατότητα
14-16	Ψευδαισθηση με ξόρκι
21-23	Μεταμφιεσμένος σε κάτι άλλο
24-26	Διπλός πάτος σεντουκιού
31-33	Κάτω από το σεντούκι
34-36	Χαλαρό πλακάκι στον τοίχο
41-43	Χαλαρό πλακάκι στο πάτωμα
44-46	Κρυφή καταπακτή σε κρύπτη
51-53	Μυστική πόρτα σε διπλανό θάλαμο
54-56	Μέσα σε ένα συνηθισμένο αντικείμενο
61-63	Ανάμεσα σε άλλα αντικείμενα
64-66	Ανάμεσα σε σκουπίδια

VIII. Παγίδες

d66	Παγίδα	Σημειώσεις
11	Αβλαβές αέριο	Μοιάζει με δηλητηριώδες
12	Υπνωτικό αέριο	Διάρκεια 10-60 λεπτά, 3 μ.
13	Δηλητηριώδες αέριο*	Θανατηφόρο, ακτίνα 3 μ.
14	Εκτίναξη καρφιών	ZM 5+, ζημιά 2d6
15	Εκτόξευση βέλους/α-κοντίου	Ζαριά μάχης 5+, 1d6
16	Εκτόξευση φωτιάς*	2d6, αποφυγή για 1d6
21	Παγιδευμένο φρεάτιο	Πτώση στο επόμενο βάθος
22	Λάκκος 4-6 μέτρων	Ζημιά 1 ή 2 ζαριών
23	Λάκκος 3μ με καρφιά	Ζημιά 1d6 + 3
24	Λάκκος με οξύ	3 ζάρια ζημιάς, διάβρωση
25	Λάκκος με φίδια ή σκορπιούς	1-6 ζώα με ZM 6+
26	Λεπίδα-εκκρεμές*	Ζημιά 3d6 + 3
31	Κύλιση βράχου σε κα- τηφορικό διάδρομο	Ζημιά 1d6 ανά 3 μέτρα κύλι- σης, αποφυγή για μισό
32	Πέσιμο βαριάς πέτρας	ZM 5+, ζημιά 1d6
33	Στοιχείωμα/κατάρα	Επιλογή από διαιτητή
34	Συμπίεση τοίχων	Και κλείδωμα εξόδων
35	Συναγερμός	Συμπλοκή, πιθ. 4 στις 6.
36	Σφράγισμα δωματίου	Με σιδερένιες μπάρες
41	Ηλεκτρισμός*	2d6, με αποφυγή 1d6
42	Λάκκος που κλείνει	Και κλειδώνει
43	Βελόνα με δηλητήριο*	Θανατηφόρο
44	Έκρηξη*	2d6, ακτίνα 3, αποφυγή 1/2
45	Πλημμύρα με νερό, άμμο ή λάσπη	Βαριές πόρτες κλειδώνουν, πλημμύρισμα χώρου.
46	Εκτίναξη οξέος*	2d6 ή 1d6 με αποφ, 50% τύ- φλωση
51	Τηλεμεταφορά	Τυχαίο μέρος, 1 στα 6 σε άλλο βάθος.
52	Υπερφυσικός τρόμος*	Πανικός, ακτίνα 10 μ.
53	Διαβρωτικό αέριο	Ακτ. 3μ, διάβρωση μετάλ- λων, 1 ζάρι ζημιάς το γύρο
54	Παραισθ/γόνο αέριο*	Ακτ. 3μ, διάρκεια 1d6 x 10 λ.
55	Εκτυφλωτική λάμψη*	Ακτ 3μ, διάρκεια 1d6 x 10 λ.
56	Σπρέι εύφλεκτου λα- διού	Ακτίνα 3μ.
61	Μαγική ακινησία*	Για 1d6 x 10 λεπτά
62	Μαγική γήρανση*	Προσθέτει 3d6 χρόνια
63	Περιστροφή χώρου	90° αριστερά ή δεξιά Η πόρτα/σεντούκι επιτίθε- ται ως τέρας 3 ^{ου} επιπέδου, Θ3.
64	Μιμητής	
65	Μολυσμένη βελόνα*	Ασθένεια (βλ. ξόρκι <i>Μία- σμα</i>)
66	Συνδυασμός παγίδων	Ρίξε άλλες δυο φορές

* Δίδεται ζαριά αποφυγής

IX. Παράδοξα

Ρίχνοντας στους πίνακες, συνδυάζοντας τα αποτελέσματά τους κι επιστρατεύοντας λίγη δημιουργικότητα, ο διαιτητής μπορεί να εμπνευστεί πολλά περίεργα και ενδιαφέροντα που θα ενσωματώσει στο περιβάλλον του λαβυρίνθου.

I. Αντικείμενα

d66			
11	Άγαλμα	41	Μουσικό όργανο
12	Αλυσίδα	42	Όπλο
13	Κολώνα	43	Πάτωμα
14	Βάθρο	44	Πεδίο
15	Βιβλίο	45	Πέρασμα
16	Βλάστηση	46	Περίεργος μηχανισμός
21	Βράχος	51	Πηγάδι
22	Βωμός	52	Πόρτα
23	Ζώο	53	Σαρκοφάγος
24	Δωμάτιο	54	Σεντούκι
25	Είδωλο	55	Σιντριβάνι
26	Έπιπλο	56	Σκελετός
31	Πισίνα	61	Ταπετσαρία
32	Καθρέφτης	62	Τοιχογραφία
33	Καπνός/Ομίχλη	63	Τροφή/ποτό
34	Χαλί	64	Φωτιά
35	Λάκκος	65	Γνόφος*
36	Μανιτάρια	66	Παράδοξα Θηρία**

* Ειδικό αποτέλεσμα: βλ. Κεφ. VIII. *Τέρατα - Γνόφος*** Ειδικό αποτέλεσμα: βλ. Κεφ. VIII. *Παράδοξα Θηρία*

II. Επιδράσεις

d66			
11	Ακινησία	41	Μαγική γήρανση
12	Αμνησία	42	Μαγικό φως ή σκοτάδι
13	Ανεξήγητοι ήχοι	43	Μαγνητικό/απωθητικό
14	Αόρατο	44	Μετάλλαξη
15	Ασθένεια	45	Μεταμόρφωση
16	Άυλη υπόσταση	46	Σάρκα σε πέτρα
21	Βαρύτητα	51	Μιλάει*
22	Γρίφος/Αίνιγμα	52	Αιμορραγία
23	Δηλητήριο	53	Απομάγευση μαγ. αντ.
24	Υποβολή	54	Οφθαλμαπάτη
25	Εκπλήρωση ευχής	55	Παραφροσύνη
26	Κατάρα	56	Τηλεμεταφορά
31	Εξαύλωση	61	Τρόμος
32	Επιτίθεται	62	Ίαση
33	Ηλεκτροπληξία	63	Ύπνωση
34	Θερμοκρασία	64	Παράλυση
35	Καλοτυχία	65	Χρυσάφι σε λάσπη
36	Κακοτυχία	66	Ξόρκι

*Ψεύδεται, τραγουδά, απαγγέλει, λέει ασυναρτησίες, ρωτά, προειδοποιεί, συνομιλεί, βρίζει κτλ.

Ακόμα και τα πιο επικίνδυνα αποτελέσματα καλό είναι να ερμηνευτούν με τρόπο που να μην τα κάνει άμεσα και απρόοπτα θανατηφόρα: αυτό το καλύπτουν οι παγίδες. Ο ρόλος των περιέργων είναι να προκαλέσουν δυσκολίες, διευκολύνσεις ή απρόσμενες επιπλοκές.

Δεν είναι απίθανο ορισμένες παράδοξες καταστάσεις να περιλαμβάνουν και τέρατα ή θησαυρούς.

Χ. Ατμόσφαιρα, λεπτομέρειες, ήχοι, οσμές

Τύποι δωματίων

Τα αποτελέσματα του επόμενου πίνακα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να βοηθήσουν τον διαιτητή στην περιγραφή και τον καθορισμό των περιεχομένων των δωματίων (έπιπλα, αντικείμενα κτλ.). Ο διαιτητής θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει τον πίνακα για κάθε δωμάτιο, αλλά καλό είναι να υπάρχει ένα μέτρο, όπως και αρκετές παραλλαγές έτσι ώστε να αποφεύγεται η συγχνή επανάληψη.

Η κατάσταση και η λειτουργικότητα των δωματίων εξαρτώνται από τις συνθήκες και τους κατοίκους του λαβυρίνθου.

Τύποι δωματίων

d66	Τύπος δωματίου		
11	Αίθουσα επίκλησης	41	Κινστέρνα
12	Αίθουσα θρόνου	42	Κλουβί θηρίου
13	Αποθήκη	43	Κοιτώνες
14	Αποχωρητήριο	44	Κουζίνα
15	Βεστιάριο	45	Λουτρά
16	Βιβλιοθήκη	46	Μαυσωλείο
21	Βωμός	51	Μπουντρούμι
22	Γκρεμισμένο δωμάτιο	52	Ναός
23	Δωμάτιο βασανιστηρίων	53	Οπλοστάσιο
24	Εργαστήριο σιδερά	54	Μαζικός τάφος
25	Εργαστήριο μάγου	55	Πινακοθήκη
26	Θάλαμος αγαλμάτων	56	Σαλόνι
31	Θάλαμος ταρίχευσης	61	Σκουπιδαριό
32	Θησαυροφυλάκιο	62	Στάβλος
33	Θυσιαστήριο	63	Τραπεζαρία
34	Κρύπτες	64	Φαρμακείο
35	Κελλάρι	65	Φυλακή
36	Κήπος	66	Χαρέμι



Λεπτομέρειες περιοχών του λαβυρίνθου

Εδώ παρουσιάζονται ως παραδείγματα μερικές τυχαίες λεπτομέρειες που μπορούν να εμπλουτίσουν το σκηνικό του λαβυρίνθου –ιδίως τα άδεια δωμάτια– προσφέροντας (ίσως νέες ιδέες και συνδέσεις. Λόγω της φύσης του παιχνιδιού, οι λεπτομέρειες δεν είναι απλά διακοσμητικές, καθώς είναι πιθανό να χρησιμοποιηθούν από χαρακτήρες ή να επηρεάσουν καταστάσεις. Λεπτομέρειες μπορούν να τοποθετηθούν σε οποιονδήποτε χώρο του λαβυρίνθου, δωμάτια ή περάσματα.

Λεπτομέρειες I (1-3)

d66	Λεπτομέρεια		
11	Αγαλμα/Γλυπτό	41	Μυστικά σύμβολα
12	Ξεραμένο αίμα	42	Νυχτερίδες/ Ποντίκια
13	Αλυσίδα, σκουριασμένη	43	Ξυσίματα από νύχια
14	Αποφάγια	44	Όπλα, σκουριασμένα
15	Βάθρο	45	Παράξεναμανιτάρια
16	Βούρκος	46	Παράξενη μυρωδιά
21	Βρύα	51	Παράξενο ψύχος/ζέστη
22	Γράψιμο στον τοίχο	52	Περιττώματα
23	Έντομα	53	Πηγάδι
24	Χαλασμένο εργαλείο	54	Πολυέλαιος
25	Εσοχή	55	Πτώματα
26	Ιστοί αράχνης	56	Σκαλιστές κολώνες
31	Καθρέφτης, σπασμένος	61	Σκελετός, ανθρώπου
32	Κατακρήμνιση	62	Πρόκες, σκουριασμένες
33	Καταχνιά	63	Σχάρα υπονόμου
34	Κουρτίνα/Πέπλο	64	Τοιχογραφίες
35	Λάκκος	65	Υγρασία
36	Μπλόκο	66	Χαλί, μουχλιασμένο

Λεπτομέρειες II (4-6)

d66	Λεπτομέρεια		
11	Έπιπλο	41	Μούχλα
12	Θραύσματα αγγείων	42	Σαλιγκάρια
13	Τρίχες/Μαλλί	43	Δόντια, σκόρπια
14	Κάρβουνα	44	Καμένος πυρός
15	Σκουλήκια	45	Σκισμένα χαρτιά
16	Πέτρες και χώμα	46	Άχυρα
21	Ρωγμές	51	Οστά, ζώου
22	Κλαριά και φύλλα	52	Οστά, τέρατος
23	Λιωμένο κερί	53	Σπασμένο κοντάρι
24	Σάπια ξύλα	54	Βρώμικοι επίδεσμοι
25	Σκισμένο φλασκί	55	Σπασμένα γυαλιά
26	Σπασμένα βέλη	56	Στάχτες
31	Σάπιο σκονί	61	Στοιβα από πέτρες
32	Σπασμένη λεπίδα	62	Λιμούλα νερού
33	Σκόνη	63	Σταλαγματιές κεριού
34	Σταγόνες	64	Καπνιά σε τοίχο/ταβάνι
35	Κουρέλια	65	Σπασμένος κουβάς
36	Παλιά μπότα	66	Λαβή μαχαιριού

Ανεξήγητοι ήχοι

d66	Ήχος		
11	Βήματα	41	Γέλιο
12	Σύρσιμο	42	Μουσική
13	Πτώση αντικειμένου	43	Τραγούδι
14	Χτύπημα πόρτας	44	Σπάσιμο
15	Μουγκρητό	45	Πλατσούρισμα
16	Κραυγή	46	Φτέρνισμα
21	Αλυσίδες	51	Κλαψούρισμα
22	Κλαγγή	52	Ψίθυροι
23	Ομιλίες	53	Βογκητό
24	Ποδοβολητό	54	Τρίξιμο
25	Βήχας	55	Βουητό
26	Χαχάνισμα	56	Ψαλμωδίες
31	Κύμβαλο	61	Κλανιές
32	Συριγμός	62	Έκρηξη
33	Σφύριγμα	63	Ξύσιμο
34	Καμπανάκι	64	Ροκάνισμα
35	Μουρμουρητό	65	Βούκινο
36	Κροτάλισμα	66	Χτύποι

Οσμές

d66	Οσμή		
11	Πικρή	41	Θειαφιού
12	Γλυκιά	42	Χλωρίου
13	Σαπίλας	43	Μεταλλική
14	Κοπράνων	44	Αίματος
15	Ούρων	45	Υγρού χώματος
16	Αμμωνίας	46	Φαγητού
21	Όξινη	51	Χορταριού
22	Σάπιων φύλλων	52	Μούχλας
23	Καπνού	53	Υγρασίας
24	Κλεισούρας	54	Αρμύρας
25	Κρασιού	55	Δροσερή
26	Λιβανιού	56	Αρωματική
31	Καυστική	61	Νοσηρή
32	Εμετού	62	Ιδρώτα
33	Σπέρματος	63	Πικάντικη
34	Καμένης σάρκας	64	Ψαρίλας
35	Ξινή	65	Ανθηρή
36	Χλωρίνης	66	Βενζίνης



Τυχαίες συμπλοκές στους λαβυρίνθους

Η διαχείριση του χρόνου κατά την επικίνδυνη εξερεύνηση αποτελεί σημαντικό στρατηγικό παράγοντα του παιχνιδιού που ο διαιτητής δεν θα πρέπει να παραβλέπει. Αυτή η αίσθηση επιτακτικότητας, στο παιχνίδι επιτυγχάνεται μέσω των ελέγχων τυχαίων συμπλοκών.

Έλεγχος τυχαίας συμπλοκής

Κάποιος που χρονοτριβεί σε επικίνδυνο μέρος που τριγυρίζουν τέρατα, είναι πιθανό να συναντήσει κάποια από αυτά. Όπως έχει ήδη αναφερθεί, το αν θα υπάρξει τυχαία συμπλοκή στον λαβύρινθο ελέγχεται γενικά μία φορά σε κάθε κύκλο εξερεύνησης (10 λεπτά) κι έχει πιθανότητα 1 στις 6.

Η συχνότητα και η πιθανότητα των τυχαίων συμπλοκών μπορεί να διαφέρει, ανάλογα με το είδος της τοποθεσίας που εξερευνούν οι παίκτες αλλά και τη γενικότερη κατάσταση.

Η πρόκληση θορύβου (εξαιρουμένων των μαχών) είναι ένας άλλος τρόπος να τραβήξει κανείς πάνω του ανεπιθύμητη προσοχή. Στις περιπτώσεις που προκαλείται θόρυβος ή οι χαρακτηριστικές των παικτών κάνουν αισθητή τη παρουσία τους στο λαβύρινθο με άλλο τρόπο, ο διαιτητής ελέγχει άμεσα για τυχαία συμπλοκή.

Η κατεύθυνση από την οποία θα εμφανιστούν τα τέρατα καθορίζεται από τον διαιτητή που θα αποφασίσει σύμφωνα με την κρίση του ή με τυχαία επιλογή.

Για τον καθορισμό του είδους των τεράτων που συναντώνται μπορούν να χρησιμοποιηθούν τα συστήματα και οι πίνακες που θα παρουσιαστούν σε λίγο. Ένας λαβύρινθος σχεδιασμένος από τον διαιτητή μπορεί βέβαια να διαθέτει διαφορετικούς πίνακες συμπλοκών για διαφορετικές περιοχές, ακόμα και στο ίδιο βάθος.

Κατά κανόνα, τα τέρατα που συναντώνται σε τυχαίες συμπλοκές δεν μεταφέρουν θησαυρό.

Αρχική απόσταση τεράτων

Η αρχική απόσταση μεταξύ των χαρακτήρων και των τεράτων εξαρτάται από την περιοχή του λαβυρίνθου όπου συμβαίνει η συμπλοκή, όπως και από την αντιληπτική ικανότητα των εμπλεκόμενων. Όταν ο διαιτητής είναι αβέβαιος, μπορεί να καθορίσει την αρχική απόσταση σε μέτρα ρίχνοντας $2d6 \times 3$. Σημειώνεται



επίσης ότι στις περιπτώσεις που είναι πιθανός ο αιφνιδιασμός θα πρέπει να ελέγχεται (έχει κατά βάση 2 στις 6 πιθανότητες).

Καθορισμός είδους και πλήθους τεράτων

Σε γενικές γραμμές, όσο βαθύτερα βρίσκεται κανείς στο λαβύρινθο, τόσο δυσκολότερα ή περισσότερα τέρατα θα συναντά. Η διαδικασία καθορισμού των τεράτων έχει ως εξής:

1. Ρίχνονται δύο ζάρια στον πρώτο πίνακα, ώστε να βρεθεί το ποιος πίνακας τεράτων (I-X) θα χρησιμοποιηθεί για τον καθορισμό του τέρατος.
2. Καθορίζεται το τέρας, με ζαριά στον αντίστοιχο πίνακα.
3. Καθορίζεται με ζαριά το πλήθος των τεράτων και προσαρμόζεται κατάλληλα, ανάλογα με το βάθος που συναντώνται.

Πλήθος τεράτων

Όταν τα τέρατα συναντώνται στο κανονικό τους βάθος στο λαβύρινθο, δηλαδή στο βάθος που αντιστοιχεί στον αριθμό του πίνακα στον οποίο βρίσκονται, τότε το πλήθος τους είναι αυτό που δίνεται δίπλα στο όνομά τους.

Σε γενικές γραμμές, αν τέρατα από μεγαλύτερο βάθος συναντηθούν ρηχότερα στο λαβύρινθο το πλήθος τους θα είναι μικρότερο, ενώ αν τέρατα μικρότερου βάθους συναντηθούν βαθύτερα στο λαβύρινθο το πλήθος τους θα είναι μεγαλύτερο.

Ο διαιτητής θα προσαρμόσει το πλήθος των τεράτων χρησιμοποιώντας τον λόγο *παρόντος βάθους / κανονικού βάθους τέρατος*. Αν δηλαδή στο 2^ο βάθος βρεθούν ογρόντες (τέρατα του πίνακα IV), τότε το πλήθος τους θα τροποποιηθεί κατά $\frac{2}{4}$ και αντί για 1-6 θα συναντηθούν 1-3. Με την ίδια λογική, αν στο 3^ο βάθος βρεθούν σκίταλοι (πίνακας I), το πλήθος τους θα τριπλασιαστεί από 2-12 σε 6-36.

Οι **ομάδες των τυχοδιωκτών** που συναντώνται στους λαβυρίνθους εξαιρούνται από αυτόν τον κανόνα: το πλήθος της ομάδας θα είναι πάντα 1-6 άτομα και το επίπεδο των μελών της κομπανίας θα είναι ίσο με τον αριθμό του πίνακα από τον οποίο προέκυψαν. Οι τυχοδιώκτες γενικά καθορίζονται σύμφωνα με τις οδηγίες που βρίσκονται στην καταχώρησή τους στο κεφάλαιο VIII.

Πίνακες καθορισμού τεράτων

Οι πίνακες που ακολουθούν χρησιμεύουν στην επιλογή τεράτων, είτε για τυχαίες συμπλοκές είτε για τον τυχαίο καθορισμό των περιεχομένων των δωματίων του λαβυρίνθου που σχεδιάζει ο διαιτητής. Τα τέρατα είναι οργανωμένα στους πίνακες ανάλογα με την επικινδυνότητά τους. Ο αριθμός κάθε πίνακα αντιστοιχεί στον αριθμό ενός βάθους του λαβυρίνθου. Αυτό σημαίνει ότι, για παράδειγμα στο 5^ο βάθος, το πιο πιθανό είναι να συναντηθούν τέρατα του πίνακα V.

Φυσικά οι πίνακες που παρατίθενται εδώ αποτελούν οδηγό κι όχι απόλυτο κανόνα: ο διαιτητής, μπορεί να φτιάξει εξειδικευμένους πίνακες με κάθε είδους τέρατα για κάθε βάθος ή ακόμα και για κάθε διαφορετική περιοχή του ίδιου βάθους.

Επιλογή πίνακα (2d6)

Βάθος Λαβυρίνθου	Πίνακας που χρησιμοποιείται									
	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X+
1°	2-8	9	10	11-12						
2°	2-5	6-8	9	10	11-12					
3°	2-4	5	6-8	9	10	11-12				
4°	2-3	4	5	6-8	9	10	11-12			
5°		2-3	4	5	6-8	9	10	11-12		
6°			2-3	4	5	6-8	9	10	11-12	
7°				2-3	4	5	6-8	9	10	11-12
8°					2-3	4	5	6-8	9	10-12
9°						2-3	4	5	6-8	9-12
10°							2-3	4	5	6-12

Πίνακες επιλογής τεράτων

Πίνακες I-II-III

d66	I	d66	II	d66	III
11-14	Κόβαλοι (3-8)	11-13	Αγριάνθρωποι (2-7)	11-13	Μπούγαροι (2-7)
15-22	Τελώνια (2-7)	14-16	Κυνοκέφαλοι (2-7)	14-16	Γιγάντια Ερπετά (1-6)
23-25	Σκέλεθρα (1-6)	21-23	Σαρκοσκέλεθρα (1-6)	21-22	Γκριζος Γλοιός (1-3)
26-32	Απελάτες (1-6)	24-26	Οφίονες (2-7)	23-25	Γεκ (1-6)
33-34	Δερβίσηδες (1-6)	31-32	Πράσινη Γλίτσα (1-3)	26-32	Ποντικόμορφοι (1-6)
35-36	Βαθρακοδαίμονες (2-7)	33-35	Τρωγλοδύτες (1-6)	33-35	Καταχανάδες (1-3)
41	Δηλητηριώδεις Ανεμώνες (1-3)	36-41	Ακέφαλοι (2-7)	36-41	Γιγάντια Τσιμπούρια (1-6)
42-43	Σμερδοκόβαλοι (1-6)	42-43	Σμερδόλυκοι (1-6)	42-43	Κίτρινη Μούχλα (-)
45-51	Σκίταλοι (2-12)	44-46	Ανδροβλάττες (1-6)	44-45	Κρυστάλλινα Αγάλματα (1-6)
52-53	Γιγάντιοι Αρουραίοι (2-12)	51-52	Νεκροφάγοι (1-6)	46-51	Στριγγομούκητες (1-3)
54-55	Σπαθοσκώληκες (2-7)	53-55	Γιγάντιες Αράχνες (1-6)	52	Σαπρομούκητες (1-3)
56	Σφήκες Δολοφόνοι (2-7)	56-61	Σκιές (1-3)	53-55	Εξάχειρες (1-3)
61-62	Νυχτερίτες (2-12)	62	Δρασκελιστές (1-3)	56-62	Σκορπίονες (1-3)
63-64	Καθάρματα (1-6)*	63-64	Καθάρματα (1-6)	63-64	Καθάρματα (1-6)
65-66	Τυχοδιώκτες (1-6)	65-66	Τυχοδιώκτες (1-6)	65-66	Τυχοδιώκτες (1-6)

*Ο τύπος της ομάδας των καθαρμάτων καθορίζεται τυχαία (βλ. Άνθρωποι, καθάρματα στο κεφ. VIII), ενώ το επίπεδό τους είναι ανάλογο του βάθους από το οποίο προέρχονται. Το πλήθος τους ρυθμίζεται κανονικά.

Πίνακες IV-V-VI

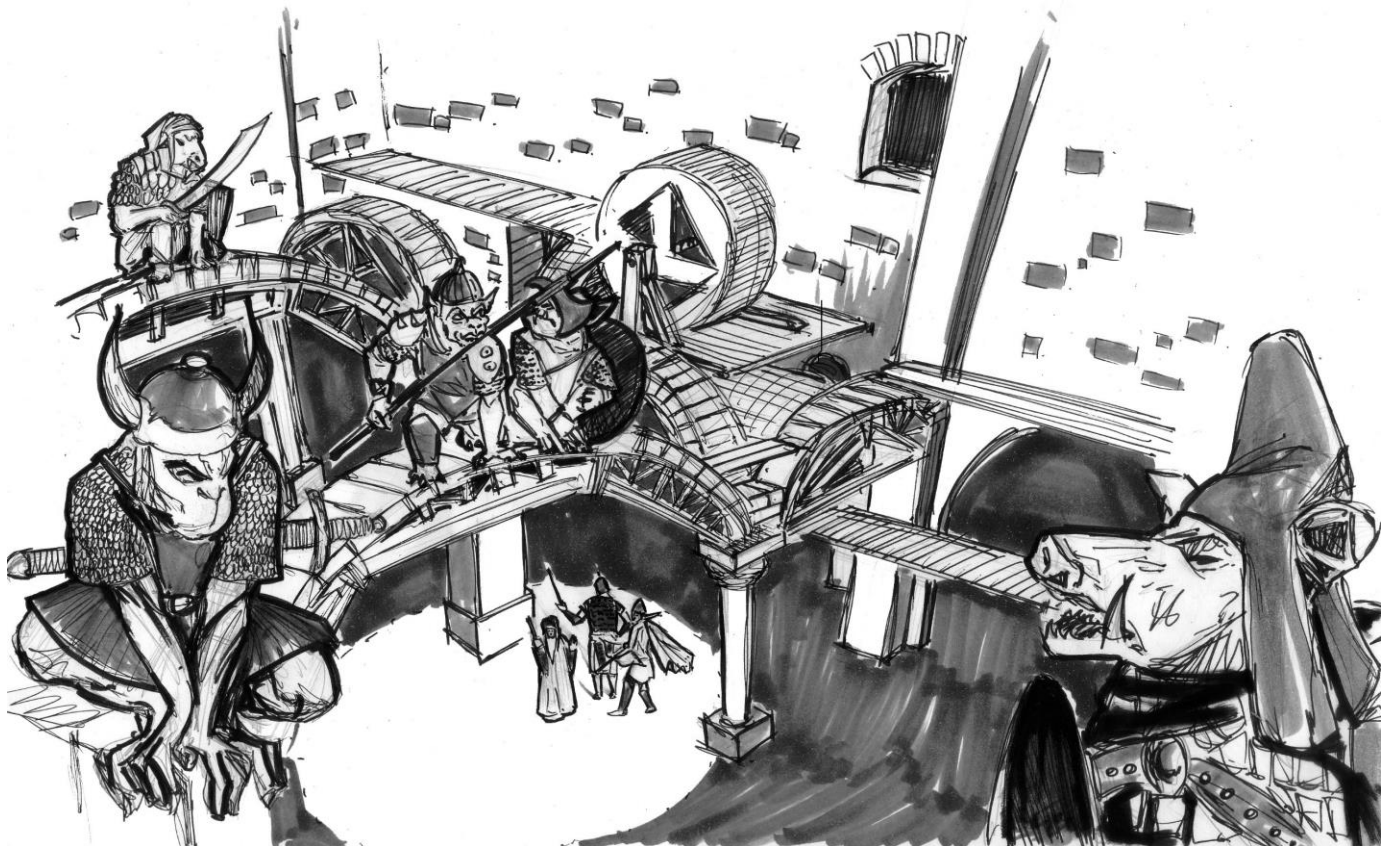
d66	IV	d66	V	d66	VI
11-13	Καπρόμορφοι (1-6)	11-12	Σπηλαιολέοντες (1-6)	11-13	Μινώταυροι (1-6)
14-21	Ογρίονες (1-6)	13-15	Τιγράνθρωποι (1-6)	14-16	Γιγάντιοι Όφεις (1-6)
22-23	Λυκάνθρωποι (1-6)	16-21	Αραχναίοι (1-3)	21-22	Ψευδαίλουροι (1-3)
24-26	Δράκοντες, πολύ μικροί (1)	22-24	Στοιχειά (1-3)	23-24	Ύδρες, 6 κεφάλια (1)
31-32	Ζελατινώδης Κύβος (1)	25-31	Οξειδωτές (1-3)	25-31	Δράκοντες, μικροί (1)
33-34	Νοσοφόροι (1-6)	32-34	Αρκόγλυκοι (1-3)	32-35	Σμερδαλέοι (1-6)
35-41	Οστεοθήρια (1-3)	35-41	Αραχνοθήρια (1-6)	36-42	Στυγικοί Σκύλοι, 6 ζάρια (1-6)
42	Σαλαχίτες (1-3)	42-43	Γιγάντιοι Σκορπιοί (1-6)	43-45	Μούμιες (1-3)
43	Φένακες (1-3)	44-45	Ύδρες, 5 κεφάλια (1)	46-52	Βασιλίσκοι (1-2)
44-45	Σιδερένια Αγάλματα (1-3)	46-51	Ωχρή Βλέννα (1)	53-55	Μαρτιχόρες (1)
46-52	Στυγικοί Σκύλοι, 4 ζάρια (1-3)	52-53	Πέτρινα Αγάλματα (1-3)	56-62	Φάσματα (1-3)
53-55	Μέδουσες (1-2)	54-56	Στυγικοί Σκύλοι, 5 ζάρια (1-3)	63-64	Καθάρματα (1-6)
56-62	Νεκροσκώληκες (1-3)	61-62	Λιθόρριθες (1-3)	65-66	Τυχοδιώκτες (1-6)
63-64	Καθάρματα (1-6)	63-64	Καθάρματα (1-6)		
65-66	Τυχοδιώκτες (1-6)	65-66	Τυχοδιώκτες (1-6)		

Πίνακες VII-VIII-IX

d66	VII	d66	VIII	d66	IX
11-14	Γιγάντια Μάντις (1-3)	11-15	Γίγαντες (1-6)	11-15	Κύκλωπες, 9 ζάρια(1-3)
15-22	Τυμβολίκτορες (1-6)	16-24	Σκαπανείς(1-3)	16-24	Καθάρματα (1-6)
23-26	Καθάρματα (1-6)	25-32	Ύδρες, 8 κεφάλια (1)	25-31	Νάγκα (1)
31-35	Γρύπες (1-6)	33-36	Χαλκόταυροι (1)	32-35	Στοιχειακά Όντα, 8 ζάρια (1-2)
36-41	Στρίγκλες (1)	41-44	Βρυκόλακες, 7-9 ζάρια(1)	36-43	Χίμαιρες (1-2)
42-45	Δράκαινες (1-3)	45-54	Καθάρματα (1-6)	44-46	Δράκοντες, ενήλικοι (1)
46-52	Ιφρίτες (1)	55-62	Γκόλεμ, σάρκινα (1-3)	51-54	Μελανή Μάζα (1)
53-56	Στυγικοί Σκύλοι, 7 ζάρια (1-3)	63-66	Δράκοντες, νεαροί (1)	55-62	Κακοδαίμονας (1)
61-63	Ύδρες, 7 κεφάλια (1)			63-66	Γκόλεμ, Πήλινα (1)
64-66	Αβυσσαλέοι (1)				

Πίνακας X

d66	X+
11-12	Ύδρες, 10 κεφάλια (1)
13-15	Στοιχειακά Όντα, 12 ζάρια (1)
16-23	Λευκοί Γίγαντες (1-3)
24-31	Κόκκινοι Γίγαντες (1-3)
32-35	Τιτάνες (1-3)
36-43	Γκόλεμ, Πέτρινα (1)
44-46	Γκόλεμ, Σιδερένια (1)
51-53	Γιγάντια Σαλιγκάρια (1)
54-56	Πορφυροί Σκώληκες (1)
61-63	Δράκοντες, Πρεσβύτεροι (1)
64-65	Δράκοντες, Αρχαίοι (1)
66	Αλίβαντες (1)



VIII. Τέρατα και Θηρία



Στο κεφάλαιο αυτό μπορεί βρεθεί ένα εκτεταμένο θηριολόγιο που περιλαμβάνει διαφόρων ειδών τέρατα, με την περιγραφή και τα στατιστικά του καθενός. Εκτός αυτού, δίνονται επίσης οδηγίες και κανόνες που θα βοηθήσουν τον διαιτητή στο χειρισμό των τεράτων και των χαρακτήρων του σκηνικού.

Η ύπαρξη ορισμένων συνηθισμένων κι αναγνωρίσιμων τεράτων σε ένα χρονικό βοηθά στο να δημιουργηθεί μια αίσθηση συνέπειας, όχι μόνο στην ατμόσφαιρα του σκηνικού, αλλά και στον τρόπο που παίζεται το παιχνίδι. Από την άλλη βέβαια, οι έννοιες του συνηθισμένου και του αναγνωρίσιμου μοιάζουν να είναι αντίθετες σ' αυτό που θα όριζε κανείς ως τέρας: κάτι ξένο, αλλόκοτο κι απειλητικό. Για το λόγο αυτό, ο διαιτητής ενθαρρύνεται να επινοεί κατά καιρούς και καινούρια τέρατα, ικανά να σπείρουν τρόμο και αμφιβολία ακόμα και στους έμπειρους παίκτες. Εδώ μπορεί να φανεί χρήσιμο το σύστημα δημιουργίας *παράδοξων θηρίων* που βρίσκεται στο τέλος του κεφαλαίου.

Σύνοψη τύπων τεράτων

Η λίστα που ακολουθεί συνοψίζει τις γενικές κατηγορίες των τεράτων που παρουσιάζονται στο βιβλίο, δίνοντας και μερικά παραδείγματα. Παρατίθεται εδώ προς κατατοπισμό του διαιτητή.

Θηρία: Κοινά, άγρια θηρία που θα μπορούσαν να αποτελούν απειλή. Λύκοι, λιοντάρια, αρκούδες.

Γιγάντια θηρία: Αφύσικα μεγάλων διαστάσεων θηρία. Αραχνοθήρια, γιγάντιοι όφεις, γιγάντιοι κάπροι.

Άνθρωποι: Νοήμονα, δίποδα τέρατα. Ληστές, νομάδες, καθάρματα.

Ανάνθρωποι: Νοήμονα ανθρωποειδή. Τα περισσότερα βρίσκονται σε παρηκμασμένη ή άγρια κατάσταση. Κόβαλοι, κυνοκέφαλοι, οφίονες.

Γίγαντες: Γιγάντιοι ανάνθρωποι. Ογρίονες, σμερδαλέοι, τιτάνες.

Τέρατα: Φυσικά πλάσματα που συχνά μοιάζουν με ζώα, έχοντας όμως παράξενες ιδιότητες. Χαλκόταυροι, χίμαιρες, μαρτιχόρες.

Νέρτεροι: Κινούμενα κουφάρια ή και ασώματα πνεύματα νεκρών. Κάποια είναι άβουλα, άλλα διαθέτουν βούληση και νοημοσύνη. Το πεδίο τους είναι η *Νερτέρα Χθων*, δηλαδή ο Κάτω Κόσμος. Σκέλεθρα, στοιχειά, αλβαντες.

Θηριόμορφοι: Άνθρωποι που έχουν προσβληθεί από την αποκτηνωτική νόσο της *θηριομορφίας* και μπορούν να αλλάζουν μορφές. Λυκάνθρωποι, αρκόμορφοι, καπρόμορφοι.

Δράκοντες: Ισχυρά και μεγαλειώδη νοήμονα ερπετά με θανατηφόρες ανάσες. Οι δράκοντες απαντώνται σε διάφορους τύπους που ξεχωρίζουν από το χρώμα του δέρματός τους.

Δαίμονες: Διεστραμμένα, πονηρά και χαοτικά πλάσματα εξωκοσμικής προέλευσης. Ιφρίτες, κακοδαίμονες, τελχίνες.

Δαιμονογενείς: Ανάνθρωπες φυλές μολυσμένες με δαιμονικό αίμα. Τελώνια, βαθρακοδαίμονες, λάμιες.

Τεχνητά τέρατα: Τέρατα που έχουν δημιουργηθεί από μάγους, συνήθως με σκοπό τη φύλαξη κάποιου τόπου. Γκόλεμ, ζωντανά αγάλματα, νάγκα.

Ασυνήθιστα: Άγνωστης φύσης και ασυνήθιστης μορφολογίας πλάσματα που δεν μπορούν να ενταχθούν σε άλλη κατηγορία. Δρασκελιστές, αόρατοι διώκτες, γνόφοι.

Χειρισμός των τεράτων από τον διαιτητή

Ο διαιτητής οφείλει να είναι δίκαιος και αμερόληπτος όταν χειρίζεται τις πράξεις και τις αντιδράσεις των τεράτων και των χαρακτήρων του σκηνικού. Θα πρέπει να παίζει τα τέρατα πειστικά, ανάλογα με τον χαρακτήρα και τις ικανότητες του είδους στο οποίο ανήκουν. Βέβαια σ' ένα παιχνίδι σαν κι αυτό, που λίγα πράγματα είναι προκαθορισμένα, ίσως ο διαιτητής έρθει αντιμέτωπος με μια κατάσταση στην οποία δεν έχει αρκετά στοιχεία για να κρίνει τις προθέσεις και τις αντιδράσεις των τεράτων. Σε τέτοιες περιπτώσεις μπορεί να βασιστεί στα ζάρια, χρησιμοποιώντας τα συστήματα που θα περιγραφούν παρακάτω.

Σε γενικές γραμμές, τα τέρατα που κατοικούν στους λαβυρίνθους θα είναι επιθετικά και θα καταδιώκουν τυχόν εισβολείς, εκτός αν φοβούνται, ή αν είναι αρκετά έξυπνα ώστε να μπορούν να κρίνουν ότι δεν τους συμφέρει η συμπλοκή.

Συμπεριφορά θηρίων και τεράτων χαμηλής νοημοσύνης

Η συμπεριφορά των μη-νοημόνων τεράτων εξαρτάται από το είδος και τα ένστικτά τους, όπως και από τις συνθήκες υπό τις οποίες τα συναντά κανείς (αν υπερασπίζονται τη φωλιά τους, αν είναι πεινασμένα κτλ.). Γενικά, τα θηρία δεν επιτίθενται δίχως λόγο. Αρπακτικά και θηρευτές θα είναι πιο οξύθυμα και ριψοκίνδυνα.

Υποθέτουμε πάντως πως τα θηρία που συναντώνται στις τυχαίες συμπλοκές είναι πεινασμένα και πλησιάζουν επιθετικά.

Αρκετά θηρία αντιδρούν με φόβο απέναντι στη φωτιά.

Συμπεριφορά τεράτων και χαρακτήρων του διαιτητή

Οι αντιδράσεις νοημόνων πλάσμάτων ή χαρακτήρων που είναι πιθανό να έχουν διάθεση συνεννόησης, θα ποικίλουν ανάλογα με την κατάσταση και το συμφέρον τους. Τα περισσότερα πλάσματα που συχνάζουν σε λαβυρίνθους, συμπεριφέρονται *τυχοδιωκτικά*. Όταν ο διαιτητής δεν είναι σίγουρος για τη συμπεριφορά κάποιου πλάσματος, προτείνεται να ρίξει μια ζαριά στον παρακάτω πίνακα, εφαρμόζοντας ίσως και κάποια κατάλληλη τροποποίηση:

Συμπεριφορά πλάσμάτων

2d6	Συμπεριφορά
2-	Εξοργισμένη
3-5	Επιθετική
6-8	Αναποφάσιστη
9-11	Θετική
12+	Φιλική

Το αποτέλεσμα του πίνακα δείχνει την *γενική στάση* ή την *πρώτη εντύπωση* που έχουν τα τέρατα ή οι χαρακτήρες απέναντι στους παίκτες.

Όταν η ζαριά καταδεικνύει «αναποφάσιστη» συμπεριφορά, τότε οι παίκτες μπορούν να συνεχίσουν την προσπάθεια επικοινωνίας, με τον διαιτητή να ρίχνει μια νέα ζαριά. Αυτή η ζαριά μπορεί να τροποποιηθεί θετικά ή αρνητικά από τον διαιτητή, ανάλογα με την κατάσταση και τους χαρακτήρες που εμπλέκονται, τις πράξεις και τη ρητορεία των παικτών. Η *παρουσία* του χαρακτήρα που θα προσπαθήσει να επικοινωνήσει με τα πλάσματα, μπορεί επίσης να τροποποιήσει αυτή τη νέα ζαριά.

Σημειώνεται ότι ενώ τα περισσότερα τέρατα μιλούν τις δικές τους γλώσσες (συχνά εκδοχές της *δαιμονικής*, της *χθόνιας*, της *γλωκτικής* ή της *στυγικής*), θεωρούμε κατά βάση πως 1 στα 6 γνωρίζουν σε ικανοποιητικό βαθμό και την *κοινή*.

Ηθικό

Εξαιρώντας ορισμένα άμυαλα, φανατισμένα ή μαγικά τέρατα, τα περισσότερα πλάσματα υπολογίζουν τη ζωή τους και δεν πολεμούν πάντα μέχρι θανάτου: αν αρχίσουν να έχουν αμφιβολίες για την έκβαση της μάχης, είναι πιθανό να υποχωρήσουν ή ακόμα και να τραπούν σε άτακτη φυγή.

Τέτοιου είδους καταστάσεις κρίνονται με τη βοήθεια ενός ελέγχου ηθικού, μηχανισμό που περιγράφεται στο κεφάλαιο V – *Μάχη και Συμπλοκή*.

Περίσπαση διωκτών

Οι χαρακτήρες που καταδιώκονται από τέρατα ίσως δοκιμάσουν να περισπάσουν τους διώκτες τους πετώντας πίσω τους τροφή ή κάποια αξιοσημείωτη ποσότητα θησαυρού. Σ' αυτές τις περιπτώσεις, η πιθανότητα που έχουν τα τέρατα να παρατήσουν την καταδίωξη εξαρτάται από τη νοημοσύνη τους. Στον πίνακα δίνεται η πιθανότητα περισπάσης σε ένα ζάρι:

Πιθανότητες περίσπασης πλασμάτων

Νοημοσύνη πλασμάτων	Περίσπαση λόγω τροφής	Περίσπαση λόγω θησαυρού
Ζωώδης	1-5	1
Περιορισμένη	1-3	1-3
Ανθρώπινη+	1	1-5

Φυσικά οι ποσότητες και το είδος της τροφής ή του θησαυρού που απαιτούνται για κάτι τέτοιο εξαρτώνται από διάφορους παράγοντες που υπόκεινται στη κρίση του διαιτητή.

Άμυαλα και νέρτερα τέρατα

Υπάρχουν τέρατα που είτε είναι αφύσικα και μαγικά (σκέλεθρα και διάφοροι άλλοι νέρτεροι, ζωντανά αγάλματα, γκόλεμ), είτε απλά δεν διαθέτουν κεντρικό νευρικό σύστημα (δηλητηριώδεις ανεμώνες, γλοιοί, μύκητες). Τέτοιου είδους πλάσματα δεν έχουν ένστικτο αυτοσυντήρησης και δεν γνωρίζουν φόβο στη μάχη. Επιπλέον, είναι απρόσβλητα από ξόρκια που επηρεάζουν το μυαλό και τις ζωτικές λειτουργίες του σώματος (ύπνωση, γητεία, τρόμος, παράλυση κτλ.). Ο διαιτητής θα κρίνει ανά περίπτωση.

Ζημιά από τις επιθέσεις των τεράτων

Οι επιθέσεις των τεράτων, ένοπλες ή φυσικές (νύχια, δόντια, κτλ.) προκαλούν κατά βάση ένα ζάρι ζημιάς, εκτός κι αν αναφέρεται κάτι άλλο. Τέρατα αξιοσημείωτου μεγέθους ή δύναμης είναι πιθανό να λαμβάνουν τροποποίηση ή ακόμα και περισσότερα ζάρια ζημιάς.

Χρήση όπλων και αντικειμένων από τέρατα

Όταν συναντηθούν ανθρωποειδή τέρατα που θα μπορούσαν να χρησιμοποιούν εκρηβόλα όπλα όπως τόξα και σφενδόνες, τότε

ένα λογικό ποσοστό των τεράτων θα είναι οπλισμένα με τέτοια όπλα (κατά βάση το 1 στα 3).

Νοήμονα τέρατα με θησαυρό που περιλαμβάνει μαγικά αντικείμενα, πιθανόν να τα χρησιμοποιήσουν.

Τέρατα άτρωτα από συνηθισμένα όπλα

Ορισμένα τέρατα μαγικής ή δαιμονικής φύσης είναι άτρωτα από μη-μαγικές επιθέσεις. Τέτοια είναι (μεταξύ άλλων) οι θηριόμορφοι (αν και το ασήμι τους τραυματίζει), δαίμονες και νέρτεροι μεγάλων επιπέδων, όπως και τα στοιχειακά όντα.

Σε περιπτώσεις που άλλα τέρατα επιτίθενται σε τέρατα άτρωτα από συνηθισμένα όπλα, θεωρούμε πως οι επιθέσεις τους μπορούν να τα βλάψουν μονάχα αν είναι τουλάχιστον 4^{ου} επιπέδου. Για παράδειγμα, τα τελώνια δεν μπορούν να βλάψουν έναν καταχανά, αλλά ένας ογρίονας (4^{ου} επιπέδου) του προκαλεί ζημιά κανονικά.

Τέρατα που εκτελούν μαγεία

Πέρα από τα τέρατα που μπορούν να εκτελέσουν ειδικά ξόρκια, υπάρχουν και ορισμένα που εκτελούν μαγεία με τον συνηθισμένο τρόπο των σοφών, δηλαδή μέσω κάποιου γριμωρίου, απομνημονεύοντάς τα. Σε αυτές τις περιπτώσεις θεωρούμε πως έχουν απομνημονεύσει τόσα ξόρκια όσα επιτρέπεται στο επίπεδό τους, με τα ξόρκια αυτά να καθορίζονται τυχαία (είναι δυνατόν κάποιο ξόρκι να έχει απομνημονευτεί πάνω από μία φορά), και αν χρειαστεί ρυθμίζονται από τον διαιτητή.

Τα γριμώρια τέτοιων τεράτων-μάγων θα έχουν εγγεγραμμένα τα ξόρκια που ρίχτηκαν στα ζάρια. Σε γενικές γραμμές, ένα τέρας εκτός λημεριού θα φέρει μαζί του το γριμωριό του 1 στις 6 φορές, εκτός κι αν αναφέρεται κάτι άλλο.



Πίνακας Τεράτων

Τέρας	Ζάρια	Θωράκιση	Ταχύτητα	Πλήθος	Λημέρι	Θησαυρός	Σημειώσεις
Αβυσσαλέοι	5+2	3	30/50	1-6	1-3	4	Ξόρκια
Αγριάνθρωποι	2	2	40	20-120	1	3	
Ακέφαλοι	2+2	1	40	5-30	1	3	
Αλίβαντες	10	4	20	1	1-5	12	Ξόρκια, παράλυση, τρόμος
Ανδροβλάπτες	2	2	50	4-24	1	-	Αντίσταση στη μαγεία
<i>Άνθρωποι</i>							
Αμαζόνες	1+1	2*	40	50-300	1	10	
Απελάτες	1	2*	40	30-180	1	10	
Βάρβαροι	1+1	2	40	50-300	1	8	+1 στη μάχη
Δερβίσηδες	1+1	1	40	40-240	1	8	Φανατικοί
Έμποροι	1	2	40	20-120	1	10	
Ληστές	1	2	40	5-30	1	3	Αιφνιδιασμός
Νομάδες	1	1*	40	50-300	1	8	Ιπποτοξότες
Πειρατές	1	1*	40	20-120	1	10	
Στρατιώτες	1	3*	30	50-300	1	6	Ηθικό
Τυχοδιώκτες	*	*	*	2-7	-	*	*
<i>Άνθρωποι, καθάρματα</i>	*	*	*	2-7	-	*	
Αόρατοι Διώκτες	8	2/4	40	1	-	-	Αόρατος
Αραχναίοι	5	2	40	1-2	1-2	1	Παγίδες, δηλητήριο
Αρκόγλαυκοι	5	2	40	2-4	1-2	3	Αγκάλιασμα/Ράμφος
Άρπυιες	3	2	20/50	2-12	1	3	Γητεία
Βαθρακοδαίμονες	1	1	30	10-60	1-2	3	Δυσσομία
Βαλτοθήρια	8	3	20	1-3	1-2	5	Καταβροχθίζει
Βασιλίσκοι	6+1	3	20	1-6	1-2	8	Βλέμμα που πετρώνει
Βρυκόλακες	7 με 9	4	40/80	1-6	1	8	Απομύζηση, *
Γεκ	3+1	2	40	2-12	1-2	3	Άγρια επίθεση
<i>Γίγαντες</i>							
Γίγαντες, κοινοί	8	3	40	1-6	1-2	5	2 ζάρια ζημιάς
Κύκλωπες	9	3	40	1-6	1-2	6	2 ζάρια ζημιάς, 3 με βράχους
Λευκοί Γίγαντες	10+1	3	40	1-6	1-2	7	2+1 ζάρια ζημιάς
Κόκκινοι Γίγαντες	11+3	3	40	1-6	1-2	8	2+2 ζάρια ζημιάς
Τιτάνες	12+2	4	40	1-6	1-2	9	3 ζάρια ζημιάς, ξόρκια
<i>Γκόλεμ</i>							
Πήλινα Γκόλεμ	10	2	20	1	-	-	*
Σάρκινα Γκόλεμ	8	1	30	1	-	-	*
Πέτρινα Γκόλεμ	12	3	20	1	-	-	*
Σιδερένια Γκόλεμ	16	4	20	1	-	-	*
<i>Γλίτσες</i>							
Γκρίζος Γλοιός	3	0	5	1-3	-	-	Διάβρωση
Ζελατινώδης Κύβος	4	0	20	1	-	*	Παράλυση, διάβρωση
Μελανή Μάζα	10	1	20	1-3	-	-	Διάβρωση, αναρρίχηση
Πράσινη Γλίτσα	2	0	-	1-3	-	-	Διάβρωση
Ωχρή Βλέννα	5	0	10	1-3	-	-	Διάβρωση, διχοτόμηση
Γνόφοι	?	?	5	1	?	?	Σκότος, Καταβρόχθιση
Γρύπες	7	3	30/80	2-12	1	3	Πτήση
Δενδρόνυχες	1	1	10	3-8	1	-	Καμουφλάζ
Δηλητηριώδεις Ανεμώνες	1+2	0	1	1-3	-	-	Παράλυση
Δράκαινες	7	3	30/80	1-6	1-4	4	Δηλητηριώδες κεντρί
Δράκοντες	5 με 12	4	30/80	1-3	1-4	*	Ανάσα
Δρασκελιστές	2	1	30	1-6	1	3	Ψυχικές επιθέσεις
Εξάχειρες	3+3	2	40	2-7	1-2	2	3 επιθέσεις

Πίνακας τεράτων (συνέχεια)

Τέρας	Ζάρια	Θωράκιση	Ταχύτητα	Πλήθος	Λημέρι	Θησαυρός	Σημειώσεις
<i>Ζωντανά Αγάλματα</i>							Εύτρωτα σε αμβλεία όπλα
Κρυστάλλινα	3	4	30	1-6	-	-	
Σιδερένια	4	5	10	1-6	-	-	Απορρόφηση σιδήρου
Πέτρινα	5	4	20	1-6	-	-	Πυρωμένο μάγμα
Θαλάσσια Τέρατα	?	?	?	?	?	?	?
<i>Θηρία, γιγάντια</i>							
Αραχνοθήρια	4+4	3	10/40	1-6	1-5	-	Δηλητήριο, ιστός
Γιγάντιες Αράχνες	2+2	2	50	2-12	1-3	-	Ασθενές δηλητήριο
Γιγάντιοι Αρουαίοι	1½	1	40	3-18	1	-	
Γιγάντια Ερπετά	3+1	2	50	2-12	1	-	Δάγκωμα
Γιγάντιοι Κάπροι	6+4	3	50	1-3	1	-	Εφόρμηση
Γιγάντια Μάντις	7	3	20/40	1-2	-	-	Γράπωμα, καμουφλάζ
Γιγάντ. Νυχτερίδες	5	2	10/80	1-6	1-3	-	Πέταγμα
Γιγάντιοι Όφεις	6+1	2	30	1-2	1	-	Σφιγκτήρας
Γιγάντια Σαλιγκάρια	12	1	20	1	-	-	Οξύ, σκάψιμο, ασπόνδυλο
Γιγάντιοι Σκορπιοί	4	3	40	1-6	1-3	-	Δηλητήριο
Γιγάντ. Τσιμπούρια	3	3	10	2-12	-	-	Αιμοποσία
Γιγάντια Χταπόδια	8	1	10/30	1-3	1-2	11	Πλοκάμια
<i>Θηρία, κοινά</i>							
Αγριόσκυλα	1	1	50	3-18	1	-	
Αγριόχοιροι	1+2	2	50	2-12	1	-	
Αρκούδες	3+3	2	40	1-3	1-2	-	+2 ζημιά
Λευκές Λεοπαρδάλεις	3	2	60	1-3	1	-	
Λιοντάρια	5+2	2	40	2-12	1	-	+2 ζημιά
Λύκοι	1+1	1	50	3-18	1	-	
Σκυλόψαρα	3	2	40	2-12	-	-	+2 ζημιά
Σμερδόλυκοι	2+2	2	50	2-7	1	-	
Σπηλαιολέοντες	6+1	2	50	1-6	1	-	2 ζάρια ζημιάς
Τίγρεις	5+5	2	50	1-3	1	-	+2 ζημιά
<i>Θηριόμορφοι</i>							Αλλαγή μορφής, ασήμι
Ποντικόμορφοι	3	2	40	4-24	1	3	θηριόμορφος
Λυκάνθρωποι	4	2	50	3-18	1	4	θηριόμορφος
Καπρόμορφοι	4+1	2	40	2-7	1	3	θηριόμορφος
Τιγράνθρωποι	5	3	40	1-3	1	4	+2 ζημιά, θηριόμορφος
Αρκόμορφοι	6	3	30	1-3	1	5	+2 ζημιά, θηριόμορφος
Θρόνοι	12	4	40	1	1-5	12	Ξόρκια, τρόμος, και άλλα
Ιχθύονες	2	3	30/50	4-24	1-2	5	Αμφίβιοι
Ιφρίτες	7+1	3	40/80	1	1-5	*	Μαγεία
Καγκύφ	7	4	60	1	1-5	5	Ακινητοποίηση, ξόρκια
Κακοδαίμονες	10	4	20/50	1-6	1-2	8	Ανάφλεξη, μαγ. αντίσταση
Καταχανάδες	3	2	30	3-18	1-4	4	Απομύζηση
Κένταυροι	4	2	60	4-24	1	7	2 επιθέσεις, ιπποτοξότες
Κερασφόροι	2	1	40	10-60	1-2	2	
Κίτρινη Μούχλα	-	-	-	-	-	-	
Κόβαλοι	1-1	2	20	50-300	1-2	3	
Κυνοκέφαλοι	2	2	30	30-180	1-2	6	
Λάμιες	9	3	50	1	1-4	5	Ξόρκια
Λιθόρνιθες	5	2	30/50	1-6	1-2	5	Πέτρωμα
Λυκόρνια	2	1	5/80	1-6	1-2	*	Αρπαγή
Μαμούθ	11	2	40	1-6	-	-	Ποδοπάτημα
Μαρτιχόρες	6+1	3	30/50	1-3	1-2	5	Καρφιά
Μέδουσες	4	2	40	1-3	1-2	7	Πέτρωμα / δηλητήριο
Μινώταυροι	6	2	40	2-7	1	3	
Μούμιες	5+1	3	20	2-12	1-3	6	Τρόμος, αντίσταση, φωτιά
Μπούγαροι	3+1	2	30	6-36	1-2	4	Ενέδρα

Πίνακας τεράτων (συνέχεια)

Τέρας	Ζάρια	Θωράκιση	Ταχύτητα	Πλήθος	Λημέρι	Θησαυρός	Σημειώσεις
Νάγκα	9	4	50	1-2	1-4	9	Δηλητήριο, ξόρκια
Νεκροσκώληκες	3+1	2	40	1-6	1-4	3	Παράλυση
Νεκροφάγοι	2	2	30	3-18	1	4	Παράλυση
Νοσοφόροι	3+2	2	30	1-6	1	2	Ασθένειες
Νύμφες	2	2	40	1-6	1-2	6	Γητεία
Ξωτικά	4	2	40	5-30	1-2	4	Θόλωση μορφής, ξόρκια
Ογρίονες	4+1	2	30	3-18	1	4	+2 ζημιά
Οξειδωτές	5	4	40	1-2	-	-	Οξείδωση
Οστεοθήρια	4+2	3	30	1-2	-	-	3 επιθέσεις
Οφίονες	2+1	2	40	10-60	1-2	5	
Πορφυροί Σκώληκες	15	2	20	1-3	1-2	5	Καταβρόχθιση, κεντρί, τούνελ
Σαλαχίτες	4+1	3	5/50	1-6	1	3	Καμουφλάζ, ασφυξία
Σαπρομύκητες	3	1	2	1-3	-	-	Σήψη
Σαρκοβόρα Δέντρα	8	3	20	1	1-3	*	Καταβρόχθιση
Σαρκοβόροι Πίθηκοι	5	2	40	2-7	1	3	Αγριότητα
Σαρκοσκέλεθρα	2	1	20	4-24	-	-	
Σκαπανείς	8	4	20	1-3	1-3	4	Σκάψιμο, σύγχυση
Σκέλεθρα	1	1	40	5-30	-	-	Αντίσταση σε διάτρηση
Σκιές	2+2	1	40	3-18	1-3	8	Άυλες
Σκίταλοι	1½	1	20	50-300	1-2	3	-1 ζημιά
Σκορπίονες	3	2	40	5-30	1-2	8	Δηλητήριο
Σμερδαλέοι	6+3	3	40	2-12	1-2	5	Αναγέννηση
Σμερδοκόβαλοι	1+1	2	30	30-180	1-2	5	
Σπαθοσκώληκες	1½	1	40	4-24	-	-	Δηλητήριο (κατά είδος)
Στοιχειά	4	3	40/80	2-12	1	4	Απομύζηση
Στοιχειακά όντα						-	
Αέρια	8/12/16	4	80	1	-	-	*
Διάπυρα	8/12/16	4	40	1	-	-	*
Υδραία	8/12/16	4	50/20	1	-	-	*
Χθόνια	8/12/16	4	20	1	-	-	*
Στρίγγλες	7	5	50	1	1	5	Θανατηφόρο ουρλιαχτό
Στριγομούκητες	3	1	2	2-7	-	-	Θόρυβος
Στυγικοί Σκύλοι	4 με 7	3	40	2-7	1-2	3	Φλεγόμενη ανάσα
Στυμφαλίδες	1	3	10/80	4-24	1-2	-	Πτήση
Σφήκες Δολοφόνοι	1½	2	5/80	4-24	1-5	-	Πόνος
Τελχίνες	6	3	20/40	1	1	2	Ξόρκια
Τελώνια	1	2	30	40-240	1-2	5	
Τρωγλοδύτες	2	2	40	10-60	1	6	Καμουφλάζ, δυσσομία
Τυμβολίκορες	7+2	4	30	1-3	1-6	*	Μαγικός οπλισμός, όραση
Ύδρες	5 με 12	3	40	1	1-2	4	Πολλαπλά κεφάλια
Φάσματα	6	4	40/80	1-6	1-2	3	Απομύζηση ζωής
Φένακες	4	3	30	2-12	1	4	*
Χαλκόταυροι	8	4	40	1-3	1-3	4	Ανάσα που πετρώνει
Χαμοδράκια	3	2	40	2-12	1-2	3	Ασθένεια
Χίμαιρες	9	3	40/60	1-3	1-3	7	Τρία κεφάλια
Ψευδαίλουροι	6	3	50	2-4	1-2	6	Διατοπισμός, 2 επιθέσεις



Επεξήγηση όρων του πίνακα

Όνομα: Προτιμάται το όνομα που χρησιμοποιείται συχνότερα από τους τυχοδιώκτες, ως πιο χρηστικό: τα περισσότερα επίσημα θηριολόγια χρησιμοποιούν εξεζητημένους, αρχαϊκούς όρους.

Ζάρια (επίπεδο): Δίνει τα ζάρια αντοχής που διαθέτει το τέρας. Στα τέρατα, ο αριθμός των ζαριών τους είναι ταυτόχρονα και το επίπεδό τους. Ορισμένα τέρατα παίρνουν προσαύξηση σε πόντους αντοχής, κάτι που σημειώνεται δίπλα στον αριθμό των ζαριών. Αυτή η προσαύξηση δεν επηρεάζει το επίπεδο του τέρατος: ένα τέρας με ζάρια αντοχής 2+4 συνεχίζει να θεωρείται 2^{ου} επιπέδου.

Ζαριές μάχης και αποφυγής τεράτων ανά επίπεδο

Επίπεδο	Ζαριά Μάχης	Επίπεδο	Ζαριά αποφυγής
έως 1	6+	>1	10+
2-4	5+	1-3	9+
5-7	4+	4-6	8+
8-10	3+	7-9	7+
11-13	2+	10-12	6+
14-16	1+	13+	5+
17+	0+		

Θωράκιση: Δίνει τον βαθμό θωράκισης. Ο αριθμός αυτός συνοψίζει τη γενική αμυντική ικανότητα του τέρατος. Εκτός από πανοπλίες και ασπίδες, η θωράκιση είναι δυνατόν να οφείλεται και σε άλλους παράγοντες όπως σκληρό δέρμα, μεγάλη ευλυγισία ή μικρό μέγεθος.

Ταχύτητα: Εκτίμηση της ταχύτητας του τέρατος σε μέτρα ανά γύρο μάχης. Όταν δίνονται δυο αριθμοί χωρισμένοι με κάθετο, ο δεύτερος αφορά κάποιο άλλο είδος κίνησης διαθέσιμης στο τέρας, όπως πτήση ή κολύμπι.

Πλήθος: Το πλήθος δίνει μια ενδεικτική εκτίμηση για το εύρος του αριθμού των τεράτων όταν τα συναντά κανείς στο λημέρι τους στην ερημιά. Το πλήθος εξαρτάται κυρίως από τον τρόπο οργάνωσης του τέρατος: κάποια τέρατα είναι μοναχικά, ενώ άλλα οργανώνονται σε φατρίες, συμμορίες ή αγέλες.

Ο αριθμός αφορά μονάχα τα ενήλικα, αξιόμαχα άτομα.

Το πλήθος των τεράτων που θα συναντηθεί εκτός λημεριού, ρυθμίζεται με οδηγό τον παρακάτω πίνακα:

Μέγιστο πλήθος στο λημέρι	Πλήθος εκτός λημεριού
Ένα έως εννιά	Ίδιο
Δεκάδες	1/2
Εκατοντάδες	1/5

Λημέρι: Δίνει την πιθανότητα, σε ένα ζάρι, να συναντηθεί το τέρας κοντά στο λημέρι όπου φυλά τους θησαυρούς του. Χρησιμοποιείται σε τυχαίες συμπλοκές στην ερημιά.

Θησαυρός: Δίνει τον τύπο θησαυρού που μπορεί να βρεθεί στο λημέρι των τεράτων. Αναφέρεται στους πίνακες θησαυρών στο κεφάλαιο IX. Αντιστοιχεί σε ένα λημέρι μέσου πλήθους τεράτων, ή πλήθους που καθορίστηκε τυχαία.



Επεξηγήσεις τεράτων

A

Αβυσσαλέοι

Ζάρια:	5+2	Θωράκιση:	3	Λημέρι:	1-3
Πλήθος:	1-6	Ταχύτητα:	30/50	Θησαυρός:	4

Οι τρομεροί αβυσσαλέοι ανήκουν στους στυγικούς *ογρίονες* (βλ. *ογρίονες*) που ζουν στα εσώτερα σπήλαια. Περιπλανώνται συχνά στην επιφάνεια, όπου αιχμαλωτίζουν ανθρώπους για θυσίες ή τροφή.

Είναι ισχυροί μάγοι και μπορούν κατά βούληση να εκτελούν τα εξής ξόρκια: *Πήση* (μέχρι 2 ώρες την ημέρα), *Αορατότητα*, *Σκοτάδι*, *Μεταμόρφωση Εαυτού* (σε άνθρωπο).

Επιπλέον, μπορούν να εκτελούν και τα εξής ξόρκια, το καθένα από μία φορά την ημέρα: *Γητεία*, *Ύπνωση*, και *Κώνος Ψύχους* (για 6 ζάρια). Μία φορά την ημέρα μπορούν επίσης να μετουσιωθούν σε *αιθέρια υπόσταση*, όπως το μαγικό φίλτρο *Αιθέριας Υπόστασης* (βλ. κεφ. IX).

Τα τραύματά τους αναγεννώνται για 1 πόντο κάθε γύρο.

Οι Αβυσσαλέοι μιλούν τη στυγική, τη γλωκτική και την κοινή.

Αγριάνθρωποι

Ζάρια:	2	Θωράκιση:	1	Λημέρι:	1
Πλήθος:	20-120	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	3

Γεροδεμένοι ανάνθρωποι με νεαντερτάλεια χαρακτηριστικά, που ζουν σε ερημιές και οργανώνονται σε πολεμοχαρείς φατρίες. Φορούν προβιές και δέρματα και οπλίζονται με πρωτόγονα όπλα. Επιδίδονται σε επιδρομές εναντίον άλλων φατριών ή και πολιτισμένων περιοχών. Κάποιες φυλές αγριανθρώπων, ηγούμενες από μάγους και σαμάνους, προσκυνούν αποτρόπαιους δαίμονες που απαιτούν φόρο αίματος. Οι πιο επικίνδυνοι από τους αγριανθρώπους είναι κανίβαλοι και αιμοπότες και είναι γνωστοί ως *Ανδροφάγοι*. Άλλες γνωστές φατρίες είναι οι Βουδίνιοι, οι Σαυρομάτες και οι Ορθοκορύβαντες. Οι αγριάνθρωποι μιλούν τη γλωκτική.

Για κάθε 10 αγριανθρώπους που θα συναντηθούν, υπάρχει 1 στις 6 πιθανότητα να βρίσκεται μαζί τους και κάποιος *σαμάνος*, σοφός 3^{ου} επιπέδου. Οι αγριάνθρωποι σαμάνοι δεν έχουν γριμόρια.

Ακέφαλοι

Ζάρια:	2+2	Θωράκιση:	1	Λημέρι:	1
Πλήθος:	5-30	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	3

Τερατώδης φυλή ανθρωποφάγων. Δεν έχουν κεφάλι, με τα χαρακτηριστικά του προσώπου τους να βρίσκονται στο σώμα τους. Το στόμα τους είναι ευμέγεθες, κάθετο, και γεμάτο κοφτερά δόντια. Είναι μεγαλόσωμοι και, ακόμα και χωρίς κεφάλι, φτάνουν τα 2 μέτρα σε ύψος. Πολεμούν με δόρατα ή ρόπαλα και είναι θανάσιμοι εχθροί των *εξάχειρων*. Μιλούν μια απλοϊκή διάλεκτο της γλωκτικής.



Αλίβαντες

Ζάρια:	10	Θωράκιση:	4	Λημέρι:	1-5
Πλήθος:	1	Ταχύτητα:	20	Θησαυρός:	12

Αλίβας (που στην αρχαία γλώσσα σημαίνει νεκρός/πτώμα) ονομάζεται ο μάγος που συνδυάζοντας ισχυρή μαγεία με τεχνικές ταρίχευσης κατάφερε να περάσει από τη ζωή σε μια κατάσταση απέθαντης αιζωίας. Η τελετουργία προϋποθέτει την αφαίρεση όλων των ζωτικών οργάνων και την τοποθέτησή τους σε ένα μαγεμένο σκεύος, το λεγόμενο φυλακτήριο, έτσι ώστε η ψυχή να διατηρηθεί αιώνια.

Οι αλίβαντες διαθέτουν τη μαγική ικανότητα ενός σοφού 12^{ου} επιπέδου. Το υπερφυσικά παγερό τους άγγιγμα, εκτός από ζημιά ενός ζαριού προκαλεί και παράλυση (διάρκειας 10-60 λεπτών), αν το θύμα αποτύχει τη ζαριά αποφυγής. Επιπλέον, το

VIII. Τέρατα και Θηρία

απόκοσμο δέος που προκαλεί η θέαση ενός αλίβαντα τρέπει σε άτακτη φυγή χαρακτηρές 4^{ου} ή μικρότερου επιπέδου. Ως ισχυροί νέρτεροι, οι αλίβαντες είναι απρόσβλητοι από μη-μαγικά όπλα.

Οι αλίβαντες παρουσιάζονται ως σκελετωμένοι νέρτεροι άρχοντες που φορούν πολυτελή αλλά κουρελιασμένα ενδύματα. Μέσα στις άδειες κόγχες του κρανίου τους καίνε κόκκινες λάμπες αντί για μάτια.

Τα κρησφύγετά τους (που σπάνια εγκαταλείπουν) βρίσκονται καλά κρυμμένα σε απόμακρους τόπους ή στα βάθη κάποιου λαβυρίνθου.

Ανδροβλάττες

Ζάρια:	2	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1
Πλήθος:	4-24	Ταχύτητα:	50	Θησαυρός:	-

Ανθρωποειδή έντομα που μοιάζουν με κατσαρίδες κι έχουν σχεδόν όλα τα γνωρίσματά τους. Είναι ταχύτατα, αναριχνώνται παντού και διαθέτουν οξυμένες αισθήσεις. Περιπατούν ελαφρώς σκυφτά κι έχουν το μπόι ενός ανθρώπου. Επιτίθενται με τα αγκαθωτά τους μπροστινά πόδια. Οι φωλιές τους αριθμούν 5-30 άτομα και βρίσκονται στην ερημιά ή σε υπονόμους μεγάλων πόλεων. Οι ανδροβλάττες είναι παμφάγες, καταβροχθίζοντας κάθε είδους οργανική ύλη. Έχουν +2 στην αποφυγή τους εναντίον μαγείας και δηλητηρίων, όπως και ανοσία στις περισσότερες ασθένειες.

Κατσαριδομάνες: Κάθε λημέρι ανδροβλαττών έχει μια μικρή πιθανότητα (με 12 σε δύο ζάρια) να περιλαμβάνει και μια κατσαριδομάνη. Αυτά τα θηρία είναι πελώριες κατσαρίδες μήκους δύο μέτρων που όμως έχουν ανθρώπινο, γυναικείο κεφάλι. Το πρόσωπό τους συσπάται και μουρμουρίζει με τυχαίο τρόπο. Οι κατσαριδομάνες αναζητούν ανθρωποειδή κουφάρια, τα μεταφέρουν στη φωλιά τους και τα γονιμοποιούν. Έπειτα από μία μόνο μέρα, τα κουφάρια θα αναγεννηθούν σε μια νέα, πλήρως λειτουργική ανδροβλάττη. Οι κατσαριδομάνες μπορούν να γεννήσουν μέχρι και 6 αυγά κάθε μέρα. Έχουν 6 ζάρια, θωράκιση 3, ταχύτητα 40. Συνήθως αποφεύγουν τη μάχη, ενώ οι ανδροβλάττες της φωλιάς τις υπερασπίζονται μέχρι θανάτου.

Άνθρωποι

Ζάρια:	*	Θωράκιση:	*	Λημέρι:	1
Πλήθος:	*	Ταχύτητα:	*	Θησαυρός:	*

Φιλόδοξοι, άπληστοι ή φανατισμένοι, συχνά οι άνθρωποι αποδεικνύονται πιο αδίστακτοι κι επικίνδυνοι κι από τα τέρατα που τριγυρνούν τις ερημίες.

Τύπος	Ζαρ	Θωρ	Ταχ	Πλ	Θησ
Αμαζόνες	1+1	2*	40	50-300	10
Απελάτες	1	2*	40	30-180	10
Βάρβαροι	1+1	2	40	50-300	8
Δερβίσηδες	1+1	1	40	40-240	8
Έμποροι	1	2	40	20-120	10
Ληστές	1	2	40	5-30	3
Νομάδες	1	1*	40	50-300	8
Πειρατές	1	1*	40	20-120	10
Στρατιώτες	1	3*	30	50-300	6
Τυχοδιώκτες	*	*	*	2-7	*

Αμαζόνες: Πολεμοχαρής λαός γυναικών που ζουν νομαδικά. Αιχμαλωτίζουν άντρες που χρησιμοποιούν για την αναπαραγωγή τους, κρατώντας μόνο τα θηλυκά παιδιά και θυσιάζοντας τα αρσενικά. Μάχονται με τόξα, δόρατα και τσεκούρια. Οι ομάδες τους αποτελούνται από 20% ελαφρύ πεζικό, 20% ελαφρύ ιππικό, 30% ιπποτοξότες, και 30% βαρύ ιππικό.

Απελάτες: Παράνομες ομάδες άγριων επιδρομέων και αποστατών που κρύβονται στην ερημιά, σε λημέρια ή ακόμη και φρούρια. Τρομοκρατούν και ληστεύουν ταξιδιώτες, караβάνια, χωριά. Το όνομά τους προέρχεται από το όπλο της προτίμησής τους, το απελατίκι. Το 40% πολεμά ως ελαφρύ πεζικό, οπλισμένο με απελατίκια, τσεκούρια, σπαθιά και ασπίδες, το 20% είναι βαρύ πεζικό, το 30% τοξότες και σφενδονήτες, ενώ ένα 10% πολεμά έφιππο. Για κάθε 20 απελάτες που θα συναντηθούν, υπάρχει κι ένας ανδρειωμένος (4^{ου} επιπέδου) αρχηγός.

Βάρβαροι: Μαχητές απολίτιστων φύλων που ζουν απομονωμένα σε απόμακρα βουνά και δάση. Είναι σκληραγωγημένοι και πολεμούν με μεγάλη αγριότητα, έχοντας προτίμηση σε φαλξ, ρομφαίες, ξίφη και πέλεκεις. Θωρακίζονται με ασπίδες και δερμάτινες φορεσιές. Λόγω της μεγάλης τους αγριότητας κερδίζουν +1 στις ζαριές μάχης.

Δερβίσηδες: Φανατικοί, αφιερωμένοι σε πολεμοχαρή δαιμονολατρικά τάγματα. Λέγεται ότι εκτελούν εκστατικές τελετές, ανθρωποθυσίες και ότι αυτοτραυματίζονται, ώστε να μάθουν να αγνοούν τον πόνο. Επιτίθενται σε όποιον αρνηθεί τον προσηλυτισμό και τη στρατολόγηση. Η εμφάνισή τους είναι συχνά παράξενη και εξαρτάται από το τάγμα τους: κάποιοι αφήνουν πολύ μακριά μαλλιά, άλλοι βάζονται ολόκληροι με το αίμα των εχθρών τους ή χαράζουν στο δέρμα τους σύμβολα. Πολεμούν δίχως πανοπλία και προτιμούν όπλα όπως γιαταγάνια, δρεπάνια, σαλίβες και ραβδιά. Δεν υποχωρούν ποτέ από τη μάχη.

Για κάθε 50 δερβίσηδες που θα συναντηθούν θα υπάρχει και ένας *μύστης* ο οποίος είναι σοφός 3^{ου} έως 6^{ου} επιπέδου.

Στοιχεία για δαιμονικές λατρείες μπορούν να βρεθούν στο παράρτημα (Π6 – Θεοί και Δαίμονες).



Έμποροι: Ταξιδεύουν με καραβάνια εμπορευμάτων, οπλισμένοι και με συνοδεία φρουρών. Χρησιμοποιούν σπαθιά, απελατικά, τόξα και τζάγγρες, ενώ το 50% είναι έφιπποι. Τα αγαθά που εμπορεύονται μπορούν να καθοριστούν με τη βοήθεια του πίνακα ειδίκευσης εμπόρων που δίνεται στο υπόβαθρο του εμπορου, στο δεύτερο κεφάλαιο.

Ληστές: Οργανωμένοι σε ολιγάριθμες συμμορίες, στήνουν ενέδρες με σκοπό να ληστέψουν ή και να απαγάγουν ταξιδιώτες. Λόγω της εμπειρίας τους, αιφνιδιάζουν 3 στις 6 φορές. Αρματώνονται με ελαφριές πανοπλίες και σκουτάρια και φέρουν ξίφη, σπάθες, ρόπαλα. Φροντίζουν όλοι να είναι οπλισμένοι με κάποιο εκηβόλο όπλο βολικό για ενέδρα, συνήθως τόξο ή σφενδόνη. Τα λάφυρά τους τα φυλάνε στο μυστικό τους κρησφύγετο. Αρχηγός των ληστρικών κομπανιών είναι ένας *λήσταρχος*, πιθανώς επικηρυγμένος και συχνά χαρισματικός. Αυτός θα είναι δυνατός (1-4) ή πολυμήχανος (5-6) τέταρτου επιπέδου. Όταν οι ληστές συναντώνται εκτός λημεριού, για κάθε 6 ληστές υπάρχει 1 πιθανότητα στις 6 να συνοδεύονται από τον αρχηγό τους.

Νομάδες: Ομάδες επιδρομών της στέπας. Πολεμούν ελαφριά αρματωμένοι και σχεδόν πάντα έφιπποι. Προτιμούν την πάλα, το δόρυ και το τόξο. Είναι ικανοί ιπποτοξότες και λαμβάνουν μονάχα -1 τροποποίηση στην έφιππη τοξοβολία. Η σύνθεση της δύναμής τους είναι περίπου 50% ελαφριοί ιπποτοξότες, 20% θωρακισμένοι ιπποτοξότες, 20% ελαφρύ ιππικό και 10% βαρύ ιππικό.

Πειρατές: Θαλάσσιοι πειρατές ή ποταμοπειρατές. Μάχονται με σπάθες, μαχαίρια, ρόπαλα, τόξα και τζάγγρες. Διαθέτουν πλοίο εξοπλισμένο με σκοινιά και γάντζους ώστε να πλευρίζουν και να κάνουν ρεσάλτο σε εμπορικά πλοία. Έχουν συνήθως κάποιο μυστικό λημέρι που χρησιμεύει ως κρυψώνα για τους ίδιους και το πλιάτσικο τους.

Στρατιώτες: Βαριά αρματωμένοι και οργανωμένοι για τακτική μάχη. Ανήκουν στον στρατό κάποιου τοπάρχη, πολέμαρχου ή σε κάποια μισθοφορική εταιρία. Χρησιμοποιούν λωρίκια, ζάβες και μείξη διαφόρων όπλων. Όταν ο αριθμός τους επαρκεί, πολεμούν σε σχηματισμό χρησιμοποιώντας δόρατα και σκούτες, δορυδρέπανα και λογχοπέλεκεις. Η κατανομή του οπλισμού τους έχει συνήθως ως εξής: 30% ελαφρύ πεζικό, 20% βαρύ πεζικό, 30% τοξότες και τζαγγράτορες, 10% ελαφρύ ιππικό και 10% κατάφρακτοι ιππότες. Τροποποιούν στις ζαριές ηθικού τους με +1, λόγω της πειθαρχίας τους. Κάθε 50 στρατιώτες ηγούνται από έναν *δρακονάριο* 2^{ου} επιπέδου, κάθε 100 από έναν *κένταρχο* 4^{ου} επιπέδου, ενώ κάθε 500 από έναν *κόμη* 6^{ου} επιπέδου.

Τυχοδιώκτες: Ένοπλη κομπανία άπληστων μεθυσμένων ψυχήκων, σε συνεχή αναζήτηση θησαυρού και μπελάδων. Απρόβλεπτοι, συχνά εκκεντρικοί, ενδεχομένως επικίνδυνοι ή και απρόσμενοι σύμμαχοι.

Ο ρόλος του κάθε μέλους της κομπανίας καθορίζεται τυχαία, με τον πίνακα:

1d6	Ρόλος μέλους
1-3	Δυνατός
4-5	Σοφός
6	Πολυμήχανος

Όταν συναντώνται στην ερημιά, το γενικό εύρος των επιπέδων των μελών της κομπανίας καθορίζεται με τον παρακάτω πίνακα. Έπειτα, σύμφωνα με το αποτέλεσμα αυτό καθορίζεται και το επίπεδο κάθε μέλους ξεχωριστά.

1d6	Επίπεδα μελών
1-2	1-3
3-5	4-6
6	7-9

Στους λαβυρίνθους, το επίπεδο των μελών της κομπανίας εξαρτάται από το βάθος από το οποίο προέρχονται.

Οι τυχοδιώκτες έχουν θησαυρό 2 στις 6 φορές, ο οποίος είναι τύπου αντίστοιχου με το μέσο επίπεδό τους.

Όσον αφορά τον εξοπλισμό τους:

Οι **δυνατοί** είναι εξοπλισμένοι με αγγέμαχα όπλα, λωρίκια ή ζάβες, και σκούτες. Η πιθανότητα να φορά κάποιος κλιβάνιο είναι 1 + 1 ανά επίπεδο στις 6.

Οι **σοφοί** έχουν απομνημονευμένα όσα ξόρκια τους επιτρέπει το επίπεδό τους. Οι 2 στους 6 σοφούς θα έχουν μαζί τους το γριμόριό τους, το οποίο θα περιέχει αριθμό ξορκιών ίσο με το πόσα ξόρκια μπορεί κανονικά να απομνημονεύσει την ημέρα ο χαρακτήρας. Τα ξόρκια καθορίζονται τυχαία για τον κάθε σοφό. Οι σοφοί χαρακτήρες είναι οπλισμένοι και φορούν ελαφριές θωρακίσεις.

Οι **πολυμήχανοι** θα έχουν κάποιο κανονικό όπλο, με τους 4 στους 6 να διαθέτουν και τόξα. Φορούν ελαφριές θωρακίσεις και σκουτάρια.

Κάθε τυχοδιώκτης έχει πιθανότητα να διαθέτει **μαγικά αντικείμενα**. Ο έλεγχος γίνεται με δύο ζάρια. Ο αριθμός που χρειάζεται είναι 13 - το επίπεδο του χαρακτήρα. Ελέγχονται με τη σειρά οι πιθανότητες για τα εξής:

Μαγικό όπλο (ο δυνατός λαμβάνει +1 στη ζαριά)
 Μαγική θωράκιση (ο δυνατός λαμβάνει +1 στη ζαριά)
 Μαγικό φίλτρο
 Ραβδί ή Ράβδος (μονάχα ο σοφός)
 Περγαμνή (μονάχα ο σοφός)
 Δαχτυλίδι ή Διάφορα (μονάχα ο σοφός)

Αν ο χαρακτήρας δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα μαγικό αντικείμενο, τότε αυτό χάνεται (χωρίς να ριχτεί άλλο στα ζάρια).

Άνθρωποι, καθάρματα

Ζάρια:	*	Θωράκιση:	*	Λημέρι:	-
Πλήθος:	*	Ταχύτητα:	*	Θησαυρός:	*

Εγκληματίες, αποστάτες, παράνομοι, παράφρονες τυχοδιώκτες, αιρετικοί, δαιμονολάτρες κτλ. που έχουν βρει καταφύγιο στους λαβυρίνθους. Είναι γενικά αδίστακτοι, απρόβλεπτοι και επιθετικοί.

Τα καθάρματα διαθέτουν ρόλο, ο οποίος καθορίζεται τυχαία. Οι ομάδες τους αποτελούνται εξολοκλήρου από άτομα του ίδιου ρόλου και επιπέδου.

1d6	Ρόλος ομάδας καθαρμάτων
1-2	Δυνατοί
3-4	Σοφοί
5-6	Πολυμήχανοι

Τα καθάρματα στους λαβυρίνθους είναι επιπέδου αντίστοιχου με το βάθος από το οποίο προήλθαν.

Επ.	Δυνατοί	Σοφοί	Πολυμήχανοι
1	Τραμπούκοι	Παράφρονες	Άρπαγες
2	Μακελάρηδες	Αποστάτες	Κλέφτες
3	Μπασμποζούκοι	Επικλητές	Φονιάδες
4	Σφαγείς	Δαιμονιστές	Δολοφόνοι
5	Μαύροι Κλιβανάριοι	Μαύροι Μάγοι	Σκουλκάτρες
6	Μαύροι Σχολάριοι	Γνοφιστές	Σικάριοι
7	Νεκροκένταρχοι	Νεκρομάντις	Ασασίνοι
8	Εξκουβίτορες	Αιρεσιάρχες	Σκιάρχες
9	Νεκροπραίτορες	Μαύροι Μάγιστροι	Εχιδναίοι

Για τον καθορισμό του εξοπλισμού των καθαρμάτων μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι οδηγίες που δόθηκαν λίγο πιο πάνω για τους τυχοδιώκτες. Για τα καθάρματα δεν ρίχνονται ζάρια για μαγικά αντικείμενα, ενώ μόνο το 1 στα 6 σοφά καθάρματα θα έχει μαζί του γριμόριο.

Αόρατοι Διώκτες

Ζάρια:	8	Θωράκιση:	2/4	Λημέρι:	-
Πλήθος:	1	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	-

Αυτά τα τρομακτικά όντα είναι άγνωστης προέλευσης. Καλούνται και δεσμεύονται προσωρινά από ισχυρούς μάγους, τους οποίους αναγκάζονται απρόθυμα να υπηρετήσουν.

Οι αόρατοι διώκτες είναι γρήγοροι, πονηροί, θανατηφόροι και αλάθητοι ιχνηλάτες και συνήθως χρησιμοποιούνται για δολοφονίες ή προστασία. Δεν γνωρίζουν φόβο. Η θωράκιση τους είναι κανονικά 2, αλλά λόγω αορατότητας λογίζεται ως 4. Η επίθεσή τους προκαλεί 2 ζάρια ζημιάς. Καταλαβαίνουν όλες τις γλώσσες αλλά μιλάνε μονάχα την αλλόκοτη δική τους.

Αραχναίοι

Ζάρια:	5	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1-2
Αριθμός:	1-2	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	1

Οι αραχναίοι είναι απαίσια δίποδα όντα που μοιάζουν με μείξη ανθρώπου και αράχνης. Τα κοκαλιάρικα άκρα τους καταλήγουν σε μακριά, λεπτά δάχτυλα με γαμψά νύχια. Το σώμα τους

καλύπτεται από μαύρο ή καφετί τρίχωμα, ενώ στα μικρά τους κεφάλια βρίσκονται οκτώ μάτια και δηλητηριώδεις δαγκάνες. Το στομάχι των αραχναίων εκτείνεται κάτω από τη μέση τους και γέρνει μπροστά. Στην άκρη του υπάρχει μία οπή από την οποία παράγουν ισχυρό κολλώδη ιστό όμοιο μ' αυτόν μιας γιγάντιας αράχνης.

Οι παμπόνηροι αραχναίοι χρησιμοποιούν τον ιστό τους για να φτιάξουν περίπλοκες αυτοσχέδιες παγίδες με τις οποίες ασφαλίζουν το λημέρι τους. Η ευρηματικότητά τους είναι μεγάλη, με κάθε αραχναίο να έχει τις δικές του προτιμήσεις: λάκκοι με ιστό, εκτινασσόμενα δόρατα, κρεμάμενα βαρίδια, δίχτυα και θηλιές κάθε είδους. Στη μάχη, τα χτυπήματα των αραχναίων προκαλούν ζημιά κανονικά, εκχύνοντας επιπλέον και δηλητήριο στα θύματά τους, τα οποία αν δεν αποφύγουν πεθαίνουν.

Οι αραχναίοι δεν μιλούν κάποια συμβατική γλώσσα αλλά επικοινωνούν μεταξύ τους με παράξενους κοφτούς θορύβους. Μπορούν να επικοινωνήσουν και με αράχνες κάθε είδους, με τις οποίες δεν είναι σπάνιο να μοιράζονται την τροφή και τις φωλιές τους.

Αρκόγλαυκοι

Ζάρια:	5	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	2-4	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	3

Δημώδης ονομασία του τέρατος που στα θηριολόγια απαντάται με την δυσπρόφερτη ονομασία *γλαύφαρκτος*. Τα θηριώδη αυτά πλάσματα είναι μια παράξενη μείξη αρκούδας και κουκουβάγιας και τα συναντά κανείς σε δάση ή σπηλαιο. Το σώμα τους φτάνει μέχρι και τα δύομιση μέτρα σε ύψος και τον μισό τόνο σε βάρος. Είναι καλυμμένοι με γούνα παρόμοια με της αρκούδας, που από το στήθος και πάνω δίνει τη θέση της σε πυκνό φτέρωμα. Το κεφάλι του αρκόγλαυκου στηρίζεται πάνω σ' έναν βαρύ τράχηλο, ενώ διαθέτει ράμφος και μάτια σαν της κουκουβάγιας.

Οι αρκόγλαυκοι περπατούν στα τέσσερα αλλά όταν πολεμούν σηκώνονται όρθιοι ώστε να αξιοποιήσουν τα δυνατά μπροστινά τους πόδια. Κατ' αυτόν τον τρόπο εκτελούν δύο επιθέσεις το γύρο, μία με τα νύχια και μία με το ράμφος τους. Αν η επίθεση με τα νύχια χτυπήσει με 10+, τότε η επίθεση του ράμφους χτυπά αυτόματα και το θύμα «αγκαλιάζεται» από τον αρκόγλαυκο: κάθε επόμενο γύρο θα υποφέρει 2 ζάρια ζημιάς, μέχρι το τέρας να σκοτωθεί. Ένας κανονικός άνθρωπος δεν έχει καμία πιθανότητα να γλιτώσει μόνος του από τη λαβή αυτή, εκτός κι αν διαθέτει με κάποιο τρόπο υπεράνθρωπη δύναμη.

Άρπυιες

Ζάρια:	3	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1
Πλήθος:	2-12	Ταχύτητα:	20/50	Θησαυρός:	3

Οι απαίσιες άρπυιες έχουν σώμα αρπακτικού πουλιού, με στήθος και κεφάλι γυναίκας. Μπορεί η ασχήμια τους να είναι παροιμιώδης, όποιος όμως ακούσει το υπέροχο τραγούδι τους θα πρέπει να περάσει μια ζαριά αποφυγής ή θα *γητευτεί* πλήρως για 20-40 ώρες. Τα θύματα της γητείας θα ακολουθήσουν μαγεμένα την άρπυια στην φωλιά της, η οποία έχει σκοπό να τα βασανίσει, να τα σκοτώσει και να τα καταβροχθίσει.

Οι άρπυιες, παρά το ανθρώπινο πρόσωπό τους, είναι χαμηλής νοημοσύνης και δεν διαθέτουν ικανότητα γλώσσας πέρα από το μαγικό τους τραγούδι.

B

Βαθρακοδαίμονες

Ζάρια:	1	Θωράκιση:	1	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	10-60	Ταχύτητα:	30	Θησαυρός:	3

Δύσμορφα δαιμονογενή ανθρωποειδή πλάσματα με πρασινωπό βλεννώδες δέρμα. Έχουν πλακουτσωτά, άτριχα κεφάλια χωρίς λαιμό και μεγάλα στόματα γεμάτα αιχμηρά δόντια. Το βάδισμά τους είναι σκυφτό και άτσαλο. Συναντώνται σε μεγάλους πληθυσμούς βαθιά σε σπήλαια ή σε άλλους υπόγειους, ανήλιαγους, υγρούς ή ρυπαρούς τόπους. Μάχονται, με δόρατα, ρόπαλα, κόκαλα, ή ότι άλλο τύχει να πέσει στα χέρια τους.

Ομάδες από 20 η περισσότερους βαθρακοδαίμονες έχουν ως ηγήτορες μεγαλόσωμα άτομα με άγρια μαύρη χαίτη και μπερδεμένα κοφτερά δόντια. Αυτοί είναι γνωστοί ως *βαθρακολέοντες* και πολεμούν, έχοντας 3+1 ζάρια, 2 πόντους θωράκισης και κερδίζοντας +1 στη ζημιά.

Κάποιοι σοφοί εικάζουν πως τα οστά των βαθρακοδαίμωνων μεγαλώνουν συνεχώς: αυτό τους προκαλεί σταδιακά αβάσταχτο πόνο και εν τέλει τους σκοτώνει.

Οι βαθρακοδαίμονες είναι σχετικά χαμηλής νοημοσύνης και μιλούν με κοασμούς τη δαιμονολαλιά. Η σάρκα τους είναι δηλητηριώδης ενώ το αίμα τους μαύρο και κολλώδες.

Βαλτοθήρια

Ζάρια:	8	Θωράκιση:	3	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	1-3	Ταχύτητα:	20	Θησαυρός:	5

Ένα βαλτοθήριο έχει ύψος 3-4 μέτρα κι από μακριά φαίνεται σαν ένα δέντρο πνιγμένο σε κισσούς. Είναι ένα ακαθόριστης μορφής κινούμενο σύμπλεγμα κισσών, κόκκινων ριζών, φυλλωμάτων και βούρκου. Ζει σε βαλτοτόπια και τρέφεται με σάρκα.

Παρά το μέγεθός του, λόγω του φυσικού του καμουφλάζ, αιφνιδιάζει τα θύματά του 4 στις 6 φορές όταν παραμονεύει στο φυσικό του περιβάλλον. Οι ρίζες και τα λυγερά κλαδιά του μπλέκονται και συσπειρώνονται κατά τέτοιο τρόπο που μπορούν να σχηματίσουν πελώρια χέρια και πόδια που διαθέτουν μεγάλη δύναμη. Οι δρασκελιές του, αν και μακριές, είναι αργές και αδέξιες.

Επιτίθεται δύο φορές το γύρο, μια φορά με το κάθε χέρι του. Αν και τα δυο χέρια πετύχουν να χτυπήσουν το ίδιο θύμα, τότε αυτό μπλέκεται στους κισσούς και το βαλτοθήριο το τραβάει κοντά του: θα πεθάνει πνιγμένο στο βούρκο σε 2-7 γύρους αν εν τω μεταξύ το τέρας δεν σκοτωθεί. Όπλα που τρυπούν ή συνθλίβουν του προκαλούν μόνο τη μισή ζημιά. Η φωτιά δεν το βλάπτει, καθώς είναι μουσκεμένο.

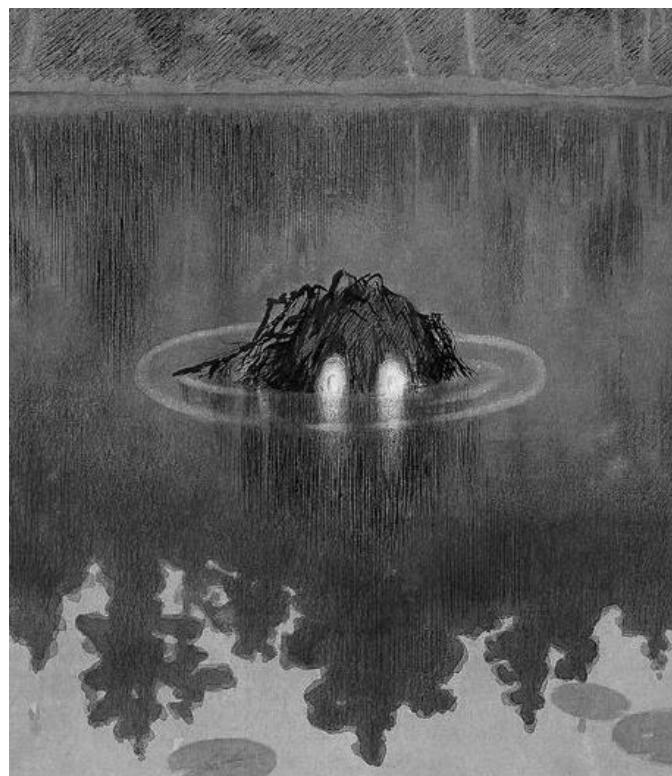
Τα βαλτοθήρια θεωρούνται ιερά από τους βαθρακοδαίμονες, οι οποίοι φροντίζουν να τους παρέχουν αιχμαλώτους ως θυσίες.

Βασιλίσκοι

Ζάρια:	6+1	Θωράκιση:	3	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	1-6	Ταχύτητα:	20	Θησαυρός:	8

Ο βασιλίσκος έχει μορφή οκτάποδου ερπετού και το μήκος του ξεπερνά τα 2 μέτρα. Διαθέτει σαγόνια με κοφτερά δόντια, την κύρια επίθεσή του όμως την εκτελεί με τα παράξενα κίτρινα

μάτια του: όποιος συναντήσει το βλέμμα του βασιλίσκου θα πρέπει να κερδίσει μια ζαριά αποφυγής ή θα μετατραπεί σε πέτρα. Κάποιοι που προσπαθεί να πολεμήσει το τέρας αποστρέφοντας το βλέμμα ή κλείνοντας τα μάτια θα έχει -2 στις ζαριές του, ενώ ο βασιλίσκος θα κερδίζει +2 εναντίον του. Λέγεται πως αν κανείς καταφέρει να ανακλάσει το βλέμμα του βασιλίσκου πίσω στον ίδιο, είναι δυνατόν να τον πετρώσει. Αυτό βέβαια απαιτεί μια αρκετά καλή ανακλαστική επιφάνεια, όπως έναν καθρέφτη.

**Βρυκόλακες**

Ζάρια:	7 με 9	Θωράκιση:	4	Λημέρι:	1
Πλήθος:	1-6	Ταχύτητα:	40/80	Θησαυρός:	8

Νέρτεροι αιμοπότες. Μπορούν να μεταμορφωθούν σε τερατώδη νυχτερίδα (2 ζαριών) ή να αποκτήσουν *αιθέρια υπόσταση*, όπως το μαγικό φίλτρο *Αιθέριας Υπόστασης* (βλ. κεφ. IX), και τα δύο κατά βούληση. Απλά κοιτώντας μέσα στα μάτια ενός θνητού, μπορούν να επιχειρήσουν να τον γητέψουν (όπως το ξόρκι της *γητείας*).

Η επίθεσή τους προκαλεί ζημιά κανονικά, ενώ ταυτόχρονα απομυζεί και τη ζωτική ενέργεια των θυμάτων τους, προκαλώντας απώλεια δύο επιπέδων με κάθε χτύπημα. Οι βρυκόλακες είναι απρόσβλητοι από μη-μαγικά όπλα και αναγεννούν 3 πόντους αντοχής κάθε γύρο.

Οι βρυκόλακες μπορούν να καλέσουν και να διατάξουν σμήνη από 20-120 νυχτερίδες ή αρουραίους ή 3-18 λύκους (αν βρίσκονται σε εξωτερικό χώρο). Τα πλάσματα αυτά θα καταφτάσουν σε 2-12 γύρους.

Αν η αντοχή του φτάσει στο 0, ο βρυκόλακας δεν καταστρέφεται, αλλά αποκτά άμεσα αιθέρια υπόσταση και σπεύδει στο φέρετρό του: θα πρέπει να αναπαυθεί εκεί για μία ολόκληρη μέρα, ώστε να επανέλθει. Όσο αναπαύεται, ένα παλούκι στην

VIII. Τέρατα και Θηρία

καρδιά είναι δυνατόν να τον καταστρέψει τελειωτικά. Το φως του ήλιου επίσης καταστρέφει τους βρυκόλακες, προκαλώντας τους ένα ζάρι ζημιάς κάθε γύρο. Όποιος σκοτωθεί από έναν βρυκόλακα γίνεται και ο ίδιος τέτοιος μέσα σε 3 νύχτες και βρίσκεται υπό τον έλεγχο του γεννήτορά του.

Γ

Γεκ

Ζάρια:	3+1	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	2-12	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	3*

Δαιμονογενείς ανάνθρωποι, μόνιμα λαίμαργοι για σάρκα και συνουσία. Οι γεκ είναι ανθρωποειδείς αλλά τερατόμορφοι, σκυφοί, με μυώδη τράχηλο και πυκνή μαύρη χαίτη. Τα μάτια τους είναι μικρά και κόκκινα, ενώ δυο ασύμμετρα στριφτά κέρατα φυτρώνουν στο μέτωπό τους. Διαθέτουν μακριά νύχια σαν της αρκούδας, πλατύ στόμα με κοφτερά δόντια και μάχονται με απίστευτη αγριότητα: δεν υποχωρούν ποτέ από τη μάχη. Αν η επίθεσή ενός γεκ χτυπήσει, επιτίθεται άμεσα άλλη μία φορά, μέχρι και τρεις φορές συνολικά σε ένα γύρο.

Οι γεκ φωλιάζουν σε σπήλαια, συχνά μαζί με δηλητηριώδη φίδια. Μιλούν τη δαιμονολαλιά, ανάμεικτη με μουγκρητά και ρουθουνίσματα. Το όνομά τους έχει πιθανή προέλευση τη λέξη γεμέκ της δαιμονικής, που σημαίνει «καταβροχθίζω». Όντως, λέγεται πως η λαίμαργιά τους είναι τέτοια που καταβροχθίζουν μέχρι και τα οστά των θυμάτων τους, ενώ αν μείνουν πεινασμένοι για πολύ, δεν διστάζουν να καταφύγουν και στον κανιβαλισμό. Στις σπάνιες περιπτώσεις που χορταίνουν, μετά από ένα καλό γεύμα, συνηθίζουν να παίζουν παράξενες μελωδίες στο ραμπάμπ. Στα λημέρια τους, 2 στις 6 φορές θα βρίσκεται ένας μαγικός διαβολοκεμεντζές (βλ. μαγική λύρα).

Γίγαντες

Ζάρια:	8 με 12	Θωράκιση:	*	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	1-6	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	*

Οι γίγαντες είναι απόγονοι μιας πανάρχαιας ανάνθρωπης φυλής. Οι περισσότεροι είναι πλέον βάρβαροι, αντικοινωνικοί κι ανθρωποφάγοι, αλλά διαφέρουν αρκετά μεταξύ τους ανάλογα με το είδος τους. Οι περιπλανώμενοι γίγαντες κουβαλούν στους ώμους τους μεγάλους σάκους που περιέχουν τα υπάρχοντά τους όπως και 100-600 χρυσά νομίσματα. Μιλούν τη γλωκτική.

Τύπος γίγαντα	Ζάρια	Θωρ.	Θησ.	Ζάρια Ζημιάς
Γίγαντες, κοινοί	8	3	5	2
Κύκλωπες	9	3	6	2/3
Λευκοί Γίγαντες	10+1	3	7	2+1
Κόκκινοι Γίγαντες	11+3	3	8	2+2
Τιτάνες	12+2	4	9	3

Γίγαντες, κοινοί: Οι κοινοί γίγαντες είναι δύσμορφοι, απολίτιστοι κι ανθρωποφάγοι. Το ύψος τους φτάνει μέχρι και τα 4 μέτρα. Ζουν σε απόμακρα, συνήθως βραχώδη μέρη, βρίσκοντας καταφύγιο σε σπήλαια. Κάποιοι μοιράζονται τη σπηλιά τους με άγρια θηρία. Διαθέτουν μεγάλη δύναμη, αλλά η νοημοσύνη τους είναι περιορισμένη. Είναι γενικά ντροπαλοί και



προσεγγίζουν τον πολιτισμό μόνο σε μεγάλη ανάγκη για αναζήτηση τροφής. Πολεμούν με ευμεγέθη ρόπαλα και στη μάχη προκαλούν 2 ζάρια ζημιάς λόγω της δύναμής τους.

Κύκλωπες: Μεγαλύτεροι από τους κοινούς γίγαντες αλλά όχι και πιο ευφύεις, ο κύκλωπες φτάνουν μέχρι και τα 5 μέτρα σε ύψος. Τους ξεχωρίζει κανείς από το μοναδικό υπερμεγέθες μάτι που έχουν στο μέτωπο, όπως και από τα δόντια τους που είναι μεγάλα και αιχμηρά. Οι κύκλωπες γενικά ζουν και πολεμούν όπως οι γίγαντες. Προκαλούν 2 ζάρια ζημιάς στη μάχη αλλά είναι επίσης πολύ ικανοί στη ρίψη βράχων: μπορούν να τους εκτοξεύσουν μέχρι και 100 μέτρα μακριά, προκαλώντας 3 ζάρια ζημιάς.

Λευκοί Γίγαντες: Οι λευκοί γίγαντες φτάνουν μέχρι και τα 6 μέτρα σε ύψος. Διαφέρουν από τους κατώτερους γίγαντες και στην όψη αλλά και στη συμπεριφορά. Μοιάζουν με γιγάντιους χλωμούς ανθρώπους κι έχουν κατάλευκες γενειάδες και μαλλιά. Είναι έξυπνοι, πονηροί και χρησιμοποιούν όπλα κι εργαλεία όπως οι άνθρωποι, ενώ ζουν σε απόμακρα κάστρα που χτίζουν σε χιονισμένες κορυφές. Οι λευκοί γίγαντες είναι απρόσβλητοι από το ψύχος (φυσικό ή μαγικό) και προκαλούν 2+1 ζάρια ζημιάς όταν πολεμούν.

Κόκκινοι Γίγαντες: Πονηροί γίγαντες που φτιάχνουν τα κάστρα τους σε ζεστά μέρη, όπως ηφαίστεια και κοντά σε θερμές πηγές. Το δέρμα τους είναι μαύρο σαν το κάρβουνο, ενώ τα μαλλιά και τα γένια τους σγουρά και κατακόκκινα. Το ύψος τους φτάνει τα 4 μέτρα. Η φωτιά δεν τους βλάπτει, ενώ προκαλούν 2+2 ζάρια ζημιάς στη μάχη χρησιμοποιώντας τα γερά όπλα τους.

Τιτάνες: Οι μεγαλύτεροι, σοφότεροι και δυνατότεροι από τους γίγαντες, οι τιτάνες φτάνουν τα 7 μέτρα σε ύψος. Στην όψη μοιάζουν με όμορφους και δυνατούς ανθρώπους. Χτίζουν τα παλάτια τους σε απομακρυσμένα όρη. Στη μάχη προκαλούν 3 ζάρια ζημιάς, ενώ υπάρχει πιθανότητα 1 στις 6 να είναι μάγοι και να μπορούν να εκτελέσουν ξόρκια όπως ένας σοφός 2^{ου} με 7^{ου} επιπέδου. Είναι ανθρωποφάγοι και διαθέτουν πολύ οξεία όσφρηση.

Γκόλεμ

Ζάρια:	8 με 16	Θωράκιση:	*	Λημέρι:	-
Πλήθος:	1	Ταχύτητα:	*	Θησαυρός:	-

Ανθρωποειδή κατασκευάσματα 2 με 3 μέτρα ψηλά, φτιαγμένα από πηλό, σάρκα, πέτρα ή σίδηρο. Στα γκόλεμ έχει δοθεί ζωή με τη χρήση μαγείας. Τα περισσότερα έχουν δημιουργηθεί για κάποιον σκοπό, όπως τη φύλαξη ναών ή κρησφύγετων μάγων. Διαθέτουν τεράστια δύναμη και μπορούν να καταστρέψουν με τις γροθιές τους ξύλινες (ή και πέτρινες, το σιδερένιο γκόλεμ) κατασκευές, είναι όμως αργοκίνητα. Σε γενικές γραμμές τα ξόρκια δεν τα επηρεάζουν άμεσα.

Τύπος γκόλεμ	Ζάρια	Θωρ.	Ταχ.	Ζάρια Ζημιάς
Πήλινα	10	2	20	4
Σάρκινα	8	1	30	2 x 2
Πέτρινα	12	3	20	3
Σιδερένια	16	4	20	5

Πήλινα: Τα πήλινα γκόλεμ δέχονται ζημιά μόνο από αμβλεία όπλα. Ως γκόλεμ, δεν επηρεάζονται γενικά από μαγεία, αλλά ένα ξόρκι σεισμού μπορεί να τα καταστρέψει ολοκληρωτικά.

Σάρκινα: Επιτίθεται δυο φορές για 2 ζάρια κάθε φορά. Είναι απρόσβλητα σε μη-μαγικά όπλα. Ξόρκια φωτιάς ή ψύχους τους προκαλούν *βραδύτητα* (όπως το ξόρκι), αλλά ο ηλεκτρισμός τα γιατρεύει αντί να τα τραυματίζει.

Πέτρινα: Μπορούν να ρίχνουν ένα ξόρκι *βραδύτητας* σε κάθε γύρο, και ενώ ταυτόχρονα πολεμούν. Προκαλούν 3 ζάρια ζημιάς. Τραυματίζονται μονάχα από μαγικά όπλα με τροποποίηση +2 ή περισσότερο. Ξόρκια που επηρεάζουν την πέτρα ή ξόρκια φωτιάς θα τους προκαλέσουν *βραδύτητα*.

Σιδερένια: Μπορούν να εκπνεύσουν ένα δηλητηριώδες, άμεσα θανατηφόρο νέφος σε ακτίνα 3 μέτρων γύρω τους. Όταν χτυπούν προκαλούν 5 ζάρια ζημιάς. Χρειάζονται ισχυρά μαγικά όπλα με τουλάχιστον +3 τροποποίηση για να τα βλάψουν. Οι επιθέσεις με ηλεκτρισμό τους προκαλούν *βραδύτητα* για 3 γύρους και η φωτιά τα γιατρεύει αντί να τα τραυματίζει.

Γλίτσες

Ζάρια:	3 με 10	Θωράκιση:	*	Λημέρι:	-
Πλήθος:	*	Ταχύτητα:	*	Θησαυρός:	-

Άμυαλες, τοξικές, συμβιωτικές μάζες μονοκύτταρων οργανισμών. Όλες οι γλίτσες διαβρώνουν τη σάρκα με την οποία έρχονται σε επαφή, όπως και διάφορα άλλα υλικά, ανάλογα με το είδος τους. Αυτές που είναι ικανές για επίθεση, το κάνουν με ένα

απότομο τίναγμα με σκοπό να αγγίξουν το θύμα τους και να το διαβρώσουν. Σέρνονται στους λαβυρίνθους, καθαρίζοντάς τους από κουφάρια και ακαθαρσίες.

Τύπος	Ζαρ.	Θωρ.	Ταχ.	Πλ.	Ζημιά
Γκρίζος Γλοιός	3	0	5	1-3	2
Ζελατινώδης Κύβος	4	0	20	1	1
Μελανή Μάζα	10	1	20	1-3	3
Πράσινη Γλίτσα	2	0	-	1-3	*
Ωχρή Βλέννα	5	0	10	1-3	2

Γκρίζος Γλοιός: Αυτή η όξινη άμορφη μάζα φτάνει τα 2 μέτρα σε διάμετρο. Γλιστρά αργά σε σκοτεινές τοποθεσίες. Έχει όψη υγρού βράχου που εύκολα ξεγελά έναν απρόσεκτο τυχοδιώκτη.

Διαβρώνει κάθε είδους μέταλλο με ευκολία, όχι όμως το ξύλο ή την πέτρα. Όταν τινάζεται για να επιτεθεί προκαλεί 2 ζάρια ζημιάς με το όξινο αγγίγμά του και καταστρέφει άμεσα τις μη-μαγικές πανοπλίες. Οι μαγικές πανοπλίες ή όπλα με τα οποία έρχεται σε επαφή διαλύονται μέσα σε 10 λεπτά.

Οι γκρίζοι γλοιοί είναι απρόσβλητοι από ξόρκια, φωτιά ή παγωνιά. Καταστρέφονται με ηλεκτρισμό ή ένοπλες επιθέσεις, αν και θα διαβρώσουν τα μεταλλικά όπλα με τα οποία θα έρθουν σε επαφή.

Ζελατινώδης Κύβος: Αυτή η κυβικού σχήματος μάζα έχει διαστάσεις 3 x 3 x 3 μέτρα. Γλιστράει στα δωμάτια και τους διαδρόμους των λαβυρίνθων, καθαρίζοντας τις επιφάνειες από οργανική ύλη. Οι ζελατινώδεις κύβοι είναι σχεδόν διαφανείς, και αιφνιδιάζουν 3 στις 6 φορές.

Αν κάποιος αγγίξει την επιφάνειά τους πρέπει να περάσει μια ζαριά αποφυγής ή παραλύει για 5-30 λεπτά. Ο ζελατινώδης κύβος στη συνέχεια απορροφά το θύμα του και το χωνεύει, προκαλώντας του ένα ζάρι ζημιάς κάθε γύρο.

Οι ζελατινώδεις κύβοι δεν βλάπτονται από ηλεκτρισμό. Αν παγώσουν θα κινούνται 50% βραδύτερα και η ζημιά τους θα μειωθεί στο μισό.

Οι ζελατινώδεις κύβοι σερνόμενοι στους λαβυρίνθους συχνά απορροφούν και αντικείμενα που δεν μπορούν να χωνέψουν, τα οποία και κρατούν μέχρι να απορρίψουν. Υπάρχει 50% πιθανότητα να βρίσκονται 1-3 αντικείμενα μέσα στο ζελατινώδη κύβο: ο τύπος του καθενός καθορίζεται με ένα ζάρι: 1-3: συνηθισμένο αντικείμενο, 4: πετράδι, 5: κόσμημα, 6: μαγικό αντικείμενο.

Μελανή μάζα: Μια μαύρη, έρπουσα, άμορφη μάζα διαμέτρου 3-10 μέτρων που μπορεί όχι μόνο να έρπει στο πάτωμα, αλλά επίσης να σκαρφαλώνει σε τοίχους και ταβάνια, περνώντας και από στενά ανοίγματα.

Διαβρώνει το ξύλο και το μέταλλο, όχι όμως την πέτρα. Η επίθεσή της προκαλεί 3 ζάρια ζημιάς.

Ο μόνος τρόπος να καταστραφεί είναι η φωτιά. Άλλου είδους επιθέσεις απλά τη διχοτομούν σε δυο μικρότερες μελανές μάζες που έχουν τημισή αντοχή και ζημιά.

Πράσινη Γλίτσα: Αυτή η σιχαμερή γλίτσα κινείται υπερβολικά αργά (της παίρνει μέρες για να διανύσει μόλις μερικά μέτρα) και συνήθως βρίσκεται σε κάποιο ταβάνι. Είναι ευαίσθητη σε

δονήσεις, κι αν εντοπίσει κάτι να κινείται από κάτω της, πέφτει αμέσως πάνω του.

Η πράσινη γλίτσα διαβρώνει τα πάντα εκτός από την πέτρα. Από τη στιγμή που θα πέσει σε πάνω σε κάποιον, θα αρχίσει να διαλύει τη θωράκιση και τα ρούχα του, καταστρέφοντας 1 πόντο θωράκισης κάθε γύρο. Αμέσως μετά θα επιτεθεί στο σώμα του θύματος, το οποίο μέσα σε 1-3 γύρους θα έχει μετατραπεί κι αυτό σε πράσινη γλίτσα.

Η γλίτσα καταστρέφεται μόνο με φωτιά ή παγωνιά. Εάν γίνουν τέτοιες επιθέσεις όσο βρίσκεται πάνω στο θύμα της, τότε θύμα και γλίτσα μοιράζονται ισόποσα τη ζημιά. Ένα ξόρκι *ίσης νόσων* καταστρέφει άμεσα την πράσινη γλίτσα.

Ωχρή Βλέννα: Είναι μια έρπουσα μάζα, που φτάνει τα 2 μέτρα σε διάμετρο. Εύπλαστη και ζελατινώδης, μπορεί και περνά εύκολα από στενά περάσματα, μέχρι και χαραμάδες.

Η ωχρή βλέννα είναι όξινη και διαλύει εύκολα το ξύλο, δεν επηρεάζει όμως το μέταλλο ή την πέτρα. Η επίθεσή της προκαλεί δύο ζάρια ζημιάς.

Η φωτιά και η παγωνιά την καταστρέφουν αλλά, αν δεχτεί επίθεση από όπλα ή ηλεκτρισμό, η ωχρή βλέννα διχοτομείται σε δυο μικρότερες που θα έχουν από μισή αντοχή και θα προκαλούν τη μισή ζημιά.

Γνόφοι

Ζάρια:	?	Θωράκιση:	?	Λημέρι:	?
Πλήθος:	1	Ταχύτητα:	5	Θησαυρός:	?

Γνόφος, που σημαίνει πυκνό σκοτάδι, ονομάστηκε ένα παράξενο και σπάνιο ον, δύναμη ή φαινόμενο που έχει κατά καιρούς παρατηρηθεί στα μεγάλα βάθη των λαβυρίνθων. Οι γνόφοι αποτελούν σύνηθες θέμα «ιστορίας τρόμου» από αυτές που ακούγονται στα καπηλεία που συχνάζουν τυχοδιώκτες. Οι πληροφορίες που τους αφορούν είναι αποσπασματικές και ανεπιβεβαίωτες, ενώ κάποιοι αμφισβητούν ακόμα και την ίδια την ύπαρξή τους.

Ο γνόφος γίνεται αντιληπτός υπό τη μορφή ενός σκοταδιού τόσο πυκνού που δεν μπορεί να κατανικηθεί από κανένα φως, φυσικό ή μαγικό. Καθώς τον πλησιάζει κανείς, οι πηγές φωτός που μεταφέρει σταδιακά ξεθωριάζουν, μέχρι που καταπνίγονται τελείως.

Οι γνόφοι φωλιάζουν (και, σύμφωνα με ορισμένους, γεννιούνται) σε μέρη που έχουν παραμείνει σκοτεινά για αιώνες. Τέτοια είναι σφραγισμένοι θάλαμοι, ασύλητοι τύμβοι, βάραθρα και απρόσιτα σπήλαια.

Το να εισέλθει κανείς σε μέρος που καταλαμβάνεται από γνόφο είναι εξαιρετικά επικίνδυνο: για κάθε γύρο που παραμένει στην περιοχή υπάρχει πιθανότητα 1 στις 6 να «καταβροχθιστεί». Αυτό στην πράξη σημαίνει πως θα εξαφανιστεί αθόρυβα και χωρίς να αφήσει απολύτως κανένα ίχνος.

Ακόμα πιο τρομακτικές είναι οι ιστορίες που αφορούν *έρποντες γνόφους*. Σύμφωνα με αυτές, ο γνόφος μπορεί να κινηθεί αργά, αναζητώντας πλάσματα που βρίσκονται εγκλωβισμένα, τραυματισμένα, ή αναπαύονται κοντά στο μέρος που στοιχειώνει (σε ακτίνα μέχρι και 100 μέτρων), ώστε να τα καταπιεί. Τέτοιες αναφορές υποδεικνύουν ότι οι γνόφοι διαθέτουν βούληση.

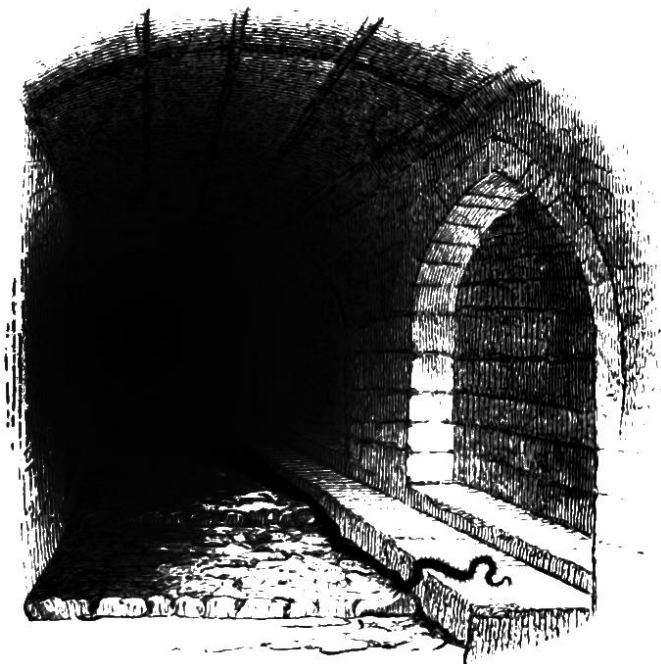
Το μέγεθος του κάθε γνόφου διαφέρει, καθώς οι περισσότεροι φαίνεται να προσαρμόζονται στο σχήμα και το μέγεθος του χώρου που καταλαμβάνουν. Κάποιοι εικάζουν πως οι γνόφοι μεγαλώνουν και με το πέρασμα των αιώνων εξαπλώνονται και σε γειτονικούς χώρους.

Ανεπιβεβαίωτες ιστορίες μιλάνε για *μεγαγνόφους* που έχουν διεκδικήσει ολόκληρα επίπεδα λαβυρίνθων, ενώ ορισμένοι πιστεύουν ότι βαθιά στα σπλάχνα της γης φωλιάζει ένας απέραντος, πανάρχαιος γνόφος, ο λεγόμενος *Προγενής Γνόφος*, από τον οποίο προέρχονται οι μικρότεροι.

Μέχρι σήμερα δεν έχει βρεθεί τρόπος να νικηθεί ή να καταστραφεί ή να αιχμαλωτιστεί ένας γνόφος.

Γνοφισμός: Ο *Προγενής Γνόφος* αποτελεί αντικείμενο λατρείας ενός εκτεταμένου κύκλου παράξενων δοξασιών και εσχατολογικών σεχτών που στο σύνολό τους ονομάζονται *γνοφισμός*. Οι περισσότεροι γνοφιστές πιστεύουν ότι ο Προγενής Γνόφος που τώρα κοιμάται στα σπλάχνα της γης, κάποτε θα καταπιεί ολόκληρη την οικουμένη βυθίζοντάς την στο άχρονο σκότος της ανυπαρξίας. Κάποιοι εκλαμβάνουν την εκπλήρωση αυτής της προφητείας ως καταστροφική καταδίκη, άλλοι την προσμένουν ως λύτρωση. Υπάρχουν μάλιστα και ορισμένοι που ζητούν ενεργά να ενωθούν με τον Προγενή Γνόφο, είτε πιστεύοντας πως το σκοτάδι του είναι πύλη για τον παράδεισο, είτε ελπίζοντας να γίνουν μέτοχοι της σοφίας του «σκότους που αποκαλύπτει». Αυτοί οι παράξενοι προσκυνητές ακολουθούν θρύλους για ιερά σπήλαια και απύθμενα βάραθρα, χάνονται στα σπλάχνα της γης και κανείς δεν τους ξαναβλέπει.

Οι γνοφικές λατρείες, αν και γενικά περιθωριακές, φαίνεται να έχουν κάποια πέραση ανάμεσα στους τυχοδιώκτες: ίσως έτσι ελπίζουν να εξευμενίσουν το σκοτάδι με το οποίο τόσο συχνά έρχονται σε αντιπαράθεση.



Γρύπες

Ζάρια:	7	Θωράκιση:	3	Λημέρι:	1
Πλήθος:	2-12	Ταχύτητα:	30/80	Θησαυρός:	3

Οι γρύπες είναι τερατώδη θηρία με σώμα λιονταριού, αλλά κεφάλι και φτερούγες αετού. Ζουν σε μικρές αγέλες σε βραχώδη βουνά και φωλιάζουν σε ερείπια. Είναι σαρκοβόροι και συχνά επιτίθενται σε ταξιδιώτες, έχοντας όμως ιδιαίτερη προτίμηση στο αλογίσιο κρέας το οποίο οσμίζονται από μακριά. Το νύχι τους λέγεται ότι μπορεί να ανιχνεύσει το δηλητήριο.

Δ**Δενδρόνυχες**

Ζάρια:	1	Θωράκιση:	1	Λημέρι:	1
Πλήθος:	3-8	Ταχύτητα:	10	Θησαυρός:	-

Σαρκοβόρο είδος βραδύποδα με πρασινωπό τρίχωμα και γαμψά νύχια που ζει σε πυκνά δάση. Οι δενδρόνυχες είναι αργοκίνητοι, σκαρφαλώνουν όμως με ευκολία στα δέντρα και στήνουν ενέδρες πέφτοντας από ψηλά πάνω στη λεία τους. Λόγω του φυσικού τους καμουφλάζ αιφνιδιάζουν με 1-4 όταν караδοκούν ανάμεσα σε φυλλωσιές. Σε μια αιφνιδιαστική επίθεση από ψηλά, οι δενδρόνυχες κερδίζουν +1. Αν αυτή η επίθεση χτυπήσει, προσκολλώνται πάνω στο θύμα τους και από τον επόμενο γύρο προσπαθούν να το σκοτώσουν κόβοντάς του το λαρύγγι με τα γαμψά τους νύχια: κερδίζουν +1 στη ζαριά μάχης ενώ η επίθεσή τους προκαλεί 2 ζάρια ζημιάς αντί για 1. Οι δενδρόνυχες αφήνουν το θύμα τους μονάχα αν σκοτωθούν ή αν αυτό, παλεύοντας, καταφέρει να τους πετάξει από πάνω του (έχοντας κατά βάση 2 στις 6 πιθανότητες κάθε γύρο).

Δηλητηριώδεις Ανεμώνες

Ζάρια:	1+2	Θωράκιση:	0	Λημέρι:	-
Πλήθος:	1-3	Ταχύτητα:	1	Θησαυρός:	-

Οι δηλητηριώδεις ανεμώνες μορφολογικά μοιάζουν με τις θαλάσσιες. Το βασικό στέλεχος του σώματός τους (χωρίς τα πλοκάμια) έχει διάμετρο περίπου ενός μέτρου. Κινούνται πάρα πολύ αργά και ποτέ δεν επιτίθενται ανοιχτά, αλλά παραμονεύουν προσκολλημένες πάνω σε τοίχους ή ταβάνια, κρυμμένες σε σχισμές και πίσω από βράχια ή γωνίες. Κάποιος ανύποπτος περαστικός αιφνιδιάζεται 5 στις 6 φορές περνώντας δίπλα από την κρυψώνα τους.

Τα κολλώδη πλοκάμια τους φτάνουν μέχρι και δύο μέτρα σε μήκος και περιέχουν παραλυτικό δηλητήριο. Μια δηλητηριώδης ανεμώνη κάνει τρεις επιθέσεις χρησιμοποιώντας τα. Αν έστω και μία χτυπήσει, το θύμα της ρίχνει ζαριά αποφυγής για να αποφύγει την παράλυση, η οποία κρατά για 10 λεπτά ή όσο βρίσκεται σε επαφή με τα πλοκάμια. Εφόσον η ανεμώνη παραλύσει το θύμα της, από τον επόμενο γύρο το τραβάει κοντά της και το διαλύει με οξέα για ένα ζάρι ζημιάς κάθε γύρο.

Οι δηλητηριώδεις ανεμώνες είναι τυφλές, και «βλέπουν» εντοπίζοντας δονήσεις στον αέρα.

Δράκαινες

Ζάρια:	7	Θωράκιση:	3	Λημέρι:	1-4
Πλήθος:	1-6	Ταχύτητα:	30/80	Θησαυρός:	4

Αυτά τα φτερωτά ερπετοειδή τέρατα μοιάζουν με τους δράκοντες, είναι όμως μικρότερα (μέχρι και 3 μέτρα ύψος) κι έχουν μονάχα δύο πόδια. Απαντώνται συνήθως σε απόκρημνες πλαγιές κοντά σε δάση και βάλτους, όπου φωλιάζουν σε σπήλαια. Δεν διαθέτουν την τρομερή ανάσα των δρακόντων, έχουν όμως μια μακριά κι ευλύγιστη ουρά με θανατηφόρο δηλητηριώδες κεντρί. Όταν μάχονται, χτυπούν με το κεντρί 2 στις 3 φορές, αλλιώς επιτίθενται με δάγκωμα προκαλώντας κανονική ζημιά. Το δέρμα τους είναι ωχροκίτρινο ή μαύρο με κόκκινα σημάδια.

Δράκοντες

Ζάρια:	5 με 12	Θωράκιση:	4	Λημέρι:	1-4
Πλήθος:	1-3	Ταχύτητα:	30/80	Θησαυρός:	*

Τερατώδη, τετράποδα, φτερωτά ερπετά μεγάλης δύναμης, πονηρίας, αλλά και ματαιοδοξίας.

Οι πόντοι αντοχής των δρακόντων δεν ρίχνονται στα ζάρια, αλλά εξαρτώνται από το είδος και την ηλικία τους. Για παράδειγμα, ένας ενήλικος πράσινος δράκοντας 8 ζαριών θα έχει 4 πόντους ανά ζάρι, δηλαδή 32 πόντους αντοχής.

Η ανάσα ενός δράκοντα προκαλεί στην περιοχή που επηρεάζει ζημιά όσοι και οι μέγιστοι πόντοι αντοχής του. Μια επιτυχής ζαριά αποφυγής μειώνει τη ζημιά στο μισό. Ένας δράκοντας μπορεί να χρησιμοποιήσει την ανάσα του μόνο 3 φορές την ημέρα και η πρώτη του επίθεση θα γίνεται πάντοτε μ' αυτή. Σε κάθε επόμενο γύρο της μάχης, ο δράκος έχει 50% πιθανότητα να χρησιμοποιήσει ξανά την ανάσα του αλλιώς επιτίθεται με τα δόντια και τα νύχια του.



Ο τύπος (αν συναντηθούν σε λαβύρινθο) και το μέγεθος ενός δράκοντα καθορίζονται με τους πίνακες που ακολουθούν.

Τύποι δρακόντων και οι ανάσες τους

d6	Τύπος	Ανάσα	Σχήμα	Διαστ.
1	Λευκός	Παγωνιά	Κώνος	25/10
2	Μαύρος	Οξύ	Γραμμή	20/2
3	Πράσινος	Δηλητηριώδες Αέριο	Νέφος*	15/12
4	Γαλάζιος	Κεραυνός	Γραμμή	40/2
5	Κόκκινος	Φωτιά	Κώνος	30/10
6	Χρυσός	Φωτιά ή Δηλ. Αέριο	**	**

VIII. Τέρατα και Θηρία

* Το νέφος που ανασαίνει ένας δράκοντας γεμίζει μια περιοχή μήκους 15, πλάτους 12 και ύψους 3 μέτρων μπροστά του.

** Σχήμα και διαστάσεις της κατάλληλης ανάσας.

Οι διαστάσεις της ανάσας δίνονται σε βεληνεκές / μέγιστο πλάτος.

Αν συναντηθούν **στην ερημιά**, ο τύπος των δρακόντων εξαρτάται από την τοποθεσία:

Οι **χρυσοί δράκοντες** μπορούν να βρεθούν σε κάθε περιοχή και κάθε τυχαία συνάντηση με δράκοντες έχει 1 στις 6 πιθανότητες να αφορά χρυσούς δράκοντες. Εάν δεν συναντηθούν χρυσοί δράκοντες, τότε:

Σε **δάση**, συναντώνται πράσινοι δράκοντες.

Σε **βουνά και λόφους** κόκκινοι δράκοντες

Σε **ψυχρές περιοχές** λευκοί δράκοντες

Σε **ερήμους** γαλάζιοι δράκοντες

Σε **βάλτους** μαύροι ή πράσινοι δράκοντες (50%).

Στατιστικά δρακόντων

Τύπος	Ζάρια	Ομιλία	Νάρκη	Θησαυρός
Λευκός	5-7	9+	7+	12
Μαύρος	6-8	8+	7+	13
Πράσινος	7-9	7+	8+	14
Γαλάζιος	8-10	6+	9+	14
Κόκκινος	9-11	5+	10+	15
Χρυσός	10-12	2+	11+	15

Στον πίνακα δίνεται η πιθανότητα ένας δράκοντας να μιλά την αρχαϊκή ή τη χθόνια (50%), όπως και η πιθανότητα να βρίσκεται σε νάρκη, εάν συναντηθεί στη φωλιά του.

Οι δράκοντες είναι αθάνατοι και το μέγεθος, η δύναμη, όπως και η αξία του θησαυρού τους αυξάνουν όσο γίνονται αρχαιότεροι. Το μέγεθός τους (ύψος) φτάνει ως και στα 12 μέτρα.

d6	Ηλικία (χρόνια)	Αντοχή ανά ζάρι	Ζαριά Μάχης	Ζάρια Ζημιάς
1	Πολύ μικρός (1-5)	1	-2	1
2	Μικρός (6-15)	2	-1	1
3	Νεαρός (16-35)	3		1+2
4	Ενήλικος (36-100)	4		1+2
5	Πρεσβύτερος (101-400)	5		2
6	Αρχαίος (401+)	6		2

Ξόρκια χρυσού δράκοντα

Ηλικία Χρυσού δράκοντα	Αντίστοιχο επίπεδο σοφού
Πολύ μικρός (1-5)	1
Μικρός (6-15)	2
Νεαρός (16-35)	5
Ενήλικος (36-100)	7
Πρεσβύτερος (101-400)	9
Αρχαίος (401+)	12

Ο **θησαυρός** ενός λημεριού δράκοντα προσαρμόζεται στην μέση ηλικία των δρακόντων. Οι πολύ μικροί και οι μικροί δράκοντες δεν έχουν θησαυρό. Οι νεαροί έχουν τον μισό από το

κανονικό, ενώ οι πρεσβύτεροι και οι αρχαίοι έχουν μιάμιση και δύο φορές περισσότερο θησαυρό, αντίστοιχα.

Οι **χρυσοί δράκοντες** είναι οι πιο σοφοί και συνεννοήσιμοι από το είδος τους και τείνουν να είναι φιλικόι προς τους ανθρώπους. Μπορούν να μεταμορφωθούν 3 φορές την ημέρα και συχνά παίρνουν ανθρώπινη μορφή. Οι χρυσοί δράκοντες έχουν ικανότητα μαγείας όμοια μ' αυτή ενός σοφού, επιπέδου ανάλογου με την ηλικία τους, όπως φαίνεται στον πίνακα παραπάνω.

Δρασκελιστές

Ζάρια:	2	Θωράκιση:	1	Λημέρι:	1
Πλήθος:	1-6	Ταχύτητα:	30	Θησαυρός:	3

Αυτοί οι παράξενοι γκρίζοι μύκητες μοιάζουν με ευμεγέθεις απομιμήσεις ανθρώπινου κεφαλιού. Από το κεντρικό αυτό στέλεχος ξεφυτρώνουν τρία πόδια ευέλικτα και λεπτά σαν σκοινιά που φτάνουν τα δύομισι μέτρα σε μήκος. Χρησιμοποιώντας αυτά τα όργανα, οι δρασκελιστές μετακινούνται με μεγάλες αργές δρασκελιές μέσα σε σπήλαια και άλλα σκοτεινά υπόγεια μέρη.

Τα τέρατα αυτά μπορούν να κυριεύσουν τηλεπαθητικά τα θύματά τους, ώστε να τα στρέψουν εναντίον των συντρόφων τους ή ακόμα και να τα αναγκάσουν να βλάψουν τον εαυτό τους. Η κυρίευση μπορεί να γίνει από απόσταση μέχρι και 30 μέτρων, διαρκεί έως και 1 ώρα και μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο μία φορά την ημέρα. Μια επιτυχημένη ζαριά αποφυγής αποτρέπει την κυρίευση. Κάποιος κυριευμένος από δρασκελιστή επιτίθεται συνήθως στους συντρόφους του. Αν ο δρασκελιστής προσπαθήσει να αναγκάσει το κυριευμένο θύμα να βλάψει τον εαυτό του με οποιονδήποτε τρόπο, τότε του επιτρέπεται μια επιπλέον ζαριά αποφυγής με +1: αν πετύχει, η κυρίευση τερματίζεται. Ένας δρασκελιστής που έχει κάποιον υπό τον έλεγχό του μπορεί να κινηθεί αλλά οφείλει να είναι συγκεντρωμένος πάνω



του. Αν ο δρασκελιστής σκοτωθεί ή απομακρυνθεί περισσότερο από 30 μέτρα, η κυρίευσή θα σπάσει.

Οι δρασκελιστές, όταν δεν ελέγχουν κάποιο θύμα, μπορούν να επιτεθούν άμεσα στο μυαλό των αντιπάλων τους (εντός 10 μέτρων) για 1-3 πόντους ζημιάς. Μια επιτυχημένη ζαριά αποφυγής αποτρέπει τη ζημιά.

Αφού σκοτώσουν τα θύματά τους, οι δρασκελιστές προσκολλώνται πάνω τους και απομυζούν τα υγρά του σώματός τους.

Εξάχειρες

Ζάρια:	3+3	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	2-7	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	2

Μεγαλόσωμοι (ύψους 2 μέτρων) και πολύ άγριοι πρωτόγονοι ανάνθρωποι. Ζούνε σε σπήλαια, οργανωμένοι σε οικογένειες. Έχουν τρία μάτια και έξι χέρια που τα χρησιμοποιούν για να πολεμήσουν με ρόπαλα και πέτρες. Κάνουν 3 επιθέσεις το γύρο σε όποιους βρίσκονται κοντά τους. Είναι περιορισμένης νοημοσύνης, εχθρεύονται θανάσιμα τους *ακέφαλους* και μιλούν τη γλωσσική.

Z

Ζωντανά Αγάλματα

Ζάρια:	3 με 5	Θωράκιση:	*	Λημέρι:	-
Πλήθος:	1-6	Ταχύτητα:	*	Θησαυρός:	-

Μαγεμένα αγάλματα που λειτουργούν ως φύλακες λαβυρίνθων και ταφικών μνημείων. Είναι φτιαγμένα από κρύσταλλο, πέτρα ή σίδηρο και, όταν είναι ακίνητα και ανενεργά, δεν ξεχωρίζουν στην όψη από συνηθισμένα αγάλματα. Ενεργοποιούνται, όταν το σημείο το οποίο έχουν ταχθεί να φρουρούν, καταπατηθεί. Είναι πολύ ανθεκτικά στη ζημιά, αλλά επιθέσεις με αμβλεία, μεταλλικά όπλα κερδίζουν +2 εναντίον τους.

Άγαλμα	Ζαρ	Θωρ	Ταχ	Ζημ	Ιδιότητα
Κρυστάλλινο	3	4	30	1	-
Σιδερένιο	4	5	10	1+1	Απορρόφηση μετάλλων
Πέτρινο	5	4	20	2	Λάβα

Κρυστάλλινο: Φτιαγμένο από ανθεκτικό κρύσταλλο.

Σιδερένιο: Αν χτυπηθεί με μεταλλικό όπλο, υπάρχει 50% πιθανότητα να το απορροφήσει και να το κολλήσει πάνω του. Το όπλο ανακτάται μόνο αν το άγαλμα καταστραφεί.

Πέτρινο: Είναι γεμάτο με πυρωμένο μάγμα που απελευθερώνει από τις γροθιές του, προκαλώντας έτσι αυξημένη ζημιά.

Θ

Θαλάσσια Τέρατα

Ζάρια:	?	Θωράκιση:	?	Λημέρι:	?
Πλήθος:	?	Ταχύτητα:	?	Θησαυρός:	?

Αν και οι ιστορίες για θαλάσσια τέρατα είναι πολύ συνηθισμένες στα λιμάνια, τα ίδια τα τέρατα πρέπει να είναι εξαιρετικά σπάνια. Οι ναυτικοί δεν φαίνεται να συμφωνούν για το ακριβές τους μέγεθος, τη μορφή τους ή για τον τρόπο που βυθίζουν τα καράβια: ακούει κανείς για τεράστια στριφτά κέρατα, πελώρια στόματα που προκαλούν δίνες ή πτερύγια κοφτερά σαν σπαθιά. Ορισμένοι πιστεύουν ότι υπάρχουν διαφορετικών ειδών θαλάσσια τέρατα, αν και δεν έχει επιβεβαιωθεί η ύπαρξη κανενός.

Τα θαλάσσια τέρατα, αν υπάρχουν, διαθέτουν από 10 έως και 30 ζάρια και προκαλούν 3 ή 4 ζάρια ζημιάς, ανάλογα με το είδος τους. Είναι πιθανό να φυλάνε θησαυρούς στη φωλιά τους, στα βάθη του ωκεανού.

Θηρία, γιγάντια

Ζάρια:	*	Θωράκιση:	*	Λημέρι:	*
Πλήθος:	*	Ταχύτητα:	*	Θησαυρός:	*

Κοινά ζώα σε γιγάντιες διαστάσεις. Δεν είναι ξεκάθαρο αν πρόκειται για απομεινάρια μιας άλλης εποχής ή προϊόντα μαγείας. Συναντώνται σε απομακρυσμένες ή υπόγειες περιοχές. Τα διάφορα γιγάντια θηρία συνοψίζονται στον πίνακα:

Τύπος	Ζαρ	Θωρ	Ταχ	Πλ	Λημ
Αραχνοθήρια	4+4	3	10/40	1-6	1-5
Γιγάντιες Αράχνες	2+2	2	50	2-12	1-3
Γιγάντιοι Αρουραίοι	½	1	40	3-18	1
Γιγάντια Ερπετά	3+1	2	50	2-12	1
Γιγάντιοι Κάπροι	6+4	3	50	1-3	1
Γιγάντια Μάντις	7	3	20/40	1-2	-
Γιγάντιες Νυχτερίδες	5	2	10/80	1-6	1-3
Γιγάντιοι Όφεις	6+1	2	30	1-2	1
Γιγάντια Σαλιγκάρια	12	1	20	1	-
Γιγάντιοι Σκορπιοί	4	3	40	1-6	1-3
Γιγάντια Τσιμπούρια	3	3	10	2-12	-
Γιγάντια Χταπόδια	8	1	10/30	1-3	1-2
Νυχτερίτες	½	1	5/80	10-60	1-4

Αραχνοθήρια: Τερατώδεις αράχνες σε μέγεθος αλόγου. Πλέκουν ανθεκτικούς κολλώδεις ιστούς (περιγράφονται στο ξόρκι του *ιστού*) και τους τοποθετούν με πονηριά σε γωνίες, σε χάσματα, ψηλά στο ταβάνι, κτλ. Είναι αργοκίνητες, εκτός κι αν βρίσκονται πάνω στον ιστό τους. Οι ευμεγέθεις δαγκάνες τους δίνουν +2 στη ζημιά. Διαθέτουν επίσης ισχυρό δηλητήριο και όποιος χτυπηθεί πρέπει να περάσει μια ζαριά αποφυγής ή να πεθάνει.

Γιγάντιες Αράχνες: Έχουν το μέγεθος μεγάλου σκύλου. Όποιος δαγκωθεί από μια γιγάντια αράχνη θα πρέπει να περάσει μια ζαριά αποφυγής ή να πεθάνει από το δηλητήριο. Κερδίζει +1 στη ζαριά του, καθώς το δηλητήριο δεν είναι ιδιαίτερα δυνατό.

Γιγάντιοι Αρουραίοι: Έχουν το μέγεθος γάτας. Φωλιάζουν σε συντρίμμια, υπονόμους, ερειπωμένα νεκροταφεία. Διστάζουν να επιτεθούν σε δυνατές ομάδες, εκτός κι αν είναι πεινασμένοι, σε μεγάλους αριθμούς ή στην υπηρεσία *θρυκολάκων* ή *θηριόμορφων*. Φοβούνται τη φωτιά και την αποφεύγουν.

Στη μάχη, οι γιγάντιοι αρουραίοι προκαλούν με το δάγκωμά τους 1-3 πόντους ζημιάς. Επιπλέον, για κάθε δάγκωμά που έχει δεχτεί κανείς, ρίχνει δύο ζάρια: εάν φέρει 2 ή 12, σημαίνει πως έχει μολυνθεί από κάποια μολυσματική ασθένεια (βλ. το ξόρκι του *Μιάσματος*).

Γιγάντια Ερπετά: Τερατώδη και ταχύτατα ερπετά που φτάνουν σε μήκος τα 5 μέτρα. Απαντώνται σε διάφορα υποείδη και σε περιοχές όπως βάλτους, σπήλαια, ακόμη και ηφαίστεια. Διαθέτουν τρομερά σαγόνια: αν χτυπήσουν το θύμα τους με διπλή ζαριά, θα προκαλέσουν 2 ζάρια ζημιάς με μια δυνατή δαγκωνιά.

Γιγάντιοι Κάπροι: Γνωστοί και ως *εντελόδοντες*. Φτάνουν τα δύο μέτρα σε ύψος. Εξαιρετικά οξύθυμοι. Επιτίθενται για 2 ζάρια ζημιάς, όταν όμως κάνουν έφοδο, κερδίζουν 1 επιπλέον ζάρι.

Γιγάντια Μάντις: Φτάνουν μέχρι και τα 3 μέτρα σε ύψος. Είναι αργοκίνητα, αλλά μπορούν να πετάξουν (όχι όμως και να πολεμήσουν ιπτάμενα). Επιτίθενται με τα δρεπανοειδή μπροστινά τους άκρα προκαλώντας 2 ζάρια ζημιάς. Αν χτυπήσουν κάποιον, θα τον γραπώσουν ακινητοποιώντας τον και στους επόμενους γύρους θα τον δαγκώνουν με +1 για άλλα 2 ζάρια ζημιάς. Επιπλέον, το θύμα που έχει γραπωθεί δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει την ασπίδα του. Χρειάζεται υπεράνθρωπη δύναμη για να απελευθερωθεί κανείς από αυτή τη λαβή.

Το γιγάντιο μάντις διαθέτει φυσικό καμουφλάζ, όπως και την ικανότητα να μένει τελείως ακίνητο. Αν συναντηθεί σε μέρος με πυκνή βλάστηση έχει 4 πιθανότητες στις 6 να αιφνιδιάσει τους αντιπάλους του.

Γιγάντιες Νυχτερίδες: Γνωστές και ως «μαύροι δούκες», αυτές οι τεράστιες νυχτερίδες έχουν μέγεθος αλόγου. Κατά τη διάρκεια της ημέρας φωλιάζουν σε μεγάλα σπήλαια δασωμένων περιοχών, ενώ τη νύχτα βγαίνουν για κυνήγι. Στην άκρη του άσχημου ρύγχους τους υπάρχει ένα γαμπφό μαύρο κέρατο που είναι περιζήτητο ως συστατικό σε μαγικά φίλτρα και ιαματικά παρασκευάσματα. Λέγεται πως οι σαμάνοι των αγριανθρώπων τις εξημερώνουν και τις καβαλούν.

Γιγάντιοι Όφεις: Σφιγκτήρες. Μετά από μια επιτυχημένη επίθεση δαγκώματος, τυλίγονται γύρω από το θύμα τους και το περιορίζουν εκτός κι αν αποφύγει με ζαριά. Κάθε επόμενο γύρο ο γιγάντιος όφης μπορεί να προκαλεί ένα ζάρι ζημιάς αυτόματα στο θύμα του, συνθλίβοντάς το. Ένα θύμα περιορισμένο κατ' αυτόν τον τρόπο είναι αδύνατο να ξεφύγει από μόνο του, εκτός κι αν διαθέτει υπεράνθρωπη δύναμη.

Γιγάντια Σαλιγκάρια: Αυτοί οι θεόρατοι γυμνοσάλιαγκες φτάνουν σε μήκος μέχρι και τα 15 μέτρα. Με την παράξενη τραχιά τους γλώσσα και χρησιμοποιώντας ισχυρά οξέα, μπορούν και σκάβουν στοές στο σκληρό χώμα. Διαθέτουν επίσης σπυδαία δύναμη και είναι ικανά να κομματιάσουν πόρτες σε δευτερόλεπτα. Καθώς είναι ασπόνδυλα, μπορούν, παρά το μεγάλο μέγεθός τους, να συρθούν με ευκολία σε διαδρόμους και μέσα από πύλες και περάσματα.

Το δάγκωμά τους προκαλεί 2 ζάρια ζημιάς, αλλά μπορούν επίσης να φτύσουν ένα πολύ δραστικό οξύ για 4 ζάρια ζημιάς. Αυτό έχει βεληνεκές 10/20/30 μέτρα, είναι όμως άστοχο και εκτελείται με -2 στη ζαριά.

Το μαλακό σώμα των γιγάντιων σαλιγκαριών δεν τραυματίζεται από αμβλεία όπλα. Ένας συνήθης τρόπος αντιμετώπισής τους είναι η επίθεση από πίσω, όταν σέρνονται σε κάποιο στενό πέρασμα, καθώς αδυνατούν να στρίψουν ανάστροφα για να αντεπιτεθούν.

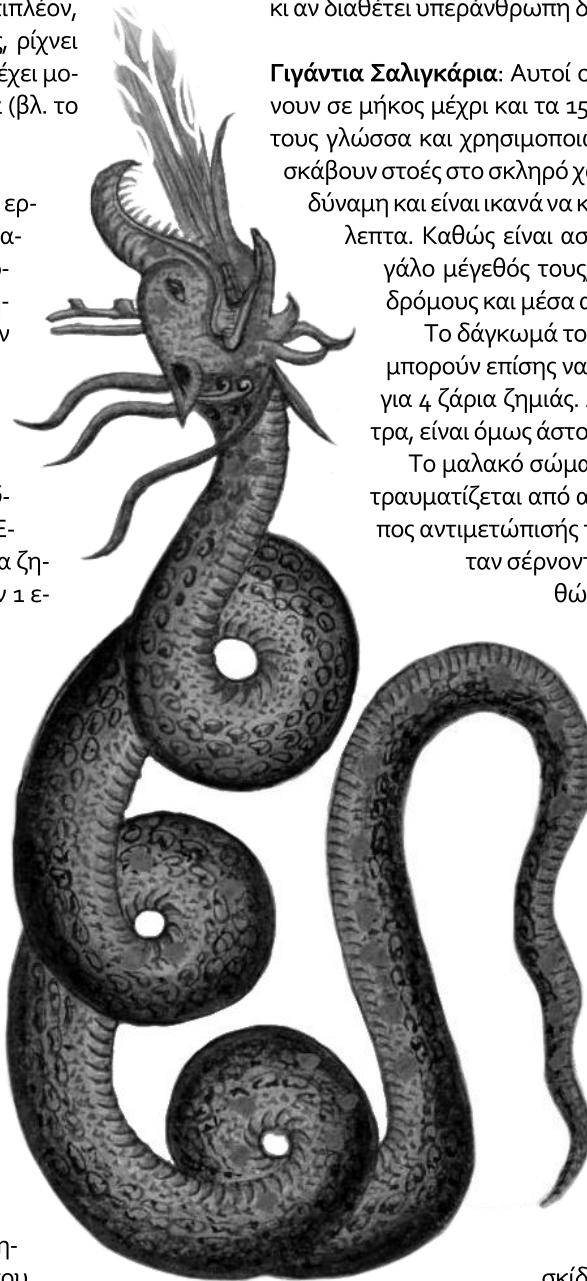
Γιγάντιοι Σκορπιοί: Μέγεθος μικρού αλόγου. Επιτίθενται δύο φορές: μια με τις δαγκάνες τους και μια με την θανατηφόρα, δηλητηριώδη ουρά τους.

Γιγάντια Τσιμπούρια: Αυτά τα γιγαντιαία αρθρόποδα μήκους περίπου 40 εκατοστών απαντώνται σε πυκνά δάση αλλά και σπήλαια. Συνήθως παραμονεύουν κρυμμένα: πέφτουν πάνω στο θύμα τους και το τρυπούν με μια αγκαθωτή προβοσκίδα, ώστε να προσκολληθούν πάνω του.

Το τσίμπημα της προβοσκίδας προκαλεί 1-3 πόντους ζημιάς.

Κάθε επόμενο γύρο όμως, η προβοσκίδα θα απορροφά αίμα για 1-6 πόντους ζημιάς, μέχρι το τσιμπούρι να χορτάσει, αφού πιει αίμα ίσο με τους πόντους αντοχής που διαθέτει. Για να αφαιρεθεί προτού χορτάσει, θα πρέπει να σκοτωθεί, να καεί ή να βυθιστεί σε νερό.

Όποιος τσιμπηθεί από γιγάντιο τσιμπούρι έχει 50% πιθανότητα να μολυνθεί και να νοσήσει από ασθένεια που προκαλεί αδυναμία, μυϊκούς σπασμούς και εγκεφαλική φλεγμονή. Η ασθένεια θα αποβεί θανατηφόρα μετά από 2-12 μέρες, εκτός κι αν θεραπευτεί με ένα ξόρκι *ιάσης νόσων*.



Γιγάντια Χταπόδια: Θηριώδη και πονηρά κεφαλόποδα που ζουν σε σκοτεινές αβύσσους αλλά και υπόγειες λίμνες. Τα πλοκάμια τους φτάνουν τα 5 μέτρα σε μήκος και τους επιτρέπουν 6 επιθέσεις το γύρο (καθώς χρησιμοποιούν τα δύο πιασινά για να στηρίζονται). Μία επιτυχημένη επίθεση πλοκαμιού περιορίζει το θύμα. Κάθε επόμενο γύρο, κάποιος που έχει πιαστεί από πλοκάμι, δέχεται αυτόματα ένα ζάρι ζημιάς.

Κάθε γύρο το χταπόδι μπορεί να τραβήξει κοντά του ένα από τα θύματα που κρατά σε κάποιο πλοκάμι ώστε να το δαγκώσει με το ράμφος του προκαλώντας αυτόματα ένα ακόμα ζάρι ζημιάς.

Ένα πλοκάμι αφήνει αυτόν που έπιασε μονάχα αν κοπεί: κάθε πλοκάμι διαθέτει από μόνο του 6 πόντους αντοχής και Θ1. Ακόμα και κάποιος που είναι περιορισμένος από πλοκάμι, μπορεί να δοκιμάσει να το κόψει, αρκεί να έχει ελεύθερο κάποιο χέρι και να διαθέτει κοφτερό όπλο (βλ. επιθέσεις που περιορίζουν, κεφ. Χ).

Τα γιγάντια χταπόδια διαθέτουν στις φωλιές τους θησαυρό τύπου 11.

Νυχτερίτες: Είδος μεγάλης σαρκοβόρας νυχτερίδας. Έχουν μέγεθος γάτας. Απαντώνται σε πολυάριθμα σμήνη σε σπηλιές και ερείπια. Στη μάχη χτυπούν για 1-3 πόντους.

Θηρία, κοινά

Ζάρια: *	Θωράκιση: *	Λημέρι: *
Πλήθος: *	Ταχύτητα: *	Θησαυρός: -

Τα μικρού μεγέθους άγρια ζώα όπως οι λύκοι είναι κατά βάση 1^{ου} επιπέδου και τα φυσικά τους όπλα επιτρέπουν κανονική ζημιά του ενός ζαριού. Μεγαλύτερα και πιο επικίνδυνα θηρία όπως τίγρεις και αρκούδες είναι 2^{ου} επιπέδου και πάνω και συνήθως κερδίζουν τροποποιήσεις στις ζαριές ζημιάς ανάλογα με το μέγεθος και την αγριότητα τους. Στον πίνακα που ακολουθεί περιγράφονται μερικά άγρια ζώα. Με βάση αυτά ο διαιτητής θα περιγράψει ό,τι άλλο χρειαστεί.

Τύπος θηρίου	Ζαρ	Θ	Ταχ	Πλ	Λημ	Ζημ
Αγριόσκυλα	1	1	50	3-18	1	
Αγριόχοιροι	1+2	2	50	2-12	1	
Αρκούδες	3+3	2	40	1-3	1-2	+2
Λευκές						
Λεοπαρδάλεις	3	2	60	1-3	1	
Λιοντάρια	5+2	2	40	2-12	1	+2
Λύκοι	1+1	1	50	3-18	1	
Σκυλόψαρα	3	2	40	2-12	-	+2
Σμερδόλυκοι*	2+2	2	50	2-7	1	
Σπηλαιολέοντες*	6+1	2	50	1-6	1	2d6
Τίγρεις	5+5	2	50	1-3	1	+2

*Μεγαλόσωμα προϊστορικά απομεινάρια. Οι ράτσες τους είναι δυνατότερες και αγριότερες από τα αντίστοιχα συνηθισμένα θηρία. Είναι σπάνια και απαντώνται μονάχα σε απομακρυσμένες περιοχές.

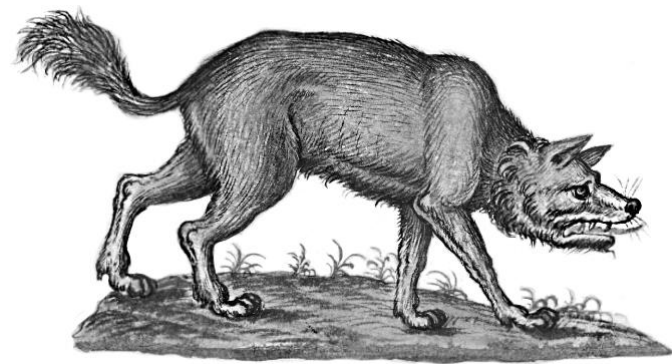
Θηριόμορφοι

Ζάρια: 3-6	Θωράκιση: *	Λημέρι: 1
Πλήθος: *	Ταχύτητα: *	Θησαυρός: *

Κάποτε υπήρξαν κανονικοί άνθρωποι, αλλά πλέον υποφέρουν από την μαγική ασθένεια/κατάρτα της *θηριομορφίας*. Μπορούν να αλλάξουν κατά βούληση σε μια από τις *τρεις μορφές* τους: ανθρώπινη, θηρίου ή θηριόμορφη. Η διαδικασία της μεταμόρφωσης διαρκεί έναν γύρο. Σε θηριόμορφη κατάσταση μοιάζουν με μείξη ανθρώπου και θηρίου, κατέχουν μεγάλη δύναμη και είναι άτρωτοι από μη-μαγικές επιθέσεις (το ασήμι όμως τους τραυματίζει). Τις νύχτες με πανσέληνο *αναγκάζονται* να μεταμορφωθούν σε θηριόμορφα τέρατα. Αν κάποιος τραυματιστεί από θηριόμορφους χάνοντας τουλάχιστον το 50% της αντοχής του, θα του μεταδοθεί η ασθένεια της θηριομορφίας: ο χαρακτήρας θα γίνει θηριόμορφος του ίδιου τύπου μέσα σε 7-12 μέρες και ο έλεγχός του θα περάσει στον διαιτητή. Ένα ξόρκι *Ίασης Νόσων* που θα εκτελεστεί μέσα σε διάστημα τριών ημερών, μπορεί να τον σώσει.

Υπάρχουν διαφόρων ειδών θηριόμορφοι και ξεχωρίζουν από το είδος του θηρίου στο οποίο μεταμορφώνονται:

Τύπος	Ζάρ	Θωρ	Ταχ	Πλ.	Ζημ	Θησ
Ποντικόμορφοι	3	2	40	4-24		3
Λυκάνθρωποι	4	2	50	3-18		4
Καπρόμορφοι	4+1	2	40	2-7		3
Τιγράνθρωποι	5	3	40	1-3	+2	4
Αρκόμορφοι	6	3	30	1-3	+2	5



Ποντικόμορφοι: Ζουν παρασιτικά, προτιμώντας στοές και υπόγεια κάτω από μεγάλες πόλεις, όπως υπόνομους και κατακόμβες. Μπορούν να έχουν ανθρώπινη μορφή, ανθρωποειδούς ποντικού ή γιγάντιου αρουραίου. Με την ανθρώπινη μορφή τους εξαπατούν ανθρώπους και τους αιχμαλωτίζουν για λύτρα ή ακόμα και για να τους καταβροχθίσουν. Ως θηριόμορφοι δεν διαθέτουν αξιοσημείωτα φυσικά όπλα, οπότε πολεμούν με σπαθιά κι απελατικά. Οι ποντικόμορφοι μπορούν να καλέσουν και να ελέγξουν 2-12 γιγάντιους αρουραίους μία φορά την ημέρα.

Λυκάνθρωποι: Προτιμούν να ζουν σε απομονωμένες αγέλες, βαθιά μέσα σε δάση. Οι λυκάνθρωποι στην ανθρώπινη μορφή τους είναι δύσκολα αναγνωρίσιμοι, καθώς μπορούν να είναι κάθε μεγέθους, χαρακτήρα και φύλου. Δεν διστάζουν να επιτεθούν σε ανθρώπους αν τους δοθεί η ευκαιρία. Συνηθίζουν να

προσφέρουν φιλοξενία σε ταξιδιώτες με σκοπό να τους καταβροχθίσουν.

Καπρόμορφοι: Η ανθρώπινη μορφή τους είναι συνήθως χοντροκομμένη, ο χαρακτήρας τους δύστροπος κι ευερέθιστος. Τείνουν ν' αποφεύγουν τους ανθρώπους αλλά και τα υπόλοιπα ζώα, ακόμα και τους κάπρους.

Τιγράνθρωποι: Είναι συχνά γυναίκες. Έχουν πολύ καλή σχέση με όλα τα αιλουροειδή, και μπορούν να επικοινωνήσουν μαζί τους. Αποφεύγουν την επαφή με τους ανθρώπους.

Αρκόμορφοι: Απόμακροι και συνήθως ευγενικής φύσης, οι αρκόμορφοι τείνουν στην ανθρώπινη μορφή τους να είναι μεγαλόσωμοι και τριχωτοί. Μπορούν να καλέσουν και να ελέγξουν 1-6 αρκούδες, μια φορά την ημέρα. Τα τραύματά τους γιατρεύονται στην τριπλάσια ταχύτητα από το κανονικό, και καμιά σχεδόν ασθένεια δεν τους προσβάλλει. Είναι σπουδαίοι θεραπευτές: αν θελήσουν, μπορούν να γιατρέψουν κάποιο πλάσμα από ασθένειες μέσα σε 2-12 μέρες, όπως εάν χρησιμοποιούσαν ένα ξόρκι *Ίασης Νόσων*.

Θρόνοι

Ζάρια:	12	Θωράκιση:	4	Λημέρι:	1-5
Πλήθος:	1	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	12

Οι μείζονες δαίμονες είναι οργανωμένοι σε περίπλοκες ιεραρχίες, στην κορυφή των οποίων, οι ισχυρότεροι έχουν χρίσει τους εαυτούς τους θεούς. Οι δαιμονικοί θεοί, απόμακροι και εξωγήινοι, επεμβαίνουν στον κόσμο μέσω των υπασπιστών τους, των θρόνων. Οι θρόνοι επισκέπτονται τον κόσμο των ανθρώπων και εκτελούν τα ακατανόητα και απάνθρωπα θελήματα του αφέντη τους, παραδομένοι συγχρόνως σε μια μέθη μοχθηρότητας, χάους, καταστροφής και διαστροφής. Συχνά, για να επιτύχουν τους σκοπούς τους συσπειρώνουν γύρω τους θνητούς, εντυπωσιάζοντάς τους ή υποσχόμενοι κάποιο αντάλλαγμα.

Οι θρόνοι έχουν συνήθως ανθρωποειδές σώμα εντυπωσιακού μεγέθους φτάνοντας και τα 4 ή τα 5 μέτρα σε ύψος. Τα χαρακτηριστικά του καθένα διαφέρουν, έχοντας ως μόνο κοινό τον αποτροπιασμό που προκαλούν: κάποιοι διαθέτουν ουρές σκορπιού, άλλοι δεκάδες χέρια, άλλοι είναι συνεχώς φλεγόμενοι, κτλ.

Στη μάχη οι θρόνοι είναι φοβεροί πολεμιστές και χρησιμοποιούν ισχυρά όπλα ή άλλες επιθέσεις μεγάλης δύναμης. Έχουν κατά κανόνα τρεις επιθέσεις το γύρο με την κάθε μια να προκαλεί 2 ζάρια ζημιάς. Είναι επίσης ισχυροί μάγοι (όπως ένας σοφός 9^{ου} επιπέδου). Η όψη και μόνο ενός θρόνου προκαλεί τρόμο που μπορεί να κάνει κάποιον να τραπεί σε άτακτη φυγή, να χάσει τις αισθήσεις του ή ακόμα και να παραφρονήσει (χάνοντας τη ζαριά αποφυγής του κατά τουλάχιστον 1, 3, 4 ή περισσότερους πόντους αντίστοιχα). Είναι απρόσβλητοι από μη-μαγικά όπλα, έχοντας επίσης και 50% πιθανότητα να ακυρώσουν ξόρκια που ρίχνονται εναντίον τους.

Περισσότερα στοιχεία για τη μορφή, τα χαρακτηριστικά και τα ονόματα δαιμονικών θρόνων μπορούν να βρεθούν στο παράρτημα Π6 - *Θεοί και Δαίμονες*.

I

Ιχθύονες

Ζάρια:	2	Θωράκιση:	3	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	4-24	Ταχύτητα:	30/50	Θησαυρός:	5

Οι ιχθύονες είναι μια προϊστορική παρηκμασμένη φυλή ανανθρώπων που ακολούθησε στη θάλασσα τους υδραίους δαίμονες που λάτρευε. Είναι αμφίβιοι και μπορούν να αναπνεύσουν εξίσου καλά μέσα και έξω από το νερό, αν όμως κρατηθούν για πάνω από μια μέρα μακριά του θα πεθάνουν. Είναι δεινοί κολυμβητές καθώς διαθέτουν βοηθητικά πτερύγια. Τα λημέρια τους βρίσκονται σε θαλάσσια ή υποθαλάσσια σπηλαιο, κοντά σε ακτές και ερημονήσια.

Οι ιχθύονες αιχμαλωτίζουν ανθρώπους που τους χρησιμοποιούν ως θυσίες. Γεννούν διαφανή αυγά που εκκολάπτονται μέσα στο νερό. Η παραφροσύνη, οι γενετικές ανωμαλίες και οι τερατογενέσεις είναι συχνά φαινόμενα στη φυλή τους.

Πολεμούν με ορειχάλκινα όπλα, προτιμώντας τα δόρατα, τα καμάκια, τα ακόντια και τις τρίαινες. Για κάθε 4 ιχθύονες πολεμιστές θα υπάρχει κι ένας *τρίτωνας*, επίλεκτος πολεμιστής που διαθέτει 4 ζάρια. Δεν είναι σπάνιο μια φυλή ιχθυόνων να κυβερνάται από κάποιον δαιμονικό *τελχίνα*.

Οι ιχθύονες μιλούν την αρχαϊκή, με τους ιερείς τους να γνωρίζουν επιπλέον τη δαιμονική.



Ιφρίτες

Ζάρια:	7+1	Θωράκιση:	3	Λημέρι:	1-5
Πλήθος:	1	Ταχύτητα:	30/80	Θησαυρός:	*

Ισχυροί δαίμονες, άρχοντες της μεταμφίεσης, της απάτης και των πνευμάτων του αέρα. Η μορφή τους είναι αυτή ενός εύσωμου ανθρώπου με κάτασπρο, κατάμαυρο ή γαλάζιο δέρμα. Έχουν αιχμηρά μαύρα νύχια και δόντια. Στολίζονται με βραχιόλια, σκουλαρίκια, χαλκάδες και μεταξένιες χλαμύδες.



Διαθέτουν τις εξής θαυματουργές δυνάμεις:

Μπορούν να πετάξουν, να μετασυσωθούν σε αέρια μορφή (καπνό) και να γίνουν αόρατοι κατά βούληση.

Μπορούν να μετατραπούν σε ανεμοστρόβιλο ικανό να σηκώσει και να παρασύρει πλάσματα 1^{ου} ή μικρότερου επιπέδου. Ο ανεμοστρόβιλος θα έχει διάμετρο βάσης 3 μέτρα, διάμετρο κορυφής 6 μέτρα, και ύψος 10 μέτρα.

Μπορούν να δημιουργήσουν παραισθήσεις όπως το ξόρκι της *Φασματικής Εκδήλωσης*, αλλά χωρίς να χρειάζεται να συγκεντρώνονται για να τις διατηρούν.

Μπορούν να υλοποιήσουν με μαγικό τρόπο κανονική τροφή και ποτό, όπως και μη-μεταλλικά αντικείμενα που θα παραμείνουν μόνιμα. Τα μεταλλικά αντικείμενα που υλοποιούν δεν είναι μόνιμα, αλλά διαρκούν ανάλογα με την σκληρότητα του μετάλλου (το χρυσάφι των ιφριτών διαρκεί για μία μέρα, ενώ το ασάλι για μία ώρα).

Στη μάχη, οι ιφρίτες προκαλούν 2 ζάρια ζημιάς, συνδυάζοντας τη δύναμη και την μαγεία τους.

Η δέσμευση ενός ιφρίτη είναι πολύ δύσκολη υπόθεση, καθώς δύσκολα τους ξεπερνά κανείς σε πονηριά ή μαγεία.

Οι ιφρίτες προέρχονται από τα εξώτερα πεδία και μιλούν τη δαιμονική. Λέγεται πως είναι σοφοί, αλλά ψευδολόγοι. Όταν επισκέπτονται τα επίγεια πεδία φωλιάζουν σε μεγάλα θυμιατά που κρέμονται από βράχια απόκρημνων γκρεμών. Ο θησαυρός τους είναι τα στολίδια τους: 1-6 πετράδια και 1-2 κοσμήματα.

Τζιν: 1 στους 36 ιφρίτες (με 12 σε δυο ζάρια) είναι τζιν. Οι τζιν δεν διαφέρουν στην όψη από τους άλλους ιφρίτες, είναι όμως ικανοί να πραγματοποιήσουν *τρεις ευχές* (βλ. *δαχτυλίδι τριών ευχών*) για τον αφέντη τους, προκειμένου να κερδίσουν τη ελευθερία τους.

Κ

Καγκύφ

Ζάρια:	7	Θωράκιση:	4	Λημέρι:	1-5
Πλήθος:	1	Ταχύτητα:	60	Θησαυρός:	5

Τα καγκύφ είναι ανθρωποφάγα δαιμόνια που έχουν τη μορφή λευκού αλόγου με το λαιμό τους να καταλήγει σε ανθρωπίνο, γυναικείο πρόσωπο. Το πρόσωπο, νομαδικών χαρακτηριστικών, είναι χλωμό και ανέκφραστο, ενώ ο λαιμός καλύπτεται από λευκό πέπλο. Τα καγκύφ τριγυρνούν πάντοτε μοναχικά σε απόμακρες ερημιές, συνήθως κοντά σε ερείπια.

Όποιος συναντήσει το βλέμμα ενός καγκύφ από απόσταση 10 μέτρων ή λιγότερο, θα πρέπει να περάσει μια ζαρία αποφυγής ή θα κοκαλώσει επιτόπου παραλυμένος. Αυτή η μαγική *ακινητοποίηση* μπορεί να λυθεί μονάχα με *ακύρωση μαγείας*. Τα καγκύφ, παρ' ότι δεν μιλούν, μπορούν να εξαπολύσουν ξόρκια με το βλέμμα τους. Κατ' αυτόν τον τρόπο εκτελούν από μία φορά την ημέρα τα εξής: *Ακινητοποίηση (μόνιμη)*, *Σύγχυση*, και *Τρόμος*.

Αν το καγκύφ καταφέρει να εξουδετερώσει τα θύματά του θα τα «βοσκήσει» με τα κοφτερά του δόντια. Καταβροχθίζει το δέρμα, το λίπος και τους μύες, αφήνοντας όμως ανέπαφα τα σπλάχνα. Κοντά σε μέρη που στοιχειώνει ένα καγκύφ, είναι πιθανό να συναντήσει κανείς όρθιους, μισοφαγωμένους σκελετούς, ακινητοποιημένους από το τέρας.

Τα καγκύφ είναι άτρωτα από μη-μαγικές επιθέσεις.

Κακοδαίμονες

Ζάρια:	10	Θωράκιση:	4	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	1-6	Ταχύτητα:	20/50	Θησαυρός:	8

Μεγαλόσωμοι φτερωτοί δαίμονες που πολεμούν κραδαίνοντας σπαθί και μαστίγιο. Ένας κακοδαίμονας κανονικά επιτίθεται με το σπαθί του. Σε κάθε γύρο, υπάρχουν 4 στις 6 πιθανότητες το σώμα του δαίμονα να αναφλεχθεί. Αν συμβεί αυτό, ο δαίμονας θα εκτελέσει και μια δεύτερη επίθεση με το μαστίγιό του, που χτυπώντας θα τραβήξει το θύμα πάνω στο φλεγόμενο σώμα του για 3 ζάρια ζημιάς.

Οι κακοδαίμονες είναι μαγικά όντα και οι επιθέσεις από κανονικά όπλα δεν τους βλάπτουν. Έχουν επίσης πιθανότητα 50% να ακυρώσουν ξόρκια που ρίχνονται εναντίον τους.

Μιλούν τη δαιμονική και είναι πιθανό να υπηρετούν κάποιον ισχυρό μάγο που κατάφερε να τους δεσμεύσει.

Καταχανάδες

Ζάρια:	3	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1-4
Πλήθος:	3-18	Ταχύτητα:	30	Θησαυρός:	4

Αυτά τα νέρτερα όντα εμφανίζονται με μορφές απαίσιας ανθρωπών με σκληρό μωμιοποιημένο δέρμα και οργισμένες εκφράσεις. Βασανισμένες ή διεστραμμένες ψυχές, ξεράστηκαν από τους τάφους τους και στοιχειώνουν τους ζωντανούς.

Οι καταχανάδες είναι χειροδύναμοι και επιτίθενται με τα γαμψά τους νύχια προκαλώντας ζημιά κανονικά. Επιπλέον, όποιος χτυπηθεί χάνει άμεσα ένα επίπεδο. Αν σκοτωθεί κανείς κατ' αυτόν τον τρόπο θα γίνει και ο ίδιος καταχανάς μέσα σε 1-3 μέρες. Οι καταχανάδες είναι άτρωτοι από κανονικές επιθέσεις: μόνο ασημένια ή μαγικά όπλα μπορούν να τους βλάψουν.

Αποστρέφονται το φως του ήλιου και το αποφεύγουν, ενώ συνήθως τριγυρνούν κοντά στο μέρος όπου είχαν θαφτεί.

Κένταυροι

Ζάρια:	4	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1
Πλήθος:	4-24	Ταχύτητα:	60	Θησαυρός:	7

Άνθρωποι από τη μέση και πάνω, άλογα από τη μέση και κάτω. Οι κένταυροι ζουν σε νομαδικά κοπάδια σε πεδιάδες και στέπες. Έχουν αρκετή νοημοσύνη ώστε να χρησιμοποιούν βασικά όπλα όπως δόρατα, ρόπαλα και τόξα. Είναι δεινοί τοξότες, και μπορούν να τοξεύουν με ακρίβεια ακόμα και καθώς καλπάζουν (η ζαριά τους δεν τροποποιείται αρνητικά). Όταν πολεμούν εκ του συστάδην, εκτός από την κανονική τους επίθεση εκτελούν και μία ακόμα με τις οπλές τους. Οι κένταυροι λατρεύουν τα πνεύματα της φύσης με σαμανιστικές τελετές έκστασης και τελετουργικό κανιβαλισμό. Είναι συνήθως σε εμπόλεμη κατάσταση με ανθρώπινους πληθυσμούς, ιδίως με τις νομαδικές φυλές της στέπας. Μιλούν τη χθόνια γλώσσα.

Κερασφόροι

Ζάρια:	2	Θωράκιση:	1	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	10-60	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	2

Άγριοι ανάνθρωποι που ζουν σε απόμακρα δάση. Τα κρησφύγετά τους είναι μεγάλοι θόλοι φτιαγμένοι από φύλλα και κλαδιά. Έχουν πυκνό καφέ τρίχωμα, πόδια με οπλές και κέρατα όμοια με του ελαφιού. Η κοινωνική θέση του καθένα εξαρτάται από το μέγεθος και την πολυπλοκότητα των κεράτων του. Μιλούν μια πρωτόγονη χθόνια γλώσσα και χρησιμοποιούν φωτιά, όπως και απλά όπλα και εργαλεία. Ζουν ως τροφουσλλέκτες και κυνηγοί. Αντιπαθούν τους ανθρώπους και γίνονται επιθετικοί αν κάποιος πλησιάσει την περιοχή τους.

Κίτρινη Μούχλα

Ζάρια:	-	Θωράκιση:	-	Λημέρι:	-
Πλήθος:	-	Ταχύτητα:	-	Θησαυρός:	-

Αποικία τοξικής μούχλας έντονου κίτρινου χρώματος. Καλύπτει συνήθως περιοχές διαμέτρου 2-12 μέτρων, αν και σπάνια έχουν αναφερθεί και πολύ μεγαλύτερες αποικίες.

Η κίτρινη μούχλα είναι όξινη και διαβρώνει ταχύτατα οργανικές ουσίες με τις οποίες έρχεται σε επαφή, όχι όμως πέτρες ή μέταλλα. Αν κάποιος την ακουμπήσει θα του προκαλέσει ένα ζάρι ζημιάς. Επιπλέον, κάθε φορά που η κίτρινη μούχλα θα ενοχληθεί (από επίθεση, πάτημα, ρίψη αντικειμένου κτλ.) υπάρχει

50% πιθανότητα να εκτοξεύσει ένα νέφος θανατηφόρων σποριδίων σε ακτίνα 2 μέτρων. Όποιος βρίσκεται στην περιοχή θα πρέπει να περάσει μια ζαριά αποφυγής, αλλιώς θα ταεισπνεύσει και θα πεθάνει από ασφυξία.

Η κίτρινη μούχλα καταστρέφεται μονάχα με φωτιά.

Κόβαλοι

Ζάρια:	1-1	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	50-300	Ταχύτητα:	20	Θησαυρός:	3

Μικρόσωμα, άσχημα ανθρωποειδή με κόκκινα μάτια που απαντώνται σε σπήλαια, λαβυρίνθους και άλλες σκοτεινές υπόγειες τοποθεσίες. Οργανώνονται σε πολυπληθείς φυλές και ζουν κυρίως κλέβοντας και λεηλατώντας. Οι κόβαλοι είναι ελαφρά θωρακισμένοι και μάχονται με μαχαίρια, ξίφη, δόρατα, απελατικά, τόξα και σκουτάρια. Ορισμένες φορές συναντώνται ως σύμμαχοι ή σκλάβοι τελωνιών. Οι κόβαλοι μισούν το φως του ήλιου, κι όταν αναγκάζονται να το ανεχθούν, πολεμούν με -1 στις ζαριές μάχης και ηθικού τους. Μιλούν τη στυγική γλώσσα.

Κυνοκέφαλοι

Ζάρια:	2	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	30-180	Ταχύτητα:	30	Θησαυρός:	6

Ψηλόκορμη ανάνθρωπη φυλή με σκυλίσιο κεφάλι. Ζουν σε βουνά, σε κατοικίες σκαμμένες στο βράχο, ντύνονται με δέρματα και διατηρούν κοπάδια γιακ. Είναι επίσης δεινοί κυνηγοί, διαθέτοντας οξυμένη όσφρηση και ακοή. Είναι ικανοί σιδεράδες και οι πολεμιστές τους αρματώνονται με λωρίκια και ζάβες, ενώ στη μάχη χρησιμοποιούν δόρατα, τόξα, σαλίβες και τσεκούρια με ασπίδες ή δορυδρέπανα. Έχουν οξυμένες αισθήσεις και αιφνιδιάζονται μόνο 1 στις 6 φορές.

Λ**Λάμιες**

Ζάρια:	9	Θωράκιση:	3	Λημέρι:	1-4
Πλήθος:	1	Ταχύτητα:	50	Θησαυρός:	5

Οι λάμιες είναι δαιμονικά πλάσματα που μοιάζουν από τη μέση και πάνω με όμορφες γυναίκες ενώ από τη μέση και κάτω έχουν τη μορφή τετράποδου θηρίου, διαθέτοντας γούνα, νύχια και ουρά. Φωλιάζουν σε ερείπια και ερημικές περιοχές. Σαγηνεύουν τους ταξιδιώτες με μαγεία, ώστε να τους παρασύρουν στη φωλιά τους και να τους κατασπαράξουν. Πίνουν όλο το αίμα από τα θύματά τους, τρώγοντας όμως μονάχα τα εντόσθια. Έχουν ιδιαίτερη προτίμηση στα παιδιά τα οποία και καταβροχθίζουν ολόκληρα.

Οι λάμιες είναι οπλισμένες με φάσγανα, μακριά μαχαίρια ι-δανικά για σφαγή και γδάρσιμο. Μπορούν, μία φορά την ημέρα, να εκτελέσουν τα εξής ξόρκια: *Γητεία*, *Διαταγή*, *Πολλαπλά Εί-δωλα* και *Φασματική Εκδήλωση*, τα οποία και χρησιμοποιούν για να παραπλανήσουν και να παρασύρουν τα θύματά τους. Το άγγιγμα μιας λάμιας αφαιρεί από το θύμα έναν πόντο πνεύματος. Αν το πνεύμα κάποιου πέσει κάτω από το 3 τότε θα γίνει πειθήνιο υποχείριο της λάμιας. Οι λάμιες μιλούν τη δαιμονολαλιά, αλλά και την κοινή γλώσσα της περιοχής τους.

Λιθόρνια

Ζάρια:	5	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	1-6	Ταχύτητα:	30/50	Θησαυρός:	5

Η λιθόρνια είναι ένα παράξενο πλάσμα που μοιάζει με τερατώδη πετεινό σε μέγεθος λύκου. Επιτίθεται με τα νύχια ή το ράμφος της. Προκαλεί μόνο 1-3 πόντους ζημιάς, όποιος όμως χτυπηθεί θα πρέπει να περάσει μια ζαριά αποφυγής ή να μετατραπεί σε πέτρα.

Λυκόρνια

Ζάρια:	2	Θωράκιση:	1	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	1-6	Ταχύτητα:	5/80	Θησαυρός:	*

Τερατώδη και πονηρά πτωματοφάγα όρνεα, μεγάλα σχεδόν όσο ένας άνθρωπος. Συναντώνται συχνά στις ερημιές να καταβροχθίζουν κουφάρια θηρίων, δεν διστάζουν όμως να επιτεθούν και σε ζωντανά πλάσματα. Έχουν κοφτερά νύχια και ράμφος που διαθέτει δόντια όμοια με λύκου.

Όταν επιτίθενται με «βουτιά» από ψηλά (τουλάχιστον 40 μ.) με τα νύχια τους, τα λυκόρνια κερδίζουν +1 στην επίθεσή τους. Αν μια τέτοια επίθεση χτυπήσει, θα επιχειρήσουν να αρπάξουν το θύμα τους σηκώνοντάς το ψηλά. Το θύμα μπορεί να δοκιμάσει να ξεφύγει με ζαριά αποφυγής: αν δεν τα καταφέρει, το λυκόρnio θα το ρίξει τον επόμενο γύρο από ύψος 15 μέτρων.

Τα λυκόρνια χτίζουν τη φωλιά τους σε δυσπρόσιτα, βραχώδη μέρη. Τα αστραφτερά αντικείμενα φαίνεται ότι τους κάνουν εντύπωση: η φωλιά τους έχει 50% πιθανότητα να περιέχει 1-6 πετράδια και την ίδια πιθανότητα για ένα αντικείμενο αξίας.

Ουράνια ταφή: Τα λυκόρνια είναι επίσης γνωστά για τη σχέση τους με ένα παράξενο ταφικό έθιμο, συνηθισμένο κυρίως ανάμεσα στους κυνοκέφαλους των υσιπέδων. Κατά το έθιμο

αυτό οι νεκροί δεν θάβονται ή καίγονται, αλλά εναποθέτονται σε κάποια ιερή βουνοκορφή, συχνά ομαδικά, ώστε να καταβροχθιστούν από πεινασμένα λυκόρνια. Το γεγονός αυτό διεξάγεται εν είδει τελετουργίας.

M**Μαμούθ**

Ζάρια:	11	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	-
Πλήθος:	1-6	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	-

Το γνωστό προϊστορικό θηρίο. Στη μάχη προκαλεί 2 ζάρια ζημιάς που, αν τα φέρει διπλά, ποδοπατά το θύμα του ρίχνοντας 2 επιπλέον ζάρια. Τα μαμούθ κυνηγιούνται όχι μόνο για το κρέας, αλλά επίσης για το δέρμα, τη γούνα και τους χαυλιόδοντές τους. Ένας χαυλιόδοντας κανονικού μεγέθους κοστίζει περίπου 200 αργυρά νομίσματα.

Μαρτιχόρες

Ζάρια:	6+1	Θωράκιση:	3	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	1-3	Ταχύτητα:	30/50	Θησαυρός:	5

Ο τρομερός μαρτιχόρας (στην αρχαϊκή *μαρντυχώρ* – ανδροφάγος) είναι ένα μεγαλόσωμο λιοντάρι με άγριο ανθρώπινο πρόσωπο και μεμβρανώδη φτερά. Η ουρά του διαθέτει 24 ατσάλινα καρφιά τα οποία μπορεί να εκτοξεύσει με ένα τίναγμα κατά εξάδες (βεληνεκές 20/40/60 μέτρων). Κάθε καρφί που χτυπά προκαλεί ένα ζάρι ζημιάς. Οι μαρτιχόρες, παρά το ανθρώπινο πρόσωπό τους, είναι θηρία ζωώδους νοημοσύνης. Ζουν σε έρημες περιοχές και επιτίθενται άμεσα στους ανθρώπους, καθώς λατρεύουν τη γεύση της σάρκας τους.





Μέδουσες

Ζάρια:	4	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	1-3	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	7

Από μακριά μοιάζουν με όμορφες γυναίκες, το πρόσωπό τους όμως είναι φριχτό, με αιχμηρά δόντια και τρομερό βλέμμα. Τα «μαλλιά» της μέδουσας είναι μπλεγμένες οχιές με θανατηφόρο δηλητήριο, με τις οποίες και επιτίθεται. Επιπλέον, όποιος την κοιτάξει στα μάτια (σε απόσταση μέχρι και 10 μέτρων) πρέπει να περάσει μια ζαριά αποφυγής ή να μετατραπεί σε πέτρα. Πολεμώντας κανείς μια μέδουσα με το βλέμμα στραμμένο αλλού, έχει -2 στη ζαριά μάχης με τη μέδουσα να κερδίζει +2 εναντίον του. Είναι δυνατόν να πετρώσει κανείς τη μέδουσα αντανakλώντας το ίδιο της το βλέμμα: αυτό θα χρειαστεί μια αρκετά καλή ανακλαστική επιφάνεια, όπως έναν καθρέφτη. Οι μέδουσες μιλούν την αρχαϊκή.

Μινώταυροι

Ζάρια:	6	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1
Πλήθος:	2-7	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	3

Μεγαλόσωμα ανθρωπόμορφα θηρία με κεφάλι ταύρου. Αρειμάνιοι και ισχυροί πολεμιστές δεν διστάζουν να επιτεθούν παρά μόνο αν έχουν ξεκάθαρο μειονέκτημα. Οι μινώταυροι συνηθίζουν να μάχονται με διπλούς πελέκεις (έχοντας +1 στη ζημιά), αλλά ακόμα κι αν χάσουν το όπλο τους, πολεμούν για ένα ζάρι με τα κέρατά τους. Κάποιοι λατρεύονται από αγριανθρώπους ως θεοί-βασιλιάδες. Μιλούν τη στυγική γλώσσα και είναι ανθρωποφάγοι.

Μούμιες

Ζάρια:	5+1	Θωράκιση:	3	Λημέρι:	1-5
Πλήθος:	2-7	Ταχύτητα:	20	Θησαυρός:	6

Ισχυρά νεότερα τέρατα. Το χτύπημά τους προκαλεί μια απαισία σηπτική ασθένεια που εμποδίζει την επουλωση των τραυμάτων: το θύμα επουλώνει τις πληγές του δέκα φορές πιο αργά από το κανονικό, ενώ η μαγική ίαση δεν έχει αποτέλεσμα πάνω

του. Η ασθένεια διαρκεί μέχρι να γιατρευτεί με ένα ξόρκι 'Ιασης Νόσων. Οι μούμιες είναι άτρωτες από επιθέσεις κανονικών όπλων, ενώ ακόμα και τα μαγικά όπλα ή τα ξόρκια τους προκαλούν μονάχα τη μισή ζημιά. Είναι ευάλωτες στη φωτιά, από την οποία τραυματίζονται κανονικά.

Μπούγαροι

Ζάρια:	3+1	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	6-36	Ταχύτητα:	30	Θησαυρός:	4

Αυτά τα μοχθηρά ανθρωποειδή μοιάζουν με ευμεγέθεις, μαλλιαρούς, μαύρους κόβαλους. Είναι μεγαλόσωμοι, με το ύψος τους να ξεπερνά τα δύο μέτρα. Έχουν τη φήμη αμειλικτων και σαδιστικών τραμπούκων. Ο αγαπημένος τους τρόπος μάχης είναι η ξαφνική επίθεση από ενέδρα, στην οποία ειδικεύονται, αιφνιδιάζοντας τα θύματά τους 3 στις 6 φορές. Επιτίθενται συνήθως με τσεκούρια, απελατικά και σφύρες. Σε αντίθεση με τα ξαδέρφια τους, τους κόβαλους, μπορούν να πολεμήσουν χωρίς πρόβλημα υπό το φως της μέρας. Μιλούν τη στυγική γλώσσα.

Στους μπούγαρους οφείλονται και οι λέξεις *μπουγαριάζω* και *μπουγάρισμα*, που χρησιμοποιούνται μεταξύ των τυχοδιωκτών για να περιγράψουν συμπεριφορές τρομοκράτησης και στυγνού τραμπουκισμού.

N

Νάγκα

Ζάρια:	9	Θωράκιση:	4	Λημέρι:	1-4
Πλήθος:	1-2	Ταχύτητα:	50	Θησαυρός:	9

Τα όντα αυτά είναι πελώριοι όφεις με τερατόμορφα ανθρώπινα κεφάλια. Φτάνουν τα 5 μέτρα σε μήκος. Εικάζεται πως η φυλή τους φτιάχτηκε από αρχαίους μάγους-ιερείς για να φυλά τους ναούς και τους θησαυρούς τους. Τα νάγκα που επιβιώνουν έχουν βρει καταφύγιο στα βάθη των λαβυρίνθων, αν και λέγεται πως κάποια εκπληρώνουν ακόμα και σήμερα το χρέος τους φρουρώντας χαμένους ναούς σε απόμακρες ερημιές.

Στη μάχη, οι νάγκα έχουν δύο επιθέσεις το γύρο, μία με την ουρά τους και μία με τα κοφτερά τους δόντια. Και οι δύο προκαλούν από ένα ζάρι ζημιάς, ενώ το δάγκωμα εκχύει και θανατηφόρο δηλητήριο. Αν θέλουν, μπορούν να φτύσουν το δηλητηριό τους μέχρι και σε απόσταση 10 μέτρων: θα είναι το ίδιο θανατηφόρο.

Τα νάγκα διαθέτουν εξαιρετική νοημοσύνη και μπορούν να εκτελέσουν ξόρκια όπως ένας σοφός 5^{ου} επιπέδου. Μιλούν την αρχαϊκή.

Νεκροσκώληκες

Ζάρια:	3+1	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1-4
Πλήθος:	1-6	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	3

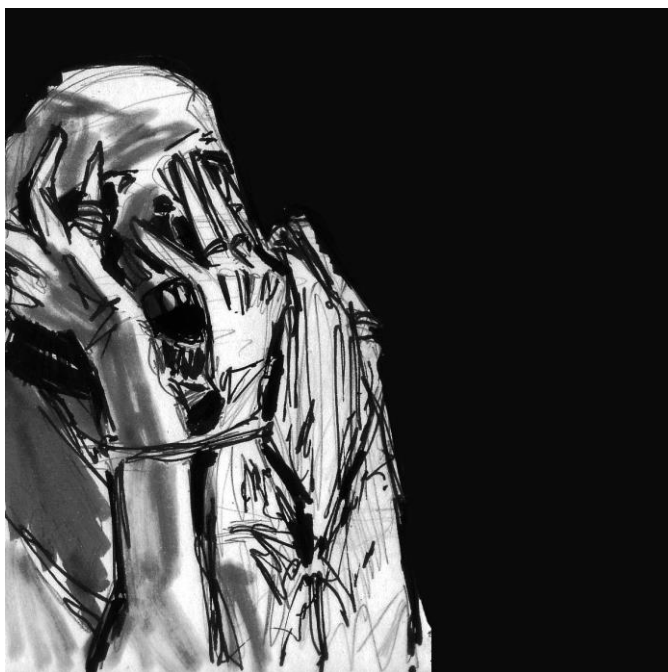
Γιγάντια πτωματοφάγα αρθρόποδα που φτάνουν τα 3 μέτρα σε μήκος. Παρά το μέγεθος και το βάρος τους, μπορούν να περπατούν με άνεση σε τοίχους και ταβάνια χρησιμοποιώντας τα δεκάδες αγκαθωτά τους πόδια. Το κεφάλι ενός νεκροσκώληκα μοιάζει με της σουπιάς και καταλήγει σε 8 πλοκάμια μήκους ενός μέτρου, εμποτισμένα με παραλυτικό δηλητήριο. Το τέρας μπορεί να επιτεθεί μια φορά με κάθε πλοκάμι σε κάθε γύρο. Μια

ζαριά αποφυγής σώζει από την παράλυση (η οποία διαρκεί 20-120 λεπτά). Αφού παραλύσει τα θύματά του, ο νεκροσκώληκας τα καταβροχθίζει προκαλώντας 1-3 πόντους ζημιάς ανά γύρο.

Νεκροφάγοι

Ζαρία:	2	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1
Πλήθος:	3-18	Ταχύτητα:	30	Θησαυρός:	4

Αυτά τα νέρτερα τέρατα συχνάζουν σε νεκροταφεία, πεδία μαχών και ερημωμένους από επιδημίες οικισμούς, καταβροχθίζοντας πτώματα. Παρ' ότι οι νεκροφάγοι ήταν κάποτε άνθρωποι, η όψη τους είναι πλέον φριχτά παραμορφωμένη: έχουν σκληρό σκούρο δέρμα, κοφτερά δόντια, μακρουλή μαύρη γλώσσα και περπατούν σκυφτοί αναπηδώντας σαν ύαινες. Το δάγκωμα και τα νύχια του νεκροφάγου έχουν παραλυτικό δηλητήριο: αν το θύμα αποτύχει τη ζαριά αποφυγής, όλο του το σώμα θα παραλύσει για 10-60 λεπτά με τρόπο που θυμίζει νεκρική ακαμψία. Αν και πονηροί ως κυνηγοί, οι νεκροφάγοι είναι γενικά χαμηλής νοημοσύνης και δεν έχουν ικανότητα ομιλίας. Είναι γνωστοί και ως *γκουλ*.



Νοσοφόροι

Ζαρία:	3+2	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1
Πλήθος:	1-6	Ταχύτητα:	30	Θησαυρός:	2

Οι νοσοφόροι είναι νέρτερα τέρατα που μοιάζουν με τους νεκροφάγους αλλά η όψη τους είναι σάπια, πρησμένη, λεπρή ή αποτρόπαια με κάποιον ανθυγιεινό τρόπο. Συχνά παρασιτούν πάνω τους έντομα, σκουλήκια και μύκητες. Τα μiasματικά σώματά τους αποτελούν εστία μυριάδων μολύνσεων και ασθενειών, πολλές από τις οποίες θανατηφόρες. Οι νοσοφόροι τριγυρνούν σε ερημίες καταβροχθίζοντας κουφάρια και περιπτώματα. Κάποιοι, αναζητώντας τροφή, πλησιάζουν σε ανθρώπινους οικισμούς όπου ξεθάβουν κουφάρια από τάφους ή φωλιάζουν σε αποχετεύσεις και υπονόμους.

Για κάθε τραύμα που δέχεται κανείς από τα νύχια ή τα δόντια νοσοφόρου θα πρέπει να πετύχει μια ζαριά αποφυγής (την

οποία ρίχνει κρυφά ο διαιτητής), ειδάλλως προσβάλλεται από κάποια φριχτή ασθένεια. Το είδος της ασθένειας καθορίζεται με ένα ζάρι, ενώ τα αποτελέσματα της γίνονται φανερά μετά από 1-6 ώρες.

- Σκουληκοπυρετός:** Προκαλεί αδυναμία και κόπωση, προσδίδοντας -1 σε ζαριές μάχης, ζημιάς και αποφυγής. Διαρκεί για 1-6 μέρες.
- Σηπτικό σύνδρομο:** Ο ασθενής δεν μπορεί να ανακτήσει α-ντοχή με ξεκούραση, ενώ τα ξόρκια και φίλτρα ίασης δεν έχουν επίδραση πάνω του. Διαρκεί για 3-18 μέρες.
- Χορός του νεκρού:** Ο ασθενής υποφέρει από βίαιους κι επί-πονους περιοδικούς σπασμούς. Έχει πιθανότητα 1 στις 6 σε κάθε γύρο να ρίξει ό,τι κρατάει και να πέσει σφαδάζοντας στο έδαφος. Επιπλέον η ταχύτητά του μειώνεται στο μισό, όταν ταξιδεύει πεζός. Οι κρίσεις σπασμών γίνονται σταδιακά όλο και πιο βίαιες και σε περίπτωση που η ασθένεια αυτή αφεθεί αθεράπευτη για παραπάνω από μια βδομάδα, επιφέρει το θάνατο. Θεραπεύεται μόνο με μαγεία.
- Σηψομάτωση:** Το θύμα τυφλώνεται (βλ. ξόρκι τύφλωσης), καθώς τα μάτια του αχρηστεύονται και σταδιακά σαπίζουν ώσπου να αφήσουν κενές τις κόγχες. Θεραπεύεται μόνο με το ξόρκι της *Αναγέννησης*.
- Κρανιοσκώληκας:** Ο χαρακτήρας που προσβάλλεται γενικά νιώθει υγιής και ίσως περίεργα ευδιάθετος (στο 50% των περιπτώσεων) κατά την επώαση της ασθένειας. Μετά από 1-6 ώρες όμως, όταν το παράσιτο κυριέψει τον εγκέφαλό του, θα προσβληθεί από μια λυσσασμένη τρέλα που θα τον κάνει ζωώδη, παράλογο και βίαιο. Ο έλεγχος του χαρακτήρα μεταφέρεται στον διαιτητή. Τα θύματα του κρανιοσκώληκα μπορούν να επιβιώσουν μέχρι και χρόνια σ' αυτή την απάνθρωπη κατάσταση. Δεν υπάρχει θεραπεία, εκτός κι αν ένα ξόρκι *Ίασης Νόσων* εκτελεστεί, πριν από την επώαση.
- Λέπρα των οστών:** Το θύμα αρρωσταίνει βαριά σαπίζοντας δύσσομα από μέσα προς τα έξω και είναι ανήμπορο να πολεμήσει, να τρέξει και γενικά να εκτελέσει οποιαδήποτε κοπιώδη δραστηριότητα. Πεθαίνει σε άθλια κατάσταση μετά από 2-12 μέρες. Θεραπεύεται μόνο με μαγεία.

Νύμφες

Ζαρία:	2	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	1-6	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	6

Οι νύμφες είναι πανέμορφες αλλά επικίνδυνες νεράιδες. Διακρίνονται κυρίως σε δύο είδη: τις *Δρυάδες*, που η κάθε μια τους στοιχειώνει κι ένα συγκεκριμένο δέντρο και τις *Ναϊάδες* που έχουν για σπίτι τους απόμακρες πηγές, ρυάκια ή μικρές λίμνες. Μία νύμφη δεν γερνάει ποτέ, αλλά σβήνει και χάνεται όταν το δέντρο ή η πηγή της πεθάνει ή στερέψει.

Αν κάποιος πλησιάσει ή ακολουθήσει μια νύμφη, 5 στις 6 φορές αυτή θα προσπαθήσει να τον γητεύσει: αυτό λειτουργεί όπως το ξόρκι της *Γητείας* αλλά με -1 στη ζαριά αποφυγής του θύματος λόγω της μεγάλης της ομορφιάς. Λέγεται πως όποιος γητεύεται από νύμφη χάνεται για πάντα. Οι νύμφες είναι δεμένες με το δάσος στο οποίο βρίσκονται, ξέρουν όλα τα μυστικά του και μπορούν να επικοινωνήσουν με τα πλάσματά του.



Ξωτικά

Ζάρια:	4	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	5-30	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	4

Αποκρουστικοί ανθρωποφάγοι ανάνθρωποι. Ζουν σε απομακρυσμένες, κρυφές περιοχές, οργανωμένοι σε φατρίες. Είναι ψηλοί, με μακριά μπλεγμένα μαλλιά, ωχρο δέρμα και μπερδεμένα κοφτερά δόντια. Θεωρούνται ικανότατοι πολεμιστές αλλά και μάγοι.

Τα ξωτικά μπορούν κατά βούληση να κάνουν τη μορφή τους θολή και ακανόνιστη, κάτι που δίνει -1 στις επιθέσεις εναντίον τους. Μπορούν επίσης να εκτελέσουν μια φορά τη μέρα το ξόρκι της *Αλλαγής Όψης*, υιοθετώντας ένα ξένο πρόσωπο, κάτι που συχνά χρησιμοποιούν με δόλο. Σε αντίθεση με το κανονικό ξόρκι, η αλλαγή της όψης των ξωτικών μπορεί να διατηρηθεί συνεχώς και σπάει τα μεσάνυχτα, οπότε δε μπορεί να ξαναχρησιμοποιηθεί μέχρι την αυγή.

Θωρακίζονται με δέρματα και ξύλινες σκούτες. Πολεμούν με τόξα, σπάθες και δόρατα. Αιφνιδιάζουν 3 στις 6 φορές.

Για κάθε 10 ξωτικά που συναντώνται, θα υπάρχει κι ένας μάγος-πολεμιστής που θα μπορεί να εκτελέσει μαγεία όπως ένας σοφός 4^{ου} επιπέδου.

Τα ξωτικά μιλούν τη δική τους παράξενη γλώσσα, με 50% πιθανότητα να γνωρίζουν και την κοινή.

Ονόματα ξωτικών

Ανδρικά: Αταουλάμ, Άχταρ, Γιοερχούλμ, Θαντόλ, Θραοχούλμ, Κάσλαμ, Λούγκο, Μπαερφλάμ, Στιάχαρ, Τορσαχούλμ, Χάσθα, Χιαταθώλ.

Γυναικεία: Γιομάλσα, Θράμσα, Λιετόι, Μαενμάλσα, Ολεττόρ, Χασθάλα, Χηόρ, Ώφφα, Σκιχίλμα, Θασβάλλα, Λαθμάλσα, Χιλεφεθώλ.

Ο

Ογρίονες

Ζάρια:	4+1	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1
Πλήθος:	3-18	Ταχύτητα:	30	Θησαυρός:	4

Αποτρόπαιοι γιγάντιοι αγριάνθρωποι με αρχαϊκά χαρακτηριστικά και κοφτερά δόντια. Είναι δυνατοί και ογκώδεις, φτάνοντας τα 3 μέτρα σε ύψος. Ζουν μοναχικοί ή σε μικρές ομάδες, σε απομονωμένες περιοχές, συνήθως μέσα σε σπήλαια. Βαρβαρικοί κι ανθρωποφάγοι, συχνά αρέσκονται στο να βασανίζουν τα θύματά τους πριν τα σκοτώσουν. Το μουγκρητό τους είναι τρομερό. Μάχονται με ρόπαλα και πέτρες, έχοντας +2 στη ζημιά λόγω της μεγάλης τους δύναμης. Αν συναντηθούν εκτός του λημεριού τους, θα έχουν μαζί τους 100-600 αργυρά νομίσματα.

Οι ογρίονες που ζουν κοντά στην επιφάνεια της γης, μιλούν μια απλοϊκή μορφή της γλωκτικής. Αυτοί που ζουν σε βαθύτερα σπήλαια και λαβυρίνθους, οι *στυγικοί ογρίονες*, μιλούν την τραχιά στυγική γλώσσα. Οι δυο αυτοί τύποι ογριόνων είναι μεταξύ τους εχθρικοί.

Οξειδωτές

Ζάρια:	5	Θωράκιση:	4	Λημέρι:	-
Πλήθος:	1-2	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	-

Αυτά τα πλάσματα μοιάζουν με γιγάντια θωρακισμένα αρθρόποδα έχοντας το μέγεθος ενός μεγάλου σκύλου. Τρέφονται με κάθε είδους μέταλλα, τα οποία μπορούν και οσμίζονται εξ αποστάσεως. Οι δυο μακριές κεραίες που προεξέχουν από το κεφάλι τους, όπως και το σκληρό περίβλημα του σώματός τους, οξειδώνουν τα μέταλλα με τα οποία θα έρθουν σε επαφή: κάθε χτύπημα από ή σε έναν οξειδωτή θα μετατρέψει σχεδόν άμεσα ένα μεταλλικό όπλο ή πανοπλία σε σκόνη σκουριάς. Οι οξειδωτές δεν προκαλούν ζημιά με τις επιθέσεις τους, απλά διαβρώνουν τα μέταλλα που θα χτυπήσουν. Αν το αντικείμενο που επηρεάζεται είναι μαγικό, τότε του δίνεται μια ζαριά αποφυγής με 9+.

Οστεοθήρια

Ζάρια:	4+2	Θωράκιση:	3	Λημέρι:	-
Πλήθος:	1-2	Ταχύτητα:	30	Θησαυρός:	-

Άμυαλα νέρτερα θηρία σε μέγεθος αλόγου, που έχουν τη μορφή κινούμενων συμπλεγμάτων από οστά και σάβανα. Ο όγκος τους συγκρατείται και κινείται από κάποιο είδος μαύρης, νηματώδους οργανικής ύλης. Έχουν τρεις διαδοχικές επιθέσεις χρησιμοποιώντας οστέινα εξαρτήματα φτιαγμένα από σπονδυλικές



στήλες και πλευρικά οστά. Τα όπλα επηρεάζουν τα οστεοθήρια όπως ακριβώς και τα σκέλεθρα, με τα διατρητικά να προκαλούν μόνο τη μισή ζημιά.

Οφίονες

Ζάρια:	2+1	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	10-60	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	5

Ερπετοειδής φυλή ανανθρώπων με ουρές και φιδίσια γλώσσες. Ψηλοί, γρήγοροι και ευλύγιστοι. Χρησιμοποιούν συνήθως δόρατα, καμάκια, ακόντια, ρόπαλα και δερμάτινες ή ξύλινες σκούτες. Ζουν σε βάλτους και σπήλαια ή κοντά σε ρέματα. Συνηθίζουν να κρατούν τους αιχμαλώτους τους ζωντανούς σε κλουβιά, όχι μόνο για τροφή αλλά και για θυσίες στους χθόνιους δαίμονες που υπηρετούν.

Οφιοάνακτες: Υπάρχει μια μικρή πιθανότητα (με 12+, περίπου 2.8%) μια φυλή οφίωνων να κυβερνάται από έναν οφιοάνακτα. Αυτοί είναι ρωμαλέοι και μεγαλόσωμοι οφίονες (ύψους 2.5 μέτρων) και πολύ πιο πονηροί από το συνηθισμένο. Επιβάλλονται στους υπόλοιπους της φυλής ως δεσπότες κι έχουν ακόμη στη πείνα για ανθρώπινο κρέας. Οι οφιοάνακτες είναι τρομεροί πολεμιστές: διαθέτουν 8 ζάρια και Θ3. Χρησιμοποιούν φοβερές ρομφαίες με κυματιστή λεπίδα, που στα χέρια τους προκαλούν 2 ζάρια ζημιάς, ενώ αν χτυπήσουν με διπλή ζαριά μάχης σουβλίζουν το θύμα τους πέρα ως πέρα προκαλώντας 4 ζάρια ζημιάς.

Π

Πορφυροί Σκώληκες

Ζάρια:	15	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	1-3	Ταχύτητα:	20	Θησαυρός:	5

Αυτά τα γιγάντια ασπόνδυλα τέρατα φτάνουν τα 15 μέτρα σε μήκος και τα 3 σε διάμετρο. Κινούνται υπογείως σκάβοντας τούνελ, ενώ μπορούν να ανιχνεύσουν τα θηράματά τους μέσω δονήσεων σε ακτίνα 20 μέτρων. Στο τέλος της ουράς τους έχουν δηλητηριώδες κεντρί, αλλά το τρομερότερο όπλο τους είναι το τεράστιο στόμα τους που μπορεί να καταπιεί μονομιάς μέχρι και έναν ογρίονα. Χτυπώντας με τουλάχιστον 2 πόντους παραπάνω απ' όσο χρειάζεται στη ζαριά μάχης (ή σε κάθε περίπτωση φέρνοντας 12), ένας πορφυρός σκώληκας καταπίνει ολόκληρο το θύμα του. Κάθε του επίθεση προκαλεί 2 ζάρια ζημιάς. Οι πορφυροί σκώληκες είναι λαίμαργοι και επιθετικοί και δεν υποχωρούν ποτέ από τη μάχη.

Σ

Σαλαχίτες

Ζάρια:	4+1	Θωράκιση:	3	Λημέρι:	1
Πλήθος:	1-6	Ταχύτητα:	5/50	Θησαυρός:	3

Τα ιπτάμενα αυτά πλάσματα μοιάζουν με μεγάλα σαλάκια, φτάνοντας σε διάμετρο τα 3 μέτρα. Η πλάτη τους είναι κατάμαυρη, ενώ η κοιλιά τους προσαρμόζεται στο χρώμα του περιβάλλοντος.

Οι σαλαχίτες παραμονεύουν ακίνητοι στις οροφές λαβυρίνθων και σπηλαίων. Λόγω της φυσικής τους ικανότητας στο

καμουφλάζ αιφνιδιάζουν 5 φορές στις 6. Αν αιφνιδιάσουν κάποιον, πέφτουν πάνω του και τον τυλίγουν ολόκληρο, ώστε να τον σκοτώσουν με πίεση και ασφυξία: στο τέλος κάθε γύρου το θύμα τους δέχεται ένα ζάρι ζημιάς.

Οι σαλαχίτες διαθέτουν επίσης μαστιγωτή ουρά δύο μέτρων, την οποία και χρησιμοποιούν ενάντια σε όποιον πλησιάσει όσο πνίγουν το θύμα τους.

Κάποιος που έχει αρπαχθεί από σαλαχίτη δεν μπορεί να πολεμήσει, εκτός κι αν ήδη κρατούσε ένα κοντό εύχρηστο όπλο, όπως ένα εγχειρίδιο ή μάχαιρα. Μπορεί παρ' όλα αυτά να προσπαθήσει να ξεφύγει μία φορά στην αρχή κάθε γύρου με βασική ζαριά 9+, η οποία δυσκολεύει κατά 1 κάθε επόμενο γύρο. Ελλιπής ή εξαιρετική ρώμη τροποποιούν τη ζαριά κατά 1. Αν το θύμα καταφέρει να απελευθερωθεί από τον σαλαχίτη, αυτός αμέσως θα προσπαθήσει να ξεφύγει πετώντας, ώστε να στήσει άλλοι καρτέρι.

Ο σαλαχίτης ποτέ δεν αφήνει το θύμα του οικειοθελώς και θα πολεμήσει μανιασμένα μέχρι τέλους.

Σαπρομούκητες

Ζάρια:	3	Θωράκιση:	1	Λημέρι:	-
Πλήθος:	1-3	Ταχύτητα:	2	Θησαυρός:	-

Οι σαπρομούκητες είναι ευμεγέθεις (50-200 εκ. σε ύψος) μανιταροειδείς μύκητες όμοιοι στην όψη με τους *στριγγομούκητες*, με τους οποίους συναντώνται σε κοινές αποικίες 4 στις 6 φορές. Οι σαπρομούκητες δεν παράγουν θόρυβο, διαθέτουν όμως από 1 έως 3 κρυμμένα τοξικά τριχίδια μήκους ενός μέτρου, τα οποία εκτινάσσουν επιθετικά, όταν ανιχνεύσουν κίνηση κοντά τους.

Οι σαπρομούκητες εκτελούν σε κάθε γύρο μία επίθεση για κάθε τριχίδιο που διαθέτουν. Δεν προκαλούν ζημιά, αλλά αν αυτός που χτυπηθεί χάσει μια ζαριά αποφυγής, το μέρος του σώματος που χτυπήθηκε αχρηστεύεται άμεσα και σαπίζει μέσα στα επόμενα λεπτά. Χτυπήματα στα άκρα τα αχρηστεύουν, ενώ στο σώμα ή στο κεφάλι είναι θανατηφόρα. Ένα ξόρκι *Ίασης Νόσων* μπορεί να σώσει το θύμα αν εκτελεστεί μέσα στα επόμενα 5 λεπτά. Το σημείο που θα πληγεί με κάθε επίθεση καθορίζεται με τον πίνακα:

2d6	Σημείο χτυπήματος
2-3	Κεφάλι
4-6	Χέρι
7-9	Πόδι
10-12	Σώμα

Σαρκοβόρα Δέντρα

Ζάρια:	8	Θωράκιση:	3	Λημέρι:	1-3
Πλήθος:	1	Ταχύτητα:	20	Θησαυρός:	*

Αυτά τα τέρατα μιμούνται άριστα τα πραγματικά δέντρα και, όταν συναντώνται σε δάση έχουν 4 στις 6 πιθανότητες αιφνιδιάσμού. Συνήθως περιμένουν το θύμα τους να πλησιάσει, ώστε να επιχειρήσουν να το παγιδεύουν με τις μαστιγοειδείς ρίζες τους που είναι ευέλικτες σαν πλοκάμια.

Τα σαρκοβόρα δέντρα διαθέτουν 6 τέτοιες ρίζες, μπορούν όμως να επιτεθούν μονάχα μία φορά κάθε γύρο. Μια ρίζα μπορεί να τιναχθεί μέχρι και σε 10 μέτρα απόσταση για να αρπάξει το



θύμα της. Όποιος πιαστεί δεν δέχεται ζημιά, αλλά οι ρίζες διαθέτουν μικροσκοπικά αγκάθια με δηλητήριο ικανό να προκαλέσει μυϊκή αδυναμία. Αν χαθεί η ζαριά αποφυγής, η *ρώμη* του θύματος μειώνεται στο μισό (για μία ώρα). Σε κάθε περίπτωση, το θύμα ακινητοποιείται και το σαρκοβόρο δέντρο αρχίζει να τον τραβά προς το πελώριο στόμα του. Αν δεν καταφέρει να διαφύγει μέσα στους επόμενους 2-4 γύρους, τότε καταβροχθίζεται από το τέρας.

Υπάρχουν δύο τρόποι να απελευθερωθεί κάποιος που έχει πιαστεί από σαρκοβόρο δέντρο. Ο πρώτος είναι να καταστρέψει τη ρίζα με κάποιο όπλο που κόβει. Οι ρίζες είναι πολύ ανθεκτικές έχοντας Θ₄ και για να κοπούν πρέπει να δεχτούν 5 πόντους ζημιάς σε ένα χτύπημα. Ο δεύτερος τρόπος είναι να προσπαθήσει κανείς να διαφύγει χρησιμοποιώντας τη δύναμή του. Αυτή η μέθοδος έχει κατά βάση 2 στις 6 πιθανότητες επιτυχίας κάθε γύρο. Εξαιρετική ή ελλειπής ρώμη τροποποιεί αυτή τη ζαριά κατά 1.

Τα σαρκοβόρα δέντρα είναι εύφλεκτα και λαμβάνουν -2 σε σχετικές ζαριές αποφυγής. Αδυνατούν να χωνέψουν τους πολύτιμους λίθους: 2 στις 6 φορές μπορούν να βρεθούν στο στομάχι τους 3-18 πετράδια. Κάτω από τον φλοιό τους έχουν άνοστη αλλά θρεπτική μαύρη σάρκα.

Σαρκοβόροι Πίθηκοι

Ζαρία:	5	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1
Πλήθος:	2-7	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	3

Μεγαλόσωμοι (πάνω από 2 μέτρα ύψος και 200 κιλά βάρος) και πολύ άγριοι ανθρωποπίθηκοι. Η νοημοσύνη τους είναι περιορισμένη και δεν διαθέτουν γλώσσα, είναι όμως ικανότατοι κυνηγοί. Έχουν πολύ καλή όραση, όσφρηση και ακοή και αιφνιδιάζονται μόνο 1 στις 6 φορές. Επιτίθενται με αργιότητα δύο φορές το γύρο.

Ορισμένοι ζουν σε απομακρυσμένα δάση, άλλοι σε σπήλαια, ενώ ορισμένοι έχουν αποτραβηχθεί σε χιονισμένες βουνοκορφές. Οι τελευταίοι είναι γνωστοί και ως Γέτι. Το τρίχωμά των Γέτι είναι κατάλευκο, κάτι που τους επιτρέπει να κρύβονται στο χιόνι για να αιφνιδιάσουν τα θύματά τους (αιφνιδιάζουν 4 στις 6 φορές).

Σαρκοσκέλεθρα

Ζαρία:	2	Θωράκιση:	1	Λημέρι:	-
Πλήθος:	4-24	Ταχύτητα:	20	Θησαυρός:	-

Τα σαρκοσκέλεθρα είναι καταραμένα νεκροζώντανα κουφάρια. Τα οστά τους τα ντύνει ξεραμένο σκληρό δέρμα και τα πρόσωπά τους έχουν παραμείνει σε άκαμπτες, φρικιαστικές γκριμάτσες. Είναι άμυαλα και άβουλα, ενώ βασανίζονται από ακόρεστη πείνα για τη σάρκα των ζωντανών. Επιτίθενται με δαγκωνιές και τα γαμψά τους μαύρα νύχια.

Σκαπανείς

Ζαρία:	8	Θωράκιση:	4	Λημέρι:	1-3
Πλήθος:	1-3	Ταχύτητα:	20	Θησαυρός:	4

Αυτά τα επιβλητικά ανθρωποειδή φτάνουν τα 2,5 μέτρα σε ύψος. Έχουν βαρύ σωματότυπο με στιβαρά άκρα και πλατιούς ώμους, ενώ το εντομοειδές κεφάλι τους μοιάζει με κρεμματοδόφου. Τους προστατεύει ένα σκληρό, σκουρόχρωμο κέλυφος. Οι σκαπανείς επιτίθενται δύο φορές το γύρο χρησιμοποιώντας τα

μεγάλα τους δρεπανοειδή νύχια, με το καθένα να προκαλεί 2 ζημια. Επιπλέον, όποιος (εντός 10 μέτρων) αντικρύσει κατευθείαν τα τέσσερα παράξενα μάτια τους, πρέπει να περάσει μια ζαριά αποφυγής ή θα περιέλθει σε σύγχυση (βλ. ξόρκι Σύγχυσης) για 2 με 12 γύρους.

Τα νύχια των σκαπανέων είναι σκληρότερα από ατσάλι και τα χρησιμοποιούν για να σκάβουν στοές: σε συμπαγή βράχο σκάβουν με ταχύτητα 2 μέτρων την ώρα, ενώ σε χώμα μέχρι και 12 μέτρων την ώρα.

Οι σκαπανείς είναι νοήμονες και μιλούν τη δικιά τους παράξενη γλώσσα που αποτελείται από γρήγορες ακολουθίες «κοκάλινων» χτυπημάτων σε διάφορους τόνους. Είναι επιθετικοί και λατρεύουν την ανθρωπίνη σάρκα.

Σκέλεθρα

Ζάρια:	1	Θωράκιση:	1	Λημέρι:	-
Πλήθος:	5-30	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	-

Λείψανα ανθρώπων στα οποία έχει δοθεί ψευδής ζωή μέσω νεκρομαντείας ή κατάρας. Άμυαλα και άβουλα, στοιχειώνουν ή φρουρούν κάποια τοποθεσία. Απαντώνται μόνο σε ξεχασμένα μέρη όπως λαβυρίνθους, τύμβους ή καταραμένες περιοχές. Διατρητικά όπλα όπως βέλη, λόγχες και εγχειρίδια κάνουν μόνο μισή ζημιά εναντίον τους. Τα σκέλεθρα επιτίθενται άμεσα στους ζωντανούς και δεν γνωρίζουν φόβο.

Σκιές

Ζάρια:	2+2	Θωράκιση:	1	Λημέρι:	1-3
Πλήθος:	3-18	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	8

Νέρτερα πνεύματα που έχουν τη μορφή συγκεντρωμένης σκοτεινιάς. Είναι αθόρυβα και δύσκολα ανιχνεύσιμα, αιφνιδιάζοντας 4 στις 6 φορές. Ελκύονται από τη ζωτική ενέργεια των ζωντανών πλασμάτων με την οποία και τρέφονται.

Το παγερό άγγιγμα μιας σκιάς, εκτός από τους 1-3 πόντους ζημιάς που προκαλεί, μειώνει επίσης τη *ρώμη* του θύματος κατά 1 πόντο. Αν η ρώμη του φτάσει στο 0, θα μετατραπεί κι αυτό σε σκιά μέσα σε 1-3 μέρες. Οι σκιές είναι άυλες και βλάπτονται μονάχα από μαγικά όπλα ή ξόρκια.

Σκίταλοι

Ζάρια:	1/2	Θωράκιση:	1	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	50-300	Ταχύτητα:	20	Θησαυρός:	3

Μικρόσωμα ανθρωποειδή. Είδος συγγενές με τους κόβαλους, οι σκίταλοι είναι πιο κοντοί αλλά και πιο ζωώδεις, έχοντας ρύγχος, κοντά κέρατα και ουρά. Το δέρμα τους είναι γαλαζωπό ή κοκκινωπό, και άτριχο. Πονηροί και θρασυδειλοι, οι σκίταλοι πολεμούν επιστρατεύοντας ενέδρες, παγίδες, κλεφτοπόλεμο και αριθμητική υπεροχή. Χρησιμοποιούν συνήθως εγχειρίδια, ρόπαλα, τσεκούρια και σφενδόνες. Λόγω της μικρής τους δύναμης έχουν -1 στη ζημιά που προκαλούν στην εκ του συστάδην μάχη. Όπως και οι κόβαλοι, οι σκίταλοι μισούν το φως του ήλιου και λαμβάνουν -1 σε ζαριές μάχης και ηθικού, όταν το ανέχονται. Μιλούν τη συγική γλώσσα.

Σκορπίονες

Ζάρια:	3	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	5-30	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	8

Οι σκορπίονες είναι μια άγρια ανάνθρωπη φυλή που ζει σε άγονους βραχώδεις τόπους ή υπόγεια συμπλέγματα. Από τη μέση και πάνω είναι ανθρωπίνοι, από τη μέση και κάτω έχουν κορμό, πόδια και ουρά σκορπιού. Έχουν τέσσερα μικρά κατάρματα μάτια στο μέτωπο και τα πλάγια του κεφαλιού. Είναι χαμηλής νοημοσύνης και δεν έχουν αξιοσημείωτο πολιτισμό. Χρησιμοποιούν πρωτόγονα όπλα όπως ρόπαλα, δόρατα και πέτρες. Πολεμούν ταυτόχρονα με το όπλο τους και το θανατηφόρο δηλητηριώδες κεντρί τους, κάνοντας δυο επιθέσεις κάθε γύρο. Μιλούν μια απλοϊκή και τραχιά διάλεκτο της χθόνιας γλώσσας.

Σμερδαλέοι

Ζάρια:	6+3	Θωράκιση:	3	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	2-12	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	5

Απαίσιοι λιπόσαρκοι και καμπουριαστοί γίγαντες με γαμψά νύχια. Φτάνουν τα 3 μέτρα σε ύψος. Οι μορφές τους είναι άσχημες, με μεγάλες μύτες και ολόμαυρα μάτια σε βαθιές κόγχες. Το δέρμα τους είναι ωχροπράσινο και λιπαρό. Ζουν σε βάλτους, σκιερά δάση και σπήλαια.

Οι σμερδαλέοι διαθέτουν αξιοσημείωτη ικανότητα αναγέννησης. Από τον τρίτο γύρο της μάχης κι έπειτα, γιατρεύουν τα τραύματα που έχουν υποστεί για 3 πόντους κάθε γύρο, εκτός κι αν η ζημιά έχει προκληθεί από φωτιά ή οξύ. Η αναγέννηση του σώματός τους είναι τόσο αποτελεσματική που μπορούν να ανακτήσουν ακόμα και κομμένα μέλη μέσα σε λίγες ώρες. Η δύναμή τους είναι συγκρίσιμη με του ογρίονα, αλλά προκαλούν μονάχα ένα ζάρι ζημιάς καθώς δεν χρησιμοποιούν όπλα πέρα από τις φυσικές τους επιθέσεις. Διαθέτουν πολύ οξεία όσφρηση. Αν βρεθούν σε μάχη επιτίθενται με αγριότητα και σπάνια υποχωρούν, κερδίζοντας +2 στο ηθικό.

Οι σμερδαλέοι μιλούν μια απλοϊκή και χοντροκομμένη εκδοχή της γλωκτικής.

Σμερδοκόβαλοι

Ζάρια:	1+1	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	30-180	Ταχύτητα:	30	Θησαυρός:	5

Οι σμερδοκόβαλοι είναι μεγαλύτεροι συγγενείς των κοβαλων. Έχουν κοκκινωπό δέρμα και μέγεθος ανθρώπου. Είναι πονηροί και πολεμοχαρείς τραμπούκοι και σχηματίζουν ομάδες με στρατιωτική οργάνωση. Δεν διστάζουν να επιτεθούν και να υποδουλώσουν, όχι μόνο ανθρώπους αλλά και κόβαλους ή τελώνια. Το φως του ήλιου δεν τους ενοχλεί, κι έτσι κάποιοι από τους οικισμούς τους βρίσκονται στην επιφάνεια, έχοντας τη μορφή οχυρωμένων με πασσάλους στρατοπέδων. Πολεμούν σε τακτικούς σχηματισμούς φορώντας λωρίκια ή ζάβες και χρησιμοποιώντας όλων των ειδών τα όπλα: από ξίφη και ρόπαλα με ασπίδες έως λογοπέλεκεις και τζάγγρες. Μιλούν τη συγική γλώσσα όπως και οι άλλοι κοβαλοειδείς.

Σπαθοσκόληκες

Ζάρια:	1/2	Θωράκιση:	1	Λημέρι:	-
Πλήθος:	4-24	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	-

Ευμεγέθεις δηλητηριώδεις σκολοπένδρες με μακριές δαγκάνες. Απαντώνται σε δύο είδη: τους *μαύρους* και του *κόκκινους* σπαθοσκόληκες (50% να συναντηθεί το κάθε είδος). Το δάγκωμά τους δεν προκαλεί ζημιά, είναι όμως δηλητηριώδες. Τα αποτελέσματα του δηλητηρίου εξαρτώνται από το είδος του σπαθοσκόληκα:

Το δάγκωμα του *μαύρου σπαθοσκόληκα*, προκαλεί παράλυση για 10-60 λεπτά, αν χαθεί η ζαριά αποφυγής.

Το δάγκωμα του *κόκκινου σπαθοσκόληκα* είναι θανατηφόρο αλλά με +2 στη ζαριά αποφυγής λόγω της μικρής ποσότητας δηλητηρίου.

Στοιχειά

Ζάρια:	4	Θωράκιση:	3	Λημέρι:	1
Πλήθος:	2-12	Ταχύτητα:	40/80	Θησαυρός:	4

Ιπτάμενα νέρτερα πνεύματα. Η παρουσία τους είναι απροσδιόριστη και σκιώδης, με τα χέρια τους και τα κόκκινα μάτια τους να ξεχωρίζουν.

Το παγερό τους άγγιγμα προκαλεί ένα ζάρι ζημιάς, ενώ επίσης απομυζά τη ζωτική ενέργεια του θύματος, στερώντας του άμεσα ένα επίπεδο. Κάποιος που θα πεθάνει από απομύζηση ζωής, θα μετατραπεί σε στοιχειό μέσα σε 1-3 μέρες. Τα στοιχειά προσβάλλονται μονάχα από ασημένια ή μαγικά όπλα.

Αποστρέφονται το φως του ήλιου. Τις νύχτες τριγυρνούν στις ερημιές αναζητώντας θύματα.

Στοιχειακά όντα

Ζάρια:	8/12/16	Θωράκιση:	4	Λημέρι:	-
Πλήθος:	1	Ταχύτητα:	*	Θησαυρός:	-

Τα στοιχειακά όντα είναι δαιμόνια που σχετίζονται και έχουν εξουσία πάνω σε κάποιο συγκεκριμένο στοιχείο του επίγειου κόσμου. Παρουσιάζονται ως στρόβιλοι του στοιχείου που αντιπροσωπεύουν, εκτός από το χθόνιο στοιχειακό που έχει ανθρωποειδή μορφή. Το ύψος τους είναι σε μέτρα το 1/4 των ζαριών που διαθέτουν και το πλάτος τους το μισό του ύψους. Όλα τα στοιχειακά όντα είναι άτρωτα από επιθέσεις μη-μαγικών όπλων.

Τα ζάρια και το επίπεδο ενός στοιχειακού όντος εξαρτώνται από τη μέθοδο με την οποία καλέστηκε:

Με μαγική ράβδο: 8 ζάρια

Με ειδικό αντικείμενο καλέσματος: 12 ζάρια

Με ξόρκι *Καλέσματος Στοιχειακού Όντος*: 16 ζάρια

Τα είδη των στοιχειακών έχουν ως εξής:

Είδος στοιχειακού	Ταχύτητα	Ζημιά	Σημειώσεις
Αέρια	80	1d6*	Ανεμοστρόβιλος
Διάπυρα	40	2d6*	Πυρπόληση
Υδραία	50/20	2d6*	Αμφίβια
Χθόνια	20	3d6*	Γκρέμισμα

Αέρια: Πετάνε με ταχύτητα μέχρι και 80 μέτρα ανά γύρο. Στη μάχη προκαλούν κανονικά 1 ζάρι ζημιάς, αλλά ενάντια σε

ιπτάμενους εχθρούς έχουν 2 ζάρια. Μπορούν μέσα σε έναν γύρο να μετατραπούν σε ανεμοστρόβιλο, ικανό να σηκώσει και να παρασύρει πλάσματα 1^{ου} επιπέδου ή μικρότερα. Ο ανεμοστρόβιλος θα είναι κωνικού σχήματος, με διάμετρο 10 μέτρα στη βάση του, 20 μέτρα στην κορυφή του και με ύψος σε μέτρα τρεις φορές τα ζάρια του στοιχειακού.

Διάπυρα: Παρουσιάζονται ως φλεγόμενοι στρόβιλοι ύψους 3 μέτρων και διαμέτρου 2. Κινούνται με ταχύτητα 40 μέτρα τον γύρο. Προκαλούν 2 ζάρια ζημιάς, αλλά μόνο 1 σε πλάσματα ανθεκτικά στη φωτιά, όπως οι κόκκινοι δράκοντες. Οτιδήποτε εύφλεκτο έρθει σε επαφή μαζί τους, θα αρπάξει φωτιά. Δεν μπορούν να έρθουν σε επαφή με νερό, ούτε να περάσουν από πάνω του.

Υδραία: Μέσα στο νερό κινούνται με ταχύτητα 50 μέτρων το γύρο και προκαλούν 2 ζάρια ζημιάς, ενώ εκτός νερού κινούνται με 20 μέτρα το γύρο και έχουν μονάχα 1 ζάρι ζημιάς.

Χθόνια: Παρουσιάζονται ως μεγάλες ανθρωποειδείς μορφές αποτελούμενες από βράχους και πέτρες. Κινούνται με 20 μέτρα το γύρο και δεν μπορούν να έρθουν σε επαφή με το νερό. Όταν χτυπούν στη μάχη, προκαλούν 3 ζάρια ζημιάς, αν ο εχθρός τους βρίσκεται σε επαφή με τη γη, αλλιώς μόνο 2. Επίσης μπορούν να δράσουν σαν ένας πολύ ισχυρός πολιορκητικός κριός, γκρεμίζοντας εύκολα πέτρινους τοίχους.

Στρίγγλες

Ζάρια:	7	Θωράκιση:	5	Λημέρι:	1
Πλήθος:	1	Ταχύτητα:	50	Θησαυρός:	5

Οι στρίγγλες είναι κακόβουλα ξωτικά με μορφή αποτρόπαιων, μεγαλόσωμων γραιών. Τριγυρνάνε πάντοτε μοναχικές σε απομακρυσμένες ερημιές ή ερειπωμένους τόπους. Συχνά τις αντιλαμβάνεται κανείς από το θρηνητικό μοιρολόι που τραγουδούν (αιφνιδιάζουν μόνο 1 στις 6 φορές). Η θέαση και μόνο μιας στρίγγλας είναι ικανή να τρέψει όποιον την αντικρύσει σε πανικόβλητη φυγή για 2-12 γύρους, εκτός κι αν πετύχει μια ζαριά αποφυγής.

Οι στρίγγλες μπορούν να επιτεθούν με το παγερό τους άγγιγμα για ένα ζάρι, αλλά η πιο τρομερή τους επίθεση είναι το γοερό ουρλιαχτό τους που παγώνει το αίμα: όποιος ακούσει αυτή τη σπαρακτική κραυγή από απόσταση 10 μέτρων ή λιγότερο, πρέπει να επιτύχει μια ζαριά αποφυγής ή θα ξεψυχήσει από τον τρόπο. Οι στρίγγλες ουρλιάζουν κατ' αυτόν τον τρόπο μόνο μια φορά την ημέρα και μόνο μετά τη δύση του ήλιου.

Είναι άτρωτες από μη-μαγικές επιθέσεις, όπως επίσης και από επιθέσεις μαγικής παγωνιάς και ηλεκτρισμού.

Στριγγομούκτες

Ζάρια:	3	Θωράκιση:	1	Λημέρι:	-
Πλήθος:	2-7	Ταχύτητα:	2	Θησαυρός:	-

Άμυαλοι, ευμεγέθεις μανιταροειδείς μύκητες (50-200 εκ.). Εντοπίζουν κάθε κίνηση σε ακτίνα τριών μέτρων, όπως και το φως σε ακτίνα δέκα μέτρων. Αν ενοχληθούν, παράγουν έναν δυνατό διαπεραστικό θόρυβο που θα διαρκέσει 1-3 γύρους. Αυτός ο θόρυβος έχει 50% πιθανότητα το γύρο να τραβήξει την προσοχή

περιπλανώμενων τεράτων που θα φτάσουν στο σημείο τον ε-
πόμενο γύρο.

Στυγικοί σκύλοι

Ζάρια:	4 με 7	Θωράκιση:	3	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	2-7	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	3

Αυτά τα μεγαλόσωμα λαγωνικά του κάτω κόσμου είναι δεινοί κυνηγοί. Οι οξείες αισθήσεις τους επιτρέπουν την ανίχνευση κρυμμένων ή αόρατων πλασμάτων με 50% επιτυχία, ενώ αιφνι-
διάζονται μόνο 1 στις 6 φορές. Η πιο τρομερή τους ιδιότητα ό-
μως είναι η φλεγόμενη ανάσα τους: με κάθε τους δάγκωμα, πέρα από την κανονική ζημιά, το θύμα τους θα δεχτεί 1 πόντο ζημιάς για κάθε ζάρι που διαθέτει το τέρας. Μια επιτυχημένη ζα-
ριά αποφυγής μειώνει στο μισό τη ζημιά της φωτιάς.

Οι στυγικοί σκύλοι είναι αρκετά έξυπνοι και τους συναντά κανείς να συντροφεύουν κόκκινους γίγαντες ή αβυσσαλέους.

Στυμφαλίδες

Ζάρια:	1	Θωράκιση:	3	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	4-24	Ταχύτητα:	10/80	Θησαυρός:	-

Σαρκοφάγα πουλιά με μπρούτζινα φτερά και ράμφη σαν σπα-
θιά. Ταχύτατα στο πέταγμα, συναντώνται σε σμήνη σε βαλτώ-
δεις περιοχές.

Σφήκες δολοφόνοι

Ζάρια:	1/2	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1-5
Πλήθος:	4-24	Ταχύτητα:	5/80	Θησαυρός:	-

Τεράστιες κόκκινες σφήκες που φτάνουν σε μήκος τα 20 εκατο-
στά. Φωλιάζουν στις σφηκοφωλιές τους και γίνονται πολύ επι-
θετικές αν ενοχληθούν.

Η επίθεσή τους προκαλεί μονάχα 1 πόντο ζημιάς, αλλά αυ-
τός που θα τσιμπηθεί πρέπει να περάσει μια ζαριά αποφυγής: αν
αυτή χαθεί, το δηλητήριο προκαλεί αβάσταχτο πόνο για μια
μέρα και δίνει -1 στις ζαριές μάχης. Ένας άνθρωπος αντέχει μέ-
χρι και δύο τέτοια δηλητηριώδη τσιμπήματα (έχοντας -2 στις ζα-
ριές) –το τρίτο τσίμπημα θα είναι θανατηφόρο, αφού το δηλητή-
ριο που συγκεντρώνεται είναι αρκετό για να σταματήσει την
καρδιά.

T

Τελχίνες

Ζάρια:	6	Θωράκιση:	3	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	1	Ταχύτητα:	20/40	Θησαυρός:	4

Οι τελχίνες είναι αμφίβια ανθρωποειδή δαιμόνια της θάλασσας.
Είναι δυνατοί πολεμιστές και ισχυροί μάγοι, εκτελώντας μαγεία
όπως ένας σοφός 6^{ου} επιπέδου. Έχουν χλωμό άσπρο δέρμα,
πρασινωπά μαλλιά που μοιάζουν με μπλεγμένα φύκια, κατα-
κόκκινα στρόγγυλα μάτια και τεράστια δάχτυλα με γαμψά νύ-
χια, ενώ διαθέτουν επίσης βράγχια και πτερύγια. Στοιχειώνουν
ερημονήσια, απρόσιτες ακτές, βάλτους, λίμνες ή μεγάλα ποτά-
μια, και τα λημέρια τους είναι υποβρύχια. Δεν είναι όλοι σατανι-
κοί, κατά κανόνα όμως απεχθάνονται τους ανθρώπους.

Μία φορά την ημέρα, οι τελχίνες μπορούν να καλέσουν 2-12
σκυλόψαρα και να τα θέσουν υπό τις διαταγές τους.

Επίσης μία φορά την ημέρα, μπορούν να προκαλέσουν το-
πική θαλασσοταραχή και ρουφήχτρες σε απόσταση 80 μέτρων
και σε περιοχή ακτίνας 10 μέτρων. Η θαλασσοταραχή αυτή είναι
ικανή να πνίξει όποιον κολυμπά στην περιοχή, να βυθίσει μία
βάρκα ή να σταματήσει την πλεύση ενός μεγαλύτερου σκάφους
για μία ώρα.

Οι ναυτικοί και οι ψαράδες τρέμουν τους τελχίνες και ποτέ
δεν προφέρουν το όνομά τους, όσο βρίσκονται στη θάλασσα.

Τελώνια

Ζάρια:	1	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	40-240	Ταχύτητα:	30	Θησαυρός:	5

Παρηκμασμένη φυλή ανανθρώπων με δαιμονικό αίμα που ζει
νομαδικά κάνοντας πλιάτσικο. Τα τελώνια είναι οργανωμένα σε
διάφορες συμμορίες, φατρίες ή ακόμα και λεγεώνες ή στρατιές.
Συχνά συσπειρώνονται γύρω από κάποιον ισχυρό δαίμονα και
τον υπηρετούν. Τα χαρακτηριστικά τους είναι άσχημα και
ζωώδη και συχνά θυμίζουν γουρούνια, βόδια ή τράγους. Το
δέρμα τους είναι ωχροπράσινο, γκρίζο, μαύρο ή κοκκινωπό, α-
νάλογα με τη γενιά τους. Βρίσκουν καταφύγιο σε υπόγεια μέρη,
ερειπωμένα κάστρα ή ληλατημένα μοναστήρια. Πολεμούν με
ό,τι όπλο έχουν στη διάθεσή τους και συνήθως αρματώνονται
με ελαφριές πανοπλίες και σκούτες. Απεχθάνονται το φως του
ήλιου και λαμβάνουν -1 στις επιθέσεις και το ηθικό τους όταν α-
ναγκάζονται να το ανεχθούν. Μιλούν τη δημώδη δαιμονική.

Τρωγλοδύτες

Ζάρια:	2	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1
Πλήθος:	10-60	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	6

Σχετικά κοντοί αλλά γεροδεμένοι και ευκίνητοι ανάνθρωποι με
ελαφρώς ερπετοειδή χαρακτηριστικά, που έχουν προσαρμο-
στεί πλήρως στο περιβάλλον των σπηλαίων. Ορισμένοι σοφοί
εικάζουν πως είναι παρηκμασμένοι απόγονοι μιας αρχαίας αν-
θρώπινης φυλής.

Το άτριχο και υγρό και τους δέρμα αποκτά σταδιακά την α-
πόχρωση των βράχων γύρω τους. Αυτό τους κάνει σχεδόν αό-
ρατους όταν είναι ακίνητοι σε σπηλαιώδες περιβάλλον, δίνοντάς
τους 4 πιθανότητες στις 6 να αιφνιδιάσουν επιτυχώς.

Επιτίθενται συνήθως με τα κοφτερά τους δόντια και νύχια,
δεν είναι όμως απίθανο να χρησιμοποιούν και όπλα από πέτρα ή
κόκαλα. Αν νιώσουν ότι απειλούνται, εκκρίνουν από ειδικούς α-
δένες μια δυσώδη οσμή που προκαλεί ναυτία: όποιος βρίσκεται
σε συμπλοκή μαζί τους θα πρέπει να πετύχει μια ζαριά αποφυ-
γής ή θα λαμβάνει -1 στις επιθέσεις του μέχρι το πέρας της μά-
χης. Μιλούν τη στυγική γλώσσα.

Τυμβολίκτορες

Ζάρια:	7	Θωράκιση:	4	Λημέρι:	1-6
Πλήθος:	1-3	Ταχύτητα:	30	Θησαυρός:	*

Ένας τυμβολίκτωρ ήταν στη ζωή του ορκισμένος σωματοφύλα-
κας κάποιου άρχοντα. Όταν ο αφέντης του πέθανε, ο σωματο-
φύλακας θυσιάστηκε τελετουργικά, ώστε το απέθαντο κουφάρι
του να συνεχίσει το έργο του: τώρα πια προστατεύει τον τύμβο
του άρχοντά του. Ο τυμβολίκτωρ είναι σπάνια περίπτωση νέρ-
τερου που είναι νοήμων κι έχει τον χαρακτήρα που είχε και

ζωντανός. Η μαγεία που τον έκανε νέρτερο, τον δεσμεύει επίσης και όσον αφορά τη τήρηση του καθήκοντός του.

Αρχαίοι προστατευτικοί ρούνι θωρακίζουν τους τυμβολίκτορες απέναντι στον εξορκισμό: εξορκίζονται σαν νέρτεροι 10^{ου} επιπέδου. Επιπλέον, μπορούν να δουν αόρατα ή κρυμμένα πλάσματα και αντικείμενα.

Οι τυμβολίκτορες διαθέτουν εξαιρετική ρώμη, είναι κλιβανοφόροι και κραδαίνουν ρομφαίες με τις οποίες λαμβάνουν συνολικά +2 στη ζημιά. Δεν είναι απίθανο το όπλο ή η θωράκιση τους να είναι μαγικά (πιθ. 1 στις 6 για το καθένα).

Οι περισσότεροι τυμβολίκτορες μιλούν την αρχαϊκή.



Υ

Υδρες

Ζάρια:	5 με 12	Θωράκιση:	3	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	1	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	4

Τα τρομερά αυτά θηρία είναι μεγάλα τετράποδα ερπετοειδή που ζουν σε βάλτους και σπήλαια. Φτάνουν τα 3 μέτρα σε ύψος. Από το σώμα τους, που μοιάζει με δράκοντα, ξεφυτρώνουν πολλαπλά φιδίσια κεφάλια πάνω σε μακριούς λαιμούς. Οι ύδρες διαθέτουν από 5 έως και 12 ζάρια, έχοντας ένα κεφάλι για κάθε ζάρι που διαθέτουν. Κάθε κεφάλι μπορεί να εκτελέσει μία επίθεση το γύρο. Για κάθε 6 πόντους ζημιάς που δέχεται η ύδρα, ένα από τα κεφάλια της καταστρέφεται. Αριθμός κεφαλιών:

d66	Κεφάλια
11-15	5
16-24	6
25-33	7
34-42	8
43-51	9
52-56	10
61-64	11
65-66	12

Φ

Φάσματα

Ζάρια:	6	Θωράκιση:	4	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	1-6	Ταχύτητα:	40/80	Θησαυρός:	3

Κακόβουλα νέρτερα πνεύματα. Παρουσιάζονται ως φασματικές μορφές με τρομερά πρόσωπα, ενώ το σώμα τους έχει ακαθόριστη μορφή και διάχυτο λευκό χρώμα.

Το παγερό άγγιγμά τους προκαλεί ένα ζάρι ζημιάς και ταυτόχρονα απομυζά την ζωτική ενέργεια των θυμάτων τους: κάθε χτύπημα τα κάνει να χάσουν δύο ολόκληρα επίπεδα. Αν κάποιος πεθάνει από απομύζηση ζωτικής ενέργειας, θα μετατραπεί κι αυτός σε φάσμα μέσα 1-3 μέρες. Τα φάσματα είναι άυλα και απρόσβλητα στις κανονικές επιθέσεις: μόνο τα μαγικά όπλα μπορούν να τα βλάψουν.

Μισούν κάθε τι ζωντανό και αποστρέφονται το φως του ήλιου. Στοιχειώνουν τύμβους, χαλάσματα, σπήλαια ή πηγάδια.

Φένακες

Ζάρια:	4	Θωράκιση:	3	Λημέρι:	1
Πλήθος:	2-12	Ταχύτητα:	30	Θησαυρός:	4

Αυτά τα ανθρωποειδή τέρατα δεν έχουν σταθερά χαρακτηριστικά, αλλά μπορούν να μεταμορφωθούν σε αντίγραφο οποιουδήποτε ανθρώπου ή ανανθρώπου παρατηρήσουν.

Οι φένακες είναι πολύ πονηροί. Συχνά, αφού εντοπίσουν το θύμα τους, το ακολουθούν περιμένοντας την κατάλληλη ευκαιρία να το απομονώσουν, να το δολοφονήσουν και να υιοθετήσουν τη μορφή και τη θέση του. Στη συνέχεια θα επιτεθούν στην υπόλοιπη κομπανία αιφνιδιαστικά και σε στιγμή που θα έχουν μεγάλο πλεονέκτημα. Αν το παραπάνω σχέδιο δεν είναι εφικτό, θα επιτεθούν στην ομάδα έχοντας αντιγράψει τις μορφές των μελών της, προσπαθώντας έτσι να δημιουργήσουν σύγχυση.

Η μεταμόρφωση τους είναι πειστική, αφού εξομοιώνει μέχρι και τα ρούχα και τον εξοπλισμό αυτού που αντιγράφουν. Υπάρχει όμως 1 στις 6 πιθανότητα να παρατηρηθεί κάτι παράτυπο στην εμφάνιση ή τη συμπεριφορά τους.

Στη μάχη, οι επιθέσεις τους προκαλούν ένα ζάρι ζημιάς, και διπλάσια όταν γίνονται πισώπλατα. Έχουν επίσης υψηλή αντίσταση στη μαγεία: η ύπνωση και η γητεία δεν τους επηρεάζουν, ενώ κερδίζουν και +2 στην αποφυγή ενάντια σε όλα τα ξόρκια.

Οι φένακες μπορούν να διαβάσουν τις επιφανειακές σκέψεις των γύρω τους όπως στο ξόρκι *Ανίχνευση Σκέψεων*. Δεν έχουν δική τους γλώσσα, αλλά μπορούν να τις μιμηθούν άριστα όλες.

Χ

Χαλκόταυροι

Ζάρια:	8	Θωράκιση:	4	Λημέρι:	1-3
Πλήθος:	1-3	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	4

Ο χαλκόταυρος είναι ένας τερατώδης σαρκοβόρος ταύρος, με δέρμα σκληρό και λείο σαν μέταλλο. Πολεμά με τα κέρατα και τα δόντια του για ένα ζάρι, αλλά τρεις φορές την ημέρα μπορεί να ανασάνει δηλητηριώδη αέρια που πετρώνουν όποιον τα αναπνεύσει (σώζεται με ζαριά αποφυγής). Η ανάσα του επηρεάζει

μια κωνική περιοχή μήκους 20 και μέγιστου πλάτους 5 μέτρων. Ο μυκηθμός του είναι τρομερός και παράξενος και λέγεται πως προαναγγέλλει συμφορές.

Χαμοδράκια

Ζάρια:	3	Θωράκιση:	2	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	2-12	Ταχύτητα:	40	Θησαυρός:	3

Αποτρόπαια δαιμονικά που συνηθίζουν να στοιχειώνουν κοπάδια ζώων και να τρέφονται με αίμα. Είναι ανθρωποειδή, ψηλά, τραγοπόδαρα, με μακρύ καφέ τρίχωμα. Το κεφάλι τους μοιάζει με γδαρμένο κρανίο τράγου, κι έχει ρύγχος με κοφτερά δόντια. Το δάγκωμά τους, εκτός από ζημιά, προκαλεί επίσης και ασθένεια (η αποφυγή σώζει) παρόμοια με το ξόρκι του *Μιάσματος*, με κύριο σύμπτωμα τον σχηματισμό δύσοσμων, μαύρων ελκών. Τα χαμοδράκια είναι μαγικής φύσης όντα και τα μη-μαγικά όπλα δεν τα βλάπτουν.

Χίμαιρες

Ζάρια:	9	Θωράκιση:	3	Λημέρι:	1-3
Πλήθος:	1-3	Ταχύτητα:	40/60	Θησαυρός:	7

Παράξενα τετράποδα τέρατα που το μπροστινό τους σώμα είναι σαν μεγάλου λιονταριού, το πίσω σαν τράγου, και έχουν τρία κεφάλια: αίγας, λιονταριού και δράκοντα. Στην πλάτη τους έχουν μεμβρανώδη φτερά. Επιτίθενται τρεις φορές το γύρο, μία φορά με κάθε ένα από τα κεφάλια τους.

Με το δρακόντειο κεφάλι είτε δαγκώνουν, είτε φτύνουν φωτιά όπως ο δράκοντας (50% πιθανότητα για το καθένα). Η ανάσα φωτιάς μπορεί να χρησιμοποιηθεί μέχρι και 3 φορές τη μέρα, προκαλεί 3 ζάρια ζημιάς και έχει σχήμα κώνου με μήκος 15 μέτρα και πλάτος 3 στο τέλος του.

Ψ

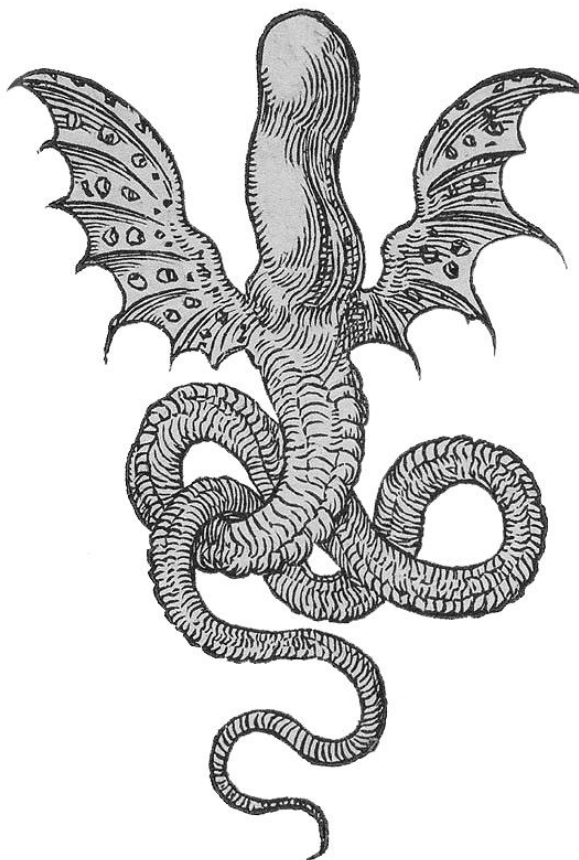
Ψευδαίλουροι

Ζάρια:	6	Θωράκιση:	3	Λημέρι:	1-2
Πλήθος:	2-4	Ταχύτητα:	50	Θησαυρός:	6

Τα θηρία αυτά μοιάζουν με πάνθηρες που έχουν όμως έξι πόδια αντί τέσσερα. Από τους ώμους τους φυτρώνουν δύο μακριά πλοκάμια με αγκαθωτές απολήξεις.

Οι ψευδαίλουροι διαθέτουν έναν αξιοσημείωτο αμυντικό μηχανισμό: προκαλούν την ψευδαίσθηση ότι στέκονται περίπου ένα μέτρο μακριά από την θέση στην οποία πραγματικά βρίσκονται. Αυτή η ιδιότητα, γνωστή ως *διατοπισμός*, τους καθιστά δύσκολους στόχους σε επιθέσεις και ξόρκια. Οι επιθέσεις εναντίον τους έχουν -1, ενώ κερδίζουν +1 στις ζαριές αποφυγής τους.

Επιτίθενται δύο φορές το γύρο με τα μαστιγωτά πλοκάμια τους.



Παράδοξα θηρία

Το ακόλουθο σύστημα δημιουργεί με τυχαίο τρόπο παράξενα τέρατα που μπορούν να βρεθούν σε λαβυρίνθους ή σε ξεχασμένες ερημιές. Ο διαιτητής φυσικά, θα συνταιριάζει, θα προσαρμόσει και θα αγνοήσει τα αποτελέσματα των πινάκων κατά βούληση ώστε, να καταλήξει σε κάτι που βγάζει (έστω και λίγο) νόημα.

Βασικά στατιστικά

2d6	Ζάρια	Θωράκιση	Ταχύτητα
2	1	0	5
3	1	1	10
4	2	1	20
5	2	2	20
6	3	2	30
7	3	2	30
8	4	3	40
9	4	3	40
10	5	3	50
11	5	4	50
12	6	5	60

Ρίχνεται μία ζαριά για τον προσδιορισμό του κάθε στοιχείου.

Μορφολογία σώματος

d6	Τύπος ζώου	Πιθανότητα ανθρωποειδούς μορφής
1	Άνθρωπος	-
2	Θηλαστικό	1-4
3	Ερπετό	1-3
4	Έντομο*	1-2
5	Πτηνό* ή Θαλάσσιο	1-2
6	Φυτό ή Μύκητας	1

*Τα πτηνά και τα έντομα έχουν 50% πιθανότητα να διαθέτουν λειτουργικά φτερά.

Μέγεθος

2d6	Μέγεθος	Παράδειγμα	Ζάρια	Ζημιά
2-3	Μικρό	Σκύλος	-1	1
4-5	Ανθρώπινο	Άνθρωπος	+0	1
6-7	Μεγάλο	Αρκούδα	+2	1+1
8-9	Πολύ μεγάλο	Ιπποπόταμος	+4	1+2
10	Τεράστιο	Ελέφαντας	+6	2
11	Γιγάντιο	Φαλινοκαρχαρίας	+8	3
12	Τιτάνιο	Γαλάζια φάλαινα	+10	4

Το μέγεθος του τέρατος μπορεί να τροποποιήσει τα συνολικά του ζάρια κι επίσης ορίζει τη ζημιά που θα προκαλεί στη μάχη.

Χαρακτηριστικά

Ρίχνεται μία ζαριά για τον προσδιορισμό του κάθε στοιχείου:

2d6	Νοημοσύνη	Επίθεση*	Ειδικά Γνωρίσματα
2-3	Ελάχιστη	Βλήματα	1
4-5	Ελάχιστη	Ουρά	2
6-7	Ζώδης	Δόντια	3
8-9	Ζώδης	Νύχια	3
10	Χαμηλή	Κρούση	4
11	Ανθρώπινη	Κέρατα	5
12	Εξαιρετική	Πολλαπλή	6

*Εάν είναι ανθρωποειδές και τουλάχιστον χαμηλής νοημοσύνης, θα χρησιμοποιεί και όπλα, αν είναι δυνατόν.

Ειδικά γνωρίσματα

Αυτά τα γνωρίσματα επηρεάζουν τα βασικά στατιστικά του θηρίου και μπορούν να του προσδώσουν ειδικές επιθέσεις ή χαρακτηριστικά. Ο διαιτητής θα τα προσαρμόσει κατάλληλα.

d66	Γνώρισμα		
11	Αόρατο	41	Παραισθήσεις
12	Όξινη επίθεση	42	Αλλαγή μορφής
13	Πολλαπλά κεφάλια	43	Δυσσομία
14	Πλοκάμια	44	Νέρτερο
15	Επίθεση με φωτιά	45	Απομύζηση ζωής
16	Ταχύτητα	46	Μηχανικό
21	Φτερά	51	Αποτρόπαιο
22	Αιθέρια υπόσταση	52	Φλεγόμενο
23	Καμουφλάζ	53	Αξιοσημείωτο ράμφος
24	Ψυχικές δυνάμεις	54	Διάφανο δέρμα
25	Κέρατα	55	Αναγέννηση τραυμάτων
26	Αγκάθια	56	Βρυχηθμός/Κραυγή
31	Ηλεκτρισμός	61	Πολλαπλά μάτια
32	Θανατηφόρο δηλητ.	62	Πολλαπλά άκρα
33	Παραλυτικό δηλητ.	63	Τεράστια γλώσσα
34	Κέλυφος	64	Αξιοσημείωτη ουρά
35	Μαγικές δυνάμεις	65	Νοσοφόρο
36	Μεταλλικό	66	Προβοσκίδα

Ομοιότητα με ζώα

Αυτός ο προαιρετικός πίνακας λειτουργεί βοηθητικά στον καθορισμό της γενικής εμφάνισης του τέρατος, χωρίς όμως να του προσδίδει απαραίτητα ειδικές ιδιότητες όπως ο προηγούμενος. Για ακόμα πιο περίεργα τέρατα, μπορούν να συνδυαστούν πα-
ραπάνω από ένα αποτελέσματα (1-3 για τυχαίο καθορισμό).

Είδος

d66	Πτηνό	Έντομο	Θηλαστικό
11	Αετός	Ακρίδα	Αγριόχοιρος
12	Αηδόνι	Αράχνη	Άλογο
13	Γεράκι	Βδέλλα	Αλεπού
14	Γιδοβύζι	Γυμνοσάλιαγκας	Αρκούδα
15	Γύπας	Κάμπια	Αρουραίος
16	Δρυοκολάπτης	Κατσαρίδα	Βοοειδής
21	Κοράκι	Κοριός	Γάτα
22	Κότα	Κρεμμυδοφάγος	Γιακ
23	Κουκουβάγια	Μάντις	Ελάφι
24	Κύνος	Μυρμήγκι	Ελέφαντας
25	Παπαγάλος	Πεταλούδα	Ιπποπόταμος
26	Πάπια	Σαλιγκάρι	Καμήλα
31	Πελαργός	Σκαθάρι	Κάστορας
32	Πελεκάνος	Σκολοπένδρα	Κουνάβι
33	Περιστερί	Σκορπιός	Λαγός
34	Πτεεινός	Σκουλήκι	Λιοντάρι
35	Πιγκουίνος	Σφήκα	Λύγκας
36	Σπουργίτι	Ψείρα	Λύκος
41		Μέλισσα	Μυρμηγκοφάγος
42		Μύγα	Νυφίτσα
43		Βρωμούσα	Νυχτερίδα
44			Πίθηκος
45			Ρινόκερος
46			Σκατζόχοιρος
51			Σκίουρος
52			Σκύλος
53			Τάρανδος
54			Τίγρη
55			Τράγος
56			Ύαινα

Είδος (συνέχεια)

d66	Ερπετό	Φυτό	Μύκητας	Θαλάσσιο
11	Φίδι	Λουλούδι	Μανιτάρι	Αστακός
12	Σαύρα	Κισσός	Μούχλα	Αχινός
13	Ιγκουάνα	Δέντρο	Γλίτσα	Δελφίνι
14	Χελώνα	Χόρτα		Ιππόκαμπος
15	Βάτραχος	Θάμνος		Κάβουρας
16	Κροκόδειλος	Κάκτος		Καλαμάρι
21	Σαλαμάνδρα	Σαρκοβόρο		Μέδουσα
22	Φρύνος			Ξιφίας
23				Πιράνχα
24				Σελάχι
25				Σκυλόψαρο
26				Σμέρνα
31				Στρείδι
32				Φάλαινα
33				Χέλι
34				Χταπόδι
35				Ψάρι, μικρό



Παράξενο όνομα

Ένα παράδοξο θηρίο, καλό είναι να έχει ένα παράξενο όνομα, όπως ίσως και κάποιο προσωνύμιο.

d66	Παράξενο όνομα	Προσωνύμιο
11	Αταθαπαλάλ	11 Θρηνωδός
12	Ενκίντου	12 Ψιθυριστής
13	Σουούρ	13 Σαπιερός
14	Τυλλ	14 Οστεοθραύστης
15	Γκρίσνακ	15 Αφαιμάκτης
16	Πονμ	16 Κρυμμένος
21	Ναματάρου	21 Αποτρόπαιος
22	Ουλμ	22 Λησμονημένος
23	Τσαθόγκουα	23 Τυφλός
24	Βωρχ	24 Μουχλοφάγος
25	Κνώδαξ	25 Ακατανόητος
26	Μύρκαλ	26 Γαμώταφος
31	Τόλογκ	31 Αιμοπότης
32	Ζουούλ	32 Τύραννος
33	Ταραθαρούλ	33 Μαύρος
34	Ν'γκα	34 Αποστάτης
35	Μαγκρίβα	35 Ανωμαλούρος
36	Λασσονού	36 Πετσοκόφτης
41	Λούγκμπα	41 Μπρούτζινος
42	Ράζλογκ	42 Αθάνατος
43	Πιζνού	43 Ανίκητος
44	Ταρακάν	44 Αβυσσαλέος
45	Ουλγκάν	45 Μουγκός
46	Χθιάρβαρ	46 Εμετός
51	Πέρκελε	51 Μιάστωρ
52	Αλέκος	52 Σπλαχνοφάγος
53	Γκολχούμ	53 Ξεντεριαστής
54	Ολφαμπόγκ	54 Ατλάντιος
55	Ουλέλα	55 Βασανιστής
56	Αλαλάρ	56 Προκατακλυσμαίος
61	Χφσιώρ	61 Διεστραμμένος
62	Θουλμ	62 Αιματηρός
63	Καφά-Καφάλ	63 Στρεβλός
64	Θαρθαρώρ	64 Διώκτης
65	Βερσιμεχέτ	65 Περκνός
66	Τιζίν	66 Δερματοφάγος

ΙΧ. Θησαυρός και Φήμη



Οι ανταμοιβές στους κόπους των τυχοδιωκτών έρχονται με τις μορφές του θησαυρού και της φήμης.

Ο θησαυρός και η φήμη είναι στενά συνδεδεμένα, καθώς ο κύριος τρόπος απόκτησης φήμης από τους τυχοδιώκτες είναι η **σπατάλη του θησαυρού** που κέρδισαν στις περιπέτειές τους. Ο διαιτητής μπορεί να εισάγει κι άλλους τρόπους απόκτησης φήμης ανάλογα με το ύφος του χρονικού που διοργανώνει, η παραπάνω σχέση όμως προτείνεται να κρατηθεί, καθώς είναι κεντρική στη λογική του παιχνιδιού. Το K&K θέλει το χρυσάφι αστραφτερό, τους τυχοδιώκτες άπληστους και σπάταλους, και τα θηρία επικίνδυνα (και όχι πηγή πόντων φήμης).

Η απόκτηση θησαυρού και φήμης αποτελεί έναν ξεκάθαρο, αντικειμενικό στόχο για τους παίκτες. Για τον λόγο αυτό δίνει κοινή κατεύθυνση και ώθηση στους παίκτες, προσφέροντας ένα ουσιαστικό και συνεχές κίνητρο για δράση και περιπέτεια.

Στο παρόν κεφάλαιο εξετάζεται η φήμη και η απόκτησή της, περιγράφονται τα είδη του χρηματικού θησαυρού, παρατίθεται ένα διαβαθμισμένο σύστημα τυχαίου καθορισμού των θησαυρών και τέλος, δίνονται λεπτομέρειες για μια μεγάλη γκάμα μαγικών αντικειμένων.

Φήμη

Απόκτηση φήμης από τους χαρακτήρες

Σε γενικές γραμμές, κάθε αργυρό νόμισμα που **κερδίζεται σε επικίνδυνη περιπέτεια και ξοδεύεται με μη-ωφέλιμο τρόπο**, σπαταλιέται δηλαδή σε κρασί, πόρνες, όπιο, όργια και φαγοπότια, δίνει έναν πόντο φήμης στον χαρακτήρα που το ξοδεύει.

Ακολουθούν ορισμένοι κανόνες και περιορισμοί σχετικά με τη σπατάλη του θησαυρού:

- **Νεοαποκτηθείς θησαυρός**

Ο θησαυρός που σπαταλιέται για φήμη πρέπει να είναι νεοαποκτηθείς. Αυτό σημαίνει πως όταν οι χαρακτήρες επιστρέψουν με λάφυρα από κάποια εξόρμηση, θα πρέπει να επιλέξουν το πώς θα τα διαχειριστούν. Ο θησαυρός που επενδύεται ή αποταμιεύεται δεν μπορεί αργότερα να σπαταληθεί για να δώσει πόντους φήμης.

- **Ισόποσο όριο σπατάλης μεταξύ των μελών**

Ένας χαρακτήρας δεν μπορεί να κερδίσει φήμη σπαταλώντας θησαυρό περισσότερο από το μερίδιο που θα του αναλογούσε σε μια ισόποση μοιρασιά. Για παράδειγμα, αν τέσσερις χαρακτήρες επιστρέψουν από περιπέτεια με λάφυρα

800 αργυρών νομισμάτων, το μέγιστο που μπορεί να σπαταλήσει κανείς για να κερδίσει φήμη είναι 200 αργυρά νομίσματα, ανεξάρτητα από το πώς θα γίνει η μοιρασιά.

- **Αποκτάται το πολύ ένα επίπεδο ανά εξόρμηση**
Ένας χαρακτήρας δεν μπορεί να κερδίσει περισσότερο από ένα επίπεδο επιστρέφοντας από μια μοναδική εξόρμηση: η μέγιστη φήμη που μπορεί να αποκτηθεί είναι μέχρι ένας πόντος λιγότερος από αυτούς που χρειάζεται για να αποκτηθεί μεθεπόμενο επίπεδο.
- **Φήμη από την πώληση μαγικών αντικειμένων**
Αν οι παίκτες αποφασίσουν να πουλήσουν κάποιο μαγικό αντικείμενο που βρέθηκε στην τελευταία εξόρμησή τους, τα χρήματα που θα αποκτηθούν μετρούν ως λάφυρα και μπορούν να ξοδευτούν κανονικά για να κερδηθούν πόντοι φήμης. Οδηγίες για την κοστολόγηση των μαγικών αντικειμένων δίνονται αργότερα σ' αυτό το κεφάλαιο.
- **Μέγιστη σπατάλη ανά ημέρα**
Το μέγιστο ποσό χρημάτων που μπορεί να σπαταλήσει ημερησίως ένας τυχοδιώκτης σε διασκεδάσεις είναι 250 αργυρά νομίσματα ανά επίπεδο. Αυτό σημαίνει πως μια μεγάλη μπάζα την ακολουθεί συχνά κι ένα πολυήμερο γλέντι.



Δωρεές και ελεημοσύνη

Κάποιοι χαρακτήρες που θα ξοδέψουν τα χρήματά του σε δωρεές μπορεί να θεωρηθεί πως τα «σπαταλά», όμως επίσης ωφελείται σε κάποιον βαθμό, καθώς αποκτά την εμπιστοσύνη αυτών που βοηθά. Σε τέτοιες περιπτώσεις ο διαιτητής θα μειώσει την αμοιβή της φήμης, ανάλογα με το πόσο ωφέλιμη είναι για τον παίκτη η δωρεά. Για παράδειγμα, όταν κάποιος προσφέρει βοήθεια στους φτωχούς χωρικούς μια μείωση της τάξης του 25% είναι αρκετή, ενώ αν κάνει δωρεά σε μια οργανωμένη εκκλησία ή έναν αρχοντικό οίκο, η ποινή μπορεί να είναι από 50%

μέχρι και 100%. Σε κάθε περίπτωση, η ελάχιστη ποινή φήμης από ελεημοσύνες είναι 25%.

Άλλοι τρόποι απόκτησης φήμης

Προαιρετικά, ο διαιτητής μπορεί να αμείβει τους παίκτες με πόντους φήμης και στις ακόλουθες περιπτώσεις:

1. Όταν οι χαρακτήρες κατατροπώνουν τέρατα στη μάχη

Τα τέρατα μπορούν να κατατροπωθούν με διάφορους τρόπους: φυσικά σκοτώνοντάς τα, αλλά και αναγκάζοντάς τα να τραπούν σε φυγή ή να παραδοθούν ή ακόμα και εξαπατώντας τα.

Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ο παρακάτω πίνακας ως οδηγός για τις βασικές αμοιβές φήμης ανά επίπεδο τέρατος.

Αμοιβές φήμης για εξουδετέρωση τεράτων

Επίπεδο	Φήμη	Επίπεδο	Φήμη
1/2	5	8	650
1	10	9	900
2	20	10	1.000
3	35	11-12	1.100
4	75	13-14	1.350
5	150	15-16	1.650
6	275	17-20	2.000
7	450	21+	2.500

Τέρατα που έχουν κάποιο σημαντικό πλεονέκτημα στη μάχη, όπως ειδικές ικανότητες, μπορούν να υπολογίζονται από 1 έως και 5 επίπεδα παραπάνω, όσον αφορά την αξία τους σε πόντους φήμης.

Ξακουστά θηρία που είναι ονομαστά και τρομοκρατούν μια περιοχή για καιρό, θα αξίζουν πολύ περισσότερο, ανάλογα με τα κατορθώματά τους.

Τους πόντους φήμης τους μοιράζονται όσοι συμμετείχαν στη μάχη.

2. Όταν οι χαρακτήρες φέρνουν εις πέρας κάποιο σπουδαίο κατόρθωμα

Αν οι χαρακτήρες φέρουν εις πέρας μια σημαντική αποστολή ή κατορθώσουν κάτι που επηρεάζει σημαντικά τον κόσμο γύρω τους, αμείβονται με πόντους φήμης. Το μέγεθος της αμοιβής καθορίζεται από τον διαιτητή και είναι ανάλογο της σπουδαιότητας του κατορθώματος.

Αμοιβές φήμης για «έξυπνες ιδέες»

Τέτοιες αμοιβές, ενώ γενικά συνήθίζονται σε παρόμοια παιχνίδια, ΔΕΝ προτείνονται, καθώς είναι περιττές και ασύμβατες με το πνεύμα του παιχνιδιού. Αν το παιχνίδι παίζεται σωστά, τότε οι έξυπνες ιδέες των παικτών κρίνονται και αμείβονται εκ του αποτελέσματος. Η αμοιβή τους μπορεί να είναι η παράκαμψη κινδύνων, η απόκτηση θησαυρού ή ακόμα και η ίδια η επιβίωση των χαρακτήρων. Οι έξυπνες ιδέες δεν είναι κάτι προαιρετικό ή διακοσμητικό που χρειάζεται περεταίρω ενθάρρυνση από τον διαιτητή: είναι ο ίδιος ο τρόπος με τον οποίο παίζεται το παιχνίδι.

Θησαυρός

Πίνακας καθορισμού θησαυρών

Τύπος Θησαυρού	Χαλκός* (8+)	Ασήμι* (8+)	Χρυσάφι* (9+)	Πετράδια*	Κοσμήματα	Μαγικά Αντικ.**	Μέση αξία σε αργυρά νομίσματα
0	20	10	1	1 (11+)	1 (11+)	66+	380
1	200	100	10	1 (11+)	1-3 (11+)	64+	880
2	400	200	20	2 (10+)	1-3 (10+)	62+	2.000
3	600	300	30	2 (9+)	1-3 (9+)	56+	3.200
4	1.000	500	50	2 (9+)	1-5 (9+)	55+	4.500
5	1.400	700	70	3 (9+)	2-6 (9+)	53+	6.300
6	1.800	900	90	4 (9+)	2-7 (9+)	52+	7.500
7	2.400	1.200	120	4 (8+)	2-7 (8+)	46+	11.000
8	3.000	1.500	150	5 (8+)	3-8 (8+)	45+	13.000
9	3.600	1.800	180	6 (8+)	4-9 (8+)	43+	16.000
10	5.000	2.500	250	7 (8+)	3-18 (8+)	42+	23.000
11	6.000	3.000	300	8 (8+)	4-24 (8+)	36+	30.000
12	8.000	4.000	400	8 (7+)	4-24 (7+)	35+	40.000
13	10.000	5.000	500	9 (7+)	5-30 (7+)	33+	50.000
14	14.000	7.500	750	10 (7+)	6-36 (7+)	32+	60.000
15	20.000	10.000	1.000	11 (7+)	8-48 (7+)	26+	85.000

* Ο αριθμός πολλαπλασιάζεται με το αποτέλεσμα ενός ζαριού.

** Ελέγχεται με d66. Θα βρίσκονται 1-3 μαγικά αντικείμενα στο λαβύρινθο, 1-6 σε λημέρια.

Χρήση του πίνακα καθορισμού θησαυρών

Εδώ περιγράφονται οι διάφοροι τύποι θησαυρών, αριθμημένοι για εύκολη χρήση και τυχαίο καθορισμό.

Ο *τύπος θησαυρού* αναφέρεται στους θησαυρούς των λημεριών των τεράτων, όπως επίσης και στους θησαυρούς που θα βρίσκονται στο αντίστοιχο βάθος των λαβυρίνθων. Για παράδειγμα, θησαυροί τύπου 4 θα βρίσκονται στα λημέρια των ογριόνων, αλλά και σε κρυψώνες του 4^{ου} βάθους ενός λαβυρίνθου.

Ο διαιτητής μπορεί φυσικά να χρησιμοποιεί τον πίνακα, όποτε θελήσει να παράγει έναν τυχαίο θησαυρό, επιλέγοντας τον τύπο που θεωρεί σωστό σε κάθε περίπτωση. Για τον λόγο αυτό δίνεται και η καταχώρηση του τύπου 0, που αφορά μικρούς, ενδεχομένως ατομικούς θησαυρούς.

Στον πίνακα δίνεται η ποσότητα των νομισμάτων ή των αντικειμένων που είναι πιθανό να βρεθούν στον θησαυρό. Μέσα σε παρένθεση σημειώνεται η πιθανότητα παρουσίας τους. Στα μαγικά αντικείμενα δίνεται κατευθείαν η πιθανότητα παρουσίας σε d66. Για να παραχθεί ένας θησαυρός, ο διαιτητής θα πρέπει να ελέγξει ξεχωριστά την παρουσία του στοιχείου κάθε κατηγορίας με δύο ζάρια, κι έπειτα, αν το στοιχείο αυτό υπάρχει στο θησαυρό, να καθορίσει την ποσότητά του. Ο τελικός θησαυρός θα είναι το άθροισμα της αξίας όλων των στοιχείων που θα προκύψουν. Όταν αντικείμενα όπως πετράδια ή κοσμήματα

αριθμούν δεκάδες η περισσότερα, ο διαιτητής μπορεί χάριν συντομίας να καθορίζει την αξία πολλών μαζί με μια ζαριά.

Η μέση ποσότητα του θησαυρού των καταχωρήσεων αντιστοιχεί σε ένα λημέρι με περίπου τον **μέσο αριθμό τεράτων** που μπορούν να βρεθούν (ή ένα λημέρι στο οποίο ο αριθμός των τεράτων έχει καθοριστεί τυχαία). Αν ο διαιτητής επιθυμεί να φτιάξει ένα λημέρι που κατοικείται από λιγότερα τέρατα, τότε ο θησαυρός πρέπει να μειωθεί κατάλληλα. Αν τοποθετηθούν περισσότερα τέρατα, τότε ο θησαυρός μπορεί να αυξηθεί ελαφρά.

Τοποθέτηση και κρύψιμο θησαυρών

Οι θησαυροί, είτε βρίσκονται σε κάποιο λαβύρινθο είτε σε λημέρια τεράτων στην ερημιά, σπανίως είναι εκτεθειμένοι σε κοινή θέα. Το πιθανότερο είναι να είναι κρυμμένοι, προστατευμένοι από παγίδες ή συγκεντρωμένοι σε ασφαλή μέρη από τους κατόχους τους. Νοήμονα τέρατα είναι πιθανό να χρησιμοποιούν τυχόν μαγικά αντικείμενα που προέκυψαν στο θησαυρό τους.

Μηδενικός θησαυρός

Υπάρχει πιθανότητα οι ζαριές να μην παράγουν κανέναν θησαυρό. Στα λημέρια, αυτό σημαίνει ότι, όντως, δεν υπάρχει θησαυρός. Στους λαβυρίνθους, ο μηδενικός θησαυρός θα αντικαθίσταται από μια ζαριά χάλκινων νομισμάτων.

Χρηματικός θησαυρός

Νομίσματα

Χάριν ευκολίας, στο παιχνίδι δεχόμαστε ότι τα νομίσματα όλων των ειδών έχουν το ίδιο περίπου βάρος, με τα 20 νομίσματα να ζυγίζουν 1 λιθάρι. Στον πίνακα δίνονται οι σχετικές αξίες του κάθε νομίσματος:

Τύποι νομισμάτων

Νόμισμα	Ονομασία	Χρυσά	Αργυρά	Χάλκινα
Χρυσό	Σόλιδος (σλ)	1	10	100
Αργυρό	Δηνάριο (δν)	1/10	1	10
Χάλκινο	Φόλλις (φλ)	1/100	1/10	1

Πετράδια

Ο καθορισμός της αξίας των πετραδιών/πολύτιμων λίθων γίνεται με τον πίνακα. Ένα τυχαίο πετράδι θα έχει κατά μέσο όρο αξία 350 αργυρών νομισμάτων.

Καθορισμός πετραδιών

2d6	Αξία	Είδος πετραδιού
2-3	10	Αζουρίτης, Αχάτης, Μαλαχίτης, Αιματίτης
4-5	50	Όνυχας, Ίασπις, Σεληνόλιθος, Χαλαζίας
6-8	100	Αλεξανδρίτης, Αμέθυστος, Κεχριμπάρι
9-10	500	Μαργαριτάρι, Τοπάζι
11	1.000	Διαμάντι, Ρουμπίνι, Ζαφείρι, Σμαράγδι
12	5.000	Μεγάλο διαμάντι, ρουμπίνι, σμαράγδι κτλ.

Κοσμήματα

Κατά κύριο λόγο περιλαμβάνουν περίτεχνα κοσμήματα και στολίδια, όπως στέμματα, διαδήματα, περιδέρια και βραχιόλια, αλλά και διαφόρων ειδών αντικείμενα αξίας όπως αγαλματίδια, πετραδοστόλιστα ή επίχρυσα όπλα, τελετουργικά αντικείμενα, κώδικες και περγαμηνές αξίας, μετάξι, χρυσοποίκιλτα υφαντά, λείψανα αγίων ή ηρώων, χαλιά, μυρωδικά, αρώματα, όπιο κτλ.

Η αξία αυτών των αντικειμένων μπορεί να καθοριστεί από τον πίνακα που ακολουθεί. Η μέση αξία ενός πολύτιμου αντικειμένου είναι περίπου 3.000 αργυρά νομίσματα.

Καθορισμός κοσμημάτων

1d6	Αξία	Είδος κοσμήματος
1	1d6 x 300	Ελεφαντόδοντο δουλεμένο με ασήμι
2	1d6 x 500	Χρυσοποίκιλτο ελεφαντόδοντο
3	1d6 x 700	Χρυσοποίκιλτο ασήμι, σκαλιστό χρυσάφι
4	1d6 x 1.000	Πετραδοστόλιστο ασήμι
5	1d6 x 1.200	Πετραδοστόλιστο χρυσάφι
6	1d6 x 1.500	Πετραδοστόλιστη πλατίνα

Επιβάρυνση πολύτιμων αντικειμένων (προαιρετικά)

2d6	Επιβάρυνση	Παράδειγμα
2-7	0.2 λιθάρια	Στέμμα, βραχιόλι, περιδέριο
8-9	3 λιθάρια	Αγαλματίδιο, τελετουργικό όπλο, στολή
10	10 λιθάρια	Υφάσματα, ελεφαντόδοντο, πίνακας
11	15 λιθάρια	Ακριβό χαλί, σεντούκι, πανοπλία
12	50 λιθάρια	Σκαλιστός θρόνος, άγαλμα

Ποσότητα θησαυρού στο χρονικό

Η σπατάλη του θησαυρού είναι ο βασικότερος τρόπος απόκτησης φήμης. Αυτό σημαίνει ότι όσο περισσότερος είναι ο θησαυρός σ' ένα χρονικό, τόσο πιο γρήγορη θα είναι και η πρόοδος των χαρακτήρων.

Ο διαιτητής θα πρέπει να ρυθμίσει την ποσότητα του θησαυρού που θα τοποθετήσει στον κόσμο του ανάλογα με το ρυθμό που επιθυμεί στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Πολύ μεγάλες ποσότητες θησαυρού μπορούν να κάνουν το παιχνίδι υπερβολικά εύκολο και την επιτυχία να μοιάζει «φτηνή». Στον αντίποδα, ο πολύ λίγος θησαυρός θα δημιουργήσει μια αίσθηση ματαιότητας και έλλειψης κινήτρου.



Μαγικά αντικείμενα

Τα μαγικά αντικείμενα είναι σπάνια και περιζήτητα μεταξύ των τυχοδιωκτών. Οι θαυμαστές δυνάμεις που χαρίζουν ορισμένα από αυτά μπορούν να αλλάξουν τελείως τα δεδομένα, ανοίγοντας νέες επιλογές για τη κομπανία.

Τα πιο συνήθη μαγικά αντικείμενα είναι *αναλώσιμα*, δηλαδή περιορισμένων χρήσεων. Τέτοια είναι οι μαγικές περγαμινές, τα φίλτρα, τα ραβδιά και οι ράβδοι. Σπανιότερα είναι τα *μόνιμα* μαγικά αντικείμενα όπως ο μαγικός οπλισμός ή τα μαγικά δαχτυλίδια και τα φυλαχτά. Οι χαρακτήρες αξιοποιούν τα μαγικά αντικείμενα ανάλογα με το ρόλο τους.

Η προέλευσή των μαγικών αντικειμένων ποικίλει. Κάποια έχουν δημιουργηθεί από ισχυρούς μάγους ή δαίμονες, άλλα είναι καμωμένα από σπάνια υλικά με παράξενες ιδιότητες, ενώ κάποια άλλα μπορεί οφείλουν τη μαγεία τους σε νοήμονα πνεύματα που τα στοιχειώνουν.

Τέλος, δεν θα πρέπει να ξεχνά κανείς και την ύπαρξη των *καταραμένων* αντικειμένων που έχουν εμποτιστεί με κακόβουλη, βλαπτική μαγεία και μπορούν να γίνουν εξαιρετικά επικίνδυνα.

Συνήθεις τύποι μαγικών αντικειμένων

Τα *μαγικά φυλαχτά*, *δαχτυλίδια*, *περιβραχιόνια* και *διαφόρων ειδών μαγικά κοσμήματα* έχουν εμποτιστεί με ξόρκια, ευλογίες ή κατάρες που επηρεάζουν αυτόν που τα φορά ή του προσφέρουν κάποια μαγική δύναμη. Μπορεί κανείς να χρησιμοποιεί ταυτόχρονα έως και δύο μαγικά δαχτυλίδια (ένα σε κάθε χέρι) και ένα μόνο φυλαχτό.

Οι *μαγικές περγαμινές* μπορεί να περιέχουν ξόρκια διαφόρων βαθμίδων από αυτά που χρησιμοποιεί ο σοφός, ή επωδούς εξορκισμού και προστασίας. Όταν μια περγαμινή διαβάζεται, τα γράμματα πάνω της εξαφανίζονται και το ξόρκι ενεργοποιείται. Αν και δεν είναι μαγικά αντικείμενα, στις περγαμινές περιλαμβάνονται και οι *χάρτες θησαυρών*.

Τα *μαγικά όπλα και θωρακίσεις* αφορούν όπλα μαγεμένα ή απλά φτιαγμένα από σπάνια μαγικά μέταλλα. Τα περισσότερα είναι απλά αποτελεσματικότερα στη μάχη. Σπανιότερα, χαρίζουν ιδιαίτερες θαυματουργικές δυνάμεις ή είναι στοιχειωμένα από νοήμονα πνεύματα.

Τα *μαγικά ραβδιά και οι ράβδοι* έχουν αποθηκευμένη μαγική ενέργεια που την εκτονώνουν κατά τη βούληση του χρήστη τους. Τα αντικείμενα αυτά διαθέτουν περιορισμένο αριθμό χρήσεων κι έπειτα η μαγεία τους εξαντλείται. Τα χειρίζονται οι σοφοί, αλλά και οι πολυμήχανοι (με μια επιτυχημένη ζαριά τεχνάσματος).

Τα *μαγικά φίλτρα* διαφόρων ειδών είναι σχετικά συνηθισμένα μαγικά αντικείμενα. Επηρεάζουν αυτόν που θα τα πιεί, έχοντας κάποιο άμεσο αποτέλεσμα ή προσδίδοντάς του κάποια μαγική ιδιότητα για μια περιορισμένη χρονική περίοδο.

Τέλος, υπάρχουν διάφορα μαγικά αντικείμενα σε *κάθε σχήμα και μορφή*, που μπορεί να έχουν ακόμα και τις πιο περίεργες ιδιότητες. Καθημερινά αντικείμενα όπως μπότες, μανδύες και ζωνάρια, ή περίεργα τεχνουργήματα όπως αγαλματίδια ή διακοσμημένα κρανία, μπορούν όλα να περιέχουν μαγεία ή πνεύματα.

Αναγνώριση των μαγικών αντικειμένων

Σε αρκετές περιπτώσεις δεν είναι δύσκολο να υποπτευθεί κανείς την ύπαρξη μαγείας σε κάποιο αντικείμενο. Τα αντικείμενα αυτά είναι συνήθως (αν και όχι πάντα) περίτεχνα, φτιαγμένα από ασυνήθιστα υλικά ή φέρουν μαγικά σύμβολα και ρούνους. Σε κάθε περίπτωση, ένα ξόρκι *ανίχνευσης μαγείας* μπορεί να τα αποκαλύψει. Η ακριβής φύση και οι ιδιότητές τους βέβαια, δεν είναι φανερές με την πρώτη ματιά.

Ο πιο άμεσος τρόπος να διαπιστώσει κανείς τη λειτουργία ενός μαγικού αντικειμένου είναι να το περιεργαστεί ή (ακόμα καλύτερα) να το χρησιμοποιήσει: να καταπιεί μια γουλιά του φίλτρου, να φορέσει το δαχτυλίδι, να δοκιμάσει το όπλο στη μάχη. Ακόμα κι αν η μαγεία του αντικειμένου δεν δράσει άμεσα, αυτού του είδους η χρήση ίσως δώσει μια γενική αίσθηση για τη μαγεία του.

Το να δοκιμάσει κάποιος ένα άγνωστο μαγικό αντικείμενο δεν είναι πάντα ασφαλές, καθώς ορισμένα είναι καταραμένα ή στοιχειωμένα από μοχθηρά πνεύματα. Γι' αυτό και μια πιο ασφαλής εναλλακτική, είναι το αντικείμενο να εκτιμηθεί από κάποιον σοφό που ειδικεύεται στην μελέτη των μαγικών αντικειμένων. Έχει κι αυτή τη μέθοδος τα μειονεκτήματά της, που αφορούν την αξιοπιστία και την εχεμύθεια του σοφού, αλλά και την

αμοιβή που πρόκειται να ζητήσει για τις υπηρεσίες του (συνήθως η τιμή είναι γύρω στα 100 αργυρά νομίσματα).

Τοποθέτηση μαγικών αντικειμένων στο χρονικό

Τα μαγικά αντικείμενα μπορούν να προσδώσουν ενδιαφέρον στο παιχνίδι με τις απρόβλεπτες δυνάμεις τους αλλά και το ρίσκο που ίσως ενέχει η χρήση τους. Ο διαιτητής βέβαια καλό θα είναι να μην το παρακάνει, γεμίζοντας μαγικά αντικείμενα κάθε γωνιά του κόσμου του: όταν είναι σπάνιο και δύσκολο να αποκτηθούν, μόνο τότε φαίνονται στ' αλήθεια πολύτιμα και μαγικά.

Ζαριές αποφυγής μαγικών αντικειμένων

Καταστροφικές επιθέσεις ή ξόρκια όπως πύρινες σφαίρες ή η ανάσα ενός δράκοντα, μπορούν να καταστρέψουν τα μαγικά αντικείμενα κάποιου. Για χάριν ευκολίας, αυτό ελέγχεται μόνο όταν το θύμα της επίθεσης σκοτώνεται ή όταν τα αντικείμενα βρίσκονται κάπου μόνα τους (για παράδειγμα ως μέρος κάποιου



θησαυρού). Η ζαριά αποφυγής που δίνεται στα αντικείμενα είναι κατά βάση 9+. Ανθεκτικά αντικείμενα όπως μαγικά όπλα και πανοπλίες έχουν 7+. Σε εύθραυστα αντικείμενα όπως περγαμηνές ή μαγικά φίλτρα δεν δίνεται ζαριά αποφυγής: καταστρέφονται άμεσα.

Επιβάρυνση μαγικών αντικειμένων

Τύπος μαγικού αντικειμένου	Βάρος σε λιθάρια
Φίλτρο	0,2
Περγαμηνή	0,2
Ραβδί	0,5
Ράβδος	2

Πώληση μαγικών αντικειμένων

Το εμπόριο των μαγικών αντικειμένων είναι σπάνιο: πολλοί είναι αυτοί που τα αναζητούν και λίγοι αυτοί που είναι διατεθειμένοι να τα αποχωριστούν. Συνήθως οι ίδιοι οι τυχονόμοι που τα βρίσκουν είναι αυτοί που τα χρειάζονται περισσότερο. Αν παρ' όλα αυτά οι παίκτες θελήσουν να πουλήσουν κάποιο από τα μαγικά τους αντικείμενα, εδώ προτείνονται μερικές οδηγίες για την τιμολόγησή τους.

Αξία πώλησης μαγικών αντικειμένων

Τύπος	Κατά προσέγγιση αξία σε αργυρά νομίσματα
Μαγικά όπλα	1.000 για κάθε + x3 για τα κρατερά
Μαγικές πανοπλίες	1000 για κάθε + επί τη βασική θωράκιση της πανοπλίας
Μαγικές ασπίδες	1000 για κάθε + επί τον αριθμό αποκρούσεων
Μαγικά φίλτρα	Εκατοντάδες, αναλόγως
Περγαμηνές	250 ανά ξόρκι, ανά βαθμίδα
Δαχτυλίδια και φυλαχτά	Χιλιάδες, αναλόγως
Ραβδιά και ράβδοι	200-500 ανά χρήση
Διάφορα	Ποικίλει: από εκατοντάδες μέχρι και δεκάδες χιλιάδες

Ένας άλλος καλός τρόπος για να καταλήξει ο διαιτητής στην τιμή κάποιου μαγικού αντικείμενου, είναι να το παζαρέψει με τους παίκτες.

Κατασκευή μαγικών αντικειμένων από χαρακτήρες

Η κατασκευή ενός μαγικού αντικείμενου είναι μια πολύ δύσκολη διαδικασία που μπορεί να εκτελεστεί μονάχα από σοφούς 11^{ου} ή μεγαλύτερου επιπέδου.

Σε γενικές γραμμές, η κατασκευή αντικειμένων που αναπαράγουν ένα ξόρκι μία και μοναδική φορά (όπως οι περγαμηνές ή τα φίλτρα) θα χρειαστεί μία εβδομάδα εργασίας για κάθε βαθμίδα του ξορκιού, όπως και 500 αργυρά νομίσματα για κάθε εβδομάδα. Αντικείμενα που μπορούν να επαναλάβουν περισσότερες από μία φορές ένα ξόρκι (όπως μαγικά ραβδιά) κοστίζουν αναλόγως πολλαπλάσια. Αντικείμενα με μόνιμες επιδράσεις και μαγεία θα κοστίζουν από 5.000 (ένα +1 όπλο) ή 10.000 (μια +1

θωράκιση) μέχρι και 50.000 ή περισσότερο, ενώ θα απαιτούν και εργασία που θα διαρκέσει από έναν μήνα μέχρι και ολόκληρα χρόνια. Ο διαιτητής ίσως ορίσει πως η κατασκευή ενός μαγικού αντικείμενου απαιτεί την απόκτηση κάποιου δυσεύρετου υλικού.

Πίνακες μαγικών αντικειμένων

Όταν ο διαιτητής χρειαστεί ένα τυχαίο μαγικό αντικείμενο ως μέρος του θησαυρού, μπορεί να χρησιμοποιήσει τους πίνακες που ακολουθούν.

Τύπος μαγικού αντικειμένου

d66	Αποτέλεσμα
11-23	Μαγικό όπλο
24-33	Μαγική θωράκιση
34-45	Μαγικό φίλτρο
46-56	Μαγική περγαμηνή
61-62	Μαγικό δαχτυλίδι ή φυλαχτό
63-64	Μαγικό ραβδί ή ράβδος
65-66	Διάφορα

Μαγικά Φίλτρα

d66	Αποτέλεσμα
11-12	Αντίδοτο
13	Απόσταγμα Παγωνιάς
14	Βασιλικό Ύδωρ
15	Δηλητήριο
16	Εκρηκτικό Φίλτρο
21	Ελιξίριο Νεότητας
22	Ελιξίριο Υγείας
23	Λάδι Οξύτητας
24	Λάδι του Χελιού
25	Υγρό Πυρ
26	Φίλτρο Αέριας Υπόστασης
31	Φίλτρο Αλήθειας
32	Φίλτρο Ανάσας Δράκοντα
33	Φίλτρο Αορατότητας
34	Φίλτρο της Αράχνης
35	Φίλτρο Ατρωσιμότητας
36-41	Φίλτρο Ελέγχου
42	Φίλτρο Ζωτικότητας
43	Φίλτρο Ηρωισμού
44-45	Φίλτρο Ίασης
46	Φίλτρο Μεγέθυνσης
51	Φίλτρο Μεταμόρφωσης
52	Φίλτρο Οξείας Όρασης
53-54	Φίλτρο Όρασης Αοράτων
55	Φίλτρο Πτήσης
56	Φίλτρο Σμίκρυνσης
61-62	Φίλτρο Στοιχειακής Αντίστασης
63	Φίλτρο Ταχύτητας
64	Φίλτρο Τηλεπάθειας
65-66	Φίλτρο Υποβρύχιας Αναπνοής

Μαγικές περγαμινές

d66	Αποτέλεσμα
11-16	1 ξόρκι
21-24	2 ξόρκια
25-31	3 ξόρκια
32-34	5 ξόρκια
35-36	7 ξόρκια
41-42	Καταραμένη περγαμινή
43-44	Περγαμινή εξορκισμού
45-51	Περγαμινή προστασίας
52-53	Περγαμινή προστασίας από μαγεία
54-66	Χάρτης Θησαυρού

Διάφορα μαγικά αντικείμενα

d66	Αποτέλεσμα
11-12	Αθόρυβες μπότες
13	Αντικείμενο ελέγχου στοιχειακών
14	Γάντια Θηριώδους Δύναμης
15	Δόντια του Δράκοντα
16	Εύχαντρο της Εξαίσιας Ανάπαυλας
21	Ζώνη Γιγαντοδύναμης
22	Καθρέφτης Εγκλωβισμού
23	Κέρας της Αφθονίας
24	Κέρας της Καταστροφής
25-26	Κράνος Κατανόησης
31	Κράνος Προστασίας Μυαλού
32	Κράνος Τηλεμεταφοράς
33	Κράνος Τηλεπάθειας
34	Κρυστάλλινη Σφαίρα
35	Λαίμαργος Σάκος
36	Μαγική Λύρα
41	Μαγικό Αυγό
42	Μαγικό Διαपाσών
43	Μαγικό Χαλί
44-45	Μαγικός Σάκος
46	Μανδύας Διατοπισμού
51	Μάσκα του Στοιχειού
52	Μάτι του Χολσόρνα
53	Μπότες Αιώρησης
54	Μπότες Ακαταμάχητου Χορού
55	Μπότες Άλματος και Διασκελισμού
56	Μπότες της Ταχύτητας
61	Μπουκάλι Μαγικού Καπνού
62	Σκοινί της Περίπλεξης
63	Τύμπανα του Πανικού
64	Φακοί Ερυθρόρασης
65	Φορητή Κρύπτη
66	Χαμαιλεοντικός Μανδύας

Μαγικά δαχτυλίδια και φυλαχτά

d66	Αποτέλεσμα
11-12	Δαχτυλίδι Αδυναμίας
13-14	Δαχτυλίδι Αλλαγής Θέσης
15	Δαχτυλίδι Αναγέννησης
16-21	Δαχτυλίδι Αντανάκλασης
22	Δαχτυλίδι Αορατότητας
23-24	Δαχτυλίδι Αυταπάτης
25-26	Δαχτυλίδι Ελέγχου Θηρίων
31-32	Δαχτυλίδι Ελεύθερης Κίνησης
33-34	Δαχτυλίδι Ισχύος
35	Δαχτυλίδι Καλέσματος Ιφρίτη
36	Δαχτυλίδι Ξορκιών
41-42	Δαχτυλίδι Πουπουλένιας Πτώσης
43-44	Δαχτυλίδι Προστασίας
45-46	Δαχτυλίδι Τηλεκίνησης
51	Δαχτυλίδι των Τριών Ευχών
52-53	Δαχτυλίδι Υδατοβάδισης
54-55	Δαχτυλίδι Φωτός
56-61	Φυλαχτό Διαπεραστικής Όρασης
62-63	Φυλαχτό Προστασίας Ζωής
64-65	Φυλαχτό Στοιχειακής Αντίστασης
66	Φυλαχτό Στραγγαλισμού

Μαγικά ραβδιά και ράβδοι

d66	Αποτέλεσμα
11-12	Ραβδί Ακύρωσης
13-14	Ραβδί Ανίχνευσης Εχθρών
15-16	Ραβδί Ανίχνευσης Μαγείας
21-22	Ραβδί Ανίχνευσης Μετάλλων
23-24	Ραβδί Ανίχνευσης Παγίδων και Διόδων
25-26	Ραβδί Κεραυνοπληξίας
31	Ραβδί Μεταμόρφωσης
32	Ραβδί Παραίσθησης
33-34	Ραβδί Παράλυσης
35-36	Ραβδί Τρόμου
41-42	Ραβδί Φωτιάς
43-44	Ραβδί Ψύχους
45	Ράβδος Ακινήσιας
46	Ράβδος Εξουσίας
51	Ράβδος Ισχύος
52	Ράβδος Μαρασμού
53-54	Ράβδος Πλήγματος
55-56	Ράβδος του Όφους
61	Θαυματουργική Ράβδος
62-64	Ιαματική Ράβδος
65-66	Μεταβαλλόμενη Ράβδος

Επεξηγήσεις μαγικών αντικειμένων

Μαγικά όπλα

Όπλα τα οποία είτε λόγω ισχυρών μόνιμων ξορκιών είτε λόγω κατασκευής από ασυνήθιστα υλικά, είναι στη μάχη πιο αποτελεσματικά από το συνηθισμένο. Τα τυπικά μαγικά όπλα περιγράφονται απλά ως «όπλο +X», όπου X η αύξηση που λαμβάνουν στη ζημιά που προκαλούν. Έτσι, ένα «ξίφος +2» θα προκαλεί ένα ζάρι συν 2 πόντους ζημιάς.

Αξιοποίηση μαγικών όπλων ανά ρόλο

- Οι **δυνατοί** και οι **πολυμήχανοι** αξιοποιούν κάθε είδους μαγικό όπλο.
- Οι **σοφοί** δεν μπορούν να αξιοποιήσουν τα περισσότερα μαγικά όπλα: περιορίζονται στις ράβδους, τα εγχειρίδια και τις σφενδόνες.

Πίνακες καθορισμού μαγικών όπλων

Οι παρακάτω πίνακες χρησιμοποιούνται για να καθοριστεί με τυχαίο τρόπο το είδος ενός μαγικού όπλου.

Είδος μαγικού όπλου

2d6	Είδος
2-3	Καταραμένο
4	Ειδικό
5-12	Μαγικό

Τύπος μαγικού όπλου

d66	Τύπος
11	Ακόντιο
12-14	Απελατίκι
15	Σαλίβα
16	Λογχοπέλεκυς
21-23	Βέλη
24-25	Σπάθη
26	Δορυδρέπανο
31-32	Εγχειρίδιο
33-35	Δόρυ
36-41	Μύδροι
42	Μάχαιρα
43	Πέλεκυς

Μαγική τροποποίηση

2d6	Τροποποίηση
2-8	+1
9-10	+2
11-12	+3

Αγχέμαχα μαγικά όπλα

Τα αγχέμαχα όπλα (αλλά και τα όπλα ρίψης όπως τα ακόντια), λαμβάνουν τη μαγική τους τροποποίηση ως προσάυξηση στη ζημιά.

Εκηβόλα μαγικά όπλα

Τα μαγικά τόξα, οι σφενδόνες και οι τζάγγρες δεν λαμβάνουν μαγική τροποποίηση, διαθέτουν όμως **διπλάσιο βεληνεκές** (και είναι συνεπώς πιο εύστοχα σε μακρινές βολές).

Τα **μαγικά βλήματα**, δηλαδή τα βέλη, τα σφαιρίδια και οι μύδροι, προσφέρουν επιπλέον ζημιά κανονικά. Καταστρέφονται μετά τη χρήση τους. Κάθε φορά βρίσκονται 3-18 μαγικά βλήματα.

Καταραμένα όπλα

Τα πιο συνηθισμένα από τα καταραμένα όπλα είναι αυτά που, ενώ εκ πρώτης όψεως μοιάζουν μαγικά, στην πραγματικότητα δυσχεραίνουν αυτόν που τα κραδαίνει. Η κακόβουλη μαγεία τους γίνεται φανερή μονάχα όταν αυτός που τα χρησιμοποιεί βρεθεί σε επικίνδυνη μάχη: εκεί, αντί να προσδίδουν μαγική τροποποίηση, δίνουν -1 στις ζαριές μάχης.

Τα καταραμένα όπλα έχουν τη δύναμη να επιβάλλονται στη βούληση των ανθρώπων. Ο κάτοχός τους τα προτιμά πάντα έναντι άλλων όπλων, αδυνατεί να τα αποχωριστεί και θα αντισταθεί βίαια σε όποια προσπάθεια γίνει να αφαιρεθούν από την κατοχή του. Η μαγεία τους λύνεται μονάχα με ένα ξόρκι *Σπασίματος Κατάρας*.

Ειδικά όπλα

Σπάνια, ειδικά ή μοναδικά όπλα. Καθορίζονται με τον πίνακα:

d66	Ειδικό όπλο
11	Αυτόματη Τζάγγρα
12	Βαρδούκι της Σύνθλιψης
13	Βασιλικό Φαλξ
14	Γιαταγάνι του Ουν Ουμ
15	Γοργό Ξίφος
16	Γυάλινο Ξίφος
21	Επανερχόμενο Τσεκούρι
22	Έχιδνα
23	Κεραύνιο Ακόντιο
24	Κίτρινο Δόρυ
25-33	Κρατερό Όπλο
34	Μαύρο Τόξο
35	Νέρτερο Ξίφος
36-45	Νοήμον Ξίφος
46	Ουρά του Διαβόλου
51-52	Παγερό Ξίφος
53	Σεληνιακό Ξίφος
54	Σκόθιο Τόξο
55-63	Σφαγέας
64-65	Φλεγόμενο Ξίφος
66	Φονικά βέλη



Αυτόματη Τζάγγρα: Αυτό το περίπλοκο σταυρωτό τόξο έχει την ικανότητα να επαναοπλίζεται αυτόματα, αμέσως αφού εκτοξεύσει έναν μύδρο. Κατ' αυτόν τον τρόπο μπορεί να εκτοξεύει ένα βλήμα κάθε γύρο. Επιπρόσθετα, ως μαγικό, έχει και διπλάσιο βεληνεκές.

Βαρδούκι της Σύνθλιψης: Είναι μια βαριά δίχειρη σαλίβα +2. Η αλυσίδα της καταλήγει σε μια μαύρη μεταλλική σφαίρα που δονείται ανεπαίσθητα. Η μαγεία αυτού του όπλου, του επιτρέπει να συνθλίβει με μεγάλη ευκολία συμπαγή υλικά όπως πόρτες, πέτρες, ακόμα και τοίχους. Μία φορά την ημέρα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να συνθλίψει βράχο πάχους 2 μέτρων ή 0,5 μέτρα ατσαλιού. Όταν γίνει αυτό, χάνει τη μαγική τροποποίηση στη ζημιά και δεν μπορεί να συνθλίψει ξανά, μέχρι και την επόμενη μέρα. Μπορεί να αξιοποιηθεί μονάχα από τον δυνατό.

Βασιλικό Φαλξ: Αυτή η περίτεχνη μεγάλη κυρτή λεπίδα είναι μαγική, με τροποποίηση +1. Επιπλέον, όταν χτυπά με ζαριά μάχης 11, το βασιλικό φαλξ διαμελίζει το θύμα του, κόβοντας κάποιο τυχαίο άκρο του. Αν η ζαριά μάχης φέρει εξάρες, τότε το θύμα αποκεφαλίζεται άμεσα.

Γιαταγάνι του Ουν Ουμ: Η λάμα αυτού του κυρτού σπαθιού δεν είναι φτιαγμένη από μέταλλο αλλά μοιάζει με αίμα που αναδύεται διαρκώς. Η λαβή είναι καμωμένη από κόκαλο και καταλήγει σ' ένα σκάλισμα που μοιάζει με κρανίο αλόγου. Το σπαθί αυτό καταβροχθίζει τη ψυχή των θυμάτων του και τη μετατρέπει σε νεκρομαντική ενέργεια. Για κάθε άνθρωπο ή ανάνθρωπο που σκοτώνεται από το σπαθί, μπορεί να κληθεί ένα πτώμα ως νέρτερο σκέλεθρο ή σαρκοσκέλεθρο (τυχαίο) για 1 ώρα. Το σπαθί μπορεί να κρατήσει μέχρι και 5 ψυχές, έτσι ώστε να κληθούν ταυτόχρονα μέχρι και 5 πτώματα ως νέρτερα τέρατα, τα οποία θα υπακούν μονάχα όποιον κραδαίνει το όπλο. Το κάλεσμα των νέρτερων απαιτεί ένα γύρο μάχης και έχει βεληνεκές 10 μέτρων.

Γοργό Ξίφος: Το δαιμονικό αυτό ξίφος οδηγεί το χέρι αυτού που το κραδαίνει με πολύ μεγάλη ταχύτητα: επιτρέπει 2 επιθέσεις ανά γύρο. Θεωρείται μαγικό, χωρίς όμως να κερδίζει κάποια τροποποίηση.

Γυάλινο Ξίφος: Το γυάλινο ξίφος είναι φτιαγμένο από ένα εξαιρετικά σπάνιο μαγικό κρύσταλλο. Η ζημιά που προκαλεί στη μάχη είναι τρία ζάρια αλλά, εάν έστω και ένα από αυτά φέρει 6 το κρύσταλλο συνθλίβεται και το ξίφος αχρηστεύεται.

Επανερχόμενο Τσεκούρι: Αυτό το κοντό μαγικό τσεκούρι +1 είναι φτιαγμένο για βλητική επίθεση. Αφού πεταχτεί για να πλήξει τον εχθρό του, επιστρέφει με μαγικό τρόπο πίσω στο χέρι που το εκτόξευσε, εκτός και αν η ζαριά μάχης ήταν άσσοι.

Έχιδνα: Κοντάρι από σκούρο, περίτεχνα σκαλισμένο ξύλο με τέλειωμα που μοιάζει με φιδοκεφαλή από την οποία προεξέχει μια μεταλλική γλώσσα-λάμα. Όταν η ζαριά ζημιάς του φέρει 1, εκχύει θανατηφόρο δηλητήριο μέσα στο τραύμα που προκαλεί: το

θύμα πρέπει να περάσει μια ζαριά αποφυγής ή πεθαίνει ακαριαία από το ισχυρό δηλητήριο.

Κεράνιο Ακόντιο: Αν αυτό το ακόντιο εκτοξευτεί, τη στιγμή που θα χτυπήσει κάπου θα μετατραπεί σε κεραυνό, συνεχίζοντας προς την ίδια κατεύθυνση. Λειτουργεί όπως ακριβώς και το ξόρκι της *Κεραυνοπληξίας* στο 6^ο επίπεδο, προκαλώντας ζημιά 6 ζαριών (τη μισή με αποφυγή). Θα βρεθούν 1-6 τέτοια ακόντια. Καταστρέφονται με τη χρήση.

Κίτρινο Δόρυ: Το όπλο αυτό είναι ολόκληρο φτιαγμένο από ένα παράξενο κατακίτρινο μέταλλο που είναι ελαφρύ, εύκαμπτο και ανθεκτικό. Όταν το χρησιμοποιεί κανείς με τα δυο χέρια, κερδίζει +1 στην ζαριά μάχης αλλά και στη θωράκισή του.

Κρατερό Όπλο: Τα κρατερά όπλα είναι μια ειδική κατηγορία μαγικών όπλων. Διαθέτουν ισχυρή μαγεία και, εκτός από τη μαγική τους τροποποίηση στη ζημιά, προσδίδουν και +1 στις ζαριές μάχης αυτού που τα κραδαίνει. Μόνο αγχέμαχα όπλα μπορούν να είναι κρατερά. Ο τύπος τους καθορίζεται τυχαία και η μαγική τους τροποποίηση σύμφωνα με τον πίνακα:

2d6	Μαγική τροποποίηση κρατερού όπλου
2-7	+1
8-9	+2
10-12	+3

Μαύρο Τόξο: Αυτό το κοκάλινο και σκαλισμένο με δαιμονικά ι-δεογράμματα τόξο είναι φτιαγμένο από το οστό κάποιου προϊστορικού μαυροκόκαλου θηρίου. Η μαγεία του οδηγεί το χέρι του τοξότη και προσφέρει +1 στις ζαριές βολής.

Νέρτερο Ξίφος: Είναι ένας ξίφος +2 με κατάμαυρη λάμα, ικανό να καταβροχθίζει τη ζωτική ενέργεια αυτών που χτυπά: χτυπώντας με 11 ή 12 στη ζαριά μάχης, απομυζά ένα επίπεδο από το θύμα του.

Νοήμον Ξίφος: Αυτού του είδους τα μαγεμένα ξίφη έχουν νοημοσύνη και προσωπικότητα. Είναι μαγικά, εκτός όμως από τη μαγική τους τροποποίηση είναι πιθανό να διαθέτουν και επιπλέον μαγικές δυνάμεις. Κάποια από αυτά τα ξίφη θα προσπαθήσουν μέχρι και να κυριεύσουν τον κάτοχό τους, ώστε να τον χρησιμοποιήσουν για τις επιδιώξεις τους. Τα νοήμονα ξίφη δεν ανέχονται να τα κραδαίνει κάποιος χωρίς πολεμική αρετή και θα αποκαλύψουν τις δυνάμεις τους μονάχα σε *δυνατούς* χαρακτήρες.

Οι λεπτομέρειες θα καθοριστούν με τους πίνακες:

Μαγική τροποποίηση νοήμονος ξίφους

2d6	Τροποποίηση
2-7	+1
8-9	+2
10-12	+3

Αριθμός δυνάμεων ξίφους

d66	Δυνάμεις
11-36	1
41-53	2
54-63	3
64-66	3 και 1 ξόρκι

Δυνάμεις ξίφους

d66	Δυνάμεις	Ακτίνα (μ.)
11-14	Εντοπισμός μυστικών διόδων	1
15-22	Εντοπισμός ψευδαισθήσεων	3
23-26	Εντοπισμός δομικών παγίδων	3
31-34	Όραση αοράτων	3
35-42	Εντοπισμός χρυσού και αργύρου	6
43-46	Εντοπισμός πετραδιών	6
51-54	Εντοπισμός μαγείας	3
55-62	Ανίχνευση Κακόβουλων Δυνάμεων	3
63-66	Ξόρκι (επόμενος πίνακας)	*

Για να χρησιμοποιηθεί μια δύναμη, ο κάτοχος θα πρέπει να συγκεντρώνεται στη χρήση της με το ξίφος ανά χείρας.

Αν έρθει στα ζάρια περισσότερες από μία φορές η ίδια δύναμη, η ακτίνα δράσης της θα αυξηθεί αναλόγως.

Ξόρκια ξίφους

d66	Ξόρκια	Χρήσεις ανά ημέρα
11-13	Γητεία	3 φορές
14-16	Διαταγή	3 φορές
21-23	Πτήση	1 φορά, για 1 ώρα
24-25	Κλείσιμο πληγής	3 φορές
26-32	Τηλεκίνηση	3 φορές
33-35	Τηλεμεταφορά	3 φορές
36-42	Αιώρηση	3 φορές
43-45	Δύναμη	3 φορές
46-52	Φασματική Εκδήλωση	3 φορές
53-55	Ανίχνευση Σκέψεων	3 φορές
56-62	Τηλεπάθεια*	3 φορές
63-65	Διαπεραστική όραση**	3 φορές, από 10 λεπτά
66	Δύο ζαριές στον πίνακα	-

*Όπως η *ανίχνευση σκέψεων*, αλλά με δυνατότητα επικοινωνίας.

**Όπως το αντίστοιχο μαγικό δαχτυλίδι.

Αν έρθει στα ζάρια περισσότερες από μία φορές το ίδιο ξόρκι, οι χρήσεις ανά ημέρα διπλασιάζονται, τριπλασιάζονται κτλ.

Γλώσσες και επικοινωνία νοημόνων ξιφών

Όλα τα ξίφη γνωρίζουν την κοινή.

Όλα τα ξίφη μπορούν να επικοινωνούν τηλεπαθητικά με τον κάτοχό τους.

Μονάχα 2 στα 6 ξίφη θα διαθέτουν και κανονική ανθρώπινη φωνή.

Τέλος, 2 στα 6 ξίφη θα γνωρίζουν κάποια επιπλέον γλώσσα που θα καθοριστεί με τον πίνακα:

d6	Καθορισμός επιπλέον γλώσσας
1	Νομαδική
2	Χθόνια
3	Γλωκτική
4	Αρχαϊκή
5	Στυγική
6	Δαιμονική

Προσωπικότητα ξίφους

d6	Προσωπικότητα
1	Πονηρό και χειριστικό
2	Σαδιστικό και βάρβαρο
3	Ψευδολόγο και διαβολικό
4	Παράλογο και ψυχωτικό
5	Απαισιόδοξο και μελαγχολικό
6	Ευγενικό και τίμιο

2 στα 6 ξίφη θα έχουν κάποια ειδική (και συνήθως κρυφή) επιδίωξη:

Επιδίωξη ξίφους

d6	Επιδίωξη ξίφους
1	Σφαγή ενός τύπου τεράτων
2	Σφαγή μελών ενός κράτους, έθνους ή φυλής
3	Σφαγή ακολούθων κάποιας θρησκείας/σέκτας
4	Σφαγή φονιάδων, κλεφτών ή άλλων κακοποιών
5	Σφαγή βασιλέων ή ευγενών
6	Σφαγή των πάντων

Επιβολή ξίφους στον κάτοχο

Η επιβολή ελέγχεται κρυφά από τον διαιτητή. Οι κύριες περιπτώσεις στις οποίες το ξίφος θα προσπαθήσει να επιβληθεί στη βούληση του κατόχου του, είναι οι εξής:

- Όταν ο κάτοχός του είναι αδύναμος (έχοντας χάσει τη μισή του αντοχή ή παραπάνω).
- Όταν ο κάτοχός του αποκτήσει κάποιο άλλο, ανταγωνιστικό στο ξίφος μαγικό όπλο.
- Όταν παρουσιάζεται ευκαιρία στο ξίφος να πετύχει κάτι σχετικό με την επιδίωξή του.

Αν το ξίφος επιβληθεί, θα χειριστεί τον κάτοχό του ώστε:

- Να οδηγήσει τον κάτοχό του σε επικίνδυνη μάχη για να δοξαστεί.
- Να αποκτήσει πλούτη (πετράδια και ακριβές θήκες κτλ.)
- Να περάσει στην κατοχή κάποιου πιο φημισμένου πολεμιστή ή σε κάποιον που το ξίφος θεωρεί πιο εύκολα χειραγωγήσιμο.
- Να αναγκάσει τον χαρακτήρα να ξεφορτωθεί άλλα όπλα που το ξίφος θεωρεί ανταγωνιστικά.
- Να πετύχει την επιδίωξή του.

Αν το ξίφος καταφέρει να επιβληθεί, η επιβολή θα διαρκέσει μέχρι ότου να πετύχει τον στόχο που θέτει κάθε φορά ή μέχρι η συνθήκη που προκάλεσε την επιβολή να σταματήσει να ισχύει.

Έλεγχος επιβολής

Κάθε νοήμον ξίφος διαθέτει ένα αριθμημένο γνώρισμα *εγωισμού* που ισούται με **2d6 + αριθμός δυνάμεων/ζορκιών + μαγική τροποποίηση**. Κάθε φορά που το ξίφος προσπαθεί να επιβληθεί, η τιμή αυτή συγκρίνεται με το *πνεύμα* του κατόχου για να δώσει την πιθανότητα επιτυχίας επιβολής:

Πνεύμα - Εγωισμός	Επιβολή
-5 περισσότερο	Αυτόματα
-2 με -4	5 στις 6
-1 με +1	3 στις 6
2 με 4	1 στις 6
5 ή περισσότερο	Αδύνατη

Εάν ο κάτοχος του ξίφους είναι εξαντλημένος ψυχικά ή σωματικά, το πνεύμα του μετρά για -2. Εάν έχει χάσει 50% ή περισσότερη από την αντοχή του, αυτό μετράει για ακόμα -2.

Ουρά του Διαβόλου: Πρόκειται για ένα καλοφτιαγμένο μαγικό δόρυ που κατοικείται από κάποιο δαιμόνιο. Είναι ισχυρό στη μάχη και κερδίζει τροποποίηση σύμφωνα με μια ζαριά στον πίνακα μαγικών όπλων, το δαιμόνιο όμως που το στοιχειώνει αρέσκεται στις σκανταλιές: όποτε το ζάρι ζημιάς φέρνει 6, το κοντάρι επιμηκύνεται και ευλύγιστο σαν ουρά, κάνει μια στροφή 180 μοιρών και καρφώνει πίσωπλάτα αυτόν που το κραδαίνει, πληγώνοντάς τον.

Παγερό Ξίφος: Θεωρείται μαγικό +1. Προστατεύει αυτόν που τα κρατά από τη φωτιά, όπως ακριβώς και ένα *φυλαχτό στοιχειακής αντίστασης*. Ένα παγερό ξίφος έχει 50% πιθανότητα το γύρο να σβήσει φωτιές που καίνε έως και 3 μέτρα μακριά του. Προκαλεί διπλάσια ζημιά όταν χτυπά φλεγόμενα πλάσματα ή πλάσματα που επιτίθενται με φωτιά.

Σεληνιακό Ξίφος: Η λάμα αυτού του σπαθιού είναι φτιαγμένη από ένα άγνωστο κράμα χλωμού ατσάλιου που ιριδίζει στο φώς. Υπό κανονικές συνθήκες είναι ένα μαγικό ξίφος με +1 στη ζημιά, εκτός αν βρίσκεται υπό το φώς του ήλιου (ακόμα και έμμεσο), όπου η μαγεία του ακυρώνεται. Η κόψη του μετάλλου του όμως, οξύνεται όταν βρίσκεται κάτω από το φώς του φεγγαριού: αποκτά +1 στην επίθεση και +2 στη ζημιά του. Όταν βρεθεί υπό το φώς της πανσελήνου, η δύναμή του είναι τρομακτική: +2 στην επίθεση και 2 ζάρια ζημιάς.

Σκόθιο Τόξο: Αυτά τα σπάνια, μαγεμένα νομαδικά τόξα, εκτοξεύουν τα βέλη με μεγάλη δύναμη, όχι μόνο διπλασιάζοντας το βεληνεκές, αλλά δίνοντας και +1 στις ζαριές ζημιάς. Αυτή η τροποποίηση είναι επιπρόσθετη σε τυχόν τροποποίηση από μαγικά βέλη.

Σφαγέας: Αυτά τα όπλα είναι μαγικά, με μαγική τροποποίηση +1. Όταν όμως χρησιμοποιούνται εναντίον κάποιου συγκεκριμένου είδους πλασμάτων, λογίζονται ως *κρατερά* +3, έχοντας +1 στη ζαριά μάχης και +3 στη ζημιά. Μπορούν να είναι αγχέμαχα όπλα ή βλήματα και ο τύπος τους καθορίζεται τυχαία. Ο πίνακας

που ακολουθεί θα καθορίσει το είδος των πλασμάτων έναντι στα οποία ο σφαγέας θα είναι αποτελεσματικός.

Τύπος σφαγέα

d66	Τύπος	Αποτελεσματικός ενάντια σε:
11-16	Χοιροσφάχτης	Τελώνια
21-26	Γιγαντομάχος	Γιγάντια ανθρωποειδή
31-36	Δρακοντοκτόνος	Δράκοντες
41-46	Θηριογδάρτης	Θηρία και θηριόμορφους
51-53	Εξορκιστής	Δαίμονες και δαιμονογενείς
54-56	Οστεοθραύστης	Νέρτερους
61-63	Ολεστώνωρ	Ανθρώπους
64-66	Μαγοκτόνος	Πλάσματα που εκτελούν μαγεία

Φλεγόμενο Ξίφος: Το φλεγόμενο ξίφος θεωρείται μαγικό +1. Είναι δυνατόν να αναφλεχθεί μαγικά με τη διαταγή αυτού που τα κραδαίνει, ώστε να προσφέρει φως, έντασης συγκρίσιμη με ενός πυρσού. Το ξίφος, όταν είναι φλεγόμενο, προκαλεί διπλάσια ζημιά χτυπώντας εύφλεκτα ή παγερά πλάσματα, όπως οι λευκοί γίγαντες και δράκοντες.

Φονικό Βέλος: Αυτά τα τρομερά μαύρα βέλη είναι ικανά να σκοτώσουν ακαριαία το θύμα τους. Πάνω στα στελέχη τους βρίσκονται σκαλισμένα ισχυρά ξόρκια θανάτου που προσδιορίζουν το είδος των πλασμάτων που πλήττει η μαγεία τους.

Τα φονικά βέλη λαμβάνουν +1 στη βολή τους. Ο τύπος των πλασμάτων που τα βέλη θανατώνουν ακαριαία, καθορίζεται με τον πίνακα:

d66	Τύπος πλασμάτων
11-12	Αγριάνθρωποι
13-14	Άνθρωποι
15-16	Νέρτεροι
21-22	Γίγαντες
23-24	Γκόλεμ
25-26	Δαίμονες
31-32	Δαιμονογενείς
33-34	Δράκοντες
35-36	Ερπετά
41-42	Ευγενείς
43-44	Θαλάσσια όντα
45-46	Θηλαστικά
51-52	Θηριόμορφοι
53-54	Κοβαλογενείς
55-56	Κυνοκέφαλοι
61-62	Μάγοι
63-64	Πτηνά
65-66	Στοιχειακά όντα

Μαγικές θωρακίσεις

Μαγεμένες ή φτιαγμένες από σπάνια υλικά πανοπλίες και ασπίδες. Τα οφέλη τους, όταν τις φορά κάποιος που μπορεί να τις αξιοποιήσει, είναι τα εξής:

- Προσδίδουν τη μαγική τους τροποποίηση στο **βαθμό θωράκισης** του χρήστη τους.
- Προσδίδουν τη μαγική τους τροποποίηση σε **ζαριές αποφυγής** ενάντια σε ξόρκια, ειδικές επιθέσεις και παγίδες που προκαλούν άμεσα ζημιά. Αυτό αφορά φλεγόμενες σφαίρες, φωτιά δράκοντα, κεραυνούς, αλλά όχι ζημιά από δηλητήρια ή επιθέσεις που δεν θα μπορούσαν να επηρεαστούν από τη θωράκιση.

Μαγικές ασπίδες

Η μαγεία μιας ασπίδας δεν μπορεί να συνδυαστεί μ' αυτή μιας πανοπλίας: αν κάποιος φορά και τα δύο ταυτόχρονα, θα λογαριάζεται μόνο το αντικείμενο με την ισχυρότερη μαγεία. Υπενθυμίζεται ότι τα σκουτάρια, οι σκούτες και οι θυρεοί μετρούν μονάχα για 1, 2, και 3 αποκρούσεις το γύρο, αντίστοιχα.

Αξιοποίηση μαγικών θωρακίσεων ανά ρόλο

- Οι **δυνατοί** μπορούν να αξιοποιήσουν κάθε τύπο μαγικής πανοπλίας ή ασπίδας.
- Οι **πολυμήχανοι** μπορούν να αξιοποιήσουν μαγικές ελαφριές πανοπλίες και μαγικά σκουτάρια.
- Οι **σοφοί** δεν μπορούν να αξιοποιήσουν μαγικές θωρακίσεις.

Πίνακες καθορισμού μαγικών θωρακίσεων

Οι παρακάτω πίνακες καθορίζουν τον τύπο της πανοπλίας που θα βρεθεί.

Είδος μαγικής θωράκισης

2d6	Είδος μαγικής θωράκισης
2-3	Καταραμένη
4	Ειδική
5-12	Μαγική

Τύπος μαγικής θωράκισης

d66	Τύπος
11-13	Σκουτάρι
14-22	Σκούτα
23-24	Θυρεός
25-26	Δερμάτινη
31-34	Καββάδιο
35-46	Λωρίκιο
51-62	Ζάβα
63-66	Κλιβάνιο

Μαγική τροποποίηση θωράκισης

2d6	Τροποποίηση
2-10	+1
11-12	+2

Σε γενικές γραμμές, οι ελαφριές θωρακίσεις, όπως τα καββάδια και οι δερμάτινες πανοπλίες, μπορούν να έχουν μονάχα μία μονάδα μαγικής τροποποίησης. Το ίδιο ισχύει και για τις ασπίδες, με εξαίρεση τους θυρεούς που μπορούν να έχουν μέχρι και +2.

Καταραμένες θωρακίσεις

Οι πιο συνηθισμένες καταραμένες θωρακίσεις είναι αυτές που, ενώ μοιάζουν μαγικές, στην πραγματικότητα δίνουν -1 στη θωράκιση. Η κακόβουλη μαγεία δεν γίνεται εμφανής, παρά μόνο όταν αυτός που φορά την θωράκιση εμπλακεί σε επικίνδυνη μάχη. Μια καταραμένη πανοπλία γίνεται ένα με τη σάρκα αυτού που τη φορά και δεν μπορεί να αφαιρεθεί, εκτός κι αν χρησιμοποιηθεί ένα ξόρκι *σπασίματος κατάρας*.

Ειδικές θωρακίσεις

Σπάνιες θωρακίσεις ιδιαίτερης μαγείας. Θεωρούνται όλες μαγικές όσον αφορά την επιβάρυνση και την μαγική τους προστασία.

d66	Ειδική θωράκιση
11-14	Αιθέριος Θώρακας
15-22	Αποτρόπαιος Θώρακας
23-26	Ασπίδα Εκτροπής
31-34	Δρακόντειο Δέρας
35-42	Μαγνητικός Θώρακας
43-46	Πανοπλία των Ματιών
51-54	Τελχινοθώραξ
55-62	Φιδοπουκάμισο
63-66	Φτερωτός Θώρακας

Αιθέριος Θώρακας: Αυτό το κλιβάνιο +1, μπορεί μέσα σε μια στιγμή να κάνει αυτόν που το φορά, όπως και τον εξοπλισμό που έχει πάνω του, να αποκτήσουν αιθέρια υπόσταση. Κάποιοι που έχει αιθέρια υπόσταση είναι αόρατος και άυλος, και μπορεί να αιωρηθεί με ταχύτητα 40 μέτρων το γύρο περνώντας μέσα από υλικά αντικείμενα. Η επίδραση αυτής της μαγείας διαρκεί μία ώρα, στο τέλος της οποίας ο χρήστης αποκτά ξανά την υλική του υπόσταση, η πανοπλία όμως εξαφανίζεται για πάντα έχοντας παραμείνει στο αιθερικό πεδίο.

Αποτρόπαιος Θώρακας: Αυτό το παράξενο κόκκινο κλιβάνιο +1 έχει στο ύψος του θώρακα ένα τρομερό δαιμονικό πρόσωπο. Το πρόσωπο μοιάζει ζωντανό, ενίοτε κουνώντας τα μάτια ή ψελλίζοντας ακατανόητα λόγια. Μία φορά την ημέρα, με προσαγή του κατόχου της πανοπλίας, το δαιμονικό πρόσωπο μπορεί να εξαπολύσει ένα ξόρκι *τρόμου* διάρκειας 10 γύρων.

Ασπίδα Εκτροπής: Αυτή η μαγική σκούτα εκτρέπει την τροχιά των βλημάτων που βάζονται κατά του χρήστη της, δίνοντας -2 ενάντια σε τέτοιες επιθέσεις.

Δρακόντειο Δέρας: Φολιδωτός θώρακας +1 φτιαγμένος από κοκκινοπράσινα λέπια δέρματος δράκοντα. Προσφέρει προστασία από τη φωτιά: αυτός που τον φορά έχει +2 στην αποφυγή του όταν αντιστέκεται σε φωτιά, ενώ επιπλέον μειώνει στο μισό τη ζημιά που δέχεται από επιθέσεις φωτιάς.

Μαγνητικός Θώρακας: Αυτό το (φαινομενικά μαγικό +1) λωρίκιο είναι καταραμένο: αλλάζει την τροχιά όλων των βλημάτων σε απόσταση 20 μέτρων, έτσι ώστε να στοχεύουν αυτόν που τη

φορά. Δεν μπορεί να αφαιρεθεί εκτός κι αν χρησιμοποιηθεί ένα ξόρκι *σπασίματος κατάρας*.

Πανοπλία των Ματιών: Είναι μια δερμάτινη πανοπλία +1 που διαθέτει 4 μάτια: ένα στη πλάτη, ένα στον θώρακα κι από ένα σε κάθε ώμο. Αυτός που τη φορά, μπορεί να βλέπει ταυτόχρονα μέσα απ' όλα τα μάτια, κάτι που βελτιώνει κατά πολύ την παρατηρητικότητα του, προστατεύοντας τον επίσης από πίσώπλατες επιθέσεις. Το κάθε μάτι κινείται και λειτουργεί ανεξάρτητα από τα υπόλοιπα.

Τελχινοθώραξ: Φολιδωτό λωρίκιο +1 φτιαγμένο από σκληρό, γυαλιστερό γκριζοπράσινο δέρμα. Στα πλάγια, κοντά στα πλευρά, διαθέτει βράγχια που επιτρέπουν την αναπνοή στο νερό όπως τα ψάρια. Επιπλέον, δίνει σ' αυτόν που τη φορά μεγάλη ευχέρεια στο κολύμπι: μπορεί να κινείται στο νερό με την ίδια ταχύτητα που κινείται και στην ξηρά.

Φιδοπουκάμισο: Ελαφριά δερμάτινη πανοπλία φτιαγμένη από το ιριδίζων δέρμα κάποιου μαγικού φιδιού. Αυτός που την φορά έχει ανοσία σε κάθε είδους δηλητήριο.

Φτερωτός Θώρακας: Είναι ένας επίχρυσος φολιδωτός θώρακας. Αυτός που τον φορά μπορεί να φυτρώσει φτερά από την πλάτη του μία φορά κάθε μέρα. Τα φτερά του επιτρέπουν να πετά με ταχύτητα 40 μέτρων τον γύρο για μία ώρα, συν ένα ζάρι επί 10 λεπτά.



Μαγικά φίλτρα

Οι επιδράσεις των μαγικών φίλτρων διαρκούν 70-120 λεπτά (1d6 + 6 κύκλους) εκτός αν αναφέρεται κάτι άλλο. Κατά κανόνα περιέχουν ποσότητα μίας δόσης, που για να έχει αποτέλεσμα θα πρέπει να καταποθεί ολόκληρη.

Η δοκιμή μιας πολύ μικρής ποσότητας κάποιων φίλτρων, είναι πιθανό να δώσει κάποια ιδέα για την δράση τους. Για παράδειγμα κάποιος που θα δοκιμάσει μια μικρή δόση δηλητηρίου μπορεί να νιώσει δυσφορία και πόνους.

Με τον πίνακα που ακολουθεί μπορεί να καθοριστεί η όψη, η οσμή και η γεύση ενός μαγικού φίλτρου.

Λεπτομέρειες μαγικών φίλτρων

d66	Δοχείο	Χρώμα	Άλλο	Οσμή*
11-13	Γυάλινο	Διαφανές	Υφή νερού	Καμία
14-16	Πέτρινο	Λευκό	Παχύρευστο	Όξινη
21-23	Δερμάτινο	Μαύρο	Αναβράζον	Γλυκιά
24-26	Πήλινο	Κόκκινο	Λαδερό	Σάπια
31-33	Τσίγκινο	Γαλάζιο	Μεταλλικό	Άρωμα
34-36	Κοκάλινο	Πράσινο	Ατμός	Αλκοόλ
41-43	Κρυστάλλινο	Κίτρινο	Γλοιώδες	Καπνός
44-46	Μπρούτζινο	Μωβ	Σχεδόν αέριο	Γρασίδι
51-53	Χρυσό	Καφέ	Ιριδίζον	Χημική
54-56	Ασημένιο	Ροζ	Φωσφορούχο	Μούχλα
61-63	Ξύλινο	Γκριζό	Ζεστό	Θειάφι
64-66	Κέρας	Πορφυρό	Κρύο	Σκόρδο

*Ξανά για γεύση.

Ο διαιτητής μπορεί να καθορίζει τα χαρακτηριστικά ενός φίλτρου όταν πρωτοπαρουσιάζεται, και να το σημειώνει. Τα χαρακτηριστικά αυτά (εκτός του δοχείου) θα παραμείνουν σταθερά κατά τη διάρκεια του χρονικού, έτσι ώστε οι παίκτες να μπορούν να αναγνωρίσουν ένα φίλτρο που έχουν ξανασυναντήσει.

Αντίδοτο: Εξουδετερώνει άμεσα κάθε είδους δηλητήριο.

Απόσταγμα Παγωνιάς: Όταν αυτό το φίλτρο έρθει σε επαφή με άλλο υγρό, εκτονώνει άμεσα μια υπερφυσική παγωνιά που εξαπλώνεται ταχύτατα και το παγώνει. Αν ριχθεί σε μια λίμνη θα παγώσει εξολοκλήρου μια περιοχή ακτίνας μέχρι και 10 μέτρων από το σημείο που ρίχτηκε, ανάλογα με την ποσότητα του φίλτρου που θα χρησιμοποιηθεί. Όποιος βρίσκεται μέσα στο νερό τη στιγμή εκείνη θα εγκλωβιστεί. Αν κάποιος επιχειρήσει να το πιεί, θα παγώσει και θα πεθάνει τη στιγμή που το υγρό αγγίζει τα χείλη του.

Βασιλικό Ύδωρ: Το υγρό αυτό είναι ένα πολύ δραστικό οξύ. Μπορεί να διαβρώσει σχεδόν τα πάντα: καταβροχθίζει τη σάρκα, όλα τα μη-μαγικά μέταλλα, ακόμα και την πέτρα, με μεγάλη ταχύτητα. Δεν έχει κανένα αποτέλεσμα σε γυαλί, πολύτιμους λίθους ή ξύλο. Προκαλεί 2 ζάρια ζημιάς αν πεταχτεί σε κάποιον, κι επιπλέον διαβρώνει την πανοπλία του για έναν πόντο θωράκισης. Αν η πανοπλία είναι μαγική, γλιτώνει με μια ζαριά αποφυγής 8+. Κάποιος που θα το πιει μονορούφι, θα πεθάνει.

Δηλητήριο: Θανατηφόρο δηλητήριο: η κατάποσή του οδηγεί σε άμεσο θάνατο, εκτός αν το θύμα αποφύγει επιτυχώς με ζαριά. Ακόμα και τότε όμως, το δηλητήριο θα προκαλέσει 2 ζάρια ζημιάς.

Εκρηκτικό Φίλτρο: Αυτό το φίλτρο εκρήγνυται βίαια αν αναδευτεί απότομα ή αν πεταχτεί. Η έκρηξή του προκαλεί ζημιά 4 ζαριών στον στόχο και 2 ζάρια ολόγυρα σε ακτίνα 5 μέτρων. Σε περίπτωση κατάποσης προκαλεί επίσης έκρηξη: ο θάνατος του χρήστη είναι άμεσος, ενώ οι γύρω του υποφέρουν ζημιά 2 ζαριών κανονικά.

Ελιξίριο Νεότητας: Αυτός που θα το πιεί γίνεται κατά 1d6 x 2 χρόνια νεότερος. Εάν κάποιος αποκτήσει αρνητική ηλικία, εξαφανίζεται για πάντα.

Ελιξίριο Υγείας: Γιατρεύει κάθε ασθένεια και δηλητήριο, ενώ αναπληρώνει και όλους τους πόντους αντοχής αυτού που θα το πιεί.

Λάδι Οξύτητας: Όταν αυτό το λάδι αλειφθεί στην κόψη κάποιου όπλου (ξίφους, λόγχης, τσεκουριού κτλ.) την κάνει εξαιρετικά οξεία και αποτελεσματική. Όσο διαρκεί η επήρεια του λαδιού, οι ζαριές μάχης με το όπλο αυτό τροποποιούνται κατά +1 και η ζημιά που προκαλείται κατά +2. Οι τροποποιήσεις του λαδιού δεν προστίθενται σε αυτές ενός μαγικού όπλου: ισχύει η υψηλότερη από τις δύο.

Λάδι του Χελιού: Κάνει όποιον το αλείψει πάνω του εξαιρετικά ικανό στο να ξεγλιστρά από οποιονδήποτε φυσικό περιορισμό, όπως λαβές πάλης, πλοκάμια, φυτά, γιγάντια φίδια, ιστούς, ακόμα και δεσμά ή χειροπέδες. Αν ριχθεί στο έδαφος, όποιος το πατήσει θα γλιστρήσει και θα πέσει, κρατώντας την ισορροπία του μόνο με μια ζαριά 11+.

Υγρό Πυρ: Αυτό το φίλτρο περιέχει ένα υγρό, κολλώδες μείγμα που είναι εξαιρετικά εύφλεκτο. Καίει όπως το εύφλεκτο λάδι, αλλά η καύση του διαρκεί για 5 ολόκληρους γύρους και είναι πολύ δύσκολο να σβήσει. Φλεγόμενο πάνω σε κάποιον, προκαλεί ένα ζάρι ζημιάς κάθε γύρο. Κάποιος που κυλιέται κάτω προσπαθώντας να το σβήσει έχει 1 στις 6 κάθε γύρο να τα καταφέρει ή 2 στις 6 αν δέχεται και κάποια βοήθεια. Περιέργως, το νερό δεν το σβήνει.

Φίλτρο Αέριας Υπόστασης: Αυτό το φίλτρο μετουσιώνει το σώμα (και τα υπάρχοντα) αυτού που θα το πιεί σε ένα σύννεφο ατμού. Κάποιος που έχει αέρια υπόσταση μπορεί να αιωρείται αργά, με ταχύτητα 10 μέτρων ανά γύρο, κινδυνεύοντας όμως να παρασυρθεί από ισχυρά ρεύματα αέρα. Μπορεί επίσης να περάσει από χαραμάδες ή να συμπιέσει τον όγκο του τόσο, ώστε να χωρέσει μέσα σε ένα μπουκάλι. Με το τέλος της επίδρασης του φίλτρου ο χρήστης θα μετουσιωθεί ξανά στην πρότερη, στέρεα κατάστασή του: αν βρίσκεται σε χώρο που δεν είναι αρκετός για το μέγεθός του, τότε η μετουσίωση δεν θα ολοκληρωθεί σωστά και ο χρήστης θα πεθάνει με αποκρουστικό τρόπο.

Φίλτρο της Αλήθειας: Όποιος το πιεί αδυνατεί να πει ψέματα: κάθε φορά που το προσπαθεί, θα λείει ασυναίσθητα την αλήθεια.

Φίλτρο Ανάσας Δράκοντα: Μετά την κατάποση αυτού του φίλτρου, και έχοντας περιθώριο μίας ώρας, ο χρήστης μπορεί να ανασάνει μία θανατηφόρα ανάσα φωτιάς παρόμοια με του δράκοντα. Η ανάσα επηρεάζει μια κωνική περιοχή μήκους 10 και πλάτους 5 μέτρων, προκαλώντας 5 ζάρια ζημιάς σε όποιον βρίσκεται εκεί. Μια επιτυχής ζαριά αποφυγής μειώνει τη ζημιά στο μισό.

Φίλτρο Αορατότητας: Αυτός που θα το πιεί γίνεται αόρατος, μαζί με τα αντικείμενα που φορά ή μεταφέρει. Η μαγεία αυτή ακυρώνεται, αν ο χαρακτήρας επιτεθεί ή εκτελέσει ξόρκι. Η αορατότητα δίνει -2 στις επιθέσεις εναντίον του.

Φίλτρο της Αράχνης: Χαρίζει ικανότητα σκαρφαλώματος αντίστοιχη με αυτή μιας αράχνης: ο χαρακτήρας θα μπορεί εύκολα να αναρριχηθεί σε τοίχους και ταβάνια, καθώς τα πόδια και οι παλάμες του κολλάνε μαγικά στις επιφάνειες.

Φίλτρο Ατρωσιμότητας: Αυτό το φίλτρο κάνει το δέρμα αφύσικα σκληρό και ανθεκτικό: καθιστά τον χαρακτήρα άτρωτο από επιθέσεις μη-μαγικών όπλων, όπως και από επιθέσεις τεράτων μέχρι και 3^{ου} επιπέδου. Επιπρόσθετα, βελτιώνει κατά 1 τη θωράκιση αλλά και την αποφυγή που αφορά οποιουδήποτε είδους επίθεση. Διαρκεί μονάχα 10 λεπτά.

Φίλτρο Ελέγχου: Αυτά τα φίλτρα επιτρέπουν σε όποιον τα πιεί να γητεύσει πλάσματα, ώστε να τα ελέγχει ολοκληρωτικά. Κάθε πλάσμα μπορεί να αποφύγει κανονικά, αλλά θα πρέπει να αποφεύγει κάθε γύρο, όσο βρίσκεται σε απόσταση 80 μέτρων και στο οπτικό πεδίο του χρήστη. Από τη στιγμή που ένα πλάσμα θα εξουσιαστεί, ο έλεγχός του θα διαρκέσει μέχρι το τέλος της επήρειας του φίλτρου. Το είδος και ο μέγιστος αριθμός των πλάσμάτων που επηρεάζονται εξαρτώνται από το είδος του φίλτρου, ενώ πάντα θα μπορεί να επηρεαστεί τουλάχιστον ένα άτομο. Το είδος του φίλτρου καθορίζεται με τον πίνακα:

d6	Φίλτρο Ελέγχου	Άτομα που εξουσιάζει
1	Ανθρώπων	3-18 συνολικά επίπεδα
2	Νέρτερων	2-12 συνολικά επίπεδα
3	Γιγάντων	1-3 γίγαντες
4	Δαιμόνων	2-12 συνολικά επίπεδα
5	Δρακόντων	1-3 δράκοντες
6	Φυτών και Μυκήτων	Περιοχή 3 x 3 μέτρων ή 1-6 Άτομα

Φίλτρο Ζωτικότητας: Χαρίζει σε όποιον το πιεί μεγάλη ζωτικότητα και υγεία. Εξανεμίζει κάθε κούραση, στέρηση και τα αποτελέσματά τους, καθιστά τον χρήστη απρόσβλητο από κάθε δηλητήριο ή ασθένεια και του επιτρέπει να αναπληρώνει 1 πόντο αντοχής κάθε 4 ώρες. Διαρκεί για μια ολόκληρη βδομάδα.

Φίλτρο Ηρωισμού: Αυτό το φίλτρο χαρίζει μεγάλο θάρρος και ζέση για μάχη. Όποιος το πιεί κερδίζει προσωρινά τρία επίπεδα, με τις ζαριές μάχης και αποφυγής του να προσαρμόζονται κατάλληλα. Αποκτά επίσης προσωρινά τα ζάρια αντοχής του αντίστοιχου επιπέδου. Το φίλτρο δεν είναι δυνατόν να ανεβάσει κάποιον σε επίπεδο πάνω από το 10^ο.

Φίλτρο Ίασης: Η μαγεία αυτού του φίλτρου αναπληρώνει 1d6 + 1 πόντους χαμμένης αντοχής. Υπάρχει 1 πιθανότητα στις 6 να είναι φίλτρο **επαυξημένης ίασης**, το οποίο αναπληρώνει τους τριπλάσιους πόντους, δηλαδή 3d6 + 3 πόντους.

Φίλτρο Μεγέθυνσης: Αυτό το φίλτρο μεγεθύνει αυτόν που θα το πιεί μέχρι και 5 φορές, ανάλογα με το πόσο από το φίλτρο θα καταναλώσει. Μαζί με το μέγεθός του αυξάνεται το βάρος και η δύναμή του, με αποτέλεσμα να κερδίζει τροποποίηση στις ζαριές ζημιάς που προκαλεί στη μάχη εκ του συστήδην (ως διπλάσιος κερδίζει +2, τριπλάσιος +3, τετραπλάσιος +4 και πενταπλάσιος +5). Τα αντικείμενα που φορά ο χρήστης μεγεθύνονται μαζί του.

Φίλτρο Μεταμόρφωσης: Λειτουργεί όπως το ξόρκι της *Μεταμόρφωσης Εαυτού*.

Φίλτρο Οξείας Όρασης: Αυτό το φίλτρο χαρίζει υπεράνθρωπη όραση: ο χρήστης μπορεί να βλέπει καθαρά στο σκοτάδι σε απόσταση 30 μέτρων, ενώ η κανονική του όραση οξύνεται στο διπλάσιο.

Φίλτρο Όρασης Αοράτων: Δίνει σε όποιον το πιει την ικανότητα να βλέπει τα αόρατα πλάσματα και αντικείμενα.

Φίλτρο Πτήσης: Χαρίζει ικανότητα πτήσης με ταχύτητα 40 μέτρων το γύρο, όπως το ομώνυμο ξόρκι.

Φίλτρο Σμίκρυνσης: Μειώνει μέχρι και στο ένα δέκατο το μέγεθος, το βάρος, αλλά και τη δύναμη αυτού που θα το πιεί. Η ζημιά του στη μάχη μεταβάλλεται με τρόπο ανάλογο με ένα φίλτρο μεγέθυνσης, αλλά στο αντίστροφο. Μαζί με τον χρήστη μικραίνουν και όλα τα αντικείμενα που φέρει πάνω του.

Φίλτρο Στοιχειακής Αντίστασης: Λειτουργεί όπως ακριβώς το *Φυλαχτό Στοιχειακής Αντίστασης*. Το στοιχείο από το οποίο το φίλτρο προστατεύει καθορίζεται τυχαία (μεταξύ φωτιάς, ψύχους ή ηλεκτρισμού).

Φίλτρο Ταχύτητας: Λειτουργεί όπως και το ομώνυμο ξόρκι, διπλασιάζοντας την ταχύτητα κίνησης αυτού που θα το πιεί και προσφέροντας +1 στις ζαριές μάχης του.

Φίλτρο Τηλεπάθειας: Λειτουργεί όπως το ξόρκι *Ανίχνευσης Σκέψεων*.

Φίλτρο Υποβρύχιας Αναπνοής: Δίνει την δυνατότητα σ' αυτόν που το πίνει να αναπνέει κανονικά μέσα στο νερό.

Μαγικές περγαμηνές



Όλα τα ξόρκια ή οι κατάρες που περιέχονται στις περγαμηνές είναι μιας χρήσεως. Οι διάφοροι τύποι περγαμηνών περιγράφονται παρακάτω:

Περγαμηνές Ξορκιών: Αυτές οι περγαμηνές περιέχουν ένα ή περισσότερα ξόρκια, καταγεγραμμένα σε μία μαγική γραφή ρουνικών συμβόλων. Ένα ξόρκι μιας περγαμηνής μπορεί είτε να εκτελεστεί άμεσα διαβάζοντας την επωδό του, είτε να μεταγραφεί στο γριμόριο του σοφού. Σε κάθε περίπτωση, το ξόρκι θα χαθεί από την περγαμηνή για πάντα.

Οι περγαμηνές ξορκιών μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους σοφούς χαρακτήρες. Οι πολυμήχανοι 7^{ου} ή υψηλότερου επιπέδου μπορούν επίσης να τις διαβάσουν για να εκτελέσουν κάποιο ξόρκι, απαιτείται όμως μια επιτυχημένη ζαριά τεχνάσματος.

Θεωρούμε πως τα ξόρκια στις περγαμηνές εκτελούνται κατ'ελάχιστον σαν να τα εκτελεί ένας σοφός 6^{ου} επιπέδου. Ξόρκια υψηλών βαθμίδων εκτελούνται στο ελάχιστο δυνατό επίπεδο που θα χρειαζόταν ένας σοφός για να τα εκτελέσει (για παράδειγμα ένα ξόρκι 5^{ης} βαθμίδας θα εκτελείται σαν από σοφό 9^{ου} επιπέδου).

Η βαθμίδα του κάθε ξορκιού της περγαμηνής καθορίζεται από τον πίνακα που ακολουθεί. Στη συνέχεια, βρίσκουμε ποιο ακριβώς είναι το κάθε ξόρκι ρίχνοντας ζάρια στον πίνακα της αντίστοιχης βαθμίδας.

Καθορισμός βαθμίδας ξορκιού

d66	Βαθμίδα ξορκιού
11-23	1 ^η
24-35	2 ^η
36-46	3 ^η
51-56	4 ^η
61-64	5 ^η
65-66	6 ^η

Καταραμένη περγαμηνή: Το κείμενο αυτής της περγαμηνής είναι καταραμένο και από τη στιγμή που αρχίζει να το διαβάζει κανείς δεν μπορεί να αποστρέψει τα μάτια του, μέχρι να το ολοκληρώσει. Να μερικές από τις βλαβερές επιδράσεις που μπορεί να έχει μια καταραμένη περγαμηνή:

- 1- Το θύμα μεταμορφώνεται σε τέρας παραπλήσιου επιπέδου και επιτίθεται στους συντρόφους του.
- 2- Το θύμα επηρεάζεται από ένα τυχαίο ξόρκι.
- 3- Το θύμα τηλεμεταφέρεται σε απόσταση 10 με 60 χιλιομέτρων προς μια τυχαία κατεύθυνση.
- 4- Το θύμα αρρωσταίνει βαριά και θα πεθάνει μέσα σε 2-12 ώρες, αν δεν γιατρευτεί με μαγεία.
- 5- Η περγαμηνή ανατινάσσεται σε *Φλεγόμενη Σφαίρα* προκαλώντας 6 ζάρια ζημιάς.
- 6- 1-6 κοντινά μαγικά αντικείμενα απομαγεύονται δια παντός. Περισσότερες απαίσιες κατάρες μπορούν να βρεθούν στον πίνακα *Απαίσιες Κατάρες* στο παράρτημα Π5.

Περγαμηνή εξορκισμού: Μπορεί να διαβαστεί από όλους τους χαρακτήρες. Λειτουργεί όπως το ομώνυμο ξόρκι. Εκτελείται ως εξορκισμός 4^{ου} επιπέδου.

Περγαμηνή προστασίας: Οι περγαμηνές προστασίας μπορούν να διαβαστούν από όλους τους χαρακτήρες. Μια τέτοια περγαμηνή λειτουργεί όπως το ξόρκι του *Αποτροπαϊκού Κύκλου*, με τη διαφορά ότι η επίδρασή της περιορίζεται σε ένα συγκεκριμένο είδος μαγικών τεράτων:

d6	Προστασία από:
1-2	Νέρτερους
3-5	Δαίμονες
5	Θηριόμορφους
6	Στοιχειακά όντα

Περγαμηνή προστασίας από μαγεία: Μπορεί να διαβαστεί από όλους τους χαρακτήρες. Λειτουργεί όπως ακριβώς το ξόρκι *Φραγμού Μαγείας*, με τη διαφορά ότι δεν αποτρέπει όντα με υλική υπόσταση από το να πλησιάσουν. Επίσης διαρκεί μονάχα 20 λεπτά.

Χάρτης θησαυρού: Δεν αφορά αυστηρά και μόνο χάρτες, αλλά και σχεδιαγράμματα, έγγραφα που περιέχουν θρύλους, ημερολογιακές διηγήσεις κτλ., που μπορούν να αποκαλύψουν την τοποθεσία κάποιου κρυμμένου θησαυρού. Λογικά η τοποθεσία του θησαυρού δεν θα είναι άμεσα ξεκάθαρη, αλλά η αξιοποίηση των πληροφοριών θα απαιτεί έρευνα. Επίσης δεν είναι σπάνιο οι πληροφορίες να είναι κρυπτογραφημένες, γραμμένες σε κάποια χαμένη γλώσσα ή να δίνονται σε μορφή γρίφου.

Ο θησαυρός θα είναι από 5^{ου} μέχρι και 15^{ου} τύπου (2d6 + 3) και τα περιεχόμενά του καθορίζονται με τον βασικό πίνακα καθορισμού θησαυρών. Τις περισσότερες φορές ο θησαυρός θα φυλάσσεται από τέρατα τουλάχιστον 5^{ου} επιπέδου και, σε κάθε περίπτωση, επιπέδου και πλήθους ανάλογων με τη σπουδαιότητά του. Αν οι ζαριές καταδείξουν ότι δεν υπάρχει κανένας θησαυρός, αυτό σημαίνει είτε ότι ο χάρτης ήταν ψευδής, είτε ότι ο θησαυρός έχει λεηλατηθεί.

Ακολουθούν μερικοί χρήσιμοι πίνακες:

Απόσταση τοποθεσίας θησαυρού

d6	Απόσταση
1	Πολύ κοντά
2	Σχετικά κοντά
3	Σχετικά μακριά
4	Μακριά
5	Πολύ μακριά
6	Στου διαόλου τη μάνα

Κρυψώνα θησαυρού

d66	Κρυψώνα
11	Μέσα σε έναν υπόγειο τύμβο
12	Κρυμμένος σε έναν ερειπωμένο πύργο
13	Σε μια μυστική κρύπτη στο άδαιο θησαυροφυλάκιο ενός ερειπωμένου κάστρου
14	Βυθισμένος στο κέντρο μιας λίμνης
15	Σε ναυάγιο βυθισμένο στη θάλασσα
16	Θαμμένος σε έρημο νησί
21	Κρυμμένος σε απρόσιτη κορφή βουνού
22	Μέσα σε κάποιο απόμακρο σπήλαιο
23	Κρυμμένος σε παραλιακό σύμπλεγμα σπηλαίων που εμφανίζεται με την άμπωτη
24	Αόρατος και αιωρούμενος χίλια μέτρα πάνω από το έδαφος
25	Κρυμμένος σε μυστικό θάλαμο χτισμένο χίλια μέτρα κάτω από τη γη
26	Κρυμμένος μέσα σε κάποιο άγαλμα ή μνημείο
31	Σε μαγική διάσταση της οποίας η πύλη εμφανίζεται υπό συγκεκριμένες συνθήκες
32	Στον κρατήρα ενός ηφαιστείου
33	Κάτω από έναν πελώριο βράχο
34	Μέσα σε έναν πελώριο βράχο
35	Κρυμμένος στη κουφάλα ενός αρχαίου δέντρου
36	Στην έπαυλη ενός ανύποπτου ευγενή
41	Μέσα σε ένα πηγάδι
42	Μέσα σε μια φυλακή
43	Σε έναν χαμένο ναό σε δάσος ή ζούγκλα
44	Σε ένα μαγικό νησί που ταξιδεύει
45	Σε ένα στοιχειωμένο πλοίο
46	Στην ερειπωμένη έπαυλη ενός μάγου
51	Βυθισμένος σε έλος
52	Θαμμένος σε ένα απόμακρο και αχαρκτήριστο ερημικό μέρος
53	Σε μυστικό δωμάτιο ενός αρχαίου λαβυρίνθου
54	Στις κατακόμβες μιας ερειπωμένης πόλης
55	Στην σκοτεινή πλευρά του φεγγαριού
56	Παγωμένος μέσα σε κάποιο παγόβουνο ή παγετώνα
61	Σε μυστική κρύπτη μέσα σε λαβύρινθο
62	Κρυμμένος σε ένα αρχαίο μαυσωλείο
63	Στο σώμα κάποιου υπεραϊωνόβιου πλάσματος
64	Σε καταποντισμένο ερείπιο
65	Στη φωλιά ενός δράκοντα
66	Μετουσιωμένος με μαγεία σε χάρτη θησαυρού

Φύλαξη θησαυρού

d66	Φυλάσσεται από
11-12	Αφύλακτος
13-14	Αρχαία κατάρα
15-16	Παραισθησιακή μαγεία
21-22	Σκελετοί ή Τυμβολίκοτες
23-24	Στοιχειά ή Φάσματα
25-26	Νεκροφάγοι ή Νοσοφόροι
31-32	Δράκοντες
33-34	Γκόλεμ ή Ζωντανά αγάλματα
35-36	Στοιχειακά όντα
41-42	Αόρατοι Διώκτες
43-44	Παγίδα εγκλωβισμού
45-46	Παγίδα εξόντωσης
51-52	1.000 φίδια ή σκορπιοί
53-54	Παράδοξο θηρίο (βλ. κεφάλαιο τεράτων)
55-56	Κακοδαίμονες
61-62	Αλίβαντες
63-64	Νάγκα
65-66	Συνδυασμός δύο αποτελεσμάτων

Μαγικά δαχτυλίδια και φυλαχτά

Κατά κανόνα, μπορεί κανείς να φορά ένα μόνο μαγικό φυλαχτό γύρω από το λαιμό του και μέχρι δύο μαγικά δαχτυλίδια, ένα σε κάθε χέρι. Αν φορεθούν ταυτόχρονα δύο δαχτυλίδια της ίδιας ή παρόμοιας μαγείας, δεν διπλασιάζουν την επίδρασή τους, καθώς η μαγεία τους αλληλεπικαλύπτεται.

Δαχτυλίδι Αδυναμίας: Αυτό το καταραμένο δαχτυλίδι απομυζά σταδιακά τη δύναμη και την αντοχή του χαρακτήρα που το φορά. Κάθε μια ώρα η δύναμη του χαρακτήρα μειώνεται κατά 10% και συνεχίζει να μειώνεται μέχρι να φτάσει στο 50%. Η μείωση αυτή επηρεάζει κατά ανάλογο ποσοστό τη ζημιά που προκαλεί ο χαρακτήρας στη μάχη εκ του συστάδην, όπως και την συνολική αντοχή του. Το δαχτυλίδι μπορεί να αφαιρεθεί μόνο αν σπάσει πρώτα η κατάρα του.

Δαχτυλίδι Αλλαγής Θέσης: Επιτρέπει σ' αυτόν που το φορά να εξαφανιστεί στιγμιαία και να εμφανιστεί σε ένα μέρος που μπορεί να δει σε ακτίνα 10 μέτρων. Πρέπει κανείς να φορά το δαχτυλίδι για τουλάχιστον μία ώρα, ώστε να χρησιμοποιήσει τη μαγεία του. Κάθε φορά που χρησιμοποιείται, απαιτεί «επαναφόρτιση» μίας ώρας.

Δαχτυλίδι Αναγέννησης: Κλείνει αργά τις πληγές αυτού που το φορά, ανακτώντας 1 πόντο αντοχής κάθε 10 λεπτά. Ακόμα κι αν αυτός που το φορά σκοτωθεί, αν το δαχτυλίδι δεν αφαιρεθεί, θα τον επαναφέρει στη ζωή κλείνοντας τα τραύματα στα ζωτικά του όργανα. Το δαχτυλίδι δεν μπορεί να διορθώσει ολοκληρωτική καταστροφή στους ιστούς (όπως αυτή που προκαλείται από φωτιά ή οξύ), ούτε θα αναγεννήσει ακρωτηριασμένα μέλη.

Ένας σπανιότερος τύπος του δαχτυλιδιού αυτού (1 στα 6) είναι το *Δαχτυλίδι της Αφαιμακτικής Αναγέννησης*. Αυτό δεν προκαλεί συνεχή αναγέννηση, όμως αν κάποιος που το φορά

προκαλέσει ζημιά σε εκ του συστάδην μάχη, αναπληρώνει άμεσα τους μισούς πόντους σε αντοχή.

Δαχτυλίδι Αντανάκλασης: Αντανεκλά ξόρκια που στοχεύουν άμεσα αυτόν που το φορά, στέλνοντάς τα πίσω εν μέρει ή εξολοκλήρου, για να επηρεάσουν και αυτόν που τα έριξε. Δεν αντανεκλά μαγεία από μαγικά αντικείμενα όπως ραβδιά, αλλά μόνο από ξόρκια, όπως αυτά που εκτελεί ο σοφός, είτε από μνήμης είτε από περγαμηνές.

Το ποσοστό το ξορκιού που αντανεκλάται ορίζεται σε κλάσμα, ρίχνοντας ένα ζάρι. Το αποτέλεσμα δίνει τι μέρος του ξορκιού αντανεκλάται πίσω σε αυτόν που το έριξε. Αν για παράδειγμα ριχτεί 4, αντανεκλώνται τα 4/6 του ξορκιού. *Εξάιρεση:* Αν στο ζάρι αυτό ριχθεί 1, η αντανάκλαση αποτυχαίνει πλήρως. Φυσικά, αν ριχθεί 6, το ξόρκι γυρνά εξολοκλήρου πίσω σε αυτόν που το εκτέλεσε.

Σε περίπτωση που ένα ξόρκι που αντανεκλάστηκε μερικώς επιτρέπει ζαριά αποφυγής, θα ρίξουν και οι δύο χαρακτήρες: ο στόχος του ξορκιού θα λάβει στη ζαριά του τροποποίηση ίση με τα μέρη αντανάκλασης που έριξε στο ζάρι, ενώ ο μάγος θα λάβει ως τροποποίηση τα μέρη που απομένουν.

Παράδειγμα: Μάγος εκτελεί ένα ξόρκι μεταμόρφωσης με στόχο κάποιον που φορά το δαχτυλίδι. Ο στόχος ρίχνει ένα ζάρι και ορίζεται πως αντανεκλά τα 2/6 του ξορκιού. Αυτό σημαίνει πως η ζαριά αποφυγής του θα γίνει με +2, ενώ του μάγου με +4. Φυσικά, αν αποτύχουν και οι δυο, θα μεταμορφωθούν ταυτόχρονα σε βατράχια.

Σε περιπτώσεις που το ξόρκι προκαλεί ζημιά ή αποτελέσματα που μπορούν να ποσοτικοποιηθούν, αυτά μοιράζονται μεταξύ του στόχου και του μάγου, ανάλογα με τη ζαριά αντανάκλασης.

Δαχτυλίδι Αορατότητας: Κάνει αυτόν που το φορά αόρατο (όπως το ξόρκι της Αορατότητας). Η αορατότητα μπορεί να κρατήσει επ' αόριστον αλλά θα σπάσει αν ο χαρακτήρας επιτεθεί με οποιονδήποτε τρόπο ή εκτελέσει ξόρκια. Αν η αορατότητα ακυρωθεί κατ' αυτόν τον τρόπο, ο χρήστης του δαχτυλιδιού μπορεί να ξαναγίνει αόρατος μετά από 10 λεπτά.

Δαχτυλίδι Αυταπάτης: Αυτό το καταραμένο δαχτυλίδι θα προσπαθήσει με κάθε τρόπο να πείσει τον χαρακτήρα που το βρήκε ότι λειτουργεί σαν κάποιου άλλου είδους ωφέλιμο μαγικό δαχτυλίδι, όπως ένα δαχτυλίδι προστασίας, πουπουλένιας πτώσης ή

προστασίας ζωής. Η έλλειψη πραγματικής μαγείας του αντικείμενου θα γίνει φανερή μόνο σε μια κρίσιμη στιγμή.

Δαχτυλίδι Ελέγχου Θηρίων: Επιτρέπει τον έλεγχο πάνω σε θηλαστικά μη-μαγικά πλάσματα, ζώδους νοημοσύνης. Μπορούν να ελεγχθούν 3-18 συνολικά ζάρια τέτοιων θηρίων. Ο έλεγχος πάνω τους θα είναι ολοκληρωτικός, με τον χρήστη να μπορεί να τα βάλει μέχρι και να κατασπαράχτουν μεταξύ τους. Ο έλεγχος των θηρίων απαιτεί διαρκή συγκέντρωση, και σε περίπτωση που αυτή διακοπεί, τα θηρία θα απελευθερωθούν. Λειτουργεί μία φορά την ώρα και σε ακτίνα 20 μέτρων.

Δαχτυλίδι Ελεύθερης Κίνησης: Προστατεύει αυτόν που το φορά από κάθε είδους περιορισμό στην κίνησή του. Ο χρήστης μπορεί να κινηθεί με κανονική ταχύτητα και άνεση ακόμα και κάτω από το νερό, ενώ ξόρκια ή επιθέσεις που περιορίζουν την ταχύτητα ή την κίνηση όπως ο Ιστός ή η Επιβράδυνση, είναι αναποτελεσματικά.

Δαχτυλίδι Ισχύος: Αυτό το δαχτυλίδι ισχυροποιεί τις μαγικές δυνάμεις του σοφού, επιτρέποντάς του να εκτελεί ένα επιπλέον ξόρκι κάθε μέρα. Για να βρεθεί η βαθμίδα στην οποία κερδίζεται το επιπλέον ξόρκι, ρίχνεται ένα ζάρι. Ο μάγος θα πρέπει να γνωρίζει να εκτελεί ξόρκια της βαθμίδας αυτής για να αξιοποιήσει το δαχτυλίδι.

Δαχτυλίδι Καλέσματος Ιφρίτης: Στο δαχτυλίδι αυτό κατοικεί ένας δαιμονικός ιφρίτης που μπορεί να κληθεί για να υπηρετήσει αυτόν που τον καλεί. Ο ιφρίτης μπορεί να κληθεί μια φορά κάθε μέρα και θα ακολουθεί πιστά τις εντολές του αφέντη του για ολόκληρη την ημέρα, αρκεί αυτός να φορά το δαχτυλίδι. Αν ο αφέντης σκοτωθεί ή αν χάσει το δαχτυλίδι από το χέρι του, ενώ το δαιμόνιο βρίσκεται έξω, τότε η δέσμευση θα σπάσει και ο ιφρίτης θα ελευθερωθεί.

Δαχτυλίδι Ξορκιών: Περιέχει 1-6 συγκεκριμένα ξόρκια, με τη βαθμίδα του καθενός να καθορίζεται όπως και στις περγαμηνές. Όταν κάποιος φορά το δαχτυλίδι, γνωρίζει άμεσα με τηλεπαθητικό τρόπο το ποια ξόρκια περιέχει όπως και τον τρόπο για να τα εκτελέσει. Κάθε ξόρκι του δαχτυλιδιού μπορεί να εκτελεστεί μία φορά. Ένας σοφός μπορεί να επαναφορτίσει κάποιο ξόρκι απομνημονεύοντάς το και εκτελώντας το πάνω στο δαχτυλίδι. Τα ξόρκια του δαχτυλιδιού εκτελούνται στο ελάχιστο επίπεδο που απαιτεί η βαθμίδα τους.

Δαχτυλίδι Πουπουλένιας Πτώσης: Προστατεύει αυτόν που το φορά από επικίνδυνες πτώσεις: ενεργοποιείται αυτόματα αν η πτώση είναι μεγαλύτερη από 2 μέτρα, και τον κάνει να πέφτει αργά (5 μέτρα ανά γύρο) και χωρίς επιτάχυνση.

Δαχτυλίδι Προστασίας: Το δαχτυλίδι προστασίας λειτουργεί όπως μία μαγική θωράκιση, τροποποιώντας κατά 1 τον βαθμό θωράκισης, όπως και τις ζαριές αποφυγής που αφορούν επιθέσεις. Η μαγεία του δαχτυλιδιού δεν μπορεί να συνδυαστεί με αυτή των μαγικών θωρακίσεων: χρησιμοποιείται η μεγαλύτερη τροποποίηση.



Δαχτυλίδι Τηλεκίνησης: Χαρίζει σ' αυτόν που το φορά δύναμεις *τηλεκίνησης*, παρόμοιες με το ομώνυμο ξόρκι της 5^{ης} βαθμίδας: ο χρήστης μπορεί να μετακινεί αντικείμενα βάρους μέχρι και 100 κιλών και με ταχύτητα 10 μέτρων το γύρο. Η ακτίνα δράσης είναι 40 μέτρα.

Δαχτυλίδι των Τριών Ευχών: Το δαιμόνιο που στοιχειώνει αυτό το δαχτυλίδι έχει δεσμευθεί να εκπληρώσει τρεις ευχές για να ανακτήσει την ελευθερία του. Αναλαμβάνει δράση, όταν κάποιος ευχηθεί κάτι μεγάλωφωνα φορώντας το δαχτυλίδι, αρχίζοντας με τη φράση «εύχομαι να...». Η χρήση τέτοιου είδους ευχών δίνει μεγάλη δύναμη και τα οφέλη που μπορούν να προσκομίσουν είναι σημαντικά αλλά ο διαιτητής θα πρέπει να είναι πολύ προσεκτικός: υπερβολικές ευχές που η εκπλήρωσή τους θα θέσει την ισορροπία και τη βιωσιμότητα του χρονικού σε κίνδυνο, θα πρέπει να εκτελούνται με τρόπο ασύμφορο προς αυτόν που τις ζητά. Επιπλέον, ευχές που απαιτούν την αλλαγή θεμελιωδών νόμων και σταθερών του κόσμου, δεν λειτουργούν και απλά σπαταλιούνται.

Δαχτυλίδι Υδατοβάδισης: Δίνει σ' αυτόν που το φορά την δυνατότητα να περπατά στο νερό χωρίς να βουλιάζει.

Δαχτυλίδι Φωτός: Αυτό το δαχτυλίδι μπορεί να εκπέμψει φως κατά την εντολή αυτού που το φορά. Η έντασης του φωτός είναι παρόμοια με ενός πυρσού, φωτίζεται όμως μόνο ένα ημισφαίριο προς την κατεύθυνση που το έχει κανείς στραμμένο.

Φυλαχτό Διαπεραστικής Όρασης: Επιτρέπει στην όραση αυτού που το φορά να διαπερνά τοίχους ή άλλα αδιαφανή αντικείμενα, μέχρι και 10 μέτρα μακριά. Η χρήση του δαχτυλιδιού απαιτεί συγκέντρωση και ο χαρακτήρας μπορεί να εξετάσει μια περιοχή 3 x 3 μέτρων μέσα σε 10 λεπτά, διακρίνοντας τυχόν μυστικές πόρτες ή παγίδες. Η διαπεραστική όραση μπλοκάρεται από χρυσάφι ή μόλυβδο.

Φυλαχτό Προστασίας Ζωής: Αυτό το φυλαχτό θα προστατέψει αυτόν που το φορά από βέβαιο θάνατο. Όταν μια επίθεση, ξόρκι, παγίδα ή κακουχία πρόκειται να μειώσει την αντοχή του χαρακτήρα στο ο ή λιγότερο ή να τον σκοτώσει άμεσα, το φυλαχτό καταστρέφεται, αλλά απορροφά τη ζημιά σώζοντας τον χαρακτήρα.

Φυλαχτό Στοιχειακής Αντίστασης: Το φυλαχτό αυτό προσφέρει προστασία στις επιδράσεις κάποιας στοιχειακής δύναμης. Το στοιχείο από το οποίο προστατεύει καθορίζεται τυχαία ανάμεσα σε φωτιά, ψύχος και ηλεκτρισμό. Μη-μαγικές φωτιές ή ψύχος δεν βλάπτουν τον χρήστη που διαθέτει το κατάλληλο φυλαχτό. Εναντία σε υπερφυσικές στοιχειακές επιθέσεις, όπως οι ανάσες δρακόντων και τα ξόρκια, αυτός που το φορά κερδίζει +2 στις ζαριές αποφυγής, ενώ η ζημιά που δέχεται μειώνεται στο μισό. Τα αντίστοιχα στοιχειακά όπλα δεν του προκαλούν επιπλέον ζημιά ή ειδικές επιπτώσεις.

Φυλαχτό Στραγγαλισμού: Το φυλαχτό αυτό είναι καταραμένο και στραγγαλίζει όποιον το φορέσει στο λαιμό του. Το θύμα θα χάσει τις αισθήσεις του σε τρία λεπτά και θα πεθάνει μέσα στα

επόμενα 2-12 λεπτά. Το φυλαχτό είναι πάρα πολύ ανθεκτικό και δεν μπορεί να καταστραφεί χωρίς να βλαφθεί και το θύμα του. Μόνο ένα ξόρκι *Σπασίματος Κατάρας* ή *Ακύρωσης Μαγείας* θα σταματήσει τον στραγγαλισμό.

Μαγικά ραβδιά και ράβδοι

Ένα ραβδί είναι ελαφρύ και περίπου 50 εκατοστά σε μήκος, ενώ οι ράβδοι φτάνουν τα 2 μέτρα και μπορούν να χρησιμοποιηθούν και ως όπλα.

Τα αντικείμενα αυτά είναι φορτισμένα με μαγεία την οποία εκτονώνουν όταν ο χρήστης προφέρει μια συγκεκριμένη λέξη ή εκτελεί μια συγκεκριμένη κίνηση. Μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν μονάχα οι σοφοί (ή οι πολυμήχανοι με μια ζαριά τεχνάσματος), εκτός κι αν αναφέρεται κάτι άλλο.

Η μαγεία με την οποία έχουν φορτιστεί τα ραβδιά και οι ράβδοι είναι περιορισμένη και ξοδεύεται κάθε φορά το αντικείμενο χρησιμοποιείται.

Ο αριθμός των χρήσεων καθορίζεται με τη ρίψη τριών ζαριών για τα ραβδιά (3-18 χρήσεις) και τριών ζαριών επί δύο για τις ράβδους (6-36 χρήσεις), εκτός κι αν αναφέρεται κάτι διαφορετικό.

Ραβδί Ακύρωσης: Αυτό το ραβδί μπορεί να χρησιμοποιηθεί από όλους τους χαρακτήρες, καθώς είναι απλό στη χρήση του: αρκεί να αγγίξει ένα μαγικό (ή καταραμένο) αντικείμενο για να ακυρώσει εξολοκλήρου και για πάντα τη μαγεία του. Όταν χρησιμοποιείται μέσα σε μάχη, ο διαιτητής μπορεί να ζητήσει κάποια ζαριά μάχης για να καθορίσει αν το ραβδί θα χτυπήσει το αντικείμενο. Η ζαριά αυτή γίνεται χωρίς τροποποίηση από τη θωράκιση, αλλά ίσως με κάποια τροποποίηση σχετική με το μέγεθος του στόχου. Το ραβδί αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο μία φορά: όταν απορροφήσει τη μαγεία κάποιου αντικειμένου, θα μαραζώσει και θα αχρηστευτεί.

Ραβδί Ανίχνευσης Εχθρών: Όταν χρησιμοποιηθεί, αυτό το ραβδί εντοπίζει εχθρικά προς το μάγο πλάσματα ακόμα κι αν είναι κρυμμένα ή αόρατα. Το ραβδί τινάζεται απαλά στο χέρι του μάγου, στρέφοντας την άκρη του προς την κατεύθυνσή του κοντινότερου εχθρού. Η ακτίνα εντοπισμού είναι 20 μέτρα. Κάθε χρήση του ραβδιού διαρκεί 10 λεπτά.

Ραβδί Ανίχνευσης Μαγείας: Η χρήση αυτού του ραβδιού εντοπίζει μαγική ενέργεια στη γύρω περιοχή, όπως επιδράσεις ξορκιών ή μαγικά αντικείμενα. Το ραβδί τινάζεται απαλά και στρέφεται προς την ισχυρότερη μαγεία που ανιχνεύεται. Η ακτίνα εντοπισμού είναι 10 μέτρα. Κάθε χρήση του ραβδιού διαρκεί 10 λεπτά.

Ραβδί Ανίχνευσης Μετάλλων: Όταν χρησιμοποιείται, αυτό το ραβδί τινάζεται απαλά, στρεφόμενο προς την κατεύθυνση του μεγαλύτερου όγκου μετάλλων. Τα μέταλλα αυτά μπορούν να είναι οποιουδήποτε είδους (ασήμι, χρυσάφι, σίδηρο, χαλκός κτλ.) και ο χρήστης του ραβδιού μπορεί να προσδιορίσει το μέταλλο που θέλει να ανιχνεύσει. Η ακτίνα ανίχνευσης είναι 10 μέτρα. Κάθε χρήση του ραβδιού διαρκεί 20 λεπτά.

Ραβδί Ανίχνευσης Παγίδων και Διόδων: Αυτό το ραβδί ενεργοποιείται αυτόματα και γνωστοποιεί στο χρήστη την ύπαρξη μυστικών διόδων και παγίδων, όταν αυτός το κρατά στα χέρια του και πλησιάζει τα παραπάνω σε απόσταση τουλάχιστον 5 μέτρων.

Ραβδί Κεραυνοπληξίας: Το ραβδί αυτό μπορεί να εκτοξεύσει κεραυνούς, όπως ακριβώς και το ξόρκι της *Κεραυνοπληξίας*. Ο κεραυνός προκαλεί 6 ζάρια ζημιάς, με την αποφυγή να τα μειώνει στο μισό.

Ραβδί Μεταμόρφωσης: Λειτουργεί όπως ακριβώς και τα ξόρκια *Μεταμόρφωση Άλλου*, ή *Μεταμόρφωση Εαυτού*, ανάλογα πώς θέλει να το χρησιμοποιήσει κανείς.

Ραβδί Παραίσθησης: Λειτουργεί όπως ακριβώς το ξόρκι της *Φασματικής Εκδήλωσης*, με τη διαφορά πως δεν απαιτεί απόλυτη συγκέντρωση από το μάγο: το ραβδί αναλαμβάνει το μεγαλύτερο βάρος του ξορκιού, ενώ ο χρήστης του μπορεί να κινείται ελεύθερος διατηρώντας την παραίσθηση, αρκεί να κρατά το ραβδί στα χέρια του. Απόσταση 80 μέτρων.



Ραβδί Παράλυσης: Αυτό το ραβδί παράγει μια γαλάζια παραλυτική ακτίνα κωνικού σχήματος, μήκους 20 μέτρων και πλάτους 10. Κάθε πλάσμα που βρίσκεται στην περιοχή αυτή θα πρέπει να περάσει μια ζαριά αποφυγής ή θα παραλύσει για μία ώρα. Πλάσματα που δεν χρησιμοποιούν νεύρα και μύες για την κίνησή τους, όπως σκέλεθρα, γκόλεμ ή γλίτσες, δεν επηρεάζονται.

Ραβδί Τρόμου: Όταν αυτό το ραβδί ενεργοποιείται, σπέρνει τον τρόμο σε κάθε πλάσμα που βρίσκεται σε μια κωνικού σχήματος περιοχή μήκους 20 μέτρων και πλάτους 10. Κάθε πλάσμα που βρίσκεται εκεί, πρέπει να περάσει μια ζαριά αποφυγής ή θα τραπεί σε άτακτη φυγή για 5 λεπτά (30 γύρους μάχης). Ένα πλάσμα που τρομοκρατείται έχει 3 στις 6 πιθανότητες να ρίξει κάτω ότι κρατά.

Ραβδί Φωτιάς: Μπορεί να εκτοξεύσει *Πύρινες Σφαίρες*, όπως και το ομώνυμο ξόρκι, για ζημιά 6 ζαριών που μια επιτυχημένη ζαριά αποφυγής μειώνει στο μισό. Απόσταση 80 μέτρα, ακτίνα σφαίρας 5 μέτρα.

Ραβδί Ψύχους: Αυτό το ραβδί ψύχει υπερφυσικά μια κωνική περιοχή μήκους 20 μέτρων και πλάτους 10. Κάθε πλάσμα στην περιοχή αυτή δέχεται ζημιά 6 ζαριών ή τη μισή αν περάσει μια ζαριά αποφυγής.

Ράβδος Ακινήσις: Όποιος χτυπηθεί από αυτή τη ράβδο δέχεται επίσης και τα αποτελέσματα ενός ξορκιού *Ακινητοποίησης* (το οποίο μπορεί να αποφύγει με ζαριά, κανονικά). Επηρεάζει ανθρώπους αλλά και τέρατα. Κάθε χτύπημα ξοδεύει μία χρήση της ράβδου.

Ράβδος Εξουσίας: Η μαγεία αυτής της ράβδου ασκεί εξουσία πάνω σε ανθρώπους, θηρία και φυτά: κάθε χρήση της μπορεί να εκτελέσει ένα από τα παρακάτω ξόρκια: *Γητεία*, *Γητεία Θηρίου*, *Θέριμα Φυτών*.

Ράβδος Ισχύος: Αυτό το αντικείμενο συνδυάζει τις δυνάμεις πολλών ραβδιών/ράβδων και ξοδεύοντας μια χρήση μπορεί να λειτουργήσει όπως οποιοδήποτε το από τα κάτωθι ραβδία: *Φωτιάς*, *Ψύχους*, *Κεραυνοπληξίας*, *Πλήγματος*. Μπορεί επίσης να εκτελέσει τα ξόρκια *Φως* και *Τηλεκίνηση*. Τέλος, ο χρήστης αυτής της ράβδου μπορεί να εκτελέσει ένα «τελειωτικό χτύπημα», σπάζοντας τη ράβδο και προκαλώντας ζημιά 8 επί τις εναπομείναντες χρήσεις της ράβδου, σε κάθε πλάσμα που βρίσκεται εντός ακτίνας 10 μέτρων (συμπεριλαμβανομένου και του εαυτού του). Επιτυχής αποφυγή μειώνει τη ζημιά στο μισό.

Ράβδος Μαρασμού: Κάθε χτύπημα αυτής της ράβδου (εκτός από την ζημιά που προκαλεί ως όπλο) κάνει το θύμα να γεράσει άμεσα 10 χρόνια. Αυτή η επίθεση δεν έχει κάποιο αποτέλεσμα ενάντια σε νεότερους ή αθάνατα όντα. Κάθε χτύπημα της ράβδου ξοδεύει και μία χρήση της.

Ράβδος Πλήγματος: Αυτή η ράβδος μπορεί να χτυπήσει για 2 ζάρια ζημιάς. Κάθε χτύπημα της ράβδου ξοδεύει και μία χρήση της.

Ράβδος του Όφεως: Αυτή η ράβδος καταλήγει σε μια σκαλιστή φιδοκεφαλή και θεωρείται μαγική +1. Με μια διαταγή του χρήστη της, η ράβδος μπορεί να τυλιχθεί γύρω από αυτόν που θα χτυπήσει, περιορίζοντας και ακινητοποιώντας τον. Το θύμα πρέπει να είναι μέχρι και ανθρώπινου μεγέθους. Μετά από 10 με 30 λεπτά ή όποτε ο ιδιοκτήτης της διατάξει, η ράβδος χαλαρώνει και σέρνεται πίσω στα χέρια του.

Θαυματουργική Ράβδος: Αυτή η πανίσχυρη ράβδος λειτουργεί όπως η *Ράβδος Ισχύος*, έχοντας επιπρόσθετα τη δυνατότητα να εκτελέσει και τα εξής ξόρκια:

Αορατότητα

Πέρασμα Από Τοίχο

Πύρινο Τείχος

Ιστός

Παράλυση (όπως το Ραβδί Παράλυσης).

Κάλεσμα Στοιχειακών Όντων (καλεί 1-3 στοιχειακά τυχαίου τύπου και 8 ζαριών)

Ανεμοστρόβιλος (ικανός να σηκώνει και να παρασύρει πλάσματα μέχρι και 1^{ου} επιπέδου, με διάμετρο βάσης 3 μέτρα, διάμετρο κορυφής 6 μέτρα, και ύψος 10 μέτρα.)

Η ράβδος θεωρείται μαγική +1 στη μάχη. Μπορεί να εκτελέσει «τελειωτικό χτύπημα» όπως ακριβώς και η ράβδος ισχύος.

Ιαματική Ράβδος: Ένα άγγιγμα απ' αυτή τη ράβδο θα αναπληρώσει 2-7 πόντους αντοχής. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο μια φορά τη μέρα σε ένα συγκεκριμένο άτομο, αλλά μπορεί να γιατρέψει πολλά άτομα κάθε μέρα.

Μεταβαλλόμενη Ράβδος: Αυτή η ανθεκτική σιδερένια ράβδος έχει την δυνατότητα να μεταβάλλει το μήκος της σύμφωνα με τη βούληση αυτού που την κρατά. Ξοδεύοντας μια χρήση της ράβδου, μπορεί κανείς να την επιμηκύνει μέχρι να φτάσει τα 20 μέτρα ή να την κοντύνει μέχρι να γίνει 20 εκατοστά. Το βάρος της ράβδου δεν αλλάζει. Η ράβδος ολοκληρώνει τη μεταβολή του μήκους της μέσα σε ένα γύρο. Αν δεν υπάρχει αρκετός ελεύθερος χώρος η επιμήκυνση σταματά. Η μεταβολή του μεγέθους της ράβδου διαρκεί για μία ώρα ή μέχρι ο μάγος να την διατάξει να επανέλθει στο κανονικό της μέγεθος.

Διάφορα

Αθόρυβες μπότες: Αυτές οι μαγεμένες μπότες επιτρέπουν σε όποιον τις φορά να περπατά τελείως αθόρυβα.

Αντικείμενο ελέγχου στοιχειακών: Αυτά τα αντικείμενα μπορούν να καλέσουν και να δεσμεύσουν στοιχειακά δαιμόνια. Λειτουργούν όπως και το ξόρκι *Κάλεσμα Στοιχειακού Όντος*, με τη διαφορά πως το στοιχειακό που θα κληθεί θα είναι 12^{ου} επιπέδου. Το κάθε αντικείμενο καλεί διαφορετικό είδος στοιχειακού, αρκεί να ολοκληρωθεί μια τελετή 10 λεπτών. Δεν επιτρέπεται πάνω από μία κλήση του ίδιου στοιχειακού όντος μέσα στην ίδια μέρα.

Το είδος του αντικειμένου (και του στοιχειακού όντος που μπορεί να καλέσει) καθορίζεται τυχαία, μεταξύ των παρακάτω:

d66	Αντικείμενο	Στοιχειακό
11-23	Μαγκάλι	Διάπυρο
24-36	Λεκάνη	Υδραίο
41-53	Θυμιατό	Αέριο
54-66	Λίθος	Χθόνιο

Γάντια Θηριώδους Δύναμης: Αυτά τα δερμάτινα γάντια χαρίζουν στα χέρια όποιου τα φορά θηριώδη ρώμη, παρόμοια με ενός οργίονα. Η ζημιά που προκαλεί με χτυπήματα στην εκ του συστάδην μάχη τροποποιείται με +2.

Δόντια του Δράκοντα: Μέσα σε ένα πουγκί βρίσκονται 3d6 + 6 κοφτερά δόντια, το καθένα σε μέγεθος αιχμής βέλους. Αν ένα η περισσότερα δόντια πεταχτούν κάτω, και μέσα σε ακτίνα 20 μέτρων, αμέσως μετατρέπονται σε σκέλεθρα. Τα σκέλεθρα είναι αρματωμένα και οπλισμένα για μάχη. Ακολουθούν τις εντολές του χαρακτήρα για μία ώρα κι έπειτα γίνονται σκόνη.

Εύχαντρο της Εξαΐσιας Ανάπαυλας: Αυτό το μαγικό εύχαντρο (κοινώς κομπολόι) αποτελείται από εικοσιμία κεκριμαπρένιες χάντρες περασμένες σε μεταξωτό νήμα. Οι χάντρες έχουν εξαιρετικά ευχάριστη αίσθηση στα χέρια. Αρκεί κανείς να χρησιμοποιήσει το εύχαντρο για δύο λεπτά και θα εξανεμιστεί από πάνω του κάθε ίχνος κούρασης, σωματικής ή πνευματικής: θα νιώσει όπως θα ένιωθε μετά από έναν καλό, χορταστικό ύπνο. Αν ο χρήστης είναι ήδη ξεκούραστος, το εύχαντρο δεν θα έχει περαιτέρω αποτέλεσμα. Η μαγεία αυτή λειτουργεί μονάχα μία φορά την ημέρα.

Ζώνη Γιγαντοδύναμης: Όποιος φορά αυτή τη ζώνη αποκτά την υπεράνθρωπη δύναμη ενός γίγαντα. Στην ένοπλη εκ του συστάδην μάχη θα προκαλεί δύο ζάρια ζημιάς αντί για ένα. Επικαλύπτει την επίδραση των γαντιών *θηριώδους δύναμης*.

Καθρέφτης Εγκλωβισμού: Αυτός ο καθρέφτης έχει το μέγεθος μιας σπίδας. Αν κάποιος άνθρωπος (ή ανάνθρωπος) κοιταχθεί στον καθρέφτη και αντικρύσει την αντανάκλασή του, εγκλωβίζεται μέσα του. Ο καθρέφτης μπορεί να κρατήσει μέχρι και 12 φυλακισμένους, τον καθένα σε μία από τις 12 διαφορετικές ει-δωλοδιαστάσεις που περιέχει.

Ένας σοφός χαρακτήρας μπορεί να χειριστεί τον καθρέφτη συνομιλώντας με τους φυλακισμένους ή απελευθερώνοντάς τους: «Καλώ τον κάτοικο της έκτης ειδωλοδιαστάσεως» ή «Ελευθερώνω τον κάτοικο της τρίτης ειδωλοδιαστάσεως».

Αν ο καθρέφτης προταθεί στη μάχη ώστε να παγιδέψει κάποιον αντίπαλο που αγνοεί τη μαγεία του, το θύμα θα έχει 5 στις 6 πιθανότητες κάθε γύρο να αντικρύσει την αντανάκλασή του. Αν ο αντίπαλος γνωρίζει τον κίνδυνο και προσπαθεί να τον αποφύγει, οι πιθανότητες μειώνονται σε 1 στις 6.

Σε περίπτωση που ο καθρέφτης σπάσει, ελευθερώνονται όλοι όσοι βρίσκονται εγκλωβισμένοι μέσα του. Η μαγεία του καθρέφτη λειτουργεί σε απόσταση 5 μέτρων.

Κέρας της Αφθονίας: Το Κέρας της Αφθονίας μπορεί κάθε μέρα, με τη διαταγή του κατόχου του, να παράγει μέλι, γάλα και φρούτα, σε ποσότητα ικανή να θρέψει 3-18 άτομα. Η τροφή είναι υπέροχης γεύσης, αλλά δεν μπορεί να συσσωρευθεί: εάν δεν

φαγωθεί μέχρι τα μεσάνυχτα, μαραζώνει και σαπίζει μέσα σε μια στιγμή.

Κέρας της Καταστροφής: Είναι ένα πολεμικό κέρας που αν το φυσήξει κανείς παράγει ένα σαρωτικό κύμα ήχου. Επηρεάζει μια κωνική περιοχή μήκους 30 μέτρων και πλάτους 6 στο τέλος της. Τα κτήρια και τα υλικά που βρίσκονται εκεί υποφέρουν ζημιά παρόμοια μ' αυτήν που θα προκαλούσε ένας μεγάλος βράχος καταπέλτη: ελαφριές ξύλινες κατασκευές καταστρέφονται με ένα φύσημα του κέρατος, βαρύτερες κατασκευές όπως ξύλινες οχυρώσεις με δύο, ενώ πέτρινοι τοίχοι χρειάζονται τρία ή και παραπάνω φυσήματα για να καταρρεύσουν. Κάθε πλάσμα που βρίσκεται στην περιοχή υποφέρει άμεσα 2 ζάρια ζημιάς και χάνει τελείως την ακοή του για 10 λεπτά. Η μαγεία του κέρατος μπορεί να χρησιμοποιηθεί μία φορά την ημέρα χωρίς κίνδυνο. Κάθε επιπλέον χρήση όμως, έχει αθροιστικά 1 στις 6 πιθανότητες το κέρας να ανατιναχθεί, προκαλώντας 4 ζάρια ζημιάς σ' αυτόν που το χρησιμοποιεί.

Κράνος Κατανόησης: Αυτό το κράνος επιτρέπει σε όποιον το φορά να κατανοεί γραπτά κι επιγραφές σε οποιαδήποτε γλώσσα κι αν έχουν γραφτεί. Ακόμα και μαγικά ή κρυπτογραφημένα κείμενα μπορούν να διαβαστούν κανονικά. Το κράνος αυτό δεν είναι φτιαγμένο για μάχη, και έχει πιθανότητα 1 στις 6 να καταστραφεί αν αυτός που το φορά χτυπηθεί από κάποια επίθεση.

Κράνος Προστασίας Μυαλού: Φορώντας κάποιος αυτό το κράνος είναι τελείως προστατευμένος από ξόρκια και ενέργειες που διαβάζουν τη σκέψη ή κυριεύουν το μυαλό. Για παράδειγμα ακυρώνει ξόρκια *Ύπνωσης*, *Γητείας*, *Τηλεπάθειας* ή τις Ψυχικές επιθέσεις του *Δρασκελιστή*.

Κράνος Τηλεμεταφοράς: Αυτό το κράνος επιτρέπει σε όποιον το φορά να χρησιμοποιεί το ξόρκι της *Τηλεμεταφοράς* μία φορά την ημέρα, με τη διαφορά ότι μπορεί να τηλεμεταφέρει μόνο τον εαυτό του και όχι άλλα πλάσματα ή αντικείμενα. Αν ο κάτοχος του κράνους είναι *σοφός* και έχει ήδη απομνημονεύσει ένα ξόρκι *τηλεμεταφοράς* από το γριμόριό του, μπορεί να χρησιμοποιεί τις δυνάμεις του κράνους όσες φορές θέλει. Οι συνηθισμένοι κίνδυνοι της τηλεμεταφοράς δεν παύουν να ισχύουν.

Κράνος Τηλεπάθειας: Όποιος φορά αυτό το κράνος μπορεί να συγκεντρωθεί ώστε να ανιχνεύσει τις επιφανειακές σκέψεις οποιουδήποτε πλάσματος, εντός μιας ημικυκλικής περιοχής 20 μέτρων προς την πλευρά που είναι στραμμένος. Μπορεί επίσης, αν γνωρίζει τη γλώσσα του πλάσματος, να επικοινωνήσει μαζί του τηλεπαθητικά. Ο χρήστης μπορεί μέσω αυτής της επικοινωνίας να προσπαθήσει να υποβάλλει τηλεπαθητικά τη βούληση του πλάσματος, εμφυτεύοντάς του σκέψεις (όπως με το ξόρκι της *Υποβολής*). Με μια ζαριά αποφυγής, το πλάσμα μπορεί να καταλάβει ότι αυτές οι σκέψεις δεν είναι δικές του. Η ζαριά αυτή τροποποιείται με -1 για πλάσματα εμφανώς κατώτερης νοημοσύνης από την ανθρώπινη και με +1 για πλάσματα ανώτερης.

Κάθε χρήση του κράνους (εντοπισμός σκέψεων, διάβασμα σκέψεων, επικοινωνία, υποβολή) απαιτεί συνειδητή προσπάθεια και συγκέντρωση από πλευράς του χρήστη.



Κρυστάλλινη Σφαίρα: Μέσω μιας κρυστάλλινης σφαίρας ένας *σοφός* μπορεί να κατασκοπεύσει οποιοδήποτε σημείο, πρόσωπο ή αντικείμενο θελήσει, όπου κι αν βρίσκεται αυτό. Η πιθανότητα επιτυχίας δεν εξαρτάται από την απόσταση αλλά από το πόσο οικείος είναι ο στόχος στον οποίο επικεντρώνεται η παρατήρηση:

Οικειότητα	Πιθανότητα επιτυχίας
Υψηλή	1-6
Αρκετή	1-5
Έχει ιδωθεί	1-4
Πολλές πληροφορίες	1-3
Αρκετές πληροφορίες	1-2
Ελάχιστες πληροφορίες	1

Ο εντοπισμός απαιτεί συγκέντρωση 10 λεπτών. Μόνο τρεις προσπάθειες μπορούν να γίνουν σε μία μέρα. Η ίδια η παρατήρηση είναι πολύ απαιτητική πνευματικά και η συνολική της διάρκεια δεν μπορεί να ξεπερνά τη μισή ώρα κάθε μέρα. Για κάθε λεπτό παραπάνω, ο μάγος θα πρέπει να πετυχαίνει μια ζαριά αποφυγής ή θα χάσει τα λογικά του μέχρι να γιατρευτεί με μαγεία.

Λαίμαργος Σάκος: Αυτός ο σάκος μοιάζει και λειτουργεί όπως ακριβώς και ο *μαγικός σάκος*. Παρ' όλα αυτά, αν αποθηκευτούν μέσα του αντικείμενα, έπειτα από κάποια ώρα θα καταβροχθιστούν και θα χαθούν για πάντα. Για κάθε ώρα που περνά υπάρχουν αθροιστικά 1 στις 6 πιθανότητες ο σάκος να καταβροχθίσει τα περιεχόμενά του (σε 6 ώρες θα έχουν καταβροχθιστεί σίγουρα). Επιπλέον, κάθε φορά που κάποιος ανοίγει τον σάκο και ψάχνει για κάποιο αντικείμενο, υπάρχει πιθανότητα 50% ο σάκος να τον τραβήξει μέσα του και να τον καταβροχθίσει. Μία επιτυχή ζαριά αποφυγής θα σώσει τη ζωή του θύματος, αλλά θα του κοστίσει το χέρι.

Μαγική Λύρα: Έγχορδο μουσικό όργανο, που όταν παιχτεί από ικανό λυράρη μπορεί να επηρεάσει με μαγεία όποιον ακούει. Το ξόρκι της κάθε λύρας διαφέρει και καθορίζεται με τον πίνακα:

d6	Ξόρκι μαγικής λύρας
1	Ύπνωση
2	Τρόμος
3	Γητεία
4	Γητεία θηρίου
5	Ηρωισμός
6	Αποτροπαϊκός κύκλος

Μια μαγική λύρα μπορεί να χρησιμοποιηθεί μία φορά την ημέρα και η εκτέλεση του ξορκιού της απαιτεί τουλάχιστον ένα γύρο παιχνιδιού.

Όσον αφορά τα τέσσερα πρώτα ξόρκια, θα επηρεάζονται πάντα 2-12 άτομα (ξεκινώντας με τα κοντινότερα) εντός ακτίνας 20 μέτρων. Όποιος επηρεάζεται θα πρέπει να περάσει μια ζαριά αποφυγής, αλλιώς δέχεται τα αποτελέσματα του ξορκιού.

Όσον αφορά τον *Ηρωισμό* και τον *Αποτροπαϊκό Κύκλο*, αυτά λειτουργούν όπως ακριβώς και τα αντίστοιχα ξόρκια, με τη διαφορά ότι η μαγεία τους θα σπάσει αν η μουσική σταματήσει.

Μαγικό Αυγό: Αυτό το παράξενο αυγό έχει κανονικό μέγεθος αλλά μπορεί να έχει οποιοδήποτε χρώμα. Αν πεταχτεί κάτω και σπάσει, θα εμφανιστεί ως δια μαγείας ένα πλάσμα που θα υπακούει στο έπακρο τις διαταγές αυτού που το πέταξε. Το πλάσμα υλοποιείται στιγμιαία με μαγικό τρόπο, έχει κανονικό μέγεθος και παραμένει για μία ώρα. Μια ζαριά θα καθορίσει το είδος του:

d6	Πλάσμα
1	Νυχτερίτης
2	Βραχόγυπας
3	Αγριόσκυλο
4	Γιγάντιο Ερπετό
5	Σπηλαιολέοντας
6	Γιγάντιο Μάντις

Το είδος του πλάσματος δεν μπορεί να γίνει γνωστό χωρίς να σπάσει το αυγό.

Μαγικό Διαπασών: Όταν χτυπηθεί ελαφρά, αυτό το μικρό μεταλλικό εργαλείο προκαλεί έναν δονούμενο, διαπεραστικό ήχο (αρκετά δυνατό ώστε να κινητοποιήσει κοντινούς εχθρούς). Οι μαγικές δονήσεις που προκαλεί μπορούν να ξεκλειδώσουν

οποιαδήποτε κλειδαριά, φυσική ή μαγική, ακυρώνοντας μέχρι και το ξόρκι του *Μαγικού Κλειδώματος*. Το διαπασών πρέπει να βρίσκεται σε απόσταση μισού μέτρου και να στοχεύει προς την κατεύθυνση της κλειδαριάς. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί 3-18 φορές προτού σπάσει και αχρηστευθεί.

Μαγικό Χαλί: Είναι ένα ιπτάμενο χαλί. Υπακούει τις εντολές του κατόχου του και μπορεί να κληθεί από απόσταση μέχρι και 80 μέτρων. Μπορεί να μεταφέρει μέχρι και τρεις επιβάτες. Πετά με ταχύτητα 80 μέτρων το γύρο με έναν επιβάτη, 60 με δύο επιβάτες και 40 με τρεις.

Μαγικός Σάκος: Αυτός ο μαγικός σάκος μπορεί να αποθηκεύσει αντικείμενα όγκου δυσανάλογου με το μέγεθός του. Χωρά μέχρι και 500 λιθάκια αντικειμένων. Το βάρος του μαγικού σάκου θα είναι πάντα 10 λιθάκια, ανεξάρτητα με το τι περιέχει. Για να μπορεί βέβαια ένα αντικείμενο να αποθηκευτεί στο σάκο, θα πρέπει να χωρά στο στόμιό του, που έχει περίμετρο 120 εκατοστών. Αν ο σάκος σκιστεί ή καταστραφεί, ό,τι βρίσκεται μέσα του χάνεται για πάντα. Ένα άτομο μέσα στον σάκο θα έχει αρκετό αέρα για 10 λεπτά.

Μανδύας Διατοπισμού: Μαγικός μανδύας που διαστρεβλώνει το φως γύρω απ' αυτόν που τον φορά, έτσι ώστε να φαίνεται περίπου ένα μέτρο μακριά από την θέση στην οποία πραγματικά βρίσκεται. Κατ' αυτόν τον τρόπο, ο χαρακτήρας γίνεται δύσκολος στόχος στη μάχη: οι επιθέσεις εναντίον του γίνονται με -1, ενώ κερδίζει και +1 στις ζαριές αποφυγής του, όταν βοηθά ο διατοπισμός (για παράδειγμα σε στοχευμένες δέσμες μαγικών ραβδίων ή ανάσες δράκων).

Μάσκα του Στοιχειού: Αυτή η λευκή ξύλινη μάσκα παριστά ένα αδιάφορο πρόσωπο χωρίς ιδιαίτερα χαρακτηριστικά. Όταν όμως φορεθεί από κάποιον η μάσκα εξαφανίζεται, αλλάζοντας τυχαία τα χαρακτηριστικά του προσώπου και του σώματός του, έτσι που να μοιάζει με ένα τελείως διαφορετικό άτομο. Η νέα του μορφή διατηρεί το μέγεθος, την ηλικία, το φύλο και το είδος του χρήστη της μάσκας. Η μορφή την οποία αποκτά κανείς φορώντας τη μάσκα είναι διαφορετική για τον κάθε χρήστη, αλλάζει όμως κάθε μέρα. Η μάσκα, παρότι αόρατη, μπορεί να αφαιρεθεί και η μεταμφίεση να τερματιστεί. Αν όμως φορεθεί για παραπάνω από μία μέρα συνεχόμενα, θα απορροφηθεί από το σώμα του χρήστη και τα αποτελέσματά της θα γίνουν μόνιμα, με τον χαρακτήρα να είναι αναγκασμένος να αλλάζει μορφή κάθε μέρα.

Μάτι του Χολσόρνα: Είναι ένα αποτρόπαιο κεχριμπαρένιο μάτι όμοιο με χταποδιού, που μοιάζει ζωντανό. Αν το ακουμπήσει κανείς σε ένα από τα μάτια του, το μάτι του Χολσόρνα θα το καταβροχθίσει και θα πάρει τη θέση του.

Όποιος «φορά» το μάτι μπορεί να βλέπει στο σκοτάδι μέχρι και σε απόσταση 20 μέτρων. Επιπλέον, μπορεί με ένα βλέμμα του να εκτελέσει έως και 3 ξόρκια την ημέρα, επιλέγοντας οποιοδήποτε από τα εξής: *Γητεία*, *Γητεία Θηρίου*, *Σύγχυση*, *Τρόμος*, *Τύφλωση* και *Ύπνωση*.

Μερικές φορές, όταν ο κάτοχος του ματιού κοιμάται, το μάτι ανοίγει μόνο του και μοιάζει να παρατηρεί το περιβάλλον.

Κανείς δεν γνωρίζει αν υπάρχει και δεύτερο τέτοιο μάτι και τι θα συμβεί αν «φορεθεί» κι αυτό μαζί με το πρώτο. Το μάτι του Χολσόρνα είναι αθάνατο και επιβιώνει ακόμα κι αν ο κάτοχός του σκοτωθεί.

Μπότες Αιώρησης: Αυτές οι μπότες δίνουν την ικανότητα στον χρήστη τους να αιωρείται όσο και όποτε θελήσει. Η λειτουργία τους είναι παρόμοια με το ξόρκι αιώρησης: ο χαρακτήρας μπορεί να αιωρηθεί στον κάθετο άξονα με ταχύτητα 10 μέτρα το γύρο.

Μπότες Ακαταμάχητου Χορού: Τούτες οι καταραμένες μπότες μιμούνται τη λειτουργία άλλων, ωφέλιμων μαγικών μποτών, μέχρι αυτός που τις φορά να βρεθεί σε επικίνδυνη μάχη. Όταν συμβεί αυτό, ο χαρακτήρας θα ξεκινήσει έναν φρενήρη και αλλοπρόσαλλο χορό: θα είναι ανίκανος να εκτελέσει οποιαδήποτε άλλη δράση, ενώ θα λαμβάνει -2 στη θωράκιση και τις ζαριές αποφυγής του. Ο χορός διαρκεί μέχρι το πέρας του κινδύνου. Από τη στιγμή που θα αποκαλύψουν την κατάρα τους, οι μπότες είναι αδύνατον να αφαιρεθούν χωρίς ένα ξόρκι *Σπασίματος Κατάρας*.

Μπότες Άλματος και Διασκελισμού: Αυτές οι μπότες κάνουν όποιον τις φορά να περπατά γρήγορα και ακούραστα. Η ταχύτητά του θα είναι 40 μέτρα ανά γύρο ανεξάρτητα από την επιβάρυνσή του (μέχρι το μέγιστο όριο). Όταν ταξιδεύει, τυχόν επιβάρυνση δεν υπολογίζεται και ο χαρακτήρας μπορεί να περπατά μέχρι και 12 ώρες χωρίς να κουραστεί. Επιπλέον, οι μπότες βελτιώνουν δραματικά την ικανότητά του στα άλματα: μπορεί φορώντας τις να πηδήξει μέχρι και 10 μέτρα σε μήκος ή 3 σε ύψος. Από τη στιγμή που ενεργοποιούνται οι δυνάμεις τους, οι μπότες θα προσφέρουν τα παραπάνω οφέλη για 12 ώρες, αλλά τις επόμενες 12 ώρες θα μείνουν αδρανείς ώστε να αναπληρώσουν τη μαγεία τους.

Μπότες της Ταχύτητας: Ενεργοποιώντας τη μαγεία τους, αυτός που φορά αυτές τις μπότες μπορεί να κινηθεί με ταχύτητα έως και 80 μέτρων το γύρο για τις επόμενες 12 ώρες. Όταν όμως η επήρεια της μαγείας τελειώσει, ο χρήστης θα καταβληθεί απότομα από εξάντληση και θα χρειάζεται ξεκούραση μιας ολόκληρης μέρας για να επανέλθει.

Μπουκάλι Μαγικού Καπνού: Αν αφαιρεθεί η τάπα αυτού του μπουκαλιού, τότε θα αρχίσει να αναβλύζει μαύρο καπνό. Ο καπνός είναι πυκνός και επιτρέπει ελάχιστη όραση στην περιοχή που καλύπτει. Αν το μπουκάλι αφεθεί ανοιχτό, ο καπνός μπορεί μέσα σε 10 λεπτά να εξαπλωθεί σε περιοχή μέχρι και 3.000

κυβικών μέτρων. Το μπουκάλι μπορεί να κλείσει και μόνο του, με τη εκφορά μιας μυστικής λέξης εντός 20 μέτρων.

Σκοινί της Περίπλεξης: Το μαγικό αυτό σκοινί έχει μήκος 10 μέτρων. Όταν πεταχτεί πάνω σε κάποιον αντίπαλο, άμεσα περιπλέκεται γύρω από τα άκρα του και τον ακινητοποιεί. Μπορεί να περιπλέξει μέχρι και 5 αντιπάλους αν είναι κανονικού μεγέθους και αρκετά κοντά ο ένας στον άλλο. Για να ξεφύγει κανείς πρέπει να προσπαθήσει να το κόψει. Το σκοινί αντέχει μέχρι και 6 πόντους ζημιάς, και θεωρείται πως έχει θωράκιση 5.

Τύμπανα του Πανικού: Όσο κρούονται τα δύο αυτά τα βαριά μεταλλικά τύμπανα, κάθε πλάσμα που βρίσκεται σε απόσταση από 5 έως 80 μέτρα πρέπει να περάσει μια ζαριά αποφυγής ή θα τραπεί σε πανικόβλητη φυγή για 30 γύρους (5 λεπτά). Ζώα με λιγότερα από 5 ζάρια τρέπονται σε φυγή αυτόματα, χωρίς ζαριά. Τα τύμπανα δεν μπορούν να παίζονται εν κινήσει, εκτός κι αν μεταφέρονται με κάποιο υποζύγιο ή άμαξα. Είναι αρκετά ογκώδη, με ύψος ενός και διάμετρο μισού μέτρου, και έχοντας επιβάρυνση 20 λιθαριών συνολικά.

Φακοί Ερυθρόρασης: Αυτοί οι χοντροί κόκκινοι φακοί στηρίζονται στα μάτια με ένα δερμάτινο λουρί. Αυτός που τους φορά μπορεί να δει στο σκοτάδι με κάποιου είδους «θερμική όραση» ανιχνεύοντας τις διαφορές της θερμοκρασίας. Οι φακοί επιτρέπουν αυτού του είδους την όραση σε ακτίνα 20 μέτρων.

Φορητή Κρύπτη: Η φορητή κρύπτη έχει τη μορφή ενός κυκλικού κομματιού μαύρου υφάσματος με διάμετρο 2 μέτρων. Όταν απλωθεί σε κάποια επιφάνεια, μετατρέπεται σε ανοιχτή οπή που οδηγεί σε μια κυλινδρική κρύπτη βάθους τριών μέτρων. Ο χώρος αυτός (όπως και τα περιεχόμενά του) είναι υπαρκτός ακόμα και όταν το ύφασμα είναι διπλωμένο, και μπορεί να τον επισκεφθεί κανείς όπου και αν το απλώσει. Το ύφασμα είναι σχεδόν αβαρές ακόμα και όταν η κρύπτη περιέχει αντικείμενα και, παρά το μέγεθός του, μπορεί να διπλωθεί στις διαστάσεις ενός μαντηλιού τσέπης. Η είσοδος της κρύπτης μπορεί εύκολα να κλείσει διπλώνοντας το ύφασμα από την άκρη του, κάτι που μπορεί να γίνει από έξω ή μέσα από την κρύπτη. Ένας άνθρωπος που βρίσκεται κλεισμένος στην κρύπτη θα έχει αρκετό οξυγόνο για περίπου 10 λεπτά.

Χαμαιλεοντικός Μανδύας: Όποιος φορά αυτόν τον μανδύα και παραμένει ακίνητος ανάμεσα σε βλάστηση ή δίπλα σε κάποια επιφάνεια, έχει μόνο 1 στις 6 πιθανότητες να εντοπιστεί (ελέγχεται κάθε 10 λεπτά).



Χ. Περιπέτεια και Διαιτησία

Στο κεφάλαιο αυτό παρατίθενται πληροφορίες και συμβουλές, που σκοπό έχουν αφενός να κατατοπίσουν τον διαιτητή σχετικά με τον ρόλο του, και αφετέρου να τον διευκολύνουν στο να κρίνει διάφορες από τις καταστάσεις που προκύπτουν συχνά στο παιχνίδι. Φυσικά σε ένα παιχνίδι σαν κι αυτό, στο οποίο μπορεί να συμβεί οτιδήποτε, είναι αδύνατον να γραφτούν κανόνες για τα πάντα. Ο διαιτητής αναμένεται να είναι ευέλικτος ώστε να μπορεί να κρίνει κάθε είδους κατάσταση επιστρατεύοντας λογική, ζάρια, κάποιοι σχετικό μηχανισμό ή ό,τι βολεύει ανά περίπτωση.

Γενικές οδηγίες για τη διαιτησία

Προτού καταπιαστούμε με τα πιο πρακτικά θέματα, θα εξετάσουμε ορισμένα ζητήματα πιο γενικής, «φιλοσοφικής» φύσης σχετικά με τη διαιτησία και τη λειτουργία του παιχνιδιού.

Λαμβάνοντας υπόψιν το πόσες διαφορετικές προσεγγίσεις υπάρχουν στο χόμπι για τον ρόλο του διαιτητή, οι θέσεις που ακολουθούν ενδέχεται να φανούν απόλυτες ή δογματικές. Κι όμως, δεν έχουν πρόθεση να διεκδικήσουν κάποια καθολική αλήθεια που αφορά όλα τα παιχνίδια ρόλων. Αντίθετα, αφορούν ειδικά το παιχνίδι του βιβλίου αυτού, προτείνοντας πρακτικές που συμβαδίζουν με τον τρόπο λειτουργίας του και αξιοποιούν καλύτερα τις δομές του. Με άλλα λόγια, το είδος διαιτησίας που σκιαγραφείται εδώ, είναι αυτό που –κατά την άποψη του συγγραφέα– υποστηρίζει αποτελεσματικότερα το συγκεκριμένο παιχνίδι.

Ο ρόλος του διαιτητή ως ουδέτερου κριτή

Σκοπός του διαιτητή είναι να διευθύνει το χρονικό με αληθοφάνεια, λογική και συνέπεια. Αυτό σημαίνει πως θα πρέπει να προσπαθεί να κρίνει κάθε κατάσταση ουδέτερα, αμερόληπτα και με αυστηρότητα: δεν ευνοεί τους χαρακτήρες που ελέγχει ο ίδιος, αλλά ούτε και ενδίδει στον πειρασμό να ικανοποιεί φτηνά τους παίκτες χαρίζοντάς τους εύκολες επιτυχίες ή σώζοντάς τους από κινδύνους.

Προτείνεται ο διαιτητής να επιμένει όσον αφορά την επιβολή των ορίων και των περιορισμών που προκύπτουν στον κόσμο του παιχνιδιού: καιρικές συνθήκες, φυσική εξάντληση, όρια επιβάρυνσης, τροφή και νερό, επαρκής φωτισμός, κτλ. Όταν ο διαιτητής είναι «πιεστικός» σε τέτοια ζητήματα, οι παίκτες θα τα λαμβάνουν υπόψιν και το παιχνίδι θα εμπλουτίζεται όσον αφορά τις επιλογές και τις επιπτώσεις.

Είναι επίσης σημαντικό όλοι να θυμούνται και να σέβονται το γεγονός ότι ο τελικός κριτής στο παιχνίδι είναι πάντοτε ο διαιτητής. Αυτό είναι κάτι αδιαπραγμάτευτο, που έχει συμφωνηθεί από την αρχή του παιχνιδιού. Οι διαφωνίες και οι συζητήσεις που αφορούν τη λειτουργία του παιχνιδιού φυσικά δεν απαγορεύονται, αλλά όταν τελικά θα πρέπει να παρθεί μια απόφαση θα την πάρει ο διαιτητής.



Πρόθεση για συνέπεια

Η λογική συνέπεια στις κρίσεις του διαιτητή δεν είναι αυτοσκοπός, αλλά παίζει κρίσιμο ρόλο στο να οριοθετηθεί αποτελεσματικά το παιχνίδι. Αν ο κόσμος του παιχνιδιού δεν λειτουργεί με όρους λογικής και αιτιότητας, τότε οι παίκτες αδυνατούν να επιστρατεύσουν τη δική τους λογική ώστε να αξιολογήσουν τις αποφάσεις και τα σχέδιά τους: το παιχνίδι θα στερείται νοήματος.

Είναι βέβαια δεδομένο ότι δεν μπορεί κανείς να περιμένει από κάποιον να είναι πάντοτε αλάνθαστος και ακριβής. Κάποιες φορές επίσης, η κατανόηση των καταστάσεων δεν θα συμπίπτει ακριβώς μεταξύ διαιτητή και παίκτη. Γι' αυτό, αυτό που μας ενδιαφέρει πρωτίστως δεν είναι η απόλυτη ακρίβεια, αλλά η πρόθεση του διαιτητή για λογική συνέπεια. Η πρόθεση αυτή εγγυάται ότι, παρά τα όποια σφάλματα, οι κρίσεις του διαιτητή στατιστικά θα συγκεντρώνονται εντός του πλαισίου της αναμενόμενης, κοινής λογικής: αυτό είναι αρκετό για να προωθεί και να επιβραβεύει την λογική σκέψη και από τους παίκτες.

Ο διαιτητής δεν είναι αφηγητής ιστοριών

Δουλειά του διαιτητή δεν είναι να ετοιμάσει εκ των προτέρων «ιστορίες» ή «περιπέτειες» στις οποίες θα πρωταγωνιστούν οι χαρακτήρες των παικτών. Το ιδανικό είναι ο διαιτητής να στήσει

ένα ενδιαφέρον σκηνικό με αρκετές ευκαιρίες για περιπέτεια, το οποίο θα διευθύνει με συνέπεια. Οι ιστορίες θα γεννηθούν αναπόφευκτα από τη στιγμή που οι παίκτες αρχίσουν να αλληλεπιδρούν με το σκηνικό αυτό, καθώς το εξερευνούν αναζητώντας πλούτο και φήμη.

Μπορεί ο διαιτητής να μην είναι συγγραφέας, αυτό όμως δεν σημαίνει ότι δεν μοιράζονται και κάποια κοινά: η ικανότητα να πλάθει κανείς ενδιαφέροντα περιβάλλοντα και χαρακτήρες, η καλή χρήση της γλώσσας, η παραστατικότητα στις περιγραφές, και γενικά μία ζωηρή φαντασία, είναι σπουδαία αβαντάζ και για έναν διαιτητή.

Ο διαιτητής δεν είναι διασκεδαστής

Ο διαιτητής δεν είναι υπηρέτης ή διασκεδαστής των παικτών, αλλά συμμετέχει και ο ίδιος στο παιχνίδι με σκοπό να διασκεδάσει. Δεν είναι απαραίτητο από τον διαιτητή να αναλάβει το βάρος της ψυχαγωγίας των πάντων –ας αρκестεί στο να κάνει σωστά τη δουλειά του.

Οι αρχάριοι διαιτητές μπαίνουν συχνά στον πειρασμό να επεμβαίνουν, εκβιάζοντας τα γεγονότα με σκοπό να κάνουν παιχνίδι «πιο ενδιαφέρον». Ο σκοπός τους μπορεί να είναι καλοπροαίρετος και να έχει πρόσκαιρα αποτελέσματα, σπάνια όμως η τακτική αυτή είναι ωφέλιμη για το παιχνίδι σε βάθος χρόνου, καθώς υποσκάπτει τη συνέπειά του. Το παιχνίδι θα έχει ενδιαφέρον έτσι κι αλλιώς, με το ρυθμό του ιδανικά να καθορίζεται από τους ίδιους τους παίκτες.

Διαχείριση του χρόνου του διαιτητή

Ο διαιτητής, καλό είναι να μην αναλώνεται σε χρονοβόρες ανάλυσεις ή περίπλοκα συστήματα: σε πολλές περιπτώσεις κάτι τέτοιο απλά δεν αξίζει τον κόπο. Όταν υπάρχει αμφιβολία για κάτι, συχνά η καλύτερη λύση είναι το «το αφήνουμε σε μια ζαριά και πάμε παρακάτω».

Οι συνέπειες της κακής διαιτησίας

Σε γενικές γραμμές, όταν ένας διαιτητής είναι ασυνεπής ή άδικος στις κρίσεις του, όταν είναι εύκολα χειριζόμενος από τους παίκτες του ή προσπαθεί ο ίδιος να τους χειριστεί, το παιχνίδι χάνει την πειστικότητα και το νόημά του, καταντώντας αδιάφορο για όλους. Το χειρότερο που μπορεί να συμβεί στο παιχνίδι είναι να φαντάζει ξεχαρβαλωμένο, μάταιο κι ανούσιο.

Η αποτελεσματική διαιτησία

Όπως θα εξακριβώσει και ο κάθε διαιτητής μετά από λίγες παρτίδες, η αποτελεσματική διαιτησία είναι περισσότερο τέχνη παρά επιστήμη, υπό την έννοια του ότι δεν μπορεί να επιτευχθεί με μια ξερή, μηχανιστική εφαρμογή των κανόνων. Ο διαιτητής καλείται να επιστρατεύσει διάθεση για αυτοσχεδιασμό, διαίσθηση, μαεστρία και πρωτοβουλία στον τρόπο που θα χειριστεί το παιχνίδι.

Αν ο διαιτητής κάνει τη δουλειά του με αρκετή επιτυχία, θα δημιουργηθεί ένα κλίμα τέτοιο που θα προδιαθέτει τους παίκτες να σκέφτονται τα γεγονότα του φανταστικού πεδίου σε όρους πραγματικότητας. Αυτό θα κάνει την εμπειρία του παιχνιδιού πολύ πιο έντονη και ζωντανή στη φαντασία των συμμετεχόντων.

Διαιτησία ειδικών περιπτώσεων

Σκοτάδι, φωτισμός και όραση

Σε υπόγειες τοποθεσίες, όπως σε λαβύρινθους και σπηλιές, μια από της πιο σημαντικές προκλήσεις είναι το πυκνό σκοτάδι. Ο διαιτητής δεν θα πρέπει να ξεχνά αυτόν τον παράγοντα, που εκτός απ' το ότι είναι σημαντικός στην έκβαση μιας περιπέτειας δημιουργεί και τις κατάλληλες προϋποθέσεις για μυστήρια και αγωνιώδη ατμόσφαιρα.

Σε συνθήκες μάχης, αν κάποιος τυφλωθεί ή βρεθεί σε απόλυτο σκοτάδι, θα έχει -2 στις επιθέσεις του, ενώ οι επιθέσεις εναντίον του θα τροποποιούνται με +2.

Πυρσοί και η χρήση τους

Σε γενικές γραμμές οι πυρσοί καίνε για περίπου **μία ώρα** (6 κύκλους εξερεύνησης), προσφέροντας αρκετό φως για να βλέπει κανείς σε απόσταση μέχρι και **12 μέτρων**.

Ένας άλλος τρόπος να ελέγχεται ο χρόνος ζωής ενός πυρσού, είναι με ζαριά στο τέλος κάθε κύκλου εξερεύνησης: ο κάθε αναμμένος πυρσός έχει 1 στις 6 πιθανότητα να εξαντληθεί.

Οι πυρσοί μπορούν να αναφλεχθούν χρησιμοποιώντας ένα σερ τσακμακιού. Εν μέσω μάχης αυτό απαιτεί έναν γύρο και πετυχαίνει 2 στις 6 φορές.

Ισχυροί άνεμοι μπορούν να σβήσουν τους πυρσούς. Σε περίπτωση που ένας πυρσός πέσει κάτω, έχει σε κάθε γύρο 2 στις 6 πιθανότητες να σβήσει.

Τα περισσότερα τέρατα μπορούν να διακρίνουν το φως του πυρσού στο σκοτάδι. Συνεπώς, μια κομπανία που κινείται με αναμμένο πυρσό και φαίνεται από μακριά, δύσκολα θα αιφνιδιασει τους εχθρούς της.

Σκοτάδι και τέρατα στους λαβυρίνθους

Τα περισσότερα από τα τέρατα, και ειδικά αυτά που συχνάζουν σε υπόγεια και ανήλιαγα μέρη, έχουν προσαρμοστεί στο σκοτεινό περιβάλλον των λαβυρίνθων και δεν έχουν πρόβλημα όρασης. Εξαιρεση αποτελούν φυσικά οι άνθρωποι (απελάτες, αγριάνθρωποι, τυχοδιώκτες κτλ.), οι οποίοι όταν συναντηθούν σε κάποιο υπόγειο σκηνικό υποτίθεται πως έχουν φροντίσει για τον απαραίτητο φωτισμό έχοντας μαζί τους πυρσούς.

Αθόρυβη και συγκαλυμμένη κίνηση

Συχνά οι χαρακτήρες θέλουν να κινηθούν αθόρυβα ή συγκαλυμμένα για να αποφύγουν κάποιον κίνδυνο. Αυτό επιτυγχάνεται με σωστή προετοιμασία: σβήσιμο του πυρσού και κίνηση στο σκοτάδι, χρήση αθόρυβων μαλακών υποδημάτων, αποφυγή χρήσης μεταλλικών θωρακίσεων ή αντικειμένων που προκαλούν θόρυβο στην κίνηση, κτλ.

Αν ο διαιτητής θεωρεί πως, παρ' όλα αυτά, υπάρχει πιθανότητα ο χαρακτήρας να εντοπιστεί, μπορεί να χρησιμοποιήσει κάποια ζαριά, πιθανότητας που θα κρίνει ο ίδιος. Η πιθανότητα εντοπισμού θα εξαρτάται από το περιβάλλον, την αρματωσιά του χαρακτήρα, τα γνωρίσματά του, το διαθέσιμο φως, το είδος και

το πλήθος των πλασμάτων που προσπαθεί κανείς να αποφύγει κτλ.

Ένας χρήσιμος γενικός κανόνας για την αθόρυβη κίνηση είναι ο εξής: οι πιθανότητες σε ένα ζάρι του να αποτύχει κανείς να κινηθεί αθόρυβα, είναι ίσες με τη θωράκισή του. Έτσι, ένας χαρακτήρας με ζάβα και σκούτα θα προκαλέσει θόρυβο 3 στις 6 φορές. Το εύχρηστο σκουτάρι εξαιρείται από αυτόν τον υπολογισμό. Ο τύπος του εδάφους, η βλάστηση, η γενική φασαρία στην περιοχή κτλ. μπορούν να τροποποιήσουν αυτή τη ζαριά.

Οι πολυμήχανοι μπορούν, πετυχαίνοντας μια ζαριά τεχνάσματος, να κινηθούν τελείως αθόρυβα ανεξαρτήτως των συνθηκών. Αυτό φυσικά, είναι σπουδαίο πλεονέκτημα όταν κινούνται ύπουλα.

Αντίληψη θορύβων

Οι προσεκτικοί τυχοδιώκτες, όπως είναι λογικό, συχνά αφουγκράζονται πριν ανοίξουν μια άγνωστη πόρτα σε κάποιον επικίνδυνο λαβύρινθο. Αν ο χώρος περιέχει κάτι που είναι πιθανό να κάνει οποιονδήποτε θόρυβο, τότε ο διαιτητής δίνει μια λογική πιθανότητα στο ζάρι, να ακουστεί. Ας ορίσουμε ότι ένας άνθρωπος που έχει στήσει αυτί, έχει κατά βάση πιθανότητα 1 στις 6 να εντοπίσει κάποιον θόρυβο. Όσοι χαρακτήρες και να έχουν στήσει αυτί, ο διαιτητής θα ρίξει μία και μοναδική ζαριά η οποία αντιπροσωπεύει την πιθανότητα πρόκλησης θορύβου.

Ο διαιτητής δεν θα πρέπει να ξεχνά ότι η διαδικασία αυτή δεν είναι στιγμιαία, αλλά απαιτεί τουλάχιστον 3 λεπτά.



Καταδίωξη

Το αποτέλεσμα μιας καταδίωξης κρίνεται από διάφορους παράγοντες, με κυριότερο την σχετική ταχύτητα των πλασμάτων που εμπλέκονται. Θεωρείται ότι όλοι οι άνθρωποι έχουν πάνω κάτω την ίδια ταχύτητα, οπότε πλεονεκτεί συνήθως αυτός που δεν επιβαρύνεται από πανοπλία ή άλλο φορτίο, αυτός που είναι πιο ξεκούραστος, που διαθέτει μεγαλύτερη αντοχή, κτλ. Σε περιπτώσεις που ο διαιτητής είναι αβέβαιος, μπορεί να συμβουλευτεί κάποια ζαριά.

Λεπτομερέστερα συστήματα για την καταδίωξη και την διαφυγή στην ερημιά και στους λαβυρίνθους μπορούν να βρεθούν στα αντίστοιχα κεφάλαια (VI και VII).

Πτώση από ύψος

Η πτώση από μεγάλο ύψος είναι συχνός κίνδυνος για τους τυχοδιώκτες που εξερευνούν άγριους τόπους και ερείπια.

Ο διαιτητής μπορεί να κρίνει πως οι πτώσεις προκαλούν συγκεκριμένους τραυματισμούς και σπασίματα, αλλά είναι μάλλον πιο βολικό να χρησιμοποιηθεί το σύστημα των πόντων αντοχής.

Σε γενικές γραμμές προκαλείται **ένα ζάρι ζημιάς για κάθε 3 μέτρα πτώσης**. Η επιφάνεια πρόσκρουσης επίσης επηρεάζει τη ζημιά, προσδίδοντας τροποποίηση σε κάθε ζάρι που θα ριχθεί.

Ζημιά από πτώσεις

Ύψος (μέτρα)	Ζάρια ζημιάς	Επιφάνεια	Τροπ. ζημιάς
3	1	Νερό	-2
6	2	Αμμώδης ή με βλάστηση	-1
9	3	Επίπεδη, συμπαγής	-
12	4	Ανώμαλη, συμπαγής	+1
15	5	Κοφτερά βράχια	+2
18	6	Λόγγες	+3
21	7		
...	...		

Θανατηφόρα δηλητήρια

Ορισμένα τέρατα διαθέτουν επιθέσεις που εκχύουν δηλητήριο. Κατά κανόνα, το δηλητήριο των τεράτων θεωρείται θανατηφόρο και το θύμα θα πεθάνει μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα αν χυθεί η ζαριά αποφυγής.

Άλλα, πιο ασθενή ή μικρής δόσης δηλητήρια, δρουν πιο αργά και επιφέρουν το θάνατο μέσα σε 10 με 60 λεπτά από τη στιγμή που θα εισέλθει στο κυκλοφορικό σύστημα του θύματος. Επιπλέον εκχύσεις δηλητηρίου μειώνουν αυτόν το χρόνο κάθε φορά στο μισό.

Τυχόν ξόρκια ίασης δηλητηρίων ή αντίδοτα που θα χορηγηθούν έγκαιρα μπορούν να σώσουν το θύμα πριν πεθάνει. Ακόμα και στα δηλητήρια που δρουν άμεσα, αν χορηγηθεί κατάλληλο αντίδοτο εντός λίγων δευτερολέπτων (μέχρι και τον επόμενο γύρο μάχης), το θύμα μπορεί να σωθεί.

Κολύμπι και πνιγμός

- Η ταχύτητα κολύμβησης υπολογίζεται στο 1/5 της κανονικής ταχύτητας του χαρακτήρα.
- Κάποιοι που επιβαρύνονται με 20 λιθάρια η περισσότερο, θα βυθιστεί.
- Ένας μέσος άνθρωπος, έχοντας 10 κράση, μπορεί να κρατήσει την ανάσα του για περίπου 2 λεπτά. Για κάθε 2 πόντους πάνω από το 10, προστίθεται κι ένα λεπτό. Κάποιος με κράση 6 ή λιγότερο, κρατά την ανάσα του μόνο 1 λεπτό πριν χάσει τις αισθήσεις του.

Χάσιμο επιπέδων

Ορισμένα νέρτερα τέρατα, όπως τα στοιχειά και οι βρυκόλακες, διαθέτουν επιθέσεις που κάνουν τα θύματά τους να χάσουν επίπεδα.

Σ' αυτές τις περιπτώσεις, για κάθε επίπεδο που χάνεται, ο χαρακτήρας ρίχνει εκ νέου τα ζάρια αντοχής του χρησιμοποιώντας αυτά του χαμηλότερου επιπέδου. Σε κάθε περίπτωση θα έχει

τουλάχιστον έναν πόντο αντοχής λιγότερο από πριν. Η ζημιά που έχει δεχτεί ο χαρακτήρας βέβαια, διατηρείται, και αφαιρείται από το νέο σύνολο.

Η φήμη του χαρακτήρα μειώνεται, έτσι ώστε να βρίσκεται στο μέσο της διαδρομής μεταξύ της φήμης που χρειάζεται το νέο, χαμηλότερο επίπεδο, και αυτής που χρειάζεται το επόμενο.

Αν κάποιος χάσει όλα του τα επίπεδα, πεθαίνει και σε κάποιες περιπτώσεις μετατρέπεται και ο ίδιος σε νεότερο όν. Αν δεν αναφέρεται κάτι άλλο, αυτό συμβαίνει στις επόμενες 1-3 μέρες.

Επιθέσεις που περιορίζουν

Σε επιθέσεις που περιορίζουν το θύμα τους, όπως αυτή του γιγάντιου όφι, του αρκόγλαυκου, επιθέσεις με πλοκάμια κτλ, είναι συχνά κρίσιμο να καθοριστεί αν τα χέρια του θύματος έχουν περιοριστεί ή αν μπορεί να τα χρησιμοποιήσει, ενδεχομένως για να επιτεθεί. Αυτό μπορεί να καθοριστεί με τον πίνακα:

d6	Περιορισμός
1-2	Και τα δύο χέρια είναι περιορισμένα
3	Το αριστερό χέρι είναι ελεύθερο
4	Το δεξί χέρι είναι ελεύθερο
5-6	Και τα δύο χέρια είναι ελεύθερα

Σε κάθε περίπτωση, οι επιθέσεις που εκτελεί κάποιος υπό περιορισμό γίνονται με -1 στη ζαριά μάχης.

Εκφωνητής και χαρτογράφος

Όταν οι παίκτες είναι πολλοί σε αριθμό, ο συντονισμός τους και η συνεννόησή τους με τον διαιτητή μπορούν να γίνουν δύσκολα. Σ' αυτή τη περίπτωση, θα μπορούσε να ανατεθεί σε έναν από τους παίκτες ο ρόλος του *εκφωνητή*. Η δουλειά του εκφωνητή είναι να επικοινωνεί καθαρά και συγκροτημένα στον διαιτητή τι αποφασίζει να κάνει κάθε φορά η ομάδα.

Ένας άλλος ρόλος που για λόγους ευκολίας είναι καλό να επωμιστεί ένας από τους παίκτες, είναι αυτός του *χαρτογράφου*. Ο χαρτογράφος φροντίζει να αποτυπώνει με μολύβι και χαρτί τις περιοχές του λαβυρίνθου όπως τις περιγράφει ο διαιτητής, έτσι ώστε η ομάδα να μπορεί να προσανατολιστεί επιτυχώς χωρίς να χάσει το δρόμο της.

Χρήση ζαριών για την κρίση αβέβαιων καταστάσεων

Τα ζάρια είναι ένα πολύτιμο εργαλείο στα χέρια του διαιτητή, καθώς βοηθούν στην αμερόληπτη κρίση αβέβαιων καταστάσεων και προσφέρουν στατιστική συνέπεια, ενώ συγχρόνως κάνουν το παιχνίδι απρόβλεπτο και ενδιαφέρον. Πέρα από τη συστηματοποιημένη χρήση τους στους διάφορους μηχανισμούς του παιχνιδιού, όπως στη μάχη ή τις ζαριές αποφυγής, τα ζάρια μπορούν να χρησιμοποιηθούν και όπου αλλού τα χρειαστεί ο διαιτητής. Εδώ περιγράφονται μερικές από τις συνηθέστερες περιπτώσεις στις οποίες επιστρατεύονται ζαριές, όπως και οδηγίες για το πώς ο διαιτητής θα ορίσει τις παραμέτρους τους.

Ζαριές πιθανοτήτων

Όταν ο διαιτητής δεν έχει αρκετές πληροφορίες για να αποφασίσει σχετικά με μια απρόοπτη, άγνωστη κατάσταση ή λεπτομέρεια, μπορεί να καταφύγει σε μια *ζαριά ελέγχου πιθανότητας*.

Παραδείγματα:

*Υπάρχει κάποια σπηλιά στην περιοχή χρήσιμη για καταφύγιο;
Κι αν υπάρχει, μήπως ήδη κατοικείται από ληστές ή κάποιο θηρίο;*

Το πιο δίκαιο είναι να ορίσει ο διαιτητής μια πιθανότητα για το αν ισχύει το καθένα από τα παραπάνω, και να αφήσει τα ζάρια να αποφασίσουν. Φυσικά, οι πιθανότητες της κάθε ζαριάς που θα οριστεί θα βασιστούν σε πληροφορίες που ήδη διαθέτει ο διαιτητής. Στην προκειμένη, τέτοιες πληροφορίες είναι το φυσικό τοπίο της περιοχής, το πόσο επικίνδυνη και απομακρυσμένη είναι η περιοχή αυτή, το τι τέρατα δρουν εκεί κτλ.

Τέτοιου είδους ζαριές δεν συνηθίζονται σε παιχνίδια όπου ο διαιτητής είναι περισσότερος «αφηγητής» ή «σκηνοθέτης» και βοηθά ή δυσκολεύει αδιόρατα τους χαρακτήρες ανάλογα με το πλάνο του. Στα χέρια όμως ενός διαιτητή που δεν φοβάται να αφήσει τους παίκτες να χαράξουν το δικό τους δρόμο στο παιχνίδι, οι ζαριές πιθανότητας είναι πολύ χρήσιμες.

Ζαριές απόκλισης

Σε περιπτώσεις που ο διαιτητής θέλει να αφήσει την τύχη να καθορίσει κάποια άγνωστη λεπτομέρεια του παιχνιδιού που αφορά ένταση ή μέγεθος, μπορεί να ρίξει δυο ζάρια: το 7 καταδεικνύει το πιο συνηθισμένο και αναμενόμενο αποτέλεσμα, ενώ μεγαλύτεροι ή μικρότεροι αριθμοί το κάνουν να αποκλίνει θετικά ή αρνητικά.

Παραδείγματα περιπτώσεων οι οποίες μπορούν να καθοριστούν με τη βοήθεια μιας ζαριάς απόκλισης είναι: οι καιρικές συνθήκες που επικρατούν (θερμοκρασία, ορατότητα, υγρασία κτλ.), η τιμή κάποιου αντικειμένου στο παζάρι, το μέγεθος ενός δέντρου ή βράχου, η ορμητικότητα ενός ρέματος, το πλήθος του κόσμου που υπάρχει στο πανδοχείο, κτλ.

Παράδειγμα: «Πόσο ισχυρή είναι η φρουρά του κάστρου;» Αν η ζαριά φέρει 8, τότε θα είναι λίγο ισχυρότερη από το αναμενόμενο. Αν φέρει 3, τότε θα είναι ολιγάριθμη και ελλιπώς εξοπλισμένη.

Ζαριές για την κρίση δράσεων με αβέβαια αποτελέσματα

Μια άλλη περίπτωση στην οποία χρησιμοποιούνται ζάρια είναι όταν κάποιος χαρακτήρας θέλει να επιχειρήσει κάτι το οποίο ενέχει αξιοσημείωτο ρίσκο αποτυχίας. Σε τέτοιες περιπτώσεις ο διαιτητής μπορεί να ζητήσει από τον παίκτη μία ζαριά. Για να ορίσει την πιθανότητα επιτυχίας θα λάβει υπόψιν του τη γενική κατάσταση, τα γνωρίσματα των χαρακτήρων που εμπλέκονται, το ρόλο, τον εξοπλισμό, το υπόβαθρό τους, κτλ.

Η ζαριά αυτή δεν αντιπροσωπεύει απαραίτητα την «επίδοση» του χαρακτήρα, αλλά αφορά κάθε ασαφή ή αστάθμητο παράγοντα που δημιουργεί αβεβαιότητα σχετικά με την κατάσταση.

Πρέπει να σημειωθεί ότι σε αντίθεση με αρκετά παιχνίδια στα οποία οι ζαριές επιτυχίας/αποτυχίας είναι πλήρως

μηχανοποιημένες, κεντρικές στο παιχνίδι και αποτελούν ρουτίνα, στο K&K χρησιμοποιούνται πολύ πιο σπάνια. Τέτοιες ζαριές θα χρειαστούν μονάχα όταν δεν υπάρχει άλλος τρόπος να κριθεί αποτελεσματικά μια κατάσταση και όταν ο παράγοντας της τύχης/χάους παίζει όντως σημαντικό ρόλο. Για παράδειγμα, αν κάποιος θελήσει να ψάξει ένα δωμάτιο δεν θα το κάνει με κάποια ζαριά, αλλά περιγράφοντας απλά στον διαιτητή το πού ακριβώς ψάχνει. Ομοίως, κάποιος που θέλει να σκαρφαλώσει σε ένα δέντρο, υπό κανονικές συνθήκες δεν χρειάζεται να ρίξει ζαρία. Ας υποθέσουμε όμως, πως ο ίδιος χαρακτήρας καταδιώκεται από κάποιο θηρίο, και είναι *αβέβαιο* το αν θα προλάβει να σκαρφαλώσει έγκαιρα. Σ' αυτή την περίπτωση ο διαιτητής μπορεί να ζητήσει μια ζαριά για να απαντηθεί το ερώτημα που έχει προκύψει.

Γενικά προτείνεται να **ανακοινώνεται ρητά στον παίκτη η πιθανότητα επιτυχίας** αυτού που επιχειρεί, προτού ριχθεί το ζάρι. Αυτό βοηθά στο να επιτευχθεί αλληλοκατανόηση όσον αφορά το μέγεθος του ρίσκου, να λυθούν παρεξηγήσεις και να γίνουν οι απαραίτητες διευκρινήσεις.

Βοηθητικοί πίνακες πιθανοτήτων

Οι πίνακες που ακολουθούν θα βοηθήσουν τον διαιτητή να επιλέξει μια ζαριά που ανταποκρίνεται στην πιθανότητα που χρειάζεται κάθε φορά. Ο διαιτητής θα αποφασίσει για την πιθανότητα «ζυγιάζοντας» την κατάσταση όσο καλύτερα μπορεί, σύμφωνα με τη λογική και τη διαίσθησή του.

Συνήθως μια ζαριά σε ένα ζάρι είναι αρκετή, αλλά για μεγαλύτερη λεπτομέρεια ή πιο ακραίες πιθανότητες, μπορούν να χρησιμοποιηθούν δύο ζάρια.

Ζαριές με ένα ζάρι

d6	%	Κλάσμα	Περιγραφή
1	16,67	1/6	Απίθανο
1-2	33,33	1/3	Δύσκολο
1-3	50	1/2	Αβέβαιο
1-4	66,67	2/3	Πιθανό
1-5	83,33	5/6	Πολύ πιθανό
1-6	100	1/1	Σίγουρο

Ζαριές με δύο ζάρια

Περισσότερο ή ίσο σε 2d6	%	Συγκεκριμένος αριθμός σε 2d6	%
2+	100	2	2,78
3+	97,22	3	5,56
4+	91,67	4	8,33
5+	83,33	5	11,11
6+	72,22	6	13,89
7+	58,33	7	16,67
8+	41,67	8	13,89
9+	27,78	9	11,11
10+	16,67	10	8,33
11+	8,33	11	5,56
12	2,78	12	2,78

Οι πίνακες αυτοί αναφέρονται σε εξάεδρα ζάρια. Μια άλλη επιλογή που βολεύει αρκετούς διαιτητές είναι η χρήση των *εκατοσταίων ζαριών*. Με αυτά, απλά ορίζει κανείς μια πιθανότητα % η οποία επιβεβαιώνεται όταν τα ζάρια φέρουν ίσο ή λιγότερο.

Δοκιμασίες και άθλοι

Όσον αφορά τις πιθανότητες επιτυχίας σε ριψοκίνδυνες δράσεις των χαρακτήρων, παρατίθεται και μια άλλη, πιο τυποποιημένη μέθοδος, βασισμένη στα αριθμημένα γνωρίσματα.

Στον πίνακα που ακολουθεί δίνονται πιθανότητες επιτυχίας για *δοκιμασίες* και *άθλους*, ανάλογα με την τιμή του γνωρίσματος που είναι το πιο σχετικό με την κατάσταση. Τέτοιες ζαριές συνηθίζονται περισσότερο σε κατορθώματα δύναμης, δεξιότητας ή κράσης που επιχειρούν οι χαρακτήρες.

Ζαριές δοκιμασιών και άθλων

Τιμή γνωρίσματος	Δοκιμασία (1d6)	%	Άθλος (2d6)	%
3-6	1	16,67	-	-
7-8	1-2	33,33	12	2,78
9-12	1-2	33,33	11	5,56
13-14	1-2	33,33	11+	8,33
15-16	1-3	50	10+	16,67
17	1-4	66,67	9+	27,78
18	1-5	83,33	8+	41,67

Δοκιμασία: Για δύσκολες πράξεις που δοκιμάζουν τις ικανότητες ενός καθημερινού ανθρώπου: πήδημα μεγάλου χαντακιού, σκαρφάλωμα κατακόρυφου τοίχου, άνοιγμα μιας σφηνωμένης πόρτας.

Άθλος: Για σχεδόν ακατόρθωτες πράξεις που δυσκολεύουν ακόμα και τους καλύτερους: πήδημα χαράδρας, σκαρφάλωμα τοίχου με ένα σακί γεμάτο νομίσματα, λύγισμα σιδερένιας μπάρας.

Παραγωγή τυχαίων αριθμών με εξάεδρα

Μπορεί κανείς με δύο εξάεδρα ζάρια να παράγει μεγαλύτερο εύρος ισοπίθανων αποτελεσμάτων. Αυτό επιτυγχάνεται ρίχνοντας μαζί με το βασικό ζάρι ένα δεύτερο, άλλου χρώματος. Το αποτέλεσμα του ζαριού αυτού θα προσθέσει μια τιμή στο πρώτο, σύμφωνα με τον πίνακα.

Επιθυμούμενο Εύρος	Δεύτερο Ζάρι					
	1	2	3	4	5	6
1-12	-	-	-	+6	+6	+6
1-18	-	-	+6	+6	+12	+12
1-36	-	+6	+12	+18	+24	+30

Παράδειγμα: Θέλουμε να παράγουμε έναν αριθμό από το 1 ως το 36. Ρίχνουμε δυο ζάρια. Το πρώτο φέρνει 1 και το δεύτερο 3. Σύμφωνα με τον πίνακα έχουμε 1+12 = 13.

Παράδειγμα διεξαγωγής παιχνιδιού

Εδώ θα παρουσιαστεί, υπό τη μορφή διαλόγου, ένα παράδειγμα διαιτησίας μιας τυπικής εξόρμησης σε λαβύρινθο. Ο τρόπος συνεννόησης και διαιτησίας που παρουσιάζεται εδώ είναι αυτός που ο γράφων και η ομάδα του βρίσκουν αποτελεσματικό. Η κάθε ομάδα βέβαια θα κάνει τις δικές τις συμβάσεις, όπως κι ο κάθε διαιτητής θα καταλήξει στο προσωπικό του στυλ διαιτησίας. Το σημαντικό είναι η διαιτησία να είναι δίκαια και αντικειμενική, αναδεικνύοντας έτσι την βαρύτητα των επιλογών των παικτών.

Η κομπανία, έτοιμη κι εξοπλισμένη, ετοιμάζεται να εξερευνήσει το πρώτο βάθος του λαβυρίνθου του Γεξ. Αποτελείται από τους εξής χαρακτήρες:

ΛΥΤΩΡ, δυνατός μισθοφόρος
ΟΓΚΜΑ το θηρίο, δυνατή χειρωνακτας
ΚΥΝΩΨ ο μάγος, σοφός δαιμονολόγος
ΧΑΛΙΑΒΑ, πολυμήχανος τσαρλατάνος

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: Στέκεστε στο ξέφωτο με τους μονόλιθους. Είναι αργά το απόγευμα και το μέρος είναι σκιερό. Μπροστά σας είναι ο πεσμένος μεγάλιθος, και κοντά στη βάση του οι σκάλες που οδηγούν στα σκοτάδια του Γεξ.

ΧΑΛΙΑΒΑ: Ωραία. Ανάβω έναν πυρσό και μπουκάρουμε.

ΚΥΝΩΨ: Περίμενε ανόητε! Πρέπει πρώτα να κρύψουμε το α-λογο. Δεν θυμάσαι τι έγινε την άλλη φορά στη Διαβολότρυπα;

ΛΥΤΩΡ: Πόσο πυκνό είναι το δάσος εδώ γύρω;

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: (Δεν είναι σίγουρος γι' αυτή την πληροφορία, και την καθορίζει με μια ζαριά απόκλισης. Ρίχνει δυο ζάρια και φέρνει 10). Το δάσος είναι πυκνό. Όχι αδιαπέραστο, αλλά πυκνό. Βελανιδιές και πλάτανοι, όπως και αρκετοί θάμνοι.

ΛΥΤΩΡ: Ωραία, εύκολα μπορούμε να το κρύψουμε σε κάποιο σημείο με φυλλωσιές και θάμνους ώστε να μη φαίνεται από απόσταση.

ΚΥΝΩΨ: Και καλύτερα όχι κοντά στο μονοπάτι, αλλά προς τ' ανατολικά. Επίσης ξεφορτώστε πρώτα τα σακιά, τα σκοινιά και τα φλασκιά του εύφλεκτου λαδιού.

Λίγα λεπτά αργότερα η κομπανία είναι έτοιμη να κατέλθει στο λαβύρινθο. Οι παίκτες μοιράζονται το βάρος των προμηθειών και δηλώνουν το πώς παρατάσσονται: μπροστά μπαίνει ο Λύτωρ και η Όγκμα που είναι θωρακισμένοι, έχοντας ετοιμάσει τις ασπίδες και τα όπλα τους. Κατά πόδας ο Χαλιάβα, κρατώντας ψηλά τον αναμμένο πυρσό. Οπισθοφυλακή ο σοφός Κύνωψ με το δόρυ του σε ετοιμότητα.

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: Ο διάδρομος με τα σκαλιά κατηφορίζει ένα, δύο, τρία, τέσσερα τετράγωνα ανατολικά, κι έπειτα φαίνεται ν'

ανοίγει σ' έναν ευρύτερο χώρο. Μέχρι εκεί περίπου φωτίζει και ο πυρσός σας.

Ο παίκτης που έχει επωμιστεί το καθήκον του χαρτογράφου συμπληρώνει τα 4 τετράγωνα (αντιστοιχούν σε 12 μέτρα) του διαδρόμου στο τετραγωνισμένο χαρτί.

ΛΥΤΩΡ: Πλησιάζουμε προσεκτικά το δωμάτιο αλλά χωρίς να μπορούμε μέσα. Φαίνεται κάτι περίεργο στο πάτωμα ή τους τοίχους εκεί κοντά;

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: Τίποτα περίεργο. Οι τοίχοι είναι χτισμένοι με πλίνθους και το πάτωμα είναι πλακόστρωτο. Το μέρος μοιάζει πολύ παλιό, τα πλακάκια μπροστά στην είσοδο είναι ραγισμένα.

ΚΥΝΩΨ: Για περίμενε, ραγισμένα; Κάντε πίσω. Περνάω μπροστά και πιέζω με την κάτω άκρη του δόρατός μου όλα τα πλακάκια που βρίσκονται κοντά στο κατώφλι. Φυσικά προσπαθώ να κρατήσω τον κύκλο μου όσο πιο μακριά μπορώ.

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: Τοκ! Τοκ! Τόκ! ...κλικ!

ΚΥΝΩΨ: Χμ...

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: Όσο το σκέφτεσαι ένα μεγάλο τετράγωνο κομμάτι γρανίτη πέφτει με δύναμη και σπάει το δόρυ σου στα δυο! Η ηχώ του κρότου αντηχεί στα βάθη του λαβυρίνθου.

Ο διαιτητής ρίχνει κρυφά ένα ζάρι, ελέγχοντας για τυχαία συμπλοκή, καθώς ο θόρυβος μπορεί να τράβηξε την προσοχή κάποιου τέρατος. Το αποτέλεσμα της ζαριάς είναι θετικό. Ο διαιτητής αποφασίζει ότι τα τέρατα θα φτάσουν στο σημείο σε λίγα λεπτά, καθώς άκουσαν τον ήχο από απόσταση.

ΛΥΤΩΡ: Το τούβλο έχει φράξει την είσοδο;

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: Όχι, δεν είναι τόσο μεγάλο. Ίσως ένα μέτρο σε ύψος.

ΧΑΛΙΑΒΑ: Μάλιστα. Πλησιάζω με τον πυρσό και ρίχνω μια ματιά μέσα, χωρίς να μπω.

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: Είναι ένα τετράγωνο δωμάτιο 3 x 3 τετράγωνα. Στις τέσσερις γωνίες του, πάνω σε βάθρα, υπάρχουν τέσσερα αγάλματα που μοιάζουν με αμαζόνες πολεμίστριες, σε φυσικό μέγεθος. Όλα τα αγάλματα έχουν τα κεφάλια τους σπασμένα. Ένα από τα κεφάλια φαίνεται να είναι πεταμένο κάπου στη μέση του δωματίου.

Εκτός από τη δυτική είσοδο, όπου βρίσκεστε, υπάρχουν τρία ακόμη περάσματα, ένα στο κέντρο κάθε τοίχου. Στο βόρειο φαίνονται σκαλιά που κατηφορίζουν. Στο βάθος του νότιου περάσματος φαίνεται ένα θαμπό γαλάζιο φως. Ο διάδρομος πέρα από το ανατολικό πέραςμα χάνεται στο σκοτάδι. Όλα είναι προς το παρόν ήσυχα.

Χ. Περιπέτεια και Διαιτησία

Η ομάδα μπαίνει στο δωμάτιο με προσοχή και περιεργάζεται τα αγάλματα. Ρωτάνε για διευκρινήσεις σχετικά με το υλικό τους, για το αν φαίνονται για κανονικά αγάλματα ή αν μοιάζουν με προϊόν μαγείας πετρώματος, εξετάζουν το σπασμένο κεφάλι.

ΧΑΛΙΑΒΑ: Λοιπόν, θέλω να πάρω το μαρμάρينو κεφάλι και να το τοποθετήσω πάνω στο λαϊμό του κοντινότερου αγάλματος.

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: Του βορειοδυτικού.

ΧΑΛΙΑΒΑ: Ναι. Σοφέ, κράτα λιγάκι τον πυρσό να σκαρφαλώσω.

Ο διαιτητής κρίνει πως τα τέρατα της τυχαίας συμπλοκής καταφτάνουν. Καθορίζει το είδος και το πλήθος τους, όπως και την κατεύθυνση από την οποία θα έρθουν. Έπειτα, ρίχνει ένα ζάρι για να ελέγξει την πιθανότητα αιφνιδιασμού των παικτών (2 στις 6), οι οποίοι φαίνονται απασχολημένοι με τα αγάλματα. Οι παίκτες αιφνιδιάζονται.

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: Χαλιάβα, καθώς σκαρφαλώνεις στο βάθρο αντιλαμβάνεσαι με την άκρη του ματιού σου κίνηση κοντά στο νότιο πέρασμα. Είναι μια γιγάντια αράχνη, και πλησιάζει (ρίχνει ένα ζάρι) τον Κύνωπα. Γυρίζοντας βλέπεις ότι και μια δεύτερη είναι ήδη μέσα στο θάλαμο και είναι έτοιμη να χιμήξει (ζάρι) ...στην Όγκμα.

ΟΓΚΜΑ: Σκατά!

ΚΥΝΩΨ: Φευ! Πόσο γιγάντιες είναι οι γιγάντιες αράχνες;

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: Μεγάλες σαν τσομπανόσκυλα.

Ο διαιτητής ρίχνει ζάρια για τις επιθέσεις των τεράτων.

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: Όγκμα, η αράχνη ρίχνεται πάνω σου και προσπαθεί να σε δαγκώσει, αλλά η θωράκισή σου σε προστατεύει. Την απωθείς με την ασπίδα σου. Η δεύτερη κινείται προς τον Κύνωπα, που μόλις και μετά βίας αποφεύγει το δάγκωμα. Πείτε μου τι προτίθεστε να κάνετε.

ΛΥΤΩΡ: Ρίχνομαι να βοηθήσω τον σοφό! Κρατάω ήδη το απελατίκι μου.

ΚΥΝΩΨ: Ωραίος! Εγώ δεν επιτίθεμαι, απλά επικεντρώνομαι στο να αποφύγω το δάγκωμα. Προσπαθώ να κρατήσω την αράχνη σε απόσταση με τον αναμμένο πυρσό. Όταν έρθει ο Λύτωρ για να με καλύψει θα οπισθοχωρήσω και θα κρυφτώ πίσω από το άγαλμα!

ΟΓΚΜΑ: Εγώ θα πελεκίσω τη δικιά μου!

ΧΑΛΙΑΒΑ: Γαμώτο. Είμαι ανεβασμένος στο βάθρο του αγάλματος, σωστά;

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: Ναι, με το μαρμάρينو κεφάλι στα χέρια σου.

ΧΑΛΙΑΒΑ: Ποια αράχνη βρίσκεται πιο κοντά μου;

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: Αυτή που πολεμά η Όγκμα. Περίπου τρία μέτρα από σένα.

ΧΑΛΙΑΒΑ: Χμ... Θα σηκώσω το κεφάλι του αγάλματος ψηλά και θα το πετάξω στην αράχνη με δύναμη.

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: Είναι βαρύ, και αν το πετάξεις κατ' αυτόν τον τρόπο υπολογίζεις πως θα της κάνεις καλή ζημιά. Καταλαβαίνεις όμως πως υπάρχει ένα μικρό ρίσκο να χτυπήσεις την Όγκμα, ε;

ΧΑΛΙΑΒΑ: Δεν ανησυχώ. Αντέχει.

Ο διαιτητής ρίχνει ζάρια για να καθορίσει την πρωτοβουλία: 5 για την κομπανία, 5 και για τα τέρατα: όλες οι επιθέσεις θα επιλυθούν ταυτόχρονα.

Ο διαιτητής κρίνει πως η αράχνη που επιτέθηκε στον Κύνωπα θα πρέπει να περάσει έναν έλεγχο ηθικού προκειμένου να του επιτεθεί, καθώς ο μάγος την τρομάζει με τον αναμμένο πυρσό. Όντως, η αράχνη φαίνεται να κινείται διστακτικά δεξιά κι αριστερά προσπαθώντας να βρει ευκαιρία να ορμίσει, αλλά προς το παρόν δεν το κάνει. Ο Λύτωρ ρίχνεται πάνω της και εκτελεί την επίθεσή του πετυχαίνοντας ένα καλοζυγιασμένο χτύπημα με το απελατίκι. Η κοιλιά της αράχνης σκίζεται και αρχίζει να αιμορραγεί ζουμιά.

Η μάχη συνεχίζεται με την Όγκμα να επιχειρεί μια επίθεση με το τσεκούρι της, η αράχνη όμως ελίσσεται με ταχύτητα και τη δαγκώνει στο γόνατο για 1 πόντο. Την ίδια στιγμή το μαρμάρينو κεφάλι που εκτοξεύει ο Χαλιάβα χτυπά το τέρας και το καταστρέφει ακαριαία!

Ο γύρος τελειώνει, κι ο διαιτητής ρωτάει τις προθέσεις των παικτών για τον επόμενο. Έπειτα ρίχνει τα ζάρια πρωτοβουλίας, και κερδίζει η αράχνη που απέμεινε.

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: Η τραυματισμένη αράχνη που έμεινε μόνη της υποχωρεί τρομαγμένη και χάνεται στο νότιο πέρασμα αφήνοντας πίσω της πιτσιλιές από μαύρα ζουμιά.

Α! Παραλίγο να το ξεχάσω! Όγκμα, το δάγκωμα ήταν δηλητηριώδες: ρίξε μια ζαριά αποφυγής. Το δηλητήριο δεν είναι τόσο ισχυρό οπότε κερδίζεις +1. Επιπλέον, καθώς είσαι δυνατή, κερδίζεις και +1 στην αποφυγή σου ενάντια σε δηλητήρια. Άρα από 9+ χρειάζεσαι 7+ στα ζάρια.

ΟΓΚΜΑ: (Παίρνει τα ζάρια και τα ρίχνει). Τέσσερα.

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: Όγκμα, νιώθεις τη γλώσσα σου να μουδιάζει. Μετά ανατριχιάζεις από ένα ξαφνικό ρίγος και τα γόνατά σου λύνονται. Σκοτάδι.

ΟΓΚΜΑ: Σκατά.

ΧΑΛΙΑΒΑ: Τυφλώθηκε;

ΚΥΝΩΨ: Είναι νεκρή ηλίθιε!

ΧΑΛΙΑΒΑ: Σ' αυτή την περίπτωση ψάχνω τις τσέπες και το σακίδιό της.

ΠΑΙΚΤΗΣ ΤΗΣ ΟΓΚΜΑ: (Στραβοκοιτάει τον παίκτη του Χαλιάβα, και ξεκινά να ρίχνει ζάρια για καινούριο χαρακτήρα).

Η κομπανία τοποθετεί τελικά το κεφάλι στο άγαλμα, αλλά χωρίς φανερό αποτέλεσμα. Δεν δέχονται να φύγουν με άδεια χέρια από το Γεξ, κι έτσι αποφασίζουν ομόφωνα να συνεχίσουν την εξερεύνηση.

ΛΥΤΩΡ: Λοιπόν, για να δούμε. Στα βόρεια έχει κατηφορικές σκάλες, που ίσως οδηγούν σε μεγαλύτερο βάθος. Στα νότια έχει το λιγότερο μία νευριασμένη αράχνη κι αυτή η γαλάζια λάμψη δεν μου αρέσει. Προτείνω να δοκιμάσουμε το ανατολικό πέρασμα.

Ο Κύνωψ και ο Χαλιάβα συμφωνούν.

ΧΑΛΙΑΒΑ: Προχωράω μπροστά μαζί με τον πολεμιστή, ξίφος και σκουτάρι ανά χείρας. Από πίσω μας ο Κύνωψ με το φως.

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: Μπαίνετε στον ανατολικό διάδρομο. Τέσσερα τετράγωνα πιο πέρα φαίνεται μια διακλάδωση προς τα βορειοδυτικά. Πλησιάζοντας τη διακλάδωση βλέπετε πως ο διάδρομος συνεχίζει για τρία ακόμη τετράγωνα ανατολικά, και τελειώνει σε μια βαριά ξύλινη πόρτα. Είναι κλειστή.

Οι παίκτες συμπληρώνουν το χάρτη τους όσο καλύτερα μπορούν. Έπειτα ακολουθεί μια σύντομη σύσκεψη για το πώς θα κινηθούν. Ο Λύτωρ τελικά ανακοινώνει:

ΛΥΤΩΡ: Αν όλα φαίνονται εντάξει πλησιάζω και ελέγχω τη διακλάδωση. Ο Κύνωψ θα προσέχει πίσω μας. Ο Χαλιάβα θα εξετάσει την πόρτα.

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: Η διακλάδωση φαίνεται να συνεχίζει βορειοδυτικά όσο φτάνει το φως σας. Φαίνεται επίσης να έχει μια ελαφριά ανηφορική κλίση.

Ο Χαλιάβα πλησιάζει την πόρτα. Ακριβώς από πάνω υπάρχει μια σκαλιστή επιγραφή στην αρχαϊκή. Είναι περίπου είκοσι λέξεις.

ΧΑΛΙΑΒΑ: Ξέρει κανείς αρχαϊκή;

ΛΥΤΩΡ: Ήξερε η Όγκμα.

ΧΑΛΙΑΒΑ: Χμφ. Καλά. Στήνω αυτί.

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: Αφουγκράζεσαι για τρία λεπτά. (Ο διαιτητής ρίχνει κρυφά ένα ζάρι). Όλα είναι ήσυχα.

ΧΑΛΙΑΒΑ: Προσπαθώ να ανοίξω την πόρτα.

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: Δεν κινείται. Φαίνεται πως είναι κλειδωμένη.

ΚΥΝΩΨ: Προσπάθησε να την ξεκλειδώσεις. Ίσως μας φανεί χρήσιμη, έχω μαζί μου και μια περγαμηνή *Κρατήματος Πύλης*.

ΧΑΛΙΑΒΑ: Εντάξει, βγάζω τα εργαλεία μου κι αρχίζω.

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: Αυτό θα σου πάρει λίγα λεπτά. Ρίξε μια ζαριά τεχνάσματος. Οι υπόλοιποι τι κάνετε;

ΛΥΤΩΡ: Απλά είμαστε σε επιφυλακή. Δεν θέλουμε να αιφνιδιαστούμε πάλι.

Ο διαιτητής ελέγχει για τυχαία συμπλοκή αφού πέρασαν περίπου 10 λεπτά και συμπληρώθηκε ένας κύκλος εξερεύνησης. Αρνητικό.

ΧΑΛΙΑΒΑ: (Ρίχνει ζαριά τεχνάσματος) Χα! 2! Τσι-κλικ! Ανοίγω προσεκτικά την πόρτα.

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: Η πόρτα σέρνεται με θόρυβο στο δάπεδο καθώς τη σπρώχνεις. Αποκαλύπτεται ένα μέρος που μοιάζει με ταφικός θάλαμος. Είναι ένα μακρόστενο δωμάτιο τρία τετράγωνα πλάτος και πέντε βάθος, προς τα ανατολικά. Οι τοίχοι είναι καλυμμένοι με ξεθωριασμένες τοιχογραφίες που απεικονίζουν σκοτεινές μορφές χωρίς χαρακτηριστικά, ενώ κατά μήκος του θαλάμου υπάρχουν διακοσμημένες πέτρινες σαρκοφάγοι, τρεις στη βόρεια και τρεις στη νότια πλευρά. Το τέλος του θαλάμου ίσα που φαίνεται στο σκοτάδι. Εκεί, ακουμπισμένη στον τοίχο, στέκεται όρθια μια θεόρατη σαρκοφάγος που φτάνει σχεδόν ως το ταβάνι, τρία μέτρα ψηλά. Στην πρόσοψη φαίνεται μια σκαλιστή μορφή. Δεν διακρίνετε λεπτομέρειες από τέτοια απόσταση, αλλά τα μάτια της μορφής φαίνεται να πυρώνουν σα ρουμπίνια στο φως του πυρσού. Δεν φαίνεται κάποια άλλη έξοδος.

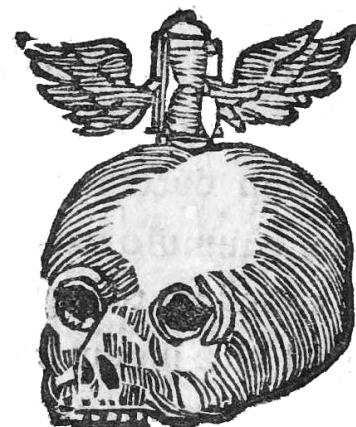
ΚΥΝΩΨ: Διάβολε! Κλείστε γρήγορα την πόρτα!

ΛΥΤΩΡ: Μην είσαι χέστης ρε μαλάκα! Τώρα που βρήκαμε θησαυρό κώλωσες;

ΧΑΛΙΑΒΑ: Μπαίνουμε!

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: (Αποτυγχάνει να κρύψει ένα σαρδόνιο χαμόγελο).

Το παιχνίδι συνεχίζεται κατ' αυτόν τον τρόπο, μέχρι η κομπανία να βγει από το λαβύρινθο ή να ξεκληριστεί εκεί.



ΧΙ. Παράρτημα



Εδώ βρίσκονται διάφορες χρήσιμες πληροφορίες, ιδέες, επιλογές, βοηθήματα, πίνακες, λίστες, εργαλεία και συμπληρωματικοί κανόνες που μπορεί ο διαιτητής να συμπεριλάβει στο χρονικό του ή να χρησιμοποιήσει κατά βούληση.

Το υλικό του παραρτήματος τοποθετήθηκε ξεχωριστά, όχι γιατί είναι λιγότερο χρήσιμο ή σημαντικό, αλλά για να διευκολυνθεί η αναζήτηση ανάμεσα στους βασικούς κανόνες του παιχνιδιού. Ο διαιτητής θα βρει εδώ πολλά βολικά εργαλεία που λογικά θα δουν συχνή χρήση, όπως αυτά που αφορούν τη δημιουργία περιεχομένου για το χρονικό.

Π1 - Επιλογές κανόνων

Για τον διαιτητή που ξέρει τη δουλειά του, *όλοι* οι κανόνες του βιβλίου είναι προαιρετικοί. Εδώ δίνονται απλά μερικές προτάσεις προς αντικατάσταση ή επαύξηση στους κανόνες που έχουν ήδη παρουσιαστεί.

Κρίσιμα χτυπήματα και αδέξιες επιθέσεις

Όταν κάποιος φέρει στη ζαριά μάχης εξάρες, τότε καταφέρνει ένα κρίσιμο χτύπημα: η επίθεση αυτή θα κάνει αυτόματα τη

μέγιστη δυνατή ζημιά. Εναλλακτικά, μπορεί να ρίχνεται ένα επιπλέον ζάρι ζημιάς.

Αντίστοιχα, μια ζαριά μάχης που θα φέρει άσσους, θα μπορούσε να θεωρείται αδέξια επίθεση. Οι αδέξιες επιθέσεις αφήνουν άνοιγμα στον αντίπαλο, χαρίζοντάς του έτσι μια άμεση ευκαιριακή αντεπίθεση.

Προειδοποιούμε πως οι κανόνες αυτοί κάνουν το παιχνίδι ακόμα πιο απρόβλεπτο και θανατηφόρο. Τα αποτελέσματά τους στους παίκτες μπορούν να μετριαστούν με τους κανόνες για τα πολεμικά κράνη.

Κράνη

Οι κανόνες αυτοί αφορούν τους χαρακτήρες των παικτών που φορούν κράνη. Σε περίπτωση που χρησιμοποιούνται κανόνες για κρίσιμα χτυπήματα, τότε τα κράνη απλά τα ακυρώνουν.

Εναλλακτικά: Όταν κάποιος που φορά κράνος δεχτεί στη μάχη μια ζαριά ζημιάς που θα φέρει 6, υποθέτουμε πως υπάρχει πιθανότητα να τραυματιστεί στο κεφάλι. Το κράνος, έχει σ' αυτή την περίπτωση 2 στις 6 πιθανότητες να ακυρώσει το ζάρι ζημιάς. Τα κράνη δεν θα προστατεύουν από την επιπλέον ζημιά, όπως αυτή που προκαλείται από βαριά ή μαγικά όπλα ή από χτυπήματα τεράτων που προκαλούν περισσότερο από ένα ζάρι ζημιάς: η αυτή η ζημιά περνά κανονικά.

Τραυματισμός και αναισθησία

Με αυτόν τον κανόνα οι χαρακτήρες σκοτώνονται ακαριαία μόνο, αν το αποφασιστικό χτύπημα μειώσει τους πόντους αντοχής τους στους -2. Διαφορετικά, αν δηλαδή το θύμα έχει πέσει σε αντοχή 0 ή -1, δέχεται ένα τραύμα που το βγάζει εκτός μάχης χωρίς όμως να το σκοτώσει. Αν μέσα σε 10 λεπτά το θύμα δεχτεί βοήθεια, όπως δέσιμο των πληγών του ή μαγική ίαση, θα επιβιώσει έχοντας 1 πόντο αντοχής, θα είναι όμως πολύ αδύναμο και ανίκανο για μάχη, εκτέλεση ξορκιών και κάθε είδους κοπιώδους σωματικής δραστηριότητας.

Ένας χαρακτήρας που τραυματίστηκε κατ' αυτό τον τρόπο και διασώθηκε, θα ανακτήσει τις αισθήσεις του μέσα σε 10 με 60 λεπτά. Για να ανακτήσει όμως πλήρως τις δυνάμεις του και να είναι ξανά ικανός για περιπέτεια, θα πρέπει να αναρρώσει για μία ολόκληρη εβδομάδα.

Μάχη με δύο όπλα

Η μάχη με ένα όπλο σε κάθε χέρι δεν ήταν ποτέ μια διαδεδομένη τεχνική, καθώς δεν προσφέρει αρκετά οφέλη σε σχέση με τη χρήση μιας ασπίδας ή ενός εξειδικευμένου δίχειρου όπλου. Αν παρ' όλα αυτά κάποιος θελήσει να πολεμά με δυο κανονικά όπλα ταυτόχρονα, μπορεί να του επιτραπεί, όταν χτυπά, να ρίχνει δύο ζαριές ζημιών κρατώντας την καλύτερη. Σε περίπτωση που τα όπλα που κρατά είναι διαφορετικά (αν, για παράδειγμα, το ένα είναι μαγικό), το όπλο στο δευτερεύον χέρι θα χρησιμοποιείται 2 στις 6 φορές.

Κβαντικοί πόντοι αντοχής

Με αυτό το σύστημα οι μέγιστοι πόντοι αντοχής των χαρακτήρων δεν είναι γνωστοί και σταθεροί, αλλά ξαναρίχνονται στα ζάρια εκ νέου σε κάθε περιπέτεια. Συγκεκριμένα:

Οι πόντοι αντοχής ενός χαρακτήρα θα καθορίζονται μονάχα **όταν δεχτεί το πρώτο χτύπημα ή τραυματισμό** κατά τη διάρκεια μιας περιπέτειας. Όταν συμβεί αυτό, τα ζάρια αντοχής ρίχνονται και αθροίζονται κανονικά, δίνοντας το μέγιστο των πόντων αντοχής του χαρακτήρα γι' αυτή την περιπέτεια. Ο αριθμός αυτός θα ισχύει μέχρι και ο χαρακτήρας να επιστρέψει πίσω στον πολιτισμό. Περνώντας εκεί τουλάχιστον μία μέρα ξεκούρασης οι πόντοι αντοχής του ακυρώνονται. Η αντοχή του χαρακτήρα θα υπολογιστεί εκ νέου με τον ίδιο τρόπο, εφόσον δεχτεί κάποιο χτύπημα στην επόμενη του περιπέτεια.

Αν κάποιος χαρακτήρας επέστρεψε από την περιπέτεια έχοντας χάσει τους μισούς ή περισσότερους από τους πόντους αντοχής του, θεωρούμε πως είναι τραυματισμένος. Ένας τραυματίας θα πρέπει να αναρρώσει για τουλάχιστον μία εβδομάδα, διαφορετικά την επόμενη φορά που θα ρίξει τα ζάρια για να καθορίσει τους πόντους αντοχής του, θα έχει μόνο τους μισούς.

Οι χαρακτήρες που τραυματίστηκαν βαριά (βλ. Τραυματισμός κι αναισθησία, λίγο πιο πάνω) δεν έχουν παρά έναν μοναδικό πόντο αντοχής. Θα χρειαστούν μία εβδομάδα ανάρρωσης ώστε να διαθέτουν το 50% των πόντων αντοχής τους όπως οι ελαφρά τραυματίες, και μία δεύτερη εβδομάδα για να ανακτήσουν πλήρως τις δυνάμεις τους.

Μη τυχαία επιλογή υποβάθρου

Ο τυπικός τρόπος καθορισμού του υποβάθρου των χαρακτήρων είναι τυχαία ανά ρόλο, με χρήση του πίνακα που βρίσκεται στο πρώτο κεφάλαιο. Ο τρόπος αυτός προτείνεται ως πιο απρόβλεπτος και ενδιαφέρων. Ταιριάζει εξάλλου και με την γενική φιλοσοφία όσον αφορά τη δημιουργία χαρακτήρων: τα ζάρια μας τον συστήνουν, εμείς τον ανακαλύπτουμε στο παιχνίδι.

Σε περίπτωση πάντως που ο διαιτητής και οι παίκτες προτιμούν η επιλογή του υποβάθρου να μην είναι τόσο τυχαία, μπορεί να ριχτεί στα ζάρια μονάχα η κοινωνική τάξη του χαρακτήρα, κι έπειτα να επιλεγεί από τη λίστα ένα υπόβαθρο αυτής της τάξης ή κάποιας κατώτερης. Η λίστα των πιθανών υποβάθρων δεν εξαντλείται φυσικά στον πίνακα, αλλά στην ευρηματικότητα και τη φαντασία των συμμετεχόντων.

Καθορισμός κοινωνικής τάξης χαρακτήρα

2d6	Κοινωνική τάξη
2-7	Πληβείος
8-10	Επαγγελματίας
11-12	Άρχοντας

Πίνακας υποβάθρων ανά κοινωνική τάξη

Πληβείος (Πλ)	Επαγγελματίας (Επ)	Άρχοντας (Αρ)
Αγρότης	Δολοφόνος	Ευγενής
Απελάτης	Έμπορος	Προνοιάριος
Βάρβαρος	Εξορκιστής	Λόγιος
Ερημίτης	Θεραπευτής	Στρατιωτικός*
Ζητιάνος	Ιερέας	
Κλέφτης	Μισθοφόρος	
Κυνηγός	Ναυτικός	
Ληστής	Στρατιωτικός	
Μοναχός	Τεχνίτης	
Νομάς	Τροβαδούρος	
Ξυλοκόπος		
Πειρατής		
Πόρνη		
Σαμάνος		
Σκλάβος		
Τραμπούκος		
Τσαρλατάνος		
Τυμβωρύχος		
Χειρώνακτας		
Ψαράς		

*Με το βαθμό του κόμης.



Προαιρετικός πίνακας τροποποιήσεων ένοπλης μάχης

Αυτός ο κανόνας μεταβάλλει την αποτελεσματικότητα κάθε όπλου ενάντια στα διαφορετικά είδη θωρακίσεων. Οι θετικές τιμές ευνοούν τον επιτιθέμενο διευκολύνοντας τη ζαριά μάχης. Ισχύει για περιπτώσεις στις οποίες αντιπαρατίθενται όπλα με συμβατικές θωρακίσεις. Εάν κάποιο όπλο ή θωράκιση δεν υπάρχει στον πίνακα, μπορεί να χρησιμοποιηθεί μια παραπλήσια καταχώριση.

Όπλο	Χωρ	Δερ	Καβ	Λωρ	Ζάβ	Κλι
Εγχειρίδιο				-1	-1	-2
Μάχαιρα		+1			-1	-1
Ράβδος / Ρόπαλο		-1	-1	-1	-1	-2
Τσεκούρι	+1	+1			-1	-1
Δόρυ / Ακόντιο				-1		-1
Απελατίκι		-1	-1	+1	+1	
Σαλίβα	-1	-1	-1	+1	+1	
Ξίφος		+1				
Σπάθη		+1	+1			-1
Πέλεκυς	-1	+1	+1			
Δορυδρέπανο	+1	+1		+1		
Λογχοπέλεκυς	-1	+1			+1	+1
Ρομφαία		+1	+1	+1	+1	+1
Φαλξ	+1	+1	+1			
Σφύρα	-1	-1	-1		+1	+1
Νύχια και δόντια						
Σφενδόνη		-1		-1	-1	-2
Τόξο					+1	-1
Τζάγγρα		+1	+1	+1	+1	+1



Ακίνητοποίηση και εξουδετέρωση

Σε κάποιες συμπλοκές, μία πλευρά που υπερτερεί σημαντικά σε αριθμό ή δύναμη, μπορεί να θελήσει να επιβληθεί τους αντιπάλους της χρησιμοποιώντας αυτό το πλεονέκτημα, κατακλύζοντας τους και εξουδετερώνοντάς τους. Προτείνεται ένα σύστημα ως οδηγός για την κρίση τέτοιων καταστάσεων:

ΖΑ επιτιθέμενων προς ΖΑ αμυνόμενου*	2d6	%
8:1 ή περισσότερο	3+	97,22
7:1	4+	91,67
6:1	5+	83,33
5:1	6+	72,22
4:1	7+	58,33
3:1	8+	41,67
2:1	9+	27,78
1:1	10+	16,67
1:2	11+	8,33
1:3 ή λιγότερο	12+	2,78

*Εάν δεν συμπληρωθεί το κλάσμα, στρογγυλοποιείται πάντα προς την κάτω κατηγορία.

Στον πίνακα δίνεται η ζαριά που χρειάζεται να φέρουν σε ένα γύρο μάχης ένας ή περισσότεροι (μέχρι και έξι) επιτιθέμενοι για να εξουδετερώσουν έναν αμυνόμενο μαχητή, ανάλογα με τα συνολικά ζάρια αντοχής που διαθέτουν. Ένας μαχητής με εξαιρετική ρώμη μετρά ένα ζάρι αντοχής περισσότερο, ενώ κάποιος με ελλιπή ρώμη ένα λιγότερο (με ελάχιστον το ½).

- Καθώς οι επιτιθέμενοι ορμάνε άοπλοι για πάλη, αν ο αμυνόμενος είναι οπλισμένος κερδίζει αυτόματα την πρωτοβουλία και εκτελεί μια επίθεση (με +1 καθώς οι εχθροί δεν διαθέτουν όπλο). Αν κάποιος χτυπηθεί, δεν συμμετέχει στην προσπάθεια εξουδετέρωσης.
- Αν η ζαριά ακίνητοποίησης αποτύχει, αυτό σημαίνει ότι ο αμυνόμενος κατάφερε να απωθήσει και να αποφύγει τους αντιπάλους του αυτόν το γύρο: κερδίζει μία ακόμη επίθεση εναντίον τους.
- Αν εμπλακούν σύμμαχοι του αμυνόμενου για να πολεμήσουν τους επιτιθέμενους, ο καθένας μπορεί να αποσπάσει σε μάχη εκ του συστάδην έναν από αυτούς. Η πρωτοβουλία εναντίον τους επίσης κερδίζεται αυτόματα όπως και δίδεται +1 στη ζαριά μάχης (καθώς ο παλαιστής αποσπάται από την άμυνά του).
- Σε γενικές γραμμές, ο διαιτητής πρέπει να κρίνει αν η εξουδετέρωση είναι δυνατή. Συνήθως η πλευρά που επιχειρεί να εξουδετερώσει χρειάζεται να έχει περίπου ίδιο ή περισσότερο βάρος από τον αντίπαλο. Για παράδειγμα ένας ή δύο κόβαλοι δεν έχουν πιθανότητες να ακίνητοποιήσουν έναν πολεμιστή που έχει τριπλάσιο βάρος από τον καθένα τους. Άλλα πλάσματα ίσως διαθέτουν κάποιο πλεονέκτημα σε τέτοιες καταστάσεις. Για παράδειγμα, ο διαιτητής μπορεί να κρίνει πως οι εξάχειρες μετράνε τα διπλάσια ζάρια στην πάλη.
- Αν κάποιος εξουδετερωθεί από τουλάχιστον 2 αντιπάλους, τότε μπορούν στο τέλος του επόμενου γύρου να τον σκοτώσουν χωρίς δυσκολία εφόσον αφεθούν απερίσπαστοι.

- Αν κάποιος έχει εξουδετερωθεί από έναν μόνο αντίπαλο, μπορεί από τον επόμενο γύρο να επιχειρήσει να απελευθερωθεί. Κανονικά έχει 2 στις 6 πιθανότητες (αν οι παλαιστές έχουν παρόμοια ρώμη). Αν όμως αυτό το ζάρι φέρει 5 ή 6, ο επιτιθέμενος μπορεί να τον βγάλει «knock out» με κάποιο βίαιο χτύπημα, πνιγμό κτλ.

Παράδειγμα: Ο Φωχρίας ο Κόκκινος (δυνατός 2^{ου} επιπέδου, με 2 ζάρια αντοχής) αντιμετωπίζει μια συμμορία από έξι τελώνια (1 ζάρι το καθένα). Η μαγική του ασπίδα και η βαριά του θωράκιση τον καθιστούν επικίνδυνο στη μάχη, κι έτσι οι εχθροί του αποφασίζουν να τον ακινητοποιήσουν ορμώντας κατά πάνω του. Ο διαιτητής επιτρέπει πρώτα στον Φωχρία μία επίθεση με το ξίφος, η οποία τραυματίζει ένα τελώνι (το οποίο δεν θα συμμετέχει στην απόπειρα ακινητοποίησης). Στη συνέχεια υπολογίζονται τα ζάρια αντοχής κάθε πλευράς. Τα τέρατα διαθέτουν συνολικά 5, ενώ ο Φωχρίας 3 (2 από τα ζάρια αντοχής, +1 από την εξαιρετική του ρώμη). Η αναλογία στρογγυλοποιείται στο 1:1 οπότε οι εχθροί του χρειάζονται 10+ σε δυο ζάρια για να τον ακινητοποιήσουν. Ο διαιτητής ρίχνει και φέρνει 10: μια γροθιά ζαλίζει στιγμιαία τον Φωχρία και τα τελώνια τον πιάνουν χειροπόδαρα και τον ρίχνουν στο έδαφος ποδοπατώντας τον. Στον επόμενο γύρο, ένα τελώνι του βγάζει το κράνος, τραβάει πίσω το κεφάλι απ' τα μαλλιά και του κόβει το λαιμό με το μαχαίρι του.

Θλιβεροί σκατόφλωροι

Το Κ&Κ είναι ένα δύσκολο παιχνίδι φτιαγμένο για σκληρούς φλώρους και –ιδιαίτερα στα μικρά επίπεδα– ο θάνατος караδοκεί σε κάθε βήμα. Το *ολοψόφι* (αγγλιστί: *Total Party Kill*) είναι πάντοτε μια πιθανότητα.

Για πολλούς παίκτες είναι αυτός ακριβώς ο κίνδυνος που κάνει τα πρώτα επίπεδα το αγαπημένο τους κομμάτι του παιχνιδιού, καθώς τους κρατά σε εγρήγορση και κινητοποιεί την ευρηματικότητά τους. Υπάρχουν όμως και κάποιοι *θλιβεροί σκατόφλωροι* που απλά το βρίσκουν απογοητευτικό. Να μερικές προτάσεις για το πώς να κάνετε το παιχνίδι λιγότερο θανατηφόρο αν είστε *θλιβεροί σκατόφλωροι*:

- **Περισσότεροι πόντοι αντοχής στο 1^ο επίπεδο** για τους χαρακτήρες. Αυτό μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους. Ο πιο απλός είναι να δοθούν οι μέγιστοι δυνατοί πόντοι αντοχής στους νέους χαρακτήρες.
- **Ζαριά αποφυγής θανάτου:** Όταν κάποιος χαρακτήρας δέχεται αποφασιστικό χτύπημα που θα μειώσει την αντοχή του στο 0 ή λιγότερο, ρίχνει ένα ζάρι: σκοτώνεται ακαριαία μόνο φέρνοντας 1. Διαφορετικά, ακολουθούνται οι κανόνες περί *τραυματισμού και αναισθησίας* που παρουσιάστηκαν προηγουμένως.



Εναλλακτικά κρίσιμα χτυπήματα ένοπλης μάχης

Αυτοί οι κανόνες κάνουν τη μάχη πιο απρόβλεπτη και αιματηρή. Εδώ, τα κρίσιμα χτυπήματα επιτυγχάνονται **με διπλή ζαριά που χτυπάει**. Κάποιες φορές τα αποτελέσματα των χτυπημάτων ποικίλουν ανάλογα με τον τύπο του όπλου που χρησιμοποιείται.

Όπου τα παρακάτω αποτελέσματα δεν στέκουν λογικά, (πχ. σε νεότερους ή τέρατα περίεργης φύσης ή ανατομίας) τότε αγνοούνται. Κατά την κρίση του διαιτητή, ο πίνακας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ακόμα και σε περιπτώσεις που τα φυσικά όπλα κάποιου θηρίου λειτουργούν παρόμοια με κάποιο συνηθισμένο όπλο (για παράδειγμα ένα μακρύ διατρητικό κέρατο).

2d6	Αποτέλεσμα
2	Αναισθητοποίηση Προκαλείται ζημιά κανονικά. Ο αντίπαλος δέχεται χτύπημα στο κεφάλι που, αν δεν είναι αποφασιστικό, τον αναισθητοποιεί για τόσους γύρους όσους φέρει το ζάρι ζημιάς.
3	Διαμελισμός Προκαλεί +1 ζάρι ζημιάς. Ένα τυχαίο άκρο του χαρακτήρα κόβεται ή αχρηστεύεται μόνιμα. Γιατρεύεται μόνο με μαγεία.
4	Τραυματισμός ποδιού (αριστερό ή δεξί) Προκαλείται ζημιά κανονικά Ο χαρακτήρας πέφτει στο έδαφος και δεν μπορεί παρά να συρθεί. Οι επιθέσεις του γίνονται με -1, ενώ οι επιθέσεις εναντίον του με +1. Το τραύμα γιατρεύεται με μαγική ίαση ή με ξεκούραση μιας εβδομάδας. Τραυματισμός χεριού (αριστερό ή δεξί). Το χέρι έχει χτυπηθεί άσχημα και είναι προς το παρόν άχρηστο. Γιατρεύεται με μαγική ίαση ή με ξεκούραση μιας εβδομάδας.
6	Σπάσιμο όπλου ή ασπίδας αντιπάλου Προκαλείται ζημιά κανονικά. Μεταλλικά όπλα όπως σπαθιά, απελατίκια και μεταλλικές ασπίδες σπάνε με 1-2 σε ένα ζάρι. Τσεκούρια, ρόπαλα και ξύλινες ασπίδες με 1-4, δόρατα με 1-5. Τα διατρητικά όπλα δεν μπορούν να σπάσουν άλλα όπλα, ενώ τα τσεκούρια αυξάνουν κατά 1 τις πιθανότητές τους. Τα <i>μαγικά</i> όπλα είναι κατά 1 πιο δύσκολο να σπάσουν, ενώ τα <i>κρατερά</i> κατά 2.
7	Ευκαιρία Προκαλείται ζημιά κανονικά. Δίνεται ευκαιρία για μία ακόμα επίθεση εναντίον του αντιπάλου.
8	Ρίξιμο αντιπάλου Προκαλείται ζημιά κανονικά. Αφού χτυπηθεί, ο αντίπαλος πέφτει από το χτύπημα ή από τρικλοποδιά, κτλ. Χάνει τον επόμενο γύρο του προκειμένου να σηκωθεί, ενώ οι επιθέσεις εναντίον του γίνονται με +1. Όσο βρίσκεται πεσμένος κάτω επιτίθεται με -1.
9	Χτύπημα στο στήθος <u>Όπλα που τρυπούν (λόγχες, σπαθιά, βέλη κτλ):</u> Προκαλούν +1 ζάρι ζημιάς και σε περίπτωση αποφασιστικού χτυπήματος άμεσος θάνατος από διάτρηση καρδιάς. <u>Ελαστικά όπλα:</u> Προκαλούν σπάσιμο πλευρών: ο αντίπαλος πολεμά με -1 λόγω φριχτών πόνων.
10	Χτύπημα στο στομάχι <u>Όπλα που κόβουν ή έχουν γάντζους:</u> Προκαλούν +1 ζάρι ζημιάς. Με αποφασιστικό χτύπημα: ξεντέριασμα, που οδηγεί σε αναπόφευκτο θάνατο. <u>Ελαστικά όπλα:</u> Ο χαρακτήρας διπλώνεται πονώντας φριχτά. Χάνει τον επόμενο γύρο του, κατά τον οποίο οι επιθέσεις εναντίον του θα έχουν +1. <u>Διατρητικά όπλα:</u> Καρφώνονται στην πληγή: το θύμα πολεμά με -1 μέχρι το όπλο να τραβηχτεί από το τραύμα (από τον επόμενο γύρο), οπότε και δέχεται ένα ακόμα ζάρι ζημιάς.
11	Χτύπημα στο κεφάλι ή το πρόσωπο Προκαλεί +1 ζάρι ζημιάς, εκτός και αν το θύμα φορά κράνος. <u>Ελαστικά όπλα:</u> Σε περίπτωση αποφασιστικού χτυπήματος, σπάνε το κρανίο και χύνουν έξω τα μυαλά –άμεσος θάνατος. <u>Όπλα με αιχμές:</u> 50% πιθανότητα ο αντίπαλος να χάσει ένα μάτι. Πολεμά με -1 μέχρι να γιατρευτεί με μαγεία αναγέννησης.
12	Χτύπημα στο λαιμό Προκαλεί +1 ζάρι ζημιάς. <u>Ελαστικά όπλα:</u> Αδρανοποιούν τον χαρακτήρα για ένα γύρο στον οποίο οι επιθέσεις εναντίον του έχουν +1. <u>Όπλα με κόψη:</u> Σε περίπτωση αποφασιστικού χτυπήματος κόβουν το λαιμό: ο θάνατος είναι αναπόφευκτος.

Π2 - Επικράτεια και Πόλεμος

Ένας τρόπος να συνεχίσει το παιχνίδι ένας χαρακτήρας που θα φτάσει σε υψηλό επίπεδο (από το 9^ο και πάνω), είναι η εδραίωση μιας επικράτειας επικεντρωμένης σε κάποιο κάστρο. Υποτίθεται ότι στο επίπεδο αυτό ο χαρακτήρας θα έχει συγκεντρώσει αρκετή φήμη ώστε να συσπειρώσει τους ακολούθους και την υποστήριξη που χρειάζεται ένα τέτοιο εγχείρημα. Ο παίκτης θα επωμιστεί το ρόλο του δεσπότη / δούκα / βασιλιά της περιοχής, αναλαμβάνοντας τη διοίκηση της επικράτειας και τη διεξαγωγή διπλωματίας και πολέμου με τις γειτονικές δυνάμεις.

Είναι φανερό ότι εδώ βρίσκεται ένα ολόκληρο επιπρόσθετο –εν δυνάμει– παιχνίδι. Ο διαιτητής μπορεί να εμβαθύνει όσο θεωρεί ωφέλιμο, είτε αρκούμενος στις βασικές οδηγίες που παρέχονται εδώ, είτε χρησιμοποιώντας διάφορους κανόνες και συστήματα από όποια πηγή τον βολεύει (wargames, tactical miniature games, grand strategy games) για να εμπλουτίσει την εμπειρία.

Πρέπει πάντως να σημειωθεί πως η διοίκηση επικρατειών και η διεξαγωγή πολέμου είναι θέματα τόσο σύνθετα, που μια αναλυτική και μηχανιστική προσέγγιση θα απαιτούσε τόμους και τόμους κανόνων και συστημάτων. Στα πλαίσια του παρόντος παιχνιδιού ταιριάζει περισσότερο μία πιο «διαισθητική» αντιμετώπιση που βασίζεται περισσότερο στον διαιτητή. Γι' αυτό το λόγο οι οδηγίες που ακολουθούν δεν θα πρέπει να αντιμετωπιστούν ως κανόνες με συστηματοποιημένη εφαρμογή, αλλά ως πληροφορίες που θα κατατοπίσουν τον διαιτητή σχετικά με τους διάφορους σημαντικούς παράγοντες που αφορούν τα θέματα που εξετάζονται.

Επικράτεια

Κάστρα και φρουρές

Εδραίωση επικράτειας

Για να εδραιωθεί μια επικράτεια, πρέπει πρώτα να βρεθεί μια κατάλληλη αδιεκδίκητη περιοχή στην ερημιά και να καθαριστεί από τέρατα και άλλες απειλές. Έπειτα, θα πρέπει να χτιστεί ένα κάστρο. Όταν το κάστρο κατασκευαστεί και επανδρωθεί, η επικράτεια θα μπορεί να φυλάσσεται με περιπολίες έτσι ώστε να διατηρείται ασφαλής από τέρατα σε ακτίνα έως και 20 χιλιομέτρων (2 εξαγώνων).

Ένας χαρακτήρας 9^{ου} επιπέδου έχει αποκτήσει αρκετή φήμη, ώστε εύκολα να συσπειρώσει γύρω του ακολούθους για την αρχική επάνδρωση του κάστρου. Από τη στιγμή που θα αρχίσει να κατασκευάζεται το φρούριο και μέσα σε έναν χρόνο, θα σχηματιστούν 1-4 μικροί οικισμοί, πληθυσμού 30-180 ατόμων ο καθένας.

Κατασκευή του κάστρου

Παρακάτω παρέχονται σχετικές λίστες και πληροφορίες που θα φανούν χρήσιμες στον διαιτητή.



Κτήρια και κόστος κατασκευής

Κατασκευή	Διαστάσεις (σε μέτρα)	Κόστος
Κτήριο, ξύλινο	Περίμετρος 40, ύψος 10	1.000
Κτήριο, πέτρινο	Περίμετρος 40, ύψος 10	2.000
Πυργίσκος	Διάμετρος 5, ύψος 10	3.000
Πύργος, στρογγυλός	Διάμετρος 20, ύψος 30	40.000
Πύργος, τετράγωνος	Βάση 20, ύψος 25	40.000
Τείχος	Μήκος 30, πλάτος 3, ύψος 5	2.500
Φρούριο πύλης	Μήκος 30	15.000

Άλλες κατασκευές

Κατασκευή	Κόστος
Καγκελόπορτα	10
Πόρτα, ξύλινη	5
Πόρτα, σιδερένια	15
Σκάλες, ξύλινες, 3μ	30
Σκάλες, πέτρινες, 3μ	50

Το κόστος σημειώνεται σε ασήμι και αφορά τα υλικά αλλά και την εργασία.

Ο χρόνος περαίωσης κάθε κατασκευής θεωρούμε πως είναι περίπου το 1/100 του κόστους της, σε ημέρες.

Συντήρηση του κάστρου

Αφού εδραιωθεί το κάστρο, θα πρέπει κάθε χρόνο να ξοδεύονται χρήματα για τη συντήρησή του, δηλαδή για τις επισκευές και τη μίσθωση εξειδικευμένου προσωπικού. Κάθε χρόνο απαιτείται για συντήρηση ασήμι ίσο με το 5% της συνολικής αξίας του κάστρου.

Επάνδρωση του κάστρου με στρατιώτες

Ο κεντρικός πύργος, όπως και κάθε κτήριο που χρησιμοποιείται ως στρατώνας, μπορεί να φιλοξενήσει έως και 50 στρατιώτες. Συνήθως οι στρατιώτες του κάστρου θα επιστρατεύονται από τον πληθυσμό της επικράτειας και θα πληρώνονται 2 αργυρά νομίσματα την ημέρα ή 60 το μήνα (το κόστος σίτισης συμπεριλαμβάνεται στο μισθό).

Το κόστος του οπλισμού θα πρέπει να το αναλάβει ο άρχοντας του κάστρου. Οι τιμές του εξοπλισμού θα είναι μειωμένες στο μισό εφόσον υπάρχουν οργανωμένοι σιδεράδες κάτω από τη δούλεψή του.

Μισθοφόροι

Οι μισθοφόροι θα απαιτούν συνήθως μισθό από 90 μέχρι και 300 αργυρά νομίσματα το μήνα έκαστος, ανάλογα με τον εξοπλισμό τους. Δεν αποκλείεται βέβαια να υπάρχουν και μισθοφόροι σπουδαίας φήμης και ικανότητας, που θα απαιτούν περισσότερα. Οι τιμές στον πίνακα δίνονται ενδεικτικά:

Τύποι μισθοφόρων

Τύπος	Μηνιαίος μισθός
Ψιλοί (ΨΛ)	90
Σκουτάτοι (ΣΚ)	150
Λογχοφόροι (ΛΧ)	150
Τοξότες (ΤΞ)	120
Καβαλάρηδες (ΚΒ)	210
Κατάφρακτοι (ΚΦ)	300
Ιπποτοξότες (ΙΤ)	240

Οι τιμές αυτές συμπεριλαμβάνουν και το κόστος σίτισης, και αφορούν συμβόλαια για τουλάχιστον ένα μήνα υπηρεσίας, και υπό κανονικές συνθήκες πολέμου. Όπως είναι φυσικό, οι καπετάνιοι μιας μισθοφορικής εταιρίας θα διαπραγματευτούν την αμοιβή τους και θα επιλέξουν τον εργοδότη τους με γνώμονα το συμφέρον τους, την αποστολή τους και τη διάρκεια της υπηρεσίας τους.

Πολιτοφυλακή

Υπό κανονικές συνθήκες θεωρούμε πως, πέρα από τη φρουρά, περίπου **το 1/5 του γενικού πληθυσμού** είναι ικανό να πολεμήσει σε περίπτωση ανάγκης. Η πολιτοφυλακή πολεμά σαν ελαφρύ πεζικό ή τοξότες, έχοντας όμως το μισό σθένος από αυτό ενός επαγγελματία στρατιώτη, όπως και χειρότερο ηθικό και πειθαρχία.

Οικονομία και διοίκηση

Φορολογία επικράτειας

Η συντήρηση κάστρου και στρατιάς απαιτεί έξοδα, αν όμως ο άρχοντας καταφέρει να προσελκύσει εποίκους στην επικράτειά του μπορεί να τους φορολογεί ώστε να τα καλύπτει όσο είναι δυνατόν.

Κατά βάση, θεωρούμε πως κατά μέσο όρο, κάθε άτομο της επικράτειας θα αποφέρει φόρο 100 αργυρών νομισμάτων το χρόνο. Τα έσοδα αυτά υπολογίζονται πριν την ετήσια αύξηση του πληθυσμού.

Οργισμένοι χωρικοί και επαναστάσεις

Αν η επικράτεια κακοδιοικείται και οι χωρικοί αφήνονται πεινασμένοι ή απροστάτευτοι, υπάρχει ο κίνδυνος να επαναστατήσουν. Τέτοιες περιπτώσεις είναι αρκετά περίπλοκες και θα κριθούν από τον διαιτητή ανάλογα με την κατάσταση.

Επενδύσεις και υποδομές

Ο άρχοντας της επικράτειας μπορεί να αυξήσει τα έσοδά του επενδύοντας σε υποδομές για την εκμετάλλευση των πόρων της επικράτειας: καλλιέργειες, αλιεία, κυνήγι, ξυλεία, εργαστήρια, μεταλλεία, ορυχεία, κτηνοτροφία, εμπόριο, ναοί κτλ. Οι επενδύσεις αυτές βελτιώνουν την ευημερία της επικράτειας προσελκύοντας νέους εποίκους. Κάθε μήνα στον οποίο επενδύονται 1.000 αργυρά νομίσματα, ο πληθυσμός αυξάνεται κατά 10-60 άτομα. Κάθε μήνα μπορεί να επιχειρηθεί μέχρι και μία επένδυση για κάθε 100 άτομα του πληθυσμού της επικράτειας.

Η κατασκευή δρόμων και γεφυρών είναι επίσης σημαντική. Ακολουθούν μερικές σχετικές οδηγίες:

Δρόμοι και γέφυρες

Κατασκευή	Εργάτες	Απόσταση	Κόστος
Δρόμος	50*	1000 μ.	100
Γέφυρα, ξύλινη	50	4 μ.	200
Γέφυρα, πέτρινη	50	2 μ.	300

Οι παραπάνω τιμές αφορούν την εργασία που μπορεί να φέρει εις πέρας ο αναγραφόμενος αριθμός εργατών κάθε μέρα. Στην κατασκευή δρόμων, πολλαπλάσιοι εργάτες θα καλύψουν ανάλογα την πολλαπλάσια απόσταση. Τα κόστη δίνονται σε αργυρά νομίσματα και είναι συνολικά, περιλαμβάνοντας μισθοδοσία και υλικά.

Πληθυσμός

Κάθε χρόνο ο πληθυσμός της επικράτειας μεταβάλλεται, όχι μόνο λόγω των γεννήσεων και των θανάτων, αλλά κυρίως από τη μετανάστευση του πληθυσμού εντός και εκτός της επικράτειας. Βασικό ρόλο εδώ παίζει ο συνολικός πληθυσμός: μια αραιοκατοικημένη επικράτεια διαθέτει περισσότερη γη και ευκαιρίες, ελκύνοντας νέους εποίκους.

Για να βρεθεί η ετήσια μεταβολή του πληθυσμού ρίχνουμε 2 ζάρια, αφαιρούμε το πρώτο από το δεύτερο και προσθέτουμε την κατάλληλη τροποποίηση από τον πίνακα:

Τροποποίηση μεταβολής πληθυσμού

Πληθυσμός Επικράτειας	Τροποποίηση
10.001+	+0%
3.001-10.000	+1%
1.501-3.000	+2%
801-1.500	+5%
401-800	+10%
101-300	+20%
0-100	+25%

Για παράδειγμα, μια επικράτεια με πληθυσμό 700 ατόμων έχει τροποποίηση +10%. Η ζαριά μεταβολής του πληθυσμού είναι 5 μείον 2 = 3%. Επομένως, ο συνολικός πληθυσμός θα μεταβληθεί κατά 13% συνολικά και θα γίνει 791.

Ο πληθυσμός φυσικά δεν αυξάνεται ισόποσα σε όλους τους οικισμούς της επικράτειας. Κάποιοι οικισμοί αναπτύσσονται ταχύτερα λόγω τοποθεσίας και συγκυριών, ενώ αν υπάρχει κατάλληλος χώρος μπορεί να σχηματιστούν και νέοι οικισμοί.

Τήρηση αρχείων

Ο παίκτης που ηγείται μιας επικράτειας θα πρέπει να συγκεντρώσει και να συντηρεί έγκυρες τις πληροφορίες που αφορούν την επικράτειά του. Πέρα από την ονομασία και το σύμβολο της επικράτειας, οι σημαντικότερες είναι:

- Ένας λεπτομερής χάρτης του κάστρου όπως και διάφορες πληροφορίες που το αφορούν.
- Ένας χάρτης της επικράτειας, όπου σημειώνονται οι θέσεις του κάστρου, των διάφορων οικισμών, των γεωγραφικών γνωρισμάτων της επικράτειας, των φυσικών πόρων και άλλων σημείων ενδιαφέροντος.
- Σημειώσεις σχετικά με τις διάφορες επενδύσεις και κατασκευές.
- Πληροφορίες για τον πληθυσμό και τα στρατεύματα της επικράτειας
- Σημειώσεις σχετικά με τις διπλωματικές σχέσεις με άλλες γειτονικές επικράτειες ή άλλες εξωτερικές και εσωτερικές δυνάμεις και κέντρα επιρροής.

Οι πληροφορίες που πρέπει να ενημερώνονται τακτικά είναι οι εξής:

- Αύξηση ή μείωση του πληθυσμού, έσοδα από φορολογία και έξοδα συντήρησης και του κάστρου, την πρώτη μέρα κάθε νέου χρόνου.
- Μισθοδοσία της φρουράς και τυχών μισθοφόρων, την πρώτη μέρα κάθε μήνα.
- Αλλαγές στον πληθυσμό ή άλλα στοιχεία της επικράτειας λόγω επενδύσεων την πρώτη μέρα κάθε μήνα
- Αλλαγές λόγω των τυχών γεγονότων που ελέγχονται κάθε μήνα.
- Το θησαυροφυλάκιο, κάθε φορά που υπάρχουν άμεσα έκτακτα έξοδα ή έσοδα όπως αγορά προμηθειών ή απόκτηση θησαυρού.

Σύνοψη εσόδων και εξόδων επικράτειας

Έσοδα / Έξοδα	Υπολογισμός
Έσοδα	
Φορολογία	100 δηνάρια το χρόνο ανά άτομο
Έξοδα	
Συντήρηση φρουρίου	5% επί της συνολικής αξίας / χρόνο
Αμοιβές φρουράς	60 δην. το μήνα ανά άτομο
Αμοιβές μισθοφόρων	90-300 δην. το μήνα ανά άτομο
Επενδύσεις	Μέχρι 1000 το μήνα για 100 άτομα

Επέκταση επικράτειας

Ένας ισχυρός άρχοντας θα θελήσει να επεκτείνει την επικράτειά του διεκδικώντας περισσότερη γη. Μια νέα επαρχία απαιτεί την κατασκευή φρουρίου σε μια στρατηγική τοποθεσία, και ουσιαστικά θα προσθέσει μία δεύτερη επικράτεια στην πρώτη. Η διοίκηση των επιπλέον φρουρίων και επαρχιών θα πρέπει φυσικά να ανατεθεί σε έμπιστους ακόλουθους.

Απρόσμενα γεγονότα

Το αν θα συμβεί κάποιο απρόσμενο, αξιοσημείωτο για την επικράτεια γεγονός ελέγχεται μία φορά το μήνα και κατά βάση έχει πιθανότητα 1 στις 6. Ο παρακάτω πίνακας παρουσιάζει ορισμένα από τα γεγονότα που μπορούν να προκύψουν. Ο διαιτητής θα καθορίσει τις λεπτομέρειες, λαμβάνοντας υπόψη την γενική κατάσταση του χρονικού και της επικράτειας. Για μεγαλύτερες σε έκταση επικράτειες, μπορεί να γίνεται ένας έλεγχος για κάθε επαρχία.

Τα γεγονότα του πίνακα είναι *επιπρόσθετα* σε αυτά που προκύπτουν μέσω της φυσιολογικής ροής του παιχνιδιού: δεν τα υποκαθιστούν, απλά υπάρχουν για να κάνουν λίγο πιο απρόβλεπτο και ενδιαφέρον το χρονικό.

Απρόσμενα γεγονότα

d66	Γεγονός
11-12	Ακραίες καιρικές συνθήκες
13-14	Επιδημία
15-16	Διπλωματικό ζήτημα
21-22	Θάνατος σημαντικού χαρακτήρα
23-24	Εισβολή εχθρών ή επιδρομικών
25-26	Εισβολή τεράτων
31-32	Άνθιση εμπορίου
33-34	Κρίση εμπορίου
35-36	Εξάντληση φυσικών πόρων
41-42	Ανακάλυψη φυσικών πόρων
43-44	Θρησκευτική αναταραχή
45	Δολιοφθορά
46-51	Κοινωνική αναταραχή
52-53	Ληστρική δραστηριότητα
54	Εμφάνιση παράξενου θηρίου
55-56	Παράξενο γεγονός
61-62	Πυρκαγιά
63	Σεισμός / Ηφαίστειο
64-65	Προδοσία / συνομοσία
66	Σπουδαίος επισκέπτης

Πόλεμος

Εκστρατεία

Κίνηση δυνάμεων

Η ταχύτητα κίνησης των στρατιωτικών δυνάμεων μπορεί να κριθεί με τους κανόνες για τα ταξίδια που βρίσκονται στο κεφάλαιο VI.

Γενικά, η ταχύτητα μια στρατιάς ορίζεται από την ταχύτητα του πιο αργού μέλους της. Θεωρούμε λοιπόν πως μια τυπική στρατιωτική δύναμη θα έχει την ταχύτητα ενός επιβαρυμένου ατόμου, δηλαδή 24 χιλιόμετρα ανά το ημερήσιο οκτάωρο ταξίδι σε ιδανικές συνθήκες και ευκολοδιάβατο έδαφος.

Εφοδιασμός

Μια δύναμη χωρίς τα κατάλληλα εφόδια υπολειτουργεί και τελικά αποδιοργανώνεται και διασκορπίζεται. Μια οργανωμένη στρατιά βασίζεται συνήθως στο *τούλδο*, τη μονάδα δηλαδή του στρατεύματος που είναι υπεύθυνη για τη μεταφορά και τη φύλαξη των απαραίτητων εφοδίων.

Τα **ημερήσια έξοδα σίτισης** μιας στρατιάς σε αργυρά νομίσματα, θεωρούμε είναι ίσα με το **1/10 του πλήθους της** (δηλαδή το κόστος εφοδιασμού μιας δύναμης 1.000 ατόμων θα είναι 100 δηνάρια την ημέρα).

Ληλασία

Όταν τα εφόδια εξαντλούνται, το στράτευμα μπορεί να συντηρηθεί βασιζόμενο σε ληλασία του τοπικού πληθυσμού. Αυτό προϋποθέτει να βρίσκεται σε κατοικημένες περιοχές με διαθέσιμα εφόδια για αρπαγή (αποθηκευμένη τροφή, ζωντανά). Μπορούμε γενικά να θεωρήσουμε πως η πλήρης ληλασία ενός πληθυσμού συνηθισμένου πλούτου θα δώσει **10 ημέρες εφοδίων για κάθε άτομο του πληθυσμού που λεηλατείται**.

Η ληλασία μιας περιοχής θα έχει φυσικά συνέπειες που αφορούν όχι μόνο τον πληθυσμό που λεηλατείται, αλλά και τη

φήμη του κουρσευτή. Επιπλέον, αν οι χωρικοί νιώθουν πως έχουν ελπίδα αντίστασης ή είναι αρκετά απελπισμένοι, θα να αμυνθούν κατά της λεηλασίας.

Ανάλυση και επίλυση μαχών

Μάχες μεγάλης κλίμακας

Οι μάχες μεγάλης κλίμακας αφορούν συγκρούσεις δυνάμεων που αριθμούν δεκάδες, εκατοντάδες ή χιλιάδες μαχητές σε κάθε πλευρά. Εδώ παρέχεται ένας συστηματοποιημένος τρόπος επίλυσής τους βασισμένος στη *ζαριά απόκλισης*. Το σύστημα αυτό μπορεί να φανεί χρήσιμο στον διαιτητή όχι μόνο κατά τη διάρκεια μιας παρτίδας του παιχνιδιού, αλλά και όταν θέλει να καθορίσει την έκβαση σημαντικών συγκρούσεων στο παρασκήνιο του χρονικού του καθώς αυτό εξελίσσεται.

Αυτό που παρατίθεται εδώ είναι ένας αφαιρετικός και γρήγορος τρόπος να επιλυθούν οι διάφορες μάχες στο χρονικό με λίγες μονάχα ζαριές. Αν οι συμμετέχοντες έχουν όρεξη για μια πιο λεπτομερή αναπαράσταση των σημαντικών μαχών, μπορούν να χρησιμοποιήσουν κάποιο εξειδικευμένο σετ κανόνων για μάχες με μινιατούρες, όπως το Chainmail, το DBA ή το Impetus.

Σε γενικές γραμμές, το σύστημα λειτουργεί ως εξής: διαλέγουμε μια πλευρά της μάχης ως σημείο αναφοράς κι έπειτα ρίχνουμε δυο ζάρια. Το 7 σημαίνει πως η σύγκρουση ήταν ισόπαλη, μεγαλύτερα αποτελέσματα σημαίνουν ότι νίκησε, ενώ μικρότερα ότι ηττήθηκε. Η απόσταση από το 7 καθορίζει και την ένταση της νίκης ή της ήττας. Συνήθως βέβαια, οι δύο πλευρές μιας σύγκρουσης δεν έχουν τις ίδιες πιθανότητες νίκης. Μπορεί η μία να μειονεκτεί ή να πλεονεκτεί με διάφορους τρόπους έναντι της άλλης. Γι' αυτό, η ζαριά αυτή τροποποιείται από διάφορους παράγοντες που αναλύονται παρακάτω. Όταν πια αποφασιστεί ποια πλευρά νίκησε τη συμπλοκή, βρίσκουμε με άλλες δυο ζαριές τις απώλειες που έχει υποστεί κάθε πλευρά.



Οι μάχες μεγάλης κλίμακας επιλύονται σε 3 βήματα:

1. **Ανάλυση της μάχης** (περιγραφή συνθηκών, κατάσχεση στρατηγικής και καθορισμός τροποποιήσεων)
2. **Καθορισμός έκβασης της μάχης** με μία ζαριά.
3. **Υπολογισμός των απωλειών της σύγκρουσης**, με μια ζαριά για κάθε πλευρά.

1. Ανάλυση της μάχης: Συνθήκες και τροποποιήσεις

Η λίστα που ακολουθεί λειτουργεί ως οδηγός για να υπολογιστεί το συνολικό πλεονέκτημα ή μειονέκτημα μιας πλευράς στη μάχη. Ο διαιτητής μπορεί να κάνει την ανάλυση συστηματικά ή απλά να λάβει υπόψη τις οδηγίες που παρατίθενται εδώ και να καταλήξει σε μια συνολική τροποποίηση που του φαίνεται σωστή.

Υπολογίζουμε όλες τις τροποποιήσεις συγκρίνοντας τις αντίπαλες πλευρές και **έχοντας πάντα ως σημείο αναφοράς τη μία πλευρά της μάχης**. Αν για παράδειγμα η πλευρά μας έχει διπλάσια δύναμη από την αντίπαλη, κερδίζει +3. Αν όμως η αντίπαλη πλευρά διαθέτει σημαντικό πλεονέκτημα εδάφους, τότε αυτό μετρά ως -2 καθώς το πλεονέκτημα για τους αντιπάλους μετρά για μας αρνητικά.

Ο επόμενος πίνακας παρουσιάζει μια σύνοψη των διαφόρων συνθηκών και των τροποποιήσεων που τους αναλογούν:

Συνθήκες και τροποποιήσεις

Συνθήκη	Τροποποίηση
(Αναλογία δυνάμεων)	
1:1	-
4:3	1
3:2	2
2:1	3
5:2	4
3:1	5
4:1	6
5:1	7
6:1	8
8:1	9
10:1	10
μεγαλύτερη από 10:1	+1 για κάθε μονάδα
Οπλισμός	1 με 3
Ηθικό	1 με 3
Εμπειρία	1 με 3
Πλεονέκτημα πεδίου μάχης	1 με 3
Εξάντληση/Σίτιση	1 με 3
Ηγεσία	1 με 3
Οργάνωση	1 με 3
Τακτικό πλεονέκτημα	1 με 3
Στρατηγικό πλεονέκτημα	1 με 3
Οχύρωση	1 με 10
Άλλες συνθήκες	?

Ο **οπλισμός** θα δώσει τροποποίηση όταν μια στρατιά έχει βαρύτερα/καλύτερα οπλισμένες δυνάμεις σε αξιοσημείωτο βαθμό.

Το **ηθικό** συνοψίζει τους ψυχολογικούς παράγοντες που πιθανόν να παίζουν ρόλο σε μια μάχη επηρεάζοντας τη μαχητικότητα ενός στρατού: φόβος, ενθουσιασμός, αισιοδοξία, οργή, κτλ.

Η **εμπειρία** αφορά τυχόν διαφορές στην πολεμική εμπειρία και την ποιότητα εκπαίδευσης μεταξύ των στρατών.

Το **πλεονέκτημα του πεδίου μάχης** έχει να κάνει με το πώς επηρεάζουν οι συνθήκες στο πεδίο της μάχης τους στρατούς. Αυτό αφορά κατά κύριο λόγο το γεωγραφικό πλεονέκτημα ή μειονέκτημα που μπορεί να έχει κάποια πλευρά. Για παράδειγμα, η αποτελεσματικότητα μιας στρατιάς που βασίζεται πολύ στο ιππικό θα μειωθεί σε βουνίσια σκηνικά ή σε βάλτους. Οι καιρικές συνθήκες ίσως επίσης παίζουν ρόλο: οι τοξότες δεν θα είναι και τόσο χρήσιμοι σ' ένα πεδίο μάχης καλυμμένο από βαριά ομίχλη.

Η **εξάντληση** και η **σίτιση** αφορούν τη φυσική κατάσταση των στρατιωτών, τον εφοδιασμό τους, την υγεία και τον βαθμό ξεκούρασής τους. Τροποποίηση δίνεται αν κάποια στρατιά μειονεκτεί σε αυτά.

Η **ηγεσία** δίνει τροποποίηση σε περίπτωση που ένας στρατηγός είναι φανερά πιο έμπειρος από τον αντίπαλό του στις πολεμικές επιχειρήσεις και στην κινητοποίηση των δυνάμεών του.

Η **οργάνωση** δίνει τροποποίηση εάν ένας στρατός δεν είναι επαρκώς στελεχωμένος και πειθαρχημένος σε σχέση με τον αντίπαλο. Οι διαβαθμίσεις της οργάνωσης ενός στρατού είναι: άτακτος, ημι-οργανωμένος, τακτικός, άριστης οργάνωσης.

Το **τακτικό πλεονέκτημα** αφορά κατά πρώτον την ισορροπία ενός στρατού μεταξύ των διαφόρων βασικών όπλων (δηλ. τύπων μονάδων: πεζικό, ιππικό και τοξότες). Ένας στρατός που έχει σημαντική έλλειψη σε τοξότες ή ιππικό και αντιμετωπίζει έναν πιο ευέλικτο και ισορροπημένο στρατό θα βρίσκεται σε μειονέκτημα.

Κατά δεύτερον, θα πρέπει να κριθεί το πλεονέκτημα που έχει μια πλευρά έναντι της άλλης, λόγω της σύνθεσης των δυνάμεών τους. Για παράδειγμα, ένας στρατός που αποτελείται κυρίως από ιππικό θα έχει μεγάλο τακτικό πλεονέκτημα ενάντια σε μια δύναμη που διαθέτει κυρίως ελαφρύ πεζικό. Ο πίνακας θα βοηθήσει τον διαιτητή να αποφασίσει το μέγεθος της τροποποίησης.

Τύποι μονάδων και πλεονεκτήματα

Τύπος μονάδας	Πλεονέκτημα ενάντια σε
Ψιλοί (ΨΛ)	ΛΧ
Σκουτάτοι (ΣΚ)	ΨΛ, ΤΞ, ΛΧ
Λογχοφόροι (ΛΧ)	ΚΒ, ΚΦ
Τοξότες (ΤΞ)	ΨΛ, ΙΤ
Καβαλάρηδες (ΚΒ)	ΨΛ, ΤΞ, ΙΤ
Κατάφρακτοι (ΚΦ)	ΨΛ, ΣΚ, ΤΞ
Ιπποτοξότες (ΙΤ)	ΨΛ, ΣΚ, ΛΧ

Περιγραφές τύπων μονάδων

Ψιλοί (ΨΛ): Ελαφρά θωρακισμένοι, οπλισμένοι συνήθως με δό-
 ρατα, ακόντια, τσεκούρια και σκουτάρια.

Σκουτάτοι (ΒΠ): Βαρύ πεζικό με μεταλλική θωράκιση, σκούτα,
 οπλισμένοι με σπαθιά, απελατικά, δόρατα, τσεκούρια, κτλ.

Λογχοφόροι (ΛΧ): Οπλισμένοι με μακριές λόγχες, μονάδα εξει-
 δικευμένη κατά του ιππικού.

Τοξότες (ΤΞ): Ελαφρά θωρακισμένοι. Οπλισμένοι με βλητικά ό-
 πλα όπως τόξα, τζάγγρες και σφενδόνες.

Καβαλάρηδες (ΚΒ): Ευκίνητο ελαφρά θωρακισμένο ιππικό.
 Λόγχες και σπαθιά, ασπίδες. Χρησιμεύει σε γρήγορες επιθέσεις
 έναντι ελαφριών μονάδων ή σε καταδιώξεις.

Κατάφρακτοι (ΚΦ): Άλογο και αναβάτης βαριά θωρακισμένοι.
 Οπλισμένοι με λόγχες και με κάποιο δευτερεύον όπλο, όπως
 σπαθί ή απελατικά. Μονάδα κρούσης που επιτίθεται με έφοδο.

Ιπποτοξότες (ΙΤ): Έφιπποι τοξότες, ελαφρά θωρακισμένα ευκί-
 νητα άλογα.

Ανάλογα με τον στρατό μπορούν να υπάρχουν και άλλων ει-
 δών μονάδες με διαφορετικό οπλισμό, εκπαίδευση ή ρόλο. Τα
 παραπάνω παρέχονται σαν βάση και είναι αρκετά γενικά ώστε
 να προσαρμόζονται εύκολα στα περισσότερα χρονικά. Ο διαι-
 τητής μπορεί να βρει πληθώρα παραδειγμάτων και ιδεών με-
 λετώντας ιστορικές στρατιές διάφορων περιοχών και περιό-
 δων.

Το **στρατηγικό πλεονέκτημα** αφορά διάφορα έξυπνα (ή και α-
 τυχή) στρατηγήματα και άλλες ειδικές περιπτώσεις που κρίνο-
 νται ως σημαντικοί παράγοντες για την έκβαση της μάχης. Αν οι
 παίκτες έχουν λόγο στη διαμόρφωση της στρατηγικής κάποιας
 πλευράς σε μια μάχη, μπορούν με κάποιο έξυπνο σχέδιο να αυ-
 ξήσουν τις πιθανότητες της νίκης.

Οι **οχυρώσεις** παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο στις πολιορκίες.
 Ένα απλό οχύρωμα με πασσάλους θα δώσει μόνο 1 βαθμό τρο-
 ποποίησης υπέρ του αμυνόμενου, ενώ ισχυρά οχυρωματικά
 έργα θα δώσουν έως και 10 αν διαθέτουν πολλαπλά τείχη, τά-
 φρο και αμυντικούς πύργους. Τα πολιορκητικά μηχανήματα θα
 μετριάσουν την τροποποίηση της οχύρωσης έως και 2 μονάδες
 ανάλογα με την επάρκεια, την αποτελεσματικότητα και την κα-
 ταλληλότητά τους.

Παραδείγματα οχυρώσεων

Οχύρωση	Τροποποίηση
Τείχος, πάσσαλοι	+1
Τείχος, πέτρινος	+2
Διπλά τείχη	+2 ή +4
Αμυντικοί πυργίσκοι	+2
Τάφρος	+1
Παγίδες (πέτρες, καυτό λάδι)	+1

Ήρωες, τέρατα και πολεμικές μηχανές

Όταν εκτός από συμβατικές δυνάμεις σε μια μάχη εμπλέκονται
 και χαρακτηριστές μεγάλου επιπέδου, τέρατα ή καταπέλτες, η μα-
 χητική ικανότητα του καθενός λογίζεται ως πολλαπλάσιο της
 μαχητικής ικανότητας ενός στρατιώτη.

Τύπος	Μαχητική ικανότητα (σε άνδρες)
Δυνατός	1 ανά επίπεδο
Πολυμήχανος	1 ανά 2 επίπεδα
Σοφός	1 ανά 3 επίπεδα
Τέρας	1 ανά επίπεδο
Καταπέλτης	50 άνδρες ανά πολεμική μηχανή
Ξόρκια	50 άνδρες ανά ξόρκι

Ένα τέρας που διαθέτει ειδικές ικανότητες και επιθέσεις που
 μπορούν να επηρεάσουν σημαντικά τη μάχη θα μετρά περισσό-
 τερο από το επίπεδό του. Για παράδειγμα, ένας δράκος μπορεί
 να πετάξει (x2) και να φτύσει φωτιά (x4). Αν είναι 10^{ου} επιπέδου
 θα μετράει σαν 10 x 2 x 2 = 80 άνδρες. Οι πολλαπλασιαστές σε
 κάθε περίπτωση θα κριθούν από τον διαιτητή.

Κάθε ξόρκι *φλεγόμενης σφαίρας* ή *κεραυνοπληξίας* που μπο-
 ρεί να εκτελεστεί λογίζεται για 50 άνδρες.

2. Ζαριά έκβασης της μάχης

Στο χάος του πεδίου της μάχης κανένα σχέδιο δεν είναι αλάνθα-
 στο και καμία πρόβλεψη ασφαλής. Η τύχη (όλοι δηλαδή εκείνοι
 οι αστάθμητοι παράγοντες και απρόσμενες συγκυρίες που είναι
 αδύνατον να συστηματοποιηθούν) θα παίξει κι αυτή το ρόλο
 της.

Όταν πια ολοκληρωθεί η ανάλυση της μάχης και διαθέτουμε
 τη συνολική τροποποίηση (με σημείο αναφοράς τη μία πλευρά),
 τότε μπορούμε να ρίξουμε τη ζαριά που θα αποφασίσει την έ-
 κβαση της:

Πίνακας έκβασης της μάχης

2d6 +τροπ.	Έκβαση μάχης	Απώλειες συμμάχων	Απώλειες αντιπάλων
2-	Συντριπτική ήττα	+6	-6
3-5	Ξεκάθαρη ήττα	+4	-4
6	Οριακή ήττα	+2	-2
7	Αναποφάσιστη*	+0	+0
8	Οριακή Νίκη	-2	+2
9-11	Ξεκάθαρη νίκη	-4	+4
12+	Συντριπτική νίκη	-6	+6

*Η μάχη δεν κρίνεται με την πρώτη ζαριά. Αυτό σημαίνει ότι
 μετά την πρώτη σύγκρουση, και αφού δέχτηκαν απώλειες, οι
 στρατοί αποτραβήχθηκαν και ανασυγκρότησαν τις δυνάμεις
 τους. Στις επόμενες ώρες/μέρες μπορεί να απεμπλακούν, να συ-
 γκρουστούν ξανά ή κάποια πλευρά να επιδιώξει υποχώρηση.

Αν ένας στρατός που είχε φανερό πλεονέκτημα (τουλάχισ-
 στον 2 βαθμών) δεν καταφέρει να κερδίσει τη μάχη με τη πρώτη
 σύγκρουση, προτείνεται στην επόμενη σύγκρουση να έχει αρ-
 νητική τροποποίηση 2 βαθμών στο ηθικό του.

3. Απώλειες κατά τη σύγκρουση

Μετά τον καθορισμό της έκβασης της μάχης κάθε πλευρά ελέγ-
 χει, ρίχνοντας 2 ζάρια στον παρακάτω πίνακα, πόσες απώλειες
 έχει υποστεί *κατά τη σύγκρουση*. Η ζαριά αυτή τροποποιείται α-
 νάλογα με το μέγεθος της νίκης ή της ήττας της κάθε πλευράς,
 σύμφωνα με τον πίνακα έκβασης της μάχης.

Πίνακας καθορισμού απωλειών

2d6 + τροποπ.	Απώλειες %	2d6 + τροποπ.	Απώλειες %
2-	5	11	50
3	10	12	55
4	15	13	60
5	20	14	65
6	25	15	70
7	30	16	75
8	35	17	80
9	40	18	85
10	45	19+	90

Οι απώλειες δείχνουν το σύνολο των νεκρών και τραυματιών (συνήθως με αναλογία 50-50) που υπήρξαν κατά τη διάρκεια της σύγκρουσης των δυνάμεων.

Η αναλογία των απωλειών σε κάθε μονάδα μιας στρατιάς εξαρτάται από τη φύση της κάθε μάχης και τις τακτικές που θα εκτελεστούν. Σε γενικές γραμμές πάντως, οι περισσότερες απώλειες αφορούν το πεζικό κι έπειτα το ιππικό και τους τοξότες/σφενδονίτες.

Όσοι απέμειναν από μια ηττημένη πλευρά, υποθέτουμε πως βρίσκονται σε *αποδιοργάνωση και φυγή*. Ο νικηφόρος στρατός μπορεί να επιχειρήσει να τους καταδιώξει, ώστε να τους εξοντώσει ή να τους αιχμαλωτίσει, ανάλογα με τα σχέδια του στρατηγού. Το ιππικό παίζει σημαντικό ρόλο στην καταδίωξη μετά τη μάχη: υποθέτουμε πως κάθε ιππέας σε καταδίωξη μπορεί να αιχμαλωτίσει ή να σκοτώσει έναν στρατιώτη του εχθρού που βρίσκεται σε φυγή.

Πολιορκίες

Μια κατάσταση πολιορκίας μπορεί να επιλυθεί χωρίς μάχη, μετά από διαπραγματεύσεις, ίσως μετά από αποκλεισμό, και ανάλογα με τις διαθέσιμες προμήθειες. Το σύστημα επίλυσης μαχών θα εφαρμοστεί σε περιπτώσεις που ο πολιορκητής επιτίθεται κατά των τειχών ή όταν ο πολιορκημένος επιχειρεί να κάνει *ηρωική έξοδο* κατά του πολιορκητή.

Σε περιπτώσεις επίθεσης κατά των τειχών, ένα νικηφόρο αποτέλεσμα για τον επιτιθέμενο σημαίνει πως η πόλη κατακτάται. Μια ήττα όμως δεν σημαίνει απαραίτητα υποχώρηση, καθώς ο αμυνόμενος πιθανόν να μην επιλέξει να καταδιώξει τον ηττημένο επιτιθέμενο. Σε αυτή την περίπτωση ο ηττημένος επιτιθέμενος μπορεί να διατηρήσει την πολιορκία και, αφού αναδιοργανωθεί, να επιχειρήσει ξανά επίθεση.

Σε περιπτώσεις που ο αμυνόμενος επιχειρεί *ηρωική έξοδο*, θα λάβει στην επίλυση της μάχης αρνητική τροποποίηση τριών μονάδων, ή μίας μονάδας αν επιχειρήσει *έξοδο αμέσως* μετά από μία ήττα του πολιορκητή στα τείχη. Αν η *ηρωική έξοδος* είναι νικηφόρα, ο στρατός του πολιορκητή θα σκορπιστεί και θα κυνηγηθεί. Σε περίπτωση αποτυχημένης *ηρωικής εξόδου*, η πολιορκία συνεχίζεται με όσους υπερασπιστές απομένουν στον οικισμό συν τους επιζώντες της σύγκρουσης που επέστρεψαν εντός των τειχών.

Ναυμαχίες

Μια άλλη ειδική κατηγορία μαχών είναι οι ναυμαχίες. Αυτές επιλύονται ως συνήθως, με τη διαφορά ότι εκτός από τους

στρατιώτες, τα (επαρκώς επανδρωμένα) πλοία που εμπλέκονται, επίσης προσθέτουν στη μαχητική αξία της παράταξής τους:

Σκάφος	Δύναμη (σε άνδρες)
Χελάνδιο	100
Δρόμωνα	200
Πάμφυλος	500

Για παράδειγμα, ένας *πάμφυλος* με πλήρωμα 15 ατόμων και 100 οπλίτες, θα μετρά συνολικά ως δύναμη 600 ανδρών.

Μετά το πέρας της μάχης θα πρέπει να ελεγχθεί η πιθανότητα βύθισης κάθε πλοίου ξεχωριστά. Αν τα πλοία είναι πολλά, μπορούν να ελεγχτούν ανά ομάδες.

Αποτέλεσμα μάχης	Βύθιση πλοίου	%
Συντριπτική ήττα	6+	72
Ξεκάθαρη ήττα	7+	58
Οριακή ήττα	8+	42
Αναποφάσιστη	9+	28
Οριακή Νίκη	10+	17
Ξεκάθαρη νίκη	11+	8
Συντριπτική νίκη	12+	3

Η ζαριά αυτή δυσκολεύει κατά 1 για τους *δρόμωνες* και κατά 2 για τους *πάμφυλους* (είναι λιγότερο πιθανό να βυθιστούν).

Τέλος, τα εναπομένοντα πλοία της χαμένης πλευράς μπορούν να προσπαθήσουν να διαφύγουν για να μην αιχμαλωτιστούν:

Σκάφος	Διαφυγή με
Χελάνδιο	6+
Δρόμωνα	7+
Πάμφυλος	8+

Συνθήκες που θα λάβει υπόψιν ο διαιτητής ως τροποποιήσεις στις ζαριές έκβασης των ναυμαχιών, έχουν να κάνουν με τον ευνοϊκό άνεμο, την εξοικείωση των στρατιωτών με τη θάλασσα ή την χρήση ειδικών όπλων όπως καταπέλτες, βαλλίστρες και εύφλεκτο λάδι.

Τραυματισμός και θάνατος χαρακτήρων

Μετά τη μάχη, ο διαιτητής μπορεί να θέλει να ελέγξει το αν κάποιος σημαντικός χαρακτήρας (ηγέτης, αξιωματικός, κτλ.) που συμμετείχε ενεργά στη μάχη πληγώθηκε ή σκοτώθηκε. Η πιθανότητα τραυματισμού εξαρτάται από το αποτέλεσμα της μάχης:

Πίνακας τραυματισμού χαρακτήρων

Αποτέλεσμα μάχης	Τραυματισμός με (2d6)	%
Συντριπτική ήττα	7 και 12	19
Ξεκάθαρη ήττα	7	17
Οριακή ήττα	8	14
Αναποφάσιστη	9	11
Οριακή Νίκη	10	8
Ξεκάθαρη νίκη	11	5
Συντριπτική νίκη	12	3

ΧΙ. Παράρτημα

Η πιθανότητα ο τραυματισμός να είναι **θανατηφόρος** είναι 2 στις 6, αλλιώς το τραύμα θα επουλωθεί σε 1 με 6 μήνες.

Η πιθανότητα τραυματισμού ενός **κοινού στρατιώτη** είναι σε γενικές γραμμές ανάλογη με το ποσοστό απωλειών που έχει υποστεί η πλευρά του.

Κρίσιμα γεγονότα (προαιρετικά)

Οι κανόνες αυτοί αφορούν συγκεκριμένα γεγονότα που είναι πιθανό να συμβούν κατά τη διάρκεια της μάχης και είναι ικανά να διαδραματίσουν κρίσιμο ρόλο στην έκβασή της. Υπό κανονικές συνθήκες αυτά τα γεγονότα προσομοιώνονται απλά μέσω του τυχαίου της χρήσης των ζαριών, αλλά μερικές φορές (ιδιαίτερα όταν συμμετέχουν στη μάχη οι χαρακτήρες των παικτών) είναι προτιμότερη μια πιο «κοντινή» απεικόνιση αυτών των κρίσιμων στιγμών.

Το σύστημα αυτό λειτουργεί ως εξής:

1. Η μάχη αναλύεται κανονικά (με τη διαδικασία που έχει περιγραφεί νωρίτερα στο κεφάλαιο αυτό) και ο διαιτητής καταλήγει στη συνολική τροποποίηση της ζαριάς έκβασης της μάχης.
2. Ο διαιτητής ρίχνει κρυφά τη ζαριά έκβασης και καταγράφει αλλά δεν ανακοινώνει το αποτέλεσμα, ούτε υπολογίζει προς το παρόν τις απώλειες. Αυτό γίνεται για να έχει μια γενική εντύπωση για την ροή της μάχης καθώς την περιγράφει στους παίκτες.
3. Ο διαιτητής συγκεντρώνει 3 ζάρια και αρχίζει να περιγράφει την εξέλιξη της μάχης. Κάθε λίγο σταματά και ρίχνει ένα από τα ζάρια αυτά (περίπου στην αρχή, τη μέση και το τέλος της μάχης). **Εάν κάποιο ζάρι φέρει 1 ή 6**, έχει συμβεί μια **κρίση** ή μια **ευκαιρία**, αντίστοιχα (βλ. παρακάτω).
4. Το κρίσιμο γεγονός επιλύεται ανάλογα με τη φύση του. Μπορεί να απαιτείται μια δύσκολη απόφαση από κάποιον χαρακτήρα, μια τακτική συμπλοκή, άλλες ζαριές, κτλ. Η έκβαση του γεγονότος μπορεί να προσδώσει μια θετική ή αρνητική τροποποίηση, την οποία ο διαιτητής σημειώνει, καθώς θα επηρεάσει **αναδρομικά** τη ζαριά έκβασης της μάχης.
5. Όταν και τα 3 ζάρια ριχτούν και επιλυθεί και το τελευταίο κρίσιμο γεγονός που θα προκύψει, η μάχη τελειώνει και ανακοινώνεται η τελική της έκβαση, οι απώλειες και τα επακόλουθά της.

Κρίσεις και ευκαιρίες

Τα κρίσιμα γεγονότα χωρίζονται σε **κρίσεις** και **ευκαιρίες**.

Μια **κρίση** είναι ένα αρνητικό γεγονός που αν δεν αποτραπεί, η μάχη θα γίνει δυσκολότερη για την πλευρά του χαρακτήρα που συμμετέχει. Μπορεί να είναι μια ατυχία, ένα επικίνδυνο εχθρικό στρατήγημα, μια ενέδρα, μια προδοσία, κτλ.

Η **ευκαιρία** είναι ακριβώς αυτό: μια ευκαιρία που αν την αδράξει κανείς, θα ευνοήσει σημαντικά την πλευρά του στη μάχη. Αυτό μπορεί να είναι ο εντοπισμός κάποιου αντίπαλου στρατηγού αποκομμένου από τα στρατεύματά του, μια ευκαιρία για ενέδρα, ένα ριψοκίνδυνο σχέδιο, κτλ.

Συνήθως η αποτροπή μιας κρίσης ή η αξιοποίηση μιας ευκαιρίας απαιτούν ριψοκίνδυνες δράσεις ή δύσκολες αποφάσεις. Την ακριβή φύση και τις λεπτομέρειες του γεγονότος θα τις καθορίσει βέβαια ο διαιτητής, ανάλογα με τις συνθήκες της εκάστοτε μάχης. Ο πίνακας που ακολουθεί βοηθά στο να καθοριστούν η δυσκολία διαχείρισης και η βαρύτητα ενός κρίσιμου γεγονότος.

Καθορισμός δυσκολίας και βαρύτητας γεγονότων

d6	Δυσκολία διαχείρισης γεγονότος	d6	Βαρύτητα γεγονότος (+/-)
1	Μικρή	1	1
2	Μέτρια	2	2
3	Μέτρια	3	2
4	Μεγάλη	4	2
5	Μεγάλη	5	2
6	Πολύ μεγάλη	6	3

Επίλυση γεγονότων

Ο τρόπος που παρουσιάζεται και επιλύεται ένα κρίσιμο γεγονός διαφέρει κάθε φορά. Πάντα όμως υπάρχει ένας ξεκάθαρος στόχος που πρέπει να επιτευχθεί για να αποτραπεί μια κρίση ή να αξιοποιηθεί μια ευκαιρία. Ο διαιτητής θα χρησιμοποιήσει ό,τι τεχνικές ή κανόνες χρειαστούν σε κάθε γεγονός.

Αν μια κρίση αποτραπεί επιτυχώς, τότε η αρνητική της τροποποίηση στη ζαριά έκβασης μάχης ακυρώνεται.

Αν μια ευκαιρία αξιοποιηθεί επιτυχώς, τότε προσφέρει θετική τροποποίηση στη ζαριά έκβασης της μάχης.

Παραδείγματα κρίσιμων γεγονότων

Εμφάνιση τρομερού θηρίου
Ρήγμα στη γραμμή
Ενέδρα ή παγίδα
Αρχηγός κινδυνεύει ή αιχμαλωτίζεται
Επιδρομή στο στρατόπεδο
Φήμες ρίχνουν το ηθικό
Φημισμένος πολεμιστής
Επιστράτευση πολεμικής μηχανής
Ρήγμα στο τείχος
Προδοσία αρχηγού
Ευκαιρία για ελιγμό υπερκεράσεως
Πλέξιμο ισχυρού ξορκιού μάχης
Βάρβαρος σφαγέας σε πολεμικό οίστρο
Κρυφό πέρασμα
Πρόκληση αρχηγού σε μονομαχία
Άτακτη υποχώρηση μονάδας
Καίρια έφοδος ιππικού
Ιππικό κινδυνεύει να παγιδευτεί στο βάλτο
Παραπλανητική επίθεση
Άφιξη ενισχύσεων
Ανιχνευτική αποστολή
Αγγελιοφόρος με σημαντικό μήνυμα
Δολιοφθορά στο στρατόπεδο
Εγκλωβισμός μονάδας ή αρχηγού
Σύγχυση στο στράτευμα
Ελπιδοφόρος ή αρνητικός οινώνς
Μισθοφόροι αλλάζουν πλευρά ή εγκαταλείπουν τη μάχη

Π3 - Ανάνθρωποι

Αν και η γενική παραδοχή του παιχνιδιού είναι πως οι τυχοδιώκτες ανήκουν στο ανθρώπινο είδος, ο διαιτητής θα μπορούσε να επιτρέψει στους παίκτες την επιλογή μίας από τις άλλες νοήμους φυλές που υπάρχουν στα πλαίσια του χρονικού του.

Τα μέλη αυτών των φυλών ονομάζονται *ανάνθρωποι* έχοντας κοντινή σχέση ή αρκετή ομοιότητα με τους συνηθισμένους ανθρώπους, χωρίς όμως να θεωρούνται απόλυτα ανθρωπίνους.

Κατά κανόνα, οι ανάνθρωποι είναι απλά ανεκτοί στις ανθρωπινες κοινωνίες. Οι περισσότεροι άνθρωποι τείνουν να τους περιφρονούν ή να τους αντιμετωπίζουν με καχυποψία. Ο παίκτης που παίζει έναν τέτοιο χαρακτήρα θα πρέπει να είναι ιδιαίτερα προσεκτικός στις συναναστροφές του.

Εδώ θα παρουσιαστούν ως παραδείγματα δύο είδη ανανθρώπων: οι *αγριάνθρωποι* και οι *κυνοκέφαλοι*. Έχοντας αυτά ως σημείο αναφοράς, ο διαιτητής μπορεί να σχεδιάσει και να προσθέσει και άλλους τύπους ανανθρώπων, ανάλογα με τις απαιτήσεις του χρονικού του.

Καθορισμός φυλής χαρακτήρα

Οι ανάνθρωποι δεν θεωρούνται κοινότυποι ή συνηθισμένοι και προτείνεται να είναι σχετικά σπάνιοι ανάμεσα στους τυχοδιώκτες. Ο επόμενος πίνακας μπορεί να χρησιμοποιηθεί προτού ριχθούν τα γνωρίσματα, ώστε να καθοριστεί φυλή ενός νέου χαρακτήρα.

2d6	Φυλή χαρακτήρα	%
2-9	Άνθρωπος	83,33
10	Αγριάνθρωπος	8,33
11-12	Κυνοκέφαλος	8,33

Αγριάνθρωποι

Πρωτόγονοι, δασύτριχοι και απολίτιστοι, οι αγριάνθρωποι είναι μαθημένοι να επιβιώνουν σε πολύ δύσκολα περιβάλλοντα και κάτω από διαρκείς απειλές. Είναι σχετικά κοντοί, αλλά γερά κατασκευής. Τα χαρακτηριστικά του προσώπου τους είναι άσχημα και τραβηγμένα, με μεγάλες μύτες και χαμηλά μέτωπα, ενώ οι φωνές τους είναι δυνατές και τσιριχτές. Είναι γενικά μειωμένης αντίληψης σε σχέση με τους ανθρώπους, έχοντας περιορισμένη δυνατότητα αφαιρετικής σκέψης.

Οι αγριάνθρωποι ζουν σε σπήλαια, βουνά ή πυκνά δάση, ηγούμενοι από σαμάνους και πολέμαρχους. Συνήθως ασκούν καनिβαλισμό, ανθρωποθυσίες και δαιμονολατρία, ενώ δυσπιστούν απέναντι στον πολιτισμό και την τεχνολογία. Οι θρησκείες τους είναι ανιμιστικές και λατρεύουν τη νύχτα, τα φίδια, τα σπήλαια και τα πνεύματα των ζώων.

Στην ανθρώπινη επικράτεια συναντώνται κυρίως ως σκλάβοι, με άλλους να στρατολογούνται ως μισθοφόροι ή να καταλήγουν στην παρανομία ως ληστές και απελάτες.

Γνωρίσματα: +1 ρώμη και κράση, -1 νόηση, πνεύμα, παρουσία.

Πλεονεκτήματα: Λόγω της ανθεκτικότητάς τους, οι αγριάνθρωποι κερδίζουν +1 σε ζαριές αποφυγής ενάντια σε ασθένειες και δηλητήρια.

Ρόλοι: Οι αγριάνθρωποι τυχοδιώκτες μπορούν να ανήκουν μονάχα στο ρόλο του *δυνατού*.

Βάση φήμης: +10%

Υπόβαθρα αγριανθρώπων

d6	Υπόβαθρο
1	Σκλάβος, χειρώνακτας
2	Σκλάβος, μαχητής αρένας
3	Σκλάβος, αγρότης
4	Απελάτης
5	Ληστής
6	Μισθοφόρος

Κυνοκέφαλοι

Οι κυνοκέφαλοι είναι μια ψηλόκορμη φυλή ανανθρώπων με σκυλίσιο κεφάλι. Το υπόλοιπο σώμα τους δεν διαφέρει από το ανθρώπινο. Διαθέτουν οξυμένη όσφρηση και ακοή όπως οι σκύλοι. Νοητικά, δεν φαίνεται να υστερούν σε σχέση με τους ανθρώπους, ενώ διαθέτουν και κανονική ικανότητα ομιλίας.

Οι περισσότεροι κυνοκέφαλοι κατοικούν σε απομονωμένους βουνίσσιους οικισμούς, σε σπίτια σκαμμένα στο βράχο. Ζουν από το κυνήγι, τα κοπάδια γιακ που διατηρούν, όπως και από εμπόριο όπλων και εργαλείων. Στη θρησκεία τους λατρεύουν τη σελήνη, τα άστρα, τη φωτιά και τα πνεύματα των προγόνων. Οι σαμάνοι παίζουν σπουδαίο ρόλο στις κοινωνίες τους.

Στους ανθρώπινους οικισμούς, τους συναντά κανείς συχνότερα ως σκλάβους ή μισθοφόρους.

Γνωρίσματα: Καμία αλλαγή.

Πλεονεκτήματα:

- Λόγω των οξυμένων αισθήσεών του, ένας κυνοκέφαλος (και η ομάδα του) είναι κατά 1 μονάδα δυσκολότερο να αιφνιδιαστεί (κατά βάση 1 στις 6 φορές).
- Η ευαίσθητη ακοή των κυνοκέφαλων βελτιώνει κατά 1 μονάδα την πιθανότητα τους να αντιλαμβάνονται θορύβους.
- Οι άοπλες επιθέσεις των κυνοκέφαλων κερδίζουν +1 στη ζημιά, καθώς μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα κοφτερά δόντια τους.

Ρόλοι: Οι κυνοκέφαλοι τυχοδιώκτες μπορούν να ανήκουν σε οποιοδήποτε ρόλο.

Βάση φήμης: +20%

Υπόβαθρα κυνοκέφαλων

d6	Δυνατός	Σοφός	Πολυμήχανος
1	Σκλάβος, χειρώνακτας	Σαμάνος	Κυνηγός
2	Σκλάβος, μαχητής αρένας	Σαμάνος	Κυνηγός
3	Σκλάβος, αγρότης	Σαμάνος	Κυνηγός
4	Απελάτης	Σαμάνος	Κλέφτης
5	Ληστής	Θεραπευτής	Ληστής
6	Μισθοφόρος	Εξορκιστής	Απελάτης

Άλλοι ανάνθρωποι

Είναι πολύ εύκολο για τον διαιτητή να προσθέσει διάφορες ενδιαφέρουσες ανάνθρωπες φυλές ως επιλογές για τους χαρακτήρες των παικτών. Αυτές μπορεί να περιλαμβάνουν τις διάφορες νοήμονες φυλές που παρουσιάζονται στο βιβλίο όπως οι οφίονες, οι κόβαλοι και οι μινώταυροι, ή να είναι εξολοκλήρου καινούριες επινοήσεις του διαιτητή.

Καλό είναι οι φυλές αυτές να παρουσιάζουν όχι μόνο προτερήματα, αλλά και μειονεκτήματα που θα κάνουν το παίξιμό τους ενδιαφέρον. Πολύ αδύναμες ή –κυρίως– πολύ ισχυρές (από άποψη κανόνων) φυλές μπορεί να διαταράξουν την ισορροπία του χρονικού και προτείνεται μετά το σχεδιασμό τους να ισοσταθμίζονται με τη χρήση ενός κατάλληλου συντελεστή στη βάση φήμης.

Κάτι άλλο που θα πρέπει να προσέξει ο διαιτητής σχετικά με μία ανάνθρωπη φυλή που σχεδιάζει, είναι το κατά πόσο η φυλή αυτή είναι λειτουργική ως επιλογή στα πλαίσια του χρονικού του. Για παράδειγμα, ίσως η ιδέα ενός σκέλεθρου ως επιλογή χαρακτήρα να φαντάζει διασκεδαστική. Είναι όμως δυνατόν για έναν τέτοιο χαρακτήρα να κινείται ελεύθερα σε ανθρώπινους οικισμούς μαζί με τους υπόλοιπους τυχοδιώκτες; Τέτοιου είδους ανάνθρωποι ενδεχομένως να έχουν ενδιαφέρον ως πειράματα ή προκλήσεις για τους πιο έμπειρους παίκτες. Εναλλακτικά, ο διαιτητής ίσως προτιμήσει να προσαρμόσει κατάλληλα τους ίδιους ή τις παραδοχές του χρονικού του, έτσι ώστε να τους καταστήσει πιο βιώσιμους ως επιλογές.



Π4 - Χαρακτήρες του διαιτητή

Στοιχεία προσωπικότητας χαρακτήρων του διαιτητή

Ο πίνακας αυτός είναι χρήσιμος στο να καθοριστούν λεπτομέρειες που αφορούν απρόσμενους χαρακτήρες που θα χρειαστεί ο διαιτητής, όπως οι ακόλουθοι. Προτείνεται να δίνονται 1-3 γνωρίσματα σε κάθε χαρακτήρα. Φυσικά, ο διαιτητής δεν θα αποκαλύψει ευθέως στους παίκτες όλα τα αποτελέσματα του πίνακα: δεν θα τους στερούσε τη χαρά να ανακαλύψουν οι ίδιοι ότι ο σύντροφός τους είναι ένα παρανοϊκό μπάσταρδο κάθαρμα, ακόμα κι αν αυτή ήταν η τελευταία τους ανακάλυψη.

Πρώτα καθορίζεται με d6 ο πίνακας που χρησιμοποιείται, κι έπειτα, με d66 το στοιχείο που επιλέγεται.

Στοιχεία προσωπικότητας

Πίνακας I (1-3)

d66	Προσωπικότητα		
11	Αγροίκος	41	Εκλεπτυσμένος
12	Αισιόδοξος	42	Απαισιόδοξος
13	Γενναίος	43	Δειλός
14	Διαλλακτικός	44	Ισχυρογνώμων
15	Μεγαλόψυχος	45	Εκδικητικός
16	Τίμιος	46	Δόλιος
21	Εργατικός	51	Τεμπέλης
22	Εύθυμος	52	Κακόκεφος
23	Ευσπλαχνικός	53	Σαδιστής
24	Ηδονιστής	54	Ασκητικός
25	Ηθικός	55	Αμοραλιστής
26	Ιδεαλιστής	56	Κυνικός
31	Κοινωνικός	61	Μοναχικός
32	Αλαζόνας	62	Ταπεινός
33	Αλκοολικός	63	Πρεζάκιας
34	Πονηρός	64	Αφελής
35	Σκληρός καριόλης	65	Σκατόφλωρος
36	Πράος	66	Οξύθυμος

Πίνακας II (4-6)

d66	Προσωπικότητα		
11	Μπάσταρδο κάθαρμα	41	Χονδρό ρεμάλι
12	Ξενοφοβικός	42	Ομοφοβικός
13	Νευρικός	43	Ψυχραιμος
14	Καυχησιάρης	44	Ντροπαλός
15	Θρησκόληπτος	45	Προληπτικός
16	Φιλικός	46	Μονόχωντος
21	Φιλόδοξος	51	Απαθής
22	Φιλομαθής	52	Εξυπνάκιας
23	Φιλοπερίεργος	53	Αδιάφορος
24	Φιλοχρήματος	54	Γενναιόδωρος
25	Φλύαρος	55	Σιωπηλός
26	Ψεύτης	56	Φιλαλήθης
31	Επιφυλακτικός	61	Ψυχική Διαταραχή
32	Παρατηρητικός	62	Ψυχική Διαταραχή
33	Βίαιος	63	Φοβία
34	Ριψοκίνδυνος	64	Φοβία
35	Αφηρημένος	65	Διαστροφή
36	Φιλειρηνικός	66	Διαστροφή

Διαταραχές, φοβίες και διαστροφές

d66	Ψυχικές διαταραχές	Φοβίες	Διαστροφές
11-12	Σχιζοφρένεια	Αραχνοφοβία	Κανιβαλισμός
13-14	Παράνοια	Αγοραφοβία	Κτηνοβασία
15-16	Κατάθλιψη	Κλειστοφοβία	Παιδοφιλία
21-22	Κυκλοθυμία	Νυκτοφοβία	Νεκροφιλία
23-24	Ψυχοπάθεια	Αιμοφοβία	Νερτεροφιλία
25-26	Ναρκισσισμός	Θανατοφοβία	Κοπρολαγνεία
31-32	Υποχονδρία	Νερτεροφοβία	Τερατοφιλία
33-34	Κλεπτομανία	Υψοφοβία	Σαδισμός
35-36	Αγχώδης διαταραχή	Μαγοφοβία	Μαζοχισμός
41-42	Μεγαλομανία	Ερπετοφοβία	Εντομοφιλία
43-44	Πολλαπλές προσωπικότητες	Πυροφοβία	Επιδειξιμανία
45-46	Επιληψία	Εντομοφοβία	Γεροντοφιλία
51-52	Μυθομανία	Ιχθυοφοβία	Φετιχισμός
53-54	Εμμονή	Κυνοφοβία	Ηδονοβλεψία
55-56	Αμνησία	Ορνιθοφοβία	Λαβρινθολαγνεία
61-62	Αυτισμός	Υδροφοβία	Αιματολαγνεία
63-64	Πυρομανία	Μονοφοβία	Εμετοφιλία
65-66	Σύνδρομο Τουρέτ	Βροντοφοβία	Ερπετοφιλία

Προσωνύμια

Το προσωνύμιο υποδεικνύει κάποιο σημαντικό ή ιδιαίτερο γνώρισμα του χαρακτήρα, ή σχετίζεται με κάποιο γεγονός που του συνέβη. Η χρήση του πίνακα προορίζεται κυρίως για τους χαρακτήρες του διαιτητή, καθώς οι χαρακτήρες των παικτών θα έχουν λογικά αρκετές ευκαιρίες να αποκτήσουν κάποιο προσωνύμιο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

d66	1	2	3	4	5	6
11-12	Λαμπρός	Θηριώδης	Ασθενικός	Μυστικός	Πεφωτισμένος	Σιωπηλός
13-14	Ταχύς	Βράχος	Χοιροσφάχτης	Βέβηλος	Μελαγχολικός	Ακόκαλος
15-16	Ποντικός	Ευγενικός	Αλλοπρόσαλλος	Σκύλος	Άσπλαχνος	Σκουλίκι
21-22	Τίμιος	Κρανίο	Ανορθόδοξος	Νοσηρός	Χαλκέντερος	Σκερβελές
23-24	Κομψός	Αίλουρος	Μπάσταρδος	Σκιά	Ανεξιχνίαστος	Όφης
25-26	Χρυσός	Λέοντας	Ακρωτηριασμένος	Απόκληρος	Στρεβλός	Γελαστός
31-32	Γηραιός	Περίεργος	Απάνθρωπος	Ανόητος	Δυσάρεστος	Μονόλιθος
33-34	Δράκων	Απεχθής	Ανισόρροπος	Φονιάς	Βρωμερός	Δαίμονας
35-36	Ισχνός	Ξένος	Μισάνθρωπος	Γνωστικός	Κόκκινος	Γίγαντας
41-42	Νάνος	Τραγοπόδης	Καταραμένος	Δρυς	Οξύθυμος	Πλίνθος
43-44	Άρχοντας	Θαυμαστός	Περιπλανώμενος	Κόβαλος	Φαλακρός	Σφαγέας
45-46	Γενναίος	Καμπούρης	Απόμακρος	Στοιχειό	Αφηρημένος	Ευφυής
51-52	Νωθρός	Κρατερός	Απερίσκεπτος	Όμορφος	Βαρβάτος	Αβέβαιος
53-54	Κοράκι	Λαγός	Επιτήδειος	Ποιητής	Δυσοίωνος	Τραχύς
55-56	Τέρας	Γδαρμένος	Σημαδεμένος	Ψεύτης	Σκυθρωπός	Αδέξιος
61-62	Τάφος	Παράνομος	Βαθρακοκοίλης	Παχύς	Φωνακλάς	Τραυλός
63-64	Ατάραχος	Βουνίσιος	Αποτρόπαιος	Γουρούνι	Μονομάτης	Αγροίκος
65-66	Μέθυσος	Τολμηρός	Γαμώταφος	Αρκούδα	Απατεώνας	Νυφίτσα

Αιτίες περάσματος στον τυχοδιωκτισμό

d66	Αιτία	d66	Αιτία
11	Πυρετός του χρυσού	41	Καταζητούμενος στην πατρίδα του
12	Φήμη και δόξα	42	Θέλει να βελτιώσει τον εαυτό του
13	Οικογενειακή παράδοση	43	Προδόθηκε και εκδιώχθηκε
14	Επίμονα όνειρα	44	Φιλοδοξεί να γίνει άρχοντας
15	Εθισμός στη βία	45	Περίεργεια για τα παράξενα του κόσμου
16	Αυτοτιμωρία λόγω τύψεων	46	Αναζήτηση μυθικού θησαυρού ή αντικειμένου
21	Ζήλια και ανταγωνισμός	51	Μισεί τη δουλειά, ελπίδα για εύκολο χρήμα
22	Δέσμευση από μαγεία	52	Προετοιμασία εκδίκησης κατά κάποιου ισχυρού
23	Φτώχεια	53	Εντυπωσιασμός κάποιας κοπέλας
24	Εθισμός στο τζόγο	54	Ελπίδα για απολαύσεις και ηδονές
25	Αβάσταχτα χρέη	55	Προφητεία κάποιου μάντη
26	Παιδικό όνειρο	56	Επαγγελματική αποτυχία
31	Μοναδικός επιζών	61	Υπακούει ανεξήγητες φωνές
32	Μπελάδες στην πατρίδα	62	Θρησκευτική / φιλοσοφική αναζήτηση
33	Δραπέτης από φυλακή	63	Θέλει να αποδείξει την αξία του
34	Ρήξη με την οικογένεια	64	Υποσυνείδητη επιθυμία θανάτου
35	Εθισμός στον κίνδυνο	65	Αποκρουστική μορφή, η κοινωνία τον απορρίπτει
36	Νιώθει τυχερός	66	Ψάχνει να βρει τρόπο να επιστρέψει στην εποχή/διάστασή του

Παρουσιαστικό χαρακτήρων

Τυχαίος καθορισμός ύψους και βάρους χαρακτήρων

Μία πρώτη ζαριά (με τρία ζάρια) καθορίζει το ύψος του χαρακτήρα σε εκατοστά. Με μία δεύτερη βρίσκεται ο συντελεστής βάρους, που πολλαπλασιάζεται με το ύψος, δίνει το βάρος σε κιλά. Οι γυναίκες (που υποθέτουμε ότι είναι η 1 στους 6 τυχοδιώκτες) έχουν -2 στις ζαριές αυτές.

3d6	Ύψος (εκατοστά)	Συντελεστής Βάρους
3	145	0,25
4	147	0,3
5	150	0,3
6	153	0,35
7	155	0,35
8	160	0,4
9	165	0,4
10	170	0,4
11	175	0,45
12	180	0,5
13	185	0,55
14	190	0,6
15	195	0,65
16	200	0,7
17	205	0,8
18	210	0,9

Άλλα χαρακτηριστικά παρουσιαστικού

Αφορούν αξιοσημείωτα χαρακτηριστικά. Συνήθως 1-3 ζαριές. Τα αποτελέσματα d1-66 αφορούν άντρες· αν η ζαριά αφορά γυναίκα, ξαναρίχνουμε.

d66	Χαρακτηριστικό
11	Τίποτα ιδιαίτερο
12	Μονόφθαλμος
13	Πολύ μακριά μαλλιά
14	Αλλήθωρος
15	Καμπούρα
16	Κρεατοελιά
21	Απαίσιο έγκαιμα
22	Αποτρόπαια ουλή
23	Μεγάλο στόμα
24	Μελαμψός
25	Αλμπίνο
26	Φακίδες
31	Βαριά φωνή
32	Ψιλή φωνή
33	Δασύτριχος
34	Φαφούτης
35	Ετερόχρωμα μάτια
36	Στρεβλά δόντια
41	Πεταχτά αφτιά
42	Φακίδες
43	Δερματοσιζία
44	Πολύ σγουρά μαλλιά
45	Ενωμένο φρύδι
46	Στραβοκάνης
51	Κομμένο δάχτυλο
52	Κομμένη μύτη
53	Χλωμός
54	Εξωτικά χαρακτηριστικά
55	Μακριά μύτη
56	Σπασμένη μύτη
61	Φαλακρός
62	Μεγάλες φαβορίτες
63	Φουντωτό μουστάκι
64	Στριφτό μουστάκι
65	Διπλή γενειάδα
66	Πολύ μακριά γενειάδα

Τυχοδιωκτικές Κομπανίες

Ονόματα τυχοδιωκτικών κομπανιών

d6	1-2	3-4	5-6
Μορφή ονομασίας	A+B+Γ	A+B	B+Γ
d66	A	B	Γ
11	Αθάνατος	Αδελφότητα	Αίμα
12	Ανεπιθύμητος	Αλητάμπουρες	Ανατολή
13	Ανίκητος	Αράπηδες	Βασίλειο
14	Απάνθρωπος	Αρχίδια	Βάλτος
15	Αρχοντικός	Βρωμόκωλοι	Βουνό
16	Ατσάλινος	Διάβολοι	Δάσος
21	Γαμψύψυχος	Δερβίσηδες	Διάβολος
22	Ενοχλητικός	Ένωση	Δράκοντας
23	Ευγενέστατος	Εταιρία	Δύση
24	Ζόρικος	Κλίκα	Ερημιά
25	Θαρραλέος	Κολεκτίβα	Ερήμωση
26	Ιερός	Κομπανία	Θάνατος
31	Ικανότατος	Κύκλος	Θρίαμβος
32	Ιλαρός	Κωθώνια	Καταστροφή
33	Καταραμένος	Λεγεώνα	Κοιλάδα
34	Λαμπρότατος	Μαστούρια	Κόλαση
35	Μαγικός	Μεγιστάνες	Κώλος
36	Μεγαλοπρεπής	Μεθύστακες	Μονόλιθος
41	Μεθυσμένος	Μόρτηδες	Τρούμπα
42	Μισάνθρωπος	Ομάδα	Νύχτα
43	Μοβόρικος	Πρεζάκια	Ξίφος
44	Ξακουστός	Ρεμπεσκέδες	Όλεθρος
45	Ξυπόλυτος	Σκυολοί	Ουρανός
46	Παλιός	Σπείρα	Πασόκ
51	Παράνομος	Συμμαχία	Παρακμή
52	Παράφρων	Συμμορία	Πούτσα
53	Πλουσιότατος	Σύνδεσμος	Πύργος
54	Σκατοκέφαλος	Συνδικάτο	Σαπίλα
55	Σκοτεινός	Συντεχνία	Σκνιάπα
56	Σκυθρωπός	Συντροφία	Στέπα
61	Τιμώτατος	Σχολή	Συμφορά
62	Υπέροχος	Τάγμα	Τιμή
63	Φιλάνθρωπος	Τραμπουκαρία	Φλόγα
64	Φιλικός	Τσούρμο	Φως
65	Φριχτός	Φαμίλια	(Πόλη)
66	Χρυσός	Φατρία	(Λαβύρινθος)

Παραδείγματα

Το Ξακουστό Σκυολοί της Σκνιάπας
 Η Ευγενέστατη Τραμπουκαρία του Βουνού
 Η Ζόρικη Κλίκα
 Τα Φιλικά Αρχίδια
 Τα Μαγικά Πρεζάκια
 Η Κολεκτίβα του Βάλτου
 Οι Ουράνιοι Βρωμόκωλοι

Φλάμπουρα (κομπανιών και απελατών)

Συνήθως δύο σύμβολα σε συνδυασμό.

d66	Σύμβολο		
11	Κρανίο	41	Βέλος
12	Αετός	42	Άλογο
13	Γρύπας	43	Γροθιά
14	Σταυρός	44	Σκελετός
15	Αστέρι	45	Δέντρο
16	Μονόλιθος	46	Ήλιος
21	Μάτι	51	Σελήνη
22	Χέρι	52	Στέμμα
23	Κράνος	53	Τρισκέλιον
24	Γιακ	54	Σκαθάρι
25	Σπαθί	55	Δράκοντας
26	Πέλεκυς	56	Κλειδί
31	Χταπόδι	61	Αρκούδα
32	Ψάρι	62	Ρούνος
33	Πύργος	63	Καράβι
34	Φτερά	64	Φλόγα
35	Όφης	65	Γεωμετρικό μοτίβο
36	Λιοντάρι	66	Τίποτα, μόνο χρώμα



Ξακουστοί απελάτες και λήσταρχοι

Ψευδώνυμα απελατών, ληστών και πειρατών

d66	Παρατσούκλι		
11	Λαχανοδράκοντας	41	Καψαλόποδας
12	Καλαμπαλίκης	42	Γιαγκούλας
13	Τσανάκας	43	Δοξαπατρής
14	Καράμπαμπας	44	Τσολιωμής
15	Καραμάνης	45	Μπούρχας
16	Χατζαράς	46	Τσόπας
21	Τσεκούρης	51	Ρούχλας
22	Καραφωτιάς	52	Πετροτράχηλος
23	Κακαράπης	53	Τρεμαντάχειλος
24	Κατσιβέλης	54	Τρεμοκέφαλος
25	Λύγκος	55	Μπιθέγκουρας
26	Κροκόδειλος	56	Τσαμαδός
31	Αρμούρης	61	Σκύλα
32	Ρωχάμης	62	Σμέρνα
33	Σαλάχης	63	Σαγίτα
34	Λεοντάρης	64	Μονοβύζα
35	Μπάμπουρας	65	Παρδάλα
36	Βαθρακοκοίλης	66	Μαξιμύ

Φήμες απελατών

d6	Φήμη		
11	Γιγαντώσωμος ή νάνος	41	Καμένο δέρμα
12	Αιχμηρά δόντια	42	Παράλυτος
13	Μεταλλική μάσκα	43	Τυφλός
14	Κυνοκέφαλος	44	Ξύλινο πόδι
15	Υπερβολικά τριχωτός	45	Μονόχειρ
16	Γενετική δυσπλασία	46	Νέρτερος
21	Δρακοντοκτόνος	51	Αιμοπότης
22	Κέρατα ή ουρά	52	Κανίβαλος
23	Όμορφος ή αποκρουστικός	53	Βασανιστής
24	Αρχοντικής καταγωγής	54	Τζογαδόρος
25	Ρωμαλέος	55	Αλμπίνο
26	Ακριβά ρούχα και χρυσαφικά	56	Μισότρελος
31	Ρυνότμητος	61	Δαιμονιστής
32	Παραμορφωμένο κρανίο	62	Μάγος
33	Μονόφθαλμος	63	Φιλάσθενος
34	Κομμένα αυτιά	64	Λεπρός
35	Απαίσια ουλή στο πρόσωπο	65	Υπέρβαρος
36	Φημισμένος ξιφομάχος	66	Φιλάνθρωπος

Επιφανείς μάγοι και γόητες

Ονόματα και τίτλοι

d66	Όνομα	d66	Τίτλος
11	Αβίκεννος	11	ο Αιθέριος
12	Απαστράπτωρ	12	ο Ακατανόητος
13	Αστράμψυχος	13	ο Αναπόδραστος
14	Γοβρύας	14	ο Απόμακρος
15	Δεινοκράτης	15	ο Απρόσωπος
16	Δεκανός	16	ο Άραψ
21	Ζηληφάντης	21	ο Αστροσκόπος
22	Θάο Παν	22	ο Ασώματος
23	Ιοκονού	23	ο Γνοφοσοφιστής
24	Καραθαρούτι	24	ο Διαβολιστής
25	Κασπάκτωρ	25	ο Δωδεκαμάτης
26	Κεμπεχσενούφ	26	ο Εβδομηκοστός Ένατος
31	Κοσχάι	31	ο Εξώκοσμος
32	Κυνόφης	32	ο Επιφανής
33	Κύνωψ	33	ο Θαυματουργός
34	Μάνιψ	34	ο Θεουργός
35	Μαξιμίνος	35	ο Ιφρίτης
36	Μελάνχθων	36	ο Κλειδούχος
41	Μπαρμπανίκος	41	ο Μεγαλοπρεπής
42	Ναχουρεζίν	42	ο Μέγας Διδάσκαλος
43	Νέφθους	43	ο Μηχανουργός
44	Οφεόνυξ	44	ο Μυσταγωγός
45	Παντολύτης	45	ο Νεκροσκόπος
46	Πατριζείθης	46	ο Νεκρωπός
51	Πειθοκράτης	51	ο Νεκροδαίμων
52	Ποπιέλος	52	ο Νέρτερος
53	Σατούρνος	53	ο Πανδαιμόνιος
54	Σμερδάνωψ	54	ο Πανόπτης
55	Υπεράντης	55	ο Πάνσοφος
56	Ωριγένης	56	ο Παντοτινός
61	Σαραπία	61	ο Προκατακλυσμαίος
62	Ανατολία	62	ο Πρωτοπρόεδρος
63	Μαργία	63	ο Τρομερός
64	Πανθλεπία	64	ο Υποχθόνιος
65	Ανδροδάμεια	65	ο Φλεγόμενος
66	Θερμουθαρίν	66	της Ενάτης Σφαίρας



Εκκεντρικότητες μάγων

d66	Εκκεντρικότητα
11	Αιμοπότης
12	Ακριβοθώρητος: σπανίως παρουσιάζεται αυτοπροσώπως
13	Είναι ένας νέρτερος αλίνας (βλ. Κεφ. VIII: Τέρατα και Θηρία – Αλίβαντες)
14	Αξιοσημείωτη συλλογή πορνογραφικών περγαμηνών
15	Αξύριστος, αναμαλλιασμένος, άπλutos, οξύθυμος, βρίζει συνεχώς
16	Γαλάζιο δέρμα
21	Υπέργηρος, με σημάδια άνοιας
22	Δεν βγαίνει ποτέ από τον πύργο/έπαυλή του
23	Δεν έχει καθόλου τρίχες, νύχια ούτε δόντια.
24	Διαθέτει μία ψυχή, αλλά 2-7 διαφορετικά σώματα, ταυτόχρονα
25	Διαθέτει πολυπληθές χαρέμι.
26	Εθισμένος σε κάποια ψυχοτρόπο ουσία (όπως μανιτάρια ή όπιο)
31	Εμμονή με την ορνιθολογία
32	Ενθουσιασμένος με παιχνίδια στρατηγικής και πολέμου
33	Ευγενικός, εκλεπτυσμένος και καλαίσθητος
34	Παράξενο πλάσμα ως οικείο δαιμόνιο (βλ. ξόρκια 2 ^{ης} βαθμίδας)
35	Έχει τατουάζ με μαγικά σύμβολα σε όλο του το σώμα
36	Κάτοχος αξιοζήλευτης βιβλιοθήκης
41	Κυνοκέφαλος
42	Μεγάλη συλλογή από παράξενα εξωτικά αντικείμενα
43	Αναφέρεται στον εαυτό του χρησιμοποιώντας πάντα τρίτο πρόσωπο
44	Μεγαλοφυής, αλλά με διαλείψεις παραφροσύνης
45	Μπλεγμένος με την αριστοκρατία και την πολιτική
46	Άκρως εκκεντρική εμφάνιση, με υπερβολικά ρούχα και κοσμήματα
51	Πολύ αργός και μεθοδικός στην ομιλία και τις κινήσεις του
52	Πολυετής εμμονή με ένα υπερβολικά εξειδικευμένο θέμα έρευνας
53	Συλλέκτης ζωντανών τεράτων
54	Συλλογή από εκκεντρικά καπέλα
55	Τεράστια, λαβυρινθώδης έπαυλη γεμάτη παγίδες
56	Τον στοιχειώνει κάποια οντότητα που κάποτε κάλεσε
61	Υπερβολικά μυστικοπαθής και καχύποπτος
62	Ψυχική διαταραχή, διαστροφή ή φοβία (πίνακας στοιχείων προσωπικότητας)
63	Υπέρμετρα αυτάρεσκος και υπερόπτης
64	Φανατικός ακόλουθος κάποιας παράξενης σχέτας ή θρησκείας
65	Φανατικός καπνιστής ναργιλέ
66	Φορά κάλτσες με σανδάλια

Εναλλακτικός τρόπος διαχείρισης ακολούθων

Εδώ παρουσιάζεται ένας εναλλακτικός, πιο λεπτομερής τρόπος διαχείρισης των ακολούθων στο χρονικό. Αυτός ο τρόπος κάνει την αναζήτηση και τη στρατολόγηση ακολούθων δυσκολότερη διαδικασία. Προτείνεται να χρησιμοποιείται μόνο αν υπάρχουν αρκετοί παίκτες στη κομπανία και χρειάζονται τους ακολούθους μόνο περιστασιακά ή βοηθητικά.

Με τους κανόνες αυτούς οι ακόλουθοι είναι πιο δυσεύρετοι και η πρόοδός τους πιο αργή.

Αναζήτηση ακολούθων

Οι παίκτες θα πρέπει κάπως να διαφημίσουν την αναζητήσή τους για ακολούθους. Αυτό μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους, όπως με τοιχοκόλληση γραπτών ανακοινώσεων, επισκέψεις σε πανδοχεία και κακόφημα στέκια και κερνώντας λίγους γύρους κρασί, μισθώνοντας κάποιον τελάλη, κτλ.

Αυτές οι δράσεις υποθέτουμε ότι θα κοστίσουν 10 αργυρά νομίσματα.

Διαθεσιμότητα ακολούθων

Το πόσοι τυχοδιώκτες θα ενδιαφερθούν εξαρτάται από το μέγεθος του οικισμού όπου οι παίκτες τους αναζητούν, σύμφωνα με τον πίνακα. Ο διαιτητής μπορεί να χρησιμοποιήσει τροποποιήσεις κατά την κρίση του και ανάλογα με τους τρόπους που χρησιμοποιούν οι παίκτες για να αναζητήσουν υποψήφιους ακολούθους, αλλά και με τη γενική φήμη που έχουν στην περιοχή. Αν για παράδειγμα οι παίκτες προσλαμβάνουν συχνά ακολούθους αλλά ελάχιστοι επιστρέφουν ζωντανοί, σύντομα κανείς δεν θα θέλει να τους ακολουθήσει.

Ο έλεγχος για τη διαθεσιμότητα ακολούθων μπορεί να γίνει μια φορά κάθε βδομάδα.

Αριθμός διαθέσιμων ακολούθων

Μέγεθος Οικισμού	Ζαριά 2d6											
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Μικρό χωριό						1	1	2	2	3	3	
Χωριό					1	1	1	2	2	3	4	
Κεφαλοχώρι				1	1	2	2	3	3	4	5	
Κωμόπολη			1	2	2	3	3	4	4	5	6	
Πόλη		1	2	2	3	3	3	4	5	6	7	
Μητρόπολη	1	2	2	3	3	4	5	6	7	8	9	

Ρόλος ακολούθου

Ο πίνακας καθορίζει τον ρόλο και το επίπεδο του υποψήφιου ακολούθου. Ένας ακόλουθος δεν μπορεί να είναι μεγαλύτερου επιπέδου από τον αρχηγό των παικτών.

Οι περισσότεροι ακόλουθοι δεν ανήκουν σε κάποιο ρόλο – είναι απλά ακόλουθοι – και δεν διαθέτουν ιδιαίτερες ικανότητες. Θεωρούνται πως είναι ½ επιπέδου (έχοντας 1 με 3 πόντους αντοχής και ζαριά αποφυγής 10+). Μπορούν να αξιοποιήσουν

κανονικά όπλα, ελαφριές πανοπλίες και ασπίδες. Υπάρχει επίσης πιθανότητα να βρεθούν και κάποιοι ακόλουθοι που διαθέτουν κανονικό ρόλο.

Τα γνωρίσματα των ακολούθων καθορίζονται από τον διαιτητή με την μέθοδο των τριών ζαριών, αλλά μπορεί να μετακινήσει τους αριθμούς σε όποιο γνώρισμα θέλει, προκειμένου να ταιριάζουν καλύτερα με το ρόλο του.

Το υπόβαθρο ενός ακολούθου μπορεί να βρεθεί με τη χρήση των πινάκων τυχαίου καθορισμού υποβάθρου. Ο διαιτητής θα διαλέξει τον πίνακα που ταιριάζει καλύτερα στο ρόλο ή τα γνωρίσματα του ακολούθου.

Τυχαίος καθορισμός ακολούθων

d6	Ρόλος	1d6	Επίπεδο*
1-3	(Ακόλουθος)	1-3	1
4	Δυνατός	4	2
5	Σοφός	5	2
6	Πολυμήχανος	6	3

*Μόνο εάν διαθέτει ρόλο

Συμφωνία και αμοιβή

Αφού βρεθεί κάποιος υποψήφιος, θα πρέπει να πεισθεί να ακολουθήσει τους τυχοδιώκτες και να συμφωνηθεί η αμοιβή του. Αυτά μπορούν να καθοριστούν με δυο ζαριές στον πίνακα που ακολουθεί. Οι ζαριές αυτές επηρεάζονται από την *Παρουσία* του χαρακτήρα που ανέλαβε τη συνεννόηση, όπως και από τροποποιήσεις που εμπίπτουν στην κρίση του διαιτητή, σχετικές με τη δυσκολία της αποστολής, τη φήμη των τυχοδιωκτών στην περιοχή, χρήματα ή αντικείμενα που θα προσφέρουν προκαταβολικά κτλ.

Ένα τυπικό συμβόλαιο ισχύει για τρεις μήνες. Μετά το πέρας αυτής της περιόδου, ο ακόλουθος μπορεί να θελήσει να συνεχίσει ή να αποχωρήσει, ανάλογα με την επιτυχία των εξορμήσεων.

Πίνακες συμφωνίας και αμοιβής ακολούθων

2d6	Συμφωνία και ηθικό	2d6	Μερίδιο που απαιτεί στα λάφυρα*
2	Αρνείται	2	Διπλάσιο
3-4	Αρνείται	3-4	Κανονικό + ½
5-6	Αρνείται	5-6	Κανονικό
7	Συμφωνεί / -1	7	Κανονικό
8-9	Συμφωνεί / +0	8-9	Κανονικό
10-11	Συμφωνεί / +1	10-11	Κανονικό
12	Συμφωνεί / +2	12	Μισό

*Μισό εάν δεν διαθέτει ρόλο

Φήμη και εξέλιξη ακολούθων

Ένας ακόλουθος χωρίς ρόλο μπορεί να αποκτήσει το πρώτο επίπεδο κάποιου ρόλου αν συγκεντρώσει 500 πόντους φήμης. Η βάση φήμης για τον ρόλο που επέλεξε ο ακόλουθος διπλασιάζεται, καθώς οι ακόλουθοι έχουν δευτερεύοντα ρόλο στις περιπέτειες.

Π5 - Γεννήτριες και Βοηθήματα για το Χρονικό

Γεννήτρια ιδεών για φήμες και γεγονότα του χρονικού

Τα αποτελέσματα του πίνακα μπορούν να επιλεγθούν τυχαία και να συνδυαστούν για να παράγουν ιδέες για φήμες, γεγονότα και ενδιαφέρουσες καταστάσεις για το χρονικό. Δεν υπάρχει συγκεκριμένος τρόπος χρήσης του πίνακα: ο διαιτητής θα τον χειριστεί όπως τον εξυπηρετεί κάθε φορά.

d66	1. Γεγονότα	2. Χαρακτήρες	3. Περιοχές	4. Απειλές	5. Αντικείμενα
11	Αναζήτηση	Αγρότης	Αγριότοποι	Αγριάνθρωποι	Άγαλμα
12	Ανακάλυψη	Άνακτας	Βάλτος	Αίρεση	Αίμα
13	Ανεξήγητο φαινόμενο	Ανάνθρωπος	Βοσκοτόπια	Πνεύματα	Αυγό
14	Ανταγωνισμός	Απελάτης	Βουνό	Νέρτεροι	Γριμόριο
15	Απαγωγή	Δαίμονας	Δάσος	Απελάτες	Δέντρο
16	Απάτη	Δουλέμπορος	Έπαυλη	Βάρβαροι	Ειδώλιο
21	Απειλή	Έμπορος	Ερείπια	Γίγαντες	Έργο τέχνης
22	Αποκάλυψη	Εξόριστος	Έρημος	Δαιμονισμένος	Ζώο
23	Γιορτή	Ερημίτης	Ζιγκουράτ	Δερβίσηδες	Θησαυρός
24	Δολοφονία	Ευγενής	Ζούγκλα	Δολοφόνος	Καθρέφτης
25	Εκδίκηση	Ζητιάνος	Ηφαίστειο	Δράκοντας	Κειμήλιο
26	Εξαφάνιση	Ιερέας	Θάλασσα	Ευγενής	Κλειδί
31	Εξερεύνηση	Κλέφτης	Κάστρο	Θηρία	Κόσμημα
32	Εξορκισμός	Κυνηγός κεφαλών	Κατακόμβες	Θηριόμορφοι	Κρύσταλλος
33	Επιδρομή	Μάγος	Λαβύρινθος	Θρόνος	Κώδικας
34	Επίκληση	Μισθοφόρος	Λίμνη	Κανίβαλοι	Μαγικό Αντικείμενο
35	Θάυμα	Μοναχός	Μοναστήρι	Κερασφόροι	Μαγικό Φίλτρο
36	Θυσία	Μυστήριος ξένος	Ναός	Κυνοκέφαλοι	Μαγικό Φυλαχτό
41	Κατάρρα	Ναυτικός	Νεκρόπολη	Μάγος	Μάσκα
42	Κατηγορία	Νομάς	Νησί	Μυθικό τέρας	Μνημείο
43	Κλοπή	Οπιοβασιλιάς	Παλάτι	Μυστήριος ξένος	Μονόλιθος
44	Μυστικό	Οπιόμαντης	Πανδοχείο	Μυστική οργάνωση	Μούμια
45	Παράξενη νόσος	Παιδί	Τύμβος	Νεκρομάντης	Μουσικό όργανο
46	Επιδημία	Παλλακίδα	Πόλη	Νομάδες	Ξόανο
51	Παρεξήγηση	Πνεύμα	Ποτάμι	Ξωτικά	Όπιο
52	Περίεργα έθιμα	Πόρνη	Πύργος	Ογρίονες	Όπλο
53	Πλημμύρα	Προσκυνητής	Σπήλαιο	Οπιοβασιλιάς	Οστά
54	Προσκύνημα	Προφήτης	Στέπα	Οφίονες	Πανοπλία
55	Προφητεία	Σαμάνος	Υπόνομοι	Παράδοξο θηρίο	Περγαμηνή
56	Σεισμός	Σκλάβος	Υψίπεδο	Πνεύματα	Πετράδι
61	Σημάδι	Στρατιώτης	Φυλακή	Προϊστορικό τέρας	Πηγάδι
62	Στοιχείωμα	Ταξιδιώτης	Χαμαιτυπείο	Σαμάνος	Πύλη
63	Σύγκρουση	Τρελός	Χαμένη πόλη	Στρατιώτες	Σεντούκι
64	Συνομωσία	Τροβαδούρος	Χαράδρα	Τελώνια	Σπάνιο βότανο
65	Τελετή	Τυχοδιώκτης	Χαρέμι	Τυχοδιώκτης	Χάρτης
66	Φόνος	Φανατικός	Χωριό	Φανατικοί	Χρυσάφι

Τυχαία γεννήτρια καιρού

Αυτό το σύστημα μπορεί να καθορίσει τις διάφορες καιρικές συνθήκες τυχαία. Φυσικά ο διαιτητής θα εφαρμόσει τροποποιήσεις όπου κρίνει πως είναι αναγκαίο, ανάλογα με τις ιδιαιτερότητες κάθε περιοχής.

Προτείνεται ο καιρός να ελέγχεται μία φορά κάθε λίγες μέρες (2-7). Ο διαιτητής μπορεί, αν θέλει, να ρίξει αμέσως τον έλεγχο και για το επόμενο χρονικό διάστημα, έτσι ώστε να έχει μια εντύπωση για το που οδεύει ο καιρός.

Πίνακας Α: Βροχοπτώσεις και άνεμοι

d6	Βροχόπτωση	Άνεμος
1	Όχι	Άπνοια
2	Όχι	Ασθενής
3	Φθινόπωρο	Ασθενής
4	Φθινόπωρο, Χειμώνας	Ασθενής
5	Εκτός καλοκαιριού	Δυνατός
6	Ναι	Πολύ δυνατός

Πίνακας Β: Νεφώσεις, θερμοκρασία και ορατότητα

d6	Νεφώσεις*	Θερμοκρασία*	Ορατότητα*
1-	Όχι	Πολύ χαμηλότερη	Άριστη
2	Όχι	Χαμηλότερη	Καλή
3	Αραιές	Συνηθισμένη	Καλή
4	Αραιές	Συνηθισμένη	Καλή
5	Αραιές	Υψηλότερη	Μέτρια
6	Πυκνές	Πολύ υψηλότερη	Κακή
7+	Πυκνές	Πολύ υψηλότερη	Πολύ κακή

Νεφώσεις: +2 με βροχόπτωση. Ο τύπος βροχής εξαρτάται από τις νεφώσεις: οι αραιές δίνουν ασθενή βροχή, οι πυκνές δίνουν δυνατή βροχή 4 στις 6 φορές.

Θερμοκρασία: -1 με βροχόπτωση, -1 με δυνατό άνεμο.

Ορατότητα: +1 με βροχόπτωση, +1/+2 με αραιές ή πυκνές νεφώσεις, -1 με άνεμο χωρίς βροχόπτωση.

Τυχαιός καθορισμός κατεύθυνσης ανέμου

d66	Κατεύθυνση
11-14	B
15-22	BA
23-26	A
31-34	NA
35-42	N
43-46	NΔ
51-54	Δ
55-62	BΔ
63-66	Ρίξε ξανά (ή άπνοια)

Σπατάλη θησαυρών, μπελάδες στην πόλη και χαμαιτυπεία

Μερικοί χρήσιμοι πίνακες για το πως, το πόσο και με τι τίμημα μπορούν να ξοδευτούν οι θησαυροί των χαρακτήρων μετά την περιπέτεια.

Σπάταλες δραστηριότητες

d66	Σπατάλη σε
11-14	Γυναίκες
15-22	Κρασί
23-26	Όργιο
31-34	Φαγοπότι
35-42	Τυχερά παιχνίδια
43-46	Όπιο/Ναρκωτικά
51-54	Θεάματα
55-62	Ελεημοσύνη
63-66	Θυσίες

Μπελάδες κατά τη σπατάλη

Ο διαιτητής μπορεί κατά τη διάρκεια της σπατάλης να ελέγξει για τυχαία γεγονότα, όπως ελέγχει για τυχαίες συμπλοκές σε ταξίδια ή λαβύρινθους. Η πιθανότητα να συμβεί κάποιο τυχαίο γεγονός ελέγχεται ανά χαρακτήρα και είναι κατά βάση 1 στις 6 κάθε 6 μέρες (ή 12+ σε δυο ζάρια κάθε μέρα). Το τι ακριβώς θα συμβεί αφήνεται στη κρίση του διαιτητή και μπορεί να συνδέεται και με καταστάσεις που έχουν διαμορφωθεί στο χρονικό. Να μερικές γενικές ιδέες:

d6	Γεγονός
1	Κλοπή
2	Καυγας
3	Ασθένεια
4	Προβλήματα με το νόμο
5	Άσχημο μεθύσι
6	Φήμες για περιπέτεια

Τυχαίες συναντήσεις σε χαμαιτυπεία

d66	Συνάντηση
11-12	Απεριποίητη τσούλα
13-14	Ξεδιάντροπη καριόλα
15-16	Φτηνή ξεμαλλιάρα
21-22	Τυπική σουρτούκα
23-24	Αναιδής κοκότα
25-26	Πρόστυχη τσούπρα
31-32	Ακριβοπλήρωτη σουρλουλού
33-34	Ξεβγαλμένη κούρβα
35-36	Κωλοπετωμένη σκρόφα
41-42	Ακουσμένη ρουφιάννα
43-44	Παρδαλή αλανιάρρα
45-46	Παστρικιά φακλάννα
51-52	Επηρμένη μετρέσα
53-54	Εκλεκτή εταίρα
55-56	Γριά ξεκωλιάρα
61-62	Πλούσια τσατσόγρια
63-64	Τραμπούκος νταβατζής
65-66	Φραγκάτος μαστροπός

Ονομασίες πανδοχείων, χαμαιτυπείων και ταβερνείων

d66	Ονομασία
11	Αραχνοφωλιά
12	Αρκουδοκεφαλή
13	Ασημένιος Όφις
14	Γαλάζιος Πίθηκος
15	Γρύπας και Δράκος
16	Δράκαινα
21	Εννιά Αδερφές
22	Επτά Μαχαίρια
23	Καστρόπορτα
24	Κόκκινη Φρουρά
25	Ο Αγριόβουζος
26	Το Μαντρί
31	Μαύρος Κρίνος
32	Ο Τεκές του Ζαλαδούρα
33	Οι Δρυάδες
34	Παλιά Μουριά
35	Παλιόπυργος
36	Πηγάδα
41	Παράξενο Σπίτι
42	Σάπιος Πάτος
43	Σκιά της Παπαρούνας
44	Σκυλότρυπα
45	Τα Πέντε Κωθώνια
46	Της Γριάς
51	Της Μαρμάγκας
52	Το Βασιλικό
53	Του Αράπη
54	Του Γεροκόβαλου
55	Του Δούκα
56	Του Μάγιστρου
61	Του Νεκροκέφαλου
62	Του Πούπουλου
63	Η Υπόγα
64	Το Δόντι
65	Χρυσός Πετεινός
66	Του Ανάπηρου

Θλιβερός πίνακας βασάνων και ασθενειών

d66	Αποτέλεσμα
11	Λέπρα
12	Σύφιλη
13	Σηψαιμία
14	Μόλυνση τραύματος
15	Παρασίτωση
16	Δαιμονισμός
21	Ψωρίαση
22	Ανατομική δυσμορφία
23	Ακρωτηριασμός
24	Σκορβούτο
25	Τερατογένεση
26	Παραμόρφωση
31	Παράξενη μετάλλαξη
32	Αδύναμη καρδιά
33	Ανεξήγητη αδυναμία
34	Δερματική ασθένεια
35	Αιμορροφιλία
36	Νανισμός
41	Νοητική υστέρηση
42	Ψυχασθένεια
43	Παράλυση
44	Κατάρρα
45	Τύφλωση
46	Κώφωση
51	Βωβότητα
52	Υπερτρίχωση
53	Αλκοολισμός
54	Επιληψία
55	Λύσσα
56	Όγκος
61	Σιαμαίος
62	Γιγαντισμός
63	Εγκαύματα
64	Μυκητίαση
65	Κρετινισμός
66	Αλμπινισμός

Θλιβερός πίνακας επιδημιών και θανατικών

d66	Αποτέλεσμα
11-12	Βουβωνική πανώλη
13-14	Δυσεντερία
15-16	Ευλογιά
21-22	Ελονοσία
23-24	Μηνιγγίτιδα
25-26	Ιλαρά
31-32	Τυφοειδής πυρετός
33-34	Πνευμονία
35-36	Φυματίωση
41-42	Αιμορραγικός πυρετός
43-44	Βαμπερισμός
45-46	Θηριομορφία
51-52	Χορευτική πανώλη
53-54	Νερτερογενής πανώλη
55-56	Σκουληκοπυρετός
61-62	Σηψομάτωση
63-64	Κορονοπυρετός
65-66	Λέπρα των οστών

Γεννήτρια τυχαίων ασθενειών

Η γεννήτρια αυτή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να περιγραφούν περίεργες ασθένειες, παρενέργειες φίλτρων, δηλητήρια, λοιμοί, κατάρρες, κτλ.

Συμπτώματα (2 έως 4)

d6	Πίνακας που χρησιμοποιείται
1-3	Συμπτώματα I
4-6	Συμπτώματα II

Για μια τυπική ασθένεια επιλέγονται τυχαία 2-4 συμπτώματα, το καθένα από έναν τυχαίο πίνακα. Εάν τύχει και όλα τα συμπτώματα είναι από τον ίδιο πίνακα, τότε ρίχνεται ένα επιπλέον σύμπτωμα και από τον άλλο.

Συμπτώματα I

d66	Σύμπτωμα
11-13	Πυρετός
14-16	Κόπωση
21-23	Βήχας
24-26	Ζαλάδα
31-33	Εμετός
34-36	Πονοκέφαλος
41-43	Μυϊκοί πόνοι
44-46	Διάρροια
51-53	Συνάχι
54-56	Εξανθήματα
61-63	Στομαχόπονος
64-66	Πονόλαιμος

Συμπτώματα II

d66	Σύμπτωμα
11	Παραισθήσεις
12	Κνησμός
13	Ξεφλούδισμα δέρματος
14	Κόμμα
15	Κώφωση
16	Πρήξιμο άκρων
21	Φλύκταινες
22	Πληγές
23	Επιθετικότητα
24	Αγκύλωση μυών
25	Παράλυση
26	Πέσιμο μαλλιών
31	Επιληπτικές κρίσεις
32	Άγχος
33	Τρέμουλο
34	Παραφροσύνη
35	Υπνηλία
36	Αρρυθμίες
41	Αιμόπτυση
42	Ανορεξία
43	Διπλωπία
44	Σύγχυση
45	Νευρική κόπωση
46	Χορεία
51	Αμνησία
52	Αυπνία
53	Τύφλωση
54	Μυϊκοί σπασμοί
55	Σήψη
56	Αφυδάτωση
61	Αιμορραγία
62	Ξεφλούδισμα
63	Ναρκοληψία
64	Κανιβαλισμός
65	Κράμπες
66	Παράνοια

Διάρκεια ασθένειας

d6	Διάρκεια
1	1 μέρα
2-4	2-7 μέρες
5	3-18 μέρες
6	1-3 μήνες

Δριμύτητα ασθένειας

1d6	Κλάση	Πιθανότητα θανάτου	Θνησιμότητα %
1	I	12+	3
2	II	11+	8
3	III	10+	17
4	IV	9+	27
5	V	7+	58
6	VI	5+	83

Όσο περισσότερο πλησιάζει η ζαριά στο αποτέλεσμα που απαιτείται για το θάνατο, τόσο πιο βαριά νοσεί ο ασθενής. Για παράδειγμα, αν σε μια ασθένειας κλάσης II η ζαριά φέρει 10, ο ασθενής θα νοσήσει πολύ βαριά, μόλις και μετά βίας αποφεύγοντας το θάνατο.

Αν η ζαριά απέχει μονάχα 1 μονάδα από το αποτέλεσμα θανάτου, τότε αφήνει ένα μακροπρόθεσμο *κουσούρι*, το οποίο θα είναι σχετικό με κάποιο από τα συμπτώματα της νόσου. Όσον αφορά τη σοβαρότητα, τα *κουσούρια* μπορούν να είναι από απλά ενοχλητικά έως εξουθενωτικά (1 έως 6 σε ένα ζάρι).

Μεταδοτικότητα νόσου

d6	Πιθανότητα μετάδοσης	Περιγραφή
1	Καμία	Δεν μεταδίδεται
2	12+	Σπάνια μετάδοση
3	10+	Δύσκολη μετάδοση
4	8+	Πιθανή μετάδοση
5	6+	Εύκολη μετάδοση
6	4+	Πολύ μεταδοτική

Η πιθανότητα μετάδοσης ελέγχεται μία φορά τη μέρα για όποιον ζει μαζί, ταξιδεύει ή γενικά περνά αρκετό χρόνο με ένα μολυσμένο άτομο.

Απαισίες κατάρες

d66	Αποτέλεσμα κατάρας στο θύμα
11	Γίνεται υπερήλικας
12	Θηριομορφισμός
13	Πεθαίνει και γίνεται νεότερος
14	Κρετινισμός
15	Αιώνιος, μαγικός ύπνος
16	Τύφλωση
21	Χάσιμο λαλιάς
22	Λέει πάντα την αλήθεια / ψέματα
23	Μεταμορφώνεται σε κάποιο τέρας ή θηρίο, χάνοντας τον έλεγχο του χαρακτήρα
24	Χορταίνει μόνο με ανθρώπινο κρέας
25	Παραφροσύνη
26	Χάνει τα μαλλιά, τα νύχια και τα δόντια του
31	Γενική ασθενικότητα κι αδυναμία
32	Χάνει κάθε ικανότητα ομιλίας και κατανόησης
33	Γίνεται αποτρόπαια άσχημο
34	Αποκτά κεφάλι ζώου
35	Βγάζει κέρατα, ουρά ή και τα δύο
36	Το σώμα από τη μέση και κάτω έχει αντίθετη φορά από το υπόλοιπο
41	Αλλάζει φύλο
42	Μεταμορφώνεται σε ανάνθρωπος άλλου είδους
43	Αποκτά τελείως διαφορετικά χαρακτηριστικά
44	Όταν αγγίζει χρυσάφι το μετατρέπει σε σκατά
45	Ακολουθείται παντού από μια ανόητη μουσική
46	Νιώθει συνεχώς ότι πρόκειται να φτερνιστεί
51	Το δέρμα του γίνεται γαλάζιο, πράσινο ή κόκκινο
52	Το στόμα του σφραγίζει ερμητικά
53	Τα χέρια τεντώνονται οριζόντια και αχρηστεύονται
54	Γενική κακοτυχία
55	Γίνεται μισός σε μέγεθος και δύναμη
56	Πρέπει να τρώει για δέκα άτομα ώστε να χορτάσει
61	Αόρατες τρικλοποδιές κάθε τόσο, ιδίως την χειρότερη στιγμή
62	Το φως του ήλιου του προκαλεί ζημιά
63	Αναδύει μια ανυπόφορη μυρωδιά
64	Τα αφτιά του αλλάζουν θέση με τα μάτια του
65	Οι πατούσες του αλλάζουν θέση με τις παλάμες του
66	Αργή κίνηση: 1/5 της κανονικής ταχύτητας

Αν και μαγικές, οι κατάρες δεν λύνονται με ακύρωση μαγείας, αλλά μονάχα με σπάσιμο κατάρας.



Κώδικες, πραγματείες και εγχειρίδια

d66	Τίτλος
11	Χρονική διήγησης του (γεγονός)
12	Χρονικόν του (περιοχή)
13	Περί δαιμονικών ενεργειών
14	Περί νερτέρων και ασωμάτων
15	Περί θεών και δαιμονίων του (περιοχή)
16	Έπος του (ήρωας)
21	Ιστορία του (ήρωας)
22	Περί νόσων
23	Σιάχ Καλάμ (Μαύρη πένα, νομαδικό δαιμονολόγιο)
24	Τακτικά
25	Πραγματεία περί (κάποια τέχνη)
26	Περί βοτάνων και δηλητηρίων
31	Περί λαβυρίνθων
32	Ταξιδιωτική διήγησης
33	Περί ανατομίας
34	Περί ανατομίας του (τέρας ή θηρίο)
35	Προφητείες και οιωνοί
36	Περί νεκρομαντείας
41	Κώδιξ κανόνων παιγνίων περιπέτειας
42	Ποιητικά
43	Περί αλχημείας
44	Περί θηριομορφίας
45	Τερατολόγιο
46	Ιερά Γραφή του (μεσσίας)
51	Ευχαί και εξορκισμοί
52	Στρατηγικόν
53	Περί αστέρων και ουράνιων σωμάτων
54	Γεωγραφικά (περιοχή)
55	Περί αριθμών
56	Ιεροί ψαλμοί
61	Μελωδικόν
62	Αγαθαρχίδης και Πληξαύρα (ή άλλα ονόματα)
63	Εγχειρίδιον του καλού τυχοδιώκτη
64	Διδαχαί του σοφού (όνομα σοφού μύστη)
65	Ερωτικόν (εικονογραφημένο)
66	Μέγα Γαμωταφικόν

Η αξία ενός σπάνιου βιβλίου μπορεί να υπολογιστεί χρησιμοποιώντας τον πίνακα αξίας των πετραδιών.

Ξακουστοί λόγιοι και συγγραφείς

d66	Όνομα	Προσωπύμιο
11	Εμμανουήλ	Κοροδέβης
12	Βαρθολομαίος	Παχατουρίδης
13	Πύθιος	Γραμματικός
14	Βύρων	Πολύδωρας
15	Πλεισθένης	Ζουράρις
16	Φρογνάρδος	της Ασκιώνης
21	Λέων	ο Σηκοφρύδης
22	Χρυσόχειρ	ο Υπερβόρειος
23	Άτταλος	ο Φιλόσοφος
24	Σκύλαξ	ο Σχολάριος
25	Γύγαξ	ο Μάγιστρος
26	Κουρβικουλιανός	Κουρτίκιος
31	Σκαρβαίος	Κουκουζέλης
32	Βρύαξης	Μαλαπέτσης
33	Πλαπούτας	Βοοτρίχης
34	Σαπούνιος	Μόσχος
35	Κόραξ	ο Κυνοκέφαλος
36	Μάξιμος	ο Ρήτωρ
41	Μάρκος Ιούλιος	Τατίκιος
42	Ανδρόνικος Δούκας	Ξιφίας
43	Ιωάννης	Ζαβορδινός
44	Τιμοκράτης	ο Πυλοκράτης
45	Ρωμανός	ο Σκύθης
46	Ασπαμύθαρις	ο Σοφός
51	Σμέρδης	ο Νεότερος
52	Δικαιοκράτης	ο Πρεσβύτερος
53	Γιοστ Καλ Μαρχάρ	ο Εσωγήνιος
54	Καρποκράτης	ο Κομμαγηνός
55	Οκταβία Αγριππίνα	ο Μελωδός
56	Ματθαίος	Αλεπουδέλης
61	Σωσιγένης	Παχυκώλης
62	Δίδυμος	Χαλκέντερος
63	Καμβύσης	ο Σκρίβων
64	Μαρκίων	ο Κουροπαλάτης
65	Γλαύκος	Σαχλίκης
66	Κορβίνιος	-

Σπαθιά, τυχαίος καθορισμούς τύπου

d66	Τύπος	Περιγραφή
11-26	Ξίφος	Ευθύ, αμφίστομο
31-36	Σπάθα	Ευθύ, αμφίστομο, πλατύ
41-46	Παραμήριο	Ελαφρώς κυρτό, μονόστομο
51-54	Σαμσίρ	Κυρτό, μονόστομο
55-62	Πάλα	Κυρτό, δίστομο προς το τελείωμα της λάμας
63-66	Γιαταγάνι	Κυρτό προς τα εμπρός, χωρίς χειροφυλακτήρα

Χρονική Διήγησις και Ψοφολόγιον

Κάτι εντελώς προαιρετικό αλλά ταυτόχρονα πολύ διασκεδαστικό για τους μερακλήδες, είναι η σύνταξη μιας *Χρονικής Διήγησις* ή ενός *Ψοφολογίου* για το χρονικό.

Η *Χρονική Διήγησις*, είναι ένα έγγραφο που περιέχει σύντομες εξιστορήσεις των γεγονότων της κάθε παρτίδας του χρονικού. Καλό είναι παράλληλα με τα γεγονότα να σημειώνονται και οι (εντός παιχνιδιού) ημερομηνίες τους. Σε βάθος χρόνου το κείμενο αυτό θα μεγαλώσει και εκτός από υπέροχο αναμνηστικό του χρονικού θα αποτελεί και χρήσιμο αρχείο γεγονότων.

Το *Ψοφολόγιον* είναι ένα αρχείο που συγκεντρώνει στοιχεία για τον θάνατο κάθε χαρακτήρα παίκτη ή ακολούθου στο χρονικό. Στην καταχώρηση του κάθε νεκρού τυχοδιώκτη θα σημειώνεται επίσης ο τόπος και ο τρόπος του θανάτου του, και ίσως κι άλλα στοιχεία, όπως το επίπεδο, τα κατορθώματά του ή το όνομα του παίκτη του. Σε περίπτωση που το *Ψοφολόγιον* φτάσει τις 100 καταχωρίσεις, θα χρισθεί *Μέγα Ψοφολόγιον*, κάτι που σίγουρα θα κάνει τον διαιτητή και τους ταλαίπωρους παίκτες του περήφανους.



Π6 - Θεοί και Δαίμονες



Γεννήτρια θεοτήτων

Θρησκείες και δοξασίες

Οι θεοί είναι πολλοί, τα δόγματα, οι σχέτες και οι αιρέσεις ακόμα περισσότερα. Η βασιλική θρησκεία του Παντοκράτορα φαίνεται πως ξεθωριάζει στην Ανατολή, με πολλούς να ενστερνίζονται ξεχασμένες λατρείες ή νέους, ντόπιους θεούς και μεσσίες.

Η εκστατική πυρολατρεία των παλιών βασιλείων, οι σαμανιστικές δοξασίες των νομάδων, οι χθόνιες θρησκείες των αγριανθρώπων, η λατρεία του Μελέκ Τάους του Ουράνιου Παγωνιού, η σχέση των Βορβοριτών και οι σκοτεινοί Γνοφιστές, είναι λίγες μόνο από τις γνωστές θρησκείες. Σε απομακρυσμένες περιοχές λατρεύονται μυστήρια πνεύματα, θηρία ή αντικείμενα και μπορεί κανείς ταξιδεύοντας να συναντήσει τα πιο παράξενα έθιμα και τελετουργίες.

Οι περισσότεροι θεοί πάντως φαίνεται να μην ενδιαφέρονται και πολύ για τα εγκόσμια: ιστορίες για θαύματα μπορεί να ακούσει κανείς πολλές, αλλά στην πραγματικότητα σπάνια οι θεοί κάνουν τη δύναμή τους στον κόσμο τόσο φανερή όσο οι δαίμονες. Οι δαίμονες παίρνουν σάρκα και οστά και δεν διστάζουν να περπατήσουν στη γη των θνητών. Οι ισχυρότεροι απ' αυτούς χρίζουν τους εαυτούς τους θεούς και η χαοτική τους μαγεία αψηφά και διαστρέφει τη λογική και τη ζωή. Τα διδάγματά τους, όσο σκοτεινά και μηδενιστικά κι αν είναι, φαίνεται πως γοητεύουν αρκετούς ανθρώπους, που οργανώνονται σε μυστικές δαιμονολατρικές σχέτες ανάλογα με τα δαιμονικά όντα που υπηρετούν.

Οι πίνακες είναι κατάλληλοι για τη δημιουργία θεοτήτων παγανιστικού τύπου σε πολυθεϊστικές κουλτούρες.

Μορφή θεότητας

d66	Μορφή
11-34	Ανθρώπινη
35-36	Ζώου
41-42	Τέρατος
43-51	Ανθρώπινη με κεφάλι ζώου
52-56	Ζώδης με ανθρώπινο κεφάλι
61	Καμία ή ακατάληπτη
62	Λάμψη, ομίχλη ή καπνός
63	Παράδοξη, εξωγήινη, ακατανόητη
64-65	Γεωγραφικό γνώρισμα (βουνό, ηφαίστειο, ποταμός)
66	Αντικείμενο (βράχος, δέντρο, άγαλμα, μονόλιθος)

Τυχαίος καθορισμός μορφής τύπου ζώου

d6	Τύπος ζώου
1	Θηλαστικό
2	Πτηνό
3	Έντομο
4	Ερπετό
5	Φυτό ή Μύκητας
6	Θαλάσσιο

Για καθορισμό συγκεκριμένου ζώου βλ. πίνακες ζώων στα παράδοξα θηρία (κεφάλαιο VIII).

Τυχαίος καθορισμός μορφής τέρατος

d6	Τύπος τέρατος
1	Δράκοντας
2	Κόβαλος, σμεδοκόβαλος ή μπούγαρος
3	Ογρίονας
4	Σμερδαλέος
5	Γίγαντας ή τιτάνας
6	Παράδοξο θηρίο

Λεπτομέρειες θεότητας

d66	Όνομα	Χαρακτηριστικό*	Ταπεραμέντο
11	Ακατανόμαστος	Κανένα	Αδιάφορος
12	Αλαλάρ	Αγριωπός	Αλλοπρόσαλλος
13	Άρα	Αιματοβαμμένος	Απαιτητικός
14	Αράνα	Ακρωτηριασμένος	Απότομος
15	Βερεθράγκνα	Αποτρόπαιος	Ασταθής
16	Γιάζνα	Απρόσωπος	Αυστηρός
21	Γλύκων	Γέρος	Αφελής
22	Γύγαξ	Γιγαντόσωμος	Γενναιόδωρος
23	Ζάλμοξις	Διαφανής	Εκδικητικός
24	Ζάο	Δύσμορφος	Ελεήμων
25	Ζαρούλ	Ισχνός	Επιπόλαιος
26	Ζαχάκ	Κερασφόρος	Επιφυλακτικός
31	Ζούρπα	Μαλλιαρός	Ευγενικός
32	Θαγιμασάδας	Μασκοφόρος	Εύθυμος
33	Θωθ	Μαυροφορεμένος	Ήρεμος
34	Κόνανος	Μεγαλειώδης	Κακόκεφος
35	Κουραπάλα	Μεταβαλλόμενος	Λάγνος
36	Λουμ	Μικρόσωμος	Μακάβριος
41	Μίθρας	Μονόφθαλμος	Μεγαλόψυχος
42	Μοκόζ	Νεαρός	Μελαγχολικός
43	Μπο	Νοσηρός	Νάρκισσος
44	Μυρ	Ομιχλώδης	Οξύθυμος
45	Μύρρα	Όμορφος	Παιδιάστικος
46	Ναξ	Ουρά	Παιχνιδιάρης
51	Ντάλια	Παιδί	Περήφανος
52	Όμνις	Παράξενο χρώμα	Περιπαικτικός
53	Ουαρτού	Παχύς	Πλεονέκτης
54	Ουρνουνγκάλ	Πεπλοφόρος	Πολυμήχανος
55	Παπαίος	Πολλαπλ. κεφάλια	Σαδιστικός
56	Σαβάζιος	Πολλαπλ. μάτια	Σκανταλιάρης
61	Σάρκο	Πολλαπλά άκρα	Σκληρός
62	Ταβιτί	Ρωμαλέος	Σοφός
63	Υπερίων	Σκιώδης	Ύπουλος
64	Φαραβαχάν	Φλεγόμενος	Φιλικός
65	Χαλντί	Φτερωτός	Χειριστικός
66	Χαρβάλα	Φωτεινός	Ψευδολόγος

*Επιλέγονται από 1 έως 3

Δύναμη θεότητας

2d6	Δύναμη	Αριθμός Πεδίων
2-4	Τοπικό δαιμόνιο	1
5-6	Ημίθεος	1-2
7-8	Ελάσσων θεός	1-3
9-12	Μείζων θεός	2-4

Πεδία θεότητας

d66	1-2	3-4	5-6
11	Αναγέννηση	Άγνωστο	Άνεμοι
12	Ασθένειες	Άστρα	Νέρτεροι
13	Γεωργία	Ασχήμια	Αράχνες
14	Γνώση	Αυτοθυσία	Αρκούδες
15	Δημιουργία	Βάλτοι	Αστρικά πεδία
16	Δικαιοσύνη	Βουνά	Γενναιότητα
21	Ελευθερία	Γάτες	Διαστροφή
22	Έρωτας	Δάση / Δέντρα	Έλεος
23	Θάλασσα	Εκδίκηση	Εργατικότητα
24	Θάνατος	Εμπόριο	Ερείπια
25	Ίαση	Έντομα	Ερημιά
26	Καιρός	Ερπετά	Ηδονή
31	Καταστροφή	Εφιάλτες	Ηφαίστεια
32	Κενό	Ζήλια	Καταδιωγμένοι
33	Κυνήγι	Θηρία	Κλέφτες
34	Λαβύρινθοι	Καταιγίδες	Λίμνες
35	Μαγεία	Κρασί	Λόγος
36	Μητρότητα	Κτηνοτροφία	Μισθοφόροι
41	Μοίρα	Λογική	Οικογένεια
42	Οδύνη	Μουσική	Παιδιά
43	Ουρανός	Μύκητες	Παραίσθηση
44	Παραφροσύνη	Μυστικά	Παρακμή
45	Πλούτος	Ναυσιπλοΐα	Πλιάτσικο
46	Πόλεμος	Νόηση	Ποτάμια
51	Σκότος	Ομορφιά	Σεισμοί
52	Σπήλαια	Όνειρα	Σιδηρουργία
53	Τάξη	Παγωνιά	Σκύλοι
54	Τέχνη	Παρανομία	Σπίτι
55	Τεχνίτες	Πόνος	Σωματική ρώμη
56	Τρόμος	Πόρνες	Τεμπελιά
61	Τύχη	Πουλιά	Τεχνολογία
62	Φύση	Σφαγή	Τζόγος
63	Φως	Ταξιδιώτες	Υπόγεια ύδατα
64	Φωτιά	Τέρατα	Φόνος
65	Χάος	Χρόνος	Φτωχοί
66	Ψεύδος	Ψάρια / Ψάρεμα	Φυλακισμένοι

Γεννήτρια μείζονων δαιμόνων

Οι πίνακες αυτοί χρησιμεύουν στον καθορισμό των ονομάτων, της μορφής και των δυνάμεων μείζονων δαιμόνων, όπως οι δαιμονικοί θρόνοι (βλ. κεφ. VIII – Τέρατα και θηρία).

Ονόματα μείζονων δαιμόνων

d666							
111-113	Ζαβώβ	241-243	Κτήνωρ	411-413	Χολσόρνα	541-543	Γκολρώχ
114-116	Ναμτάρ	244-246	Βαλεφάρ	414-416	Κτησίπαρ	544-546	Παγιούλ
121-123	Γιοκάι	251-253	Γκυγκόθ	421-423	Ευρύνομος	551-553	Τένγκρι
124-126	Δαώρ	254-256	Ομ Βαάτ	424-426	Χρατ Εσάφ	554-556	Μάνιπας
131-133	Άουλα	261-263	Μουμμού	431-433	Χαντού Κομπόρ	561-563	Νεσαπουλιάτα
134-136	Λάχης	264-266	Ουζγάρ	434-436	Κέρβερος	564-566	Άσαγκ
141-143	Τολόγκ	311-313	Χατασώθ	441-443	Ουτουκκού	611-613	Ασακιγκάλ
144-146	Θαβώβ	314-316	Φλεθόγκ	444-446	Αλάστωρ	614-616	Σερχαταμάρ
151-153	Νυξ	321-323	Εκούρ	451-453	Αριμάν	621-623	Ολεσήνωρ
154-156	Πύθων	324-326	Γολθιώρ	454-456	Δαγών	624-626	Ερλίκ Χαν
161-163	Νισρώχ	331-333	Σαρκόι	461-463	Ασμοντάι	631-633	Νουγκ
164-166	Σθένωρ	334-336	Κομοζόι	464-466	Ούρντεγκ	634-636	Τσαθόγκουα
211-213	Ανδρομάλιος	341-343	Παβαβώρ	511-513	Παζούζου	641-643	Νιγκαθίμ Ζαούμ
214-216	Μαλντορόρ	344-346	Ζεπχάρ	514-516	Αρουνασούρα	644-646	Ζοθ Ομώγκ
221-223	Χεμπάτ Ρα	351-353	Μολώχ	521-523	Τσέρνομπογκ	651-653	Γιμπόρ Μοθγκού
224-226	Ακά Μανάχ	354-356	Σαλλός	524-526	Γύγης	654-656	Ουλέλα
231-233	Βελφεγόρ	361-363	Λίκτωρ	531-533	Νακτάρ	661-663	Αταλαθάζαρ
234-236	Μελέκ Τάους	364-366	Δαγών	534-536	Αμόν Κουρ	664-666	Κόνανος

Μορφή μείζονων δαιμόνων

Σε γενικές γραμμές οι μείζονες δαίμονες όπως οι δαιμονικοί θρόνοι είναι ανθρωποειδείς και γιγαντόσωμοι (γύρω στα 4 μέτρα ύψος). Οι μορφές τους, παράξενες και αποτρόπαιες, μοιάζουν να χλευάζουν τη φύση και τη λογική. Οι λεπτομέρειες μπορούν να καθοριστούν τυχαία με τους πίνακες που ακολουθούν.

Βασική μορφή

d66	Κεφάλι	Κέρατα	Φτερά	Πόδια	Ουρά
11-35	Ανθρώπινο	Χωρίς	Χωρίς	Ανθρώπινα	Χωρίς
36	Αλόγου	Χωρίς	Χωρίς	Ανθρώπινα	Χωρίς
41	Ελέφαντα	Χωρίς	Χωρίς	Ανθρώπινα	Χωρίς
42	Βατράχου	Χωρίς	Χωρίς	Ανθρώπινα	Χωρίς
43	Γορίλα	Χωρίς	Χωρίς	Ανθρώπινα	Χωρίς
44	Γαϊδάρου	Χωρίς	Χωρίς	Ανθρώπινα	Χωρίς
45	Αρκούδας	Χωρίς	Χωρίς	Ανθρώπινα	Χωρίς
46	Κατσαρίδας	Ελαφιού	Αετού	Πιθήκου	Λιονταριού
51	Λιονταριού	Ελαφιού	Αετού	Ερπετού	Λιονταριού
52	Βοδιού	Ταύρου	Αετού	Ερπετού	Σκορπιού
53	Μπαμπούνου	Ταύρου	Νυχτερίδας	Ερπετού	Σκορπιού
54	Νυχτερίδας	Τράγου	Νυχτερίδας	Οπλές	Σκορπιού
55	Μύγας	Τράγου	Νυχτερίδας	Οπλές	Σαύρας
56	Μυρμηγκιού	Τράγου	Νυχτερίδας	Οπλές	Σαύρας
61	Τράγου	Τράγου	Νυχτερίδας	Οπλές	Σαύρας
62	Χταποδιού	Τράγου	Νυχτερίδας	Οπλές	Φιδιού
63	Γύπα	Τράγου	Εντόμου	Πτηνού	Φιδιού
64	Πετεινού	Ίσια, δύο	Εντόμου	Πτηνού	Φιδιού
65	Καμήλας	Ίσια, τρία	Σκελετωμένα	Πτηνού	Κροκοδείλου
66	Ρινόκερου	Ένα μακρύ	Σκελετωμένα	Εντόμου	Παγωνιού

Άλλα χαρακτηριστικά (1 έως 3)

d6	Πίνακας που χρησιμοποιείται
1-3	Χαρακτηριστικά I
4-6	Χαρακτηριστικά II

Επιλέγονται και συνδυάζονται μεταξύ τους 1-3 χαρακτηριστικά. Ο πίνακας που χρησιμοποιείται κάθε φορά επιλέγεται με τη ρίψη ενός ζαριού. Όταν ρίχνεται στα ζάρια κάποιο χαρακτηριστικό που δεν ταιριάζει με τα προηγούμενα ή έχει ήδη επιλεγεί, απλά ξαναρίχνουμε. Ο διαιτητής θα καθορίσει τον τρόπο λειτουργίας τυχόν ικανοτήτων ή επιθέσεων που θα προκύψουν από τη μορφή των δαιμόνων.

Χαρακτηριστικά I

d66	Χαρακτηριστικά
11	Αγκαθωτό σώμα
12	Αμέτρητα μάτια στο σώμα
13	Ανοιχτά πλευρά, εκτεθειμένα εσωτερικά όργανα
14	Από τη μέση και κάτω σαρανταποδαρούσα
15	Αύρα έντονης παγωνιάς
16	Γυναικείο κορμί μεγάλης ομορφιάς
21	Δασύτριχο σώμα
22	Δεν έχει άκρα, αιωρείται
23	Δέρμα με λέπια ερπετού
24	Ένδυμα από ανθρώπινα δέρματα
25	Επικίνδυνη ραδιενεργή ακτινοβολία
26	Κολοσσιαίο μέγεθος
31	Μακριά ουρά, με αγκάθια, βαρίδιο ή κεντρί
32	Μάτια που λάμπουν έντονα
33	Μουμιοποιημένο σώμα
34	Παράγει γλίτσα όπως τα σαλιγκάρια
35	Παράγει τοξικούς ατμούς
36	Πελώριο στόμα στην κοιλιά με πολλές σειρές δοντιών
41	Πολλαπλά κεφάλια (1-2 επιπλέον κεφάλια)
42	Πολλαπλά μάτια στο κεφάλι (3-8)
43	Πολλαπλά μέλη (1-6 επιπλέον χέρια ή πόδια)
44	Πρησμένες παλλόμενες φλύκταινες
45	Προβοσκίδα εντόμου
46	Σκελετωμένο σώμα
51	Στρεβλός, καμπούρης και δύσμορφος
52	Σώμα γεμάτο παράσιτα/έντομα/σκουλήκια
53	Σώμα γεμάτο πληγές που πυορροούν
54	Τεράστια γλώσσα
55	Τεράστια δρεπανοειδή νύχια
56	Τεράστιο πέος διαρκώς ερεθισμένο
61	Υπέρβαρο σώμα
62	Υπερβολικά μυώδης
63	Φίδια αντί για μαλλιά
64	Φλεγόμενο σώμα
65	Χαυλιόδοντες
66	Χωρίς μάτια

Χαρακτηριστικά II

d66	Χαρακτηριστικά
11	Αβάσταχτη δυσσομία
12	Ακέφαλος
13	Ανοιχτό στομάχι: μέσα ζει ένα τερατώδες πλάσμα
14	Από τη μέση και κάτω φίδι
15	Δαγκάνες αστακού αντί για χέρια
16	Δαιμονικό υποζύγιο: τέρας, γιγάντιο ερπετό, κτλ.
21	Διαφανές δέρμα και μύες
22	Εκτεθειμένος εγκέφαλος
23	Καρφιά προεξέχουν από το δέρμα
24	Καυστικά σάλια και αφροί από το στόμα
25	Λόγχες, τσιγκέλια, λεπίδες, στερεωμένα στα άκρα
26	Μάτια χταποδιού
31	Μεγάλα στήθη με θηλές που στάζουν πύον
32	Μηχανικά κομμάτια μπλεγμένα με σάρκα
33	Οι κνήμες είναι μακριά ατσάλινα σουβλιά
34	Παλλόμενη κοιλιά εντόμου που καταλήγει σε κεντρί
35	Περπατάει στα τέσσερα
36	Περπατάει στα τέσσερα, με την κοιλιά πάνω
41	Πλοκάμια (αντί για χέρια ή πόδια)
42	Πολλαπλές ουρές (2-7)
43	Πολλαπλές φωνές
44	Πολύ μακριά άκρα
45	Πρόσωπο που μιμείται αυτόν που το κοιτά
46	Πρόσωπο στο σώμα
51	Συμμετρία σε οριζόντιο άξονα (2 κεφάλια, 4 χέρια)
52	Συνεχής αφόδευση ή/και εμετός
53	Σώμα αράχνης από τη μέση και κάτω
54	Σώμα χωρίς κόκαλα
55	Τελείως γδαρμένος
56	Τεράστια μάτια μύγας
61	Το κεφάλι είναι κρανίο
62	Τρεις χοντρές ουρές ερπετού αντί για πόδια
63	Υπερβολικά μακρύς λαιμός
64	Φίδι αντί για ουρά
65	Φίδια αντί για χέρια
66	Χέρια αρκούδας

Γεννήτρια δαιμονικής σχέτας

Ονομασία

d66	A	B	Γ
11	Αδελφότητα	Αβυσσαλέος	Άστρο
12	Ακόλουθοι	Αδηφάγος	Βάθος
13	Αναζητητές	Αιθερικός	Βασιλιάς
14	Απόστολοι	Αιματηρός	Βούρκος
15	Διδασκαλία	Ακατανόμαστος	Βράχος
16	Δόγμα	Αμειλικτος	Γλώσσα
21	Εκκλησία	Ανθρωποφάγος	Δράκοντας
22	Εκλεκτοί	Ανίερος	Ερπετό
23	Ιερατείο	Ανίκητος	Θρόνος
24	Ιεουργοί	Απόκρυφος	Κενό
25	Κληρονόμοι	Αποτρόπαιος	Κομήτης
26	Κοινωνία	Ασημένιος	Κουφάρι
31	Κοινωνοί	Αστρικός	Κτήνος
32	Κύκλος	Άχρονος	Μάτι
33	Λατρεία	Βέβηλος	Μονόλιθος
34	Μαθητές	Γαλάζιος	Μύκητας
35	Μάρτυρες	Γαμώταφος	Όφις
36	Μοναστήρι	Εβένινος	Παγώνι

(συνέχεια)

d66	A	B	Γ
41	Μυσταγωγοί	Εκτυφλωτικός	Πίθηκος
42	Οίκος	Θανατηφόρος	Πύλη
43	Ομολογία	Καθαγιασμένος	Ρωγμή
44	Πίστη	Μαγικός	Σιωπή
45	Πιστοί	Μαύρος	Γνόφος
46	Ποίμνιο	Νεκρικός	Σκουλήκι
51	Προσκυνητές	Ουράνιος	Σπαθί
52	Προφήτες	Παράξενος	Στέμμα
53	Σέκτα	Πλουτώνιος	Σφαίρα
54	Σχολή	Πορφυρός	Τράγος
55	Τάγμα	Προϊστορικός	Φαλλός
56	Τέκνα	Σκοτεινός	Φλόγα
61	Υμνητές	Τρομερός	Φρύνος
62	Υπηρέτες	Τυφλός	Φως
63	Φατρία	Φλεγόμενος	Χάος
64	Φράξια	Φρικιαστικός	Χέρι
65	Φύλακες	Χλωμός	Χταπόδι
66	Φυλή	Χρυσός	Ψείρα

Παράδειγμα: Μυσταγωγοί του Φλεγόμενου Τράγου



Αντικείμενα λατρείας

d66	Αντικείμενο λατρείας
11	Ανεξήγητη φωνή
12	Απάνθρωπη φιλοσοφία
13	Αστερισμός ή ουράνιο σώμα
14	Αφηρημένη ιδέα (καταστροφή, βία, τεχνολογία κτλ.)
15	Δαιμονική οντότητα, ανώτερη (θεός)
16	Δαιμονική οντότητα, κατώτερη (θρόνος)
21	Διαστροφή κάποιας υπαρκτής θρησκείας
22	Εαυτός
23	Είδωλο ή άγαλμα
24	Εξωγήινη οντότητα
25	Εσχατολογική προφητεία
6	Θεός καταστροφάς
31	Ιερή φλόγα
32	Ιερό δέντρο
33	Ιερό ζώο
34	Ισχυρό νέρτερο τέρας
35	Ισχυρό νοήμον τέρας
36	Ισχυρός μάγος
41	Λαβύρινθος
42	Λείψανα (οστά, μούμια κτλ.)
43	Μαγικό αντικείμενο
44	Μη μαγικό αντικείμενο (κειμήλιο, όπλο κτλ.)
45	Ναρκωτική ουσία
46	Παράξενο αντικείμενο (μετεωρίτης, μεταλλική στήλη)
51	Παράξενο αντικείμενο, μαγικό (πχ. ομιλούν βράχος)
52	Παράξενο ζώο ή θηρίο
53	Παράφρονας μεσσίας
54	Πασόκ
55	Πνεύμα αρχαίου μάγου ή ήρωα
56	Πνεύματα προγόνων
61	Στοιχείο (γη, φωτιά, αέρας, νερό)
62	Συνουσία
63	Τεχνολογικό αντικείμενο
64	Τοποθεσία (βουνό, λίμνη, δάσος, σπήλαιο κτλ.)
65	Τρελός προφήτης
66	Χάος

Πρακτικές και γνωρίσματα (1 έως 3)

d66	Πρακτικές και γνωρίσματα
11	Αιμομιξία
12	Αιμοποσία
13	Ανθρωποθυσία
14	Αυτοακρωτηριασμός
15	Αυτοκτονία
16	Αυτοτιμωρία
21	Αυτοτύφλωση
22	Βασανισμός
23	Βεβήλωση
24	Βίαιος προσηλυτισμός
25	Γλωσσολαλία
26	Δερματοστιξία
31	Εκστατικοί χοροί
32	Εμβρυοφαγία
33	Επικλήσεις δαιμόνων
34	Θηριομορφία
35	Κανιβαλισμός
36	Κοπροφαγία
41	Κόψιμο γλώσσας
42	Κτηνοβασία
43	Μαζικές δολοφονίες
44	Νεκρομαντεία
45	Νεκροφιλία
46	Οπιοποσία
51	Οργιαστικές τελετές
52	Ουράνια ταφή
53	Παραισθησιογόνα
54	Παραφροσύνη
55	Πολεμική έκσταση
56	Πυρομανία
61	Ρατσισμός
62	Συλλογική συνείδηση
63	Τερατογέννεση
64	Τρωγλοδύτες
65	Χωματοφαγία
66	Μπλακ Μέταλ



Π7 - Συμβουλές προς τους παίκτες

Αν και τίποτα στο παιχνίδι δεν εμποδίζει τους παίκτες από το να περνάνε την ώρα τους ασχολούμενοι με ερασιτεχνικούς θεατρικούς –αν αυτό τους κάνει να νιώθουν σπουδαίοι– το Κ&Κ έχει γραφτεί έχοντας ως κεντρικό θέμα την επικίνδυνη, περιπετειώδη εξερεύνηση.

Η επικίνδυνη περιπέτεια ανταμείβεται, η επιτυχία όμως δεν είναι δεδομένη ούτε εύκολη και οι χαρακτήρες θα πρέπει να ρισκάρουν τα φτηνά τομάρια τους αν ελπίζουν να πάνε μπροστά.

Σ' αυτό το παιχνίδι, αν θέλει κανείς να τα βγάλει πέρα, δεν μπορεί να βασιστεί μονάχα στις ικανότητες του χαρακτήρα του. Τα μαθηματικά του παιχνιδιού αποκλείουν ξεκάθαρα μια τέτοια προσέγγιση: το να αντιμετωπίζει κάποιος κάθε κίνδυνο κατά πρόσωπο ελπίζοντας απλά τα ζάρια του να πέσουν ευνοϊκά, δεν αργεί να οδηγήσει σε έναν στατιστικά αναπόφευκτο θάνατο. Το αποτελεσματικό παίξιμο προϋποθέτει προσεκτική προετοιμασία και επιστράτευση πονηριάς και στρατηγικής για να αντιμετωπιστούν οι θανατηφόροι κίνδυνοι. Αυτά είναι και τα κύρια στοιχεία που διαχειρίζονται οι παίκτες για να κάνουν τη διαφορά στο παιχνίδι, και όχι τα στατιστικά των χαρακτήρων τους.

Οι συμβουλές που ακολουθούν θα φανούν χρήσιμες όχι μόνο στους παίκτες, αλλά και στον διαιτητή. Ένας διαιτητής θα πρέπει να κατανοεί ποια είναι τα στοιχεία που καθιστούν δυνατό ένα ενδιαφέρον, στρατηγικό παιχνίδι και να τα έχει κατά νου κατά τη διάρκεια της περιπέτειας, αλλά και όταν στήνει το σκηνικό του χρονικού του: Αποτελεσματική διαιτησία είναι αυτή που δεν παραβλέπει τις στρατηγικές παραμέτρους του παιχνιδιού και έτσι επιβραβεύει και ενθαρρύνει το καλό παίξιμο.

Προετοιμασία για περιπέτεια

Πολλές φορές η επιτυχία μιας εξόρμησης κρίνεται πριν ακόμα αυτή ξεκινήσει. Οι παρακάτω συμβουλές αφορούν την προετοιμασία και το σχεδιασμό πριν από την περιπέτεια.

Φήμες και ευκαιρίες

Πρωταρχικό μέλημα των παικτών είναι να αναζητήσουν κάποια ευκαιρία που θα τους οδηγήσει σε πλούτη και δόξα. Η ικανότητα των παικτών να ανιχνεύουν τέτοιες φήμες, αλλά και να τις αξιολογούν, είναι μεγάλης σημασίας. Δεν θα πρέπει να ξεχνά κανείς ότι δεν είναι όλες οι φήμες βάσιμες, ούτε όλες οι ευκαιρίες αυτό που φαίνονται αρχικά. Συνήθως ο ευκολότερος τρόπος να μάθει κανείς τις τοπικές φήμες είναι να κεράσει λίγες γύρες κρασί στο πανδοχείο, πιάνοντας κουβέντα με τους ντόπιους.

Συγκέντρωση πληροφοριών

Οι πληροφορίες κάθε είδους για μια περιοχή και τους κινδύνους της, δίνουν σπουδαίο πλεονέκτημα στους παίκτες. Πολλές φορές μια πληροφορία μπορεί να αποδειχθεί απλά βοηθητική, κάποιες άλλες όμως είναι ζωτικής σημασίας καθώς μπορεί να βοηθήσει στην παράκαμψη θανατηφόρων κινδύνων ή στον τρόπο αντιμετώπισής τους. Οι πληροφορίες αποκτώνται με πολλούς τρόπους, μεταξύ των οποίων η συνομιλία με τους κατοίκους

μιας περιοχής, η αναζήτηση σοφών, η δωροδοκία ή και η πληρωμή για την τέλεση κάποιας εξυπηρέτησης.

Εφόδια

Ένα συνηθισμένο λάθος αρκετών αρχάριων παικτών είναι το να επικεντρώνονται μονάχα στον οπλισμό τους, παραβλέποντας ορισμένα σημαντικά εφόδια όπως εργαλεία, πυρσούς, σκονιά, σακιά, τροφή και νερό, που είναι εξίσου χρήσιμα για την επιτυχία και την επιβίωση. Η ανάγκη για βαρύ οπλισμό και εφόδια θα πρέπει βέβαια να εξισορροπηθεί με την ανάγκη για κινητικότητα, καθώς η μεταφορά μεγάλου βάρους καθιστά την ομάδα δυσκίνητη.

Ακόλουθοι

Κανείς δεν εγγυάται ότι οι κίνδυνοι και οι εχθροί που караδοκούν σε μια ανεξερεύνητη περιοχή είναι συγκρίσιμοι με το πλήθος και τη δύναμη της ομάδας των παικτών. Ανάλογα με τις πληροφορίες που θα συγκεντρώσει η ομάδα, μπορεί να κρίνει ότι η εύρεση και η απόκτηση κατάλληλων ακολούθων είναι απαραίτητη σε μια εξόρμηση. Ένα άλλο ζήτημα που προκύπτει είναι η σωστή διαχείριση και ηγεσία των ακολούθων, ο καθένας εκ των οποίων μπορεί να έχει τις απαιτήσεις και τις παραξενιές του.

Εξερεύνηση λαβυρίνθων

Η εξερεύνηση των λαβυρίνθων είναι από μόνη της μια τέχνη που απαιτεί έναν συνδυασμό από πολλές διαφορετικές ικανότητες. Μερικές από τις σημαντικότερες περιγράφονται παρακάτω.

Παρατήρηση

Μπορεί ο διαιτητής να προσπαθεί να περιγράψει το περιβάλλον των παικτών παραστατικά, πολλές λεπτομέρειες όμως δεν είναι φανερές χωρίς προσεκτικότερη, συνειδητή εξέταση. Αυτό, σε όρους παιχνιδιού σημαίνει ότι ο παίκτης θα πρέπει να περιεργαστεί τα στοιχεία του περιβάλλοντος ή να επικεντρώσει κάπου την προσοχή του κάνοντας διευκρινιστικές ερωτήσεις στον διαιτητή: «Η πόρτα έχει λουκέτο;» ή «Τα κόκαλα φαίνεται να είναι ανθρώπινα;» ή «Μυρίζω το υγρό: έχει κάποια μυρωδιά;» Η καλή επίγνωση του περιβάλλοντος θα προσφέρει καινούριες ευκαιρίες, ιδέες και στρατηγικές στην ομάδα.

Ανίχνευση

Σκοπός της ανίχνευσης είναι να αποκτηθούν πληροφορίες για τυχόν κινδύνους ή εχθρούς, χωρίς όμως να γίνει φανερή η παρουσία της ομάδας. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με διάφορους τρόπους, όπως το ψάξιμο για ίχνη ή παγίδες, ή στέλνοντας κάποιον ευκίνητο και αθόρυβο χαρακτήρα σε ρόλο ανιχνευτή. Στη συνέχεια, οι πληροφορίες αυτές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την εξουδετέρωση ή την παράκαμψή του κινδύνου. Η πιθανότητα η δύναμη των εχθρών να είναι μεγαλύτερη από της ομάδας σε συνδυασμό με το εγγενές ρίσκο των μαχών, κάνει την ανίχνευση σημαντική.

Χαρτογράφηση

Καλό είναι ένας από τους παίκτες να επιφορτιστεί με την ευθύνη της χαρτογράφησης. Αυτός θα σχεδιάζει τον χάρτη του λαβυρίνθου κατά τη διάρκεια της εξερεύνησης, έτσι ώστε η ομάδα να μη χαθεί και να μπορέσει όταν χρειαστεί να επιστρέψει στην έξοδο. Ορισμένοι μερακλήδες διαιτητές δεν δέχονται να διορθώσουν λάθη στου χάρτες των παικτών, ώστε η πιθανότητα ενός κακοσχεδιασμένου χάρτη να προσθέτει έναν ακόμα κίνδυνο.

Συγκάλυψη

Όταν κάποιος βρίσκεται σε ένα άγνωστο και επικίνδυνο μέρος, το τελευταίο πράγμα που θέλει είναι να τραβήξει πάνω του ανεπιθύμητη προσοχή. Η πρόκληση θορύβου θα πρέπει να αποφεύγεται όσο είναι δυνατόν, ενώ η χρήση της κάλυψης και του σκοταδιού μπορούν επίσης να βοηθήσουν.

Ρητορεία

Ακόμα κι αν βρεθεί κάποιος πρόσωπο με πρόσωπο με τον εχθρό, ενδεχομένως να υπάρχει πιθανότητα να αποφευχθεί η μάχη. Πολλά από τα πλάσματα που θα συναντήσουν οι παίκτες είναι νοήμονα και ίσως μπορέσει να υπάρξει κάποιου είδους συνεννόηση. Οι έξυπνοι τυχοδιώκτες θα προσπαθήσουν να επωφεληθούν από μια κατάσταση επιστρατεύοντας ψεύδη, εκφοβισμό, δωροδοκία, υποσχέσεις, επιχειρήματα ή ό,τι άλλο τους βοηθά σε κάθε περίπτωση.

Μάχη

Όταν οι μάχες δεν μπορούν να αποφευχθούν, καλό είναι να φροντίζει κανείς να τις κάνει όσο πιο ευνοϊκές γίνεται για τον ίδιο. Τακτικές που εκμεταλλεύονται αιφνιδιασμό, παγίδες, τις ιδιαιτερότητες του εδάφους ή τη χρήση ειδικών και μαγικών αντικειμένων μπορούν να επιστρατευτούν για να αυξήσουν τις πιθανότητες της νίκης ή να καλύψουν μια υποχώρηση.

Υποχώρηση ή παράδοση

Η υποχώρηση είναι πολλές φορές η σοφότερη τακτική. Κάθε γύρος της μάχης ενέχει την πιθανότητα θανάτου ή σοβαρού τραυματισμού και είναι σημαντικό να ξέρει κανείς πότε πρέπει να τρέξει. Πάντα βοηθά το να υπάρχει κάποιο σχέδιο διαφυγής. Οι τακτικές που βοηθούν στην υποχώρηση διαφέρουν βέβαια ανά περίπτωση. Για παράδειγμα, ίσως χρειαστεί να αφήσει κανείς πίσω το βαρύ σακί με τον θησαυρό για να τρέξει γρηγορότερα από τους διώκτες του ή να πετάξει τροφή για να αποσπάσει την προσοχή ενός πεινασμένου θηρίου.

Η παράδοση στον εχθρό είναι μάλλον το τελευταίο χαρτί που μπορεί κανείς να παίξει για να σώσει το τομάρι του. Οι νοήμονες εχθροί υπολογίζουν φυσικά τη ζωή τους και δεν θα ρισκάρουν άσκοπα αν μπορούν να αποκτήσουν αναίμακτα αυτό που θέλουν.

Ομαδικότητα

Οι επικίνδυνες καταστάσεις απαιτούν συντονισμό και συνεργασία. Οι διενέξεις μεταξύ των μελών της κομπανίας θα πρέπει να περιορίζονται, όσο τουλάχιστον επιτρέπει η απληστία και η παράνοια των τυχοδιωκτών. Συνήθως οι παίκτες εμπιστεύονται ο ένας τον άλλο, αλλά μια κομπανία ενδεχομένως να έχει και

ακολουθούς των οποίων ο χαρακτήρας και τα κίνητρα δεν είναι πάντοτε γνωστά.

Η κομπανία δεν θα πρέπει να σπάει σε επιμέρους ομάδες, παρά μόνο όταν τα οφέλη μιας τέτοιας στρατηγικής επισκιάζουν το ρίσκο (κάτι που δεν συμβαίνει πολύ συχνά).

Επίσης σημαντικός είναι ο συντονισμός της κομπανίας στην ανάθεση διάφορων δράσεων που πρέπει να εκτελεστούν στον λαβύρινθο κάτω από την συνεχή πίεση χρόνου που επιβάλουν οι τυχαίες συμπλοκές. Καλό είναι κανείς να μην αδρανή. Για παράδειγμα, όσο ο πολυμήχανος αφουγκράζεται στην πόρτα ο σοφός μπορεί να ψηλαφίσει τον τοίχο αναζητώντας μυστικές διόδους, ενώ ο δυνατός φορώντας τους μαγικούς φακούς της ερευθρόρασης να μείνει σε επιφυλακή προσέχοντας τον διάδρομο.

Σε γενικές γραμμές, είναι ωφέλιμο να θέτονται ξεκάθαροι στόχοι και να επιδιώκονται με την συντονισμένη συνέργεια των ικανοτήτων του κάθε μέλους της ομάδας.

Πειραματισμός

Σε ένα αρχαίο μέγας γεμάτο μαγεία και μυστικά, δεν είναι όλα αυτό που φαίνονται. Οι τυχοδιώκτες μπορεί να συναντήσουν περίεργα αντικείμενα, φαινόμενα ή πλάσματα. Μέσω προσεκτικού πειραματισμού μπορούν να τα εξιχνιάσουν και ενδεχομένως να τα χρησιμοποιήσουν προς όφελός τους.

Λογιστική εφοδίων

Τρόφιμα, νερό, πυρσοί, διαθέσιμα πυρομαχικά, ξόρκια ή μαγικά αντικείμενα όπως μαγικά φίλτρα, περγαμινές και ραβδιά, αποτελούν αναλώσιμα εφόδια που θα πρέπει να ξοδεύονται με σύνεση και οικονομία. Η διαχείριση του βάρους που μεταφέρει η ομάδα, όπως και η αποτελεσματική μεταφορά του θησαυρού (που συχνά είναι αξιοσημείωτου όγκου) είναι επίσης κρίσιμα.



Τυχοδιωκτικές παροιμίες

Όποιος τη νύχτα περπατεί, μάζες μελανές πατεί.

Το καζάνι βράζει, του κόβαλου ο κώλος γιορτάζει.

Στου νέρτερου την πόρτα, όσο θέλεις βρόντα.

Βαθρακοδαίμονα σαν πλένεις, το σαπούνι σου χαλάς.

Όποιος έχει το γνώφο, γνοφιάζεται.

Εγώ το λέω του γρύπα μου κι ο γρύπας στην ουρά του.

Μάζευε κι ας είν' και φόλλεις.

Όπου ακούς πολλά σολίδια, κράταγε μικρό πτουβάλι.

Μπουγαρομαζώματα, κοβαλοσκορπίσματα.

Σαρανταπέντε σκίταλοι, ενός κοκόρου γνώση.

Έκαν' το σκιτάλι κώλο κι έχεσε τον κόσμο όλο.

Είπ' ο ογρίονας τον ακέφαλο κεφάλα.

Του χάρισαν γιακ και το κοιτά στα δόντια.

Στου παιδιού μου τη χαρά έσφαξα μια λιθόρριθα.

Ακόμη δεν τον είδαμε, Αρσουρανουγκάλ τον εβγάλαμε.

Άλλαξε ο φενακός, έβαλε τα μούτρα του αλλιώς.

Θα γελάσει και το παρδαλό τελώνι.

Κάλιο ράβδος και στο χέρι, παρά ξόρκι και καρτέρι.

Το γριμόριο κόκαλα δεν έχει και κόκαλα τσακίζει.

Καιρός φέρνει το θησαυρό, καιρός και τ' ολοψόφι.

Βαριά η απελαπική.

Για εκεί που πάμε, τρεις πάμε δυο γυρνάμε.

Π8 - Γλώσσες και Ονόματα

Οι διάφορες γλώσσες που μιλιούνται από τους ανθρώπους, τους ανανθρώπους και τα διάφορα νοήμονα πλάσματα του παιχνιδιού έχουν ήδη αναφερθεί στους βασικούς κανόνες, αλλά εδώ θα περιγραφούν με περισσότερη λεπτομέρεια.

Παρακάτω παρουσιάζεται το βασικό σύστημα γλωσσών του παιχνιδιού και δίνονται πληροφορίες σχετικά με το ύφος, τον ήχο και τον τρόπο γραφής της κάθε μιας. Ακολουθούν πίνακες τυχαίου καθορισμού ονομάτων ανά γλώσσα που θα φανούν χρήσιμοι τόσο στους παίκτες όσο και στον διαιτητή.

Τέλος, παρατίθενται ονομασίες και σύντομες περιγραφές των τίτλων των αρχόντων και των κοινωνικών τάξεων για τις πιο σημαντικές κουλτούρες.

Οι γλώσσες που περιγράφονται είναι οι εξής:

Κοινή (Κ), Νομαδική (Ν), Αρχαϊκή (Α), Γλωκτική (Γ), Χθόνια (Χ), Στυγική (Σ) και Δαιμονική (Δ).

Κοινή (Κ)

Η γλώσσα του Βασιλείου, γνωστή και ως «βασιλική» ή «βασιλική κοινή». Ονομάζεται κοινή καθώς τη μιλά η πλειοψηφία των ανθρώπων και χρησιμοποιείται από κάθε έμπορο και ταξιδιώτη. Πολλοί βασιλικοί γνωρίζουν κι άλλες δυτικές γλώσσες ανάλογα με τη περιοχή της καταγωγής τους, καθώς το βασίλειο είναι πολυεθνικό. Γράφεται με το βασιλικό αλφάβητο.

Νομαδική (Ν)

Η γλώσσα των ντόπιων νομάδων και των εθνών της Ανατολής. Απαντάται σε πολλές διαλέκτους ανάλογα με τη περιοχή. Γράφεται με νομαδικούς ρούνους και διέπεται από μια χαρακτηριστική μουσικότητα.

Αρχαϊκή (Α)

Η γλώσσα των παλαιών βασιλείων. Είναι μια αρχαία γλώσσα που επιβιώνει κυρίως σε επιτύμβιες επιγραφές και παλιούς κώδικες, αν και ορισμένες απομονωμένες φυλές διατηρούν ακόμη κάποιες παρεφθαρμένες διαλέκτους της. Η γραφή της είναι σφηνοειδής (παλαιότερη) ή αλφαβητική.

Γλωκτική (Γ)

Προϊστορική γλώσσα που μιλούν οι φυλές των αγριανθρώπων, οι γίγαντες και οι ογρίνες. Ακούγεται άκομψη και άρρυθμη στους ανθρώπους. Γράφεται με ιδεογραμματική ρουνική γραφή που δεν είναι διαδεδομένη πέρα από θρησκευτικά και διακοσμητικά πλαίσια.

Χθόνια (Χ)

Τραχιά γλώσσα που μιλούν τα χθόνια πλάσματα και φυλές, όπως οι οφίονες, οι κερασφόροι και οι κυνοκέφαλοι. Κάθε είδος τη μιλά διαφορετικά, αλλά συνήθως ακούγεται αργή και μακρόσυρτη. Γράφεται με ρούνους.

Στυγική (Σ)

Η γλώσσα αυτή μιλιέται κυρίως από νοήμονα υποχθόνια πλάσματα όπως οι τρογλωδύτες, οι στυγικοί ογρίνες, οι κόβαλοι και οι διάφοροι κοβαλογενείς. Σε σπάνιες περιπτώσεις μιλιέται ως κύρια γλώσσα και από ανθρώπινους ή ανάνθρωπους πληθυσμούς που ζούνε υπογείως. Είναι απλοϊκής δομής και έχει λέξεις σύντομες, κοφτές και με πολλά σύμφωνα. Η γραφή της είναι ιερογλυφική.

Δαιμονική (Δ)

Μιλιέται από δαιμονογενείς, δαίμονες και αυτούς που τους λατρεύουν. Είναι συριχτή και δυσνόητη, αποτρόπαιη στο άκουσμα και γράφεται με το δικό της παράξενο αλφάβητο. Απαντάται σε δύο μορφές: την *υψηλή δαιμονική* (χοράχ εσρά) και τη *δημώδη δαιμονική* ή *δαιμονολαλιά* (χοράχ πεσίχ). Η δαιμονολαλιά είναι μια απλουστευμένη διάλεκτος που μιλούν οι διάφορες παρηκμασμένες δαιμονογενείς φυλές όπως τα τελώνια, οι γεκ και οι βαθρακοδαίμονες.

Άλλες γλώσσες

Φυσικά η παραπάνω λίστα δεν είναι πλήρης ή περιοριστική: οι γλώσσες που περιγράφηκαν εδώ δεν είναι παρά οι πιο συνηθισμένες. Ταξιδεύοντας κανείς, είναι σχεδόν βέβαιο πως θα συναντήσει παράξενες διαλέκτους, εξωτικές γλώσσες, δυσπρόφερτες τερατολαλίες και ακατανόητες επιγραφές σε γλώσσες που έχουν να μιληθούν αιώνες.

Ονόματα και τοπωνύμια

Ακολουθούν πίνακες για τυχαίο καθορισμό ονομάτων και τοπωνυμίων, ανά γλώσσα.

Κοινή

d66	Ανδρικά		Γυναικεία	Τοπωνύμια	
	(1-3)	(4-6)		(1-3)	(4-6)
11	Άβαντας	Καββάδης	Αγριππίνα	Άθυρα	Ρωγμή
12	Αγαθαρχίδης	Κανδαλανός	Αδαλανή	Άκρη	Σεβαστή
13	Αγρίππας	Κέλσος	Αλένα	Αλώνι	Σιδερένια
14	Άδρακας	Κόνανος	Αμαζόνα	Ασκιώνη	Καταβύθιση
15	Ακύλας	Κόραξ	Άννα	Ασυλία	Σκοτεινή
16	Αλλάτιος	Κορβίνος	Αράθεια	Αφθονία	Ερημόκαστρο
21	Αμόριος	Κορώνης	Αχερουσία	Σμέρνα	Βαθύς Ρύαξ
22	Αμύλκας	Κρατερός	Βέλα	Χαονία	Τανασσός
23	Βάρδας	Κροκόδειλος	Δρακάνη	Βίγλα	Ταφόσκαμα
24	Βόδαλος	Κύνωψ	Δρουσίλλα	Γέγρυθα	Νέο Ταφόσκαμα
25	Ανδρόνικος	Λέων	Θάληστρις	Διχάλα	Τετράπολη
26	Δράκων	Λίβερης	Θήρα	Ρίζα	Τριζάγκαθο
31	Ελεφήνωρ	Λύτωρ	Θυστρία	Έδρα	Φαναγόρεια
32	Ελπήνωρ	Μάζαρης	Καλθρία	Σκύλα	Βδελλότοπος
33	Εφιάλτης	Μάρκος	Κορόνα	Εφέδρα	Χάραξ
34	Θαύμαντας	Μαχαρινός	Κυδωνία	Θήρα	Χαράδρα
35	Θώρδαλος	Νικάνωρ	Λόχρα	Κάρσος	Θηριόπολις
36	Θραξ	Κασπάκτωρ	Μύρρα	Σκιερή	Βουρκόλακκος
41	Νικάτωρ	Φέλιξ	Ναττία	Κέρας	Πανδοχείον
42	Νικηφόρος	Φλάβιος	Όγκμα	Κρατήρας	Πέρασμα
43	Ξένος	Φρύγας	Οριώπη	Λιβάδι	Πέτρα
44	Πέπελης	Φωκός	Πενθεσίλεια	Λίμνη	Πορφυρή
45	Πετρώνιος	Φωχρίας	Πληξαύρα	Λόγχη	Πρόνοια
46	Πρίσκος	Χαλκάνωρ	Σέθρα	Λυκοβούνι	Δοξόμπους
51	Πύθιος	Χρυσόχειρ	Στύργα	Μεγάθυρα	Οδεασία
52	Σαούλιος	Κωνστάντιος	Τέφρα	Νάτικον	Ουλή
53	Σαργών	Λεόντιος	Τριφάνδρα	Νύσσα	Νύχτα
54	Σαυρομάτης	Στιλίων	Ύλβα	Νερτερία	Άπληκτον
55	Σκόπαις	Άτταλος	Χαίρα	Αγκάθι	Μακρινή
56	Σκύλης	Ουρανός	Ώχρα	Λιθόκαστρο	Πανοπτία
61	Ταρασιανός	Αβέστωρ	Θερμουθαρίν	Δρακόπολις	Μεγαψίς
62	Ταράστωρ	Ξιφίας	Λεοντία	Ιλούρατον	Μεδουσιανή
63	Ταργίταος	Φλώρος	Δεινομάχη	Γοργιππία	Αλμυρίδα
64	Τέρβης	Λυκάων	Φλαβία	Θρυλόριον	Σκυθόπολις
65	Τιβέριος	Πορφύρης	Σμερδάνα	Ογριανή	Ταυρική
66	Τσαμαδός	Φαβιανός	Βοδίνα	Ξενία	Εμπορική



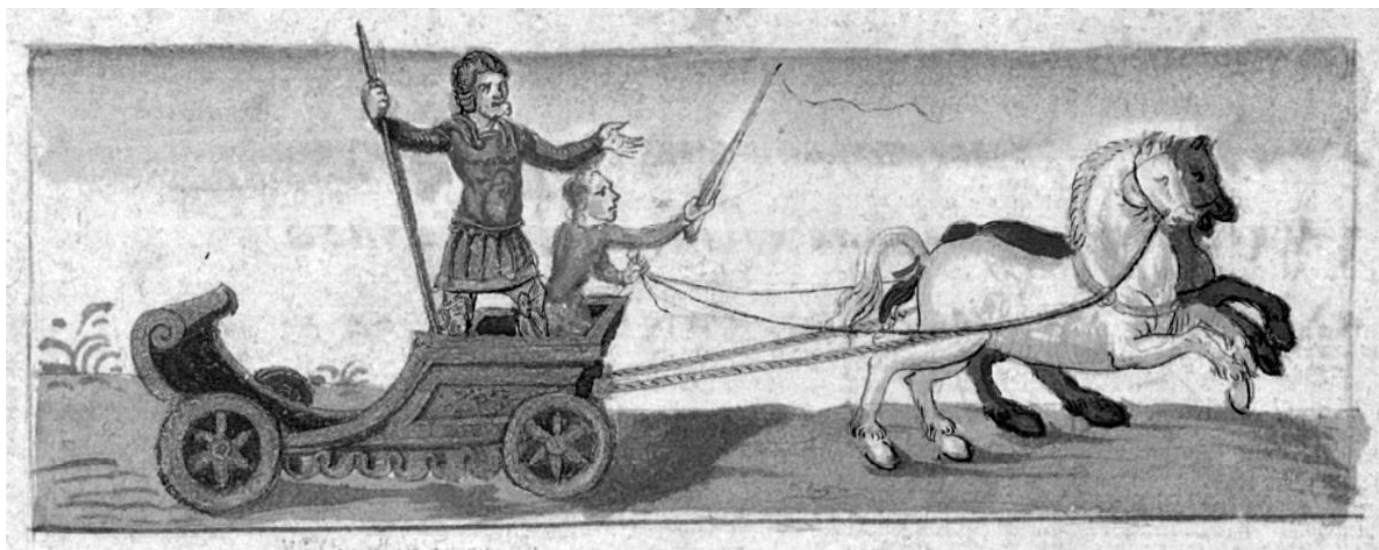
Νομαδική

d66	Ανδρικά	Γυναικεία	Τοπωνύμια
11	Ανάσκαρις	Ακέρα	Αζγκαμπάτ
12	Ανάχαρις	Βίλβα	Αμσουράν
13	Αρεμάν	Ζοράνα	Αρούβο
14	Αριαρμάνης	Ερξαγαζάρ	Αρταξάτα
15	Βίλκας	Ζέντα	Γιαράτ
16	Γκιλγκαμασάδ	Ζούρπα	Ζαγκριντάβα
21	Γονδοφάρ	Ίρκα	Ζαράχ Κορούμ
22	Εράχ	Κασπίγια	Θεμίσκυρα
23	Ζάλμοξις	Λύρα	Νισίβη
24	Ιρκάνιος	Μαρχέβ	Ντραμαγκούμ
25	Ιρνεσάχ	Μεχεραφσάν	Σαγκάνταβα
26	Κιχνάρ	Οξάλα	Σαλασοβία
31	Μανδρύσας	Τεργάνα	Σαμόσατα
32	Μάνιπας	Φέρνα	Σανταράκ
33	Μανιχάλ	Χερκάνα	Σκνιάπα
34	Μαχερδαών	Νιμού	Σουντάκ
35	Ναβοπολάσσαρ	Σαμάε	Σουραχάν
36	Ορμαζδυάρ	Χλέπα	Συρ-Νταρυά
41	Όστρις	Στοράνη	Τάναϊς
42	Πάρθης	Μαεοσάρα	Τάρα-Κορούμ
43	Ρυεδεσάχ	Σαρουκέ	Τζινιστάν
44	Σαδώχ	Αρταρίτη	Τούνε
45	Ταργίταος	Σαλθικύρα	Υρκάνια
46	Ταλανάσσαρ	Ραξοθαβάρ	Φούνα
51	Τέσπις	Ξανδρακύρα	Χαρσιάνα
52	Χαλιάβα	Δροξοκέρα	Τανουρία
53	Χαστάρ	Ιράσκα	Βουδινή
54	Χερακάν	Σενφενάρα	Ματάε
55	Χολσόρνα	Καρδανούς	Σακάε
56	Χορέσιος	Τουλθιμάχη	Ομοδάλα
61	Αρμάν	Παρσασκούρα	Σαρξαράτ
62	Οκταμασάδας	Δαξαπεσία	Βαστάρνα
63	Ιδάνθυρσος	Τατάνα	Θαρακαράτ
64	Ακάσας	Θαλαβάστρα	Ασάτια
65	Ουρβάζιος	Φαρνοτάνα	Αλάε
66	Αμόσπαδος	Βορχάνα	Ταλαστάν



Αρχαϊκή

d66	Ανδρικά	Γυναικεία	Τοπωνύμια
11	Αλθανουράγκ	Ερεσκιγκάλ	Αμάρνα
12	Αραντλουγκάλ	Αμαρεζέν	Αμπασχοντάν
13	Αρνουβάντα	Ασουσικιντιγκίρ	Ανανταπούρ
14	Αρσουρανουγκάλ	Ενανατούμα	Γεξ
15	Αχσαναμτάρ	Εσαργκαμελάτ	Θαωνίς
16	Γκίθιλ-Ουρ-Ταράς	Ινάνα	Θόμαννον
21	Ένουγκι-Χθάναμπαν	Κισσάρ	Κάβαρογκ
22	Ετελπισαρήμ	Λελβάνι	Καλικοút
23	Ζαμαρναώμ	Ναμντόλ	Καπουρθάλα
24	Ίρο-Κανούς	Νινγκάλ	Λούκορ
25	Λουγκαλμπάντα	Νινκί-Ανουνίτ	Μαργκαναπάλ
26	Λουμπάρνα	Νινμπάντα	Ουρ
31	Μάλεμ-Κις	Νινσάρ	Ουρούκ
32	Μεσκαλαμδώρ	Νίνσουελ	Περ Χαθώρ
33	Μουβάταλις	Σατάρ-Σιπάρ	Σίρσα
34	Μπαάλ-Γκάρτα	Σχανανβάλα	Τάτα Τζογκ
35	Ναβού-Μουκίν-Ζερί	Χουναβατούμ	Τεμινχώρ
36	Ναμσουντάλ	Σαρκαλίσარი	Τζαγκσάμκα
41	Παζούρ-Σθαργκανσού	Νιντουμάτ	Τουσράττα
42	Σενεβαθαράκ	Ενχεδουάνα	Χάθα-Παλάλ
43	Σουπιλουλιούμα	Αρούρου	Ναδερθάν
44	Ταριβαταώμ	Αένα	Χινταμποράγκ
45	Χάττα	Εναλαμάσσα	Σκάρα Μπράε
46	Χεμπάτ	Ιστάρ	Καρνάκ
51	Μεσλαμτάρ	Νισάμπα	Αταταλάν
52	Ιντίν-Νταγκάν	Λίλιθ	Λεμούρ
53	Νεριγκιλισσάρ	Ματανμπαάλ	Ινγκούπα
54	Μαρντούκ	Ανουνίτ	Χαττούσα
55	Ασουρ-Νασιρπάλ	Τιαμάτ	Σαναντάρ
56	Αχουρατούμ	Αραλχούμα	Νερτερέτ
61	Ενκιβαταώμ	Γκιλγκαθαβάρ	Λαβανθάρ
62	Ναμτάρ-Γκάρτα	Κιλασανβάλα	Κολχάλα
63	Λουγκαλταώμ	Ναμταρεζέν	Ταρανμασάτ
64	Ενουνταράνα	Ιλαναστάρα	Καβίρα
65	Εν-Χεγκάλ	Λελανβάλα	Θενορίς
66	Σακάρ-Μπαάλ	Ινανάτ	Τανταλίσ



Γλωσσική			Χθόνια		Στυγική
d66	Ανδρικά	Γυναικεία	Ανδρικά	Γυναικεία	Ανδρικά και γυναικεία
11	Απάλ	Αγκούρνε	Αναργκούπ	Ατάβ	Άγκε
12	Άργκι	Αουκέρνα	Ατάβαρ	Βάκε	Βαργκ
13	Αστιγκάρ	Αρίμα	Ατατάρ	Γκαάτ	Βορ
14	Αρτιζάρ	Αριξάκα	Βάβεκ	Γκάκετ	Γκαρ
15	Γκάιζκα	Γκάνκο	Βόρεκ	Έρκα	Γκέπα
16	Γκαρόα	Εράστι	Γιάρακ	Θαλ	Ζεκ-Ζεκ
21	Γκόρι	Εούρια	Γκάταρ	Θάμα	Ζλαπ
22	Γκούτουτζ	Εζκούρα	Γκέρεγκελ	Καβεκέ	Κάζαρ
23	Εντούρ	Ζαμπάλ	Γκόβακεκ	Κέβκα	Καρ
24	Ερούκι	Γκαραήν	Γκοκεμπάρ	Μάκε	Κεζ
25	Ζιγκόρ	Γκαζταήν	Γκόρο	Μουμπάτ	Μπατ
26	Ιτζάλ	Λάιντα	Γκοτνάκα	Ράγκα	Μπόρ
31	Κέμεν	Λούρ	Γράγκαρ	Ραγκέ	Μπράγκα
32	Κέπα	Νέγκου	Ερκακόρ	Ρακέκ	Μρα
33	Λερ	Ουντάρα	Θωλ	Σίλσα	Νακτ
34	Οντόλ	Ουσόα	Καβέκαρ	Ταμάκ	Ντρακ
35	Οστάργκι	Χιλάργκι	Μανγκούπαρ	Τατ	Όγκε
36	Ότσοα	Ουράγκα	Μουμπάταρ	Τέπο	Ταρκ
41	Όρκατζ	Σάγια	Μπορτ	Χασάθα	Ταρ
42	Ουρντίν	Πίσκε	Παλάπαρ	Χιάλα	Τζαλ
43	Ούρε	Αζαζέ	Ράγκατ	Χίρβα	Χενκ
44	Μπακάρ	Γκοϊγκάτα	Σαθάλ	Κέλμα	Ταλ
45	Μπόρζιγκ	Έκερι	Σλάσαρ	Τέλμα	Ρακ
46	Χερενσούγκε	Ουτάρσε	Τέγκορ	Σασαχάτ	Ρατ
51	Γκόρκα	Λαρία	Τέμιρ	Γκάρβα	Κρκ
52	Γκανίζ	Ισάσα	Υρκακόρ	Σχίβα	Τόλε
53	Αργκιντάρ	Όνα	Χιάλαρ	Ατατέ	Γκάρζα
54	Ζορενάι	Οναζατήν	Χιβώρ	Αταβέ	Σούκα
55	Ούντορ	Ουράρτα	Χσιέν	Μουμπάτε	Μπλιάτ
56	Μπέρξα	Αγκάρε	Λασχάν	Καβεκέ	Τσίφσα
61	Οροκόζ	Μπερξήν	Γιόμπεκ	Γιόσμα	Ροπ
62	Ιραμπάι	Γκάρα	Αλπάταρ	Ασχάρ	Ζαρκ
63	Γκοροντόλ	Γκαρίμα	Σεσνάκα	Μπόρτε	Ντάο
64	Μπαζάργκι	Λόνα	Θωλακώρ	Γκόρα	Λόγκα
65	Αράξ	Ιζάλ	Μπέρο	Χιβάρ	Κέζα
66	Αγκατόρ	Αραζέ	Κεκερκάναρ	Τέμερ	Γιόρ



Δαιμονική

d66	Ανδρικά	Γυναικεία	Μείζονες δαίμονες	
			(1-3)	(4-6)
11	Βαβαώρ	Αγκούλ	Ζαβώβ	Κτήνωρ
12	Γκεσακάρ	Αλσού	Ναμτάρ	Βαλεφάρ
13	Γκρίσναχ	Γκεντέμ	Γιοκάι	Γκυγκόθ
14	Καβέρ	Γκέρμα	Δάωρ	Ομ Βαάτ
15	Καζαώρ	Γκούνε	Άουλα	Κόνανος
16	Καγκ	Λαμπάτ	Λάχης	Ουζγάρ
21	Καχούρ	Μάλα	Τολόγκ	Χατασώθ
22	Λούκορ	Μπάρτα	Θαβώβ	Φλεθόγκ
23	Μαζοχαλούν	Μπέλντα	Νυξ	Εκούρ
24	Μαθόγκ	Μποτζίν	Πύθων	Γολθιώρ
25	Μαρδάκ	Ορασάλ	Νισρώχ	Γιμπόρ Μοθγκού
26	Μπατόρ	Ούλμπα	Σθένωρ	Κομοζόι
31	Μπάρκα	Πεσκέν	Ανδρομάλιος	Παβαβώρ
32	Όκταρ	Τιμέρ	Μαλντορόρ	Ζεπχάρ
33	Ομουρτάγ	Τούρα	Χεμπάτ Ρα	Μολώχ
34	Ουλαμπάτ	Γκαλνάρα	Ακά Μανάχ	Σαλλός
35	Ουζλόκ	Νεφίζ	Βελφεγόρ	Λίκτωρ
36	Ραθόγκ	Γίρσα	Μελέκ Τάους	Δαγών
41	Ρούγκα	Ναρανγκερέλ	Χολσόρνα	Γκολρώχ
42	Σβαρ-Καγκώρ	Μετενγκεμ	Κτησίπαρ	Παγιούλ
43	Σιλμπού	Ονγκερέλ	Ευρύνομος	Τένγκρι
44	Σχάνταρ	Οντβάλ	Χρατ Εσάφ	Μάνιπας
45	Ταγκράτ	Τιλούνε	Χαντού Κομπόρ	Νεσαπουλιάτα
46	Τερ-Μπατ-Μαχράκ	Οναγκάρτα	Κέρβερος	Άσαγκ
51	Τουτιζάρ	Ζαλίφα	Ουτουκκού	Ασακιγκάλ
52	Ύγκαρ	Σβάρνα	Αλάστωρ	Σερχαταμάρ
53	Υγκ-Λαμπάρ	Υγκελέν	Αριμάν	Ολεσήνωρ
54	Υρκάλ	Μαθάλγκα	Δαγών	Ερλίκ Χαν
55	Χα-Μαμπάτ	Κέβε	Ασμοντάι	Νουγκ
56	Χορμιντάρ	Σιλμπάλα	Ούρντεγκ	Τσαθόγκουα
61	Φαλαβάρ	Υμπέρ	Παζούζου	Νιγκαθίμ Ζαούμ
62	Βαλεφάρ	Ύργκα	Αρουνασούρα	Ζοθ Ομώγκ
63	Ουνέγκε	Ζεμφίρα	Τσέρνομπογκ	Σαρκοί
64	Μπαλαγκάρ	Γκιουλνάρα	Γύγης	Ουλέλα
65	Αχμάτ	Σιλπάν	Νακτάρ	Αταλαθάζαρ
66	Αζναγκούλ	Ντίλμπα	Αμόν Κουρ	Μουμμού

Τίτλοι δαιμονικών θεών

d66	Τίτλος	d66	Τίτλος
11-12	το Ακατάληπτο της Απεραντοσύνης	41-42	η Μαύρη Φλύκταινα
13-14	ο Άνακτας των Τρόμων	43-44	ο Νόμος της Σκληρότητας
15-16	ο Αρχιτέκτων των Οστών	45-46	ο Πατέρας των Σπηλαίων
21-22	ο Ασπόνδυλος Δούκας	51-52	η Ρυπαρή Μητέρα
23-24	το Άστρο Της Αυγής	53-54	η Σιωπή του Μονόλιθου
25-26	ο Γεννήτορας της Σήψης	55-56	ο Τροφοδότης της Φλόγας
31-32	ο Δεσπότης του Πόνου	61-62	ο Τυφλός Κολοσσός
33-34	το Έμεσμα του Χάους	63-64	ο Ψίθυρος των Πνιγμένων
35-36	ο Εφιάλτης του Κενού	65-66	το Ψύχος των Βαθών

Ονόματα τίτλων και τάξεων

Ι. Τίτλοι και τάξεις βασιλικών

Κοινωνικές τάξεις

Άρχοντες: Ονομάζονται και πατρίκιοι ή σεβαστοί και αποτελούν την ανώτερη κοινωνική τάξη. Είναι τιτλούχοι και συνήθως διαθέτουν αξιοσημείωτες εκτάσεις γης και πλούτο ή τουλάχιστον επιβεβαιωμένη καταγωγή από κάποια σπουδαία οικογένεια.

Επαγγελματίες: Η μεσαία τάξη, που αποτελείται από σπουδαγμένους και εξιδεικευμένους τεχνίτες και επιχειρηματίες. Ζουν συνήθως σε μεγαλύτερους οικισμούς, όπου συμμετέχουν σε οργανωμένες συντεχνίες που προασπίζουν τα συμφέροντά τους. Οι υπηρεσίες τους αμείβονται αρκετά καλά.

Πληβείοι: Η κατώτερη τάξη των πληβείων αποτελείται από τους χειρωνακτες και αυτούς που εκτελούν εργασίες ανειδίκευτες, ανεπιθύμητες ή χαμηλά αμειβόμενες. Οι περισσότεροι απασχολούνται σε αγροτικές δουλειές.

Δούλοι: Η κατώτερη κοινωνική τάξη. Δούλος γίνεται κανείς από αιχμαλωσία σε πόλεμο, λόγω χρεών ή κάποιας ποινής που του επιβλήθηκε ως τιμωρία. Οι δούλοι αποτελούν ιδιοκτησία των αφεντικών τους και μπορούν να αγοραστούν, να πουληθούν, να ελευθερωθούν ή να σκοτωθούν κατά βούληση.

Τίτλοι αρχόντων

Βασιλέας: Ανώτατος άρχοντας μεγάλης συνήθως περιοχής που για ιστορικούς και γεωγραφικούς λόγους θεωρείται βασίλειο. Τα βασίλεια είναι οργανωμένα με φεουδαρχικό τρόπο: υπό την εξουσία του βασιλιά βρίσκονται διάφοροι κατώτεροι άρχοντες όπως οι δούκες, που κατέχουν γη και διατηρούν στρατό.

Δεσπότης: Ανώτατος άρχοντας. Όρος παρόμοιος με τον βασιλιά, με τη διαφορά ότι η οργάνωση του δεσποτάτου τείνει περισσότερο προς την απόλυτη μοναρχία παρά τον φεουδαλισμό. Συνήθως μικρής έκτασης σε σχέση με ένα βασίλειο.

Δούκας (ή *στρατηγός*): Διοικητής και άρχοντας μιας μεγάλης επαρχίας ή *θέματος*. Αν η επαρχία είναι ανεξάρτητη ονομάζεται συνήθως δουκάτο, αν και οι ανεξάρτητοι δούκες συχνά αυτόχριζονται δεσπότες. Οι δούκες που υπηρετούν κάποιον βασιλιά, έχουν την υποχρέωση να του παράσχουν στρατιωτική βοήθεια σε περίπτωση πολέμου. Ένας δούκας συνήθως εδρεύει σε κάποιο κάστρο ή οχυρωμένη πόλη. Στον πόλεμο αναλαμβάνει συνήθως καθήκοντα στρατηγού.

Έπαρχος: Τίτλος που υπόκειται ιεραρχικά στο δούκα. Ένας έπαρχος διαφεντεύει μια μικρότερη επαρχία μέσα σε ένα διοικητικό *θέμα*. Η περιοχή αυτή περιλαμβάνει συνήθως μια πόλη και τα γύρω χωριά. Ο έπαρχος κυβερνά από το προσωπικό του κάστρο ή έπαυλη.

Άνακτας: Άνακτας ονομάζεται ο άρχοντας μιας ανεξάρτητης πόλης-κράτους.

Κλεφτοδεσποτής: Απελάτης ηγέτης που έχοντας συγκεντρώσει σημαντική δύναμη, διαφεντεύει μια επικράτεια που τις περισσότερες φορές περιλαμβάνει κάποια υποδουλωμένα χωριά ή μικρές πόλεις. Τα κλεφτοδεσποτάτα συνήθως βρίσκονται σε απόμακρες, ορεινές περιοχές.

Τίτλοι συμβουλίου

Μέγας Λογοθέτης: Πρωτοσύμβουλος του άρχοντα και πρόεδρος του συμβουλίου.

Λογοθέτης: Σύμβουλος σε κάποιο συγκεκριμένο τομέα —υπουργός.

Σακελλάριος: Σύμβουλος περί οικονομικών θεμάτων, υπεύθυνος για το θησαυροφυλάκιο.

Μέγας Δομέστικος: Ανώτατος στρατιωτικός, σύμβουλος σε πολεμικά ζητήματα και υπεύθυνος για την οργάνωση του στρατεύματος.

Μυστικός: Έμπιστος του άρχοντα και υπεύθυνος σε θέματα ασφαλείας. Συχνά ευνούχος.

Μανδάτωρ: Βασιλικός αγγελιοφόρος.

Πολιτικοί διοικητικοί τίτλοι

Δήμαρχος: Διοικητής μιας πόλης.

Πραίτωρ: Υπεύθυνος για την τήρηση της τάξης σε έναν οικισμό. Αρχηγός της τοπικής φρουράς.

Πρωτόγερος: Αντιπρόσωπος και αρχηγός του συμβουλίου μιας μικρής κοινότητας.

Στρατιωτικοί τίτλοι

Πρωτοστράτωρ: Πολέμαρχος και στρατάρχης.

Τουρμάρχης: Διοικητής μιας *τούρμας*, στρατιωτικού σώματος 2.400 ανδρών.

Δρουγγάριος: Διοικητής ενός *δρούγγου*, στρατιωτικού σώματος 1.000 ανδρών.

Κόμης: Διοικητής ενός βάνδου, δηλαδή 500 ανδρών.

Κένταρχος: Εκατόνταρχος.

Δρακονάριος: Αξιωματικός. Διοικεί 50 άνδρες.

Δέκαρχος: Διοικητής δέκα ανδρών.

Κονταράτος: Οπλίτης, ο χαμηλότερος βαθμός του στρατεύματος.

Επίσης:

Μαρκίων: Διοικητής τοπικής φρουράς ή κάστρου και υπεύθυνος για την υπεράσπισή του.

Κλεισουράρχης: Καστροφύλακας σε σημαντικό πέρασμα.

Βιγλάτωρ: Επικεφαλής φρουρός σε μία βίγλα, δηλαδή οχυρωμένη σκοπιά (πύργο).

Τζάκωνας: Επαγγελματίας φρουρός, επανδρώνει μια βίγλα και εκτελεί περιπολίες.

Πρωτοσπαθάρης: Αρχηγός της σωματοφυλακής του παλατιού.

Λίκτωρ: Επίλεκτος φρουρός ή σωματοφύλακας.

Βουκελλάριος: Έμμισθος στρατιώτης στον ιδιωτικό στρατό κάποιου άρχοντα.

Προνοιάριος: Επαγγελματίας πολεμιστής που στρατεύτηκε με αντάλλαγμα κάποια έκταση γης.

II. Τίτλοι και τάξεις άλλων λαών

Νομάδες

Ιππάνακτας: Βασιλιάς μιας νομαδικής φυλής.

Σατράπης: Διοικητής μιας επαρχίας.

Πολέμαρχος: Ημιανεξάρτητος επιδρομέας με στρατό.

Κοπαδάρχης: Πλούσιος κτηνοτρόφος, αρχηγός οικισμού.

Καβαλάρης: Υψηλόβαθμος πολεμιστής.

Σαμάνος: Μάγος, γιατρός και μάντης.

Σκλάβος: Υπόδουλος, συνήθως αιχμάλωτος από επιδρομή.

Αγριάνθρωποι

Φύλαρχος: Ηγέτης της φυλής

Αρχηγός: Ηγέτης οικισμού ή ομάδας επιδρομέων.

Σπηλαιομύστης: Σύμβουλος και μάντης. Ερμηνεύει οράματα μέσα σε σπήλαια «υφαίνοντας το σκοτάδι» μετά από κατανάλωση μανιταριών.

Οφιομάντης: Μάγος γιατρός. Αυτοδηλητηριάζεται από τσιμπήματα φιδιών για να προκαλέσει παραισθησιακά οράματα.

Γδάρτης: Τιμημένος πολεμιστής, φοράει ανθρώπινα δέρματα και οστά.

Οστεοφάγος: Άτομο που βρίσκεται σε δυσμένεια, συνήθως λόγω κάποιου παραπτώματος ή δυσμορφίας. Λαμβάνει τις χειρότερες μερίδες φαγητού.

Σκλάβος: Υποδουλωμένο άτομο, που δεν έχει ακόμα σφαγιαστεί για διασκέδαση, θυσία ή τροφή.

Κυνοκέφαλοι

Κυνάνακτας: Αντίστοιχο του βασιλιά.

Αγελάρχης: Ηγέτης οικισμού.

Σεληνοσκόπος: Μάντης, σαμάνος και ερμηνευτής οραμάτων.

Κραιτιόδοντας: Μέλος της ανώτερης πολεμικής κλάσης.

Σκυλάφι: Μέλος της κατώτερης κλάσης που αποτελείται από μικρόσωμες ράτσες με μακρόστενο ρύγχος.

Είλωτας: Αιχμάλωτος σκλάβος, οποιασδήποτε φυλής.

Ογρίονες

Μεγάλη Μητέρα: Το πιο μεγαλόσωμο θηλυκό της φυλής, γυναίκα του εκάστοτε τυράννου. Είναι υπέρβαρα και δεν μετακινείται από το σπήλαιό της. Ο βασικός της ρόλος είναι να γεννά παιδιά. Παραμένει στη θέση αυτή μέχρι την εμμηνόπαυση, οπότε και θανατώνεται, κομματιάζεται και καταβροχθίζεται από τα άλλα θηλυκά της φυλής.

Τύραννος: Δυνάστης-βασιλιάς μιας φυλής ογριόνων και επιβήτορας της μεγάλης μητέρας. Ο τύραννος παραμένει στη θέση του μέχρι να θανατωθεί από κάποιον δυνατότερο ογρίονα. Αν πεθάνει με άλλο τρόπο, ο διάδοχος επιλέγεται από τη μεγάλη μητέρα.

Αβυσσαλέος: Σαμάνος και σπηλαιομάντης.

Δράκος: Μεγαλόσωμος και δυνατός ογρίονας που ανήκει στην ελίτ των πολεμιστών. Υποψήφιοι τύραννοι.

Χωλόδρακας: Δύσμορφο και ελλειπτικό άτομο που στερώνεται και χρησιμοποιείται σαν σκλάβος.

Τελώνια

Τελωνοβασιλιάς: Δεσπότης μιας φυλής τελωνίων.

Δαιμονάρχης: Πολέμαρχος και ηγέτης μιας λεγεώνας.

Κένταρχος: Εκατόνταρχος, επιδρομέας, καστροφύλακας.

Λεγεωνάριος: Στρατιώτης.

Μπασί Μποζούκ: Άτακτος επιδρομέας. Σε άμεση μετάφραση σημαίνει «χαλασμένο κεφάλι». Οι μπασιμποζούκοι είναι ξακουστοί για τη βιαιότητα και την απρόβλεπτη συμπεριφορά τους.

Κόβαλος: Βοηθητικός ή σκλάβος. Δεν είναι απαραίτητα κόβαλος, αν και οι περισσότεροι όντως είναι.



Π9 - Πηγές και προτεινόμενα αναγνώσματα

Andrea Babuin, Τα επιθετικά όπλα των βυζαντινών κατά την ύστερη περίοδο
 Fritz Leiber, Fafhrd and the Grey Mouser, διηγήματα
 Gary Gygax and Dave Arneson, Dungeons & Dragons, η πρωτότυπη έκδοση του 1974
 Gary Gygax and Jeff Perren, Chainmail
 Gary Gygax, AD&D Dungeon Master's Guide
 Howard Phillips Lovecraft, διηγήματα
 Jack Vance, Dying Earth trilogy
 Robert E. Howard, Conan the Barbarian, διηγήματα
 Siyah Qalam ή «Η Μαύρη Πένα», συλλογή εικόνων ανθρώπων και δαιμόνων της Κεντρικής Ασίας, 14^{ος} αιώνας
 Αναστασία Βακαλούδη, Η μαγεία ως κοινωνικό φαινόμενο στο πρώιμο Βυζάντιο
 Έπος του Βασιλείου Διγενή Ακρίτα
 Δοξόμπος, ταινία του Φώτου Λαμπρινού, τοποθετημένη στη Μακεδονία του 14^{ου} αιώνα.
 Ηροδότου Ιστορίαι
 Ιωάννου Σκυλίτση, Χρονογραφία
 Λέοντος Σοφού, Τακτικά – Κεκαυμένου, Στρατηγικόν – Μαυρική, Τακτικά Στρατηγικά
 Μιχαήλ Ψελλός, Περί δαιμονικών ενεργειών
 Νικόλαος Πολίτης, Παραδόσεις, Ακριτικά άσματα
 Φυλλάδα του Μεγάλου Αλεξάνδρου
 Φώτης Κόντογλου, διάφορα γραπτά, με κυριότερα τα εξής: Ο θεός Κόνανος, Τα δαιμόνια της Φρυγίας, Εξ' Ανατολών πνεύματα οργισμένα, Αστρολάβος
 Χρήστος Α. Δερμεντζόπουλος, Το ληστρικό μυθιστόρημα στην Ελλάδα

Η εικονογράφηση του βιβλίου, πέρα από την πρωτότυπη δουλειά, συμπεριλαμβάνει και έργα ή λεπτομέρειες έργων παλαιών καλλιτεχνών, όπως του Theodor Kittelsen, του Olaus Magnus, του Hieronymus Bosch, του Pieter Brueghel, του Nikolai Kalmakoff και του Nicholas Roerich. Έχουν επίσης χρησιμοποιηθεί βυζαντινές τοιχογραφίες, αλλά και μικρογραφίες από παλιούς κώδικες όπως αυτούς του Άγγελου Βεργίκιου, τη Χρονογραφία του Σκυλίτση (κώδικας της Μαδρίτης), το βυζαντινό ψαλτήρι του Παρισιού, τη Φυλλάδα του Μεγαλέξανδρου (κώδικας της Βενετίας) και το Siyah Qalam.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

ΕΚΔΙΚΗΤΙΚΗ ΣΠΑΘΗ ΘΑ ΠΕΣΕΙ ΣΤΗΝ ΑΝΟΗΤΗ ΚΕΦΑΛΗ ΕΚΕΙΝΟΥ ΠΟΥ ΘΑ ΠΡΟΣΚΥΝΗΣΕΙ ΤΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ ΚΑΙ ΘΑ ΤΟΥΣ ΕΠΙΚΑΛΕΣΤΕΙ ΕΝΑΝΤΙΑ ΣΤΗΝ ΚΡΙΣΗ ΤΟΥ ΔΙΑΙΤΗΤΗ ΚΑΙ ΤΗΣ ΓΕΝΙΚΗΣ ΠΡΟΘΕΣΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. ΤΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΝΕΥΜΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΟΧΙ Η ΤΥΦΛΗ ΤΗΡΗΣΗ ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΩΝ. Ο ΤΕΛΙΚΟΣ ΚΑΙ ΑΠΟΛΥΤΟΣ ΚΡΙΤΗΣ ΤΩΝ ΠΑΝΤΩΝ ΣΤΟ ΧΡΟΝΙΚΟ ΕΙΝΑΙ ΜΟΝΟΝ Ο ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ. ΑΥΤΟΣ ΕΙΝΑΙ ΠΟΥ ΘΑ ΛΥΓΙΣΕΙ ΤΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΥΣ ΚΑΤΑ ΤΗ ΒΟΥΛΗΣΗ ΤΟΥ ΚΑΙ ΘΑ ΘΕΣΕΙ ΤΑ ΟΡΙΑ ΤΗΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΤΟΥΣ ΔΙΑΜΟΡΦΩΝΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. Ο ΛΟΓΟΣ ΤΟΥ ΕΙΝΑΙ Ο ΥΠΕΡΤΑΤΟΣ ΝΟΜΟΣ. ΔΕΝ ΟΦΕΙΛΕΙ ΤΙΠΟΤΑ ΣΕ ΚΑΝΕΝΑ ΚΑΙ ΕΧΕΙ ΤΟ ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΝΑ ΑΠΑΝΤΑΕΙ ΣΕ ΚΑΘΕ ΔΙΑΜΑΡΤΥΡΙΑ ΜΕ ΑΓΕΝΕΙΣ ΦΡΑΣΕΙΣ ΟΠΩΣ «ΣΤ'ΑΡΧΙΔΙΑ ΜΟΥ, ΑΣ ΠΡΟΣΕΧΕΣ» Ή «ΤΡΑΒΑ ΣΑΛΤΑ ΚΑΙ ΓΑΜΗΣΟΥ».



Σύνοψη πινάκων

I. Χαρακτήρες και μάχη

Ζάρια Αντοχής ανά ρόλο και επίπεδο

Επ.	Δυνατός	Πολυμήχανος	Σοφός
1	1+1	1	1
2	2+1	2	1+1
3	3	2+1	2
4	4	3	2+1
5	5	4	3
6	6	4+1	3+1
7	7	5	4
8	8	6	4+1
9	9	6+1	5
10	10	7	5+1
11	11	8	6
12	12	8+1	6+1

Ημερήσια ξόρκια σοφού ανά επίπεδο και βαθμίδα

Επίπεδο Σοφού	1 ^η	2 ^η	3 ^η	4 ^η	5 ^η	6 ^η
1	1					
2	2					
3	2	1				
4	3	2				
5	4	2	1			
6	4	2	2			
7	4	3	2	1		
8	4	3	3	2		
9	4	3	3	2	1	
10	4	4	3	3	2	
11	4	4	4	3	3	
12	4	4	4	4	4	1

Ζαριές μάχης ανά επίπεδο

Τέρατα	Δυνατοί	Πολυμήχανοι	Σοφοί	ZM
έως 1	1-3	1-4	1-5	6+
2-4	4-6	5-8	6-10	5+
5-7	7-9	9-12	11-15	4+
8-10	10-12	13-16	16-20	3+
11-13	13-15	17-20	21-25	2+
14-16	16-18	21-24	26-30	1+
17+	19+	25+	31+	0+

Ζαριές αποφυγής τεράτων και χαρακτήρων

Επίπεδο	Ζαριά Αποφυγής
>1	10+
1-3	9+
4-6	8+
7-9	7+
10-12	6+
13+	5+

Όρια επιβάρυνσης σε λιθάρια (μέχρι και)

Ρώμη 3-6	Ρώμη 7-14	Ρώμη 15-18	Επιβάρυνση	Ταχύτητα ανά γύρο
15	20	30	Καμία	40
20	30	40	Μικρή	30
30	40	50	Ανεκτή	20
60	80	100	Μεγάλη	10

Κίνηση στη μάχη

Τύπος κίνησης	Επιτρεπόμενη ταχύτητα
Μόνο κίνηση	Ολόκληρη
Έφοδος	Ολόκληρη
Κίνηση και επίθεση	½
Κίνηση και ξόρκι	5 μέτρα

Όρια βεληνεκούς εκβολών όπλων (σε μέτρα)

Τύπος όπλου	Κοντινό	Μέσο (-1)	Μακρινό (-2)
Όπλα ρίψης	10	20	30
Σφενδόνη	30	60	90
Τόξο	50	100	150
Τόξο, σύνθετο	60	120	180
Τζάγγρα	70	140	210

Έλεγχος ηθικού

2d6	Αντίδραση
2-	Άτακτη υποχώρηση
3-6	Υποχώρηση
7	Υποχώρηση/Μάχη (50%)
8-11	Μάχη
12+	Πεισματική μάχη

Συμπεριφορά πλασμάτων

2d6	Συμπεριφορά
2-	Εξοργισμένη
3-5	Επιθετική
6-8	Αναποφάσιστη
9-11	Θετική
12+	Φιλική

Επιδράσεις των γνωρισμάτων στη Βάση Φήμης

Κύριο Γνώρισμα	Βάση Φήμης	Δευτερεύον Γνώρισμα	Επίδραση στο κύριο
6-	+20%	3-10	-
7-8	+10%	11-12	+1
9-12	-	13-14	+2
13-14	-5%	15-16	+3
15+	-10%	17-18	+4

II. Ταξίδι και εξερεύνηση

Κίνηση ανά κύκλο εξερεύνησης στο λαβύρινθο

Τύπος κίνησης	Απόσταση σε μέτρα	Σημειώσεις
Εξερεύνησης	60 (20 τετράγωνα)	Χαρτογράφηση, παρατήρηση
Βιαστική	120 (40 τετράγωνα)	Βιαστική, απρόσεκτη κίνηση
Τρέξιμο	Ταχύτητα μάχης x 6	Κουραστική, θορυβώδης

Έλεγχος τυχαίων συμπλοκών: 1 στις 6 κάθε κύκλο (10 λεπτά)

Ταχύτητα ταξιδιού (χλμ./ώρα)

Τύπος ταξιδιού	Ευκολοδιάβατη περιοχή	Τραχιά περιοχή	Δύσβατη περιοχή
Πεζό	5	3	2
Πεζό, επιβάρυνση	3	2	1
Έφιππο	7	4	1
Έφιππο, επιβάρ.	5	3	1

Διάρκεια ταξιδιού: 8 ώρες την ημέρα, βιαστικό 12.

Έλεγχος τυχαίων συμπλοκών: 1 στις 6 κάθε μέρα και κάθε νύχτα. 1 στις 6 κάθε 24άωρο στη θάλασσα.

Καθορισμός αρχικής απόστασης συμπλοκής

Περιβάλλον	Απόσταση οπτικής επαφής σε μέτρα
Χωρίς βλάστηση	40-240
Αραιή βλάστηση	30-180
Δάσος	20-120
Πυκνό δάσος	10-60
Νύχτα ή χαμηλή ορατότητα	Κανονική απόσταση/2

Πλήθος τεράτων εντός και εκτός λημεριού

Μέγιστο πλήθος στο λημέρι	Πλήθος εκτός λημεριού
Ένα έως εννιά	Ίδιος
Δεκάδες	1/2
Εκατοντάδες	1/5

Ζημιά από πτώσεις

Ύψος (μέτρα)	Ζάρια ζημιάς	Επιφάνεια	Τροπ. ζημιάς
3	1	Νερό	-2
6	2	Αμμώδης ή με βλάστηση	-1
9	3	Επίπεδη, συμπαγής	-
12	4	Ανώμαλη, συμπαγής	+1
15	5	Κοφτερά βράχια	+2
18	6	Λόγχεις	+3
21	7		
...	...		

Ζαριές με ένα ζάρι

d6	%	Κλάσμα	Περιγραφή
1	16,67	1/6	Απίθανο
1-2	33,33	1/3	Δύσκολο
1-3	50	1/2	Αβέβαιο
1-4	66,67	2/3	Πιθανό
1-5	83,33	5/6	Πολύ πιθανό
1-6	100	1/1	Σίγουρο

Ζαριές με δύο ζάρια

Περισσότερο ή ίσο σε 2d6	%	Συγκεκριμένος αριθμός σε 2d6	%
2+	100	2	2,78
3+	97,22	3	5,56
4+	91,67	4	8,33
5+	83,33	5	11,11
6+	72,22	6	13,89
7+	58,33	7	16,67
8+	41,67	8	13,89
9+	27,78	9	11,11
10+	16,67	10	8,33
11+	8,33	11	5,56
12	2,78	12	2,78

Δοκιμασίες και άθλοι

Τιμή γνωρίσματος	Δοκιμασία (1d6)	%	Άθλος (2d6)	%
3-6	1	16,67	-	-
7-8	1-2	33,33	12	2,78
9-12	1-2	33,33	11	5,56
13-14	1-2	33,33	11+	8,33
15-16	1-3	50	10+	16,67
17	1-4	66,67	9+	27,78
18	1-5	83,33	8+	41,67

Επιθέσεις που περιορίζουν

d6	Περιορισμός
1-2	Και τα δύο χέρια είναι περιορισμένα
3	Το αριστερό χέρι είναι ελεύθερο
4	Το δεξί χέρι είναι ελεύθερο
5-6	Και τα δύο χέρια είναι ελεύθερα

III. Θησαυροί και μαγικά αντικείμενα

Πίνακας καθορισμού θησαυρών

Τύπος Θησαυρού	Χαλκός* (8+)	Ασήμι* (8+)	Χρυσάφι* (9+)	Πετράδια*	Κοσμήματα	Μαγικά Αντικ.**	Μέση αξία σε αργυρά νομίσματα
0	20	10	1	1 (11+)	1 (11+)	66+	380
1	200	100	10	1 (11+)	1-3 (11+)	64+	880
2	400	200	20	2 (10+)	1-3 (10+)	62+	2.000
3	600	300	30	2 (9+)	1-3 (9+)	56+	3.200
4	1.000	500	50	2 (9+)	1-5 (9+)	55+	4.500
5	1.400	700	70	3 (9+)	2-6 (9+)	53+	6.300
6	1.800	900	90	4 (9+)	2-7 (9+)	52+	7.500
7	2.400	1.200	120	4 (8+)	2-7 (8+)	46+	11.000
8	3.000	1.500	150	5 (8+)	3-8 (8+)	45+	13.000
9	3.600	1.800	180	6 (8+)	4-9 (8+)	43+	16.000
10	5.000	2.500	250	7 (8+)	3-18 (8+)	42+	23.000
11	6.000	3.000	300	8 (8+)	4-24 (8+)	36+	30.000
12	8.000	4.000	400	8 (7+)	4-24 (7+)	35+	40.000
13	10.000	5.000	500	9 (7+)	5-30 (7+)	33+	50.000
14	14.000	7.500	750	10 (7+)	6-36 (7+)	32+	60.000
15	20.000	10.000	1.000	11 (7+)	8-48 (7+)	26+	85.000

* Ο αριθμός πολλαπλασιάζεται με το αποτέλεσμα ενός ζαριού.

** Ελέγχεται με d66. Θα βρίσκονται 1-3 μαγικά αντικείμενα στο λαβύρινθο, 1-6 σε λημέρια.

Τύποι νομισμάτων

Νόμισμα	Ονομασία	Χρυσά	Αργυρά	Χάλκινα
Χρυσό	Σόλιδος (σλ)	1	10	100
Αργυρό	Δηνάριο (δν)	1/10	1	10
Χάλκινο	Φόλλις (φλ)	1/100	1/10	1

Καθορισμός πετραδιών

2d6	Αξία	Είδος πετραδιού
2-3	10	Αζουρίτης, Αχάτης, Μαλαχίτης, Αιματίτης
4-5	50	Όνυχας, Ίασπις, Σεληνόλιθος, Χαλαζίας
6-8	100	Αλεξανδρίτης, Αμέθυστος, Κεχριμπάρι
9-10	500	Μαργαριτάρι, Τοπάζι
11	1.000	Διαμάντι, Ρουμπίνι, Ζαφείρι, Σμαράγδι
12	5.000	Μεγάλο διαμάντι, ρουμπίνι, σμαράγδι κτλ.

Καθορισμός κοσμημάτων

1d6	Αξία	Είδος κοσμήματος
1	1d6 x 300	Ελεφαντόδοντο δουλεμένο με ασήμι
2	1d6 x 500	Χρυσοποίκιλτο ελεφαντόδοντο
3	1d6 x 700	Χρυσοποίκιλτο ασήμι, σκαλιστό χρυσάφι
4	1d6 x 1.000	Πετραδοστόλιστο ασήμι
5	1d6 x 1.200	Πετραδοστόλιστο χρυσάφι
6	1d6 x 1.500	Πετραδοστόλιστη πλατίνα

Τύποι μαγικών αντικειμένων

d66	Αποτέλεσμα
11-23	Μαγικό όπλο
24-33	Μαγική θωράκιση
34-45	Μαγικό φίλτρο
46-56	Μαγική περγαμνή
61-62	Μαγικό δαχτυλίδι ή φυλαχτό
63-64	Μαγικό ραβδί ή ράβδος
65-66	Διάφορα

Επιβάρυνση μαγικών αντικειμένων

Τύπος μαγικού αντικειμένου	Βάρος σε λιθάρια
Φίλτρο	0,2
Περγαμνή	0,2
Ραβδί	0,5
Ράβδος	2

Ζαριές αποφυγής μαγικών αντικειμένων

Τύπος μαγικού αντικειμένου	Ζαριά αποφυγής
Ανθεκτικά (όπλα, θωρακίσεις)	7+
Εύθραυστα (περγαμνές, φίλτρα)	Καταστρέφονται
Άλλα μαγικά αντικείμενα	9+

Η καταστροφή των μαγικών αντικειμένων ελέγχεται σε περιπτώσεις καταστροφικών επιθέσεων (όπως πύρινες σφαίρες, ανάσες δρακόντων κτλ.) μόνο όταν ο κάτοχος σκοτωθεί, ή αν τα αντικείμενα βρίσκονται κάπου μόνα τους.

IV. Τιμές και επιβάρυνση αντικειμένων

Χρήσιμα αντικείμενα

Αντικείμενο	Τιμή	Λιθ.
Αξίνα	5	2
Αλυσίδα, ανά μέτρο	10	1
Βάρκες και πλοία	*	-
Γάντζος	5	1
Γυλιός	5	0,5
Δίχτυ (διάμετρος 3 μ.)	3	1
Επίδεσμος	0,2	0,2
Εργαλεία παραβίασης	30	-
Ζώα και υποζύγια	*	-
Καθρέφτης, μικρός	15	-
Καρότσα	8	-
Κενή περγαμηνή (ανά φύλο)	1	-
Κενός κώδικας (γριμόριο)	50	1
Στειλιάρι τριών μέτρων	0,2	2
Κουτί με καρφιά (10)	1	0,5
Λοστός	3	1
Μελάνι γραφής (ανά φιαλίδιο)	5	-
Μουσικό όργανο	7	1
Ξηρά τροφή για μία ημέρα	1	0,5
Πυρσός	0,2	0,5
Πουγκί	0,5	-
Σακί	2	0,5
Σακίδιο	1	0,2
Σεντούκι	5	4
Σκάλα, 3 μέτρων	5	10
Σκοινί, 15 μέτρων	2	4
Σφυρί	3	1
Σφήνες	0,2	0,5
Τσακμάκι	1	-
Τρίβολοι (20)	10	1
Φλασκί (άδειο, 500 ml)	1	(0,5)
Φλασκί εύφλεκτου λαδιού	10	0,5
Φτυάρι	5	2

Ενδύματα

Ένδυμα	Τιμή
Γάντια, δερμάτινα	2
Επιλωρίκιο (ένδυμα που καλύπτει τη θωράκιση)	3
Ζωνάρι	1
Καπέλο, τσόχινο	1
Καπέλο, πλατύγυρο	1
Καπέλο, γούνινο (νομαδικό)	1
Καπέλο, πολυτελές	6
Σκυθικός σκούφος	0,5
Μάλλινη κάπα	3
Μανδύας	2
Μπότες, μαλακές	2
Μπότες, σκληρές	3
Μπότες, ψηλές	3
Νομαδική φορεσιά	2
Τουνίκα	2
Τουνίκα, διακοσμημένη	5
Υποδήματα, δερμάτινα	1
Χιτώνας	3
Χιτώνας, πολυτελής	18

Όπλα

	Τύπος όπλου	Τιμή	Λιθ.
(αγγέμαχα, κανονικά)	Απελατίκι	8	2
	Ράβδος	5	2
	Δόρυ	7	2
	Εγχειρίδιο	5	0,5
	Μάχαιρα	7	1
(αγγέμαχα, βαριά)	Ξίφος	12	2
	Σπάθη	10	2
	Σαλίβα	10	3
	Σφύρα	8	2
	Τσεκούρι	8	2
(εκθβόλα)	Δορυδρέπανο	25	3
	Λογχοπέλεκυς	20	4
	Πέλεκυς	20	4
	Ρομφαία	30	4
	Φαλξ	20	3
(βλήματα)	Ακόντιο	5	1
	Σφενδόνη	3	0,1
	Τζάγγρα	40	2
	Τόξο	10	0,5
	Τόξο, σύνθετο	30	0,5
(βλήματα)	Φαρέτρα	3	0,5
	Βέλος	0,2	0,1
	Μύδρος	0,4	0,1
	Σφαιρίδιο	0,1	0,1

Θωρακίσεις

	Τύπος	Θωράκιση	Τιμή	Λιθ.
(ελαφριές)	Δερμάτινη	1	20	6
	Καββάδιο	1	30	4
(μέσες)	Λωρίκιο	2	50	14
	Ζάβα	2	70	12
(βαριές)	Κλιβάνιο	3	300	24
(ασπίδες)	Σκουτάρι	+1	10	2
	Σκούτα	+1	15	4
(κράνη)	Θυρεός	+1	30	6
	Κράνος	+0	5	1

Χωρητικότητες σάκων, σεντουκιών κτλ.

Αντικείμενο	Λιθάρια	Νομίσματα
Σακίδιο	10	200
Γυλιός	20	400
Σακί	30	600
Σεντούκι	50	1.000

Άλλα έξοδα και κόσθη

Έξοδα	Τιμή
Διαμονή και φαγητό σε πανδοχείο	από 1 την ημέρα
Χειρωνακτική εργασία	1 με 3 τη ημέρα
Μισθός επαγγελματία	3 με 8 την ημέρα
Εξειδικευμένες υπηρεσίες	5 με 30 την ημέρα
Τιμή σκλάβου	30 με 180
Επαργύρωση όπλου	χι10 της τιμής

V. Ξόρκια και μαγεία

d66	1 ^η Βαθμίδα	2 ^η Βαθμίδα	3 ^η Βαθμίδα
11-12	Αλλαγή Όψης	Αιώρηση	Ακινητοποίηση
13-14	Ανίχνευση Κακόβουλων Δυνάμεων	Ανίχνευση Σκέψεων	Ακύρωση Μαγείας
15-16	Ανίχνευση Μαγείας	Αορατότητα	Αποτροπαϊκός Κύκλος
21-22	Αποκρυπτογράφηση	Εντοπισμός Αντικειμένου	Βραδύτητα
23-24	Αποτροπαϊκή Επωδός	Ηρωισμός	Γλωσσολαλία
25-26	Ασφαλής Πτώση	Ήχος	Επικοινωνία με Πνεύμα Νεκρού
31-32	Αφανής Αρωγός	Θηριολαλία	Ερυθρόραση
33-34	Γητεία	Ιστός	Ίαση Νόσων
35-36	Διαταγή	Κάλεσμα Οικείου	Κεραυνοπληξία
41-42	Εγγαστριμυθία	Μαγικό Άνοιγμα	Προστασία από Βλήματα
43-44	Εξορκισμός	Μαγικό Κλείδωμα	Πτήση
45-46	Κλείσιμο Πληγής	Όραση Αοράτων	Πύρινη Σφαίρα
51-52	Κράτημα Πύλης	Πολλαπλά Είδωλα	Σπάσιμο Κατάρας
53-54	Μαγική Προστασία	Ρώμη	Σφαίρα Αορατότητας
55-56	Μαγικός Μύδρος	Σιωπή	Ταχύτητα
61-62	Σκαρφάλωμα Αράχνης	Σκοτάδι	Τηλαιοθησία
63-64	Ύπνωση	Τύφλωση	Υποβολή
65-66	Φως	Φασματική Εκδήλωση	Υποβρύχια Αναπνοή

d66	4 ^η Βαθμίδα	5 ^η Βαθμίδα	6 ^η Βαθμίδα
11-12	Αόρατο Μάτι	Ακινητοποίηση Θηρίου	Αληθινή Όραση
13-14	Γητεία Θηρίου	Αναγέννηση	Αόρατος Διώκτης
15-16	Διαστατική Πύλη	Αποκατάσταση	Απώθηση
21-22	Εξουδετέρωση Δηλητηρίων	Ατσάλινο Τείχος	Δαιμονική Φρουρά
23-24	Επούλωση Τραυμάτων	Επικοινωνία με Ανώτερα Πεδία	Δέσμευση
25-26	Θέρισμα Φυτών	Κάλεσμα Στοιχειακού Όντος	Έλεγχος Καιρού
31-32	Μαγεμένο Όπλο	Κρετινισμός	Εμφύσηση ζωής
33-34	Μαζική Απόκριψη	Κώνος Ψύχους	Εξαύλωση
35-36	Μεταμόρφωση Άλλου	Μετουσίωση Πέτρας σε Λάσπη	Κακοδαίμονας
41-42	Μεταμόρφωση Εαυτού	Νεκρανάσταση	Κατοπτρική Προβολή
43-44	Μίασμα	Ξύπνημα Νέρτερων	Μετακίνηση Εδάφους
45-46	Παγοθύελλα	Όνειρο	Μετεμψύχωση
51-52	Παραισθησιακό Τοπίο	Πέρασμα από Τοίχο	Μετουσίωση Πέτρας σε Σάρκα
53-54	Πύρινο Τείχος	Πέτρινο Τείχος	Ξιφοθύελλα
55-56	Σύγχυση	Τηλεκίνηση	Ξόρκι Θανάτου
61-62	Τείχος Πάγου	Τηλεμεταφορά	Σεισμός
63-64	Τρόμος	Τοξικό Νέφος	Φραγμός Μαγείας
65-66	Ψευδής Τοίχος	Ψυχοδοχείο	Φυλάκιση

Απομνημόνευση ξορκίων

Μπορεί να γίνει φορά την ημέρα. Απαιτεί συνολικά 8 ώρες (ξεκούραση και ύπνο τουλάχιστον 6 ωρών, κι έπειτα μελέτη 2 ωρών).

Μεταγραφή ξορκίων στο γριμόριο

Ξόρκια μπορούν να μεταγραφούν στο προσωπικό γριμόριο ενός σοφού είτε από άλλα γριμόρια είτε από περγαμινές. Τα ξόρκια αυτά, όταν μεταγραφούν εξαφανίζονται από την αρχική τους πηγή. Η μεταγραφή απαιτεί μελέτη και εργασία μίας ώρας ανά βαθμίδα του ξορκιού που μεταγράφεται.

Εκτέλεση ξορκίων από περγαμινές

Τα ξόρκια που εκτελούνται από περγαμινές, εξαφανίζονται αμέσως μετά την εκτέλεσή τους. Εκτελούνται κατ' ελάχιστον σα να τα εκτελεί σοφός 6^{ου} επιπέδου. Ξόρκια υψηλών βαθμίδων εκτελούνται στο ελάχιστο δυνατό επίπεδο που θα χρειαζόταν ένας σοφός για να τα εκτελέσει.

ΚΡΥΠΤΕΣ & ΚΑΘΑΡΜΑΤΑ

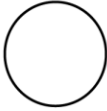
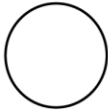
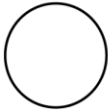
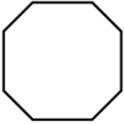
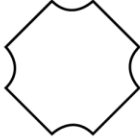
ΟΝΟΜΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ

ΡΟΛΟΣ & ΥΠΟΒΑΘΡΟ

ΤΙΤΛΟΣ & ΕΠΙΠΕΔΟ



ΡΩΜΗ		 Ζημιά εκ του συστάδην
ΚΡΑΣΗ		 Πόντοι αντοχής ανά ζάρι
ΔΕΞΙΟΣΥΝΗ		 Ευστοχία βολών
ΝΟΗΣΗ		 Επιπλέον γλώσσες
ΠΝΕΥΜΑ		 Αποφυγή μαγείας
ΠΑΡΟΥΣΙΑ		 Συμπεριφορά και ηθικό

ΜΑΧΗ	ΤΕΧΝΑΣΜΑ	ΑΠΟΦΥΓΗ	
			
ΟΠΛΙΣΜΟΣ		ΖΑΡΙΑ	
ΘΩΡΑΚΙΣΗ		ΑΝΤΟΧΗ	
			

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ & ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

ΞΟΡΚΙΑ / ΗΜΕΡΑ:

.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		

ΛΙΘΑΡΙΑ	ΧΑΛΚΟΣ	ΠΟΝΤΟΙ ΦΗΜΗΣ
ΕΠΙΒΑΡΥΝΣΗ	ΑΣΗΜΙ	ΕΠΟΜ. ΕΠΙΠΕΔΟ
ΤΑΧΥΤΗΤΑ	ΧΡΥΣΑΦΙ	ΒΑΣΗ ΦΗΜΗΣ

Το ΚΡΥΠΤΕΣ & ΚΑΘΑΡΜΑΤΑ

είναι ένα πλήρες παιχνίδι περιπέτειας και ταυτόχρονα
ένα χρήσιμο βοήθημα για τη δημιουργία φανταστικών σκηνικών.

Στις σελίδες του μπορούν να βρεθούν:

Κανόνες και μηχανισμοί για το παιχνίδι

3 τυχοδιωκτικοί ρόλοι και 33 υπόβαθρα

Πάνω από 150 τέρατα, 100 ξόρκια και 150 μαγικά αντικείμενα

Τυχαίες γεννήτριες για κάθε πτυχή του χρονικού

Εκτεταμένο παράρτημα με πληθώρα επιλογών

Φύλλο χαρακτήρα και βοηθητικοί πίνακες

Ατμοσφαιρική εικονογράφηση

