

ΚΡΥΠΤΕΣ & ΚΑΘΑΡΜΑΤΑ

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

εγχειρίδιο του παίκτη



Γραμμένο από τον Φώτη Ηλιόπουλο

Θεσσαλονίκη

2020

A D XXV KAL NOV MMXX

Αυτή η δωρεάν έκδοση δεν περιλαμβάνει ολόκληρο το παιχνίδι.

Προορίζεται για χρήση από τους παίκτες, και περιέχει μονάχα τους κανόνες που τους αφορούν (δημιουργία χαρακτήρων, εξοπλισμός, ξόρκια).

Στην ολοκληρωμένη έκδοση του K&K, ο διαιτητής μπορεί να βρει κανόνες για τέρατα, λαβυρίνθους, περιπετειώδη σκηνικά, θησαυρούς, μαγικά αντικείμενα, όπως και ένα εκτεταμένο παράρτημα με κάθε λογής χρήσιμες γεννήτριες, πληροφορίες και μηχανισμούς.

<https://ka8armata.wordpress.com/>

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

I. Εισαγωγικά

Το K&K, 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 «*rules*» 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 K&K είναι ένα *διαιτητούμενο παιχνίδι περιπέτειας*.

Το K&K 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 K&K 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 K&K 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 K&K 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 K&K 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 επιγραμματικά 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 *rule* 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.

Διάρθρωση 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.

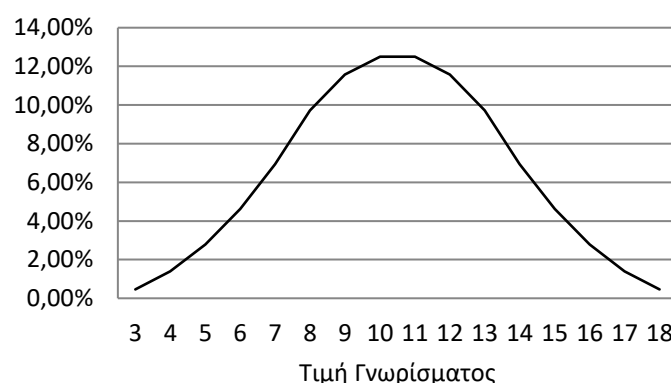
Αυτό που ενδιαφέρει κυρίως το K&K είναι το ίδιο το παίξιμο και η περιπέτεια, και όχι η στείρα εξομοίωση χαρακτήρων βάσει στατιστικών που ρίχτηκαν στα ζάρια. Κάθε παίκτης είναι βέβαια ελεύθερος να υποδυθεί τις ανεπάρκειες του χαρακτήρα του αν κρίνει πως αυτό θα είναι σε κάποια περίπτωση ενδιαφέρον, διασκεδαστικό, 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 κατανέμονται 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 κάποιον 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 η 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 πλάσμάτων 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 Π4, 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 αγχέμαχα 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 Κ&Κ, 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	Χειρώνακτας				

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 ειδικεύση κάποιου αγρότη μπορεί να καθοριστεί με τον πίνακα:

d6	Ειδικεύση 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 ειδικεύση του εμπόρου καθορίζεται με τον πίνακα:

d66	Ειδικεύση 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 *χειρώνακτας*.



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.

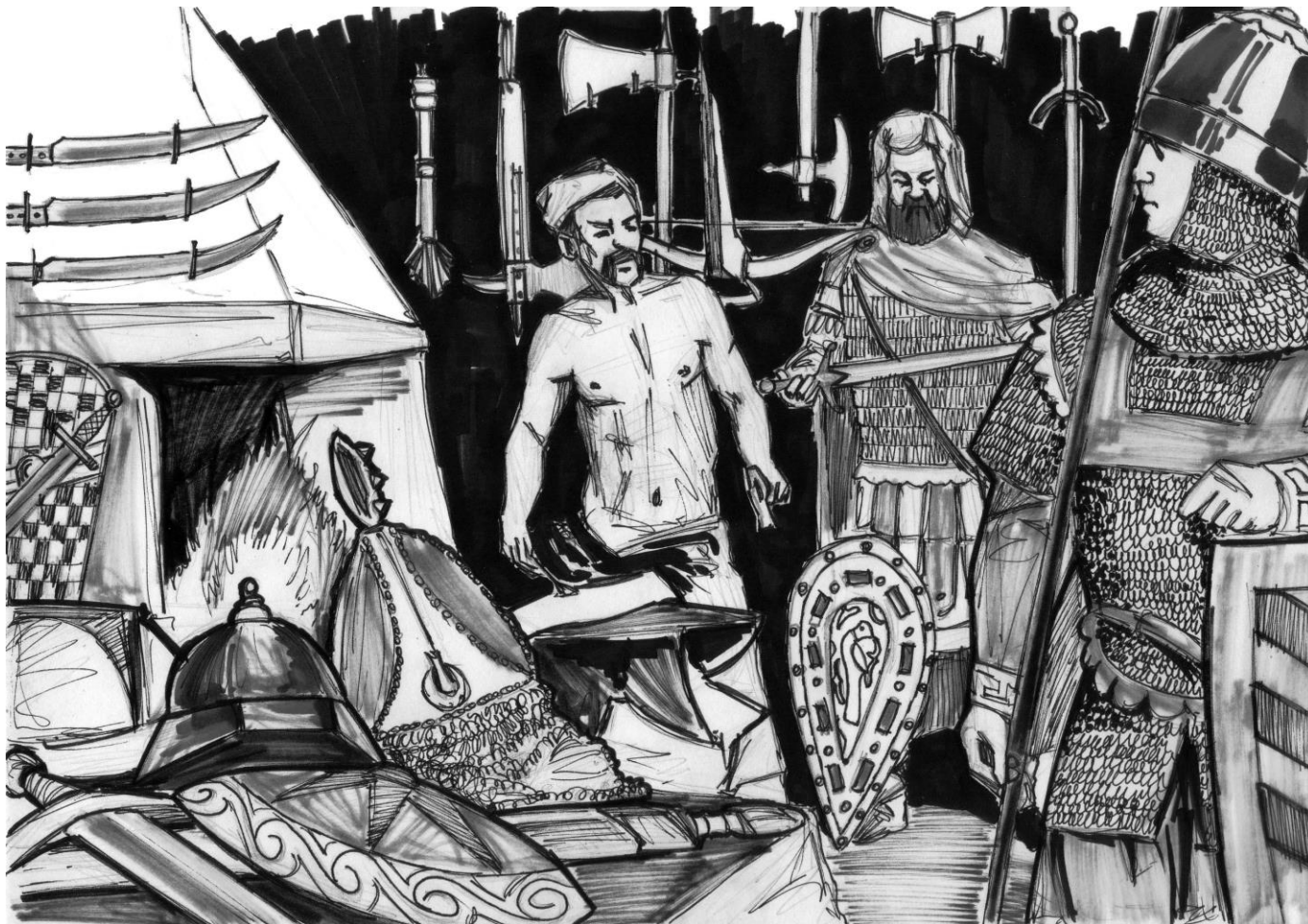
Σε γενικές γραμμές οι ακόλουθοι περιμένουν να αντιμετωπίζονται ισότιμα με τα υπόλοιπα μέλη της κομπανίας, λαμβάνοντας δίκαιο μερίδιο σε θησαυρό και μαγικά αντικείμενα. Εάν αδικούνται θα υπερασπίσουν τα δικαιώματά τους και αν οι περιστάσεις το δικαιολογούν μπορούν να γίνουν μέχρι και ανοιχτά εχθρικοί 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
Φλασκί (άδειο, 500 ml)	1	(0,5)
Φλασκί 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. Χρησιμοποιούν 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 αλόγο.
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.

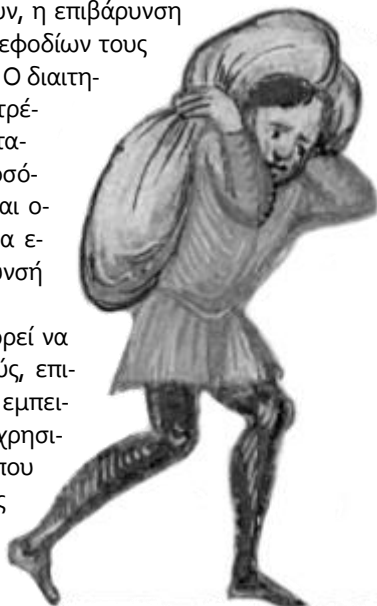
Αν για παράδειγμα ένας σοφός φορέσει βαριά πανοπλία θα κερδίσει μονάχα έναν πόντο θωράκισης, καθώς του είναι άβολη και τον καθιστά δυσκίνητο. Ομοίως, μια ασπίδα δεν θα τον ωφελήσει περισσότερο απ' όσο θα τον επιβαρύνει, και δεν θα του δώσει επιπλέον θωράκιση. Αντίστοιχα, ένας σοφός που κραδαίνει βαρύ 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, επι-στρατεύοντας 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 $\approx$ 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. Χρησιμοποιεί 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 αγχέμαχο όπλο
2	Ένα αγχέμαχο όπλο
3	Ένα αγχέμαχο όπλο
4	Ένα αγχέμαχο όπλο και ένα εκηβόλο όπλο
5	Ένα βαρύ όπλο* και ένα εκηβόλο όπλο (50%)
6	Δύο αγχέμαχα όπλα

*Μόνο για τον δυνατό: για τους άλλους κανονικό.

Όπλα (λιθάρια)

d6	Αγχέμαχο	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 λιθάρι) 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 περγαμινές	-
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 κάποιος 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, λόγου 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.

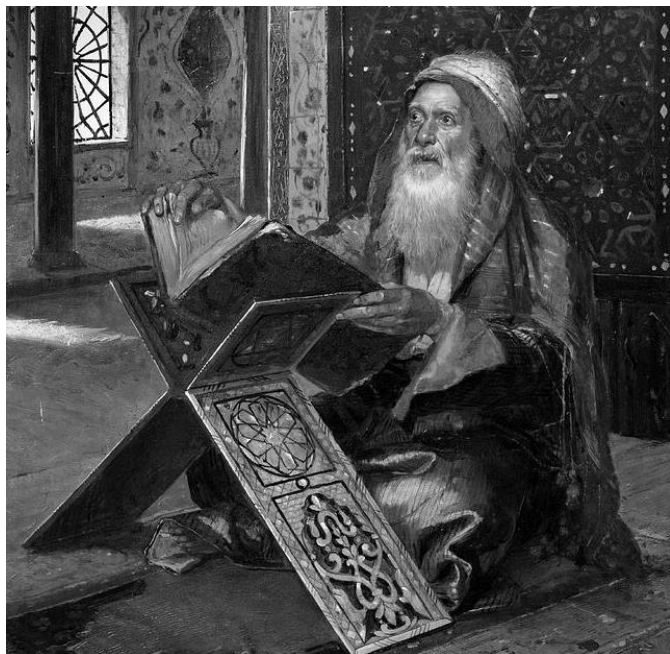
Αρχικά ο παίκτης θα πρέπει να καθορίσει το πιο ξόρκι διερευνά.

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

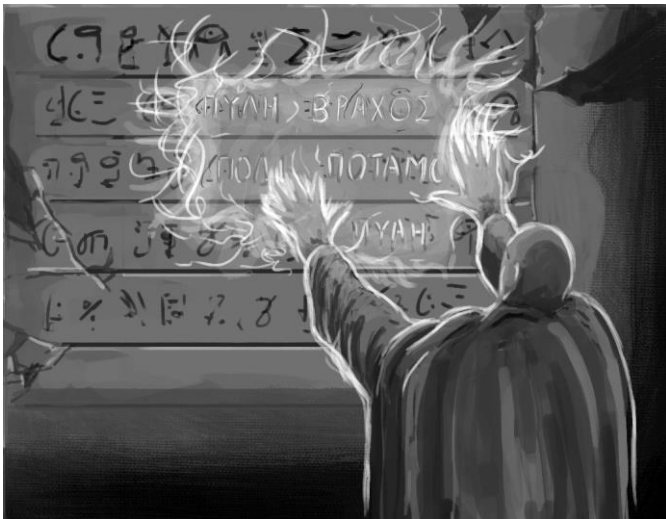
Το ξόρκι αυτό ανιχνεύει την ύπαρξη μαγείας σε αντικείμενα, πλάσματα ή περιοχές. Η παρουσία μαγείας καταδεικνύεται στο μάγο με μια γαλάζια φωσφορίζουσα αύρα.

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 όντους 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 ογρίονα. 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 εξαιρέσει 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 ογκρίνες, 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 μόνον 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 οργανική 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

Ακινητοποίηση

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. Διάρκει 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. Διάρκει 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 on 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.

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	Ελεφίνωρ	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



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».



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

