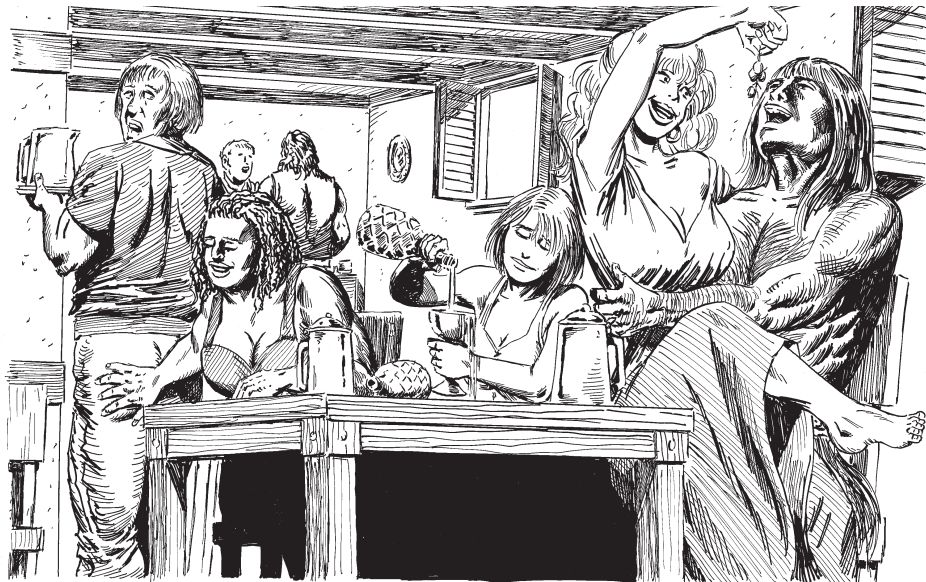


# VÖRÖS KÖDÖK

• KARDOK A BOSZORKÁNYSÁG ELLEN •



Játéktervezés

Bill Edmunds

Tördelés

Bill Edmunds

Illusztrációk

Earl Geiger, David Lewis Johnson, Kiss Márton Gyula

Borítófestmény

Eric Lofgren

Játéktesztelők

Etienne Valee, Johanna Valee, Dawn James, Chris Walck,  
John Jessop

Köszönet

Mindenkinek, aki segített nekem az rpg.net tervező  
fórumán

Játékmotor inspiráció

Nathan Russelltől a Freeform Universal RPG

Magyar változat

Bakk László

© 2019 Bill Edmunds. Minden jog fenntartva

© 2019 Bakk László E.V. Minden jog fenntartva

Ez a fordítás Bill Edmunds engedélyével került kiadásra.

# TARTALOM

Alapvető szabályok	5	Bestiárium	55
		Mészárdémon	56
Karakterkészítés	10	Földelementál	57
Jellemzők	10	Földrengető	58
Életpontok és Életszintek	14	Gonosz Varázsló	59
Kezdőfelszerelés	14	Óriáskígyó	60
Fejlődés	17	Óriáspók	61
		Verőember	62
Harc	18	Őr	62
Harci tartalékok	18	Majomember	63
Mit tehetek minden körben?	19	Oroszlánember	64
Ki jön először?	20	Pigmeus	65
Meglepetés	21	Napsárkány	66
Összecsapás	21	Szárnyas Rémség	67
Páncél és pajzsok	23		
Fegyverek	24	Függelék	68
Gyógyulás	25	Ellenállás uralomvarázsnak	68
Csőcselék	25	Keresés/hallgatóság	69
		Közelharcú támadás	70
Játékmesterség a Vörös Ködökben	29	Lopakodás	71
Nehézségi számok	29	Lopás	72
Kockadobások elbírálása	29	Mászás	73
A kard és varázslat hagyományai	31	Nyomkövetés	74
		Rejtőzés	75
Varázslat	38	Távolsági támadás	76
Átkok	42	Védekezés	77
Uralom	43	Zárnyítás	78
Mutációk	43		
Nekromancia	45	Index	79
Idézés	46		
Mágikus tárgyak	52	Karakterlap	80

# VÖRÖS KÖDÖK

• KARDOK A BOSZORKÁNYSÁG ELLEN •

A Vörös Ködök egy asztali szerepjáték, ahol a játékosok olyan karaktereket személyesítenek meg, akik a kincseket, hírnevet és kalandot keresik. Mindegyikük féli és gyűlöli a mágia minden megnyilvánulását; a sötét helyek természetellenes bestiáit, a gonosz papokat, akik a világ átváltoztatásán munkálkodnak, az őrült mágusokat, akik azt hiszik, hogy megidézhetik a démonokat, és uralmuk alá hajthatják őket.

Ritkán fordul elő, hogy egy dicső eszméért harcolnak, mert maga a jóság alapvető fogalma is idegen egy ilyen kegyetlen és igazságtalan világon. A túlélés mindenkinek a mindennapi célja.

Az ilyen kalandozók számára a napi cél, hogy tele legyenek lehetőségekkel.

---

## ALAPVETŐ SZABÁLYOK

---

Amikor egy kalandozó megpróbál valami bizonytalant vagy drámai cselekedni, akkor tesz egy *próbát*. A próbák bármik lehetnek, egy haragos folyó átúszásától kezdve egy titkos ajtó felfedésén, egy szörny megtámadásán keresztül egy szakadék átugrásáig.

A próbáknak van egy akadály alapú aktív ellenállásuk, általában egy NJK értéke, vagy egy JM által megállapított nehézség. Egy kereskedővel alkudozni az olcsóbb árért, hallgatózni egy zsebmetsző léptei után, és leszúrni egy ellenséget mind az NJK ellenállási értékén alapuló próbára adnak példát. A kereskedő ellenállhat a Dacosság vagy Ravaszság tulajdonságok értékeivel, míg egy ellenséges harcos ellenállhat egy kalandozó támadásának a Fürgeségével vagy Muszklijával. A tulajdonságok általában 2-től 5-ig terjednek, de magasabbak is lehetnek.

Egy dolgot fontos megérteni: a Vörös Ködökben a JM sosem dob kockával. Mindent a karakter szempontjából kell dobni. Ha egy NJK próbál valamit tenni egy karakterrel, a JK dob arra, hogy megakadályozza az NJK-t a cselekvés sikerében.

---

Pál egy Pelagius nevű karakterrel játszik, aki egy olyan kalandor, aki éppen egy banditát követ nyomon egy erdőben. Pál egy kockával kezd (az alap kockával). A JM azt mondja, hogy a nyomkövetési kísérlet Pelagius Ösztön értékén alapszik (ami 3-as). A JM meghatároz egy 2-es nehézséget, ami azt jelenti, hogy Pál levon két kockát a 3-as Ösztönéből, így marad 1, amit hozzáad az alap kockájához. Pál dob két kockával, kap egy 6-ost (igen, és) és egy 3-ast (nem, de). A legjobb eredmény a 6-os, ami azt jelenti, hogy Pelagius elérte a lehetséges legjobb eredményt, egy kritikus sikert! A JM úgy dönt, hogy nemcsak sikeresen követte az ellenség nyomát, hanem azt is megakadályozta, hogy észrevegyék.

Pelagius, ahogy becserkészte ellenfelét és elrejtőzött egy fa mögé, úgy dönt, hogy kipattan onnan és a földre gyűri ellenségét.

A JM szerint ezzel két célt fogalmazott meg: meglepni az ellenséget, és birkózni vele. A bandita meglepése a Fürgeségen alapszik, a birkózás pedig a Muszklín. Pelagiussal szemben a bandita Ösztönét és Muszkliját fogja használni.

Némi megbeszélés után Pál és a JM megegyezik abban, hogy a rajtaütési kísérlet balsikerének az lesz az eredménye, hogy a bandita észreveszi a támadást, mielőtt az elérné. Siker esetén Pelagius ráugorhat az ellenségre. Ha ezt teszi, tovább folytathatja a birkózást, siker esetén Pelagius a földre kényszeríti ellenfelét, vagy 6 esetén egyből a földre taszítja. Más eredményeket nem beszélnek meg, mert úgy érzik, hogy elég részletet kidolgoztak ahhoz, hogy belevágjanak.

A meglepetés próbához Pelagius Fürgesége 4, amit a bandita 2-es Ösztönével kell összemérni. Ez 4 kocka egy 2-es ellenállással szemben. Pelagius három kockával dob, és az eredmény 3, 2 és 1. A legjobb eredmény 3 (nem, de), ami azt jelenti, hogy a bandita észreveszi a közeledését, de csak épphogy. Pál azt javasolja, hogy a bandita meghallja Pelagius, és felé fordul, mielőtt a birkózás elkezdődne, de Pelagius jó helyzetben van az összecsapásban, így egy extra kockát kap az első körben, ami határozottan jó csatának néz ki. A JM beleegyezik. Következzék a küzdelem!

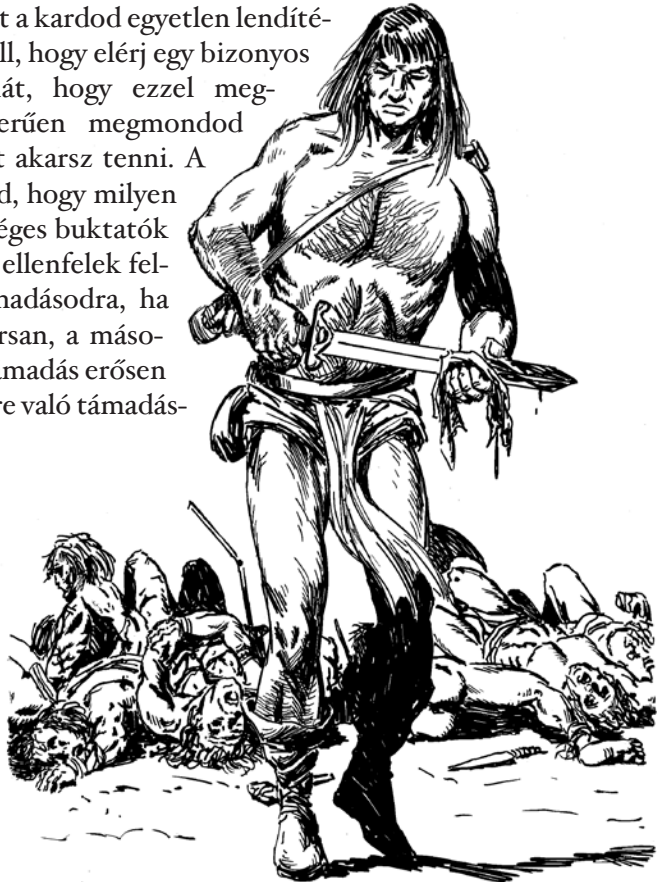
---

Ez a filozófia azt jelenti, hogy a *Vörös Kődökben* nincsenek előre meghatározott „kunsztok”. Bár az ilyen dolgok izgalmasak és élvezetesek lehetnek játék közben, ezek egyben korlátozásokat is jelentenek. Más szóval, ha van egy olyan speciális képesség, amit úgy hívnak, hogy *Duplaszaltós lefejező manőver*, akkor a nevezett képesség híján nem fogod tudni végrehajtani ezt a fajta mozdulatot.

A *Vörös Kődökben* bármit, bármikor megpróbálhatsz.

Amikor egy mező túloldalán lévő ellenségbe akarsz röpíteni egy nyilat, akkor nem kalkulálsz ki a távolságot, és nézed meg egy táblázatban, hogy az újad képes-e ilyen messzire lőni. Megkérdezed a JM-et, hogy „úgy gondolom, hogy el tudom találni a fickót?” És a JM megadja a választ.

Amikor keresztülrontasz egy szobán, és megtámadsz két ellenséget a kardod egyetlen lendítésével, akkor nem kell, hogy elérj egy bizonyos szintű kompetenciát, hogy ezzel megpróbálkozz. Egyszerűen megmondod a JM-nek, hogy mit akarsz tenni. A JM aztán közli veled, hogy milyen akadályok és lehetséges buktatók merülhetnek fel (az ellenfelek felkészülhetnek a támadásodra, ha nem futsz elég gyorsan, a második ellenfélre való támadás erősen függ az első ellenfélre való támadástól, és így tovább).



## PÉLDAHARC

Nézzük meg, hogyan zajlik egy harci jelenet. Ebben a jelenetben a két hősiünk Bronan a barbár (akit Bálint játszik), és Barna Patkányfogó (akit Ricsi játszik). Bármilyen hasonlóság a képzeletbeli karakterekkel az teljesen szándékos.

*Bronan, 15 Életpont*

Dacosság	Ravaszság	Ösztön	Fürgeség	Muszkli
3	3	4	4	5
Dorbézolás	Megszállottság	Fosztogatás	Önvédelem	Mészárlás
2	2	3	3	4

*Fegyverek és páncél: pallos (nehéz, +2 sebzés), könnyű páncél (1 pont)*

*Témák: barbár, a civilizáció romlott, dühös fickó, északi puszták*

*Barna Patkányfogó, 15 Életpont*

Dacosság	Ravaszság	Ösztön	Fürgeség	Muszkli
3	4	3	5	2
Dorbézolás	Megszállottság	Fosztogatás	Önvédelem	Mészárlás
3	1	4	4	3

*Fegyverek és páncél: rapír (könnyű), dobókés (könnyű), nincs páncél*

*Témák: tolvaj, benne van a mókákban, nem láttam még olyan ékkövet, amit ne kívántam volna meg, nyomornegyed*

*Hőseink egy majomemberrel találkoznak, aki foglyul ejtette egy nemes lányát. A majomember egy szikla tetején áll, miközben a nemes lánya a nagy főemlős mögötti barlangban van megláncolva.*

*Majomember*

Dacosság	Ravaszság	Ösztön	Fürgeség	Muszkli
5	2	5	4	6
HENT	Életpont	Sebzés	Fegyverek	Páncél
6	25	6/7/8	ököl, harapás	szőrös irha
Példa jelzők				
hátrány		előny		
ellenség eldobása		túlerő elől elmenekül		
zúzó ölelés		a harag előnti az agyát		

## PÉLDAHARC (2. OLDAL)

*A páros, ahogy nézi a sziklán álló majomembert, rájön, hogy közvetlen hátrányban vannak; nemcsak hogy meg kell mászniuk a sziklát, hanem még el is kell kerülniük, hogy eltalálja őket a vadállat által lehajigált sziklák valamelyike. Egy olyan forgatókönyv mellett döntöttek, hogy Barna Patkányfogó dobótörökét hajigál a majomemberre, amíg Bronan megmássza a sziklát. Remélhetőleg a kések elegendő elterelésül szolgálnak, hogy a barbár feljusson a tetejére.*

*A Patkányfogó az 5-ös Fürgeségét méri össze a majomember 4-es Fürgeségével (a kések kikerülésére). Mivel 1 pontnyi előnye van a Fürgeségére, Ricsi két kockával dob (alap kocka + 5-ös Fürgeség, mínusz majomember 4-es Fürgesége). Az eredmény 3 és 1. A 3-as itt egy határeset kudarc (nem, de). Ez talán összefügg. Ricsi elfogadja a 3-ast, jelezve, hogy a kés nem tudta megsebezni a majomembert, DE a JM beleegyezik, hogy ez elegendő elterelést biztosított Bronannak, hogy felmásszon a sziklára, anélkül hogy a szörny megpróbálta volna megállítani.*

*Bronan hatalmas Muszklijait (5) használja, hogy megmássza a sziklát, mínusz 1 kocka a páncél miatt. A JM egy 2-es nebeztséget állapít meg, ami azt jelenti, hogy Bálint három kockával dob (alap kocka, +5 a Muszklikra -1 a páncél miatt -2 ellenállás = 3). Dobásai: 2, 4 és 5. Az 5-tel Bronan teljesíti a célját; megmássza a sziklát!*

*Patkányfogó újabb kést dob abban a reményben, hogy újra el tudja terelni a majomember figyelmét, lehetővé téve Bronannak a támadást. Ricsi újból dob két kockával, egy 2-es és egy 1-es! Kudarc! A majomember Bronan felé fordul, hogy összecsapjon vele!*

*Bronan Muszklija a majomember Muszklija ellen. Ez 5 a 6 ellen; nem ideális a barbárunknak. Nincs olyan témája, ami segíthetne a helyzetén, de Bálint négy kockát újradozhat Bronan mészárlás impulzusának köszönhetően.*

*A két ellenfél elkezdi. Bronan 1 pontnyi hátrányban van, ezért Bálint két kockával dob, és az alacsonyabb értéket tartja meg, 3-at és 6-ot dob. El kell fogadnia a 3-at, jelezve, hogy Bronant megüti a majomember. Úgy dönt, hogy elfogadja az ütést, impulzus pontjait a csata későbbi szakaszára tartogatva. A majomember támadása 6-ot sebez (mínusz 1 Bronan páncélja miatt), ami 10 pontra csökkenti Bronan Életpontjait. De van egy jó hír: a 3 azt jelent, hogy „nem, de”, ami Bronannak ad egy kis reményt. A majomember tulajdonságainál*



## PÉLDAHARC (3. OLDAL)

szerepel egy „a harag előnti az agyát”, mint javasolt pozitív jelző. Bálint megkérdezi a JM-et, hogy vajon ez a jelző lehetővé tenné-e Barna Patkányfogónak, hogy belopakodjon a barlangba, és megpróbálja kiszabadítani a nemes lányát, anélkül hogy felhívna magára a majomember figyelmét. A JM azt mondja, hogy ez a szabályok tökéletes használata lenne, ám Patkányfogó még nem mászott fel a sziklára. Megengedi a tolvajnak, hogy felmásszon, anélkül hogy felhívna magára a szörny figyelmét. Mivel Patkányfogó Fürgesége 5, és előzőleg már meg lett állapítva, hogy a nehézség 2, ezért Ricsi dob négy kockával. 4,5,5 és 6 eredményeket kap. A 6-ot elfogadja, ami egy kritikus siker (igen, és)! A Patkányfogó felmászik a sziklára. Ricsi javasolja, hogy a dobásának „és” része tegye lehetővé Patkányfogónak, hogy a majomember háta mögött belopakodjon a barlangba. A JM beleegyezik.

Visszatérve a Bronan és a majomember közti harcra, Bálint újból dob két kockával, tudván, hogy az alacsonyabb kocka számít. 2-t és 5-öt kap, ami azt jelenti, hogy a támadása felsül, és a majomember újabb ütést visz be. Bronan nem engedhet meg újabb sérülést, ezért Bálint úgy dönt, hogy felhasználja Bronan 4 mézszárlás pontjának egyikét, és újradobja a 2-est. Szerencséje van, és dob egy 6-ost! Ez azt jelenti, hogy az alacsonyabb dobása, vagyis az 5-ös számít – a kardja célba talál! Az okozott sebzés 5 pont a dobás miatt, plusz 2 pont, mert nehéz fegyvert használ. Ez 7 pontnyi sebzés, amivel 18 pontra csökkenti a majomember Életpontját. Ennél is jobb, hogy a 7 pont sebzés meghaladja a majomember 6-os HENT értékét! Mivel a kezdeti kockatartalék a szörnynek kedvezett, a JM választja ki a találati helyet. Kiválasztja a majomember bal karját, amit most lenyesett Bronan hatalmas kardja. A majomember Fürgesége és Muszklíja egyaránt csökken 1-gyel. Bronannak maradt 3 mézszárlás pontja.

Visszaváltva Patkányfogóra, a tolvaj meglátja a nemes lányát, aki a bal csuklójánál fogva van a falhoz láncolva. Előveszi a tolvajkészletét és megpróbálja feltörni a zárat. A JM egy Ravaszságpróbát (4) kér egy 1-es nehézség ellen (elég gyenge a zár). 4 kockával dob, és 1, 1, 2, 4 eredményeket kap. Ez egy határeset siker (igen, de). Sikerül kinyitnia a zárat, és kiszabadítani a foglyot, de az fájdalomában felkiált, amint Patkányfogó szerszámai közül egy megszúrja. A majomember felfigyelt rájuk!

Mi történik ezután? Vajon Bronan megöli a majomembert, amíg Patkányfogó megmenti a nemes lányát? Játssz le és találd ki magad!



