

## Dagger: Çocuklarla MÜRYO oynamak için setiniz

### Giriş

Dagger, (Oyunun adı olduğu için çevirmeyeceğim, “deggr” diye okunur ve hançer anlamına gelir) çocuklarla müryo oynamak için basit bir settir. Tüm amacı ufak çocuklarla oynarken sizin için çabuk ve kolay, çocuklar için ise zevkli ve heyecanlı olmasını sağlamaktır. Sonuç olarak, Dagger herkesin bir arada oynayıp eğlenmesini sağlamak ister.

Dagger oynayabilmek için gerek şeyler; bir adet 6 yüzlü (bildiğiniz) zar, kağıt, kalem ve bolca hayal gücü. Bir yetişkin ya da çocuklardan yaşça büyük biri onların GM’i (Game Master – Oyun Efendisi gibi düşünebilirsiniz, oyunu yöneten kişidir) olur ve çocuklar da Kahramanları canlandırır.

### Kahramanlar

Bir Kahraman yaratmak için bir Karakter Sınıfı seçin ve bir tane de isim uydurun. Sonrasında bir karakter kağıdı ya da boş kağıt üzerine Kahramanın AC’si (Armor Class – Zırh Sınıfı, aşağıda detaylı verilecek) ve ekipmanı ile birlikte yazın. Tüm Kahramanların Kurtulma Zarı (ST - Saving Throw, açıklanacak) 8 olur ve 15 HP (Can Puanı) ile başlar.

Bir **Şövalye**, her sırasında herhangi bir silahla 2 saldırı yapabilir. Şövalyeler oyuna örme zincir zırh, kalkan, kılıç ve meşale ile başlar. 6 kare (30 fit) Hareketleri vardır.

Bir **Büyücü**, büyü yapabilir ve sihirli eşyaları kullanabilir. Büyücüler oyuna bir asa ve bir meşale ile başlar. 6 kare (30 fit) Hareketleri vardır.

Bir **Cüce**, ararken otomatik olarak saklı hazineleri bulur. Ayrıca büyü ya da zehre karşı Kurtulma Zarlarında avantajları olur. Bir cüce oyuna örme zincir zırh, balta ve bir arbalet (tatar yayı ya da kundaklı yay olarak da bilinir) ile başlar. 5 kare (25 fit) Hareketleri vardır.

Bir **Elf**, ararken otomatik olarak gizli kapı, geçit ve tuzakları bulur. Ayrıca büyü ya da cezbedilmeye karşı Kurtulma Zarlarında avantajları olur. Bir elf oyuna pullu zırh, yay, oklar ve bir meşale ile başlar. 6 kare (30 fit) Hareketleri vardır.

Bir **Buçukluk**, tüm Kurtulma Zarlarında ve saklanmaya çalışırken avantajlı olur. Bir buçukluk oyuna deri zırh, kısa kılıç ve bir sapan ile başlar. 5 kare (25 fit) Hareketleri vardır.

### Büyüler

Büyü yaratmak ve kullanmak için oyuncuların hayal güçlerini kullanmaları desteklenmelidir. GM için büyüün neye benzediğini ve ne yaptığını tasvir etmelidir. Aşağıda basit bir kılavuz ve size fikir verebilecek 4 örnek büyü vardır.

#### Büyücünün Zarı

- 2 (düz, bonuslar ya da cezalar eklenmeden) Bir Beceriksizlik
- 3-7 Büyü yapılamaz (yani işe yaramaz)
- 8-11 Büyü normal bir şekilde yapılır, 1 zarlık sıra ya da 1 zarlık etki verene dek sürer.
- 12+ Büyü yapılır, 2 zarlık sıra ya da 2 zarlık etki verene dek sürer.

**Cezbetme** (Akıl çelme, efsun) – Bu büyü Kurtulma Zarında başarısız olmuş bir rakibi bir zarlık Sıra boyunca büyücünün kontrolü altına sokar, uyutur ya da büyüü ağlarla sarar. 12+ atılması büyüün etkilerinin 2 zarlık sıra boyunca sürmesini sağlar.

**Şifa** – Bu büyü 1 zar değerinde Can Puanı yeniler ya da Kahramanı korkma, sersemleme, cezbedilme, kuma, felç, zehir ve benzeri bir etkiden kurtarır. 12+ atılması ile 2 zarlık Can Puanı sağlar ya da 2 kişiye hedef alır.

**Büyü Patlaması** – Büyü bir tip büyü gücünün (ateş, soğuk, mor ışın vb.) bir rakibe 1 zarlık hasar vermesini sağlar. 12+ atılması 2 zarlık hasar verir.

**Koruma** – Bu büyü kullanana ya da hedefi bir büyülü güç kalkanı ile sarar ve AC'sine ve Kurtulma Zarlarına 1 zarlık sıra boyunca +2 ekler. 12+ atılırsa ya +4 bonus verebilir ya da +2 bonusu 4 kare (20 fit) alandaki tüm dostlarına yayabilir.

## Yeni Kahraman Sınıfları Yaratma

Yıllarca oyun denemelerimiz bize çoğu ufaklığın her oynayışlarında farklı bir Kahraman yaratmak istediğini gösterdi. Onlara izin verin! Çocuklar oyun seansı öncesi ve sonrası kendilerine özgün Kahramanlar yaratmaktan zevk alırlar. Muhtemelen bundan Kahramanları ile oynamak kadar zevk alabilirler! Öncelikle her yeni Kahramanı Dagger'da sunulan 5 standart Kahramandan birinin üzerinden yapın. İkinci olarak, bu Kahramanların özel yeteneklerinin sunulan yeteneklerden daha güçlü olmamasına dikkat edin. Örneğin, yarı-ejderha bir Kahramanın uçmasına izin verin ama normal bir Kahramanın yürüme hızı kadar hızda uçabilsin. Yine aynı şekilde, bir tiefling tüftüf (dondurucu ışın, ateş patlaması vs.) kullanabilir ama hasarı yay ve ok kadar olmalıdır. Bu basit kılavuz çocukların oyunu sahiplenmesini sağlar ve oyunu oyuncuların gözünde adil kılar, bu onlar için çok önemlidir!

## Terimler Listesi ve Oyun

### Kuralları

**Eylem Zarı** – Eylem Zarları Dagger'da Saldırma, Kurtulma Zarları ve Büyü Yapma için kullanılan temel mekaniktir. Bir Oyuncu ya da GM, Kahramanı ya da Canavar için 2 zar atar ve sonucu bir Hedef Sayı (Target Number, TN) ile karşılaştırır. Eğer sonuç Hedef Sayıya ulaşıyor ya da aşıyorsa, Eylem Zarı başarılı olur. Eğer ulaşmazsa, başarısız olur. Eylem Zarları Avantaj veya Dezavantajdan etkilenebilir.

**Avantaj ve Dezavantaj** – GM ne zaman bir Kahraman ya da Canavarın o durumda üstünlük elde ettiğini düşünürse, o Kahraman ya da Canavarın Avantajı olduğuna karar

verebilir. Eğer bir Kahraman ya da Canavarın o durumda zorda kaldığını ya da zaafı olduğunu düşünürse, onun Dezavantajı olduğuna karar verebilir. Sonrasında, Oyuncu ya da GM bir yerine 2 kez zar atar. Eğer Avantajı varsa, toplamı yüksek olan zar kullanılır, eğer Dezavantajı varsa, düşük toplamı zar geçerli sayılır.

**Zırh Sınıfı (AC)** – AC, bir rakibe vurabilmek için ulaşmak ya da aşmak gereken Hedef Sayısı belirler. Zırhsız Kahramanların temel AC'leri 7'dir. Kahramanın giydiği zırh temel AC'sine bonus ekler. Örneğin, örme zincir zırh giyen bir Kahramanın 9 AC'si vardır. Plaka zırh giyip kalkan taşıyan bir Kahramanın ise 11 AC'si olur. Büyülü zırhlar normal bonusun yanında büyülü bonuslarını da AC toplamına ekler. Canavarların AC'leri tanımlarında verilir. Aynı anda sadece bir tip zırh ve kalkan kullanılabilir.

- Zırhsız – AC 7 (Temel)
- Deri Zırh – AC 8 (Temele +1 bonus)
- Zincir ya da Pullu Zırh – AC 9 (+2)
- Plaka (Şövalye) Zırh – AC 10 (+3)
- Kalkan – (Zırh ile toplama +1)

**Zar** – Dagger sadece altı yüzlü zar kullanır. Bu tavla, okey gibi her yerde bulabileceğiniz en yaygın zardır.

**Saldırma** – Bu Kahramanlar ve Canavarların rakiplerine saldırmasını sağlayan Eylem Zarıdır. Bir saldırının başarılı olması için Hedef Sayı rakibin AC'sidir.

**Hasar** – Bir Kahraman ya da Canavarın saldırısı başarılı olduğunda atılan zara denir. Tüm Kahraman silahları 1 zar hasar verir ve büyülü silahlar bu toplama bonus ekler. Örneğin, +1 bir büyülü kılıç, 1 zar +1 hasar verir. Canavarlar tanımlarında verilen hasarı verir.

**Can Zarı (Hit Dice - HD)** – Bir Canavarın HP'sini hesaplamak için atılacak zarı belirler. Ayrıca bir Canavarın bir Kahramana ne kadar tehlikeli olabileceğinin tahmin edilmesini sağlar.

**Can Puanı (Hit Points - HP)** – HP bir Kahraman ya da Canavarın çetinliğini yansıtır. Bir Kahraman ya da Canavar hasar aldığı anda,

puanlar Can Puanlarından çıkartılır. Bir Kahramanın HP'si 0 veya altına düşerse, bayırlar ve ölüme yakın olabilirler. Eğer Oyuncu bir Kurtulma Zarında başarılı olursa veya sonraki sırasına kadar bir Kahraman onun yaralarını sararsa ya da şifa büyüsü kullanırsa, Kahraman 1 HP ile stabil duruma gelir. Eğer Kahramanı kurtarma çabaları başarısız olursa, Hedef Sayısı 10 ya da daha güçlü olan bir büyü Kahramanı hayata geri döndürebilir. Çocuklar için iyi bir GM, Kahramanı hayata döndürmek için birden çok yolu macerada sunar. Bir Canavarın HP'si sıfıra veya altına düşerse, Canavar ölür.

### **Dagger'da Kahramanların Gelişme Şekli -**

Kahramanların güçlerini arttırmak için seviye atlama sistemi yerine Dagger çok daha basit ve hızlı bir şey sunar.

- Macera sonunda hayatta kalan her Kahramana HP toplamına eklemesi için 1 adet zar verilir.
- Maceraya gidilen yerler sihirli eşyalarla doldurulup, bunlar Kahramanın yeteneklerini geliştirecek şekilde kullanılır.

Örneğin, +1 kılıç bulan bir Şövalye vuruş ve hasarına +1 alır. +2 asa bulan bir Büyücü, büyü yapma ve onların etkilerine +2 alır. Bir Kahramanın AC'sini arttıran sihirli eşyalar kurtulma zarlarına da aynı büyü bonusu verir. Örneğin, +2 örme zincir zırh Kahramanın hem AC'sine hem de Kurtulma Zarına +2 büyü bonusu ekler. Çoğu sihirli eşya bonusu +1 veya +2 olmalıdır, çünkü +3 bonus sadece en güçlü ve efsanevi artefaktlara özgü bir şeydir.

**Öncelik (Initiative) ve Sürpriz** – Kahramanlar ve Canavarlar arasında savaş başlamak üzere iken, GM bir tarafın diğeri tarafından sürprize uğrayıp uğramadığını belirler. Eğer bir taraf sürprize uğradıysa, diğer taraf onlar hareket edene kadar özgürce birer sıra kullanırlar. Bu serbest sıra sona erdiğinde savaş normale döner ve Kahramanlar tarafından bir oyuncu onlar için bir zar atar, GM Canavarlar için bir

zar atar ve öncelik zarını kazanan taraf sırasını önce kullanır.

**Hareket** – Bu bir Kahraman veya Canavarın bir sırasında hareket edebileceği mesafenin kare (fit) olarak ölçümüdür. Minyatürler kullanıldığında (çocuklar bunların kullanılmasına bayılır), 2.5 cm kareli bir yüzey kullanıldığında tüm karakterler için hareket hızı 4 kare (20 fit) ya da başka bir yüzey kullanıldığında 1 kare = 5 fit olur. Tırmanma, sürünme ya da yüzme hızı bulunan Kahramanlar ve Canavarlar, bu tip hareketlerde verilen sayı hızında giderler. Özel hızı belirtilmemiş olanlar normal hızlarının yarısı kadar ilerler.

(Burada size Dagger'ın ABD yapımı bir oyun olduğunu ve bu nedenle fit ve inç terimlerinin kullanıldığını hatırlatayım. Fitin metreye çevrilmesi çok da zor değil, 3 fit = 1 metre gibi düşünmeniz işinizi çok kolaylaştıracaktır. 1 fit = 30.5 cm)

**Dinlenme** – Kahramanların her büyük savaş sonrası bir Kısa Dinlenme (10 sıra/dakika) gerçekleştirmesi gereklidir. Kısa Dinlenme, Kahramanların 1 zarlık HP hasarını iyileştirir. Kahramanların her gün Uzun Dinlenme (8 saat) ihtiyaçları da vardır. Uzun Dinlenme bir kahramanın tüm kayıp HP'sini yeniler. Kahramanlar her savaş sonrası 1 Kısa Dinlenme, her gün de 1 Uzun Dinlenme gerçekleştirebilir.

**Düz 2 ya da 12 atma** – Bir Eylem Zarında düz 2 ya da 12 atarsanız (bonuslar eklenmeden), özel bir şey olur. Bir Kahraman ya da Canavar 2 atarsa, bu onların işi berbat ettiği anlamına gelir; kılıcı düşebilir, Kurtulma Zarında ayağı takılır veya büyü yaparken tümüyle yanlış şeyi kullanır. Bir Kahraman ya da Canavar 12 attığında, bu onların saldırı, yetenek veya büyü yapışında çok başarılı olduğunu gösterir. Her iki durumda da, ne gerçekleştiğine GM karar verir. Eğer ki karakter 12 attığında güçlü ve kahramanca bir şey gerçekleştiriyorsa, 2 attığında da aptalca ya da tiksiniç bir şey yapması oyunu çok eğlenceli kılar. Dagger

GM'lere yardımcı olması için bunlara örnek birkaç basit tablo sunar.

**Kurtulma Zarı** – Bu bir Kahraman ya da Canavarın kendisine hasar verecek büyü, tuzak veya ejderha nefesi gibi bir şeyden kurtulma ya da ona direnme çabasını gösteren bir Eylem Zarıdır. Kurtulma Zarları, eğer Kahraman ya da Canavar sonucunda kendisine zarar gelebilecek bir eyleme giriştiğinde de Eylem Zarı olarak kullanılabilir; bu eylemlere örnek olarak, hendekten atlama, bekçinin yanından sinsice geçme, bir odada gizli kapı arama veya tuzağı etkisiz hale getirme verilebilir. Tüm Kahramanların Kurtulma Zarı Hedef Sayısı 8'dir. Her Canavarın Kurtulma Zarı Hedef Sayısı tanımında verilir.

**Büyü Yapma** – Büyücülerin büyü yapabilmek için attığı Eylem Zarıdır. Tüm normal büyülerin Hedef Sayısı 8 iken, bazı gelişmiş ve güçlü büyülerin Hedef Sayısı 10 ve üzeri olabilir.

**Zaman** – Macera, keşif ve savaş gibi normal oyun anında her sıranın uzunluğu 1 dakikadır. Diğer durumlarda, bir sıranın uzunluğunu belirleme GM'in kararına kalır. Örneğin, Kahramanlar deniz yolculuğundayken 1 sıra bir günü kapsayabilir.

## Bir Sırada Ne Yapabilirsin?

Kahramanlar ve Canavarlar şunları yapabilir:

- Tüm Hareketleri kadar ilerleyip saldırabilir ya da bir eylem girişiminde bulunabilir
- Hareketlerinin iki katı kadar ilerleyebilir
- Büyü yapabilir, sihirli eşya kullanabilir veya bir yetenek kullanabilir
- 5x5 fitlik bir kareyi tuzak, gizli kapı veya hazine bulmak için arayabilir

## Tuzaklar ve Kilitler

Tuzaklar, kalelerde ve zindanlarda, Sihir ve Hazinesin saklı olduğu yerleri kişiler ve canavarlardan korumak için koyulur. Tuzağı koyan kişiler onun nerede gizli olduğunu ve nasıl çalıştığını bilir ama başka kimse bilmez.

Bu yüzden Kahramanlar kötülerin ve Canavarların yaşadığı yerlerden geçerken dikkatli olmalıdır.

En yaygın tuzaklardan biri çukurdur. Eğer bir ya da daha çok Kahraman tuzakları aramadan ilerlerken yerdeki bir tuzak kapısının üzerine basarsa, zeminin altındaki bir çukura düşerler. Düşükleri her 10 ft için, Kahramanlar yarım zarlık HP hasarı alırlar. Bazen çukur tuzaklarının dibinde kazıklar olur, eğer böyle bir çukura düşerlerse her 10 fit için 1 zarlık HP hasarı alırlar.

Gaz tuzakları da bir diğer yaygın tuzaktır. Bunlar bir Kahraman zemindeki ya da duvardaki belirli bir kısma dokunduğunda etkinleşir. Tuzak başladığında, zehirli gaz Kahramanlara doğru püskürtülür ve bir buluta dönüşüp 1 zarlık süre için ortada kalır. Kahramanlar gaz bulutundan çıkana kadar her sıralarında 1 zarlık hasar alır.

Ok tuzağı Kahramanlar zemin ya da duvardaki belirli bir kısma temas ettiğinde, bir ya da birden çok oku onlara atar. Her ok 1 zarlık hasar verir. 5 fitlik bir karede sadece 1 ok atılır ama tuzak tetiklendiğinde 3 taneye kadar ok farklı yerlere atılabilir.

GM'in yaratmak isteyeceği daha birçok çeşit tuzak vardır. Eğer tespit edilirse, tuzaklar başarılı bir Eylem Zarı ile etkisiz hale getirilebilir.

Bazen Kahramanlar kilitli kapılar ya da hazine sandıkları ile karşılaşır. Her Kahraman başarılı bir Eylem Zarı ile bu kilidi açabilir.

## Canavarlar

Kahramanlara ihtiyacımızın olma sebebi dışarıda tehlikeli Canavarlar olmasıdır! Belki bir grup goblin prensesi kalesinden kaçırıp karanlık bir zindanın derinliklerinde saklıyordur. Belki de kötü bir ejderha dağdaki mağarasından çıkıp masum köylülerin ekinlerini yakıyordur. Belki kötü bir kadim büyücü kulesini birçok Canavarın evi haline getirmiştir ama büyücü dışarıdayken bu Canavarlar kaçmış ve şimdi masumları tehdit

ediyorlardır. Macera seçenekleri sonsuzdur! Aşağıda sizin maceralarınızda kötü karakteri canlandıracak geleneksel Canavarlardan birkaç örnek vardır. Bunlar hızlıca referans olsun diye yapılmıştır ve Canavarların tüm yetenek ve özelliklerini yansıtmaz.

(Çocuklara göstermek ve siz de fikir sahibi olmak isterseniz, fantastik kültürde artık yer bulmuş bu canavarların çizimlerini internette bulabilirsiniz. Birçoğunun adını çevirmeyip sadece telaffuzunu vereceğim.)

**Canavar İstatistik Bloku:** İsim: HD = Can Zarı; AC = Zırh Sınıfı; Hsr = Saldırı ve Hasar; Kare (fit) bazında Hareket; KZ = Kurtulma Zarı; Özel = varsa özel saldırısı.

**Basilisk:** HD 6; AC 9; Hsr +1 Isırma (1 zar); Hareket 4 kare (20 fit); KZ 9; Özel: Bakışı Kahramanları taşa çevirir, Kurtulma Zarı ile direnebilirler.

**Bugbear “Bagbeer”:** HD 3; AC 10; Hsr Silah (1 zar); Hareket 6 (30 fit); KZ 10; Özel: rakiplere sürpriz yapar.

**Ejderha (Yetişkin):** HD 9; AC 11; Hsr +2 Isırma (2 zar) ve +2 Pençeler (2 zar) ve +2 Kuyruk (2 zar) veya Alev Nefesi; Hareket 8 (40 fit) / Uçuş 16 (60 fit); KZ 8; Özel: 12 kare (60 fit) uzunluğunda ve en sonunda 6 kare (30 fit) genişliğinde koni şeklinde bir alana ateş üfler. Hasarı ejderhanın o anki HP’sidir. Başarılı bir Kurtulma Zarı bu hasarı yarılar.

**Gargoyle “Gargoyl”:** HD 4; AC 9 ; Hsr +1 Pençe (1 zar) ve +1 Isırma (1 zar); Hareket 6 (30 fit) / uçuş 12 (60 fit); KZ 9; Özel: Gargoyle’lar heykel taklidi yapıp düşmanlarına sürpriz yapabilirler.

**Dev:** HD 8; AC9; Hsr +1 Dev Sopa (2 zar) veya +1 Kaya Fırlat (2 zar); Hareket 8 (40 fit); KZ 9.

**Goblin:** HD 1-1; AC 9; Hsr Silah (1 zar); Hareket 6 (30 fit); KZ 10; Özel: Gün ışığında tüm Eylem Zarlarında dezavantajlı olur.

**Harpy “Harpi”:** HD 3; AC 7; Hsr Pençeler (1 zar); Hareket 5 (25 fit) / uçuş 8 (40 fit); KZ 10; Özel: Harpy şarkıları başarısız bir Kurtulma Zarında cezbeder.

**Hobgoblin:** HD 1+1; AC 10; Hsr Silah (1 zar); Hareket 6 (30 fit); KZ 10.

**İnsan, Çavuş:** HD 3; AC 9; Hsr Silah (1 zar); Hareket 6 (30 fit); KZ 10.

**İnsan, Asker:** HD 1; AC 8; Hsr Silah (1 zar); Hareket 6 (30 fit); KZ 10.

**Kobold:** HD ½; AC 8; Hsr Silah (½ zar); Hareket 6 (30 fit); KZ 11; Özel: Gün ışığında tüm Eylem Zarlarında dezavantajlı olur.

**Lizardfolk (Timsahadam):** HD 2+1; AC 9; Hsr Isırma (1 zar) ve Pençeler veya Silah (1 zar); Hareket 6 (30 fit) / yüzme 6 (30 fit); KZ 10.

**Minotaur:** HD 6+4; AC 9; Hsr +1 Silah (2 zar); Hareket 8 (40 fit); KZ 9.

**Ogre “Ogır”:** HD 4+1; AC 7; Hsr +1 Silah (1 zar +2); Hareket 8 (40 fit); KZ 9.

**Ork:** HD 1; AC 8; Hsr Silah (1 zar); Hareket 6 (30 fit); KZ 10.

**Dev Sıçan:** HD 1-1; AC 8; Hsr Isırma (½ zar); Hareket 6 (30 fit); KZ 11.

**İskelet:** HD ½ ; AC 8; Hsr Yumruk veya Silah (1 zar); Hareket 6 (30 fit); KZ 11.

**Dev Örümcek:** HD 2+2; AC 9; Hsr Isırma (1 zar + Felç Eden Zehir); Hareket 6 (30 fit); KZ 10; Özel: Felç Eden Zehir eğer Kurtulma Zarı ile direnilmezse felç eder.

**Troll:** HD 6+3; AC 9; Hsr +1 Isırma ve 2 tane +1 Pençe (her biri için 1 zar); Hareket 6 kare (30 fit); KZ 9; Özel: Her sırasında ½ zar HP yeniler. Trolllerin öldürülebilmesi için yakılması ya da aside atılması gerekir.

**Zombi:** HD1; AC 6; Hsr Darbe (1 zar); Hareket 4 (20 fit); KZ 11; Özel: Yaşayan Ölü, uyku ve cezbetme büyülerine bağışıklığı olur.

## Bir Yaratığı Uyarlama

**Can Zarı:** Canavarın eski sürümlerdeki HD’sini kullanın.

**Saldırılar:** Canavarın 5. Sürümdeki saldırı sayısını alın. Canavarların seviye veya yetenek çalma özelliklerini HP çalma olarak değiştirin.

**Hasar Bonusu:**

+0 Sıradan canavar (½ - 4 HD)

+1 Çetin canavar (5-8 HD)

+2 Efsanevi canavar (9+ HD)

**Hasar:** 5. Sürümdeki hasarı ½, 1, 2 zar gibi uyarlayın.

**Hareket:** 5. Sürümün hareket hızını kullanın.

**Kurtulma Zarı:**

11 ½ HD ve altı (zar-3)

10 Sıradan canavar (1-3 HD)

9 Çetin Canavar (4-8 HD)

8 Efsanevi Canavar (9+ HD)

**Özel:** 5. Sürümdeki özel saldırı ve yetenekleri uyarlayın.

## Hazine

Bir canavarın (veya grubunun) hazinesini rastgele belirlemek için tek bir zar atın, canavarın HD'sini ekleyin ve sonucunu aşağıdaki tablo ile karşılaştırın.

1 – 3 Hazine yok

4 – 5 Para kesesi

6 – 7 Hazine çuvalı

8 – 9 Hazine sandığı

10+ Hazine yığını

**Para kesesi – 1 zarlık altın para**

**Para çuvalı –**

1 zar x 10 altın para

6'da 3 şans ile bir güzel taş

6'da 2 şans ile bir değerli taş

6'da 1 şans ile bir sihirli eşya

## Hazine Sandığı

1 zar x 100 altın para

2 zar kadar güzel taş

1 zar kadar değerli taş

1 sihirli eşya

6'da 1 şans ile ikinci sihirli eşya

## Hazine Yığını

1 zar x 1000 altın para

1 zar x 10 güzel taş

1 zar x 10 değerli taş

1 zar kadar sihirli eşya

**Güzel taşların** değeri 1 zar x 10 altındır.

**Değerli taşların** değeri 1 zar x 100 altındır.

## Beceriksizlik Tablosu

1 zar atın

1	<b>Silah Kırılır –</b> Silahını kötü kullanman yüzünden kırılır. Sihirli silahlara bir Kurtulma Zarı şansı verilir.
2	<b>Silah Düşer –</b> Saldırın o kadar kötüdür ki silahı düşürsün. Sonraki sıranı onu geri almak için harcarsın.
3	<b>Dostun Silahını Düşürür –</b> Saldırın o kadar kötüdür ki en yakındaki dostun silahını düşürür. Sonraki sırasını silahı geri almak için harcar.
4	<b>Yardımlı Olmuyor –</b> Saldırın o kadar kötüdür ki yakınındaki bir dostuna 1 HP hasar verirsın.
5	<b>Tiksinç tablosunda zar at</b>
6	<b>Dikkat etmeme tablosunda zar at</b>

## Tiksinç Tablosu

1-2	<b>Kaka ya da Slime</b> – Bir canavar ya da hayvan slime/kakasına basar ya da içine düşersin ve sonraki sıranı onu temizlemek için harcarsın.
3-4	<b>Sümük</b> – Saldırın/büyün sırasında hapşırırsın ve her yerin yeşil sümük olur. Sonraki sıranı kendini temizlemek için harcarsın.
5-6	<b>Gaz çıkarma</b> – Saldırın/büyün sırasında gaz çıkarırsın. Sonraki sıranı herkese yapan ben değildim demekle geçirirsin.

## Değişim Tablosu

1-2	<b>Uyku</b> – Başarısız büyü kullanıcıyı ya da grubun başka bir üyesini (rastgele zar atın) günün sonuna kadar uyutur.
3-4	<b>Küçül</b> – Başarısız büyü kullanıcıyı ya da grubun başka bir üyesini (rastgele zar atın) günün sonuna kadar 30 cm uzunluğa küçültür.
5-6	<b>Tüylen</b> – Başarısız büyü kullanıcısının ya da grubun başka bir üyesinin (rastgele zar atın) günün sonuna dek bedeninin her yerinde kuş tüyleri çıkar, sonrasında bunlar dökülür.

## Dikkat Etmeme Tablosu

1-2	<b>Gevezelik</b> – Ne yapacağını anlatmak için o kadar konuşursun ki sırandaki tüm eylemlerini kaybedersin.
3-4	<b>İnat</b> – Bir dostunla tartışmaya girip bütün sıran boyunca onun haksız senin haklı olduğunu anlatmaya çalışırsın.
5-6	<b>Sinir</b> – Grubun senin planına uymadığına öyle sinirlenirsin ki bütün sıranı bağırıp çağırarak geçirirsin.

## Yaratma Tablosu

1-2	<b>Ufak İblis</b> – Başarısız büyü enerjisi ufak bir iblisin geleceği bir boyut kapısı açar. Başka bir şey yapmadan önce iblisle savaşıp onu yok etmen gerekir. <b>Ufak İblis:</b> HD 1; AC 8; Hsr iki pençe (1 zar); Hareket 4 (20 fit) / uçuş 8 (40 fit); KZ 10.
3-4	<b>Küçük Kız</b> – Başarısız büyü enerjisi bir boyut kapısı açar ve buradan bir küçük kız gelir. Bu kız sen 2 sıranı harcıyıp dikkatini ona verene dek kafanı şişirip durmadan konuşur. Dikkatini verdikten ortadan kaybolur.
5-6	<b>Himalayalı Dövüşçü Tavuk</b> – Başarısız büyü enerjisi bir boyut kapısı açar ve içinden bir Himalayalı Dövüşçü Tavuk çıkar. Başka bir şey yapmadan önce tavukla savaşıp onu yok etmen gerekir. <b>Himalayalı Dövüşçü Tavuk:</b> 3 HP; AC 6; Hsr Gaga (½ zar); Hareket 4 (20 fit); KZ 11.

## Büyü Beceriksizlik Tablosu

1	<b>Duman</b> – Büyüyü o kadar beceriksizce yaparsın ki tek yarattığın şey bütün partiyi kaplayıp onların bir sonraki sırasını kaybetmesine yol açan bir kara duman bulutu olur.
2	<b>Göz Alıcı Parlama</b> – Büyüyü o kadar beceriksizce yaparsın ki tek yaptığın şey büyü enerjisinin bir ışıkla patlayıp 6 kare (30 fit) çevrendeki herkesi sıranın sonuna kadar sersemletmesi olur.
3	<b>Yanık</b> – Büyüyü o kadar beceriksizce yaparsın ki büyü enerjisi 6 kare (30 fit) çevrendeki herkesi 1 zarlık hasar ile yakar.
4	<b>Tiksinç tablosunda zar at.</b>
5	<b>Değişim tablosunda zar at.</b>
6	<b>Yaratma tablosunda zar at.</b>

İyi eğlenceler!

Çeviren: Kanguen