

i g e n k ö n n y ű s z e r e p j á t é k

Általános szerepjáték bármilyen helyszínre

Alapmodul

Összeállította: Nagy Balázs



2002. február 21.

Tartalom

Bevezetés	1	2.2	Próbák	7	
Mi is ez valójában?	2	2.3	Harc	8	
1	A karakter	3	2.4	Sebesülések	11
1.1	A karakter kidolgozása	3	3	Játékosok	11
1.2	Tulajdonságok	3	3.1	Hogyan játszunk?	11
1.3	Képzettségek	4	3.2	Példajáték	12
1.4	Fejlődés	6	4	Mesélőknek	14
2	A karakter és környezete	7	4.1	Játékosok	14
2.1	Felszerelés	7	4.2	Tárgyak, erőforrások	14
			4.3	FP osztás	14

Bevezetés

Az Igen Könnyű Szerepjáték – Általános szerepjáték bármilyen helyszínrre [Alapmodul] az *IKSZ* fejlesztőinek írásos dokumentuma. Célunk egy egyszerű, de jó szerepjáték megírása. Az *IKSZ* modulokból épül fel. Jelen dokumentum az *IKSZ* alapmodulja, az általános szerepjáték ismertető. A modulokat (pl. tárgyak, kiegészítő szabályok, világleírások) az *IKSZ* weblapján tesszük közzé:

<http://www.iksz.hu/>

A dokumentumban zárójelbe zárt külön bekezdésekben található a változtatási szándékok. Ezek mindegyike (típus: megjegyzés [név])

formátumú. A típus lehet „fejezet”, „todo” (kidolgozásra váró feladat), „esetleg” (megvitatásra váró alternatíva). A megjegyzés bármilyen értelmes magyar mondat lehet. A név megadásának elhagyásakor a bejegyzés a dokumentum mindenkori karbantartójának datálódik.

Írta:

- ▶ Nagy Balázs (Jul the Keeper) <js@iksz.hu>
- ▶ Szűcs Gábor (Otto @ CU) <szgabor@sirius.cab.u-szeged.hu>
- ▶ Hagen Tamás (haji) <hata968@ktkstud.jpte.hu> (visszavonult)
- ▶ Érfalvy Áron (E.y.A) <aerfalvy@dpg.hu> (visszavonult)
- ▶ Polán Tamás (Rizzo) <rizzo@iksz.hu>

Köszönet illeti még:

- ▶ Gosztolya Gábor (Ghosty) <gosztolya@gyakg.u-szeged.hu>
- ▶ Varga József (Priest) <priest66@freemail.hu>
- ▶ Kósa László (Klinsi) <klinsi@iksz.hu>
- ▶ Magyar Dénes (Fat Poison) <fat@poison.hu>

Copyright©1997-2002 Az Igen Könnyű Szerepjáték alkotói. Ezen dokumentum kizárólag a Szabad Publikáció Licenz v1.0 vagy későbbi (a legutolsó verzió magyar változata megtalálható a <http://www.iksz.hu/openpub/> címen) feltételei alapján terjeszthető. A jogtulajdonos(ok) kifejezett engedélye nélkül a dokumentum lényegesen megváltoztatott változatait terjeszteni tilos. A jogtulajdonos(ok) előzetes engedélye nélkül a dokumentumot, vagy az ebből származtatható más dokumentumokat általános (papír) könyv formátumban, kereskedelmi célból forgalomba hozni tilos.

Mi is ez valójában?

Az *IKSZ*, ahogy a nevében is benne van, egy szerepjáték. Még hozzá olyan, ami magyar, szabadon terjeszthető, és igen könnyű.

A szerepjáték lehetővé teszi, hogy egy történet hősének bőrébe bújjon, mint a színészek. A játék 2-7 játékosból és egy játékvezetőből, a mesélőből áll. Minden játékosnak van egy szerepe (a karakter), és e szereplőként kell döntést hoznia, cselekednie. A játékvezető (a mesélő) az író, rendező. Ő „építi fel” a jeleneteket, ő mondja meg a játékosoknak, hol vannak, mi történik velük, mit csinál a többi szereplő (nem játékos karakterek). A játék tehát a mesélő és a játékosok párbeszéde. A mesélő vezeti az eseményeket, de nem irányítja: a végeredmény mind a játékosokon, mind a mesélőn múlik.

A játék célja feladat végrehajtása, hosszú távon lehet a túlélés, karrier befutása, a gazdagság megszerzése, esetleg csak a szórakozás (pl. a Galaxis Útikalauz Stopposoknak). A lehetőségek végtelenek.

Egy szerepjáték hangulatát nem csak a történet, hanem a játékrendszer is befolyásolja. A rendszer a valóság és a fikció elemeinek (harc, mágia, képességek) minél pontosabb szimulációja, rendszerint kockadobások és szabályok segítségével.

Kockadobások

A játék során a véletlent és az esélyeket kockadobásokkal szimuláljuk. E szerepjáték a legegyszerűbb kockát választotta a kockadobásra: az egyszerű, valóban kocka alakú dobókockákat, ami a tapasztalt szerepjátékosok körében „hat oldalú dobókocka”-ként ismert. A dobókockát kis „*d*”-vel rövidítjük. A kockadobásoknak több szabálya is van:

- ▶ **Matematikai műveletek:** A dobókockákkal matematikai alpműveleteket végezhetünk (pl. a $4d+3$ annyit tesz, hogy dobunk négy dobókockával, összeadjuk az értékeket, majd a végösszeghez hozzáadunk hármat. Másik példa: a $2d/3$ azt jelenti, hogy két kockával dobunk, összeadjuk az értékeket, és elosztjuk hárommal). Ha nem egész szám jön ki, akkor fölfelé kell kerekíteni.
- ▶ **Rövidített írás:** A legtöbb kockadobás $nd+m$ alakú, amit egyszerűen ndm -ként, a $nd-m$ alakút pedig nDm -ként írhatjuk. Ha n egyes, azt rendszerint nem írjuk ki, ha van módosító (tehát $1d$ -t nem rövidítjük, de a $1d+2$ -t írhatjuk $d2$ -nek).
- ▶ **Hatos szabály:** Ha hatost dobtunk, még egyszer dobhatunk a kockával, amit hozzá lehet adni az előző eredményhez. Tehát, ha $1d$ dobásakor 6-ost, majd 3-ast dobtunk, azt úgy kell értelmezni, mintha 9-est dobtunk volna. Ezt minden kockadobáskor csak egyszer tehetjük meg, tehát hiába dobunk három kocka közül kettővel hatost, csak egyszer dobhatunk újra.
- ▶ **Egyes szabály:** Ha egy kockadobáskor mindegyik érték egyes, akkor nem sikerült a dobás. Tehát, ha egyszerű próbára dobunk egyest, az nem sikerült. Ha a fegyver sebzése $3d$, és három egyest dobtunk, akkor nem sikerült megsebezni az ellenfelet.

Ha csak egy dobókockával dobunk, az egyes érték még nem jelent rontást: hiszen túl nagy volna a majdnem 20%. Ehhez **megerősítő kockát** kell dobnunk. Ha ez is egyes, akkor valóban érvényesül az egyes szabály.

1. fejezet: A karakter

Ebben a fejezetben találod meg a karakteralkotáshoz szükséges ismereteket, illetve a magával a karakterrel foglalkozó szabályokat. Ezek ismerete elengedhetetlen bármiféle játékhoz.

1.1. A karakter kidolgozása

A karaktereket tulajdonságaival, képzettségeivel és szokásaival határozzuk meg. A **tulajdonságok** a legalapvetőbb ismérvek: *Erő, Egészség, Okosság, Ügyesség, Akarat, Szerencse*. Ezekből adódnak a karakter előnyei ill. hátrányai. A **képzettségeket** rendszerint tanulni kell, de a karakter rendelkezhet adottságokkal is, amit később tanulással továbbfejleszthet.

A **szokások** egy felsorolás. Kicsit meglepő, de ide kerül a nem, a külső megjelenés, és néhány világban a faj is, de ide kell írni a társasági, és egyéb szokásait is a karakternek.

A karakternek lehet (sőt, kell, hogy legyen) **háttere**: honnan származik, mi motiválja, mit ért el eddig. Ez lényeges, hogy valóban „éljen” a karakter.

1.2. Tulajdonságok

A tulajdonságok a karakter alapvető ismérvei. Az **alaptulajdonságok** az elemi, míg a **származtatott tulajdonságok** az összetettebb alapjellelmzőket írják le.

Alaptulajdonságok

Minden alaptulajdonság értéke 1-6-ig (legrosszabbtól legjobbig) terjedhet. Példákat is írtunk a legkisebbhez és legnagyobbhoz, hogy lásd, mit is jelentenek az értékek.

▶ ERŐ

Fizikai felépítés. **1:** a karakter 30 kiló vasággal, és nagyon kell erőlködni, hogy egy erősebb szállókés ne ragadj magával. **6:** Minimum 210 cm magas, többet nyom, mint egy mázsa, és senki sem mer vele szkanderezni.

▶ OKOSSÁG (OKS)

Bonyolult feladatok megoldásához elengedhetetlen leleményesség. Modernebb világban talán technikai érzéknek is felfogható. **1:** a karakter nem tud megkülönböztetni egy narancsot a sétapálcától. **6:** rá mondják, hogy mázlista, holott egyszerűen csak kihasználja azokat a lehetőségeket, ami nem mindenkinek nyilvánvaló.

▶ ÜGYESSÉG (ÜGY)

Fürgeség, szem-kéz-láb koordináció. **1:** ne adj ilyen karakter kezébe éleset, mert még megvágja magát! **6:** 12 yardról lesöpri a Kemény Joe fejére szállt legyet - akár baltával is.

▶ EGÉSZSÉG (EGS)

Testi kondíció, betegségekkel szembeni ellenállóképesség. **1:** ha más nincs, szénanáthája mindig van. **6:** Ne hidd el neki, hogy „leszaladok kajáért, a bolt úgyis csak egy köpésre van”, mert az rendben, hogy gyorsan megfordul, de biztos, hogy legalább 10 km-en belül nincs még egy szatócsbolt se.

▶ AKARAT (AKA)

Állhatatosság. **1:** a karaktert mindenki palira tudja venni. **6:** ha fejébe veszi, és adnak neki elég felszerelést, egyedül átússza a Csendes Óceánt (de lehet, hogy azt inkább mégsem...)

▶ SZERENCSE (SZE)

Mázli. Vannak olyan dolgok, hogy már csak a szerencse segít. **1:** sosem veszi észre a nyitott csatornafedőket, mert ki akarja kerülni a zuhanó virágcserepet, miközben elcsúszott egy banánhéjon, és behuppant egy pocsolába. **6:** még az utcai itt a piroszó is csak csodálkozik, hogyan került vissza a felemelt gyufáskatulya alá a szivacsdarabka.

Ez a tulajdonság opcionális, a mesélő határozza meg, hogy létezik-e. Ha nem, akkor a kötelező SZE érték behelyettesítéskor 1d+1 kell dobni.

Érték módosító	
1	-2
2	-1
3	
4	
5	1
6	2

1.1. táblázat: alaptulajdonságok

A karakter alaptulajdonságainak meghatározására két módszer lehetséges:

1. A karakter megalkotásakor kap **20 pontot** (ha nincs **SZE** tulajdonság, akkor 16-ot), amit szabadon elkölthet tulajdonságaira.
2. A játékos minden tulajdonságra dob $2d/2$ -t.

Minden alaptulajdonságpont meghatározza a tulajdonsághoz tartozó módosítót is. Ezt az **1.1. táblázat** tartalmazza.

Származtatott tulajdonságok

A származtatott tulajdonságok nevükből adódóan az alaptulajdonságokból származtathatóak. A származtatott tulajdonságok némelyikének két fajta értéke van, mivel azok szoros kapcsolatban állnak a karakter aktuális állapotával.

- ▶ **Fájdalomtűrés:** **ERŐ+EGS+AKA** alapú. Két értéke van: maximális és aktuális. Ha sérülés éri a karaktert, az aktuális érték lecsökken a maximálisról, amit később pihenéssel, gyógyulással visszaszerezhet. Ha az aktuális érték 0-ra csökken, a karakter elájul.
- ▶ **Varázellenállás:** **AKA+OKS** alapú. Ez segít a karakternek az ellene használt varázslatok hatásának semlegesítésében. Az értékhez hozzáadódik egy harmadik tulajdonság is, attól függően, hogy milyen fajta varázslattal célozták meg.
- ▶ **Kezdeményezés:** **ÜGY+SZE** alapú. Harcban, a kezdeményezés dobásnak ez az alapja.

1.3. Képzettségek

A karakter tudásának szintmérői a képzettségei. Minden képzettségnek két tulajdonságból álló alapja, és szintje van. Szintkorlát nincs, de a képzettségek továbbfejlesztése egyre bonyolultabb. Példa képzettségeket a **1.2. táblázat** tartalmaz, de természetesen a mesélő, illetve vele együtt a játékosok is kitalálhatnak újakat, nem beszélve a világok leírásaiban találhatóokról, amik szintén felhasználhatók.

A képzettségek között lehetnek átfedések, így egy képzettség hiánya esetén használható egy másik, hasonló képzettség is, ám ekkor a szintnek csak a fele számít a dobásba.

A példaképzettségeket az **1.2. táblázatban** soroltuk fel. Az összevont képzettségeket / jellel választottuk el, ami közül egy képzettségként csak az egyiket használhatjuk - pl. ha valaki tud táncolni, akkor még nem biztos, hogy jól alkalmazható bárzongoristának (zene/tánc).

Megj.: a fegyveres képzettségek fegyverkategóriánként vannak felosztva (pl. kis méretű szúrófegyverek, vagy éppenséggel könnyű géppisztoly), amit a **Fegyverek és felszerelések** kiegészítőben lehet megtalálni.

Néhány képzettség nem olyan egyszerű, hogy egy-két szóban meg lehessen érteni. Épp ezért álljon itt a bonyolultak közül néhány kidolgozott:

► **Akrobatika**

Kecsességet igénylő feladatoknál (pl. ugrás, kúszás), ahol a cél a karakter testi adottságainak kiaknázása. Nyaktörő esetekben a mesélő felszólítja a karaktert a dobásra. Hiánya esetén használható a Mozgásművészet is.

► **Felismerés**

A Felismerés képzettség veszély és más, szokatlan helyzetek felismerésére használható. A mesélő felszólítására kell dobni.

► **Gyógyítás**

Dupla OKS alapú, mivel az AKA itt nem helyettesíti a más játékokban megszokott bölcsességet. Az egyik OKS maga a sebkötözési technika, a másik a segédeszközök felhasználása: gyógyfű, gyógytea, gyógyszer :-). Ha a karakter számára ismeretlen helyre (világba) kerül, a másodikat már nem használhatja fel, mivel nem ismeri az ottani gyógyászati módszereket, lehetőségeket.

► **Reakció**

A reakció képzetlenül is használható. Feladata az Akciópontok (ld. harc) meghatározása.

► **Mozgásművészet**

A mozgásművészet az akrobatika kifinomult változata. Ezzel a képzettséggel lehet egyszerre több fajta mozgást is végezni (pl. lovaglás közben íjjal célozni, két fegyvert egyszerre forgatni). Ezt nem lehet pótolni az Akrobatika képzettséggel.

► **Műveltség**

A műveltség azt mutatja, hogy a karakter mennyire van elméleti tudás birtokában. Bár ezzel a képzettséggel nem fog magától elkezdni intarziás ládikókat készíteni, de könyvtárban gyorsabban talál a témához passzoló könyvet, vagy megállja a helyét egy ládikókészítési szimpóziumon. A kaland hátteréhez szükséges történelmi, irodalmi, művészeti, vagy nyelvi ismereteit is ismerheti, sikeres próbával (a mesélő felszólítására sikeres dobás esetén megtudhatja az oda passzoló ismereteket).

► **Nyelvtudás**

Mindenki tud beszélni az anyanyelvén, ám írni-olvasni már tanulni kell. Az első szinten már tűrhetően beszél konyhanyelven a karakter, de teljesen megértetni magát csak második szinten tudja. A harmadik szinten már tud valamelyest írni-olvasni, és már jól beszél a nyelvet. Az ötödik szinten már a legtöbb nyelvi formulát kitűnően használja, és választékosan beszél. Minden karakter az anyanyelvére +2 módosítót kap (tehát a 3. szinthez csak az 1. szinthez szükséges FP-t kell elköltenie).

► **Orvtámadás**

Az orvtámadás képzettséggel lehet lesből, váratlanul meglepni az ellenfelet. Sikeres Orvtámadás – Felismerés ellenpróba esetén az áldozat nem figyel fel az első támadásra, így az ügyességéből származó módosítói elvesznek.

Megnevezés	megjegyzés	n/a/m	Alap
Harci képzettségek			
Akrobatika		1/0/4	ÜGY+AKA
Felismerés	meglepetés ellen	1/0/1	OKS+ÜGY
Reakció	kezdemény és AP-k	1/0/4	ÜGY+EGS
Mozgásművészet	cselekedetek összevonása	4/4/8	ÜGY+AKA
Vakharc	2 szintenként -1 levonás	1/4/6	ÜGY+AKA
Orvtámadás	meglepetéshez kell	1/2/6	ÜGY+AKA
Mágia	(ld. Természetfölötti)	5/4/6	—
Alkímia		2/4/6	OKS+ÜGY
Bűvölés	+ellenállás: AKA	2/2/5	OKS+ÜGY
Elemi		2/3/5	OKS+ÜGY
Ellenmágia		3/2/6	OKS+ÜGY
Életerő	+ellenállás: EGS	1/3/5	OKS+ÜGY
Illúzió	+ellenállás: OKS	2/2/5	OKS+ÜGY
Térmágia	+ellenállás: SZE	2/3/7	OKS+ÜGY
Természeti		1/2/4	OKS+ÜGY
Változtatás	+ellenállás: SZE	2/4/6	OKS+ÜGY
Pszionika	(ld. Természetfölötti)	4/1/6	—
Telepátia	+ellenállás: AKA	1/1/6	ÜGY+AKA
Pszichokinézis	+ellenállás: AKA	1/1/6	ÜGY+AKA
ESP	+ellenállás: AKA	1/1/6	ÜGY+AKA
Pszichodinamika	+ellenállás: AKA	1/1/6	ÜGY+AKA
Teleportálás	+ellenállás: AKA	1/1/6	ÜGY+AKA
Szakértelmek			
Csomókötés		1/0/3	OKS+ÜGY
Javítás		1/1/3	OKS+ÜGY
Követés/nyomolvasás		2/3/5	OKS+ÜGY
Lovaglás/vezetés		1/2/4	OKS+ÜGY
Mászás		1/0/3	ÜGY+AKA
Tolvajlás/szerencsejáték	egy szakterület	1/1/4	OKS+ÜGY
Túlélés		1/2/3	ÜGY+AKA
Tudományok			
Gyógyítás		2/2/4	2xOKS
Illem		1/2/6	OKS+AKA
Műveltség		2/2/5	2xOKS
Nyelvtudás	beszéd, írás, olvasás	1/3/5	2xOKS
Tanítás		1/1/2	2xOKS
Zene/tánc		1/2/4	2xÜGY

1.2. táblázat: képzettségek

Az orvtámadás automatikusan sikerül, ha az ellenfél bármilyen oknál fogva nem tudja felismerni a támadást (pl. lefegták, ájult).

Az orvtámadás sebzésnél is használható. Sikeres orvtámadás esetén a fegyver méretéből és a sebzésmódosítóból adódó pontok duplán számítanak.

Természetesen minden a mesélőn múlik – így az itt ki nem dolgozott, vagy akár a már kifejtett képességek összes részlete. Tehát ne csodálkozz, ha egy mesélő nem engedi meg a nagy gonddal felépített kis trükkjeidet.

1.4. Fejlődés

A karakter a kalandok során újabb és újabb ismeretekre tehet szert. Ennek fokmérője a fejlődés. Ezért a fejlődés szempontjából is fontos mérni a karakter ismereteit.

A tudást két számmal jellemezhetjük: a legfontosabb a **szint**, a másik a képzettséghez tartozó **Fejlődési Pontok**, bár a szint ez utóbbi alapján számolódik ki (ld. **1.3. táblázat**). Ha gondjaid adódnak a további szintekkel, akkor észreveheted, hogy a kettő hatványsora, és kiszámítható

$$FP = 2^{szint - 1}$$

képlettel. Minden képzettséghez tartozik még egy számhármassal, a **nehézség**, **alapszint** és **mesterszint** értéke:

- ▶ **Nehézség:** egyes képzettségek fejlődése lassabb. Egy szintnyi fejlődéshez több tapasztalatra, gyakorlatra van szükség. Ezt a Nehézséggel valósítottuk meg. A Nehézség FP szorzóként működik, tehát pl. egy 2-es nehézségű képzettség fejlesztéséhez kétszer annyi FP szükséges.
- ▶ **Alapszint:** az a szint, amikor már átlátja a képzettség alaplehetőségeit, és egyéni gyakorlattal is tudja fejleszteni tudását.
- ▶ **Mesterszint:** a karakter a képzettségben már olyan magasra jutott, hogy nem szükséges a továbbiakban nagyobb tudásúak útmutatása.

Így a fejlődés három részre bontható:

- ▶ **Alapszint eléréséig:** a karakter már képes használni a képzettségét, de saját maga nem tudja fejleszteni. Ehhez útmutatásra van szüksége, pl. egy jó könyv, vagy egy mester. Szintlépéshez mester szükséges.
- ▶ **Alapszinttől mesterszint eléréséig:** a karakter már tudja fejleszteni képzettségét, de szintet még csak mester segítségével tud növelni.
- ▶ **A mesterszint elérésétől:** már nem szükséges mesterhez mennie, hiszen teljesen átlátja saját maga lehetőségeit a képzettségben.

A szintekhez szükséges FP-eket tanulással, vagy a képzettség használatával lehet szerezni, és a játékmester osztja, rendszerint egy játékalkalom végén.

Pl. a karakter felveszi a lovaglás képzettségét, ami 1/2/4-es, 2xÜGY alapú. Ez azt jelenti, hogy a második szint eléréséig csak a mesterrel gyakorolva kap FP-t a karakter, 3. szinttől már lovaglásért is jár az FP, és a negyedik szint elérése után már automatikusan megkapja a következő szintet a karakter, ha összegyűlt a megfelelő számú FP.

Karakteralkotáskor 20 + OKS + ÜGY FP-t lehet elosztani.

Tanulás

Bárki bármelyik képzettséget megtanulhatja, ha van egy tanár, akinek képzettség szintje legalább kettővel nagyobb, mint a tanulóé (új képzettség felvételekor ez utóbbi érték nulla), és a tanár már elérte a mesterfokot. Ezután **Tanítás**

Szint	FP	Szint	FP
1	1	7	64
2	2	8	128
3	4	9	256
4	8	10	512
5	16	11	1024
6	32	12	2048

1.3. táblázat: fejlődés

- *képzettség* ellenpróbát kell dobniuk. Ha a tanár nyert, akkor maximum a sikerek számának megfelelő FP-nyi tudást átadhat a tanár a diáknak hetente. Ezt minden héten meg kell ismételni.

A mesterfok eléréséig új szintre csak mesternél lehet lépni. Ez azt is jelenti, hogy ha egy képzettség FP-je elérte a következő szinthez szükséges értéket, további FP-eket már csak mestertől kaphat. Az új szint eléréséhez ugyanis annyi FP-t kell gyűjtenie ily módon, ahányadik szintre lépne a képzettség. Persze, a nehézséget is bele kell számolni.

2. fejezet: A karakter és környezete

E fejezetben írtuk le a karakter másokkal való kölcsönhatásait, illetve annak másokra is ható eredményeit. Ha valóban játszani szeretnél, akkor szintén nagyon fontos ismerned ezeket a szabályokat.

2.1. Felszerelés

A felszerelés egy általános szerepjáték leírás megfoghatatlan részei közé tartozik, hiszen nincs meghatározott világ, környezet. Az átfogó fegyver, páncél, pajzs és felszerelés táblázatot ezért egy külön kiegészítőben, a **Fegyverek és Felszerelések** modulban tárgyaljuk.

todo: azért néhány maradandó dolgot, mint pl. tőr, parittyá, bot, hátizsák stb. illene ide rakni.

2.2. Próbák

A karakter sokszor kerül nehéz helyzetbe, de nem jön zavarba: kipróbálja, mennyire jó. Két fajta próba létezik: a képzettségpróba, amikor egy tanult szakértelmet próbál a karakter felhasználni, illetve a tulajdonságpróba, mikor nem ismereteket, hanem a karakter veleszületett képességeit kell kamatoztatni.

Tulajdonságpróbák

Van úgy, hogy a karakter egy, pusztán egy tulajdonságát igénylő feladatot szeretne elvégezni. Ekkor kell tulajdonságpróbát dobni. A tulajdonságpróba nagyon egyszerű: $2d/2$ -vel a tulajdonság alá kell dobni. A dupla hatos és a dupla egyes természetesen sikertelenségnek számít.

Képzettségpróbák

A képzettségpróbák akkor válnak szükségessé, mikor olyan bonyolultságú feladat elé áll a karakter, ahol egy képzettségét kell használnia.

- ▶ **Egyszerű próba:** Akkor kell dobni, ha egy próbához kötött cselekvést akar végrehajtani a karakter. A mesélő meghatároz egy célszámot, amit meg kell dobni a karakternek. Az ide vonatkozó egyenlet:

$\text{Képzettség (tulajdonságok + szint)} + 1d \geq \text{célszám}$

A célszám pedig 6-27-ig terjedhet (ld.: **2.1. táblázat**).

- ▶ **Ellenpróba:** Akkor kell dobni, ha a karakter egy másik karakter ellenében akar cselekedni (pl. szkanderezés). Ekkor mindkét fél dob a képzettségére (mint egyszerű próbánál), majd a két értéket összehasonlítják. Akié kisebb, az dobhat még egy kockát, amit hozzáadhat az eddigi eredményéhez. Ha még így is kevesebb az értéke, akkor a nagyobb eredményt dobó karakter nyert, és a két érték különbsége számú sikert könnyelhet el. Ellenkező esetben (ti. mikor a módosított érték nagyobb vagy egyenlő, mint az előzőleg nagyobb dobás) a küzdő felek nem bírnak egymással, ám az eredetileg nagyobb dobó karakter előnyhöz jut (pl. a mellékhatás érvényesül, vagy a következő támadásban kihasználhatja az előnyösebb pozícióból származó előnyöket).

Célszám	Megnevezés
6	Rutinmunka
9	Egyszerű
12	Könnyű
15	Közepes
18	Nehéz
21	Nagyon nehéz
24	Közel lehetetlen
27	Reménytelen

2.1. táblázat: egyszerű próba

Vannak olyan próbák is, amikor a felek nem ugyanarra a képzettségre dobznak, pl. Követés: ilyenkor az ellenfél a Lerázást, vagy rosszabb esetben Felismerés képzettségét kell használnia.

A **nyilvános ellenpróba** azt jelenti, hogy a karakter nem egy, hanem több karakter ellenében cselekszik. Ilyenkor minden fél dob, és a cselekvő dobását hasonlítjuk össze az összes többi dobással, mintha külön-külön dobtak volna ellenpróbát.

Bármilyen képzettségpróbához hozzá lehet adni egy szerencse kockát is: minden szituáció alatt a karakter **SZE** értékének megfelelő számú kockát igénybe lehet venni. Tehát, ha 5-ös a szerencséd, egy szituációban 5 szerencse kockád van. A szituációk különválasztása a mesélő feladata, de általánosságban elmondható, hogy ha egy cselekvéssor befejeződik, akkor új szituáció kezdődik. Például a kocsmai verekedés egy szituáció, de mikor megérkezik a városi őrseg, az már egy másik.

Az elhasznált szerencse kockák száma nem befolyásolja a **SZE** tulajdonságodat. Természetesen, ha a mesélő úgy dönt, hogy nincs **SZE** tulajdonság, akkor ez a lehetőség nem adott.

2.3. Harc

Amikor véget ér a szerepjáték, és eljön a harc ideje, a játék folyama megváltozik, és minden lépést szigorúan rögzített szabályok szerint kell lejátszani. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy nem térhetek el ezektől a szabályoktól, csak ha valamiben megállapodtatok, akkor azt következetesen tartásatok be.

Harcban az időt **fázisokban** mérjük. Egy fázis 12 másodpercnek felel meg, ami idő alatt a harcban álló felek meghatározott számú cselekedetet hajthatnak végre, az **Akciópontjaik** (AP) elköltésével. Ha egy cselekedet több AP-t igényel, mint amennyi rendelkezésre áll egy fázis alatt, akkor a cselekedet folytatódik a következő fázisban.

Egy fázis lefolyása:

- ▶ **kezdemény dobása:** Ez valójában nem azt jelenti, hogy ki jön előbb, hanem azt, hogy a karakternek mekkora befolyása van a fázisban történt események fölött. Más kifejezéssel élve az előbb cselekvés joga. A kezdeményezés a **Kezdeményezés** származtatott tulajdonsággal végzett nyilvános ellenpróba. Holtverseny esetén szegmenskockát dobunk. *1d*-vel addig dob mindegyik fél, amíg a pontos sorrend fel nem áll.
- ▶ **cselekvés:** A harcoló felek a kezdeményezés sorrendjében (a legmagasabbtól a legalacsonyabbig) végrehajthatják a fázisukat. Fontos, hogy bár a fázis végrehajtása közben lehet korrigálni (pl. kiderülhet, hogy törrel nem sokra megy a játékos, és előhúzhat egy buzogányt), de egymás cselekedeteit nem vehetik figyelembe. Jó módszer az is, hogy minden harcoló fél előre bejelenti a kezdeményezés fordított sorrendjében, hogy mit fog tenni, így elejét vehetjük a vitáknak.

Azonban reagálhat a támadásra a megtámadott karakter, a még fel nem használt Akciópontjai ellenében.

Ezt kell ismételtetni a harc végéig.

Az egy fázisban felhasználható **AP**-k számát a **Reakció** képzettség értéke adja meg. Bizonyos harci iskolák tanítják a **Mozgásművészet** szakértelmet is, aminek értéke megadja, hogy egy fázisban hány **AP**-t felhasználva hajthatunk végre párhuzamosan egyszerre két cselekedetet.

*Alima ÜGY-e 4-es, EGS-e 3-as. Felvette 3. szinten a Reakció, valamint 1-es szinten a Mozgásművészet képzettségeket. Így Reakciója 10-es, míg mozgásművészete 8. Ez azt jelenti, hogy tíz pontot költthet el egy fázisban cselekedetre, amiből akár nyolc pontot is felhasználhat egyszerre két cselekedet végrehajtására. Például kivárhatja az ellenfél támadását, és védekezés közben (ami tegyük fel, 2 pontot emészt fel), ugyanazt az **AP** szeletet használva (pl. négy pontért) ellentámadhat, ami Alimának nem hat, hanem csak négy **AP**-jába kerül.*

A fázis végéig félretehünk **AP**-ket esetleges támadások háritására, vagy egy más karakter cselekedete utánra tartogatni. A fázis végéig megmaradt **AP**-k (maximum az összes AP harmada) átvihetők a következő fázisra.

Cselekedetek

Két fajta cselekedetet különböztetünk meg: az egyik az egyszerű, mikor nincs túl sok alternatíva, egyszerűen végre lehet hajtani, és az összetett, ami inkább taktikázáson alapul.

Egyszerű cselekedetek

- ▶ **Támadás:** Egy támadást lehet intézni egy vagy több ellenféllel szemben. A cselekedet **AP** igényét a fegyver Támadási Sebességmódosító (**TS**) értéke határozza meg. Mozgásművészettel kombinálva két támadás összevonható, tehát két tört forgatva (aminek az **AP**-ja 1) a két támadás csak 1 pontot igényel (hiszen a két támadás egyszerre történik). A támadást a fegyver Támadási Hatékonysága (**TH**) befolyásolja. Közelharc esetén lehet támadásra támadással válaszolni: ilyenkor az támadott sikeresen, aki a nagyobbat dobta.
- ▶ **Hárítás (közelharc):** Egy támadást lehet háritani vele. Ilyenkor a Védekezési értékbe beleszámít a védekezésre használt fegyver vagy pajzs Védekezési Hatékonysága (**VH-a**). A cselekedet **AP** igényét a fegyver vagy pajzs Védekezési Sebességmódosítója (**VS**) határozza meg, és fel lehet használni a félretett **AP**-kat. Mozgásművészet használatával két külön végzett háritás vagy támadás összevonható, már ha nem ugyanazzal a testrésszel és fegyverrel vagy pajzzsal támadunk vagy háritunk mindkét alkalommal.
- ▶ **Kitérés (közelharc):** Egy támadás elől lehet kitérni. Ekkor a Védekezési értékhez még egy kockát dobhatunk. A cselekedet **AP** igénye megegyezik a támadás **AP** igényével, és fel lehet használni a védekezésre félretett **AP**-kat. A Mozgásművészetet nem lehet kihasználni.
- ▶ **Megragadás (közelharc):** Az ellenfelet lehet vele megragadni. Sikeres megragadás után az ellenfelet lefogni, fojtogatni, eldobni, vagy támadni lehet. Ugyanezt a cselekedetet fel lehet használni az ellenfél fegyverének megragadására is. A sikerhez egy Megragadás/Szabadulás ellenpróbát kell dobni, atlétika, verekedés, vagy harcművészeti szakértelmekkel. Siker esetén mindkét fél elszenvedi a dulakodásból származó negatív módosítókat. A támadás 2 **AP**-t igényel, és nem lehet kihasználni vele a Mozgásművészetet.
- ▶ **Mozgás:** Pontonként egy métert lehet megtenni. Minimálisan 2 **AP**-t el kell rá költeni, még ha nem is mozgunk annyit.
- ▶ **Futás:** Pontonként maximum két métert lehet megtenni. Futáskor viselni kell az abból származó negatív módosítókat. Minimálisan 4 **AP** költendő rá.
- ▶ **Hajítás (távolsági harc):** Hajítófegyvert lehet vele használni. A tárgy mérete és tömege megfelelő kell legyen. Ez távolsági támadásnak minősül, de lehet ellene védekezni a közelharcban használt kitéréssel.
- ▶ **Egyéb cselekedetek:** Nincs itt minden felsorolva. Az itt fel nem tüntetett cselekedetek megoldását a Játékmesterre bízjuk. Az **AP** költségre az az alapelv, hogy 1 pont a könnyű, 2 pont az átlagos, és 3 pont a fárasztó, vagy nehéz cselekedet.

helyzet	módosító	megjegyzés
hátról	+3	meglepetés/orvtámadás dobás kell
felülről	+2	
alulról/fekve	-2	
rohamozva	+3	
dulakodás közben	-3	
láthatatlan	+6	
meglepetésből	+2	
adott testrésze	-4 - -6	
létfonosságú szervre	-8	x2 sebzés

2.2. táblázat: támadás módosítók

Összetett cselekedetek

- ▶ **Célzás:** Minden egyes célzásra költött AP a Támadási értéket növeli, maximum +3-mal.
- ▶ **Fedezékbe ugrás:** Robbanás és más területre ható támadás előtt lehet vele megmenekülni. Atlétika képzettségpróbát kell dobni a távolsági módosító (ld. **2.4. táblázat**) ellen. Siker esetén sikerült találni fedezéket, ami jobb esetben a területen kívül van, rosszabb esetben (amennyiben az előbbi nem lehetséges) sikerült fedezékbe ugrani, ami csökkenti a sebzést.
- ▶ **Fegyverrántás:** A fegyver előkapása 2 AP-t igényel, de gyorsan is elő lehet rántani AP elköltése nélkül, bár akkor az első támadás (ami kötelezően a fegyverrántást kell kövessen) -2 támadási módosítót szenved.
- ▶ **Fojtás:** Ha már lefoglaltuk az ellenfelet, lehet fojtogatni. Ehhez két kézre, két lábra, vagy egy karra van szükség. Ilyenkor a megragadásból származó negatív módosítók nem érvényesek. A fojtás AP igénye 3 pont, és minden egyes fojtáskor *1d* sebzést okozhatunk, ami ellen csak speciálisan fojtás elleni páncél segít.
- ▶ **Gáncs:** Csak kiteszed a lábad, és már borul is az ellenfél. Sikeres pusztakezes támadáskor a földre bukik az ellenfél, aki kénytelen lesz elszenvedni az ebből adódó módosítókat.
- ▶ **Lefegyverzés:** Sikeres támadás esetén sebzés helyett ki lehet ütni az ellenfél kezéből a fegyvert. Ehhez annyi sebesülés pont szükséges, amekkora a fegyver mérete és az ellenfél ERŐ bónuszának összege.
- ▶ **Mozgás:** A harc közbeni területváltoztatást jelenti. AP-nként ERŐ+EGS felét lehet megtenni méterben.
- ▶ **Roham:** Roham esetén +3 támadást, de -2 sebzést kapunk, hiszen nem nézzük, hogy hova, csak azt, hogy mit.
- ▶ **Szabadulás:** Fizikai szorításból, fojtásból, csapdából (háló, kötél) való szabadulás. A megfelelő képzettség (atlétika, pusztakezes, közelharc, vagy harcművészet) próbájára van szükség. Harcművészet esetén figyelembe lehet venni a harcművészeti ág szabadulás módosítóját.

helyzet	módosító	megjegyzés
mozdulatlan	-3	közelharc, tehetetlen célpont
instabil	-3	csak közelharcra!
dulakodás közben	-3	
folyamatosan mozog	+2	véletlenszerűen táncol
fut	+3	
cikk-cakokban fut	+4	
rohan	-2	
kissé takart	+1	egy-két testrésze nem látszik
félíg takart	+3	
nagyrészt takart	+5	csak egy-két testrésze látszik

2.3. táblázat: Védekezési módosítók

Harci cselekedetek végrehajtása

max. távolság	feladat	érték	sebzés
közvetlen közel	könnyű	6	maximális
hatótáv/4	közepes	9	
hatótáv/2	nehéz	12	
hatótáv	nagyon nehéz	15	
hatótáv x 2	közel lehetetlen	18	fele

2.4. táblázat: Távolsági módosítók

Minden harci esemény támadásból, védekezésből, valamint sebzésből áll. Ilyenkor a támadó Támadási értékét kell összevetni a védekező Védekezési értékével. Ha a Támadási érték nagyobb, akkor a támadás sikeres volt, és a két érték különbsége (a sikerek száma) a sebzés alapja.

Támadás

Pusztakezes, közelharc és hajítófegyverek esetén:

$$TÉ = \text{fegyver harci képzettség} + \text{fegyver TH} + \text{támadási módosítók} + \text{ERŐ bónusz} + 1d$$

Lőfegyvereknél pedig:

$$TÉ = \text{fegyver harci képzettség} + \text{fegyver TH} + \text{támadási módosítók} + 1d$$

mivel ott nem számít az ERŐ bónusz. A támadási módosítókat ld. **2.2. táblázat**.

Védekezés

Pusztakezes, közelharc, vagy hajítófegyveres támadás ellen:

$VÉ = \text{fájdalomtűrés} + \text{védekezés módosítók} + \text{ÜGY bónusz} + 1d$

Hárítás esetén:

$VÉ = \text{fegyver/pajzs harci képzettség} + \text{fegyver/pajzs VH} + \text{védekezés módosítók} + \text{ÜGY bónusz} + 1d$

Lőfegyveres harcban pedig:

$VÉ = \text{távolsági módosítók} + \text{védekezési módosítók} - \text{ERŐ bónusz}$

ahol a távolsági módosítókat a **2.4. táblázat** adja meg, a védekezés módosítók pedig a **2.3. táblázat**-ban találhatóak.

Hárításnál a védő hátrányban van a támadóval szemben, főleg a fegyverek méretéből adódóan:

Hátrányban lévő fegyver/pajzs **VH**-ja: $VH - 3 \times \text{méretkülönbség}$

Sebzés

Minden sikeres támadás után sebzést dobhatunk:

sebzés = **méret** + sebzésmódosító

+1 sebzésmódosító minden hatodik siker után jár.

A páncélok képesek elnyelni a támadást: ezt hívjuk Sebzésfelfogásnak (SF). Minden fázisban megadott számú sebzést tud elnyelni a páncél, azon felül nem hatékony. Például, ha 6 pontot tud elnyelni egy páncél, és a fázisban már kapott három törszúrást (az egyik 2, a többi 1 pontos, tehát 4 pontot), és utána egy pallos 5 pontot sebez, akkor a páncél még felfog 2 pontnyi sebzést, de a többi 3 már sebesülést okoz.

sebesülés = sebzés - SF, 0-ig

A sebesülések a **fájdalomtűrés** képzettséget csökkentik. Ha ennek értéke nullára csökken, a karakter harcképtelen lesz.

2.4. Sebesülések

Ha valaki sebesülést szenvedett, akkor csak pihenéssel és a gyógyítás képzettséggel szerezheti vissza fájdalomtűrés pontjait. Ez a játék nem öldöklésre született, hanem arra, hogy jól érezzük magunkat. Ezért, ha 0-ra csökken fájdalomtűrés pontjaink száma, csak elájulunk. Persze, ha valaki fejére egy két tonnás kőszikla esik, nem ússza meg ilyen könnyen: akkor bizony magyarázhatjuk: "Jim, he's did." (bocs a délies kiejtés-írásért).

3. fejezet: Játékosok

Ez a fejezet kifejezetten a kezdő játékosoknak íródott, hogy könnyen megbarátkozhassanak a szerepjátékkal, és élvezetes kalandokon mehessenek keresztül. A fejezetet érdemes elolvasni a mesélőknek is, hiszen nekik hatványozottan több dolguk van a nem játékos karakterek eljátszásakor.

3.1. Hogyan játsszunk?

A szerepjáték a mesélő és a játékosok közti beszélgetésből áll. Tehát nem kell eljátszani, amit a karakterünk tesz. Ám mindent meg kell tenni, hogy ne önmagunkat, hanem karakterünket alakítsuk. Persze a legfontosabb szabály, hogy jól érezzük magunkat. Ez természetesen nem csak magunkra, hanem a többiekre is vonatkozik. Az alábbiakban összegyűjtöttünk néhány olyan dolgot, amire érdemes figyelni a játék közben:

- ▶ **Karakteren kívül és belül:** mikor játszunk, minden megnyilatkozásunk a karakterünké, és más karakterekhez szól. Ha ez nem így van (játékos a játékosnak, mesélőnek szólva), mindenképpen jelezzük. Ez feltételezi azt is, hogy játék közben nem illik másról beszélgetni (viccet mesélni, beszélgetni, stb.), hiszen a többiek nem biztos, hogy pont ezért jöttek el.
- ▶ **A karakter kijátszása:** ahogy már fent szerepel, akkor élvezetes a szerepjáték, ha valóban úgy teszel, ahogy a karaktered tenne. Persze, ez akkor a legegyszerűbb, ha unalmas karakterrel játszol. Ám abban mi az élvezet? A tapasztalt szerepjátékosok általában szeretnek bonyolultabb, egyes esetekben kiszámíthatatlanabb karakterrel játszani. Tehát éld bele magad a karaktered bőrébe!
- ▶ **Ne tápolj:** a tápolás azt jelenti, hogy a játékos mindent összeharácsol (pénzt, hatalmat, eszközöket, stb.) a karakterének. Ne az alapján alkosd és alakítsd a karakteredet, hogy hogyan tud nagyobbat ütni, több pénzt, varázstárgyat, vazallust, hatalmat keríteni. Koncentrálj a szerepre. A legfontosabb, hogy a karakternek legyenek igazi gyenge pontjai, és mind a jó, mind a rossz tulajdonságai legyenek összhangban! Másrészt karakter így lehet, hogy sokkal erősebb lesz, mint a többiek. Legalábbis azt hiszi, és ugyanezt hiszik a többiek is. Ez pedig alaposan el tudja rontani a többiek kedvét. Sőt, a tápolás ellensúlyozása miatt lehet, hogy egyszerre csak a nagyobb ligában találjátok magatokat, ahol lehet, hogy a te karaktered valahogy megússza, a többiek semmiképpen.

3.2. Példajáték

Péntek este összegyűlt a társaság, hogy tovább játssza az *IKSZ* kampányt. Tibi mesél, Gyuri, Peti és Évi pedig játékosok. A történet egy alternatív jövőben játszódik, ahol a társadalom fejlettsége középkori szintre esett vissza. Gyuri Albarah-t játssza, a rettenthetetlen harcost, Peti Rufárt, egy buzgó szerelőt alakít, míg Évi pedig Alimát, egy pszionicistát. A világról annyit kell tudni, hogy a szerelőket nagyon megbecsülik, de a pszionicistákat üldözik. Ezért azok nem fedik fel ebbéli tehetségüket nyilvánosan.

Jelenleg épp kóborolnak városról városra, megélhetést keresve.

Tibi: Ahogy gyalogoltok, az egyik szikladomb mögül egy város bontakozik ki előttetek. Hegyes fakaró kerítése van, de a sarkokban kőbástyákat, és azon őrköt láttok. Néhány szélerőmű és vízmelegítő magasodik ki a városból. Jól látható, hogy a zöld terület csak a városon belül helyezkedik el, bizonyára azt nagyon őrzik. A kapukat nyitva találjátok.

Évi: gyorsan felveszem a karpereceimet, mielőtt még megpillanthatnának engem.

Gyuri: én pedig leellenőrzöm, hogy a fegyvereim a helyükön vannak-e. Nem szeretnék ebből galibát.

Tibi: Jól van. Bementek a városba?

Peti: De be ám!

Tibi: Jó, szépen besétáltok a városba. Végigmérnek titeket az őrköt, de nem állítanak meg benneteket. Az út egyenesen a piactérre visz.

Peti: Keresek valakit, aki tiszta vizet tud adni.

Tibi: Előveszed a műszered?

Peti: Nem merem elővenni a drágábbikat, csak azt, amit a dombokban találtunk.

Tibi: Eléd áll egy vízárus, és elkezd kínálni a portékáját. (Elváltoztatott hangon:) – Gyere, gyere, idegen! Tőlem vegyél vizet, nálam a legolcsóbb!

Peti: Na mutasd csak! Előveszem a műszert. Mit mutat?

Tibi: Kerreg. A mutatója nem mozdul.

Peti: Megpöckölöm. Mi a hibája?

Tibi: Próbáld megjavítani. Dobj javításra.

Rufár javítása 3-as, **OKS**-a 4-es. A javítás képzettség 2x**OKS** alapú. Dob egy kettést. Az eredmény 13, amit Peti el is mond.

Tibi: A feladat könnyű volt, elérted a 12 pontot. A mutató forgó részébe egy homokszem került, de könnyen kiszeded. Látod, hogy a víz nagyon szennyezett.

Peti: Elhajtom a kereskedőt, keresek egy másikat.

Tibi: Ahogy félrelököd a kereskedőt, az elkerekedett szemekkel kezd bámolni Alimára. Majd rámutatva így kiált: – Boszorkány!

Gyuri: Mielőtt bármi történhetne, Alima elé állok, és nagyon szúrósan nézek. Majd fennhangon megvádolom a nyomorultat hazugsággal.

Tibi: Tedd meg.

Gyuri: (hangosan) Mi okból hazudsz ilyeneket úrnóm-ról?

Évi: (elmosolyodik) megsimogatom a hátát, hogy még inkább érezze úgy, hogy érdemes megvédenie.

Tibi: (a kereskedő hangján) Ismerem ezeket az ékszerket! A pszionikus nem fedezhető fel, ha hordja ezeket!

Évi: Leveszem a karpereceket, és leszórom a földre. Felhúzok egy tudati pajzsot.

Tibi: Jó. Dobj.

Alima telepátiaja 4-es, **AKA**-a 5-ös, **OKS**-a 3-as. A telepátia képesség **AKA+OKS** alapú. Évi dob egy kettést.

Évi: Szeretnék egy szerencse kockát hozzáadni a dobáshoz.

Évi újra dob, ezúttal négyest. Az eredmény $4 + 5 + 3 + 2 + 4 = 18$, ami épp elegendő a nehéz próbához.

Tibi: Érzed, hogy próbálkoznak áttörni a tudati pajzson, de sorra húzódnak vissza a tudatok. Miután az utolsó próbálkozó is abbahagyta, megérezed, hogy egy nagyon erős akarat porrá zúzza a pajzsodat, de senki sem szól. Mindannyian hallgatnak. A legerősebb támadás 21-es volt, tehát 3 pontot csökken a fájdalomtűrésed.

Évi: Még bírom.

Gyuri: (fennhangon) Na, meg vagy elégedve?

Tibi: (a kereskedő hangján) Bocsáss meg rövidlátásomért, hölgyem! (megint a rendes hangján) Azzal gyorsan eltakarodik. Ahogy visszatér az élet a normális kerékvágásba, egy harcos kinézetű férfi Albarah vállára teszi a kezét.

Évi: Ezt én nem látom, mert épp szedem össze a karpereceimet, és megint felveszem.

Gyuri: Nem akarok támadólag fellépni, de óvatosan le-söpöröm a vállamról a kezét, de felé fordulok, és barátilag megkérdem, mit óhajt.

Tibi: Ahogy felé fordulsz, feltűnik magas, szállas alkata, és kopasz feje. Csak a feje búbján van egy hosszú fekete tincs. Börmellényt és vászonnadrágot hord, oldalán kovácsolt kard. Így szól: (mély hangon) Jómagam Elfer vagyok. Látom, nagyon szereted úrnódet. Azt is látom, hogy nagyon le vagytok rongyolódva. Gyertek, hadd hívjalak meg benneteket egy ebédre!

Gyuri: Köszönjük a meghívást, szívesen elfogadjuk.

A többiek is helyeslően bólintanak.

Tibi: Egy nagyobb kalyibába invitál benneteket Elfer, ahol az ajtót egy mocskos rongy helyettesíti. Bent étel-szag csapja meg orrotokat. Ahogy szemetek megszokja a sötétséget, észreveszitek, hogy a fogadó tele van ebédlő, beszélgető emberrel. Egy fehér köpenyes ember áll elétek, és megszólítja Elfert: – Mivel szolgálhatok, nemes uram?

(mély hangon) –ételet nekem és vendégeimnek. Meg adj egy csöndes zugot, ahol nem hallani a morajt.

Az emberke meghajol, és elvezet titeket egy ajtóhoz. Elővesz egy kulcsot a köténye zsebéből, és kinyitja vele az ajtót. Betessékel benneteket, majd távozik, és megint bezárja az ajtót.

Évi: Idegesen körülnézek, másik kijáratot keresek.

Tibi: Azt nem látsz, csak Elfer szúrós tekintetét. Dobj AKA ellenállást!

Alima AKA-ja, mint már kiderült, 5-ös, OKS-a 3-as. Dobása 4-es.

Évi: 17.

Tibi: Ez nem elég. Érzed, hogy vonz Elfer tekintete, és nem tudsz előle szabadulni. Majd megszólal:

– Érzem az erőt, ami feszül benned. Látom, hogy már elég erős vagy, hogy megvédd magad. Ez kell nekem. Szegődjetek hozzám, és nem jártok rosszul.

Peti: Mit kell tennünk?

Tibi: (elmosolyodik)

– Szeretem a gyakorlatias embereket. Elmondom, mi a probléma. Hajdanán volt itt egy nagy gazdaság, ahol mindenfélét termeltek, ami kellett: szóját, báránnyt, kecskét, disznót. Természetesen energiát is. Miután a család meggyengült, feldarabolták a gazdaságot sok kis részre. Kezdetben mindenkinek volt részesedése az energiatermelésből, de az elaprózódás a termelés visszaesését jelentette. Ezért az emberek elkezdtek versenyezni az energiatermelésért. Egyre keményebbek lettek ezek a harcok, míg nem öldökléssé fajultak. Ám a legrosszabbra csak nemrég fordult a dolog: a legnagyobbak elkezdtek a kisebbek áramtermelését szabotálni, elpusztítani. Nem látják, hogy ezzel az egész város jövőjét veszélyeztetik.

Benyit a fogadós, és hoz öt megrakott tálat, tele bárányhússal. Amint kiment, Elfer folytatja.

– Én nem tehetek semmit, hisz minden lépésemet figyelek. Most szünetet tartanak a megfigyelésben, de higyjétek el, nagy erőfeszítésembe kerül, és már nem tudom sokáig fenntartani. De nem is pazarlom az időt. Szóval az a gyanúm, hogy van egy felbujtó, aki egymás ellen lázítja az embereket. Kutassátok fel, és végezzetek vele! De vigyázzatok, semmit sem tudok erről a felbujtóról! Lehet, hogy képes a természetfölöttinek parancsolni. Azok a tudatrombolások, amiket éreztél, nem csak a tárgyakból adódtak. A pszionistákat a nagyobb energiatermelők alkalmazzák. Van nekik hadseregük is.

Peti: És mennyit adnál azért, hogy megtisztítjuk a környéket a lázítótól?

Tibi: Fejenként 100 vaspénzt. Meg lovat.

Gyuri: Nekem tetszik.

Évi: Én is benne vagyok.

Peti: Jó, menjünk neki!

Tibi: Köszönöm. Kérlek, ezután ne essen szó erről!

Évi: Akkor neki is látok az evésnek.

A társaság megeszi az ebédet, és elcsevegnek Elferrel, a város bírójával. Kiderül, hogy Berikan a legjobb nevű birtokos a környéken, és Elfer is azt javasolja, hogy ott próbáljanak munkát szerezni. Az ebédet megköszönve el is mennek a Berikan birtokra, ahol fel is veszik Albarah-t és Alimát a földekre, Rufárt pedig az energia termelő gépek javítására. Néhány nap múlva kezd bennük körvonalazódni, hogy milyen a gazdaság szerkezete, kik a vezetői, és ki lehet az a titkos felbujtó. Albarah és Alima már végzett az aznapi teendővel, és Rufárt várják a szállásukon, hogy megbeszéljék, hogyan tovább.

Évi: Szerintem Rufárnak már itt kéne lennie. Megpróbálom a gondolati érzékelést Rufárral kapcsolatban. – Évi dob, ezúttal egy hatost, és utána kettést. Az érzékelése 3-as, így az érték (OKS+AKA+érezkelés + dobás) 19.

Tibi: Hirtelen átváltassz Rufár érzékeibe, és éles fájdalom hasít a hátadba. Ordítózást hallassz, de nem tudod

kivenni, hisz Rufár gondolatai csakis a menekülésen és az értesítések körül forog.

Évi: (rémülten kiálltva) Albarah! Megölik Rufárt! Meg kell mentenünk!

4. fejezet: Mesélőknek

A mesélés nem olyan egyszerű feladat, mint amennyire először látszik. Fel kell készülnöd abból, amit mesélni szeretnél, de ez ne azt jelentse, hogy vaskézzel uralkodsz a játékosok cselekedetei fölött. Menjenek arra, amerre jónak látszik – lehet, hogy először úgy látod, hogy tönkretették a vezérszáladat, de míg a következő alkalomra felkészülsz, biztos, hogy eszedbe jut, hogy lehet a kalandot frappánsan folytatni.

Tehát legyen meg a kastély alaprajza, hol mi található, az örök pozíciói, ébersége, legyenek előre elkészített NJK-k (ne csak ellenség, doom-ozni szinte már mindenki tud otthon is!), azoknak motívációi. Szóval éljen a világ (nem a kaland, a világ!), a kaland ilyen világban szinte magától adódik.

Ne feledd, Te vagy a játékosok szeme, füle, esetleg a hatodik érzéke. Mindent úgy adj elő, hogy ne legyen felületes, de ne is túlságosan részletekbe bocsátkozó. Elég annyi, amennyi információt te is megkapsz arról, ami közelében vagy.

Az NJK-kat pedig ki is kell játszani! Ugyanez érvényes a játékosokra is! Nem csak azt, hogy „OK, lefektetted az inputodat”. Ez így nem megy, maximum olyanoknál, akik az osztályban a legjobb lányba szerelmesek titokban. Ha a lány NJK, és mind te, mind a játékos fiú, akkor sokkal nehezebb dolgok van. Ha az NJK, és te is lány vagy, és csak a játékos fiú, akkor dőlj hátra, és élvezd, hogyan erőlködik szegény ;-). Tehát ez itt csak játék, és semmi köze sincs a valósághoz, és még a világ sem a valódi. Azért a játék legyen *igazi*, tehát valóban játsszatok, játsszatok ki a karaktereket. Nincs annál lehangolóbb, mint amikor a játékos „Odamegyek a polgármesterhez” felkiáltására a mesélő csak annyit mond, hogy „Ott vagytok a polgármesternél”.

4.1. Játékosok

Ne hagyd, hogy túl sok mindent kizsaroljanak, kisértjenek belőled a játékosok. Nem a tápért kell játszani, hanem az élvezetért. Ha már döntöttél rosszul, ld. következő cím. Próbáld minél inkább bevonni a játékosokat a mesélésbe (mondják el részletesen, mit is csinálnak, vitatkozzatok ők egymással), de vigyázz, harcban, és más, gyors döntést igénylő helyzetekben kerüld ezeket a szituációkat.

A játék alatt a szerepjátékra, és ne a haverok vicceire figyeljtek. Ezek csak elrontják a játékot.

Violens világban van úgy, hogy túl violensek lesznek a játékosok. Ha ezt szeretik, akkor játsszanak Duke Nukem deathmatch-t, de tartós szerepjátékra nem számíthatnak, mert gyorsan meghalnak. Ha már megtudták, hogy milyen gyorsan meg lehet halni, akkor érdemes bevetni azt a módszert, hogy hatalmat, pozíciót, családot, lakást, befolyásos, hírnevűre kínosan vigyázó barátokat adsz nekik. Ezután éreztesd velük, hogy milyen gyorsan elveszthetik azokat. Egyébként ilyenkor alkalmazd a Gibson-féle elméletet: *„Állj le a nyüzsgéssel, és már el is süllyedtél nyomtalanul; de mozogj csak egy kicsivel gyorsabban a kelteténél, és máris megtörted a feketepiac érzékeny felületi feszültségét. Így vagy úgy de eltűnsz...”*.

4.2. Tárgyak, erőforrások

Jegyezd meg, hogy amit adtál, azt el is veheted! Ha kiderül, hogy túl nagy hatalmat adtál a kezükbe, ne habozz, vedd el tőlük! A szent ereklyét lehet, hogy nem csak néhány mindenre elszánt kalandozó keresi, hanem az az isten, aki elvesztette! Ha egy titkos kutatólaboratórium anyagait szerezték meg, a nyilvánosságra hozás előtt derüljön ki, hogy jobb nekik, ha ezt inkább eltitkolják! Ha a mágus belejött az aranycsinálásba, lassanként változzon vissza minden kénkövé! Tudasd velük, hogy a szerencse forgandó!

4.3. FP osztás

Nem szabad, hogy elszaladjon a ló a játékosokkal, tehát ne osszunk túl sok FP-t. Azért keveset se, mert nem lesz meg az öröm. Javasolt a **4.1. táblázat**.

Játékalkalmanként maximum 8-10 FP-t osszunk egy képzettség-
re. A tudást nem adják ingyen. Viszont ha valaki nagy cselekedetet
hajtott végre szakértelem nélkül, bátran adjuk meg az első szintet.
(todo: több tipp)

FP	mikor
0	rutinmunka, sikertelen, de nem tanulságos cselekedet
1	sikeres, vagy sikertelen, de tanulságos cselekedet
2	hatékony, leleményes megoldás
3	nem csak hatékony, de roppant fontos cselekedet
4	a Nagy Álom megvalósulása

4.1. táblázat: FP osztás

