

A harcoló a saját Célszámára dob. A több Sikert dobó szándéka érvényesül.

A körben (ami lehet egy pillanat vagy egy perc is) mindenki egy ellenfelet támadhat, de **közelharcban** a többi öt támadó ellen is dob, és meg is sebezheti őket.

A fegyver előnyössége a közelharc helyzetben bónusz a Célszámhoz. Például +1 a dárdával törforgatóra támadónak, ha bőven van helye. Szűk térben fordul a kocka, a törös kap +1-et. Karddal támadni a fegyvertelenre: +2. Pajzsral védekező harcot folytatni: +2. Söréttel eltalálni a közel állót +3.

Sebzés = Fegyver Sebzése × Sikerszorzó (+ közelharcban a támadó Ereje)

1/2: pusztá kéz → Sebzés-szorzatát kerekítsd le

1: tör, kés, bot; 2: kard, bárd

3: pallos, nyíl, pisztolygolyó

4: nagy kaliberű lőfegyver, óriás buzogánya

Közelharcban nincs kezdeményezés.

A több Sikert dobó sebez. Sikerszorzója annyi, **amennyivel több Sikert dob.**

Az Ereje hozzáadódik a szorzathoz.

Dobó- és lőfegyvereknél a több kockát gurító hajít/lő először. Sikerszorzó: **ahány Sikert dob.**

Az elszenvedett **Seb** = Sebzés – Sebtűrés – Vért

Sebtűrés: nem kell bekönyövelni a karakter Erejével egyenlő **első adag** Sebpontot. Ha ez elfogy, ebben a küzdelemben nincs több Sebtűrés. Sebzésből levonódik.

A **Seb** csökkenti a Célszámot a Harci dobásban. Az új Sebpontok a korábbiakhoz adódnak. Az Erő duplájánál több Sebponttal a hős súlyosan sérült, csak sikeres Önuralompróbával maradhat talpon. Az Erő háromszorosánál több Sebponttal az állapota kritikus, kezelés nélkül egy órán belül meghal.

Esés-, mérgezés-, égésprobák (és más ártalmak) Nehézsége sokféle lehet. A hős 2 Sikerral kivédi a Sebzést vagy hatást, 1-el elszenvedi az alap hatást, 0-val annak dupláját, Balsikernél a háromszorosát. Az alap Sebzés vagy hatás értéke az 1-től (kisebb esés, gyomorrontás, perzselés) 4-ig (életveszélyes) terjed.

MÁGIA

Célszám:

Mágikus Jártasság + Varázslat Rutin – Varázslat Nehézsége +/- Egyebek

Mágikus Jártasság (0–5): egy mágia vagy tech. terület / isteni szféra kezelése
Varázslat Rutin (–2...3): az elsajátított varázslat / diszciplína / tech. trükk alkalmazható Extra. Rögtönzésnél –2, ha ismer hasonlót –1, ismeretlent felolvassa 0.
Varázslat Nehézsége (0–5): jelképes/apró/érezhető/komoly/mesteri/legendás
Egyebek (–3...3): pl. mágikus kapocs, fókuszstárgy, aura..., hatásuk összeadódik

rögtönöz / felolvas	vagy	fejből tudja	Működik?*	Újra varázsolhat?
2 vagy több Siker		1 vagy több Siker	→ Tökéletesen , több Sikernél több részletet cizellálhat.	igen
1 Siker		0 Siker	→ Hiányosan , de működik	pihenő után
0 vagy Balsiker		Balsiker	→ Nem működik.	

*ha a **Mágikus Védelem** < a támadó **Varázslat Rutinja** + **Sikereinek száma**.
Mágikus Védelem lehet: Önuralom, Járt. + Extra összeg fele, varázstárgy stb.

A helyzetek és manőverek felvehető **Extrák** is; kompenzálják a Célszám-levonást.

védekező harc
Célszám – 3,
+1 Siker, nem sebezhet



lefegyverzés / lefogás
Célszám – 2, az ellenfélnél 2-vel több Sikert kell elérni, lefogásnál a lefogott számára a Sikerek különbsége levonás a verekedésben, Sebzést okozva szabadulhat



célzás
ha van rá ideje:
Célszám +1.



harc előnytelen helyzetből / fegyverrel
Célszám –1 vagy –2



kapáslövés / fegyverrántás
Célszám – 3, megelőzi azt, aki nem így lő / ha közelharcot kezdve Sikert dob: +1 Siker

Helyzetből / fegyverből adódó előnyt / hátrányt csak az egyik félnél érvényesíts!

belemenős harc
Célszám –1, Siker-egyenlőségénél mindkét fél sebez a Sikerszámnak megfelelően



harc túlerővel
Célszám-levonás = ellenfelek száma – 1



tompítás = apró Sebet okoz / nem sebez / csak fenyeget
Célszám – 1, szükséges Siker-különbség: 2



fegyvertörés (alkalmas eszközzel):
Célszám – 3, az ellenfél közelharc fegyverének Sebzése × 4 Sebzéspontot kell elérni, Vért nem érvényes ellene, nem csökkenti az ellenfél Épségét



gáncs / lökés
Célszám – 2



FEJLŐDÉS

Korosodás: 2-3 Kp/év (36. évig)
Kalandokból: 2-3 Kp / játékalom
Varázslat-tanulás: 5–9 Kp/év

Adottság nem növelhető
+ Járt./Extra szint: köv. szint db Kp
+ Fókusz: köv. szint db kaland Kp-jai

KOROSODÁS

30 feletti 7-es életkorban (37, 47...) és nem gyógyuló, súlyos pszichés / fizikai sérülésnél: –1 az érintett Adottságra.

Nyugalom! A növekvő Jártasságok és Extrák kompenzálják a csökkenő Adottságot a fontos területeken.

STRIGULÁK ÉS ZAKKANÁSOK

Az Önuralompróbát vétő kizökken.

–1-es próba elvétele: **1 Strigula**

–2-es vagy nagyobb elvétele: **2 Strigula**

Zakkanás: időnként aktiválódó elmezavar

Új Zakkanás: Önuralom + 1 Strigulánál

Örület: Zakkanások db > Önuralom × 2

EGYSZERCSAK

ASZTALI SZEREJPÁTÉK

6 BARÁT 30 ÉVNYI KÖZÖS JÁTÉKA ALAPJÁN



KOMPAKT + UNIVERZÁLIS

JÁTÉKSZABÁLYOK

„Legyen mindenkié az együtt mesélt kaland csodája bármilyen zsánerben és világban!”

Bócsi Béla

KARAKTERLAP

Kép

Név:

Fókusz:

Foglalkozás:

Kor:

Kp:

Tendencia:

Probléma:

Külső:

Kapcsolat:

Adottságok

	szint				
	1.	2.	3.	4.	Kp
Erő	☐	☐	☐	☐	
Ügyesség	☐	☐	☐	☐	
Éberség	☐	☐	☐	☐	
Önuralom	☐	☐	☐	☐	

Extrák

	szint			
	1.	2.	3.	Kp
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	

Jártasságok

	szint					
	1.	2.	3.	4.	5.	Kp
edzettség	☐	☐	☐	☐	☐	
észrevétlenség	☐	☐	☐	☐	☐	
tájékozottság	☐	☐	☐	☐	☐	
furfang	☐	☐	☐	☐	☐	
fellépés	☐	☐	☐	☐	☐	
emberismeret	☐	☐	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	☐	☐	

Sebpontok:

Strigulák:

Tokent ért:

Zakkanások:

Felszerelés stb.:

KARAKTERALKOTÁS

Miután dióhéjban megosztottad a kalandmesterrel a karakterkonceptíciót, meséld a külsejéről! Kereshetsz hozzá képet, le is rajzolhatod, de nem muszáj.

Amikor már karakterként cselekszel és társalogsz, megmutathatod a hőköd Tendenciáját. Ha ezt két szóban leírod, az segít stílusosan beszélni és következetesen dönteni vele. Kigondolhatod azt is, hogy miért lett ilyen.

szint	1.	2.	3.	4.	5.
Kp	1	3	6	10	15

A **JÁRTASSÁG**aít mindenki egyénileg kitalálhatja. Szintjük 1-5: kezdő, járatos, rutinos, mester, legenda. Jobb, ha legendaként nem indul karakter. Az Általános, Harci, Szakmai, Természettfeletti és Nyelvi Jártasságokat egyformán kezeljük, szélesen értelmezzük. A karakterlapon feltüntetett hat Általános Jártasság kerül elő leggyakrabban, de nem rendelkezik az összesel mindenki. A világban alapvető Jártasságokkal 2-es szinten ingyen rendelkeznek a hősök.

Az **EXTRÁK** egyedi, hasznos dolgok, trükkök, eszközök; egy **Jártasságnál szűkebb területen** adnak előnyt; max. 3. szintűek. A próbák Célszámba a Jártassággal egyenlő szintig számíthatók be. A varázslatok Extrák, szintjükön (Rutin) túl a Nehézségi szintjüknek megfelelő Kp-t is ki kell fizetni érték.

Érdemes kiosztatlanul hagyni néhány Kp-t, hogy egy témára vonatkozó első próbadobás előtt növelhesd vagy fölvehesd a szükséges Jártasságot, Extrát.

SZTORITOKEN

A játék elején tegyetek az asztal közepére annyi pénzértmet vagy más apró (nem ehető) tárgyat, ahány játékos van. Ezek a **SZTORITOKENEK**. A mesélő az izgalom fokozódásával növelheti a számukat, akár a duplájára is.

A Sztoritokenekből **bárki bárkinek adhat egyet** játék közben, amikor barátunk a karakterével olyat mond vagy csinál, ami tetszik, például egy jó ötletért vagy mert érdekesen domborítja a Tendenciáját. Egy megmozdulás összesen egy Tokennel jutalmazható.

Felhasználásáért (középre visszarakásáért) cserébe a játékos

- **egy próbadobásban +1 kockát guríthat**, vagy
- **semlegesíthet vele egy hősét ért Sikert** (olyasmi, mint a golyót felfogó seriffelvény, a csapástól megmentő botlás), vagy
- **belemesélhet a történetbe** egy mozzanatot, amely előnyt (akár 1-2 pont bónuszt) biztosít saját vagy más karaktere számára, illik a körülményekhez és a mesélő jóváhagyja. Ez lehet egy apró véletlen, kedvező körülmény vagy esemény.

Egy megmozdulásban csak egy Token aktiválható.

Bócsi Béla © 2024

Célszám = Nehézség + Fókusz + Adottság + Jártasság + Extra

A Célszámba csak egy Adottság és egy Jártasság adható bele, Extrából viszont több is, összesen a Jártasság szintjéig.

A Célszám **maximum 5**. Ha 6 vagy 7 lenne, akkor is 5-re dobunk két -val, 8-9-nél hárommal, 10-11-nél négyel. Több kocka = több esély.

- Az 1-es dobás Siker és **Sansz**, megint lehet dobni egy kockával a Célszámbra.
- A 6-os dobás – a max. 5-ös Célszámból adódóan – mindig sikertelen. 

Minél több a Siker, annál jobb. **Passzív kihívás ellen** – mint amilyen a fal megmászása vagy a seb ellátása – egy Siker még necces, nem tökéletes, küszködős eredmény. Két Siker már hibátlan, elegáns megoldás.

Az **egymás elleni próbadobásokban** mindenki a saját Célszámára dob, és a több Sikert elérő szándéka érvényesül a körben.

Ha a játékos dobott **kockáinak többsége 6-os** (egyből egy, kettőből vagy háromból két kocka), akkor **Balsikerpróbát** kell dobnia egy kockával. Ha ez is 6-os, akkor komoly baj történik, amit a mesélő határoz meg, de az „együttérző” játékosársak is segíthetnek ötletekkel. A Balsikerpróban kidobott 1-es nem Sansz. Az 1-es után kidobott 6-osból nem lesz Balsiker.

A legalább 3-as (rutinos) Jártasságú hős választhatja az **Óvatos Dobást**. Ilyenkor semmiképpen sem kell Balsikerpróbát tennie, de az 1-es sem Sansz.

Ha valaki úgy akar Jártasságot igénylő akciót végrehajtani, hogy nincs ilyenje, akkor a kapcsolódó Adottságára dob nehezített próbát. Ha Jártasságot nem igénylő próbát tesz, az Adottságára dob egy könnyített próbát. Ha a próbához egyik Adottságot se tudjatos asszociálni, vegyék 2-es szintűnek.

Más rendszerrel játszva zavaros a dobás? Saccolj Célszámot és guríts!

- Mennyire nehezek a körülmények (-4...+3)?
- Mennyi a karakter Adottsága (0-4), Jártassága (0-5), Extrája (0-3)?