SPECIÁLIS HELYZETEK

ÖNURALOM & ZAKKANÁS

A normál Önuralompróba a már átélt, közismert jelenség, illetve annak fokozott változata. A –1-es a hallomásból ismert, de eddig nem tapasztalt, a hős számára elképzelhető, durva hatás. A –2-es a hős világképét megrázó, természetfeletti, felfoghatatlan élmény. A próbához bónuszt adhat az erős hit, egy talizmán vagy a hozzászokás. Az alkalmi önuralomvesztés és a tartós Zakkánás hatása is egyéni, a játékos és a mesélő megbeszéli. Egy ritkábban aktiválódó Zakkanás lehet súlyosabb, egy gyakrabban előjövő enyhébb.

CSATADRÁMA: Dönts! → Fohászkodj! → Dobj! → Üzenj!

E négy vezényszóval viheted végig a játékost akciója drámáján: a döntésnél visszaszámolsz. A dobás előtti fohász lehet a megmozdulást felvezető kiáltás, cool grimasz, elmén átsuhanó tanács a mestertől… Karakterként üzenni, kommentálni a helyzetet nem kötelező, de hangulatfokozó lehetőség.

HAJSZA & VETÉLKEDÉS

Az üldözés központi eleme a Táv, ami egy hajszában tényleges, egy vetélkedésben átvitt értelemben vett távolság. A tipikus induló Táv 3. Az egyik fél (az üldöző) akkor nyer, ha lenullázza, a másik (az üldözött), ha megduplázza. A felek körönként próbadobást tesznek (pl. autóvezetés, futás, biliárd, Önuralom). A Táv a több Sikert dobó javára módosul a Sikerek különbségével.

GÉPHARC

Autó, csataelefánt, űrhajó, avatár a kibertérben – az eszköz az ember felderítő/pusztító/túlélő képességét növeli az adott közegben. A gépekkel vívott harcban az ember küzdelemben használt tulajdonságaira dobunk. A gép felderítési / harci hatékonyságát Célszám módosítóként, ellenállóképességét sajátos Sebtűrésként, pusztító erejét Sebzésként jelenítjük meg.

HOSSZABB PROJEKT

Egy kutatás, tárgyalássorozat vagy hadjárat izgalmát is növelhetjük próbadobásokkal. A bevált meseklisé, a háromlépcsős fokozás szerint haladunk. Az áhított maximális eredmény az utolsó, legnehezebb próba jutalma. Az első mérföldkő teljesítése kevéssel több a semminél. A középső már valami, de még mindig csak részeredmény. Az első próbán egy Sikert kell elérni, a másodikban kettőt, a harmadikban hármat. A Siker után +1 jár a következő próbához. Sikertelenségnél kudarcba fullad a projekt, és a végeredmény rosszabb, mintha a hős megelégedett volna az előző lépcsőfokkal.

NJK RÖGTÖNZÉS

Közepesen nehéz próba

Az NJK Jártassága	Célszám	Kocka
Járatlan, némi segítséggel	1	1
Kezdő	3	
Járatos	4	
Rutinos	5	2
Mester		3
Legenda		4
Természetfeletti		

CÉLSZÁMPÉLDÁK



Megőrzi-e a lélekjelenlétét a hős a démon láttán?

Nehézség –2, mivel még soha nem látott ilyesmit. Önuralma +3, de a játékos szerint a karakterének eszébe jut nagyanyja tanácsa: *„Ha ördögöt látsz, köpj balra és vess keresztet!”* A mesélő erre ad +1-et. → Célszám: 2.

Ki tudja lőni a nyomozó a gengtszerek kerekét az autósüldözés közben?

A Nehézség –3, mivel vezet is, és a célpont cikázik. Az Ügyessége +2, kézi lőfegyver Jártassága +3, pisztoly Extrája +2. → Célszám: 4. Bizakodik.





Képes a pap gyógyító varázsával talpra állítani a kritikusan sérült társat?

Életszféra Jártassága +3, Rutinja a gyógyvarázsban +1, a varázslat Nehézség-levonása **3**. Kis oltárt rögtönöz: +2. A Célszáma így is csak 3. Talán +1 bónusz, ha a többiek is vele imádkoznak. Minden Siker 2 Sebpontot gyógyít.

El tudja hitetni a helyiekkel a szélhámos tolvaj karakter, hogy ő a falu új tulajdonosa?

A falusiak naivak, Nehézség +1. A tolvaj Önuralma +1, fellépés Jártassága +1, mellébeszélés Extrája +1, barátunk eljátssza a fennhéjázó viselkedést, amit a mesélő +1-el díjaz. Összesen 5 → 5-ös Célszámra dob 1 kockával.





A hekker bejutott a műhold rendszerébe. Sikerül átirányítania máshová?

A bejutásnál csak 1 Sikert dobott, vagyis aktivált egy protokollt, ami most gondot okoz: –1. Ébersége +3, rendszerirányítás Jártassága +4, űreszközök Extrája +1. Összesen 7 → 5-ös Célszámra dob 2 kockával. Sima ügy!

Le tudja ütni a lopakodó kommandós a szendergésből felrévedő őrt?

Az őr mozdul, de a támadó felülről, hátulról meglepi: +3. Tompítás manőver: –1. Ügyesség +3, pusztakezes harc Járttasság +3. Összesen 8 → 5-ös Célszámra gurít 3 kockával. Ha két Sikerrel többet dob, leüti.





Sikerül átvezetni az űrhajót a halálos aszteroidamezőn?

Ez a legsűrűbb terület, Nehézség –4. A kapitány Ügyessége +3, űrhajóvezetés Jártassága +4, Extrája nincs, így 3-as Célszámra dob. Ez rázós lesz!

1XCSAK.HU

EGYSZERCSAK

ASZTALI SZEREPJÁTÉK

6 BARÁT 30 ÉVNYI KÖZÖS JÁTÉKA ALAPJÁN



KOMPAKT + UNIVERZÁLIS

JÁTÉKVEZETÉS

„Kalandmesterként a te feladatod, hogy segíts a játékosoknak elmesélni a karakterük történetét.”

John Wick

HANGOLOM

MIÉRT JÁTSZUNK?

Egyéni válaszunk mögött felsejlik minden szerepjátékos alapvágya:

- egy lebilincselő hátterek előtt zajló izgalmas történet,
- amelyben karakterként fejlődhetünk és talán Hőssé válhatunk,
- miközben átélhetjük a közösségé kovácsolódás élményét is.

NORMÁK & KERETEK

Ha vannak újak a társaságban, akkor tisztázzuk a csoportnormákat és az érzékenységeket. Az időkeret és a szünetek ütemezése is fontos. Az elvárások igazításához jelezni kell, hogy egy-, kettő- vagy többestés lesz a kaland.

VILÁG & ZSÁNER

A közös mozizáshoz hasonlóan itt is kell egy megegyezéses kiindulópont, hiszen **a szerepjáték belső filmnézés**. A zsáner megadása kiváló alap a helyzetek értelmezéséhez és az improvizáláshoz. Válasszatok olyan világot, amit mind jól ismertek, így a boldoguláshoz nem szükséges oldalakat jegyzetelni.

INDOK & CSAPAT

Barátaink mihamarabb be akarnak kerülni a sztoriba. Ha a karaktereik újak, ismerkedjenek meg gyorsan. Kalandba fűzésükhöz el kell fogadniuk a Kihívást és egymást. Ehhez közvetlen vagy közvetett Indokra van szükségük:

- **közvetlen**: a hős számára személyes fontossággal bír a probléma, illetve elhárításának jutalma. Egymástól függetlenül mindenkit direkt módon érintetté tenni demokratikus, de gyakran felszínes együttműködéshez vezet.
- **közvetett**: a problémával küzdő személye az, aki fontos neki. Egyénibb élményt és szórakoztató szerepjáték-lehetőséget nyújtanak azok a pozitív motivációk, amelyek a karaktereket egymáshoz vagy egy közös ismerősükhöz fűzik. Három jól vegyíthető típusuk: a szimpátia, a szükség és a hála.

Az Indokok kialakításához alkalmazható módszerek:

- **Külön diskurzus** mindenkivel: lassú. Ha lehet, ne a közös időt rabold vele.
- **Előregyárott karakterek** kiosztása: sok előmunka. Ha a játékosok fazonírozhatják őket, mostohából édesgyerekké válnak. Előnye, hogy a kapcsolódásokat előre kidolgozhatod, felkészülhetsz a játékba hozásukra.
- **Cédulák**: mesélőként párszavas Indokokat osztasz / sorsolsz ki a játékosok közt, és megkéred őket, hogy építsék be a karaktereik történetébe. Itt kevesebbet kell előredolgoznod, és a játékosok szabadságfoka nagyobb.
- **Előjáték**: a fő problémához nem kötődő jelenetekkel csapatot kovácsolsz, remélve, hogy majd szembeszállnak az egyikük számára fontos kihívással.
- **Flashback**: az Ígérőkben (lásd fent középen) felvillanó elemekre alapozva közösen találtok ki és szőttök ismeretségeket az előtörténetekbe.
- **Ott vagytok**... Találjátok ki, miért vállaltátok ezt az őrült balhét, és milyen kapcsolat van köztetek! – Egy kreatív csapat így is kezdheti a játékot.

IZGALOM



A sztori az azonosuláson keresztül ragad magával és a katarzis ígéretével tart fogva.

KEZDJÉTEK AZ IGÉRŐKKEL!

A Kihívás megérkezése előtt kérd fel a játékosokat, hogy külső nézőpontból, cselekvés közben mutassák be hősüket és szokásos környezetét. Ez egyfajta ígéret: *erre számítsatok!* Az Ígérő lehet megtévesztő is. A lényeg, hogy kíváncsiságot keltsen a karakter iránt. A legjobb arról mesélni, amit naponta megpróbál elérni, de újra meg újra megyűlik vele a baja. Küzdelme megragad, bevon.

KELTS KÍVÁNSÁGOT!

A játékosok annyira azonosulnak a mese világával, amennyire heves kívánságot vagy konok elszánást ébreszt bennük a Kihívás. Kincs, hírnév vagy pusztán a kaland és felfedezés ígéretével is beindíthatod a történet motorját, de később tedd lehetővé az átállást egy nemesebb motivációra: önmaguk meghaladására önzetlenséggel, küzdelemmel a közösségért, értékekért. A váltáshoz érzelmi hajtóerőt nyújthat a méltatlan bánásmód, felháborító aljasság vagy aberráció.

GERJESSZ VÁRAKOZÁST!

A figyelem fenntartásához el kell érned, hogy a játékosok folyamatosan azt latolgassák, hogy *„Most vajon az fog történni, amire számítok?”* Szórd hát bőkezűen az utalásokat a várható kimenetelekre! De ne jöjjön be mindig, amit várnak! Csalatkozzanak néha! A bizonytalanság fenntartja a feszültséget és a figyelmet.

DRAMATIZÁLD AZ EGYSZERCSAKOKAT!

Egyszercsak: valaki / valami megjelenik, eltűnik, hirtelen más lesz. Akkor hatásos, ha meglepő, hihető és a feszültség fokozódik a csattanás előtt. A rácsodálkozás kiváltásához hatásos eszköz a kontraszt: fény után hirtelen sötét, zaj után csend, forró után hideg, szűk után tágas tér... A hihetőséghez nélkülözhetetlen, hogy a változás oka érthető legyen vagy azzá váljon. A feszültségnöveléshez tagold, fokozd és lengesd be az eseményeket! Hogyan? Szeleteld a fontos jeleneteket sorban kezelhető mozzanatokra! Haladj az érdekestől a lényegesen át a kritikusig! A fázisok után jutalmazd / büntesd a karaktereket egyre fajsúlyosabb tudással, körülménnyel, tárggyal! A belengetés a következő izgalmas momentum érzelmi előrevetítése: *„...és hirtelen megpillantjátok azt, akikvel a legkevésbé szeretnétek találkozni...”, „amit hallotok, attól meghűl az ereitekben a vér...”*

JUTALOM

A felfedezés, a kincs, a hírnév, az emlékezetes dobás és a tapasztalati pontok mellett van egy kimondotlanul is vágyott szerepjátékos jutalom:

a reflektorfény élménye,

a társak inspiráló figyelme.

MESÉLJENEK és BESZÉLGESSENEK!

Minél többször aktivizálja magát karakterként a játékos, a mese annál inkább életre kel a számára. Írja le ő, mi látható a hősén a húzós helyzetben! Még jobb, ha eljátssza. Ha a játékosok alig ismerik egymást, akkor többnyire felületes érdekkapcsolatok szövődnek a hőseik közt. Nem megjelenítik, inkább csak elmesélik a felvett szerepet. Ahogy mélyül az ismeretség és a bizalom, már nem csak a kalandmester, hanem egymás felé is eljátsszák a karaktereiket. Legalábbis, ha hagyod. Kérd meg őket, hogy akkor is figyeljenek a két hős közti párbeszédre, ha az ő karakterük nincs ott! Ezzel üzened, hogy ez fontos. Erősíts rá arra, amit csak részben sikerül szerepjátékkal érzékeltetniük: *„A bárd bókja felszínesen cseng, de tekintetével rabul ejti a női szíveket.”, „A lovag szavai mosolyt fakasztanak ugyan, az emberek mégis kiértik belőle a szándékot és engedelmeskednek.”*

OSSZATOK ELISMERÉST!



A Sztoritokennel egyszerűen és gyorsan kifejezhető az elismerés a hasznos vagy hangulatos megnyilvánulásokért. (Erről a Játékszabályok lapon olvashatsz.) Aki önmagának nehéz, de izgalmas helyzetet vagy Önuralompróbát javasol, mindenképp kapjon egyet. Biztasd a játékosokat, hogy bátran osszák és használják a Tokeneket, meséljenek bele a sztoriba számukra kívánatos elemeket!

ZÁRJÁTOK FILMSZERŰEN!



- A játékalkalom végén idézzétek fel filmszerűen a klassz pillanatokat! A hősnek egy **emlékezetes mozzanat**ért 1/2, kettőért vagy többért 1 Karakterpont jár.

  A játékosok mesélhetnek egy-egy *„valamivel később”* jelenetet is a karaktereikről az Ígérőhöz hasonlóan külső nézőpontból.
- Aki aznap kapott egy **Sztoritoken**t, az további 1/2, aki többet, az 1 Kp-t érdemel.
- Megszavazhatjátok a **nap hősét**, akinek a jutalma további 1 Kp. Egy-kettő-háromra mutasson rá mindenki a jelöltjére.

Függöny! Taps!

Bócsi Béla © 2024