



A KÁOSZ KÁOSZA

EGYLÖVETŰ SZEREPJÁTÉK WORLUK VILÁGÁN



Elegend van, hogy egy 350 oldalas szabálykönyvből kell kibogarásznod, hogy mit tud és mit nem tud a karaktered? Szeretnél egy gyors egylövetű játékot Worluk világán, esetleg te magad szeretnél Skandar Graun bőrébe bújni? Itt a lehetőség, hogy egy gyorsan áttekinthető rendszerben egy olyan karakterlappal kezdj neki a hősiés kalandoknak, ami nem tartalmaz számokat, és szakít a régi szimulációs szabályokkal.

A kaland 2-5 játékost és egy mesélőt igényel. Legyen nálatok ez a füzetecske, egy csomó hatoldalú dobókocka, valamint a FU pontok jelölésére sok token, zseton, gyufaszál, vagy ilyesmi. A többi szerepjátékkal ellentétben ez

a játék sem a mesélőtől, sem a játékosoktól nem igényel semmilyen előzetes felkészülést, és a szabályokat is pár perc alatt át lehet látni. Ha még nem játszottál az eme játék alapjául szolgáló Hollóúrnóval, akkor készülj fel életed egyik legmeghatározóbb szerepjátékos élményére!

A játék a Hollóúrnőt (Lady Blackbird) tekinti fő inspirációnak, és sokat merített még a Nathan Russell által írt FU (Freeform Universal) rendszerből.

Készítette:
Bakk László
2018. szeptember 4.

A Káosz Káosza játékra a Creative Commons Attribution 3.0 Unported License engedélye vonatkozik:
<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.hu>

V1.01



TÖRTÉNET:

Teimo'urian Nordes városában a Bendő nyomornegyed egyik bugyrának urává vált néhány hónapja. Csatornabáróként főleg csempészettel és a békés negyedekben graszszáló utcalányok „védelmezésével” foglalkozott. Ywain egy másik csatornabáró, Arban Guyak bérmágusa, és az újonnan megjelent Teimo és Arban bandaháborút indított egymással szemben. Az árnyékban történő háborúban Teimo megölette Ywain imádott feleségét, ezért Ywain elindult felkeresni régi barátait, hogy bosszút álljon felesége haláláért.

HELYSZÍN:

A mai Nordes tízezer évek hulladékára, törmelékére épült. Városok rétegződtek egymásra, utcák, házak, fala, pincék. A gilf korszakban egész háztömbök süllyedtek le a mélybe a guarni maradványok alá. Olyan a föld Nordes alatt, mint egy kukacoktól hemzsegő, túlérett sajt: bárholnan bárhová eljuthatsz, ha ismered a megfelelő féregjáratokat.

Teimo'urian a Vérkő csatornabárója. Ez is egy az örökre elsüllyedt gilf udvarházak közül, jó kétszáz ölnyire a felszín alatt... a maga kifacsart geometriájával, a bomlott agyú gilfekre jellemző, hátborzongató ornamentikájával. Bármilyen lehet ott. Bármilyen, ami a Vérkőhöz tartozik, és bármilyen, ami éppen arra csázkál.

Eimuth peremén, a gyíkok kolóniájának közelében van egy járat, ahol beugrotok egy gyors sodrású föld alatti folyóba, hogy úszva érétek el hátulról az elsüllyedt udvarházat.



5x40px 2001

YWAIN SHAYKH ARAF

Gátlástalan, kellemetlenkedő bérmágus

Jellemzők

Varázslatok

Pókmászás, Erőfokozás, Közös tudat, Félelemvarázs, Álomvarázs, Iszonyataura, Energiakorbács

Korrup

Áruló, Számító, Csaló, Kapzsi, Türelmetlen, Cselszövő, Titkok

Perfekcionista

Kritikus, Részletek, Erőfeszítés, Gyakorlat, Ingerlékeny, Stressz, Fáradhatatlan

Trükkös

Gyors, Pizskos harcos, Zsonglőr, Menekülés, Tőr

Kulcsok

A bosszú kulcsa

Megölték a feleségedet, és mindent megteszel, hogy a gyilkosa is hasonló sorsra jusson. Telibe találsz a kulcsod, amikor megölsz egy gyilkost, vagy egy beosztottját.

Az Alkusz kulcsa

Szeretsz üzletelni és szívességekkel kereskedni. Telibe találsz a kulcsod, amikor alkudozol, új kapcsolatot szerzel, vagy szívességet teszel.

Az uralom kulcsa

Az hajt, hogy másokra kényszerítsd az akaratodat. Eltalálsz a kulcsodat, amikor meggyőzöl valakit, hogy ne azt tegye, ami az ő javát szolgálja.

A szíveszakadt kulcsa

Többé nem esel szerelembe. Eltalálsz a kulcsodat, amikor belesüllyedsz a nosztalgiába, vagy visszautasítod mások vonzódását.

KÁBULT SÉRÜLT HALDOKLIK FÁRADT DÜHÖS RÉMÜLT ELVESZETT ELFOGOTT

SZABÁLYÖSSZEĞZÉS

PRÓBADOBÁSOK

Minden esetben, amikor megpróbálsz megbirkózni egy kihívással, dobj kockákkal. Egy kockával indulsz, amely színben vagy méretben más legyen, mint a többi. Ez a **káoszokocka**. Adj ehhez egy kockát, ha van olyan jellemző, amely segíthet. Ha ennek a jellemzőnek van olyan címkéje, amely használható, adj **minden ilyen címke** után egy további kockát. Végül, adj ehhez hozzá bármennyi kockát a **FU pontjaidból** (7 FU ponttal indulsz, egy FU pont egy kocka).

Dobj az összes összegyűjtött kockáddal. Mindegyik, amelyik **4 vagy magasabb**, találatot jelez. Legalább a nehézséggel (mely általában 3) azonos számú találatot kell elérned, hogy leküzdj egy akadályt.

NEHÉZSÉG: 2 KÖNNYŰ 3 NEHÉZ 4 EMBERPRÓBÁLÓ 5 EXTRÉM

A végkimenetel megállapításához először nézd meg, az összes kockád eredményét, és ha a sikerek száma legalább annyi, mint a nehézség, akkor a válasz **Igen**, ha kevesebb, akkor **Nem**. Ezután nézd meg a káoszokocka eredményét, ami tovább árnyalja az eredményt: 1-2 **És**, 5-6 **De**.

Így a következő eredményt kapod:

Elérted, amit akartál?

Igen, és... Elérted, és még mást is.

Igen... Elérted, amit akartál.

Igen, de... Elérted, de valami ára van.

Nem, de... Nem érted el, de nincs akkora szívás.

Nem... Nem érted el, amire vágytál.

Nem, és... Nem érted el, sőt még rosszabbul alakult

ÁLLAPOTOK

Amikor az események indokolják, vagy különösen, amikor elrontottad egy dobásod, a **Mesélő** állapotot róhat ki a karakteredre, pl.: sérült, halott, fáradt, dühös, elveszett, vagy elfogott. Amikor elszenvedsz egy állapotot, jelöld be a rubrikáját és mondd el, miképpen valósul meg. (Megjegyzés: A „halott” állapot pusztán annyit jelent, hogy „feltételezhetően halott”, hacsak nem döntesz másképpen.)

SEGÍTSÉGNYÚJTÁS

Ha a karaktered abban a helyzetben van, hogy segíthet egy másik karakternek, adhat szíveskedésnek egy FU pontot. Mondd el, hogy a karaktered miként segít. Ha a dobás nem sikerül, visszakerülsz a tartalék kockádat. Ha sikerül, elveszítetted.

KULCSOK

Ha telibe találsz egy kulcsod, szerzel egy FU pontot (a maximális 10-ig)

Ha komoly veszélybe kerülsz a kulcsod miatt, akkor 2 FU pontot kapsz.

Teljes, kampányszintű játékban tapasztalati pontot is lehet szerezni és költeni a kulcsok által, és kulcsváltásra is lehetőség van.

FELTÖLTŐDÉS

Visszaállíthatod a tartalékodat 7-re egy másik karakterrel való feltöltődő jelenet segítségével. Egy állapotot is eltávolíthatasz, vagy visszanyerheted egy titok használatát a jelenet részleteitől függően. A Feltöltődő jelenet kiváló alkalom az (in character) kérdések feltevésére, így a másik játékos megmutathatja karaktere nézőpontját – „Miért választottad ezt az életet?” „Mit gondolsz a másik karakterről?” „Miért vállaltad ezt a munkát?” stb. A Feltöltődő jelenet egy visszaemlékezés (flashback) is lehet.

ROXELAN

Veszett hírű kalandozó hölgylovag volt, most már csak békés navigátor Nordesben

Jellemzők

Csata az élet

Harcedzett, Erős, Kemény,

Lovagvezér

Taktika, Parancsnoklás, Katonák, Rangok, Kapcsolatok, Térképek

Túlélő

Helyismeret, Szívós, Futás, Csenés, Megfélemlítés, Irányérzők

Kegyetlen

Zord, Kihasznláló, Sértegető, Rámenős, Könyörtelen, Szadista, Kemény, Szívtelen

Kulcsok

Kegyetlen

Telibe találsz a kulcsod, ha harc után levágod az ellenségeid fejét, teret engedve vérszomjadnak.

A parancsnok kulcsa

Megszoktad, hogy te osztod a parancsokat és betartják őket. Telibe találsz a kulcsod, amikor előállsz egy tervvel, és parancsokat adsz a végrehajtásához.

Az utazó kulcsa

Imádsz új helyeket felfedezni és új emberekkel ismerkedni. Telibe találsz a kulcsod, amikor érdekes részletet osztasz meg egy személyről, helyről vagy dologról, vagy amikor izgalmas és új helyre jutsz.

A Tapasztalat titka

Alkalmanként egyszer több jellemző címkéjét is használhatod egy dobásodhoz.

KÁBULT SÉRÜLT HALDOKLIK FÁRADT DÜHÖS RÉMÜLT ELVESZETT ELFOGOTT

SZABÁLYÖSSZEĞZÉS

PRÓBADOBÁSOK

Minden esetben, amikor megpróbálsz megbirkózni egy kihívással, dobj kockákkal. Egy kockával indulsz, amely színben vagy méretben más legyen, mint a többi. Ez a **káoszokocka**. Adj ehhez egy kockát, ha van olyan jellemző, amely segíthet. Ha ennek a jellemzőnek van olyan címkéje, amely használható, adj **minden ilyen címke** után egy további kockát. Végül, adj ehhez hozzá bármennyi kockát a **FU pontjaidból** (7 FU ponttal indulsz, egy FU pont egy kocka).

Dobj az összes összegyűjtött kockáddal. Mindegyik, amelyik **4 vagy magasabb**, találatot jelez. Legalább a nehézséggel (mely általában 3) azonos számú találatot kell elérned, hogy leküzdj egy akadályt.

NEHÉZSÉG: 2 KÖNNYŰ 3 NEHÉZ 4 EMBERPRÓBÁLÓ 5 EXTRÉM

A végkimenetel megállapításához először nézd meg, az összes kockád eredményét, és ha a sikerek száma legalább annyi, mint a nehézség, akkor a válasz **Igen**, ha kevesebb, akkor **Nem**. Ezután nézd meg a káoszokocka eredményét, ami tovább árnyalja az eredményt: 1-2 **És**, 5-6 **De**.

Így a következő eredményt kapod:

Elérted, amit akartál?

Igen, és... Elérted, és még mást is.

Igen... Elérted, amit akartál.

Igen, de... Elérted, de valami ára van.

Nem, de... Nem érted el, de nincs akkora szívás.

Nem... Nem érted el, amire vágytál.

Nem, és... Nem érted el, sőt még rosszabbul alakult

ÁLLAPOTOK

Amikor az események indokolják, vagy különösen, amikor elrontottad egy dobásod, a **Mesélő** állapotot róhat ki a karakteredre, pl.: sérült, halott, fáradt, dühös, elveszett, vagy elfogott. Amikor elszenvedsz egy állapotot, jelöld be a rubrikáját és mondd el, miképpen valósul meg. (Megjegyzés: A „halott” állapot pusztán annyit jelent, hogy „feltételezhetően halott”, hacsak nem döntesz másképpen.)

SEGÍTSÉGNYÚJTÁS

Ha a karaktered abban a helyzetben van, hogy segíthet egy másik karakternek, adhatsz nekik egy FU pontot. Mondd el, hogy a karaktered miként segít. Ha a dobás nem sikerül, visszakerülsz a tartalék kockádat. Ha sikerül, elveszítetted.

KULCSOK

Ha telibe találsz a kulcsod, szerzel egy FU pontot (a maximális 10-ig)

Ha komoly veszélybe kerülsz a kulcsod miatt, akkor 2 FU pontot kapsz.

Teljes, kampányszintű játékban tapasztalati pontot is lehet szerezni és költeni a kulcsok által, és kulcsváltoztatásra is lehetőség van.

FELTÖLTŐDÉS

Visszaállíthatod a tartalékodat 7-re egy másik karakterrel való feltöltődő jelenet segítségével. Egy állapotot is eltávolíthatsz, vagy visszanyerheted egy titok használatát a jelenet részleteitől függően. A Feltöltődő jelenet kiváló alkalom az (in character) kérdések feltevésére, így a másik játékos megmutathatja karaktere nézőpontját – „Miért választottad ezt az életet?” „Mit gondolsz a másik karakterről?” „Miért vállaltad ezt a munkát?” stb. A Feltöltődő jelenet egy visszaemlékezés (flashback) is lehet.

SKANDAR GRAUN (A KÉT LÁBON JÁRÓ PESTIS)

A félorok egykor Yworl harcos papja volt, most pedig a Herélt Macska kocsmárosa

Jellemzők

Csata az élet

Harcedzett, Brutális, Kemény, Vértől fröcsögős, Zhertun pusztít, Zhertun lángot okád

Papi varázslatok

Levitáció, Mozdulatlanág, Fürkészás, Étél-ital teremtése, Bűzfal

Vakmerő

Adrenalin, Minden esélytelenség ellenére is, Bátor, Szembenéz a halállal, Gyors, Meggondolatlan, Erős, Szívós

Cinikus

Kritizál, Undorodik, Őszinte, Idegesítő, Kiszúrja a hibákat, Megfigyel, Felkészül a legrosszabbra, Szarkasztikus

Kulcsok

Lelkesítés

Végigmegyünk, ha a fene fenét eszik is! Telibe találsz a kulcsod, ha egy társad elveszti lelkesedését, és te a tetteiddel példát mutatsz neki, hogy hogyan kell ezt csinálni.

Pusztítás

Ha szabadjára engeded Zhertunt, a láncos buzogányodba zárt démont, akkor mindent és mindenkit miszlikbe apríthatsz. Telibe találsz a kulcsodat, ha Zhertunnal vértől fröcsögős mézárulásba kezdesz több ellenféllel szemben.

Elvonási tünetek

Masszív alkoholista életmódodat néha rövid józan időszakok szakítják meg. Ilyenkor különösen mogorva vagy és könnyen haragra gerjedsz. Telibe találsz a kulcsodat, ha valamin sikerül megint felhúznod magad, és dühös állapotba kerülsz.

Humorzás

Ha sikerül olyan fárasztó faviccet vagy szóviccet mondania a karakterednek, amire a többiek a fejüket fogják kínjukban, akkor telibe találsz a kulcsodat.

A Harcos kulcsa

Sóvárogsz a csata morajlása után, minél durvább, annál jobban. Telibe találsz a kulcsod, amikor méltó vagy erősebb ellenféllel hadakozol.

KÁBULT SÉRÜLT HALDOKLIK FÁRADT DÜHÖS RÉMÜLT ELVESZETT ELFOGOTT

SZABÁLYÖSSZEĞZÉS

PRÓBADOBÁSOK

Minden esetben, amikor megpróbálsz megbirkózni egy kihívással, dobj kockákkal. Egy kockával indulsz, amely színben vagy méretben más legyen, mint a többi. Ez a **káoszokocka**. Adj ehhez egy kockát, ha van olyan jellemző, amely segíthet. Ha ennek a jellemzőnek van olyan címkéje, amely használható, adj **minden ilyen címke** után egy további kockát. Végül, adj ehhez hozzá bármennyi kockát a **FU pontjaidból** (7 FU ponttal indulsz, egy FU pont egy kocka).

Dobj az összes összegyűjtött kockáddal. Mindegyik, amelyik **4 vagy magasabb**, találatot jelez. Legalább a nehézséggel (mely általában 3) azonos számú találatot kell elérned, hogy leküzdj egy akadályt.

NEHÉZSÉG: 2 KÖNNYŰ 3 NEHÉZ 4 EMBERPRÓBÁLÓ 5 EXTRÉM

A végkimenetel megállapításához először nézd meg, az összes kockád eredményét, és ha a sikerek száma legalább annyi, mint a nehézség, akkor a válasz **Igen**, ha kevesebb, akkor **Nem**. Ezután nézd meg a káoszokocka eredményét, ami tovább árnyalja az eredményt: 1-2 **És**, 5-6 **De**.

Így a következő eredményt kapod:

Elérted, amit akartál?

Igen, és... Elérted, és még mást is.

Igen... Elérted, amit akartál.

Igen, de... Elérted, de valami ára van.

Nem, de... Nem érted el, de nincs akkora szívás.

Nem... Nem érted el, amire vágytál.

Nem, és... Nem érted el, sőt még rosszabbul alakult

ÁLLAPOTOK

Amikor az események indokolják, vagy különösen, amikor elrontottad egy dobásod, a **Mesélő** állapotot róhat ki a karakteredre, pl.: sérült, halott, fáradt, dühös, elveszett, vagy elfogott. Amikor elszenvedsz egy állapotot, jelöld be a rubrikáját és mondd el, miképpen valósul meg. (Megjegyzés: A „halott” állapot pusztán annyit jelent, hogy „feltételezhetően halott”, hacsak nem döntesz másképpen.)

SEGÍTSÉGNYÚJTÁS

Ha a karaktered abban a helyzetben van, hogy segíthet egy másik karakternek, adhat szívesen nekik egy FU pontot. Mondd el, hogy a karaktered miként segít. Ha a dobás nem sikerül, visszakerülsz a tartalék kockádat. Ha sikerül, elveszted.

KULCSOK

Ha telibe találsz egy kulcsod, szerzel egy FU pontot (a maximális 10-ig)

Ha komoly veszélybe kerülsz a kulcsod miatt, akkor 2 FU pontot kapsz.

Teljes, kampányszintű játékban tapasztalati pontot is lehet szerezni és költeni a kulcsok által, és kulcsváltásra is lehetőség van.

FELTÖLTŐDÉS

Visszaállíthatod a tartalékodat 7-re egy másik karakterrel való feltöltődő jelenet segítségével. Egy állapotot is eltávolíthatsz, vagy visszanyerheted egy titok használatát a jelenet részleteitől függően. A Feltöltődő jelenet kiváló alkalom az (in character) kérdések feltevésére, így a másik játékos megmutathatja karaktere nézőpontját – „Miért választottad ezt az életet?” „Mit gondolsz a másik karakterről?” „Miért vállaltad ezt a munkát?” stb. A Feltöltődő jelenet egy visszaemlékezés (flashback) is lehet.

CUMI

A Herélt Macskában az ork pohárszedő

Jellemzők

Gyáva

Éberség, Kegyelemért könyörög, Blöff, Segítségért kiált, Fedezékbe húzódik, Menekül, Lopakodik

Zsebmetsző

Elrejtés, Dörzsölt, Figyelemelterelés, Rejtőzés, Jelentéktelen, Megtartod magadnak a gondolataidat, Zsebmetszés, Gyors, Csapmunka

Egykori törvényen kívüli

Kések, Rejtett fegyverek, Dobófegyverek, Verekedés, Szemkitolás

Farkasalak

Átváltozás, Fogak, Karmok, Leteperés, Brutális erő, Vérszomj, Megfélemlítés, Ösztön, Szaglás, Éjjellátás, Osonás

Kulcsok

Lenyugtatás

Nagy rutinod van a részek és egyéb hóbörgők lenyugtatásában. Telibe találsz a kulcsod, ha sikerül lenyugtatnod egy dühös embert.

A reflexek titka

Alkalmanként egyszer újradobhatsz egy sikertelenséget, ha kézügyességről vagy gyors reflexekről van szó.

Kapzsóság kulcsa

Szereted a csillogó dolgokat. Telibe találsz a kulcsod, amikor valami menő dolgot lopsz el, vagy nagyot kaszálsz.

Farkasalak

Szörnyűséges, hatalmas farkassá változhatsz. Ha farkassá vagy emberré változás közben Nem, és... eredményt dobsz, még szörnyűbb vérfarkassá változol, véglegesen elveszted karaktered fölött az irányítást, és rátámadsz mindenkire, aki az utadba kerül.

A Testvériesség kulcsa

Felesküdtél Skandar Graunra, de baráti kötelékből. Telibe találsz a kulcsod, amikor a karakteredre nagy hatással van Skandar Graun, vagy amikor kifejezésre juttatod, hogy milyen szoros a barátságotok.

 KÁBULT SÉRÜLT HALDOKLIK FÁRADT DÜHÖS RÉMÜLT ELVESZETT ELFOGOTT

SZABÁLYÖSSZEĞZÉS

PRÓBADOBÁSOK

Minden esetben, amikor megpróbálsz megbirkózni egy kihívással, dobj kockákkal. Egy kockával indulsz, amely színben vagy méretben más legyen, mint a többi. Ez a **káoszokocka**. Adj ehhez egy kockát, ha van olyan jellemző, amely segíthet. Ha ennek a jellemzőnek van olyan címkéje, amely használható, adj **minden ilyen címke** után egy további kockát. Végül, adj ehhez hozzá bármennyi kockát a **FU pontjaidból** (7 FU ponttal indulsz, egy FU pont egy kocka).Dobj az összes összegyűjtött kockáddal. Mindegyik, amelyik **4 vagy magasabb**, találatot jelez. Legalább a nehézséggel (mely általában 3) azonos számú találatot kell elérned, hogy leküzdj egy akadályt.

NEHÉZSÉG: 2 KÖNNYŰ 3 NEHÉZ 4 EMBERPRÓBÁLÓ 5 EXTRÉM

A végkimenetel megállapításához először nézd meg, az összes kockád eredményét, és ha a sikerek száma legalább annyi, mint a nehézség, akkor a válasz **Igen**, ha kevesebb, akkor **Nem**. Ezután nézd meg a káoszokocka eredményét, ami tovább árnyalja az eredményt: 1-2 **És**, 5-6 **De**.

Így a következő eredményt kapod:

Elérted, amit akartál?

Igen, és... Elérted, és még mást is.

Igen... Elérted, amit akartál.

Igen, de... Elérted, de valami ára van.

Nem, de... Nem érted el, de nincs akkora szívás.

Nem... Nem érted el, amire vágytál.

Nem, és... Nem érted el, sőt még rosszabbul alakult

ÁLLAPOTOK

Amikor az események indokolják, vagy különösen, amikor elrontottad egy dobásod, a **Mesélő** állapotot róhat ki a karakteredre, pl.: sérült, halott, fáradt, dühös, elveszett, vagy elfogott. Amikor elszenvedsz egy állapotot, jelöld be a rubrikáját és mondd el, miképpen valósul meg. (Megjegyzés: A „halott” állapot pusztán annyit jelent, hogy „feltételezhetően halott”, hacsak nem döntesz másképpen.)

SEGÍTSÉGNYÚJTÁS

Ha a karaktered abban a helyzetben van, hogy segíthet egy másik karakternek, adhatsz nekik egy FU pontot. Mondd el, hogy a karaktered miként segít. Ha a dobás nem sikerül, visszakerülsz a tartalék kockádat. Ha sikerül, elveszted.

KULCSOK

Ha telibe találsz a kulcsod, szerzel egy FU pontot (a maximális 10-ig)

Ha komoly veszélybe kerülsz a kulcsod miatt, akkor 2 FU pontot kapsz.

Teljes, kampányszintű játékban tapasztalati pontot is lehet szerezni és költeni a kulcsok által, és kulcsváltoztatásra is lehetőség van.

FELTÖLTŐDÉS

Visszaállíthatod a tartalékodat 7-re egy másik karakterrel való feltöltődő jelenet segítségével. Egy állapotot is eltávolíthatsz, vagy visszanyerheted egy titok használatát a jelenet részleteitől függően. A Feltöltődő jelenet kiváló alkalom az (in character) kérdések feltevésére, így a másik játékos megmutathatja karaktere nézőpontját – „Miért választottad ezt az életet?” „Mit gondolsz a másik karakterről?” „Miért vállaltad ezt a munkát?” stb. A Feltöltődő jelenet egy visszaemlékezés (flashback) is lehet.

DUVAIN

Roxelan fiúja, körözött bajkeverő

Jellemzők

Dörzsölt

Megtévesztés, Félrevezetés, Álruha, Lopózás, Rejtőzés, Hazugság, Csábítás, Blöff, A cél szentesíti az eszközt

Sármőr

Karizma, Megjelenés, Parancsnoklás, Megtévesztés, Fortélyos, Csábító, Megnyerő, Szívtipró, Nárcisztikus

Devíáns

Áruló, Véres, Hidegvérű, Sötét, Becstelen, Jeges pillantás, Hírhedt, Megszállott, Pszichopata

Bajkeverő

Futás, Megragadás, Betörés, Piszkos küzdelem, Késelés, Kitérés

Kulcsok

Fenyegetések kulcsa

Zseniális vagy veszélyes helyzetekben. Telibe találsz a kulcsod, amikor valami kockázatos vagy felelőtlen dolgot teszel.

A rosszfiú kulcsa

Rajtaütsz, fosztogatsz, és rettegésben tartod Nordes egyes kerületeit. Telibe találsz a kulcsod, amikor nagy benyomást teszel a lakire banda természetteddel, vagy tovább rontasz a hírneveden.

A Védelmező kulcsa

A nők hűséges védelmezője vagy. Telibe találsz a kulcsod, amikor nők hatására döntesz, vagy veszélytől óvod meg őket.

A sármos csibész kulcsa

Nem tudsz ellenállni egy csinos pofinak. Eltalálsz a kulcsod, amikor a csáberődet arra használod, hogy kihasználj másokat.

KÁBULT SÉRÜLT HALDOKLIK FÁRADT DÜHÖS RÉMÜLT ELVESZETT ELFOGOTT

SZABÁLYÖSSZEĞZÉS

PRÓBADOBÁSOK

Minden esetben, amikor megpróbálsz megbirkózni egy kihívással, dobj kockákkal. Egy kockával indulsz, amely színben vagy méretben más legyen, mint a többi. Ez a **káosz-kocka**. Adj ehhez egy kockát, ha van olyan jellemző, amely segíthet. Ha ennek a jellemzőnek van olyan címkéje, amely használható, adj **minden ilyen címke** után egy további kockát. Végül, adj ehhez hozzá bármennyi kockát a **FU pontjaidból** (7 FU ponttal indulsz, egy FU pont egy kocka).

Dobj az összes összegyűjtött kockáddal. Mindegyik, amelyik **4 vagy magasabb**, találatot jelez. Legalább a nehézséggel (mely általában 3) azonos számú találatot kell elérned, hogy leküzdj egy akadályt.

NEHÉZSÉG: 2 KÖNNYŰ 3 NEHÉZ 4 EMBERPRÓBÁLÓ 5 EXTRÉM

A végkimenetel megállapításához először nézd meg, az összes kockád eredményét, és ha a sikerek száma legalább annyi, mint a nehézség, akkor a válasz **Igen**, ha kevesebb, akkor **Nem**. Ezután nézd meg a káosz-kocka eredményét, ami tovább árnyalja az eredményt: 1-2 **És**, 5-6 **De**.

Így a következő eredményt kapod:

Elérted, amit akartál?

Igen, és... Elérted, és még mást is.

Igen... Elérted, amit akartál.

Igen, de... Elérted, de valami ára van.

Nem, de... Nem érted el, de nincs akkora szívás.

Nem... Nem érted el, amire vágytál.

Nem, és... Nem érted el, sőt még rosszabbul alakult

ÁLLAPOTOK

Amikor az események indokolják, vagy különösen, amikor elrontottad egy dobásod, a **Mesélő** állapotot róhat ki a karakteredre, pl.: sérült, halott, fáradt, dühös, elveszett, vagy elfogott. Amikor elszenvedsz egy állapotot, jelöld be a rubrikáját és mondd el, miképpen valósul meg. (Megjegyzés: A „halott” állapot pusztán annyit jelent, hogy „feltételezhetően halott”, hacsak nem döntesz másképpen.)

SEGÍTSÉGNYÚJTÁS

Ha a karaktered abban a helyzetben van, hogy segíthet egy másik karakternek, adhat szívesen nekik egy FU pontot. Mondd el, hogy a karaktered miként segít. Ha a dobás nem sikerül, visszakerülsz a tartalék kockádat. Ha sikerül, elveszítetted.

KULCSOK

Ha telibe találsz a kulcsod, szerzel egy FU pontot (a maximális 10-ig)

Ha komoly veszélybe kerülsz a kulcsod miatt, akkor 2 FU pontot kapsz.

Teljes, kampányszintű játékban tapasztalati pontot is lehet szerezni és költeni a kulcsok által, és kulcsváltásra is lehetőség van.

FELTÖLTŐDÉS

Visszaállíthatod a tartalékodat 7-re egy másik karakterrel való feltöltődő jelenet segítségével. Egy állapotot is eltávolíthatsz, vagy visszanyerheted egy titok használatát a jelenet részleteitől függően. A Feltöltődő jelenet kiváló alkalom az (in character) kérdések feltevésére, így a másik játékos megmutathatja karaktere nézőpontját – „Miért választottad ezt az életet?” „Mit gondolsz a másik karakterről?” „Miért vállaltad ezt a munkát?” stb. A Feltöltődő jelenet egy visszaemlékezés (flashback) is lehet.

CSELEKVÉS

A FU-ban te és a többi játékos együtt hoztok létre izgalmas történeteket a szereplőitekről. Ez nem a győzelemről szól vagy a versenyzésről valakivel, inkább hogy mindenki jól szórakozzon, miközben összedolgozva készítesek történetet.

JELENETEK ÉS KÖRÖK

A játék jelenetekre és körökre oszlik. A jelenet a történet egy szakasza, amibe egy adott helyzet, helyszín vagy szereplők csoportja tartozik. A történet elsődleges építőelemei és jelenthet pár másodpercet vagy több órányi időt. Minden jelenetnek legyen egyedi célkitűzése, és addig tart, amíg el nem végzed. A jelenet előreviszi a cselekményt, információt fedhet fel a szereplőről, vagy háttérül szolgálhat a leírt eseményhez. Gyakran mindhárom egyszerre.

A jelenet során a játékosok és a Mesélő leírják a szereplők cselekvését. A játékosok „eljátsszák” a szereplőiket, beszélnek helyettük és megmondják, mit tesznek, míg a Mesélő ugyanezt teszi az összes többi szereplővel, lénnel és szörnyel a jelenetben. A jeleneteket meg lehet oldani kockadobásokkal, de nem muszáj. Az teljesen elképzelhető, hogy szerepjátszással és szereplők interakciójával is elérhető a cél.

Amikor fontos tudni minden szereplő cselekvését és azok sorrendjét, a jelenet körökre oszlik. A kör egy elég hosszú időszakasz, hogy minden szereplő végrehajtsa egy cselekvést, legyen az egy támadás, lelkesítő beszéd, tárgy eldobása egy társának, varázslat, vagy megtenni valami más feladatot.

A játékosok elmondják, mit szeretnének tenni a szereplők, a Mesélő rákérdez a részletekre. Aztán együtt eldöntitek, milyen sorrendben történik mindez. Ha minden résztvevő szereplőnek volt lehetősége cselekedni, a kör véget ér. Új kör kezdődik, ha szükséges.

Fontos rámutatni, hogy csak a játékosok dobnak kockával, és a kockadobásuktól függően közösen állapítják meg, hogy mi a következmény. A Mesélő így több figyelmet szentelhet a cselekményre. A mesélő nem dönt, nem bírál, és csak

SIKER ÉS KUDARC

Ha próbadoobást teszel, a szereplőd egyaránt járhat sikerrel és kudarccal is abban, amit igyekszik elérni. Ez általában elég, hogy továbbblendítsd a történetet, de más dolgok is történhetnek.

Amikor egy cselekvéssel próbálkozol, azt kérdeed „A szereplőm eléri, amit akar?” Hat lehetséges válasz van erre a kérdésre:

Igen, és...

Igen...

Igen, de...

Nem, de...

Nem...

Nem, és...

Az Igen és Nem elég egyértelmű – megmondja, hogy sikerült-e vagy sem. Az *és*, illetve a *de* olyan jelzők, amik módosítják, hogy mennyire jó a siker, vagy mennyire rossz a kudarc. Amikor egy jelzőt kapsz, egy plusz kijelentést tehetsz a siker vagy kudarc módjáról. Ez a plusz kijelentés adhat egy Állapotot egy szereplőnek vagy egy Részletet a jelenethez.

Állapotok: Ezek testi, szellemi vagy közösségi hatások, melyek befolyásolják a szereplő viselkedését vagy cselekvését. Az állapotokba olyasmik tartoznak, hogy mérges, zavart, fáradt és eszméletlen. Több is fel van sorolva a karakterlapon, és hagyjunk helyet sajátokat is írni.

Részlet: Ezek egy környezet vagy jelenet jellemzői, ami hatással lehet egy cselekvés eredményére. Részletek olyanok lehetnek, mint lángra kapó függöny, ablaktörés, elnyargaló állatok vagy feltámadó szélvihar. Mindig szorosán kapcsolódnak a helyszínhez és a cselekvéshez.

PRÓBADOBÁSOK

Minden esetben, amikor megpróbálsz megbirkózni egy kihívással, dobj kockákkal. Egy kockával indulsz, amely színben vagy méretben más legyen, mint a többi. Ez a **káoszokocka**. Adj ehhez egy kockát, ha van olyan jellemző, amely segíthet. Ha ennek a jellemzőnek van olyan címkéje, amely használható, adj minden ilyen címke után egy további kockát. Végül, adj ehhez hozzá bármennyi kockát a **FU pontjaidból** (7 FU ponttal indulsz, egy FU pont egy kocka).

Dobj az összes összegyűjtött kockáddal. Mindegyik, amelyik **4 vagy magasabb**, találatot jelez. Legalább a nehézséggel (mely általában 3) azonos számú találatot kell elérned, hogy leküzdj egy akadályt.

NEHÉZSÉG: 2 KÖNNYŰ 3 NEHÉZ 4 EMBERPRÓBÁLÓ 5 EXTRÉM

A végkimenetel megállapításához először nézd meg, az összes kockád eredményét, és ha a sikerek száma legalább annyi, mint a nehézség, akkor a válasz *Igen*, ha kevesebb,

akkor *Nem*. Ezután nézd meg külön a káoszkočka eredményét, ami tovább árnyalja az eredményt: 1-2 *És*, 5-6 *De*.

Így a következő eredményt kapod:

Elérted, amit akartál?

Igen, és... Elérted, és még mást is.

Igen... Elérted, amit akartál.

Igen, de... Elérted, de valami ára van.

Nem, de... Nem érted el, de nincs akkora szívás.

Nem... Nem érted el, amire vágytál.

Nem, és... Nem érted el, sőt még rosszabbul alakult

ÖSSZECSAPÁSOK

Névtelen csatlósoknak elég egy ütés, az erősebb, nevesített ellenfelek több ütest igényelnek, és állapotok csatolhatók hozzájuk.

Igen, és: A támadás célba ért, állapot csatolható az ellenfélhez.

Igen: A támadás célba ért.

Iden, de: A támadás célba ért, de következménye van, ami lehet egy hátrányos állapot, 1 FU pont elvesztése, helyzet súlyosbítása.

Nem, de: A támadás nem ért célba, de előnyös helyzet állt elő, vagy a következő támadás +1 kockával hajtható végre.

Nem: A támadás nem sikerült, és az ellenfél visszatámad (egy hátrányos állapotot kapsz) vagy előnyt kovácsol (egy kellemetlen részlet a helyszínhez).

Nem, és: A támadás nem sikerült, és az ellenfél visszatámad (egy hátrányos állapotot kapsz) és előnyt kovácsol (egy kellemetlen részlet a helyszínhez).

PÉLDÁK SIKERRE & KUDARCRA

Nézzük, mi történne, ha a következő kérdésre válaszolnánk minden lehetséges módon

„Skandar Graun átugrat lóval a sövényen?”

Igen, és elkapja Ywain grabancát. Ez egy *Részlet*, ami a jeleneten változtat.

Igen, átugorja a sövényt. *Nincs és/vagy jelző, így nincs Állapot és Részlet sem.*

Igen, de Skandar Graun megszedül és átmenetileg zavarttá válik. Ez egy *szereplőre vonatkozó Állapot*.

Nem, de észrevesz egy hézagot a sövényben. Ez a *Részlet új utat ad a szereplőnek az üldözés folytatásához.*

Nem, a ló visszariadt az ugrástól. *Nincs és/de jelző, így nincs Állapot és Részlet sem.*

Nem, és a ló felágaskodik, ledobja őt a hátáról, ami sérülést okoz. Ez egy *Állapot*.

KI VÁLASZTJA AZ ÁLLAPOTOKAT & RÉSZLETEKET?

Bárki javasolhat Állapotot vagy Részletet, amit megfelelőnek érez a cselekvéshez és az elért eredményhez. A dobást végző játékos és a Mesélő általában együttműködve találnak ki egy passzoló drámai hatást. De tényleg, bárki az asztalnál bedobhatja a remek ötletét.

A Mesélőé a végső szó, hogy melyik Állapot vagy Részlet alkalmazandó.

MIKOR HASZNÁLJAK ÁLLAPOTOT?

Mint minden jelző, ez is a helyzeten múlik. A fenti példában az Állapotokat a szereplők kapják, amikor nem men-

nek olyan jól (**Igen, de / Nem, és**). Az Állapotok egy kicsit nehezebbé teszik a szereplő életét a csekély siker vagy teljes bukás miatt.

Állapotot használhatsz a cselekvés célpontjára is, amikor a szereplődnek jól mennek a dolgai. Ha egy bürokratával civődva **Igen, és** eredményt kapsz, akkor a célpont megkaphatja a zavart Állapotot. Ha megpróbálsz leghagyni egy ellenfelet és a **Nem, de** eredmény jön ki, akkor lehet, hogy elkap, de megkapja a fáradt Állapotot. Az Állapotok ilyenén alkalmazása előnyt nyújthat a szereplőnek a jelenet későbbi folyamán.

Mikor használjak Részletet?

Akkor alkalmazd, amikor a cselekvés valószínűleg megváltoztatja valahogy a jelenetet vagy környezetet. Megváltoztathatja a jelenet erőegyensúlyát („**Igen, átugrott a sövényen és elkapta Ywaint**”) vagy a fizikai környezetet („**Nem, de észrevesz egy hézagot a sövényen**”).

Részleteket gyakran akkor használunk, amikor a szereplő némi előnyhöz jut (**Igen, és / Nem, de**). Ezek nagy hatásokra is használhatók, hogy a helyzetet érdekesebbé és/vagy veszélyesebbé tegye.

„Sikerül átlendülnöm a termen a csilláron? **Igen, de** lehull néhány gyertya és felgyullad a taverna.”

A Részletek azonnali vagy folyamatos hatásokat nyújtanak, a körülményektől függően. A sövény rése azonnal használható, hogy az üldözés folytatódjon; az égő taverna folyamatos veszélyt jelent, amíg valaki el nem oltja!



MESÉLŐ

Tippek, trükkök és tanácsok a játékvezetőnek

Néhány egyszerű és egyenes tanács következik Mesélők számára. Mind általános jellegű, mivel a specifikus dolgok már kötődnek egy műfajhoz, hangulathoz és stílushoz, amit te és játékosaid választotok.

A BESZÉLGETÉS JÓ

Kezdd a játékot beszélgetéssel. Mit szeretnének kihozni a játékból, mit szeretnél te, és hol fedik egymást ezek az elképzelések. Valószínűleg a fedéseknél lesz az, ahol mindenki a leginkább jól fog szórakozni. Legvégül dolgozzatok össze a megosztott történet műfajában és hangulatában.

Beszélni a játék közben is jó. Bátorítsd a játékosokat, hogy megosszák ötleteiket és hozzátegyenek a jelenetekhez, feladatokhoz és kihívásokhoz. Ha tisztáznod kell az ötleteket, történéseket, akkor tedd azt.

A HALLGATÁS JÓ

Ahol beszéd van, ott a hallgatás is szükséges. Hallgasd meg a játékosokat és mondandójukat, akár beszélgetnek, akár amit szereplőjük tevékenységéről mondanak. Csinálj a szereplapon levő Leírókhöz kapcsolódó dolgokat, mivel azokat érzik menőnek.

JÁTÉK KÖZBEN

Miközben játszatok, ne tervezz túlságosan előre. A dobások majd irányítják a cselekmény nagy részét, te és a játékosok pedig kitöltitek a réseket az Állapotok és Részletek alkalmazásával. Íme néhány tipp a dolgok mozgásban tartására és a játék izgalmassá tételére.

Maradj egyszerű: Ne bonyolítsd a dolgod sok mellékszál és kitekert csavar bevezetésével. A dolgok maguktól is összekuszálódnak és a történet úgy kicsúszik a kezedből, ahogy sosem képzelted volna.

Nem vagy ellenség: Ez egyértelműnek tűnik, de fontos kijelenteni. A te munkád, hogy segíts érdekes irányokba vinni a történetet, nem hogy mindenkit kinyírj. Célzást és ötletet adhatsz a játékosoknak, ha szerinted így jobb lesz a sztori. Néha ellenfeleket alakítasz, ilyenkor legyél élénk, de rendes is. Máskor egy szövetséges, társ vagy haver leszel, amikor ismét a játék szellemének kell igazodnod. A szereped, hogy szórakoztass, ehhez engedj nyerni a játékosokat, ezért minden mesterterved és minden nem játékos karaktered sorsa, hogy elbukjon.

Mondj „Igent”: Ha a játékosok javasolnak vagy kérdeznek, az valószínűleg azért van, mert érdekli őket, hogy mi történik. Talán egy jó ötletet akarnak bevezetni a sztoriba. Bátorítsd őket és határozottan bólints rá a kéréseikre. Ez nem azt jelenti, hogy hagyd őket elkanászodni, de hagyd, hogy a játékosok is behozzanak elemeket a mesébe, ha a helyzet megfelelő hozzá.

A dobásokat tedd jelentőssé: Ha bármikor dobni kell, legyen valami érdekes következménye, AZ EREDMÉNY MINDEGY. Ne dobass a játékosokkal, ha az eredmény nem fontos a történetben, vagy ha a kudarc megakasztja a pillanatot.

Kérdésre kérdéssel válaszolj, amikor csak lehet. Ne vezesd a játékosokat, hanem együtt alakítsatok egy történetet.

Ilyeneket is kérdezhetsz:

- Vakmerő tervnek hangzik. Mi az első lépésed?
- Jó így elmondva. És ez hogy néz ki?
- Ez elég veszélyesnek tűnik. Tudod, hogy milyen szörnyek élnek a környéken?
- Érdeklődve figyeli a felszerelésedet. Ezt helyénvalónak érzed?
- Gyíkembereknek tűnnek. Volt már velük dolgotok? Mit tudtok róluk?
- Hová mentek vizsgálgatni a tüzeset után?
- Ugye nem hagyod, hogy megússza a tettét?
- Vajon jobban gyűlöl téged, mint az összes többit?
- Ő úgy gondolja, hogy mindjárt hátba szúrod. Jól gondolja? Akkor mégis kit fogsz elárulni?
- Ez egy elég erős varázslatnak tűnik. Van valami mellékhatása?

KIHÍVÁSOK ÉS NEHÉZSÉGEK

Kaland a Káosz szerepjátékban megjelent Kard, buzogány, könyv című novella alapján

MEGKÖZELÍTENI A VÉRKÖT

„Aztán kitágult a tér, és felderengett előttünk az Alsó-Bendő hamisítatlan föld alatti látképe. Egy gigászi barlang, amely szelvényben és hosszában több mérföld – vagy talán több tíz mérföld – lehetett, s amelynek változatos belmagassága a legalacsonyabb részeken is minimum tizenöt-húsz emberrnyi volt, a legmagasabb részeket pedig meg sem bírtam becsülni.

Az egész mindenséget kísérteties, vörös fény ragyogta be, amely javarészt felülről és a falakból áradt, és az elszórt, rendezetlen – természetes és mesterséges – kőépítmények között, a tér középpontjában bevehetetlen erődként magasodott a Vérkő, az elsüllyedt gilf vár monumentális tömbje. Kitekert, göcsörtös tornyai szinte a barlang plafonját érintették, s lecsapásra kész, kifelé fordított, széttárt tenyerekként emelkedő falrészei bármely pillanatban ledőlni látszottak.

Ratternek tucatjai, vagy talán százai nyüzsögtek, rajzoltak, töketlenkedtek az erődön kívüli legnagyobb építmények körül, és szemmel láthatólag azon igyekeztek, hogy a közelben rohángáló emberszerű alakok közül minél többet felkoncoljanak, s amíg ezzel időt nyernek, leomlasszák a kinézett épület falait, vagy bedöntsék megvasalt ajtaját.”

Kihívások: Harc a ratternekekkel (félintelligens patkányemberek): 3. Harc sok ratternnel: 4. Harc a ratternek segítségével: 5 (vagy több). Cumi, a vérfarkas: 5

Súlyosbítva azt, ami amúgy is: A ratternek hátvédje kürtszóval figyelmezteti a fősereget, hogy rájuk támadtak. Valaki elszakad a csapattól (elveszett/csapdába esett).

VÉRKŐ VÁRA

Kihívások: Titkos ajtók keresése 3. Ajtók betörése 4. Várőrök 3. Több várőr 4. Várőrök tömege 5. Teimo'urian boszorkány felesége vallatása 4. Íjászok 4.

Súlyosbítva azt, ami amúgy is: Várórség riadóztatása a belső ellenségre.

VÉRKŐ KAZAMATÁK

Kihívások: Fekete páncélos óriási termetű fejedőszóvarázslatokkal 6, Teimo'urian 3 (állítja, hogy nem ő ölte meg Ywain feleségét)

Súlyosbítva azt, ami amúgy is: Válogatott szörnyetegek riadnak fel álmukból a vad csörtetésre.

TOVÁBBI KALANDOK

Minden attól függ, hogyan záródott le az előző jelenet. Sikerült meglógnia Teimónak? Kiderült olyasvalami, hogy esetleg mégsem ő ölette meg Ywain feleségét? Ha nem ő, akkor kicsoda, hol van, és hogyan lehet beteljesíteni a bosszút?