

KÉSEK

AZ

ÉJBEN



JOHN HARPER

A Kalandhorizont Könyvek és az Evil Hat Productions kiadványa
www.kalandhorizont.hu – www.evilhat.com

a One Seven Design együttműködésével

www.onesevendesign.com

@john_harper Twitteren

Blades in the Dark © 2017 John Harper

Kések az éjben © 2019 Bakk László E.V.

Minden jog fenntartva.

A magyar kiadás az angol nyelvű v8.2 kiadás alapján történt.

Magyar kiadás: v0.91

*(Bármilyen hibát látsz, kérek jelezni, május 20-án jön ki a végleges 1.0 PDF,
és akkor megy a könyv nyomdába.)*

ISBN: 978-615-5994-04-3

Nyomdai munkálatok: Center-Print Nyomda, Debrecen



KÉSZÍTŐK

JOHN HARPER

Tervezés, írás, tördelés, illusztrációk és térképek

STRAS ACIMOVIC

Tervezési tanácsok

SEAN NITTNER

Fejlesztési szerkesztő

További anyagok:

STRAS ACIMOVIC, VANDEL J. ARDEN,

DUAMN FIGUEROA, DYLAN GREEN,

SEAN NITTNER, ÉS ANDREW SHIELDS

FRED HICKS

Evil Hat ügyvezető igazgató

SEAN NITTNER

Evil Hat projektigazgató

CARRIE HARRIS

Evil Hat marketing manager

CHRIS HANRAHAN

Evil Hat üzletfejlesztés

KAREN TWELVES

korrektor

RITA TATUM

indexkészítő

BAKK LÁSZLÓ

magyar változat fordítása, tördelése, kiadása

KÖSZÖNET

Seress Gábornak és a Kalandhorizont többi követőjének a fordítási javaslatokért, észrevételeikért

Karakterlapokért és egyéb játékmagyarázatokért látogasd meg a
www.kalandhorizont.hu és **www.bladesinthedark.com**
weboldalakat.

KÖSZÖNET

Asteyni, Brendan Adkins, Peter Adkison, Brandon Amancio, Michael Atlin, Leonard Balsera, Larissa Barth, Vasco Brown, Chris Bennett, Rachael Storey Burke, Jack Conte, Luke Crane, Alex Crossley, Kim Dachtler, Tom Dachtler, Rob Donoghue, Clinton Dreisbach, Radek Drozdalski, Duamn Figueroa, Wesley Flowers, Matthew Gagan, J.P. Glover, Oliver Granger, Mark Grifn, Jeannie Harper, Steve Harper, Fred Hicks, Les Hilliard, Brandon Hilliard, Blake Hutchins, Kelsa, Adam Koebel, Sage LaTorra, Robin Laws, Eric Levanduski, Daniel Levine, Kieran Magill, Kira Magrann, Zane Mankowski, Rachel Martin, Johnstone Metzger, Adam Minnie, Jason Morningstar, Steve Nix, Tor Olavsrud, Nadja Otikor, Ed Ouellette, Paul, Michael Prescott, Mike Pureka, Paul Riddle, Shannon Riddle, Tom Richardson, Nathan Roberts, Will Scott, Steve Sechi, Steve Segedy, Stephen Shapiro, Andrew Shields, Neil Smith, Jared Sorensen, Greg Stolze, Travis Stout, James Stuart, Mark Diaz Truman, Anthony Turner, Dave Turner, Jonathan Tweet, John Tynes, Joseph Vandel, Rachel Walton, Jonathan Walton, Sara Williamson, Sean Winslow.

További visszajelzés és javítás: Adam Sexton, Alex Blue, Andrew Shields, Arne Jamtgaard, Aske Lindved, Ben Scerri, Brian Pullam, Bryan Lotz, C.R. Harper, Carl Leonardsson, Carsten Bärmann, Chris Pipinou, Christopher Slifer, Craig Reeder, Daniele Di Rubbo, David Barrena, Haakon Olav Tunestvedt, Jack Shear, Jamarr P, Jamie Collette, Jason Eley, Jason Kottler, Jason Puckett, Jens Brandmeier, Joerg Mintel, Johan Nilsson, John Dornberger, Jordan Lessing, Kai Tave, Kevin Denehy, Kevin Heckman, Lukas Myhan, Michael Pureka, Michael Sands, Nathan Black, Oliver Granger, Paul Drussel, Rouser Voko, S. C. Israel, Slade, SlyBebop, Stefan Struck, Stras Acimovic, Troy Ellis, Wojciech “Onslo” Chelstowski, Zanakai, Zeke Mystique.

„Tettstárs” tervezők: Vincent Baker, Will Hindmarch, Harvey Smith, és Matt Snyder.

A kataklizmikus trió: Allison Arth, Keith Anderson, és Mike Standish. Kösz a világ elpusztításáért.

Az eredeti bajkeverők: Ryan Dunleavy, Dylan Green, Zane Mankowski, és Ed Ouellette. Ez a játékterv nem élte volna túl nélkületek.

A dinamikus duó: Stras Acimovic és Sean Nittner. Annyira jobbá tettétek a játékot, hogy azt nem tudtam volna egyedül megtenni. Köszönöm a tudásotokat és barátságotokat.

TOVÁBBI KÖSZÖNET

Számos játék befolyásolta valahogy a *Kések az éjben*. Ez a játék nem létezne nélkülük.

D. Vincent Bakertől és Meguey Bakertől az Apocalypse World. D. Vincent Bakertől a Vineyard és a The Sundered Land.

Clinton Dreisbachtól a The Shadow of Yesterday.

Luke Crane és tsaitól a The Burning Wheel és Mouse Guard.

Avery Aldertől a Dream Askew, Monsterhears és The Quiet Year.

Anna Kreidertől Thou Art But a Warrior.

Ben Lehmantól a Bliss Stage és Polaris.

Kevin Crawfordtól a Stars Without Number és Other Dust.

Jason Morningstartól a Night Witches.

Stephan Michael Sechitől a Talislanta.

Rob Donoghue, Fred Hich, Leonard Balsera és tsaitól a Fate.

Harvey Smith és tsaitól a Thief (sorozat) és Dishonored (sorozat).

Josh Sawyer, John R. Gonzalez, Charles Staples és tsaitól a Fallout: New Vegas.

TARTALOM

AZ ALAPOK	1	INFORMÁCIÓSZERZÉS	36
A játék	1	PÉLDAJÁTÉK	39
A környezet	1	JK JK ELLEN	41
A játékosok.....	2	ÉRME ÉS SZAJRÉ	42
A karakterek	2	A FRAKCIÓK JÁTÉKA	44
A banda.....	2	Fokozat.....	44
A Játékmester	3	Fogas.....	44
Egy játékiülés.....	3	Fejlődés	44
Mielőtt elkezdenének	3	Bandaterület	45
Médiaajánló	4	Frakció státusza.....	45
Mi szükséges a játékhoz.....	4	Birtokok	46
Tedd egyedivé a játékot.....	5	FEJLŐDÉS	48
A RENDSZER MAGJA	6	JK fejlődése.....	48
A társalgás	6	Bandafejlesztés	49
Nehéz döntések.....	6	Játékkönyvek vagy bandatípus cseréje.....	49
Kockadobások.....	7	KARAKTEREK	51
A játék felépítése	8	KARAKTERKÉSZÍTÉS	52
CSELEKVÉSEK ÉS		Karakterkészítési összefoglaló.....	57
TULAJDONSÁGOK	10	Cselekvések.....	58
STRESSZ ÉS TRAUMA	13	KASZABOLÓ	61
HALADÁST JELZŐ ÓRÁK	15	KOPÓ	65
CSELEKVÉSI DOBÁS	18	PIÓCA	69
Cselekvési dobások összefoglalója.....	22	PÓK	73
HATÁS	24	SUMÁK	77
Következmények.....	27	SURRANÓ	81
POZÍCIÓ ÉS HATÁS		SUTTOGÓ	85
MEGÁLLAPÍTÁSA	29	RENDES TÁRGYAK	88
KÖVETKEZMÉNYEK ÉS SEBEK .	30		
ELLENÁLLÁS ÉS PÁNCÉL	32		
Halál	33		
SZERENCSEDOBÁS	34		

A BANDA 91

BANDAKÉSZÍTÉS	92
Bandafejlesztések	95
Kohorszok	96
Kohorsz sebek és gyógyulás	97
Bandakészítési összefoglaló	99

ÁRNYAK 100

CSEMPÉSZEK 104

HÁZALÓK 108

HIRIGELŐK 112

KULTUSZ 116

ORGYILKOSOK 120

A BALHÉ 125

TERVEZÉS ÉS KEZDÉS	127
A részlet	127
Málha	127
Kezdődobás	128
Kapcsolt tervek	131
Visszapörgetések	132
Egy balhé feladása	133

CSAPATMUNKA 134

PÉLDA BALHÉ 137

SZABADIDŐ 145

FIZETSÉG 146

GYANÚ 147

Bebörtönzés 148

Börtön birtokok 149

BONYODALMAK 150

SZABADIDŐS

TEVÉKENYSÉGEK 153

SZENVEDÉLY 156

Stressz oldása 156

Szenvedélybe merítkezés 156

SZABADIDŐS TEVÉKENYSÉGEK

JÁTÉK KÖZBEN 158

NJK és frakció szabadidő 158

Szabadidős tevékenységek összefoglalója	159
--	-----

HOGYAN JÁTSSZUNK 161

Előbb a történet játékmód	161
Mikor kerül sor a cselekvési dobásra .	163
Hogyan válassz cselekvést	166
A veszély és stressz szerepe	166
NJK veszélyszintek	167
Mindig van következmény	168
Elegáns egyszerűsödés	168
Precedensek felállítása	168
Absztrakció vagy részletek	169
Bütyköl	170
Cserkel	171
Elbűvöl	172
Felmér	173
Finesz	174
Hangol	175
Küzd	176
Oson	177
Parancsol	178
Tanulmányoz	179
Társul	180
Zúz	181

JÁTÉKOSOK JÓ

GYAKORLATAI 182

JÁTÉKVEZETÉS 187

JM CÉLOK 187

JM CSELEKVÉSEK 188

JM ALAPELVEK 193

JM JÓ GYAKORLATOK 194

JM ROSSZ SZOKÁSOK 197

A JÁTÉK KEZDETE 201

Kezdősituáció 204

A SÖTÉT JÖVŐ 206

FURCSA ERŐK 209

A nyughatatlan holtak 210

Ördögök 210

Suttogók 211

Gólemek.....	211
Vámpírok.....	211
Démonok.....	212
Megidézett rémségek.....	213
Szellem karakterek.....	213

SZELLEM..... 214

GÓLEM..... 216

VÁMPÍR 218

LÉPTÉK..... 220

RITUÁLÉK 222

Példarituálék.....	223
--------------------	-----

ALKOTÁS 224

Példaalkotások.....	226
---------------------	-----

Példa speciális formulákra.....	227
---------------------------------	-----

Példa kütyükre és speciális tervekre	227
--------------------------------------	-----

Példa alkotásokra.....	228
------------------------	-----

A JÁTÉK

MEGVÁLTOZTATÁSA 229

A játék kiterjesztése.....	230
----------------------------	-----

Meglévő dolgok állítgatása.....	231
---------------------------------	-----

Teljesen új dolgok létrehozása.....	233
-------------------------------------	-----

FEJLETT KÉPESSÉGEK ÉS

LEHETŐSÉGEK..... 234

Iruviai kardművészet.....	234
---------------------------	-----

Az elfeledett istenek.....	234
----------------------------	-----

A Visszhang Űtja.....	235
-----------------------	-----

Démoni kötelék.....	235
---------------------	-----

DOSKVOL 237

Doskvol rövid történelme.....	238
-------------------------------	-----

Kultúrák.....	239
---------------	-----

Nyelvek.....	239
--------------	-----

Fények a sötétben.....	240
------------------------	-----

Duskwall energiája.....	242
-------------------------	-----

Időjárás, naptár és évszakok.....	245
-----------------------------------	-----

Mit esznek Duskwallban?.....	246
------------------------------	-----

Törvény és rend.....	248
----------------------	-----

Az alvilág.....	250
-----------------	-----

Akadémia.....	251
---------------	-----

A kísértett város.....	252
------------------------	-----

DOSKVOL TÉRKÉPE 254

Jellegzetességek és kerületek.....	255
------------------------------------	-----

Alkotmány tér.....	256
--------------------	-----

Dokkok.....	258
-------------	-----

Éjpiac.....	260
-------------	-----

Fehér Korona.....	262
-------------------	-----

Fénykő.....	264
-------------	-----

Hat Torony.....	266
-----------------	-----

Kordétörő.....	268
----------------	-----

Koromvölgy.....	270
-----------------	-----

Selympart.....	272
----------------	-----

Szénhegy.....	274
---------------	-----

Szürkedágvány.....	276
--------------------	-----

Varjúláb.....	278
---------------	-----

DOSKVOLI MENDEMONDÁK...280

FRAKCIÓK..... 283

SZENVEDÉLYEK SZÁLLÍTÓI ... 299

UTCÁK..... 300

ÉPÜLETEK..... 301

EMBEREK 302

ÖRDÖGÖK..... 304

BALHÉK..... 306

A SZÉTTÖRT-SZIGETEK

Világtérkép.....	309
------------------	-----

INDEX..... 310



1. FEJEZET

AZ ALAPOK

A JÁTÉK

A *Kések az éjben* egy asztali szerepjáték, ami olyan merész bajkeverőkről szól, akik egy iparosodott fantasy város kísértetjárta utcáin próbálnak szerencsét. Vannak balhék, üldözések, okkult rejtélyek, veszélyes alkuk, véres összecsapások, és mindenekelőtt mérhetetlen gazdagság – már ha elég merészek vagytok ahhoz, hogy megszerezzétek.

Azért játszunk, hogy kiderítsük, hogy vajon az újonc banda tud-e boldogulni a vetélytárs bandák, erős nemesi családok, bosszúszomjas szellemek, a Kékka-bátos városőrség, és a bajkeverők saját vágyainak szirénéneke közt halmozódó fenyegetések közt.

A KÖRNYEZET

A játék **Doskvol** (más néven Duskwall, vagy „the Dusk” – „a Szürkület”) hideg, ködös, iparosodott városában játszódik. Képzeld el a világunkat az 1890-es évek második ipari forradalmában – vannak vonatok, gőzhajók, nyomdák, egyszerű elektromos technológiák, lovasfogatok, és a mindent belepő fekete kéményfüst. Doskvol olyasmi, mint Velence, London és Prága keveréke. Sorházak egymás hegyén-hátán, kanyargó utcák, amiket több száz kis csatorna és híd darabol szét.

A város egyben **fantasy** stílusú is. A világ örök sötétségbe borult, és szellemek kísértik – annak a kataklizmának az eredményeképp, ami száz éve összetörte a Napot és feltörte a Halál Kapuit. A birodalom városait sistergő villámtornyok veszik körül, hogy a bosszúszomjas szellemeket, és a halálföldek torz rémségeit kívül tartsák. Titáni leviatánvadász fémhajók indulnak Doskvolból, hogy a tornyok energiaellátásához szükséges elektroplazma vért kinyerjék a tintafekete Űres-tenger hatalmas démonrémségeiből.

A démonvér energiája által táplált, villámfallal bekerített, kísértetjárta viktoriánus városban vagy.

Az eddig felsorolt elemeknek az a célja, hogy a környezet is folyamatos nyomást jelentsen az üldözött bűnözőknek. A villámfal biztonságát elhagyni nagyon rossz ötlet, ezért egy balhé elvégzése után nem lehetséges „lelécelni, amíg lecsillapodnak a kedélyek”. A játékosok minden választása következményeket gyakorol a karakterükre, és megváltoztatja a város erőviszonyait – és ez a sandbox stílusú szerepjátás felé terel. Doskvol teljes bemutatását lásd a 237. oldalon.

A JÁTÉKOSOK

Minden játékos készít egy karaktert, és együttműködik a többi játékosal, hogy megalkossák a bandát, amihez a karakterek tartoznak. Minden játékos igyekszik egy olyan karaktert hozni, aki egy érdekes, merész bajkeverő, aki bátran túlmérszkesedik a jelenlegi biztonságán és körülményein. **Ez a játékosok fő feladata:** alkalmazkodnak a játék körülményeihez, érdekes lehetőségeket keresnek a kísértetjárta városban való bűnözésre – nagy kockázatot vállalnak erős ellenfelek ellen, és beküldik a karaktereiket a veszélybe.

A játékosok együttműködnek a Játékmesterrel (JM), hogy megalapozzák a játék hangulatát és stílusát – döntenek a szabályokról, kockákról, és a cselekedetek következményeiről. A játékosok feladata, hogy a JM-mel közösen írják a játékot. Bővebben lásd a **Tanácsok játékosoknak** részt a 182. oldalon.

A KARAKTEREK

A bajkeverők megpróbálják pár szegényember csoportjából egy komoly, határozott működési területű bünszervezetté fejleszteni a bandájukat. Ezért illegális munkákat vállalnak el ügyfeleiktől, megtervezik saját körmönfont küldetéseiket, szövetségeket kovácsolnak, elpusztítják ellenfeleiket, és megpróbálnak mindig egy lépéssel a törvény előtt járni. A játékosok több karaktertípusból választhatnak, mindegyik különböző típusú bajkeverőt képvisel:

- ◆ **KASZABOLÓK:** félelmetes harcosok. ◆ **PÓKOK:** agyafúrt vezetők.
- ◆ **KOPÓK:** halálos mesterlövészek és nyomkeresők. ◆ **SURRANÓK:** settenkedő behatolók.
- ◆ **PIÓCÁK:** ezermesterek, alkimisták és szabotőrök. ◆ **SUTTOGÓK:** varázshasználók.
- ◆ **SUMÁKOK:** mesterkedők és kémek.

A karaktertípusok nem egyediek. Szabadon keverheted ezeket, vagy játszhattok egy olyan bandával, amiben minden típus megtalálható. Bővebben lásd a **Karakteralkotást** az 51. oldalon.

A BANDA

Azon kívül, hogy megalkotjátok a bajkeverő karaktereket, egyben megalkotjátok a bandát is úgy, hogy kiválasztjátok, milyen típusú bünszervezetet szeretnétek felépíteni. A banda kap egy saját „karakterlapot”, ugyanúgy mint egy játékos karakter.

- ◆ **ÁRNYAK:** tolvajok és kémek. ◆ **HIRIGELŐK:** izomemberek és kínpók.
- ◆ **CSEMPÉSZEK:** csempészárut szállítanak. ◆ **KULTUSZ:** egy elfeledett isten szolgálói.
- ◆ **HÁZALÓK:** illegális dolgokat árulnak. ◆ **ORGYILKOSOK:** pénzért ölnek.

A bandatípus nem korlátozó (mindenféle tevékenységet űzhetnek); csak azért van, hogy segítsen a játék fókuszálásában. A bandákról bővebben lásd a 91. oldalt.

A JÁTÉKMESTER

A JM biztosítja a karakterek körül a dinamikus világot, főleg a város korrupt és gonosz uralkodóit, és az erőszakos és elkeseredett bűnözői alvilágot. A JM játszik minden nem játékos karakterrel a világon, úgy, hogy mindegyiknek ad egy konkrét vágyat és egy jellemző cselekvési módszert.

A JM segít megszervezni a játékban a párbeszédet, hogy azok a játék érdekes elemei felé vezessenek. A JM nem felelős a történetért, és nem kell előre megterveznie az eseményeket. Csupán érdekes lehetőségeket kínál a játékosoknak, aztán követi a cselekvések és következmények láncolatát, akármerre is vezetnek. Bővebb információ a játék vezetéséről a 187. oldalon található.

EGY JÁTÉKÜLÉS

Tehát hogyan néz ki egy játék? Egy *Kések az éjben* játékkalom olyan, mint egy TV-sorozat epizódja. Van egy-két fő esemény, meg talán némi mellékszál, ami mind beleillik a zajló eseménysorozatba. Egy játékülés a csapat igényeitől függően két órától hat óráig tarthat.

Egy játékülés alatt a bajkeverők bandája összedolgozik, hogy kiválasszon egy bűncselekményt, amit véghezvisz (akár elvállal egy munkát egy NJK-tól, vagy megszervezi a saját tevékenységét), aztán tesz pár kockadobást, hogy belesöpjen az akcióba. A JK-k cselekednek, következményeket szenvednek el, és befejezik a küldetést (sikerral vagy kudarccal). Aztán a banda szabadidős tevékenysége jön, ami alatt a tagok gyógyulnak, mellékprojekteket vállalnak, és teret engednek vágyaiknak. A szabadidő után a játékosok ismét új lehetőségek után néznek, vagy megteremtik saját céljaikat, és a játék során kiderül, hogy mi történik legközelebb.

Egy adott játékülés általában egy balhéből és az azt követő szabadidőből áll, plusz egy új lehetőség felfedezése is beleférhet. Ahogy a csapatod egyre jobban megismeri a játékot, úgy lesztek képesek többet is véghezvinni egy játékülés alatt, akár két balhé végrehajtása is beleférhet.

Egy tucatnyi vagy több játékülés után dönthettek úgy, hogy megszakítjátok a menetet, és egy új „második évad” sorozatot indítotok – valószínűleg egy kicsit megváltozott karaktergárdával, és egy új kezdőpontból.

MIELŐTT ELKEZDENÉTEK

Olvasátok át alaposan ezt a könyvet. Nem fogtok azonnal mindent érteni, amíg nem látjátok működés közben. Nem fogjátok az összes szabályt elsőre jól használni. Semmi baj; a szabályoknak több értelme lesz, miután újra elolvassátok játék után. A *Kések az éjben* rendszerét úgy alkottuk meg, hogy a megtanulása egy folyamatos feladat legyen – minden játékkalom után jobban fog menni, amíg betéve nem tudjátok az egészet.

Lehet, hogy te vagy az egyetlen személy a csapatban, aki elolvassa a könyvet – ezzel sincs semmi baj, de akkor a te feladatod, hogy mindent átadj a többi játékosnak, így ez egy feladat, amit magadra vállalsz. Ha előre fel szeretnéd készíteni a játékosokat,

mindenkit elküldhetsz a kalandhorizont.hu oldalra, hogy töltsék le az ingyenes **Játékosi készletet**.

Azonban amit a többi játékosnak meg kell tennie, az a játék *eszméjének* befogadása. Mondd nekik, hogy ez egy olyan játék, ahol merész bajkeverők egy kísérteties indusztriál-fantasy városban boldogulnak. Említs nekik néhány dolgot a **médiaajánló**ból, ami számukra is ismerős (lásd alább). „Ez olyan, mint a *Birmingham bandája*, de van néhány furcsa mágikus dolog, meg szellemek.” Ha még ekkor sem csillan fel a szemük, akkor lehet, hogy ez a játék nem fog nekik bejönni. Semmi baj. Azokkal a játékosokkal máskor még mindig játszhatasz valami más játékot. Te most azt akarod, hogy a játékosok teljesen odategyék magukat.

Olvasd végig újra a **Kezdősituációt** (204. oldal), és legyen határozott fogalmad a fontos frakciókról, akik szerepet játszanak; mit akarnak, ki irányítja azokat. Vagy nyugodtan alkossd meg a saját kezdőhelyezetedet – pont elég, hogy a csapatot egyből a mély vízbe dobd. Ne akard, hogy mindenki ott üljön játékra készen, hogy aztán csak annyit mondj, hogy „Tehát... mit csináltak először?” A kezdősituáció már kezdetektől fogva magas fordulatszámot tartja az eseményeket.

A **Játék kezdetéről** bővebben lásd a 201. oldalt.

MÉDIAAJÁNLO

Amikor a játékot bemutatom a lehetséges játékosoknak, akkor íme néhány elem, amit arra használhatsz, hogy olyan dolgokhoz hasonlítsd a játékot, amit már ismernek.

TV: Steven Knight és tsai: *Birmingham bandája*, David Simon és tsai: *Drót*, Steven S. DeKnight és tsai: *Spartacus* (főleg a második évad), Chris Brancato, Carlo Bernard, Dough Miro és tsai: *Narcos*.

Könyvek: Steven Brust *Vlad Taltos* regényei (*Jhereg* stb.), Fritz Leiber: *Fafhrd és Szürke Egerész*, Scott Lynch: *Locke Lamora hazugságai*.

PC játékok: Looking Glass Studios: *Thief: The Dark Project* és folytatásai, Arkane Studios: *Dishonored* sorozat, Hidetaka Miyazaki és From Software: *Bloodborne*.

Filmek: Guillermo del Toro: *Bíborhegy*, Martin Scorsese: *New York bandái*, John Frankenheimer: *Ronin*, Michael Mann: *Szemtől szemben* és *Az erőszak utcái*.

Zene: Neko Case: Furnace Room Lullaby

MI SZÜKSÉGES A JÁTÉKHOZ

- ◆ Játékosok: kettőtől négyig. Meg egy Játékmester.
- ◆ Egy marék hatoldalú kocka. Legalább hat.
- ◆ Karakterlapok, bandalapok és szabályösszefoglalók + térképek ki-nyomtatva (kalandhorizont.hu-n megtalálod).
- ◆ Ezt a könyvet tartsd kéznél, hogy belenézhesz.
- ◆ Pár üres papírlap és tépőtömb a jegyzetekhez és vázlatokhoz. Ceruza és kiemelő.
- ◆ Ital és rágcsa is jól jön. Végül is ez egy társas esemény.

TEDD EGYEDIVÉ A JÁTÉKOT

A szerepjáték alapvetően egy kifejező tevékenység. Minden, amit ebben a könyvben találsz, az segít neked és a barátaidnak, hogy kifejezzétek magatokat azáltal, hogy megalkottok egy együttműködésen alapuló történetet egy bandányi merész bajkeverőről. Érdekes dolgokat kell mondanod, és az én dolgom, hogy ebben inspiráljalak, és talán rámutassak pár érdekes dologra, amit én találtam ki. De nem az én dolgom, hogy mindenről megmondjam, hogy mit kell mondanod.

A játék néhány elemét arra szántuk, hogy önálló felfedezés és kreatív értelmezés folyamán bukkanjon fel a játék folyamán. Például nem mondunk el mindent világosan a szellemek természetéről. Van néhány lehetséges koncepció, amiből szabadon választhatsz – ezáltal a kedved szerint alakítva a játékot. És amint ez a játékba kerül, ez már csakis a tied, senki másé. Senkinek nem tartozol magyarázattal.

Ez a könyv a legjobb gyakorlatok és hasznos elemek egy leszűrt változata. Ez a sikeres játék három pillérének egyikét alkotja. A három pillér: a könyv, a csapatod, és az online közösség. A szerepjáték egy társas és előadó művészi forma, és mint ilyen, nagy hasznára vannak a felvett videók, és az aktív online közösségek. Ha a játékkal kapcsolatban valami nehezen felfogható dologba ütközöl, menj a YouTube-ra, és nézz meg egy másik csapatot, és talán a helyére kattán. Mindnyájan más módokon tanulunk. Ez a szöveg hasznos azoknak, akik az olvasás által tanulnak. Az online közösségek azoknak az embereknek jók, akik a megbeszélés folyamán tanulnak. A videók pedig azoknak jók, akik inkább hallás alapján, vagy társas érintkezés folyamán tanulnak.

A bladesinthedark.com oldalon találsz linkeket az online közösségekhez, és videókat a felvett játékkalkumokról (angol nyelven).

A RENDSZER MAGJA

A TÁRSALGÁS

Egy szerepjáték egy társalgás a JM és a játékosok között, amit kockadobások szakítanak meg, hogy bizonytalanságot és meglepő fordulatokat vigyenek a történetbe.

A JM bemutat egy kitalált helyzetet, amiben a játékos karakterek éppen vannak. A játékosok a helyzetre reagálva meghatározzák a karaktereik cselekedeteit. A JM és a játékosok együtt döntenek el, hogy a játérendszer hogyan kap ebben szerepet. A szabályok alkalmazásának eredményei aztán megváltoztatják a helyzetet, ami a társalgás egy új fázisához vezet – új helyzetek, új cselekedetek, új döntések, új dobások – ezáltal megalkotva a folyamatos történetet, és a különálló pillanatok sorozatából szervesen építve fel a játék „sztoriját”.

Senki sem felelős a történetért. A történet a JM által bemutatott helyzet, a karakterek cselekedetei, a szabályok eredménye, és az eredmények következményei hatására alakul ki. A történet ezeknek az elemeknek a megjósolhatatlan ütköztetéseiből emelkedik ki. **Azért játszol, hogy kiderítsd, mi lesz a történet.**

NEHÉZ DÖNTÉSEK

Mivel a szerepjáték egy együttműködő, kifejező tevékenység, nem egy tisztán stratégiai folyamat, ezért nektek kell meghozni a döntéseket. A játékosok csapata e döntések által közösen teremti meg azt a stílust, hangnemet és történeti formát, ami csak az ő játékukat jellemzi. A *Kések az éjben* játékot úgy terveztük, hogy előtérbe helyezze ezeket a döntéseket, és ezek legyenek a játék fő eszközei.

Játék közben több fontos döntést kell hoznotok. Mindenki közreműködik, de mindegyiknél vagy a játékosoké, vagy a JM-é a döntő szó:

- ◆ Melyik cselekedet elfogadható egy probléma megoldásaként? *Meg lehet vesztegetni ezt a fickót? Elő kell vennünk a szerszámokat, és bajlódunk ezzel a rozsdás lakattal, vagy csendben ki lehet fineszelni?* A játékosoké a végső szó.
- ◆ Milyen veszélyes és milyen hatékony egy adott cselekedet az adott körülmények között? *Milyen kockázatos? Csak kicsit lehet lekenyerezni ezt az embert, vagy nagyon?* A JM-é a döntő szó.
- ◆ Mely következmények vezetnek az adott körülmények között a veszélyek megjelenéséhez? *Ez a zuhanás eltöri a lábadat? A Kékkabátosok csak gyanakodnak, vagy el is fognak titeket?* A JM-é a döntő szó.
- ◆ Ez a helyzet vajon igényel kockadobást? Ha igen, melyet? *A bajkeverőd olyan helyzetben van, hogy tehet egy cselekedet-dobást, vagy előtt egy ellenálláspróbát kell tennie, hogy megkapja a kezdeményezést?* A JM-é a döntő szó.
- ◆ A történet során mely események egyeznek a karakterek és banda tapasztalati kiváltó eseményeivel? *Kifejezted a karaktered hitét, motivációját, örökségét vagy hátterét? Mondd el nekünk!* A játékosoké a döntő szó.

Az általatok hozott döntések hozzák létre a saját egyedi *Kések az éjben* játékokat. Van véleményed a világról és a karakterekről, a bűnözői történetekről, sőt, az emberi helyzetről is. Mit mondasz? Csak egy módon deríthetjük ki.

KOCKADOBÁSOK

A *Kések az éjben* hatoldalú kockákat használ. Egyszerre többet is dobsz, és az **egyetlen legnagyobb eredményt** olvasod le.

- ◆ Ha a legnagyobb kocka **6**, az **teljes siker** – a dolgok jól mennek. Ha több mint egy **6**-ost dobsz, az **KRITIKUS siker** – kapsz pár további előnyt.
- ◆ Ha a legnagyobb kocka **4** vagy **5**, az **részleges siker** – véghezviszed, amivel próbálkoztál, de vannak következmények: gond, sérülés, csökkentett hatás stb.
- ◆ Ha a legnagyobb kocka **1-3**, az **rossz eredmény**. A dolgok rosszul alakulnak. Valószínűleg nem éred el a célotat, és komplikációkat is szenvedsz.

Ha bármikor dobnod kell, de nulla (vagy negatív számú) kockád van, akkor dobj két kockával, és vedd a legkisebb eredményt. Nem dobhatsz KRITIKUST, amikor nulla vagy negatív számú kockád van.

A játékban minden dobásrendszer ennek az alapformátumnak a kifejezése. Amikor először tanulsz a játékot, mindig „visszatérhetsz” egy egyszerű dobáshoz, hogy eldöntsd, miképp alakulnak a dolgok. Majd később nézd meg a pontos szabályt, amikor lesz rá időd.

A leggyakoribb eredmény a **4/5**: részleges siker. Ez azt jelenti, hogy a karaktered nagyrészt sikerrel jár ugyan, de ennek ára van – ritkán úszod meg simán. A *Kések az éjben* az elnyomott karakterekről szól, akik túlvállalják magukat. A kockamechanika ezt megerősíti azáltal, hogy újra és újra részleges sikereket biztosít. Ez jó dolog! A játékban a móka a gondokkal kezdődik.

Ahhoz, hogy egy dobás kockáinak számát meghatározd, ahhoz fogsz egy **jellemzőt** (például a **BÁTORSÁGODAT**, vagy az **FINESZ** értékedet, vagy a banda fokozatát), és annyi kockát veszel, amennyi az **értéked**. Általában egytől négyig terjed a kockák száma. Ebben a játékban még egy kocka is jónak számít – 50% esély a sikerre. A leggyakoribb jellemzők, amiket használni fogsz, a játékos karakterek **cselekvési értéke**. Például egy játékos dobhat kockával a **KÜZD** cselekvési értékére, amikor egy ellenséggel küzd.

Négyféle típusú dobás van, amit a játékban a leggyakrabban használni fogtok:

- ◆ **CSELEKVÉSI DOBÁS**. Amikor egy JK egy veszélyes, vagy problémás cselekvéssel próbálkozik, akkor egy cselekvési dobást teszel, hogy kiderüljön, hogy ment. A cselekvési dobások, valamint ezek hatásai és következményei hajtják előre leginkább a játékot. Lásd 18. o.
- ◆ **SZABADIDŐ DOBÁS**. Amikor a JK kényelmesen hátradől egy munka után, akkor viszonylag biztonságban végezhet szabadidős tevékenységeket. Szabadidő dobásokat tehetsz, hogy kiderüljön, hogyan alakult. Lásd 153. o.
- ◆ **SZERENCSEDOBÁS**. A JM tehet egy szerencsedobást, hogy elhárítsa a döntés súlyát, és a szerencsére bizzon valamit. *Milyen hűséges egy NJK? Milyen gyorsan terjed a pestis? Mennyi bizonyítékot sikerül elégetni, mielőtt a Kékkabátosok berúgják az ajtót?* Lásd 34. o.
- ◆ **ELLENÁLLÁS-DOBÁS**. Egy játékos egy ellenállás-dobást tehet, amikor a karaktere elszenvet egy következményt, amit nem szeretne. A dobás közli, hogy mennyi stressz éri a karaktert, hogy csökkentse a következmény súlyosságát. *Amikor ellenállsz a „Törött láb” sérülésnek, kapsz némi stresszt, és most csak egy „Kificamodott boka” van.* Lásd 32. o.

A JÁTÉK FELEPÍTÉSE

A *Kések az éjben* játék felépítése, négy fő részből áll (lásd a jobbra lévő ábrát). A játék alapesetben **szabad játék** – a karakterek beszélgetnek egymással, elmennek különböző helyekre, dolgokat csinálnak, és dobznak, ha szükséges.

Amikor a csoport készen áll, kiválasztják következő bűncselekményük *célpontját*, aztán választanak egy *tervtípust*, amit alkalmaznak. Ez beindít egy *kezdődobást* (ami megállapítja a művelet kezdetének pozícióját), aztán a játék átvált a **balhé** fázisba. Lásd 125. o.

A balhé alatt a JK-k megküzdenek a célponttal – dobásokat tesznek, akadályokon kerekednek felül, visszapörgetéseket kérnek, és befejezik a műveletet (sikeresen vagy nem). Amikor a balhének vége, a játék átvált a **szabadidő** fázisba.

A szabadidő fázisban a JM beindítja a *fizetség*, *gyanú*, és *bonyodalom* rendszereit, hogy meghatározza a balhé utórezgéseit. Aztán a JK-k *szabadidős tevékenységeket* végeznek, például elmerülnek szenvedélyükben, hogy megszabaduljanak a stressztől, vagy hosszú távú terveiken dolgoznak. Lásd a 145. oldaltól a szabadidőt. Amikor minden szabadidős tevékenységnek vége, a játék visszatér a **szabad játékba** és újrakezdődik a ciklus.

A fázisok egy elvi modellt szolgáltatnak a játék szervezettségének érdekében. Ezeket nem merev struktúráknak szántuk, hogy korlátozzák a lehetőségeiteket (ezért mutatjuk be ezeket határozott körvonal nélküli formátlan festékpacaként). Gondolj ezekre a fázisokra úgy, mint a lehetőségek egy palettájára, hogy bármi beleférjen, amit játék alatt meg szeretnétek tenni. Minden fázis különböző célokhoz illik.

A szabad játék alatt a játékmenet nagyon képlékeny – könnyen átsuhanhatsz több eseményen is egy gyors montázs alatt; a karakterek időben és térben szétszóródhatnak, hogy különféle dolgokat tegyenek kedvük szerint. Amikor a játék balhé fázisba vált, mindenki előrehajol, és tudja, hogy ideje koncentrálni, és végre kell hajtani a feladatot. A kamera rázoomol a cselekményre, akadályról akadályra haladunk, ahogy mindenféle kihívás felmerül. A játékosok visszapörgetésekkel csúszkálnak az időben, és előzőleg nem bemutatott előkészületeket mutatnak be. Aztán amikor vége a balhének, és a játék átvált szabadidőbe, akkor vége a nyomásnak. A JK-k biztonságban vannak, egy kicsit fellélegezhetnek, hogy gyógyuljanak és rendezzék a soraikat, mielőtt újra visszaugranak a játék ciklusába.

SZABAD JÁTÉK

Karakterjelenetek

Cselekvések és következmények

Információszerzés

Célpont kiválasztása

Terv kiválasztása

SZABADIDŐ

Fizetség, Gyanú, Bonyodalmak

Szabadidős tevékenységek

Vissza a Szabad játékhoz

Kezdődobás

BALHÉ

Cselekvések és következmények

Visszapörgetések



PÉLDA BALHÉ

Revka és a bajkeverőkből álló bandája egy balhét csinál. Hallották Dowlertől, a felfedező kapcsolatuktól, hogy a **Dimmer Nővérek** mostanság hozzájutottak egy értékes relikviához, ami a kataklizma előtti időkből származik, a *Kotar szeméhez*.

Revka bandájának **-2 státusza** van a Dimmer Nővérekkel, ami azt jelenti, hogy ellenségek. A *Szem* eltulajdonítását zokon fogják venni a Nővérek, meggyengíti fogásukat az alvilágban, viszont gyarapodik a banda kincstára. Mindenki egyetért abban, hogy ezt a balhét meg akarják csinálni.

A TERV

Ricsi, a JM felteszi a kérdést, ami minden balhét megelőz a *Kések az éjben* játékban – Oké, **mi a terv?**

A játékosok átnézik a tervek listáját a karakterlapokon, és gyorsan választanak egyet – Én a lopakodásra szavazok – mondja Dénes.

– Fasz – mondja András, – ezt csináljuk szép csendben. Már így is épp elég gyanú van a nyakunkban. – A többi játékos egyetért.

A JM arra kéri a csapatot, hogy adják meg a terv **részletét**. – Mi a behatolási pontok?

– Nos – mondja András – Dowler már többször körbeszimatolt a Dimmer Nővérek körül. Valószínűleg jól ismeri a vízi bejáratokat. Szerintem a csatorna használata jó ötlet. Plusz így nem lesznek szemtanúk az utcáról, így akár **rendes terheléssel** is mehetünk, ha úgy akarunk. – Mindenki egyetért.

– Király – mondja Ricsi. Ezt a tervet készítik a karaktereitek, valószínűleg összedobtak egy vázlatos tervet a Nővérek házáról és a környező csatornákról.

Végigmentek a csatornán, ami a házhoz vezet, a gondolatokat csendben hajtva előre a sötét vízben.

– Előretartom a lámpásomat – mondja András. – De eléggé letompítom, hogy csak halványan pislákoljon. Látok más fényeket?

– Varjúláb egy elég elhagyatott részén jártok – mondja Ricsi. – Alig láttok más világosságot. A szűk vízi járat mindkét falán sötét moha burjánzik. A víz sötét és koromfekete. Szennyvíz és rothadás-szag van.

– Fúj – mondja András.

KEZDŐDOBÁS

– Itt az ideje a kezdődobásnak – mondja Ricsi, hamiskásan csillogó szemmel. – Lássuk, milyen helyzetbe csöppentek, amikor megkezdődik a ház körüli akció.

– Kinyitottam a könyvet ennél a résznél – mondja Dénes. – 1k-val kezdünk a pusztá szerencse miatt.

– Hát, ez is valami – mondja Robi.

– Valószínűleg szükségünk lesz rá – mondja András.

– Igen, 1k-val kezdtek – mondja Ricsi. – Aztán kaphattok előnyre és hátrányra kockákat. Mi az első?

– „Ez a művelet kifejezetten merész vagy vakmerő?” – olvassa Dénes hangosan. – Hmm, szerintem igen. A Dimmer Nővérek háza legendás helynek számít, ugye? Az emberek azt mondják, senki sem távozik, aki egyszer belépett. Elég merész dolog ide betörnünk.

– Igen – mondja Ricsi. – Én is erre gondoltam. Ezért megkaptátok a +1k-t.

– Kiváló – mondja Robi.

– Oké, akkor „A terv részlete kiaknázza a célpont egy gyenge pontját vagy ott csap le, ahol a legjobban fáj?” – olvassa Dénes.

– Ó, ne, tudom, mi lesz ennek a vége – mondja András.

– Határozottan nem ott, ahol gyengék – mondja Ricsi. – Valójában a házuk az, ahol a legerősebbek, és speciális előkészületeket is tettek. Ezért erre kaptok egy hátrányt. -1k.

– Aha – mondja Dénes. – Akkor ezzel mi a helyzet? „Barátaid vagy kapcsolataid segítséget nyújtanak, vagy észrevételei vannak a művelettel kapcsolatban?” Már tudunk egyről! Dowler már körbeszimatolt a helyszínen.

– Ó, ez igaz – mondja András. – Mondhatjuk azt, hogy Dowler jó tippeket adott, mert ismeri a helyszínt? Talán az olyan dolgok, mint a „Ne a tetőkön keresztül menjetek”, segített a tervezésünkben?

– Igen, tökéletesen – mondja Ricsi. – Kaptok +1k-t Dowler észrevételei miatt.

– Jó – mondja Dénes. – Van bármi más, amit megfontolhatunk? Ugyanabban a fokozatban vagyunk, mint ők, szóval ez nem számít. Bármi, ami előny vagy hátrány lehet?

– Valójában – mondja Ricsi – igen, van. Nos, van valami, ami egy kicsit megnehezíti a dolgukat. A karaktereitek ezt nem tudják! De határozottan számít. Kaptok újabb +1k-t.

– Ez ám kedvemre való JM titok – mondja Robi.

– Heh, jó, akkor van 3k, amivel dobunk – mondja András. – Fogom és kidobom.

– *András dob és 5-öt kap.*

AZ ŐR KIKERÜLÉSE

– Egy ötös... jó, akkor egy kockázatos pozícióból indulunk. Nos, ezt elég könnyű ábrázolni. Tudom, hogy mi a kockázatos a Növérék házába történő betörésben –

mondja Ricsi vigyorogva. – Tehát a gondolával kikötöttök egy ablak alatt, aztán egy alacsony tetőrészre másztok, amíg közvetlenül szembe nem kerültök a ház második emeleti erkélyével, alattatok a keskeny csatornával. András, szerintem Revka a tetőn kucorog, és az alatta lévő ház ablakait kémleli.

– Igen – mondja András. – Határozottan ezt teszem.

– Suttogók először, mindig is ezt mondtam – mondja Dénes.

– Feltételezem, szuper lopakodó módban vagytok, ugye? Át akarjátok ugrani a rést és csendben betörni a házba – mondja Ricsi.

– Igen – mondja Robi. – De szükség esérére előkészítem a pisztolyaimat.

– Oké – mondja Ricsi. – éppen mozdulnátok, hogy átvetődjete, amikor hirtelen pipálni kezd a leheletek, és az alattatok lévő víz felszíne elkezd befagyni.

– Tudtam – mondja Dénes.

– Egy csillámló pára gomolyog a víz felett, szikrák csapnak a kikötővasba, és nagyjából emberalakot kezd ölteni – mondja Ricsi.

– Fenébe – mondja Robi.

– Nyugi. Ez csak egy szellemviszhang – vigyorodik el András. – Biztos valami szellemvédelmet tettek ide a Dimmer Növérék. Kikerülhetjük.

– Van nálam elektroplazmikus lőszer – mondja Robi. – Lelehetem.

Dénes és András egy hosszú pillanattig Robira néz.

– De a puskák hangosak, ezért inkább nem – mondja Robi.

– Szembe kell néznünk ezzel a szellemmel? – kérdezi Dénes. – Például szembesülni a rémisztő mivoltával, ellenállni neki és ilyenek?

– Nem még – mondja Ricsi. – Ez most csak egy halvány elektroplazmikus ragyogás, ami a ház körüli szellemmezőben sodródik. Nem öltött teljesen alakot, és nem szólt hozzátok. Ha a kezdődobások 1-3 lett volna, akkor valószínűleg onnan indulnátok, ahol ő van. De ez határozottan kockázat. Mit tesztek?

– Egy **csoportcselekvést** fogok vezetni – mondja András. – **Osonjunk** át, majd be az ablakon, és rázzuk le ezt az őrszellemet.

– Jól hangzik – mondja Dénes. – 2-es Oson értékem van.

– Nekem is van 2 – mondja András. – A legcsendesebb Suttogó.

– Nekem ez nulla – mondja Robi. – Hát, de legalább nem az én gondom – vigyorodik el.

– Jó, ez egy **kockázatos Oson dobás** csoportcselekvés – mondja Ricsi. – Szerintem **rendes hatás**. A szellem által jelentett kockázattól eltekintve az átugrás és az ablakon történő bejutás teljesen végrehajtható. Kértek egy Ördögi alkut?

– Nem, szerintem jók vagyunk. Dobjunk! – mondja András. – Van egy 4-esem.

– Az enyém 3 – mondja Dénes. Reménykedve néznek Robira.

– 6-ot dobtam! – mondja Robi – Meg egy 2-t. Az alacsonyabbat kell vennem, mert szar vagyok az Osonásban. Bóóó.

– Én meg kapok két stresszt a két balfék miatt – mondja András. – A fenébe, talán mégis kellett volna az az alku.

– Nos, megcsináltatok – mondja Ricsi. – És az első komplikáció egy cikkely lesz a jó öreg „**Riadó**” órán. – *Letesz az asztalra egy 4-osztatú órát, és bejelöl rajta egy cikkelyt.* – Mindhárman átugrotok, készen feltörni az erkélyajtó ablakát... de az már nyitva van. Az első érintésre szélesre tárul, és nehéz függönyöket és sötétséget láttok odabent. Tompa nyögést hallotok

a kinti szellemtől, mintha valamit megpillantott volna, vagy lehet, hogy egy örvény volt a plazmikus éterben.

– Vár, hogy érted azt, hogy „első komplikáció”? Van másik is? – kérdezi Robi.

A BENTI SZELLEM

– Hát, végül is ez a Dimmer Nővérek legendás háza – mondja Ricsi. – Ahogy a szemetek megszokja a sötétséget, látjátok, hogy egy zeneszobában vagytok, polcokkal és kottákkal a falak mentén, néhány szék, egy kanapé, és középen egy zongora. Aztán halljátok, hogy mögöttetek magától bezáródik az ablak, és a zár nyelve hallhatóan bekattan. Furcsán hideg van.

– Egy kísértetház. Hát persze, hogy az! – mondja Dénes.

– Egy régi altatódal első néhány hangját halljátok a láthatóan elhagyatott zongora felől, amikor egy lágyan fénylő kékes ködgomolyag jelenik meg a közelében. Mintha gyászos éneklést hallanátok a távolból...

– Oké, oké... szent ég, a frászt hozod rám – mondja Dénes. – Mozogjunk, és maradjunk fel, amiért jöttünk, mielőtt szellemek potyognak a falakból.

– Hmmm – mondja András. – Nem tudjuk pontosan, hogy a házban hol van az ereklye... Dowler csak annyit mondott, hogy valahol itt kell lennie. Talán **Kényszeríthetem** a szellemet, hogy árulja el, hol is van. Megspórolnánk vele azt a gondot, hogy kutassunk át minden szobát. Fordítsuk ellenük a szellemvédelmüket!

– Tetszik a terv – mondja Robi.

– Nekem minden terv tetszik, amire hatot dobunk – mondja Dénes.

– Haha. **Hangolok** a szellemre, és arra kényszerítem, hogy engedelmességen – mondja András.

– Jó, ez nekem **elkeseredettnek** tűnik – mondja Ricsi.

– Elkeseredett? Ez csak egy rendes szellem, nem? – kérdezi András.

– Igen, de ez egy olyan szellem, aki a Dimmer Nővérekhez kötődik, és az ő kényszerítő hatalmuk helyezte őt ide. Ez nem egy kóbor szellem, aki a városban bókllászik. Szerintem a hatása is **korlátozott** lesz – mondja Ricsi.

– Hú, ez kemény, de értem, mit mondasz. Szerintem én is megnehezíteném mindenkinek a dolgát, hogy átvegye az *én* szellemszolgáim fölött az uralmat. Már ha lenne – mondja András. – Eh, akkor is megcsinálom. Kell az elkeseredett dobás utáni TP.

– Legyen hát. Kérsz egy Ördögi alkut, vagy túlhajszolod magad? – kérdezi Ricsi.

– Halljuk az alkut – mondja András.

– Ó, úgy érzem, annyi sok lehetőség van itt – kuncog gonosan Ricsi. – Vagyis az első dolog, amire gondolok, az elég meta, például hogy ez a szellem Thea nénikéd, akit a Dimmerek a szolgálatukba fogtak.

– Ó, ez durva – mondja Dénes. – De tesszik, ahogy a történet bonyolódik. Személyesebbé teszi.

– Igen, ez érdekes – mondja András.

– Végül is Duskwallból származom, a családom is jórészt Suttogó, így őket is érintheti az a dolog, amivel a Nővérek foglalkoznak... lehet, hogy régen ellenségek voltak, és Thea odaveszett... ügyes!

– Akkor most mentőküldetésbe váltunk? – kérdezi Robi. – Vagyis, tudjátok, elég gyorsan „megszabadíthatom” őt. – Ryan tesz egy pisztolylövés mozdulatot a kezével. – Elektrozplazmikus lőszer...

– Senki sem lövi le Thea nénikét – mondja András. – Elfogadom az alkut, és az +1k. Valaki tud nekem segíteni?

– Valójában igen – mondja Robi. – És nem lövöldözéssel! Éles szemű Kopó vagyok, igaz? Mondhatom, hogy észrevettem egy vászondarabot, vagy valami szalagot, vagy valami emléktárgyat, ami Theához tartozott? Olyasvalamit, amivel a Nővérek őt idekötötték? Talán gyorsan megragadhatom, és Revka kezébe nyomhatom.

– Igen, ez jó – mondja Ricsi. – De ha átadod a szellemhorgonyt, akkor te is benne leszel a dobásban. A következmények rád is hatnak.

– Jó – mondja Robi.

– Rendben, ez 4k-t ad nekem a **Hangol dobásra. Elkeseredett pozíció, korlátozott hatás.** Csináljuk. Odamegyek a zongorához, és eltartom magamtól a szellemhorgonyt. „Thea néni?” mondom. „Én vagyok, Revka. Segítened kell rajtunk...” – mondja András. *Dob a kockákkal.*

Nézzük meg a dobás három lehetséges kimenetelét: 1-3, 4/5 és egy kritikus.

AZ 1-3 EREDMÉNY

– Á, 3-at dobtam! Négy kockával. Micso-da balszerencse – mondja András.

– A szellem teljesen testet ölt a zongoránál, örülten üti a billentyűket, és szörnyű crescendóban jajong – Mondja Ricsi. – Ő tényleg Thea nénikéd, de úrrá lett rajta a szellemekek örülete, és nem ismer fel téged. Megpördül, szellemruhája hullámszik az éterben, szemei vadul villognak. Elektrozplazmikus kisülések szikráznak a levegőben a szellemhorgony felé (ami kék tűzben lobban fel), és Revka és Kereszt felé. Mindketten elszenvedtek egy **2. szintű sebet: „Elektromos égések”**. Ezen felül **súlyos következményként három szeletet bejelölök a „Riadó” órán.** Ezzel az ki is telik. Ennyit a lopakodásról. Mögöttetek az ablak rázkódni kezd, és a csatornából beviharzik a szobába a szellemvisszhang, s elektromos szikrák ve-

szik körül. További jajongásokat hallotok a folyosó felől. Egyébként Dénes, most itt az alkalom, hogy elbánjatok a rémisztő szellemjárással. Mit tesztek?

A 4/5 EREDMÉNY

– 5-öst kaptam! Már megint milyen közel – mondja András.

– A szellem teljesen testet ölt a zongoránál, s egy ékítéssel befejezi az altatót. Feléd fordul, ahogy hozzá lépsz, haja és ruhája úgy úszik az éterben, mintha víz alatt lenne. Szellemszemeinek kísérteties ragyogása a tekintetedbe fúródik, és halvány mosoly suhan át az arcán. Láthatóan tudja, hogy mit akarsz, de amikor kinyitja a száját, akkor csak érthetetlen suttogást hallasz.

– Á, a szellemek idézőnyelve. Ezt már tisztáztuk is nagyjából az első játékkülésen. Csak a megidézője beszélhet velük. Teljesen megfélekedtem róla – mondja András.

– Igen. Ez itt a korlátozott hatás – mondja Ricsi. Thea nem mondhatja el, amit tudni szeretnél, de odavezethet, ha követed őt.

– Jó – mondja Robi. – Akkor végeztünk?

– Ácsibácsi! – mondja Ricsi. – Ez volt a részleges siker. Van egy következmény, amit ki kell osztanom. És ez kétségbeesett is volt... Hmmm, oké, durvuljunk. **Súlyos következményként három szellet bejelölök a „Riadó” órán.** Ezzel ez ki is telik. Mögöttetek az ablak rázkódni kezd, és a csatornából beviharzik a szobába a szellemvisszhang, s elektromos szikrák veszik körül. További jajongásokat hallotok a folyosó felől. Egyébként Dénes, most itt az alkalom, hogy elbánjatok a rémisztő szellemjárással. Mit tesztek?

A KRITIKUS EREDMÉNY

– Két hatos! Ez igen! – mondja András.

– Hú, ez szép – mondja Ricsi. Megcsinálod, és elkerülöd a következményeket és kapsz egy további előnyt. Lássuk... rend-

ben, először is a szellem teljesen testet ölt a zongoránál, s egy ékítéssel befejezi az altatót. Feléd fordul, ahogy hozzá lépsz, haja és ruhája úgy úszik az éterben, mintha víz alatt lenne. Szellemszemeinek kísérteties ragyogása a tekintetedbe fúródik, és halvány mosoly suhan át az arcán. Határozottan a régóta elveszett Thea nénikéd. Mondani akartam neked, hogy rendes esetben nem tudnál vele kommunikálni az idézőnyelv dolog miatt...

– Ó, igen, tényleg... – mondja András. Bejelölöm a málhánál, hogy magammal hozom a **kiváló szellemaszkomat.** Ez megnöveli a hatásoamat?

– Igen, határozottan. Valamint a kritikus miatt mondjuk azt, hogy a családi kapcsolatot is megnöveli a hatásoadat. Ezért **nagyszerű hatással** végzed! Elmondja, hogy Kotar szeme az egyik Nővér hálószobájában van, pont egy szinttel fentebb. Suttogni kezd. „Vigyázz a szemmel! Ne kísértsd az erejét. Ne kóstoljon a húsodba. Végzet... végzet... végzet...” aztán újra visszafakul a levegőben lévő halvány ragyogássá.

– Csipem a vénlányt – mondja Dénes.

– Talán majd máskor visszajövünk Thea néniért – mondja András – élvezzük ezt a sikert, és menjünk fel a hálószobába, és markoljuk fel azt a dolgot, amíg itt az alkalom.

A példa kedvéért feltételezzük, hogy a kritikus siker történt, és inntől úgy folytatjuk.

FELÓLÁLKODNI A LÉPCSŐN

– Akkor most fellopakodtok? Gondolom, újabb Osonás – kérdezi Ricsi.

– Igen – mondja Robi – és gondolom, újabb csoportcselekvés, hacsak nem akarjátok, hogy egymagamban kockáztassak a nulla kockámmal.

– Csináljuk csoportként. Most én vezetek, mert nekem még nincs stresszem – mondja Dénes.

Mindenki dob egy kockázatos Oson cselekvést, és a legjobb eredmény egy 4-es. Ricsi a „Riadó” órán két cikkelyt jelöl, mert mélyen a házban vannak, és több őrszellem is jár a környéken. De Dénes ellen akar állni ennek a következménynek. Dob a Bátorságára, és kap egy 4-est. Fagyos kap 2 stresszt, és elkerüli a következményeket.

– A sötétben fellopakodtok a lépcsőn. A házban sehol sincs fény. Ez egy kicsit furcsa, nem? Mindenesetre megtaláljátok a hálószoba ajtaját, és nincs zárva. Mély bűgást hallotok odabentről, mintha egy nagyon alacsonyra hangolt hangvilla lenne. Mit tesztek?

A SZEM MEGSZERZÉSE

– Bepillantunk – mondja Dénes.

– Elég fura látvány fogad – mondja Ricsi. – Ez egy kis hálószoba, baldachinos ágygal, egy asztal, egy szekrény, egy ruhás láda, egy fésülködőasztal, a szokásos. Az ereklye a szoba közepén lebeg: egy bronzszobor, ami úgy néz ki, mint két kiterjesztett szárny, ami egy ökölnyi csiszolt drágakövet fog közre. Hamvadó tűzhöz hasonló tompa narancsfényt áraszt. Egy pulzáló hang árad Hullámokban a kőből, ami úgy peng, mint az a mély hangvilla, amit már korábban hallottatok. Az ereklye körül vannak a Dimmer Növények, legalábbis közülük négyen. Arcukat szokás szerint fátyol mögé rejtették, hosszú, fekete köpenyt viselnek. Egyikük megérinti az ereklyét. Úgy látszik, mintha megfagyott volna körülötte az idő, pislogás nélkül, karját kinyújtva áll ott. A másik három szabályos háromszög csúcsaiként veszi körül az ereklyét. Láthatóan egy varázslaton dolgoznak, biztos megpróbálják megszabadítani a növényüket attól, amit a szem művel vele. Teljesen a feladatukra

koncentrálhatnak, és nem reagálnak, amikor kinyitjátok az ajtót.

– Hát, ez megmagyarázza a rejtélyes bónuszcockánkat a kezdődobásnál. Úgy látszik, elég elfoglaltak – mondja Robi.

– Lehet, hogy akkor kéne visszajönnünk, amikor nem ennyire legyengültek – mondja Dénes. – Nem akarok gorombáskodni.

– Van egy ötletem – mondja Robi.

András és Dénes vádlón néz rá – Le akard löni? – kérdezi Dénes.

– Igen – mondja Robi – De ez jó ötlet! Komolyan. Mi lenne, ha kilőném az ereklyét a bűgó varázslatból – persze elektroplazmikus lövedékkel – aztán Revka átírányítaná az energiát... akármi is legyen az... a Növényekre, hogy ők kapják a pofont.

– Egész tetszik ez az ötlet – mondja András.

Dénes megrázza a fejét. – Hú, oké, még egyet is érthetek ezzel az örült tervvel. Gondolom, rám marad, hogy elkapjam az ereklyét. Anélkül, hogy hozzáérnék, mert a „ne kóstoljon a húsodba” egy elég határozott figyelmeztetés volt. Ó, megvan. Azt mondom, hogy Fagyosnál épp ott van a **kiváló árnyékköpenye**. Ez elég mágikusféle dolog... Azzal elkaphatom az ereklyét, és belecsonagolhatom, anélkül hogy hozzáérnék.

– Oké, akkor csináljuk! Valójában van egy mentőötletem is – mondja Robi. – De először **előkészítő manőverként** meg kell tennem a lövésemet Revkának. Növelt hatás vagy jobb pozíció legyen?

– Hadd ajánljak egy növelt hatást – mondja Ricsi. – Szerintem ezen az örült ereklyén nulla hatásod lenne enélkül.

– Oké, megnövelt hatás Revka cselekvésére – mondja Robi – mi a pozícióm arra, hogy kilőjem az ereklyét a mágikus izéből?

– Elkeseredett, amennyire csak lehet – mondja Ricsi. Pluszban betöltöm a Riadó órát, mert akkora zajt fogsz csapni a pisztollyal. Ennek rendes esetben nulla hatása lenne, de az elektroplazmikus lőszered ezt korlátozottra fogja növelni.

– Elektroplazmikus lőszer!!! – kiáltja Robi. – Oké, nyilvánvalóan odacserkelem a lövést... van rá 2k-m.

Van számodra egy Ördögi alkum – mondja Ricsi. – Amikor kinyitod az elektroplazmikus lőszeres erszényedet, valami furcsa dolog történik. Az összes energia kiszivárgott a töltényekből, amit maga a ház szívott ki. Csak néhány őrizte meg a töltését – ami egyetlen sortűzre elég, aztán kifogysz belőle. Ezt a dolgot újból be kell szerezned, hogy ezután is tudj majd löni velük.

– Ó, ez egyetlen – mondja Robi, – de tetszik! Legyen hát. Most már 3k-m van.

– Segítek neked – mondja András – Elkezdek a szoba energiájára Hangolni, hogy egy kicsit meggyengítsem a mágiát. Én kapok egy újabb stresszt, és te kapsz +1k-t.

– Oké, akkor négy kocka – Robi dob és kap egy 6-ost. – Bumm, kapta.

– És ez így bevált – mondja Ricsi. – Az ereklye lángoló szikraesőt bocsát ki, ahogy eltalálja a lövés, és pörögni kezd a szobában. Lassított felvételen figyelhetjük, ahogy Revka Hangolódik az energiára és Fagyos vetődik, hogy elkapja.

András dob egy újabb elkeseredett Hangolás cselekedetre, 2 stresszért túlhajszolhatja magát, hogy kapjon +1 hatást, és dob egy 5-öst. Dénes dob egy Osonást arra, hogy Fagyos nekifutásból elkapja az ereklyét, és kap egy 6-ost.

– Oké, Revka megcsinálja, a maradék mágikus energiát a Dimmer Nővérekre hajtja. Nulla hatásod lenne, de Robi előkészítése korlátozottra erősített, aztán te is túlhajszoltad magad a rendes hatásért.

Azt mondom, hogy keresztülrepíted őket a szobán. Nekizuhannak az ágynak, a fészülködőasztalnak, felkenődnek a falra, meg ilyesmi. Azonban te is elszenvedsz egy következményt. Ez elkeseredett, ezért legyen egy **3. szintű seb**: „**Törött bordák**”. Valamint te is átrepülsz a szobán a robbanás miatt, és érzed, ahogy a bordáid eltörnek, amint nekivágódsz az asztalnak.

– Aú – mondja András. – Már van 5 stresszem. Nem állok ellen ennek. – *A karakterlapjára írja a sebet.*

– És Fagyos ügyesen elkapja az ereklyét a köpennyel, nagyon vigyázva rá, hogy ne érjen hozzá közvetlenül. Ó, annyira szerencsés vagy, hogy **6**-ot dobtál – mondja Ricsi.

– Tudom – mondja Dénes. – Pedig aggódtam. Robi, hogy is volt az a menekülési terv?

A MENEKÜLÉS

– Kérnék egy visszapörgetést az előző éjszakára – mondja Robi. – Kereszt kint figyelt a csatornánál, és Felmérte az itt elhaladó rendszeres hajójáratokat. Például a rendszeres hajóutakat, és ilyesmiket.

– Jó – mondja Ricsi. – Legyen ez egy 2 stresszes visszapörgetés, hogy az időzítések teljesen pontosak legyenek. Nem kell dobni a Felmér értékre.

– Jó, tehát Kereszt pontosan tudja, hogy mikor érkezik hajó a Dimmer Nővérek ablakai alá, és a balhé alatt figyelt az időjelző csengőkre, hogy mindent pontosan időzítsen. Amint Fagyos elkapja az ereklyét, előrrohan, őt és Revkát megragadja a karjuknál fogva, és kiugranak az ablakon... egy éppen elhaladó szállítóhajó tetejére. Itt a vége.

– Hú – mondja András. – Ezt szeretem. Túl kell hajszolnom magamat, hogy képes legyek a törött bordáimmal mozogni, ezért kapok még 2 stresszt, de megéri. Micsoda menekülés!

MEGFONTOLANDÓ KÉRDÉSEK

- ◆ Egy eltérő kezdődobás hogyan befolyásolta volna a balhét? Ricsi említette, hogy 1-3 esetén azonnal szembekerültek volna az őrszellemmel. Ez helyénvalónak tűnik egy kezdő elkeseredett pozíció esetén? Mi lett volna, ha 6-ot vagy **KRITIKUST** dobtak volna? Hogyan kezelnéd?
- ◆ Amikor Revka **HANGOLT**, hogy kényszerítse Thea szellemét, akkor az 1-3 és 4/5 eredményeknél hogyan alakultak volna a dolgok, ha a JK ellenállt volna a következményeknek? Szerinted helyénvalóak voltak a következmények, tekintve a Dimmer Nővérek házának mágikus hatalmát? Hogyan növeltél vagy csökkentetted volna egy ilyen helyzetben a következményeket, ha más lett volna az ellenfél?
- ◆ András a kiváló szellemmaszkját használta a dobás után, hogy megnövelje az eredményének a hatását. Hagytad volna, hogy ezt tegye egy játékos, vagy szerinted a tárgyak használatát dobás előtt kellene bejelenteni?
- ◆ A **HANGOL** dobás **KRITIKUS** eredménye ugye nagyban megkönnyítette a dolgokat? A banda már az első szobában leragadt volna a dühös szellemekkel való csatározásban, de ehelyett csak elslisszoltak az ereklye helyszínére, és így sokkal gyorsabban be tudták fejezni a balhét. Mit gondolsz az ilyen karikacsapásra megoldódó balhékról?
- ◆ Mit gondolsz Robi „lövöldözzünk és ugorjunk ki az ablakon” manőveréről a végén? Ez az a fajta akciódús kaland hangulat, amit ki szeretnél hangsúlyozni a játék folyamán, vagy jobban tetszene egy durvább és való élethez közelítő stílus? Szerinted 2 stressz megfelelő ár azért a visszapörgetésért? Dobnia kellett volna a **FELMÉR** értékére, hogy kiderüljön, mennyire jó információja van, vagy rendjén van, hogy itt egy kicsit szépített?

A BALHÉ ÉS A BANDA JÁTÉKA

Írta: Duamn Fugueroa

Miután egy ideje már játszottuk a *Kések az éjben*t, észrevettem, hogy két összefüggő, de különböző játékot játszunk. Minden balhénak megvan a maga prioritása, kihívása és jutalma. Cselekvési dobások, következmények, csapatmunka szabályok stb. Ez a balhé játék, amiben átélhetjük egy bajkeverő adrenalinától fűtött belső nézőpontját. Dolgok robbannak fel, vér folyik, a karakterek golyók elől ugrálnak – aztán vagy győztesen, vagy üres kézzel térnek vissza.

Aztán ott van a bandajáték. Fizetség, gyanú, bonyodalmak, szabadidő, és legfőképp a Fokozat és frakcióstátusz szabályok. Ilyenkor zoomolunk el és nézzük a nagyobb játékot. A banda kezdeténél alacsony szintű karakterek küszködnek azért, hogy elérjék a valódi „már számítunk valamit” státuszt. A játékosok azon spekulálnak, hogy kit segítsenek meg, és kivel csesszenek ki, valamit kezdenek a következményekkel, kapcsolatokat és infót szereznek, és tovább hajtják Doskvol fogaskerekeit.

És itt válik a dolog érdekessé: mindkét játék egy nagy kört formál.

Kezdjük az elején: vagyunk hárman bajkeverők, akik túlélnek Duskwall utcáit és az alvilág sötét mesterkedéseit. Kapcsolatokat, búvóhelyet szerzünk, és odajön hozzánk egy másik banda: övék a kerület, királyak, erősek, és minde nekfelett nem éheznek. Azt akarjuk mi is, hogy egy nap oda jussunk.

De be kell fizetni a számlákat, ezért megtervezünk egy balhét. A dolgok eldurvulnak, következményként van pár bonyodalom, de szerzünk vele

jó pár ért. Ahhoz nem elég, hogy királykodjunk, de ahhoz elég, hogy folytassuk.

Zajlanak körülöttünk a dolgok, talán háború is van a kerületben, kezdenek szívességeket kérni tőlünk az emberek, több kapcsolatra teszünk szert, és a fenébe, talán ezzel jutunk is valamire. Együttműködünk ezzel a másik bandafőnökkel, és ő azt mondja, hogy fényes jövő áll előttünk. De lehet, hogy hátba szúrjuk, hogy begyűjtsük ellenségeitől a jutalmat.

Ezért játszunk a balhé játékot, dolgok történnek, emberek halnak meg, szívességeket nyerünk és fizetünk, szellemek kísértenek, értelmet költünk. De nem vagyunk magányos hősök, ellenségeket és szövetségeseket szerzünk, dolgokkal kell törődnünk, célunk van. A bandajátékot is játszunk.

És itt a kör: elkezdünk egy balhét, a balhé új elemeket hoz be a történetbe, ezek az elemek más frakciókat befolyásolnak, ezek a frakciók reagálnak, mi megpróbáljuk ezekből a reakciókból a legtöbbet kihozni, és felmászunk a Fokozat létrán. Ez befolyásolja a többi frakciót, ezzel törődnünk kell, ezért újabb balhét csinálunk... és ez így folytatódik.

Hogy ez miért nagyszerű? Mert a játék biztosítja, hogy a játékosok cselekedetei *számítanak*. Közvetlenül és erősen befolyásolják a játékbeli környezetet. Azzal, hogy kicsiben és nagyban is tevékenykedünk, játékos csapatként kalandok guruló hógolyóját hozzuk létre, ami megváltoztat minket és a világot is.