

FATE™

ACCELERATED

CLARK VALENTINE

ÍRÓ · FINOMÍTÁSOK

LEONARD BALSERA

A RENDSZER KITALÁLÓJA

FRED HICKS

ÖTLETGAZDA · ÍRÓ · ELRENDEZÉS

MIKE OLSON

A RENDSZER SZERKESZTŐJE

AMANDA VALENTINE

SZERKESZTŐ · ÉRTHETŐSÉG

CLAUDIA CANGINI

BORÍTÓ DIZÁJN · ILLUSZTRÁCIÓK

A FATE RENDSZER EREDETI KÉSZÍTŐI

ROB DONOGHUE és FRED HICKS

A MAGYAR FORDÍTÁST KÉSZÍTETTE
GULÁCSI ÁDÁM

Copyright © 2020 Gulácsi Ádám

A fordítás használja a Fate Core betűtípust.

The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission. The
Four Actions icons were designed by Jeremy Keller.

TARTALOMJEGYZÉK

Csapjunk bele!	4
Közös történetmesélés	5
Mit értünk „Történetmesélés” alatt?	5
De akkor hogyan is játszunk?	5
Mit értünk „közös” történetmesélés alatt?	6
Ki szeretnél lenni?	7
Milyen fajta karakterekkel játszhatok?	7
Hogyan alkotom meg a karakteremet?	7
Hogyan csináljunk dolgokat: kimenetek, cselekvések és megközelítések	11
Kockák vagy kártyák	12
Kimenetek	12
Cselekvések	13
Kihívások, versenyek és összecsapások	19
Kihívások	19
Versenyek	20
Összecsapások	20
Ouch! Sebzés, stressz és következmények	22
Mi is az a stressz?	23
Mik a következmények?	23
Mi történik, ha kiütnek?	24
Bedobni a törölközőt	24
Felépülés stresszből és következményekből	24
Aspektusok és sorspontok	25
Milyen fajta aspektusok vannak?	25
Mihez kezdj az aspektusokkal?	27
Mitől lesz jó egy aspektus?	30
Mutatványok	31
Karakterfejlődés	33
Mérőöldkövek	33
A KM feladatai	35
Segítség a kampányok írásához	35
Epizódok írása és a játékok menedzselése	36
Nehézségi szintek megválasztása	37
Rosszfiúk	38
Példa karakterek	40
Reth, az Andrali Ellenállás tagja	40
Voltaire	41
Abigail Zhao	42
Dr. Bethesda Flushing	43
Fate Accelerated: rövid összefoglaló	44

CSAPJUNK BELE!




Emlékszel azokra a könyvekre, amikben a fiatal varázslók küzdenek a Gonoszság Sötét Nagyurával? Vagy a filmre, ahol a törpék a hegyekben harcolnak a sárkány ellen, hogy visszaszerezzék otthonukat? Esetleg arra a rajzfilmre, amiben a rejtelmes lovagok a klónseregeikkel tettek rendet az egész galaxisban?




Ugye mennyire királyak ezek a történetek?

Itt az esélyed, hogy végre a hősök szerepébe bújhass ezekben a sztorikban.

A *Fate Accelerated Edition* egy olyan szerepjáték, amiben a barátaiddal veszéllyel, izgalmakkal és kalandokkal teli történeteket mesélhettek el egymásnak. Lehet, hogy már játszottál hasonló játékokkal korábban – A *Dungeons & Dragons* és a *M.A.G.U.S.* például nagyon népszerűek – de ne aggódj ha még nem; ez a könyv elkalauzol a szerepjátékok világába.

Nézzük is mire lesz szükséged a játékhoz:

- **3 – 5 játékos.** Egyikőtök a **kalandmester** lesz, a többiek pedig a **játékosok**. Később még visszatérünk arra, hogy ezek mit is jelentenek.
- **Fate dobókocka™**, legalább 4, de ha lehet inkább fejenként 4 darab. Ezek olyan speciális 6 oldalú kockák, amelyeknek 2 oldalán plusz jel , két oldalán mínusz jel  van, két oldala pedig üres . A kockákat az eredeti nevén, azaz Fudge dobókocka néven is megtalálhatod a játékboltokban vagy az Interneten.
- A **Fate pakli** is használható a Fate dobókockák helyett. Ez a pakli kártya ugyanarra való, mint a kockák: véletlenszerűséget visz a játékba. A Fate paklit az Evil Hat weboldáról lehet beszerezni.
- Minden játékosnak egy saját **karakterlap**. Ezeket is a www.evilhat.com weboldáról lehet letölteni.
- **Füzet**, vagy **Papírlapok** jegyzeteléshez.
- Valamilyen **jelölők a sorspontokhoz**. Ez lehet aprópénz, pókerzseton, vagy bármi hasonló, amit könnyű megszámolni. Legyen nálad kb. 30 – 40 darab.

A Fate kockák helyett használhatod a sima 6 oldalú kockát is: Ilyenkor az 5, 6 számít -nak, az 1, 2 -nak, a 3, 4 pedig -nek.

Most pedig nézzük, hogyan használhatjuk a *Fate Accelerated* játékot a közös történetmeséléshez.

KÖZÖS TÖRTÉNETMESÉLÉS

Miután összegyűltetek a barátaiddal, nálad vannak a kockák és a lapok, készen álltok játszani a *Fate Accelerated Edition*-nel (mostantól *FAE*). Itt az ideje a történetmesélésnek!

MIT ÉRTÜNK „TÖRTÉNETMESÉLÉS” ALATT?

A *FAE* lényege a történetmesélés. A játékosok kitalálnak egy csoportnyi karaktert, akiket végig követnek egy képzeletbeli kalandozáson. A kalandok során mindenki kiveszi a részét a történetmesélésből.

Képzeld el egy filmet, sorozatot vagy videójátékot, amit szeretsz. Olyanokra gondold, ahol a karakterek kalandozni indulnak: ilyen például a *Star Wars*, az *Avengers*, a *Zelda* játékok vagy akár a *Gyűrűk Ura* filmek. Képzeld el egy hasonló történetet, ahol a barátaiddal ti vagytok a főszerepben, és ti hozzatok meg a karakterek döntéseit. A sztori alakulását ezek a döntések befolyásolják.

Néha egy ilyen döntés azt jelenti, hogy megpróbálsz valamit megtenni, amiről még nem tudni hogyan végződik: ilyenkor kell dobni a kockákkal, hogy kiderüljön mi fog történni. Minél nagyobb a szám, annál nagyobb eséllyel alakulnak úgy a dolgok, ahogyan eltervezted.

DE AKKOR HOGYAN IS JÁTSZUNK?

Először is ki kell találni, hogy milyen fajta történetet szeretnél elmesélni. Melyik műfajt kedveled? Fantasy? Sci-fi? Esetleg valami, ami napjainkban játszódik? Saját világot alkotnátok, vagy egy kedvenc képregény, film, sorozat világában játszanátok? Ha elkél néhány jótanács a játék keretének megtervezéséhez, lapozd fel a *Game Creation* című fejezetet a *Fate Core* könyvben, ami ingyen elérhető a www.evilhat.com weboldalon.

Ezután ki kell találni, hogy ki lesz a kalandmester. A játékasztalnál az ő kivételével mindenkit **játékosnak** fogunk hívni. Mindegyik játékos egy **játékos karakter** (továbbiakban **JK**) szerepébe bújik bele. A játékosok a saját karakterük bőrébe bújva hoznak döntéseket a kalandozások során. A kalandmester (mostantól **KM**) feladata, hogy kihívások elé állítsa a játékosokat, valamint ő kelti életre a **nemjátékos karaktereket** (röviden **NJK**) a játék során.

Miután eldöntöttétek ki lesz a KM, illetve, hogy milyen műfajban és világban játszódik a történet, itt az ideje létrehozni a játékosoknak a karaktereiket.

A KM feladatai: 35. o.

Ki szeretnél lenni? 7. o.

MIT ÉRTÜNK „KÖZÖS” TÖRTÉNETMESÉLÉS ALATT?

A történetmesélés mindenkinek a feladata, beleértve a KM-et és a játékosokat is. Két dologra kell gondolnod, amikor meghozol egy döntést a karakterednek.

Először is, bújj a karaktered bőrébe és alaposan gondold végig, hogy Ő mit tenne az adott helyzetben – akkor is, ha nem éppen az a legjobb ötlet. Ha olyan karakterrel játszol, aki hajlamos rossz döntéseket hozni, akkor ne habozz szándékosan rossz döntéseket hozni a játék folyamán.

Másodszor pedig, gondold végig milyen döntésekkel lehetne még jobbat tenni a történetet: eszedbe jut valami, ami érdekesebbé, izgalmasabbá vagy viccesebbé tenné a történetet akár egy másik játékos számára is? Nyugodtan hozd meg a döntést.

Így lehet *közösen* elmesélni egy jó sztorit: ne félj hibázni a karaktereddel, és ne félj olyan döntéseket hozni, amivel mindenkinek érdekesebbé teszed a történetet az asztalnál, nem csak saját magadnak.

KI SZERETNÉL LENNI?

Miután eldöntötted milyen fajta történetre épül a játék, itt az ideje kiválasztani a karakteredet is. Ezekre a kérdésekre keressük a választ: hogy néz ki? Miben jó, miben rossz? Milyen képességei vannak? Miben hisz?

MILYEN FAJTA KARAKTEREKKEL JÁTSZHATOK?

Ebben a kérdésben mindig a történet környezete, világa az irányadó. Egy varázslóiskolában játszódik a történet? Játssz egy varázslótanonccal! Esetleg űrhajósokról van szó, akik egy gonosz birodalom ellen harcolnak? Játssz egy űrhajóssal! Győződj meg róla, hogy a karakterednek van motivációja kapcsolatban lenni és együttműködni a többi játékos karaktereivel.

HOGYAN ALKOTHATOM MEG A KARAKTEREMET?

Most jött el az ideje leírni dolgokat. Fogj meg egy ceruzát és kezd el kitölteni a karakterlapot. Ha nem szívesen használsz papírt, akkor van elektronikusan kitölthető PDF karakterlap is. A lényeg, hogy valami olyat használj, amit később meg lehet változtatni, vagy ki lehet radírozni.

DIÓHÉJBAN AZ ASPEKTUSOKRÓL

Az **aspektus** egy szó, kifejezés vagy egész mondat, ami olyasvalamit ír le, ami különösen fontos a karakterednek. Ilyen lehet például egy mottó, egy személyiségi jegy, egy másik karakterrel való kapcsolat leírása, egy fontos csecsebecse, egy erős jelentőséggel bíró felszerelési tárgy, vagy bármi más, ami életbevágóan fontos a karakterednek.

Az aspektusok lehetővé teszik, hogy belesződd a történetbe a karaktered hajlamait, képességeit vagy akár problémáit. Arra is használhatod ezeket, hogy megállapíts különböző dolgokat a környezetről, például, hogy érzel-e mágikus energiákat, vagy van-e a közelben egy hasznos jóbarát.

A karakterednek lesz jónéhány aspektusa (3 – 5 között), amibe beletartozik egy **alapeszme** és egy **gubanc**. Az aspektusok működését később részletezzük, de ennyi most elég a karaktered megalkotásához.

Tények
megállapí-
tása
30. o.

Aspektusok
és
sorspontok
25. o.

ALAPESZME

Először dönts el a karaktered **alapeszméjét**. Ez egy kifejezés vagy mondat, ami szépen összefoglalja, hogy ki is a karaktered és mivel foglalkozik. Amikor a karaktered alapeszméjén gondolkozol, érdemes két dologra gondolni: hogyan

segítheti a karakteredet egyes helyzetekben, és hogyan nehezítheti meg a dolgodat a kalandozás során. Az igazán jó alapeszmék mindkettőt lefedik.

Néhány példa: *A Felhőszelő hajó MacsKapitánya; Az Andrál Sivatag Napmágusa; A GEMFI titkosügynöke*

GUBANC

A következő lépés eldönteni, hogy mi az, ami a karakterednek mindig **gubancot** okoz. Ez lehet egy gyengeség, egy ösellenség, egy fontos kötelezettség, vagy bármi, ami az életét megnehezíti.

Néhány példa: *Az Acélbérgyilkosok köröznék; Előbb varázsolok, csak aztán kérdezek; Vigyáznom kell az öcsimre*

MÉG EGY ASPEKTUS

Most pedig fogalmazz meg még egy aspektust. Gondolj valami nagyon fontos, vagy érdekes dologra a karaktereddel kapcsolatban. Ő a legerősebb ember a szülőfalujában? Egy olyan veszedelmes kardot hordoz, ami generációk óta a család birtokában van? Túl sokat beszél? Pizkosul gazdag? Engedd szabadjárára a fantáziádat!

HA GONDOLOD: MÉG EGY VAGY KÉT ASPEKTUS

Ha szeretnéd, nyugodtan kitalálhatsz még egy-két aspektust. Ezek leírhatják a kapcsolatodat a többi JK-val, vagy akár egy NJK-val. Sőt, akár olyan is lehet, mint a harmadik aspektus, amit kitaláltál: valami különösen érdekes dolog a karakteredről.

Ezt a két helyet egyelőre üresen is hagyhatod, és később, a játék kezdetekor is kitöltheted.

NÉV ÉS KINÉZET

Nevezd el a karakteredet, majd írd körül a kinézetét.

KARAKTERKÉSZÍTÉS: A 30 MÁSODPERCES VERZIÓ

- | | |
|---|---|
| 1. Add meg a 2 fő aspektust: az alapeszmét és a gubancot. | 4. Válaszd ki a megközelítéseket. |
| 2. Találd ki a 3. aspektust. | 5. Állítsd be a felfrissülést 3-ra. |
| 3. Nevezd el a karakteredet és írd le a kinézetét. | 6. Írhatsz még 2 aspektust és egy mutatóványt, de ezt megteheted később, játék közben is. |

MEGKÖZELÍTÉSEK

Válaszd ki a megközelítéseidet.

A megközelítések leírják, hogy *hogyan* hajtasz végre feladatokat. Mindenkinek ugyanaz a 6 megközelítése van:

- Megfontolt
- Okos
- Felvágós
- Erőteljes
- Gyors
- Alattomos

Mindegyik megközelítés egy bónuszértékkel van párosítva. Válassz egyet amiben Jó (+3), kettőt amiben Elfogadható (+2), kettőt amiben Átlagos (+1) és egyet amiben Tűrhető (+0) vagy. Később elmagyarázzuk, hogy melyik pontosan mit jelent.

A megközelítéseid nagyon sok mindent elmondanak a karakteredről. Néhány példa:

- **A vadállat:**
Erőteljes +3, Megfontolt és Felvágós +2, Alattomos és Gyors +1, Okos +0
- **Az all-star:**
Gyors +3, Erőteljes és Felvágós +2, Okos és Megfontolt +1, Alattomos +0
- **A szélhámos:**
Okos +3, Alattomos és Felvágós +2, Erőteljes és Gyors +1, Megfontolt +0
- **A védelmező:**
Megfontolt +3, Erőteljes és Okos +2, Alattomos és Gyors +1, Felvágós +0
- **A tolvaj:**
Alattomos +3, Megfontolt és Gyors +2, Okos és Felvágós +1, Erőteljes +0
- **A hencegő:**
Felvágós +3, Gyors és Okos +2, Alattomos és Erőteljes +1, Megfontolt +0

A SZAMÁRLÉTRA

A Fate világában szavaknak és számoknak a listáját használjuk a karakterek megközelítéseinek értékelésére, vagy akár egy dobás értékeléséhez. A lista:

+8	Legendás
+7	Mesés
+6	Fantasztikus
+5	Szuper
+4	Nagyszerű
+3	Jó
+2	Elfogadható
+1	Átlagos
0	Tűrhető
-1	Rossz
-2	Borzalmas

Megköze-
lítések
jelentése
17. o.

MUTATVÁNYOK ÉS FELFRISSÜLÉS

A **mutatvány** egy speciális jellemző, ami megváltoztatja, hogy hogyan működik egy megközelítés a karaktered esetében. Általában ez azt jelenti, hogy a mutatvány bónuszt ad (majdnem mindig +2) egy meghatározott megközelítésre, ha megfelelő körülmények között hajtasz végre egy cselekvést. Később visszatérünk még a mutatványok működésére. Kezdetben indíts egy mutatvánnyal, de akár várhatsz is vele, és a pótolhatod a játék közben. Később, ahogy a karaktered fejlődik, választhatsz majd több mutatványt is.

A **felfrissülés** mutatja, hogy hány sorsponttal indulsz neki minden egyes kaland kezdetén – kivéve, ha az előző játék során több sorsponttal végeztél, mint a felfrissülésed. Ilyenkor annyival indulsz, amennyi maradt az előző játékból.

Az első három mutatványod ingyenes, minden további mutatvány csökkenti a felfrissülésed 1-gyel, de a felfrissülés nem lehet 1-nél kisebb. Később, a karaktered fejlődésekor lesz lehetőség növelni a felfrissülés értékedet.

HÁNY MUTATVÁNYOD LEHET?

A *FAE* alapvetően egy mutatványt javasol kezdetben.

Ha azonban először játszol a Fate játékkal, akkor érdemes lehet várni az első mutatványoddal, amíg már játszottál egy kicsit, hogy kialakuljon egy elképzelésed, hogy mi lehetne egy jó mutatvány a karakterednek.

Ellenkező esetben, ha tapasztalt Fate játékos vagy, akkor érdemes lehet előre gondolkodni, hiszen a karakterednek lehet három ingyenes mutatványa, mielőtt még felfrissülésbe kerülne egy újabb mutatvány. Ilyen esetekben igazodj a legzöldfülbűbb játékoshoz a csapatban. Ha ő egy mutatvánnyal kezd, akkor neked is érdemes követni őt. Ha mindenki tapasztalt, akkor pedig kezdhet mindenki 3 mutatvánnyal.

HOGYAN CSINÁLJUNK DOLGOKAT: KIMENETELEK, CSELEKVÉSEK ÉS MEGKÖZELÍTÉSEK

Eljött az ideje, hogy csináljunk is valamit. Egy mozgó vonat vagonjából át kell ugranod egy másikba. Egy egész könyvtárat át kell kutatnod, mert szükséged van egy fontos varázsigére. Egy őr figyelmét el kell terelned, hogy észrevétlenül belopakodj egy erődítménybe. Hogyan derül ki, hogy pontosan mi fog történni?

Először meséld el, hogy a karaktered mivel próbálkozik. Az aspektusok egy jó

CSELEKVÉSEK: A 30 MÁSODPERCES VERZIÓ




1. Írd körül, hogy a karaktered mit szeretne csinálni.
Kiderül, hogy van-e valaki vagy valami, ami ebben megállíthat.
2. Döntsd el, hogy mit szeretnél cselekedni:
előny kialakítása, akadály leküzdése, támadás, védekezés
3. Döntsd el, hogy milyen megközelítést használsz.
4. Dobj a kockákkal és add hozzá a megközelítésed bónuszát.
5. Döntsd el, hogy szeretnéd-e módosítani az eredményt az aspektusaidal.

támpontot adnak, hogy miket *tudsz* csinálni. Ha például egy aspektusod azt sugallja, hogy tudsz varázsolni, akkor mormold el azt a varázsigét! Ha az egyik aspektusod azt írja, hogy kardforgató vagy, akkor rántsd elő azt a pengét, aztán hadd szóljon! Ezek a részletek a játék alapvető működésébe nem szólnak bele. Azzal, hogy varázsigét vagy kardot használsz, nem kapsz semmilyen bónuszt, kivéve, ha elköltesz egy sorspontot a megfelelő aspektus **kihasználására** (erről bővebben: 27. o.). Sokszor már önmagában az is bónusz, hogy a sztori kimenetelét alakíthatod a saját aspektusaidal.

Hogyan tudod eldönteni, hogy sikerült-e végrehajtani amit akartál? A legtöbb esetben egyszerűen sikerrel jársz, mert a cselekvés könnyen kivitelezhető, vagy mert senki sem próbál megállítani benne. Ha viszont a kudarc egy érdekes csavart adhat a történetnek, vagy valami megjósolhatatlan dolog történhet, érdemes elővenni azokat a kockákat.

KOCKÁK VAGY KÁRTYÁK

A kimenetek meghatározásának egyik része a véletlenszámok generálása, amit kétféleképpen lehet megtenni: 4 Fate kocka dobásával, vagy egy kártya húzásával a Fate pakliból.

Fate kocka: a Fate kockák (néha Fudge kockáknak is hívják őket) egy módja a kimenetek meghatározásának. Ezeket a kockákat mindig négyesével kell eldobni. Mindegyik kocka vagy , , vagy  eredményű lesz. Ezeket kell összeadni, hogy megkapjuk a végeredményt, például:

$$\ominus \oplus \blacksquare \oplus = +1$$

$$\oplus \ominus \blacksquare \blacksquare = 0$$

$$\oplus \oplus \oplus \ominus = +2$$

$$\ominus \blacksquare \blacksquare \blacksquare = -1$$

Fate pakli: a Fate pakli kártyái tökéletesen lemásolják a statisztikai eloszlását a Fate kockáknak. Használhatod a kártyákat is a kockák helyett, a célnak mindkettő tökéletesen megfelel.

A szabályokat úgy írtuk meg, mintha Fate kockákat használnál, de mindegy, hogy a csoport mivel játszik szívesebben. Amikor azt mondjuk dobj egyet a kockákkal, az ugyanaz mintha azt mondanánk, hogy húzz egy lapot a Fate pakliból.

KIMENETELEK

Miután dobtál a kockákkal, add az eredményhez a megközelítés bónuszodat (erről nemsokára beszélünk még) és bármilyen egyéb bónuszt az aspektusokból és a mutatókban. Az így kapott számot hasonlítsd össze a megfelelő számmal: ez vagy egy fix érték a feladat nehézségétől függően, vagy a KM dob egyet az NJK-nak. A számok összehasonlítása alapján négy kimenetel lehetséges:

- A cselekvés **nem sikerül**, ha az összérték *kisebb* az ellenfelénél.
- **Döntetlen**, ha az összérték *egyenlő* az ellenfelével.
- A cselekvés **sikerül**, ha az összérték *nagyobb* az ellenfelénél.
- A cselekvés **stílusosan sikerül**, ha az összérték *legalább hárommal nagyobb* az ellenfelénél.

Most, hogy a kimeneteket tisztáztuk, beszélhetünk bővebben a cselekvésekről.

CSELEKVÉSEK

Elmondta, hogy a JK-d hogyan próbál cselekedni és megbeszéltétek, hogy ebben a helyzetben érdemes dobni. Ezután el kell dönteni, hogy melyik **cselekvés** fedi le a legjobban azt, amit csinálni szeretnél. Négy nagyon egyszerű cselekvés van, ami a cselekvéseket lefedi a játékban.

ELŐNY KIALAKÍTÁSA

Bármilyen cselekvés **előny kialakításának** számít, aminek célja, hogy magadon vagy a barátaidon segíts. Pontosan becélolni a protonagyúdat, órákon keresztül kutatni egy iskola könyvtárában, vagy elgáncsolni egy gazfickót, aki ki akar rabolni – ezek mind előny kialakításának számítanak. Ha a célpontnak van lehetősége, használhat egy védekezés cselekvést, hogy megállítson téged. Ha viszont sikerül előnyhöz jutni, azt háromféle dologra használhatod fel:

- Létre hozhatsz egy új helyzeti aspektust.
- Felfedezhetsz egy létező helyzeti aspektust vagy egy másik karakter olyan aspektusát, amiről nem tudtál.
- Előnyödre fordíthatsz egy létező aspektust.

Több az aspektu-
sokról
25. o.

Ha új aspektust hozol létre, vagy felfedezel egy létezőt:

- **ha nem sikerül:** vagy nem hozod létre / nem fedezed fel egyáltalán az aspektust, vagy igen, de akkor az *ellenfeled* ingyen kihasználhatja azt. A 2. verzió akkor működik jól, ha olyan aspektust hozol létre, amit mások is előnyükre fordíthatnak (például *Érdes Talaj*). Lehet, hogy újra kell majd fogalmazni az aspektust, hogy kiderüljön melyik karakter számára lett előnyös. A második esetben is kihasználhatod az aspektust, de akkor egy sorspontodba fog kerülni.
- **ha döntetlen:** ha új aspektust hozol létre, akkor kapsz egy **erősítést**. Miután megnevezed, egyszer kihasználhatod ingyen, azután az erősítés eltűnik. Ha egy létező aspektust fedezel fel, azt kezeld úgy, mintha sikerrel járnál (lásd lentebb).
- **ha sikerül:** sikeresen létrehozod / felfedezed az aspektust és te, vagy egy szövetségesed ingyen kihasználhatja egyszer. Az aspektust írártok egy cetlire, és tegyétek az asztalra.
- **ha stílusosan sikerül:** sikeresen létrehozod / felfedezed az aspektust és te, vagy egy szövetségesed ingyen kihasználhatja *kétszer*. Általában nem használhatsz ki kétszer egy aspektust egy dobáskor, de ez egy kivételes eset; ha valami stílusosan sikerül, az mindig NAGY előnyhöz juttat!

Erősítések
25. o.

Ha próbálsz előnyödre fordítani egy létező aspektust:

- **ha nem sikerül:** nem kapsz semmilyen bónuszt az aspektusból. A jövőben bármikor ugyanúgy kihasználhatod, de ez egy sorspontodba fog kerülni.
- **ha döntetlen vagy sikerül:** kapsz egy ingyen kihasználást az aspektushoz, amit te, vagy egy szövetségesed felhasználhattok később. Érdemes ezt az aspektus mellett jelölni valami körrel vagy négyzettel, majd a kihasználáskor jelölni, hogy felhasználtátok.
- **ha stílusosan sikerül:** kapsz két ingyen kihasználást az aspektushoz, amit te, vagy egy szövetségesed felhasználhattok később.

CSELEKVÉSEK & KIMENETEEK: A 30 MÁSODPERCES VERZIÓ

Előny kialakítása, mikor új aspektust hozol létre, vagy felfedezel egy létezőt:

- **nem sikerül:** nem hozod létre / nem fedezed fel, vagy igen, de az ellenfeled (nem te!) kap egy ingyen kihasználást.
- **döntetlen:** kapsz egy **erősítést** ha létrehozod, vagy kezeld sikeresként, ha létezőt keresel.
- **sikerül:** létrehozod vagy felfedezed az aspektust és kapsz egy ingyen kihasználást.
- **stílusosan sikerül:** létrehozod vagy felfedezed az aspektust és kapsz két ingyen kihasználást.

Előny kialakítása egy létező aspektusból:

- **nem sikerül:** nincs semmilyen extra bónusz.
- **döntetlen:** kapsz egy ingyen kihasználást az aspektushoz.
- **sikerül:** kapsz egy ingyen kihasználást az aspektushoz.
- **stílusosan sikerül:** kapsz két ingyen kihasználást az aspektushoz.

Akadály leküzdése:

- **nem sikerül:** nem sikerül, vagy igen, de nehézségek árán.
- **döntetlen:** sikerül, kisebb nehézségek árán.
- **sikerül:** eléred a célokat.
- **stílusosan sikerül:** eléred a célokat, és kapsz egy **erősítést**.

CSELEKVÉSEK & KIMENETEEK: A 30 MÁSODPERCES VERZIÓ

Támadás:

- **nem sikerül:** nem történik semmi.
- **döntetlen:** nem sebzéd meg a célpontot, de kapsz egy **erősítést**.
- **sikerül:** a támadás talál és sebzí az ellenfelet.
- **stílusosan sikerül:** a támadás talál és sebzí az ellenfelet, ha beáldozol egyet a sebzésből, kapsz egy **erősítést**.

Védekezés:

- **nem sikerül:** elszenveded az ellenfeled sikerének következményeit.
- **döntetlen:** az ellenfeled cselekvése dönti el, hogy mi történik.
- **sikerül:** az ellenfeled nem éri el a célját.
- **stílusosan sikerül:** az ellenfeled nem éri el a célját, és kapsz egy **erősítést**.

AKADÁLY LEKÜZDÉSE

Az **akadály leküzdése** cselekvést használhatod amikor túl akarsz jutni valamin, ami közted és a célod között áll – például egy zár feltörése, kiszabadulás bilincsből, átugrás egy szakadékon, átvezetni az űrhajót egy aszteroida mezején. Amikor egy helyzeti aspektustól akarsz megszabadulni, akkor is ezt a cselekvést kell használni. A cselekvés 'célpontja' egy védekezés akcióval megpróbálhat megakadályozni téged, amennyiben ez lehetséges az adott helyzetben.

- **ha nem sikerül:** nehéz döntést kell meghoznod. Választhatod, hogy nem sikerül a célod – a zár nem nyílik ki, a tolvaj még mindig elállja az utadat, az űrhajó még mindig a nyomodban van. A másik lehetőség, hogy sikerül, de nagy árat fizetsz érte. Például el kell dobnod valami fontos tárgyadat, vagy akár sebzést szenvedsz. A KM segít eldönteni, hogy mi a megfelelő büntetés.
- **ha döntetlen:** eléred a célodat, egy kisebb nehézség árán. A KM bevezethet egy komplikációt, vagy egy nehéz döntés elé állíthat (például az egyik barátodat kiszabadíthatod, de a másikat nem).
- **ha sikerül:** eléred a célodat. A zár kattan egyet és kinyílik, megkerülsz a tolvajt aki elállja az ajtót, vagy lerázod az űrhajót ami a nyomodban van.
- **ha stílusosan sikerül:** ugyanaz, mintha sikerül, de még kapsz egy erősítést is.

Nehézség
megválasz-
tása
37. o.

Helyzeti
aspektusok
25. o.

TÁMADÁS

Használd a **támadást**, amikor bántani akarsz valakit, akár fizikálisan, akár mentálisan – kaszabolj a kardoddal, kezdj el sorozni a lézerpuskáddal, vagy csak eressz el egy aljas beszólást, hogy megbántsd a célpontodat. A sebzésre még később visszatérünk, de egyelőre a legfontosabb: ha valaki túl sokat sebződik, akkor kiesik a jelenetből. A célpontnak jár egy esély védekezéssel megakadályozni a támadást.

Sebzés,
stressz és
következ-
mények
22. o.

- **ha nem sikerül:** a támadásod nem talál be. A célpont kivédi a kardcsapásodat, a lövésed nem talál, vagy az ellenfél egyszerűen nevet a beszólásod hallatán.
- **ha döntetlen:** a támadásod nem elég pontos, hogy sebezzen, de kapsz egy erősítést.

Sebzés
23. o.

- **ha sikerül:** a támadás célba talál és sebzést okoz. Erről bővebben az *Ouch! Sebzés, stressz és következmények* fejezetben írunk.
- **ha stílusosan sikerül:** a támadásod talál és sebez. Ha szeretnéd, akkor kaphatsz egy erősítést is, de akkor a támadásod 1-gyel kevesebbet sebez.

VÉDEKEZÉS

Használd a **védekezést**, amikor próbálsz valakit megakadályozni bármilyen más cselekvésben – ki akarsz védeni egy kardcsapást, megpróbálsz talpon maradni, elállni a bejáratot más elől és hasonlók. Ezt a cselekvést általában *valaki másnak a körében* hajtod végre, így reagálva egy támadás, akadály leküzdése vagy előny kialakítása cselekvésre. Ha meg tudod magyarázni a miértjét, akkor másra irányuló támadások ellen is védekezhetsz. Ilyenkor viszont bármilyen rossz kimenetel esetén te leszel az új célpont!

- **ha nem sikerül:** te szenveded el az ellenfeled sikerének következményeit.
- **ha döntetlen vagy sikerül:** nem alakulnak túl rosszul a dolgaid: nézd meg az ellenfél cselekvésének a leírását, hogy kiderüljön pontosan mi történik.
- **ha stílusosan sikerül:** az ellenfélnek nem sikerül, amit akart, sőt még kapsz egy erősítést is!

SEGÍTSÉ GKÉRÉS

A szövetségeseid segíthetnek a cselekvésed kivitelezésében. Ilyenkor ők feladják a saját cselekvésüket, hogy neked segítsenek, és körül kell írniuk, hogy hogyan segítenek; minden segítő csapattárs után +1-et kapsz a dobásodra. Általában 1-2 ember segíthet így, mielőtt elkezdenék egymást hátráltatni. A KM feladata eldönteni, hogy hány ember segíthet egyszerre.

VÁLASZD KI A MEGKÖZELÍTÉST

Ahogy már korábban említettük a *Ki szeretnél lenni?* fejezetben, 6 különböző megközelítéssel cselekedhetsz.

Ki
szeretnél
lenni?
7. o.

- **Megfontolt:** olyan cselekvés, amikor odafigyelsz a részletekre és rászánod az időt a minőségi munkára. Például egy mesteri fejlődés a nyiladdal, figyelmesen őrt állni vagy akár hatástalanítani egy bank riasztó rendszerét.
- **Okos:** egy Okos cselekvés gyors gondolkodást, problémamegoldást, sok tényező figyelembe vételét igényli. Például egy kardforgató ellenfél gyengepontjának felfedése, megkeresni egy rést egy erődítményen vagy megjavítani egy számítógépet.
- **Felvágós:** a Felvágós cselekvések rád irányítják a figyelmet; stílusosak és magabiztosak. Például egy lelkesítő beszéd a hadseregnek, az ellenfeled lejárata egy párbajban vagy egy mágikus tűzijátékot megidéző varázslat.
- **Erőtéljes:** egy Erőtéljes cselekvés nem kifinomult – a nyers erőről szól. Például birkózás egy medvével, farkasszemet nézni egy tolvajjal vagy egy pusztító varázslat megidézése.
- **Gyors:** egy Gyors cselekvéshez gyorsaságra és ügyességre van szükséged. Például kikerülni egy nyílveszőt, bevinni az első ütést vagy hatástalanítani egy ketyegő bombát.
- **Alattomos:** az Alattomos cselekvések félrevezetésre, megtévesztésre vagy éppen lopakodásra építenek. Például kidumálni magad egy letartóztatásból, zsebtolvajlásba kezdeni, vagy akár megtévesztő cseleket, színlelt támadásokat alkalmazni egy kardpárbajban.

Minden karakter +0 és +3 között értékekkel jellemzi a megközelítéseket. Add hozzá a bónuszt a dobásod eredményéhez, és kiderül, hogy milyen jól teljesíti a JK a cselekvést amit körülírtál.

Egyből felmerülhet benned, hogy egyszerűen azt a **megközelítést** választod, amivel a legtöbb bónuszt kapod, igaz? Sajnos ez nem így működik. Olyan megközelítést kell választani, ami passzol a cselekvésed leírásához. Settenkednél Erőtéljesen egy sötét szobában, hogy elbújj az örök elől? Nem, ez egy Alattomos cselekvés. Eltolnál Gyorsan egy nagy sziklát, ami a szekér útjában áll? Nem, ez egy Erőtéljes cselekvés. A körülmények korlátozzák, hogy milyen megközelítéseket használhatsz. Ez természetesen azt jelenti, hogy néha olyan megközelítésekre kell hagyatkoznod, amik nem feltétlenül az erősségeid.

DOBJ A KOCKÁKKAL, ADD HOZZÁ A BÓNUSZODAT

Itt az idő, hogy a kezedbe vedd a kockákat és dobj. Add hozzá a megközelítésből adódó bónuszt a dobás eredményéhez. Ha van olyan mutatóványod, ami passzol, akkor azt is add hozzá. Ez a végleges eredményed. Hasonlítsd össze az ellenfeled értékével. Nekik legtöbbször a KM dob.

DÖNTSD EL, HOGY SZERETNÉD-E MÓDOSÍTANI AZ EREDMÉNYT

Végül eldöntheted, hogy szeretnéd-e módosítani az eredményt aspektusok kihasználásával. Erről majd még sokat beszélünk az *Aspektusok és sorspontok* fejezetben.

Aspektus
kihaszná-
lása
27. o.

KIHÍVÁSOK, VERSENYEK ÉS ÖSSZECSAPÁSOK

Beszéltünk a négy különböző cselekvésről (előny kialakítása, akadály leküzdése, támadás és védekezés), valamint a négyféle kimenetelről is (nem sikerül, döntetlen, sikerül és stílusosan sikerül). Arról még nem esett szó, hogy ezek mikor fordulhatnak elő.

Amikor valami egyértelmű, egyszerű dolgot akarsz csinálni – átúszni egy folyót, feltörni valakinek a mobilját – csak egy akadály leküzdése cselekvésre van szükséged, ahol a KM által meghatározott nehézségi szintet kell meghaladnod. Megnézitek a kimenetelt, aztán folytatódik a kalandozás.

Nehézség
megvá-
lasztása
37. o.

Néha azonban a dolgok ennél kicsit összetettebbek.

KIHÍVÁSOK

A **kihívás** akadály leküzdése és előny kialakítása cselekvések sorozata, amit mindig arra használunk, hogy megoldjunk egy kifejezetten komplikált helyzetet. Mindegyik akadály leküzdése cselekvés egy feladattal, vagy a probléma egy részével foglalkozik, és a külön-külön elért eredmények összességéből derül ki, hogy hogyan teljesítitek a kihívást.

Egy kihívás felállításához, dönts el milyen különálló feladatokból vagy célokból áll a szituáció, és mindegyiket tekintsd egy külön akadály leküzdése cselekvésnek.

A helyzettől függően előfordulhat, hogy egy karakternek egymás után többször kell dobnia, vagy akár az is, hogy több karakter is részt vesz egy feladatban. A KM-nek javasoljuk, hogy ne zúdítsa egyszerre a kihívás összes apró feladatát a játékosokra – szépen fokozatosan adagolja a lépéseket, hogy izgalmasabb legyen a játék. Íme egy példa:

A JK-k alkotják egy hajó legénységét, ami épp egy tomboló viharba került. A játékosok úgy döntenek, hogy a rossz idő ellenére megpróbálják elérni a célpontjukat. A KM azt mondja, hogy ez kihívásnak hangzik. A helyzet megoldásának lépései lehetnek: a pánikoló utasok lenyugtatása, a sebzett árbóc megjavítása és a hajó irányban tartása a viharban.

VERSENYEK

Amikor két vagy több karakter egymás ellen verseng ugyanazért a célért, de közvetlenül nem akarják bántani egymást, akkor **versenyről** beszélünk. Ilyen például egy autós üldözés, egy nyilvános vita vagy akár egy íjász bajnokság.

Egy verseny fázisok sorozata. Egy fázisban minden résztvevő egy akadály leküzdése cselekvéssel dönti el, hogy a verseny aktuális részén hogyan teljesít. Hasonlítsd az eredményed a többi versenyzőéhez.

Ha tied a legnagyobb dobás, akkor te nyerted a fázist – ez egy pontnak számít (érdemes egy pipával vagy strigulával jelölni egy lapon). Ilyenkor írd körül, hogy hogyan nyerted meg a verseny ezen részét. Ha stílusosan sikerült, akkor két pontot jegyezz magadnak.

Ha döntetlen, senki nem kap pontot és egy váratlan fordulat következik be. Ez jelenthet több dolgot a helyzettől függően – a talaj vagy a környezet valahogyan megváltozik, a verseny feltételei megváltoznak vagy valami olyan váratlan dolog következik be, ami minden résztvevőt befolyásol valahogyan. A KM létrehoz a változás leírására egy új helyzeti aspektust.

Az a versenyző nyeri a versenyt, aki először szerez 3 pontot.

ÖSSZECSAPÁSOK

Összecsapásokról akkor beszélünk, amikor a karakterek bántani akarják egymást. Ez lehet fizikai bántalom (kardharc, varázslópárbaj vagy lézerfegyveres harc), de beszélhetünk mentális bántalmazásról is (megalázó megjegyzések kiabálása, egy kemény kihallgatás vagy egy pszichére irányuló mágikus támadás).

ALAPHELYZET LEFEKTETÉSE

Fektessétek le az összecsapás alapjait: ki hol helyezkedik el, milyen a környezet, kik az ellenfelek. A KM írjon fel néhány helyzeti aspektust egy lapra és rakja le a lapot az asztalra. Ha van ötletük, a játékosok is javasolhatnak helyzeti aspektusokat.

A KM ismerteti az összecsapás **zónáit**. Ezek a területek fedik le az összecsapás helyszínét. Általában az egy zónában tartózkodó karakterek tudnak egymással

ÖSSZECSAPÁSOK: A 30 MÁSODPERCES VERZIÓ

1. Fektesd le az alaphelyzetet.
2. Határozd meg a sorrendet.
3. Játsszátok le az első kört.
 - Ha te jössz, cselekedj.
 - Más köre alatt védekezz, vagy reagálj a cselekvésre, ahogy a helyzet kívánja.
 - Ha mindenki köre véget ér, új kör kezdődik vagy véget ér az összecsapás.

interakcióba lépni. Ez alól kivételt képeznek a távolsági cselekvések, például egy távolsági fegyver vagy varázslat használata. Ilyenkor elég, ha a szomszédos zónában van a játékos.

Egy zónából egy másikba bármikor mozoghatsz, ez nem kerül semmibe. Cselekvésre akkor van szükség, ha valaki vagy valami elállja az utadat, illetve ha kettő vagy több zónányit szeretnél mozogni. Sokszor hasznos lehet egy vázlatos térkép a zónák szemléltetésére. Egy példa:

Bűnözők támadtak rá a játékosokra egy házban. A nappali egy zóna, a konyha még egy, a porta és a kert is hasonlóképpen. Akik ugyanabban a zónában vannak, üthetik-rúghatják egymást. A nappaliból megdobhatod a konyhában lévő tolvajokat valamivel, vagy külön cselekvés nélkül átmehetsz a konyhába – hacsak nem állja az utadat valaki vagy valami. A nappaliból a kertbe eljutni viszont már egy cselekvésbe kerül.

SORREND MEGHATÁROZÁSA

Egy összecsapásban a sorrendet a megközelítések határozzák meg. Fizikai összecsapásnál hasonlítsátok össze a Gyors megközelítéseket: aki a leggyorsabb reflexekkel rendelkezik, az kezd. Egy mentális összecsapásban a Megfontolt érték a mérvadó: ha odafigyelsz a részletekre, nem érhet váratlanul a veszély. A kör során csökkenő sorrendben következnek a játékosok. Döntetlen esetén a sorrendet az adott helyzetnek megfelelően kell meghatározni, de az utolsó szó mindig a KM-et illeti.

A KM-nek a legegyszerűbb, ha a legerősebb NJK értékei alapján döntitek el, hogy mikor jön ő, és az összes NJK egyidőben hajtja végre a körét. Ha azonban valami indokolja, hogy minden NJK-nak egyesével határozzátok meg a sorrendjét, akkor persze ez sem jelent gondot.

KÖRÖK

Ezután minden karakter végrehajtja a cselekvését a saját körében a felállított sorrend alapján. Mindenki a négy cselekvés valamelyikéből választ. A szabályok alapján határozzátok meg a kimenetelt. Az összecsapás akkor ér véget, amikor már csak az egyik oldal karakterei harcképesek.

Négy
cselekvés
13. o.

OUCH! SEBZÉS, STRESSZ ÉS KÖVETKEZMÉNYEK

Amikor eltalál egy támadás, akkor az ütés erősségét a támadás dobás és a védekezés dobás különbsége adja meg: ezt **eltérésekben** mérjük. Például, ha az ellenfeled +5-el támad és te +3-mal védekezel, akkor a támadás 2 eltéréses találat ($5 - 3 = 2$).

Ezután két dolog történhet:

- **Stresszt és/vagy következményeket** szenvedsz, de a harcban maradsz.
- **Kiütnék** a harcból, ami azt jelenti, hogy egy ideig cselekvésképtelen leszel.

STRESSZ & KÖVETKEZMÉNYEK: A 30 MÁSODPERCES VERZIÓ

- Minden karakter 3 stressz mezővel kezd.
- Az ütés erősségét eltérésekben mérjük:
= támadás értéke – védekezés értéke
- Amikor eltalálnak, el kell döntened, hogy hogyan sebződsz. Az egyik módja, hogy stresszes leszel; egy stressz mező használatával felfogod a sebzés egy részét, vagy az egészet. A sorszámnak megfelelő eltérésnyi sebzést nyel el a mező: az első 1-et, a második 2-t, a harmadik 3-at.
- A másik opció egy vagy több következmény vállalása a találatért cserébe. Az új, felvállalt következmények helyére be kell írni egy aspektust. Enyhe következmény = 2 eltérés; mérsékelt = 4 eltérés; súlyos = 6 eltérés.
- Ha nem tudod (vagy nem akarod) kezelni a találatot, akkor kiütnék. Ekkor az ellenfél dönti el, hogy mi történik veled.
- Be is dobhatod a törölközőt az ellenfél dobása előtt. Ilyenkor te mondod meg, hogy hogyan sétálsz ki az összecsapásból. Ezért akár egy vagy több sorspontot is kaphatsz!
- A stressz és az enyhe következmények eltűnnek a jelenet végén, feltéve, hogy van módod pihenni. A többi következmény hosszabb ideig nehezíti a dolgodat.

MI IS AZ A STRESSZ?

Ha eltalálnak és nem akarsz, hogy kiüssenek, akkor stresszessé válhatsz.

A stressz azt jelképezi, hogy a karakter fárad, egyre idegesebb lesz, vagy hogy kisebb sérüléseket szenved, amelyek gyorsan elmúlnak.

A karakterlapodon találsz egy **stressz részt**, egy sort 3 darab mezővel. Amikor eltalálnak és kipipálsz egy mezőt, akkor annyi eltérést fogsz fel, ahányadik a mező sorszáma: az első 1 eltérést, a második 2-t, a harmadik pedig 3-at képes felfogni.

Egy ütéshez csak az egyik stressz mezőt pipálhatod be, viszont stressz mezőt és egy vagy több következményt *lehet* egyszerre kombinálni. Olyan stressz mezőt nem pipálhatsz be újra, ami már be van pipálva!

MIK A KÖVETKEZMÉNYEK?

A következmények olyan új aspektusok, amelyek a komoly sérüléseket írják le. A karakterlapodon három hely van a következmények beírására: Mindegyik következmény egy számmal van jelölve: 2 (enyhe következmény), 4 (mérsékelt következmény), vagy 6 (súlyos következmény). Ez azt jelenti, hogy hány eltérésnyi sebzést fog fel a következmény. Ezek közül akármennyit elhasználhatsz egy találat fogadására, de csak akkor, ha az adott hely még üres. Ha már van egy mérsékelt következményed nem írhatasz be egy újabbat, amíg az előző meg nem szűnik!

A legnagyobb hátránya a következményeknek, hogy ezek olyan új aspektusok, amiket az ellenfeleid kihasználhatnak ellened. Minél többet szerzel, annál sebezhetőbbé válsz. Csakúgy, mint a helyzeti aspektusok esetében, a karakter aki létrehozza a következményt (ebben az esetben aki eltalált a támadásával), kap egy ingyenes kihasználást. Sőt, akár azt is választhatják, hogy az egyik szövetségeseük használja ki az új gyengeségedet.

Tegyük fel, hogy eltalál egy erős támadás, és kapsz egy 4 eltéréseket ütést. Bepipálsz a második stressz mezőt, ami azt jelenti, hogy 2 eltéréssel még kezdened kell valamit. Ha nem tudsz, akkor kiütöttek, úgyhogy fel kell vállalni egy következményt. A 2-es feliratú, enyhe következményhez beírsz egy új aspektust – mondjuk *Kifecsimított Boka*. A maradék 2 eltérést is felfogtad, így tovább tudsz harcolni!

Ha nem tudod valamilyen formában felfogni az összes eltérést – stressz mezőkkel, következményekkel, vagy ezek kombinációjával – akkor kiütöttek.

MI TÖRTÉNIK, HA KIÜTNEK?

Ha kiütnek, akkor ebben a jelenetben cselekvésképtelenné válsz. Aki kiüt, neki kell elmondani, hogy ezután mi történt veled. Ennek ahhoz kell igazodnia, hogy hogyan ütöttek ki: például szégyenedben elfutottál, vagy akár eszméletlenre vertek.

BEDOBNI A TÖRÖLKÖZŐT

Ha nem áll túl jól a szénád, **bedobhatod a törölközőt**. Fontos, hogy ezt azelőtt kell mondanod, mielőtt az ellenfeled sorra kerülne!

Ez nem ugyanaz, mintha kiütnének, ugyanis te mondhatod meg mi történik veled. Valami olyannal állj elő, aminek van értelme a helyzetben. Ez még mindig jobb, mintha kiütnek és semmi beleszólásod nincs, hogy mi történik veled...

Mindezek mellett, a megadásért kapsz egy sorspontot. Sőt, minden következmény után jár egy újabb sorspont, ha az összecsapásban szerezted azt. Itt az esélyed azt mondani, hogy „a csatát megnyerted, de a háborúnak még nincs vége!” Egy nagy rakás sorspont biztosan téged fog igazolni!

FELÉPÜLÉS STRESSZBŐL ÉS KÖVETKEZMÉNYEKBŐL

A jelenetek végén radírozd ki a pipát az összes stressz mezőből. Következményekből felépülni egy kicsit körülményesebb: meg kell magyaráznod, hogy hogyan épülsz fel belőle – legyen ez egy kórházi látogatás, egy megnyugtató séta vagy bármi, aminek van értelme a kontextusban. Ezen kívül egy adott ideig várnod is kell a gyógyulással:

- **Enyhe következmény:** ha tudsz pihenni, akkor a jelenet végén kiradírozhatod.
- **Mérsékelt következmény:** ha a történeten belül van értelme, akkor a következő játék végén kiradírozhatod.
- **Súlyos következmény:** ha a történeten belül van értelme, akkor az aktuális *epizód* végén kiradírozhatod.

Epizódok
36. o.

MÉRSÉKELT ÉS SÚLYOS KÖVETKEZMÉNYEK ÁTNEVEZÉSE

A mérsékelt és a súlyos következmények egy ideig megmaradnak. Emiatt, bizonyos időközönként érdemes átnevezni ezeket, hogy jobban passzoljanak az aktuális történethez. Például, ha kapsz orvosi segítséget, akkor a **Fájdalmas törött láb** helyett jobb lehet a **Mankóval bicegés**.

ASPEKTUSOK ÉS SORSPONTOK

Egy **aspektus** egy olyan szó vagy kifejezés, ami valamit elárul egy személyről, helyről, dologról, helyzetről vagy csoportról. Szinte bárminek lehetnek aspektusai. Például egy személy lehet *A Felhős-tenger legjobb kardforgatója*. Egy szoba *Lángokban áll*, miután felborítottál egy olajlámpást. Egy időutazás alatt találkoztál egy dinoszaurusszal, ezért lehetsz *Rémült*. Az aspektusokkal tudod megváltoztatni úgy a történetet, hogy passzoljanak a karaktered szokásaihoz, képességeihez vagy éppen a problémáihoz.

A **sorspontjaid** azok, amiket valamilyen jelölőkkel (póker zsetonok, aprópénz stb.) tartasz számon. A sorspontokkal tudod a segítségedre fordítani az aspektusokban rejlő erőt. Sorspontokat akkor **nyersz**, amikor hagyod, hogy az egyik aspektusodat ellened fordítsák, így megnehezítve a saját életedet. Ne felejtse el számon tartani, hogy egy-egy játék végén mennyi sorspontod van: ha több mint a felfrissülés értéked, akkor a következő játékot annyi sorsponttal kezded, amennyivel az előzőt befejezted. Erre egy példa:

Felfrissülés
10. o.

A játék során jó sok sorspontot szedtél össze, a nap végére megmaradt 5. A felfrissülésed 2, így a következő játékot 5 sorspontról kezded 2 helyett. Egy másik játékos 1 sorsponttal fejezi be ugyanazt a játékot. Az ő felfrissülése 3, ezért a következő játékot 3 sorspontról kezdi, nem csak azzal az 1 ponttal, ami megmaradt.

MILYEN FAJTA ASPEKTUSOK VANNAK?

Végtelen különböző féle aspektus létezik, de mindegy hogy mi a nevük, lényegében majdnem ugyanúgy működnek. Az egyetlen fő különbség, hogy milyen sokáig vannak jelen, mielőtt eltűnnek.

Karakter aspektusok: ezek azok az aspektusok, amik a karakterlapodon szerepelnek, mint például az alapeszme vagy a gubanc. Ezek személyiségi jellemzőket írnak le: fontos részleteket a múltadról, a másokkal való kapcsolataidról, fontos tárgyakat vagy rangokat, amiket birtokolsz, problémákat, amikkel küzdesz, célokat, amiért hajtasz vagy a hírneved és a kötelezettségeid, amiket magaddal hordozol. Ezek az aspektusok csak nagyon ritka és szokatlan körülmények között változhatnak meg; a legtöbb sohasem változik.

Alapeszme
7. o.

Gubanc
8. o.

Példák: *A Nimbusz léghajó kapitánya; A Kör Lovagjai előtt menekülök; Figyelek a részletekre; Meg kell védenem a testvéreimet*

Helyzeti aspektusok: ezek az aspektusok az akció környezetét írják le. Ebbe beletartoznak azok az aspektusok, amiket az **előny kialakítása** során hozol létre vagy fedezel fel. A helyzeti aspektusok általában a jelenet végén eltűnnek, vagy amikor valaki olyat tesz, amitől megváltozik, eltűnik. Lényegében addig léteznek, amíg az a helyzet fennáll, amit leírnak.

Példák: *Lángra kapott; Fényes napsütés; Egy tömegnyi mérges ember; Földre taszítva*

Megszabadulni egy helyzeti aspektustól az akadály leküzdése cselekvéssel lehet, feltéve, ha van valami módja, hogy a karaktered ezt megtegye: önts egy vödör vizet a **Lángra kapott** tárgyra, vagy használj elterelő manővert az ellenséges űrhajóra, ami a **Nyomodban van**. Az ellenfeled használhat egy védekezés cselekvést, feltéve hogy körül tudja írni a módját.

Következmények: ezek sérüléseket, megpróbáltatásokat írnak le, amiket akkor szerzel, ha egy ellenfél támadása betalált. Ezek lassan múlnak el, ahogy az *Ouch! Sebzés, stressz és következmények* című fejezetben is írtuk.

Példák: *Kificamított boka; Pókfóbia; Súlyos agyrázkódás; Bénító önbizalomhiány*

Erősítések: ezek olyan ideiglenes aspektusok, amiket egyszer kihasználhatsz, aztán eltűnnek (lásd a következő alfejezetben). A kihasználatlan erősítések eltűnnek a jelenet végén, vagy ha az általuk leírt előny már nem létezik. Rövid ideig tartó, gyorsan elmúló előnyöket írnak le, amik összecsapások során keletkeznek.

Példák: *Látótávon belül; Zavarodott; Instabil alapállás; Kavics ment a cipőjébe*

Felépülés
következményekből
24. o.

MIHEZ KEZDJ AZ ASPEKTUSOKKAL?

Három nagyobb dolgot kezdhetsz az aspektusokkal: **kihasználhatod** őket, **kikényszerítheted** őket vagy **használhatod** őket **tények megalapozására**.

ASPEKTUSOK KIHASZNÁLÁSA

Amikor **kihasznál**sz egy aspektust, akkor magadnak bónuszt adsz, így megnehezítve az ellenfél dolgát. Olyan aspektusokat használhatsz ki, amit a) ismersz és b) el tudod magyarázni, hogy miként fordítod az előnyödre. A magyarázathoz használhatod a többi karakter aspektusait és a helyzeti aspektusokat is. Alapesetben egy aspektus kihasználása 1 sorspontba kerül: ilyenkor add át az egyik pontodat a KM-nek. A kihasználáshoz mondd el, hogy az aspektus hogyan segít téged a jelenlegi helyzetekben. Néhány példa:

- Megtámadom a zombit a kardommal. Tudom, hogy a zombik **Lomhák**, ami az előnyömre válhat.
- Nagyon meg akarom ijeszteni ezt a fazont. Hallottam, hogy **Fél az egerektől**, ezért kiengedek egy egeret a hálósobájába.
- Most, hogy az őr **Zavarodott**, könnyebben el kéne tudnom osonni mellette.
- Ennek a varázslatnak nagyon erősnek kell lennie – mivel én vagyok **Az Ősi Rend Főmágusa**, ezért ez nekem gyerekjáték.

PVP

Amikor egy másik játékosal kerülsz összecsapásba, akkor nem kell sorspontot adni a KM-nek. Ilyenkor, ha kihasználod a másik játékos egyik aspektusát, hogy előnyhöz juss, akkor ők fognak egy sorspontot kapni a jelenet után.

Mi jár neked, ha kihasználasz egy aspektust? A következők közül választhatsz:

- +2 a dobásodra. Ez egy sorspontba kerül.
- Újra dobhatsz. Ez akkor a legjobb, ha borzalmast dobtál (-3 vagy -4). Ez is egy sorspontba kerül.
- Nehezítsd meg az ellenfél dolgát. Ezt akkor használhatod, ha az ellenfeled próbál valamit csinálni és tudsz olyan aspektusáról, ami megnehezíti a dolgát. Például egy földönkívüli szélhámos megpróbálja elővenni a lézerfegyverét, de *Betemeti a törmelék*. Te elköltesz egy sorspontot az aspektus kihasználására, az ellenfél pedig kap a nehézségi szintjére egy +2 módosítót.
- Segíthetsz egy szövetségest az aspektussal. Ezt akkor használhatod, ha úgy érzed, hogy egy létező aspektus megkönnyítené a barátod dolgát. Elköltesz egy sorspontot, hogy kihasználj az aspektust és a barátod +2-t kap a dobására.

Fontos: egy dobáshoz egy aspektust csak egyszer lehet kihasználni; nem költhetsz el egy rakat sorspontot, hogy óriási bónuszhoz juss. Több különböző aspektust viszont *lehet* ugyanarra a dobásra kihasználni.

Mindig dobj mielőtt elköltesz egy sorspontot a kihasználásra. Nem sok értelme van pazarolni a sorspontokat, ha nincs is rájuk szükség!

Ingyenes kihasználások: néha ingyenesen is kihasználhatsz egy-egy aspektust, sorspont költsége nélkül. Ha létrehozol vagy felfedezel egy aspektust az **előny kialakítása** cselekvéssel, akkor az első kihasználás (akár neked, akár egy másik játékosnak) ingyenes. Sőt, ha **stílusosan sikerül**, akkor két ingyen kihasználás jár! Ha következményhez vezet egy támadásod, akkor te, vagy egy másik játékos ingyen kihasználhatjátok egyszer. Végezetül említsük meg újra az **erősítést**, ami egy ingyenes, egyszer kihasználható aspektus.

Stílusosan
sikerült
12. o.

Erősítések
25. o.

ASPEKTUSOK KIKÉNYYSZERÍTÉSE

Ha olyan helyzetben vagy, ahol egy aspektus nehezebbé, már-már drámaibbá teszi az életedet, azt bárki **kikényszerítheti**. Akár saját magadnak is kikényszerítheted. A kikényszerítés a sorspontok szerzésének leggyakoribb módja.

Kétféle kényszerítés létezik.

Döntések kényszerítése: az ilyen fajta kényszer olyan döntéseket sugall, amit a karakterednek muszáj meghoznia. Ha te vagy *Alaria Hercegnője*, akkor muszáj maradnod az Alariai Kastély védelmére, ahelyett hogy elmenekülnél. Vagy ha te vagy a *Környék nagyszájú hőse*, akkor muszáj visszabeszélned a Fegyelem Hírnökének, amikor kikérdez téged.

Esemény kényszerítése: néha a kikényszerítés olyan dolgokat ír körül, amik megnehezítik az életedet. Ha *Balszerencsés* vagy, akkor persze hogy a varázslatod véletlenül narancssárgára színezi a Bájjital Professzor haját. Ha pedig *Jössz egy szívességgel Don Valdeonnak*, akkor biztosan a legrosszabbkor bukkan fel, hogy segíts neki.

Mindenesetre, amikor valamelyik saját aspektusodat kikényszerítik, akkor felajánlanak neked egy sorspontot, és cserébe az aspektus miatt történik valami: meg kell hoznod egy döntést vagy történik valamilyen esemény. A kikényszerítés részleteit addig egyeztessétek egymással, amíg meg nem állapodtok. Ezután el kell döntened, hogy elfogadod-e a kényszerítést. Ha igen, akkor kapsz egy sorspontot és a javasolt döntés vagy esemény bekövetkezik. Ha visszautasítod, akkor neked kell *fizetned* egy sorspontot a sajátjaid közül. Igen, ez azt jelenti, hogy ha nincs sorspontod, akkor nem utasíthatod vissza a kikényszerítést!

HÁNY SORSPONT JÁR A KM-NEK?

KM-ként nem kell követned a sorspontjait minden NJK-nak, de ez nem azt jelenti, hogy korlátlan sorspontot kapsz. Minden jelenet annyi sorsponttal kezdődik, ahány JK jelen van. Ezeket használd fel a játékosok ellen, aspektusok kihasználására.

Hogyan növelheted a saját sorspontjaid számát? Amikor egy játékos kikényszeríti az egyik NJK aspektusát, akkor adj egyet hozzá a sorspontjaidhoz. Ha ezzel ér véget a jelenet, vagy az NJK bedobja a törölközőt, akkor a következő jelenetben kapod meg azt a sorspontot.

A játékosnak egy aspektus kikényszerítéséért járó sorspontok NEM a KM jelenetben elérhető pontjai közül kerülnek ki.

TÉNYEK MEGÁLLAPÍTÁSA

Az utolsó dolog ami az aspektusokhoz kapcsolódik a **tények felállítása**. Ezek miatt nem kell dobnod vagy sorspontokat költened – ha te vagy a *Pirospozsgás Kacsa pilótája*, akkor megállapítható, hogy a karaktered egy pilóta, és hogy a *Pirospozsgás Kacsa* nevű repülőt vezeti. Ha pedig *Esküdt ellenségeim: a Vörös Nindzsák*, akkor megállapítható, hogy van egy Vörös Nindzsák nevű szervezet, és hogy valamiért üldöznek téged. Ha a *Misztikus Kör varázslója* vagy, akkor nemcsak azt állapíthatjuk meg, hogy van egy ilyen nevű varázsló szervezet, hanem hogy *létezik varázslat a játék környezetében és te tudod is használni azt*.

Figyelj oda, hogy mindig a többi játékkal együttműködve tegyél ilyen megállapításokat. Ha a legtöbben olyan környezetben szeretnének játszani, ahol nincs varázslás, akkor nem kellene saját kezűleg behozni a varázslást egy aspektussal. Olyan tények megállapítására törekedj, amelyek mindenkinek szórakoztatóvá teszik a játékot.

MITŐL LESZ JÓ EGY ASPEKTUS?

Amikor egy jó aspektust szeretnél kitalálni (itt most főleg karakter- és helyzeti aspektusokról beszélünk), gondolj két dologra:

- Hogyan válhat segítségedre az aspektus, amikor majd kihasználod.
- Hogyan járhatsz pórul miatta, amikor kikényszerítik ellened.

Például:

Elkaplak, von Stendahl!

- Kihasználhatod, amikor von Stendahl ellen küzdesz, hogy növeld az esélyeidet.
- Zsebelj be egy sorspontot, ha a von Stendahl iránti gyűlöleted miatt valami hülyeséget csinálsz, amikor megpróbálsz elkapni.

Minden neszre ugrok

- Kihasználhatod, amikor jól jön egy kis extra éberség és figyelem.
 - Zsebelj be egy sorspontot, amikor túl izgatott leszel tőle és az apró, ártalmatlan zajok elterelik a figyelmedet.
-

Természetesen a gubanc aspektus azért van, hogy problémákat okozzon – így a karaktered is érdekesebb, és még könnyebb sorspontokhoz jutni is – nem gond, ha az kicsit egyoldalúbb, mint a többi aspektus.

MUTATVÁNYOK

A **mutatványok** olyan trükkök, manőverek vagy technikák, amivel a karaktered megváltoztathatja egy megközelítés működését. Ez általában azt jelenti, hogy egyes helyzetekben bónuszt kaphatsz, de néha akár új képességeket vagy jellemzőket is jelölhet. A mutatvány ezen kívül leírhat valami speciális, jó minőségű vagy egzotikus felszerelést, ami előnyhöz juttat egy másik karakterrel szemben.

Megköze-
lítések
17. o.

Nincs egy meghatározott lista, amiből mutatványokat választhatsz; csakúgy, mint az aspektusok esetében, mindenki a saját mutatványait állítja össze. Két egyszerű sablon segíthet a mutatványok megválasztásában.

Az első féle mutatvány egy +2 bónuszt ad, amikor egy bizonyos megközelítést használsz egy bizonyos helyzetben. Ezt a sablont használd:

Mivel én [**Ide jön, hogy mért leszel fantasztikus.**] vagyok, +2-t kapok amikor [**Ide jön az egyik megközelítés**] módon [**Ide jön egy cselekvés**], hogyha [**Ide jön a körülmény, amikor megkapod a bónuszt**].

Nézzünk néhány példát:

-
- Mivel én **Nagydumás** vagyok, +2-t kapok, amikor **Alattomosan** alakítok ki előnyt, hogyha **beszélgetek** valakivel.
 - Mivel én **Imádom a feladványokat**, +2-t kapok, amikor **Okosan** küzdök le akadályokat, hogyha **egy feladvány elé** állítanak.
 - Mivel én **Világhírű párbajozó** vagyok, +2-t kapok, amikor **Felvágósan** támadok, hogyha **kardpárbajban** harcolok.
 - Mivel van egy **Óriási pajzsom**, +2-t kapok, amikor **Erőteljesen** védekezek, hogyha **közelharcban** használom a pajzsomat.
-

Néha, amikor a körülmények nagyon korlátozóak, akkor alkalmazhatod a mutatványt az előny kialakítása és az akadály leküzdése cselekvésekre is.

A második fajta mutatóványokkal csinálhatsz valami igazán menőt, vagy akár felboríthatod a szabályokat is. Ezeket viszont egy játék alkalmával csak egyszer használhatod. Ezt a sablont használd:

Mivel én **[Ide jön, hogy mért leszel fantasztikus.]** vagyok, játékként egyszer **[Ide jön az a menő dolog, amire képes vagy].**

Néhány példa:

-
- Mivel én **Jól kijövök az emberekkel**, játékként egyszer **találok egy hasznos szövetségest a megfelelő időben.**
 - Mivel én **Gyorsan előkapom a fegyveremet**, játékként egyszer **lehetek első egy fizikai összeecsapásban.**
 - Mivel én **Legyőzök egy leopárdot futásban**, játékként egyszer **akárhol felbukkanok, feltéve hogy oda tudok futni.**
-

Ezek a sablonok azért vannak, hogy legyen egy elképzelésed a mutatóványok működéséről. Ettől függetlenül ne érezd magad korlátozva, ha van egy jó ötleted, ami nem passzol bele a sablonokba, nyugodtan vezesd fel a többieknek. Ha a mutatóványok kitalálásáról többet szeretnél olvasni, javasoljuk a *Fate Core* rendszer *Skills and Stunts* című fejezetét.

KARAKTERFEJLŐDÉS

Az emberek változnak. A képességeid fejlődnek, ahogy gyakorlod őket. Az élettapasztalataid felgyűlnek és formálják a személyiségedet. A *FAE* ezt a **karakterfejlődéssel** jelképezi, amivel megváltoztathatod az aspektusaidat, a mutatóványaidat és növelheted a megközelítés bónuszaidat is.

MÉRFÖLDKÖVEK

A sorozatok, képregények, videójátékok általában évadokra és / vagy epizódokra vannak bontva. Frodónak 3 könyvig tartott, mire bedobta a Gyűrűt a tűzbe. Aangnak 3 évadig tartott mire legyőzte a Tűz Urát. A *FAE* is ilyen fajta történetet mesél el: több játékon keresztül játszol ugyanazzal a karakterrel, ahogy a történet kibontakozik. Ezt **kampánynak** nevezzük. Azonban a hosszabb történetek közben vannak rövidebb, összetartozó történetszálak, mint például egy rész egy sorozatból. Ez a *FAE*-ben sincs másképp, hosszabb kampány esetén sem.

Az ilyen történetszálak végét hívjuk **mérföldköveknek** a *FAE* világban. Ezek jelenthetik rövidebb történetek végét vagy akár egy nagy befejezést a sokadik játék végén. Három különböző féle mérföldkő létezik, de egy közös bennük: a karakterfejlődést biztosítják valamilyen módon.

KIS MÉRFÖLDKÖVEK

A **kis mérföldkő** általában egy játék végén érkezik el, vagy amikor a történet egy része a végéhez ér. Ezek nem arról szólnak, hogy erősebbé válik a karaktered. Sokkal inkább arról, hogy a történésekhez igazítsd a karakteredet. Néha nem sok értelme van bármin változtatni, de ha igen, akkor ilyenkor meg van rá a lehetőség.

Egy kis mérföldkő után EGYET választhatsz az alábbiak közül:

- Megcserélheted két megközelítés értékét.
- Átnevezhetsz egy aspektust, ami NEM az alapeszméd.
- Egy mutatóványt kicserélhetsz egy másikra.
- Választhatsz egy új mutatóványt (ha már megvan mind a három, akkor a felfrissülést növelheted meg).

Ezen felül, ha van mérsékelt következményed, ami már két játék óta tart, akkor megszabadulhatsz tőle.

JELENTŐS MÉRFÖLDKÖVEK

A **jelentős mérföldkő** általában egy *epizód* végén érkezik el, vagy egy nagy történetszál befejezésekor (ha nem tudod mikor kéne, akkor 2-3 játék után biztosan). A kis mérföldkövekkel ellentétben a jelentős mérföldkövek a tanulásról, fejlődésről szólnak. A kalandod során teljesített kihívások miatt a karaktered egyre jobbá válik abban, amit csinál.

A kis mérföldkő nyújtotta előnyök mellé a következők közül *mindkettőben* részesülsz:

- Ha legalább két játék óta van súlyos következményed, akkor megszabadulhatsz tőle.
- Az egyik megközelítésed értékére kapsz +1-et.

MEGKÖZELÍTÉS BÓNUSZOK NÖVELESE

A megközelítés értékek növelésénél egy szabályra kell emlékezned: egyik megközelítés bónusz sem haladhatja meg a Szuper (+5) értéket.

NAGY MÉRFÖLDKÖVEK

A **nagy mérföldkövek**nek csak és kizárólag akkor kell bekövetkezniük, ha valami olyan történik a kampány során, ami nagyon megkavarja a dolgokat – egy nagy történetszál vége, a végső gonosz NJK legyőzése, vagy egyéb nagyvolumenű dolog, aminek híre megy a játék világában.

Ezek a mérföldkövek az erősödésről szólnak. Ezek után a múltbeli kihívások egyszerűen már gyerekjátékot jelentenek a karaktereknek. A jövő ellenfeleinek már szervezettebbnek, céltudatosabbnak kell lenniük ahhoz, hogy egyáltalán bármi esélyük legyen a karakterek ellen.

A nagy mérföldkő elérésekor megkapod a kis- és a jelentős mérföldkövek előnyeit. Ezen felül a következő előnyök közül *mindkettőben* részesülhetsz:

- Kapsz +1-et a felfrissülés értékére. Ha akarod, ezt felhasználhatod egy új mutatvány bevezetésére.
- Átírhatod a karaktered alapeszméjét (nem kötelező).

A KM FELADATAI

A KM-nek sok feladata van, például bevezetni az összecsapásokat a játékosoknak, irányítani az NJK-kat, és mindenkinek segíteni, hogy a helyzetnek megfelelően alkalmazzák a szabályokat.

Beszéljünk most egy kicsit a KM szerepköréről.

SEGÍTSÉG A KAMPÁNYOK ÍRÁSÁHOZ

A **kampány** olyan játékoknak a sorozata, amelyekben ugyanazok a karakterek szerepelnek, és a történet az előző játékokra épít. Minden játékosnak együtt kell működnie a KM-mel, hogy megbeszéljék a kampány pontos felépítését. Általában ilyenkor döntenek el közösen, hogy milyen fajta hősökkel akartok játszani, milyen világban éltek, és hogy milyen rosszfiúk ellen kell megküzdenetek. Beszéljétek meg azt is, hogy mennyire akarjátok komolyra tervezni a játékot, és hogy körülbelül milyen hosszú legyen a kampány. Néhány példa, ami az ötletelés eredménye lehet:

- Macska-emberek, akik igazából repülő hajókon éldegélő kalózok. Folyamatosan menekülnek a Királyi Flotta elől, akik próbálják elkapni őket.
- Varázstudó sivatagi népség, akik az Acélbirodalom megszállását próbálják visszaszorítani.
- Egy bentlakásos varázsló iskola ifjú tanoncai, akik rejtélyeket oldanak meg, és felfedik az ősi iskola titkait.

BELETANULNI A KM SZEREPKÖRÉBE

KM-nek lenni és irányítani a játékokat elsőre nehéznek és félelmetesnek tűnhet. Ez is egy tanulható képesség, csak gyakorlásra van szükség, hogy elsajátítsd, úgyhogy ne aggódj: minél többet csinálod, annál jobb leszel benne. Ha szeretnél többet olvasni a Fate KM-ek mesterségéről, van néhány fejezet a *Fate Core* szabályrendszerben, amit érdemes elővenni: *Running the Game*, *Scenes*, *Sessions and Scenarios*, és *The Long Game*. Ezek a fejezetek kifejezetten hasznosak. A *Fate Core* szabálykönyv ingyenesen elérhető a www.evilhat.com oldalon.

EPIZÓDOK ÍRÁSA ÉS A JÁTÉKOK MENEDZSELÉSE

Egy epizód egy rövid történet-szál, olyasmi, ami egy vagy két rész alatt ér véget egy sorozatban, akkor is, ha az egy kisebb része egy nagyobb volumenű történetnek. Általában egy epizód 1-3 játékot tesz ki, feltéve, hogy minden játék körülbelül 3-4 óra hosszú. De mi is pontosan egy epizód, és hogyan írhatod egyet?

EPIZÓDOK

Egy epizódnak két dologra van szüksége. Egy rosszfiúra valamilyen ördögi tervvel, és egy okra a JK-knak, ami miatt nem hagyhatják őt figyelmen kívül.

- **Rosszfiú egy ördögi tervvel:** erre valószínűleg már te is rájöttél. Ő a kampány fő ellenfele, vagy neki az egyik szövetségese, alattvalója.
- **Valami, amit a JK-k nem vehetnek semmibe:** ezután adnod kell egy indokot a JK-knak, hogy érdekelje őket ez az egész. Figyelj oda arra, hogy a rosszfiú terve lebegjen a JK-k feje fölött. Ezzel biztosítod, hogy tenniük kell valamit, különben rossz dolgok fognak történni velük, a szeretteikkel vagy akár a féltve őrzött tárgyaikkal.

JÁTÉKOK MENEDZSELÉSE

Most, hogy a rosszfiú belekezdett valamibe, amire a JK-k felkapták a fejüket, itt az ideje elindítani őket. Néha a legjobb (különösen egy új történet elején) a dolgok közepébe vágni. Amikor a JK-k már tudják miért kell szívükön viselni az ügyet, te a háttérbe vonulhatsz, és hagyd, hogy elintézzék a dolgot.

Ettől függetlenül, azért van jónéhány kötelessége, feladata a KM-nek a játék menedzselésével kapcsolatban:

- **Jelenetek menedzselése:** a játék különálló jelenetek sorozata. Döntsd el hol kezdődik a jelenet, kik vannak jelen, mi történik. Amikor minden érdekesség lezajlott, döntsd el mikor ér véget a jelenet.
- **Szabályok betartatása:** ha valami kérdés merül fel a szabályokkal kapcsolatban, mindig tiéd az utolsó szó joga.
- **Nehézség megválasztása:** te döntöd el, hogy a feladatok milyen nehezek legyenek.
- **Játszani az NJK-kal:** minden játékos irányítja a saját karakterét, de te irányítod az összes többi, a rosszfiúkat is beleértve.

- **Ne hagyd leülni a játékot:** Ha a játékosok nem tudják hogyan tovább, a te feladatod, hogy dobj nekik valami morzsát. Soha ne hagyd, hogy leüljön a játék az információ hiánya, vagy a határozatlanság miatt.
- **Kezessedj róla, hogy mindenki tündököljön:** nem az a feladatod, hogy legyőzd a játékosokat, hanem hogy kihívás elé állítsd őket. Győződj meg róla, hogy minden JK-nak van esélye hőiesen szerepelni, a nagydarab harcosoktól kezdve, az alattomos kis tolvajokig.

NEHÉZSÉGI SZINTEK MEGVÁLASZTÁSA

Amikor egy másik karakterrel néz szembe a JK, a karakterek dobásait kell összehasonlítani az összecsapások, a versenyek és a kihívások során. Ha viszont nincs aktív ellenfél, akkor neked kell eldönteni, hogy milyen nehéz egy feladat.

Az **alacsony nehézség** akkor a legjobb, amikor adni akarsz egy esélyt a JK-knak, hogy vágjanak fel és szupersztárok legyenek. A **megközelítésekhez közeli nehézség** akkor szerencsés, ha akarsz egy kis feszültséget, de nem akarod túlságosan megnehezíteni a dolgukat. A **magas nehézség** akkor a legjobb, amikor azt akarod hangsúlyozni, hogy a körülmények mennyire szörnyűek vagy szokatlanok. Ilyenkor minden erejükre szükség lesz, hogy felülkerekedjenek a nehézségeken.

VÁLASZTHATÓ SZABÁLY: MEGKÖZELÍTÉSEKHEZ KAPCSOLÓDÓ SZÁMOK

Néha az Óvatos megközelítés könnyebbé teszi a dolgokat, néha pedig ez egyszerűen túl sokáig tartana. A KM esetleg módosíthatja a nehézségi szintet 1-2 értékkel mindkét irányba, attól függően, hogy ez egy könnyítő vagy nehezítő megközelítés. Ez egy kicsit megbonyolítja a játékot, de ez néhány csoport esetében megéri.

ÖKÖLSZABÁLYOK

- Ha a feladat egyáltalán nem nehéz, adj egy Tűrhető (+0) értéket neki, vagy egyszerűen csak mondd meg a játékosnak, hogy dobás nélkül sikerült neki.
- Ha legalább egy dolgot tudsz mondani, ami miatt nehéz a feladat, válassz egy Elfogadható (+2) értéket.
- Ha a feladat nagyon nehéz, válassz egy Nagyszerű (+4) értéket.

- Ha a feladat lehetetlen, válassz olyan magas értéket, ami szerinted indokolt. A JK-nak minden segítségre szüksége lesz, és valószínűleg elkölt néhány sorspontot, de ez ebben az esetben teljesen rendben van.

ROSSZFIÚK

Amikor rosszfiúkat találsz ki, ugyanúgy meghatározhatod az értékeiket, mint a JK-k esetében. Ez a megközelítéseket, aspektusokat, stresszt és következményeket jelenti. Ezeket azonban csak az igazán fontos, vagy visszatérő rosszfiúk esetében kell megtenned. Ők azok, akiken igazán nehéz felülkerekedniük a JK-knak. Cserébe viszont nincs is szükség epizódonként 1-2 ilyen karakternél többre.

Mamlaszok: a másik fajta rosszfiúk a **mamlaszok** – névtelen tolvajok, szörnyetegek vagy egyéb ellenfelek, akik azért vannak, hogy egy kicsit megnehezítsék a JK-k napját. Őket úgy kell tervezni, hogy többé-kevésbé könnyen legyőzhetőek legyenek, különösen az erősebb JK-k által. A következőképpen kell az adataikat meghatározni:

1. Csinálj egy listát arról, hogy miben jók. Az ezekkel kapcsolatos dobásokra +2 bónuszt kapnak.
2. Csinálj egy listát arról, hogy miben rosszak. Az ezekkel kapcsolatos dobásokra -2 értéket kapnak.
3. Minden más dobásra +0 módosítót kapnak.
4. Adj a mamlaszoknak egy-két aspektust. Ezek megerősítik miben rosszak vagy jók vagy jelzik, ha van valami speciális erősségük vagy sebezhetőségük. Nem gond, ha ezek az aspektusok végtelenül egyszerűek.
5. A mamlaszoknak 0, 1 vagy 2 stressz mezőjük van, attól függően, hogy mennyire képzeled el őket kemény ellenfeleknek.
6. A mamlaszok nem tudnak következményeket elviselni. Ha kifogynak a stressz mezőkből (vagy alapból sincs nekik), akkor a következő ütés leteríti őket.

Néhány példa:

KÜKLOPSZ HÁZI TAHÓ
<i>Küklopsz Házi Tahó, Egyedül Be Van Tojva</i>
Jó ebben (+2): a többi tanuló ijesztgetése, dolgok összetörése, megúszni a balhékat
Rossz ebben (-2): tervezés, tanulás
Stressz: Nincs (az első ütestől kiterülnek)

<p style="text-align: center;">ACÉLBÉRGYILKOS</p> <p style="text-align: center;"><i>Acélbérgyilkos, Az Éjszaka a Miénk</i></p> <p>Jó ebben (+2): lopakodás, lesből támadás</p> <p>Rossz ebben (-2): szembeszállni egy határozott ellenféllel</p> <p>Stressz: <input type="checkbox"/></p>
<p style="text-align: center;">LÉGCÁPA</p> <p style="text-align: center;"><i>Cápa Vagyok, Sebezhető Has</i></p> <p>Jó ebben (+2): repülés, harapás</p> <p>Rossz ebben (-2): bármi, ami nem repülés vagy harapás</p> <p>Stressz: <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p>

Egy csapatnyi mamlasz: ha több alacsony szintű rosszfiú áll a JK-kal szemben, akkor egyszerűbb lehet csoportként kezelni őket – vagy akár több csoportként. Ahelyett, hogy egy tucatnyi rosszfiút kéne követned, elég néhány négyes csoportot követni. Mindegyik csoportot kezelheted úgy, mintha egy karakterről lenne szó, és ugyanúgy hozzájuk rendelheted az értékeket, mint egy mamlasz esetében:

1. Csinálj egy listát arról, hogy miben jók. Akár a „csapatba verődnek” kifejezést is felveheted a listára.
2. Csinálj egy listát arról, hogy miben rosszak.
3. Adj nekik egy-két aspektust.
4. Adj nekik két emberenként egy stressz mezőt.

<p style="text-align: center;">TOLVAJBANDA</p> <p style="text-align: center;"><i>Baltanyelek & Feszítővasak</i></p> <p>Jó ebben (+2): csapatba verődés, ártatlan emberek megrémítése</p> <p>Rossz ebben (-2): előre tervezni, túlerőben harcolni</p> <p>Stressz: <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/> (4 tolvaj)</p>
--

A *Fate Core* rendszer külön kezeli a csoportokat, amiket csőcseléknek (mobs) nevez (erről bővebben a *Fate Core* „Creating the Opposition” című fejezetében olvashatsz). Ha szeretnéd, használhatod ezt a verziót is. Arra figyelj oda, hogy ez sokszor nagyon erős ellenfeleket eredményez. Ha egy igazi, komoly kihívást akarsz a játékosok elé rakni, annak ez is egy jó módja lehet.

PÉLDA KARAKTEREK

RETH

Alapeszme: *Az Andrák Sivatag Napmágusa*

Gubanc: *Az Acélbérgyilkosok köröznék*

Egyéb aspektusok: *A Kung-fum a legerősebb; Belezúgtam Avasába; Tanulni fogok Serio hibáiból*

MEGKÖZELÍTÉSEK

Megfontolt: Elfogadható (+2)

Okos: Átlagos (+1)

Felvágós: Tűrhető (+0)

Erőtéljes: Jó (+3)

Gyors: Elfogadható (+2)

Alattomos: Átlagos (+1)

MUTATVÁNYOK

A Dacos Nap alapállás: Mivel tökéletesítettem a Dacos Nap alapállást, ezért +2-t kapok, amikor Erőtéljesen védekezek, hogyha pusztakézzel harcolok.

STRESSZ ☐☐☐

KÖVETKEZMÉNYEK

Enyhe (2):

Mérsékelt (4):

Súlyos (6):

FELFRISSÜLÉS: 3

Itt bemutatunk négy példa karaktert, akiket akár használhatsz így készen a kalandozásaidhoz vagy akár meríthetsz belőlük ihletet a saját karaktereidhez.

RETH, AZ ANDRALI ELLENÁLLÁS TAGJA

Reth 14 éves. Bőre sötétbarna színű, haja pedig fekete, amit rasztában hord. Könnyű, laza, kényelmes ruházatot visel, és szandálban közlekedik. Képzett a harcművészetekben, és az utóbbi generációk egyik legerősebb Napmágusa; varázslataival bármikor megidézi a tűz erejét. Az óriási Andral Sivatag egy kisvárosából származik, de menekülőre fogta, és azóta vállvetve harcol barátaival az Acélbírodalom ellen.

VOLTAIRE

Voltaire a Felhőszelő Hajó kapitánya. Ez az égi hajó a felhők óriási tengerét szeli. Voltaire egy macskanő, a teste az emberek és a macskák testének egy érdekes ötvöze. Hivalkodó kalózszerkója van: egy hosszú barna kabát, térdig érő csizmák, egy tollkalap és egy rövid kard. Macskaember lévén hajlamos a legfurcsább pillanatokban álomra szenderülni...

VOLTAIRE

Alapeszme: *A Felhőszelő hajó MacsKapitánya*

Gubanc: **Ásítás**

Egyéb aspektusok: *Ez? Ja, ez csak egy csali; Martin egy nagy csaló; Sanchez a legjobb elsőtiszt*

MEGKÖZELÍTÉSEK

Megfontolt: Átlagos (+1)

Okos: Átlagos (+1)

Felvágós: Jó (+3)

Erőteljes: Tűrhető (+0)

Gyors: Elfogadható (+2)

Alattomos: Elfogadható (+2)

MUTATVÁNYOK

Imádom a kardpárbajokat: Mivel imádom a kardpárbajokat, ezért +2-t kapok, amikor Felvágósan támadok, hogyha egy kardpárbajt vívok egy ellenféllel.

STRESSZ ☐☐☐

KÖVETKEZMÉNYEK

Enyhe (2):

Mérsékelt (4):

Súlyos (6):

FELFRISSÜLÉS: 3

ABIGAIL ZHAO

Abigail a Varázslatok Iskolájának tanulója, a Hippogriff ház tagja. Világos bőre van, ami mellé hosszú fekete haj társul, amiben van egy különleges, rózsaszín csík. Az iskolai egyenruhájába különböző mintákat festett. Emellé egy tüskés övet hord, de a szerelését még ékszerekkel is kiegészíti. A bűbájokban kifejezetten otthon van. Hajlamos hamarabb cselekedni, mint gondolkodni. Ez néha azért jól jön: imád felválni a Küklopsz Ház balfácánjainak.

ABIGAIL ZHAO

Alapeszme: *A Hippogriff Ház bűbájspecialistája*

Gubanc: *Előbb varázsolok, csak aztán kérdezek*

Egyéb aspektusok: *Utálom a Küklopsz Ház tagjait; Sarah mindig mellettem van; Dexter Fitzwilliamot el fogom kapni*

MEGKÖZELÍTÉSEK

Megfontolt: Túrhető (+0)

Okos: Elfogadható (+2)

Felvágós: Átlagos (+1)

Erőteljes: Elfogadható (+2)

Gyors: Átlagos (+1)

Alattomos: Jó (+3)

MUTATVÁNYOK

A tanár kiskedvence: Mivel a tanár kedvence vagyok, játékonként egyszer azt mondhatom, hogy egy segítőkész tanár megjelenik a jelenetben.

STRESSZ ☐☐☐

KÖVETKEZMÉNYEK

Enyhe (2):

Mérsékelt (4):

Súlyos (6):

FELFRISSÜLÉS: 3

DR. BETHESDA FLUSHING

Dr. Flushing a Gravitációs és Elektro-Mechanikai Fejlődés Intézetének (GEMFI) kutatója, az egyik legjobb tesztmérnök, és egyben különleges ügynök is. A GEMFI gyakran konfliktusban áll a nemzetközi szervezetek ügynökeivel, akik el akarják lopni a találmányaikat, hogy uralják az egész világot. Gustaf von Stendahl, az egyik kétes eredetű Kémügynökség vezetője sokszor túske a szemében. Dr. Flushingnak élénk piros haja van és mindig van nála egy csomó kutyü, például a helitáskája.

DR. BETHESDA FLUSHING

Alapeszme: *A GEMFI titkosügynöke*

Gubanc: *Elkaplak, von Stendahl!*

Egyéb aspektusok: *A találmányaim majdnem mindig működnek... majdnem; A tanítványaim előbb-utóbb felbukkannak, csak nem úgy ahogy várom; Bízom Dr. Alemieda zsenialitásában.*

MEGKÖZELÍTÉSEK

Megfontolt: Elfogadható (+2)

Okos: Jó (+3)

Felvágós: Átlagos (+1)

Erőtéljes: Elfogadható (+2)

Gyors: Átlagos (+1)

Alattomos: Tűrhető (+0)

MUTATVÁNYOK

Kísérleti helitáska: Ha használom a helitáskámat, +2-t kapok, amikor Gyorsan alakítok ki előnyt vagy küzdök le akadályt, hogyha a repülés lehetséges és hasznos a helyzetben.

Kutyük mestere: Mivel a kutyük mestere vagyok, játékonként egyszer használhatom egy hasznos kutyümet, hogy megszabaduljak egy helyzeti aspektustól.

STRESSZ ☐☐☐

KÖVETKEZMÉNYEK

Enyhe (2):

Mérsékelt (4):

Súlyos (6):

FELFRISSÜLÉS: 3

FATE ACCELERATED: RÖVID ÖSSZEFOGLALÓ

KOCKADOBÁS (18. OLDAL)

Eredmény = Dobás + Megközelítés bónusz
+ Mutatvány bónusz
+ Kihasznált aspektus bónusz

KIMENETELEK (12. OLDAL)

Ellenfél, vagy határérték elleni eredmények:

Nem sikerült: ha a te dobásod kisebb

Döntetlen: ha egyenlők

Sikerült: ha a dobásod 1-gyel vagy 2-vel nagyobb

Stílusosan sikerült: ha a dobásod legalább 3-mal nagyobb

NEHÉZSÉGI SZINTEK KM-EKNEK (37. OLD.)

Könnyű feladat: Tűrhető (+0), vagy dobni sem kell

Mérsékelten nehéz: Elfogadható (+2)

Nagyon nehéz: Nagyszerű (+4)

Lehetetlenül nehéz: válassz akármilyen magas értéket. A JK-nak sok segítség és sorspont kell, de ez teljesen rendben van.

A SZAMÁRLÉTRA

+8	Legendás
+7	Mesés
+6	Fantasztikus
+5	Szuper
+4	Nagyszerű
+3	Jó
+2	Elfogadható
+1	Átlagos
0	Tűrhető
-1	Rossz
-2	Borzalmas

CSELEKVÉSEK (13. OLDAL)

Előny kialakítása, amikor új aspektust hozol létre, vagy felfedezel egy létezőt (13. oldal):

Nem sikerült: nem hozod létre / fedezed fel az aspektust / igen, de akkor az ellenfeled ingyen kihasználhatja.

Döntetlen: ha új aspektus készül, kapsz egy erősítést, ha felfedezel, olyan mintha sikerülne.

Sikerült: létrehozod / felfedezed az aspektust, kapsz egy ingyen kihasználást.

Stílusosan sikerült: létrehozod / felfedezed az aspektust, kapsz két ingyen kihasználást.

Előny kialakítása, amikor próbálsz előnyödre fordítani egy létező aspektust (13. oldal):

Nem sikerült: nem jár bónusz.

Döntetlen: egy ingyen kihasználás.

Sikerült: egy ingyen kihasználás.

Stílusosan sikerült: két ingyen kihasználás.

Akadály leküzdése (15. oldal):

Nem sikerült: nem sikerül / nagy árért cserébe.

Döntetlen: sikerül kisebb nehézség árán.

Sikerült: eléred a célodat.

Stílusosan sikerült: sikerül + kapsz 1 erősítést.

Támadás (16. oldal):

Nem sikerült: nem történik semmi.

Döntetlen: nem sebzelsz, de kapsz 1 erősítést.

Sikerült: a támadás célba ér és sebez.

Stílusosan sikerült: a támadás célba ér és sebez. 1-gyel csökkentheted a sebzést egy erősítésért.

Védekezés (16. oldal):

Nem sikerült: elszenveded az ellenfél sikerének következményeit.

Döntetlen: az ellenfél cselekvésétől függ.

Sikerült: az ellenfél nem kapja meg amit akar.

Stílusosan sikerült: az ellenfél nem kapja meg amit akar, és kapsz 1 erősítést.

Segítségkérés (16. oldal):

- Egy vagy több szövetséges segíthet végrehajtani a cselekvésedet.
- Ilyenkor feladják a saját cselekvésüket, és elmondják hogyan segítenek.
- Minden segítő szövetségesért +1-et kapsz.
- A KM korlátozhatja, hogy maximum hányan segíthetnek így.

SORREND (21. OLDAL)

Fizikai összecsapás: a Gyors érték dönt: aki a leggyorsabb reflexekkel rendelkezik, az kezd.

Mentális összecsapás: a Megfontolt érték dönt: aki figyelmes, nem éri váratlanul a veszély.

Mindenki más csökkenő sorrendben jön,
Döntetlenben az adott helyzet dönt, de az utolsó szó mindig a KM-et illeti.

A KM cselekedhet az összes NJK-val egyszerre is, a legerősebb NJK körében.

STRESSZ, KÖVETKEZMÉNYEK (22. OLDAL)

- **Ütés sebzése (eltérésekben)**
= **Támadás dobás – Védekezés dobás**
- **Stressz mezők:** egyet bepipálhatsz egy ütés esetén. Egy mező a sorszámanak megfelelő sebzést fog fel: az első 1-et, a második 2-t, a harmadik 3-at.
- **Következmények:** egy vagy több következményt bevállalhatsz az ütésért. Ezek helyére be kell írni egy aspektust:
 - **Enyhe** = 2 eltérés
 - **Mérsékelt** = 4 eltérés
 - **Súlyos** = 6 eltérés
- **Felépülés következményekből:**
 - **Enyhe:** jelenet végén.
 - **Mérsékelt:** következő játék végén.
 - **Súlyos:** epizód végén.
- **Ha kiütnek:** Ha nem tudod felfogni az összes eltérést, kiütnek. Az ellenfél mondja meg, hogy mi történik veled.
- **Bedobni a törölközőt:** az ellenfél dobása előtt dönthetsz így, és te mondhatod meg mi történik veled. Ezért jár legalább 1 sorspont.

MEGKÖZELÍTÉSEK (17. OLDAL)

Megfontolt: odafigyelsz a részletekre és rászánod az időt a minőségi munkára.

Okos: gyorsan gondolkodsz, problémákat oldasz meg, sok tényezőt veszel figyelembe.

Felvágós: magadra vonzod a figyelmet; stílusosan és magabiztosan cselekszel.

Erőtéljes: a nyers erődet használod ki.

Gyors: a gyorsaságodat és az ügyességedet használod ki.

Alattomos: félrevezetést, megtévesztést, lopakodást alkalmazol.

ASPEKTUSOK (25. OLDAL)

Kihasználás (27. oldal):

Egy sorspontért +2-t kapsz, újra dobhatsz, vagy egy ellenfél nehézségét emeled +2-vel.

Kikényszerítés (29. oldal):

Kapsz egy sorspontot, amikor egy aspektus megbonyolítja az életedet.

Tények megállapítása (30. oldal):

Ezek az aspektusok igazak. Saját magadról, és a világról árulnak el dolgokat, össze fogják a történetet.

ASPEKTUSOK FAJTÁI

Karakter aspektusok (25. oldal):

Akkor íródik, mikor létrehozod a karaktered. Megváltozhat, amikor elérsz egy mérföldkövet (33. oldal).

Helyzeti aspektusok (25. oldal):

A jelenet elején jön létre.

Készülhet az előny kialakítása cselekvéssel.

Egy akadály legyőzése cselekmény eltörölheti.

A jelenet (helyzet) végén megszűnik.

Erősítések (25. oldal):

Egyszer kihasználható, mielőtt eltűnik.

Az ellenfél az akadály leküzdésével eltüntetheti.

Az erősítések eltűnnek a jelenet végén.

Következmények (25. oldal):

Sebzés (eltérés) felfogására való.

Az ellenfeleid kihasználhatják ellened, mint egy helyzeti aspektust.