

Szituációk

M rendszeréhez*

v1

Tartalomjegyzék

Szituációk.....	3
Harci szituációk.....	3
Szociális szituációk.....	3
Átverés.....	3
„Mit tudok/tudhatok róla?”.....	3
„Elhittem, amit mondott?”.....	4

SZITUÁCIÓK

Harci és fizikai szituációk

„Ki a gyorsabb?”

Ki mozdul elsőnek..

Kidolgozni.

Képzettség és Tulajdonság próbák, ellenpróbák

Lopakodás vs. Észlelés

Mi az alapeset, mikor kellenek módosítók, stb. Nehéz ügy..

Szociális szituációk

Átverés

Gyakori eset, hogy a karaktert át akarják verni. Lehet, hogy ezzel még a játékos is tisztában van, de karaktere egyáltalán nem biztos! „Elhittem, amit mondott?” - hangzik el sokszor. Ilyenkor a KM a **Szociális fortélyoknál** leírtaknak megfelelően (előadás sikere, karakterek jelleme, esetleges Szociális fortélyaik) meghatároz egy célszámot, amire a karakternek Emberismeret képzettségpróbát kell dobnia. Ha megdobja, akkor nem hitte el a mesét, ha elbukja, akkor lépre ment.

Fontos: ne feledjük, hogy a célszám meghatározása nagyban függ a karakter személyiségétől és előtörténetétől is!! Tehát egy ostoba barbár

„Mit tudok/tudhatok róla?”

Gyakori kérdés a fenti akár emberre, akár szervezetre – és még sorolhatnánk, mire – vonatkoztatva. A fenti probléma szorosan kapcsolódik több értékhez, illetve az karakter eddigi történetéhez, ezért kockadobással nem meghatározható. Ilyenkor a KM megnézi, mennyi a karakter kapcsolódó **Helyismeret** képzettsége, valamint figyelembe veszi a karakterrel idáig történt eseményeket, azaz: volt -e kapcsolata az adott személy ismerőseivel, hozzá kapcsolódó hatalmi csoportokkal, családokkal, stb. amiből ráláthat a dolgokra.

Figyelembe veheti továbbá – ha van – az aktuális kultúrkörre vonatkozó Etikett értékét. Végül a fentiek fényében dönt, és mondja meg, hogy tud-e bizonyos dolgokat, amikre kíváncsi a karakter:

Példa:

JK: - Ismerem ezt az XY-t?

KM: - Igen, ő a Ekkorin család vezetője. Úgy hírlík, kapzsi és gyáva is.

„Elhittem, amit mondott?”

Lásd: Átverés

Mágia és Pszi alkalmazás szituációi

Zzz