

GUN & FU

Írta: Petrus / DEO (v1.0)

Váratlan események sodornak össze benneteket, de együtt kell működjétek, hogy elérjétek a célokat és megakadályozzátok egy nagyobb bajt, miközben vad autós üldözések és akrobatikus pisztoly-párbajok során kell átverekednetek magatokat.

A *Gun&Fu* szerepjáték John Harper játékának, a *Lasers&Feelings*-nek egy alternatív („hack”) változata és a modern hongkongi akciófilmek világába helyezi a szereplőket. A játékhoz ezen leíráson kívül csak pár hatoldalú dobókockákra lesz szükséged.

A játékosok karakterei a **Főszereplők** (Hősök), az ellenfél karakterek a **Gonosztevők** és a **Nagyfőnök**, a mesélő pedig a **Rendező**.

A FŐSZEREPLŐK MEGALKOTÁSA

1 Válassz magadnak egy, a karakteredhez illő stílust: **Arrogáns, Elszánt, Fennkölt, Nagymenő, Okos, Ravasz, Szexi, Tompa, Vad, Vakmerő, Veszedelmes, vagy Zöldfülű.**

2 Válassz egy szerepet: **Fogalmatlan Irodista, Hős Zsaru, Illegális Bevándorló, Ketrecharcos, Magánhekus, Megkísértett Hivatalnok, Megtért Bűnöző, Rejtőző Mester, Szende Tancosnő, vagy Titkosügynök**

3 Válassz magadnak egy **jártasságot** 2 és 5 között. A magasabb érték jelenti azt, hogy jobb vagy a **GUN** művelésében (direkt megközelítés, „berúgom az ajtót és bevetődök”, pisztolyok, számítógépek, fellépés, autóvezetés, full kontakt küzdősportok, átverés és csalás), az alacsonyabb pedig a **FU**-t erősíti (elmélet, szellem, lágyág, szociális érzékenység, befolyás, ismeretek, odafigyelés, „lány” küzdősportok, csí, őszinteség, bölcsesség, tapasztalat, ezotéria).

4 Kell egy, a Főszereplőhöz és a világhoz illő **név** is, mint például Hotshot, vagy Mad Dog.

Felszereléseként megkapod a szerepedhez illő általános tárgyakat, egy egyenruhát, vagy általános, jellemző öltözkedést, van egy kis lakásod valahol a paneldzsungelben, lehet egy ütött-kopott autód, vagy motorod. Gyakran eszel tálcsás kajákat, gyorsmenüket, egészségtelenül élsz, ritkán sportolsz, de mégis ott van benned a parázs, ami csak várja, hogy az események szele felizzítsa.

Válassz a Főszereplődnek egy **célt** is: **Gazdagság, Hírnév, Megtisztítani a várost a bűntől, Megtalálni az igaz szerelmet, Legyőzni a Nagyfőnököt, Bosszú, Én legyek a legjobb valamiben, Megvédeni a környezetemben élőket, Biztonságban tudni / Visszaszerezni az ősi tudást/ereklyét, vagy Bebizonítani az igazamat / hogy hamisan ítélték el.**

A NAGYFŐNÖK

A HK filmek elején a főszereplő hősök még ritkán társai, partnerei egymásnak, sőt, gyakran ellenségként, vagy riválisként kezdik és az események kovácsolják össze őket. A játék elején ezért a Nagyfőnök kap két előnyt és egy hátrányt. Ezeket a mesélő választja ki titokban.

Előnyök: **Kapcsolatok, Helyi híresség** (vagy **Politikus**), **Gazdag, Szerecsés, Kettős Identitás, Megfizetett Követők, Hűséges Testőr, Jól Védett Kúria.**

Hátrányok: **Megjelölt** (sebhely, tetoválás, valami, amiről azonosítható, de elsöre általában nem feltűnő, nem látszik), **Riválisok** (a szervezetten belül többen is a pozíciójára törnek), **Adósság** (pl. egy háttérben lévő befektetői körnek), **Függőség** (szertől, vagy közeli személytől, családtagtól), **Korlátozott** (ágyhoz kötött, nehezen mozog, vagy pont börtönben van), **Zsarolt** (valaki ismeretlen zsarolja és nem tud rájönni, ki az), **Külhoni** (elüt a helybeliektől), **Furcsa** (bizarr szokásai vannak).

A TESZTDOBÁS

Ha valami rizikós helyzetbe kerülsz, amelynek kimenetele kétséges, dobj egy **d6**-tal. Dobj **+1d6**-tal, ha **felkészültél** a cselekvésre, és még **+1d6**-tal, ha **szakértő** vagy a témában. (A *Rendező a karaktered háttere és a helyzet figyelembe vételével majd tájékoztat arról, hány kockával dobhatsz.*)

Minden kockával dobj és hasonlítsd össze a jártassággoddal!

↓ Ha **GUN**-t használsz (fegyverek, direkt módszerek), a jártasságod **alá** kell dobnod.

↑ Ha **FU**-t használsz (érzelmeik, bölcsesség), a jártasságod **főle** kell dobnod.

0 Ha **egyik kockával sem értél el sikert**, elrontottad. A Rendező mondja meg, mennyire romlott a helyzet.

1 Ha **egy kocka sikert ért el**, éppencsak, de megcsináltad, bár valami valami bonyodalmat, kárt, vagy költséget okoztál.

2 Ha **két kocka is sikert ért el**, jól csináltad. Szép munka!

3 Ha **három kocka is sikeres lett**, akkor kritikus sikert értél el! A Rendezőtől kapsz valami extra hatást, effektet.

! Ha **pontosan eltaláltad a jártasságod értékét**, egyfajta **KÜLÖNÖS MEGÉRZÉSED** támad, egy sugallat, intuíció arról, hogy mi is történik éppen. Feltehetsz a Rendezőnek egy kérdést, aki erre őszintén kell válaszoljon (ha tud). Néhány jó kérdés például:

Hogyan éreznek valójában? Ki áll az egész mögött? Hogyan tudnám rávenni őket, hogy ...? Mire / kire kellene figyelnem? Mi lenne a legjobb módja annak, hogy ...? Valójában mi folyik itt?

A választól függően megváltoztathatod az akciódát és újra dobhatsz.

BEFOLYÁS: Ha segíteni / akadályozni akarsz valakit, aki éppen dobni készül, mondd el, mit teszel és dobj 1d6-ot. Ha sikert értél el, **+1d6**-ot adsz neki, vagy **1d6**-ot elveszel tőle (de nem dobhat egynél kevesebb kockával).

A Rendező megtilthatja ezt, ha értelmetlennek tűnik, vagy nem működhet, különösen akkor, ha a játékosok megpróbálják halmozni ezeket.

RENDEZŐI FORGATÓKÖNYV GENERÁTOR

Dobj, vagy válassz az alábbi táblázatokról:

KI?	
-----	--

1 – kormányzati ügynökség	4 – multinacionális cég
2 – titkos társaság	5 – ismeretlen idegen
3 – helyi maffia/triádok/jakuza	6 – felébredt szellem / múmia

MI A TERVE?	
-------------	--

1 – elpusztítani / megölni	4 – felépíteni / létrehozni
2 – elloponi / elrabolni	5 – egyesülni / egyesíteni
3 – elfoglalni / megszállni	6 – megvédeni

MIT?	
------	--

1 – aranytartalékot	4 – titkos szert / illegális anyagot
2 – ősi ereklyét	5 – városnegyedet/felhőkarcolót
3 – hírességet / ismert személyt	6 – széfet / titkos adattartár

AMIVEL...	
-----------	--

1 – a régió/város/övezet/bűnszövetkezet ura lehet
2 – elpusztíthatja a világot / a várost / a közigazgatást
3 – megalázhathatja / befeketítheti a Hősöket
4 – függővé tehet magától egy régiót/várost
5 – felfedheti a városi korrupciót / piszkos titkokat
6 – jólétet hozhat mindenkinek

A RENDEZŐ FELADATA

Az akciófilmes logika nem mindig működik a valóságban, de ne légy túlzottan elrugaskodott. Ha nincs ötleted, a fenti táblázat jó kiindulási pontokat adhat, amiket aztán játék közben tovább formálhatsz. Mesélj el különféle bejátszásokat, amelyek nem közvetlenül a karakterekkel történnek, viszont kapcsolatosak az eseményekkel. Sejtetések és más szereplőktől hallott hírek, pletykák alapján fedd fel a kirakós darabkáit, történjenek velük furcsa dolgok, amelyek végén aztán felteszed a kérdést. „Kang emberei egy boltost cibálnak ki az utcára, hogy példát statuáljanak. A pisztolyt már a fejéhez nyomják. Mit tesznek?” „Tatjana csendesesen kiökönyködik a takaró alól és az íróasztalodhoz oszon, a fiókokat nézi át. Mit teszel?”

Tesztobást csak akkor kérj, ha a végkimenetel bizonytalan és nem is akard eldönteni te magad. Használj ki a hibákat is az akciók felpörgetéséhez! A helyzet mindig változik egy dobás után, akár így, akár úgy.

Figyelj a játékosokra, tegyél fel kérdéseket nekik és építs a válaszokra! „Volt már dolgod a triádokkal? Mi ütött ki balul?” „Emlékszel még, kire szavaztál a legutolsó választáson? Miért csalódtál benne?”

This game is licensed under a CC BY-NC-SA 4.0 international license. For the full license terms, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.