

PANELEDZSUNGEL A BANDA

Írta: Petrus • v1.0, 2017 • CC BY-SA-NC 4.0

A Metropolisz külvárosi, lepukkant lakótelepét a belvárosi jampecok csak úgy hívják: Dzsungel. De ti, a panelprolik bandákba verődött kölykei, úgy ismeritek, mint a tenyereket. És tudjátok, olyan dolgok rejtőznek itt, amelyek csak a mesékben léteznek...

A **PANELEDZSUNGEL** John Harper játékának, a *Lasers&Feelings*-nek egy modern városi fantasy milióbe ültetett változata, ahol a szereplők, a tinédzserek, egy nagyváros külvidékén születtek és nőttek fel, és olyan dolgokkal kell megküzdeniük nap, mint nap, ami csak a filmekben és sorozatokban létezik.

JÁTÉKOS KARAKTEREK

1 Válassz magadnak egy Stílust: **Arrogáns, Aggódó, Betegeges, Bűbájos, Elszánt, Ex-Jampec, Forrófejű, Idegen, Nagymenő, Robot, Tuskó, Veszedelmes.**

2 Válassz egy Szerepet a karakterednek: **Bulldózer, Felderítő, Katona, Okostojás, Sofőr, Zsebpiszok.**

3 Válassz magadnak egy **Jártasság** értéket 2 és 5 között. A magasabb érték jelenti, hogy jobb vagy a **PANEL**ban (meggyőzés, hazugság, lerázni a kistesót, adni a jó gyereket a mamiknak, ártatlannak tűnni a csokilopásban, stb.), az alacsonyabb pedig az, hogy jó vagy a **DZSUNGEL**ben (verekezés, lopkodás, kütyük, berhelés, mászás, stb.).

4 A bandád választ neked egy **gúnynevet** az alapján, amit elmondasz magadról. Sosem választhatsz magadtól, ez mindenre csak úgy... ráragad. (De srácok, senki sem szeretne egy olyan gúnynével játszani, ami megalázó, sértő, vagy a játékost akarja kifigurázni és nem a karakterét.)

5 **Felszerelés**ként azt vihetsz magaddal, amit otthon találasz: lábasok, fedő, kés, villa, zsebszámológép, ilyesmik. A külvárosi lakótelepeken a high-tech eszközök, a menő járgányok, és az igazi fegyverek a helyi gengszterek kezében vannak, de ti mind jó gyerekek lesztek és nem nyúltok ezekhez a dolgokhoz, ugye?

A BANDA

A Dzsungelben a bandák jelentik a túlélés zálogát. Ha kimaradsz belőlük, csak otthon ülhetsz, és anyukád kíséri a boltba és a suliba, mert egyébként darabokra szednek (képleteken érve, persze). Minden játékos karakter ugyanabba a bandába tartozik, de nem biztos, hogy mind egykorúak (sőt!), sem az, hogy nem társultak-e korábban más bandákhoz. Utóbbiakra egyébként is ferde szemmel néz mindenki.

A bandátok részleteit közösen dolgozzátok ki az alábbiak alapján. Kitalálhattok saját jellemzőket is.

1 Minden bandának vannak **erősségei**, válasszatok kettőt ezek közül: *Csövesek barátai, Egy tanár pártfogoltjai, Erősebb nagytestvér, Gengszter családtag, Rejtőző idegen, Titkos búvóhely, Titkos jelnyelv.*

2 A bandáknak vannak hibái, **problémái** is, ezek miatt bomlanak fel leggyakrabban. Válasszatok egyet: *Banda felvarró* (muszáj viselni, és képzeld, mit kapsz majd anyádtól), *Lopós múlt* (a boltosok nagyon figyelnek rátok), *Nincs búvóhelyük* (az utcákon lógtok), *Ősellenségek* (egy másik banda), *Rejtőző áruló* (valaki stréberkedik közületek).

IDEGENEK

A Dzsungelben nem csak emberek élnek. Olyan lények is rejtőzködnek itt, amelyek Más Helyről származnak, gyakran nem is értik a helyi beszédet. Rejtőznek a hatóságok elől, de a helyiek társaságát sem nagyon kedvelik, fészkeiket, lakhelyeiket féltékenyen őrzik, és nem riadnak vissza az erőszaktól sem. Általában nem akarnak közösködni velünk. Az emberek tudnak róluk és nem kérdezősködnek. Itt senkiről sem kérdezősködnek, honnan jött, és mit csinált korábban. Nem érdekli őket a bőröd színe, vagy hogy milyen nyelven beszélsz. Csak hagyd békén őket.

Ezért aztán apró tündérek bújnak meg az ereszek alatti sárfészkekben, manók és törpék a pincékben és csatornáknak, kísértetek járják a kihalt drogtanyákat, egy örült tudós kísérelte meg a garázssoron, egy háromfejű cerberus a gengszterfőnök házikedvence, és állítólag egy sárkány is alszik odalent egy hatalmas kincshalmon.

MÁGIA

A csodák mágiája létezik és valós. Azt mondják, ha valaki hetedik gyerekként születik egy családban, nagy varázsló lesz belőle. Senki sem tudja, mennyiben igaz ez, és még senki sem látott villámokat és tűzgolyókat hajgáló mágusokat, de tény, hogy történnek furcsa dolgok. Talán az idegenek csinálják, talán nem. Mindenesetre, ha igazán akarod, és ha igazán szükség van a csodára, hogy megments valakit, győzd meg a mesélőt róla, hogy Eljött Az Idő. Ha saját magad akarod végrehajtani ezt, dobj, majd a Jártasságodat egy ponttal el kell mozdítanod valamelyik irányba, és meg kell változtatnod a Stílusodat. A hatalmas energiák manipulálása nem tesz jót a gyermeki fizikumnak és léleknek.

Egy karakter életében csak egyszer teheti ezt meg, majd azonnál el is felejtkezik róla, amint Felőtt lesz.

A BÚVÓHELY

Majdnem minden bandának vannak búvóhelyei. Itt találkoznak, trécselnek, játszanak kis, törött üvegű kvarcjátékokkal, vagy saját maguk kitalálta táblás játékokkal. Egy titkos rekeszben rejtegetik a ronggyá olvasott szuperhősös képregényeket, és egy másik helyen (a lányok elől is eldugva) a fürdőruhás magazinokat és kártyanaptárokat. Van egy matrac, esetleg néhány párna is, amiken lehet henyélni. A falakon popsztárok és mozifilmek újságkivágásai lógnak néhány olyan dögös szlogen társaságában, mint „*Ha én vagyok a jövő - inkább élek a mában!*”, és „*Lázadni = szabadnak lenni!*”

Ha a búvóhely titkos, még a szülők sem tudnak róla. Nem is szabad odavezetni őket, különben ezután bármikor felbukkanhatnak, hogy nyaggassanak a tanulás miatt, vagy elküldjenek a boltba, vagy mert Itt A Lefekvés Ideje.

A SZÜLŐK

A legtöbb szülő nem tudja, nap közben hol csatangol a gyereke. Általában ideje sincs rá, hogy foglalkozzon vele. Amikor meghallgatja a meséket a csodálatos eseményekről este a konyhaasztalnál, csak fáradtan bólogtatnak.

Ők már Felőtttek.

TESZTDOBÁS

Ha valami rizikós helyzetbe kerülsz, amelynek kimenetele kétséges, dobj egy **d6**-tal. Dobj **+1d6**-tal, ha **felkészültél** a cselekvésre (hagysz rá időt és megfelelő eszközeid is vannak hozzá), és még **+1d6**-tal, ha **szakértő vagy** a témában (illik a Stílusodhoz és a Szerepedhez). A mesélő a karaktered háttere és a helyzet figyelembe vételével majd tájékoztat arról, hány kockával dobhatsz.

Minden kockával dobj és hasonlítsd össze a Jártasságoddal!



Ha **PANELt** használsz (meggyőzés, hazugság, szociális), a Jártasságod *alá* kell dobnod.



Ha **DZSUNGELt** használsz (atlétika, túlélés, verekedés, kütyük), a Jártasságod *főle* kell dobnod.

0

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

1

Ha **egy kocka sikert ért el**, éppencsak, de megcsináltad, bár 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 mesélőtől kapsz valami extra hatást.

X

Ha **pontosan eltaláltad a Jártasságod értékét**, egyfajta **GYERMEKI MEGÉRZÉSED** támad, egy sugallat,

intuíció arról, hogy mi is történik éppen. Feltehetsz a mesélőnek 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 akciót 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 mesélő megtilthatja ezt, ha értelmetlennek tűnik, vagy nem működhet, különösen akkor, ha a játékosok megpróbálják halmozni.

A MESÉLŐNEK

A mesefilmes logika nem mindig működik a valóságban, de ne légy túlzottan elrugaskodott. Ha nincs ötleted, az oldal-só 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. Egy telepí gyerek számára egy kibelet mosógép úrhajó, egy görbe fadarab meg lézerpisztoly. Az idegenek viszont furcsák és titokzatosak, sok rejtélyt és még több veszedelmet rejtenek. A lakótelepen mindig tűnnek el gyerekek, történnek furcsa dolgok... Sejtetések és más szereplőktől hallott hírek, pletykák alapján fedd fel a kirakós darabkáit, történjenek velük furcsa dolgok, amelyek végén aztán felteszed a kérdést:

„Egy vörös sipkás manót látsz átlopakodni a konyhán a hálószobátok felé, kezében egy vértől csöpögő késsel. Mit teszel?”

„Egy remegő kezű hobó egy fogoly tündért lóbálva szalad a drogdírelek kocsjá után, ami éppen befordult a sarkon. A tündér kétségbeesetten sír és könyörög. Mit teszel?”

Tesztdobást csak akkor kérj, ha a végkimenetel bizonytalan, és nem is akarod eldönteni te magad. Használd ki a hibákat is az események felpörgetéséhez! A helyzet mindig változik egy dobás után, akár így, akár úgy. Figyelj a játékosokra, tegyél fel kérdéseket nekik, és építs a válaszokra!

„Honnan tudod, hogy ez a csöves valamikor egyetemi prof volt? Mi dolgod volt vele korábban?”; „Apád miért büntetett szobafogsággal legutóbb? Megtennéd újra?”

SZEREPEK

Bulldózer: Lehetsz akármilyen nyápic, vagy hordószzerű, rád lehet számítani, ha ajtókat kell betörni, visszatartani, tekebábuként szétszórni az ellenfeleket, vagy győzni a fánkfaló versenyen.

Felderítő: Beférsz a réseken, csendesen mozogsz, jó a látásod és a hallásod - ideális vagy arra, hogy előremenj és kikémleld a veszélyeket, vagy csendeselj a boltban. Ez igaz akkor is, ha későn érsz haza.

Katona: Nem te találd ki a terveket, csak végrehajtod azokat. Azt teszed, amit mondanak. Sok hangalámondásos VHS kazettát láttál már legyőzhetetlen hősökről, tudod, mi a dolgod.

Okostojás: Mindenhez hozzá tudsz szólni, mert sokat olvasol és tévézel, bár a műveltség hiányos és kissé zavaros, gyermeki logikával kapcsolod össze a dolgokat. De legalább jársz suliba is.

Sofőr: Tudod, hogyan kell vezetni a telepí roncsokat, bár a lábaid alig érte, és két kézzel kell kezelned a váltót is. Gyakran fülög olajos vagy, mert értesz az egyszerűbb gépekhez is. Fogjuk rá...

Zsebpiszok: Lehet, hogy csak kabalaként tartanak a többiek, de legalább tartozol valahová. Csendes és szótlan jelentéktelenség miatt a bandán kívül mindenki elfelejtkezik rólad. És ez a vesztük...

Ki jelenti a veszélyt?

- | | |
|-------------------------------|--------------------------|
| 1 - a gyermekjóléti szolgálat | 4 - egy idegen |
| 2 - a gengszterfőnök | 5 - valakinek a szülei |
| 3 - egy rivális banda | 6 - az ingatlanspekuláns |

Mi a terve?

- | | |
|-------------------------|------------------------|
| 1 - elpusztít / megöl | 4 - felépít / létrehoz |
| 2 - ellop / elrabol | 5 - egyesül / egyesít |
| 3 - elfoglal / megszáll | 6 - megvéd |

Mit/Kit?

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| 1 - egy idegent | 4 - egy játékermet |
| 2 - egy háztömböt | 5 - a búvóhelyet |
| 3 - egy vegyesboltot | 6 - valakinek a szüleit |

Amivel...

- 1 - a lakótelep ura lehet
- 2 - elpusztíthatja a telepet / a várost
- 3 - megalázhathatja / befektetheti a bandát
- 4 - függővé teheti magától a telepet
- 5 - felfedheti a helyi korrupciót / piszkos titkokat
- 6 - jóléte hozhat mindenkinek

STÍLUSOK

Arrogáns: Neki kell a hangadónak lennie. Beszél mindenre és lefitymálja, neki mindenből jobb van, vagy jobb lesz jövő karácsonykor. Verekedésnél nem foglalkozik a „kis pöcs”-ökkel, a főnökre meg, neki kell a trófea.

Aggódó: „Biztos jó ötlet lemenni a pincébe? Jaj, ki hozott gyufát és gyertyát? Az elemlámpa elromolhat. Ó, mi volt ez a zaj?!” Nem gyáva, de gyakran hangot ad a kétségeinek. Idegesítő tud lenni egy idő után, de okos bandafőnökök kihallják a jó meglátásokat a siránkozásaiából.

Beteges: Sápadt, vézna, sokat köhög, van nála gyógyszer, amiből időnként szednie kell. De nem akarja, hogy a többiek óvatossádjának vele, ő is bandatag, kivészi a részét a nehézségekből is. A Felnöttek gyakran megsajnálják.

Bűbájos: Aranyhajú, kék szemű angyalka. A telepí nyanyák elájulnak tőle, és mindig kap tőlük cukrot, vagy sütit. Pedig lehet, hogy egy romlott gazfickó, aki titokban már cigizik.

Elszánt: Ha van egy feladat, akkor mindig jelentkezik rá. Ha nehézne tünik, annál inkább. Hisz a tapasztalat erejében, még ha sokan ezt makacssággként is látják benne.

Ex-Jampec: Vannak még menő cuccai a családjá régi életmódjából. Ő most csak vendégségben van kint, mert amúgy a belvárosban lakik (persze mindenki tudja, hogy nem). A beszéde is fennhéjázó, pökhendi. Olyan cuccai vol- vannak otthon, de olyanok!...

Forrófejű: Mindenre ugrik. Minden beszólás, vicc, utalás róla, vagy a családjáról szól. Kihívást, nyílt sértést nem hagy megtorlatlanul. Ha veszt is, a bosszúról nem felejtkezik el.

Idegen: Külföldről származik, úgy csöppent bele az egészbe. Nem sokat ért a helyi szokásokból és neki is vannak furcsák. Még az is lehet, hogy csészealjon jött. Menő lenne, nem?

Nagymenő: A tesója, vagy valamelyik ismerőse feltört, és ebből neki is csurran-cseppen. Levett, hordott cuccokban jár, amit a többiek lefitymálnak, de titokban irigykednek rá. És ezt tudja ő is.

Robot: Lehetne idegen is, de tuti helybeli. Érzelemmentes, megtört, vagy zaklatott. Nem szívesen jár haza sem, inkább a búvóhelyen hesszel. Kajáért, ruháért mindenre rá lehet venni.

Tuskó: A vicceket nem érti, de amikor mások nevetnek, ő is nevet. Nem biztos, hogy hülye, de nincs tekintettel másokra. Letapossa a virágokat és belerúg a homokvárba, mert megteheti. És vicces.

Veszedelmes: Egy zsebkés mindig ott van a keze ügyében. Kicsit ideges típus, mert már Látott Dolgokat. Ezt állítja magáról. Keveset beszél, de akkor lényegretörően fogalmaz. Ha rossznak ítéli a helyzetet, inkább elfut, de a hirnevéhez hozzájárul, hogy mindig befejezi, amit elkezdett.