

CSILLAGOK BARBÁRJAI

egy egyszerű szerepjáték

Párducbőrös és selyemruhás barbárok, csábosan vonagló robot táncosnők, simlis tolvajok, és ravasz kereskedők, akik olyan természetességgel járnak a Veszedelmes Ösvényeket, mint mások leugranak a boltba. Mindegyikük rendelkezik valami eszközzel, ami eljuttatja őket oda, ahová menni akarnak, legyen ez bicikli, vitorlás hajó, űrcsónak, szárnyakká alakuló esőköpeny, vagy teleportáló kő.

Az ismert helyek közti utazásokat már kialakult, forgalmas Járatok segítik, amelyek áttetsző féregként tekeregnek fényvéken át, kerestük az űrön és villanásnyira tűnnek fel csupán bennük az utazók, ahogy elképzeltetlen sebességgel szelik át a teret.

Minden, ami ezen kívül van, már a Veszedelmes Ösvények vidéke, a Vadon, a felderítetlen, csapdákkal, szörnyekkel, és ősi romokkal, elhagyatott eszközökkel teli, kaotikus Semmi, ami egyben mégis a Minden. Bárki, akiben kicsit is meg van a képesség, szabadon utazhat ebben az ősvilágban, míg elméje kellően fókuszál a célpontjára, de jaj annak, akinek elkalandozik a figyelme, mert olyan helyeken köthet ki, amelyek számos esetben halálos veszedelmet rejtnek. Mégis, aki kellően bátor, vagy vakmerő, netán félelmetes magabiztosságig ostoba, gyakran cserkészik a Vadonban, ahol elfeledett népek kincsei és titkai rejtőznek gazdátlanul, felfedezőkre várva...

A **Csillagok Barbárjai** a *Force-Blade Punk* (Grant Howitt) és a *Lasers&Feelings* (John Harper) nevű mini-rpg-k alapján íródott, azoknak egyfajta bővítése, továbbgondolása. A leírtak több-kevesebb munkával könnyen átalakíthatók a két rendszer között. Felhasználható általános környezetben is, jelentősen redukálva a sci-fi jellegeket, vagy egyfajta „*fantasy in space*” módon szimulálhat jól ismert, nem túl szigorúan vett sci-fi világokat (pl. *Star Wars*-t, vagy *Futurama*-t).

Írta: Tóth Péter (Petrus), v1.2, 2017, CC NC-BY-SA 4.0

A karaktered

Egy hős vagy. Járod a világokat, ezer veszéllyel dacolva, hogy megmentsd a sárkányt, leöld a hercegnőket, és felmarkold a kincseket. Ez a legfontosabb az egészben, különben mi értelme lenne? Jobbá tenni a világot? Ugyan már, az idealisták halnak meg először.

Ahogy a veteránok tanácsolják: **Jól válaszd meg az ellenségeidet, keresd a magad boldogulását, és sose kezdj sárkánnyal!**

A képességed

Minden játékos karakter (JK) több, más, mint az Uni-verzumot lakó népek jelentős többsége. A Járatokon történő utazás képessége nem klónozható és nem serkenhető semmilyen módon, isteni kegy, vagy álnok rontás, ki hogy látja...

...Mert, ha rendelkezel ezzel, muszáj vagy használni időnként, különben felrobbansz. De tényleg! Ha túl sok időt tölt a csapat egy világon, a mesélő fel van hatalmazva arra, hogy változatos halálmekkel elkezdje tizedelni környékbeli ártatlanokat, majd magukat a karaktereket is robbantsa fel sorban. Bár mások hajlamosak úgy tekinteni, hogy a vándorlás valamiféle romantikus szeszély, kalandorvér, nyughatlan természet, a hősök igazából csakis és kizárólag a felrobbanás miatti félelem miatt kalandoznak. Ha valahol megoldanak egy ügyet, nem sok idejük marad kiélvezni a hős-lét előnyeit, és amint lehet megpattannak, üres kincsesládákat, kongó borospincéket, és áldott állapotú, szipogó leányokat hagyva maguk után.

Ez akkor kellemetlen, amikor valaki börtönbe zárja őket...

A képesség ugyanis csak nyílt égbolt alatt működik, és csak éjszaka, amikor látszanak a csillagok. Technikailag működik a csupasz űrből is, ha kibírod azt a pár percet, míg felülkerekedsz a pánikon és végre tudsz fókuszálni. Külön az aktiválásához nem kell dobni semmit, csak legyél öntudatodnál (semmi bódítószert, semmi élvezeti cikket), és hangosan mondd ki, hová akarsz menni.

Ha nem határozol meg célt, a Vadonban fogsz kikötni. A Vadon a mindenség káosza, ahol bármi lehetséges (és amit a mesélő kitalál). Lehet, hogy rögtön meghalsz, bár a képesség ad neked egy percnyi szünetet odaát (ilyenkor egyfajta szellemserű alakot veszel fel), de utána egy napig nem tudod használni. A nap helyi időben értendő, vagyis ha az adott bolygó mondjuk másfél óra alatt kerüli meg a napját, attól még valószínűleg a belőled keletkező aprócska széndarabokban már nem lesz elegendő tudat, hogy továbbutazzon...

Ha többen utaztok egy cél felé, kapaszkodjatok össze, különben nem garantált az azonos helyre érkezés.

Az Uni-verzum

Az ismert világegyetem nem végtelen. Igenis van vége minden irányban, és tudjuk, hogy unikornis alakú, innen ered a neve is. Még így is sokszázmilliárd galaxisnak és bolygónak ad otthont, nincs ember, aki be tudná járni mindet.

Az Uni-verzumot a Járatok, ezek a halvány, csöszzerű formák hálózák be, olyasféle alakban, akár egy lószzerű test véredény-rendszere, vagy mint egy lufiból hajtogatott állat. Nincs minden hely mindennel összekötve, csak a fontosabb csomópontok. Ha hős vagy, ez lényegtelen, bárhol kilyukadhatsz, de persze te is használhatod a biztonságosabb Járatokat.

Az unikornis „szíve” a Mag, ahol különösen sűrűn állnak egymás mellett a csillagok és naprendszerek, némely bolygó még lakható is. Az „agy” messze elkerült hely, tele van sötét lyukakkal és magnetárokkal, amelyek úgy megpörgetik a teret és az időt, hogy vagy azonnal megöregedsz és meghalsz, vagy végtelenségig elnyújtva szenvedsz - bár a tested valószínűleg már ez előtt elemi alkotóelemekre és pusztá energiává bomlik. Az „ágyék” egy csillagkeltető, ahol szinte percenként születnek új naprendszerek és galaxishalmazok. Távolról nézve igazán sziporkázó látvány. A „szemek” óriási gravitációs lencsék, ahol az Uni-verzum találkozik a Semmivel és átpillantanak egymáshoz. Azt mondják, a Semmi egy másik unikornis és tekintetük örök időkre egymásba mered, míg ki nem találják valamit arra, hogy átruccanjanak egymáshoz teázní.

Meridián

A hely, ami egyszerre létezik téren és időn túl, valamint a következő sarok mögött. Egy óriás város, ami egy, a Semmiben lebegő pálcán épült, szabálytalan rétegekben, akár egy fatörzs oldalán a lemezgombák. Minden karakter tudja, ismeri, hol van Meridián, és akkor is fel tudja magában idézni az utazáshoz, ha még sosem járt ott.

Az Uni-verzum szinte minden lakója megtalálható itt. Többségük már ide született és nem is akarja elhagyni. Miért is akarná, mikor itt, egy helyen megtalálhat mindent, amit csak szeretne?

A város egyszerre átutazóhely, raktár, és piac. Számos fogadó, kocsmá, luxushotel tarkítja, de ha találsz egy elhagyott lakást, abba is beköltözhetsz. Sokezer ilyen hely van, ahová régi tulajdonosaik már nem térnek vissza, és ha kihúzol 10-15 évet egy ilyenben, a kerületi tanács neked adja, minden ingóságával együtt. És még ezeken kívül is ezernyi rom, csapdákkal teli kripta és raktár bújjik meg az elfeledett síkátorok és zsákutcák végében, csak legyél elég vakmerő a felfedezésükhöz.

Karakteralkotás

Faj

Válassz a karakterednek egy fajt, amit a sajátodnak érzel, mint különleges jegyek és nemi jellegek alapján, mivel a „faj”, mint szó már nem nagyon jelent többet ennél. Ha a mesélő megengedi, kettőt is választhatsz, összekombinálva a leírásukat, de csak egy faji jellegzetesség lehet.

Ember: Városlakó nép, akik egymás közelségét kedvelik, mert önmagukban csak becsavarodnának, ha nem szakálhatnak valakit. Egyedül az emberek tudnak bárkivel szexelni és utódot nemzeni, és immúnisak a nemi betegségekre is. Az „eredmény” bármilyen kombináció lehet. Emellett +1 faji képesség pontot kapnak.

Elf: Különösmód vonzódnak a dombvidékes erdőkhöz, bár néha maguk sem tudják, mi ez az érzés, mert két nap után elégük lesz a hidegből, a sárból, és a ronda bogarak tömegéből. Az elfek képesek felfutni a levegőbe, mintha láthatatlan üveglépcső emelkedne előttük a magasba. Eközben halk, csilingelő dallam hallatszik, amit csak puha gumipapuccsal, vagy meztelen talppal lehet elnyomni.

Törpe: Gyakran mogorvák és frusztráltak, őseik tetteinek felelegetése és azok felülmúlása szinte elvárt családi tradíció náluk. A többséget ez ingerültté teszi és inkább világgá megy, valami magányos szakmát választ, de a hősök szélesebb világlátással rendelkeznek ennél. Minden törpe tömpe ujjait meghazudtolóan jó kéz ügyességgel bír az apró szerszámok kezelésében.

Gnóm: Az embereknek talán a derekáig érnek, olyan kicsik. Általában jó mérnököknek hiszik őket, de valójában ugyanolyan kutyaütők, mint a többség. Az egyetlen valódi különlegességük, hogy teljesen érzéketlenek az illúziókra és az erős sminkre, rögtön átlátnak a szitán.

Félszerzet: A gnómokhoz képest sokkal testesebbek, ez általában annak köszönhető, hogy rengeteget esznek. Felgyorsult anyagcseréjük miatt több helyen szőrösödnek. A talpukon is, de az csak legenda, hogy csak ott. Kitűnő egyensúlyérzékük van, és mindig talpra esnek, akár egy macska.

Ork: Nagydarab, drabális, zöld szőrnövények, akik között néha akad normálisabb is. Az orkok gombaszzerűen, spórákból szaporodnak, ha megfelelő párra és táptalajra lelnek (de ettől még egy rántott ork bűzös és undorító ízű). Emellett néhány hét alatt képesek visszanyereszteni levágott végtagjaikat, ha nem ért létfontosságú szervet a sérülés.

Goblin: Megátkozott, ronda, bibircsósos gnómoknak mondják őket. Ritka hülyék és gyerekesek, mindenben próbálják utánozni a nagyobb népeket. A nagyobb települések csatornáiban és szemétdombjában is megtalálhatók törzseik. Egy goblin bárhová befér, ahová a feje befér.

Ivadék: Alvilági dimenziók démonainak és ördögeinek főként emberekkel keveredett leszármazottai. Ők maguk is démoni kinézetűek, általában elkesztően gyönyörűek, de az összehatást mindig rontja egy pár csavart

szarv, egy csapkodó fark, vagy szőrös patájú láb. Ösztönösen kitűnően értenek a mellébeszéléshez, csábításhoz, csaláshoz.

Sárkányfi: Néhányan nem fogadták meg a veteránok tanácsát és kikezdtek a sárkányokkal, belőlük származnak ezek a pikkelyes, sárkányfejű, hosszú farkú, ijesztő humanoidok. Valójában tők békések, elfogadók, és misztikus zümmögéssel keresik a válaszokat az élet nagy kérdéseire. A bőruk kemény, szívós, és rengeteg problémát okoz a mindennapi életben.

Robot: A technológia elért arra a szintre, hogy képes mesterséges intelligenciát készíteni, de aztán meg is elégedett ennyivel. A robotok fémtestű, változatos formájú lények, akik digitális tudatuk révén meglehetősen furcsán néznek az élők világára. Felépítésük miatt kemények, de kissé esetlenek, ügyetlenek, és programozottan pacifisták, nem árthatnak élőlényeknek (az önvédelem esetét kivéve).

Kígyó: Felegyenesedett testük vastag, pikkelyes, kígyóyszerű, lapos fejjel és hullószemekkel. Nem minden tagjuk mérgező, sőt, inkább csak a harcosaik vannak ilyenre tenyésztve. Általában egy királynőnek hódolnak, aki egyben a tojásrakó anyjuk is. Jól bírják a hideget és ellenállnak a mérgeknek.

Polip: Őseik a vízből kivergődve rendre összelottyadtak és kiszáradtak, de nemzedékek szívós nemesítési munkája után elérték, hogy egész sok időt képesek a szárazon tölteni, sőt, egy speciális szervüknek köszönhetően valójában a levegőben lebegnek, a talajtól úgy mellmagasságban. Akár fél napot is kibírnak víz nélkül. Karjaik kitűnően tekerhetők mindenféle pozícióba és jól megtapadnak szinte minden felületen.

A fajoknak nincsenek különösebb egyedi jellemzői a fentiekén kívül. Ha választottál, az alábbi felsorolásból válogass magadnak össze jellemzőket, ahogy akarod, összesen annyi pontért, amennyit a mesélő meghatároz. Ez a leírás 3 pontot vesz alapnak, ez megfelelő a legtöbb környezetben.

1 pontba kerül: Ellenállás egy környezeti hatásnak (hő, hideg, elektromosság, mérgezés, nyomás, stb.); hőllátás; jó érzékszervek.

2 pontba kerül: mérgező harapás; sötétben látás; immunitás egy környezeti hatásra (vákuum is); falmászás (pókszerű); karmok, vagy más természetes fegyver; földfúró (mozgás laza talajban).

3 pontba kerül: extra végtag; szárnyak (lassú repüléshez); vízlégzés (kopolya, vagy más).

Statok

A karakterednek nincsenek más rendszerekben megszokott statisztikái. Ha dobnod kell, a legtöbb esetben a Szerepedet és a Stílusodat kell majd használnod.

Nincs „életerőd”, vagy hasonló pontszámod sem, a kapott sebek és állapotok a történethez igazodva jelennek majd meg és fejtik ki hatásukat.

Szerepek

A felsoroltak olyan témakörök, amelyekben a karakter jó, és használhatja a Szerepét tesztelésénél. A választott szerephez illő dolgokban d10-zel dobhatsz, minden másban d6-tal. Választhatsz két szerepet is, ez esetben mindkettőre d8-at kapsz, a többire d6-ot.

katona: fegyverek, harc, taktikai elemek

tudós: labor berendezések kezelése, tudományos elméleti ismeretek (válassz egy átfogó témát, a többi az felületesebb: matematika, kémia, fizika, föld, űr, biológia, szociológia, pszichológia)

mérnök: mérnöki tudományok, tervezés, építés és koordináció, gépek, berendezések

pilóta: minden jármű, ami mozog, vagy repül az égen, vagy az űrben, beleértve az egyszerűbb javításokat is

követ: diplomácia, alkudozás, tanácskozás

orvos: gyógyítás, műtét, orvostudományok, orvosi eszközök, elsősegély

felfedező: vidék, mászás, úszás, túlélési technikák

pszí: belső erők, energiák, hatodik érzék, telekinézis, elmeolvasás, befolyásolás

zsvány: biztonsági berendezések, lopakodás, átverés, csalás, számítógépek, elektronika

öltönyös: céges kultúra, titkos beszerzések, adatbázisok, csoport irányítás, tárgyalás

Stílus

Válassz egy Stílust: *veszedelmes, forrófejű, ravasz, szexi, merész, idegen, arrogáns, magabiztos.*

Ha egy tesztnek a Stílusodnak megfelelően állsz neki, az egyik dobott kockát egyszer újradobhatod.

Ha játék közben megváltozik a Stílusod, a mesélővel egyeztess, mi váltotta ezt ki és milyen változás látszik a karakteren. Ezután az Előéleted és az összes Kapcsolatod szintjét csökkentsd d4-el. Ami 1-re, vagy alá esne, megszűnik.

Külső

Találj ki magadnak valami kinézetet. Fontos, hogy válassz magadnak két fontos dolgot, ami lehet szín, viselt kiegészítő, vagy bármi, amivel a karaktered mindig meg akarod különböztetni másoktól. Ha ezek nincsenek rajtad, végig úgy fogod érezni, hogy csak egy vagy a sokmillióból, nem pedig egy hős, és minden tesztre hátrány jár.

Minden hősnek van valami dögös, menő beceneve is. A születésedkor kapott név kevésbé érdekes, hiszen a legtöbben úgy sem azon ismernek.

Előélet

Ez a karakter múltja, egy olyan fontos háttér, ami kihát a későbbi életére is. Nem kell, hogy a szerepéhez illeszkedjen, sőt, érdeke-sebb, ha eltér a kettő.

Egyet válassz a következőkből: *hadserg/rendvédelem, diplomácia/külföld, egyetem/iskola, kutatólabor/bázis, primitív/törzsi, nemes, bűnöző, szekta, cég, kormányzat.*

Dobj a választott Előéletre egy kezdeti értéket d6-tal (ha 1-est, vagy 6-ost dobtál, dobd újra). Ezután minden Történet kezdetén dobj d6-tal. Ha kisebbet, vagy egyenlőt dobtál ennél, egy extra Segítséget kérhetsz a régi ismerősök közül, de az Előélet 1 szinttel csökken. Ha eléri az 1-et, dobj új kezdőértéket.

Válthatsz előéletet, ha a kalandok során egy másik közegben me-rültél el és közelebbinek érzed magadhoz őket. A régi előéleted megszűnik, az újnak pedig dobj kezdőértéket.

Kapcsolat

A Kapcsolatot az előéletedből is jöhet, de nem kötelező. Kezdetben két Kapcsolatot választhatsz. Szerep-stílus-faj szerint határozd meg az általános leírását. Az illető kezdő Lojalitása 3.

Nem követi a karaktert mindenhol, de az adott Állomáson segít-ségére lehet hírekben, információkban, beszerzésben, vagy ideigle-nes társként is. Nem megy bele rizikós helyzetekbe, ilyenkor hezitál és a Lojalitására dob a játékos d6-tal. Ha alá dobott, most az egy-szer még követi a karaktert, de a Lojalitása csökken 1-et. Ha egyen-lőt dobott, kicsit morgolódva követi a karaktert. Ha nagyobbat do-bott, visszalép és kimenti magát, de ilyenbe nem megy bele.

Bármilyen erőltetés, elárulás, csapdában hagyás d4-el csökkenti a Lojalitását. Ha nullára esne, a Kapcsolat a továbbiakban semlegessé válik, megszűnik, vissza nem növelhető, csak újként vehető fel. Ha negatívra változna egy nagyobb esés miatt, Ellenfél lesz belőle és a mesélő irányítja a továbbiakban.

Sebek

A Sebek nem csak konkrét nyomok a testen, hanem kimerültség, fáradtság, megalázottság is lehet. Ha Sebet kapsz, válassz egy még ép szerepet és ettől kezdve hátrányt szenvedsz el minden kapcsolato-s tesztedre. A karakteren legfeljebb 3 Seb lehet, utána meghal.

Két Történet között egy Sebet törölhetsz el szabadon. Egy Törté-net alatt egyszer kaphatsz valamilyen orvosi, gyógyászati segítséget, illetve egyszer lehet egy hosszabb pihenő, ami alatt egy Sebet eltö-rölhetsz.

Felszerelés, Eszköz, Vagyon

Az **Eszközök** olyan hasznos felszerelések, amelyek egy-egy sze-rep, szakma, foglalkozás, hivatás kellekei. Ilyen például: *fegyver, páncél, szerszám, datapad, kommunikátor, jármű, űrhajó, multifunkciós detektor, hajsütő vas, mappa és toll, orvosi táská, távcső, kötél, álkulcs.*

Kezdetben hármat választhatsz, ami illik a szerepedhez, stílusod-hoz, előéletedhez. Kettőt beválthatsz egy luxus változatra, ami elő-nyös lehet az eszköznek megfelelő helyzetekben.

Az **Erőforrások** fogyó és feltöltődő eszközök, amelyek számossá-gát nem fontos egyenként követni, de hasznos tudni, hogy van-e még belőlük, vagy nincs. Például: energia, lőszer, gyógycsomag, má-szókészlet, lehallgató berendezések.

Válassz hármat, mindegyikben 3-3 készlettel rendelkezel.

Dobj a kezdeti **Vagyon**odra d4-el. Ha az előéleted gazdagságra utal, az 1-est újradobhatod, ha egyszerű, szegényes, a 4-est újra kell dobnod. A Vagyonodat csak Jutalmakból bővítheted, de soha nem lehet több 5-nél.

Ha új Eszközt, vagy Erőforrás készletet vennél, dobj d6-tal a Va-gyonodra. Ha kisebbet dobtál, a Vagyonod 1-el csökken, de megsze-rezted a tárgyat. Ha pont egyenlőt dobtál, megszerezted a tárgyat. Ha nagyobbat dobtál, a tárgy elérhetetlenül ritka, beszerezhetetlen, vagy a kereskedő szívességet is kér érte. A luxus tárgyakra három d6-tal kell dobnod és mindháromnak sikeresnek kell lennie.

Általában egy Állomáson egy Történet alatt, vagy két Történet kö-zött csak egyszer próbálkozhatsz.

Jutalom

Az aktuális Történetben mindig van Ellenfél, Akarat, Veszély, és Segítség; ezeket a mesélő határozza meg.

Egy-egy Jutalom jár minden karakternek a Történet végén, ha az Ellenfél legyőzetett, vagy az Akarata megghiúsult, vagy a Veszély elhá-rult, vagy Segítséget nem használtak fel a karakterek.

A Jutalmakat be lehet váltani két Történet között az alábbiakra:

- 1 pont:** Vagyon növelése 1-el; Egy Kapcsolat Lojalitásának növelése 1 szint-tel (max. 5-ig).
- 2 pont:** Egy új Kapcsolat kiépítése a Történetben felbukkant szereplők va-lamelyikével (kezdeti Lojalitása d4).
- 3 pont:** Egy extra Hőskocka a következő alkalomra (max. 5-ig).
- 5 pont:** Egy új szerep d8 értéken. Soha nem lehet kettőnél több szereped, ha egy harmadikat vennél fel, egy korábbi le kell adnod és utána d6 lesz belőle.

Tesztdobás

Ha cselekedni akarsz, aminek a kimenetele kétséges, vagy kihívás elé kerülsz, tesztet dobsz. A tesztdobás 2d6 és a Szereped kockája. Ezeket nem kell összeadni, hanem minden érték, ami 4, vagy több, az **siker**, az 1-3 az **kudarc**.

A dobott sikereket és kudarcokat egyenként oszd el az eredmény ezen három aspektusa között: Cél, Sérülés, Költség.

Cél, siker: elérted a célot, teljesítetted a feladatot, legyőzted a kihívást; **kudarc:** balszerencse, a probléma továbbra is fennáll, az akadály elötted maradt

Sérülés, siker: megoldottad anélkül, hogy magadban kárt okoztál volna; **kudarc:** a próbálkozás közben megsérültél (kapsz egy Sebet), vagy az el-lenfeled észreveszi egy hibádat és legközelebb hátránnyal dobsz vele szemben

Költség, siker: nem volt szükséged extra anyagokra, erőfeszítésre a végre-hajtáshoz; **kudarc:** az Erőforrásod, vagy Eszközöd elvész, lecsökken, vagy zűrös helyzetbe kerülsz, vagy másokat sodorsz bajba

Ha a helyzet nehéz, *hátrányos*, vagy túlerőben vannak, az egyik d6 helyett d4-el dobj.

Ha a helyzet könnyű, *előnyös*, vagy túlerőben vagytok, az egyik d6 helyett d8-cal dobj.

Használhatsz egy **Hőskockát**, ami egy extra d6. A teszthez hozzá-veheted és a négyből a legjobb hármat választhatod. Minden Törté-net kezdetén 3 ilyen kockád van (plusz amit vettél).

Ha van Segítséged, azt egy egyszeri extra Hőskockaként felhasználhatod. Játékosként írd le, a Segítség honnan és hogyan érkezik.

Harc

Nincs lényegi különbség az alap tesztekhez képest.

A játékos karakterként mindig megelőződ az ellenfelet, kivéve, ha valami okból hátrányba kerülsz, mert ilyenkor utánuk következel. Egy harci kör nagyjából 10-20 másodperc, ezalatt mindenki egy akci-ót hajthat végre, aminek része egy helyváltoztatás is. Nincs taktikai térkép, sem távolságok méregetése, a leírások alapján történnek az események, szabadon egymásba folyva, párhuzamosan. Ha a mesé-lő megkérdezi, „mit tesztel?”, ne várjatok egymásra és ne taktikázzátok túl a dolgot, aki először magához ragadja a szót, először cselek-szik. Elhúzódozó taktikázás esetén a mesélő fel van jogosítva arra, hogy a lényeivel akciózzon, megelőzve a karaktereket.

Ha *Cél - sikert* értél el, megsebesítetted az ellenfeled, vagy valami kívánt állapotba helyezted. A legtöbb lény az első Sebre megadja magát, vagy elfut.

Mesélőknek

Tesztdobást csak indokolt esetben kérj, ha a karakter képességei alapján előre nem eldönthető a kimenetel, vagy rizikós a helyzet, és bármilyen irányba billenhet. Ne dobass olyan fontos nyom, információ megszerzésére, aminek hiánya megtorpanást okoz a történet mesélésében, inkább adj nekik időt, ha pedig mégis dobatsz, a nyomon túl extra jutalmakat, kincseket, érdekességeket is adj nekik.

Gondolj ki előre **Történeteket**, amelyekben mindig van Ellenfél, Akarat, Veszély, és Segítség, de ne gondold ki előre, milyen lépéseket mesélsz le. Inkább érdekes helyszíneket, izgalmas helyzeteket képzelj el. Írd le a problémát a játékosoknak és várd a reakciójukat, építs a hibáikra és elejtett megjegyzéseikre, de ne hagyd, hogy következmények nélkül bármit megtegyenek. Az Uni-verzum elég nagy és tágas ahhoz, hogy sok minden beférjen, de nem kell, hogy minden a játékosok akarata szerint működjön. Ha nincs ellenállás, nincs kihívás sem, és a játék értelmét veszti.

Az alábbi táblázatok segítséget jelenthetnek egy gyors ötlet kialakításában (d6 dobás minden oszlopra):

d6	Ellenfél	Akarat
1	egy hadvezér	megsemmisíti / megöli
2	egy áruló	ellopja / elrabolja
3	úrkalózok	megvédi
4	egy cég	felépíti / létrehozza
5	egy Idegen faj	elfoglalja / megszállja
6	egy molekulafelhő	egyesíti / összevonja

d6	Veszély	Segítség
1	naprendszer	helyi lázadók
2	időhurok	vallási szekta
3	bolygó	rivális cég
4	Állomás/Rom	kormányzat
5	egy karakter	milícia
6	dimenzió	a titokzatos Ősök

Az **Állomások** olyan kinevezett csomópontok a világban, amelyek fontos célt szolgálnak, a karakterek többször is megfordulhatnak rajta, és felszereltségük elég jó ahhoz, hogy állandó kereskedelem, politika, és alvilág alakuljon ki rajta. Általában Meridiánhoz hasonló (csak kisebb) városok, űrbázisok, bányá- és kutatótelepek köré épült települések ezek.

Minden Állomás kezdetben semleges. Az ottani személyek, Kapcsolatok, Előéletek számára végzett pozitív, vagy negatív tevékenység barátságos, vagy ellenséges irányba változtathatja ezt. Barátságos állapotban általában könnyebb a helyiekkel szót érteni, kapcsolatokat kiépíteni, felszereléseket beszerezni, ellenséges állapotban mindez nehezebb.

Az Állomásokat vonalak, **Járatok** kötik össze, egyfajta hálótérképben felrajzolva. Az egyenes vonal közvetlen és gyors kapcsolatot jelent, veszélyek nélkül (csak ismert Állomások között lehetséges). A hullámos vonal akadályokkal teli, veszélyes út, ami minden alkalommal felbukkanhat. A szaggatott vonal bizonytalan út, ami megszűnik, előbukkan, vagy folyton változásban van.

Egy Állomáshoz legfeljebb 12 Járat csatlakozhat. A fontosabbaknál (mint Meridián) ez mind ki van használva, a világ végén lévőkhöz általában 1-2 vezet. Bármikor lehet új, még felfedezetlen utakat keresni egy d12 dobással: ha ez üres csatlakozási pontot ér (óramutató szerint), a csapat talált valamit, ami hullámos vonallal vezet valahová:

1: egy másik, ismerős Állomás

2: egy új, ismeretlen Állomás

3-6: egy Rom

Elsőként végigjárni az utat egyszeri Jutalmat jelent. Az út minden alkalommal változik és jobb-rosszabb arcát mutatja:

1-3: veszedelem, akadály, kihívás

4-5: eltűnik, visszafordul önmagába, az utazás sikertelen

6: valahová egészen máshová vezet

Egy hullámos utat legalább ötször sikeresen végig kell járni ahhoz, hogy szaggatottá váljon. Egyenessé csak akkor válik majd, ha mások is felfedezik és használatba veszik.

A **Romok** rég elpusztult Állomások, vagy ősi emlékek. Lehet, hogy visszaköltöztek már belé a lakók, de sosem nyerte vissza régi fényét, és a maradványok, emlékek, beköltözött veszedelmek is állandó, szinte kiírthatatlan problémákat okoznak, amelyek kezdeti Probléma szintje 2+d4.

Minden alkalommal, amikor egy Történet befejeződik itt, és legalább két Jutalommal járt, a mesélő titokban dob:

1-4: Nem változik a helyzet.

5-6: Csökken a Probléma 1 szintet. Ha 0-ra ér, a Rom Állomássá fejlődhet.

Lokális **Probléma**, veszély, akadály ötleteket generálhatsz ezzel a táblázattal is (dobj kettőt és kombináld össze):

1 - élelem / energia

2 - cégháború

3 - bestiák

4 - frakciók / pártok / választás

5 - menekültek / lázadók

6 - kihalás / járvány

7 - vallás / szekták

8 - állagromlás / tech

9 - természeti katasztrófa

10 - hódítók / kalózok / rablók

Egy Állomás / Rom nevéhez dobj két kockával az alábbi táblán és kombináld a kapott eredményeket. A **névből** következtethetsz a problémák jellegére, és a település általános kinézetére, hangulatára is.

d8	Egyik névtag	Másik névtag
1	Fénytelen / Sötét	Part
2	Sárga / Vörös / Zöld	Fal
3	Ködös / Füst	Mező / Rét / Erdő / Liget
4	Felső / Alsó	Kikötő / Rév
5	Szirt	Vár / Palota / Bástya
6	Kis / Nagy / Magas	Fok
7	Kard / Pajzs / Tőr	Forrás
8	Arany / Ezüst / Bronz	Kamra / Bánya
9	Pecsét	Templom / Szentély
10	Szent / Áldott	Zúgó / Zuhatag

Mint mesélő, te bírálod el azt is, hogy a karakterek Stílusa, Szerepe, és egyéb jellemzői milyen hatással bírnak a **környezetükre**. Egy szexi öltönyös polip, ha belép egy kocsmába, rögtön magára vonzza a tekinteteket. A robotokról mindenki tudja, hogy nem bánthatják az élőlényeket, ennél fogva gyakran céltáblái gúnyos tréfáknak, de ettől még lehet belőlük katona, aki ért a fegyverforgatáshoz. Az orkokat mindenki durvának és tuskónak tartja, ezért meglepő lehet pl. egy magabiztos ork orvos. Ne akadályozd meg a játékosokat abban, hogy karakterüket a saját ízlésük és elképzelésük szerint alkossák meg, inkább gondoldj arra, a világ hogyan fog rájuk reagálni.

Az alábbi táblák alapján gyorsan tudsz olyan nem játékos karaktereket is alkotni, akik egy rövid mondattal jellemezhetőek. A táblák alkalmasak JK-k véletlenszerű generálására is, ha valaki ilyet szeretne.

	Faj	Szerep	Stílus	Előélet
1	ember	katona	veszedelmes	hadsereg
2	elf	tudós	forrófejű	rendvédelem
3	törpe	mérnök	ravasz	diplomácia
4	gnóm	pilóta	szexi	egyetem
5	félszerzet	követ	merész	kutatólabor
6	ork	orvos	idegen	bázis
7	goblin	felfedező	arrogáns	primitív/törzsi
8	ivadék	pszí	magabiztos	nemes
9	sárkányfi	zsvány		bűnöző
10	robot	öltönyös		szekta
11	kígyó			cég,
12	polip			kormányzat

Helyszínként bátran kalandozzatok be az egész Uni-verzumot. A Járatok nem csak szomszédos régiókat kötnek össze, hanem elképzelhetetlen távolságokat is gyűszűnyire zsugorítanak. A csapattal közösen rajzoljátok a térképeteket, ha pedig a Vadon kerül sorra, a legkomolyabb kihívásokat se félj elébük állítani - de ugyanehhez mért legyen a jutalom is...