

Igézők & Bévívók

Egy kalandozócsapatot alkottok egy különös fantasy világon (gondolj a *Wizards* játékra, vagy a *Thundarr, a barbár-ra*).

A *Sorcerers&Sellswords* v1.8 Ray Ottus (www.jellysaw.com) munkája és a John Harper-féle *Lasers & Feelings* szerepjátékon alapul. Magyarra áttültette Petrus (v1, plus.google.com/+PeteRPGPlus). A játék a Creative Commons BY-NC-SA 4.0 licenc hatálya alá esik.

Hogyan készíts karaktert?

Válassz egy Jártasság értéket 2 és 5 között. Az alacsony szám azt jelenti, hogy jobb vagy a Varázslásban (különös erők, ősi/idegen ereklyék, intuíció, befolyás, szenvedélyek), a magas érték pedig azt, hogy jobb leszel Kardban (hétköznapi eszközök és fegyverek, logika, diplomácia, nyugodt, precíz cselekvések).

Válaszd ki a Stílusodat: Bátor, Elszánt, Feltűnő, Fennkölt, Ravasz, Rejtőzködő, Szexi, Vad, Veszedelmes.

Válassz egy Hivatást: Alakváltó, Alkimista, Barbár, Elementalista, Gépmester, Idegen, Idéző, Ijász, Lovag, Misztikus, Nekromanta, Orgyilkos, Pszi, Szörnymester, Szerkezet, Veremharcos, Zsebmetsző.

Válassz egy Célt: Vezetni a csapatot. Szexi humanoidokkal találkozni. Lenyomni a rosszfíukat. Egy biztonságos helyet találni. Sötét titkokat előásni. Növelni a hírnevedet. Mindig lenyűgözőnek maradni.

Adj a karakterednek valami menő Nevet is.

Csapatként válasszatok két Előnyt: Jól felszerelt, Vannak kapcsolataik, Vagány hírnév, Kiokosított, Stílusos, vagy Szerencsés. **Válasszatok egy Problémát is:** Körözött, Adós, Kítaszított, Külhoni, vagy Kudarca ítélt.

Menj a kockára!

Ha valami rizikós dolgot csinálsz, dobj 1d6-tal, hogy kiderüljön, hogyan sikerült. Kapsz még +1d6-ot, ha szakértő vagy, és még +1d6-ot, ha felkészültél a dologra. (A Nagyúr a karaktered és a helyzet alapján megmondja majd, hány kockával dobhatsz.) Hasonlítsd össze minden kocka értékét a Jártasságoddal és számold össze a sikereidet attól függően, hogy a cselekedeted a Varázsláshoz, vagy a Kardhoz illik:

↑ Varázslás esetén a Jártasságodnál NAGYOBB dobásokat vedd;

↓ Kard esetén a Jártasságodnál KISEBB dobásokat számold.

0 - Rosszul sikerült. A Nagyúr majd elmondja, mennyire romlott a helyzet.

1 - Valahogy sikerült. A Nagyúr hozzáad majd valami komplikációt, ártalmat, vagy költséget.

2 - Minden rendben, jól csináltad.

3 - Kritikus siker! A Nagyúrtól kapsz majd valami bónusz hatást, effektet.

Minden kocka, ami EGYEZIK a Jártasságod értékével, ad egy Megérzést. Feltehetsz a Nagyúrnak egy kérdést minden Megérzés után és neki őszin-

tén kell válaszolnia. Néhány jó kérdés például: *Mit éreznek valójában? Ki áll az egész mögött? Hogyan tudnám rávenni őket arra, hogy ...? Mire kellene figyelnem? Mi lenne a legjobb módja annak, hogy ...? Mi történik itt valójában?*

A válasz ismeretében, ha akarod, megváltoztathatod a cselekvésed és újra dobhatsz. (Így van, ezzel akár egy rossz dobásból is kimászhatasz. És mindannyiszor tovább folytathatod a Nagyúr faggatását – ha van még mit elmondania – és a cselekvések megváltoztatását, amíg újra Megérzéseket dobsz.)

A körödet felhasználhatod másvalaki cselekvésének segítésére, vagy akadályozására is. Csak mondd el, hogyan tennéd és dobj 1d6-tal, hogy megtudd, sikerül-e (attól függően, hogy a „hogyan” az Varázslás, vagy Kard volt-e). Ha sikerült, adsz egy 1d6-ot karakternek, vagy éppen elveszel tőle egyet – kivéve, hogy egy játékos nem dobhat egynél kevesebb kockával. Ha elrontottad, a hatás is ellentétes (ha nem sikerült segítened, hátrányt okozol és vice versa). De a Nagyúr megtilthatja a segítséget / akadályoztatást, ha nincs értelme, különösen akkor, ha a játékosok megpróbálják halmozni ezeket.

Mágia

A valódi mágia (természetfeletti/emberfeletti dolgok) veszélyes! Csak akkor próbálkozhatsz meg vele, ha közvetlenül kapcsolódik a Hivatásodhoz, vagy egy általad birtokolt varázstárgyhoz. Csak egy kockát kapsz rá, hacsak nem próbáltad már pontosan ugyanezt a varázslatot korábban (szakértő) és/vagy el nem költöttél egy kört azért, hogy „feltöltsd”, mielőtt használnád (felkészült). Rákészülhetsz a varázslásra jóval idő előtt és akár a végtelenségig is megtarthatod, amíg semmi sem töri meg a koncentrációdát. Megpróbálkozhatsz a nagyerejű hatásokkal is, de ne feledd, hogy ugyanilyen erős lesz az esetleges rontásból származó visszacsapás is!

Mindhalálig!

Csak akkor halsz meg, ha ez helyesnek érződik a számodra. A Nagyúr addig is egészen a határokig elmehet veled és a társaiddal kapcsolatban, komplikációkat, ártalmakat és költségeket tolvaj rátok minden rontásra: Kábult, Vánszorgó, Vérző, Éhező, A Csontjágát Átfagyott, stb.. Ezek mind a fikcióban számítanak. Például, ha Vérzel, sokkal könnyebb követni téged!



Nagyúrnak lenni

Tegyél fel kérdéseket és alapozz a válaszokra. „Találkoztok már bármelyikőtök a Pokol Uraival ezelőtt? Mi történt?” Vagy, „A csapatotoknak Adóssága van; milyen természetű ez és kinek tartoztok?” A válaszaik igazak és a történet részei lesznek!

Sejtesd előre a veszélyeket. A hibázást (0 siker) kivéve mindig érzékeltess jeleket valami rosszról, ami be fog következni, mielőtt kihatással lenne a karakterekre. Aztán kérdezd meg őket, hogy mit tesznek. Például: „Amikor kézbe veszed a különös ereklyét, furcsa, vonagló érzés támad az elmédben, és a tarkódon minden szál hajad az égnek mered. Mit teszel?”

Akkor dobass, ha a helyzet megérett a lehetőségekre. Mindig játszd ki, hogy mi történik; ne tervezz előre kimeneteket. Légy a karakterek rajongója, ha sikeresek, és használd fel a hibáikat, hogy továbbblökd a cselekményt és érdekesebbé tedd az életüket. A helyzet mindig változik egy dobás után, akár jó, akár rossz irányban.

Dobj egy kalandot

Dobj 4d6-tal minden játékkülés előtt, egy-egy kockát rendelve minden felsoroláshoz. Használd fel az eredményeket inspirációul. Dobj újra és/vagy cseréld ki a sorokat egy idő után, ha az eredmények kezdenek ismétlődni.

A kezdet

1. A kazamata bejárati ajtajánál
2. Ősi romok között
3. Egy nyüzsgő városban
4. Egy hatalmas tenger partján
5. A párás dzsungel mélyén
6. A jeges pusztaságban

A probléma

1. Valaki fogságba esett
2. Emberek szolgasorban
3. Szörnyűséges lények inváziója
4. Háború! (Most tört ki, vagy régóta tart?)
5. Egy nagyerejű relikvia kerül elő
6. Sorozatgyilkosság

A veszély

1. Egy ősi isten kultistái
2. A Csontkirálynő/-király
3. Az (Emberszörny) nép
4. Egy ősi, idegen intelligencia
5. Egy karizmatikus bűvölő
6. Egy halálgép

A csavar

1. Senkinek sincs teljesen igaza
2. A legjobb megoldás embertelen
3. Ártatlanok vannak útban
4. A gonosztevő valójában lehet, hogy hős
5. A valódi veszély megbújik
6. Egy titkos és tiltott szerelem

I&B lexikon

Ez a lexikon a narratív lehetőségek tisztázásában és/vagy javaslataiban segít. Az itt leírtak nem előírások, még csak nem is szükségesek a játékhoz. A játékosok eltérően is interpretálhatják a stílusaikat/hivatásaikat.

Játékbeli kifejezések

Felkészült - Amikor egy kört eltöltesz azzal, hogy leírod, hogyan folytatod, vagy készíted elő a cselekvésedet, felkészültnek számítasz.

Rizikó - Egy cselekvés rizikós, ha a hibázás megszegyenüléssel, sérüléssel, egy fontos lehetőség kihagyásával, stb. jár. A valódi mágia mindig rizikós.

Szakértő - Szakértőnek lenni a Hivatásodból és a Stílusodból következik. Egy Barbár szakértő a vidéki túlélésben. Egy Szexi Barbár jó lehet a csábításban. Azt jelenti, hogy képzett vagy valamiben, tanultad/gyakoroltad azt.

Valódi mágia - Bármilyen természetfeletti/emberfeletti dolog, amire a karaktered képes. Konkrétan a Hivatásodból kell következzen. Néhányuk kifejezetten varázslós, de mindegyikben ott a lehetőség, hogy efféle erőket idézzen. Például egy Orgyilkos meghajlíthatja az árnyékokat, hogy elrejtőzön bennük, vagy egy Barbár különös félelem-okozó rúnákat fest magára egy csata előtt.

Visszacsapás - Akkor történik, amikor a valódi mágia félre megy. A Nagyúr megtehet olyasmiket, hogy a varázslat célpontja más lesz (elpattan), „megjelöli” a varázslót valami kisebb, furcsa mutációval (ami idővel, vagy mágikus gyógyítással visszafordítható), felrobbant dolgokat (beleértve kincset, vagy ártatlan bámmészakodókat), vagy akár még a helyszín valóságát is kifacsarhatja (pl. a szellemek láthatóvá válnak, vagy minden hang olyan lesz, mintha víz alól jönne).

Stílusok

Bátor - Elég határozott vagy. Egyszer mindent ki fogsz próbálni és mindent meg akarsz próbálni legalább egyszer!

Elszánt - Abbahagyni? Visszafordulni? Kívánni, mi történik? Pfah!

Feltűnő - Két módja van, hogy megtegyünk valamit: a normális és a menő. De miért is választanád a normálisat?

Fennkölt - Királyi viselkedésed van. Természetes képességed, hogy mások némileg alantasnak érzik magukat veled szemben, ami *néha* az előnyödre válhat.

Ravasz - Rendkívül eszes vagy, de titokban tartod a motivációdat. A megfigyelést és a logikát használod, hogy előnyt szerezz.

Rejtőzködő - Könnyebben eléred a céljaidat, ha senki sem figyel rád. Gyakran vagy észrevétlen és eltereled mások figyelmét.

Szexi - Jó megjelenésed van és szépen mozogsz. Tudod, hogyan korbácsolod fel mások vágyait, és ki tudod használni ezt.

Vad - Sokkal jobban érzed magad az érintetlen vadonban, mint a városfalak között. Türelmetlen és robbanékony alkat vagy.

Veszedelmes - A testtartásod szinte üvölti, hogy halálos, vagy ártó szándékú vagy. Mások igyekeznek elkerülni, vagy próbálnak boldoggá tenni.

Hivatások

Alakváltó - Egy ősi faj vérvonalából származol és képes vagy a tested különféle formákba átalakítani. A finom változtatások gyerekjátékok. Elég idő és összpontosítás birtokában képes vagy a tested sűrűségét keményebbé, vagy hajlékonyabbá tenni, a testmagasságon kicsit növelni, vagy csökkeníteni, új végtagokat növeszteni, vagy visszahúzni, akár még különféle környezetekhez is adaptálódni (mint pl. kopoltyúk növesztése).

Alkimista - Megtanultad a bájitalok, porok, kenőcsök, és más főzetek formuláit és elkészítésük módjait. Általában vannak nálad hasznos anyagok - ragacs, olaj, méreg, stb.. Elegendő idő alatt szinte bármilyen anyagot el tudsz készíteni (vagy hamisítani). Jó vagy az azonosításban, és a gyógyynövények, ásványi anyagok, és más nyersanyagok keresésében és gyűjtésében.

Barbár - A civilizáció és annak jellemzői lenyűgöznek, összezavarnak, vagy feldühítenek téged. A pokolba a viselkedéssel és a „civilizált” népek ezernyi hazugságával! Hihetetlen erős vagy, jól ellenállsz a betegségeknek/mérgeknek, és kitűnően bírod a hosszú ideig tartó megterhelést. Emellett mestere vagy a vad vidékeken való túlélésnek is.

Elementalista - Képes vagy parancsolni a tűz, föld, levegő, és víz erőinek (válassz egyet fókuszként). Képes vagy érzékelni, összegyűjteni, irányítani, felnagyítani, és/vagy felerősíteni közeli forrásait, de kell legyen valami, amire hatni tudsz. Nincs hatalmad a választott elemed ellentét párháza (tűz vs víz, föld vs levegő).

Gépmester - Rejtélyes képességed és látásmódod van a mechanikus dolgok építéséhez: fegyverek és páncélok, gépezetek, óraművek, stb.. Mindig nálad vannak a feladathoz szükséges eszközök és kitűnő guberáló vagy.

Idegen - Olyan fajú vagy, amit ritkán látnak a civilizált vidékeken. Csak néhányan értik a kifejezéseidet, vagy hogyan viselkedjenek veled, bár vannak kíváncsiak is. Egzotikus fegyvereket használsz. Írd le a fajodat a Nagyúrnak, különösen azt, hogy milyen (látható) jegyek miatt számítasz különönnek, miért ritka a néped, és miről ismertek a legjobban.

Idéző - Az „elsődleges síkon” túli dimenziók tudományában mélyedtél el. Képes vagy más lényeket előhívni ezekről a síkokról, és az akaratom alá kényszeríteni őket. Nagy erőfeszítéssel és kockázattal utazni is tudsz ezekben a dimenziókban, eltűnve az elsődlegesről és felbukkanva máshol.

Íjász - Mestere vagy azoknak a fegyvereknek, amiket dobni kell, vagy amik lövedéket lőnek ki: íjak, fúvócsövek, dárdák, dobókések, stb.. Kitűnő látásod van és gyakorlott vagy a trükklovésekben, dobó/lőfegyverekkel olyanokra vagy képes, amit mások lehetetlennek tartanak.

Lovag - Valamilyen személy, vagy ügy (válaszd ki) érdekében teljesítesz fegyveres szolgálatot. Értesz a taktikához, tudod olvasni az ellenfeled gyengeségeit, és szinte minden fegyvert és páncélt ismersz. Különösen jól harcolsz irányítatlan, képzettlen, vagy naív ellenfelek ellen. Jól lovagolsz is.

Misztikus - Tudod, hogy hogyan használd a tested fegyverként. Összhangban állsz a szellemvilággal és olyan dolgokra vagy képes, amit mások lehetetlennek gondolnak, mint például felfutni a falon, egyensúlyozás törékeny, vagy gyenge felületeken, vagy meglepően nagy távolságokra ugrás. A nyers erőt önmaga ellen tudod fordítani.

Nekromanta - Ismered az élet és halál energiáit. Mint a tiltott művészetek mestere, képes vagy feltámasztani és irányítani valaha élt lények hulláit/csontvázait. Érzékeled a kísérteteket is és tudsz velük beszélni. Az élők, különösen a fiatalok, nyugtalanul érzik magukat melletted.

Orgyilkos - A sebészeti pontosságú gyilkolás sötét művészetére specializálódtál. Akár szemem szűrni valakit fényes nappal, akár elvágni egy torkot egy sötét sikátorban, jól tudod, hogyan kerülj közel a célpontodhoz, és hogyan tűnj el, mielőtt elkapnának. Tehetséged van az állóltözetekhez is.

Pszí - Az elméd felébredt. Olyan részeit tudod hasznosítani, amiről mások nem is álmodnak, hogy létezik. Ki tudsz nyúlni mások elméjébe, hogy fájdalmat okozz, vagy sugallatokat helyezz el bennük. Mások nem sokáig képesem farkasszemet nézni veled.

Szerkezet - Különféle anyagokból építettek és nem igazán érted a hús-és-vér lényeket. Ellentmondások nélkül, összpontosítva követed a megalkotásodkor kijelölt szándékot. Nincs szükséged táplálékra, az emberekre mérgező környezetekben is működsz, és nehezen tudnak megsebesíteni. Gyorsan és megfelelően végrehajtasz minden precíz és ismétlődő feladatot.

Szőrnymester - Mindig képes voltál állatokat előhívni, megértetni magad velük, és hogy megtegyenek neked dolgokat élelemért, gyógyításért, vagy menedéért cserébe. Ritkán vagy látható valamilyen bestia nélkül az oldalon, és számos trükköt eltanultál az állatok tanulmányozása közben.

Veremharcos - A harcban vadállat vagy. Ha szükséges, a halálig harcolsz, teljesen figyelmen kívül hagyva bármilyen zavaró tényezőt, fájdalmat, vagy társadalmi normát, akár fegyverrel, akár anélkül. Egyformán tehetséges vagy az emberek és bestiák elleni harcban, és számos trükköt ismersz az ellenfeleid összezavarására, megfélemlítésére, vagy átverésére.

Zsebmetsző - Mesteri fokra fejlesztetted a tárgyak észrevétlen megszerzését a tulajdonosuk tudta, vagy engedélye nélkül. Ebbe beleértendő az emberek tulajdonaira rakott biztonsági berendezések felkutatása, eltávolítása, kikapcsolása, vagy megkerülése is. Sok „utcai” kapcsolatod van.

Fejlődés?

Az I&B nem igazán hosszú távú játékra, vagy előrelépésre van kitalálva, de ha szeretnéd, hogy a karakterek a narratív történetiveken túl is fejlődjenek, néhány játékalkalom után megfontolható egy másodlagos hivatás engedélyezése (amiben sosem kapja meg a „szakértő” kockát), vagy engeddd meg a játékosoknak, hogy minden alkalom után felírjanak egy, a játékban használt mutatót (varázslat, trükk, specifikus szakértelem használat), amiben aztán mindig felkészültnek fognak minősülni.

CC BY-NC-SA 4.0

A részletesebb licencceltételekért lásd a <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> címet.

Név:

Stílus és Hivatás:

Cél:

Csapat Előnyök/Probléma:

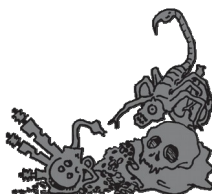
Feljegyzések:

Igézők és Bérvívók

www.jellysaw.com ❖ plus.google.com/+PeteRPGPlus

Jártasság:

Dobj **↑** a Varázslásra
Dobj **↓** a Kardra
Dobj = a Megérzésre



Név:

Stílus és Hivatás:

Cél:

Csapat Előnyök/Probléma:

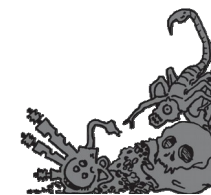
Feljegyzések:

Igézők és Bérvívók

www.jellysaw.com ❖ plus.google.com/+PeteRPGPlus

Jártasság:

Dobj **↑** a Varázslásra
Dobj **↓** a Kardra
Dobj = a Megérzésre



Név:

Stílus és Hivatás:

Cél:

Csapat Előnyök/Probléma:

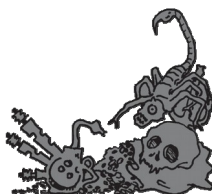
Feljegyzések:

Igézők és Bérvívók

www.jellysaw.com ❖ plus.google.com/+PeteRPGPlus

Jártasság:

Dobj **↑** a Varázslásra
Dobj **↓** a Kardra
Dobj = a Megérzésre



Név:

Stílus és Hivatás:

Cél:

Csapat Előnyök/Probléma:

Feljegyzések:

Igézők és Bérvívók

www.jellysaw.com ❖ plus.google.com/+PeteRPGPlus

Jártasság:

Dobj **↑** a Varázslásra
Dobj **↓** a Kardra
Dobj = a Megérzésre

