

Unalmas napokra

KULTÚRA

Mit is csinálhatna, egy kalandozó csapat unalmasabb napjaiban, mikor éppenséggel nem kalandozik vagy iszik a kocsmában? :) Az egyik kézenfekvő válasz a játékok. Nem csak arra jók a játékok, hogy karbantartsuk vele a karaktereink fizikumát, hanem arra is, hogy színesebbé, és több rétűvé tegyük vele a kalandot. Mert ugyebár nem csak abból áll egy jó kaland, hogy mindenkit leverek, aki az utamba áll.

A játékok nem csak unaloműzésre jók. Ynev világának egyes kultúráiban a sport bajnokait dicsőség övezi. A versenyek különös jelentőséggel bírnak az adott kultúrában, éppen ezért sokan egész évben készülnek a nagy megmérettetésre. De, ha ezen elindul egy kalandozó és nyer akkor akár az adott közösség tiszteletét is kiválthatja.

Ezért igyekeztem összegyűjteni pár játékot Ynev világáról.

Tán kezdjük a kocsmai sportokkal, a szkanderrel és a kártyázással.

Szkander:

A szkander jó kereseti lehetőséget nyújt a kocsmákban. (kocsmá és nem fogadó) Csak arra kell vigyáznunk, nehogy a vesztes feldühödjön, pláne akkor, mikor már egy jó adag ital van már bennük.

Cél:

Az ellenfél kezét minél előbb lenyomni az asztalra.

Szabály:

- Az „S” helyről indul a játék.
- Az tudja megmozdítani a másik kezét egy egységgel, akinek nagyobb érték adódik az alábbiak alapján:
 - Erő + k10 + Pszi-lökés E/2
 - Az Erő és a k10 egyértelmű. A Pszi-lökést az egyik társa hozhatja létre, ekkor minden 2E egy pontot jelent az adott játékosnak.
- Az nyer, aki lenyomja a másik kezét az asztalra. Ez akkor történik meg, ha eléri az egyes vagy kettes helyet. (ábra alapján)

		S	
	0		0
0			0
1			2

Tipp:

A játék elején lehet Pszi-vel képességet növelni. Vagy egy beépített ember az erőpróba alatt is segíthet Pszi-lökéssel.



Kártya:

A kártyázás a másik kereseti lehetőség a kocsmákban, egy kis csalással. Csak itt is vigyázni kell, nehogy valaki a nagy veszteségek miatt dühébe nekünk essen.

Cél:

Mi más lehetne, mint, hogy minél több pénzt elnyerni az ellenfelektől.

Szabály:

- A kártyázást legfeljebb 10-n játszhatják. Két típus létezik a kártyában, vagy a kisebb, vagy a nagyobb érték nyer. Mindig van egy alaptét, melyet minden résztvevő előre lerak és közös megegyezéssel meghatározzák.
- A kezdő játékos mindig az előző menet nyertese. Első alkalommal megállapodás szerinti résztvevő kezd.
- Mindenki dob k100-zal úgy, hogy csak ő és a KM lássa és a KM is dob az NJK-nak úgy, hogy ne lássák a JK-k.
- A dobások után a kezdő játékos tarthatja, bedobhatja vagy emelheti a tétet először. Majd sorra a többi játékos is passzolhat vagy emelhet az előre meghatározott sorrendben.
- Ha mindenki passzolt, akkor bemutatja mindenki a saját lapjait, majd visszakapják a kezdő téteket.
- Ha valaki emelt akkor utána mindenki választhat, hogy bedobja, tartja vagy emeli a tétet. Ez egészen addig tart, míg egy résztvevő kivételével mindenki bedobja lapjait, vagy míg senki se akar már emelni.
- Végül azok közül, akik nem dobták be megmutatják a lapjaikat, majd vagy a legnagyobb érték vagy a legkisebb nyer attól függően, melyik típust játszották. A győztes viszi az összes tétbe lerakott pénzt.

Csalás:

- Ha valaki nem elégszik meg a lapjaival akkor csalhat. Ez egy újabb k100 dobást jelent. Minden esetben az új szám számít, meg akkor is, ha az előző nagyobb volt. A csalásnak ezen felül is van kockázata, mégpedig az, hogy meglincselhetik a csalót, ha lebukik.

- Mindenki annyiszor csalhat, ahányszor csak akar, de egyre nagyobb a lebukás veszélye! Első csalás esetén a hamiskártya képzettség nélküli egyének esetén +30%-t kap a lebukásra. Hamiskártya Af esetén 15%-ot, a Mf esetén pedig 50%-ot ad mind a sikerre, mind az ellenfél próbálkozásának a leleplezésére. További csalások esetén hamiskártya képzettség nélküli személyek esetén a +50%-t kapnak módosítóba a többiek az éberségre, Af esetén +25%-t kapnak, míg Mf esetén +15%-t kapnak.

Példa:

- Négyen játszanak és kettőnek nincs hamiskártyája, míg a másik két résztvevőnek van. Ezek közül az egyik Mf-kal míg a másik Af-kal rendelkezik.
- A hamiskártya nélküli személy csal így arra, hogy a többiek leleplezzék a következő eséllyel rendelkeznek:
 - Hamiskártya nélkül: éberség + 50%
 - Hamiskártya Af esetén: éberség + 15% + 50%
 - Hamiskártya Mf esetén: éberség + 30% + 50%
- Hamiskártya Af-kal rendelkező csal így arra, hogy a többiek leleplezzék a következő eséllyel rendelkeznek:
 - * Hamiskártya nélkül: éberség - 15%
 - * Hamiskártya Mf esetén: éberség - 15% + 30%
- Hamiskártya Mf-kal rendelkező csal így arra, hogy a többiek leleplezzék a következő eséllyel rendelkeznek:
 - * Hamiskártya nélkül: éberség - 30%
 - * Hamiskártya Af esetén: éberség + 15% - 30%
- Újabb csalás esetén ehhez jönnek még hozzá a módosítók.

Tipp:

- Több játékos összefoghat, és összehangolva cselekedhetnek és küldhetnek egymásnak jelzéseket.
- Kockadobásokkal dönthetjük el az NJK cselekedetét.
 - 01-50 - tart

- 51-70 - emel
- 71-90 - csal
- 91-00 - bedobja

Most pedig jöjjenek a küzdő illetve az ügyességi játékok.

Íjászat és tördobás:

Remek gyakorlási lehetőség, továbbá nemesek által rendezett versenyek alkalmával remek ajánlólevél lehet számára a győzelem. Pláne akkor, ha legyőzzük az ő legjobb céllovójét, aki általában részt szokott venni ezeken a versenyeken.

Cél:

Mindenkinél pontosabban eltalálni a céltáblát.

Szabály:

- Az nyer, aki eltalálja a céltábla közepét, vagy közelebb találja el azt. (nagyobb a CÉ-je)

- A céltábla három koncentrikus körből áll. Az átmérők rendre 5cm, 15cm, illetve 35cm. A céltáblát felerősítik egy felületre.

- Majd a résztvevők 10, 20 vagy 30 méterről lőnek célba.

- Ha valaki a céltábla mellé lő, egyes helyeken kinevetik, máshol azonnal kizárják a versenyből.

Íjászat esetén:

- 10 méterről CÉ kisebb, mint 45 akkor mellé, ha kisebb, mint 60 akkor külső kör, ha kisebb, min 75 akkor középsőkör, ha nagyobb 75 akkor a belsőkört találja el.

- 20 méterről CÉ kisebb, mint 55 akkor mellé, ha kisebb, mint 70 akkor külső kör, ha kisebb, min 85 akkor középsőkör, ha nagyobb 85 akkor a belsőkört találja el.

- 30 méterről CÉ kisebb, mint 65 akkor mellé, ha kisebb, mint 80 akkor külső kör, ha kisebb, min 95 akkor

középsőkör, ha nagyobb 95 akkor a belsőkört találja el.

Tördobás esetén:

- 10 méterről TÉ kisebb, mint 75 akkor mellé, ha kisebb, mint 90 akkor külső kör, ha kisebb, min 105 akkor középsőkör, ha nagyobb 105 akkor a belsőkört találja el.
- 20 méterről TÉ kisebb, mint 85 akkor mellé, ha kisebb, mint 100 akkor külső kör, ha kisebb, min 115 akkor középsőkör, ha nagyobb 115 akkor a belsőkört találja el.
- 30 méterről TÉ kisebb, mint 95 akkor mellé, ha kisebb, mint 110 akkor külső kör, ha kisebb, min 125 akkor középsőkör, ha nagyobb 125 akkor a belsőkört találja el.
- Mozgó célpont esetén +20 az értékekre.

Események:

Ezzel tehetjük színesebbé a versenyt. Az eseményt pedig k100 határozhatjuk meg.

*** Íjászatnál:**

- 01: Az íj húrja elszakad, vagy eltörik az íj.
- 02: A nyílvevő lesik az idegről.
- 03: Eltalálja a céltábla felfüggesztését, és a céltábla leesik.
- 04-97: Semmi se történik.
- 98: A céltábla közepét találja el.
- 99: A céltábla közepét találja el, k3 nyílvevőt lever, ha van fent a középső körben.
- 00: A céltábla közepét találja el, k6 nyílvevőt lever, ha van fent a középső körben, vagy a közepén lévő ketté hasítja.

*** Tördobásnál:**

- 01: Elvágja a kezét. (k3 Sp)
- 02: Elejti a tört.
- 03: Eltalálja a céltábla felfüggesztését, és a céltábla leesik.
- 04-97: Semmi se történik. -
- 98: A céltábla közepét találja el.
- 99: A céltábla közepét találja el, k3 tört lever, ha van fent a középső körben.
- 00: A céltábla közepét találja el, k6 tört lever, ha van fent a középső körben.

Tipp:

Hatodik érzéket használni arra, hogy ez a lövés jó lesz-e vagy nem. Ekkor, ha az első dobás nem jó, mert mondjuk csak a külső kört találja el akkor azt nem lőtte ki így dobhat újat. Ez csak egy lövésre számít, azaz minden újabb nyilvesszőre újabb kell.

Úszás:

Nincs jobb egy kis úszásnál a tikkasztó melegben, főleg, ha valami díjat is kaphatok érte.

Cél:

Mindenki előtt beérni a célba.

Szabály:

- Csak úszás képzettséggel rendelkező karakterek vehetnek részt benne.
- Minden körben a karakter úszás Af esetén k10-zel, míg Mf esetén 2k10-zel dob, és ehhez hozzáadja a gyorsasága tíz feletti részét. Ennyi ynevi lábat tett meg egy kör alatt.
- Állóképesség-próbát kell tenni a karakternek, ha az állóképesség 10 feletti részénél több kört tett már meg, ha elvétí, akkor a gyorsasága és az állóképessége is csökken eggyel. Ezt minden körben meg kell ismételni azután, hogy átlépte a körök száma az állóképesség 10 feletti részét.
- Ha bármelyik tulajdonság háromra csökken, a karakter lemerül, és ha nem húzzák ki, megfullad.
- Ha a haladásra dobott érték 0 akkor, a karakter kénytelen feladni a versenyt.
- A verseny egy meghatározott távolságig tart. Általában 100 vagy 300 lábíg.

Tipp:

Képességjavítás a verseny előtt.

Sprintfutás:

Remek esély arra, hogy bebizonyítsd mindenkinél gyorsabb vagy.

Cél:

Mindenki előtt hamarabb átszakítani a célszalagot.

Szabály:

- Mindenki részt vehet benne, két körig tart
- Az egy kör alatt megtett távolság lábban a következő képpen néz ki:
 - k10 + gyorsaság*3, +k10 ha van futás Af, és még +k10 ha van futás Mf.

Tipp:

Képességjavítás a verseny előtt.

Távfutás:

Remek lehetőség arra, hogy megmutasd te vagy a legkitartóbb és a leggyorsabb.

Cél:

Mindenkinél hamarabb teljesíteni a távot.

Szabály:

- Mindenki részt vehet benne, két körig tart
- Az egy kör alatt megtett távolság lábban a következő képpen néz ki:
 - k10 + gyorsaság*3, +k10 ha van futás Af, és még +k10 ha van futás Mf.
- Állóképesség-próbát kell tenni a karakternek, ha az állóképesség 10 feletti részénél több kört tett már meg, ha elvétí, akkor a gyorsasága és az állóképessége is csökken eggyel. Ezt minden körben meg kell ismételni azután, hogy átlépte a körök száma az állóképesség 10 feletti részét.
- Ha bármelyik tulajdonság háromra csökken, a karakter összeesik.
- Ha a haladásra dobott érték 0 akkor, a karakter kénytelen feladni a versenyt.
- A verseny egy meghatározott távolságig tart. Általában 200 vagy 500 lábíg.

Tipp:

Képességjavítás a verseny előtt.

Lovas bravúr:

Itt megmutathatod, hogy te vagy a legjobb lovas.

Cél:

Fent maradni a lovon és mindenkinél nehezebb figurát bemutatni.

Szabály:

•Rendelkezni kell lovaglás képzettséggel.

•10 nehézségű mutatvány létezik. Amelyik nehézségű mutatványt csináljuk meg, olyan negatív módosítóval kell dobni az ügyességpróbát. Ha valakinek Mf van meg a lovaglás, akkor kétszer tehet ügyességpróbát egy mutatványra.

•Ha elvétí az ügyességpróbát akkor leesik a lóról.

•Mindenki 3 próbát tesz és az nyer, aki a legnehezebb mutatványt mutatta be a többiekhez képest és fent maradt a lovon.

Tipp:

- Képességjavítás a lovaglás előtt. De nem csak ilyen játékokon vehetünk részt, hanem gyakorolhatunk is.

Gyakorlás:

Nincs jobb annál, hogy bebizonyíthatom a másiknak, hogy jobb vagyok nála. A gyakorlásnál sérülés esély is fent áll, és nem túl jó ötlet buzogánnyal gyakorolni, mert az itt leírt technika, vágó fegyverrel lehet használni.

Cél:

Hamarább levágni a másiktól a szalagokat.

Szabály:

- 10 szalagot erősítünk a ruhánkra fel.
- Rendes közelharcot kell vívni egymással, de egy kis eltéréssel.
- Az első 5 szalag módosító nélkül kell levágni míg a továbbiaknál minden egyes újabb szalag levágásánál -5 támadó. Azaz 3 fent lévő szalag esetén már -10 a módosító.

K100 dobás eredményei:

- Ha 10 alatt dobtunk akkor megsebeztek a partnerünket. És újabb támadót kell dobnunk, hogy mennyire sebeztek meg.
 - 01-05: Új TÉ + 10*(5-előző dobás)
 - Pl.: 04-s dobás esetén újat dobnunk és az így létrejött TÉ 125 akkor ehhez még hozzá kell adni +10-t.
 - 05-10: Módosító nélkül kell új támadót dojni.
 - Ha az új támadás talált, akkor megvágta, ha túlütés, akkor túlütötted.
- Ha 10 felett van, akkor sebzés nincs.
 - Találat esetén 1 szalag.
 - Túlütés esetén +1 szalag.
 - 00 esetén +1 szalag

Tipp:

- Képességjavítás a küzdelem előtt.
- Megtévesztő harc használata.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: ismeretlen

Szerkesztette: Magyar Gergely