

## Próba és ellenpróba



A Próba-Ellenpróba azt hivatott bemutatni, amikor két karakter egymással szemben veti latba egyik Képességét, például az egyik erőből fel akarja lökni a másikat, de az nem hagyja, vagy egyikőjük ki akarja kapni a másik nyitott tenyeréből az üveggolyót. Az első eset Erő-, a második Gyorsaságpróbát és Ellenpróbát jelent. Ekkor mindkét karakter képességpróbát tesz, aminek három lehetséges kimenetele lehet:

- Egyiküknek sikerül, a másik elvétí;
- Mindkettőjüknek sikerül;
- Mindketten elrontják.

Az első esetben az nyeri az Ellenpróbát, akinek sikeres volt a Képességpróbája.

A második és harmadik eset hasonló. Az nyer, aki többel dobott Képesség értéke alá vagy kevesebbel dobott fölé. A konkrét eltérést az első esetben Sikerfoknak, a második esetben Kudarcfoknak nevezzük.

Pl.: egy 16-os Erejű gladiátor el akarja lökni az ajtóból az útját álló 13-as Erejű őrt (aki nem fenyegeti fegyveresen, csak nem akarja beengedni). A gladiátor 14-et dob, ami 2 Sikerfok, míg az őr 12-t, ami bár kisebb, mint a gladiátor dobása, a saját Erejénél csak 1-gyel kisebb, 1 Sikerfok. Ez azt jelenti, hogy a gladiátor el tudta taszítani az útból.

A módszer fő célja, hogy mindkét résztvevő karakternek dobni kelljen, így jelezve az aktív cselekvését az adott helyzetben.

A Sikerfok és Kudarcfok másra is felhasználható az Ellenpróbán kívül.

Megmutatja, hogy mennyire jó volt az adott próbálkozás, vagy milyen súlyos volt a rontás. Például:

Több feldobott kislabdát kell elkapni. A karakter minden Gyorsaságpróbáján szerzett Sikerfokért (vagy kettőért) egy labdát tud elkapni mielőtt leesnének.

Szépségpróbánál a Sikerfok/Kudarcfok függvényében változhat az NJK hozzánk való viszonya, ez mutathatja, hogy mennyire sikerült javítanunk vagy rontanunk a hozzáállásán.

Hasonlóan alkalmazható Asztrál- és Akaraterőpróbánál is, vagy akár Állóképességnél. A karakter nemcsak egyszerűen megijed, hanem tudjuk mennyire és nem elhanyagolja magát a borzasztó látvány miatt, hanem kidobhatjuk, hogy milyen szinten uralkodik rajta vagy mennyire lesz rosszul.

A fentiek mind csak példák, rengeteg eset lehet bármilyen Képességpróbánál, amikor a Sikerfok és Kudarcfok árnyalni tudja a kapott képet, nemcsak egyszerű „sikerül” és „elrontottam” eredményeket kapunk általa. Ezek néha konkrét különbségek, mint az első esetben, vagy nem számszerűsíthetők, hanem csak hangulati elemeket és változatosságot visznek a játékba.

2016.08.27.

Szerző: Lucius con Erigow és Ealendir

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

