Időtöltések

KULTÚRA

Ugye veletek is előfordult már, hogy a csapat egyik fele izgalmas nyomozást folytatott, a másik fele viszont nagyban unatkozott egy fogadóban. Ezekben a helyzetekben a mesélőnek és a játékosoknak is könnyebbséget jelent, ha azok valahogy el tudjak foglalni magukat. Erre gyűjtöttem össze egy-két ötletet. Az alábbiak közül a szkandert és a gyakorlást már használtam is, osztatlan sikerrel.

Szkander

A cél: lenyomni az ellenfél kezet az asztalra. A játék elején lehet Pszivel képességet növelni, hat körre. Egy esetleges beépített ember persze az erőpróba alatt is növelheti folyamatosan a játékos erejét.

		S		
	0		0	
0				0
1				2

Az „S” starthelyről indul a játék. Az tudja eltolni a másik kezet egy egységgel, akinek nagyobb szám jön ki az alábbiak alapján: Erő + k10 + Pszi lökés E/2

Az „Erő” egyértelmű, a „K10” szinten. A Pszi-lökést az egyik játékos társa alkalmazhatja, ekkor minden 2E egy pontot jelent az adott játékosnak. Egyenlő pontszám eseten 1E lökés is elég, egyébként helyben maradnak a kezek.

Az nyer, aki lenyomja a másik kezet az asztalra, tehát ha elérik az „1”, vagy a „2” helyet az ábrán. A szkander jó kereseti lehetőség egyes lepusztult kocsmákban. Csak vigyázzunk, nehogy a vesztes feldühödjön!...

Kártya

A cél: minél több pénzt nyerni. (Nana'!) Akárhányan játszhatják, legjobb két JK és egy általuk(!) irányított NJK. Sorban dobnak K100-zal, az NJK dobását hagyják a végére, azt nem nézik meg, hiszen, úgymond, nem ismerik annak lapjait. Csalni lehet, de azt lásd később. A kezdő játékos passzolhat, vagy duplázhat, ezután a következő, és a következő, stb. Ha mindenki passzolt, akkor bemutatják a „lapot”, jelen esetben a K100-ak eredményét. A nagyobb szám nyer. Mindenki annyi egységet fizet a nyertesnek, amennyi a dobásuk különbsége/10. Több nyertes eseten (azonos számok) a vesztesek mindegyik nyertesnek fizetnek. Ha valaki duplázott, akkor más a helyzet: a többi játékos csak tarthatja a megemelt tétet, vagy bedobhatja a lapját. Utóbbi esetben csak egy egységet fizet a nyertes(ek)nek. A lapok bemutatása után a különbség 1/5 részét fizetik a nyertesnek.

Csalások és lebukás

Ha valaki nem elégszik meg a lapjával (kicsi számot dobott) akkor csalhat. Ez egy újabb dobást jelent. Minden esetben az új szám számít, akkor is, ha az előző nagyobb volt. A csalásnak ezen felül is van kockázata, mégpedig az, hogy meglincselhetik a csalót. Mindenki annyiszor csalhat, ahányszor csak akar, de egyre nagyobb a lebukás veszélye! A lebukás esélyét kiolvashatjuk az alábbi táblázatból:

Hamiskártya	1. csalás	2. csalás	3. csalás	4. csalás	5. csalás	6. csalás
-	01-50	01-80	01-99	01-00	01-00	01-00
Af	01-05	01-15	01-50	01-80	01-99	01-00
Mf	01	01-05	01-15	01-50	01-80	01-99

A NJK-ek dobásait egy könyv mögött végezzük, mert így izgalmasabb a játék. Esetleg további kockadobásokkal aktivizálhatjuk az NJK-t: dupláz, csal, vagy bedobja a lapját...

Gyakorlás

Közelharc gyakorlása. A kockázat minimális, de van! A résztvevők 10 szalagot erősítenek fel ruházatukra, az nyer, aki előbb vágja le az összeset a másikról. Vigyázat, buzogánnyal nem jó gyakorolni! Rendes közelharcot játszanak egymással a karakterek, kis eltéréssel:

K100	Esemény
01	Sebzés 1Ép, 2xSp Például K10+1-es sebzés eseten, ha a K10 eredménye 6, es a másikon posztóvért van, akkor a sebzés 1Ép es 11Fp. Esetleg Asztrál próba, hogy a másik nem üt-e vissza komolyabban (Harc gyűlölettel!)
02-05	Sebzés 1xSP
06-10	Sebzés SP/2
11-00	Sebzés nincs. Találat eseten 1 szalag. Túlütes eseten +1 szalag. 00 eseten +1 szalag.

Íjászat és tőrdobás

Célzás gyakorlása. Az nyer, aki eltalálja a célt, vagy JOBBAN találja el. Játszhatják pénzbe is. A céltábla: 3 koncentrikus kör, az átmérők rendre 5cm, 15cm, illetve 35cm. A céltáblát felerősítik egy fara, falra, bárhova.

Lehet felakasztani egy faágra, és meglengetni, mint egy ingat!

Táv.	Mellé	Külső	Középső	Belső kör
10 láb	< 45	< 60	< 75	< 90
20 láb	< 55	< 70	< 85	< 100
30 láb	< 65	< 80	< 95	< 110

Íjászatnál a táblázatban feltüntetett értékeket kell eltalálni Célzó Dobással. Tőrdobásnál +30 VÉ-t kell eltalálni Támadó dobással. Ha mozog a céltábla, akkor +20 VÉ-t adjunk hozza.

K100	Esemény íjászatnál	Esemény tőrdobásnál
01	A nyílvessző leesik az idegről	Elejti a tort
02	Az íj húrja elszakad	Elvágja a kezet dobás közben
03	Eltalálja a céltábla felfüggesztését a céltábla leesik	
04-97		
98	A céltábla közepét találja el	
99	A céltábla közepét találja el, k3 nyílvesszőt / tőrt lever	
00	A céltábla közepét találja el, k6 nyílvesszőt / tőrt lever	

?.
Szerző: Mark
Forrás: MAGUS Lista
Szerkesztette: Magyar Gergely

Az íjászat és tőrdobás fejezet felhasználásra került az Ynevi játékok (Randon, Atlantisz) cikkhez, forrás vagy eredeti szerző feltüntetése nélkül.