

Ynevi játékok

KULTÚRA

Az emberekre leginkább jellemző, de más ynevi fajoknál is megtalálható a versengés békés módja, a sport. Egyes kultúrákban (pl: nomádok) a bajnokokat dicsőség övezi, a versenyek különös jelentőséggel bírnak, és sokan egész évben készülnek a nagy megmérettetésre.

Álljon itt egy pár versenyszám, a legismertebbek közül (azoknak, akik szeretik a kockadobálást).

1. Úszás

Csak úszás képzettséggel rendelkező karakterek vehetnek részt benne.

Minden körben a karakter dob k10-en (ha úszás mf-je van, akkor 2k10-en dob), és ehhez hozzáadja a gyorsasága tíz feletti részét. Ennyi ynevi lábat tett meg egy kör alatt. Állóképesség-próbát (ÁKP) tesz, és ha elrontotta, gyorsasága és állóképessége is csökken eggyel. Minden elrontott ÁKP csökkenti eggyel a Gy és ÁK tulajdonságokat. Ha bármelyik tulajdonság háromra csökken, a karakter lemerül, és ha nem húzzák ki, belefutad. Ha a haladásra dobott érték (k10 + Gy tíz feletti része) 0 vagy kisebb, a karakter kénytelen feladni a versenyt. Vagy 100-200 láb megtételéig, vagy pár körig tart a verseny.

2. Futás (sprint)

Mindenki részt vehet benne, két körig tart

Az egy kör alatt megtett távolság így számoltatik (lábban): $k10 + \text{gyorsaság} * 3 + k10$ ha van futás Af, és még $+k10$ ha van futás Mf. Itt is kell ÁKP-t tenni, aki elvétí, a gyorsaságából annyit veszít, amennyi a rontás mértéke. Még egy kört tesznek (az új értékekkel), majd akinek a legtöbb láb jött ki, az nyerte a versenyt.

3. Futás (távolsági)

Mindenki részt vehet benne

Az egy kör alatt megtett távolság így számoltatik (lábban): $\text{gyorsaság} + k10$. Itt is kell ÁKP-t tenni, de akinek futás képzettsége van, az az első pár körben mentesül a próba alól (Af esetén annyi körig, amennyi az ÁK tíz feletti része, Mf esetén amennyi az ÁK). Aki elvétí, a gyorsaságából annyit veszít, amennyi a rontás mértéke, állóképességéből pedig egyet. Még néhány kört tesznek (az új értékekkel), majd akinek a legtöbb láb jött ki (vagy eléri a megtenni kívánt 200-400 lábat), az nyerte a versenyt. Itt is érvényesül a negatív módosítók halmozódása, és aki nem vigyáz, holtan eshet össze (ha bármelyik képessége nullára csökken).



4. Célbalövés

A résztvevők 25, majd 50 lábról adnak le 3-3 lövést (egyszerű célzó támadás), egy céltáblára. A céltábla közepe 100, a következő kör 80, a harmadik 60 és a szélső kör 40 VÉ-vel rendelkezik. Ehhez hozzá kell adni a távolságot (az első sorozatban +25 VÉ, a másodikban +50 VÉ), és a célzott támadás értéke mutatja meg, melyik körbe talált a versenyző.

A középső körben lévő találatok 10, majd rendre 7, 4, 2 pontot érnek. Akinek a hat lövésből legtöbb pontja van, az nyeri a versenyt.

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

Hasonló módon lehet célbadobás törrel, vagy bármi mással. Itt a VÉ módosító lehet mondjuk +40 és +70.

5. Szkander

Mindkét résztvevő dob k10-en, hozzáadja az erejét, és akié a kisebb, annak az irányába mozdul ki a két kéz, tehát az ellenfél eggyel elnyomta a kezét (azonos értékek esetén semerre). ÁKP következik, aki elrontotta, levon az erejéből egyet. Az állóképessége mindkét félnek 3 körönként csökken eggyel, az ÁKP elrontásától függetlenül. Ha valakinek az ereje 10 alá csökken, vagy ha az ellenfél hattal elnyomta a kezét, veszít.

6. Lovasbravúr

A nomádok kedvelt játéka, csak lovaglással képzettséggel rendelkezők játszhatják.

Különböző, egyre nehezebb figurákat kell bemutatni a vágató ló hátán. Ez a MAGUS-ban úgy néz ki, hogy a résztvevők ügyesség-próbát tesznek, és aki elrontja, leesik a lóról (dobhatja az esés-próbát, stb.), aki megdobja, versenyben marad. Akinek lovaglása mf-je van, két próbát dob, és a kedvezőbb számít. A következő körökben módosítják a nehézséget (-1-gyel dobnak próbát, stb.), míg végül csak egy versenyző marad lovon.

1999.09.17.

Szerző: Szeles Csaba

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk felhasználásra került az Ynevi játékok (Randon, Atlantisz) című gyűjtemény jellegű cikkhez, forrás vagy eredeti szerző megjelölése nélkül.