

GROK?!

Magyar kiadás



LESTER BURTON

Írta és tervezte: Lester Burton “@lestortoise”

Grafika: Matias Viro “@doodleskelly”

Logó és Layout: Emmalene Meyers “@emmalenemariadesign”

Szerkesztette: Ginger Galaini

Köszönettel: Raleigh Baker, Ginger Galaini, William Galaini,

Mike Gold, Charles Lutz, Matt Mazurek, and Josh Rodgers

Játékok, amelyek inspirálták a GROK?!-ot: *Cortex Prime, ElectricBastionland, Fate*

Core, FreeformUniversal, Index Card RPG, Knave, Numenera, Savage Worlds,

Shadow of the Demon Lord, Technoir, Troika!, és a Vagabonds of Dyfed.

Killiannek és Joynak. Hálával tartozom nektek mindenért!

A GROK?! © 2022 (írta: Lester Burton) a CC BY 4.0 alatt készült.

A kiadványban szereplő tartalmakat szabadon felhasználhatod,
módosíthatod, amennyiben megjelölöd az eredeti szerzőt.

Magyar kiadás esetében a magyar kiadvány kiadóját, azaz a Rollins Publishert.

A GROK?! magyar verzióját kiadja: Rollins Publisher (Somlói
Ferenc EV.) 2800 Tatabánya, Sárberki ltp. 109 3/2, 2025

A kiadványt fordította: Gurányi Krisztián

A kiadványt korrektúrázta: Ifj. Somlói Ferenc

A kiadványt magyarította: Somlói Ferenc

A kiadványt lektorálta: Szöllősi Dániel

A karakterlapot a rollinspublisher.hu-ról tudod letölteni.

GROK?!

Egy kihívásokkal teli “gonzo” szerepjáték, amelyben fura és bizarr fenyegetések leselkednek rátok. Csak a leleményességeitekre és a találékonyságotokra támaszkodva élhetitek túl ezeket a kalandokat!

Az előrendelők, akik voltak olyan bátrak,
hogy bemerészkedjenek a GROK?! örült
világába és rátermettséggükkel
segítsenek megvalósítani ezt a kiadványt
- Hálás köszönet érte!

Erős Tivadar, Kaiser Rudolf, Győri Gergely, Várhegyi Attila, Nagy Sándor, Györki Nándor, Szegedi Ádám, Mészáros Gyula, Kövesi József, Simon Kornél, Nagy András, Szekrényes Máté, Szilágyi Tamás, Szűcs Attila, Tasnádi József, Telek András, Mároki Gergely, Rujzam Ádám, Nagy Norbert, Németh Artúr, Yukiyaiba, Olejnyik Attila, Hornyánszky Simon, Majoros Gergely, Vadászné Varga Mónika, Lampert József, Mohos Sándor, Sára Péter, Kalóczkai Balázs, Mikházi Bence, Veszelszki-Dunai Bálint, Szilágyi Tibor, Lencse Tamás, Perlstein Dániel, Tóth András, Kosztin Alexander, Erdei Péter, Jedloczki Dániel, Takács Gergő, Péterfy Áron, Kovács Rudolf, Faragó Tamás, Pintér Máté András, Bilák Bence, Morandini Kristóf, Nemes Márk, Leczo Bence, Fehér Enikő, Nagymarosy Dániel, Hajas Tamás, Söphen Gábor, Lővi Lénárd.

Illetve partnereinknek:
Dragonshop, Szellemlovás, Gémklub, Metagames.



Tartalomjegyzék

Szabályok 10

CCBY 4.0 10

Szabályok 10

Kalandozók 11-10

Szerepjáték 11

Határozók 11

Tulajdonságok 11

Cselekvések 12

Kimenetek 12

Előnyök és Hátrányok 13

Jellemvonások 13

Erőforrások 13

Tárhelyek 14

Tárolók 14

Mennyiség és Minőség 14

Erőforrások megszerzése 15

Állapotok 15

Erőfeszítés 16

Bénultság 16

Mérföldkövek 17

Karakteralkotás 18

Karakterlap 19

A mesélő 22-29

A játék világa 22

Határozók 22

Erőforrások 22

Mesélői karakterek 23

Cselekvések 23

Fenyegetések 23

Ütemezés 24

Nehézség 24

Távolságok 25

Az események 26

További szabályok 27

MK-alkotás 28

MK-karakterlap 29

A GROK?! Világa 32-37

Mielőtt 32

Miután 33

Jelen 33

A Simulacrum 34

A Szigetek 35

A Pusztaságok 36

Az Alvilág 37

Gyorstalpaló 40-41





Szabályok

A szabályok, amelyeket ebben a könyvben találsz, egyfajta segédletként szolgálnak a játékhoz. A Grok?! egy asztali szerepjáték, amelyben egy kalandozó bőrébe bújva különféle veszélyes kihívásokat kell megoldanod kreativitásod és leleményességed segítségével.

A szabályokat úgy alkottuk meg, hogy egyszerűek és könnyen használhatók legyenek, mert az igazi hangsúly a történeten, a kalandokon és a kihívásokon van. Ez azt is jelenti, hogy bátran rögtönözhetek, ha úgy kívánja a helyzet – nem kell minden apróságra külön szabály.

Mivel a játék általános alapelvekre épül, könnyedén átvehetek szabályokat más rendszerekből, vagy akár sajátokat is alkothattok.

A félkövérrel szedett szövegek jelölik a kulcsfogalmakat, míg a kék szövegdobozokban példákat találsz.

Ez egy példa a példa szövegdobozokra. Először arra gondoltam, hogy ezt a szöveget egy dobozon belüli dobozba teszem, de rájöttem, hogy az már nem lenne vicces.

Bátorítunk arra, hogy úgy változtass, hagyd ki és hozz létre szabályokat, ahogy azok a legjobban illeszkednek a csapat játéktílusához, dinamikájához és igényeihez. Továbbá nyugodtan megoszthatod az általad alkotott szabályrendszert bármilyen, akár kereskedelmi céllal is, feltéve, hogy megjelölöd a forrást.

A játékhoz szükségetek lesz 2-6 játékosra, egy általános dobókocka készletre, egy ceruzára és erre a szabálykönyvre.

A játékosok közül egy valaki lesz a Mesélő, mindenki más pedig Kalandozó.

- **Kalandozóknak** nevezzük azokat a játékosokat, akik egy Karakter bőrébe bújva irányítják annak cselekedeteit a kalandjaik során.

- **A Mesélő** pedig a játékmester, aki a játékot irányítja és a szabályait betartatja.

Maga a játékmenet egy folyamatos párbeszéd: a Mesélő felvázolja, hogy a Karakterek milyen kihívással találják szemben magukat, a Kalandozók pedig erre válaszul elmondják, hogy a Karakterük mit reagál a helyzetre. A Mesélő ezután meghatározza, hogy az egyes cselekedetek milyen hatással vannak a játék világára és annak eseményeire.

A Kalandozók, annak érdekében, hogy kiderüljön, sikeres volt-e egy adott cselekedetük, dobókockákkal fognak dobni. Csak a Kalandozók használnak kockákat, a Mesélő nem.

A dobókockákat akkor használjuk, amikor nem egyértelműen meghatározható, hogy egy Karakter tette milyen hatással van a környezetére. Elegendő egyetlen kockakészlet, de ajánljuk, hogy minden játékosnak legyen egy saját szettje, amely a következő kockákból áll:



d4



d6



d8



d10



d12



d20

A Kalandozók

A Kalandozók egy-egy Karakter bőrbe bújnak. Szükségeket lesz a kreativitásotokra és leleményességekre, hogy a kalandjaitok során felmerülő kihívásokat megoldjátok.

A szerepjátékozásnak fontos eleme, hogy azonosulj a Karaktereddel: az ő szemszögéből beszélj, úgy írd le a világot, ahogyan ő látja, és próbáld meg minél pontosabban körülírni a viselkedését.

Ha egy felmerülő helyzetben valami olyasmire készülnél, ami alapvetően ellenkezik a Karaktered lényével, nagyon fontos, hogy a többieknek is alaposan indokold meg döntésed. Ha számukra ez elfogadhatatlan, akkor azt javasoljuk, hogy egy olyan megoldással állj elő, ami jobban illeszkedik Karaktered motivációihoz.

Ne feledd: az a felelősséged, hogy a többiek is jól érezzék magukat, előrébb való annál, hogy a Karakteredet jól játszd ki.

A Határozók olyan szavak vagy rövid mondatok, melyek leírják egy adott dolgot. A Határozók lehetnek egyértelműek, de olyanok is, amiket a leírások csak sejtetnek. Ebben a világban bármi és minden is lehet Határozó.

Azt, hogy a Karaktered mit tehet és mit nem, meghatározza a személyisége, a felszerelése és az, hogy milyen körülmények között találja magát: ezt mind leírják a Határozók.

Ilyen értelemben tehát a Határozók írják le azt is, hogy a Karaktered mire képes.

A Tulajdonságok azt mutatják meg, hogy a Karaktered mennyire jártas bizonyos cselekvési kategóriákban:

- **A Testi** írja le azt, hogy a Karaktered mennyire képes bánni a tárgyakkal, akár megváltoztatva azokat, az erő, ügyesség és koordináció révén.
- **A Szellemi** írja le azt, hogy a Karaktered mennyire képes befogadni és feldolgozni az információkat intelligencia, akaratere és megértés révén.
- **A Társasági** írja le azt, hogy a Karaktered mennyire képes befogadni és manipulálni az érzelmeket karizma, higgadtság és érzelmi intelligencia révén.

Minden tulajdonsághoz tartozik egy kockatípus. Ezek a kockaértékek azt tükrözik, hogy a karaktered mennyire ért az adott feladathoz. Minél nagyobb a kocka értéke, a karaktered annál jártasabb az adott feladat végrehajtásában.

Ahhoz, hogy meghatározd a Karaktered Tulajdonságait, válassz egy előre meghatározott értékcsoporthoz vagy dobj egy d12-t.

d12 érték	Testi	Szellemi	Társasági
1	d8	d6	d6
2	d6	d8	d6
3	d6	d6	d8
4	d10	d6	d4
5	d10	d4	d6
6	d6	d10	d4
7	d4	d10	d6
8	d6	d4	d10
9	d4	d6	d10
10	d12	d4	d4
11	d4	d12	d4
12	d4	d4	d12



A Cselekvés írja le azt, hogyan a Karaktered hatással van a világra. Amikor azt szeretnéd, hogy valami történjen, kövesd a következő lépéseket:

- Írd le a **szándékodat**: Mit szeretnél, hogy történjen?
- **Beszéld el** a cselekvést: Mit tesz a Karaktered annak érdekében, hogy ez megtörténjen?
- Határozd meg a **cselekvés kimenetelét**: Mi történik?

Ha a cselekvésed eredménye egyértelmű, a Mesélő egyszerűen csak rábólinthat. Más esetben azonban megkérhet, hogy dobj a megfelelő Tulajdonsághoz tartozó kockákkal, majd a kapott eredményt vedd össze a lenti táblázattal.

Ha valami olyat tennél, ami amúgy nem lehetséges, de a Karaktered ezt nem tudhatja, a Mesélő megkérhet arra, hogy dobj, és sikeres dobás esetén egy másik eredményt határoz meg.

A Kimenetel írja le azt, hogy egy cselekedet miképpen változtatja meg a Karaktered körülményeit. Minden cselekedetnek van valamilyen eredménye, ami úgy hat a világra, hogy módosít egy Határozót, mégpedig a következőképpen:

- **Létrehoznak** egy új Határozót
- **Megváltoztatnak** egy már meglévő Határozót
- **Megszüntetnek** egy meglévő Határozót
- **Megakadályozzák** egy Határozó módosítását/fejlődését

Minden egyes cselekvés eldönthető egyetlen kockadobással.

Például, ha egy Karakter az „Időjárás Irányítása” varázslattal esőt szeretne idézni, hogy kioltson egy csoportnyi tűzelementált, a Kalandozó egyetlen kockadobással akár több elementálra is hatással lehet, feltéve, hogy ezt a Mesélő jóváhagyja.

Dobottérték	Az a végkimenetel, amit elterveztl?
1-4	Nem, és... „Nem, nem az történt, sőt még valami váratlan szerencsétlenség is ér.”
5-9	Igen... „Igen, az történt, amit szeretnél volna.”
10+	Igen, és... „Igen, úgy történt, sőt még valami váratlan szerencse is ér.”



Az Előnyök és Hátrányok

befolyásolhatják azt, ahogyan egy Határozó hatással lehet egy Cselekvés kimenetelére.

- **Egy Előny** akkor érvényesül, amikor a cselekvés típusához tartozó Határozó megnöveli egy Cselekvés sikerességét. Minden egyes Előny esetében dobj plusz egy kockát a hozzátartozó Tulajdonság szerint, és a legmagasabb dobott értéket vedd figyelembe!

- **Egy Hátrány** akkor érvényesül, amikor a Cselekvéshez tartozó Határozó csökkenti egy Cselekvés sikerességét. Minden egyes Hátrány esetében dobj plusz egy kockát a hozzátartozó Tulajdonság szerint, és a legalacsonyabb dobott értéket vedd figyelembe!

Az Előnyök és Hátrányok kiegyenlítik egymást, így soha nem dobhatsz egyszerre mindkettővel. Előnyök és Hátrányok összeházasításakor legfeljebb 5 Előnyt és 5 Hátrányt vegyél figyelembe!

Például nézzük a következő esetet: a tűzelementálok érzékenyek a vízre, így ha mágikus esővel próbálsz őket megtámadni, az aktiválhat egy Előnyt. Ekkor azonban a Mesélő dönthet úgy, hogy minden egyes elementál megtámadása egyben egy Hátrányt is ad. Ha tehát a Karakter aktiválja a mágikus esőt (1 Előny), de 3 elementált céloz meg (3 Hátrány), akkor a Cselekvésre történő kockadobást összesen 2 Hátránnyal fogod megtenni, hiszen a jelenlévő 1 Előny semlegesített 1 Hátrányt.

A Jellemvonások

olyan határozók, amelyek leírják azt, hogy kicsoda és micsoda a Karaktered. Az ő általános tudása, beleértve az általa beszélt nyelveket és azt, hogy milyenek a kapcsolatai, kik az általa ismert emberek, mind kikövetkeztethetők a Jellemvonásokból.

Minden Karakter 5 Jellemvonással kezd. Az alábbi 5 Jellemvonáshoz írd egy-egy szót vagy rövid mondatot:

- **Személyiség:** A Karaktered jelleme, erkölcsje és furcsaságai
- **Motiváció:** A Karaktered vágyai, bánata és ambíciói
- **Háttér:** A Karaktered öröksége, hivatása vagy archetípusa
- **Problémák:** A Karaktered legnagyobb hiányosságai, sebezhetőségei és problémái
- **Megjelenés:** A Karaktered ábrázata, tekintete és testfelépítése

Az Erőforrások

olyan Határozók, melyekhez a Karakterednek azonnali hozzáférése van. Erőforrások például azok a tárgyak, amiket magával hordoz, olyan adatok, amiket fejből tud, és nem igényelnek mélyebb visszaemlékezést, de lehetnek olyan társak is, akik állandóan a szolgáltatásban állnak.

Minden Karakter egy, a hatteréhez illő ruházattal és legfeljebb 4 másik Erőforrással kezdi kalandját.



A Tárhelyek száma adja meg azt, hogy a Karakterednél mennyi Erőforrás lehet egyszerre. Amint megszerzel egy Erőforrást, írd be azt egy üres mezőbe, ha pedig elveszítesz egyet, töröld ki azt a Tárhelyedből. Nem rendelkezhetsz több Erőforrással, mint amennyi az elérhető Tárhelyeid száma.

Ha egy Erőforrás szorosan kapcsolódik egy másik Erőforráshoz vagy Határozóhoz, azt nem kell külön feljegyezned.

Például, ha a Karaktered éppen az Őrségi Uniformist viseli, akkor az csak egyetlen Tárhelyet foglal el, hiába áll a ruházat több különböző részéből (cipő, nadrág, ing stb.). Ugyanez érvényes a távolsági fegyverekre is, például az íjakra vagy löfegyverekre: a hozzájuk szükséges lőszer nem foglal el külön Tárhelyet, csak az adott fegyver.

Minden Karakter 7 darab Tárhellyel kezd.

Egy-egy Erőforrás leírása utalhat annak **Tároló** jellegére is. Ha egy Tárolóban csak egyféle tárgy szerepel, akkor az Erőforráshoz szükséges kiegészítőt ugyanazzal a Cselekvéssel aktiválhatod, mint amivel magát a Cselekvést hajtod végre. Ha a Tárolóban többféle típusú tárgy is keveredik, előfordulhat, hogy külön Cselekvésre van szükséged a keresett tárgy elővételéhez.

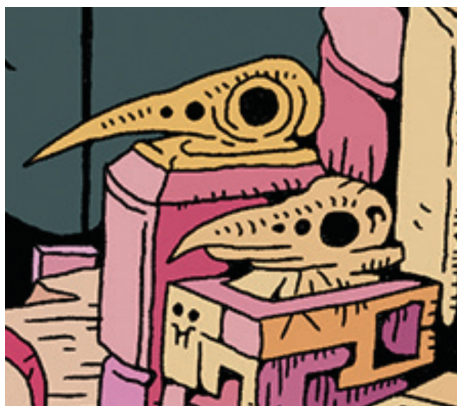
Például, ha egy zsák tele van mindenféle varázsalapanyaggal, időbe telhet abból kibogarászni egy gőtesemet, így ehhez egy külön Cselekvésre van szükséged. Egy bájjal viszont azonnal előkapható az övedre erősített fiolatartóból, így egyetlen Cselekvés szükséges csak annak megívásához.

Az Erőforrások **Mennyiségére és Minőségére** gyakran utal az adott Erőforrás leírása is, mint például:

Mesterien megmunkált íj és nyílvevők;
Féltucatnyi fáklya;
Csüggedt bérlakatos;
Memorizált prizmasugár varázslat;
Félig üres ékszerláda;
Teljes lemezvért.

Az Erőforrások mennyiségét általában érdemes hozzátétőlegesen kezelni, de bizonyos helyzetekben indokolt lehet a pontos darabszám nyilvántartása.

Például, ha egy íjász magára maradt egy veszélyes helyzetben, ahol korlátozottak az erőforrásai és nincs utánpótlása, akkor érdemes lehet számszerűen nyomon követni, mennyi nyílvevővel rendelkezik. Ellenkezőleg, ha egy várfalon állomásozik, ahol bőséges az utánpótlás, nincs szükség a nyílvevők számolgatására.





Az Erőforrások megszerzése hasonlóképpen történik, mint bármely más Cselekvés. Ha egy Erőforrás ára elhanyagolható, vagy szinte biztos, hogy a Karaktered megengedheti magának, akkor minden további nélkül megszerezheti azt.

Ha azonban ez nem ennyire egyértelmű, a Karaktered megpróbálkozhat egy cserével, alkudozással vagy esetleg más módokon hozzájutni a kívánt Erőforráshoz. Ehhez minden esetben kockadobásra van szükség.

Például, ha a Karaktered egy „Nagyhírű Nemes”, akkor értelemszerűen gond nélkül megengedheti magának az étkezést és szállást anélkül, hogy ez különösebb gondot okozna a pénztárcájának. Ugyanakkor az is logikus, hogy egy másik Karakter, akinek „majdnem üres a pénzes szütyője”, nem engedheti meg magának egy diplomata szolgáltatásait. Ebben az esetben azonban a szolgáltatásért cserébe felajánlhatja, hogy államtitkokat oszt meg a diplomatával, esetleg kérésére kémkedik valaki után.

Mint minden más Erőforrás esetében, a pénz mennyiségét és minőségét is az adott Erőforrás leírásából következtetheted ki.

Például, egy szerényebb anyagi helyzetben lévő Karakternek talán csak „néhány aprópénze” van, míg egy vagyonosabb birtokolhat egy „bankókkal teli aktatáskát.” A „Menny Hercegei” viszont nagy valószínűséggel szinte bármilyen Erőforrást megkaphatnak hiteltre.



Az Állapotok olyan Határozók, amelyek a Karakterek testi, szellemi és társasági megpróbáltatásait írják le. Egy Állapot akkor kerülhet a Karakteredre, ha egy Cselekvés végrehajtása sikertelen volt, vagy nem tudott elhárítani egy Fenyegést.

Egy Állapot egy Tárhelyet foglal el, és valamilyen akció szükséges az eltávolításához. Ha a karaktered egy új Állapotot szerezne, helyette dönthetsz úgy, hogy inkább egy meglévő Eszközén vagy Állapotán változtatsz. Ha egy Eszköz ilyen módon változik, az általában annak mennyiségére vagy minőségére van hatással – hacsak nem semmisül meg teljesen vagy nem veszik el.

Például egy távolsági fegyver löszere kifogyhat, egy páncél megsérülhet vagy teljesen tönkre mehet, illetve a felbérelt segítők is megsebesülhetnek, de akár fel is mondhatnak.



Erőfeszítéseket abban az esetben használunk, ha egy adott Cselekvés sikerének valószínűségét növelni szeretnénk. Ekkor azonban egy ennek megfelelő Állapot is felléphet. Amennyiben Erőfeszítést szeretnél alkalmazni, dobd újra a megfelelő Tulajdonsághoz tartozó kockát, majd az előző eredményhez add hozzá a kapott értéket.

Egy Cselekvés esetében akár többszöri Erőfeszítést is alkalmazhatsz, ebben az esetben minden alkalommal újra kell dobnod és hozzáadnod a kapott értéket a már meglévő eredményhez. Azonban valahányszor Erőfeszítést fejtesz ki, annyi Állapotot is aktiválsz.

- Ha egy Előnyös Cselekvés esetén szeretnél Erőfeszítést alkalmazni, akkor dobd újra a legmagasabb dobott értéket, és add hozzá a mostani dobás értékéhez.
- Ha egy Hátrányos Cselekvés esetén szeretnél Erőfeszítést alkalmazni, akkor dobd újra a legkisebb dobott értéket, és add hozzá a mostani dobás értékéhez.

Az Erőfeszítés alkalmazása és az általa előidézett Állapot rengeteg különböző dolgot jelenthet, attól függően, hogy mi volt a Cselekvés, és hogy az Erőfeszítés milyen módon került kivitelezésre.

Például, tehetsz Erőfeszítést annak érdekében, hogy egy nekromanta varázslat erejét növeld és ehhez feláldozod az egyik familiárisodat. Vagy vitahelyzetben felemelheted a hangodat, hogy te kerülj ki győztesen, de emiatt elveszíted az egyik társad bizalmát. Esetleg Erőfeszítést alkalmazhatsz egy támadás során, de ebbe beletörik a kardod.

A bénulás azt az állapotot jelenti, amikor a Karaktered cselekvésképtelenné válik. Amikor a Karaktered egy új állapotot szerez, de nincs meg az ehhez szükséges Tárhelye, lebénul, és az így kapott Állapot Jellemvonásként íródik fel.

Bénultság állapotában a Karakter nem hajthat végre semmilyen Cselekvést. Amikor csak új Állapotra tesz szert egy bénult Karakter, azt Jellemvonásként jegyezzétek fel, illetve a Cselekvéshez tartozó Tulajdonságkocka fajtáját eggyel csökkenteni kell. Amint egy Tulajdonság szintje **d4** alá csökkenne, a Karakter nem használható, működésképtelen, gyakorlatilag halott.



A mérföldkövek olyan pillanatok egy Karakter életében, amelyek jelentős változásokkal járnak számára. Ezek egy kaland végén vagy egy Jellemvonás természetes fejlődése során történhetnek meg.

Amint a Karaktered elér egy Mérföldkövet, az alábbi lehetőségek közül választhatsz:

- Módosíthatsz (létrehozol, megváltoztatsz vagy törölsz) egy Jellemvonást, Erőforrást vagy Állapotot.
- Növelheted a karaktered maximális Tárhelyeinek számát 1-gyel.
- Feláldozhatsz két Tárhelyet egy Tulajdonság kocka értékének megnöveléséért.
- Fontos: egyetlen Tulajdonság-kocka értéke sem lehet magasabb d12-nél.

Például, ha a Karaktered rendszeresen kidumálja magát a nehéz helyzetekből, a kaland végén dönthetsz úgy, hogy 2 Tárhely feláldozásával növeled a Karakter Társasági kockaértékét. De az is előfordulhat, hogy a Karaktered a kalandozása során rájön, hogy az eltűntnek hitt húga valójában bebörtönözve szenved. Ekkor a Karakter motivációja a „Megtalálni az elveszett húgomat” helyett „Kiszabadítani a húgomat a börtönből” lesz.





A karakteralkotás három lépésből áll:

1. Dobj egyet egy d12-vel, vagy válassz egy előre meghatározott értékcsoporthoz:

d12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Testi	d8	d6	d6	d10	d10	d6	d4	d6	d4	d12	d4	d4
Szellemi	d6	d8	d6	d6	d4	d10	d10	d4	d6	d4	d12	d4
Társasági	d6	d6	d8	d4	d6	d4	d6	d10	d10	d4	d4	d12

2. Írj egy szót vagy kifejezést minden tulajdonsághoz vagy használd a következő táblázatokat:

d20	Személyiség	Motiváció	Háttér	Probléma	Megjelenés
1	Ambíciózus	Gaztett megtorlása	Gazdátlan gépezet	Függő	Gyönyörű
2	Hangoskodó	Legendává válni	Mennyei térképész	Megzsarolt	Csapzott
3	Bátor	Vízalýt szítani	Alakváltó kém	Megvakított	Puffadt
4	Kegyetlen	Legyőzni egy riválst	Időutazó csempész	Elített	Gömbölyded
5	Számító	Szövetséges megvéde	Kozmikus konkvisztádor	Megsüketült	Kövékés
6	Kíváncsi	Kézbesíteni egy tárgyat	Draugr élőhalott	Csalás áldozata	Törékeny
7	Bizalmatlan	Megtalálni az igazságot	Álomkereskedő	Megtévesztett	Apró termetű
8	Önhitt	Nagy vagyokra szert tenni	Törp kézműves	Zavart	Lógó
9	Összeszedett	Menekülni valami elől	Hátborzongató idéző	Elhiteltelenített	Megnyúlt
10	Nagyvonalú	Küzdeni az igazságtalansággal	Elf íjász	Beteg	Mocskos
11	Hiszékeny	Megtalálni valakit	Húsfaragó	Eltorzult	Sovány és beesett
12	Tiszteletreméltó	Szövetséget kötni	Félszerzet zsvány	Számúzótt	Vaskos
13	Intoleráns	Megtalálni egy tárgyat	Remete filozófus	Rágalmazott	Sovány
14	Nemtörődöm	Önmagát bizonyítani	Ember vándor	Elszegényedett	Hatalmas
15	Ideges	Visszaszerelni az otthonát	Kiber-ármývadász	Adósrabszolga	Szörmyűsleges
16	Türelmes	Adósságot visszafizetni	Ork barbár	Megszállt	Visszataszító
17	Pesszimista	Békét helyreállítani	Paranormális inkvizitor	Üldözött	Tömzsi
18	Vakmerő	Hatalmat szerezni	Kvantumfizikus	Elcsérrt	Félig áttetsző
19	Önző	Egy rejtélyt megoldani	Véleményvezér	Nevetségesé tett	Megroggyant
20	Makacs	Tanítani valakit	Úrbárcakapitány	Iskolázatlan	Jellegtelen

3. Válassz egy öltözekeket és még további 4 erőforrást, vagy használd a következő táblázatot:

d20	Erőforrás #1	Erőforrás #2	Erőforrás #3	Erőforrás #4
1	Öncélzó hosszúj	Önmagát csomozó kötél (15m)	Plazmafáklya	Kifogyhatatlan húsos szatyor
2	Egy adag savval teli fiola	Spontán hűsgenerátor	Sugárzási naptár	Elporlasztó ruházat
3	Vádvető	Illúziók Könyve	Hamis dokumentumok táskája	Lecsatlható szájl
4	EMP-Bot	Hidegvas bilincsek	Telepatikus személyi igazolvány	Ruganyos végtagok
5	Pneumatikus robotkar	Lecsatlható kopolytűk	Egykerekű motorbicikli	Tágítható köldök
6	Repülő köpeny	Hamis személyazonosság	Vakondpatkány kísérő	Repülő teácscséze
7	Gravitációs kalapács	Egy zsáknýi élelem	Felcsavarozható pótfé	Csúszásgátló ruina
8	Visszafejlesztő fúvócső	A helyi sziget térképe	Felbérelt kocsis	Hiszékenységi trutyi
9	Láthatatlan pajzs	Feromon kibocsátó	Felbérelt testőr	Hatástalan klónozó
10	Az Álcázás Maszkja	Hordozható kohó	Bérelt fáklyahordozó	Mágikus mágnes
11	Érző Fattyúkard	Gyógyító balzsam	Jelmezekkel teli láda	Anyag transzformáló
12	Spirituszkocka	Telekinetikus Kesztyű	Önfelfújó léghajó	Hegymászó felszerelés
13	Plazmavető	Visszahúzható rúd (6m)	3D Festőecset	Valóságkivetítő
14	Telepatikus mordály	Nyergelt óriásgyík	Agyi chip implantátum	Távolbalató szemgolyó
15	Rakétacsizma	Az Eszrevehetetlenség Tekercse	Hátas óriásmadár	Élő páncélkesztyű
16	Sorszámozatlan csigalövő	Zánýtű eszközök készlete	Nanoszauroszt háziállat	Elmeösszeolvasztó varázslat
17	Retro úrsisak	Villámcsapás varázslat	Befogott szarvazla	A Kőd Kőve
18	Röntgenmonokli	Fiolányi igazságszérum	Egy üveg fájdalomcsillapító	Teleportálás varázslat
19	Fáziseltoló Kard	A Védelem Pecskéje	Ósi csillagtérképek	Turbó inhalátor
20	Húságyú	Feltört adathordozó	A Pszeudofizika tankönyve	Univerzális Fordítógép



Karakternév

Tulajdonságok

Testi

d4 d6 d8 d10 d12

Szellemi

d4 d6 d8 d10 d12

Társasági

d4 d6 d8 d10 d12

Jellemvonások

Erőforrások















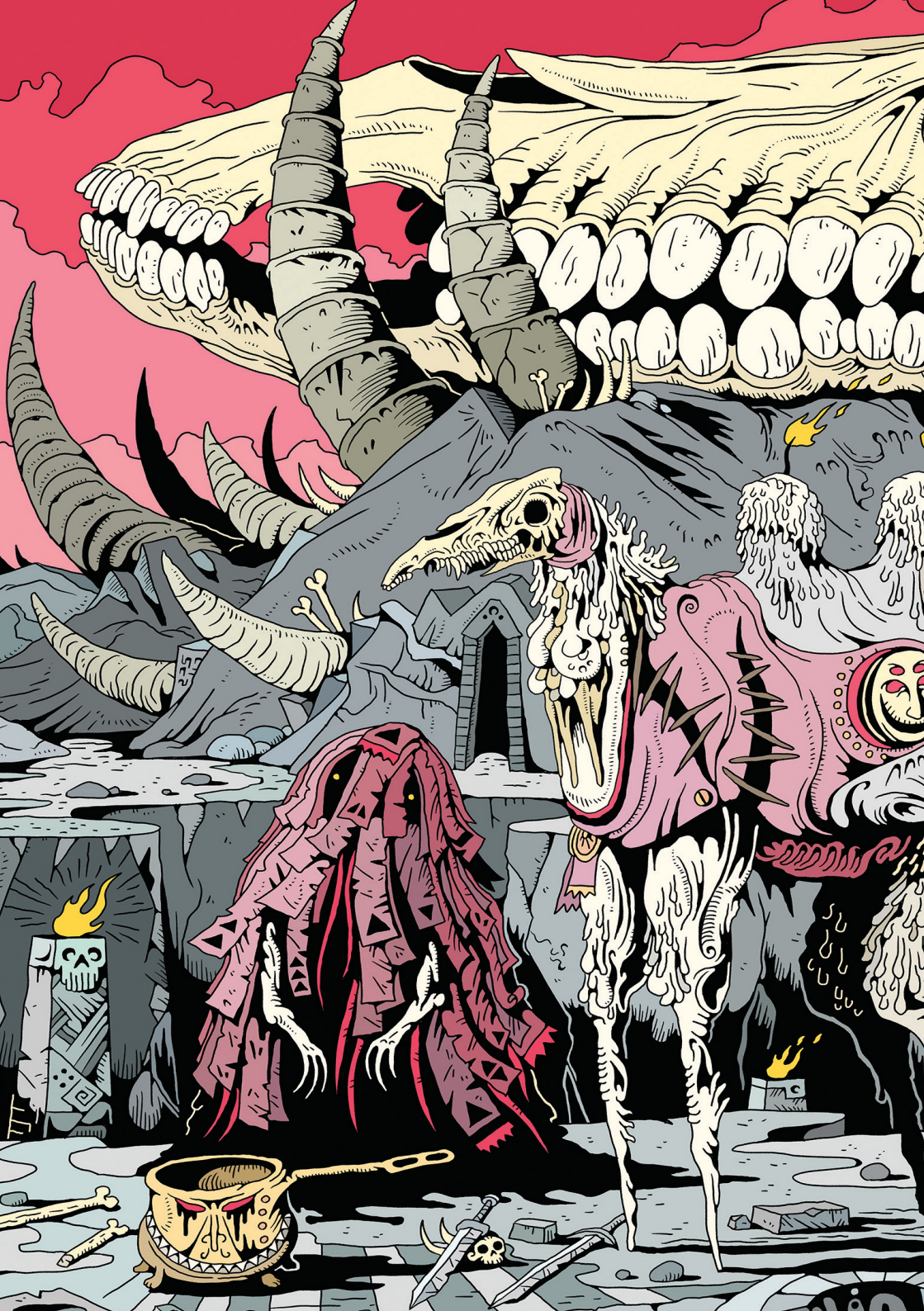






Jegyzetek

Dobott érték	Az a végkimenetel, amit eltervezté!
1-4	Nem, és... „Nem, nem az történt, sőt még valami váratlan szerencsétlenség is ér.”
5-9	Igen... „Igen, az történt, amit szeretnél volna.”
10+	Igen, és... „Igen, úgy történt, sőt még valami váratlan szerencse is ér.”





A Mesélő

A játék során a **Mesélő** feladata, hogy döntson a szabályokról, elmesélje a világ történéseit, illetve hogy kihívásokat és felfedezési lehetőségeket biztosítson a Kalandozók számára.

Nagyon fontos, hogy a Mesélő és a Kalandozók között bizalmi kapcsolat áll fenn. A Kalandozóknak bízniuk kell benned, hogy a kihívásokat korrekten alakítod, illetve a szabályokat mások szórakozásának szem előtt tartásával alkalmazod. Ahhoz, hogy a kölcsönös bizalom és tisztelet kialakuljon, adj a Kalandozóknak elegendő mozgásteret és kérd meg őket, hogy ők is hasonlóan viszonyuljanak hozzád. Törekedj arra, hogy a játék során mindenki jól érezze magát.

A játék világa a tudományos-fantasztikum (science-fantasy) műfajba sorolandó: egyfajta örült elegye a futurisztikus technológiáknak és az ősi mágjának, ahol bármi megtörténhet.

A játék mechanikái azonban függetlenek a háttérvilágtól, így bármilyen stílusra átültethetőek, legyen az egy általad kitalált vagy egy már meglévő világ. A megfelelő világválasztás elősegíti a kalandos és kihívásokkal teli játékmenetet.

A játék megkezdése előtt mindenképpen bizonyosodj meg arról, hogy az általad alkotott világ és annak kontextusa, szabályai a többiek számára is ismertek legyenek.

A Kalandozók gyakran állhatnak elő olyan ötletekkel Karaktereik kapcsán, amik jelentősen módosítják a világot. Amennyiben lehetséges, ezeket az ötleteket építsd bele a játékba, hogy a Karakterek ezáltal még szervezesebb részeivé váljanak a világnak. Így a Kalandozók sokkal jobban el tudnak mélyülni a Karakterükben és a játék környezetében.

A Határozókat leírhatod röviden vagy akár részletesen is, attól függően, mennyire szükséges egyértelművé tenni annak jellegét és működését. Amennyiben egy Határozó teljesen ismeretlen számunkra, érdemesebb lehet részletesebben kifejteni annak működését. Mindig légy egyértelmű azzal kapcsolatban, hogy egy adott dolog micsoda és mire képes, mert a Kalandozók így tudják a legjobban elképzelni és használni azokat. Ragadj meg minden alkalmat arra, hogy abból építkezz, amire a Kalandozók a legnagyobb érdeklődést mutatják.

Az Erőforrások rendelkezhetnek bizonyos korlátozásokkal, meghatározva, hogyan lehet őket használni, ami vagy a játék mechanikaiból vagy a világ kontextusából következik.

Például, egy sugárpisztollyal csak egy meghatározott számú lövést lehet leadni, mielőtt az lemerülne; egy farkasembernek a Hold fényében kell sütkéreznie, hogy át tudjon változni; egyes nekromanta varázslatok megkövetelhetik, hogy a varázsló kárt tegyen magában a varázslat végrehajtásához.

Az Erőforrások hasznossága és korlátai általában egyensúlyban vannak egymással.

Például, ha a játékokban a varázslók képesek memorizálni a varázslatokat, akkor minden megtanult varázslat egy Tárhelyet foglal el, cserébe ezek viszont azonnal és korlátlanul használhatók. Egy másik szabály szerint a varázskönyvek rengeteg varázslathoz biztosíthatnak hozzáférést, mégis csak egy Tárhelyet foglalnak el: ám ezért cserébe külön kell dobni egyet a varázslat kikeresésére és annak használatára is.

A Mesélői Karakterek

(MK), avagy Nem-játékos Karakterek (NJK) olyan Karakterek, akiket Mesélőként te irányítasz. Ezek leírhatók egyetlen Határozóval is, de az is előfordulhat, hogy akár több Jellemvonással és Erőforrással is rendelkezhetnek, akár csak a Kalandozó karakterek.

Például egy MK, aki lesben áll, hogy megtámadja a Kalandozók Karaktereit, leírható egyetlen Határozóval is: „Egy útonálló hatalmas mordállyal.” Ugyanakkor ez az MK kaphat ennél részletesebb Jellemvonásokat is, mint például: „Útonálló”, „Gunyoros stílusú” és „Félkezű.” Ez a részletesebben megírt MK 4 Tárhellyel rendelkezik, melyek közül egyet a „Vacak vászonpáncél”, egyet pedig a „Puska” foglal el.

Ha egy MK új Állapotra tenne szert, de ehhez nincs szabad Tárhelye, megbénul. Azonban az is lehetséges, hogy egyes MK-k csak egy bizonyos típusú Állapot hatására válnak bénulttá.

Például, egy negatív töltetű ekto plazma lény csak akkor válhat bénulttá, ha valaki megsebezi egy sűrített protonnyalábbal, esetleg ha valaki elvégzi az ördögűzés rítusát egy szent könyvből.

Cselekvéseket Karakterek vagy Határozók is végre hajthatnak. Minden, ami történik, Cselekvésként fogható fel. Mesélőként az általad elbeszélte összes Cselekvés, beleértve az MK-k Cselekvéseit is, mindig az általad kigondolt eredménnyel végződnek. Ez alól csak az jelent kivételt, ha egy Kalandozó Karaktere ezt megakadályozza a saját Cselekvésének köszönhetően.



A Fenygetések olyan Cselekvések, amelyek a Kalandozók Karaktereire nézve kedvezőtlen következményekkel járhatnak. Ezek ösztönzik őket arra, hogy fontos döntéseket hozzanak. A következő irányelvek segíthetnek a Fenygetések megalkotásában:

- Biztosíts lehetőséget a Kalandozók számára, hogy megelőzhessék a Fenygetéseket. Ezáltal képesek lesznek fontos döntéseket hozni.
- Amennyiben a Karakterek tisztában vannak a Fenygetéssel, ismertesd annak várható Kimenetelét is. Ezáltal a Kalandozók átgondolt döntéseket hozhatnak.
- A Fenygetések sikertelen megelőzése járjon súlyos következményekkel. Ez biztosítja, hogy a Kalandozók döntései valóban jelentőségteljesek legyenek.

Ha például egy Karakter egy zárt szobában találja magát, ahol aktív egy gázcsapdát, azt a következőképpen is leírhatod: „Egy sziszegő hang hallatszik a falban lévő kis csőből, mely erős szagot áraszt és a Karaktered egyre jobban szédül.” A szédülés érzete jelzi a Fenygetés valószínű kimenetelét, míg a cső leírása megteremti a megakadályozás lehetőségét. Ha a Karakter úgy dönt, hogy figyelmen kívül hagyja a Fenygetést, folytasd annak leírását: alkalmazd további Állapotokat, amíg a Karakter el nem hárítja a veszélyt vagy Bénulttá nem válik.

Az Ütemezés egy lehetséges módja annak, hogy egyszerre több Cselekvést és Fenyegetést kezelj, amik egy időben (Jelenetben) történnek.

Az Ütemezés a következő lépések szerint történik:

- **A Fenyegetések ismertetése:** a Mesélő körülrja a Karakterek számára ismert Fenyegetéseket.
- **Cselekvések végrehajtása:** a Kalandozók ismertetik szándékaikat, elmesélik cselekedeteiket, majd meghatározzák azok eredményeit.
- **Fenyegetések végrehajtása:** a Mesélő leírja azon Fenyegetések eredményeit, melyeket a Karakterek nem hárítottak el.
- **Ismétlés:** szükség esetén ismételjétek meg a fenti lépéseket még egyszer.

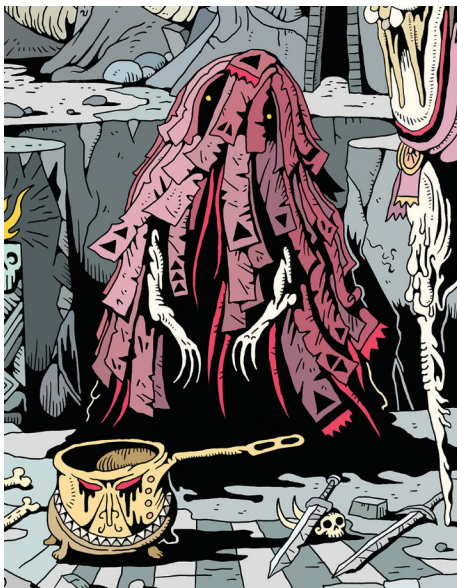
Mivel a Karakterek egy Jelenet során csak egyetlen Cselekvést hajthatnak végre, több Fenyegetés jelenléte jelentős kihívást jelent. Ha több Fenyegetés áll fenn, mint ahány Karakter, a Kalandozóknak mérlegelniük kell a prioritásaikat, esetleg kreatív megoldásokat kell találniuk arra, hogy hogyan kezeljenek több Fenyegetést egyszerre.

Például: csontvázkezek tömnek elő a földből, melyek megragadják a Karaktert, miközben egy lidérc épp próbálna elteleportálni. Amennyiben a Karakter megragadja vagy megtámadja a lidércet, a varázslat ugyan megszakad, de a Karakter továbbra is a csontvázkezek fogságában marad. Azonban ha a Kalandor találékony, a Karaktere akár rá is ugorhat a lidérc hátára, ezzel vele együtt elteleportálva.

Egy Karakter Cselekvésének **Nehézségét** módosíthatod Előnyök vagy Hátrányok alkalmazásával. Ha a Karakter számára nem ismeretek azok a Határozók, amik ezeket az Előnyöket vagy Hátrányokat okozzák, egyszerűen elárulhatod a Kalandozónak azt is, hogy mennyi Előny vagy Hátrány érvényesül anélkül, hogy megneveznéd azok forrását.

Alternatív megoldásként egy Cselekvés nehézségét meghatározhatod egy 1-től 5-ig terjedő skálán is, és a megfelelő számú Hátrányt alkalmazhatod a szóban forgó Cselekvésre.

Egy másik lehetőség, hogy egy teljes Jelenetnek adsz nehézségi értéket 1-től 5-ig. Ebben az esetben minden Cselekvés, amely a Jeleneten belül történik, ezt a számú Hátrányt kapja. Minden további Jelenet során növelheted a nehézséget, ezáltal pedig a kaland előrehaladtával a karakterek egyre nagyobb kihívással szembesülnek.





A Távolságok négy kategóriára oszthatóak a cselekvő Karakter helyzetéhez viszonyítva:

- **Közvetlen:** olyan távolság, amit a Karakter mozgás nélkül elér.
- **Közel:** olyan távolság, amit a Karakter egy Cselekvés részeként elérhet egy Jelenetben.
- **Távol:** olyan távolság, amit a Karakter csak akkor érhet el, ha az adott Jelenetben a teljes akcióját mozgásra fordítja.
- **Nagyon távol:** olyan távolság, amit a karakter egyetlen Jelenet alatt nem érhet el.

A távolság mindig a cselekvő Karakter helyzetéhez viszonyítva értendő, de a Karakter egyedi körülményei is befolyásolhatják.

Például egy ember számára 7,5 méter távolság Közel lehet, míg egy tündér számára ugyanez Távolnak számíthat, mivel az ő méretéhez viszonyítva ez nagyobb távolságot jelent. Hasonlóképpen, egy tárgy, amely egy gyalogos számára Közel van, egy rugalmas végtagokkal rendelkező lény számára akár Közvetlen távolságban is lehet.

A távolság egy Határozóként is kezelhető, amely Előnyt vagy Hátrányt adhat távoli Cselekvések végrehajtásakor.

Például egy mordályból leadott lövés egy Távoli célpontra Hátrányt kaphat, mivel ez a fegyver rövid hatótávon belül pontos, de nagyobb távolságra már megbízhatatlan.

A távolság továbbá attól is függhet, hogy mennyi időt rendelsz egy adott Jelenethez.

Ha például a Karakterek közvetlen közlelől néznek szembe egy Fenygetéssel, a Jelenet csupán néhány másodpercig tarthat, és a Távolságokat ennek megfelelően kell meghatározni – az alapján, hogy a karakterek ennyi idő alatt meddig juthatnak el. Ezzel szemben, ha a Kalandozók egy nagyszabású csatában vesznek részt, egy Jelenet akár egy órán át is tarthat, és a Távolságokat a csapatok egy óra alatt megtett mozgása alapján kell meghatározni.



Az Események segítségével szolgálhatnak érdekes helyzetek kialakításában, amiket a Karakterek később aztán felfedezhetnek. Továbbá elősegítik a küldetésükben való elmerülést, a szerepjátékot, a Karakterfejlődést, valamint ráerősítenek a világ hangulatára is.

Egy Esemény kidolgozásakor határozd meg a helyszínt, egy érdekes dolgot ezen a helyen, és azt, hogy ez a dolog pontosan miért van ott!

Például, egy karakter egy elhagyatott üveg-házat kutat át, amikor rábukkan egy vízzel telt úrruhára, amelyet folyami rákok irányítanak. Ez a mozgó rákakvárium magát Uri Személy Embernek nevezi, és az üveg-házban tartózkodásának célja, hogy jobban megértse az emberi lét mibenlétét.

Az alábbi táblázatok segítségével lesznek az Események kidolgozásában:

dzo	Egy...	Csinál valamit	Egy... (val/vel, t, ról/ról, nak/nek)	Egy (-ban/-ben)
1	Ősi Varázsló	Megbarátkozik	Arisztokrata	Elhagyatott bányá
2	Dühös fa	Megfenyveget	Felhevült társ	Mesterséges árnyék
3	Csapat bandita	Megfélemlít	Kétségbeesés Árnya	Szellemhajó
4	Idő-Lovag	Gondoskodik	Kiborg ogre	Atombunker
5	Kábelelvő Zombi	Összeesküvést tervez	Önmaga klónja	Lebegő Város
6	Depressziós Sárkány	Udvarol	Hatalmas lárvá	Giccses kúria
7	Szarelementál	Vitatkozik	Tűzköpő szekér	Egy óriás hullája
8	Száműzött eretnek	Megtéveszt	Hordányi goblin	Szellemjárta kastély
9	Zöldfülű tolvaj	Elemészt	A Saját félélemeinek illúziói	Mecha-Város
10	Humortalan Gépezet	Feldarabol	Alakváltó (mimic)	Elmepalota
11	Sebesült Égi Angolna	Kiás	Sárgólem	Megkövült erdő
12	Elveszett lélek	Harcol	Zenei remekmű	Kifosztott település
13	Csintalan tündér	Elrejtőzik (valami elöl)	Díszes gyertyatartó	Robotgyár
14	Miniatűr embertömeg	Elképzel	Árvá gyermek	Homokkal borított sír
15	Paranormális Nyomozó	Nyomoz	Szfinxek Büszkesége	Viharfelhő
16	Férgek rakása	Gúnyol	Óriási értékű relikvia	Teleportállomás
17	Búzló nyálka	Tanít	Sokkos sorozatlövő	Időhurok
18	Visszahúzódoó baziliskusz	Kínozt	Csillagmag	Árkokkal teli csatamező
19	Érző Tükör	Csapdába ejt	Csápos szörnyeteg	Mágus tornya
20	Gombaemberek serege	Hadat visel	Elstutgott titok	Felejtés zónája



Akár **Opcionális szabályokat** is beépíthetsz a játékba. Ezen felül bármilyen módosítást is eszközölhetsz, ami jobban illik a játéktílusotokhoz.

Az Erőforrásokhoz Speciális Tulajdonságok is rendelhetők. Amikor ezek a tulajdonságok egy Cselekvés során fontossá válnak, a Kalandozó Karaktere dobhat a Speciális Tulajdonság kockával is ahelyett, hogy a Tulajdonság kockával dobna.

Például egy Mecha-ruha két Speciális Tulajdonsággal bír: Célzórendszer [d6] és Tartósság [d10]. Ha egy Karakter megpróbálkozik azzal, hogy ellenálljon egy támadásnak, miközben a Mecha-ruhát viseli, a Kalandozó dönthet úgy, hogy a Karakter Testi kockája helyett a Mecha-ruha Tartósság kockáját használja az eredmény meghatározásához.

Életerőpontok (ÉP) is használhatók Állapotok helyett. Ebben az esetben a Kalandozók az alapértelmezett 7 Tárhely közül 1–4-et feláldoznak a karakterük maximális Életerőpontjának meghatározásához. Ha a Karakter sérülést szenvedne el, az Állapot feljegyzése helyett egyszerűen levon 1 Életerőpontot. 0 Életerőpontonál a Karakter Bénulttá válik.

A **Vagyon** szintén meghatározható egy kockatípussal. Amikor a Karakter megpróbál egy Erőforrást megvásárolni, a Kalandozó dobhat a Cselekvésre a vagyonnak megfelelő kockatípussal. Ekkor az Előnyök, Hátrányok és Erőfeszítések ugyanúgy működnek, mint normál esetben. Ha egy karakter pénzügyi nehézségek miatt válna Bénulttá, ahelyett csökkentheti a Vagyonának kockatípusát.

A **fegyverek hatékonysága** más játékokban egy meghatározott dobókockával van jelölve, amely egy adott sebzési tartományt képvisel.

Ha úgy döntesz, hogy használni fogod az Életerőpontokat, hozzárendelhetsz minden egyes fegyverhez egy kockatípust. A sikeres Cselekvés után dobj ezzel a kockával, hogy meghatározd, mekkora sebzést osztottál ki.

Amennyiben nem használtok Életerőpontokat, a fegyverekhez akkor is hozzárendelhetek egy kockatípust. Ilyenkor a Cselekvés során az adott fegyver kockatípusával megegyező extra kockát dobhatsz. Ez hasonlóan működik az Előnyhöz, de ebben az esetben a fegyver a saját kockatípusának megfelelő plusz kockát ad a dobáshoz, nem pedig a Cselekvés Tulajdonságkockájával megegyező extra kockát.

A **Robbanó Kocka** szabályt akkor érdemes használni, ha szeretnéd, hogy egy adott Tulajdonságban kisebb kockatípussal rendelkező Karakterek nagyobb eséllyel érvényesülhessenek. Ezzel a választható szabállyal, ha egy kockadobás eléri a legmagasabb értékét (pl. d6-nál 6, d8-nál 8 stb.), akkor újra lehet dobni, és az új eredményt hozzá kell adni az előzőleg dobott értékhez. Ez hasonlóan működik az Erőfeszítéshez, de ez csak akkor aktiválódik, ha a legmagasabb értéket dobod, valamint Állapotot sem vált ki.





Az MK alkotás

3 lépésből áll. A következő táblázatok segítséget nyújtanak ellenséges MK-k generálásában. Semleges vagy barátságos MK-kat a karakteralkotás fejezet alapján tudsz generálni.

1. Írj egy-egy példát a következő 4 jellemzőre, vagy használd az alábbi táblázatokat:

dzo	Megjelenés	Alak/forma	Rendellenesség	Motiváció
1	Amorf	Eltorzult	Mesterséges exocsontváz	Testi élvezetek
2	Gyönyörű	Emberszerű	Uralja az elemeket	Pusztítás
3	Törekény	Mesterséges intelligencia	Savas bőr	Káosz és anarchia
4	Gömbölyded	Szőrnyeteg	Klón	Húsfogyasztás
5	Megromlott	Összetakolt	Árnyékokban létezik	Mások átváltoztatása
6	Kifinomult	Sárkány	Magasabb dimenzióból való	Mindent elpusztítani
7	Gennyedző	Elementál	Hatalmas erő	Másokat uralma alá hajtani
8	Mocskos	Démon	Örületet idéz elő	Kiirtás
9	Szörös	Óriás	Sebezhetetlen	Szenvedésből táplálkozik
10	Sovány	Humanoid	Több személyisége van	Hatalom megszerzése
11	Groteszk	Illúzió	Csak periferián látható	Kincsek felhalmozása
12	Szarvas	Rovarszerű	Teleportációs képesség	Halhatatlanság
13	Hatalmas	Kaidzsu	Gyors regeneráció	Izoláció
14	Világító	Megtestesülés	Félig éteri	Minden titok ismerete
15	Meztelen	Szőrnyeteg	Alakváltozó	Csínyek és káosz
16	Rothadó	Nyálka	Lélekelszívás	Burjánzás
17	Lötytyedt	Növény	Telepatikus erő	Önpusztítás
18	Pikkelyes	Érző/értelmes tárgy	Túl sok fej	Hazugság elterjesztése
19	Börtelen	Raj	Túl sok végtag	Túlélés
20	Hullámzó	Élőholt	Kétdimenziós	Mások kínzása

2. Oszd szét a Tárhelyeket.

- Minden egyes Jelenetre, ahol valamilyen konfliktus történik, 1-2 Tárhellyel érdemes számolni.
- Amennyiben ez több MK-t is érint, érdemes előre meghatározni, hogy hány jelenetig tartson az adott konfliktus. Ezt követően oszd szét a Tárhelyeket a harcban résztvevő MK-k között.

3. Írj egy-egy példát erőforrásokra (maximum 4-et), vagy használd az alábbi táblázatokat:

dzo	Erőforrás #1	Erőforrás #2	Erőforrás #3	Erőforrás #4
1	Iszonyatos bűz	Elmeösszezavaró	Téboly maszka	Robotszolga
2	Savmrigyek	Klónozó állomás	Memóriamodul	Rakétabicikli
3	Aktív álca	Megbűvölt csatlós	Szejtás alattvalók	Kirobbanó kelések
4	Csecebecsékkel teli zsák	Robbanó végtagok	Fájdalomcsillapítók	Műholdas kapcsolat
5	Baziliszkuspenge	Lebegő ionkő	Tenyérágyúk	Jövőbelátó tekercs
6	Megigéző nyelv	Összezavart társ	Erszényes háziállat	Bőrruha
7	Csontpáncél	Hamisított útleve	Plazmavető	Mini hőléggallon
8	Elvesztett levelek könyve	Jós	Pneumatikus kalapács	Szaglátás
9	Térképek könyve	Gravitációirányító	Beszélő cserepes növény	Ürdródrama
10	Jelszavak könyve	Bérelt testőr	Programozható kő	Majdnem halált okozó varázslat
11	Az Űresség könyve	Lebegő korong	Lőhető ragacsos trutyi	Plazmagömb
12	A büntudat palackja	Légpárnás tartály	Pszichikus papír	Súlytalanság izzadsága
13	Nanobotok doboza	Levegő fénygömb	Pszichikai impulzus	Titkok kötete
14	Fúrócsőr	Befogott rabszolga	Telepatikus vér	Betanított malac
15	Anyagújraképzó ruházat	Azonnali kiszárító	Bűzös lehelet	Teknőspáncél
16	Összecsukható lifl	Azonnali menedék	Sugárfegyver	Univerzális gomb
17	Ragadós félelem	Láthatatlan kéz	Sugár papírsárkány	Univerzális légzőkészülék
18	Megrontó Aura	Tudásgömb	Távoli suttogó	Változtatható frekvenciás hajtómű
19	Kibemetikus végtagok	Lézerszemek	Visszahúható tüskék	Védelmező pecsét
20	Leccsatolható végtagok	Indítókokodok	Feledékenységi palástja	Származás mellény



Név

Tulajdonságok

Erőforrások

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Név

Tulajdonságok

Erőforrások

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Név

Tulajdonságok

Erőforrások

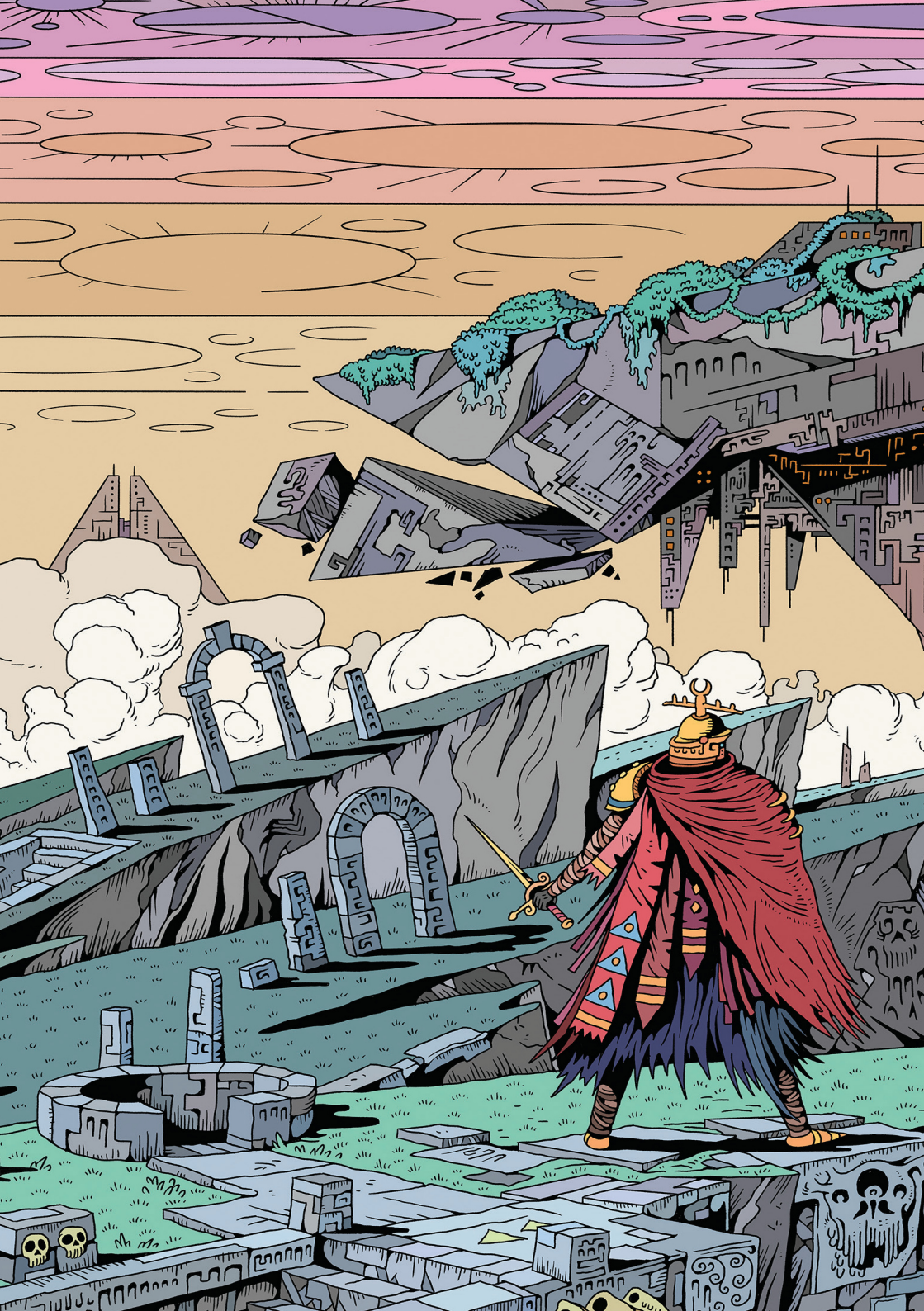
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Név

Tulajdonságok

Erőforrások

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10





A Grok világa

A Grok bolygó egykor transzdimenzionális vándorok menedéke és a fejlett technomágia fellelvára volt, mígnem egy katasztrófa kietlen világgá nem változtatta. Vad szörnyetegek kísértének szakadékaiban, városai a felhők felett lebegnek, és egy elhagyatott úrállomás veszi körül a bolygót, amely folyamatos foszforeszkáló sugárzással árasztja el a világot.

Mielőtt a katasztrófa bekövetkezett volna, Grok egy, az emberiség által uralt bolygó volt, ahol a mágia és a tudomány egyaránt virágzott. Ebben a korszakban a technomágusok azon dolgoztak, hogy megzabolázzák a Voidstar erejét – egy örvénylő fekete tömeget a negatív térben, amely köré a bolygó eredetileg formálódott.

Amikor végül sikerrel jártak, a Voidstarból nyert mana lehetővé tette a transzdimenzionális utazást, ami a példátlan technológiai és mágikus fejlődés korát hozta el.

Nemsokkal a Voidstar erejének kiaknázása után megépült a Simulacrum, egy hatalmas, kirakószerű úrállomás közvetlenül a bolygó légkörén túl. Ez a gigantikus szerkezet, amelyet közvetlenül a bolygó magjából nyert mana működtetett, számtalan dimenzióból érkező vándor otthonává vált, és a bolygóközi utazások központjaként szolgált.

Évszázadokkal az építése után azonban egy hiba a Voidstar energiakinyerő rendszerében végzetes katasztrófához vezetett...

Amikor a Voidstar energiáját megzabolázó rendszer összeomlott, nyers mana hatalmas lökeshulláma tört fel a bolygó kérgén keresztül.

A bolygó megrepedt és széthasadt gigantikus hasadékokat hozva létre a felszínén, amelyek egész kontinenseket nyeltek el.

Földrészek szakadtak ki a bolygó gravitációs mezejéből, és súlytalanul lebegtek tovább a felhők között.

A Voidstar zabolátlan manaáramlása megbízhatatlanná tette a szokványos mágiahasználatot, és szinte minden taumaturgiai technológiát vagy működésképtelenné, vagy torzítottá változtatott.

Legjelentősebb vívmányaikra már nem támaszkodhattak, és a világ összeomlásával szembenézve emberek milliárdjai pusztultak el – csak kevesen éltek túl.





A kataklizma után a túlélők leszármazottai elszigetelt közösségekben éltek tovább, identitásukat pedig az határozta meg, hogy őseik mely rétegben éltek a világ összeomlása előtt. Generációkon keresztül, egymástól elkülönülve számtalan faj és népcsoport négy kasztba sorolódott:

Mennyeiek: ők a Simulacrum úrállomás túlélőinek leszármazottai. Azok a fajok, amelyek képesek voltak alkalmazkodni az oxigén és gravitáció hiányához, végül átalakították az állomás hajtóműveit, hogy újrahasznosított manáival működjenek. Ez megakadályozta a Simulacrum nagy részének bolygóba csapódását, ugyanakkor szennyező energiájával örökös foszforeszkáló sugárzásba borította a bolygó felszínét.

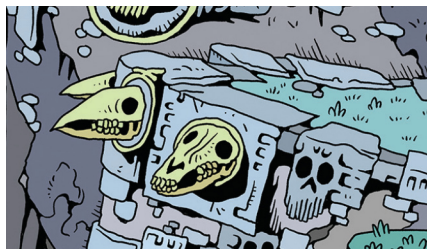
Szigetlakók: ők azoknak a leszármazottai, akik a kataklizma során a lebegő szigeteken rekedtek. Minden sziget saját gravitációs mezőt generál lehetővé téve, hogy lakói a szigetek alsó oldalára építkezhessenek, így védve magukat a Simulacrum sugárzásának hatásától. Mivel nagy magasságban lebegnek a bolygó felszíne felett, a Szigetlakók elszigetelődtek a Pusztaságok pokoli tájaitól is.

Vándorok: ők azok, akik a bolygó felszínén, a Pusztaságokon járják a vidéket, gyakran expedíciókat vezetve az Alvilágba vagy árukat szállítva egyik Szigetről a másikra. Mivel senki sem élte túl a felszíni kataklizmát, a Vándorok általában Szigetlakók leszármazottai, akiket könnyen felismerni a folyamatos sugárzásnak köszönhető mutációikról.

Vándorló életmódjukból adódóan a Vándorok általában a lebegő Szigetek árnyékában gyülekeznek, és az égen tátongó nyílt folyosókat használják, amelyeket a Simulacrum rései biztosítanak számukra.

Alvilágiak: Ők azoknak a leszármazottai, akik a kataklizma idején a hasadékokba vagy földalatti bunkerekbe menekültek, illetve azoké, akik a Simulacrum felszínre zuhant roncsain éltek túl a történeteket. Titkos földalatti rejtekeikben a Voidstar közeledése megrontotta elméjüket és testüket, torz, vad szörnyeteggé változtatva őket. Csak a legkegyetlenebb rémségek maradtak életben egymásra vadászva vagy az óvatlan Vándorokat zsákmányolva táplálék gyanánt. Őseik egykori menedékei szétszórva fekszenek az Alvilágban, őrizve a múlt hatalmas erejű, elfeledett erekyéit.

Most, a pusztítás hamvaiból új civilizációk kezdenek kiemelkedni. Az ősi varázslat ismét manifesztálódik, ahogy a Voidstar zavarai csillapodnak, és rég elhagyatott erekyék várják azokat, akik hajlandóak megfejtani feledésbe merült titkaikat. A hatalomért folytatott küzdelem és a kasztok közötti háború árnyéka a láthatáron tornyosul, miközben a világ repedéseiben lesben áll az alattomos, fekete üresség.





A Simulacrum működését és irányítását egy AL néven ismert mesterséges intelligencia felügyeli. AL számára az állomás fennmaradása elsődleges prioritású, még az ott élők jólétével szemben is. A Simulacrum infrastruktúráját kötelező munkával tartja fenn, miközben lakóit szigorúan kimért ételadagokkal, állandó megfigyeléssel és kíméletlen büntetésekkel tartja ellenőrzés alatt.

A Simulacrum minden egyes hatszögletű kerületét megerősített falak és légüres térnek is ellenálló ajtók választják el egymástól. Bár a kerületek jellege és funkciója jelentősen eltérhet, méretük és felépítésük szinte teljesen azonos. Ez a szervezett, egymástól elzárt kerületekből álló hálózat, amelyet egyetlen hatalom irányít, a Simulacrumot ideális helyszínné teszi városi kalandokhoz egy sanyargató metropoliszban, ahol paranoiás rendszergazdák és cyberpunk lázadók küzdenek a túlélésért.

Mivel a Simulacrumot elsősorban transzdimenzionális vándorok leszármazottai népesítik be, a város tele van tér-időn túli, hátborzongatóan idegen lényekkel.

A legfertőzőbb és legveszélyesebb teremtményeket vagy elhagyatott, elszigetelt kerületekbe zárták, vagy AL szándékosan száműzte őket. Azok, akik tiltott tudást és másvilági ereklýeket keresnek, titkos átjárókon, labirintusszerű szellőzőjáratokon és elhagyott elektromosvezeték-csatornákon keresztül utazhatnak, ahol nagy valószínűséggel nemcsak elfeledett titkokat, hanem mély álomba merült idegen szömyetegeket is találhatnak – készen arra, hogy akár a zavargások legkisebb jeleire ismét felébredjenek.

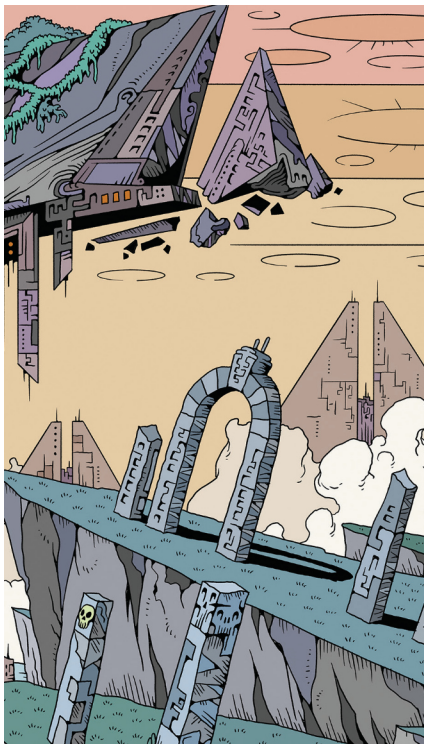
Az alábbi táblázat segítségével kerületeket generálhatsz a Simulacrum világában:

d20	Egy...	...	-val/vel	... és erről pletykálnak
1	Elhagyatott	Archívumbunker	Rágcsálóprobléma	Egy isten reinkarnációja
2	Primitív	Mesterséges előhely	Fülsüketítő zümmögés	Egy elrejtett kincs
3	Megostromlott	Művészcéhközpont	"Balesetekkel" teli történelem	Egy kísérteties átok
4	Klausztrófiás	Kaszinóbarlang	Árnyékfertőzés	Egy titkos átjáró
5	Engedékeny	Illegális drogfinomító	Különös moha mindenhol	Egy ellopott ereklýe
6	Hanyatló	Hulladékégető	Teljes csend	Időtorzulás
7	Kétségbeesett	Átképzőtábor	Fertőző szemnyúlványok	Egy bérnyilkoscéh
8	Romos	Mana-újrahasznosító	Extrém gravitáció	Vérbosszúk
9	Megvilágosodott	Piactér	Fantasztkus ételek	Kannibalizmus
10	Mocskos	Orvosi állomás	Mindenütt aranyfesték	Fertőzés
11	Reményteli	Katonai előőrs	Nincs atmoszféra	Kísérletezés
12	Makulátlan	Elvesztett tech-múzeum	Nincsenek színek	Felkelés
13	Elszegényedett	Lakónegyed	Nincs gravitáció	Eltűnt gyermek
14	Labirintus	Robotgyár	Nincsenek fények	Rituális áldozatok
15	Rosszul működő	Hajógyár	Nincs hálózati kapcsolat	Sikolyok a csőrendszerekben
16	Túlmeletes	Kohó	Fizika törvényeit feszegető épületek	Gyilkosságok sorozata
17	Virágzó	Ürkkötő	Elharapódzott bűnözés	Elopott személyazonosságok
18	Felújított	Teleportáló állomás	Korlátozott belépés	Lázadók
19	Elszigetelt	Hajtóműállomás	Álló szennyvíz	Gondolatok irányítása
20	Torz	Élelmiszer- és hulladékfeldolgozó	Mérgező sugárzás	Xenofobia

A Szigetek teljesen rendszertelenül sodródnak a felhők között. Mivel mozgásuk kiszámíthatatlan, és elérésük is rendkívül nehéz, a lebegő szigetekeken élő közösségek gyakran teljesen elszigeteltek, sajátos kultúrával és egyedi szokásokkal rendelkeznek.

A Szigetek céltalan vándorlása szinte lehetetlenné teszi azok feltérképezését. Vándor térképészek próbálták már lekövetni mozgásukat, de csak részleges sikerrel jártak. Általában a bolygó mágneses fluxusának mérését, a meteorológiai és klimatológiai adatokat, valamint az alakatlan fekete üresség – a bolygó magját uraló Voidstar – ingadozásainak jóslását kombinálják.

Az alábbi táblázat segítségével közösségeket és építményeket generálhatsz, amelyek a Szigetekeken megtalálhatók.



d20	Egy...	...	Kik lakják...	Kik irányítják...
1	Kétdimenziós	Csatamező	Éltrekelte tárgyak	Kasztrendszer
2	Ősi	Katakombák	Vegyes antropomorf lények	Egy kollektív tudat
3	Ostromlott	Krómváros	Robotok	Egy boszorkánykör
4	Megátkozó	Hűsváros	Rákok	Egy élő isten
5	Civilizált	Kaptárváros	Valóra vált álmok	Egy örült kultusz
6	Harcban	Holografikus falucska	Elemi erők	Egy emlékek nélküli robot
7	Züllött	Ipari	Démonok és ördögök	Egy katonai rezsim
8	Rozoga	Kilövőállás	Humanoidok	Egy randommondatt generátor
9	Rothadó	Középkori város	Hiperintelligens rágcslók	Köztársaság
10	Fenséges	Mega-könyvtár	Képzeletbeli emberek	Varázslók tanácsa
11	Apró	Kereskedőállomás	Emlékek	Egy ősi vérvonal
12	Túlméretezett	Bányászkolónia	Miniatűr óriások	Egy mesterséges intelligencia
13	Békés	Zarándokhely	Nyálkák	Oligarchia
14	Bűzlő	Reneszánsz város	Megtestesült varázslatok	Anarchia
15	Primitív	Roncstelep	Elvarázsolt rovarok	A bűnbakkeresés művészete
16	Érző	Kőkastély	Érző növények	Gyógyszerek általi behódolás
17	Nyomorúságos	Kőkorszaki falu	Árnyak	Ősi és érthetetlen törvények
18	Éhező	Egyetem	Csigaemberek	Babona
19	Virágzó	Varázsló tomya	Élőholt szolgák	A legidősebb polgár
20	Háború sújtotta	Faház-erőd	Suttogások	A kárhozát fenyegetése



A Pusztaságok a bolygó felszí-
nének maradványai, amelyeket a kata-
klizma szétszaggatott, és amelyeket azóta
is folyamatosan bombáz a Simulacrum su-
gárzása. Az alábbi táblázat segítségével
különböző régiókat generálhatsz a Pusztaságokon belül.



dzo	Egy-	...	-val/vel...	Ami...
1	Ősi	Kanyonhálózat	Ősi emlékmű	Eltűnik, majd megjelenik
2	Jóindulatú	Lerombolt város	Feneketlen szakadék	Folyamatosan újraépül
3	Vakító	Szunnyadó vulkán	Párási hely	Nem akarja, hogy ott legyen
4	Lángoló	Farmvidék	Lezuhant űrhajó	Nem akarja, hogy elmenj
5	Kiszáradó	Sziklás kömező	Átjáró egy másik helyre	Az időn kívül létezik
6	Terjeszkedő	Húsból álló erdő	Szunnyadó bestia	A félelemből táplálkozik
7	Fertőzött	Lávatenger	Kiszáradt kút	Vonzónak talál téged
8	Labintusszerű	Elmepalota	Lift Simulacumba	Elfelejtette, hogy micsoda
9	Fénytelen	Megkövült erdő	Vademberek táborhelye	Hatalmas kincseket rejt
10	Gonosz	Ősi dzsungel	Felszínre került ley-vonal	Erőszakra ösztönöz
11	Emlékek nélküli	Savas folyó	Lezuhant Simulacrum-maradvány	Valójában egy alakváltó
12	Multidimenziós	Vándorló mecha-város	Állatállomány	Teljesen ehető
13	Bűzlő	Sós síkság	Egy örült lakhelye	El van átkozva
14	Rothadó	Szétdűzött hegység	Mágikus forrás	Üvegből van
15	Folyton változó	Alakváltó torony	Természetes barlang bejárata	Valójában nem is létezik
16	Álmoskás	Fogakkal teli pofa	Csavargók tábora	Tudja, hogy ott vagy
17	Hangtalan	Mérgező mocsár	Zarándokút	Időhurkot alkot
18	Időtlen	Lövészárkok csatater	Portál Simulacumba	Visszafelé mozog az időben
19	Síró/zokogó	Hullámzó dombok	Lépcső az Alvilágba	Olvassa a gondolataidat
20	Súlytalan	Varázsló tornya	Az Új Istenek Temploma	Talányokban beszél

Hogy minimalizálják a Simulacrum megrontó
sugárzásának hatását, a Vándorok gyakran a
Szigetek árnyékában utaznak, és csak akkor
merészkednek ki a nyílt Pusztaságokra, ha
feltétlenül szükséges.

Azok a karakterek, akik hosszabb ideig ki
vannak téve ennek a sugárzásnak, foko-
zatos átalakulásokon mennek keresztül.
Ezeket Állapotokként kell kezelniük. Az
alábbi táblázat segítségével átalakuláso-
kat generálhatsz.

dzo	Egy-	...	-val/vel...	...
1	Savas	Antenna	Amorf	Csontok
2	Amőbaszerű	Nyúlvány	Fertőző	Fülek
3	Sorvadt	Aura	Megrontott	Szemek
4	Felpuffadt	Test	Levehető	Ujjak
5	Törékeny	Karom	Lógó	Hús
6	Bolyhos	Arc	Őnási	Gomba
7	Kocsonyás	Fej	Groteszk	Nemi szervek
8	Túlérzékeny	Szar	Csuklós	Kopolyák
9	Kifordított	Végtag	Befelé forduló	Kezek
10	Hablatyoló	Száj	Fémes	Lyukak
11	Mágneses	Élősködő	Vándorló	Lábak
12	Formálható	Ormyúlvány	Miniatűr	Emlékek
13	Fotoszintetizáló	Váladék	Nem elégséges	Belső szervek
14	Burjánzó	Orrcimpák	Véleményéhez ragaszkodó	Gennyes kelések
15	Titkos	Lélek	Sugárzó	Gyökerek
16	Elrejthető	Bűz	Hámló	Pikkelyek
17	Beszélő	Farok	Sarjadó	Légzőnyílások
18	Áttetsző	Nyelv	Ragacos	Fogak
19	Írányíthatatlan	Törzs	Csápos	Tapintás
20	Akvarellhatású	Hang	Túl sok	Szármak



Az Alvilág elképzelhetetlen szörnyetegek otthona. Végtelennek tűnő alagutak, barlangok, bunkerek, kutatóállomások és szakadékok hálózatából áll, amelyek egészen a bolygó üreges magjáig nyúlnak le.

Azok számára, akik elég bátrak ahhoz, hogy alászálljanak mélységeibe, és elég szerencsések ahhoz, hogy túléljék, az Alvilág hatalmas erejű relikviákat és valóságot megrengető titkokat rejt. Az alábbi táblázat segítségével egy Alvilági komplexum általános leírását dolgozhatod ki.

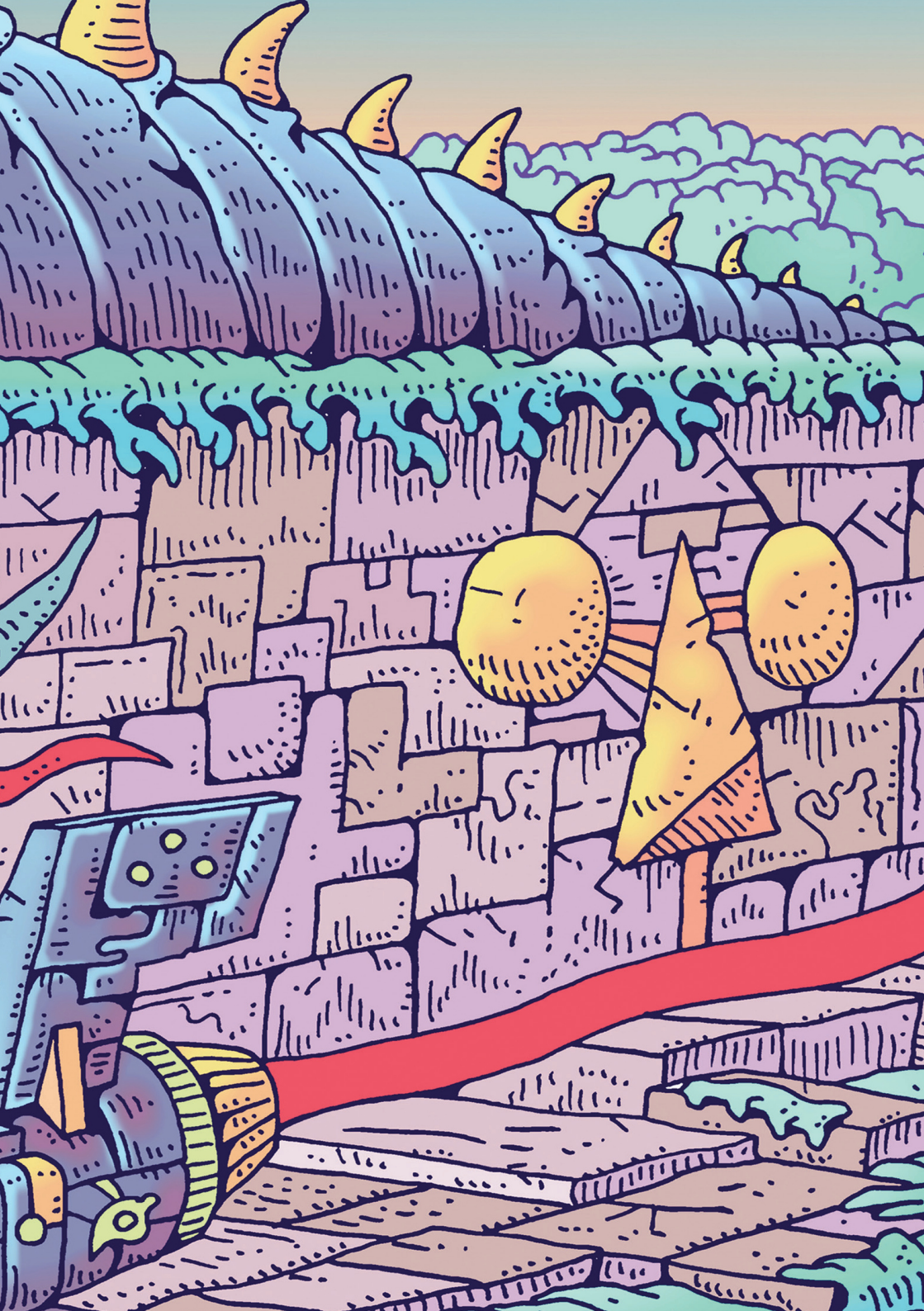
d20	Egy-	Valamik által lakott...	...	Amik/akik...
1	Vízjáró	Amorf	Gólemek csapata	Allergiások a fényre
2	Archívumkomplexum	Gyönyörű	Eltorzult lények	Csintalanok
3	Barlanghálózat	Törékeny	Mesterséges intelligencia	Túlzottan barátságosak
4	Halállabirintus	Gömbölyded	Óraserkezet-automatak	Káoszt teremtenek
5	Erődített bunker	Megrontott	Tűzmágusok	Gondolatolvasók
6	Manatározó létesítmény	Kifinomult	Draugr szolgálk	Húsevők
7	Hatalmas kaptár	Vad	Poratka lények	Másokat rabul ejtenek
8	Katonai komplexum	Gennyes	Démonok	Kéjvágyból táplálkoznak
9	Rakétasiló	Mocskos	Képzeltbeli lények	Elfelejtették a...
10	Ösreg bánya	Kísérteti	Zselatinszerű teremtmények	Megtalálták a békét
11	Egy Ősi Isten börtöne	Groteszk	Lebegő szemek	Szeretik a csillagó dolgokat
12	Kutatóintézet	Szarvas	Hibridlények	Szaporodniuk kell
13	Tengeri barlang	Hatalmas	Rovar droidok	Bizar csecsebecsek árulnak
14	Csatomarendszer	Hiperintelligens	Élő rémálmodok	Finom illatuk van
15	Csempész alagutak	Világító	Gombalények	Azt hiszik, halhatatlanok
16	Hatalmas katakombák	Rotható	Üresség	Örök életre vágnak
17	Föld alatti folyó	Löttyedt	Hüllőimádó kultisták	Lázadni akarnak
18	Föld alatti város	Börtelen	Érző lények	Magányra vágnak
19	Végtelen kazamata	Hullámzó	Territoriális vadállatok	Az Új Isteneket imádják
20	Féregjáratok	Bölcs	Rágcsálóemberek	A halál után sóvárognak

Minden komplexum egy kamrákból és folyosókból álló hálózat, amelyet az Alvilág lakói a kataklizma óta folyamatosan alakítottak és bővítettek. Ez kiszámíthatatlan alaprajzokat és változatos kialakítási módzereket eredményezett.

Az alábbi táblázat segítségével érdekes helyszíneket generálhatsz egy Alvilági komplexumon belül. A korábban létrehozott komplexumleírás iránymutatásként szolgálhat ezen helyszínek összefüggő tematikus bemutatásához.

d20	Egy-	...	-val/vel...	és...	...
1	Elhagyott	Előcsarnok	Hibás klónozógépek	Egy trónus...	Csecsebecsék és drágakövek
2	Vérző	Aréna	Barátságos arc	Ősi...	Könyvek és tekercsek
3	Szenes	Híd	Nyomasztó félelem	Könyvek valamiről	Emeletes ágyak
4	Zsúfolt	Bunker	Elvesztett háziállat	Konzervdobozok...	Gombok és kapcsolók
5	Lepusztult	Barlang	Elvesztett varázsló	Ládák...	Gubók
6	Elfeledett	Folyosó	Egy mecha-páncélzat	Megrontott...	Holttestek
7	Friszen festett	Kripta	Tűnődő gömb	Lebegő...	Ürülék
8	Rejtett	Kert	Tomboló tűzrakóhely	Padló valamiből...	Robbanószer
9	Makulátlan	Órposzt	Titkos átjáró	Ragyogó...	Arcok
10	Fertőzőtt	Fogda	Automatacélozó fegyver	Hipnotikus...	Tűzifa
11	Hosszú	Tó	Teleportállomás	Képzeltbeli	Lebegő gépezetek
12	Hatalmas	Éléskamra	Csápos szörnyeteg	Tudatmódosító	Étel és víz
13	Penészes	Latrina	Síró szobor	Halmok...	Kütyük és szerkentyűk
14	Szűk	Bányajárat	Dühös nyálka	Oszlopok...	Mana
15	Bűzös	Fészek	Lift	Csillogó...	Középkori fegyverek
16	Sekélyes	Kútbörtön	Lebegő arcok	Néhány	Plazmavető
17	Elsüllyedt	Hálólhelyiség	Nagy tojások	Az illata...	Ezüst és arany
18	Mocsaras	Templom	Falánk ghoulak	Csapdába ejtett...	Varázslat
19	Hulladékkal teli	Széf	Álvó ágyak	Hullámzó...	Technomágikus ereklyék
20	Kanyargós	Vízesés	Állóvíz	Falai...	Kikeletlen tojások





Gyorstalpaló

A Határozók a játék világának elemeit írják le. Meghatározzák, hogy a Karaktered mit tehet vagy mit nem tehet, illetve mennyire könnyű vagy nehéz végrehajtania bizonyos Cselekvéseket.

A Tulajdonságok megmutatják, hogy a Karaktered mennyire jártas bizonyos feladatok végrehajtásában:

- **A Testi** írja le azt, hogy a Karaktered mennyire képes módosítani vagy mozgatni a fizikai tárgyakat erő, ügyesség és koordináció révén.

- **A Szellemi** írja le azt, hogy a Karaktered mennyire képes befogadni és feldolgozni az információkat intelligencia, akaraterő és megértés révén.

- **A Társasági** írja le azt, hogy a Karaktered mennyire képes befogadni és manipulálni az érzelmeket karizma, higgadság és érzelmi intelligencia révén.

Minden Tulajdonsághoz egy kockatípus párosul, amely a Karaktered jártasságát jelzi az adott Cselekvési típusban. Minél nagyobb a kockaérték, annál magasabb a kompetenciaszint. Válassz egy neked tetsző sort az alábbi táblázatból, vagy dobással határozd meg a karaktered Tulajdonságait!

d12 érték	Testi	Szellemi	Társasági
1	d8	d6	d6
2	d6	d8	d6
3	d6	d6	d8
4	d10	d6	d4
5	d10	d4	d6
6	d6	d10	d4
7	d4	d10	d6
8	d6	d4	d10
9	d4	d6	d10
10	d12	d4	d4
11	d4	d12	d4
12	d4	d4	d12

A Cselekvés írja le azt, ahogyan a Karaktered hatással van a világra. Amikor azt szeretnéd, hogy valami megtörténjen, kövesd a következő lépéseket:

- Írd le a **szándékodat**: Mit szeretnél, hogy történjen?

- **Beszéld el** a cselekvést: Mit tesz a Karaktered annak érdekében, hogy ez megtörténjen?

- Határozd meg a **cselekvés kimenetelét**: Mi történik?

Ha az eredmény nem egyértelmű, dobj a megfelelő Tulajdonság-kockával, és vedd össze az eredményt az alábbi táblázattal a végső kimenetel megállapításához.

Ha a Határozók megkönnyítik a Cselekvést (**Előnyök**) vagy megnehezítik azt (**Hátrányok**), számold össze mindkettőt, legfeljebb 5-ig. Ezután vond ki az egyiket a másiktól:

Ha több Előny marad, dobj annyi extra Tulajdonság-kockát, ahány Előny megmaradt, és válaszd a legmagasabb dobott értéket a kimenetel meghatározásához.

Ha több Hátrány marad, dobj annyi extra Tulajdonság-kockát, ahány Hátrány megmaradt, és válaszd a legalacsonyabb dobott értéket a kimenetel meghatározásához.

Dobott érték	Az a végkimenetel, amit eltervezteél?
1-4	Nem, és... „Nem, nem az történt, sőt még valami váratlan szerencsétlenség is ér.”
5-9	Igen... „Igen, az történt, amit szeretnél volna.”
10+	Igen, és... „Igen, úgy történt, sőt még valami váratlan szerencse is ér.”



A Jellemvonások olyan Határozók, amelyek meghatározzák, ki vagy mi a karaktered. Írj egy-egy rövid mondatot a Karaktered Személyiségéről, Motivációjáról, Problémáiról, Háttértörténetéről és Megjelenéséről.

A Társhely az Erőforrások és Állapotok nyilvántartására szolgál. A karaktered 7 elérhető Társhelyet kezd a játékot.

Az erőforrások olyan Határozók, amelyeket a karaktered könnyen elérhet, például felszerelés, rövid távú információk vagy segítők. A karaktered legfeljebb négy Erőforrást birtokolhat, és mindegyik egy Társhelyet foglal el.

Az állapotok olyan Határozók, amelyek testi, szellemi vagy társasági megpróbáltatásokat jelölnek, és általában egy sikertelen Cselekvés következményeként jelennek meg. Minden Állapot egy Társhelyet foglal el, és egy releváns Cselekvéssel eltávolítható.

Az erőfeszítések növelik egy kívánt eredmény esélyeit, de cserébe a karakter egy új Állapotot gazdagodik. Ha Erőfeszítést használsz, a Mesélővel közösen határozzátok meg a megfelelő Állapotot, majd dobod újra az adott Tulajdonság-kockát.

Az új értéket és az előző dobást összeadva határozd meg a Cselekvés eredményét.

Egy Cselekvéshez több Erőfeszítést is felhasználhatsz minden egyes alkalommal újradozva és összeadva az értékeket – viszont minden egyes Erőfeszítés egy új Állapotot von maga után.

A bénultság azt jelenti, hogy a karaktered nem tud cselekedni. Ha egy új Állapot kerülne rá, de nincs szabad Társhelye, akkor Bénulttá válik, és az új Állapot Jellemvonásként kerül rögzítésre a karakterlapján.

Bénult karakter nem hajthat végre Cselekvéseket. Ha egy Bénult karakter újabb Állapotot szerezne, azt Jellemvonásként kell feljegyeznie, és a megfelelő Tulajdonság-kockája egy szinttel csökken.

Ha egy Tulajdonság-kocka d4 alá esne, a Karakter szó szerint meghal.

A mérföldkövek egy kaland végén, vagy egy Jellemvonás természetes fejlődése során érhetőek el.

Ha a Karaktered elér egy Mérföldkövet, az alábbi lehetőségek közül választhatsz:

- Módosíthatsz (létrehozol, megváltoztatsz vagy törölsz) egy Jellemvonást, Erőforrást vagy Állapotot.
- Növelheted a karaktered maximális Társhelyeinek számát 1-gyel.
- Feláldozhatsz két Társhelyet egy Tulajdonság kocka értékének megnöveléséért. Fontos: egyetlen Tulajdonság-kocka értéke sem lehet magasabb d12-nél.



GROK?! egykor transzdimenzionális vándorok menedéke és a fejlett technomágia fellegvára volt, mígnem egy katasztrófa kietlen világgá nem változtatta.

Vad szömyetemek kísértének szakadékaiban, városai a felhők felett lebegnek, és egy elhagyatott úrralomás veszi körül a bolygót, amely folyamatos foszforeszkáló sugárással árasztja el a világot.

És most egy új korszak hajnala közeleg.

Új civilizációk emelkednek ki a múlt hamvaiból, leírhatatlan erővel bíró ereklyék várják, hogy végre felfedezzék őket, egy újabb kasztháború fenyegeti a térséget, és a vezetők a hatalomért versengenek.

Mindeközben a világ repedéseiben lesben áll az alattomos, fekete üresség.