

VADNYUGAT

szerepjáték

E játék alapvetően a Storyteller szabályrendszerét használja. Hazánkban ebből a sorozatból eddig csak a Vampire jelent meg magyarul. Azokban a részletekben, amelyekre alább nem térek ki külön és emberekre is alkalmazhatónak tartja a mesélő, ott a Vampire szabálykönyvben leírtakat kell alapul venni. Mivel a vadnyugat jelentősen eltér a sötétség világtól, ezért a kiadott szabályrendszert igen lazán kell kezelni. Ez a rövid írás nem tartalmazza az amerikai vadnyugat mindennapjainak leírását, kizárólag az ottani élet vázlatos szabályait taglalja. Ezért minden olyan játékosnak, aki evvel a játékkal próbálkozik, meleg szívvel ajánlom, hogy néhány klasszikus western film segítségével mélyüljön el a témában (pl.: Volt egyszer egy vadnyugat, Hét mesterlövész, A jó, a rossz és a csúf ... csak, hogy a legjobbakat említsem!)

Karakteralkotás

A Koncepció meghatározza, hogy mi is a karakter „hivatása”. Ezt a játékos szabadon megválaszthatja és ez fog alapul szolgálni a karakter statisztikáinak kialakításakor. Ez a kínai mosodástól kezdve, a szökött néger rabszolgán és a lelkesen át, egészen a nagyvárosi bankárig bármi lehet. A játékosok legtöbbje a következő koncepciókat részesíti előnyben:

- békebíró
- fejvadász
- párbajhős
- szerencselovag
- szélhámos
- bandita
- seriff
- törzsi harcos

A Tulajdonságok meghatározásánál az egyes kategóriákban 3 / 4 / 6 pont osztható el, a kívánt sorrend szerint. Természetesen minden tulajdonság a kezdetben 1 – 1 pontról indul, vagyis ez jelenti a tulajdonság minimumát és a fenti pontokat ezen felül oszthatja szét a játékos.

A Képességeknek itt is három kategóriája van. A fontossági sorrend meghatározása után 5 / 8 / 11 pont osztható el tetszés szerint. A karaktergenerálás ezen szakaszában még egyik képesség értékét sem lehet három fölé emelni. Mivel a vadnyugati élet teljesen más képességeket vár el a karakterektől, ezért a választható képességek skálája némileg átalakul:

Adottság	Képzettség	Ismeret
Atlétika	Álcázás	Humán tudomány
Dorbézolás	Állatkezelés	Jog
Empátia	Célzás	Nyelv
Éberség	Fegyverdobás	Nyomolvasás
Helyismeret	Íjászat	Orvoslás
Irányítás	Illemtan	Természettudomány
Kézitusa	Közelharc	<i>Tetszőleges szakma</i>
Kifejezőképesség	Lopakodás	
Kitérés	Lovaglás	
Megfélemlítés	Pisztoly	
Rászédés	Puska	
	Szerencsejáték	
	Színészet	
	Túlélés	
	Vadászat	

E képességek többségét jól taglalja a kiadott szabálykönyv. Kizárólag azokról szólnék néhány szót, amelyek kiegészítésként kerültek be az elsődleges képességek közé.

Dorbézolás: A vadnyugati történetekhez nélkülözhetetlen kocsmák és mulatók világában otthonosan „mozgasz”. Jól tűröd a hosszas italozást és igazán hangulatos mulatozások lefolytatására vagy képes.

- Kezdő: Nem mindig te dőlsz ki a sorból elsőként, ha italozásra kerül a sor.

- • Gyakorlott: Már jó néhány éjszakádat végig dorbézoltad. Képes vagy másnap hajnalig „ütöképes” maradni.

- • • Hozzáértő: Ivóversenyben nem sokan mernek kétszer kiállni ellened.

- • • • Szakértő: Képes vagy a jó hangulat kiterjesztésére, a kocsmában leledzők többsége veled mulat (, amíg bír).

- • • • • Mester: Világraszóló az, ahogyan az italozást bírod. Liter számra fogyasztod a whisky – t, és mégis öntudatodnál maradsz.

Specialitások: mulatás, hangulat teremtés, versenyívás, kijózanodás, az alkohol hatásának legyőzése.

Álcázás: Ez a képzettség a tárgyak elrejtése mellett, arra is használható, hogy a karakter elrejtse, vagy épp megváltoztassa a személyazonosságát.

- Kezdő: Az, hogy pisztoly és kés van nálad, nem tűnik fel senkinek.

- • Gyakorlott: Néhány kiegészítő segítségével elfedheted valódi kilétedet.

- • • Hozzáértő: Ha elég időd van rá, nagyon jól elrejtethsz, akár egy kisebb rakományt is úgy, hogy a rávezető nyomok többségére is gondolsz.

- • • • Szakértő: Egy szü-törzsi gyűlést is végigülhetsz anélkül, hogy lebuknál.

- • • • • Mester: Egy általad kiszemelt személy arcát is le bírod utánozni, feltéve hogy van hozzá alapanyagod.

Specialitások: mások leutánzása, objektumok elrejtése, egy adott rassz tagjává válni, minél gyorsabban.

Állatkezelés: Ez a képzettség főleg a lovak ellátására használatos a játékosok esetében. Segítségével felismered, hogy van e baja az állatnak és esetleg még kezelni is tudod azt. Ez nem állatorvosi tudást jelent, a karakter csupán tapasztalati szinten bír tudással az állatokkal kapcsolatban.

- Kezdő: Jó „viszony” fűz az állatokhoz.

- • Gyakorlott: Idejében felismered, ha valamilyen komoly probléma van a hátasoddal.

- • • Hozzáértő: Az enyhébb betegségeket és sérüléseket már kezelni vagy képes.

- • • • Szakértő: A tudásodból ezen a szinten már képes vagy megélni.

- • • • • Mester: Belső kisugárzásod megnyugtatja és „kezelhetővé” teszi még a vadállatokat is.

Specialitások: adott állat ellátása, betegségek, sérülések.

Célzás: Ez a képzettség a pontosan kivitelezett lövésekre és fegyverdobásokra vonatkozik. Így ha a karakternek elegendő idő áll rendelkezésére, jóval könnyebben tud célba találni. *Használatával kapcsolatos részleteket a Harc című részben taglalom.*

- Kezdő: Már némi előnyhöz jutsz, ha van időd összpontosítani.

- • Gyakorlott: Kisebb vagy mozgó objektumok eltalálásával is jó eséllyel próbálkozhatsz.

- • • Hozzáértő: Többen fogadásokat is kötnek rád, egy-egy célba lövő versenyen.

- • • • Szakértő: Sokan ámulatba esnek a teljesítményed láttán.

- • • • • Mester: Mesterlövész.

Specialitások: dobófegyverrel, íjjal, pisztollyal, puskával, álló célpontra, mozgó célpontra.

Fegyverdobás: Ez a képzettség a dobófegyverek használatában való jártasságot számszerűsíti, hasonlóan a Lőfegyvereknél leírtakhoz. Tehát e rendszerben a fegyverdobásnál nem az Atlétika, hanem ez a képzettség veendő figyelembe.

Specialitások: gyors javítás, adott típus.

Íjászat: Ez a képzettség az íjjak használatában való jártasságot számszerűsíti, hasonlóan a Lőfegyvereknél leírtakhoz. Tehát e rendszerben az íjászatnál nem a Lőfegyverek, hanem ez a képzettség veendő figyelembe.

Specialitások: gyors javítás, lövés lóról, lövés orvul.

Lovaglás: Tudsz lovagolni, bár a produkciód igen széles keretek közt mozoghat a képzettségben való jártasságod mértékétől.

- Kezdő: Megülöd a lovat, bár semmilyen szélsőséges manőverbe nem kezdhetsz veszélytelenül.

- Gyakorlott: Jó lovas vagy.
 - Hozzáértő: Tudásod megegyezik a lovasság katonáival.
 - Szakértő: Kiváló lovas vagy.
 - Mester: Hihetetlen kunsztokra vagy képes a hátasoddal.
- Specialitások: ugratás, sebesség, terepen.

Pisztoly: Ez a képzettség a pisztolyok használatában való jártasságot számszerűsíti, hasonlóan a Lőfegyvereknél leírtakhoz. Tehát ez a korábbi képzettség így több részre bomlik.
Specialitások: tárazás, gyors javítás, tüzelés lóról, tüzelés orvul.

Puska: Ez a képzettség a puskák használatában való jártasságot számszerűsíti, hasonlóan a Lőfegyvereknél leírtakhoz. Tehát ez a korábbi képzettség így több részre bomlik.
Specialitások: tárazás, gyors javítás, tüzelés lóról, tüzelés orvul.

Szerencsejáték: Ez a képzettség a pénzszerzés könnyebb módját hivatott szolgálni. A játékokhoz kapcsolódó játéktechnikai részletek az *Egyebek című fejezetben találhatóak.*

- Kezdő: Ismered a legtöbb játék alapvető szabályait. Kizárólag baráti társaságban, minimális téttel van értelme játszani.
 - Gyakorlott: Jó pár partit végigjátszottál már, és tudod, mikor kell kiszállni.
 - Hozzáértő: Egy városkában te lehetsz a helyi bajnok.
 - Szakértő: Ebből tartod fenn magad, nem is rossz színvonalon.
 - Mester: Neved legendaszámba megy, a szakmán belül.
- Specialitások: szerencsejáték típusok, mindent egy lapra, blöff.

Vadászat: Ez a képzettség a vadonban megtalálható, táplálékot jelentő állat elejtésére vonatkozik, legyen az vad vagy hal.

- Kezdő: Ha szerencséd van, még sikerrel is járhat.
 - Gyakorlott: Hacsak nem kerülsz szélsőséges szituációba, nem halsz éhen a vadonban.
 - Hozzáértő: Gyakorlott vadász vagy, akár még meg is élhetsz belőle.
 - Szakértő: Már egy nagyobb csoportosulást is képes vagy élelmezni.
 - Mester: Együtt lélegzel a vaddal, a prédádnak meg vannak számlálva a napjai.
- Specialitások: vadászati / halászati formák (háló, hurok, verem, fegyveres, horgászat, halászat).

Nyomolvasás: Ez az ismeret jól eligazít a vadonban hagyott árulkodó jelek felismerésében, elemzésében és követésében.

- Kezdő: Felismered a jellegzetesebb nyomokat, bár követni csak nagy nehézségek árán vagy képes őket.
 - Gyakorlott: Gyakorlott vadonjáró vagy, aki nem megy el a történések következményei mellett.
 - Hozzáértő: Hivatásos nyomolvasó lehetsz.
 - Szakértő: Olyan jeleket is észreveszel, melyek mellett mások, minden további nélkül elsiklanak.
 - Mester: Hihetetlen tehetség. Akár hetekkel később is könnyedén következtetsz a történetekre.
- Specialitások: nyomok elemzése, gyors követés, konkrét személy követése.

Tetszőleges szakma: A vadnyugat világában igen sok szakma képviselője megtalálható. A kalandmesterek csupán arra kell ügyelni, hogy egy-egy szakmával a játékosok ne fedjék le valamely más képesség(ek) lehetőségeit. Néhány lehetséges szakma: kovács, ékszerész, prémvadász, fegyverműves, kereskedő, aranyásó, ... stb.

Ha valaki nem bír legalább 1 –es Humán tudománnyal az sem írni sem olvasni nem képes!

A Jellegzetességek esetében Háttérre 3, Erényekre 5 pont osztható el ebben a szakaszban, mégpedig úgy, hogy az Erények (a Hátterek nem!) eleve 1-1 pontos értékről indulnak. A Hátterek között csupán öt lehetőség áll a játékosok rendelkezésére. Ha valaki nem vesz fel minimum 1-es Anyagi háttérrel, annak ingjén és gatyáján kívül semmi mása sincs a játék elején. A kalandmestereknek a figyelmébe ajánlom a Csatlósok háttérrel, mivel a sok követő így jelentősen megnehezítheti a játék menetét, ezért esetenként be is tiltható ez a háttér.

Az Emberség, bár nem bír nagy jelentőséggel ezen szerepjáték szempontjából, mégis vezethető a történetek során. Értékét a megszokott módon kell kiszámítani: Lelkiismeret + Önuralom.

A karakterek Akarateréjének értéke ebben a stádiumban megegyezik a Bátorság pontértékével.

Az Előnyök / Hátrányok többsége változatlanul interpretálható erre a rendszerre. Alább felsorolom a vadnyugat világában alkalmazhatókat. Amelyek nem találhatók meg az alap szabálykönyvben, azok hosszabban ismertetésre kerülnek. Ha valamely, a szabálykönyvben bemutatott Előny / Hátrány + / - értéke módosult, a játékegyensúly fenntartása révén, akkor az felkiáltó jellel van jelölve. Előnyből és Hátrányból is, az a Vampire – höz hasonlóan +7 és –7 pontnyi vehető fel legfeljebb.

Éles érzék +1	Sánta –3	Szégyenlős –1
Kétkezesség +1	Függőség –3	Lágy szívű –1
Egyensúlyérzék +1	Némaság –4	Beszédhibás –1
Vakmerő +3	Süketség –4	Fóbia –2
Termetesség +4	Vakság –6	Türelmetlen –2
Alacsonynövésű –1	Józan ész +1	Bosszúvágy –2
Halláskárosult –1	Összpontosítás +1	Ösztönös vezető +1
Rossz látás –1-3	Időérzék +1	Szerencsés +3
Félszemű –2	Erkölcsei kódex +2	Téves személy azonosság –1
Csúfság –2	Vizuális memória +2	Ellenség –1-5
Gyermek/Törpe –2/3!	Higgadt +1!	

Zúzógép +1 : Külsőd fenyegető, másokban félelmet, óvatosságot ébreszt. Az átlag polgár átmegy az út túloldalára, ha szembe jössz. Minden megfélemlítés dobásodra –1 célszámot kapsz a nálad gyengébbek ellen.

Barátságos arc +1 : Arcod mindenkit emlékeztet valakire, így az ismeretlenek is jóhiszeműek lesznek veled. Minden Szociális dobásra (Megfélemlítésre nem!) –1 célszámot kapsz, ha ismeretlennel van dolgod. Ez az Előny csak első találkozások alkalmával működik.

Rángás –1 : Valamiféle ismétlődő mozdulatod van, ami feszült helyzetben jön elő és így elárulja érzelmeidet. Pl.: köhécselés, egyik szemhéj remegése, ujjropogtatás. Egy Akaraterő pontba kerül visszafogni magad.

Hűvös logika +1 : Bár érzéketlennek tartanak, de ezzel együtt képes vagy szétválasztani a tényleges információt az érzelmileg túlfűtött, vagy hisztérikus színezettől. –1 célszám Megtévesztés érzékelése és hasonló dobásokra.

Koraérett +4! : Gyorsan tanulsz, egy képesség megszerzéséhez fele annyi időre és tapasztalati pontra van szükséged.

Hivatal +2-5! : Hivatalos ranggal rendelkezel. A rang mértéke az elköltött pontoktól függ. Pl: seriff, békebíró, törzsfőnök, katonatiszt, hivatalnok.

Érzék állatokhoz +1 : Az állatok „kedveli” jelenlétedet. –1 célszám az állatokkal kapcsolatos tevékenységre, kivéve Vadászat és hasonlóak.

Éber alvó +1 : Úgy alszol, hogy a fél szemedet mindig nyitva tartod. Sokkal könnyebben felriadsz, ha valami szokatlan történik a közeledben (-1 célszám).

Adott tehetség +1 Kiválaszthatasz egyetlen képességet, amellyel kapcsolatban fele annyi időre és tapasztalati pontra van szükséged a fejlődés során.

Túlsúlyos –1 : Kifejezetten kövér vagy. Sokszor lehetsz kritikus pillantások és ízetlen tréfák célpontja. Haladási sebességed 20%-al lassabb.

Kisebbségi –1 : Valamely a vadnyugaton másodrangúnak tartott kisebbség tagja vagy. Pl: indián, mexikói, kínai. A többség ellenséges veled szemben (-1 célszám a Szociális kapcsolataidra).

Mélyen alvó –1 : Úgy alszol mint a bunda, szinte sosem ébredsz fel semmi külső zajra vagy történésre. Könnyen meglephetnek így (+1 célszám a felébredésre).

Állat idegen –1 : Az állatok idegessé válnak jelenlétedben és ezért te sem kedveled őket. Így +1 célszám az állatokkal kapcsolatos tevékenységre.

Csonkolt –1-4 : Valamely testrészed hiányzik. Minél nagyobb értéket veszel fel, annál jelentősebb. Pl: ujjperc, fül, ujj, orr, kéz, lábfej, kar, láb.

Hírhedt –1-2 : Valamilyen negatív gondolathoz kapcsolják személyedet és nevedet. Az emberek tartózkodóan és bizalmatlanul viselkednek veled szemben. +1 vagy +2 célszám a Szociális dobásokra, kivétel a Megfélemlítés és hasonlóak.

Betegség –1-6 : Valamilyen kór gyötör. Ez egyszerű allergiától a rettentő lepráig terjedhet, a Hátrány pontértékétől függően. Ha a betegség jól felismerhető, az emberek úgy is viszonyulnak hozzád. Pl: allergia, reuma, tüdőbaj, nemi úton terjedő kórok, lepra ... stb.

Idős –2 Már túl vagy életed felén. Legalább 40 éves. Tulajdonságaidat már nem növelheted tovább.

Betegeskedő –1 : Minden betegséggel szemben sokkalta érzékenyebb a szervezeted. Minden ilyen próbadozásra +1 célszámot kapsz.

A Jellemzők egy merőben új statisztika a játék szempontjából, amelyek a karakterek személyiségének könnyebb kialakítására és számszerűsítésére szolgálnak. A játék kezdetén legalább kettő legfeljebb négy jellemzőt vehet fel egy karakter, figyelembe véve az eddig meghatározott statisztikáit is. Értéküknél nem szerencsés, ha az túllépi a kettést. A játék során a kalandmester szabadon dobhat ezekre a jellemzőkre. Ennek a segítségével dönti el ugyanis, hogy a kiélezett helyzetben a karakter a jellemének megfelelően viselkedik-e. Ha megdobja a célszámot, úgy kénytelen engedelmessé válni az adott jellemzőjének. Ha több jellemző ütökzik a karakterben, akkor a több sikert „elérőt” követi a cselekedetével. Egy vagy több Akaraterőpont elköltésével mentesülhet a karakter a jellemzőjének követése alól, de csak akkor, ha a kalandmester erre lehetőséget ad.

Következzék itt néhány, a gyakran felvett jellemzők közül:

Önfeláldozó	Kitartó	Megbízhatatlan	Öntelt	Tisztelettel
Önző	Állhatatlan	Hiszékeny	Hazug	Szerény
Jóságos	Bölcs	Bizalmatlan	Gyanakvó	Megfontolt
Gonosz	Gúnyos	Csábító	Beképzelt	Udvarias
Tisztelettudó	Határozatlan	Hitetlen	Nemtörődöm	Önfejű
Tiszteletlen	Érzéketlen	Naiv	Jámbor	Optimista
Egyenes	Megbízható	Léha	Könyörületes	Pesszimista
Ravas	Becsületes	Lusta	Igazságos	Vidám
Együttérző	Erőszakos	Könyörtelen	Megbocsátó	Búskomor
Elmélázó	Lelkiismeretes	Goromba	Nagylelkű	Számító
Forrófejű	Gyakorlatias	Kapzsi	Őszinte	Segítőkész

A tapasztalati pontok meghatározásakor a kalandmester a jellemzők alapján értékeli a játékos szerepjátékának minőségét. Sőt a kalandmester tetszése szerint, de kalandonként legfeljebb 1-1 ponttal növelheti vagy csökkentheti a Jellemzők értékét. Akár új jellemzőket is meghatározhat a karakternek, figyelembe véve természetesen a játékosnak a kalandban bemutatott teljesítményét.

A karakter alkotás végén, a Szabadon elkölthető pontokból a játékos tovább növelheti a karakterének eddig meghatározott értékeit, a jól megszokott módon. De csupán csak 12 pontból gazdálkodhat, amit legfeljebb az Előny / Hátrányok kiválasztása módosíthat. Tulajdonság: 5, Képesség: 2, Háttér: 1, Erény: 2, Emberség: 1, Akaraterő: 1 pontért növekedhet egyel.

Harc

A harcrendszer alapjaiban megegyezik a szabálykönyvben megállapítottakkal. Ám azokat a részeket, amelyek a vámpírokra vonatkoznak, figyelmen kívül kell hagyni. Ilyen például: harapás, karmolás, karó a szívben, kritikus sebzés, napfény sebzése, mélyálom, stb. A halandó karakterek gyógyulásáról a szabálykönyv 219. oldalán találhatóak a szabályok. A zúzódások és halálos sebek elkülönítésére érdemes módosítani a jelöléseket. Ez alapján a zúzódások jele: / , a halálos sérüléseké pedig: X.

A Kezdeményezés módja azonban teljesen megváltozott. A kezdeményező kockák száma ugyanis itt az Ügyesség + Érzék számú kocka!!! A célszám pedig 6. Ám ha párbajról van szó, akkor az ellenfél kezdeményező értéke – ha többen vannak, akkor a legmagasabb ilyen értékkel bíró ellenfél – a célszám. Nos minden egyes siker 1-1 tevékenységi lehetőséget biztosít a karakter számára, mellyel élni nem kötelező, ám a karakternek már ekkor el kell döntenie, hogy hányszor (megosztott cselekvés lesz!) kíván cselekedni az adott körben, bár azt nem köteles ekkor eldönteni, hogy mit! Természetesen ha valaki egy sikert sem dob az az adott körben, attól még egy cselekedettel élhet. Ám ha valaki balsikert dob nincs lehetősége cselekedni. Csak áll bambán, mint akinek a szájában megaludt a tej. Ha valaki egyforma számú sikert dob, akkor a nagyobb kezdeményező értékkel bíró cselekedhet először. Az egyik annyival többet cselekedhet a másik előtt, amennyivel több sikert dobott annál. Több egyforma számú, hátra lévő cselekedettel bíró karakter közül az jön először, aki régebben cselekedett. Példa a cselekedetek sorrendjére: AA 4 sikert dobott, BB 2 sikert, CC 0 sikert. AA-nak van 2 cselekedete mielőtt más jönne, majd BB-nek van 1 cselekedete, és utána AA-nak 1, majd CC-nek 1, AA-nak 1 és végül BB-nek 1. A CC nulla sikere olyan, mint ha 1 sikere lenne, bár így sosem előzhet meg olyat, aki ténylegesen dobott egy sikert. Ha valaki védekező képességet kíván használni, akkor az előrehozhatja egy később következő cselekedetét.

A teljes védekezés (pl.: teljes kitérés) itt is használható, de akkor annak a személynek is kell kezdeményezést dobnia és így kétszer annyi kitéréssel élhet, mint azt a normál körülmények közt tehetné.

A kockatartalék, a fegyverek esetében mindenkor az érintett Képesség + Ügyesség értékek által meghatározott számú kocka.

Fegyverek statisztikái:

FEGYVER	Sebzés	Távolság*	Sebesség	Tár
Puska:	6	50	3	5
Pisztoly:	5	30	4	6
Revolver:	3	6	4	1
Íj:	Erő+2**	Erő x 10m	2	-
Tör:	Erő+1	-	1	-
Tör dobva:	Erő**	Erő x 5m	1 vagy 2***	-
Dárda:	Erő+2	-	1	-
Dárda dobva:	Erő+1**	Erő x 8m	1	-
Balta:	Erő+3	-	1	-
Balta dobva:	Erő+2**	Erő x 6m	1	-

* a Sebzés e táv fölött –1 kocka és az alap célszám: 8, kétszeresétől –3 kocka a Sebzésre és az alap célszám: 10

** az alap Sebzés maximum 5 kocka

*** ha elő van készítve, vagy ha mindkét kézzel dobják

A Célzás kizárólag olyan fegyverrel eszközölhető, amelynek Képzettségében legalább 1-es fokon járatos a karakter. Maximum Érzékeny körön keresztül lehet célzni és minden újabb célzással töltött kör csökkenti a célzás célszámát. Célzással, és csak azzal, erre a célszámmal kell dobni és minden egyes siker további 1-1 plusz kockát jelent a fegyver használatának kockatartalékához.

A Sebtűrés metódusa is módosításra szorul, mivel az eddigi harcrendszer igencsak életveszélyesnek bizonyulhat a halandók számára. Ezen némileg segíthet, ha a kalandmester engedélyével, a halálos sérülésekkel szemben is dobható sebtűrés. Az alábbi táblázat tájékoztat arról, milyen célszám ellen lehetne sebtűrés dobni.

Sérülés fajtája	Sebtűrés célszáma
Zúzódás	6
Tör	7
Balta, Dárda	8
Íj, Robbanás	9
Lőfegyverek	10

A célpont viselkedése nagyban befolyásolhatja a távtámadás célszámát. Mivel ebben a játékban jelentős szerepe van a fegyveres összecsapásoknak, ezért itt még inkább árnyalni kell a harci szituációkat.

- A szélsőséges mozgást végző célpontok ellen a célszám +1.
- Ha a cselekvő karakter végez szélsőséges mozgást (vágat, ami megosztott cselekvés; vagy egy robogó postakocsin tartózkodik), akkor az általa végzett cselekvések célszámához járul +1.
- A fejre történő célzás célszáma +2, ám a sikeres találatot követő Sebzés célszáma:4
- A kézre (lefegyverzés) és szívre leadott lövések célszáma +3, és ha ez szívre lett leadva akkor a Sebzés célszáma már 3-ra csökken.
- Ha szemre, vagy hasonlóan apró objektumra adnak le támadást, akkor annak a célszámához +4 járul. Természetesen a Sebzés célszáma itt is módosulhat.
- Ha az összegződött célszám meghaladja a 10-et, akkor annyival több tízes dobás kell a sikeres cselekedethez, amennyivel a célszám meghaladta a tízet. Például: 12-es célszámnál már 3 db 10-es dobás szükséges, és ha ez támadó dobás volt, akkor csak a hármon felüli sikerek járulnak hozzá a sebzéshez.

A Lovaglás közben végzett cselekedetek – főleg a fegyveres támadások – kockatartaléka legfeljebb Lovaglás + Érzék számú lehet!

A játékok során olykor előfordulhatnak robbantások, amelyek végrehajtására leginkább dinamitot használnak a vadnyugaton. Egy rúd dinamit, alapesetben 8K sebzést okoz 1 méter sugarú körzetben. A sebzés a következő 1 méteren (1m-2m) 2 kockával csökken (6K), majd tovább 2m-től 3m-ig 4K, 3m-től 4m-ig 2K. A 4 méteres sugarú körön túl egyetlen rúd dinamit nem okoz sebzést. Minden egyes rúdnyi dinamit +2 kockával növeli a sebzést és 1 méterrel kitolja a hatókörzetet. Pl.: 3 rúd 0-1m-ig 12K, 1-2m-ig 10K, 2-3m-ig 8K, 3-4m-ig 6K, 4-5m-ig 4K, 5-6m-ig 2K, ezen túl nem okoz sebzést. A robbantások sebzését a kalandmesterek attól függően is módosíthatják, hogy milyen környezetben következik be a detonáció. Egy homok sivatagban a sebzés kisebb, míg egy sziklás, omladékos hegyoldalon nagyobb lehet.

A fedezékekkel kapcsolatos szabályokat az alapkönyv kielégítően taglalja. Itt csupán arról a részletről kívánok szólni, amikor a karakterek olyan fedezékek mögé veszik be magukat, amelyekben az adott támadások (leginkább a lövedékek) jó eséllyel áthatolhatnak. Ha a kalandmester úgy ítéli meg, hogy a támadás a fedezéken átjutva megsebezne a karaktert, akkor először sebzést dob az objektum ellen (a célszám a fedezék minőségétől függ), majd ahány sikert dobott, annyi kockával sebezhet a karakteren is.

A szabálykönyvben is taglaltak szerint, ha valaki egyetlen támadás során az Állóképességénél több szintnyi Sebzést szenved el, az kábult lesz. A következő kört csak azzal tölti, hogy kiheveri a támadás okozta sokkot. Ha ezzel a személlyel szemben a cél az elfogás volt (arra leütésre alkalmas fegyver kell), akkor az elájul.

Egyéb

A szerencsejátékok közt különösen a kártyajátékok bírnak nagy népszerűséggel a vadnyugaton. Ennek a szerepjátékos leképezése igen sokféle lehet. Megvalósítható egy egyszerű dobással, ellendobással vagy dobássorozattal is. A most következő lehetőség inkább azoknak való, akik hosszú és izgalmas kártya-partikra kívánnak berendezkedni.

A játék elején a kártyások megegyeznek egy alap tétben. Majd mindenki titokban dob Érzék + Szerencsejátékot, ha ez sikertelen az adott játékos kiszáll, ha balsiker úgy elhibázott/nézett valamit és -3 sikerrel rendelkezőnek kell tekinteni. Ezt követően mindenki dob Manipuláció + Rászedést, hogy kiderüljön, ki milyen jól blöfföl és mennyi további tétet halmoznak fel. Aki a legtöbb sikert dobja az dönti el, hogy az alaptétnek még hányszorosát kell betennie mindenkinek, de legfeljebb az ő és az utána következő sikereinek különbségének szorzata lehet ez. Aki itt balsikert dob, az feladja a játékot. A most következő stádium előtt lehet csalni. Ez fizikai felkészülést (hogya?, mivel?) is igényel, dobni pedig az Ügyesség + Rászedést kell, célszám 6 vagy ha az magasabb, akkor a legmagasabb Éberség + Észleléssel bíró ellenfél / megfigyelő. Ezek után a még bent lévő játékosok egy további Érzék + Szerencsejáték dobást tesznek, amelynek kockatartalékához még hozzá járul annyi kocka, ahány sikert az előző ilyen dobásra szerzett + a csalás sikereinek száma. Természetesen ezen dobás sikereinek számát is titkolni kell, amíg a licitnek – újabb Manipuláció + Rászedés nincs vége. Az utóbbi két dobás sikereinek és balsikereinek következménye ugyan az, mint a fent bemutatott hasonló dobásoké. A felhalmozott tétet végül az viszi, akinek a legtöbb sikere született a második Érzék + Szerencsejáték dobásnál, ám csak akkor, ha a végső licitnél (blöff) nem dobott balsikert!

A kalandmester jól teszi ha a játék folyamán, jegyzi az általa megszemélyesített NJK-k dobásainak eredményét. Az még élvezetesebbé teheti a játékot, ha a játékosok a blöffölést nem a kockára bízzák, hanem saját maguk kezdik el emelni a tétet.

A Tapasztalati pontok elosztásánál egyetlen teljesen és kitűnő szerepjátékkal teljesített kalandért, a mesélő sose adjon 12 Tapasztalati pontnál többet. A megszerzett Tapasztalati pontok felhasználása ugyan úgy történhet, ahogyan az a szabálykönyvben olvasható. Tehát Új képesség: 3, Tulajdonság: aktuális érték x 4, Képesség: aktuális érték x 2, Erény: aktuális érték x 2, Emberség: aktuális érték x 2, Akaraterő: aktuális érték – nyi Tapasztalati pontba kerül.

A karakterek fejlődése során, ha a kalandmester is úgy látja, lehetővé teheti játékosai számára, hogy a Tulajdonságaikat és Képességeiket akár az 5-ös érték fölé is emelhessék. Az viszont nem előnyös, ha ezt már a karakter generálásának fázisában is lehetővé teszi, mivel így az igen torz statisztikával bíró karakterek alkotásával a játékosok a saját, és társaik szórakoztatását is könnyen elronthatják.

Ha a karakter valamilyen rendkívüli sikeres és jelentős tevékenységet hajt végre, ami közel áll a személyiségéhez (koncepció és jellemzők) és/vagy célkitűzéseéhez, akkor 1 elköltött Akaraterő pontját azonnal visszakapja.

Végezetül szeretnék mindenkinek jó és élményekben gazdag szerepjátékot és újévet kívánni itt és az egykor volt vadnyugaton!

*Készítette: Hulla
/hulla.atw.hu/*

2002. 12. 31.

VADNYUGAT

Név: _____ Kor: _____ Magasság: _____ Súly: _____ Koncepció: _____

Tulajdonságok

Erő _____ 00000 Karizma _____ 00000 Észlelés _____ 00000
 Ügyesség _____ 00000 Manipuláció _____ 00000 Intelligencia _____ 00000
 Állóképesség _____ 00000 Megjelenés _____ 00000 Érzék _____ 00000

Képességek

Adottság		Képzettség		Túlélés _____ 00000
Atlétika _____ 00000	Álcázás _____ 00000	Vadászat _____ 00000		
Dorbézolás _____ 00000	Állatkezelés _____ 00000	_____ 00000		
Empátia _____ 00000	Célzás _____ 00000	_____ 00000		
Éberség _____ 00000	Fegyverdobás _____ 00000		Ismeret	
Helyismeret _____ 00000	Íjászat _____ 00000	Humán tudom. _____ 00000		
Irányítás _____ 00000	Illemtan _____ 00000	Jog _____ 00000		
Kézitusa _____ 00000	Közelharc _____ 00000	Nyelv _____ 00000		
Kifejezőképesség _____ 00000	Lopakodás _____ 00000	Nyomolvasás _____ 00000		
Kitérés _____ 00000	Lovaglás _____ 00000	Orvoslás _____ 00000		
Megfélemlítés _____ 00000	Pisztoly _____ 00000	Természettud. _____ 00000		
Rászédés _____ 00000	Puska _____ 00000	_____ szakma _____ 00000		
_____ 00000	Szerencsejáték _____ 00000	_____ 00000		
_____ 00000	Színészet _____ 00000	_____ 00000		

Háttér		Jellemzők		Erőny		Előny/Hátrány	
Anyagi _____ 00000	_____ 00000	Lelkiismeret _____ 00000	_____ 00000	_____ 00000	_____ 00000	_____	_____
Csatlósok _____ 00000	_____ 00000	Önuralom _____ 00000	_____ 00000	Bátorság _____ 00000	_____ 00000	_____	_____
Hírnév _____ 00000	_____ 00000	_____ 00000	_____ 00000			_____	_____
Kapcsolatok _____ 00000	_____ 00000	_____ 00000	_____ 00000			_____	_____
Szövetségesek _____ 00000	_____ 00000	_____ 00000	_____ 00000			_____	_____
Emberség	_____ 00000	_____ 00000	_____ 00000	Akaraterő	0000000000	_____	_____
0000000000	_____ 00000	_____ 00000	_____ 00000		□□□□□□□□	_____	_____

Fegyver	Kocka	Szabás	Sebes	Tölténytár	Töltény
				000000000000	
				000000000000	
				000000000000	
				000000000000	
				000000000000	

Kezdemény

Tapasztalat

○ Horzolt → ○ Könnyen sér./-1 → ○ Sérült/-1 → ○ Sebesült/-2 → ○ Súlyosan seb./-2 → ○ Roncsolt/-5 → ○ Tehetetlen

Készítette: Hulla