

BÁRHOL, BÁRMIKOR

2003-as indulása óta a *Veszett világok* begyűjtötte valamennyi elképzelhető keretvilágot – a kemény rendőrségi nyomozós és különleges műveleti katonás krimiktől kezdve a kazamatadaráláson át az űroperáig, a szuperhősös világokig és a horrorig van már itt minden. Az *East Texas University*TM-ben megismerhettük, milyen a rettenetes a természetfölöttitől és a záróvizsgák kihívásaitól. A *Solomon Kane*TM-nel bebarangoltuk Európa mocsaras vidékeit és Afrika szavannáit. Végigvagtattunk a *Deadlands: The Weird West*TM kísértetjárta prérijén és a *Deadlands: Hell on Earth*TM sugárfertőzött pusztaságán. Megfordultunk a legmélyebb kazamatákban, a *Last Parsec*TM-kal eljutottunk az ismert űr végéig és még tovább, harcoltunk a *Weird Wars*TM véres csatamezőin és szuper gonosztevőkkel mértük össze erőnket valódi és kitalált városok felett.

Mint általában a játékosok, mi is rengeteg könyvrt, filmért és játékvilágért rajongunk. Az egyik héten kedvünk támad játszani valami olyasmit, ami a *Trónok harcát* idézi, a következőn szeretnénk megosztani a *Bosszúállók* által ihletett remek ötletünket.

Mindezekén túl, habár örömmel tanulunk meg új játékrendszereket és szívesen látjuk, mit alkottak barátaink és társaink, szeretjük, ha van egy olyan rendszer, amelyhez visszatérhetünk és úgy ismerjük, akár a tenyerünket. Amely ötvözi a figurákra összpontosító játékmenet számolgatását az „elme színháza” könnyedségével és a narratív jellegű, történetmesélés alapú kreativitással.

A *Veszett világok* minden új kiadása bővítette az élmények lehetőségeit: az évek során gondosan egyesítette az új és újabb játéktípusokat a kezdet lefektetett szilárd alapokkal.

Ez a változata reményeink szerint az eddigi legjobb próbálkozásunk arra, hogy ne csak minden egyes korszaknak, zsánernek és keretvilágnak, hanem minden *játéktípusnak* is helyet adjunk.

Szeretnétek körbeülni a kanapékon és a földön, és jobbára beszédrel, egy-két kockadobással vinni végig a történetet? Akkor itt van rá a lehetőség.

Szeretnétek elővenni a figurákat és szigorú szabályok szerint folyó, alapos harcot vívni? Itt megvan hozzá minden, ami kell.

Szeretnél elmondani egy nagy ívű történetet szerepjátékkal és történetmeséléssel? Semmi akadály: az olyan alrendszerek, mint a *gyorsjelentek* segíthetnek abban, hogy ha kevés az idő, könnyen összefoglalhass véres összecsapásokat is.

A legjobb dolog, amit egy játékrendszer tehet, ha támogatja a *ti* ötleteiteket. Háttérként és közös nyelvként szolgál a játékosaidnak... aztán félreáll az útból, ahogy a történet száguld a végkifejlet felé. Ebben a kiadásban igyekeztünk ezt még jobbra tenni: áramvonalasítottunk számos módosítót, leegyszerűsítettük, hogyan állíthatsz ötletes kihívásokat az ellenségeidnek, miképpen támogathatod szövetségeseidet, és még új lehetőségeket is kínálunk a hősies *többszöri cselekedetek*hez.

Elég a beszédből. Kapd fel a kockákat! Itt az ideje megismerni a *Veszett világokat*!

KEZDÉSKÉNT

MI A SZEREPJÁTÉK

A „szerepjáték” olyan játék, ahol a játékosok csoportja különböző karaktereket személyesít meg, és így próbál meg küldetéseket teljesíteni, elmondani egy történetet, vagy legyőzni az akadályokat, amelyeket a „játékmester” vagy „JM” gördít eléjük. A JM pusztán a képzelőerejére támaszkodva is létrehozhatja ezt az egészet, vagy használhatja azokat a kalandokat és keretvilágokat, amelyeket a Pinnacle, illetve más – a szabályokat saját világukra engedéllyel használó – alkotók hoztak létre.

A játékosok és a JM legtöbbször egyszerűen csak elmondják a különféle cselekedeteiket a karakterük, vagy a körülöttük lévő világbeliek hangján. Alkalmanként a karaktereik képességeihez kapcsolódó *dobókockákat* is használnak, hogy ezzel állapítsák meg az eredményt. Ez a könyv ezt a folyamatot írja le: hogyan kell karaktereket alkotni, szörnyekkel küzdeni, küldetéseket teljesíteni a közös történetmeséléssel és a különböző kockadobások értelmezésével.

Ha ez az egész teljesen új neked, akkor azt javasoljuk, nézz meg néhány „élő játék” [actual play] videót az interneten, hogy ráérezz a menetére.

Ha új vagy benne, akkor imádni fogod felfedezni a szerepjátékok hihetetlen világát!

„Ez az egész néha csak valami furcsa játéknak tűnik.”

–Vörös

MIRE VAN SZÜKSÉG

A következőkre van szükség az utazás megkezdéséhez...

KOCKÁK

A *Vesztett világok* a játékok hagyományos dobókockáit, 4, 6, 8, 10, 12 és 20 oldalú dobókockákat használ. Szükséged lesz még egy különleges „áskockára”, egy másféle színű d6-ra, amelynek a működéséről a *Harmadik fejezetben* esik szó. A kedvenc játékboltodban vagy online, közvetlenül a Pinnacle-tól is lehet kockát venni.

Az egyes kockákat rövidítve használjuk, a következő módon: d4, d6, d8, d10, d12 és d20. Ha valami olyasmit látsz, hogy 2d6+1, azt jelenti, dobj két hatoldalú dobókockával, add össze az eredményüket, majd adj még egyet az összeghez.

AKCIÓPAKLI

A *Vesztett világok* franciakártyát is használ, egy paklit, amelyben benne vannak a dzsókerek is. A kártyákat használjuk harcban a kezdeményezéshez, ezek segítenek abban, hogy pörögjön az egész.

Az alapjátékhoz és a keretvilágaink többségéhez is van hivatalos *Vesztett világok*-akciópakli.

VESZETT KERETVILÁG

Posztapokaliptikus romokat szeretnétek felfedezni a barátaiddal? Harcedzett és zord csapatot vezetnétek kedvenc fantasy világotokban? Vámpíruk szerepét játszanátok el? Esetleg harcha szállnátok a gonosszal a Weird Wars valamely hadszínterén?

A közeli játékboltban válasszátok ki a nektek tetsző keretvilág könyvét, vagy ti magatok teremtetek saját világot! A hivatalos veszett világokban új *előnyök* és *akadályok*, *keretvilági szabályok*, *erők*, *fegyverek*, *felszerelés*, *szörnyek* vannak és még sok minden más!

JÓSÁGOK

Valamilyen zseton vagy egyéb jelző jelképezi a „jóságokat” (ami szleng kifejezés a „jó dolgok”-ra). Ezek használatával lehetőség nyílik az újradozásra, megakadályozni a sebződést és sok minden másra is, amiről a 89. oldalon esik szó.

FIGURÁK (NEM KÖTELEZŐ)

Aki szeret figurákat használni a játékban, annak sok keretvilágunkhoz elkészítjük a legjellegzetesebb karaktereket és lényeket. Továbbá barátaink a Reaper Minis és a Bronze Age cégnél számos más, jól használható modellt készítenek asztalon vívott, taktikai szintű harcokhoz.

Számos játékunkhoz kínálunk kinyomtatható papírfigurákat. Ha gyorsan szeretnél hősöket, hősnokeket, gazembereket, szörnyeket, vagy más, csak nyomtasd ki ezeket.

VESZETT KERETVILÁGOK

A keretvilágainkat úgy készítettük el, hogy könnyen olvashatók, könnyen játszhatók és könnyen mesélhetők legyenek. Arra összpontosítanak, amire a kalandok és a kampányok során várhatóan a leginkább szükségük lesz a játékosoknak és a játékmestereknek.

A keretvilágok többségében vannak kalandok (ezeket *veszett meséknek* nevezzük) és *fordulópontos kampányok*.

VESZETT MESÉK

A legtöbb veszett mese könnyen olvasható, néhány perc alatt fel lehet készülni rá és már mehet is a játék: ez biztos szórakozást kínál az estére.

Léteznek hosszabb, több fejezetből álló történetvázak is, amelyeket több játékalomra szántak. A hosszú kalandok gyakran a játékmesteri paravánjainkhoz mellékelve jelennek meg.

FORDULÓPONTOS KAMPÁNYOK

A legtöbb veszett világnak van „fordulópontos kampánya”. Ezek a kampány világának nagyszabású háttértörténetei, veszett mesék sorozata, amelyek végül a központi bonyodalom feloldásához és újabb bonyodalmakhoz vezetnek.

A játékmester kedve szerint belefűzheti saját veszett meséit a fordulópontok közé, így lehetőséget kínál a játékosoknak arra, hogy maguk döntsék el, merre kalandoznak a nagy történetet előre vivő események között.

KIEGÉSZÍTŐK

A kiegészítők a legfontosabb zsánerekben mélyülnek el, mint a fantasy, a sci-fi, a szuperhősös világ, vagy a horror.

Ezekben a kiadványokban új *előnyök* és *akadályok*, *erők*, *szörnyek* és *keretvilági szabályok* találhatók, amelyek segítségével felépíthetitek a saját világotokat. Esetleg megteremthetitek kedvenc könyvetek, filmetek, vagy akár egy másik videójáték, asztali játék világát.



Fritz Leiber: Lankhmar – City of Thieves keretvilágának dobozában vannak könyvek, jóságok, kockák, térképek és játékmesteri paraván is! A Bronze Age révén még figurákat is kínálunk hozzá! Valamennyi veszett keretvilághoz találhattok hasonló kiegészítőket.

ELSŐ FEJEZET

KARAKTEREK

A nagy hősök többek egy halom adatnál és számnál, azonban egy játék rendszerében határozottan ezekkel kezdődik a létezésük. A *hősöd* megalkotásához töltsd le honlapunkról (www.peginc.com) a *Vesztett világok* karakterlapját és kövesd az alábbi lépéseket!

ALAPÖTLET

A kiadott *vestett világok*ban gyakran találhatók karakterötletek és előre gyártott „archetípusok”. Ezekkel azonnal játszhattok, de használhatjátok ötletadónak is.

Például a *Deadlands: The Weird West*ben játszatsz a világot fémjelző pisztolyhősök egyikével, vagy kipróbálatsz valami mást és játszatsz egy ártatlan tanítónőt is, akinek az a sorsa, hogy megmentse a várost. Nézd át a keretvilág játékosoknak szóló részét, vagy ha a JM saját maga alkotta világán játszotok, beszélj vele, és kiderül, milyen karakter kelti fel a figyelmedet.

FAJ

A keretvilágokon az emberektől a különös földönkívüliekig, a kecses tündékig vagy más egzotikus fajokig bármi előfordulhat. A keretvilágokban használható bármelyik fajjal játszatsz.

A 12. és a 17. oldal között néhány példafaj található, valamint szabályok a játékosoknak és a játékmestereknek, hogy saját maguk is alkotassanak ilyet.

AKADÁLYOK

Az *akadályok* a karakter háttértörténetéből származó hátrányok, árnyoldalak, sötét titkok.

Összesen 4 pontnyi *akadályt* vehetsz föl. A *jelentős akadály* 2 pontot ér, a *kisebb akadály* 1-et. A hős tehát felvehet két *jelentős akadályt* négy *kisebbet*, de léteznek másféle kombinációk is, amelyek összege 4 pont. (Aki akar, fölvehet *több akadályt* is, de legfeljebb 4 pontnyi haszon származhat belőlük!)

Az *akadályok* nemcsak segítenek a hős kialakításában és kijátszásában, hanem pontokat is adnak amelyeket arra használhatsz, hogy további tulajdonság- és képzettségpontokkal, *előnyökkel* vagy akár pénzzel és felszereléssel kezd a játékot.

2 pontért:

- egy tulajdonságnak eggyel növelheted a kockatípusát vagy
- választhatsz egy *előnyt*.

1 pontért:

- kapsz még egy képzettségpontot vagy
- megkapod a keretvilágod kezdőösszegének kétszeresét.

JELLEMZŐK

A karaktereket tulajdonságok és képzettségek, gyűjtőneveikön *jellemzők* határozzák meg, amelyek mind ugyanúgy működnek. Rangsoruk a dobókockatípusokat követi, értékük jellemzően d4 és d12 közé esik, ahol a felnőtt emberi átlag a d6. Minél több oldala van a kockának, annál jobb!

TULAJDONSÁGOK

Minden karakter d4-gyel kezd mind az öt tulajdonságában. Ezek: *életerő, erő, ész, fürgeség és lélek* (részletesebben a 29. oldalon esik szó róluk).

5 pontot oszthatsz szét a tulajdonságaid között. Egy d4-et d6-ra emelni például 1 pontba kerül. Ezeket a pontokat szabadon elköltheted, csak annyi a megkötés, hogy egyetlen tulajdonság sem mehet soha d12 fölé, hacsak valamilyen faji képesség nem rendelkezik másként (amilyen például a 18. oldalon található *megnövelt tulajdonság*). Ha van ilyen, akkor d12 fölött minden egyes növelés +1 módosítót ad. A d12-es *erő* növelése két lépéssel tehát d12 + 2 *erő*értéket jelent.

KÉPZETTSÉGEK

A képzettségek tanult képességek, mint amilyen a lőfegyverek használata, a pusztakezes harc, a természettudományos ismeretek, a szakértelmek és így tovább.

A *Veszett világok*ban a képzettségek elég tágran értelmezettek ahhoz, hogy egyszerűen és érthetően történjen minden. A *lövés* képzettség például magában foglalja a tűzfegyverek, íjak, aknavetők valamennyi fajtáját és minden egyéb lőfegyvert.

Alapképzettségek: A 29. oldalon kezdődő felsorolásban öt képzettséget piros csillag jelöl. Ezek: **atletikusság, általános ismeretek, figyelem, lopakodás és meggyőzés**. Szinte minden felnőtt kalandozó rendelkezik ezekkel a „veszélyes” képességekkel. A karakter d4-gyel kezd az öt alapképzettségében, hacsak nincs olyan faji képessége (18. oldal), *előnye* vagy *akadálya*, amely módosítja ezt.

Képzettségek vásárlása: Az alapképzettségek megállapítása után további 12 pontod van a fejlesztésükre, illetve új képzettségek felvételére, növelésére.

Ha a képzettség értéke legfeljebb akkora, mint a tulajdonság, amelyhez kapcsolódik, akkor minden egyes dobókockafajta (a d4-től kezdve) 1 pontba kerül (az 58. oldaltól kezdődő felsorolásban zárójelben szerepel a képzettség neve mellett). Ha meghaladod a kapcsolt tulajdonságot, dobókockatípusonként 2 pont lesz a növelés költsége.

Legnagyobb elérhető képzettség: A karakterkötés során legfeljebb d12-ig lehet növelni a képzettségeket – kivéve, ha a karakter faja d6-tal kezd az adott képzettséget. Ekkor a legnagyobb elérhető képzettség a d12 + 1 lesz. Az **égi**ek (21. oldal) például d6-tal kezdik a *hitet*, ami azt jelenti, hogy a *hit* képzettségük d12 + 1-ig emelhető.

SZÁRMAZTATOTT ADATOK

A karakterlapon található még néhány másik adatnak is hely, amelyet szintén ki kell töltened.

Az **iram** megmutatja, milyen gyorsan mozog a karakter taktikai helyzetekben, például harcban. Az átlagos *iram* 6, ami körönként hat hüvelyket jelent a terepasztalon. A valóságban minden egyes hüvelyk két yard (nagyjából két méter). A **mozgásról** a 92. oldalon esik szó bővebben.

A **hárítás** értéke 2 + a karakter *közelharc* képzettsége kockatípusának fele (ha a karakternek nincs *közelharca*, akkor csak 2), valamint a pajzsokból, különféle fegyverekből származó bónuszok. Ez a célszám (CSZ), amellyel a hősiédet el lehet találni közelharcban.

A d12-nél magasabb *közelharc* képzettségnél (például d12 + 1 esetén), az állandó módosító felét



Vörös

*Függetlenül attól,
milyen keretvilágban játszik Emily,
a karaktere mindig „Vörös”.*

*Vörös különböző alakokban ölt testet
a különböző világokban, de mindig
erős, okos és hűséges a barátaihoz.*

*Ezenkívül igen kíváncsi...
és ez a jellemzője rendszeresen
bajba sodorja...*

(lefelé kerekítve) is hozzá kell adni a *hárításhoz*. A d12+1 értékű *közelharc* így 8-as, a d12+2 értékű *közelharc* 9-es *hárítást* ad.

Méret: A hős mérete alapértelmezetten 0, amelyen faji képességek, *előnyök* és *akadályok* változtathatnak. Ez nem lehet kisebb -1-nél, sem nagyobb +3-nál.

A *szívósság* a hős sebtűrési küszöbe. Ha a sebzésdobás eléri vagy meghaladja ezt az értéket, akkor kárt tesz a karakterben (erről bővebben a *Harmadik fejezetben* lesz szó).

A *szívósság* értéke 2 + a hős *életerejének* fele, valamint a pánccél (ehhez a felsőtesten viselt pánccél kell használni, lásd a 69. oldalt). A d12 feletti értékű *életeret* ugyanúgy kell számolni, mint följebb, a *hárítást*.

ELŐNYÖK

A karakter alapvető adatait a tulajdonságok és képzettségek jelentik, de az *előnyök* azok, amelyek valóban megkülönböztetik őket egymástól. Még ha veszünk két legionáriust is a *Weird Wars Rome*-ből, akiknek azonosak a *jellemzőik*, a választott *előnyeik* miatt egészen másféle játékményt kínálnak. Az egyik összpontosíthat a *vezetői előnyökre*, amelyekkel buzdíthatja a többi katonát, míg a másik arra összpontosíthat, hogy *pásztázással* vagy *örjögéssel* egyszerre nagyszámú ellenfelet tudjon harcképtelenné tenni.

A karakter az *előnyöket* megszerezheti *akadályok* felvételével (lásd 9. oldal), faji képességekkel (amilyen az *emberek alkalmazkodóképessége*, 16. oldal), vagy a játék kezdetét követően *előrelépéssel* (54. oldal).

Az *előnyök* összefoglaló felsorolása a 37. oldalon kezdődik. A keretvilágot tartalmazó könyvben nagy valószínűséggel vannak az adott világra, az adott zsánerre jellemző képességek is.

FELSZERELÉS

Némelyik keretvilág minden szükséges felszereléssel ellátja a hősdot. A többségük egyszerűen csak kezdődősszeget ad, hogy a fegyvereket, pánccél, kalandozófelszerelést tartalmazó felsorolásból megvásárolhasd, amit szeretnél.

Ha a keretvilág könyve vagy a JM nem mond mást, a szokásos kezdőösszeg 500 \$.

A *Második fejezetben* megtalálhatjátok az általános felszerelés és fegyverek felsorolását.

A keretvilágtól függően előfordulhat, hogy a karakter ezeken kívül nem rendelkezik semmi mással, ahogy az is, hogy ez csupán a „kalandozó” felszerelése, és a hétköznapi ingóságait otthon, vagy valamilyen más helyen tartja. Ez utóbbról a játékmester dönt. Modernkori keretvilágokban szinte mindenkinek van otthona, ruhája, háztartási gépei stb. A karakterlapon felsorolt felszerelés a karaktered „kalandozófelszerelése”, és nem a teljes lista mindarról, amiye csak van.

A játékosoknak a játékok többségében nem kell amiatt aggódniuk, hogy mennyit bírnak el, de ha ez fontos kérdés lesz, akkor lásd a *Teherbírást* részét a 67. oldalon.

HÁTTÉRÉSZLETEK

Az új hősről úgy kaphatsz teljes képet, ha a történetében, a háttérében meghatározod mindazt, amit fontosnak tartasz. Tedd fel magadnak a kérdést, miért olyan, amilyen, és milyen céljai vannak? Hol él? Vannak közeli barátai, családtagjai, akik fontos szerephez juthatnak a játékban?

Vagy egyszerűen csak kezdj el játszani, és majd akkor foglalkozol ezekkel a részletekkel, amikor jelentőségük lesz, és egy ideje már játszol a karakterrel.

Érdeemes beszélni a többi játékosal.

Lehet, hogy a karaktereitek már a kezdetektől fogva ismerik egymást.

Esetleg együtt úgy döntötök, egymáshoz igazítjátok a csapat tagjait, hogy biztosan a megfelelő képzettségekkel és képességekkel rendelkezzenek. Ez esetben fontos, hogy biztosan azt játszd, amit szeretnél. Semmi értelme egy csapat gyógyítójának lenni, ha nem érdekel ez a szerep.



*Római centurio...
Ezek a kemény fickók!*