

## Játékszabályok

A játék során egy kiválasztott személy bőrébe kell bújni. Ha először játszol, érdemes a pár oldallal hátrébb található előre elkészített karakterek közül választanod. Később azt is megteheted hogy olyan karaktert alkotsz meg, amilyen szeretnél, az ehhez szükséges szabályokat később olvashatod.

Minden karakternek vannak bizonyos jellemzői, amik leírják őt. Talán soknak tűnik a tulajdonságok száma, de ne ijedj meg, a használatuk nagyon egyszerű!

### Alaptulajdonságok

A karaktert leíró legfontosabb értékek az alaptulajdonságok. Mindegyikhez tartozik egy egytől kilencig terjedő szám, mely minél nagyobb, annál jobb az adott tulajdonság. A hét alaptulajdonság a következő:

- **Intelligencia**  
Az általános problémamegoldó képesség és logikus gondolkodás mérőszáma.
- **Akaraterő**  
Koncentrációs képességet, akaraterőt jelöl.
- **Ügyesség**  
Kézügyességedet, mozgáskoordinációdát jelzi.
- **Erő**  
Izmaid ereje, az általad kifejtteni képes erő nagysága.
- **Érzékelés**  
Érzékszerveid élessége és a hatodik érzéked kifinomultsága.
- **Megjelenés**  
Külső megjelenés és fellépés, a másokra gyakorolt hatás mértéke.
- **Fizikum**  
Fizikai teherbírásod, állóképesség.

### Sérülések

A kaland folyamán előfordul, hogy megsebesülsz vagy nagyon megrázó élményekben lesz részed. Ilyenkor sérüléseket kapsz, melyeknek két típusa van: fizikai és szellemi sérülés.

Ha a fizikai sérüléseid száma eléri a fizikum és erő értékeid összegét, meghalsz. Ha a szellemi sérüléseid száma eléri az akaraterő és intelligencia tulajdonságaid összegét, sokkot kapsz vagy akár megőrülsz, és nem folytathatod a kalandot.

Induláskor egészséges vagy, így mind fizikai mind szellemi sérüléseid kezdőértéke 0.

### Szakértelmek

A karaktered az életében megtanult dolgokat, melyek segítségére lehetnek a kalandban. Ezeket szakértelmeknek hívjuk. Az alaptulajdonságokhoz hasonlóan ezekhez is tartozik számérték, mely azt jelzi hogy a karaktered milyen szinten ért az adott dologhoz. Mindegyik szakértelem egy alaptulajdonságon alapul, melynek a szakértelem használatakor lesz szerepe.

#### Szakértelmek használata

A szükséges szakértelemhez tartozó alaptulajdonság értékéhez add hozzá két kockadobás eredményét, és ha rendelkezel a szakértelemmel, annak értékét is. Fizikai (erő vagy fizikum alapú) szakértelmeknél ebből az értékből még vond le a fizikai sérüléseid számát, szellemi (intelligencia vagy akaraterő alapú) szakértelmeknél a szellemi sérüléseid számát. Ha a végeredmény legalább akkora mint a feladat nehézsége, sikerrel jártál.

### Bónuszkockák

Bizonyos esetekben, ha egy fontos feladatot sikerrel elvégzel, kapsz egy bónuszkockát. Ezt bármelyik szakértelem- vagy harci dobásnál felhasználhatod úgy, hogy még egy kockával dobsz, és az eredményt hozzáadod ez eddigiehez. Minden bónuszkockát csak egyszer használhatsz!

*Howard azt gyanítja, hogy egy titkosajtó van az egyik helyiségben, és megpróbálja megtalálni.*

*Egy 15-ös nehézségű építészeti próbát kell tennie. Ilyen szakértelme nincs, ezért csak az intelligenciája értékét, 5-öt adhat a dobásához, ami 9-es.*

*Mivel komoly megpróbáltatásokon ment keresztül, van 2 pontnyi szellemi sérülése, így nehezen tud koncentrálni. A végeredmény: 5+9-2=12.*

*Ez még kevés, de mivel Howard nagyon fontosnak tartja a titkosajtót, úgy dönt, felhasználja az egyik bónuszkockáját, és dob még egyet, ami egy 5-ös lett, így az eredmény 17, vagyis megtalálta a titkosajtót!*

## Harc

### Közelharc

Add össze erő, ügyesség alaptulajdonságaid és a közelharc szakértelmed értékét és a használt fegyver harcértékét. A kapott szám a harcérték alapod. Ebből vond le a fizikai sérüléseid értékét és add hozzá két kockadobás eredményét. A kapott szám a harcértéked.

Ellenfeled harcérték alapján szintén vond ki az általa szerzett fizikai sérüléseket és add hozzá két kockadobás eredményét.

**Sebzés:** Amelyikőtök harcértéke kisebb, annyi fizikai sérülést szerez, amennyi a két harcérték különbsége plusz a sikeres támadó fegyverének sebzése. Egyforma harcértékek esetén senki nem sebződik.

Pusztakezes harcnál a sebzés semmiképp nem lehet nagyobb az erő felénél (lefelé kerekítve), ha a dobás alapján nagyobb sebzés jönne ki, akkor is csak az erő felének megfelelőt kell levonni!

Ezt rendszerint addig kell folytatnod, amíg egyikőtök meg nem hal.

**Menekülés:** Ha van rá lehetőség, megpróbálhatsz elmenekülni a harcból. Dobj két kockával, add hozzá az ügyességedhez és vond le a fizikai sérüléseid számát. Ha a kapott érték legalább akkora, mint az ellenfeled fizikai sérüléseivel csökkentett harcérték alapja, sikerült elmenekülnöd. Ha nem, annyit sebződsz, amennyivel kisebb volt a te értéked az övénel.

### Lőfegyveres harc

Ha lőfegyvert szeretnél használni, az ügyességedhez add hozzá a lőfegyverek szakértelmedet, a használt fegyver harcértékét és két kockadobás eredményét. Ha a kapott érték nagyobb mint a megadott nehézségi szint, eltaláltad a célpontot.

**Sebzés:** A fegyvernél megadott sebzéshez add hozzá a két kocka közül a nagyobb értékét, ennyi fizikai sérülést okozott a támadás. Ha ez a kocka hatos, akkor még egyet dobhatsz, amit hozzáadhatsz a sebzéshez, ha ez az újabb dobás is hatos, akkor ismét, egész addig amíg más számot nem dobsz!

*John összetűzésbe kerül egy csavargóval aki késsel támad rá.*

Csavargó:

Harcérték alap:14

Fizikum:4

Erő 4

Fegyver sebzése: 2

*Mivel Johnnál nincs fegyver, pusztá kézzel harcol. A harcérték alapja: erő+ügyesség+közelharc =19*

• *John dob a két kockával, az eredmény 4, így a harcértéke  $19+4=23$ .*

• *A csavargó dobása 10, így harcértéke 24.*

• *A csavargó harcértéke 1-gyel volt nagyobb, így John sebződik 1-et plusz a fegyver sebzése miatt 2-t, tehát összesen 3 sérülése van.*

• *John következő dobása 9, így a harcértéke: harcérték alap – sérülések + dobás, vagyis  $19-3+9=25$ .*

• *A csavargó dobása 5, a harcértéke így 19.*

• *Most John harcértéke volt magasabb 6-tal, így a csavargó 6 pontnyi sérülést szerezne, de mivel John pusztá kézzel harcol, a legnagyobb sebzés amit okozhat az erejének fele, vagyis 4.*

• *John dobása 8, a harcértéke így  $19-3+8=24$ .*

• *A csavargó dobása 10, a harcértéke  $14+10=20$ .*

• *John harcértéke 4-gyel nagyobb mint a csavargóé, aki négyet sebződik. Ezzel a sérülései elérték a fizikumának és erejének összegét, és összeesik.*

*Howard megpróbál elmenekülni a harcból. Ügyessége 5, két kockával dob 6-ot. Három sérülése van, ez összesen  $5+6-3=8$ .*

*Az ellenfele harcérték alapja 12, szintén három sérülése van, ez  $12-3=9$ .*

*Mivel Howard értéke volt kisebb, a különbségnek megfelelő számú, vagyis 1 sebzést kap és a harc folytatódik.*

*Howard megpróbálja lelőni a tőle 10m-re álló őrt (erő: 6, fizikum: 7), a feladat nehézsége 14.*

• *Dob két kockával, egy 6-ost és egy 3-ast.*

• *Ehhez hozzáadja ügyességét (5), a lőfegyverek szakértelmét (4) és a pisztolya harcértékét (5), ez összesen  $9+5+4+5=23$ , így talált.*

• *A pisztoly sebzése 4, ehhez hozzáadja a nagyobb kocka értékét (6), majd mivel ez hatos, még egyet dob, ami egy 4-es, vagyis az okozott sebzés  $4+6+4=14$ .*

• *Ez több mint az őrt erő és fizikum értékeinek összege, így holtan csuklik össze.*

## Saját Karakter megalkotása

Ahhoz hogy a saját karakteredet megalkosd, 100 karakterpontot kapsz. Ebből vásárolhatók az alaptulajdonságok, szakértelmek, felszerelési tárgyak és a készpénz.

### Alaptulajdonságok

Minden alaptulajdonság értéke legalább 1, legfeljebb 9 lehet. Az átlagembernek megfelelő érték az 5-ös. Minden alaptulajdonság pont két karakterpontba kerül.

*John a következő alaptulajdonságokkal rendelkezik:*

Intelligencia	4
Akaraterő	4
Ügyesség	5
Erő	8
Érzékelés	5
Megjelenés	4
Fizikum	9

*Mivel minden alaptulajdonság pont két karakterpontba kerül, John alaptulajdonságai összesen 78 karakterpontba kerültek.*

*A fizikai sérüléseinek maximális száma erő+fizikum=17, a szellemi akaraterő+intelligencia=8.*

### Szakértelmek

Minden szakértelem annyi karakterpontba kerül, amennyi az értéke, de egyik szakértelem sem lehet magasabb a hozzá tartozó alaptulajdonságnál!

#### A választható szakértelmek

- latin nyelv (Intelligencia)
- okkultizmus (Intelligencia)
- régészet (Intelligencia)
- történelem (Intelligencia)
- építészet (Intelligencia)
- elsősegély (Intelligencia)
- szerelés (Intelligencia)
- kémia (Intelligencia)

*John a következő szakértelmekkel rendelkezik:*

Közelharc	6
Úszás	3

*Ez összesen 9 karakterpontba kerül, vagyis az alaptulajdonságokkal együtt eddig 87 karakterpont lett elhasználva, még marad 13.*

- lovaglás (Ügyesség)
- rejtőzködés (Ügyesség)
- zsebtolvajlás (Ügyesség)
- zámyítás (Ügyesség)
- járművezetés (Ügyesség)
- lőfegyverek (Ügyesség)
- közelharc (Erő + Ügyesség)
- hajítás (Erő)
- atlétika (Fizikum)
- úszás (Fizikum)
- nyomolvasás (Érzékelés)
- meggyőzés (Megjelenés)

### Készpénz és felszerelés

Minden karakterpontért 5\$ készpénzt kapsz. Egy kis pénz mindenképp legyen nálad induláskor!

Motorkerékpár.....100\$ (automatikusan megkapod a 2-es szintű járművezetés szakértelmet!)

Zsebfényképezőgép...10\$

Film, 12 kocka.....1\$

Jegyzetfüzet + ceruza...1\$

Zsebtükör.....1\$

Iránytű.....2\$

Kulacs, 1L.....2\$

Whisky, 1 üveg.....5\$

.45 lőszer 1 tár (7db)....1\$

*John a következő felszereléssel kezdi a kalandot:*

Tőr.....3\$

Zsebkés.....2\$

Whisky, 1 üveg 5\$

*Ez 10\$ értékű felszerelés. Johnnak van még 10\$ készpénze, ez együtt 20\$, ami 4 karakterpontba kerül, vagyis marad még 9.*

### Fegyverek

Az alábbi fegyvereket a többi tárgyhoz hasonlóan megvásárolhatod a karaktered megalkotásakor.

Fegyver neve.....	Ár.....	Harcérték	Sebzés
Zsebkés.....	2\$.....	1.....	2
Tőr.....	3\$.....	2.....	3
.45 pisztoly.....	35\$.....	5.....	4

### Bónusz kockák

Karakteralkotásakor is vehetsz bónusz kockákat, ez kockánként három karakterpontba kerül.

*A megmaradt karakterpontjaiból John kap még 3 bónusz kockát ami jó fog jönni ha cserbenhagyja a szerencséje, és így el is fogyott a 100 karakterpont.*