

## ***Fallout Vampire***

### ***Vampire alapokon nyugvó Fallout szerepjáték***

#### **Szabályrendszer:**

##### **I.**

Ezt a szabályrendszert azért találtuk ki, hogy leegyszerűsítsük, és realisabbá tegyük a fallout számítógépes játék szabályait. Mivel nem szeretnénk túl nagy fába vágni a fejszénket, egy évek óta jól működő szabályrendszerrel, a world of darkness szabályrendszerével gyúrtuk össze. Így a harcok realisabbak lesznek, és a mivel az új rendszer sokkal rugalmasabb, szerintünk alkalmasabb lesz fórumos szerepjátéokra.

Először is ismerkedjük meg egy karakter megalkotásának lépéseivel...

##### **Első lépés:**

Érdeklődj utána, hogy milyen világban fogsz pontosan játszani, és milyen lehetőségeid lesznek itt.

##### **Második lépés:**

Képzeld el magad előtt a karaktered, a hátterét, erősségeit, gyengeségeit, egyéniségét.

##### **Harmadik lépés:**

ideje, hogy megismerkedj a szabályokkal. Elképzelt karakterednek meg kell alkotnod a vázát, megpróbálni számokkal leírni fizikai, mentális, szociális képességeit.

A rendszer pontokat használ a tulajdonságok, és képességek jellemzésére. A pontokat az erő, ügyesség, állóképesség; karizma, manipuláció, megjelenés; valamint az észlelés, intelligencia, érzék tulajdonságok közt osztjuk el.

Az erő megmutatja, mekkorát üt a karakter

AZ ügyesség: milyen gyors, agilis, fürge

Állóképesség: mennyire bírja sokáig a fizikai igénybevételt, például futást, munkát, harcot...

Karizma: mennyire jófej...

Manipuláció: mennyire tud emberekre hatni, mennyire tudja befolyásolni őket

Megjelenés: milyen szép

Észlelés: nem csak a látás, de a hallás, tapintás, szaglás is ide tartozik

Intelligencia: milyen bölcs, milyen gyors felfogású, milyen a memóriája

Érzék: reflexek, hatodik érzék, reagálóképesség. jól jön ha rögtönözni kell beszélgetésben, vagy ha hirtelen harcképesnek kell lenni, stb...

A kilenc tulajdonságot 3 csoportba soroljuk, első a fizikai, második a szociális, harmadik a mentális. Egy fontossági sorrendet kell felállítanod köztük.

Alapból mindegyik tulajdonságon van egy pont, ami azt jelzi, hogy a karakter életben van, tud kommunikálni másokkal, és nem örült teljesen...

Az egyik csoportban eloszthatsz további 7 pontot, egy másikban 5-öt, és a legutolsóban 3-mat.

Tehát lehet egy karakternek például 2-es ereje, 5-ös ügyessége, 1-es állóképessége, 3-as karizmája, 4-es manipulációja, 3-as megjelenése, 1-es észlelése, 3-as intelligenciája, 2-es érzéke.

Ezután lejegyezhetjük magunknak a karakter egészségszintjeit is, ha állóképességünkhöz 5-öt hozzáadunk, megkapjuk egészségszintjeink értékét.

*(Megjegyzés: a harmadik, és negyedik lépést a FKG.exe nevű programmal könnyedén teljesíthetjük. A program megtalálható itt: <http://vfk.uw.hu/FKG.exe> )*

### Negyedik lépés:

Mivel ez a pár szám elég felületes képet fest egyenlőre a karakterünkről, képességeket is kell választanunk. Hiába ügyes például a karakterünk, ha nem ért az szereléshez, akkor sose fog megjavítani egy lerobbant autót.

A képességek is három csoportba sorolhatók, ezek az adottságok, a képzettségek, és az ismeretek.

#### Adottságok:

Éberség, Atlétika, Ökölharc, Kitérés, Empátia, Szerencsejáték, Megfélemlítés, Irányítás, Lopás, Rászedés

#### Képzettségek:

Állatszeliítés, Lőfegyverek, Vezetés, Hajítás, Íjászat, Közelharc, Szereplés, Bizt. rendsz, Lopózás, Túlélés

#### Ismeretek:

Academics, Computer, Pénzügy, Javítás, Jog, Nyelvek, Orvostudomány, Építés, Földművelés, Term.tudományok

A Képességek csoportjai közt is fontossági sorrendet kell állítanunk, az első csoportban 13, másodikban 9, harmadiknál 5 pontot oszthatunk szét. De itt minden képesség nulláról indul.

### Ötödik lépés:

Most már eléggé részletes képünk van a karakter tudásáról, képességeiről, azonban talán kissé még távolabb áll karakterünk az elképzeltektől... a probléma orvosolható, mégpedig úgy, hogy 16 szabadon elkölthető pontot oszthatunk még szét... azonban ezek a pontok nem érnek annyit, mint az előzőek. Egy tulajdonságért 4 pontot kell feláldoznunk, egy képességért pedig 2 pontot.

Ha viszont még maradtak pontjaink, vehetünk "perkeket" is. Ezek speciális képességek, mindegyik valami bónuszt ad a karakternek,

Perkeknél minden szabadon elkölthető pont egy tp-nek (tapasztalati pontnak) felel meg. Minden perknél zárójelben jeleztük, melyeket lehet kétszer is felvenni, melyeket csak egyszer. Ha egy perket kétszer veszünk fel, például a gyógyító perket, akkor ki kell fizetni az elsőért is a pontokat (5 pontot), és a másikért is (10), tehát a gyógyító 2x-eshez összesen 15 pontra van szükségünk.

5, vagy 10 tp-t érő perkek

jó megfigyelőkészség(x1): szinte mindig ráérezel, hogy egy-egy ember mennyire fáradt, mennyire erős, és hány ütést bírna még ki. (Dobás nem szükséges.)

bonus sebzés ököllel(x2): ökölharcnál +1 automatikus sikert kapsz sebzésre

jó reakcióképesség(x2): +2-vel megnő a reakcióképességed, így harc elején nagy esély van rá, hogy te kezdessz

gyors regenerálódás(x1): sokkal erősebb a szervezeted egy átlagos embernél, gyorsan felépülsz a legnagyobb sebesülésekből is.

gyógyító(x2): 1 automatikus siker, ha gyógyítasz valakit

éjjellátó(x1): sötétben eggyel kevesebb levonást kapsz

felderítő(x2): ha idegen környéken jársz, észlelésedre kapsz egy automatikus sikert

szívósság(x2): 1 automatikus sikert kapsz sebtűrésnél

10, vagy 15 pontot érő perkek

Szellem(x1): sötétben 2 automatikus sikert kapsz lopakodásra, humanoidok ellen

Mesterlövész(x1): nagy távolságú célpontnál +2 kockát kapsz a lőfegyverek, és az íjak képességedhez

Csendes futás(x1): nem kapsz levonásokat, ha futva lopakodsz

állatbarát(x1): az állatok nem támadnak meg, kivéve, ha rádusztják őket, vagy te támadsz rájuk

kritikus sebzés(x2): ha valakin 2-nél több szintet sebzelsz a sebtűrés után, sebződik +1 szintet, amire nem dobhat sebtűrést.

mester kereskedő(x2): egy automatikus siker a meggyőzésedre, ha valaminek az árát alkuszod le, vagy ha sokat kérsz valamiért...

csendes gyilkos(x1): sikereid a sebzésre duplán számítanak, ha valakit úgy támadtál meg, hogy előtte teljesen mögé lopakodtál.

Nos, a karakterünk már kész van, csak a legeslegutolsó simítások vannak hátra, a kora, neme, súlya, alkata meghatározása, de ezeket nem fontos számszerűsíteni.

Végül itt egy példajáték "egyessel", és "kettessel", ha valakit érdekel, a mesélő miként használja fel a karakter adatait.

tehát egyes: érzék: 3, erő: 2, ügyesség: 4, állóképesség: 3, éberség 2, kitérés 0, ökölharc 1, szívósság (1-es) perk, fegyvertelen  
kettes: érzék: 3, erő: 3, ügyesség: 2, állóképesség: 2, éberség 0, kitérés 1, közelharc 2, kritikus sebzés (1-es) perk, van egy kése

mivel egyes éberség+ügyesség+érzék értéke (9) nagyobb, mint kettesé (5), ezért az egyes kezd. dob ügyesség+ökölharcot (5), tehát 5 10 oldalú kockával dob a mesélő, és a 6, vagy 6-nál nagyobb értékű kockákat összeszámolja. a kockák értékei: 2, 4, 3, 9, 6, tehát 2 ilyen kocka van. A rendszerben közelharcnál automatikus kitérés van, tehát: kettes kitérésére a célszám 7, ő dob ügyesség+kitérés (3), és a 7, vagy 7-nél nagyobbakat megszámlálja. 3, 3, 6, tehát nincs sikere, szóval egyes eltalálja kettest. két siker volt, egy siker ahhoz kell, hogy épphogycsak eltalálja, szóval +1 kockát majd kap a sebzéshez. dob erő+1-gyel (3), 6-os célszámmra, 6, 10, 8, tehát 3 siker. ezt pedig még kisebztűrheti kettes, ő dob állóképességgel (3), 2, 7, 7, tehát 2 sikere volt, ez levonódik egyes sebzéséből, így tehát egy szintet veszített az életerejéből. Mivel 2-es volt az állóképessége, 7 egészség szintje volt, mostmár csak hat van, és ez azzal jár a szabályok szerint, hogy akkor kap egy pont levonást, minden fizikai cselekedetéből (kivéve a sebzést)

tehát most jön kettes... a fenti cuccok vannak érvényben, de mivel nála van a kés, ellenfelének a kitérésre nem 7-es, hanem 9-es lesz a célszám. tehát kettes dob 2+2-1 kockával (ügyesség+közelharc- az egészség szint-vesztés miatt levonás), tehát 3 kocka, ebből dob 3 sikert, egyes nem dob sikert kitérésre, sőt... értékei 2, 1, 8 volt, tehát van egy egyes is, ami balsikert jelent, tehát ezt hozzáadjuk kettes sikereihez (így van neki 4).

Kettes most sebez, 3+3 kockával (4-1, de itt a -1 az csak azért van, mert egy ahhoz kell, hogy egyáltalán eltalálja egyest), tehát 6 kocka összesen, az eredmények: 2, 6, 4, 9, 10, 9, tehát 4 siker, ebből levonunk egyet, mert egyesnek van egy szívósság perkje, ami egy automatikus siker, és ezek után dob, 3 kockával, de sikertelen. Tehát az autosiker levon egyet a négyből, így hármat sebződött egyes, + van kettesnek egy kritikus sebzés perkje, és mivel kettőnél többet sebzett, +1 sebzés hozzáadódik, így összesen 4-et sebzett egyes, akinek 8 életerő szintje volt 3-as állóképessége miatt, de már csak 4 van, így ő is kap levonásokat, -2-t minden fizikai cselekedetére (kivéve sebzés)

És a legvégén még annyit, hogy a karakterlapot úgy kell megcsinálni, hogy a programmal (FKG.exe) megcsinálod a tulajdonságokat, és képzettségeket, elmented, aztán megnyitod a txt file-t, és a file legvégére leírod a karakter egyéb tulajdonságaid, a nevét, nemét, korát, meg persze a perkeket.

(és a km-eknek meg lesz egy progi, ami ebből a file-ból könnyen tud majd generálni kockadobásokat, csak a karakter nevét kell beírni, meg kiválasztani, hogy mivel dobunk, meg beírni a célszámot, a módosítókat, és akkor így sokkal egyszerűbb lesz a mesélés.)

## II.

Nah, kis kiegészítés még, hogy ha valaki elküldi nekem a karakterlapját, akkor írjon már pár szót a tag mellé, hogy milyen az egyénisége, ilyesmi, meg hogy hogyan szeretne vele játszani, melyik szervezethez akar esetleg csatlakozni, stb...

Ja, és ha egy városban nincs még megcsinálva az a hely, ahova menni szeretnétek (pl a Cigány Városban beszélni szeretnétek a vezetővel...) akkor írjátok be az "utcák, terek" fórumba, hogy hova akartok menni.

Jah, és még pár info:

*tehát ha a karaktered valamit csinál, azt így kell jelölni:*

*\*Róbert előkapja pisztolyát, és rálő a férfire.\**

*Ha beszéltek, akkor nem kell csillag, tehát pl.:*

Most meghalsz, te kutya!\*Ordítja\*

*És ha offolsz, tehát nem a témával kapcsolatban írsz dolgokat, akkor azt //-jelek közé kell rakni:*

//Hé, ez nem volt szép! Egyébként nem tudjátok, mikor jelenik meg a fallout 3?//