

S.A.M.A.N.

Szerepjátás Ama M* Alapján, Napjainkban

BEVEZETÉS

Hartyánci Mátyás S.A.M.A.N. című műve [Creative Commons Nevezd meg! - Ne add el! - Ne változtasd! 4.0 Nemzetközi Licenc](#) alatt van.



A M.A.G.U.S regények által inspirált rajongói játék. Ynev és a kapcsolódó kifejezések a világot megalkotó szerző Wayne Chapman (Gáspár András és Novák Csanád) szellemi tulajdona. A M.A.G.U.S, avagy a kalandorok krónikája a Delta Vision Kft. bejegyzett védjegye.

Készült számtalan innovatív szerepjáték által ihletetten, több szabálytörédékem (“[Karnáció](#)”, “World of Ynev”, “Ésszel/szívvel”, “Késleltetett sebészkiaderülés”, “Pszichologizáló jellemrendszer”) felhasználásával.

- A projekt időtartama: 2017.12.27–2018.02.25.
- Írással és tördeléssel töltött idő: kb. 30 óra.
- Tesztelés: 6 alkalommal, összesen kb. 15 óra.
- Tesztelők: Kovács Zoltán, Nagy János, Satori László, Sebők Ágota, Szabó András.

Hálával tartozom feleségemnek és kutyámnak a S.A.M.A.N. megírása alatt tanúsított türelmükért. :)

Előszó

A mai magyar szerepjátékos szubkultúra rendkívül sokszínű, így eltérő igényű és ízlésében megosztott is. Posztmodern korunk pedig (RPG) túlkínálatban szenved, különösen, ha olvasunk angolul.

Sokunknak azonban máig vonzó az 1990 (*Halál havában* megjelenése) és 1996 (Nyúl távozása) közti “klasszikus” Ynev naiv bája, amihez az eredeti világ hangulatán túl többek számára hozzátartozik az ETK szabályrendszerének néhány hangulatos külsősége is. Maga a rendszer alapja, működése azonban szerintem elavult, hiányos, sőt, több helyen “töröttnek” is látom, így javíthatatlannak tűnik.

2018-ban a M.A.G.U.S. világához nem lehetséges, de szerencsére nem is szükséges mindenkinek megfelelő szabályrendszert alkotni. Az elmúlt öt évben én például tíz különböző nem M* eredetű szabályrendszerben meséltem Yneve (illetve M* modulát más világon), amelyek közül a játékosok szerint három rendkívül sikeresnek bizonyult (leggyengébbnek pedig a házilag eszkábált hibridek tűntek...).

Senkinek nem kell azonban ennyire kísérletezőnek lennie – elég, ha talál egy a csapatának szimpatikus rendszert, és kis módosításokkal a világhoz illeszti. Ynev verzióin élvezeteset játszani valójában csak szándék és elhatározás kérdése. Ehhez a piacon számtalan letesztelt és jól működő d100 alapú, és/vagy általános kalandozófantasy rendszer elérhető, egy részükhöz már készült is M* átirat. Ez a játék ezekkel nem tud, de nem is kíván versenybe szállni. A S.A.M.A.N. egyetlen valódi célja:

Egy nosztalgizáló játékra alkalmas, szabálykönnyű keretrendszer létrehozása csapatkonszenzusra képes, összeszokott társaságok számára, amely Ynev eredeti hangulatát újszerű megközelítésben találja.

A S.A.M.A.N. két hónap alatt nem válhatott teljes értékű, kidolgozott és önálló szerepjátékká. Afféle “szimbióta” maradt: a vele való játék elképzelhetetlen az eredeti játék, a kilencvenes évek Magyarországá, és Story Game-es gondolkodás ismerete nélkül, ezért kezdőknek nem ajánlanám. Számomra ez a projekt nem több egyfajta tartós gondolat kísérletnél, amely, bár befejezetlen maradt, kijelöl egy lehetséges irányt.

S.A.M.A.N.

Szerepjátás Ama M* Alapján, Napjainkban

Dizájn

Játékosai részről a cél:

- Minél nosztalgikusabb, ismerősebb M* hangulat lehetővé tétele; de
- Áramvonalasítva; és
- Modernizálva.
- (De semmiképpen sem redukálva!)

Játékvezetői részről a cél:

- Nyílt (transzparens) játék támogatása;
- A csoportkonszenzus és felelősségmegosztás támogatása;
- Tehermentesítés (könnyű felkészülés; player facing lehetővé tétele).

Átemelt elemek (megszüntetve megőrizés)

- Kalandozók világbeli szerepe: Kiválasztottság, kívülállás, sorsközösség, "lelki mutáció"
- Pszi kiemelt világbeli szerepe: Egyszerűsített, de karakteres pszi
- Af, Mf: Tudásszintenként eltérő dobáskódok
- 01, 00, túlütés, íjász-szabály: Nagyon jót (18–20) és rosszat (1–3) dobás élménye
- ÉP, FP: Találati rendszer többféle skálával.
- Sok hangulatos kaszt és tárgy.

Leszűkített elemek

- Tarka világkép helyett: Embercentrikus félvér fajokkal (udvari ork, félelf, kyr, dzsenn)
- Azonos PC-NPC modellálás helyett: Egyszerűsített NPC-k, player facing opció (csak játékos dob).
- Világmodellálás helyett: Kalandozófókusz (sem szuperhősök, sem helyi nímandok).
- Exponenciális erőszintezés helyett: Csak közepes erőszint (~D&D: 5–10. Szint, KÉM: 3–8. szint).

Lecserélt elemek:

- Szintek, TP helyett: Állandó, apró lépésenként (~alkalmanként) való fejlődés .
- Sokféle kaszt helyett: Szabad karakteralkotás tipikus hivatásokkal, példaiskolákkal.
- Különböző alrendszerek, pl.
 - KÉ, TÉ, VÉ, CÉ
 - % képzettségek
 - Tulajdonságpróbák helyett:
- Sokféle tulajdonság helyett: Átfogó megközelítések.
- Sokféle képzettség helyett: Átfogó tudásterületek.
- Merev harci körök helyett: Folyamatosabb, organikusabb kezdeményezés.
- K100-as számológépezés helyett: Kisebb számokkal való összeadás.
- Fegyverértékek, módosítók helyett: Relatív előny/hátrány lehetősége.
- Külön sebészdobás helyett: Egybevont, támadás sikerességétől függő találati rendszer.
- Sokvarázslatos, sok manás mágia: Kevés megkötésű, kreatív rendszer kevés, de erős varázslattal
- Mágiaellenállás: Egyszerűsített pszibe beleépítve.

S.A.M.A.N.

Szerepjátás Ama M* Alapján, Napjainkban

Színkódok

A S.A.M.A.N. alapjai fehér háttér előtt szerepelnek. Szürke háttérrel segítő példák olvashatóak.

Extra: Kék háttérrel olvashatóak a rendszert kiegészítő, azt komplexebbé tevő szabályjavaslatok.

Konverzió: Zöld háttérrel olvashatóak a javaslataim azok számára, akiknek tetszenek a játék megoldásai, ám azokat túl radikálisak tartják, és több ismerős ETK elemet szeretnének megőrizni az eredeti játékból.

Karnáció: Vörös háttérrel olvashatóak a személyes ízlésemet, víziómat tükröző opcionális szabályok. Ezek újhullámos, narratív irányokba mutatnak, másrészt a világrépen is csavarnak, megrostálják elemeit.

KARAKTERALKOTÁS

1. Jussatok csapatként közös nevezőre az alapvetésekben.
2. Alkosd meg a csapattal egyeztetve karaktered koncepcióját és származását.
3. Válassz pontelosztási stratégiát.
4. Döntsd a vagyonáról: alapanban kalandozói (minőségi eszközök, minimális megtakarítás)
5. Határozd meg a karaktered Megközelítéseit.
6. Határozd meg a karaktered Tudásterületeit.
7. Részletezd a karaktered (név, megjelenés, felszerelés, esetleg előnyök/hátrányok, jellem)

1. Alapvetések: Kalandozók!

Klasszikus D&D-ben (és a mélyén megbúvó western világszemléletben) a játékosok által alakított kalandozók általában két dologban is különböztek a lakosság többségétől:

1. Erőszintben (egy idő után, fokozatosan), és
2. Életmódban (szent küldetésben vagy szabadúszó zsoldosként kalandozva - egészen a 9. szintig...).

Ynev világán a kalandozók még egy további tényező szerint elkülönültek:

3. Kiválasztottságukban (sorsfordító alakok, akikről a szerzetesek könyvet írnak a hegyen).

Az eredeti játékosok karakterei afféle fantasy James Bondként a világ különböző pontjain bukkantak fel, és mindenhol diadalt arattak, megmentve a világot a gonoszaktól, stb. Miközben hőssé és kánonná váltak, a kiadott játék igazából már nem támogatta azt, hogy mi, vásárlók is hasonló grandiozitással játszhasanak.

A három elv ugyanis szabadon elválasztható egymástól. Sok csapat ezt meg is tette az idők során, különféle érdekes és értékes játékmódokat alkotva. A S.A.M.A.N. koncepciója mindhárom alapvetést megtartja, de nem minden áron.

1. Közepes erőszint: a játék elején sem zöldfülűek, de nem válnak legyőzhetetlen félistenekké sem.
2. "A kalandozóhajlam lelki mutáció": Többek vándorló zsoldosoknál és kalandoroknál: különcök, akiket üz-hajt valamilyen rejtélyes erő, és akiket ez egyfajta laza (sors)közösséggé is kovácsol.
3. Korszakeszmény: a világ valódi főszereplői, akik tükrözik koruk és nagy tettekre hivatottak.

S.A.M.A.N.

Szerepjátás Ama M* Alapján, Napjainkban

Extra: Ha változtatni akarsz a S.A.M.A.N. alapvetéseiben, a következő módon könnyedén megteheted.

1. Erőszint: vagyon és tudásterületek korlátozása, KP mennyisége, találati rendszer.
2. Életmód: másféle játékstruktúra, másféle kaland- és kampányszerkezet (pl. letelepedett).
3. Kiválasztottság: pszi kezelése.

Karnáció: Személyes értelmezésem szerint a nagybetűs Kalandozóság (részben) traumatikus élmény. A karaktered legkorábban tizenéves korában, legkésőbb kiképzésének befejezte körül "felébredt", és ez az élmény alapvetően megváltoztatta. Azóta ösztönös pszichászó, és kapcsolatban van a "kollektív kalandozói tudatalattival", de nyughatatlan lélek is, akik álmai és látomásai üznek-hajtanak előre.

2. Konceptió & származás

Egyeztess a csapatoddal és határozd meg tetszés szerinti részletességgel karaktered:

- Vérségét (félelf, dzsad, kyr származék)
- Nemét (férfi, nő, egyéb...)
- Területet, ahol kisgyerekként élt (pl. Elfendel, ifini sikátorok, országúti fogadó)
- Társadalmi rangját (pl. elszegényedett nemes, fogadóban felnőtt árva, parasztleány)
- Hivatását, aminek tekinti magát (pl. fejevadász, testőr, nekromanta)
- Legkarakteresebb jellemzőjét (pl. vagány, magas, szép hangú)

Mindezek, ha a csapat elfogadja, relatív előnyt-hátrányt biztosíthatnak a karakterednek.

Karnáció: Ebben a megrostált és lecsupaszított világképben csak emberi népcsoportok és erősen emberszerű félvér fajok (félelf, udvari ork, wier, kyr származék, stb.) játszhatóak, minden tolkien és állatszerű faj törlésre vagy marginalizálásra kerül.

Félelf

- Elf és ember, elf és félelf vagy két félelf nászának gyümölcse.
- Relatív előnyeik lehetnek: élesebb látás, finom vonások, empátia állatokkal.
- Relatív hátrányaik lehetnek: törékeny alkat, beilleszkedési zavarok, érzékenység a nekromanciára.

Udvari ork

- Mágikus orknemesítés eredményei. Nincs lelkük, de emberszerű tudattal-érzékenységgel bírnak.
- Relatív előnyeik lehetnek: erős testalkat, éles szaglás, földalatti irányérzék.
- Relatív hátrányaik lehetnek: durva külső, spanyolviasz-mentalitás, melankóliára való hajlam.

3. Pontelosztás

Pontelosztási stratégiák

- Östehetség: Megközelítéseke 15 KP, Tudásterületekre 15 KP.
- Kalandor: Megközelítésre 12 KP, Tudásterületekre 18 KP.
- Kiképzett: Megközelítésre 10 KP, Tudásterületekre 20 KP.
- Szabad: Költs el 30 KP-t a csapattal egyeztetve.

Megközelítés ereje

- Rossz (0) = 0 KP
- Gyenge (+1) = 1 KP
- Átlagos (+2) = 2 KP
- Jó (+3) = 3 KP
- Rendkívüli (+4) = 4 KP
- Legendás (+5) = 5 KP

S.A.M.A.N.

Szerepjátás Ama M* Alapján, Napjainkban

Egy legendás (+5) erejű megközelítés a mechanika szinten azonos erejű egy folyamatos nagyobb előnnyel. Csak akkor válaszd, ha a csapatod beleegyezett és tényleg <i>legendás hírű</i> karaktert szeretnél.	Tudásterület foka <ul style="list-style-type: none">● Alapfok = 1 KP● Középfok = 2 KP● Mesterfok = 3 KP
--	---

Konverzió: hibrid félmegoldás

Bejön az új alapmechanika, de nem tetszenek a S.A.M.A.N. innovációi? Megmaradnál a jól ismert Tulajdonságok és Képzettségek mellett? Egyszerűen megteheted! Itt egy 1:1 ETK konverzió!

Tulajdonságok	Képzettségek
<ul style="list-style-type: none">● 3d6 = 0● 3d6 x2 = 1● 2d6+6 = 2● 1d10+8 = 3● 1d10+10 = 4● 1d6+12 = 4● 1d6+14 = 5	<ul style="list-style-type: none">● Alapfok = eredeti Af● Középfok = szintfejlődésnél kapott Mf, (pontértéke az Af-Mf számtani közepe)● Mesterfok = eredeti pontértékű Mf● 0-10% = Képzetlen● 10-49% = Alapfok● 50-99% = Középfok● 100%+ = Mesterfok
Az így kapott pontok 1:1 arányban cserélhetőek.	

4. Vagyon

A karaktered alapban egy tipikus kalandozónak megfelelően minőségi eszközökkel, valamint egy erszénnyi megtakarítással bír. Egy erszénnyi megtakarítás elég, hogy egy hónapig szerény, vagy egy hétig jó körülmények között élj. Az alapvetésen változtathatsz a játék elején:

- -1 KP, ha jelentős megtakarításod van (5 erszénnyi).
 - -1 KP minden drága/különleges tárgyért, pl. abbitacél vért, nagypapa rúnakardja (= 5 erszény pénz).
- A konkrét tényeket egyeztesd a csapatoddal.

5. Megközelítések

A hagyományos szerepjátékokban használt tulajdonságok használatát gyakran mesterséges merevséggel korlátozzák. Miért ne lehetne erővel, ügyesen vagy okosan harcolni - más más eredménnyel? A S.A.M.A.N.

Fate: Accelerated inspirálta megközelítései:

- Nem a karaktert, hanem a cselekedeteit jellemzik. Bármelyik karakter lehet szálkás testfelépítésű, intelligens és jóképű (egy tipikus kalandozóra mindegyik igaz), ha a játékos úgy alkotja meg.
- Azt határozzák meg, miként szokta megközelíteni a helyzeteket, mik a bevált stratégiái.
- Egyszerre fizikaiak, mentálisak és szociálisak is (lehet erőteljesen vívni, töprengeni és győzködni is)

Az öt megközelítés

1. Gyorsan (pl. hirtelen, lendületesen, függén, stb.)
2. Erőteljesen (pl. erélyesen, lenyűgözően, látványosan, stb.)
3. Fortélyosan (pl. ügyesen, cselesen, ravaszul, stb.)
4. Ellenállóan (pl. keményen, szívósan, állhatatosan, stb.)
5. Körültekintően (pl. éberén, higgadtan, bölcsen, stb.)

S.A.M.A.N.

Szerepjátás Ama M* Alapján, Napjainkban

6. Tudás

Tudásszintek

A tudást négy fokra osztjuk, működésükről bővebben a Próbadozások részen olvashatsz.

- Képzetlen (korlátozott lehetőségeket ad, de mivel kiszámíthatatlan, váratlant is húzhat).
- Alapfok (stabil alapok, de a kezdők szerencséje is működhet nála).
- Középfok (a tapasztalatok hatására megbízható rutin alakult ki, haladó szintre jutott).
- Mesterfok (ösztönökbe ivódott, virtuóz szint)..

Tudásterületek

A játék a terek hasonlatával élve, komplex tudásterületekkel próbálja visszaadni egy személy képességeit.

- Ez átmenetet képvisel a részletes képzettséglistás és tömör, aspektusos/jellemzős játékok között.
- Sokoldalú, világlátott kalandozókat kíván kezelni (nem pedig társadalmat szimulálni).
- Azt jelzi, milyen környezetben van a karakter igazán otthon (nem pedig azt, mit szokott csinálni).
- Több ponton átfedik egymást, nem kizárólagosak, pl. Csata és Torony (ispotály) is jó elsősegélyre.
- Szubjektívek, a lehetséges számuk virtuálisan végtelen: a csapaton múlik; a világképhez igazodhat.
- Eleinte bizony szokni kell őket. "Megfélemlíteni akarok. Hol gyakorolhattam vajon megfélemlítést?"

A kalandozófantasy 15 tipikus területe

Zárójelben jeleztem, mit érdemes alattuk érteni, itt *dőlt betűvel* szerepelnek a (részben) idetartozó eredeti képzettségek. A tudásterületek közül az utolsó három* gyűjtőkategória, a tudást itt mindig konkretizál kell!

Ha a csapat igényli a nagyobb differenciálást, minden tudásterületet ízlés szerint, mindkét irányban specializálható kettőspont után. Ez +/- előjelekkel történik, és relatív előnyt-hátrányt adhat, de a végösszegük 0 kell legyen.. Pl: Párbaj: +lovagi torna; Bál: -népi, Verseny: -úszás (mert a karakter dzsad).

1. Bál (mulatozás, szórakozás, *etikett, heraldika, tánc, szexuális kultúra*)
2. Csata (tömeges harc, kaotikus forgatag, alakzat, *fegyverhasználat, nehézvértviselet, hadvezetés*)
 - a. Gárda (testőrködés, személyvédelem)
 - b. Nehézlovasság (kopjaroham)
3. Kazamata (*titkosajtó, csapdakeresés, zárnyitás, kötelékekből szabadulás*)
4. Könyvtár (*írás/olvasás, etikett, legendsismeret, történelemismeret, ősi nyelvek*)
5. Lebuj (*hamiskártya, kocsmai verekedés, zsebmetszés*)
6. Országút (utazottság, *lovaglás, kocsihajtás, nyelvtudás, legendsismeret*)
7. Párbaj (minden egy-egy elleni harc és párbaj, *fegyverhasználat, lefegyverzés, pajzshasználat*)
 - a. Aréna
 - b. Dojo (*kétkezes harc, vakharc, akrobatika*)
 - c. Ring (*ökölvívás, birkózás*)
8. Piac (*értékbecslés, nyelvtudás, alkudozás, zsonglőröködés*)
9. Porond (szónoklás, performansz, *éneke/zene, hangutánzás, idomítás, zsonglőröködés*)
10. Sikátor (sunnyogós dolgok, *lopakodás, rejtőzés, álcázás, hátbaszúrás*)
11. Templom (intézményes vallásosság, szokások, *vallásismeret*)
12. Verseny (atlétika, célzás, közvetett vetélkedést igénylő dolgok, *futás, ugrás, esés, mászás, úszás*)

S.A.M.A.N.

Szerepjátás Ama M* Alapján, Napjainkban

13. Céh*

- Ispotály (*sebggyógyítás, élettan*)
- Kohó (kovácsolás)
- Labor (receptek, *alkímia, mérgekverés*)
- Tervezőasztal (tervrajzok, *építészet, térképészet*)

14. Manaháló*

- Pszi
- Slan-út
- [Mágiaiskolák és papi-szférák]
- [Kiegészítő mágikus területek, pl. rúnamágia, drágakőmágia, démonológia]

15. Vadon*

- Rengeteg (*túlélés, herbalizmus, nyomolvasás, csapdaállítás, hangutánzás*)
- Tenger (*világ-látottság, úszás, hajózás, halászat, csomózás*)
- Pusztá/ Hegy / Sivata/ Mocsár / Dzsungel

Példahivatások

<p>Gladiátor (6 pont)</p> <ol style="list-style-type: none">CsataLebujPárharcPorondVersenyCéh (ispotály)	<p>Harcművész (6 pont)</p> <ol style="list-style-type: none">CsataKönyvtár: -ősi nyelvekPárharc: +dojoVersenyManaháló (pszi)Manaháló (slan-út)
<p>Fejvadász: testőr (9 pont)</p> <ol style="list-style-type: none">BálCsata: +gárdaOrszágútPiacPárharcSikátorVerseny: -cél táblaCéh (ispotály)Manaháló (pszi)	<p>Fejvadász: orvgyilkos (9 pont)</p> <ol style="list-style-type: none">BálKazamataOrszágútPárharc: -párbajSikátor: +merényletVersenyCéh (labor)Manaháló (pszi)Vadon (rengeteg)
<p>Bárd (9 pont)</p> <ol style="list-style-type: none">OrszágútLebujBálPiacPorondKönyvtárManaháló (pszi)Manaháló (összhangzat)Manaháló (káprázat)	<p>Mozaikmágus (9 pont)</p> <ol style="list-style-type: none">KönyvtárCéh (labor)Manaháló (pszi)Manaháló (mentálmágia)Manaháló (asztrálmágia)Manaháló (életerőmágia)Manaháló (elemi mágia)Manaháló (anyagmágia)Manaháló (rúnák)

S.A.M.A.N.

Szerepjátás Ama M* Alapján, Napjainkban

Boszorkánymester (10 pont) <ol style="list-style-type: none">1. Könyvtár2. Sikátor3. Verseny: +megérintés4. Céh (ispotály): -ápolás5. Céh (labor)6. Manaháló (pszi)7. Manaháló (villám)8. Manaháló (életerő)9. Manaháló (rontások és betegségek)10. Manaháló (természeti csapások)	Paplovag (9 pont) <ol style="list-style-type: none">1. Bál: -népi2. Csata3. Könyvtár4. Országút5. Párharc: +viadal6. Templom7. Manaháló (pszi)8. Manaháló ([első szféra])9. Manaháló ([második szféra])
--	--

Karnáció: jobban szeretitek a *Fate* fémjelezte absztraktabb, aspektusos-jellemzős karakterábrázolást? Tudásterületek helyett elég azt kitalálnod, hogy a karaktered mit csinált, hogyan élt életszakasaiban.

- Gyerekkor
- Tanonckor
- Ifjúkor
- Fiatal felnőttkor, stb.

A tudásszinted attól függ, hogy hány életszakaszban gyakoroltad a kérdéses dolgot. 1: Af, 2: Kf, 3: Mf. Például: gyerekkor (kikötőváros), tanonckor (halász), ifjúkor (tengerész) karakter mesterfokon úszik, és csónakot talán középfokon, tengerjáró hajót pedig alapfokon kezel.

(Ha a Karnáció kalandozóértelmezése szerint játszotok, akkor ifjúkorodban vagy fiatal felnőttkorodban "megnyíltál", innentől Kalandozó lettél. Az ez utáni életszakaszokban azt írd le, hogy merre kalandoztál.)

7. Részletek

Név

Ha nagy fejtörést jelent, fogj egy valódi nevet, és csúrd-csavard, amíg nem tetszik (András -> Adras).

Megjelenés

A hosszas és könnyen feledhető karakterleírások helyett jellemezheted az alábbiakat egy-egy kifejezéssel:

- Alkat
- Öltözék
- Bőrszín
- Arc/tekint
- Plusz egy feltűnő, karakteres részlet/ismertetőjel

Felszerelés konkretizálása

A karaktered a kalandozó életmódjához szükséges minden alapvető eszközzel rendelkezik, felesleges részletekbe menő listákat vezetned róla.

- Azt a néhány dolgot, ami fontos a karakterednek vagy számodra, nyugodtan felírhatod!
- Ha a karaktered nincs előzetesen korlátozott helyzetben (pl. mert kifosztották), akkor pszivel a hátizsákodból bármikor előhúzhatsz a háttervedhez vagy tudásterületeidhez kapcsolódó, helyzethez illő eszközt, anélkül, hogy fel lenne írva (pl. kötél), mert "anno előre megérezted, hogy kelleni fog".
- Megtakarításodat minden nagyobb településen felhasználhatod vásárlásra.

S.A.M.A.N.

Szerepjátás Ama M* Alapján, Napjainkban

Relatív előny/hátrány

A játék nem híve az előnyök/hátrányok túlbonyolításának, számszerűsítésének. A játék során számtalan alkalom lesz arra, hogy érvelj valamilyen előnyöd megléte mellett, és ha a csapatod elfogadja, meg fogod kapni. Ugyanakkor a nagyon karakteres előnyeidet és hátrányaidat érdemes lehet valahogyan kiemelned a karakterlapon, hogy könnyen átláthasd őket. Ilyenek lehetnek:

- Koncepcióból és származásból eredő dolgok
- Tulajdonságterületek specializációi (figyelj a kiegyenlítettségre: összegük alapban 0!)
- Megjelenés következményei
- Felszerelés jellemzői

Pszichologizáló jellemrendszer

A szerepjátékok hagyományos szimbólumai ("Élet", "Káosz") nem alkalmasak sem betartandó viselkedésnormák, sem személyiségjegyek meghatározására, mert végtelenül szubjektívek. Nem megkötő-előíró, hanem leíró, sugalmazó személyiségprofilokhoz viszont alkalmasak, különösen egy kis modernizálással. Ha a csapatod igényli az ilyet, javaslom az alábbi karnációs szabály alkalmazását.

A Schwartz féle érték-, Riemann féle félelelem- és Robbins féle szükséglettipológia összevetése alapján. A közismert jó-rossz, törvény-káosz skála pszichológiai elméleteken nyugvó átértelmezése.

Válassz egy főjellemet (pl. Föld) vagy jellempárt (Víz-Föld = Sár?) magadnak, és próbáld eszerint alakítani a karaktered.

- Ha csak sematikus karakterekre vágytok, akkor elég, ha megpróbálsz betartani a választásod. Ne aggódj, nem kell megindokolnod a tetteid. A személyiség komplex dolog, senkit sem lehet teljesen beskatulyázni, így nem baj, ha néha nem ennek megfelelően viselkedsz.
- Ha viszont a figyelem központjába akarjátok állítani a karakterek lelki folyamatait, kríziseit, jellemfejlődését, akkor kifejezetten érdemes arra figyelnetek, hogy hol törik meg a karakter jelleme (igazságos, kivéve, ha orokokról van szó), a történetek hogy kérdőjelezik meg értékeit, stb.

Tűz ("Halál")

- Igénye: jelentőség, önérvényesítés.
- Értékei: hatalom, vagyon.
- Félelmei: másokra szorulás, felolvadás a közösségben.
- Gyengesége: paranoid, skizoid.

Víz ("Élet")

- Igénye: kapcsolódás, önkiteljesedés.
- Értékei: igazságosság, segítőkészség.
- Félelmei: önmagára maradás, kilógás a környezetből.
- Gyengesége: depresszív, mániákus.

Lég ("Káosz")

- Igénye: változatosság, nyitottság.
- Értékei: kreativitás, önállóság.
- Félelmei: állandóság, unalom.
- Gyengesége: hisztérikus.

Föld ("Rend")

- Igénye: komfort, megőrzés.
- Értékei: biztonság, hűség.
- Félelmei: változás, bizonytalanság.
- Gyengesége: kényszeres.

S.A.M.A.N.

Szerepjátás Ama M* Alapján, Napjainkban

ALAPMECHANIKA

Dobáskód (tudás) + Megközelítés + Módosító (előny) : Célszám

Dobáskódok

A S.A.M.A.N. a yin–yang és az agyféltekék működésének (némileg túlértékelt/meghaladott, de hangulatos) koncepciója által inspirálva kétféle hozzáállást, kockatípust tesz használhatóvá minden próbahelyzetben:

- Szívvel (D20-ok): ösztönös, intuitív, szenvedélyes hozzáállást; vagy
- Ésszel (D6-ok): tudatos, logikus, racionális hozzáállást.

Tudásszintek

A karakter tudásterületeinek fokától függően különböző esélyekkel bír egy-egy hozzáállásnál. Lehetőségek:

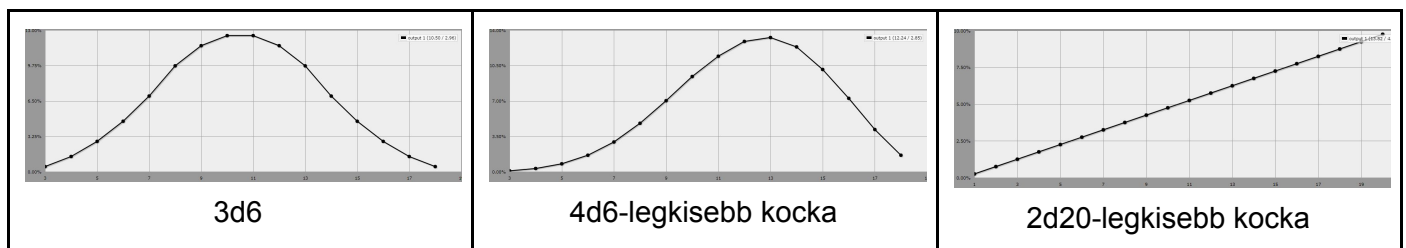
- Képzeltlen: 1d20 / 2d6 (ésszel nem sokra megy, szívvel nagy a véletlen szerepe, erősen szór)
- Alapfok: 1d20 / 3d6 (ésszel szerény, de stabil középértékeket ad, szívvel továbbra is lutri)
- Középfok: 1d20 / 4d6-legkisebb (ésszel veteránként stabilan jó eredményeket ér el)
- Mesterfok: 2d20-legkisebb / 4d6-legkisebb (szívvel az ösztönébe ivódott tudással nagyon jó)

Nézd meg az alábbi segédleteket, hogy jobban értsd, mi a különbség az Ésszel-Szívvel közt.

Esélyek

KÓD	2d6	1d20	3d6	4d6-	2d20-
Max. 3	8%	15%	01%	0.1%	2%
Min. 5	83%	80%	98%	99%	96%
Min. 10	16%	55%	62%	82%	80%
Min. 15	-	30%	9%	23%	51%
Min. 18	-	15%	1%	02%	28%

Ábrákkal (anydice.com)



1d20-nál minden számértékre ugyanakkora esély van (5%), azaz a d20-nak “nagy a szórása”.

3d6-nál haranggörbe látható: a középső eredményekre nagyobb az esély, mint a szélsőkre, “befelé húz.”

4d6-legkisebbnél a haranggörbe felfelé eltolódik, átlagban magasabb eredményeket ad.

2d20-legkisebbnél minél nagyobb az eredmény, annál nagyobb rá az esély, “felfele húz”.

S.A.M.A.N.

Szerepjátás Ama M* Alapján, Napjainkban

Szerencse

Dobás értéke (módosítók nélkül)

- 1-3: Balszerencse (eredményen felül valamilyen váratlan negatív körülmény; harcban -1 találat)
- 18-20: Jószerencse (eredményen felül váratlan pozitív körülmény; harcban +1 találat)

Megközelítés (0-5)

Szubjektív, így csapatizléstől függ, hogy milyen helyzetben melyik Megközelítés mire használható. Bizonyos helyzetekben, a megfelelő tényezők fennállása esetén lehetséges gyorsan, fortélyosan, lenyűgözően, ellenállóan és körültekintően is harcolni - bár mindig másmilyen eredménnyel. Hasonlóképpen, bizonyos helyzetekben csak egyféle megközelítés lehet igazán eredményes.

- Értéke a játékos által választott Megközelítéstől függ (0-5).
- Emlékeztető: a megközelítések nem tulajdonságokat, hanem stratégiákat jelölnek.
- Emlékeztető: minden megközelítés fizikai, mentális és szociális síkot is magában foglal.
- Ha az eredmény kudarc, az esetleges újrapróbálásához új Megközelítés szükséges.

Módosító: Relatív előny

A S.A.M.A.N. a gördülékeny, de rugalmas próbadobások mellett kötelezi el magát. Ennek fontos része lehet a különböző játékvilág-béli tényekkel, tényezőkkal, körülményekkel való játékos "taktikázás", helyezkedés (fictional positioning). Az azonban csapatonként változik, hogy ez alatt mire van igény. Vannak, akik könnyed, filmszerű akcióra vágnak, másoknak fontosak az olyan "realisztikus" szempontok is, mint hogy melyik fegyvernek nagyobb az elérése, hogy a vágófegyver a láncing ellen nem sokat ér, stb. A lényeg, hogy egyetértés legyen a csapatban az igényekről, és mindezek kezelése ne vegyen el sok időt.

Fajták

Minden esetben a tényezők/szempontok *összességét* kell figyelembe venni. Leggyakoribb tényezők:

- Háttér: koncepció, származás, specializáció
- Terep: távolság, takarás/fedezék, akadályok/rendelkezésre álló tér
- Eszköz: nagy minőségbeli különbség, hatásosság egymáshoz/páncélhoz viszonyítva, elérés
- Túlerő: a háromszoros túlerő már nyugodtan tekinthető jelentős hátránynak.

A listában nem szerepel a tudásbeli különbség, mert azt az eltérő dobáskód már képviseli a dinamikus ellenpróbákban! (statikus próbákhoz javaslat lentenn!)

Fokozatok

Ötféle lehetőség képzelhető el. Lényegében ezek képviselik a játékban az eltérő "nehézségi szinteket".

- Nagyobb hátrány: -5 (passzív ellenállásnál: mesterfokú vagy természetfeletti ellenfél)
- Kisebb hátrány: -2 (passzív ellenállásnál: középfokú ellenfél)
- Kiegyenlített helyzet: 0 (ez az alap)
- Kisebb előny: +2
- Nagyobb előny: +5 (passzív ellenállásnál: védtelen ellenfél)

Módosítókat csak játékos kaphat, ellenfél sohasem!

S.A.M.A.N.

Szerepjátás Ama M* Alapján, Napjainkban

Célszám

- 10 (statikus próba): egyetlen aktív cselekvő esetén. A relatív előny a dobást módosítja.
- Az ellenfél dobása (dinamikus ellenpróba): több aktív fél esetén.

Különbség (eredmény)

- 0: félsiker, 3 lehetséges alesettel.
 - Áldozat (a játékos átlagos sikert ér el, de valamiért cserébe, "meg kell fizetnie az árát!")
 - Kompromisszum (mindkét fél gyenge sikert ér el)
 - Fordulat (mindkét fél kudarcot vall, de a helyzet *teljesen* megváltozik)
- 1-4: a nagyobb értékű fél átlagos mértékű sikert ér el.
- 5+: a nagyobb értékű fél extra mértékű sikert ér el ("túlütés", "kritikus siker").

Példák

- Egy karakter megpróbál gyorsan felnyitni egy zárat. Középfokon képzett kazamatákkal kapcsolatos dolgokban, és bízik a rutinjában, így 4d6-legkisebb kocka+gyors megközelítéssel dob. 8 a végeredmény, azaz kudarc. Újra nekigyürkőzik, most már óvatosabban, körültekintően megközelítéssel. Mivel így sem jár sikerrel, a csapat megengedi neki, hogy erőteljes módon még egyszer utoljára megpróbálja, azzal a feltétellel, hogy ha így sem sikerül neki, akkor az erőltetéstől beletörik az álkulcsa a zárba.
- Egy karakter rátalál egy ősi kőtáblára, amelyet megpróbál elolvasni. A célszám a standard 10. Ha dobása 15 vagy magasabb, azzal extra mértékű (+5-ös) sikert ért el, tökéletesen érti a kőtábla szövegét és a keletkezési körülményekkel kapcsolatos kérdésekre is válaszol a játékvezető. Átlagos sikernél sikerül a szöveg nagy részét lefordítania. Félsikernél (0) felismeri, hogy ez egy kyr felirat, és, hogy jogi jellegű szöveg, de többet nem. 10 alatti eredménnyel nem tudja elolvasni, és 5 vagy az alattival valószínűleg valamit nagyon félre is értelmez.
- Egy karakter megpróbál háttaszúrní egy neki háttal álló alakot. A célszám 10 lenne, mert a másik nincs felkészülve a dologra, ráadásul valószínűleg előnyök is járnak a próbára. Csakhogy az illető alak is kalandozó, akit a pszije figyelmeztethet a veszélyre, így a játékvezető azonnali, ösztönös pszi használat ellenpróbát dob a karakter orvtámadási próbálkozása ellen.
- A csapat megpróbál hangtalanul belopózni a vár belső kertjébe. Mindenki dob sikátorral próbát, és aki nem sikeres, az zajt csap.

HARC

Cselekvési sorrend

A harc absztrakt fordulókra oszlik, amelyek során minden harcoló félnek egy-egy önálló cselekvése van. Egy cselekvéssel lehet:

- Rátámadni valakire, aki elérhető közelségben van
- Felvenni a harcot a rád támadóval (ekkor vele vívsz ellenpróbát és elveszted önálló cselekedeted)
- Ellenállni a támadásnak (passzív nehézségként), megőrizve az önálló cselekedeted.
- Jelentőset mozogni
- Varázsolni / tárgyat használni, stb.

S.A.M.A.N.

Szerepjátás Ama M* Alapján, Napjainkban

Azt, hogy ki kezdi el a cselekvést, az dönti el, hogy ki a felkészültebb vagy gyorsabb. Ez gyakran egyértelmű, de akár próbadobáson is múlhat.

Próbatípusok

Ellendobás (aktív támadás vs aktív ellentámadás)

- Különbség 0:
 - Fordulat: egyikük sem találja el a másikat, de *radikálisan* megváltozik a harci szituáció.
 - Áldozat: Ha mindkét fél kockázatot, akkor mindketten egyszerre vagy közvetlenül egymás után, teljes erővel eltalálják a másikat (3/3 találat).
 - Kompromisszum: ha mindkét fél visszafogott volt, kölcsönösen eltalálják egymást gyengén (1/1 találat).
- Különbség 1-4: a nagyobb értékű fél nyer (2 találat).
- Különbség 5+: a nagyobb értékű fél nyer (3 találat).

Sima dobás (aktív támadó vs passzíven védekező)

- Különbség 0: a támadó nyer, de gyengén (1 találat)
- Különbség 1-4: a nagyobb értékű fél nyer (2 találat/kivédve)
- Különbség 5+: a nagyobb értékű fél nyer (3 találat/kisebb előny a védő saját cselekedetére)

Konverzió: Jobban szereted a régi vágású, statikus harcot? Használj körről körre kezdeményezést és támadódobásokat úgy, hogy utóbbiak nehézségi szintje az ellenfél védekezőértékét tükrözi!

Karnáció: Hozzám hasonlóan nem szereted, ha játékvezetőként még a próbadobásokra is figyelned kell? Akkor használj ún "player facing" hozzáállást, ahol minden próbát a játékosok dobnak, te az ellenfeleket csak statikus nehézségi szintekkel modellárod. Így jelentősen csökkentheted a feladataid számát.

Találatok

A találati rendszer volt a S.A.M.A.N. legnehezebben kialakuló része. Olyat akartam, amely regényszerű harcokat eredményez. Legyen gyors, minden sikeres próbadobásnak legyen fikcióbeli hatása (ne csak FP csökkenjen!), és a kalandozók soha ne érezzék magukat teljes biztonságban, egy balszerencsés dobás fordíthatson a szituációkon. A *Honor & Intrigue* rendszere nagyban inspirált. A tesztelés során négy verziót vetettünk el. Csak az ötödiket találta a tesztelő csapat elfogadhatónak, de nem vagyok teljesen elégedett.

A karakterek három skálán tudnak elveszíteni egy küzdelmet: technikailag, mentálisan, és megölhetik őket. Jobb elfutni, mint megadni magad. Jobb tárgyalni a megadásról, mint elájulni. Jobb elájulni, mint meghalni.

- A skálák nulláról indulnak és alapesetben a 3. szint a végpontjuk.
- Minden bekapott találat egy pontot visz lejjebb egy skálán.
- Ha valaki tehetetlen az elpusztítására törő támadás ellen, akkor tartós sérüléseket szerez.
- Ha valakit hátulról le akarnak ütni, ideiglenes stresszet kap.
- Ha valaki vív, akkor alapban a relatív viszonya erősödik vagy romlik, de saját karakterén átvihet találatokat másik skálákra.

S.A.M.A.N.

Szerepjátás Ama M* Alapján, Napjainkban

Relatív viszonyok: 1. Hátrálva 2. Megszorongatva 3. Legyőzve (pánik!)	Ideiglenes stresszek: 1. Beszűkülve (-1d20) 2. Összszavarodva (-1d6) 3. Elájulva	Tartós sérülések: 1. Akadályozva (hátrány) 2. Meggyengülve (hátrány) 3. Haldokolva (megállítható)
Harcoló felek közti	Minden harcolónak egyéni	
Egy környi kölcsönös nem támadással 0-ra áll vissza.	A jelenet végén vagy sikeres pszivel használattal eltűnik.	Sikeres gyógyító pszi álommal naponta egy szint meggyógyul.

Példák

- Egy karaktert hátra szúrnak, így tartós sérülést szerez. 3 tartós sérüléssel végzetes sebet kapna (-4-nél azonnal meghalna, -5-nél már feltámaszthatatlan). Az illető szerencsére a ruha alatt sodronyinet hordott, így átvihet 1 pontot a könnyűvért miatt más skálára (relatív viszony, ideiglenes stressz). A játékos úgy dönt, hogy a súlyos sérüléstől meggyengült lesz (2 pont tartós sérülésre) és elhátrál a merénylőjétől (relatív viszony). Sérülése miatt nagyobb hátránnyal küzd...
- Egy karaktert hátulról leütnek, így ideiglenes stresszet szerez. Egy erős, +5-ös támadásnál 3 találatnyi stressz miatt már elájulna, de szerencsére a próba csak sima siker (+1-4), így "csak" 2 stresszet szerez és kótyagossá válik. Ekkor a beszűkült állapota miatt minden ösztönös cselekvésére eggyel kevesebb d20-al, az összszavarodott miatt pedig minden tudatos tetteire eggyel kevesebb d6-al dobhat... Ideje volna segítségért kiáltani!
- Egy karakter párbajban +1-ben van, azaz ellenfele -1-ben hátrál támadásai elől. A szerencse azonban most amznak kedvez, és bevisz a karakternek egy +5-ös támadással 3 találatot. Hátrálásból +2-be kerülve megszorongatja a karaktert, aki -2-be kerül. A következő ütésváltásból ismét ő kerül ki győztesen, további 2 találatot bevívve a karakternek. Az, mivel nem tudja a két találatot a relatív viszonyra rakni (már -2-n van és -3 a maximum), így kénytelen a fent maradó pontból megsérülni, vagy ha páncélt visel, akár stresszet szerezni, és megadni magát. Ha ugyanis mindkét találatot átvinné tartós sérülésre (megtehetné!), akkor -5 járna minden további dobására, stressznél pedig a mínusz kockák miatt lenne nem túl sok további esélye...
- Egy karakterre ráront az ellenfelére, és bevisz ellene 2 találatot. A karakter nem akar rögtön szorongatott helyzetbe kerülni, így szétosztja a 2 találatot. Úgy dönt, hátrálni kezd (-1 relatív viszony) és csak az ellenfelére tud figyelni (beszűkül a tudata), mert igaz ugyan, hogy emiatt az ösztönös cselekvésekre -1d20-al dob, de elég képzett vívó (Kf), így koncentrálna továbbra is dobhat 4d6-legkisebb kockával, ami elég előnyös ahhoz, hogy fordíthasson a helyzeten...

Extra: sok kaland után a játékos karakterek újabb "ingyen" relatív viszony (hátráló) szintekhez juthatnak.

PSZI

A pszi:

- Képzetlenül nem használható.
- Alapfok: Csak önmagára használhatja, csak meditációban vagy folyamatos koncentrációval.
- Középfok: Önmagára gyorsan, másokra meditációban vagy folyamatos koncentrációval.
- Mesterfok: Másokra is gyorsan.

S.A.M.A.N.

Szerepjátás Ama M* Alapján, Napjainkban

A gyors használat azt jelenti, hogy a karakter meditáció nélkül, ingyen és azonnal (harc esetén a saját cselekedetének elhasználása nélkül) használhat egy pszi-diszciplínát. Egy ilyen után az elme kimerül, és újabb azonnali használat csak egy jelenetnyi meditációs feltöltődés, vagy egy nagyobb pihenés, rekreációs elfoglaltság után lehetséges. Praktikusan ez azt jelenti, hogy közép- és mesterfokon a karakternek "egy pszi pontja van" nyugodt időközönként.

Alapfokú pszivel lehetséges emlékeket felidézni, ébredést programozni, érzékeket élesíteni, fájdalmat csillapítani, veszélyt megérezni, képességeket javítani, rohamozni, telekinézist csinálni, telepátiával kommunikálni, testhőt manipulálni, lökni, pajzsokat emelni, előre megérezni valamit, és ami a csapat szerint belefér. Magasabb tudásszinten pedig ezekkel ellenirányú vagy másra irányuló hatások is lehetségesek.

Szabálymechanikai lehetőségek

- Feltárlás: +1d20 egy intuíciót (d20) használó próbadobásra, akár utólag is. Középfoktól telepátia is.
- Kitörés: +1d6 egy fókuszálást (d6) igénylő próbadobásra, akár utólag is. Mesterfok alatt kiáltani kell!
- Újradobás: egy próbát a másik dobáskóddal (d6 <-> d20) újra próbálhatsz.
- Hátizsák: egy szükséges tárgy előhúzása, ha az nem vezet történetbéli önellentmondáshoz.
- Mozaikmágusok +1 manát szerezhetnek vissza.

Karnáció: ebben a világképen a pszi egy különös dolog, ami a Kalandozók ismertetőjegye, amely az *Apocalypse World* játék "psychic maelstrom" koncepciójára hajaz. Nem-Kalandozó személyek ezért hosszas erőfeszítéssel is csak alapfokig juthatnak benne, tehát képtelenek azonnali hatásokra. Minden játékos karakter azonban köteles felvenni, attól függően, hogy mikor "nyílt" meg. A kamaszkorukban "megnyíltak" mesterfokon, míg a kiképzésük vége felé megbolydult karakterek "középfokon" kell felvegyék a pszit karakteralkotásakor, amin nem is tudnak később sem változtatni...

Példák

- Egy karakter a tábortűznél éjszakai őr. Képtelenség órákon át aktívan figyelni, ezért csak d20-al dobhat próbát éberségre. Szerencsére a pszi ilyenkor is aktív, és védi a kalandozókat, így, ha rosszat dob, azonnali pszit használva dobhat még egy d20-al és a jobbikat használhatja.
- Egy karakter titkosajtót keres. Aktív cselekedet, d6-al dob rá, de nagyon rosszat dob, így pszi felhasználásával, +d6-tal sem tudna sikeres eredményt elérni. Ezért inkább arra használja a pszit, hogy dobáskódot váltson, és áttér d20-ra, mert ha szaktudással nem is találja meg a titkosajtót, véletlenül, a megérzéseit követve még ráakadhat.
- A karakter szeretne használni egy felszerelési tárgyat, amely nincs felírva a karakterlapjára. Ért a betöréshez, így azonnali pszi használattal ezt megtehetné, azonban a játékvezető figyelmezteti a játékos, hogy karaktere börtönbe került, így mindent elkoboztak tőle, nem tud csak úgy előrántani tárgyakat. A játékos azonban úgy érvel, hogy éppen az ilyen helyzetekre rejthetett el egy apró eszközt a hajában. A csapat szerint ez még belefér, sőt karakterhű is, így hozzájuthat a tárgyhoz.

S.A.M.A.N.

Szerepjátás Ama M* Alapján, Napjainkban

MÁGIA

A S.A.M.A.N. mágiarendszerét a *Barbarians of Lemuria*, az *Apocalypse World: Dark Ages*, a *Lady Blackbird* és az *Ars Magica* játékok inspirálták. Ami az erőssége, az a gyengesége is: nagyon rugalmas, ezért szubjektív is, tehát sok dolog csoportkonszenzus függő. A varázshasználónak ki kell fizetnie a varázsláshoz szükséges manapont igényt különféle forrásokból, ezzel létre is jön a varázs. Próbát dobni a varázslatok létrehozására önmagában nem kell. Tipikus próbahelyzetek: célpont mágiaellenállásának legyűrése, messzire célzás, ellenfélnél gyorsabbnak lenni, sérülés közben varázsolni, stb.

Fizetőeszközök

Belső manaforrások

- Tartalék: maximuma tudásterület függő (1–6), és mozaikmágus kivételével nem vegyíthető!
 - Alapfok: csak trükkök és emberi léptékű hatások lehetségesek. Tartalékmaximum: 2 Mana.
 - Középfok: emberfeletti léptékű hatások is. Tartalékmaximum: 4 Mana.
 - Mesterfok: kozmikus léptékű hatások is. Tartalékmaximum: 6 Mana.
- Életerő: tartós sérülésért (1 találat).

Külső manaforrások

- Varázsmátrix (1–3)
- Emberáldozat (1–3)
- Különleges hely, pl. manadús terület, szentély, műhely, pentagramma (+1).
- Rituálé, komponensekkel (+1)

Költség

- Hatóerő: trükk (0) < emberi léptékű (1) < emberfeletti (2) < kozmikus (3).
- Hatótáv: érintés (0) < rámutatás (1) < látótávolság (2) < távollévő (3).
- Hatókör: önmaga (0) < egy (1) < több/zóna (2) < sok/régió (3).
- Hatóidő: pillanatnyi (0) < gyengülő (1) < tartós (2) < maradandó (3).

Hatóerő (lépték)

- Trükk: apróságok, esztétikai dolgok, stb.
- Emberi léptékű: amit egy ember a megfelelő hétköznapi eszközökkel képes lenne megcsinálni.
- Emberfeletti: természetfeletti dolog, amire egy ember nem mágikus eszközökkel képtelen volna.
- Kozmikus: síkokat érintő, vagy a valóságot alapvetően átalakító, grandiózus-legendás varázslatok.

Hatótáv

- Érintés: amíg a varázsló nem tudja megérinteni a célpontot, a varázslat nem aktiválódik.
- Rámutatás: csak a természetfeletti gyors lényekre igényel próbát a rámutatás.
- Látótávolság: fényviszonyoktól és domborzattól függ.
- Távollévő: csak akkor lehetséges, ha van valamiféle összekötő dolog (szoros viszony vagy tárgy)

S.A.M.A.N.

Szerepjátás Ama M* Alapján, Napjainkban

Hatókör

- Önmaga: a varázsló önmagára mondja, tárgyára addig hat, míg érinti.
- Egy: a varázsló egy személyre vagy egy tárgyra (pl. sajátjára) mondja, esetleg tárgyat teremt.
- Több/zóna: maximum egy tucatnyi, vagy egy "teremnyi/tisztásnyi" területre.
- Sok/régió: tömegekre vagy egy kiterjedtebb, kb. "focipálya/falu nagyságú" területre.

Hatóidő

- Pillanatnyi: az azonnal beálló, egyetlen rövidebb cselekvésig tartó varázslatokhoz.
- Gyengülő: körülbelül egy jelenetig fennálló, folyamatosan gyengülő hatás.
- Tartós: rugalmas kategória, mely csapatízléstől függően egy órától napkeltéig terjedhet.
- Maradandó: ha átok jellegű, akkor csak hasonló erejű mágia szüntetheti meg.

Varázslóiskolák

Mozaikmágusok

- A legszabadabb és legrugalmasabb mind közül.
- Mágiaiskolák: elemi, anyag, mentál, asztrál, nekromancia, tér-idő, jel, stb.
- Belső manatartalékok feltöltése csak meditációs alvással (kb. óránként) vagy pszi használatával lehetséges. Mindkét módszer 1 manapontot tölt vissza 1 tartalékba.
 - Kivonás: azonnali pszihasználattal a mozaikmágus 1 manát nyer egy tartalékába.
 - Kisajtolás: azonnali pszihasználattal a mozaikmágus 2 manát nyer egy tartalékába. Aki nem dob a közvetlen környezetében sikeres mágiaellenállást ellene, az kisebb hátrányt szenved.

Tűzvarázslók

- A legsúlyosabb iskola mind közül.
- Két mágiaiskolát használ: természetes tűz és elemi tűz.
- Belső manatartalékok feltöltése csak nagyobb tüzek, pl. tábortűz mellett történő meditációban (kb 1 tartalék óránként), vagy tüzek fokozatos elnyelésével (fordulónként 1 tartalék, maximum: 1: fáklyaláng, 6: erdőtüz).

Boszorkányok

- Boszorkányi mágiaiskolák: "boszorkányos tettek", átkok, mentál, asztrál, álom, gyertyák & bábok.
- Érintés csak csókkal vagy öleléssel lehetséges.
- Belső manatartalékok feltöltése csak egyénre szabott hatalom italával lehetséges, amely egy forduló után tartós sérülést okoz (1 találat), de feltölti az összes boszorkánymesteri manatartalékot.

Boszorkánymesterek és boszorkányok

- Boszorkánymesteri mágiaiskolák: villám, nekromancia, rontások-átkok-betegségek, természeti csapások, asztrál, mentál, rombolás/pusztítás
- Érintés, rámutatás csak bal mutatóujjal lehetséges.
- Belső manatartalékok feltöltése csak egyénre szabott hatalom italával lehetséges, amely egy forduló után tartós sérülést okoz (1 találat), de feltölti az összes boszorkánymesteri manatartalékot.

S.A.M.A.N.

Szerepjátás Ama M* Alapján, Napjainkban

Bárdok

- Mágiaiskolák: összhangzat, káprázat.
- Belső manatartalékok feltöltése csak csillagfénynél, (énekek kísért) hangszeres zenével keltett összhangzattal lehetséges (kb. fél óra alatt).

Papok és paplovagok

- Mágiaszférák: élet, halál, lélek, természet (de mindegyik istenspecifikusan, pl. Arel papnál a természet leginkább vadont és a villámokat jelöl, míg Antohnál tengereket, szeleket).
- Varázsláshoz rendelkezniük kell szent szimbólumukkal.
- Belső manatartalékok feltöltése csak pirkadatkor vagy alkonyatkor történő imádkozással (kb. fél óra) lehetséges, amely feltölti az összes papi szféra manatartalékát.

Slan-út

- A Slan-út olyan, a szabályok szintjén korlátozott mágiaként modellált "pszi", amely manapontot ad, de hatókörében csak a Slan-használó testére, vagy érintéssel ellenfelére alkalmazható.
- Belső manatartalékok feltöltése csak alvással (kb. óránként) vagy pszi használatával lehetséges. Mindkét módszer 1 manapontot tölt vissza 1 tartalékba.

Példavarázslatok

- Egy Arel-pap szeretné, ha villám csapna ellenfelébe. Ami biztos: mágiája egy lényre irányul (1) és pillanatnyi hatású (1). A játékvezető megkérdezi tőle, hogy mi a célja a villámcsapással. A játékos szeretné azonnal elpusztítani az ellenfelét, ami egyértelműen meghaladja az emberi képességeket, így a csapat emberfeletti (2) minősíti. Mivel a karakternek csak 4 belső tartaléka van, és más forrást nem akar rá szánni, így nem tudja a varázslatát rámutatással (1) elmondani, hanem meg kell érintse (0) az ellenfelét. A játékvezető arra kér próbadozást a játékosától, hogy sikerül-e elérnie időben ellenfelét, mielőtt az végez áldozatával. Ha esetleg csak elkábítani akarta volna az ellenfelét, amire egy ember is képes lehet (1), akkor rámutatással (1) is működhetett volna a mágia, ami ugyanúgy 4 manapont igényű.
- Egy boszorkánymester szeretné, ha villámok csapdosnának abba, akire mutat, és ezek a villámcsapások a fémpáncélok között terjednének is. Ez egy jelenetig tartó, gyengülő (1) hatás, amely rámutatással működik (1) és több célpontja lehetséges / a villámszóródás miatt úgy is vehetjük, hogy zónára hat (2). Ez eddig négy manapont igény. Ha a cél az ellenfelek elkábítása, esetleg fájdalomkózos, az csapatízlés függően lehet, hogy emberi léptékű (1), de az eltaláltak meggyilkolása bizonyosan emberfeletti (2) mérték. Ennyi embert eltalálni nem könnyű, így valószínűleg célzópróbát kell dobnia, de a szóródás és ide-oda pattogó hatás miatt valószínűleg előnnyel, az ellenfelek pedig ellenpróbát dobhatnak.
- Egy bárd láthatatlanná akarja tenni magát és barátait. Hatóidő: gyengülő (1), hatókör: több/zóna (2), hatóerő: emberfeletti, mert egy ember nem képes magától láthatatlanná válni (2). Ez eddig 5 mana. A csapatban vita bontakozik ki arról, hogy mi a hatótáv. Érintés? Végül úgy döntenek, hogy ahhoz, hogy a láthatatlanná tettek szabadon elszakadva bármerre mászkálhassanak, az látótávolság lenne (2, összesen 7 mana). Ha viszont csak addig működik, amíg érintik a bárdot, akkor a hatótáv lehet érintés (0, így összesen 5 manából elvarázsolható a dolog. Utóbbi esetben valószínűleg nem a bárdnak, hanem a csapatnak kell próbát dobnia, ha körülményes a mozgás.

S.A.M.A.N.

Szerepjátás Ama M* Alapján, Napjainkban

- Egy kardművész acélkeménnyé alakítja a saját bőrét csí energiákkal a harc elején. Hatóerő: emberfeletti, mert az ember bőre nem képes ellenállni az éles acélnek (2), hatótáv: érintés (0), hatókör: önmaga (0), hatóidő: gyengülő egy jelenetre (1), azaz összesen 3 mana. Dobni talán akkor kell, ha váratlanul meglepték, és nem egyértelmű, hogy elég gyorsan létrehozta-e a hatást az ellenfél támadása előtt.
- Egy aljas Ranagol-pap Istenétől szeretne útmutatást kapni. A Ranagollal való kapcsolat egyértelműen kozmikus léptékű (3) varázslat, amely egy istenségre irányul (hatókör: 1), aki ráadásul "táv" van (3). Ha csak egy villanásszerű, spontán víziót szeretne nyerni az istenségtől, az talán lehet pillanatnyi (0) hatóidő, de egy kérdés feltevésére és a válasz meghallgatására a csapat szerint kell a gyengülő (1) szint. Ez így összesen 8 mana, a papnak viszont csak 6 manája van saját belső tartalékából. Ezért feláldoz egy szerencsétlent. A csapat úgy ítéli meg, hogy külső manaforrások tekintetében a hosszú szertartás +1 manát, az egyszerűbb véráldozat pedig újabb +1 manát biztosít a varázsláshoz, így megvalósítható. Ha a közelben lett volna egy Gorvik-szentély (+1), véráldozatra vagy hosszas rituáléra sem lett volna feltétlen szükség. A játékosnak viszont szinte biztosan dobnia kell arra, hogy mennyire vívja ki ilyen pitiáner húzással istene rosszállását.

FEJLŐDÉS

A karakter fejlődése a legtöbb hagyományos szerepjátékosnak nagyon fontos dolog. A S.A.M.A.N.-ban, hogy többféle igényt is kielégítsen, kétféle fejlődést történik, egy folyamatos, apró lépésenként történő pontgyűjtögetés-elosztás, és egy ritka, ugrásszerű szintlépés.

Játékalkalmanként

Költs el egy pontot az alábbiakra. A csapatoddal egyetértésben indokold meg, fejtsd ki a részleteit.

- 1: Egy meglévő tudásterületen pótlod egy hiányosságod (-/-).
- 1: Egy meglévő tudásterületen specializálódasz (+).
- 2: Egy tudásterületet elsajátítasz alapfokon.
- 3: Egy tudásterületen alapfokról középfokra fejlődsz.
- 3: Egy másik tudásterületen alapfokról középfokra fejlődsz.
- 5: Egy ezen a szinten még nem fejlesztett tudásterületen középfokról mesterfokra fejlődsz.
- 3: Egy megközelítésed növekszik eggyel.
- 4: Egy új, "hátráló" relatív viszonzyszintet nyersz a találatokhoz.
- X: Pénzt takarítasz (pontonként egy erszényit)

Ha elérted egy kategória pontigényét, egy szintlépéssel valósággá válthatod azt.

Karnáció: írd le, hogy karakterednek:

- A többiek szerint mi volt a legnagyobb érdeme a játékülésen;
- Te szerinted mi volt a legnagyobb tanulság, amit levont (a hibáiból).

Kalandívenként ("szintlépés")

- Pihentesd meg annyi időre a karaktered, amennyire reálisnak tartjátok, igénylitek.
- Ha egyetértetek vele, ugorjatok előre az időben és öregíts a karaktereden (évenként 3 pontot kap)
- Az eddig összegyűjtött változások mind életbe lépnek. Ha kell, indokold meg, fejtsd ki a részleteit.

S.A.M.A.N.

Szerepjátás Ama M* Alapján, Napjainkban

Karnáció: az összegyűlt érdemek és tanulságok alapján foglalt össze és írd meg egy bekezdésben azt, hogy miket jegyezhetted le karakteredről kódexükbe a szerzetesek. Ha kirajzolódott valamilyen sorsszerűség, az akár relatív előnyt is jelenthet a továbbiakban!

NPC SABLONOK

Összevont megközelítés pontértéke: bónusz*5

<p>Kocsmai rosszarcok +2 (10+7 pont)</p> <ul style="list-style-type: none">• Lebuj Kf• Országút Af• Párbaj Af• Piac Af• Sikátor Af• Verseny Af <p>Előnyök: helyismeret, meglepetés, túlerő. Hátrányok: civil fegyverek, ittasak.</p>	<p>Őrök +2 (10+8 pont)</p> <ul style="list-style-type: none">• Bál Af• Csata Af• Országút Af• Párbaj Kf• Piac Af• Templom Af• Verseny Af <p>Előnyök: helyismeret, őrzéskészség, őrbódé, szálfejszerek, páncél, túlerő.</p>
<p>Zsoldosok +3 (15+9 pont)</p> <ul style="list-style-type: none">• Csata Kf• Országút Kf• Párharc Kf• Templom Af• Vadon (puszta) Af• Verseny Af <p>Előnyök: háborús veteránok, alakzat, sokféle fegyver, lánccing, túlerő.</p>	<p>Lovagok +3 (15+9 pont)</p> <ul style="list-style-type: none">• Bál: -népi Kf• Csata Af• Könyvtár Af• Országút Af• Párbaj Kf• Vadon (rengeteg) Af• Verseny: +torna Af <p>Előnyök: hátas, nehézvér, pajzs, szálfejszerek.</p>
<p>Párbajhős +4 (20+13 pont)</p> <ul style="list-style-type: none">• Bál Kf• Lebuj Af• Országút: -vidék Kf• Párbaj: +kardpárbaj Mf• Piac Af• Porond Af• Templom Af• Verseny Kf <p>Előnyök: provokatív, kétkezes, balkezes.</p>	<p>Boszorkánymester +3 (15+15 pont)</p> <ul style="list-style-type: none">• Céh (ispotály): -ápolás Af• Céh (labor) Kf• Könyvtár Kf• Sikátor Af• Manaháló (pszi) Kf• Manaháló (villám) Kf• Manaháló (életerő) Af• Manaháló (rontás) Mf• Manaháló (természeti csapás) Af• Verseny: +megérintés Af <p>Előnyök: mérgek.</p>

S.A.M.A.N.

Szerepjátszás Ama M* Alapján, Napjainkban

KARAKTERLAP PÉLDAKARAKTER

KARAKTERNÉV (? KP) Konceptió Származás	ASTRON (30 KP) Felelőtlen ilanori Arel-pap Ilanori lótenyésztő klánból
Megközelítések (? pont) <ul style="list-style-type: none">Gyorsan ?Erőteljesen ?Fortélyosan ?Ellenállóan ?Körütekintően ?	Megközelítések (10 pont) <ul style="list-style-type: none">Gyorsan 3Erőteljesen 1Fortélyosan 4Ellenállóan 2Körütekintően 0
Tudásterületek (? pont) <ul style="list-style-type: none">Tudásterület fok?	Tudásterületek (19 pont) <ul style="list-style-type: none">Bál AfCsata MfKazamata AfKönyvtár AfLebuj AfPárharc AfPiac AfSikátor AfVerseny KfManaháló (pszi) KfManaháló (harc) KfManaháló (természet) AfVadon (puszta) Kf
Vagyon: ? erszény Minőségi felszerelés: <ul style="list-style-type: none">Fontosabb tárgyak Mágia <ul style="list-style-type: none">Iskola max/aktuális mana	Vagyon: 1 erszény Minőségi felszerelés <ul style="list-style-type: none">LovasszablyaMágikus recés vadászkesz (1 pont)Asszimetrikus hosszú íjKönnyű sodronyvért Mágia <ul style="list-style-type: none">Harc: 6/6Természet: 2/2
Relatív viszonyok: <ol style="list-style-type: none">HátrálvaMegszorongatvaLegyőzve (pánik) Ideiglenes stresszek: <ol style="list-style-type: none">Beszűkülve (-1d6)Összezavarodva (-1d20)Elájulva Tartós sérülések: <ol style="list-style-type: none">Akadályozva (hátrány)Meggyengülve (hátrány)Haldokolva (megállítható)	Relatív viszonyok: <ol style="list-style-type: none">HátrálvaMegszorongatvaLegyőzve (pánik) Ideiglenes stresszek: <ol style="list-style-type: none">Beszűkülve (-1d6)Összezavarodva (-1d20)Elájulva Tartós sérülések: <ol style="list-style-type: none">Akadályozva (hátrány)Meggyengülve (hátrány)Haldokolva (megállítható)