



Szálló Tollpihék, Meg Minden Egyéb



Changeling LIVE szabálykönyv

Összenyüstölte: Luna

Segélyhívást fogadta és dobostortát szállította: Zuzzz

Nyáfogást elviselte és a kaját rendelte: Renald

*„A képzelet sokkal fontosabb,
mint a tudás”*

Albert Einstein



Te vagy a fogó!!!!!!

Szóval szia mindenkinek, ez az Első Magyar Tündérszestkönyv. Lesz benne szó mindenről... azaz majdnem, leginkább a Changeling Élő Szerepjáték általam összetákoltsabályairól. Ha valami nem tetszik, nyugodtan lehet szólni a tőlem jobbra ülő Vörössipkásnak... csak vicc volt! Szóval ez egy icuripicuri kis technikai tanácsadó az Élő Játékokhoz, amiben összekavirnyáltam, mit is szeretnék. Minden jó tanácsot szívesen fogadok a treefae@hotmail.com-ra. Vagy szóban, de azt lehet, hogy elfelejtem...

Ja, és a felnőttek kedvéért, akik félnek valamitől, amit pedig ők is szerettek amíg kicsik voltak de most már túl fontosak, hogy eszükbe jusson: EZ CSAK EGY JÁTÉK!!!!!!!! ÉN NEM IS VAGYOK CSEREGYEREK!!!!!!!! SENKI SEM AZ!!!!!!!! A POOKA SEM, CSAK TESSÉK TŐLE MEGKÉRDEZNI!!!

NA, elmentek? Jó. Hihhihi, bevették. Na jó, tényleg nem vagyok cseregyerek. Igazi tündér vagyok. De ez maradjon köztünk, jó? Kösziiiiiiii.

Először is a köszike rovat: Zuzzz-nak meg Renaltnak, meg minden játékosunknak: Nagyon vagytok, skacok!



ELSŐ RÉSZ

Szia, én vagyok a Szélesszájú Kisbéka, hát te ki vagy?

(Fajok, Udvar, Ház, Kor)



Fajok:

Naszóval. A tündérnép is, mind minden rendes izé, fajokra oszlik. Ez határozza meg az alapvető hozzáállását, a külsejét, az erősségeit, a gyengéit, tehát egy karakter kitalálásakor alapvetően meghatározza a karakter *milyen*ségét. Ugye világos? A játékos a következő fajok közül válogathat (vagy kitalálhat újat, és egyeztethet velem... dobostortával. SOK dobostortával).

Boggan:

„Zavar, ha a szőnyeg rojtjait behímzem? Csak hogy szebb legyen Neked.”

A Bogganok kedves, segítőkész házimanók. Imádnak dolgozni, segíteni másokon. Híres pletykások.

Előny: 1/3 idő alatt dolgoznak, ha nem figyelik őket, és tökéletesen ismerik a csoportpszichológiát.

Hátrány: Nem állják meg, hogy ne segítsenek a bajba szorultakon.

Chluricaun vagy Leprechaun:

„Az az ÉN aranyam. Meg az Én whiskym. De attól még lehetünk barátok...”

Ír szerencsemanók, tréfamesterek és kiváló zenészek. Ha lerészegednek (szeretnek inni) mélabúsak lesznek és szívtörő dalokat írnak.

Előny: Ha nem nézik őket, egy szempillantás alatt képesek eltűnni, illetve bármely társadalmi helyzetben feltalálják magukat.



Hátrány: Alkoholisták. Mind. Nagyon.

Driád:

„Kitépe a gigádat, ha nem teszed le azt a vadászpuskát.”

A Driádok egy csapat öko-feminista nő (nincs hímdriád), a Természet és a nők védelmezői, harcosok, ha néha csak lélekben is.

Előny: Fotoszintézis, Csapatszellem.

Hátrány: Ha egy nő vagy a Természet a segítségüket igényli, nem utasíthatják vissza.

Eshu:

„Mesélhetnék róla, ezer, és ezer éven át. Mint amikor én és Wanderhill barátom...”

A tündérek mesemondói, vándorai. Titokzatosak, és mindig ismernek az aktuális helyzetre illő mesét.

Előny: Jó helyen, jó időben lenni, Mesemondás

Hátrány: Vakmerő kíváncsisággal rendelkeznek. Ha úgy gondolják, élve ki lehet jönni a dologból, ők megpróbálják.

Nocker:

„Hogyaza jó $\$*β###! Már megint besült ez a \$L#>&β\$* gépezet!”

A tündérek mesteremberei, kovácsai, ötvöse, szerelői, őrült tudósai. Cinikusak és keserűek néha, a beszédük pedig nem mindig szalonképes.

Előny: Kiméra-teremtés, Minden gép megjavítása (becsicskáztatása)

Hátrány: Tökéletlenség: bármennyire is vigyáznak, teremtményeik mindig tökéletlenek.

Pooka:

„És... és akkor jött a három fejű troll, én pedig kimentettem a Hercegnőt. Esküszöm!”

Ezek a vidám, kedves tréfamesterek a leggyermekiebb tündérek, bölcsek a maguk módján, bár sokan nem szeretik őket.

Előny: Alakváltás (1 kiválasztott állat), Barátságos kisugárzás.

Hátrány: Képtelenek teljesen igazat mondani.

Szatír:

„Gyere, megmutatom a bélyeggyűjteményemet. Hogy még szűz vagy? Nem baj...”

Ők a Bulik mesterei, minden lehető szórakozás gyermekei: kaja, pia, szex, ami belefér, az extremitások bölcsei. És tényleg bölcsek.

Előny: bárkit rávesznek a bulizásra, és az állóképességük az átlagosnál jobb.

Hátrány: mániáko-depresszivitás



Vízibaba:

„Gyere beljebb... még beljebb... ússz el hozzám, kedvesem!”

Ezek a lények a Víz gyermekei, folyékony, törékeny szépségek, de nem kevésbé halálosak... vízparton.

Előny: vízben lélegzik, mint ha levegőn lenne, és Varázsból felerősítheti fizikai erejét (a vízbefojtáshoz)

Hátrány: két nap után, amikor nem megy vízbe, az Állóképessége csökken.

Sidhe:

„Lépj elő. Mit óhajtasz kérelmezni tőlünk, köznép fia?”

A tündérnemesség. Se több, se kevesebb.

Előny: földöntúli szépség, nemes tartás, lehetetlen hülyét csinálni belőlük

Hátrány: dupla annyi időleges banalitást kapnak,

Sluagh:

„Hallgasd meg a titkot... titokért cserébe...”

Tündér titkok őrizői, föld alatti lakóhelyükön vigyázzák az információkat, amit az arra érdemesnek (vagy fizetőnek) adnak csak ki. A fizetőeszközük a titok.

Előny: minden kis nyíláson át képesek préselni magukat, kiakasztva ízületeiket, érzékeik pedig rendkívül élesek.

Hátrány: csak suttogva tudnak beszélni. Ordítani is.

Troll:

„Szolgálunk és védünk. A becsületünkre!”

Kék óriások, lovagiasságuk világszerte ismert. Harcosok, védelmezők, erejük hatalmas.

Előny: Sokkal erősebbek, mint bárki más, és életerejük is hatalmasabb. Kötelességtudatuk pedig végtelen.

Hátrány: Ha esküszögővé válik, minden bónuszát és életkedvét elveszti.

Vörössipkás:

„Látod azt a Trabit? Jó kis falat, mi?”

Ezek a szörnyszerű, vad tündérek az éhség és jeges szél megtestesülései. Vad harcosok, kíméletlen farkasfalka.

Előny: Bármit megesznek. Bármit és bárkit.

Hátrány: Senki sem szereti igazán őket. Még maguk sem egymást.

Udvar:

A karakter udvara határozza meg az élethez való alapvető hozzáállását. Mindkettőből kell választani, az egyik a domináns (amelyik udvarhoz tartozik a karakter). A dominancia változhat, de ez mindig egy gyökeres változás eredménye, nem kedvfüggő. Ez határozza meg a karakter lelki hozzáállását.



Szíli:

Alkotó	Kedveskedő	Régens	Udvaronc
Apród	Logice	Remete	Utazó
Bölcs	Lovag	Szent	
Dandy	Orchidea	Trubadúr	

Nemszíli:

Állat	Felbujtó	Pandora	Törvényen kívüli
Bolond	Főnök	Rejtély	Vad
Egőlegény	Groteszk	Sosemelég	
Fatalista	Káoszkelő	Szerencsétlen	

Ház:

Ahhoz, hogy egy karakter egy adott házba tartozhasson, legalább Apród fokozattal kell rendelkeznie (ld. Hátterek), vagy Sidhe-nek kell születnie. („+”= leginkább szíli, „-”= leginkább nemszíli, „*”= arányosan eloszló)

Ailill -

A Nemszíli, sötét Királyi Ház. Manipulációban ők a legjobbak, és a politikában nagyon otthon mozognak, ámde a hibáikat nem ismerik be egykönnyen. Ha visszavonulnak egy szituból, befordulnak, amíg be nem bizonyítják, hogy jók.

Balor -

Fomorikkal kevert vérvonalú Ház, aki ide tartozik, fizikai vagy szellemi defekttel rendelkezik, ellenben a Hideg vasat úgy kezelik, mint ha sima acél lenne. Persze csak a markolat oldalán. Maximum 6-os Akaraterejük lehet a korrump vér miatt.

Dougal +

A Mesterek Háza, aki ide tartozik, valamiféle fizikai defekttel rendelkezik, de mint e Ház tagja, Varázssal tölthetik fel amit alkotnak. Minden *Vadó*cnál idősebb eházi valamiféle kézműves mesterség Mesterembere, az *Öregek* Nagymesterek.

Eiluned: *

A Varázslók Háza, sötét titkok őrizői. Kívánságra, egy Út erejéig nemszílívé válhatnak, amit az Út teljesítéséig megtartanak.. A varázsláshoz nagyon értenek, ámde túlfőntül kíváncsiak.



Fiona: *

Hősszerelmes lovagok és dámák Háza, tragikus románcokra ítélt tündéreké. A félelemre immúnisak, de hajlamosak a leglehetetlenebb lényekbe beleszeretni, és veszélybe sodorni magukat ezáltal.

Gwydion: +

A Szili Királyi Ház, megérzik, ha bárki hazudik nekik (kivéve az Eiluned Háziak). Berzerkálásra hajlamosak, ha nagyon lesérülnek, vagy a becsületük csorbát szenved.

Leanhaun: -

Az Elátkozott Ház, Kiaszítottak. +1-et kapnak a karizmájukra, a csábítás könnyen meg nekik, ellenben természetellenesen öregszenek, ha nem hajtanak végre Rapszodiát (hetente 1 év).

Liam: +

A Kitaszítottak, emberszeretetük miatt a többi ház lenézi őket, de a köznép szereti. Egy plussz pont Banalitással kezdenek, de halandókat könnyebben Varázsolnak el, és a köznép őket szereti a legjobban.

Scathach: *

Fél-halandó ház, sosem tértek vissza Árkádiába, a Földön maradtak, ezért még a *Liamok*nál is „hígabb” vérűeknek ítéli meg a többi nemes. A harcos nyugalma árad belőlük, de csata közben becsavarodhatnak, és Berzerkálhatnak. Nem használhatják az *Uralom* Művészetét.

Kor:

A Kor azt határozza meg – meglepően – hogy milyen korú a karakter. Ez alapoz meg más tulajdonságokat, illetve előnyt/hátrányt, úgyhogy jól tessenék meggondolni, mivel is játszunk!

Gyerkc:

0-13 éves karakter

Varázs:	5	Akaraterő:	1	Banalitás:	1
---------	---	------------	---	------------	---

Vadóc:

14-26 éves karakter

Varázs:	4	Akaraterő:	2	Banalitás:	2
---------	---	------------	---	------------	---

Vénség:

26+ éves karakter

Varázs:	3	Akaraterő:	5	Banalitás:	5
---------	---	------------	---	------------	---



MÁSODIK RÉSZ

De felemelem! De nem! De igen!

(Tulajdonságok, és Képzettségek)

Mind a Tulajdonságok, mind a Képzettségek 1 és 5 között mozognak a játékos karaktereknél (kivéve, ahol faji kivétel van). Az értékek jelentése:

- 0 A Nagy Semmi. Bill Gates népszerűsége.
- 1 Gagy. Nagyon gagy. Diszkóban felszedni egy szőkét.
- 2 Átlagos. A Ház Szakácsa.
- 3 Hozzáértő. Megkülönbözteted az európai fecskét és az afrikait.
- 4 Tapasztalt. Voltál ott, túlélted. Még Bözsi néni dumáját is. Többször.
- 5 Mester. Te tanítottad a Bajnokot.

Tulajdonságok:

A Tulajdonságok határozzák meg a karakterek alaplehetőségeit, határait. Mivel ez Élő Játék, érdemes a játékos tulajdonságaihoz igazítani őket. Ha 50 kiló vagy, senki sem fogja elhinni, hogy 5-ös Erőd van... Egyél több csokit! 3, 5, illetve 7 pontot oszthatsz el köztük. A megnevezések elég egyértelműek (még egy pooka gyerek is felfogja), úgyhogy itt csak felsorolás lesz. Mindenből jár alpból 1 pont, a maximum 5 +/- faji módosítók. Legyünk reálisak. Senki nem fog IQ-próbát dobni úgyse. Ez csak a tájékoztatást szolgálja, és esetleg besegít a képzettségeknél. Tényleg. A Mensa HungarIQa nem e pontszám alapján felvételiztet. Itt 3, 5 és 7 pontot oszthatsz el.

Fizikai:

Erő, Ügyesség, Állóképesség



Szociális:

Karizma, Manipuláció, Szépség

Szellemi:

Érzékelés, Intelligencia, Ravaszság

Képzettségek:

A Képzettségek azt takarják, mit is tud a karaktered. Itt is érdemes a játékoshoz igazítani őket, de nem feltétlenül. 5, 9, 13 pont kerül elosztásra itt.

Adottságok:

Éberség
Atlétika
Verekedés
Kiérés
Empátia
Kifejezés
Megfélemlítés
Tündérlátás
Utcaismeret
Átverés

Műveltségek:

Kézművesség
Vezetés
Erikett
Lőfegyverek
Vezetőkészség
Kézitusa
Előadás
Biztonság
Lopakodás
Túlélés

Tudományok:

Számítógép
Rejtélyek
Nyomozás
Jog
Nyelv
Orvoslás
Tündéremlékezet
Okkult
Politika
Tudomány

Hogy melyik mit jelent, ossza be ki-ki magának. Vagy kérdezzen meg egy mesélőt, ha nagyon nem megy...

HARMADIK RÉSZ:
Hogyan Csinálj Ellenfeledből Gyíkot
(Varázs, Banalitás)





Varázs:

Na, ez a vicces rész. Téleg tréfás! A *Varázs* minden tündér lényege, átható esszenciája, valódi léte. A varázslás minden tündér sajátja, mindenki ismeri. A *Varázs* maga a tündérek „lelke”, esszenciája. Mint a kakaóban a tej: nélküle nem kakaó, csak vizes flötyi. A *Varázs* építi fel a tündérek birodalmát, itatja át és szüli meg kreatúráit.

A *Varázs* szövésének mestersége iskolákra tagolódik (csak hogy átláthatóbb legyen), ahogy fajtákra bontódik a varázslás célpontja is. Jó, jó, jó. Elmondom szökésen: ha egy tündér varázsolni akar, 2 dolgot kell eldöntenie: mit akar, és mivel. Mert ugye nem mindegy, hogy az ajtót téped-e fel, vagy a herceget. Hogy mindez létrejöjjön, szükség van egy Bohóság megtételére, amit a Mesélő paklijából húzott lap ír le (hála Csillának, hogy megcsinálta). Tehát a varázsformula:

MIT + KIRE → (BOHÓSÁG) → VARÁZSLAT

Varázslat ellen *Banalitás*sal lehet fellépni, ha sikeres, mindketten kapnak egy *Banalitás* pontot, és a varázslat nem jön létre. A varázsló *Banalitás* pont helyett dobhat egyszer 10 oldalú kockával, hogy rémálmot kaphasson helyette. ezek a rémálmok

Mit, avagy a *Varázs* szövésének iskolái:

(Bővülni fog, ha van rá konkrét érdeklődés)

Trükkök:

Trükkök, optikai csalódások, szemfényvesztések iskolája.

1. Csalfaság: apró optikai csalódások, látvány-trükkök
2. Hálós Szem: elrejtés, figyelemfakítás
3. ElMenekvés: konkrét emléket tüntet el az elméből egy időre
4. Űzött Szív: érzelmi manipuláció és érzelelnövelés/csökkentés
5. Csapdába ejtett Szív: szinte bármit el lehet hitetni a célponttal

Elemi:

Gyógyítás és kitartás iskolája.

1. Fűzsuttogás: a tündért képessé tesz bármivel beszélgetni, suttogva.
2. Elemidézés: a 4 elem lehető legtermészetesebb megjelenítése a helyszínen.
3. Tölgypajzs: tölgyszerű védőmezőt állít a varázsló köré.
4. Lótuszolaj/Fűzfaostor: gyógyítás/elpusztítás (eltörés) varázslata



5. Ősalak: bármivé át lehet változni, bónuszok nélkül, tökéletes külsővel

Illúziók:

Tréfák, telekinézis, illúzió iskolája.

1. Dib-dob: apró tárgyak telekinetikus mozgatása
2. Átszövés: nagyobb tárgyak mozgatása, célpont befuttatása (pl. repkényel9)
3. Dupla: egyszerű, mozdulatlan másolatot készít a célpontból
4. Teleport: látható tárgyak teleportálása egyik helyről a másikra.
5. Fantomárny: tökéletes, mozgó másolatot készít.

Látás:

Jóslás, szerencsehozás iskolája.

1. Őmen: a közeljövőbe látás tudománya
2. Fortuna Szeszélye: kisebb szerencsét adhat vagy vonhat el a célponttól
3. Dumacucc: a varázsló által ismert tárgy körül lezajló eseményeket látni/hallani
4. Jövőlátás: nagyobb események előrelátása
5. Sorsfuttatás: megerősít, előrehoz az időben egy sorsdöntő fordulatot

Uralom:

Uralkodás, parancsolás iskolája.

1. Protokoll: zavartalanra tesz egy hivatalos ülést.
2. Diktum: parancsvarázs, amit a célpont magát nem veszélyeztetve hajt végre.
3. Nagyzozás: a célpont előtt térdre hullnak mások, imádatába esnek.
4. Védőruha: bejáratot, dobozt véd meg a kinyitástól.
5. Megkötés: misztikus erejű megkötést bocsát a célpontra.

Utazás:

Utazás, mozgás iskolája

1. Ugribugri: óriási ugrásra tesz képessé.
2. Higanymozgás: hihetetlen gyorsaságot ad a célpontnak
3. Átjáró: Kaput nyit bármin, ami maximum 4 méter széles.
4. Szélfutás: a célpont repülni tud. Egy ideig.
5. Abszolút Teleportálás: bárholnan, bárhova. Persze érdemes ismerni a helyet.

Kire, avagy a **célpont** helyes kiválasztásának iskolái:

Színész:

1. Igaz Barát
2. Személyes Ismerős
3. Ismerős Arc
4. Ismeretlen
5. Ellenség

Tündér:

1. Köznép Fia
2. Nemes
3. Kiméra



4. Idegenvarázs (ismeretlen tündértípus)
5. Varázs Szülőhelye

Dolog:

1. Hétköznapi dolog
2. Kidolgozott dolog
3. Mechanikus dolog
4. Komplex dolog
5. Ősi Remekmű

Természet:

1. Alapanyag
2. Élő Növény
3. Vadállat
4. Természetes Esemény (pl. vihar)
5. Alapelem (4 elem!)

Helyszín:

1. Szoba
2. Lakás
3. Ház
4. Park
5. Királyság

Mi a Varázs és hogy lehet nekem még?

A Varázs maga az emberi kreativitás energiája, a képzelet és fantázia tüzéből táplálkozik. Egy tündér úgy juthat Varázshoz, ha ezt az energiát magáévá teszi. No nem úgy... kis szatír! Ennek alapvetően 3+2 formája van:

Múzsálás

A Múzsálás lényege az alkotó energia előcsalogatása, gondozása. A múzsált személy (általában halandó Álmodó) lassú ihletése, hogy amikor alkot, a felszabaduló Varázs táplálhassa a tündér lelkét. Játéktechnikailag ez mindig két mese közti időszakban zajlik, a folyamat lassúsága miatt. Ez a legnépszerűbb módszer szíli körökben.

A Múzsálás lefolyása: a karakter, miután közelebbi ismeretségbe került a múzsálandó halandóval, permanens Varázspontnyi értékével (annyi 10 oldalú kockával) dob, a nehézség a halandó Banalitása. A sikerek száma határozza meg a kinyert varázspontok számát. Amennyiben ez nem sikerül (0, vagy annál kevesebb siker) a halandó nem tudta értékelni a tündér érdeklődését, és egy napig legalább nem próbálkozhat újra a karakter.

A Múzsálásra néhány példa:

- Kreativitás Felmagasztalása
- Remény Keltése
- Szerelem Születése
- Nyugalom Hozatala
- Bizalom Gerjesztése
- Segítség Megadása
- Álmok Elősegítése



Facsarás

Ez a nemszilik között is veszélyesnek vélt módszer abból áll, hogy a halandó Álmodó lelkéből kitepi a tündér a Varázst, hogy magát táplálja. Ez a módszer a legtöbb királyságban tiltott, bár a nemszilik sűrűn használják. A módszer veszélye az, hogy aki túl sűrűn csinálja, önmagát taszítja Banalításba, egyben megfosztja a világot egy ideig egy Álmodótól, ugyanis a Facsarás utáni depresszió és visszatérés a „valóságba” erősen meglöki az adott szerencsétlent a Banalítás ösvényén.

A Facsarás lefolyása: a tündér, miután közelebbi ismeretségbe került a halandóval, a Banalítás értékével (annyi 10 oldalú kockával) dob az áldozatból kinyerni kívánt Varázspont számú nehézség ellen, és a sikerek száma megegyezik a kinyert Varázspont számával. Amennyiben elrontja (0 sikernél kevesebbet dob), kap egy Banalítás pontot.

Néhány példa a Facsarás módozataira:

- Kreativitás Kifárasztása
- Remény Elveszejtése
- Szerelem Elpusztítása
- Harag Gerjesztése
- Bizalom Megtörése
- Függőség Kialakítása
- Álmok Derékbátörése

Az Ignis Vesta

A Varázs kinyerésének legegyszerűbb módja a Birtokon alvás, ami az ott alvók között a Birtok szintjének megfelelő számú Varázspontot termel naponta. Birtok háttérrel rendelkezők számára automatikus, másoknak ledumálható a Mesélővel, illetve Birtokkal rendelkező karakterekkel, NJK-kal.

Extázis

A Varázs kinyerése önnön embervalóból, ez a legritkább, legkevesebbek által birtokolt képesség. Feltételezi a Cseregyerek tündér és ember mivolta közti egyensúlyt és harmóniát, amikor is a karakter önmagát Múzsálja az extázis legmagasabb szintjén repülő lélekkel. Ez a megoldás – a konfliktusok elkerülése végett – játékos karaktereknek nincsen birtokában. Nem akarok senkivel sem összeveszni azon, mi a karakter harmóniája, vagy ilyesmi. Kivétel nincs. Punktum.

Rapszódia

A Rapszódia a *Leanhaun* ház által alkalmazott, abszolút tiltott Varázsnyerési módszere. Akiről kiderül, hogy Rapszodiát hajtott végre, azonnali halállal büntetendő a legtöbb helyen. A módszer lényege az, hogy a tündér folyamatosan Varázssal pumpálja a kiválasztott halandót, (min. 3 pont), aki egyetlen kreatív robbanásban kiadja magából az összes Varázsát, majd kómába esik és meghal, vagy ami rosszabb, örökre elveszíti alkotóképességét és a Banalítás bástyájává válik.



A Rapszódia lefolyása: a tündér hetente egy Varázs pontot töm a halandóba legalább három héten keresztül, majd amikor a remekmű készen áll, a tündér elpusztítja azt és magába szívja a belefeccölt Varázs kétszeresét. Ekkor a halandó kómába esik, és kiadott két Varázspontonként egy permanens Banalitást kap. Ezek után dob egy Állóképesség próbát, hogy túléli-e. És ha túl is éli, soha többé nem fog alkotni.

Banalitás:

A Banalitás az a Varázs ellentétje. Számlák, könyvelők, unalmas könyvek, felnőttek, meg minden ilyesmi, ami tagadja a tündéreket és a Varázst. Természetesen ezt a tündérek nem szeretik, sőt, el is pusztíthatja őket. Legtisztább megtestesülése a Hideg Vas, azaz az ötvözetlen vas. Az a tündér, akit Hideg Vassal ölnek meg, annak a tündérvalója elveszik, végleg elpusztul. Max. emberként születhet újjá, és mindig hiányozni fog valami. Ennek nincs ellenszere.

Sebzés Vassal: minden vas fegyverrel bevitt sebzéspont „magával visz” egy Varázspontot.

NEGYEDIK RÉSZ

Szopiszopi-Ötdollár!

(Hátterek, Előnyök, Hátrányok, Akaraterő)

Hátterek:

A Hátterek jelenítik meg, amit a karaktered eddigi életében elért. Háttereket csak karakteralkotáskor választhatsz, a továbbiakban abból kell gazdálkodnod, ami történik a karaktereddel. (Magyarán: új Háttérrel csak akkor kapsz, illetve meglévő Háttérrel csak akkor változik meg, ha a mesék folyamán történik olyasmi, ami ezt indokolná, illetve ha 2 mese közt történik ilyesmi... egyeztess a Mesélőddel ez ügyben). A Hátterek érték is 1-től 5-ig lehet, meghatározva az adott dolog mértékét.

Választható hátterek:

Álmodók: olyan halandók, akiket rendszeresen Múzsálsz, vagy Múzsálhatsz.

Birtok: tündérbirtok, ahol *Ignis Vesta* ég, és a tied.

Cím: nemesi cím, az apródtól a hercegig.

Emlékezet: emlékezés Árkádiára, és a mitikus időkre.

Kapcsolatok: világi kapcsolatok.

Kiméra: a te saját bejáratú Kitalált Barátod.

Kincs: olyan világi dolog, amihez varázsdolog kapcsolódik (pl. pulcsi-mellvért)

Követők: akik követnek téged, védenek, szolgálnak.

Mentor: tündér tanítómester.

Pénz: ja. Az.



Előnyök / Hátrányok:

Az Előnyöket „szabad” pontjaidból vásárolod, a Hátrányokért „szabad” pontokat kapsz, maximum 7 lehet belőlük (+/- egyaránt) összesen. Ne feledd, ezeket ki kell játszani, és a játékot hivatottak színesíteni, nem pedig a tápolást. Igen, ez rád is vonatkozik. Nem, nem fizethetsz le. Még csokival sem. Nem. Még mandulás fagyival sem. A dobostorta meg nem ér.

Pszichológiai:

Becsületkódex	+1
Életcél	+1
Függőség	-1-3
Mánia	-1
Sötét Titok	-1
Intolerancia/Gyűlölet	-1-3
Rémálmok	-1
Fóbia	-1-3
Kíváncsiság	-2
Örület vmiért	-2
Sado-mazochizmus	-2
Bosszú	-2
Vad Elme	-2
Flash-ek	-2-3
Életmentő	-3

Ismerettségi:

Híres Mentor	+1
Hírhedt Mentor	-1
Szívesség	+1-3
Ellenség	-1-4
Feketepiaci Ismerős	+2-5
Jogász Ismerős	+2-5
Médiás Ismerős	+2-5
Egyházi Ismerős	+2-5
Céges Ismerős	+2-5
Rendőrs Ismerős	+2-5
Politikus Ismerős	+2-5
Maffiás Ismerős	+2-5
Szórakoztató Ismerős	+2-5
Védenc	-3
Üzött	-3

Mentális:

Koncentráció	+1
Fényképmemória	+3
Vasakarat	+4
Amnézia	-2
Zavaros Elme	-1

Fizikai:

Éles Érzékek	+2
Állati Érzékiség	+1
Született Gépész	+1
Méregellenálló	+5
Mindenttudó	+6

Természetfeletti:

Tündérfajzat	-2
Ekhók	-2-5
Vasallergia	-3-5
Vastűrés	+6
Regeneráció	+7
Elmúlt Életek	+1-5
Igaz Szerelem	+2
Kiméramágnes	-5
Örökéletű	+4
Médium	+3
Veszélyérzék	+3
Szerencsés	+3
Igaz Hit (1 pontos!)	7
Átkozott	-2-5



A karakter akaratereje azt fejezi ki, milyen erős a jelleme. A kiinduló értéket a karakter kora adja meg, „szabad” pontokból emelhető. A pontok 1 és 10 között mozognak. Jelentésük:

1. Papírnyuszi
2. Betoji
3. Átlagember
4. Kemény
5. Komolyan Diétázó Nő (aki röhög, meghal!)
6. Akaratos
7. Rambó
8. Főmágus
9. Fakír
10. Vámpír Vén / Fénylő Ős

Namost. Előljáróban ennyi: aki 7-nél magasabb akaraterőt akar, le kell, hogy fizessen. Nagyon. Annyira, hogy Rockefeller irigy legyen rám. Annyira, hogy David Ardry Nagykirályt én pénzelhessem. Szeretnék egy terepjárót. Meg egy erdőt. Meg sok pralinés-cokis fagylaltot. Olyat, amiben valódi kekszarabok vannak, nem olyan gyári szmötyi. Meg szeretnék egy pár balettcipőt, ami magától táncol. Meg egy unikornis barátot.

Ha nem lett volna elég érthető, nincs nektek annyitok, hogy 7 fölé érjen, az a zsebkönyv tájékoztatás része. Meg az NPCknek, hogy tápolhassam őket. PC-nek nem lesz. Csak. Nincs Csokirólád, és üveggolyóval sem lehet lefizetni. Pedig szeretem őket. De akkor sem lehet.

Nnnna. Amúgy is be akartam még ugatni ezügyben. NINCSEN senkinek 5-ös (Varázs, Banalitás és Akaraterő esetén 10-es) értéke. Hogy miért nem? Mert tündérajátékosok vagytok. A lényeg a szórakozás, és nem a táp. Na jó, rendes leszek (de csak azért, mert zöld teát iszom, és jó kedvem van), egy 5-ös lehet, de azt NAGYON meg kell magyarázni. Ok, okozat, Náncsi néni meg a Hétszínű Kapanyányi Manyók EGÉSZ családfája. És az lesz a karakter specialitása. 10-es akkor sincsen. Ufff, szóla Zöldfőnök.

[illegible]



ÖTÖDIK RÉSZ

Trollom van, és nem félek használni!

(Harc)



A harc főszabálya: ne üss meg senkit! Harc közben a karaktereitek mérkőznek meg, nem ti! Aki ilyet csinál, kizáratik a játékból és egy hétig nem ehet csokit. Még *diétásat* sem. Komolyan. A harc az *értékek* között megy. Az persze megegyezés kérdése, hogy miután a harc kimenetele eldőlt, egy látványos *lassú* műharcot is elő lehet adni a hangulat kedvéért, de ez csak akkor, ha mindkét fél beleegyezik! Ilyet persze párbajoknál érdemes csinálni, tömegharcnál nem olyan vicces.

Életerő:

Minden karakterlapon kettős életerő-skála (általában 10 szint) szerepel: valós és kimérikus. Fegyvere válogatja, hogy melyik hogy sebez, elképzelhető olyan is, ami mindkettőt. A Vas fegyverek tipikusan ilyenek, hiszen a Vasnak nincs kimérikus megfelelője (egyike azon kevés anyagoknak, amik nem léteznek kimérikus formában).

Mindenkinek 7 életerő szintje van (kivéve a trolloknak, nekik több van), a sebzés ebből vonódik le.

Sebzés:

Minden fegyvernek megvan a maga sebzése (annyi pont életerőt kell levonni ha megsebez), amit a mellékletben kifejttek. A kimérikus és valós sebzés nem adódik össze, párhuzamos, de amelyik a rosszabb, annak a módosítói érvényesülnek.



Kimérikus halál:

Az a karakter, aki kimérikusan meghal, kómaszerű állapotba zuhan, és a Banalitás-értékétől függő ideig úgy is marad. Gyógyítási varázssal lehet (1 szint/Varázspont)

0.	1 perc
1.	1 óra
2.	6 óra
3.	12 óra
4.	1 nap
5.	3 nap
6.	1 hét
7.	2 hét
8.	1 hónap
9.	2 hónap
10.	1 év

Csata:

A csata körökre oszlik. Minden körben először kő-papír-olló módszerrel meghatározzuk, ki üt meg kit, illetve ekkor lehet a végszó kimondása helyett „kitér” felkiáltással kitérni (mily meglepő) az ütés elől (annyiszor/csata, ahányas a kitérés értéke a karakternek). Aki megütötte a másikat, sebez. A sebzésből le kell vonni a páncél értékét (ha van) és ez adja az effektív sebzést. Ennyit kell levonni a megfelelő skálából.

HATODIK RÉSZ

Amikor Még Kicsi Voltam...

(Előttörténet)

Itt van pár kérdés, amit érdemes feltenned magadnak, amikor karaktert alkotsz. Gondold alaposan végig a karaktered, éld bele magad, éééééééé HAJRÁ! Szeretek olvasni.

- ❖ Mit szeretsz csinálni? Mi az, amit utálsz?
- ❖ Mi az, amit soha, semmilyen körülmények között nem tennél meg?
- ❖ Mitől kapsz idegzsábát? Mi az, amitől elolvadsz?
- ❖ Mik a hobbijaid? Mit csinálsz a szabad idődben?
- ❖ Mi a munkád? Tanulsz valamit? Szereted csinálni?
- ❖ Miben reménykedsz? Mi az, amitől félsz?
- ❖ Mit gondolsz az emberekről, tündéerekről?
- ❖ Hol nőttél fel, és hogyan? Milyen a családot? Milyen kapcsolatban vagytok?
- ❖ Mi a véleményed az emberölésről, a szexualitásról (sajátod és másé)?
- ❖ Mit gondolsz a szerelemről, barátságról?



AMI XTRAFONTOS: Milyen volt a Kikelésed a Bábból? Hogyan Ébredtél tudatra?

és ami még eszedbe jut...

Részemről szeretnék mindenkit megkérni arra, hogy kerek, teljes, értelmes előtörténetet találjon ki, **OLVASHATÓ** formátumban adja le, ha nem tud rendesen írni, GÉPELJE LE. Kíméld a Mesélőt, ő is csak tündér. Szeretnék legalább 1 oldalas elősztorikat látni mindenkitől!!! Kivétel nincs. Még a Pookák sem. Főleg ők nem.

HETEDIK RÉSZ

Álmodik a Nyomor

(Fejlődés)

Képességeket fejleszteni XP-ből lehet, a mellékletben szereplő táblázat szerint. Csak azt a harci képességedet fejlesztheted, amit a játékban sikeresen használtál. A többi képességet szabadon fejlesztheted.

EGYEZTESS A MESÉLŐVEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEL!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Gémeskút és Délibáb!

(Források):

Changeling, the Dreaming első és második kiadása
Changeling Player's Guide
Changeling Storytellers Guide
Noblesse Oblige: The Book of Houses
Pour l'Amour et Liberté: Book of Houses II.
Immortal Eyws: Court of All Kings
SHINING HOST: Changeling, the Dreaming for Mind's Eye Theatre

U.I.: ez a szabálykönyv az enyim, de bárki lemásolhatja ingyér, amíg rajtamarad, hogy én írtam. Tsók!

Lunaris delle Stelle
(a telcsikönyvben Karancsy Mónika, de nehogy terjesszétek!)



CSAK HOGY TÖBB KÖTETNYI LEGYEN... (Mellékletek)

1. Szabad pontokban mért ára az tulajdonságpontoknak

<i>Tulajdonság</i>	<i>Kezdési Ár</i>	<i>XP-ből</i>	<i>XP-ből új</i>
Művészetek	5	meglévő X 4	7
Tulajdonságok	5	meglévő X 4	-----
Varázs	3	meglévő X 2	-----
Birodalmak	3	meglévő X 3	5
Akaraterő	2	meglévő X 2	-----
Képzettségek	2	meglévő X 2	3
Háttér	1	-----	-----

2. Fegyverek és sebzéseik:

Figyelem! Ha valamilyen fegyverrel rendelkezel, konzultálj a Mesélővel, hogy az a táblázat szerint minek minősül!!!!!!! NEM LESZ MINDENKINEK HOSSZÚKARDJA!!!!!!!!!!!!

<i>Fegyver</i>	<i>sebzés</i>	<i>min. erő</i>
kés	1	1
tőr	1	2
rövidkard	2	1
rapír	3	2
másfél kezes kard	4	2
fattyúkard	5	3
hosszúkard	6	4
bot	2	2
dárda	3	2
lándzsa	3	2
lovas lándzsa	6	3
bunkósbot	1	1
kézibalta	5	2
csatabalta	6	3
pöröly	4	2
szöges pöröly	5	2



<i>fegyver</i>	<i>sebzés</i>	<i>táv</i>
dobókés	1	10m
rövidíj	2	20m
hosszúíj	2	30m
számszeríj	3	15m
dobódárda	2	20m
revolver	1	50m
pisztoly	2	50m
sorozatfegyver	3	40m
nehézfegyverek	4	50m

3. Páncélok védőértékei:

<i>Páncél (ősi)</i>	<i>Páncél (modern)</i>	<i>Védelem</i>
sportpáncél	könnyű páncél	1
ballisztikus mellény	összetett páncél	2
keményített mellény	nehézpáncél	3
golyóálló mellény	teljes páncél	4
kommandós mellény	sidhe páncél	6

4. Faji módosítók, szám szerint (ki mit kap)

<i>Faj</i>	<i>Bónusz</i>
Chluricaun	+1 Stamina
Szatír	+1 Stamina
Sidhe	+2 Szépség
Troll	+1 / 2 Health Level

Figyzzatok: ha nincs módosítód, az még nem jelent rosszat, nehogy bömbölni kezdj! Csak ennyi van szám szerint.

És különbenis: EZ CSAK EGY JÁTÉK (mint az élet) EZÉRT NE HÚZD FEL RAJTA MAGAD, HOGY NEM VAGY TÁPOS!!!! SENKI SEM IGAZÁN AZ!!!!!!

Plussz: az uccsó szó mindig a mesélőé! Ezt ne feledjétek.

kétáj kétáj kétáj kétáj kétáj kétáj kétáj ////////// játék játék játék játék játék játék játék



5. Rémálom-táblázat

<i>dobás</i>	<i>rémálom-effekt</i>
1	5 napig rémálmaid vannak
2	akárhová mész, jeges szél fúj
3	a legközelebbi veszélyes helyzetben ügyetlen leszel
4	egy hónapi szinte folyamatos migrén
5	a legközelebbi veszélyes helyzetben –1 siker
6	1 óráig megvakulsz
7	húzz egy Bohóságot, és csináld meg háromszor
8	a varázslatod ellened fordul
9	elveszítesz egy fontos dolgot
10	mázlid van, semmi

5. Minden mesélő figyelmébe

Szakmai ártalom, de én a játékosaimmal minden játék előtt aláíratom ezt a papírt:

„NYILATKOZAT

Alulírott kijelentem, hogy a „Live Changeling” rendezvény során a tőlem elvárható gondossággal fogok eljárni, saját és játékostársaim testi épségére vigyázok, valamint a látogatott helyszínek és a rendezvény biztonsági előírásait betartom. Tudomásul veszem, hogy bármilyen baleseti jellegű esemény esetén a szervezők nem tartoznak kártérítési vagy büntető felelősséggel.

Hely, dátum.....”