



Karakteralkotás

Első lépésben a négy legfontosabb dolgot kell meghatározni. Ezek a következők: Név, Kor, Nem és természetesen a születésnap.

Karakterkonceptiók

Vidéki gyerek

Egy ilyen srác vidéken nevelkedett, jó eséllyel ért a kötelekhez, tud lovagolni, meg tud nyugtatni egy állatot, és akár a fegyverekkel is tisztában van. Nagy korában farmeré válhat.

Sportos

Tipikusan az a gyerek, aki a tornaórákon csapatkapitány lesz, a szünetben ő szervezi a focimeccset, kedvenc sportolója mezében járkal, sporttáborokban tölti a szünidőt. A sportérzék némi hírnevet kölcsönöz neki, és természetesen a tornatanárok és gyerekedzők kedvence.

A kis felnőtt

Ez az a gyerek, aki alig várja, hogy felnőtt legyen. Utálja, ha kölyöknek hívják. Emiatt elsodródik a barátaitól, akik még élvezik a gyermeki létet. Ugyanakkor természetesen a felnőttek sem fogadják be maguk közé.

Született vezető

Ő az aki mindig a figyelem középpontjában van. A kisebbek vele akarnak lenni, a nagyobbak megvédik őt. Mint főkolompos, nem csak a más gyerekeket vonzza maga köré, hanem a felnőttek figyelmét is felkelti. De a mosolya általában megmenti őt.

Rajongó

Ez a gyerek nagy rajongója a Sci-Finek, Fantasynak, valamilyen filmnek, vagy játéknak. Ez meglátszik a megjelenésében is (hegyes fülek, köpönyeg stb.) Gyakran nagy játékfegyverekkel játszik, vagy épp idézeteket mond a Gyűrűk urából vagy a Battlestar Galactica-ból.

Kitaszított

Ő az aki nagyon nehezen illeszkedik be egy társaságba. Van a gyerekben valami, ami miatt a többiek elkülönítik. Ez lehet egy idegesítő testvér. Vagy egy ügyetlen gyerek aki mindig elképesztő történeteket mesél. Esetleg testi fogyatékosága van. Avagy az iskolában egy maga által kitalált nyelven motyog állandóan.

Hercegnő

A tipikus népszerű lány, aki mindig a legmenőbb ruhákat hordja, a haja mindig tökéletes. Mindig a fiukról és a divatról beszél, meg hogy a nővére miket csinál, és hogy milyen jó helyen tölti majd a vakációját.

Csendes gyerek

Magának való, visszahúzódó, félén gyerek. A szünetekben nem annyira a sportot mint inkább az olvasást részesíti előnyben. A csendessége miatt gyakran célja pletykáknak, ártalmatlan vicceknek, vagy épp csúnya tréfáknak.

Bajkeverő

Ő az aki mindig bajba kerül. Néha okkal vádolják meg (mint amikor a könyvtárban benyomta a tűzjelzőt), de néha alaptalanul (a szomszéd macska tényleg magától szorult be a postaládába). Így ő az akit elsőként megvádolnak, ha valami galádság történik, ugyanakkor számos trükköt ismer arra, hogy megússza a rázós helyzeteket.

Zseni

Ez az a gyerek, aki rajong a tudományokért. Általában ő az aki az iskolát képviseli valamilyen tudományos versenyen. Nagy előnye, hogy okos, ugyanakkor egy kicsit kitaszított is a többi gyerek által.

Név

Válassz egy nevet a karakterednek. Ne feledd, egy gyereknek sok neve van. Van a rendes, valódi neve. Van, ahogy a szülei hívják, és van egy beceneve, ahogy a barátai szólítják.

Kor

Ez egy fontos tényező. A kor határozza meg a karakter képesség pontjait, és az ártatlanságát. Minden karakternek 6 és 12 év között kell lennie. A két véglet között igen nagy különbség van, így nem árt átnézni alaposan.

Egy tipikus 6 éves nem lesz olyan erős, magas, és sportos, mint egy tipikus 12 éves. Kevésbé lesznek tapasztaltak a film, zene, sport, politika, kultúra és irodalom világában, mint 12 éves társaik. De a fiatalabb karakterek több ártatlansággal bírnak, mint az idősebbek, így jobban ki tudják használni a varázslatokat.

A másik oldalon egy 12 éves fizikailag és szellemileg erősebb, de a képesség, hogy lássák a szörnyeket, és harcoljanak velük, gyorsan elhalványodik.

Röviden, minél idősebb egy gyerek, annál erősebb és okosabb lesz, de minél fiatalabb, annál nagyobb az ártatlanságából fakadó varázserő.

A fent említett dolgok, csak a játékszempontjából jelentkező eltérések. A valóságban is akad különbség egy 6 és egy 12 éves között, hiszen egy hatéves még csak óvodás (vagy kezdő iskolás), míg egy 12 éves gyerek már a középiskolára készül. Ugyanakkor a játék folyamán előfordulhat, hogy a két végletbe tartozó karakter sorsa összefonódik, így a karakter kidolgozásánál nem gond, ha a csapatban van néhány 6-8, egy-két 9-10 éves vagy akár kicsit idősebb szereplő.

Fiú vagy Lány

A játék nem tesz különbséget fiú és lány között, szóval bátran válaszd azt amelyikhez kedved van, és jegyezd fel a karakterlapodra.

Születésnap

Ez az év bármely napja lehet. A játék szempontjából nem lényeges adat, egy gyereknek ez igen fontos dátum.



Képességek

A karakter öt alapképességgel rendelkezik: Mozgékonyosság, Harc, Gondokozás, Beszéd és Törődés. Ezek alkotják a karakter vázát, ezekhez rendelhetsz pontokat a karakter korának függvényében. Minden képességet egyes rangon kapsz meg alapból, és még annyi pontot oszthatsz szét amennyi a karaktered éveinek száma. Minden képesség 1-6-ig terjedhet, minél magasabb egy érték, annál jobb abban a karakter.

Néhány szóban az öt képességről.

Mozgékonyság

Ez a képesség kapcsolatos a sporttal, hajlékonysággal, kez ügyességgel, gyorsasággal, bűvészkedéssel. Ezt a képességet kell használni érme-trükk esetében, lopakodásnál, deszkás trükköknél, illetve egy sima rohanás esetében (mondjuk ha valami szörnyeteg kerget).

Harc

Ez a képesség magában foglal mindent ami a bunyóban előfordulhat, ütést, rúgást, harapást, hajtépést, tökön rúgást, baseball ütővel való verekedést. De ide tartozik az is, ha valamit (mondjuk egy nagy sziklát) fegyverként akarunk használni (legyen az távolsági vagy sport fegyver).

Gondokozás

Ehhez a képességhez tartozik például az okoskodás, a felfogás és az emlékezés. Mindegy, hogy egy tagnap használt papírt keresünk, egy zár kombinációját akarjuk megfejteni, a szülő aláírását akarjuk hamisítani, vagy arra akarunk emlékezni, hogy ki harcolt a Spanyol polgárháborúban, minden esetben ezt a képességet kell használnunk.

Beszéd

Ide tartozik minden olyan készség, ami a beszéddel kapcsolatos. Kidumálni egy kellemetlen helyzetet, előadni egy történetet a tábortűznél, motiválni a barátokat, vagy csak a sima hazugság esetében is ezt a képességet használjuk.

Törődés

Ez a képesség határozza meg, hogy a karakter miként viszonyul a többiekhez. Minden ide tartozik, ami érzelmi kapcsolatot jelent két élőlény között, de ezt a képességet használjuk, ha egy tárggyal van szoros kapcsolatban (pl: játékmackó, baseball kesztyű, takaró).

Vonások

Miután elosztottuk a pontokat az öt képesség között, kapunk egy áttekintést arról, hogy a karakter mit tud, és mit nem. De vannak kivételes esetek, amikor valami nem megy olyan jól, mint általában. A legokosabb gyerek is lehet teljesen suta a kerékpárszereléshez. A legügyesebb sportoló is lehet ügyetlen, mondjuk a hokiban. A játékban ezt hivatott megjeleníteni a jó és rossz vonások. Ezeket a karakterlap megfelelő részére fel lehet vezetni. és segít neked abban, hogy a karaktered kicsit árnyaltabb legyen.

Jó vonás

Ez egy olyan helyzet, amiben a karaktered a legjobbat képes kihozni magából. Ez egy olyan terület, amiben kiemelkedően okos, vagy olyan fizikai aktivitás, amiben jobb az átlagnál. Írd fel a két legalacsonyabb képességed egyikét, valamint azt, a helyzetet, szituációt, napszakot, állapotot, amikor a legjobban teljesítesz.



Rossz vonás

Ez a jó vonás másik oldala, amikor a karakter egy normál vagy jó képessége nem igazán működik. Sok focista nem tud táncolni, ahogyan sok okos ember szörnyű helyesíró. Írd fel a két legmagasabb képességed egyikét, valamint azt a helyzetet, körülményt, állapotot, amikor ez

a képesség kevésbé hatékony.

Néhány példa:

Jól megy a mozgékonyosság, ha félek.

Jól megy a mozgékonyosság, ha futok.

Nekem nagyon nehezemre esik a mozgékonyosság, ha kis tárgyakat kezelek.

Nekem nagyon nehezemre esik a mozgékonyosság, ha nem tudom, hogy hol vagyok.

Jól megy a harc, ha meg kell védenem valakit.

Jól megy a harc, ha egy szörny ellen küzdök.

Nekem nagyon nehezemre esik a harc, ha az ellenfél nagyobb, mint én.

Nekem nagyon nehezemre esik a harc, ha fájdalmaim vannak.

Jól megy a gondolkodás, ha van időm koncentrálni.

Jól megy a gondolkodás, ha rejtvényekről van szó.

Nekem nagyon nehezemre esik a gondolkodás, ébredés után.

Nekem nagyon nehezemre esik a gondolkodás, ha emberek bámulnak.

Jól megy a beszéd, ha az anyanyelvemen kell beszélnem.

Jól megy a beszéd, ha tényleg képben vagyok azzal kapcsolatban, amiről beszélek.

Nekem nagyon nehezemre esik a beszéd, ha ideges vagyok.

Nekem nagyon nehezemre esik a beszéd, ha lányok vesznek körül.

Jól megy a törődés, ha állatokról van szó.

Jól megy a törődés, ha valaki megsérült.

Nekem nagyon nehezemre esik a törődés, ha dühös vagyok.

Nekem nagyon nehezemre esik a törődés, ha az emberek rosszul bánnak velem.

Gyermeki erények

Ártatlanság

A karakter ártatlanságát a kora határozza meg. Minél fiatalabb egy karakter annál könnyebben emelkedik felül a racionális magyarázatokon, így az ő ártatlanságuk magasabb, mint idősebb társaiké, akik sokkal földhözragadtabbak.

A karakter ártatlansága egyenlő 13 mínusz a karakter életkora.

Elme

Ez mutatja, hogy a karakter elméje mennyire van a szorongás, vagy épp a nyugalom hatása alatt. Az elme állapota fontos tényező, amikor egy rémisztő ellenféllel találja szembe magát, vagy épp nekiindul felfedezni az ismeretlen dolgokat.

A karakterlapon az Elme a következőképp néz ki:

rémült OOOOO I OOOOO nyugodt

A karakter elme pontszáma egyenlő Gondolkodás +4, ez így 5 és 10 közé fog esni.

Ezt ha lehet ceruzával jelöljük, mert a játék során változni fog.

Ha egy gyereknek elég magas az elme értéke, akkor ő elég nyugodt és összeszedett lesz. Könnyebben túl teszi magát a félelmetes dogokon, és csak az igazán nagy események rázzák meg komolyabban, így ő könnyebben veszi a dolgokat élete folyamán.

Az alacsony elme ponttal rendelkező gyerek ideges, és aggasztó. Ő az, aki a csapatban folyamatosan azt szajkózza, hogy „Óvatosnak kell lenni”, így aztán nem kell neki, sok, hogy futásnak eredjen. Az ilyen gyerekekre általában jellemző a körömrágás, és hasonló kényszeres viselkedés.

De mint fentebb is említve lett, a gyerekek elme állapota a játék során változik.

Lélek

Itt a karakter és a lelke közötti kapcsolatot követhetjük nyomon. Ténylegesen azt, hogy a gyermek lelke mennyire tiszta. A játék folyamán egyes élmények, illetve egyes szörnyek képesek sebesüléseket okozni a karakter lelkén.

A karakterlapon a lélek a következőképp néz ki:

sötét OOOOO I OOOOO tiszta

Minden karakter tízes lélekkel kezd, így mindenki tiszta és fényes lélekkel kezdi a játékot. Minden alkalommal, amikor a karakter lelkét sérülés éri, ő elkezd a sötétség felé sodródni.

Tulajdonságok

A képességeken és a vonásokon kívül, a tulajdonságok határozzák meg leginkább a karaktert. A tulajdonságokból megtudjuk egy karakter erősségeit és gyengéit is. Ezen tulajdonságokat egy rang is meghatározza, ami a pozitív tulajdonságok esetében 1-3 lehet, minél magasabb a szám, annál jobb benne a gyerek, illetve annál meghatározóbb az életében. Negatívok esetében pedig -1 vagy -2 ez az érték. Minél alacsonyabb, annál súlyosabb a hátrány, jobban hátráltatja a karaktert.

A karakter négy vagy öt pozitív tulajdonsággal kezdheti a játékot. Ezek közül egy tulajdonságot +2, kettőt pedig +3-as rangon kell felvenni. Ezek lesznek azok a tulajdonságok, amiben a gyerek igazán jónak számít. Ezek után dönthetünk, hogy felveszünk még egy tulajdonságok +2 rangon, vagy kettőt +1-en.

A tulajdonságok felvételénél célszerű úgy felvenni őket, hogy némileg kapcsolatban legyenek, hiszen ez általában a valóságban is így szokott lenni.

Példák

Művész vagyok

A gyerek igen tehetséges a vizuális vagy épp az írott művészetben. Ügyesen fest, verseket ír képeskönyvet készít a szüleinek.

Kapcsolódó tulajdonságok:

Szép dolgokat festek.

Sokat olvasok.

Verseket írok.

Szobrokat gyurmázok.

Nagy gyerek vagyok

Ez a gyerek nagyobb, mint társai. Ezt általában a magasságra és súlyra is kell érteni.

Kapcsolódó tulajdonságok:

Más gyerekek félnek tőlem.

Igazán magas vagyok.

Erős vagyok.

Nagyot tudok ütni.

Az osztály bohóca vagyok

Ez a gyerek mindig és minden helyzetben képes viccelődni. Viccelődik, vicces történeteket mesél, hülyéskedik még a komoly helyzetekben is képes a komolytalanságra (a felnőttek legnagyobb bosszúságára).

Kapcsolódó tulajdonságok:

Sok barátom van.

Gyorsan jár az agyam.

Az emberek általában szeretnek.

Mindenféle dolgokat felveszek.

Vidéki gyerek vagyok

A gyerek egy tanyán nevelkedett. Sok időt töltött állatokkal, így megtanult bánni velük. Képes őket etetni, ellátni.

Kapcsolódó tulajdonságok:

A lovak olyanok, mint én.

Tudok lasszót dobni.

A szüleimnek van egy saját farmja.

Dolgoztam istállóban.

Kis gyerek vagyok

Ez a gyerek egy igazi kis vakarcs. Magasságban és súlyban is igazán kicsinek számít a korcsoportjában.

Kapcsolódó tulajdonságok:

Az emberek általában alábecsülnek engem.

Beférek kis helyekre.

Elég szedett-vedett vagyok.

Okos gyerek vagyok

Ez a gyerek a Zseni csoportba tartozik. Bizonyos területeken kiemelkedő tudással rendelkezik, de az átlagos intelligenciája nem különbözik a többiekétől.

Kapcsolódó tulajdonságok:

Jó vagyok a tudományokban.

Mindent tudok a kövekről.

Ha nagy leszek, rakétákat fogok tervezni.

Megnyertem a városi helyesíró versenyt.

Miután kiválasztottál egy fő, és a hozzá tartozó két tulajdonságot, akkor még választhatsz egy vagy két másik tulajdonságot magadnak. Ezeknek már nem kell kapcsolatban lenni egymással, sem pedig a fő tulajdonságoddal. Tulajdonképp ez már akármilyen tulajdonság lehet, ami színesebbé teszi a karaktered. Itt jönnek azok a tulajdonságok, amiket a karakter szabadidejében használ és fejleszt, vagy épp valami olyan előny, ami a családjával kapcsolatos.

Bátor vagyok

Ez a gyerek gondolkodás nélkül sétál bele a veszélyes helyzetekbe. Nevet az ijesztő történeteken. Farkasszemet néz a szörnyekkel. Mindig van egy „Egyszer amikor én...” története.

Kíváncsi vagyok

Igazi kíváncsi természet. Mindig ki akarja deríteni a dolgokat. Tudni akarja, miként működnek a dolgok.

Aranyos vagyok

Ő az imádni való gyerek. Fizimiskája, arca, szép szemei, vagy a megnyerő mosolya miatt, de mindenki szereti.

Szülők kedvence vagyok

Legalábbis a gyerek meg van róla győződve, hogy a szülei őt szeretik a legjobban.

Népszerű vagyok

Az egész iskola (de lehet, hogy az egész város) ismeri ezt a gyereket. Ez általában egy jó hírnév, ami tanulmányi, vagy sportteljesítményhez kapcsolódik. De lehet rossz irányú is, ha mondjuk a gyerek egy igazi bajkeverő.

Tanár kedvence vagyok

Ezt a gyereket szeretik a tanárok. Mindig őt hívják ki a táblához, hogy megoldjon egy feladatot, az ő házi feladata lesz a mintaszerű, és el sem tudják képzelni, hogy a gyerek valami rosszat csináljon.

Építők dolgokat

A gyerekeknek természetes adottsága van bizonyos dolgok építéséhez. Legyen az távirányítós autó, kártyavár, vagy egy bunker a fa tetején.

Emlékszem dolgokra

Ennek a gyereknek kivételes memóriája van, hogy emlékezzen tárgyakra, emberekre, adatokra és helyekre.

Két nyelven beszélek

Ez a kölök két nyelven képes beszélni. Figyelembe véve a korát, feltehetőleg a szülőktől tanulta a két nyelvet (betelepült családok esetében).

Jó úszó vagyok

Ez a gyerek igazán otthon van a vízben. Kitartóan és gyorsan képes úszni.

Történeteket mesélek

Igazi mesélő. Epikus meséket, verseket tud előadni úgy, hogy az teljesen lenyűgözze a hallgatóságot.

Tudom használni a számítógépet

Bár szinte minden gyerek képes valamilyen szinten használni a gépet, de ez a gyerek igen tehetséges, és általában tudja is, hogy mit csinál.



Természetesen a jó tulajdonságok mellett vannak rosszak is. Minden karakter egy -2 vagy két darab -1 rangú rossz tulajdonsággal kell, hogy kezdje a játékot. Van itt néhány példa, de persze lehet saját kútforrásból is alkotni.

Hülye nevem van

Talán annak idején a szülő jó dolognak gondolta, vagy épp nem volt elég figyelmes, de sikerült a gyereknek olyan nevet adni, ami igencsak megkeserítette az életét. (Végh Béla, Nagy Ivó, Alapi Csaba, Kapa Réka stb.) Bármilyen is legyen a neve, ez mindig gúny és megaláztatás tárgyává teszi a gyereket.

Szemüveges vagyok

Már gyerekként szemüveget kell viselni a megfelelő látás érdekében. (Külön rossz, ha az egyik lencsét le kell ragasztani)

Ügyetlen vagyok

Ez a gyerek még a saját lábában is elbotlik. Kiejt a kezéből mindent.

Mindig bajba kerülök

A gyereknek tehetsége van a bajkeveréshez. Ha valahol baj van, akkor azt ő megtalálja, vagy ha nincs, akkor csinál. Bárhon és bármikor képes erre.

Ijesztő dolgokat látok

Lehet, hogy ezek nem valóságosak, de a gyerek ijesztő dolgokat lát, szörnyű képek, események villannak az agyába. És ezek a legalkalmatlanabb helyzetben történnek.

Úgy beszélek, mint egy matróz

Legalábbis az anya mindig ezt mondja egy ilyen gyerekre, akinek általában fogalma sincs arról, hogy mit beszél. A gyerek nem tud uralkodni magán, amikor impulzusok érik, és ilyenkor mindenféle hülyeség dől ki a száján.

Összezavarodok

A karakternek gondot okoz, ha túl sok infót kap egyszerre, vagy bonyolultabb kezelési utasítással kerül szembe. Viszont rendben van, ha valaki ott marad vele segíteni, vagy elmondja neki pontról pontra, hogy miről is van szó.

Kitaszított

A kissrác kitaszított, bármilyen csoportról is legyen szó.

Egyszerűen nem érdekel

A gyereket nem érdekli semmi és senki. Emiatt nehezen teremt kapcsolatot másokkal.

A családom szegény

A gyerek szülei szegényebbe, mint a barátainak a szülei. Ők nem engedhetik meg a legújabb divatot, vagy a legmenőbb játékokat, emiatt a gyerek elég szomorú.

Légzési nehézségeim vannak

A gyerek asztmás vagy hasonló légúti betegséggel küszködik, ami futás, vagy más megterhelő fizikai tevékenység során kellemetlen, de akár életveszélyes is tud lenni.

Természetesen egymásnak ellentmondó tulajdonságokat nem lehet felvenni, szóval használjuk a józan eszünket a karakteralkotás során. Természetesen a képességeink kis mértékben ellentmondhatnak a tulajdonságoknak, de csak mert valakinek a Harc képessége alacsony, még lehet kemény ellenfél, egy jól megválasztott tulajdonsággal.

Egészség

A karakter képes bizonyos mennyiségű sérülést elviselni mielőtt kidőlné. Ezt képviseli a karakter egészsége. Az egészségnek négy szintje van, ezek a következők: Jól vagyok, Fáj, Rosszul vagyok, és Fázom. Minden szintnek megvannak a pontjai. Ez jelzi, hogy az adott egészségi szinten mennyi sérülést bír még, mielőtt levonásokat kapna.

Az egészség minden szintje 5 és 10 közötti értéken mozog.

Ez az érték minden szinten megegyezik a karakter Harc vagy a Törődés képessége +4 értékkel. Ezt be is jelölhetjük a karakterlapon (lehetőleg ceruzával, hogy a sérülések esetén tudjuk törölni őket).

Minden szint, jelzés értékkel szolgál, hogy a karakter mit is érez valójában.

Jól vagyok

Ez az a tartomány, amikor a karakter a legtöbbet képes kihozni magából. Nem azt jelenti, hogy teljesen sértetlen, de kisebb horzsolások, karcok kivételével semmi komoly baja nincs a gyereknek.

Fájdalom

A gyerek itt már kék-zöld zúzódásokkal tarkított. Velejárója lehet néhány duzzanat, sántítás, de még semmi komoly, azonban a dobásaira már -2 levonás jár.

Rosszul vagyok

Ezen a szinten a karakter már túl van egy nagy verésen. Több sebből vérzik, komoly erőfeszítés a talpon maradás is. -4 levonás jár minden dobásra.

Fázom

Ezen a szinten a karakter már csak ködösen képes felfogni a külvilágot. A sérülései miatt a halál torkában van, vagy legalábbis olyan hatások érték, amik miatt maradandó egészségkárosodás szenved. -6 büntetés minden dobásra.

Cuccok

A tulajdonságokat és képességeket leszámítva a játék során nagy szükség lesz olyan tárgyra is, melyek a gyermeki kor részét képezik. Minden tárgynak van valami különleges képessége, hatása. A karakter az áratlanságával egyező pontszámot kap, hogy azokat elkölthetve különleges hatással ruházza fel tárgyait. Minden tárgynak kell egy hatás, aminél a pontköltsége 1 és 3 között változhat.

Több pontot is költhetünk egyetlen tárgyra, hogy azt több hatással felruházzuk. Bármilyen hatást is adsz a tárgynak, a következő sémák szerint számolandó.

Bónuszt ad egy képességre

A cucc egy kicsit erősíti az öt képesség egyikét. Ebben az esetben annyi pontba kerül, amennyi bónuszt ad. Mondjuk a karakternek 2-es mozgékonyasága van, de van egy pókember jelmeze, ami +1 mozgékonyaságot ad neki, akkor ez a cucc egy pontba fog kerülni. Felírhatjuk egyszerűen a bónuszt, de köthetjük egy jelmondathoz is, persze olyanhoz, ami kapcsolódik egy kicsit a hatáshoz.

Bónusz a sebzéshez

Úgy mint fent, de ez a cucc a harcban okozott sebzéshez ad bónuszt a képességek helyett. Itt is lehet ez alapból, vagy egy jelmondathoz kötött „Pörölycsapás!!” (+1 Sebzés)

Levonás az ellenfél képességéből

Ahelyett, hogy a saját képességedet erősítené, ez a cucc az ellenfél egyik képességét csökkenti. A szörnyeknek Harc, Megragadás, Üldözés és Rémisztés képessége van. Ezeket kell megnevezni a hatás kiválasztása során.



Levonás az ellenfél sebzéséből

Ez a cucc úgy működik, mint egy páncél. Az ellenfél által okozott sebzés mértékét csökkenti a kiválasztott erősség mértékében.

Van egy furcsa / dögös ereje

Ez a hatás nem közvetlenül kapcsolódik a rendszerbe. Ide tartozik minden olyan hatás, ami beleillik a történetben „igazán nagyra növeszt” vagy „megvakítja a szörnyeket” és hasonló effektek. A lényeg,

hogy a hatás egyértelmű legyen.

Keverés és párosítás

Egy cucc akár több hatással is fel lehet vértézve. Egy szuperhős köpeny adhat +1 mozgékonyaságot és -1 sebzést. Azonos tárgyak két különböző gyereknek lehetnek más-más hatással felruházva. Egy dolog azonban mindig kötött, nevezetesen az, hogy egy tárgyra sem lehet több mint három pontot költeni.

Kérdések

Itt egy kicsit be kel mutatni a karakterünekt. Ez nem annyira a játérendszerhez tartozik, inkább csak élettől tölti meg az eddig megalkotott gyereket. Megismerjük, a családját, barátait, félelmeit, személyiségét.

Legjobb barátom...

Ez a karakter legjobb barátja. Lehet egy másik játékos, de nem kötelező annak lennie.

Az egyetlen felnőtt, akiben bízom...

Ő az a felnőtt, (16 év feletti) aki elhiszi minden szavadat legyen az akármennyire elképzelhetetlen is. Írjuk le a nevét és a kapcsolatot is (nagybácsi, tanár, nővér, barát...)

Egyszer, amikor elvesztettem...

Írj le valamit, amit a karakter nagyon szeretett, vagy nagyon erős érzelmi kötődéssel volt az adott dolog iránt, de ez a valami eltűnt, és a gyerek már rég nem látta. Ennek oka lehet, hogy hanyagságból, vagy egy baleset során elveszett, de akár lehet egy élőlény is, aki elszökött.

Egyszerű válaszok

A varázs negyedolcsi

Apa távcsöve

*Saját matrica gyűjtemény
A kutyám Wulfy
A kedvenc akciófigurám*

Különleges volt, mert...

Mi tette különlegessé? Miért érdekli jobban, mint a többi gyereket?

Néhány válasz

*Mindig visszaadta a gép
Apa hagyta, hogy az erdőben azzal nézelődjek
Több mint száz matrica volt benne
Ő volt a legjobb barátom
Mert azt a testvéremtől kaptam*

Az egyetlen hely, ahol a szörnyek nem bánthatnak...

Ez az a terület, ahova a szörnyek nem tehetik be a lábukat. Ezt a helyet pontosan meg kell határozni, és nem lehet nagyobb, mint egy átlagos ház.

Tipikus válaszok

*A saját erődöm a fa tetején
Az apa műhelye a pincében
A templom, ahová a család jár
Az anyu régi kocsija
A nagyi háza
A közeli könyvtár*

Az egyetlen dolog, amihez a szörnyek nem érhetnek hozzá...

Ezt a tárgyat olyan erő járja át, hogy a szörnyek nem képesek megérinteni, vagy megfertőzni. Ez a tárgy nem egy a Cuccok közül, azoknak amúgy is elég nagy hatalmuk van, hogy ne nyúlhasson hozzá szörny.

Példa válaszok

*Az én lány túlélő készletem
A saját szerszámos övem
A saját baseball sapim
Az aláírt focimezem
A kedvenc bringám*

Nem megyek közel a ...

Nevez meg egy evilági embert, tárgyat vagy helyet, amiről a karaktered úgy véli, hogy az egy kísértet, vagy démon, vagy valami más módon kapcsolódik egy szörnyeteghez vagy a szörnyek világához.

Válasz lehetőségek

*Az öreg néni a rózsaszín házban
Az utcában lévő szeméttároló
A sarki ház
A lerobbant busz az erdőben
Az elhagyatott sarki bolt*

...mert...

Miért nem megy a közelébe a karakter? Mi olyan ijesztő benne?

Válaszok

*...mert mérgező sütitet készít.
...mert van ott egy bazi nagy kutya
...mert a barátom szellemeket látott ott
...mert éjszaka sikolyokat lehet ott hallani
...mert egy idős hölgy meghalt ott*

Amitől a legjobban félek...

Mitől fél legjobban a karaktered? Ez egy szörny, vagy valami valóságos dolog? Ez lehet egy szörny ami az iskola után várja, vagy épp a szülei válásával kapcsolatos érzelmek. Ennek nem kell racionálisnak, vagy mások számára is ijesztőnek lennie. Sőt a legtöbb esetben nem az.

Tipikus válaszok

Pókok, vagy bármi, aminek túl sok lába van

Elaludni, és soha fel nem ébredni

A fa, nem messze a nagyszülők házától

Valami rossz történik az anyuval

Elrabolnak, mint azt a lányt a hírekben

Óriás patkány eszik az arcomból

Amit a legkevésbé kedvelek magamban az...

Meg kell nevezni azt az egy dolgot, ami a leginkább nem tetszik a karakternek magával kapcsolatban. Ezt nem kell képességhez vagy tulajdonsághoz kötni. Ez egy egyszerű dolog, amivel kapcsolatban a gyerek elszégyelli magát.

Példák

Féltékeny vagyok a többi gyerekre

Minden ok nélkül is túl durva vagyok

A tesóm mindig megtréfál, és én nem tudok visszavágni

Túl kövér vagyok, és emiatt a többi gyerek csúfol

Miattam váltak el a szüleim

Nem vagyok jó a sportokban

A dolog, ami állandón bajba kever az, hogy...

Ez a karakter kockázati tényezője. Ez egy kísértés, egy szenvedély, megszállottság vagy gyengeség, ami azzal fenyeget, hogy a elcsábítja a karaktered, ha ezen dolog közelébe kerül.

Ilyen például

Szeretem a fényes dolgokat

Bármilyen merész dolgot megteszek

Nem tudok felelni a hatóságoknak

Túlzottan édesszájú vagyok

Amikor szörnyek vannak a közelemben,...

Az, hogy miként reagál a karakter veszélyes helyzetben, az sok mindent elárul róla. Ez a karaktered reakciója „nincs idő gondolkozni, valamit tenni kéne....ooo....öööö...jajj...pffff...” Ha a karaktered meg van győződve arról, hogy a sötétben már csak pár centire van tőle egy szörnyeteg, és mindjárt megragadja a bokáját, hogy magával rántsa a feneketlen sötétségbe, akkor mit csinálsz? Itt nem a szabályok adta lehetőségre kell gondolni, hanem arra a reakcióra, amit a karakter tesz, amikor a barátai hátrahagyták, hogy figyeljen, de egy száraz ág reccsenése hallatszik a sűrű erdőből.

Tipikus válaszok

Csettintek az ujjaimmal

Össze-vissza csavargatom a bal kezem ujjait

Sikítok, mint a fába szorult féreg

Bőgök, és bocsánatot kérek minden rossz miatt, amit életemben tettem

Bepisilek egy kicsit

Olyan hangosan és lassan lélegzek, mintha egy rozmár beszélne egy idegen nyelvet

Célok

Most, hogy sikerült megalkotni egy életszerű gyereket, akivel játszhatunk, kell találni neki valami célt, amit ez a gyerek el akar érni. Ez amolyan életcél, amit be akar bizonyítani magának, vagy valaki másnak.

Minden karakter két céllal kezdi a játékot. Az egyiknek rövidtávúnak kell lennie, a másiknak hosszú távúnak. A rövidtávú cél néhány játék alatt elérhető. Ez olyan, amihez egy gyerek könnyen hozzáférhet. A hosszú távú cél eléréséhez jóval több játék szükséges, és jóval nehezebben elérhető egy gyerek számára. Ez egy olyan motiváció a gyerek számára, amit valahogy sosem tud figyelmen kívül hagyni, és mindig ösztönzőleg hat rá.

A célok általában úgy kezdődnek, hogy „Azt akarom, hogy...”. De általában a rövidtávú célok elérésében a gyerekeket pont a saját bizonytalanságuk és szorongásuk gátolja meg.

Példák rövidtávú célokra

Azt akarom, hogy legyőzzem a sötétből való félelmemet

Azt akarom, hogy megtaláljam a bátorságomat, hogy beszéljek a szomszéd öregúrral

Azt akarom, hogy le tudjak ugrani az árokba a bringámmal

Azt akarom, hogy szerezzek egy Touchdown-t amikor focizunk

Azt akarom, hogy az anyunak a legjobb ajándékot tudjam adni

Azt akarom, hogy tudjak építeni egy bunkert

Példák hosszú távú célokra

Meg akarom találni az igazi apámat

Meg akarom menteni az öcsémet a szörnyektől

Azt akarom, hogy a nővérem újra szeressen engem

Azt akarom, hogy ne kelljen mindig harcolnom a barátaimmal

Azt akarom, hogy a nővérem szakítson a hülye barátjával

Titkok

Ez nincs a karakterlapon (hiszen titok). Ezt a kalandmesterrel kell megbeszélni. Ez egy olyan esemény – bűncselekmény, kellemetlen szokás, pikáns és botrányos titok – ami ha kitudódna, akkor az összetörné a karakter életét, még akkor is, ha ez teljesen hétköznapi dolog. Ne hagyja, hogy más is megtudja, hogy mi a titkod.

Példák

Még mindig bepisilek az ágyba

Az első nevem valójában Brünhilda

Egyszer megöltem egy macskát

Elloptam a barátom kedvenc játékát, majd elveszítettem

Tudom, hogy hol van egy igazi szörnyeteg

