



## Complex34

Lo-Fi DieselPunk szerepjáték • KateKorsaro ○ Fordítás és hack • Tóth Balázs Aladár

### (1) Szabályok

**A játék menete:** A Játékosok **elmondják mit tesznek** a karaktereik. A Játékvezető jelzi ha lehetetlen, és meghatározza milyen extra lépésekkel lehetséges, vagy mi az ára, **veszélye** a cselekedetnek. A Játékosok átgondolhatják terveiket mielőtt cselekszenek, **javíthatnak esélyeiken** vagy csökkenthetik a rájuk leselkedő veszélyeket.

**(A) Kockadobás:** Gurítsunk egy **Képzettség-kockával** – amely hatoldalú (**k6**) **képzetlenül**, több oldalú (**k8 • k10 • k12**) **hozzáértőn**, vagy négyoldalú (**k4**) **ha valami hátráltat**.

Ha **valami a segítségünkre** van, akkor **még egy k6-tal** guríthatunk az első kocka mellé. Vegyük a nagyobb kocka értékét.

Ha **valaki segít**, akkor ő is **Képzettség-kockát** dob, és velünk együtt vállalja a balsiker esélyét. Vegyük a jobb eredményt.

**1-2 Katasztrófa.** A Játékvezető-vázolta veszély teljes pompájában bekövetkezik. Ha életveszélyben voltunk, meghalunk.

**3-4 Félsiker.** Siker valamilyen hátulütővel. Ha az életünket veszélyeztettük, akkor csupán megsérülünk.

**5+ Siker.** Minél magasabb a dobás értéke, annál jobb. Szép munka!

Ha sikeres kockadobással sem lehet véghez vinni amit szeretnénk (pl. *a lövés talált, de az üveg golyóálló*), akkor siker esetén hasznos információhoz jutunk és **előnyhöz** a következő kísérlethez.

**(B) > Kockadobás variáció / csak k6 használatával:** Gurítsunk egy hatoldalú **Képzettség-kockával**.

Ha **valami a segítségünkre** van, akkor **még egy k6-tal** guríthatunk az első kocka mellé. Vegyük a nagyobb kocka értékét.

Ha **valaki segít**, akkor ő is **Képzettség-kockát** dob, és velünk együtt vállalja a balsiker esélyét. Vegyük a jobb eredményt.

Lehetséges eredmények:

**Katasztrófa.** A Játékvezető-vázolta veszély teljes pompájában bekövetkezik. Ha életveszélyben voltunk, meghalunk.

**Félsiker.** Siker valamilyen hátulütővel. Ha az életünket veszélyeztettük, akkor csupán megsérülünk.

**Siker.** Minél magasabb a dobás értéke, annál jobb. Szép munka!

A dobott kocka értékelése:

Hátránnyal • k4 → k6

1-3 Katasztrófa

4-6 Félsiker

Képzetlenül • k6 → k6

1-2 Katasztrófa

3-4 Félsiker

5-6 Siker

Hozzáértőn • k8 → k6

1 Katasztrófa

2-3 Félsiker

4-6 Siker

Profin • k10 → k6

1 Katasztrófa

2 Félsiker

3-6 Siker

Mesterien • k12 → k6

1 Katasztrófa

2-6 Siker

Ha sikeres kockadobással sem lehet véghez vinni amit szeretnénk (pl. *a lövés talált, de az üveg golyóálló*), akkor siker esetén hasznos információhoz jutunk és **előnyhöz** a következő kísérlethez.

**Megterhelés:** Karaktered annyit cipeljen, amennyit észszerű. Egnél több *ormótlan* tárgy valószínűleg hátráltat.

**Fejlődés:** Egy-egy küldetést követően növeld karaktered valamelyik képzettségét (**képzetlen** → **k8** → **k10** → **k12**), és kap **k6 nemes szegecset** is (röviden csak „szegecs” vagy „#”), amelyet pénzként és tárgyösszetevőként is használhat.

**Védekezés:** Ha a karaktered sérülne, kiválaszthatod melyik felszerelési tárgya törjön el helyette. Javítható vagy cserélhető, addig nem használható.

**Sérülés:** A sebesülések gyógyulásához idő és orvosi ellátás szükséges. Amennyiben egy karakter **meghal**, azonnal készíts újat helyette. Vonjátok be a játékba. A részvétel fontosabb a történet realizmusánál.

**Játékvezető:** A **szereplőket** viselkedési mintákkal, rizikókkal, jellegzetességekkel írd le, ne kockaértékekkel. A csapatot a világ hangulatának megfelelően **vezesd**. Játssz az idő múlásával, állítsd meg, ugorj vissza ha kell, mindent a **fordulatos történet és biztonság** érdekében. Ösztönözd erre a játékosokat is. Vezess elő olyan **dilemmákat**, melyekre Te sem tudod a megoldást. Váltogasd a **fókusz**t a karakterek között. Adj teret. **Tesztelj** balszerencsére (*kifogytatok a lőszerből? örökre szaladtatok?*), 1-2 gond, 3-4 arra utaló jelek, 5-6 minden rendben. **Improvizálj** saját szabályokat, szünetben nézd át a Játékosokkal közösen.

## (2) Karakterek

### Válassz karakter specializációt.

**SZERKÓSVINDLER:** A Makinációk észrevétlen megszerzésében és működésük visszafejtésében különösen jártas. Képzettségek: **Makináció-észlelés** (k8), elrejtett és közeli Makinációk felfedése. **Gyors-segély** (k8), tárgyak és Makinációk gyorsjavítása és ideiglenes kiiktatása.

**DÍZELDRUIDA:** A dízelkor mechanikus csodáit és a természet esszenciáját harmonikusan vegyítő misztikus őrző. Képzettségek: **Természetes nafta** (k8), az élő természet darabjaival képes működtetni és fejleszteni a masinériákat. **Egység a Régi Világgal** (k8), képes az öreg lelkekkel folytatott kommunikációra, mély belátást és áldást hozva rá.

**HENGERFEJHARCOS:** Zúzó harcos, professzionális verekedő, akinek masinériák hajtják az erejét. Képzettségek: **Turbo-telibeverés** (k8), orbitális szervomotoros pofonok, egyenesek és horgok. **Vasharang** (k8), Makinációkkal ideiglenesen megerősített védekezés.

**ROZSDAFÜRKÉSZ:** A Complex34 minden veszélyes zezugát ismerő ügyes felderítő, pontos lövész. Képzettségek: **Rozsdásító lövés** (k8), olyan golyót lő, ami elkorrodálja és elakasztja az ellenséges masinériákat. **Útkereső** (k8), gyorsan megtalálja a rövidítéseket és rejtett járatokat a Complex34-ben.

**CSAVARKÖTŐ:** Olyan mérnök, aki a Makinációk beható ismerete folytán ért az emberek és masinériák gyógyításához is. Képzettségek: **Makináció-gyógyítás** (k8), gyors gépjavítás vagy könnyű sebgyógyítás. **Statikus pajzs** (k8), pótalkatrészek és elektromos energia segítségével képes védőpajzsot vonni.

**KABARÉKIBERNETIKUS:** Elbűvölő előadó, Makinációkkal átítatott előadásai elvarázsolnak és az ujjai köré csavarnak. Képzettségek: **Elragadó ráadás** (k8), előadásával megbabonázza vagy félrevezeti ellenfeleit. **Szónikus szerenád** (k8), hangjai és zenéi összehaverják és megsebzik ellenfeleit.

**SZÖGSÁFÁR:** Rendkívüli módon érti, hogyan landoljon minden közeli szegecs a tarsolyában. És az emberi természetet. Képzettségek: **Hajlítás** (k8), kiváló alkalmazkodóképességével jól olvassa az embereket, és jól is manipulálja őket. **Hajlíthatatlanság** (k8), állhatatossága és önmagába vetett hite szívóssá teszi minden értelemben.

### Válassz céhet.

**KAMARAI KOLLEKTÍVA:** A Complex34 legősibb tudását őrző csúcs-bölcsek kollektívája. Megkapod a

**Bölcsséghordozó belátása** (k8) képzettséget, amellyel képes leszel ódon szövegek kibetűzésére, csapdafelderítésre, titkos ajtók felfedésére és a történelem ismeretére.

**KOROMKERESŐK TÁRSASÁGA:** Dörzsölt ex-munkások csoportja, akik a Complex34 kormos gépészetéért feleltek. Megkapod a **Mestermasinszta** (k8) képzettséget, amellyel képes leszel optimális működésre bírni bármilyen gépet és Makinációt. Akár tiszta működésre is.

**OBSZIDIÁN REND:** Sötét Makinációk ismeretében járatos mesterek enigmatikus céhe. Megkapod a **Titoklepel** (k8) képzettséget, amellyel elrejtőzésre, álcázásra és lopakodásra alkalmas füstöt vagy ködöt hozhatsz létre.

## (3) Makinációk

Kiválaszthatod karaktered megjelenését, tarsolyában **1#**, felszerelése egy-egy **fegyver, páncél és szerszám Makináció**. A legtöbb dolog, szolgáltatás ára **1#**, potens Makinációk azonban többször tíz nemes szegecsbe kerülhetnek.

**FEGYVEREK (k10):** **1. Rozsdamartalóc** (kard, amely rozsdával borítja amihez hozzáér), **2. Visszhangvető** (dezorientáló hanghullámokat kilövő fegyver) **3. Pulzuskesztyű** (óriási energiát küld az ütésekbe) **4. Enigmatikus** energiafegyver (falakon átcsúszó lövedékeket lő, *ormótlan*) **5. Éjsötét él** (kard, amely kioltja a fényeket környezetében) **6. Szoláris szabja** (forróságot sugárzó kard, amely könnyen áthatja pajzson, páncélon) **7. Higanyhúzó** (új, amely röptében átrendező folyékony fémvesszőket lő ki) **8. Hajlítópálcá** (rövid szakaszos térhajlítás, ugró teleport-támadáshoz) **9. Diszharmonikus bárd** (erős destruktív frekvenciákat sugárzó alabárd, *ormótlan*) **10. Asztrális balta** (fejsze, amely önmaga tükképeit hozza létre a levegőben, suhintás közben).

**PÁNCÉLOK (k10):** **1. Kőkemény köpeny** (ütés hatására megmerevedő ruha, lepattannak az ütések róla) **2. Időtlen felöltő** (divatos és a bejövő ütések egy pillanatra lelassító felöltő) **3. Örvénymellény** (fegyvereket eltérítő szívóerővel rendelkező mellvert) **4. Anticiklon alkarvédő** (alkarvédő, mely mini légtölcsérekkel tarja távol az ellent) **5. Vonzóbakancs** (tetszés szerint növeli vagy csökkenti viselője súlyát) **6. Dinamó diadém** (elektromos kisüléseket kibocsátó fejdísz, elkábítja a viselőjéhez érő támadásokat) **7. Harmóniasisak** (kioltja a hang alapú támadásokat) **8. Asztrál Égisz** (létsíkok közt vándorló pajzs, közel áthatolhatatlan, *ormótlan*) **9. Alkalmazkodó mellvert** (becsapódásra olvadó mellvert, elosztja a támadások erejét) **10. Erényöv** (rövid, kitérő teleportugrásokat tesz lehetővé).

**SZERSZÁMOK (k10):** **1. Viharfogó** (mini ciklonokkal nehéz tárgyak emelését segítő kar) **2. Misztikus mágnes** (vonz



vagy taszít bizonyos fémeket a használó akarata szerint) **3. Visszhangosó** (hanghullámokat kibocsátó és érzékelő ázó tárgykereséshez) **4. Szoláris teleszkóp** (napsugárzást begyűjtő és fókuszáltan kisugárzó eszköz) **5. Lunáris lámpa** (szem számára láthatatlan tárgyak és jelenségek felfedezésére alkalmas) **6. Pulzuspajzser** (beszorult dolgok megglazítására alkalmas eszköz) **7. Dinamófúró** (magát visszatöltő elemes fúró, *ormótlan*) **8. Harmonikus kalapács** (rezonanciájával képes gyengíteni vagy erősíteni az anyagokat ütlegelés közben) **9. Dagályragasztó** (vonzóerő-hullámokat kibocsátó szupererős ragasztó) **10. Oltári olló** (vágás közben adaptívan keményedő pengéjű olló, a legkeményebb anyagokat is átvágja).

#### (4) Részletek

**KÓBORLÓ NEVEK (k20):** **1.** Axton / Axelia, **2.** Boltan / Boltara, **3.** Coburn / Coba, **4.** Dieson / Dieselle, **5.** Engar / Enga, **6.** Flynn / Flyna, **7.** Gearon / Geara, **8.** Hexton / Hexa, **9.** Ignis / Ignia, **10.** Jetson / Jetta, **11.** Krex / Krexa, **12.** Lurn / Lura, **13.** Mekton / Mekta, **14.** Niro / Nira, **15.** Orvan / Orva, **16.** Piston / Pistra, **17.** Quartz / Quartza, **18.** Raxon / REXA, **19.** Steamus / Steamy, **20.** Turbor / Turba.

**MAKINA PÁHOLYOK (k20):** **1.** Cölibátus Céh, **2.** Turbó Teletaposók, **3.** Hengerfej Hősök, **4.** Makina Misztikusok, **5.** Gőzhenger Gang, **6.** Rozsdakufárok, **7.** Dízel Dinamók, **8.** Szegecs Testvériség, **9.** Króm Konzorcium, **10.** Füstköpenyes Felderítők, **11.** Tornádóvadászok, **12.** A Végzet Fogaslécei, **13.** Turbina Titánok, **14.** Nebula Nomádok, **15.** Gépfosztogatók, **16.** Villáskulcs Lidércek, **17.** Obszidián Portyázók, **18.** Szervó Szentek, **19.** Kipufogókergetők, **20.** Visszhangmotoros Orákulum.

**CÉHES CÉLOK (k20):** **1.** A legerősebb Makinációk felfedezése, megértése és kontrollálása, **2.** Az összes céh egyesítése egy zászló alatt, diplomáciai úton, **3.** Rég elfeledett masinériák újraaktiválása az élet jobbítása érdekében, **4.** A Complex34 teljes feltérképezése, minden rejtett zuggal és titkos járattal egyetemben, **5.** A Complex34 igaz történelmének és céljának felfedése **6.** A meglévő Makinációkra alapozott új, mindennél erősebb alkalmasosság létrehozása, **7.** A Complex34 veszélyzónáinak kipucolása, biztonságossá tétele kutatók és telepések számára, **8.** Minden olyan céh vagy csoport megdöntése, amelyek kizsákmányolják a Complex34 lakóit, **9.** A Makináció-alapú hibrid technológiák kutatásának vezetése minden Complex34-ben lakó javára, **10.** A visszajukra elsülő Makinációk okozta károk, negatív biológiai és társadalmi hatások teljes kiküszöbölése, **11.** Biztonságos és virágzó közösség kialakítása a Complex34-ben, céhes disputák nélkül, **12.** A Complex34-et működtető mechanikával összefonódott titkos elemek visszafejtése és hasznosítása, **13.** A legjobb felderítőkből álló céh létrehozása, a Complex34-beli biztonságos navigáció érdekében, mindenki javára, **14.** A Complex34 egyes területeit elzáró rejtélyek és csapdák feloldása, **15.** Az energiaellátás visszaállítása a Complex34 évtizedek

vagy évszázadok óta szunnyadó területein, **16.** Olyan hősi céhes státusz megalapozása, amit csak kimagasló tettekkel és kihívások teljesítésével lehet elérni, **17.** Összeköttetés létesítése a Complex34 egyes távoli részei közt, a kereskedelem és kommunikáció elősegítése érdekében, **18.** A Complex34 teljes védelme minden külső veszéllyel és betolakodóval szemben, **19.** A céh régi nagy hírnevének helyreállítása, **20.** Kijutni a Complex34-ből, ezzel egy teljesen új és ismeretlen világot vagy dimenziót felfedezve.

**MAKINA KÓBORLÓ VAGY.** Életveszélyes adóssággal tartozol egy céhnek (amelynek **ennek folytán** tagja vagy). Makina páholybeli társaiddal közösen járod a Complex34 bugyrait elfeledett Makinációk után kutatva, és céhed célját előmozdítva.

#### Felfedezhető Páncélkamra-típusok (k20).

**1.** Rezonanciaterem hang-Makinációkkal **2.** Barlangterem fogaskerekrendszerrel, előtűnő kincsekkel, **3.** Ködterem párát teremtő Makinációkkal, **4.** Elvarázsolt dízeltároló, melyet őrzők vigyáznak, **5.** Független termek mozgó dugattyúkkal és kincsekkel, **6.** Rejtvénykamra művészi Makinációkkal, **7.** Tükorkamra, árnyékba rejtett kincsekkel, **8.** Toronymagas termek gőz hajtotta Makinációkkal, **9.** Szeles labirintusok, melyek légmanipulátor kincsekhez vezetnek, **10.** Szerszámokkal teli szoba mérnöki csodákkal, **11.** Erődripta titokrétegekkel, **12.** Útvesztőterem, melyben fénymanipulátor Makinációk rejtőznek, **13.** Időtorzulások szoba ősrégi Makinációkkal, **14.** Bomlásban lévő szektor a legelső Makinációkkal, **15.** Elszenesedett kamra tűzalapú Makinációkkal, **16.** Kincsek nyomát visszhangzó üreges kupola, **17.** Terem örvénylő folyadékokkal és folyadékmanipulátor Makinációkkal, **18.** Használatból kivont gépek végső nyughelye, **19.** Változó gravitációjú szakadék lebegő kincsekkel, **20.** Misztikusok páncélterme titkos Makinációkkal.

#### Behemót Makinációk (k20).

**1.** Öntöttvas kohó, mely belső tűzzel ég, **2.** Láda nagyságú doboz, melyet egybefüggő, mozgó fogaskerekkel töltenek ki, **3.** Kitartóan duruzsoló szerkezet, melyből dízelcsövek lórnak ki, **4.** Fémdoboz szarvszerű nyúlványokkal, **5.** Nagy, robusztus szerkezet jellegzetes dugattyúkkal, **6.** Díszesen megmunkált óraműszerény, **7.** Lezárt láda áttetsző üvegfalakkal, **8.** Fénylő szálakkal átszőtt világos apparátus, **9.** Páncélozott, forgó gíroszkópos berendezés, **10.** Megperzselt láda, melyből irizáló füst szívárog, **11.** Holográfokat megjelenítő falú doboz, **12.** Hihetetlen kidolgozású forgó dob bonyolult belső mechanizmusokkal, **13.** Lámpás elektromos töltéstől izzó szegecsekkel, **14.** Láda örvénylő köddel a belsejében, **15.** Nagy láda forgó turbinapengékkel, **16.** Oxidált láda ódon vésetekkel, **17.** Sötét kristályokkal átszőtt készülék, **18.**

Kavargó magvú spirális tároló, **19.** Hengeres készülék gőzvezetőkkel, **20.** Ladaméretű berendezés változatos mutatókkal és szelepekkel.

Ha érintetlen termék nyomára szeretnél bukkanni, guríts k6-tal.

**1-2** Semmi hír, fizess valakinek, hogy információhoz juss.

**3-4** Hallottál néhány ellentmondásos pletykát.

**5-6** Találtál valami igazán jót!

Félelmetes Páncélkamra Őrzők (k20).

**1.** Gőzfürkész (gőzt kiokádó vasgólem) **2.** *Felzugult Forgószelel* (forgóturbinás automatizmus) **3.** *Fogaskarom Felügyelő* (rák fogaskerékollóval) **4.** *Dízél Biosárkány* (benzinszagú tűzokádó) **5.** Echó Erőszakoló (hanggal támadó automatizmus), **6.** *Dugattyúpíton* (mechanikus kígyó), **7.** *Szegecsóriás* (földcsuszamlással támadó behemót) **8.** *Turbina Titán* (felturbózott humanoid) **9.** *Krono-kúszómászó* (időhajlító százlábú) **10.** *Páracsavargó* (füstfantom) **11.** *Lucskos Lynx* (fényvisszaverő macskaentitás) **12.** *Gravitációs Gargoyle* (változó vonzóerejű eleven vízköpő) **13.** *Rozsdazombi* (bomlófélben lévő ősi entitás) **14.** *Füstköpenyes Lidérc* (csuklyás-köpenyes árnyékban lakozó) **15.** *Kabaré Konstruktó* (hipnotikus táncos) **16.** *Makina Mantis* (felfelé tornyosuló ragadozó, kaszás végtagokkal) **17.** *Csavardevenevér* (elektromos, szárnyas automata) **18.** *Nebula Naga* (párafelhóvel csavarodó kígyó) **19.** *Obszidián Bagoly* (ragadozó élesen világító szemekkel) **20.** *Gomolykígyó* (örvényeket kelteni képes vipera).

Hirtelen Bonyodalmak és Veszélyek (k20).

**1.** Gáz hatására újraéled megbánásaidat, **2.** Az idő múlása kiszámíthatatlan a teremben, **3.** Elromlanak Makinációid, **4.** Illúzióterembe értél, minden folyosó ugyanolyannak tűnik, **5.** A gravitáció véletlenszerűen változik alattad, **6.** Fekete korom nehezíti látásodat, **7.** Földrengés formálja át a termet, **8.** Mechanikus hasonmásaitokkal találkoztok, **9.** Hirtelen sűrű köd száll alá (csapdákra, mindenre), **10.** Összepréseléssel fenyegető mozgó falak, **11.** A hangok elektromos kisüléseket váltanak ki a teremben, **12.** Légáramlatok húznak a csapdák felé, **13.** Sötét kristályok állják utatokat, **14.** Láthatatlan erő húz vissza, **15.** Maró eső teszi tönkre a felszerelést, **16.** Félrevezetnek a fények, **17.** Örvény teleportál titeket véletlenszerűen, **18.** Egy Makináció hátba szúr, képletesen vagy ténylegesen, **19.** Ködlények vigyázzák a területet, **20.** Lopakodó őrk semlegesítik a betolakodókat.

Complex34 © KateKorsaro

A készítő egyéb játéka itt érhetőek el:

[savvydonkeypress.itch.io](https://savvydonkeypress.itch.io)

A Complex34 RPG alapja a 24XX rendszer:

[jasontocci.itch.io/24xx](https://jasontocci.itch.io/24xx)

Mindkét mű – ahogy ez a fordítás és hack is – a CC BY 4.0

licenc feltételeivel használható.

[creativecommons.org/licenses/by/4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0)

Fordítás és hack © Tóth Balázs Aladár, 2023-10-15