Tárgylap

Karakter neve	Játékos neve

Vagyon	Maximum teherbírás	Aktuális teherbírás
Arany	【ERŐ】+3=	Összesen:

Tárgy	Ár	Méret	Hatás / Típus / Stb.

Tárgy	Ár	Méret	Hatás / Típus / Stb.

TÁROLÓK

Tároló	Ár	Méret	Hatás / Típus / Stb.

Állatok

Tároló	Ár	Képesség / Leírás / Stb.

Jegyzetek

Varázslatok, dalok és más dolgok lejegyzéséhez

Útinapló

Játékalkalom:	Készítés dátuma:	Ryuujin:

Csapat neve			
Csapat célja			
Úticél			
Vezető:	Térképész:	Raktáros:	Krónikás:

Dátum (Évszak)	*Terep*	*Időjárás*	*Történés*

Találkozások	Begyűjtött információk és tárgyak

Élelem és víz

Étel

1 doboz /1 napi adag = Méret 1
(Szárított hús, sajt, szárított gyümölcs, kenyér, magvak, stb.)



Teljes súly:

Víz

1 doboz/1 napi adag = 1 vízes tömlő (kb. 2 liter) = Méret 1
(1 hordó 12 adag élelmet képes befogadni)



Teljes súly:

- **Élelemkeresés menet közben**

  Egyetlen csapattag dob [ERŐ + INT] próbát, miközben a csapat mozgási sebessége a felére csökken.

  A célérték = [Terep + Időjárás]; a dobás és a célérték közötti különbség mutatja, hány adag élelmet találnak.

- **Büntetés étel és/vagy víz hiányáért**

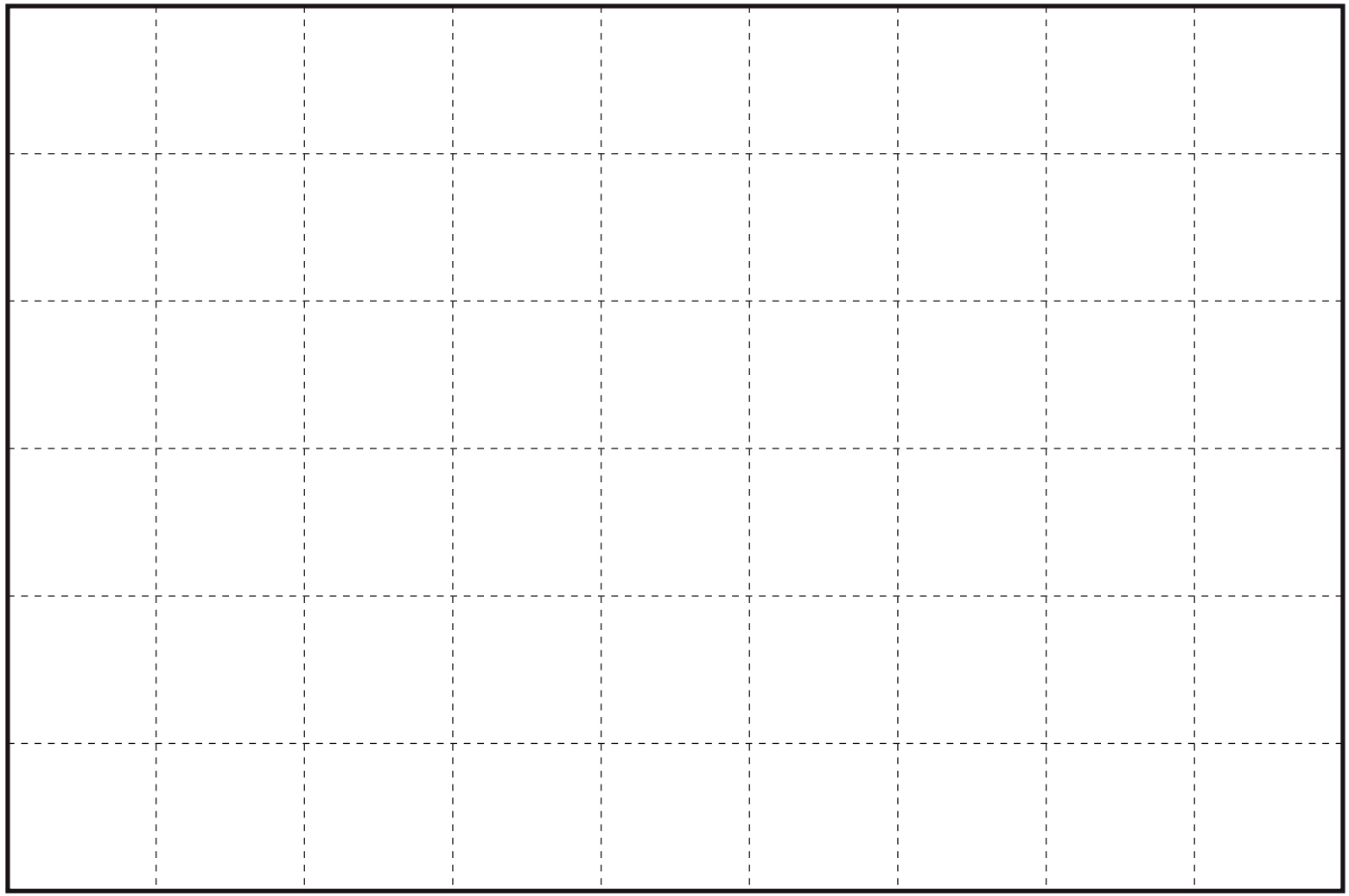
  Ha a csapat élelem nélkül utazik, minden dobásra –1 módosító jár.

  Ha víz sincs, a módosító –2.

  Ezek a büntetések napról napra halmozódnak mindaddig, amíg nem találnak élelmet és vizet.

Térkép

Kaland: Térképszám: Terület:



1 négyzet / 30 km / 1 napi normál utazás



Városalkotólap

Városnév	
Népesség	
Uralkodó vagy képviselő	
Környezet	
Jellegzetes épület	
Különleges áruk	
Látvány *Hangok* *Illatok*	
Fenyegetettség	



Világalkotólap

Világnév	
A világ alakja	
Történelem	
Jellegzetes országok	
Világszintű fenyegetések	
Rejtélye	

Kalandalkotólap

Kaland címe:	Ryuujin:

Kaland típusa: Utazás - Gyűjtögetés - Harc	Évszak:	A játék hossza: .....óra

	Fő esemény	Mellékszál / NJK
Nyitány		
1. felvonás		
Fordulópont		
2. felvonás		
Fordulópont		
3. felvonás		
Csúcspont		
Befejezés		

Eseménylap

Kaland címe:	Ryuujin:

Szám: Esemény címe:

Idő		Időjárás		Terep	
● A jelenet célja				Időjárás/ Terep	
● Az öt érzék					
● Esemény					

Szám: Esemény címe:

Idő		Időjárás		Terep	
● A jelenet célja				Időjárás/ Terep	
● Az öt érzék					
● Esemény					

Kalandcéllap

Utazós kaland

Céljegyzet | Kaland címe: | Létrehozás dátuma:

- *Név*

- *Helyszín látképe*

- *Jellemzők*

- *Miért szeretnél odamenni?*

- *Kiindulási pont és megtett útvonalak*

- *Utazott napok száma:*

- *Legnagyobb kihívást jelentő akadály*

Kalandcéllap

Gyűjtögetős kaland

Feladatjegyzet | Kaland címe: | Létrehozás dátuma:

- *Név*
- *Megjelenés*
- *Képesség*
- *Helyszín*
- *A célpont tartózkodási helyére utaló nyom helyszíne*

- *JK-k oka vagy kötelessége, ami miatt meg kell találniuk a célpontot*
- *Kiindulási pont és a találkozás helyszíne*
- *A célpont felkutatásán kívüli legnagyobb kihívást jelentő találkozás*

Kalandcéllap

Harcos kaland

Szörnyjegyzet | Kaland címe: | Létrehozás dátuma:

- Név
- Megjelenés
- Különleges képesség / Hogyan él a természetes élőhelyén?
- Hol található?

- JK-k oka / kötelessége a célpont szörny legyőzésére
- Kiindulási pont és az összecsapás helyszíne
- A célpont szörny legyőzésén kívüli legnagyobb kihívást jelentő összecsapás

Utazási szabályok

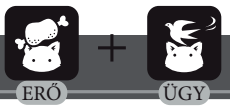
1 Állapotpróba [ERŐ + LEL]



Ki? Az egész csapat

Határozd meg az aznapi fizikai állapotodat.
A nap kezdetén használj el egy adag vizet és egy adag élelmet.

2 Utazáspróba [ERŐ + ÜGY]



Ki? Az egész csapat

Határozd meg, milyen nehézségekbe ütköznek a Vándorok útjuk során.

Próba nehézsége =
Terep + Időjárás

OK	Nem történet sérülés út közben.
Hiba	Az aktuális ÉP a 1/2-re csökken.
	+1 az Állapothoz a következő napon.
	Aktuális ÉP az 1/4-re csökken.

3 Tájékozódás próba [INT + INT]



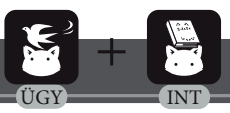
Ki? 1 Vándor (1 személy támogathatja)

Állapítsátok meg, hogy a Vándorok megtalálják-e a helyes irányt az úticéljuk felé.

Próba nehézség =
Terep + Időjárás

OK	Megtalálod a helyes irányt.
Hiba	Eltévedsz és a normál út 1/2-t sikerül megtenned. A sikertelen próbát követően +1 bónuszt kapsz a következő tájékozódás próbádhoz, ha ugyan azon a tereptípuson haladsz.
	Gyorsan megtalálod a helyes irányt, függetlenül a terep típusától.
	Visszatérsz az aznapi kiindulási pontra.

4 Táborverés próba [ÜGY+ INT]



Ki? 1 Vándor (1 személy támogathatja)

Vizsgáljátok meg, hogy a Vándorok találnak-e menedéket és biztonságban tölthetik-e az éjszakát. Sátor vagy hálófelszerelés hiányában a próbához -1 büntetés jár.

Próba nehézsége =
Terep + Időjárás

OK	Az aktuális ÉP megduplázódik. Minden MP visszatöltődik.
Hiba	Mindössze 2 ÉP és 2 MP töltődik vissza.
	Minden ÉP és MP visszatöltődik. +1 a következő napi Állapotpróbához.
	Sem ÉP, sem MP nem töltődik vissza. -1 a következő napi Állapotpróbához.

Ryuu tama
Szerepjáték fantasy R.P.G.

Tárgy | 1 | 2 | 3 | 4 | 5

Kezdeményezés

Csatatérkép

Ellenség hátsó harcvonal

Első harcvonal

Első harcvonal

Szövetséges hátsó harcvonal

Tárgy | 1 | 2 | 3 | 4 | 5

Ryuutama
Natural Fantasy R.P.G.

Mesélői karakterlap

Mesélő		Dátum	

Név			
Faj		Szint	
Alt. forma			

Ereklye	
Felirat	

Max LP:	Aktuális LP:

Áldások	# Foglalatok:

Ébredés	

Megjelenés, személyiség

Cél

Lakhelyek

Védett utazók

Védett világok

A mesék történelme

Kaland neve	Kaland dátuma	Kaland neve	Kaland dátuma
Vándor neve		Vándor neve	
Vándor neve		Vándor neve	
Vándor neve		Vándor neve	
Vándor neve		Vándor neve	
Vándor neve		Vándor neve	
Vándor neve		Vándor neve	

Ryuutama

Natural Fantasy R.P.G.

KARAKTERLAP

Ryuujin		Dátum	

Karakter neve				Játékos neve			
Szint		TP		Nem		Életkor	
Hivatás	/			Típus	/		

Hivatás jártasságok	Tulajdonságok	Hatás
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	

Mesterfegyver		Terep specializáció		Személyes tárgy	

Jellegzetes színek / Megjelenés

Otthon / Az utazás oka

Jegyzetek

Tulajdonságok	ERŐ d	ÜGY d	INT d	LEL d

ÉP	[Max ÉP = ERŐ x 2] ⇒	MP	[Max MP = LEL x 2] ⇒

Állapot — [ERŐ + LEL] ★ 10 felett: egy tetszőleges jellemző kockája: +1 fokozat.

2 3 4 5 6 7 8 9 10 ★ 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Balsikerpontok

Utazási szabályok

1) Haladáspróba [ERŐ + ÜGY] 2) Tájékozódáspróba [INT + INT] 3) Táborverőspróba [ÜGY + INT]

Kezdeményezés [ÜGY + INT]

Felszerelés

A felszerelt tárgyak 0 méretűnek számítanak.

		Pontosság	Sebzés	Tartósság	Hatás/Stb.
Fegyverek					

		Védelem	Büntetés	Tartósság	Hatás/Stb.
Pajzs Páncél					

		Hatás/Stb.		Hatás/Stb.
Ruházat				

Terep + Időjárás

Terep és időjárás adta bónuszok / büntetések

Bónusz próbához	Szint: 1 ⇒ 6		Szint: 2 ⇒ 8			Szint: 3 ⇒ 10			Szint: 4 ⇒ 12		Szint: 5 ⇒ 14
	puszta	sivárság	erdő	felföld	sziklás terep	sűrű erdő	mocsár	hegység	sivatag	őserdő	magas-hegység

Büntetés próbához	Időjárás: +1					Időjárás: +3				Időjárás: +5	
	eső	erős szél	köd	forróság	hideg	szakadó eső	hó	sűrű köd	sötétség	hurrikán	hóvihar

Test	Sérült [ÜGY] -1 fokozat		Mérgezett [ERŐ] -1 fokozat		Beteg [mind] -1 fokozat	
Szellem	Kimerült [LEL] -1 fokozat		Zavarodott [INT] -1 fokozat		Sokk [mind] -1 fokozat	