



*„Szikra pattan, olthatatlan, Ég a munka, forr a katlan”*

### **Rendszer:**

#### Karakteralkotás:

A karaktert az úgynevezett evolúciós pontokból kell megformálni, e pontok száma  $26+1k5$ , s ez a kockadobás + a lélek tulajdonság fele, fogja meghatározni a karma értékét. Az evolúciós pontokból kell megvenni a tulajdonságok szintjeit, lehet belőle venni előnyöket és ismereteket is. Karakteralkotáskor annyi pontnyi ismeret választható amennyi a tudás tulajdonság szintje. Minden 1 pontba kerül, kivéve a lélek tulajdonságot Mely 1-ről indul, s minden szintje 2 evo. pontba kerül.

#### Tulajdonságok:

Képességek 0-10-ig terjednek, lélek 1-ről indul.

- Akció: E tulajdonság mutatja, a karakter minden fizikális képességét. Ha bármi aktív cselekvés ügyében kell próbára tenni a karaktert, ez mutatja mien mértékű tehetséggel

birkózik meg vele, illetve funkcionál minden tényezőként melyek, ezen cselekvések során felmerülnek. Így ez a harci tulajdonságok, agilitás, testi erő, életerő...

- **Tudás:** Az anyagi testet irányító elme erejét jelképezi, mely észleli, értékeli a világot, minél nagyobb a karakter e Tulajdonsága annál inkább tisztában van a körülötte lévő világgal s annál kreatívabb személyiség. Az intelligencia, kreativitás, kulturáltság, és tanultság fokmérője, de ez a tulajdonság mutatja a karakter éberségét is.

- **Lélek:** A lélek állapotát és fejlettségi szintjét mutatja meg. A lélek az a belső lény mely meghatározza a tudatunk mien értékrendekhez igazodik, ám ezt befolyásolják az élet eseményei, melyek lehetnek felemelők, lesújtók, de egy erőhatással mindig késztetést érzünk a lelkünk meghatározta, egy igazság felé terelni viselkedésünket, érzék a személyt bármien hatások késztetések, ez az erő pedig a lelkiismeret. Tehát a lélek szintje mutatja mennyire fejlett a létértelmünk s mien erősen mutatja az utat belső iránytűnk a megvilágosodás felé, valamint mien közel állunk ahhoz, vezessen ez bármilyen úton, legyen bármi a lét értelme mely lelkünkkel született. Valamint e tulajdonság nyújt lehetőséget a különleges és misztikus képességek használatára, s fejlettsége kifejezi elmélyültségét az adott faj, személy létértelmében. Növeléséhez az szükséges, hogy a lelkének jellemzőjéhez egyre inkább hasonló személyiséget, tetteket, felfogást alakítson ki. Valamint e tulajdonság megmutatja, hogy a karakter mennyire ura érzelmeinek, valamint akarata mien erővel küzdi le a személyiségét, szellemét sújtó terheket, s mennyire könnyű megingatni hitében, tehát azt is jelenti, hogy milyen benyomást kelt az emberekben, vagyis a belső kisugárzás is.

- **Kiegészítők:**

**Ismeretek:** Ezek mutatják meg a karakter szakterületeit, tudását, főbb háttérismereteit, tehát amihez ért a karakter. Ez lehet harci ismeret, vagy fizikai tehetség is, nem csak lexikális tudás. Szintje 1-10-ig terjed. Az ismerethez köthető cselekedetek próbadozásaira megkapja annak szintjét. Karakteralkotáskor annyi ismeretből válogathatja össze a karakter ismeretanyagát amekkora, tudás tulajdonsága.

- **Képességek :** Idesorolandó minden különleges képesség, lelki erő, misztikus képességek. E képességeknek van, szintjük melyek 1-10-ig terjednek. Minden karakternek annyi pontja van rá induláskor, mint lélek tulajdonságának szintje. A lélek tulajdonság szintjét meg nem haladó képességek, akár dobás nélkül is használhatók.

- **Attitűd:** Lélek tulajdonságunk alá választani kell egy attitűdöt, azaz valamilyen viselkedési jegyet mely egy szóval jellemzi a karakter viszonyulását, hozzáállását a világhoz, érzelmi, gondolati, viselkedési beállítódásával, és azt hogy mien

viselkedésű embernek mutatja magát. Ez lesz az attitűd, mely egy irányvonal a karakter személyisége számára, és ha ennek megfelelően alakítja a játékos, karaktere kap egy karmapontot. Az attitűd egy alapvető viselkedési séma, amitől persze el szokott térni a személyiség, de ily módon szemléli a világot. Pl.: versengő, lázadó, szadista, konzervatív, elemző szemléletű, naturalista, élvhajász, bigott ...

Ha lelki világának megfelelően cselekszik, az attitűd megnevezése alatt, be kell húzni egy rubrikát a karakterlapon. Mikor annyi rubrika van, mint amekkora a lélek tulajdonság szintje, csak akkor fejleszthető a lélek. Mikor a karakter lelki beállítódásával nem összeegyeztethetően viselkedik, le kell húzni egy rubrikát.

**Karma:** Ez mutatja a karakter harmóniáját a sorssal, és a szerencsájének erejét. Tettei, viselkedése minél inkább tükrözik, választott útját annál inkább erősödik lelke és a sors közti harmóniája. E tulajdonság szerencse pontokként működnek. Ha elkölt egy Karmát, alakíthat az eseményeken, dobásokon, a következőképp: újra dobhat egy próbát, hozzáadhat 1-et a dobásának értékéhez, vagy alakíthat a törtéteken, illetve különleges, misztikus képességeinek, olykor előnyeinek használatához is van, hogy karmát kell költeni, ha azokat aktiválni kell. E tényező értéke a karakteralkotáskor dobott 1k5+ a lélek tulajdonság fele, az így kapott érték lesz az alap érték. Karma pontokat kap a karakter, magáért a játékért, tp-ként. Játék közben is kapható karma, a jó játékért, kiemelkedő és mindenkit szórakoztató tettekért, egyedi ötletekért, mely így az alap érték fölé is nőlhet. A játék közben kapott karmából lehet majd fejleszteni a karaktert. A karma szintje minden játék után visszaáll az alap értékre, s az el nem költött plusz karma a következő játék során felhasználható.

**Hírnév:** Ez mutatja meg a karakter rossz vagy jó hírnevének mértékét, mennyire közismertek tettei. Ez egy százalékos érték mely alapból mindenkinek 0.

**Előnyök:** Az előnyök értéke változó, minden attól függ mien szinten akarja felvenni a játékos. Ide tartozik minden, a karakter háttéréből, születéséből származó, élete során szerzett előnyök. Itt kell felvenni, a különleges képességeket, extra előnyt nyújtó felszerelést. Ezek működését sokféleképp lehet értelmezni. Egy képességekre, erőre, vagy fegyverzetre ható előny annyi pluszt ad a karakter ahhoz tartozó dobásához amekkora az előny szintje, de lehetnek ezek állandó hasznot, különlegességet kiváltó hatások is. Alapvetően 1-5-ig és 1-3 is terjedhet az értéke az előnyöknek. E szint mutatja, hogy mennyire tér el a standard dolgoktól, s ennyi plusz pontot jelent a próbáknál melyekhez társítható. De már egy egyes szintű előny is komoly különbségnek számít.

**Harc:** *Támadni fogok - így szól a kezdő gondolata.*

*Támadok - ismeri fel a haladottabb.*

*Támadtam - összegzi a mester.*

**- Kockadobás: A kockák robbannak, tehát ha 10-est dob a játékos azt újradobhatja s összeadhatja.**

A közelharc egy ellendobás. Mindenki leírja azt amit akar tenni majd dob 1k10-et melynek eredményét hozzáadja akció tulajdonságához, ehhez adódik még a fegyver akcióértéke, melyet annak tulajdonságaitól, minőségétől függően kell 1-5ig rangsorolni. Annak a cselekvése érvényesül jobban, akinek magasabb érték jött ki, majd a sebesülés mértékét az alapján kell meghatározni hogy mennyivel lett nagyobb az akcióérték. Ez ellen lehet dobni is az akció tul.-al, vagy csak egyszerűen annyi szintnyit visel el amekkora akció tulajdonsága. Az ismeretek és előnyök természetesen adhatnak pluszokat.

A sebesülésekből annyi szintnyit bír elviselni a karakter amekkora akció szintje, ekkortól súlyosan sérültnek számít s nem robbannak a kockái, és/vagy annyi mínuszt kap a próbáira amennyivel meghaladják azt. Mikor a sérülések elérik az akció tul. kétszeresét, a karakter meghal vagy eszméletét veszti. Avagy a támadás sikeressége alapján a km eldönti mekkora sebesülési szinten van a karakter.

- Páncélok: 1-10 ig kell rangsorolni a minőségét, s ennyit von le a túlcordult támadás pontokból, azaz a sebzésnek számító, értékekből. Energia fegyverek ellen csak az energia páncélok számítanak.(Természetesen mind a fegyver mind a páncél értéke tetszés szerint módosítható)

- Távharc: Ez esetben nem ellendobás, hanem célszámot kell túldobni a sikerhez, mely csz-t módosíthat a láthatósági tényezők, illetve az ellenfél egyes különleges ismerete, előnye. Az akciódobáshoz ez esetben is hozzáadandó a fegyver, ismeret, és előnyök nyújtotta módosítók. Sebesülést az alapján kell eldönteni, hogy a csz-t mennyivel haladta meg a dobás.

<i>Csz</i>	15	20	25	35
<i>fegyver kategóriák</i>	<i>rövid</i>	<i>közepes</i>	<i>távoli</i>	<i>messzi</i>
önvédelmi pisztoly	0-3	4-10	11-20	21-40
kézi pisztoly	0-5	6-10	11-30	31-70
puskák	0-10	11-25	25-60	61-100
mesterlövész puska/robbanó lőszeres	20- 70/0- 150	71- 150/151- 300	151- 300/301- 700	301- 700/701- 1000
íj	0- akció*2	akc *5-ig	akc *10- ig	akc*20-ig
könnyű nyílpuska	0-5	6-15	16-30	31-50
közepes nyílpuska	0-5	6-20	21-40	41-70
lángszóró	0-10	11-25	26-60	61-100
dobótör	0- akt.	akt. x2-ig	akt.x3-ig	akt.x5-ig

Név:		Konceptió:					
Akció:	Attitúd						
Tudás:		Karma	Hírnév	Előnyök:			
Lélek:			+				
Ismeret:				Képességek:			

Név:		Konceptió:					
Akció:	Attitúd						
Tudás:		Karma	Hírnév	Előnyök:			
Lélek:			+				
Ismeret:				Képességek:			

Név:		Konceptió:					
Akció:	Attitúd						
Tudás:		Karma	Hírnév	Előnyök:			
Lélek:			+				
Ismeret:				Képességek:			

Név:		Konceptió:					
Akció:	Attitúd						
Tudás:		Karma	Hírnév	Előnyök:			
Lélek:			+				
Ismeret:				Képességek:			