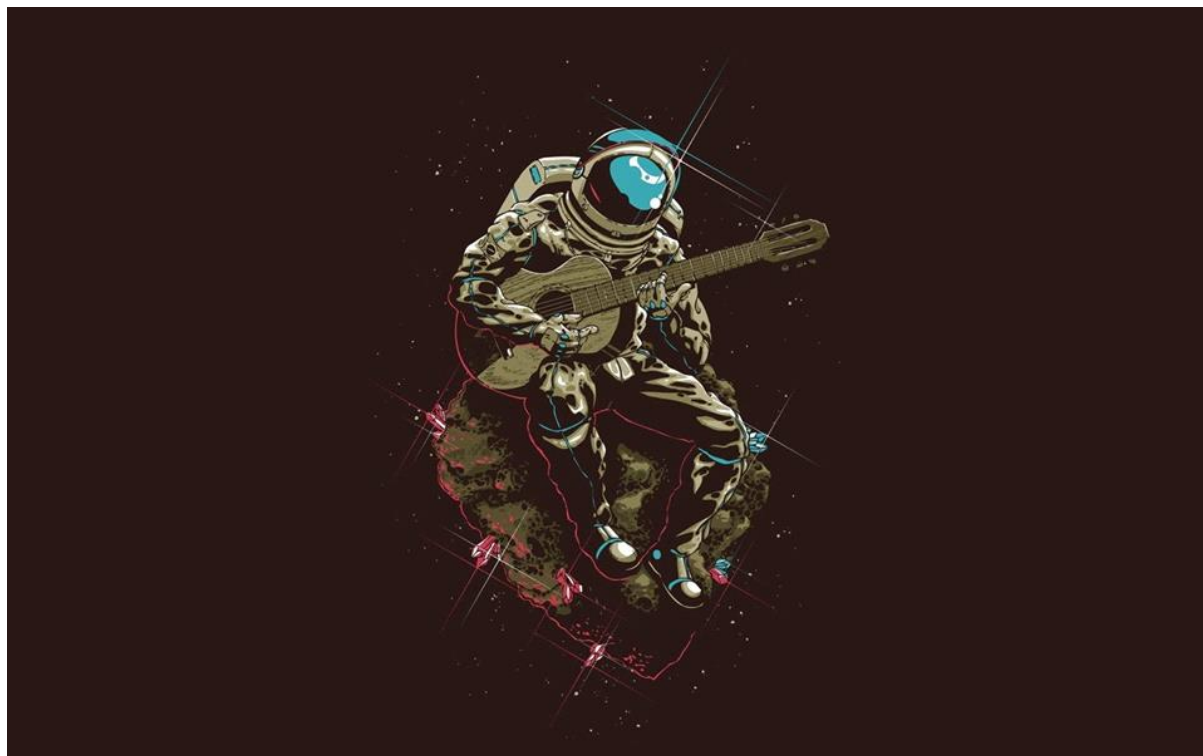


Akkuratiumkoti



Akkuratium-kor



A jövő kezdete

2020-ra a közel keleten dúló háborúk továbbterjedtek dél Európára, és ezt a káoszt kihasználva az afrikai országok rabló hadjáratokat indítottak, s ezt megtorlandó, az ENSz megtámadta ezeket az államokat.

Magyarország: a hatalmas káosz közepette, a népi mozgalmak leváltották a háborút támogató zsarnok kormányt, ezzel megalapítva a Magyar Utópisztikus Államot, mely olyan mértékű gyors fejlődésnek indult, hogy 8 év múlva elkészítették első űrállomásukat, a Turult, kitelepülés céljából, majd 3 évvel később összekötötték egy űrlifftel. A hold sötét oldalán létrehoztak egy titkos űrállomást, ami a naprendszer benépesítésére szolgáló kiinduló pontnak szántak, ahol a földön illegálisnak számító genetikai kísérletekbe fogtak, létrehozva óriás szürke marhákat és növényeket, hogy elláthassák az űrbe települő népet. 2035-ben mindebbe becsődölt s anyagilag teljesen kimerült a Magyar Utópisztikus Föderáció, ennek következtében az űrállomásokra települt az ország lakosságának fele, s rohamosan elkezdtek építeni az újnál újabb űrállomásokat megtelepedtek a Marson és megkezdték a meteorit és űr szemét bányászatát. Ezekben az időkben rengeteg ember települt ki a magyar űrbevándorlókkal a szláv országokból, akik klánokat alakítva terjeszkedtek.



Mivel az emberi test nehezen bírja az űrbeli körülményeket, génmódosításokba kezdtek, és megalkották a csillagmentét mely egy testhez álló állandó viselet s véd a kozmikus sugárzástól, aminek energiahatása miatt folyton szivárványszínben irizál.

Mikor a földön dúló hatalmas háborúknak köszönhetően a nagyhatalmak ráerőltették az egységet a bolygó népeire, és a civil szervezetek befolyásának köszönhetően, a Föld Népének Uniója (UPE) nekilátott az általános jólétet teremteni mindenkinek a bolygón, s 2050-re megkezdődött a nagyszámú kivándorlás az űrbe melyet a Mars lakhatóvá tételével kezdtek, amit a légkör begyűjtésével értek el. A föld unió vezetői mikor megtudták a hold bázison folyó etikátlan kísérleteket lefoglalták a hold állomást, mely az elsődleges kiindulópont lett a terjeszkedés számára

Az új marsi körülményekben csak néhány igénytelen növény tudott túlélni, de emberi életre még mindig alkalmatlan volt.

Mivel nem akartak lemondani a mars

ásványkincseiről, megalkották a genetikailag módosított, mű embert, mely kibírja a marsi körülményeket, bőre a legtöbb sugárzásnak ellenáll és kevés ideig az űr vákuumát is bírja, valamint rendkívül gyorsan a körülményekhez evolválódik teste. Ám hogy ne okozzon problémát szellemi képességeiket csökkentették, mindenki úgy tudja, önálló célokat nem képesek kigondolni mindig parancsra szorulnak. A Gyártmánynép készítésének titka és jogai a Szilágyi vállalat tulajdonában vannak, akik a genetikai fejlesztések vezető vállalata.

Hogy sokkal messzebb tudjanak jutni az űrsiklók, megépítették az első sugárkapukat melyekkel megvalósíthatóvá vált a fénysebességgel való utazás így a távoli bolygók is elérhetővé váltak. A sugárkapuk technológiája már régóta ki volt dolgozva, ám akkor vált megvalósíthatóvá mikor felfedeztek az űrben kialakult nagy mennyiségű természetes és stabil szupravezetőt, mely végtelenül tudja áramoltatni az energiát, melyet a kozmikus sugárzás vált ki benne. Ezeket a természetes szupravezetőket nevezik **Akkuratiumnak**.

Mikor eljutottak a Jupiterhez mely körül akkuratium öv kering, meglepve tapasztalták, hogy magyar kolóniák vetették meg itt a lábukat a Jupiter holdjain.

Jelen: 2135-öt írunk az emberiség benépesítette a Solar (naprendszer) nagy részét. A hold sötét oldalán a társadalmi elit számára fenntartott luxusüdülők és szuperszállodák vannak. A föld körül keringenek a háromszögletű sugárkapuk, hogy az emberiség új otthonai felé küldjék a hatalmas űrsiklókat. Mars, egy munkától forrongó iparbolygó mely fogaskerékként hajtja a naprendszerben való terjeszkedés gépezetét, és a munkát végző gyártmánynép elsődleges otthona. A vörös bolygó körül kering az Éden nevű mesterséges hold mely a Marson gyártott termények elsődleges elosztási pontja és egy hatalmas kaszinó város, ahol a legfőbb szabály, hogy ami az édenben történik az az édenben is marad.

A Vénusz lett az emberiség új otthona melyet megannyi kupolaváros ékesít, s ezek a kupolák óriási metropoliszoknak nyújtanak szigorúan szabályozott életet ám édenkerti körülményeket. A kőzetbolygóktól eltávolodva az aszteroida övön telepedtek meg az első bányász kolóniák, ám mára a különböző bünszervezeteket összefogó szindikátus otthona melynek központja a Ceres kisbolygón épült kupolavárosban van. Itt az aszteroida övben vertek tanyát az űrkalózok, kik állandó harcban állnak a protektorátus rendfenntartóival, mely harcban példaképükről elnevezett Sparrownet segíti őket.

Neptun körül az elmúlt 20 évben kezdődött igazán a benépesedés, a holdjai értékes nyersanyagaiért eleinte csak kereskedelmi verseny folyt ám mára háborús övezetté vált. Vállalati háborúk zajlanak és ennek köszönhetően virágzik a kalózkodás.



A legjelentősebb és legtávolabbi telepek a Jupiter körül vannak. A Jupiter és környéke fontos akkuratium lelőhely. A Jupiter maga egy hatalmas gáz halmazállapotú akkuratium bolygó. Holdjain pezsgő életű kolóniák, kupolavárosok élnek mindennapjaikat, a Ganümédész nagy része sivatagos senki földje ám kupolavárosaikban liberális szervezett társadalom él. Az Európa magját magfúziós erőművé alakítva tengerbolygóvá vált s úszó városainak kellemes klímát és egész felszínén belélegezhető légréteget biztosít, viszont állandó a világosság a bolygó körül

ragyogó metánburokknak köszönhetően mely benntartja az éltető hőt és vizet.

Megszámlálhatatlan űrállomás kering még itt melyek olyan sokfélék amennyit az emberi képzelet megengedhet. S gyakori jelenség az űrgén nélküli emberek kik még akkor települtek ide mikor e fejlesztést nem tették általánossá. A legnagyobb méretű és befolyású űrállomás viszont a Jupiter gázburkának felszínén úszik ez a gigászi kusza, tekervényes fának tűnő Életteret még 2090-es években építette a skandináv szövetségi állam. Ez az Ygdrasil, mely a Jupiter forrongó anyagából nyeri energiáját, itt élő embereknek látnoki képességeket tulajdonítanak s az ygdrasil lakosai hiszik hogy sokuknak telepatikus képességei vannak, ám minden ide utazó és huzamosabban itt élő biztos benne hogy nem tesz jót az itt felnövők elméjének a Jupiter elektromágneses aktivitása hisz mindenki érzi a zavarodottságot amit e hatás okoz.

A naprendszer Egész népét az Emberiség Szövetségének(Federal of Mankind) nevezett államszervezet fogja össze, és irányítja illetve tartja kordában a Protektorátus védelmi szervezetével, itt-ott eltérő sikerekkel.

Az űr közös nyelve elkerülhetetlenül is a magyar lett, hisz legnagyobb számban az ezt beszélők voltak jelen az űr kolonizáció kezdetén.

Hangulatkeltő novellák

Gur-I am

(Adana Twins - Strange (Acid Pauli & NU Remix)

<https://www.youtube.com/watch?v=g8ecLZiPssQ>

4

Éles ütemes pityegés a sötétben. Szűk elhagyatott garzon közepén, egy csúcstechnikás koporsóra emlékeztető kapszulának, üveg búrája alatt, rángatózó aszott idős testbe mindenféle, táp és infúziós vezetékek futnak. Kéklő folyadék csurog a halántékba csatlakozó üveg csövön. Boldog mosolyra húzódik az arca, amitől megnyugszik a teste. Felpattanó szemhéjai mögül felragyognak sötétzöld szemei, melyek éberségről, és értelemről árulkodnak.

- Mit... Micsoda... áhh mi ez a zárt világ, olyan ... fagyos. Nem mozog semmim. Mi ez a sok hang a fejemben?

- Leszálló pálya tiszta- visszhangosan szolalt meg egy recsegő hang, s homályosan villogtak valamiféle vezérlőpult apró kijelzői.

- Kérem, ne tegyék ez...- majd egy másik, ám elhaló női ordítás egy elektron pisztoly csövével kiabált

Mintha a csillagok közt cikázott volna át és a látása, egy összetákolt vadászsikló, ifjú kalóz kapitányának szemén át tisztult volna ki. Az érzései akár a sajátjai. Valamiért pont őt találta meg.

- Ha a csáklós rakétákat egymás felé lőjük, és összeakadunk, a protectoroknak túl kiszámíthatatlan célpont leszünk. Ne tőkölj, a Sparrownet mondta! És ne feledd: vedd el ami ke... - izgatott parancsait elmosta, egy szikrázó acél kék fény, mely tovább repítette az ébredő tudatát.

Talán a Vénusz kupoláktól határolt csillámló egére nézett fel, az újabb személy kinek tudatára talált. Egyre közelebbnek érezte ezeket az embereket, a térben, vagy a származásban, s egyre tisztábbá váltak a fejében ezek a fájó látomások.

- Hogy lehet a Szilágyi Corp, fő kutató állomásáról, minden nyom nélkül, eltüntetni a legújabb pszicho katalizátor kísérletet... Kedveskéim? – A lány női hang, kimért, hűvös kérdése mögül hisztérikus vádaskodás csapódott a robosztus biztonságiak, tompa elméjének, akik értetlenül bámulták az összetört labort, és annak falán tátongó lyukat.

Villanás, a sugárkapuba való belépés rezgéseiben vibráló, csupa króm Protektorátusi hajó fedélzetén. A falak zörgése között, egy korosodó férfi, talán egy parancsnok, magyarázott az újabb tudatnak amit a csillagok közt talált az öreg.

- Tehát miután kivizsgáltuk a Marson élő, gyártmánynép körüli hajcihőt, kis kitérővel utána nézünk a különös látomásoknak, amit legújabban vizsgál a protectorátus.

- Tudtommal a Jupiterről érkeznek e jelek, de mindenki megőrült eddig, aki ezeket fogadta és erről beszámolni tudott. - Elmélázva magyarázta a fiatal nő, akin keresztül érzékelt, az öreg testben pihenő tudat. Majd a nő, egy sárkányos jelvényt kezdett tanulmányozni, amikor ez a látomás is szétrobbant.

Sötét olajos szagú ládában nyitotta ki a szemét ahol csak néhány résen keresztül szűrődött be a fény. Most mintha egy fiatal fiú nézelődött volna bűvő helyéről, egy bányászkolónia hangárjában zajló mészárlás zajai után. A véres, sarlópengéjű, magas alak, csuklóján lévő kommunikátor, egy fiatal, lebegő vörös hajú, csinos nő képét vetítette ki, aki egy trónon ült, sárkány mintás műgyémántból szőtt ruhájában.

- Egy ifjút kell keressél a Vénuszon, s az általa elbitorolt műtárgyat. Ó és a díjazásban majd megegyezünk kedveském.

- Rendben Tünde, csak előtte még elintézek valamit. - Azzal a leskelődő felé emelte krómozott pisztolyát, és sisteregő fényeket követve szakadt meg a kapcsolat az elmével, akin keresztül mindezt végignézte, s érezte h valami mód az ő leszármazottja... volt.

Az egykor szép sorházak határolta lakópark, elgettósodott, sikátorain suhant át, a csatornákon, és kábelkötegek fölött szökdelt, egy rakodó ruhás alak. Elkoszolódott, foltokban rozsdás, ajtó előtt ált meg, a labirintusszerű utcák, egy rég nem használt részén. Vérző orrát törölgette szédülten a suhanc, és zihált a meneküléstől. Egyik kezében egy henger alakú, bőr biztonsági tartályt szorongatott, míg másikkal rátenyerelt, a rozsdás keretes nyitó gombra. Odabent kesernyés hűvös levegő töltötte be az apró szobát, ahol fényt csak a sárkánykarom címeres kriokapszula, pislákoló kijelzője biztosított időnként. Maga sem tudja miért pont ide jött, s hogyan találta meg a helyet. Mikor már kezdett megnyugodni e sötét kis rejtekben, hatalmas puffanás riasztotta fel. Száraz füsttel töltötte be a szobát a felnyíló kriokapszula, és baljószerű rekedtes hang szólt ki belőle.

- Áá végre ide értél fiam. Én vagyok az Gyuri, és most kezdődik csak az igazi történet...

(Johnny Cash - God's Gonna Cut You Down)

<https://www.youtube.com/watch?v=6-cWo2-IgMg>



Cassiope

2135 4. Terra-Vénusz sugárkapu

Zizegő, szivárvány fénynyalábok járták át, a háromszögletű technológiai óriás, a sugárkapu belső terét. Szögletes teknősfej szerű, teher űrsiklót rajzoltak ki a sokszínű elektromos nyalábok, és ekképp vált láthatóvá a szikrák között, a hosszú hengeres teste, ahogy úszott ki az űrbe, mintha a villámok nyomtatnák ki a tér ezen részére, hogy fojtassa útját az egyik vénuszi kikötőbe.

Egyfős személyzete, fátyolos füstfelhővel pőfékelte tele az egyszobás fedélzetet, ami egyszerre szolgált vezérlőhíd és lakrészként. E füstös kis lakható dobozban, súlytalan táncát járta a mindenféle használati tárgy, és üres ételes dobozok, s a halk monoton gépzajban, a kabin falairól, csak a kalapos űr kamionos, magányos beszélgetése visszhangzott, s közben borostás állat vakarta, bódult tekintetével az űr mélyébe merengve.

- Az űr sötét nyugalmaiban, végtelen az idő. Ráér az ember a végtelenségig, és mégis nem halad semmi. De hát hogy is várhatjuk el, a nagyasszonytól, csak azért mert kimerészkedünk nyüzsgő sárgolyónkról, hogy bármit is sürgessen, és ha egy szupergyors graviton meghajtott cirkálóval is lököd a rakományt a sugárkapuból kilépve, a Vénusz kapuállomása még mindig, majd négyszáz-ezer kilométerre van.

Fémesen ragyogott a bolygó légköre, s kék tengerszemekként világítottak rajta a, metropolisz méretű kupolavárosok, melyeket fénylő pókhálóként kötöttek össze a közlekedő csövek sztrádái, s középpontjukon magasodott az első és legnagyobb kupolaváros. E gigászi kristálybuborék, és alatta nyüzsgő város olyan hatalmas hogy, a benne zajló élet s energiaáramlása, hullámokban kavarták fel, a fémgázokkal telített légkört. Ám még e giga méretű építmény is csak egy tenyérnyi szappanbuboréknak látszott, a "Metal Cowboy" feliratú tehersikló fedélzetéről, mely komótosan vonszolta maga után húsz, henger alakú vagonjait.



- Gyöngyként ragyogó Cassiopé... Jogosan mondják: "a Vénusz ölén virágzik az emberiség új édenkertje".

Mindig jót alszom, ha az űrben fuvarozok. Bár ez valószínűleg, csak a magamfajta bolygólakónak tűnik fel, legalábbis ezt mondja minden űrpatkány, ha erről áradozom nekik. De hát, ők meg a bolygók gravitációs ölelésétől alélnak el. Mindenki, ami neki... ugyebár...- kacagta el magát.

- Nézzenek oda Jadránka már megint magamhoz beszélek- hirtelen komorrá vált majd újra elmélázott, ahogy meghallotta a metronómszerű pityegést.

- huh... Valahogy, elveszti az ember idekint az időérzését, vagy realitás... vagy mit. De te ezt nem tudhatod hisz csak egy gitár vagy. - azzal megragadta a raktérben lebegő, hangszer hűvös nyakát, s visszaszíjazta magát a vezető székbe- Gyere drága, énekelj egy szívet tépő bluest nekem.

(You was born to die Blind Willie Mctell p p cover) <https://www.youtube.com/watch?v=43Xx-sncZQs>

Belekezdve a ritmusos, pattogós dallamba, mint egy gépezet szelepei, úgy járt a keze a húrokon, s a hosszú gitárszóló után, mélyen és karcosan hangzott fel az ének:

Don't need no woman

That run around

Stay out in the street

And like a badfoot clown

You made me love you

And you made me cry

You should remember, that you were born to die

- mmm... Idekint még a blues is mélyebb. Kint a mélykék mennyben.

The stream are yellow

Tossed it black and brown

I gotta black woman

Used to be the woman in town

You made me love you

And you made me cry

You should remember, that you were born to die

Háttérben hallatszó csipogás egyre erősebb lett.

- Jó ez a ritmus, pont jó monoton...

I'm home at morning

Face full of frown

I know about that baby

You been running around

You made me love you

And you...

- Óh kurwa! Ez a vészjelző.

Rátenyerelt a vezérlőpulton lévő, tekerős hívógombra, amitől egy vénusz rendészeti, szürke, aranycsíkos egyenruhás képe ugrott fel az ablakra, teljes hangerővel ordítottak a hangszórók. A sugárzás recsegése tépte vissza a valóságba.

- Vénusz közlekedési beléptető rendszert. Fél óra és eléri a Cassiopé kapuját. Küldje a belépő kódot, és kérem- a hivatali hangnemről üvöltésre váltott- **LASSÍTSA LE AZT A ROZSDÁS VASAT MAGA BETÉPETT ÁLLAT, MERT ELKASZÁLJA A KIKÖTŐT BASSZA MEG!**

Kapkodva lökte hátra a gitárt, és a cowboy kalapot, ám a Vénusz gravitációs vonzásának köszönhetően, nagyot kondult a hangszer, a nejlonkarbon rácspadlón, repedt hangot hallatva. Hátrafordult, s átnézve a hirtelen fékezés és a rögzítetlen tárgyak összevisszasága okozta káosz fölött, elhúlt arccal pillantott a megrepedt gitárra.

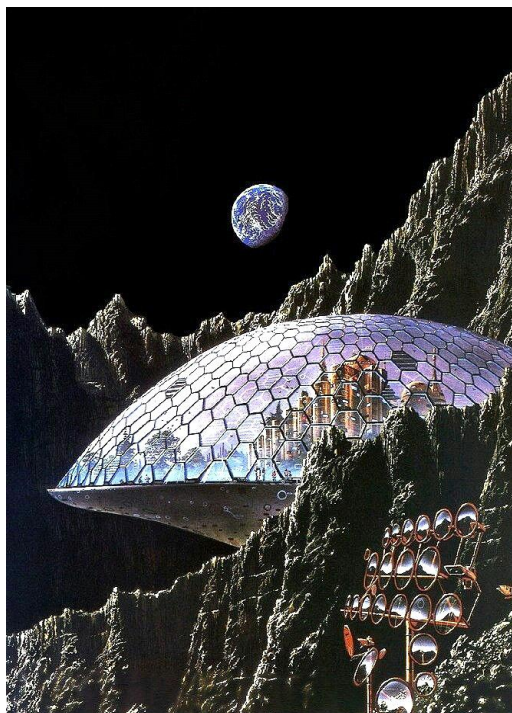
- Ezt elkúrtam... vagyis... Itt a Metal Cowboy a Szilágyi Corp 0-75-ös, nagyteher cirkálója, küldöm a kódot koma, izé, sir.

- Épp csak időben "uram"! - hallatszott a gúnyos hangú hivatalnok- Protectorátus vadászsiklók visszavonva, és üdvözljük Cassiopén a Vénusz kapujában. Igyekezzen nagyobb óvatossággal eltölteni az ittlétét.

- Öö ja, vagyis hogyne. Kösz a beléptetést.

Újra rátenyerelt a kapcsolóra, félbeszakítva az előre felvett, audió üdvözlő és reklám szöveg, nyugalmas női hangját.

- fhűűűh... Rohadt bürokrata paradicsom. Mindig ez van, túl komolyan veszik az életet. Na tessék máris görcsöl a gyomrom. A világ összes colitasa se lenne elég, a stressz ellen amit ettől a helytől kapok. Ráadásul ez a hülye nyelv...



Az óriási kikötőben több tucat kisebb nagyobb űrhajó pihent, s rakodott. Hangyaként nyüzsögtek, a karbantartó robotok, és műszaki mentő személyzet a forró testű, űrkamion körül hogy a lepakolás szünettelen lezajlása közben nehogy lángra kapjon vagy felrobbanjon valami. Csak egy magas ember állt nyugodtan fejét vakarva kezében stílusos kalapjával.

Senki nem foglalkozott a neonszín hajú rakodófiúval, aki valami rosszban sántikált a nem rá méretezett, sárga kantáros munkaruhában. Bőszén kutatva a koporsószerű ládák között, végül rácsatolta a lebegő talicskát egy sárkánykarom címeres fekete ládára, hogy elinduljon vele a kijárat felé. A kapuhoz érve, kapkodva szerelte le a kapcsoló panel fed lapját, majd átkötötte az áramköröket, mire azok felszikkasztak, és a kapu vész nyitó gyorsasággal tárult fel. Körül nézett izgatottan, csak egy ór bámult rá értetlenül. Félpercnyi egymásra bámulás után zavarodottságában intett egyet. Az ór meglepődve fordult el.

- ok már csak el kell innen pucolni.

Ahogy távolodott a Beléptető hangárok dokkjaitól, úgy oldódott fel az aggodalom. Életveszélyes átvágás a belvárosi sztrádán, majd lakótömbök közötti, labirintusokon túljutva, elérkezett a munkásnegyed, szélén lévő elnéptelenedett lakóparkba, ahol már csak a villódzó, propagandaplakát hirdette, az élet jelenlétét a negyedben, skandálva a Vénusz kupolavárosainak szlogenjét: „Dolgozz, termelj, vegyél, mindent elérsz!” Ez óriástábla árnyékában, nyitotta fel a láda tetejét, s nem foglalkozva a csúcstechnológiás fegyverekkel, csak egy sárkánykarom címeres bőr csövet vett ki, amiben megnyugodva látta, hogy egy csillámló pergamen van. Szemét összeszorítva mélyen koncentrált: - Jól van öreg, elviszem a szajrét, de aztán kiszállsz a fejemből.

Megtörölte az orrát, majd unottan sóhajtott. – VÉR



Egy fejtudász story

Az űr halkán morajló sötétjében, meteoritok tengerében úszott a bányászahajó. Szabályos vonalú építménye, fém és nejlonkarbon falai között már csak foltokban látszott a meteorit szabálytalan szikláit, melyből kifaragta a bányászkolónia, a bázisát. Egyik végén kilométer hosszan, nyársalta föl a hideg űrt, folyton forgó antennája, s a tetején egy merev mozdulatokkal libegő vörös, csákány mintás zászló hirdette foglalkozásukat. Tompán verték vissza, falának szegecselt lapjai, az Uránusz kék fényét. Majd, az építmény testéhez képest apró, műgyémántból fonott ablakain, piros és sárga villogás jelent meg, valahol középtájon. A villogás arról árulkodott, hogy az e heti diszkó zajlik. De hát a bányászok a pénznél csak a mulatást szeretik jobban.

A vastag törhetetlen anyagú ablakokon túl, a belépőhangárban néhány űrhajó, bányászgép, és egy gömbölyű áttetsző, fejtudászsikló pihen, a néma csöndben. Újabb villanások, aztán egy félmeztelen narancssárga overálos bányász szalad el, két fűrógép között, arcán halálfélelemmel. A következő pillanatban, csörgő surranással, egy kampós fém lánc suhan utána és tekeredik a nyakára, majd baljós zizegésbe kezdve vörösen felviláglik a zabolázatlan, forró energia a láncon, hogy egy rántással levágja a fejét. A lemetszett fej füstölő sebéről, csak a forró plazma csöpög le. A légtér párájától gőzölögő, még izzó kampó, vájatot égetve húzódik vissza, a hangár közepére, elhaladva egy betört arcú bányász hullája mellett, épp csak felrántja a szétlőtt gyomrú haldokló alól a láncot, annak gazdája, s rátekeri fekete bőrkabátos karjára, melyben semmilyen kárt nem tesz, nem úgy a rámarkoló katona kezében, majd egy éles villanás letépi a koponyáját. Az eldőló hulla fölé magasodik egy barna bőrű, horgas orrú, nagy betyárbajszos, nyurga ember, dzsekijén a szindikátus stilizált búzakalász címere. Karjára tekeredve a láncos kampó, az elit fejtudászok jelképe.

Hirtelen szivárványszínben szikrázik fel körülötte egy erőmező, jelezve hogy páncélja elvezette, a rálőtt elektromos nyalábokat, hogy abból feltöltse, a tokjában pihenő, krómozott mesterművet, amivel fordulatból, két gyors lövéssel terítette le, támadóit. Körülnézve a nyolc hullán, először jelent meg némi, örömszerű érzélem a sunyi tekintetű fejudász arcán. A csend ezzel visszaereszkedett a hangárra, s szélén csupán egy ajtó csapódott be. A bérgyilkos kimért nyugodt léptekkel felpattog, a rácsos lépcsőn, és benyit az ajtón, egy folyosóra ahol tompán hallható ütemes, régi rock 'n roll hallatszik a sarkon lévő szobából.

(Link Wray – Rumble) <https://www.youtube.com/watch?v=ucTg6rZJCu4>

Letekeredik a láncos sarló, s a zene ritmusára pörgeti, s hasítja fel a padlót plazmától izzva. Az eddig kimért mozdulatai helyett, most ritmusos lendítő csapásokkal szabdalja fel a két fegyverest, akik tehetetlenül lövöldöznek a körülötte lévő elektromos mezőre. A sarkon túl egy túlméretezett vaskesztyűvel szalad vissza egy, elszánt tekintetű bányász.

Miután holtan esnek össze, a fejudász szétmarcangolt ellenfelei, felveszi aranyozott szemüvegét, és a monitorként szolgáló lencse már jelzi is, az űrbázis alaprajzát, rajta a két keresett célpont hollétét. Utánuk eredve, bepillant a nyitott kabinba, ahol egy fiatal bányász, mit se törődve a világ bajával, bőszejrázással hallgatja, a kissé elfeledett két századdal ezelőtti rockot, a fején lévő fülhallgatóból. E figyelem elterelésnek köszönhetően, a sarok mögül, tompa reccsenés kíséretében találja arcon, a kőfejtő páncél szkafinder, markoló kesztyűjét viselő, idős bányász, aki ráordítva a vadászra nekiront, de mielőtt odaérne, surranva akad bele a kesztyűs vállába a sarló, pont az ízületbe, s ki is tépi a karját. A halálosztó átlép az ordítva sokkoló préda fölött, hogy fojtassa útját a folyosó vége felé, ahonnan egy elpusztíthatatlan hírében álló, űrbányász szkafinder kerreg, és a bekapcsolás hidraulikus szisszenését hallva, eszelős vigyorral lép az öltöző zsilipbe, az utolsó menekülő után, aki egy jobb kesztyű és a sisak híján teljesen felpáncélozva áll, kezében egy mindent megolvasztó kétkézes plazmavágóval, amit csak a behemót páncélnak köszönhetően bír el. Elektromos zaj kíséretében, felfénylik a plazmavágó csövének belseje, ellenfele felé emeli fegyverét, a teremben azonnal megugrik a hőmérséklet, s könnyes szemekkel, dühösen ront, a szindikátus elit gyilkosára.

Egy kéken ragyogó plazmanyaláb hasít ki némi húst a vadász combjából, és lyukat vág a padlóba. Míg utána fordítja a gépet, egy lendítéssel bepörgetve a plazmát hányó sarlót, végig szántja a tömör páncélt, ujjnyi vastagságban, amin habozva hül ki a ráfolyó plazma, de semmi több. Felmérve egymás veszélyességét, egyikőjük sem hamarkodja el a lépését, egymás körül körözve, némi sasszézás, és helyezkedés után, a feketeruhás ismét szembekerül, a halálos sugárt hányó csővel, s a második lövés pokoli forróságot teremt körülöttük. A plazma áthaladva egy vállon átlövi a falon futó csöveket, s a kiszabaduló gőz beteríti a szobát. A tejszerű ködöt, áthatítja egy hatalmas kék elektromos nyaláb, majd vörös villanás az előző mögül, s egy fájdalmas üvöltés, és már csak a két testből csöpögő vér hangja kopogja a folyosóról beszűrődő halk zene ritmusát. Eloszló ködben kirajzolódik, a hasán fekvő, karját vesztett, páncélos zsákmány, és a rajta térdeplő ragadozó, akinek egy-egy hatalmas seb van a vállán és a lábán. Mindkettő lihegve kapkodja a levegőt. Majd kissé megcsúszva a csupa vér páncélon, a bérgyilkos belevágja kampóját az alatta fekvő nyakába, elvágva a gerincvelőt.

Magához emeli kampójával, áldozata vállal, hogy az arcába nézzen. Fáradtságtól akadozó hangon a fülébe súgja:

- Hol a vemhes gyártmányod, akit elszállítottál? Demeter úrnővel, és így a szindikátussal húzol ujjat, de ha elmondod kinek adtad le, a családod túléli ezt a napot.

Komor arcán, a kemény bányásznak, egy utolsó könnycsepp gördül végig és megszólal

- a hajó neve...

De az eddig halk zene hirtelen ordítva harsog túl és nyom el minden mást, s csak az ajkairól tudja leolvasni a választ.



A folyosón egy helyben áll, a hullák látványától elhűlve, a fiatal bányász, akinek a szobájából üvölt a zene. Még mindig fején a fülhallgatójával, aminek a zsinórja mögötte lóg, kihúzóva a hangfalakból, s ijedt arccal végignézi, ahogy a csupa vér alak besétál a szobájába, kihúzza, az adatkristályt a hangszóróból, és megindul a hangár felé, de még előtte hátraszól:

- El is felejtettem milyen jó dolog a zene, és ezek jó zenék! Szóval elviszem.

Az elnéptelenedett bányász bázisról, felszállt egy üveggömbre hasonlító kétszemélyes vadászsikló. Két skorpiófarok szerű szárnyai mintha nem is csatlakoznának az utastér gömbjéhez, úgy pörögtek körülötte, ahogy suhant a legközelebbi, villódzó sugárkapu felé,

és a mély szinte hangtalan zúgású űrben, vidáman hallgatta a fejevadász siklóban az új szerzeményét, hisz a kezében volt már a Solár (naprendszer), és az azt benépesítő társadalom, egy nagy rejtélyének kulcsa.

(Johnny cash-Jackson) <https://www.youtube.com/watch?v=1tOO0bPcOkI>



„Űdu a csillagösvényen, űrcowboy...”

„Lakasd jól a szemed csodával (...), élj úgy, mintha tíz másodperc múlva holtan esnél össze.”

„A dolgok egyensúlyban állnak. Szellemünk azzal egyenlíti ki életünk igazságtalanságát, hogy elmereng önmagunkban, hogy meglelje azt, amit örömmel lát.”

- Ray Douglas Bradbury

Az Akkuratium korban élő ember világa, egy klasszikus stílusú, tudományos fantasztikum. Ám legfontosabb alapelve te vagy kedves játékos, s e világot a te meglátásaid, és fantáziád alakítják, természetesen a science fiction korlát(lanság)aival. E világkép talán Asimov, műveihez áll a legközelebb, így itt is minden lehetséges, amit mai tudományos vágyainkban megteremthető. Bár a föld bolygón ugyanúgy létezik az élet, ám az utópiában tengődik, így játékunk fő színhelye a világűr, melybe épp csak kimerészkedtünk, s még fölöttébb kezdetleges megoldásokkal de megkezdődött a terjeszkedés, s az ember néha olyan dolgokhoz nyúlt a túlélés érdekében melyeket még nem ismert eléggé. A viszonyok gyakran rémisztően veszélyesek, hisz az ember nem az űrbe való lény, de pont ez ad kellő izgalmat, amitől játszható lesz e világ.

Az eddigi világképről:

A jövőben jársz mely fajunk legrégebbi álmának megvalósulását hozta el, de a kényszer gyötörte dac szült. Így ez álomképet jobb ha egy balkáni forró éjszakaként azonosítod. Életed élménye, de nem olyan kifinomult, mint azt az írók elképzelték. Sokkal inkább vad, gyakorlatias, kissé igénytelen, és alkoholszagú. De egy biztos, mulattató és szemet kápráztatóan tele van csillagokkal.

Ahogy a történelmi áttekintőből is világos lehet, még csak küzd az emberiség a csillagokban való terjeszkedéssel, s a realitás bebizonyította hogy akármennyire is formáljuk és szakítjuk meg világrendünk, lehetetlen éltető napunk büvkörén túljutni. Még jó hogy elsőként mi magyarok, és szláv testvéreink özönlöttünk ki a mélykék mennybe, mert a reménytelen helyzetükből menekülve, ezek azok a népek melyek nem bánkódnak a végtelen elérhetetlen csábításán. Van bőven mivel és kikért küzdenünk, ismét a mindennapokban.

Ám ezúttal az elérhető legjobb technológiát guberálva, vad érdekeinket hajszolva kókányoljuk össze a naprendszert, megszámlálhatatlan életerekkel. Igen itt ott ereszt, s néha szűkös keretet ad álmainknak, de kit zavar ha ezt szabadon és pont úgy csinálhatjuk ahogy mi akarjuk.



A jelen 2135 körül játszódik, ebből is látszik, még nem távolodtunk el az általunk ismert kultúrától, csupán életstílusunkat vagyunk kénytelenek tudatosan újítani. A nagy polgári mozgalmak sikerei, és a Magyar Utópisztikus Föderáció összeomlása után, települtek ki tömegesen először az emberek, hisz addig nem volt rá különösebb okunk. Első csillagösvényre lépő őseink óta csupán 3-4 generáció váltotta egymást, mely épp elég ahhoz hogy magunkévá tegyük az új világrendet, de szerencsére ahhoz nem volt elég hogy a Bluest elfeledjük, avagy mindazt amit ma is élvezünk.

Mikor a nemzetek szövetsége ráerőltette a világ egységét és az utópisztikus berendezkedést, a föld népeire, végre méltók lettünk nevünkhöz, s így a fejlődés útján lett oka az embernek kilépni az űrbe. Az ott látott kitaposott utat hamar elvették az űr magyaroktól, s hibáikból tanulva tökéletesített lehetőségekkel, gyors és eredményes terjeszkedésbe kezdtek. **Fajunk genomját mesterségesen kellett evolválni, az űrgénnel**, mely biztosítja a szervezet változatlanságát odakint is, s az ipari, elektronikus, és gépészeti technológia csupán a szükséges fejlődéseket érte el, megteremtve a csillagközi sugárzástól védő csillagmentét, s a sugárkapukat. Minden más kellemetlenül lassan halad, s néhányan azt nehezményezik, hogy a 2060-as technológiai forradalom óta, úgy igazán nem fejlődöttünk semmit. A mai napig az elsődleges, a biotechnológia.

A rohamos terjeszkedés és a felpörgött fejlődés központú élet, hasonló viszonyokat teremtett, mint a vadnyugaton. Bár fejlett technológiai korban él az ember ez nem mindenhol elérhető, de szabadon, vagy ha úgy tetszik önkényesen tesz mindenki amit akar, egy gyönyörű vad környezetben. Eközben a földön pezseg az önmegvalósítás, és az utópia, a sugárkapuk ölelő gyűrűjében. Aki elhagyja a Földet az rendszerint a kalandért teszi, bár számukra már elviselhetetlenek az életben maradásért való munkával járó élet mindennapos gyötrelmei.



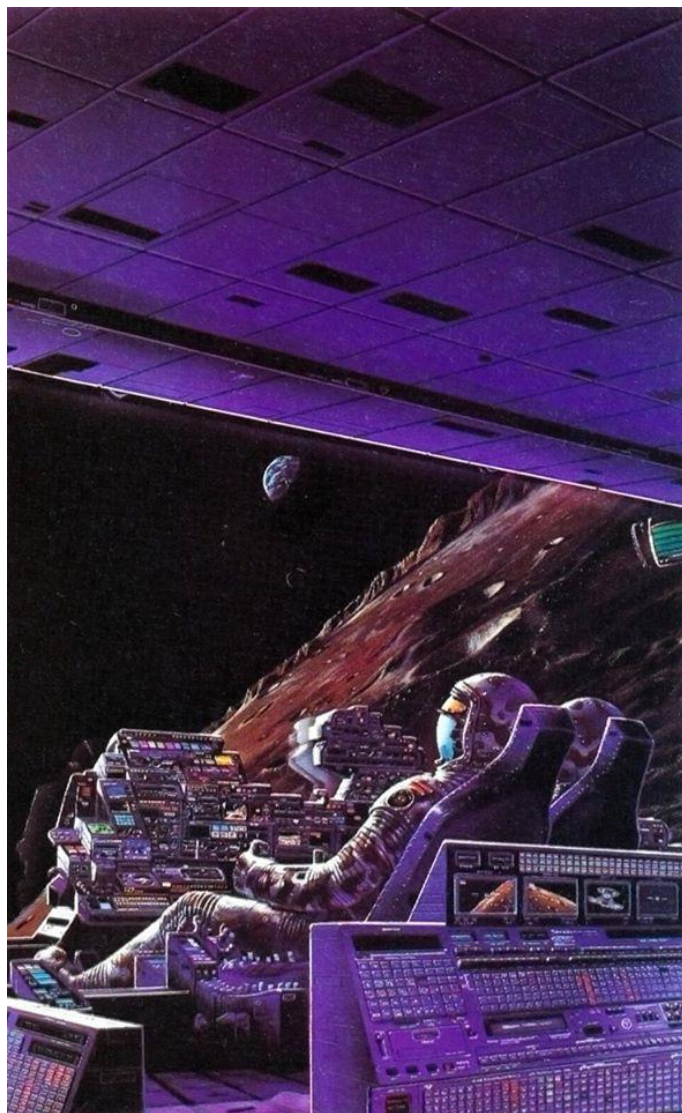
A naprendszer elsősorban a már ott születettek népesítik be, s az ő életükre leginkább a cyberpunk rémálomszerű hétköznapjai jellemzőek, avagy a High tech- Low life, tehát általában valami drasztikusot kell téggy magaddal ahhoz hogy kiemelkedj. Némi biztosságot és szervezett keretet az űrközi életnek az FM (Federal of Mankind) biztosít, s vasszigorral, és a tech csúcsával, nyom el minden vadhajtást, a Protektorátus rendfenntartó szervezete. Néhol az élet kissé túlszervezett, de ez érthető hisz a földön kívüli élet a szűkös erőforrások tökéletes gazdálkodásán múlik. Viszont az utópiában senyedő föld lehetlenné teszi a gazdasági és egyéb ambiciózus, azaz megalomán vágyak beteljesítését. Ennek köszönhetően a naprendszer egyre feltörekvőbb urai a cégek, s az ő kolóniái, már azokon a területeken ahol nem élvez teljhatalmat az FM. Még így is az emberiség államának biztosságára támaszkodnak a megacégek, hisz az FM terjeszkedő céljai nélkül, mögöttük sem lenne elég populáció, ám mindeközben nyílt titoknak számít, hogy a legnagyobb cégek, az emberi nemet megalázó háborúkat vív az Uránusz holdjainak és nyersanyagainak birtoklásáért. A cégek leghatalmasabbika a Szilágyi Corporation, mely lehetővé tette az emberi test űrbeli létezését, és megadta nekünk a gyártmánynépek klóntechnológiáját. Azok viszont akik nem vágnak az emberiség nyújtotta biztosságra, s csak saját vágyaik, hatalmuk, vagy családjaik haszna érdekli, továbbra is az alvilágot jelentik. Az őket tömörítő szervezet, mely polipként terjedő szövetségük Mega bünszervezete, a Szindikátus. A szervezett társadalom határát jelentő meteorövön lévő, Ceres bolygó űrállomáson verték fel központjukat, ahonnan az egész alvilágot irányítja a stilizált búzakalász címeres palotáiból Demeter úrnő.

Az űr legelterjedtebb népe természetesen a magyar. Az FM szervezetei küszködnek, a magyaroknak köszönhetően elterjedt nyelvel, de elkerülhetetlenül is ez a közös kommunikáció alapja. Az eredetileg magyar kolóniák némelykén még mindig találni olyanokat, akik az űrgénnel nem rendelkeznek, de annyi helyen, és oly sokféle kolóniát, űrállomást, s bolygóbázist hoztak létre hogy sokukat még nem is ismerik. A magyarsággal együtt kitelepült szláv népek főként régi törzss, vagy nemzettség szerű rendszerekben élnek, melyek legnépesebb kolóniáit alkotják a Szindikátusnak.

Ahogy a kolóniák, úgy kultúráik is ezerfélék lettek, mind más módját találták a túlélésnek, és együttélésnek. Legyen akár a mars gyártmányneptől működő iparbolygója, vagy az emberiség új otthonának nevezett túlszervezett társadalmú vénuszi kupolavárosok, akár a Jupiter akkuratium gázból álló felszínében lebegő Yggdrasil teokratikus skandináv kultúrája, vagy egy sokadik űrbányász kolónia, mind érzi hogy idekint az embert a sors szöveteinek, behatárolhatatlan suttogása lengi körül, melyet csak az értelmes elme, s talán a lélek képes érzékelni. E titoknak a receptjét fejtegeti a Codex Solar.

Technológia:

Mindennek az alapja e korban, az energia szabad áramlásának megoldása, melyet egy nyers szupravezető anyag biztosít, ami természetesen fellelhető a világűrben, az ottani körülmények miatt. Ezen tulajdonságú anyagok összefoglaló neve, **Akkuratium**. Először a Jupiternél találtak ezzel az anyaggal, annak gyűrűjéből bányászták. Minden technológiai álmunkhoz elengedhetetlen volt egy végtelen energiaforrás, s az akkuratium a kozmikus vagy bármilyen őt ért sugárzást képes akadálytalanul, és veszteség nélkül energiaként elvezetni. Így a delejtőzásokban összegyűjtött elektromos áram, és az akkuratium technológia hajt mindent. E mindenre jó megoldás, és a biológiai fejlesztések égető szükséglete, évtizedek óta stagnálásra kényszerítette a technológia fejlődését. Mindennek köszönhetően megvalósíthatóvá vált a sugárkapuk létrehozása, mely a rajta áthaladó anyag rezgéseit (mely talán az anyag lenyomata a tér időben) sugározza közel fénysebességgel az, azt fogadó célkapuba mely ezen rezgéseket anyagiasítja. Gravitációs hullámokat keltő és azokat meglovagoló hajtóművek, emellett az utazás csúcsa, ám még sokan használnak régebbi megoldásokat is, hisz e technológia még mindig nehezen elérhető. Graviton technológia ismerete ellenére, továbbra is gyakran az űrhajók mozgásával, forgásával oldják meg a mesterséges gravitációt, ha egyáltalán szükség van rá. Nem meglepő hogy sok más eszköz is, a 20. századi fejlettségen maradt, hisz a lehető legegyszerűbb, analóg megoldások garantálják a legnagyobb megbízhatóságot, s az űrben a biztonság igen fontos szempont.



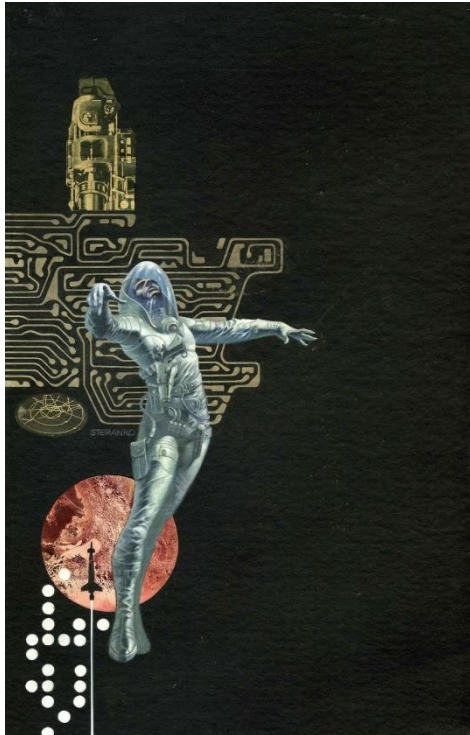


Ezért is, bár az űrhajók ablaka szolgál rendszerint monitorként, a vezérlés gyakran gombokkal, kapcsolókkal működik. Gondoljunk csak a sokmillió űrben működő amerikai toll projekt, és az oroszok által használt ceruza esetére. A leggyakoribb váz és építmény anyagok gyémánt alapú ötvözetek, hisz ez az egyik legolcsóbban előállítható, sok szempontból tökéletes tulajdonságú anyag. Ilyen a szintizta mügyémántból font ablakok, és az általános vázanyag, a **nejlonkarbon**.

Az anyag energiából való teremtése, már csak egy lépésnyire lenne, de a jelenlegi érdektelenség és a föld, nem gazdasági célú fejlődése miatt, e megoldás egyetlen mementói a sugárkapuk. Az energiát viszont minden formájában felhasználják, így a fegyverek közt is elsősorban a plazmát vagy nyers áramot lövő eszközök a

legerőteljesebbek, azonban mai napig szép számmal találni robbanó, azaz szilárd lőszeres, lőfegyvereket, még akkor is ha ezek működése kifejezetten veszélyes az űrben.

Az emberi test alkalmatlan az űrbeli létezésre, mind a kozmikus sugárzás, és a gravitáció hiánya miatt, ezért génállományunkat fejlesztették és az új emberek, már nem ismerik a csontritkulást, vagy a rákot, még a nullgravitációban sem. Ez persze nem volt elég védelem a világűr életellenes sugaraival szemben. Ezért lett az űrlakók általános viselete a **csillagmente**, melynek akkuratium szövete, és kristályszerű, önműködő sisakja, elvezet minden sugarat, amitől a ruha szivárványszínben irizál. Ez a világűrben való létezés záloga, s e teljes testet borító kezeslábast, sokan állandó viseletként hordják, amolyan második bőrként. Egyéb klasszikus sci-fi technológiák is elterjedtek, mint a kibernetika, vagy a robotok, ám az emberek és az ipar elsődlegesen bionikus megoldásokban gondolkodik. Ezért is jött létre a gyártmány nép készítés szerteágazó tudománya. E klón, avagy mű élőlényeket alkotó technológia, a megoldás mind a fejlesztett állatokra (pl. az önmagukat fejő óriás szürke marhák), és szupernövényekre melyek akár védelmi rendszerként, és terra formáló eszközként is működnek. Így alkották meg a mű vagy klón embereknek nevezhető mindenféle feladatkörre tökéletesített, szolgál/szolgáltató lényeket is. Mindezek gyűjtő neve a **gyártmány nép**, melyek elsődleges képviselőik a fizikálisan tökéletesített s minden körülményhez, testükben lévő tápanyagokból, percek alatt alkalmazkodni képes új emberek. Egyszerűen őket is csak gyártmány népnek nevezik, azonban e Szilágy-emberekkel oldották meg hogy a Mars terra formálás utáni viszonyaiban ki tudják termelni a bolygó nyersanyagát. Ők a csúcsa s teljes verziója a gyártmány nép technológiának, és talán le is váltanak egyszer minket.



Ám hogy e mindenben jobb lény ne helyettesítse az embert, biztonsági módosításokként, nem képesek szaporodni, hogy ne áraszhassanak el minket, és elméjük nem képes az önálló, vagyis parancs nélküli gondolkodásra, s ez köztudott. Sok felhasználási területük van a különböző célra és képességekkel rendelkező gyártmányépeknek, ám mindnek közös képessége a testük alakítása, ahogy elméjük szolgásra teremtettsége is. Használják őket a prostitúcióban, de számítástechnikai rendszerek helyett is. Mindez technológia a Szilágyi Corp. tulajdonában van, ahogy az összes gyártmányép és azoknak gyártási joga is.

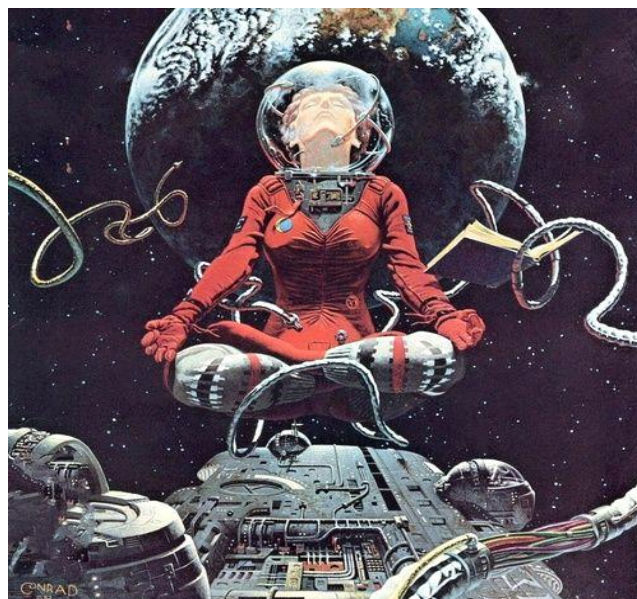
Ezek a világban játszó kaland hátttere, s annak realitása. Azonban minden karakter koncepciója alakítja, ha kell átalakítja s tehet hozzá a világhoz, figyelembe véve az alap koncepciót, ami a sci-fi rajongóknak elengedhetetlen: a tudományos fantasztikum, és a szórakoztató hangulat.

„Az áltudomány betakargat, szopogatnivaló ujjacskát dug a szánkba, és biztosít egy szoknyát, amibe kapaszkodhatunk. És mit kínálhatunk mi? Csak határozatlanságot! Bizonytalanságot!”

„Nem az új felfedezéseket beharangozó "Heuréka!" a tudomány legizgalmasabb megnyilvánulása, hanem az, hogy "Ez vicces!".”

- Isaac Asimov

„Viszlát űreszavargó...”



Akkuratium kor szerepjáték Rendszer

Az Age of Akkuratium elsősorban történet központú játék szeretne lenni, ezt igyekszik kiszolgálni, a hozzá használt rendszer, minden felületességével, és részletességével.



Karakteralkotás:

Negyven évig nem tudtam, ki vagyok én,

De minden eljön a maga idején.

Nem vagyok zászló a mások ünnepén.

Szelep vagyok az ország fenekén.

- Hobo Blues Band

Első és legfontosabb a **karakter ötlet**, ugyanis amellet, hogy a karakter ötlet világformáló, ez alapján tudjuk majd elsődlegesen, hogy a karakter kicsoda, honnan jött, mi mindenre képes, ezt az ötletet a rendszer statisztikája csupán leutánozni próbálja. Ha megvan a koncepció igyekezz ezt megfogalmazni a karakterlapon is. Ha leírtad az elképzeléseid, ahogy szeretnéd, szükség van még pár konkrétabb meghatározásra. Ezek a játékba, és a világba való elhelyezést könnyíti, valamint a statisztika kidolgozásához is meglessz ezáltal a gondolati váz.

A karakterlapon ezeket is tüntesd fel:

A **koncepció** egy egyszavas, egy kifejezéses meghatározás, ami összefoglalja és megnevezi röviden mi is a karakter, akár egy kaszt vagy archetípus megnevezés (pl. 623 Dudikoff Mihály zsoldos klón, PITÉ prostituált gyártmánynép, Űrsandár, Űrkamionos, Űrbányász, Lajka 61. expedíciós adatkutya...)

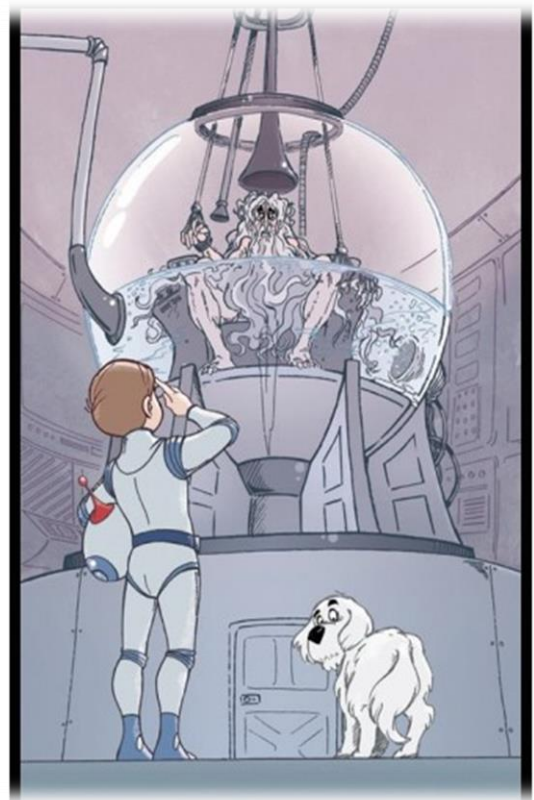
A karakter **hangulata**, amit szerettél volna az elképzelése során, ami egy szereplőt nézve elfogja az embert.

Minden személyiségnek van egyfajta világnézete, ezt nevezzük **Ideának**. Ez mutatja, hogyan látja a világ jelenségeit, s azokra miképp reagál, ha más nem csak gondolatban, legyen az technológia, hitek, a tofú, filozófiák, netán Buddhizmus, vagy más emberek viselkedése..., a lényeg hogy ez megnevezhető egy szóval is, erre találták ki az izmusokat ha szélsőséges az egyén, vagy ha úgy esik jól egy rövid leírással határozd meg.

Hivatás, mellyel megfogalmazzuk, a karakter helyét a világ társadalmában, és azt mivel kénytelen fenntartani életét. Tehát egy foglalkozás, szakma. Ez az ahogy általában őt azonosítják egy beszélgetés során, a sok ugyanolyan Jani közül, de itt lehet olyasmire is gondolni hogy világutazó, hajléktalan, kalandor stb....

A társadalmi **Státusz** szorosan kapcsolódik az előzőhöz, ugyanis ez azt jelenti, hogy milyen pozíciót foglal el a világban, a társadalomban. Azonban ez inkább a rangját és a befolyását jelenti, rendszerint minél befolyásosabb státuszú a karakter annál több anyagi, és kapcsolati tőkével rendelkezik, ám annál több a kötöttsége is. Érdekes ezt az elképzelést előnnyel is megtámogatni, ha magas státuszunknak jelentőséget is akarunk.

Célok: Bármilyen meredek is a koncepció, a karakterek a világ hétköznapi emberei (vagy gyártmánynépei) akik valahogy, és valamiért élnek, így érdemes megnevezni a céljait, ez főként a karakter eljárásai során ad egy motivációt, érdekeket, de a mesélő is jobban tudja a történetbe helyezni őt. Két féle célt mindenképp meg kell nevezni. Egy távlati életcélt, ez lehet az hogy mi módon hajlandó, vagy szeretne élni, mi az a nagy dolog amit el szeretne érni, és egy rövid távú jelenlegi célt, ez az amivel most foglalkozik, amit esetleg be akar szerezni, be akar fejezni, e célért veszi fel az események fonalát.



Passziók: Olyan szokások, szenvedélyek, függőségek, aminek művelésével, vagy beteljesítésével, kellemesebben érzi magát az ember. Ezek a leggyakoribb szokásai, melyek gyakran jellemzőivé válnak a karakternek, és ha némelyik káros is, ezekre időt szentelve, ő visszanyer valamennyit ezáltal tartásából, lelki erejéből. Lehetnek ezek tevékenységek, mint az edzés, tai-chi, zenélés, vagy konkrét függőségek, mániák, viselkedésbeli jellemzők (düh, kedvesség, tudálékoskodás), melyek helyreállítják a kedvét. Ha Passziójának él a karakter visszkap egy fátumpontot, s annyi passziót kell kiválasztani amekkora lélek nevű tehetsége. Így akár a lélek tehetsége alá tartozó jellemvonásaihoz is lehet kapcsolni.

Statisztikák

A karakter tulajdonságai, azaz a tehetségek köré rendeződik minden, melyekkel meg tudjuk határozni a képességeit, jellemzőit, ezen kívül három számilagos tényező van, csupán melyek elkülönülnek a tehetségektől, a fátum, az előnyök, és az erőfrás(lóvé).

Tehetségek, jellemvonások:

Az élet megpróbáltatásaira, és így a játék során felmerülő minden helyzetre egy-egy tehetséget határoztunk meg. Ezek igyekeznek behatárolni a különböző szituációkban mutatott helyállásukat, és azokhoz való affinitást. Maximális szintjük 5 lehet, mely szintek mindegyike egy-egy jellemvonást jelent (a tehetségek jellemvonásokra oszlanak), ezekkel pontosan meg lehet határozni, hogy mely területekben szerzett szakértelmet, képességeket. Emellett a jellemvonások, szóbeli meghatározásként is szolgálnak az adott tehetséghez, melyekből negatívakkal is bír egy személy. Érdekes ezeket amolyan kis előnynek felfogni, egyfajta specializációk, szaktudás, melyekben kiemelkedő a karakter, hiszen az általános tudását, ismereteit elsősorban a koncepció határozza meg.

A létben minden egésznek teremtett, semminek sincsenek hiányos részei. Minden és mindenki teljes, az aminek épp most mondható. Az élőlények szempontjából azonban, minden viszonylagos, így számukra van egy jó, vagyis számukra hasznos, és egy rossz oldala. Egy oldal, ami a bolygók életerőtől pezsgő ereje, mely célra vezet, a másik az úr negatív tere, a sötét, elvesztegetett, haszontalan, tevéketlen oldala.

- Egy úrtáltos elmélkedése.

Ekképp bontható két szempontra az ember tehetségeinek egésze is.

Minden tehetségnek akkora a szintje amennyi pozitív jellemvonás (**erények**) tartozik alá, azonban 5 a teljes értéke, ám amennyi jellemvonást/szaktudást nem vesz fel pozitívnak (az 5-ből), annyi negatív jelentésűvel kell kiegészítenie. Ezek a rá leginkább jellemző **hibák, hiányosságok, gyarlóságok**, melyeket nevezhetünk hátrányoknak is. Ezen hibáival tisztában van s még az is lehet, hogy büszke rá, ám a valóságban megvan ennek a sajátos hatása. Ezek épp úgy képességei, rá jellemző részei, s ahogy a jó jellemvonások előnyt, úgy a negatívumok hátrányt jelentenek, az általuk megismert helyzetű próbadozások során.



A **Jellemvonások/szaktudások**, szabadon választhatók, mind megnevezésük mind hatáskörük. Némelyik tehetségnél érdemes absztraktnak számító jellemvonást megadni, mely akár széleskörűen alkalmazható. A lényeg hogy a játékos, és a mesélő értse, és ha előnyre szeretné használni, akkor azt meg tudja indokolni, elő tudja adni, mi módon szerepel a narratívában. Mindük egy-egy tehetség alá tartozik. Mondhatjuk úgy is, hogy ezen élethelyzetekben próbálta már ki magát, szerzett élettapasztalatot, és ezekben ismert magára.

Tehetségek:

Összesen 8 tehetség van, melyek olykor a világban is használt kifejezéseknek felelnek meg. Állják itt a meghatározásuk.

- **Lélek:** A belső, és misztikus erőt, illetve lelkünket próbára tevő helyzetek során lehet alkalmazni. Valamint különleges, természetfeletti képességek, előnyök ezzel működnek. A belső erő mely akaratainkat, érzelmeinket, és a bennünk rejlő misztikumot irányítja. Lélek mutatja mennyire fejlett a létértelmünk, illetve mennyire elmélyült abban, s milyen erősen mutatja az utat belső iránytűnk a megvilágosodás felé, avagy mennyire elvont a karakter.
- **Virtus:** Minden olyan cselekvés során számít melyek bátorságot, ügyességet, merészséget, rátermettséget, kezdeményezőkézséget kívánnak. Testünk teljesítőkétségének, és agilitásunknak, ügyesség és reflexiós tehetség, meghatározója. Mértéke meghatározza a testi adottságait, tűrőképességét, de azt is mennyire tevékeny, a hétköznapi életben, és milyen bátor. Tehát mennyi vér van a pucájában.
- **Technology:** Minden fejlettségi szintű eszközök használatában, javításában, készítésében, mutatott tehetség. Bármilyen eszközzel kapcsolatos próbák során használatos, legyen az elektronika, kovácsolás, járművek, vagy sebészet. Tehát minden tudomány gyakorlati alkalmazása során mérettetik meg e tehetség.
- **Műveltség:** A lexikális és kulturális tudást jelenti, mely mutatja a karakter tanultságát. Ez jelenti a tudományos, és memóriabeli tehetségét. Ismeretek és tanulással kapcsolatos tudásait, de szokásait, különlegességeit is itt lehet feltüntetni.
- **Balhé:** Mikor indul a csetepaté, kiderül mennyire ért a karakter a balhéhoz. E tehetség mutatja mennyire tapasztalt, és hozzáértő az agresszió minden nemű művészetében. A közelharcba való hozzáértés, és a pusztítás kifinomultabb, mondhatni civilizált verziója, vagyis a távolsági harcban mutatott tehetség.



Lehet ez a pusztá verekedés, de összeszedettebb, és koncentráltabb harci tanulmány is, mint a harcművészetek, vívás, vagy a tüntetési vandalizmus, akár a kocsmai „testbeszéd”, de lehet a baltadobástól a különböző típusú löfegyvereken keresztül, minden távolsági harcra használható ballisztikai tudás, az úrsiklók ágyújának használatáig. A meghatározás itt is csak attól függ, hogy a tehetség lényege szempontjából nézzük, mely ez esetben az agresszió.

- **Szociális:** Az emberekkel való kapcsolatfelvétel, társadalmi interakciókban mutatott tehetség, és karizmatikusságot határozza meg. Ide lehet sorolni azon markánsabb személyiségjegyeket is, amik társasági viselkedését jellemzik, vagy a tanult, begyakorolt kulturális, manipulációs technikákat.
- **Percepció:** Észlelés, és érzékeinek erejét mutató tehetség. Lehetnek ezek a természetes érzékszervek érzékenysége, vagy mesterséges módosításainak használatában mutatott specializáltság, de a hatodik érzék témakörébe sorolható képességek is.
- **Zseni:** Egy karakter intelligenciáját, találékonyságát, intuitív adottságát mutatja. Mondhatni ösztönös, képességről van szó, de sok begyakorolt rutin is fejleszti ezen tehetséget. Mikor ötleteléssel vagy nyers intelligenciával kell megoldani egy helyzetet, az ember zsenijében rejlő erőhöz fordul. Az ide sorolható szakértelmek, afféle gondolkodás, összpontosítási technikák, illetve olyan jellemzők melyek részletezik intellektuális erejét, vagy azt ami során e tehetség fejlődött.

„Legyen elég az, amit az élet adott, hisz a világ nem tartozik semmivel.”

Előnyök:

Minden életkörülmény, háttér, fejlettséget jelentő, vagy különleges képességek illetve misztikus erők, vagy speciális tudás, mely megkülönbözteti, illetve előnyhöz juttatja a karaktert. Ezek lehetnek vagyoni, eszközi feltételek, és képességbeli előnyök. Szintjük maximum 5 lehet s ez jelenti az előny minőségét is. Már az 1. szint is jelentős, az átlagos feletti tényezőt jelent. Megnevezése szabadon történik (érdemes egyeztetni jelentéséről a mesélővel). Ide lehet felvenni minden átlagostól eltérő az életben általános előnyöket nyújtó jellemzőit a karakternek. Ahogy a technikai beültetések, és fejlesztések, a vagyon is, de az olyan különleges képességek, mint a belső energiák felszabadítása, avagy maga a koncepció meghatározása is lehet előny (pl. prosti klón, gyártmány nép test, gunslinger, biológiailag tökéletesített gépész, fegyverzet, 3tudat egy test...) Mivel ezek, a jellemvonásokhoz képest, nagy előnynek számítanak, lehetnek egészen általánosak, és több is lehet belőlük, viszont bizonyos esetekben hasznos egy rövid meghatározás, pontosítás. Abban az esetben mikor valami mód alkalmazhatónak gondolja a játékos, az előnyével módosítja a szituációt, próbadoobást. Aktuális és alap értékét egyaránt érdemes feltüntetni a karakterlapon.

Fátum:

Mindenki sorsa megvan írva előre, de csak akkor ha a matematika, vagy a fizika szintjén nézzük. Addig azonban van rá némi befolyásunk. Ez mutatja, milyen erővel tudunk hatni a sors, előre megfont logika szerint futó szövedékére illetve jelenleg hogy megy a sorsunk. Kicsit több mint az akarat, kicsit más mint a szerencse, de mindenképp jellemzője a drámai karaktereknek. Divatos kifejezéssé vált e túlfajlett világban, mikor tevékenyen alakít valaki az eseményeken, vagy megúsz valamit, „ebben a fátumod volt”. A kulturáltabb népek Pránának, karmának vagy csí-nek hívják, vagy ahogy az úr magyarok nevezik **Svung**. Egy biztos, e veszélyes korban mindenki érzi, több van a sors mögött, mint egyszerű fogalom.



Nevezhetnénk sors vagy szerencse pontoknak is. A játékos ezzel toldhatja meg lehetőségeit, változtathat az eseményeken, de a különleges képességek, előnyök használata is követelhet fátum pontot. Egy fátumpont elköltésével, újradobhatunk próbákat, vagy siker/balsiker szintjeinket módosíthatjuk. Ha egy szituációban valamire nem gondolt vagy csak szüksége van egy kis csodára, egy pontért kiválthatja, vagy valamelyest megváltoztathatja az eseményeket. Az elköltött fátumot a karakter hű játékért, meglepő vagy szórakoztató húzásokért, illetve passziói szerepeltetéséért kaphatja vissza a karakter. Minden elhasznált pont átvándorol a mesélő, fátum készletébe, amiből ő erősítheti a kihívásokat, illetve növekszik az eseményhorizont.

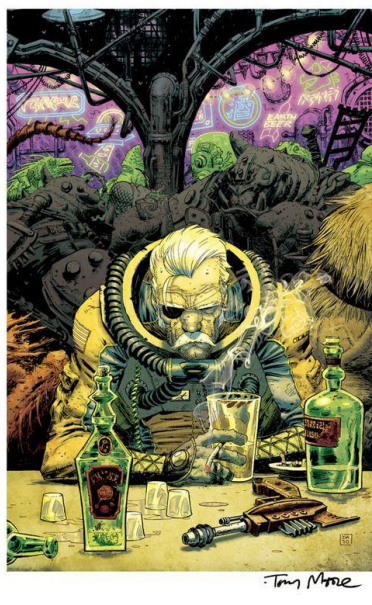
(Eseményhorizont: E tényező egy mesélői eszköz. A játék kezdetekor a mesélő dob 1k6-ot, ez jelenti az ő induló fátum készletét, azonban minden alkalommal mikor a játékosok elhasználnak egy fátum pontot, azt megkapja a mesélő, **illetve növekszik az eseményhorizont**. Baklövéseikért is növekedhet az eseményhorizont, erre érdemes felhívni a figyelmüket, ha tudatni akarjuk játékosainkal hibáik súját. Ha ez a szám eléri a jk-k számát, vagy amit a mesélő jónak lát, akkor egy nem várt esemény fog történni, vagy nehezednek a körülmények. Ez lehet egy véletlenszerű támadás, rablás, véletlen sérülés, vagy a már meglévő helyzet nehezedése, vagy bármilyen egyéb bonyodalom. Ez értéket vezetheti az egyik játékos is, egy idő után úgy is azt élvezik ha vért izzadnak sikereikért. (A játékos szeret szenvedni, csak ezt nem vallja be mind.) Érdemes úgy vezetni az eseményhorizont számát hogy azt nyilvánvalóan lássák a játékosok, ezzel fokozva az izgalmat.

A mesélő által elhasznált fátum pontokat megkaphatja a csapat, közös felhasználásra.

Karakteralkotáskor minden statisztikát a következőképp határozzuk meg. Első lépésként, a tehetségek alá választ egy pozitív jellemvonást/szaktudást (tehát minden tehetség 1-ről indul). Majd dobunk 2k6-al, s az egyiket kiválasztjuk, ez plusz a lélek tehetség szintje lesz a fátumunk értéke, valamint a választott dobás plusz 22 karakteralkotó pontunk van. Ezekért a pontokért lehet előnyt felvenni, erőforrást, vagy egy bizonyos tárgyat fejleszteni, illetve újabb pozitív jellemvonást megnevezni, majd ki kell egészíteni annyi negatív jellemvonással, hogy összesen 5 legyen minden tehetség alatt. De ne feledjük elsősorban a koncepció mondja meg, hogy a karakter mi mindenhez érthet, minden további jellemvonás, előny azt határozza meg miben kiemelkedő a karakter.

„Hello, I'm Johnny Cash.“ - Johnny Cash, minden koncert kezdésekor

Próbák, Harc:



A rendszer magja, mely a harc és minden próbatétel során azonosan működik, a sikerszint azonosító mechanika, mely során saját képességeink meghatározta érték alá kell dobni, majd figyelni hány ponttal ment alá vagy fölé, ez lesz a siker, vagy sikertelenségünk szintje.

A próbadozásokat, ahogy magát a játékot is, jelenetenként érdemes kezelni. Egy próbadozással meg lehet határozni, mien minőségben cselekszik a karakter az egész jelenet során. Egy jelenet lehet egy egész párbaj, vagy egy úrhajsza, egy tárgyalás, de egy egész csata is, vagy egy epikus küzdelem egy jelentős szakasza. A jelenet hossza attól függ hogy a mesélő mekkora történésekre bontja a kalandot

Próbadobásra csak abban az esetben kerül sor, ha a karakter nem feltétlen képes rá, vagy a kimenetel kétes, ha a történet, és a szituáció hangulata megköveteli, vagy az alapvető végrehajtáson fölül a karakter jobb minőségű sikert, több hasznot akar elérni a szituációban. Amennyiben koncepciójából fakadóan a karakter könnyedén végrehajt egy szituációt, fölösleges megmérteni sikerességének szintjét.

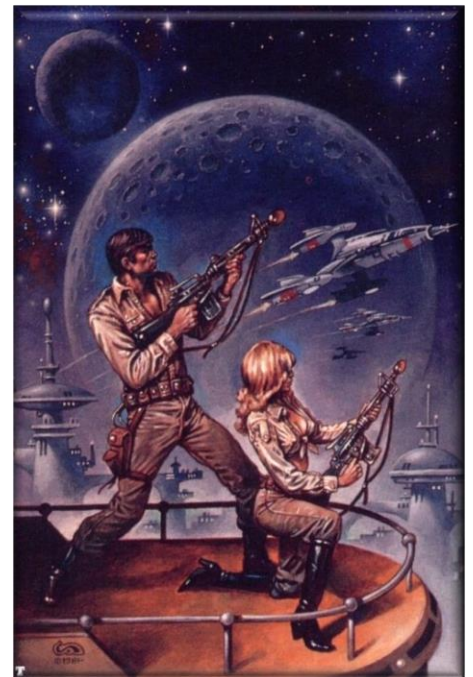
Először is a km leírja a szituációt, majd a játékosok 1 mondatban összegzik, felületesen, mondhatni levázlatolják ők mit szeretnének tenni a jelenetben, mindez ismeretében a km meghatározza a jelenet nehézségét, s ezután végrehajtják a dobásaikat, minek eredménye mutatja hány siker vagy sikertelenség szintjük van, melyekről, egy leírással elmondhatja, hogy mit jelent, mit is ért el vele (tehát átveszi a narratívát). Ezután a km összegzi a próbát, és a kialakult helyzetet, ha a játékos leírások mindezt nem tisztázták volna.

Lényegében nincs különbség harci, vagy bármien másik jelenet között rendszerileg. Minden szituációban meghatározza a mesélő, hogy a jelenet mely tehetségeket teszi próbára. Mindig kettőt kell választani. Ha a játékos úgy érzi, karaktere az adott szituációt más tehetségeivel oldaná meg, más módon, és a mesélő ezt jogosnak érzi, változtathatnak. E két tehetség szintjeinek összege határozza meg a célszámot (csz). A próbadobás pedig 1 darab tízoldalú kockával történik. Amennyivel a csz alá dobott a játékos akkora **siker szintet** ért el, amennyivel pedig fölé akkora a **balsiker szintje**.

Próba meghatározásának változatosságai, példa: Megszerelni az űrhajót Technology + Műveltség. De lehet, hogy nem ért hozzá viszont rászánja az időt, hogy megkeresse a hibát: tech. + percepció. A hibát tudja, hogy mi de sose tanult ilyet, viszont tanult más hasonló dolgokat: tech.+ zseni. Nem igazán ért hozzá, de addig nyúzza míg jó nem lesz: tech. + lélek. Ha úgy dönt, erőből oldja meg, hogy minden a helyén maradjon: tech.+ balhé. ha netán utána olvas a neten, és úgy próbálja meg összerakni: műveltség + zseni. Alternatív megoldó karakter segítséget kér a városban: tech. + szociális.

A Mesélő meghatározza tehát, hogy a jelenetnek, próbának, ellenfélnek mekkora a nehézsége, 1-es átlagostól, 10-es lehetetlen szintig. Ennyi sikerszintet kell legalább elérni az alapvető végrehajtáshoz. **A jelenet nehézségéhez szükséges sikerszinteket együtt is összehozhatják, a jelenetben résztvevő játékosok.** Minden nehézséget meghaladó sikerszint emeli a végrehajtás minőségét. Ez jelenthet extra hatást, eseményt. Azonban a balsikerek csökkenthetik a közös próba sikereit, vagy jelenthet annyi és olyan minőségű hibát.

Minden játékos maga dönt a siker/balsiker szintjei használatáról. Vagyis eldöntheti, hogy beadja-e a közösbe vagy csak önmagára lesz jelentéssel az általa dobott hatások, legyenek azok negatív vagy pozitívak akár. Magán felhasználású sikerszinteknél egyéni hasznót jelent, saját céljai teljesülnek a jelenet során az általa dobott minőségben, de ekkor nem járul hozzá a jelenet során felmerült probléma, vagy ellenfél leküzdéséhez. Balsikerek magára vállalásakor pedig nem csökkenti azokkal a közös sikerek mennyiségét, ám ő maga szenved el a dobása jelentette negatív hatásokat. (Egy tárgyalás során P1TÉ a mesterséges prostiklón, nem kívánja csökkenteni a csapat sikereit, az általa dobott 2 balsikerszinttel, hisz azt szeretné ha a csapat megoldaná a helyzetet. Ezért magára vonja a balsikereit, ami jelentheti azt hogy nem odaillő elszólással lejáratta magát, így amíg ezt ki nem javítja ennyivel csökkenhetnek a célszámok mikor az adott féllel lép interakcióba.)



Amennyiben az adott tehetségeket alkotják olyan jellemvonások/szaktudások, amit alkalmazhatónak vél a játékos, bármilyen módon, akkor a próbadobást két kockával végezheti el. Jellemvonással végrehajtott próba dobás során a balsiker negatív hatásai mindenképp csak a jelenet erejéig tartanak, tehát nem maradandóak, valamint siker esetén csökken az eseményhorizont eggyel. **Pozitív jellemvonás (erény)** esetén választhatja a kedvezőbb (kisebb) eredményt, hisz előnyös jellemzői vannak e területen. **Negatív jellemvonás (hiba)** esetén a kedvezőtlenebb (nagyobb) értékű kockát kell nézni, viszont itt is csak a jelenet erejéig számítanak az esetleges negatívumok. Ez jelképezi azt, hogy bár az adott területen élettapasztalatai vannak, ám a világ szempontjából ezek előnytelen jellemzők, még ha ő büszke is az adott gyarlóságra.

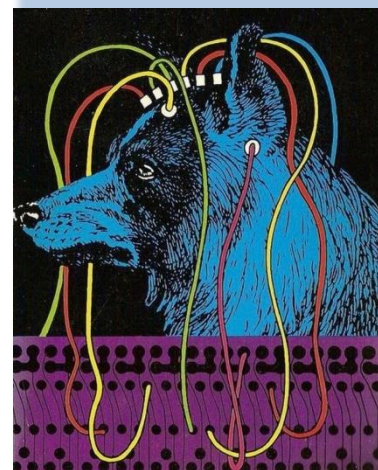
A mesélőnek nem kell njk-t alkotnia, illetve harc során próbadobást végrehajtania. Ahogy alapvető próbadobásoknál meghatározza a körülmény nehézségét, úgy az ellenfelek nehézségével határozza meg mennyi siker szükséges, az adott ellenfél ellen végrehajtani a lemesélt, eltervezett célokat.

Mikor a dobás ugyanakkora mint a csz, az jelenthet részleges sikert. Tehát szakadék átugrása során épp csak megkapaszkodott a peremen, vagy a fogadásra bejutott de az örök gyanakodnak rá.

Rendszer zanzásítva: *Km leírás után, játékos leírja a tervét. A km meghatározza a jelenet/cselekvés nehézségét 1 és 10 között, enyi sikerszintet kell elérni az eltervezett módon való végrehajtáshoz. Meghatározzák a próbánál használt tehetségeket, melyek szintjeinek összege a csz. Ha van a karakternek jellemvonása mely alkalmazható akkor 2k10-el dob. Pozitív jellemvonás esetén az alacsonyabb, negatív jellemvonás során a magasabb dobást kell választani. Majd a dobást összehasonlítja a csz-el s amennyivel alá dobott annyi sikere, amennyivel fölé dobott anyi balsikere van. Végül az eredményeknek megfelelően összegzik a jelenet lezajlását.*

Fátum, előnyök, felszerelés:

Mint azt már említettük a fátummal bele lehet nyúlni az eseményekbe. Ez egy sokrétűen használható eszköz hisz a karakter sorsa fölötti erejéről van szó. Azonban az előnyök, és minden felszerelés (fegyverek, eszközök, úrhajók, páncélok) szintje is fátumpontokként működnek. Ezen fátumpontok viszont csak a rájuk vonatkozó helyzetben alkalmazható, és elsősorban sikerszintet lehet módosítani velük. Ekkor annyi ponttal módosíthatnak, amennyit ráköltenek maximális szintjükből, így minden előny és felszerelés aktuális pontértéke csökken használatukkor, vagyis ezek fogyóeszközök egy kaland során. Ezen aktuális, és alap értéküket érdemes feltüntetni a karakterlapon.



Természetesen minden kaland során feltöltődnek ezek a szintek. Ezen kívül különleges események során, vagy mikor ezzel foglalkozik a karakter visszaszerezhető egy-egy pont. Ez azt jelenti, hogy megjavította a tárgyakat, vagy előnyét jelentő körülményeket, már amennyiben ez lehetséges.

Szorult helyzetben mikor kimerült egy tárgy fátumkészlete, dönthet úgy, a siker érdekében feláldozza tárgyát, mely ekkor permanensen veszít maximális szintjéből, vagyis rongálódik az eszköz. E módosítást próbadobás után is be lehet jelenteni. („*Minden energiát kapcsolj át a hajtóművekbe... nem baj ha túlterheled a rendszert, nem hagyom meglógni őket*”)

Minden felszerelés szintje 0-5-ig terjed, mely mutatja annak minőségét is. Kezdő karakternek minden felszerelés, tulajdon, rendelkezésére áll amire szüksége van, ám ezek szintje 0., amit persze egy felszerelés, vagy kütyük vagy fegyverzet előny módosíthat, a megfelelő kategóriákra vonatkozva. Karakteralkotáskor, az Erőforrás (lóvé)-ra ösztött pontokat eloszthatja a felszerelése szintjei között

Az általánosan hordott csillagmente 2-es szintű (ezzel minden karakter rendelkezik).

Erőforrás (Lóvé): Egy olyan tényező mely a karakter anyagi erőforrásait mutatja, és az ezzel elérhető befolyását. Minél magasabb annál drágább, és fejlettebb, illetve jobb minőségű eszközöket, és életkörülményt érhet el, valamint valószínűsíthetően annál nagyobb a beszerzéshez szükséges kapcsolati rendszere, és befolyása, ismertsége. E tényező szintje is 0-5-ig terjed, mely fokmérője gazdagságának, és életszínvonalának is, de egy adott helyzetben sok függhet a karakter társadalomban elfoglalt helyétől és az ahhoz való viszonyulástól, vagyis a **Státusztól**.

Mikor meg akar szerezni valamit a karakter (legyen az fegyver, úrhajó, vagy úrállomás), ami valamilyen értéket képvisel, akkor ugyanúgy próbát kell dobni, mint bármely másik jelenet során. A mesélő meghatároz egy tulajdonságot, ami a segítségre van az adott eszköz beszerzésében. Ezt követően meghatároz egy sikerszintet, amit el kell érj ahhoz, hogy sikeresen beszerezd az eszközt. **A Státusz a pozitív és negatív jellemvonásokhoz hasonlóan befolyásolhatja a dobást**, hiszen egy köztiszteltben álló műkincs szakértő nem biztos, hogy sok megbecsülésnek örvend mikor a putriban akar illegális fegyverhez hozzájutni.

Lehetőség van arra is, hogy a tartalékait feleméssze a karakter és a fátumhoz hasonlóan alkalmazza az Erőforrást a dobás folyamán, természetesen az így felhasznált pontokat idővel lehet pótolni.

Amennyiben ilyen módon sem ért el sikert a karakter a mesélő meghatározhat egy időintervallumot (2 nap, 1 év, stb.) ami után újra dobhatsz hasonló módon és az így elért sikerszinteket hozzá lehet adni az előző próbához.

A kaland során is lehet növelni az Erőforrást ha elegendő értéket harácsolnak össze, vagy a kaland jutalmául ezt adhatja a km.

Állapot, Sebzés, Sebződés, gyógyulás:



Mikor balsikert dob a karakter, akkora minőségű és annyi hátránnyal is jár, ahány ponttal nagyobbat dobott az alap célszámnál. Ezek a pontok a narrációban is érdemes megjeleníteni, s ezek maradandó hátrányokként, az elkövetkező hasonló szituációkban csökkentik is a célszámot, az adott balsiker szintjével. Ezek mindaddig maradnak, míg megoldásukra, gyógyításukra időt nem szentel a karakter. Ezeket elsősorban szerepjátékos hátrányokként érdemes kezelni. Ezen maradandó hátrányok, maximális szintje 5 lehet. Ezt elérve a karakter veszít az oda illő funkcióiból.

Egyszerűsítheti a funkcióvesztés megállapítását, ha figyelembe vesszük meik tehetsége tétetett próbára, s a negatívumot is annak használatakor adja. A funkcióvesztés elérése, jelentheti persze azt hogy elájult, vagy lebénult valamije, azonban azt is hogy teljes letargiába esett, vagy megnémult, netán szociális helyzeteknél, jelenthet kegyvesztettséget, avagy halálos üldöztetést. A negatívumokat érdemes az adott tehetségre, és keletkezésére utalva feljegyezni a karakterlapra.

(Pl. Szociál/ lehúzott protector 1, Virtus/ leszakadt tudó 4, Lélek/megtört önbecsülés 2)

Minden alkalommal, ha szórakoztató, hangulatos szerepjátékot nyújt, vagy érdekes, találékony húzásokkal áll elő, illetve csapatát segíti a játékos, a mesélő visszaadhat egy fátumot. Emellett ha passzióinak él, és azt a történetbe illőn szerepelteti a játékban, vagy ezzel előre gördíti a cselekményt akkor is visszakap egy fátumot. Ennek oka, a siker és kellemes helyzetek lélektani, önbizalomra gyakorolt hatása, amitől egy ember visszakapja a lelkierőt. A passziókkal töltött idő mindig jelentősnek kell lennie, nem csak egy gyorsan befalt sütemény, hanem az a pillanat amikor végre teljesen kiélvezheti mániája nyújtotta örömet. Ez tarthat egy jelenetig is, de akár több időt, energiát rászánva több fátum pontja is visszatérhet, vagy ha a történetnek is aládolgozott vele

És legvélgül, kedves nézőink! Következzék néhány példakarakter...

Név: Jack Burton

Koncepció: Úrkamionos

Karakter ötlet:

Szabadúszó, vagány úrkamionos, aki a StarTIR rádión podcaster utazás közben, Amerika mániás, Főhős komplexusos

Hangulat: Nagy zúr kis kínában

Idea: Szabad elvű, Rock n roll

Hivatás: Szabadúszó kamionos

Státusz: Vállalkozó

Célok: Leszállítani a jelen árút, Mindig szabadon élni

Passziók: Szerencsejáték, sikeres vagánykodás

Előnyök: Jó cuccok (felszerelés) 1, Road House (vagányság) 2

Tehetség	Szint	Jellemvonások/szakértelmek
Lélek	2	+ Home of the brave, Jófiú - Önkontroll, Morális kétely, Pénz
Virtus	3	+ Urbeli élet, Éjszakai élet, Atlétika - Úri környezet, Ébrenlét
Technology	4	+ Járművek, Rádiózás, Kés készítés, Úrjármű harc - Fizika
Műveltség	2	+ Amerika, Kamionos kultúra - Humán tudományok, Úri környezet, Fizika
Balhé	4	+ Kés, Bunyó, Dominancia, Még egy kört - Lőfegyverek
Szociális	3	+ Vagánykodás, Üzlet, Éjszakai élet - Proli, Illem
Percepció	3	+ Nekem büzlik itt valami!, Szerencsejáték, Kiskapuk - Illem, Misztikum
Íseni	2	+ Üzlet, Simli - Filózás, Tervezés, Bürokrácia

Sérülések

Fátum



Felszerelés

Tárgy (szint):

Lóvé

Kamion (Metal Cowboy) 2, Kések 1, Ultrahang pajzs 1, Rezonátoros gitár

1

Név:Alfonz

Koncepció: Bérszámfejtő biokomp triplaklón

Karakter ötlet:A Szilágyi Korp. szökött gyártmánytestű bérszámfejtője. Évekig dolgozott a szökési tervén, és most, hogy végre kiszabadult, fogalma nincs, hogy mihez kezdjen, de a felfedezés vágya és a veszélyérzet teljes hiánya helyette is igazgatja sorsát.

Hangulat: Négy angolna egy öltönyben **Idea:** Empirista

Hivatás: Szökött rendszerrabszolga **Státusz:**Fennséges

Célok:Végre megszabadulni a vállalat vérebeitől. Akcióhőssé válni, mint a filmekben

Passziók: Különvélemény: A három tudat gyakran száll vitába egymással, eképpen, megeshet, hogy más mond és mást cselekszik, vagy épp ellentmond előző mondatának az utána következővel

Előnyök: Három agy, egy test(2 pontos előny) : Mivel három tudat vezérli, reakciója és helyzetfelmérése rendkívüli

Agyműhold(3 pontos előny): Alfonz agyai egy műholdból sugározzák a vezérlőjelet az általuk uralt testbe

Moduláris test(2 pontos előny): Kibertestét akaratlagosan alakíthatja a megoldandó problémához vagy szituációhoz.

Tehetség	Szint	Jellemvonások/szakértelmek
Élel	1	Megfékezhetetlen kíváncsiság Szolgamúlt, Szélsőséges. Uncanny valley, Mint egy fájó hüvelyk
Virtus	3	Botor..... mód bátor, Élesnyelvű, Ravasz Nyakas
Technology	2	Vállalatirányítási rendszerek, Szellem a gépben Elektronikai antitálemum, Vintage rajongó, Áldokumentumfilmes tudás
Műveltség	3	Internet 101, Kétlábon járó enciklopédia, Ókori filozófia Véletlenszerű infók tárháza, Könnyen elbizonytalanítható
Balhé	2	Jiu-jitsu fogások, Egy maréknyi fájdalom Wuxia filmes mozdulatok, Akciófilmes klisék, Pont mint a szimulációban...
Szociális	3	Vállalati protokoll, Szocielit, Burkolt sértések, Freud átka, Ellentmondó gondolatok
Percepció	4	Hang-, és képrögzítő, visszajátszó, beépített zoom, Átlát a szitán. Elvész a részletekben
Íszeni	4	Analitikus elme, Figyelemmegosztás, Újító, A dobozon kívül Csapongó gondolatok

Sérülések

Fátum



Felszerelés

Tárgy(szint):

Sóvé

Név: Jack

Konceptió: Soldier 76

Karakter ötlet:

A tökéletes zsoldos katona. A baj csak az hogy a szíve nem hagyta belesodródni a mindennapi erkölcstelenségbe, s ennek ő itta meg a levét. De egy rambó mindig „kivágja” magát. A jó öreg Eastwood féle magányos lovasa ő, az Akkurácium kornak.

Hangulat: Kiégett veterán

Idea: Lone Ranger

Hivatás: Zsoldos

Státusz: Szabadúszó

Célok: Küldetést befejezni, elkapni akik hadbírótság elé vitték

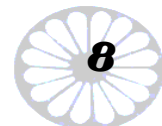
Passziók: Whiskey (Scotch), Fegyver karbantartása

Előnyök: Taktikai elemző: 2, Harci beültetések: 2, fegyverzet 1

<i>Tehetség</i>	<i>Szint</i>	<i>Jellemvonások /szakértelmek</i>
<i>Lélek</i>	4	+ Direktívák (katonai), Szorítsd össze a fogad, Tekintély, Igazságérzet - Türelmetlen
<i>Virtus</i>	4	+ Atlétika, Fenegyerek, Ha meghalsz kihevered, Öszvér - Finom motorika
<i>Technology</i>	2	+ Felcser, Beültetések -Számítógépek, Pilóta, Primitív
<i>Műveltség</i>	2	+Whiskey, Fizika -Művészetek, Civil struktórák, Kultúra
<i>Balhé</i>	5	+Lőfegyverek, Közelharc, Ágyuk, Megfélemlítés, Mindig van még egy golyó
<i>Szociális</i>	2	+Parancsok, Illem -Empátia, Tárgyalás, Demokratikusság
<i>Percepció</i>	3	+ Taktika, Veszélyérzék, Tájékozódás -Apróságok, Törött orr
<i>Íseni</i>	2	-Következetesség, Fegyverek -Impro, Kreativitás, Könyvkukac

Sérülések

Fátum



Felszerelés

Tárgy(szint): Helix Karabély: 2, Kézi fegyverek 1, Kevlár mellény 1, Élelem kapszulák, Medál

Szóvé: 1

Viszlát úrbetyár...



*„My arms
are too short
to box with
God.“ –
Johnny Cash*