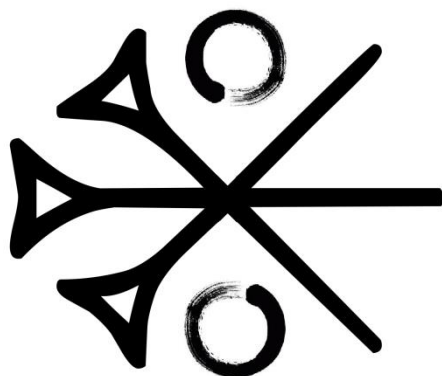


Quantum szerepjáték rendszer



A Quantum szerepjáték egy általános rendszer, melynek célja hogy bármilyen szerepjáték világra lehessen használni s azoknak egy könnyen érthető, a narrációt számokkal egyszerűen, és kreatívan használható vázat adjon. Minden részletessége, és elnagyoltsága ezt szolgálja. **A rendszer egyes mechanikái tehát az adott világ sajátosságainak megnevezéseivel leírható, s a játékosok mindezt akár ki is egészíthetik, vagy módosíthatják a játék világ hangulatának jobb kifejezése érdekében.**

A rendszer alapja hogy a dobással meghatározzuk milyen minőségű lesz a karakter cselekvése. E játékrendszer leírt jeleneteket vesz alapul, tehát egy dobás egy egész cselekvéssort, akár egy egész jelenet kimenetelét határozza meg.

Tekintve hogy ez egy általánosan felhasználható rendszer, csupán egy működőképes váz melyre a világ hangulata alapján kell ráhúzni a pontos kifejezéseket.

E rendszer 10 oldalú kockákat használ.

A Próbadobások úgy működnek hogy a karakter képességei alapján meghatározott mennyiségű kockával dob a játékos, s a játék során csak akkor teszünk próbát ha kérdéses kimenetelű helyzet elé állunk, vagy a játékos kíváncsi milyen módon cselekszik, illetve nem elégedett a képességei szabta lehetőségekkel.

Az alapvető célszám melyet meg kell haladnia a kockáknak egyenként, az 6. Ahány kockával elérte vagy meghaladta a csz-t annyi sikere van melyek mennyisége mutatja milyen minőségben nyilvánul meg a karakter az adott hosszúságú jelenetben, szituációban. A cselekvés minősége egy 1-5ig terjedő skálán mozog. Ha a km úgy ítéli meg hogy az alapvető körülményektől eltérő a kérdéses szándék vagy szituáció könnyítheti vagy nehezítheti a célszámot.

A cselekvési színvonal 1-5ig terjed, melyeknek leíró megnevezése egyértelművé teszi milyen módon narrálható a próba. Ha több sikert ért el valaki a próbán mint a maximális 5, akkor az extra eseményeket vagy hatásokat, hajthat végre azokkal, melyek lehetnek a hatás (pl sebzés) pontértéke is, de plusz esemény is.

Cselekvések színvonala:

Sikerek száma

Minősége

0: Balsiker, hitvány

1: Hanyag, megteszi de épp csak összejön

2: Gyenge, Lehetne jobb is, de működik

3: Szimpla, egészen úgy mennek a dolgok ahogyan elvárta

4: Jó, minden sikerül amit szeretett volna, még magát is meglepi, ez a profi szint

5: Kiemelkedő, mesterművet alkot minden részletből sugárzik a tökéletesség.

Két féleképp lehet kezelni a próbadobásokat. Ha nem fontosak a részletek, átvezető vagy mellékes jelenetről van szó, csak egy kis támogatást igényel a leírás, akkor nemes egyszerűséggel a kidobott minőség megnevezése alapján leírja a km hogyan sikerült a jelenet.

A második verzió akkor kerülhet elő ha fontosak a részletek és a pontos hatás, tehát a játékban, történetben jelentős jelenet kimenetelét kell meghatározni. Ekkor (részletes dobás) fog számítani hogy a rendelkezésére álló sikerek számértékét mire használja fel, milyen cselekvések hatások színvonalai közt osztja szét.

A Rendszer egy alapvető értéke a **Prána/Belső erő**. Ebből használ minden esetben a karakter ha befolyással akar lenni a világra, tehát próbadobást akar végezni, valamint ez szolgál a karakter állapotának jelzőjeként is, tehát ebből veszít ha sérül, vagy nehézségek érik.



A Karakter



Eredet: Ez képviseli a karakter veleszületett körülményeit sajátosságait. E tényezővel lehet meghatározni a származását, akár fajtát is. Azonban nem feltétlen az adott faj jellegzetességeivel születik a karakter így lehetnek eltérések ez ügyben. Ez tehát a veleszületett lehetőségeit határozza meg. A lehetséges származási/eredet típusokból kell választani. Ezek mindegyike statisztikai módosítókkal is jár, mely kifejezi milyen sajátosságokkal jár a született. Ha nem talál megfelelőt a játékos, szabadon kitalálhatók újak is.

Magasztosság (tünde, úri közeg), Természeti(erdei elf, goblin, nomád, rurális), Brutálizmus (ork, óriás, gettó szülőtte), Csoda lény (Varázslatos lények, Tündérek, démonok, különleges kepeséggel születettek), Kollektivista (ember, félelf, városi)

Passzió: Szokások, függőségek, rutinok, melyekhez ragaszkodik a karakter, s kielégüléssel töltik fel. Ez egy olyan a karakter számára fontos szokás mellyel egyenesbe hozhatja magát, kicsit felépülhet, lelkesedését, belső erejét töltheti fel, valamint egyes adottságok, képességek jöhetnek vissza. Tehát egy kisebb mennyiségű, elvesztett pontok visszatöltését érhet el ha ezen szokásának hódol, ám ez nem lehet egy pillanat vagy egy süti bedobása hanem az adott hóbort teljes kiélvezése, melynek legalább egy jelenetet kell igénybe vennie. Passziók szabadon kitalálható, a karakterötlethez igazítva. PL.: gurmé, teaszertartás, meditálás, ital, sport, agresszió, szerelem, zene...)

Attitűd: A karakter személyiségének alapvető irányadója, mely meghatározza milyen módon hoz döntéseket, de leginkább viselkedésének, és gondolkodásának iránymutatója. Ennek megnevezése sokat segíthet a karakter kijátszásában. Mikor e szerint cselekszik a karakter, a mesélő visszaadhat számára egy Pránát. Az attitűdök szabadon kitalálható, a karakterötlethez igazítva. Pl.: cinikus, főnökösködő, mókamester, lázadó, szabadelvű, okoskodó, uralkodó, konzervatív, humanista, nihilista...

Konceptió: Ezzel határozzuk meg azt amit ki akarunk játszani a karakterrel. Ez mutatja játékosnak és mesélőnek, hogy milyen szerepet kíván betölteni a történetben, a játék során milyen karakter élményt akar kijátszani. A koncepció egy egyszerűen, legtöbbször egy szavas, egy kifejezéses megnevezéssel, megfogalmazott karakter szerep.

Pl.: útonálló, szélhámos, filozófus harcos, régi civilizációk kutatója, hős lovag, városi vadász, Rambó...

Karakter út: Azon életkörülmény megnevezése melyben felnevelkedett a karakter, mely tanulmányokból, élet útból indul. Ez lehet maga a koncepciót kiszolgáló tanulmányok, előélet, de el is térhet a karakter elkövetkező útja az élete adta körülményeitől. E tényező minden esetben meghatározza alapvető tapasztalatait, világról alkotott képét, ez által tudását. Mivel ezek általános életkörülmények, melyek a társadalomban betöltött szerepeket mutatják, így az egyes karakterek még ezeken belül is nagyon eltérőek lehetnek. Mindegyik meghatároz bizonyos készségeket és egyéb tényezőket melyekkel rendelkezik a karakter. Ha nem talál megfelelőt a játékos, szabadon kitalálhatók újak is.

Katonaság, Egyház, Kereskedelem, Rabszolga, Tudós, Mesterség/Munkás, Alvilág, Vándor, ...

Tehetségek

Az alapvető jellemzőinek fő kategóriái, melyek a legfőbb képességek alapjai. 3 tehetség mutatja meg a karakter alapvető lehetőségeit, képességeit az élet különböző területeiben.

Virtus (akció, és bátorság), a tevékenységgel elszántsággal, tartással összefüggő próbáknál használható.

Harmónia (összhang, beleérző képesség), a környezettel, körülményekkel, személyekkel, való kapcsolódással, a ráhangolódással való felfogással történő megoldásokkor használható.

Révület (figyelem, elemző képesség), a koncentrációval, elemző szemlélettel való megoldásokkor használható. Tevékeny mentális képességek.

1-5ig terjednek. A tehetségekre osztott minden pont, a karakter egy jellemzőjeként kell megnevezni. Jellemzőknek nincs szintje. A tehetség azt is mutatja milyen típusú szellemiséggel, energiával, lelkesedéssel áll neki egy feladatnak, s a személyisége mely típus felé hajlik leginkább.

Jellemzők: A tehetségek e pontosabb képességeket jelentik, ezekre a rész képességekre oszlanak. A tehetségek minden pontja után egy jellemző vehető fel. Mikor a kérdéses szituációban használható egy jellemző akkor plusz kockát kap a játékos a dobásra. Jellemzőknek nincs szintje, hisz az képviseli a tehetség egyes szintjeit.

Virtus/aktivitás jellemzői: Agresszió, bátorság, erény, ügyesség, magasztosság (tekintély)

Harmónia/összhang jellemzői: empátia, tolerancia, önuralom, manipuláció, együttműködés

Fókusz/összpontosítás jellemzői: kreativitás, intelligencia, érzékek, elmélyedés, hatodik érzék

A próbák során annyi kockával szállunk versenybe amennyi az adott tehetség szintje, ha van a helyzetben alkalmazható jellemző akkor az +1 kockát jelent. E mellett az alkalmazható készség és ha abban van szakértelem az mind +1 kockát ad majd a próbadobáshoz.

Készségek: Általános tudás és készség kategóriák. Míg a jellemzők amolyan alapvető képességek, addig a készségek, a tanulható kifejlészthető, tudás és képességek.

Készségek alá lehet felvenni **Szakértelmeket**, mely az adott tudáson belül mutatja milyen szakterületen szerzett pontosabb, egyedi tudást a karakter. Szakértelmek szabadon is kitalálhatóak. **Minden egyes szakértelem mely használható az adott próbán, plusz egy kockát ad a dobáshoz.** A szakértelmek szabadon kitalálható, a karakterötlethez igazítva.

Viadal, Célzás, Atlétika, Erő, Mesterség, Művészet, Szereplés, Tudomány, Világ látottság, Túlélés, Hadászat, Technológia, Vezetés, Szociális, Svihák

Szakértelem példák: Viadal(párbaj, kardok, kungfu), Svihák(csalás, ló tolvajlás, hazugság)...

Előnyök, Adottságok:

Minden különleges képesség és háttérből fakadó előny, melyek felvétele lehetővé teszi a karakter számára azok használatát. Szintjük 1-3-ig terjed mely képviseli milyen szintű előnyt jelent ez a képesség számára. Az Előnyök szintje, költhető pontokat jelent, melyet a játékalkalom során felhasználhat plusz kockákra, ha az adott szituáció során előnyt jelenthet. Persze emellett passzív, hatásuk, jelentésük is van, hisz a karakter koncepcióját, lehetőségeit is befolyásolják az előnyei. E pontok minden játékalkalom végén, vagy mikor ezek pótlásával a karakter foglalkozik visszatérnek. Permanens elköltésükkel fix sikerszint vásárolható.

Pl.: Sötétben látás, Vagyon, Befolyás, Hit, Természetfölötti érzékek, legendás képességek (erő, gyorsaság...), Misztikus erők (készséget igényel, pl.: Pszi, tűzmágia, Telek), Különleges képességek (Készséget igényel, pl.: csi használat, harci trükkök), Familiáris, Hírnév, Áldás, Állatok barátja, Karizmatikus, Harci érzék, Szerencsés, Kiemelkedő képzés, Bolygó hollandi, Természet barátja, Különleges felszerelés, Kapcsolatok

Fátum: Ez a szerencsét és a sors fölötti befolyást mutatja, s a játékosnak lehetőséget ad hogy beleszóljon a történetbe. Ebből annyi van amekkora a legalacsonyabb tehetsége+ a karakteralkotásakor dobott fejlesztési pont. A fátum pontok többféleképp használhatók.

Játék kezdetekor dob annyi kockával amennyi ez az érték, s e kockák eredményeit felírja vagy magukat a kockákat rakja el megőrizve a dobás értékét. Játék során ezek a már előre kidobott értékek használhatók, behelyettesíthetők a kidobott próbák kockáira. Minden felhasznált fatum kocka a játék végén fejlesztési pontot jelent.

A játékos dönthet úgy hogy a dobásai helyett ezeket használja föl.

Másik felhasználási mód ha csak az eseményeket akarja átírni akkor felhasznál egy ilyen kockát. Ezzel kérhet olyan dolgokat melyek nem feltétlen lennének ott, vagy kiválthat sorsszerű apróbb eseményeket. Valamint újradobhatja a próbát.

Játék alkalmanként ezek újra rendelkezésre állnak, vagy ha kiérdemelte hősiességével, jó ötletével, szórakoztató, a történetet támogató szerepjátékával akkor kaphat egy újabb fátum kockát.

Prána: A karakter belső erekye, ebből költ minden alkalommal ha cselekedni akar, s ezt veszít ha valaki ártó szándékkal cselekszik ellene, vagy nehézségeket él át. Mindegy hogy fizikai vagy lelki sérülést szenved el, ez az érték képviseli mennyi lelkesedése, belső ereje maradt még amivel befolyással lehet a környezetére.

Amellett hogy próbadobást vált ki, e pontok költségével plusz kockákat vásárolhat, és a különleges képességek is ezzel használhatók.

Mikor a karakter kiteljesedik a passzióiban, vagy foglalkozik az őt ért nehézségek problémás sérülések helyrehozásával akkor is visszakaphat egy Pránát

Felszerelés:

A karakter mindazzal rendelkezik, amire szüksége van a koncepciójához és a mesélő beleegyezik. Azonban lehetnek egyedi tárgyai, eszközei melyek kiemelkedőek. Ezek pont értékkel rendelkeznek, mely 1-3 –ig terjedhet. Már az 1-es szintű tárgy is kiemelkedő minőség. E szinteket épp ugyanúgy használhatja a játékos, plusz kocka vásárlására, mint az előny vagy prána pontjait. Tehát ez egy mozgó készlet mely mutatja a tárgy elhasználódását, s visszatérnek ha foglalkozik az eszköz javításával, illetve játékonként ha a mesélő úgy határoz. A tárgyak szintjeit lehet passzív képességekre is váltani melyek különleges hatásokat, mondhatni beépített képességeket jelentenek. A beépítéseket jelentő pontok lefoglaltnak számítanak így azok nem használhatók plusz kockák vásárlására. Ekképp kell felvenni minden különleges előnyel rendelkező eszközt: fegyver, jármű, varázstárgy, technológiai beültetés. Természetesen plusz kockákat csak olyan helyzetekben adhat amiben logikus a tárgy használata.

Próbák



Tehát folyik érdekesítő történetünk, s felmerül a kérdés miképp képviseli magát a karakter az adott eseményekben.

E rendszer, egy típusú próbát használ mindenre, e szempontból nem különböznek a harci, szociális, vagy egyéb jelenetek.

Próbák, általában az egész jelenet kimenetelét mutatják, nem csak egy mozdulatét. A próbára tett jelenet, idejét, kiterjedését a km dönti el, mely 3 féle lehet.

Szakasz egy fontosabb vagy kis időintervallumú esemény során történt mozdulatsor, cselekvés sor, kimenetelét vesszük górcső alá. Mint egy szerelés részfeladatai, vagy harcban, egy teljes csapásváltás, egy bizonyos manőver. A szakasz, a jelenet felbontása több részre. Ez olyankor alkalmazható, ha fontos lehet milyen rész események hogyan történnek meg, illetve ezzel tudja fokozni a mesélő az izgalmakat. Alapvetően annyi szakaszra bontható a jelenet amennyi cselekvéssorral kiviteleztek

céljaikat a játékosok, de a mesélő megszabhatja előre hogy 3, 5, vagy akármennyi szakasz alatt ér véget az adott jelenet, s az utolsóban lezárásra kerül az esemény. Így könnyebben tervezhető, s ez által az egyes szakaszokban létrehozott hatások még az adott esemény következő szakaszaiban jelenthetnek negatív vagy pozitív módosítókat. Ez által lehet taktikázni pl egy harc során, az ellenfélnek okozott negatív pontokkal, vagy magunknak szerzett pozitív pontokkal. Természetesen a dobott sikerekből kell meghatározni e maradandó negatív vagy pozitív hatásokat, melyek minden esetben valamilyen leírással kell rendelkeznie, hogy tudjuk milyen módon fejt ki hatását e módosítók. Ezeket érdemes feljegyezni.

Jelenet, ez egy teljes eseményt foglal magába, s az ebben való megnyilvánulás minőségét tesszük próbára. Alapesetben ekkora hosszúságú eseményekre bontja a kalandot a kalandmester. Ez lehet egy teljes tárgyalás, egy párharc, vagy tömegverekedés, vagy akár egy üldözési jelenet. Az itt okozott negatív vagy pozitív hatások is lehetnek maradandók, kifejtethetik hatásukat a következő jelenetre.

Szín, olyan nagyobb hosszúságú jelenet mely bár sok külön álló tettet, több típusú eseményt ölel fel, ám nem kívánja a kaland, a hangulat, és a mesélő hogy ezeket túl hosszán, elnyújtva meséljük, fejtsük ki. Mondhatni összevont jeleneteket nézünk meg hogy történtek.

Minden esetben a kidobott sikerek határozzák, meg milyen minőségben hajtjuk végre, s ez már önmagába foglalja milyen színvonalú cselekvést, milyen eseményt kell leírni.

A próbák alap célszáma 6. Ez képviseli a hétköznapi kihívást jelentő eseményt. De a nehézséget módosíthatja a mesélő attól függően, hogy milyen kihívásnak ítéli meg a körülményeket.

Próba során használt kockák száma:

A tehetség szintje számú kockával méretheti meg magát alapvetően a játékos. Plusz egy kockát kap ha van a szituációra használható készsége, még egy kocka jár ha szakértelme is van (készség specializációja). Ezeken felül lehet kockát vásárolni a Tárgyak, Adottságok aktuális értékéből. Pránából csak akkor lehet kockát vásárolni ha misztikus vagy különleges képesség nevű készségét használja.

Minden egyes szakértelem mely használható az adott próbán, plusz egy kockát ad a dobáshoz.

Dobható kockák száma = Tehetség szintje, +1 ha van készség, +1 minden használható szakértelem után, + kocka vásárolható eszköz vagy adottság szint költéssel, illetve prána költéssel amennyiben misztikus vagy különleges képességet használ.

Nem muszáj dobni. Ha csak arra vagyunk kíváncsiak hogy mire hogyan képes a karakter, de nem fontos a pontos kimenetel. Ilyenkor a cselekvés minősége akkora lesz amekkora a használt Tehetség, s plusz egyet kap az alkalmazható készség és szakértelem után. Pránát ekkor is költethet különleges vagy misztikus ereje használatára. E dobás nélküli próbatétel során nem lehet maximális minőségű a cselekvés. Tehát legfőljebb 4-es, azaz jó minőségben cselekedhet.

Sikerek számát pránával csak akkor lehet növelni ha használ valamilyen misztikus vagy különleges képességet. Ezek a misztikus erők, és a különleges képességek nevű előnyök meglétekor használható, illetve ezekhez felvett készség meglétekor.

Dobások eredményei:

Ám ha jelentős, pontos hatással akar lenni a játékos az eseményekre, akkor el kell költenie egy pránát, hogy befolyásolja a körülményeket. Ekkor kerülhet sor a kockacsörgésre. Ilyenkor történhet pont értékben kifejezhető hatás.

Mikor megvagyunk a jelenet körülményeinek leírásával és azzal, hogy mit szándékozik tenni a karakter, megtörténhet a dobás. A dobás során elért sikerek mutatják meg milyen minőségben cselekszik a karakter. Ez alapján kell narrálnia a játékosnak a tettei kimenetelét, természetesen a mesélő irányításával.

A dobott sikerek jelentik, a cselekvés minőségén fölül, a hatás pontokban mért eredményét is, mely pontokat egy készletként használhatja a játékos, eldöntve hogy ezen sikerei mit, hány ponttal befolyásolnak. E pontok képviselhetnek különböző hatásokat, eseményeket melyeket a jelenet során vált ki a karakter. Minden ekképp vásárolt hatás olyan minőségű lesz, amit a próbadozás során elért. Tehát a dobott sikerek egy készlet, melyekből hatásokat, eseményeket vásárolhat a jelenet során.

(Pl.: Harci jelenet során dobott a játékos 3 sikert, ami azt jelenti hogy a karakter szimpla, vagyis hétköznapi színvonalon képviseli magát a jelenet során. A játékos úgy dönt hogy e harcban 2 pontnyi sérülést fog okozni, az ellenfelén (ennyit veszít a pránából), és a maradék 1 pontját arra használja hogy gyógyító injekciót adjon be társának.)

A dobott sikerekből vásárolt hatások módosíthatják a következő eseményeket annyival amennyit erre áldozott sikereiből. Ez plusz kockákat jelenthet a karakter, vagy mínusz kockákat az ellenfél számára. Természetesen mások előnyére vagy kárára is oszthat sikereiből kockákat.

E módosítók mindig csak a legközelebbi eseményben (Szakasz, Jelenet, Szín) jelennek meg.

Pl.: Egy autós üldözés során, a menekülő sofőr 2 sikert dobott, mely alapvetően azt jelenti hogy gyenge színvonalú a vezetése, vagyis nem a legszebben de sikeresen veszi a kanyarokat, és tudja tartani a tempót. dobott két sikerének pontjaiból egyet arra használ hogy az autójával feldöntött kukák hátráltassák üldözőjét, ez által annak következő próbáján egyel kevesebb kockával fog dobni. Másik sikerpontját pedig arra használja hogy egy hirtelen kanyart találjon amivel előnyt szerezhet, ez által a következő szakaszban saját kockáihoz fog járulni még egy.

Sérülések: Minden negatív hatás ami éri a karaktert a pránából vonódik le, hisz összességében az képviseli mennyi lelkesedése, belső ereje maradt mely továbbviszi őt. Ezen felül fel kell jegyezni milyen Tehetsége használatakor érte nehézség, sérülés, azaz prána veszteség. Ezek a traumák. Minden alkalommal ha a traumák elérték a tehetség alap szintjét, átmenetileg csökken egyel a szintje, tehát onnantól egyel kevesebb kockája lesz azon körülményekben melyek az adott tehetséget teszik próbára. Ezek a **Súlyos sebek**.

Cselekvésképtelenség: Egy jelenetből akkor is kieshet egy résztvevő fél ha a különböző trükkökkel, manőverekkel, nullára csökkentették az alkalmazható kockáinak számát. Ennek megjelenése minden esetben a leírásoktól függ, de olyasmire kell gondolni minthogy harcban eltörték fegyvereit, mely ezáltal feladásra kényszeríti, vagy autós üldözés során túlzottan lemarad.

Karakter alkotás



A karaktert elsősorban a hangulati, és leíró tulajdonságaival kell meghatározni, majd jöhetnek a számilagos statisztikák.

Minden képességét karakterpontokból kell megvásárolni, bár néhányat adnak a hangulati elemek is.

Először is dob a játékos 2 k3-at, s kiválassza a neki tetszőt. E kockának az eredményéhez hozzáad 18-at. Ennyi karakterpontja van melyből meg alkothatja a karakterét.

A dobott érték ezen kívül még beszámít a Fátum tulajdonságának értékébe is, amihez a legalacsonyabb tehetsége számolandó még. Fátum egyenlő Kp dobáskori 1k3+legalacsonyabb tehetség.

Kezdő karakter tehetsége nem lehet 3-nál magasabb.

Amit alapból kap a karakter:

Felírhat egy passziót, mely illik a karakterhez.

Minden Eredet, és Karakter út, ad néhány fix tehetséget készséget vagy előnyt.

Egy pontnyi előnyt választhat minden karakter.

Fátum értéke a karakteralkotáskor választott 1k3 + a legalacsonyabb tehetség.

Prána értéke a tehetségek összege + 1.

Karakterpont költés:

(Ezeket veheti fel karakterpontokból)

- Tehetség 2pont
- Előny 2pont
- plusz Passzió 1pont
- Készség 1pont
- Szakértelem 1pont
- felszerelés 1pont, ám csak akkor vásárolható ha ezt egy előny megengedi
- Prána 1pont

Eredet

Ez képviseli a karakter veleszületett körülményeit sajátosságait. E tényezővel lehet meghatározni a származását, akár fajtát is. Azonban nem feltétlen az adott faj jellegzetességeivel születik a karakter így lehetnek eltérések ez ügyben. Ez tehát a veleszületett lehetőségeit határozza meg. A lehetséges származási/eredet típusokból kell választani. Ezek mindegyike statisztikai módosítókkal is jár, mely kifejezi milyen sajátosságokkal jár a született. Ha nem talál megfelelőt a játékos, szabadon kitalálhatók újak is.

Magasztosság (pl. angyali, tünde, úri közeg): Vagy azért mert faja jellemzője, vagy olyan életkörülmények közé született, alapvetően fennköltebb, csodálni való, talán áhítattal tekintenek rá mely természetének velejárója. Lehet ez faj vagy társadalmi eredetű.

Bónuszok:

- Fókusz tehetség 1-ről indul
- Választhat egy készséget az alábbiakból: Művészet, Szereplés, Szociális, Vezetés
- Előny: Karizmatikus 1

Természeti (erdei elf, goblin, nomád, rurális): Természetes, természethez közeli közegbe született, vagy csak az ahhoz illő beállítottságot, képességeket örökölte. Ők olyan származású személyek, akik kemény körülményekhez alkalmazkodtak, s otthonukként kezelik a vadont.

Bónuszok:

- Harmónia tehetség 1-ről indul
- Választhat egy készséget az alábbiakból: Túlélés, Atlétika
- Előny: Természet barátja 1

Brutálizmus (ork, óriás, gettó szülőtte): Olyan helyen, vagy népből származik ahol alapvetés volt a vad versengés, és az állandó agresszió. E jellemzője fakadhat egyszerűen a fajából, vagy az állandó harccal járó közegből, ahova született. Ők robosztusabbak, s jobban bírják a fizikai igénybevételt. Származhatnak, kopár vidékről ahol állandó harcban álltak a vadonnal, de a nagyváros munkás lakóparkjaiból is ahol az életkörülmények és a túlzásfoltosság adta ezt az alapvető vad erőt, vagy csak egyszerűen a brutálisabb fajok jellegzetességeivel születtek (orkok miegymás).

Bónuszok:

- Virtus tehetség 1-ről indul
- Választhat egy készséget az alábbiakból: Viadal, Erő, Túlélés, Atlétika
- Előny: Legendás képesség 1 (erő vagy kitartás)

Csoda lény (Varázslatos lények, Tündérek, démonok, különleges kepeséggel születettek): Olyan különös, vagy különleges, akár misztikus eredetű lények, és személyek, akik természetfeletti lehetőségekkel születnek. Vagy azért mert a faja egyike a mitikus, legendás fajoknak, vagy azért mert a társadalom elvontabb közösségeibe születnek, vagy csak természetfeletti, különleges képességekkel születnek.

Bónuszok:

- Fókusz tehetség 1-ről indul
- Megkapja azt a készséget mely a misztikus erő, vagy különleges képesség előnyéhez szükséges.
- Előny: Misztikus erő vagy Különleges képesség

Kollektivist (ember, félelf, városi): A leg civilizáltabb illetve leginkább a társadalmi környezetbe születettek, vagy csak közösségi, szociális képességei alapvetően a kapcsolatteremtésre valók. A leg gyakoribb fajai a világnak, melyek kifejlődésében a társas viszonyokra való képességek dominálnak. Persze ez nem feltétlen jelenti azt hogy mindük szociális tehetség, csupán az igényei, és a képességei fájának, a társadalom felé húz.

Bónuszok:

- Harmónia, vagy Virtus tehetsége 1-ről indul
- Választhat 2 készséget

Karakter út

Azon életkörülmény megnevezése melyben felnevelkedett a karakter, mely tanulmányokból, élet útból indul. Ez lehet maga a koncepciót kiszolgáló tanulmányok, előélet, de el is térhet a karakter elkövetkező útja az élete eddigi lehetőségeitől. E tényező sokban meghatározza alapvető tapasztalatait, világról alkotott képét, ez által tudását. Mivel ezek általános életkörülmények, melyek a társadalomban betöltött szerepeket mutatják, így az egyes karakterek még ezeken belül is nagyon eltérőek lehetnek. Mindegyik meghatároz bizonyos készségeket és egyéb tényezőket melyekkel rendelkezik a karakter.

Katonaság: Háborúra nevelték vagy csak később került olyan oktatásba, mely a harc bármely tudományával vértették fel, egy biztos, a harc a az eddigi egyetlen tudása. Katona iskolában, vagy közösségben képződött, akár csak az egyetlen tudás mellyel rendelkezik és élete eddigi legfőbb eseménye a harcászat, mely azért is lehet mert fiatalon besorozták. Ide tartoznak azok is akik az élet agresszívabb útján járnak, mint a küzdősportot űzők.

Bónuszok:

- Választhat egy készséget az alábbiak közül: Viadal, Célzás, Hadászat
- Választhat egy szakértelmet a fenti készsége alá
- Kap egy fegyver típusú felszerelést mely 1-es szintű

Egyház: Hittel foglalkozó életre nevelték, egyházi, vagy szekta közegben, ahol a társadalom egyik legjelentősebb szabályainak tudójává vált, azaz a vallásé, és egyházé. Ez olyan háttért ad mely általában megbecsüléssel jár és könnyebben éri el a megvilágosodást, lelki egyensúlyt.

Bónuszok:

- Választhat egy készséget az alábbiak közül: Tudomány, Vezetés, Szociális
- Választhat egy előnyt 1-es szinten az alábbiak közül: Vagyon, Befolyás, Misztikus erők, Áldás

Kereskedelem: Üzleti életben nőtt föl, vagy eddigi életében e módon tartotta fenn magát. Ez az élet rengeteg társadalmi kapcsolódással jár, és még több taktikázással. Képezhették erre, vagy magától, mondhatni az élet adta lehetőségekkel élt, de kereskedő vált belőle. Lehet hogy egy nagy cég/céh ügynöke, vagy alvilági seftes, de könnyen lehet hogy egy vándor árus, vagy városi informátor.

Bónuszok:

- Választhat egy készséget az alábbiak közül: Mesterség, Vezetés, Szociális, Világlátottság
- Választhat egy előnyt 1-es szinten az alábbiak közül: Vagyon, Befolyás, Kapcsolatok

Rabszolga: Kényszerből vagy nehéz helyzetéből fakadóan, az élete mások eszköze volt csupán, akár most is lehet még e társadalmi státuszban. Minden korban léteznek e státuszba tartozók, de minden korban van lehetőség felszabadulniuk, sok hőstörténet főszereplői ők. Lehet a klasszikus értelemben vett élő tulajdona volt valakinek, vagy a céges emberállomány egyike.

Bónuszok:

- Választhat egy készséget az alábbiak közül: Erő, Mesterség, Túlélés
- Választhat egy szakértelmet a fenti készsége alá
- Választhat egy előnyt 1-es szinten az alábbiak közül: Legendás képesség (Kitartás, Akaraterő), Kapcsolatok

Tudós: A civilizáció egyik tudományának művelője. Súlyos tanulással teli évek, végtelen érdeklődés, és fejlesztő, kutató munka jellemezte eddig életét.

Bónuszok:

- Választhat egy készséget az alábbiak közül: Tudomány, Világlátottság, Technológia
- Választhat egy szakértelmet a fenti készsége alá
- Választhat egy előnyt 1-es szinten az alábbiak közül: Misztikus erők, Hírnév, Kiemelkedő képzés

Mesterség/Munkás: A mesteremberek, vagyis a szakmai tudással rendelkező kiemelkedő tagjai a társadalomnak. Bár a tudása és képességei, mind egy fajta mesterségről szólnak, nem szabad elfelejteni hogy ők a társadalom hajtókerekei, és ez biztonságos életet biztosít, a legtöbbször. Lehet bármely szakma, melyre oktatták, vagy valamilyen szakterület munkása, még a szakértő gyári munkások is ide tartozhatnak, vagy a szórakoztatás mesterei, azaz az előadóművészek.

Bónuszok:

- Választhat egy készséget az alábbiak közül: Mesterség, Művészet, Szereplés, Technológia
- Választhat egy szakértelmet a fenti készsége alá
- Választhat egy előnyt 1-es szinten az alábbiak közül: Vagyon, Hírnév, Kiemelkedő képzés, Kapcsolatok

Alvilág: A társadalom törvények nélküli, azzal szembenő oldalán élők, és mesterkedők. Bármilyen tudás, mesterség vagy életmód mely jog vagy erkölcs ellenes. Ez is valódi mesterség, bár ők sokkal inkább a civilizált vadon, ragadozói, vagy túlélői.

Bónuszok:

- Választhat egy készséget az alábbiak közül: Túlélés, Szociális, Svihák
- Választhat egy szakértelmet a fenti készsége alá
- Választhat egy előnyt 1-es szinten az alábbiak közül: Vagyon, Hírnév, Kapcsolatok

Vándor: Ők azok akiknek az élete a bizonytalan változásról szólt mindig is. Nekik tanult és tapasztalt életformájuk az utazás, és a folytonos alkalmazkodás. Nem csak utazók, vagy nomádok ők, lehetnek kalandorok, vagy egyszerűen városi ügyeskedő, túlélők.

Bónuszok:

- Választhat egy készséget az alábbiak közül: Túlélés, Szociális, Világlátottság
- Választhat egy szakértelmet a fenti készsége alá
- Választhat egy előnyt 1-es szinten az alábbiak közül: Szerencsés, Bolygó hollandi , Kapcsolatok

Előnyök/adottságok



Minden különleges képesség és háttérből fakadó előny, melyek felvétele lehetővé teszi a karakter számára azok használatát. Szintjük 1-3-ig terjed mely képviseli mien szintű előnyt jelent ez a képesség számára. Az Előnyök szintje, költhető pontokat jelent, melyet a játékalkalom során felhasználhat plusz kockákra, ha az adott szituáció során előnyt jelenthet. Persze emellett passzív, hatásuk, jelentésük is van, hisz a karakter koncepcióját, lehetőségeit is befolyásolják az előnyei. E pontok minden játékalkalom végén, vagy mikor ezek pótlásával a karakter foglalkozik visszatérnek. Permanens elköltésükkel fix sikerszint vásárolható.

- **Sötétben látás:** A karakter lát a sötétben. Világképbe illően kell megjelölni hogy ennek mi az oka vagy hogyan működik. Minél nagyobb a szintje az előnynek annál nagyobb távolságot lát tisztán ha, s a teljes nappali látómezőt jelenti a 3. szint. Mindezen felül ha a szituációban alkalmazható előnyként akkor vásárolható a szintjeiből dobásra kockák.
- **Vagyon:** Bármi is az oka a karakter gazdag, ez által jobb körülményeket felszerelésekhez juthat hozzá. 1-esen Átlag feletti anyagi helyzetben él, 2-esen luxus körülményekben, 3-as már a felső 10000-et jelenti. Ahány pontja van ezen az előnyön annyi szintnyi felszerelést vehet induláskor, ám ezek nem lehetnek természetfeletti képességűek. Ha egy szituációt az erőforrásaival akar megoldani akkor vásárolhat vagyonán lévő pontokból kockát.
- **Befolyás:** Azt mutatja meg milyen magas státusza van a karakternek, és hogy mekkora hatalmat tud mozgósítani. Ez a társadalomban lévő hatalmat mutatja tehát.
- **Hit:** Alapvetően eggyel több kockával dob ha a hite segíteni tudja, akaratát, meggyőződését és kitartását, amíg az megegyezik hit elveivel. Ezen felül ezek a pontok hasonlóan működnek mint a fátum pontok. Hit pontból olyan nem várt, különös események illeszthetők a játékba, melyek illenek a karakter hitéhez, vallásához.
- **Természetfölötti érzékek:** Minden érzék mely elképzelhető az 5 alapvető érzék fölött. Ezek lehetnek akár állatok érzékszervei is, vagy a természetben nem létezők.
- **Legendás képességek:** Bármely képesség mellyel rendelkezik a karakter, már-már természetfelettiinek fog minősülni. Akár csak Herkules ereje, vagy Achilleus gyorsasága.

- **Misztikus erők:** Ezen előnnyel lehet képes a karakter bármely mágiára, vagy csodára. Természetesen meg kell határozni milyen mágikus hagyományban járatos. Minden esetben kell hogy rendelkezzen egy készséggel a karakter mellyel használja ezt a tudást, s azon belül lehetnek szaktudások az adott mágia rész kategóriái vagy egy bizonyos varázslat.
- **Különleges képességek:** Minden egyedi és szokatlan trükk, technika vagy erő mely nem mágikus, de kiemelkedő előnyöket biztosít az átlagos emberekhez képest. Ez lehet mentális képességek mint a telekinézis, vagy regeneráció. A különleges harci technikák is ide tartozhatnak, ahogy a csí valós használata is. Ez előny teszi lehetővé az inhumán képességeket is, a szupererőkhöz hasonlóan. Ez is úgy működik mint a misztikus erők, használatukhoz szükséges egy készség felvétele.
- **Familiáris:** Egy olyan követővel, segítővel rendelkezik a karakter mely nem csak egy felbérelhető szolga, hanem kifejezetten hatásos segítség s akár képességei is lehetnek. ezek lehetnek állati társak, szellem, vagy egy hű inas, aki valóban tudja segíteni őt. Ha nem is képes beszélni a karakter és a társ megértik egymást, s szoros köteléküknek köszönhetően megérik egymás érzéseit.
- **Hírnév:** Az a karakter aki ezt felveszi, annak tetteit széles körben ismerik. Ez persze épp úgy lehet hátrány mint előny, de az ügyes híresség jól használja ismertségét.
- **Áldás:** Valamilyen felsőbb erők, vagy az életre kelt babona kegyében jár. Ez áldásnak az okát és a természetét a mesélővel együtt meg kell határozni. A karakter egyel több prána ponttal rendelkezik, s az előny egy pontjéért újradobhat egy olyan próbát melyben pránát használt.
- **Állatok barátja:** A karaktert alapvetően jobb szándékkal kezelik az állatok, és természeti lények. Van benne valami ami miatt érezhető rajta a természet közelség. Előnyének pontjait használhatja arra is, hogy kedve szerint alakítsa az állatokkal történő interakciót.
- **Karizmatikus:** Kifejezetten megnyerő személyiség, mindig a társaság középpontjában van, könnyen szót ért mindenkivel és alapvető szimpátiát vált ki mindenkiből. Szociális helyzetekben használhatja fel e pontjait, a karakter, s ha a mesélő úgy látja fix sikereket jelenthet, ha nem fontosak a pontos sikerek kiszámítása.
- **Harci érzék:** Kifinomult érzékei és ösztönös tehetsége van a harchoz. Játékonként annyiszor újradobhat egy harci próbát amilyen szintű az előny. Bármilyen harci jellegű próbán plusz sikert vásárolhat ez előnyön lévő pontokból.
- **Szerencsés:** A sors vagy az istenek szeretik őt, de az is lehet hogy csak jól alakulnak a dolgai. Mondhatni a szerencse fia, mindig valami apró kellemeességek történnek vele. Annyi plusz fátum pontja van amennyi ez az előny, s játékonként ennyiszor dobhat újra egy próbát.
- **Kiemelkedő képzés:** A lehető legjobb mesterek oktatták, a lehető legjobb helyeken tanult. Széles ismerettel rendelkezik még akkor is ha nem feltétlen képzett egy dologban. Választania kell egy készséget s azon belül, annyiszor kaphat plusz egy minőséget a próbán ahány pontja van ez előnyön. Az előny egy pontjának elköltéséért bármi más készségben is használhatja úgy mintha lenne rá szakértelme, hisz valahol már hallhatott róla, ám ez nem lehet harci jellegű próba.
- **Bolygó hollandi:** A karakter egész életét utazva töltötte mondhatni ez az életformája. Sok helyen megfordult és sok féle társasággal megismerkedett. Mondhatni tenyerében van a világ útjai. Minden helyismeret jellegű próbát plusz egy kockával dob, ezáltal információi is könnyebben lehetnek egy területről. Az előny egy pontjéért cserébe, előkerülhet egy ismerős aki a segítségére lehet.

- **Természet barátja:** A vadonban nőlt fel, de emellett van valami megmagyarázhatatlan kapcsolata, a természettel. Mindig is könnyebb volt boldogulnia a természetben mint másoknak. Ösztönösen találja meg a könnyebb utakat és az túléléshez szükséges körülményeket. Minden nap képes annyi emberre való csekély élelmet találni amekkora ez előny szintje, mely ha nem is bőséges de a túléléshez elég. Minden túléléshez kapcsolódó próbát plusz egyel dob, ezen felül ha szokásos természeti környezetében van bármely próbájához vásárolhat az előnyéből plusz kockákat.
- **Különleges felszerelés:** Olyan eszköznek a birtokában van a karakter mely természet feletti erővel bír, vagy még soha nem látott szintű technológia alkotott. Az előny pontjaiból egy-egy tárgyának adhat különleges képességeket.
- **Kapcsolatok:** Kiterjedt kapcsolati hálójával rendelkezik a karakter, szinte azonnal van egy megoldással rendelkező ismerőse a leg kevésbé várt helyeken is. E kapcsolatokkal való viszonyát az előny szintje határozza meg, minél magasabb az előny annál jobb a kérdéses személy, iránta érzett megbecsülése. Minden próba során mellyel ismerőseinek segítségét kérheti, plusz kockát kaphat egy az előnyön lévő pontért cserébe. Egy pontért előkeríthet valakit aki segítségére lehet bármiben.

Misztikus erők/Különleges képességek

Azaz a mágia rendszer, és különböző egyedi trükkök

Lényegében minden szempontból úgy működik mint akármelyik másik próba, csupán a hangulata, megjelenése lesz teljesen egyedi. A mellett hogy előny felvételével megszerzi a képességet a karakter ezen különlegességek használatára, szükség van hozzá egy készségre ami azt jelenti hogy tudja is hogyan kell használni, mindemellett ezek szükségesek ahhoz hogy próbát dobjunk velük. Így mind a megnevezés, mind a képesség típusa megnevezésre kerül, s csak olyan csodás trükkökre lesz képes amiket megtanult.

Mikor a játékos kifejti milyen misztikus vagy különleges képességet használ, próbát dob s amilyen minőséget dobott ki olyan hatásokat hoz létre, azonban Pránából tud venni fix sikereket hogy teljesen úgy működjön a varázs/képesség amit szeretne, hisz képességei ezáltal kontrollja van felette.

A Misztikus erőkkel, illetve Különleges képességekkel lehet tehát bármiféle mágiát, harci, vagy mentális trükköket létrehozni.

Pl.: okkultista mágia, cigány jósmágia, démoni képességek, harcművészet, telepátia, árnyékok irányítása, regeneráció.

A bűbajos békeidők világában mindenfajta tradicionális babona, okkultista vágyalom működik, s ezeket a karakterek ellenfelei, és a hatalmak is használják.



Köszönöm hogy elolvastad a rendszert, ha esetleg maradt kérdésed fordulj a mesélőkhöz ő úgy is
mindent úgy alakít ahogy akar.

A múlt örökre elmúlt...

...A múlt még mindig él

