

Gyorstalpaló

A Határozók, a játék világának elemeit írják le. Meghatározzák, hogy a Karaktered mit tehet vagy mit nem tehet, illetve mennyire könnyű vagy nehéz végrehajtania bizonyos Cselekvéseket.

A Tulajdonságok megmutatják, hogy a Karaktered mennyire jártas bizonyos feladatok végrehajtásában:

- **A Testi** írja le azt, hogy a Karaktered mennyire képes módosítani vagy mozgatni a fizikai tárgyakat erő, ügyesség és koordináció révén.

- **A Szellemi** írja le azt, hogy a Karaktered mennyire képes befogadni és feldolgozni az információkat intelligencia, akaraterő és megértés révén.

- **A Társasági** írja le azt, hogy a Karaktered mennyire képes befogadni és manipulálni az érzelmeket karizma, higgadság és érzelmi intelligencia révén.

Minden Tulajdonsághoz egy kockaérték párosul, amely a Karaktered jártasságát jelzi az adott Cselekvési típusban. Minél nagyobb a kockaérték, annál magasabb a kompetenciaszint. Válassz egy neked tetsző sort az alábbi táblázatból, vagy dobással határozd meg a karaktered Tulajdonságait!

d12 érték	Fizikum	Mentális	Társasági
1	d8	d6	d6
2	d6	d8	d6
3	d6	d6	d8
4	d10	d6	d4
5	d10	d4	d6
6	d6	d10	d4
7	d4	d10	d6
8	d6	d4	d10
9	d4	d6	d10
10	d12	d4	d4
11	d4	d12	d4
12	d4	d4	d12

A Cselekvés írja le azt, ahogyan a Karaktered hatással van a világra. Amikor azt szeretnéd, hogy valami megtörténjen, kövesd a következő lépéseket:

- Írd le a **szándékodat**: Mit szeretnél, hogy történjen?

- **Beszéld el** a cselekvést: Mit tesz a Karaktered annak érdekében, hogy ez megtörténjen?

- Határozd meg a **cselekvés kimenetelét**: Mi történik?

Ha az eredmény nem egyértelmű, dobj a megfelelő Tulajdonság-kockával, és vedd össze az eredményt az alábbi táblázattal a végső kimenetel megállapításához.

Ha a Határozók megkönnyítik a Cselekvést (**Előnyök**) vagy megnehezítik azt (**Hátrányok**), számold össze mindkettőt, legfeljebb 5-ig. Ezután vond ki az egyiket a másiktól:

Ha több Előny marad, dobj annyi extra Tulajdonság-kockát, ahány Előny megmaradt, és válaszd a legmagasabb dobott értéket a kimenetel meghatározásához.

Ha több Hátrány marad, dobj annyi extra Tulajdonság-kockát, ahány Hátrány megmaradt, és válaszd a legalacsonyabb dobott értéket a kimenetel meghatározásához.

Dobott érték	Az a végkimenetel, amit elterveztl?
1-4	Nem, és... „Nem, nem az történt, sőt még valami váratlan szerencsétlenség is ér.”
5-9	Igen... „Igen, az történt, amit szeretnél volna.”
10+	Igen, és... „Igen, úgy történt, sőt még valami váratlan szerencse is ér.”



A Jellemvonások olyan Határozók, amelyek meghatározzák, ki vagy mi a karaktered. Írj egy-egy rövid mondatot a Karaktered Személyiségéről, Motivációjáról, Problémáiról, Háttértörténetéről és Megjelenéséről.

A Tárhely az Erőforrások és Állapotok nyilvántartására szolgál. A karaktered 7 elérhető Tárhellyel kezd a játékot.

Az erőforrások olyan Határozók, amelyeket a karaktered könnyen elérhet, például felszerelés, rövid távú információk vagy segítők. A karaktered legfeljebb négy Erőforrást birtokolhat, és mindegyik egy Tárhelyet foglal el.

Az állapotok olyan Határozók, amelyek fizikai, mentális vagy szociális megpróbáltatásokat jelölnek, és általában egy sikertelen Cselekvés következményeként jelennek meg. Minden Állapot egy Tárhelyet foglal el, és egy releváns Cselekvéssel eltávolítható.

Az erőfeszítések növelik egy kívánt eredmény esélyeit, de cserébe a karakter egy új Állapotot gazdagodik. Ha Erőfeszítést használ, a Mesélővel közösen határozzátok meg a megfelelő Állapotot, majd dobod újra az adott Tulajdonság-kockát.

Az új értéket és az előző dobást összeadva határozd meg a Cselekvés eredményét.

Egy Cselekvéshez több Erőfeszítést is felhasználhatsz, minden egyes alkalommal újradozva és összeadva az értékeket – viszont minden egyes Erőfeszítés egy új Állapotot von maga után.

A bénultság azt jelenti, hogy a karaktered nem tud cselekedni. Ha egy új Állapot kerülne rá, de nincs szabad Tárhelye, akkor Bénulttá válik, és az új Állapot Jellemvonásként kerül rögzítésre a karakterlapján.

Bénult karakter nem hajthat végre Cselekvéseket. Ha egy Bénult karakter újabb Állapotot szerezne, azt Jellemvonásként kell feljegyeznie, és a megfelelő Tulajdonság-kockája egy szinttel csökken.

Ha egy Tulajdonság-kocka d4 alá esne, a Karakter szó szerint meghal.

A mérföldkövek egy kaland végén, vagy egy Jellemvonás természetes fejlődése során érhetőek el.

Ha a Karaktered elér egy Mérföldkövet, az alábbi lehetőségek közül választhatsz:

- Módosíthatsz (létrehozol, megváltoztatsz vagy törölsz) egy Jellemvonást, Erőforrást vagy Állapotot.
- Növelheted a karaktered maximális Erőforráshelyeinek számát 1-gyel.
- Feláldozhatsz két Tárhelyet egy Tulajdonság kocka értékének megnöveléséért. Fontos: egyetlen Tulajdonság kocka értéke sem lehet magasabb d12-nél.