

# KM100 SZABÁLYRENDSZER

*Karakteralkotás*

Nonprofit szabályrendszer a M\* világhoz  
Ailtas, 2010



Creative Commons License

Ezen dokumentum maga, továbbá részletei, vagy másolatai kizárólag a Creative Commons

[Nevezd meg!-Ne add el!-Így add tovább! 2.5 Magyarország](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/hu/)

Licenc feltételeinek megfelelően használható fel.

## Tartalomjegyzék

1.Áttekintés, bevezetés.....	3
2.Karakteralkotás.....	4
2.1.Előttörténet, személyiség.....	5
2.2.Szint, szintlépés, TP.....	5
2.3.Tulajdonságok.....	6
2.3.1 Erő.....	7
2.3.2 Edzettség.....	7
2.3.3 Ügyesség.....	7
2.3.4 Gyorsaság.....	8
2.3.5 Intelligencia.....	9
2.3.6 Emlékezet.....	9
2.3.7 Önuralom.....	10
2.3.8 Fogékonyság.....	11
2.4.Érzékek (származtatott tulajdonságok).....	12
2.4.1 Érzékek növelése.....	12
2.4.2 Vakság, süketség.....	12
2.4.3 Tartós sérültség.....	12
2.5.Tulajdonság értékek megállapítása.....	14
2.5.1 Fajok.....	15
Módosítók, korlátok.....	15
Hátrány.....	16
2.6.Tulajdonságpróba.....	17
2.6.1 Összetett Tulajdonságpróba.....	17
Példa Összetett Tulajdonságpróbára.....	17
2.6.2 Kombinált próbák.....	18
2.6.3 Tulajdonság ellenpróba.....	18
2.7.Életerő pontok.....	19
2.8.Méregellenállás.....	19
2.9.Mágiaellenállás.....	19
2.10.Fejlődés.....	20
2.11.Karakter pontok (KP) elosztása.....	21
2.12.Harcértékek, Jellemzők.....	22
3.Képzettségek.....	23
4.Fortélyok.....	24
5.Nem játékos karakterek.....	25
5.1.NJK szintek.....	25

# 1. ÁTTEKINTÉS, BEVEZETÉS

---

*A km100 egy nonprofit szabályrendszer M\* világához, amely háziszabályok gyűjteményeként indult, majd nulláról újrakezdve egy önálló rendszerré nőtte ki magát. Fejlesztése (2004 óta) aktívan folyik.*

*A km100-nak nem célja helyettesíteni a hivatalos szabályrendszert, amely a régi rendszerrel való viszonylagos szabályrendszeri és hangulati kompatibilitást próbálta megőrizni. A km100 a haladó játékosoknak készült, akiknek nem fontos a régihez való kötődés, szívesen kipróbálnak egy kompromisszumok és "nosztalgia nélküli" rendszert.*

*Az évek során több "alapotort" fejlesztettünk és dobtunk ki (ez leginkább a képzettségrendszerre igaz). Nem célunk (már) a teljesen eredeti és új rendszer kitalálása, több ötletet, megoldást, bevallottan más - már bizonyított - rendszerekből lestünk el. A cél, hogy a saját és más rendszerek jól működő részeit egy jól teljesítő, nem túlbonyolított, mégis logikus egységbe foglaljuk és pótoljunk (nekiünk) régóta fájó hiányokat, vagy idegesítő logikátlanságokat.*

*A rendszer nonprofit, soha semmilyen anyagi, vagy egyéb ellenszolgáltatást nem kérünk, vagy fogadunk el, viszont minden dokumentumra a Creative Commons „Nevezd meg!-Ne add el!-Így add tovább! 2.5 Magyarország” Licenc (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/hu/>) feltételei érvényesek.*

## 2. KARAKTERALKOTÁS

---

*TODO: Bevezetés*

## 2.1. Előttörténet, személyiség

**TODO: Szépen kifejtetni a lentieket.**

**Kötelezően ki kell fejteni a karakter megalkotásakor:**

- Külső megjelenés és hatásai
  - Teljesen szabadon meghatározható a külső
  - Ha valaki pl. csúnya, akkor nehezebben ismerkedik, ha szép, akkor sok irigye van, szóval csak ésszel..
- Személyiség, szociális „tulajdonságok”
  - mennyire kommunikatív, mekkora hatása van az emberekre, visszahúzó-dó-e, stb, megsegényítéshez mennyire ért, mennyire mogorva, piszkálódó, stb
  - Mennyire gazdag érzelmileg. A Önuralom , Fogékonyság csak támpontot, vázat adnak.

## 2.2. Szint, szintlépés, TP

Egy karakter „fejlettségét” az abszolút szubjektív „Szint” értékkel jellemezzük. Minél magasabb szintű valaki, annál több időt fordíthatott tanulásra, annál többet tapasztalt.

Az 1.szint kiemelt, itt jóval több pontot kap a karakter értékei növelésére (megalapozására), mivel ez a szint magában foglalja a karakter indításakor (általában ifjúkor) felhalmozott addigi élettapasztalatokat.

A fejlődés természetesen folyamatos, de az adminisztráció megkönnyítése érdekében alkalmazzuk a „Szintlépés” fogalmát. Szintlépés olyankor következik be, amikor a KM úgy ítéli, a karakter jelentősen fejlődött, sokat tapasztalt és ennek ideje lenne értékeiben is megmutatkozniuk.

**Tapasztalati pont (TP):** a KM a fenti szabadelvű döntés helyett osztat egy-egy tapasztalatot hozó esemény (harc, jó ötlet, érdekes szituáció, talpraesettség) úgynevezett Tapasztalati Pontokat. Szintlépés 1000 pontonként történik.

Aki békésen, kihívások, újdonságok, megpróbáltatások nélkül éli életét, az nem tapasztal sokat, élete végére legfeljebb 4-5. szintre jut el.

*Irányelvek:*

- ➔ 1.szintű karakter: tapasztalatlan mesterlegény vándorlása megkezdésekor
- ➔ 3.szintű: Más rendszereknél ez az 1.szint
- ➔ 6.szintű: tapasztalt harcos, elismert mágiatudó
- ➔ 9.szintű: neves harcos, félelmetes mágiahasználó

## 2.3. Tulajdonságok

Mikor karaktert alkotsz, elképzeled magad előtt a külsejét, megálmodod a belső jellemzőit, melyek személyiségét árnyalják. Egyes, erős testi illetve személyiség jegyeinek számértékkel való leírása nagyban megkönnyíti, hogy egy felületes, általános képet kapjunk a karakterről. A későbbiekben ezek a számok fogják alapját adni más, összetettebb jellemzőinek, számértékeinek, ezért javasolt igen áttekintően meghatározni őket. A fenti alapvető értékek leírását az ún. Tulajdonságokkal végezzük. Tulajdonságaidból 8 darab különbözőt definiálunk. Ezek az alábbi táblázat szerint kerülnek meghatározásra.

<i>Erő</i>
<i>Edzettség</i>
<i>Ügyesség</i>
<i>Gyorsaság</i>
<i>Intelligencia</i>
<i>Emlékezet</i>
<i>Önuralom</i>
<i>Fogékonyság</i>

A Tulajdonságok értéke -5 és +5 között mozoghat (ezen a faji módosítók utólag változtathatnak). A -5 értelemszerűen a leggyengébb, súlyosan fogyatékos karakterek sajátja, míg a +5-ös értékkel bírók a legendák hőroszai, irigyelt, rosszabb esetben gyűlölt nagyságok. A kinézetre és érzelmi „felépítésre” vonatkozó jellemzőket a játékosra bízuk, dolgozza ki ő karakteralkotáskor, a KM-el egyeztetve. Hisszük, hogy nem kell mindent számszerűsíteni. Ezek részben szabadon meghatározható jellemzők, részben a játékos beleélőképességén múlnak, azaz milyen hatással vannak más karakterekre.

### 2.3.1 Erő

A nyers, fizikai erődet mutatja. Gyakorlatilag, hogy „mennyire vagy erős”.

Fejleszthető tulajdonság.

-5: Egy pakli kártyát megemelni már edzésnek számít.

-4/-3: A szoba átrendezése is igazi erőpróba. Otthonülő alkat.

-2/-1: Gyenge, ványadt alak.

0: Átlagos

+1/+2: Elismerésre méltó izomzat, nem sokan kötekednek vele.

+3/+4: Rendszeresen nyeri az erőviadalokat. **TODO** Aki teheti, kitér előre.

+5: Legendás hős, pusztá kézzel felemel egy szekeret, falat tör ököllel, rácsokat zúz. Istenként tisztelik, vagy rettegik. **TODO: Extra**

### 2.3.2 Edzettség

Mutatja kitartásodat, hogy mennyire vagy képes elviselni a tartós fizikai megterhelést, illetve hogy mennyire vagy ellenálló a betegségekkel, fertőzésekkel, mérgekkel szemben, valamint, komolyan beleszámít életerődbe is. Ha magas, gyorsabban felépülsz sérüléseidből is.

Fejleszthető tulajdonság.

-5: Még ma meghal

-4/-3: Szinte folyton ellátására szorul, állandóan veszélyben az élete. Egy könnyű nátha is elviheti. A rövid séta is hatalmas megterhelés számára.

-2/-1: Utálja a lépcsőket, gyorsan kimerül. A városi sétát azért bírja. Gyakran beteg.

0: Átlagos

+1/+2: Jól bírja a strapát, a menetelést, úszásban sokáig bírja, kiváló az egészsége, csak elvétve beteg.

+3/+4: A természet vad gyermeke. Beteg sose volt. „Kicsattanó az egészsége” - mondogatják. Lemeríthetetlen.

+5: Legendás serpa, lerázhatatlan nyomolvasó. Minimális alvással is remekül bírja. Legendás egészségű, beteg soha nem volt, még a járványokkal, mérgekkel szemben is jó eséllyel száll harcba. **TODO: Extra**

### 2.3.3 Ügyesség

Jelzi cselekedeteid összehangoltságát, mozgásod kifinomultságát, precizitását, kezűgyességedet. Ezt a Tulajdonságod használod akár az egész tested igénybe vevő tevékenységről van szó, akár a kézzel, aprólékos tevékenység végzéséről, „píszmogásról”.

Fejleszthető tulajdonság.

-5: Kiesni az ágyból is nagy mutatvány, a kanalat a kézfejére kötik, hogy enni tudjon.

-4/-3: A kulcs a legnagyobb ellensége, rendszeresen lefejeli az ajtófélfát.

-2/-1: Csetlik-botlik, minden elejt

0: Átlagos

+1/+2: Összehangolt, dinamikus mozgású, ügyesen pörgeti a pénzt az ujjai között

**+3/+4:** Szemet gyönyörködtető a mozgása. Ha képzik, ünnepelt táncos, vagy halálos gyilkológyművész is lehet belőle. Kész zsonglőr.

**+5:** Világhírű mutatványos – sokak szerint (tévesen) varázsló. Elit fejvadász iskolák legjobbjai. **TODO:**  
**Extra**

### 2.3.4 Gyorsaság

---

Mutatja reflexeidet, hogy milyen gyorsan mozdulsz, ha reagálni kell valamire.

Fejleszthető tulajdonság.

**-5:** Látja, hogy jön, de reagálni felesleges. Úgy se tud. A csigák elkapása is komoly reflexpróba.

**-4/-3:** Mindig lassan mozdul. A csoszogás nála kocogás.

**-2/-1:** Egy leeső tárgyért elkapnia teljesen reménytelen. Lassan, vánszorogva fut.

**0:** Átlagos

**+1/+2:** Figyelemre méltó reflexek. Rendkívül fürge.

**+3/+4:** Boszorkányos gyorsaságú, sokan trükkre gyanakszanak – alaptalanul. Sprintben nincs párja.

**+5:** Észre se venni, hogy mozdult. Villámgyors. Körbefut, mire észreveszed. **TODO: Extra**



### 2.3.5 Intelligencia

*Jelzi szellemi felkészültségedet mind helyzetfelismerés, problémamegoldó készség terén.*

**Nem fejleszthető tulajdonság.**

**-5:** *Komplett idióta. Az evésen és alváson kívül minden kihívás számára.*

**-4/-3:** *Ostoba, vagy szellemi sérült egyed. A kevés gondolkodást igénylő feladatok (pl. öldöklés fegyverrel) már nem okoznak neki gondot. Az egyszerű beszéd már megy neki.*

**-2/-1:** *Hát nem egy lángész. Annyi esze azért van, hogy inkább péknek menjen, mint írnoknak.*

**0:** *Átlagos*

**+1/+2:** *Gyors gondolkodású, jó problémamegoldó*

**+3/+4:** *Csiszolt elméje, villámgyors gondolkodása bámulatba ejtő. Mágiatudó, nagy konspirátor, veszélyes politikus lehet belőle.*

**+5:** *Mindent átlát, a legrejtettebb összefüggések is világosak számára. Ha hatalomvágyó, iszonyú veszélyt jelent a világ számára. **TODO: Extra***

### 2.3.6 Emlékezet

*Memóriád fejlettségét mutatja, azt hogy mekkora tehetség van lexikális ismeretek elsajátítása.*

*Fejleszthető tulajdonság.*

**-5:** *A jelenben él. Ha régebben jobb volt a memóriája, akkor beszélni tud, de semmilyen emléke nincs. Ami 1 perccel ezelőtt volt, arra sem emlékszik.*

**-4/-3:** *Nagyon rossz memória jellemzi, képtelen megjegyezni dolgokat, a tanulás számára kínkeserv.*

**-2/-1:** *Gyakran elfelejt ezt-azt, elég szétszórt, gyakran bosszankodik, hogy már megint elfelejtett valamit.*

**0:** *Átlagos*

**+1/+2:** *Pompás memóriája van. Mindent megjegyez, nem felejt el semmit.*

**+3/+4:** *Élő lexikon, adattár. Nem okoz számára gondot egész verseskötetek beíflázása.*

**+5:** *Nem tanul, olvas. Számára ez ugyanazt jelenti. Minden megragad az emlékezetében méghozzá tökéletesen. Gyermekkorában történt eseményekre is pontosan emlékszik. Képes felidézni bármely beszélgetést szó szerint. Ha alacsony az Önuralma könnyen beleőrülhet. **TODO: Extra***

### 2.3.7 Önuralom

*Mutatja érzelmi kiegyensúlyozottságodat, stabilitásodat, illetve hogy mennyire vagy képes uralni indulataidat, hangulataidat. Fontos összetevője a fájdalom elviselésének is és az Asztrális mágiaellenállásnak.*

*Fontos megjegyezni: az Önuralom nem összekeverendő a neveltetéssel. Például a déli puszták barbárjai magas Önuralommal bírnak annak ellenére, hogy felmenőik sértegetése esetén azonnal ütnek – ez neveltetésükből ered.*

#### Fejleszthető tulajdonság.

**-5:** Örült elmebetegek sajátja. Ösztönlény.

**-4/-3:** Teljesen érzelmei uralják, szélsőséges hangulatváltozásai vannak, meglehetősen kiszámíthatatlan. Színlélni képtelen. Önállótlan, csordakény.

**-2/-1:** Labilis személyiség, sokszor elragadják érzelmei, gondolkodását is inkább azok irányítják. Nem képes határozott döntéseket hozni. Érzelmei külső jeleiben is megmutatkoznak, beszédéből, mozdulataiból ránézésre látszik, ha valami baja van.

**0:** Átlagos

**+1/+2:** Szilárd, céltudatos személyiség, aki jól uralja indulatait, nehezen kibillenthető. Remek parancsnok válhat belőle.

**+3/+4:** Híres hadvezér, neves aszkéta, vagy harcművész lehet. Érzelmeit jól uralja, ha olyan a személyisége, nehezebb észrevenni, ha hazudik.

**+5:** Megingathatatlan kőszikla. Tökéletesen uralja érzelmeit, teljesen el tud vonatkoztatni tőlük, kibillenteni szinte lehetetlen. Határozott, elképzeléseit mindig megvalósítja, a lehetetlen számára ismeretlen fogalom. Képes érzelmeit olyan fokon uralni, hogy külső jeleiből (testbeszéd, hang) képtelenség lelkiállapotára következtetni – leginkább egy gépre, vagy jégcsapra hasonlít. A fentiek a mágikus detektálásokat természetesen nem befolyásolják.

### 2.3.8 Fogékonyság

Az Fogékonyság a külvilág (leginkább más lények) rezdüléseinek érzékelését jeleníti. Ezen felül kisebb mértékben az érzelmi gazdagságot is jelképezi, de inkább a „detektáló” jellegű összetevő a kiemelt.

Fontos összetevője művészeti képzettségeknek illetve az Emberismeretnek, valamint beleszámít az Asztrális mágiaellenállásba is.

#### **Nem fejleszthető tulajdonság.**

**-5:** Van ő és... senki más. Teljesen érzéketlen, akár egy gép. Szeme láttára kiirthatják a családját, az sem mozdít meg benne semmit. Szörnyeteg. A művészeteket teljesen értelmetlennek tartaná, ha foglalkozna velük. De nem teszi.

**-4/-3:** Hidegen hagyja a legtöbb dolog, sokszor ez alacsony belső motivációval párosul. Mások rezdüléseire teljes mértékben immúnis, számára csak a saját jelene létezik, a külső hatásokat meg se próbálja értelmezni. Nem indítja meg semmi, legfeljebb egy családtagja halála – egy kicsit. „Érzéketlen tuskó” - mondogatják.

**-2/-1:** Nincs érzéke a hangulatok megragadásához, mágiával pszível, művészetekkel ne is próbálkozzon. Mások személyisége, mozgatórugói átláthatatlanok számára.

**0:** Átlagos

**+1/+2:** Szenzitív típus, jól ráérez a hangulatokra, mások mozgatórugóira. Érdekes mentális gyakorlatokkal foglalkoznia.

**+3/+4:** „A vesédbbe lát” – mondogatják, és valóban. Mindig ráérez a „lékkörre”, érdemes hallgatnia az ösztöneire. Kiváló mágiatudó, emberismerő válhat belőle.

**+5:** Az ilyen emberek minden apró rezdülést érzékelnek, külső hangulatok iránt rendkívül fogékonyak. Remek emberismerő, vagy nagy művész válhat belőlük. Általában érzelemgazdag emberek, de van, akinél „mindössze” fantasztikus adottság, mélyebb érzelmek nélkül. Az ilyenekből lesznek a kiváló diplomaták, rettegett boszorkányok. Hatásában megegyezik a 1-es Erősítésű Asztrálszem diszciplinával, de passzív, állandóan működő képesség.

## 2.4. Érzékek (származtatott tulajdonságok)

*Hat van belőlük és az aktuálisan meglevő tulajdonságokból származtatjuk őket 1:1-ben. Emberek esetében +5 a maximum*

- Intuíció (Fogékonyságból) (ez gyakorlatilag a 6.érzék)
- Látás (Edzettségéből)
- Hallás (Edzettségéből)
- Szaglás (Edzettségéből)
- Tapintás (Edzettségéből)
- Ízlelés (Edzettségéből)

### 2.4.1 Érzékek növelése

*Karakteralkotáskor (és csak akkor!) lehetőség van az egyes érzékek növelésére KP-ból.*

*Fontos: az Érzékek csökkentésével NEM lehet KP-kat „visszanyerni”!*

- Intuíció : 10 KP / pont
- Látás: 7 KP / pont
- Hallás: 7 KP / pont
- Ízlelés/Szaglás/Tapintás: 7 KP („csomagban” növelhetőek, egy 7 KP-s költség mindhármat megnöveli)

### 2.4.2 Vakság, sükettség

*Vak, vagy süket karakter indítása esetén a karakter Látása/Hallása -5-ösnek számít, és a karakter soron kívül 1. szinten kap cserébe X KP-t. Ahol X:*

- Vakság: + 40 KP
- Sükettség: + 30 KP

*Fontos: ha a karakter később (nem 1.szinten, karakteralkotáskor) lesz vak/süket, akkor természetesen NEM jár KP bónusz.*

### 2.4.3 Tartós sérültség

*A testileg tartósan sérült (rokkant) karakter komoly hátrányokkal jár, ezért kompenzációként soron kívül 1. szinten kap cserébe X KP-t. Ahol X:*

- Tartósan sérült: +10-50 KP (1-5 fok)

*A sérültség fokától (1.-5.) függően a KM "árazza be" a bónuszt. Irányadónak: +10KP (1.fok); ha 1 kéz nyomorék, +50KP: teljes rokkantságért (5.fok).*

*Fontos: ha a karakter később (nem 1.szinten, karakteralkotáskor) nyomorodik meg, akkor természetesen NEM jár KP bónusz.*

*A rokkantság csökkenti a karakter fizikai Tulajdonságait is. Erre végképp nem adnánk képletet, hiszen attól is függ, hogy az adott cselekedet során okoz -e hátrányt a sérülés, vagy sem. A fentiek mértékét szintén a KM-re bízuk.*



## 2.5. Tulajdonság értékek megállapítása

A karakteralkotás kezdetén minden Tulajdonságod értéke **-5**. Első lépésben ossz el **64** pontot a nyolc Tulajdonságod között az alábbi táblázat szerint. (Megjegyzés: nem kell mindet elköltened, tartalékolhatsz is egy későbbi nagyobb „emelésre”).

Tulajdonság	Pont költség
-5	-
-4	1
-3	2
-2	3
-1	4
0	5
+1	6
+2	8
+3	11
+4	15
+5	20
+6*	26

\* Csak faji módosítóval

Minden negyedik karakterszinten kapsz további **+2** pontot, melyet szintén a fenti táblázat alapján fordíthatsz tulajdonságaid növelésére. Figyelem! Nem egy Tulajdonság értékét növelheted kettővel, hanem ennyi pontot kapsz, amelyből kigazdálkodhatsz egy Tulajdonság növelést. Az így kapott bónusz pontokat „tartalékolhatod” is. Például egy +3-ról +4-re való növelés költsége 4 pont, amelyre 8 szint fejlődés során tehetsz szert.

## 2.5.1 Fajok

- ➔ Fajok különleges képességeit Háttér-fortélyból kelljen felvenni. TODO: kidolgozni azokat.
- ➔ Vagy: „csomagban” lehessen megvenni a fajt. Pl. Elf – 30KP és megkapja a spec. képességeket.
- ➔ Vagy: a fajok Érzék-bónuszai úgy alakulnak, hogy kötelezően meg kell venniük azokat. (még nem eldöntött!!) Pl. egy elfnek Látásra és Hallásra +2 bónusza van.  
Ez  $24 + 20 = 44$  KP

### Módosítók, korlátok

Ha nem ember fajú karaktert alkotsz, akkor figyelembe kell vened az egyes fajok tulajdonság-korlátait.

ember: [-5;+5] a határ mindenre

elf: Erő: [-5; +4] ; Edzettség: [-5; +4] ; Ügyesség [-2;+6] ; Gyorsaság [-2;+6] ;  
Fogékonyság [-3;+6]  
A „Kitartás”-t fortélyt fel kell vennie KP-ból, de nincs Edzettség követelménye.

félelf: Erő: [-5;+4] ; Gyorsaság [-4;+6]

törpe: Erő: [-1;+5] ; Gyorsaság [-5;+4] ; Edzettség [-2;+6] ; Emlékezet [-5;+6];  
Fogékonyság [-5;+3]  
Futásnál, úszásnál, gyaloglásnál sebessége 60%-a az emberének.

ork: Erő: [-1;+6] ; Edzettség [+0;+6]; Intelligencia [-5;+2] ; Fogékonyság [-5;+2]  
ÉP bónusz: +2

udvari ork: Erő: [-1;+6] ; Edzettség [-1;+5]; Intelligencia [-5;+3] ; Fogékonyság [-5;+4]  
ÉP bónusz: +2

kyr-vérű: Edzettség: [-5;+4] ; Önuralom [-3;+6] ; Fogékonyság [-3;+6]

amund: Erő [0;+5] ; Edzettség [0;+5] ; Intelligencia [-5;+3] ; Önuralom [-5;+3] ;  
Fogékonyság [-3; +6]

dzsenn: Intelligencia [+1;+6] ; Önuralom [+1;+6] ;  
Kötelező a „Pszí – Dzsenn” pszí tradíció fortélyt 1.szinten

gnóm: Erő [-5;+2] ; Ügyesség [-2;+5], Intelligencia [+0;+6]  
Futásnál, úszásnál, gyaloglásnál sebessége 60%-a az emberének.  
ÉP levonás: -3 (minimum 1)

goblin: Erő [-5;+2] ; Edzettség [-2;+4] ; Ügyesség [-5;+6] ; Intelligencia [-5; +2];  
Önuralom [-5 ;+2] ;  
ÉP levonás: -4 (minimum 1)

khál: Erő [+1;+6] ; Edzettség [+1;+6] ; Ügyesség [+1;+5] ; Gyorsaság [+1;+6] ;  
Intelligencia [-5 ; +2] ; Önuralom [-5 ; +2] ; Fogékonyság [-5;+3]\*

\* Számukra az emberi civilizáció nehezebben érhető

## Hátrány

Az egyes fajok pozitív tulajdonságaiért „cserébe” fel is kell áldozni valamit. Mivel ezen a világon az ember a leggyorsabban fejlődni képes lény, ezért hozzájuk képest a többi faj lassabban jut előre. Ennek szimulálását úgy jelenítjük meg, hogy magasabb a TP/Szint értékhatáruk. Hogy mennyivel, azt az alábbi táblázat szemlélteti.

Faj	TP/Szint	Speciális
Ember	1000	-
Elf		
félélf		
törpe		
ork		
udvari ork		
kyr-vérű		
amund	1100 TP / Szint	<ul style="list-style-type: none"> <li>telekinézis: +100 TP</li> <li>pirokinézis: +100 TP</li> <li>ultralátás: +150 TP</li> <li>telepátia: +100 TP</li> <li>egység: +??? TP</li> </ul>
dzsenn		
gnóm		
goblin		
khál		
wier??	Szerintem hagyjuk ki...	



## 2.6. Tulajdonságpróba

Tulajdonságpróba célszámai (dobás k6-al)	
Könnyű	4
Átlagos	5
Nehéz	6
Nagyon nehéz	7
Rendkívül nehéz	8
Emberfeletti	9

Mikor a karakter olyan helyzetbe kerül, hogy valamelyik Tulajdonságát kell próbára tennie, – tehát nem valamelyik képzettségét érintő ismeretre van szükség –, akkor Tulajdonságpróbát kell tennie. Ez a következőképpen történik:

A KM meghatároz egy **4-9-ig** terjedő célszámot nehézségnek, a játékos pedig dob **k6**-al, és az eredményt hozzáadja az adott Tulajdonságának értékéhez. Ha a kapott szám nagyobb, vagy egyenlő a célszámmal, akkor a próba sikerült.

### 2.6.1 Összetett Tulajdonságpróba

Ha a karakternek egy olyan összetett próbát kell tennie, ami nem intézhető el 1db dobással (pl. több fázisból álló kombinált mozdulatsor, egy összetett, hosszan tartó, hullámzó érzelemimpulzus értelmezése Fogékonyság próbával), akkor igazságtalan lenne a maximális nehézséget többször megdobatni vele, hiszen így drasztikusan lecsökken az esélye a sikerre. Ilyenkor a következő módszert használjuk:

- A játékos dob egy próbát az indokolt maximális nehézségre (pl. „Nagyon nehéz” (Célszám:7))
- Ezután dob több (a KM dönti el, hány) próbát **1 fokozattal alacsonyabb nehézség ellen**. Pl. (2db Nehéz próbát). Így a siker eloszlása sokkal fokozatosabb és a biztos tudást is jobban jutalmazzuk, valamint elkerüljük, hogy egy kezdő – csak azért, mert szerencsésen dobott – egy hosszú, részletes, tudását jóval meghaladó feladatot „véletlenül” megcsinálhasson.
- Hogy a másodlagos dobásból hány kell, az főleg attól függ, hogy a feladat „milyen hosszú”, mennyire „többlépcsős”.
- Ha nagyon finom bontást akarunk, akkor akár 2 fokozattal alacsonyabb nehézségre is dobathatunk akár így is: Nagyon nehéz (1db), Nehéz(1db), Átlagos (1db).

### Példa Összetett Tulajdonságpróbára

- Elkapdosni a folyamatosan potyogó tányérokat
  - Tetves, a tolvaj Ügyessége: +3
  - A próba „Nagyon nehéz” (Célszám: 7)
  - Mivel a feladat elég komplex és időben is elhúzódhat, ezért nem intézhető el a dolog 1db dobással. A KM 1db Másodlagos próbát ír elő.
  - Ekkor a próbák célszámai: 7 és 6 (50% és 66% esély a sikerre). Ezzel kb. 33%-a van a sikerre (0.5\*0.66). Látható, hogy az összetettebb feladatok nagyobb biztos tudást igényelnek.
  - Tehát a próbák:
    - 1x Nagyon nehéz (7) ellen
    - 1x Nehéz (6) ellen

## 2.6.2 Kombinált próbák

Az összetett próbákhoz hasonlóak a Kombinált próbák: adódhat olyan helyzet, hogy a karakternek több fajta Tulajdonságát kell próbára tenni egy adott szituációban. Pl. Erő és Ügyességpróbát is dobnia kell.

Ilyenkor a KM határozza meg a feladat nehézségét és jelölje ki az elsődleges Tulajdonságot, azaz, hogy az adott szituációban melyik a dominánsabb, fontosabb. Tehát a fenti példánál maradva inkább az Erőre, vagy az Ügyességre van nagyobb szükség.

Ezután a kiválasztott elsődleges Tulajdonságra dobjon próbát a karakter a KM által előzően meghatározott nehézségre, majd pedig egy másik próbát a másodlagos Tulajdonságra, a fenti nehézségnél 1-el könnyebb fokozattal.

### Figyelem:

A fenti szám nincs köbe vésve! Ha a KM a másodlagos Tulajdonság szerepét még kevésbé érzi fontosnak, akkor akár 2-vel, vagy 3-al is csökkentheti annak Tulajdonságpróbáját.

### Példa:

Továbbra is az első példánál maradva: ha a feladat „Nagyon nehéz” (7) és a KM az adott szituációban az Erő Tulajdonságot ítéli elsődlegesnek, akkor a dobandó próbák a következők lesznek:

- Erőpróba: Nagyon nehéz (7) ellen
- Ügyességpróba: Nehéz (6) ellen

(Ha a KM szerint ebben az esetben az Ügyességpróba csak „apró kiegészítő”, akkor az arra dobandó próba lehet „Átlagos” (5), vagy „Könnyű” (4) is)

## 2.6.3 Tulajdonság ellenpróba

Ha két karakternek össze kell mérnie tudását egy konkrét Tulajdonsággal kapcsolatban (például ki tud tovább pénzt pörgetni a kezén), akkor Tulajdonság ellenpróbát kell dobniuk, amely a következőképpen néz ki:

Mindkét játékos dob (NJK esetén természetesen a KM) k6-al, és az eredményt hozzáadja az adott Tulajdonságának értékéhez. Aki nagyobb számot kap eredményül, az nyer. Ha az eredmények azonosak, akkor patthelyzet alakul ki, a KM belátása szerint (esetleg némi idő elteltével) új ellenpróba dobható. Ha az adott szituációban nem lehetséges patthelyzet, akkor újra kell dobni k6-al (ekkor már nem kell hozzáadni a Tulajdonság értékét) és a nagyobb szám nyer.

A fentiek alól kivételt képez az Erő-ellenpróba. Ott dobás nélkül mindig a nagyobb Erő Tulajdonsággal rendelkező karakter nyer.

## 2.7. Életerő pontok

Minden élőlény a benne keringő testi és lelki energiának, az életerőnek köszönheti, hogy különbözik a közönséges tárgyaktól. Ez az energia ad életet, ha elhagyja testiünk, meghalunk. Ezt szimuláljuk az ún. Életerő pontokkal. Hogy kinek mennyi van belőle (mennyivel életerősebb), az a karakterek Edzettség értékétől függ. Kiszámolása a következőképpen történik:

$$\text{ÉP} = 12 + (\text{Edzettség} \times 2)$$

Életerő Pontok			
S1 (ÉP/4)	S2 (ÉP/4)	S3 (ÉP/4)	S4 (ÉP/4)

A karakter aktuális fizikai állapotát az **Életerő Pontok** (ÉP) száma határozza meg, melyeket 4 egészség kategória közt a táblázatban egyenlő arányban (össz ÉP 1/4-e minden oszlopba) osztunk el. Ha maradékos az osztás, akkor a maradékot balról jobbra osszuk el.

Ezek az ún. sebesülés kategóriák szimulálják, hogy milyen állapotban van a karakter. Az S1 az enyhén sérült, az S4 pedig a halálosan sérült állapotot jelöli.

Az egyes kategóriák jelölésében az „S” a „Sebesülés”-re utal, a szám utána pedig könnyen azonosítja állapotunkat.

A fenti ábra 18ÉP elosztását mutatja be.

**Kábulat ÉP (KT):** Verekedésnél, leütésnél, kábulatnál, rosszullétnél használjuk a Kábulat ÉP Pontot (KT). Hatása ugyanolyan, mint az ÉP veszteség (lásd Sebesülés fejezet), de nem okozhat halált, mivel nem jár strukturális károsodással. Óránként 1 jön vissza. (Alvás közben óránként 2) Alapállapotban nem létezik. Kifejtését lásd a **Harcrendszer Életerő** fejezetében.

## 2.8. Méregellenállás

A Méregellenállás próba egyszerű Tulajdonság próba, melynél a karakter Edzettség Tulajdonsága számít.

$$\text{Méregellenállás} \\ (\text{Edzettség} + k6) \text{ vs Méreg Erőssége}^*$$

\*A méregellenállást a méreg Erőssége (és NEM szintje) ellen kell dobni!!!

### Másodlagos hatás

A mérgeknek lehet ún. **Másodlagos hatása**, amely a sikeres próba esetén következik be. Ennek hatása legfeljebb a rendes hatásnál 1-el (2-vel???) alacsonyabb kategóriájú lehet. (Pl. Halál → Életveszély (vagy Bódulat))

## 2.9. Mágiaellenállás

Lásd a Pszi doksit.

*Majd ha ott kész, akkor beírni ide.*

## 2.10. Fejlődés

*A karakter kalandjai során sokat tapasztal, ezáltal tanul. A tanulás folyamata a km100 rendszerében a tapasztaláson keresztül valósul meg. Minden olyan tett, cselekedet, élmény során, amely a karakter épülését, fejlődését szolgálja ún. Tapasztalati Pontot (TP) ad.*

*1000 TP összegyűjtése után a karakter szintet lép és a karakteralkotásnál meghatározott szabályok szerint növelheti karaktere egyes értékeit az ún. Karakter Pontokból (KP), melyeket ilyenkor kap. Ez utóbbi pontok elköltéséről lásd alább egy rövid összegzést.*

## 2.11. Karakter pontok (KP) elosztása

**$KP = 150 + (\text{Tapasztalati szint} \times (80 + \text{Intelligencia})) + (\text{Tapasztalati szint} \times (15 + \text{Emlékezet}))$**   
(ez utóbbi kizárólag NEM harci/misztikus ismeretekre költendő!)

A karakterek 1. szinten **150 KP-t** (KP Alap), valamint minden szinten (elsőn is) **(80+Intelligencia) KP-t** kapnak. Ezen felül további **(15+Emlékezet) KP** jár szintenként, amit csak olyan ismeretre fordíthatnak, amely nem harci/misztikus jellegű. A játékosnak a fenti Karakter Pontjaiból kell felvennie a következőket:

- **Képzettségek**
  - A harci és misztikus képzettségek szintje legfeljebb **(szint+3)** lehet
  - A többi képzettség értéke pedig legfeljebb **(szint+8)** lehet
  - Szintlépéskor legfeljebb **2-vel** növelhetőek a képzettségek, kivéve, ha 0-ról akar valaki egy képzettséget tanulni (ilyenkor szintlépéskor maximum **3.szintre** növelheti egy lépésben a képzettséget).
  - Egy Átlagos, vagy Specializáció képzettség legfeljebb 3-al lehet magasabb, mint az őt magába foglaló Átfogó, vagy Átlagos képzettség. Ha nincs fölé tartozó képzettség (pl. Nyelvismeret esetén), akkor természetesen nincs felső korlát.
  - A képzettségek egyes kiemelt szintjeinek is lehetnek követelményei! Magas szinten főleg.
- **Fortélyok**
  - Nehézségük és összetettségük szerint csoportosítjuk őket. Lehetnek 1, vagy több fokúak.
  - Minden fok költsége: 15KP
  - Több fokú Fortélyoknál szintenként csak egy fokot lehet fejlődni akkor is, ha lenne elég KP több fokra is! Ez alól kivétel az 1. szint (karakteralkotás).
  - Egy szintlépés alkalmával nem vehető fel két olyan Fortély, amely ugyanazt a jellemzőt/képzettséget, stb módosítja.
  - A fortélyoknak lehetnek követelményei: Tulajdonságok elvárt értékei, képzettségek elvárt szintje, esetleg más fortélyok megléte, vagy valamilyen nem számszerűsíthető körülmény.
- **Harcérték módosítók (HM) / Célzóérték módosítók (CM)**
  - $1 \text{ HM/CM} = 5 \text{ KP}$
  - $\max(6 + \text{Ügyesség}) \text{ HM/szint}$  (HM = „puszta kezes” HM, amibe a TÉ és VÉ tartozik bele)
  - $\max 4 \text{ CM/szint}$  (CM = Célzó Érték Módosító, ami a CÉ-re fordítandó harcérték módosítót jelöli)
  - **max 5 HM/szint tehető egy harcértékre**
- **Mana pontok, tanult Mágikus tradíció (ha van), Mágiaiskolák**
  - $1 \text{ Mana pont} = 3 \text{ KP}$
  - Mágikus tradíciók: 50KP-ba kerülnek (csak 1x vehetőek fel) és követelményeik vannak (van amelyik, csak 1.szinten vehető fel). (Például: Kyr mozaikmágia, Vulgármágia, stb.)  
**Ötlet: Esetleg fel lehessen venni később is, de 4 szinten keresztül kelljen tanulni. Bejelenti a játékos szintlépésnél, aztán még 3 szintlépés kell, míg használhatja és felírhatja a lapjára.**
  - Mágiaiskolák: Átlagos képzettségek. Csak azok a mágiaiskolák tanulhatóak, amelyek a karakter által ismert mágia tradíció alá tartoznak.
- **Pszí tradíció, Pszí iskolák, Pszí pontok**
  - $1\psi p = 2 \text{ KP}$

- *Pszi-alkalmazás: 4 fokú fortély egyre erősebb követelményekkel. Az alkalmazás fokát adja, nélküle nem lehet  $\Psi p$ -ot venni, vagy  $\Psi$  tradíciót tanulni.*
- *Pszi tradíciók: átlagos képzettségek: vannak erősségeik és csak bizonyos diszciplínákat ismernek*

### **Manőverek**

- *pl. lábsöprés, lefegyverzés, átdobás*
- *Kivételek, mert **NEM** KP-ba, hanem Manőverfejlesztő Pontba (**MFP**) kerülnek, amit automatikusan kap a játékos. ( $\Sigma MFP$  = összes **nem-távolsági** harcmodor képzettség szintek összege)*
- *Nem mind fejleszthető MFP-ből, van amit ráköltés nélkül simán „meg lehet csinálni”. De a legtöbb pusztá végrehajtásának is van szituációs, vagy egyéb követelménye.*

## **2.12. Harcértékek, Jellemzők**

*Hogy egy karakter milyen tapasztalt a harc terén, azt harcértékeivel jellemezzük. Nyilvánvaló, hogy akinek inkább a fegyverforgatás az élete, annak jobbak a harcértékei, mint annak, aki mágikus tudományokban mélyül el. A harcértékek tárgyalását lásd a Harcrendszer fejezet 2.2.1-es „Harcértékek” alfejezetében!*

## 3. KÉPZETTSÉGEK

---

*A Karakteralkotás és a Képzettségrendszer kikerült egy külön doksiba.*

## 4. FORTÉLYOK

---

*Kitéve külön doksiba.*



## 5. NEM JÁTÉKOS KARAKTEREK

*A nem játékos karakterek, azaz az „NJK”-k a történet során felbukkanó olyan alakok, akiket nem a játékosok, hanem a KM személyesít meg és ő is irányítja őket. Céljaikat, gondolataikat a KM határozza meg, az a játékosok számára ismeretlen (kivéve persze, ha az NJK úgy dönt közli azokat, vagy valamilyen kényszerítő eszközzel kiszedik belőle).*

*NJK-kra nem érvényes a szint+3 képzettség limit!*

### 5.1. NJK szintek

*Egy egyszerű paraszt öregkorára elérheti a 3-4. szintet is. Ez persze nem jár automatikus harcérték emelkedéssel, hiszen a **km100** rendszerében csak az nő, amire költünk. Kivétel ez alól a Tudatalatti Mágiaellenállás (TME), amely a tapasztalattal és korról lassan magától nő.*