

Kifejezések és rövidítések értelmezése



Egy pár hasznos tudnivaló hogy mi mit is jelent.

Akaraterő: Egy tulajdonság. Úgynevezett szellemi állóképesség. Kapcsolatban lesz a fájdalomtűréssel, a pszivel és a mágiaellenállással.

Asztrál: Egy tulajdonság. Az érzelmvilág kiegyensúlyozottságát jelképezi. Minél nagyobb ez az érték annál kiegyensúlyozottabb a karakter.

Asztrálmágia: A lények érzelmvilágára ható mágiák (varázslatok) összessége.

Állóképesség: Egy tulajdonság. Fizikai állóképesség. Fájdalomtűrés pontokhoz lesz köze.

Bárdmágia: A bárd kztú karakterek által használható mágiák.

Boszorkánymágia: Boszorkány és boszorkánymester kasztú karakterek által használható mágia.

Célzóérték: Többnyire majd mint CÉ fogsz vele találkozni. Az érték a célzási képességet tükrözi. Minél nagyobb az érték annál könnyebben találsz el valamit.

Egészség: Egy tulajdonság. A karakter ellenállása betegségekre, mérgekre egyéb fizikai behatásokra. Az életerő pontok összetevője.

Erő: Egy tulajdonság. A karakter fizikai ereje.

Életerőpont: Későbbiekben Ép. Azt mutatja mennyi súlyos sebet bír elviselni a lény. (Értsd 1 ép= 1 csonttörés) Ha ez Ép-je 0 alá kerül, akkor a lény meghal.

Életút-játék: Egy karakter életét játszuk végig.

Fájdalomtűrés

pont: Későbbiekben Fp. Mennyi fájdalmat képes elviselni a karakter mielőtt összeesne és elájulna a fájdalomtól. Ha elfogy az Fp-je a további sérülések az Ép pontjaiból vonódnak le.

Gyorság: Egy tulajdonság. A lény gyorsaságát mutaja meg. Összetevője a védő- és kezdeményező értéknek.

Infralátás: Hőlátás. A tárgyak és tetek által kibocsátott hőt képes vele látni a lény. Mindössze hőfoltokat láthatunk vele.

Intelligencia: Egy tulajdonság. Úgyis mondhatjuk, hogy IQ. Kasztól függően a mana pontok és pszi pontokhoz adódik hozzá.

Játékos karakter: Általában a JK rövidítés használatos. Minden játékos által megszemélyesített karakter.

K6: Hatoldalú dobókocka.

K10: Tíz oldalú dobókocka.

K100: Százalékdobás neve. Két tízoldalú kockával dobható. Az első kocka a tizeseket, a második az egyeseket mutatja. (Pl: az első kocka 7, a második dobás pedig 4, akkor a dobás eredménye 74 lesz) Támadásoknál is így dobunk.

Kaland: Egy történet, melyet a játékosok végigjátszanak. Ez nem feltétlenül egy játékon keresztül tart. Tarthat akár hónapokig is.



Kalandmester: Későbbiekben KM. Ő vezeti a játékot. Utasításait követni kell és betartani. Elmeséli a környezetet, szituációkat és megszemélyesíti a NJK-at.

Kalandmodul: Egy előre kidolgozott vagy éppen improvizált történet. Helyszínekkel, szereplőkkel, eseményekkel. A KM feladata ezzel foglalkozni, kitalálni.

Kalandozó: Kiválasztott. Az akinek megadatott az a szerencse, hogy kiemelkedett a többi hétköznapi lény közül. Minden játékos kalandozó.

Kaszt: A karakter fő képességeire utal. Pl: e.

2007.04.16.

Szerző: BlackRawen

Forrás: Hotdog/MAGUS

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk a Első Törvénykönyv (és a KKUK) „Kifejezések” című fejezetének első fele. A forrás nem került feltüntetésre.