

A Hasadékok[®] világának készítése

A **Hasadékok** helyszíne fontos eleme az általunk közzétenni kívánt játéknak, és a történetnek. A világ atmoszférája, és érthetősége legalább olyan fontos, mint maguk a játékszabályok.

Más játékoktól eltérően, amelyek ötletet, és szabályokat vettek át és illesztettek be egy gyakran ismerős rendszerbe, mint a fantasy, vagy mint a jelen világ, megpróbáltam egy izgalmas, új birodalmat készíteni, egy olyat, ami eltér minden eddigi tapasztalt játéktól. Igaz, vannak benne olyan elemek, amiket fel fogsz ismerni más játékokból, valamint könyvekből és filmekből. De remélem ezen túlmenően sok izgalmat és újdonságot biztosít számodra ez a játék. Egy világ, amely hátborzongatóan ismerősnek látszik, viszont nyugtalanítóan idegen. Ez a **Hasadékok** világa!

Amikor a **Hasadékok** első nyomai elkezdtek kiszivárogni, mindenkinek úgy tűnt, hogy ez a *kiberpunk* Palladium féle verziója. Igaz, a kiberpunk elemei felbukkannak játékainkban, de ez nekünk nem újdonság. A fenébe, 1984-ben bemutattam a **Hősök korlátlanul** című játékot, az pedig tartalmazott bionikus, robotikus és szuperemberi elemeket, amelyeket a gyakran emlegetett kiberpunkos tudományos fantasztikum is magáénak mondhat. A jelenlegi átdolgozott kiadás nagyobb hangsúlyt fektet azokra a vonásokra, amelyek sikeresebbek voltak, mint az eredeti szerepjáték. Erick Wujcik **Nindzsák és szuperkémek** című játéka a kibernetikus implantatokkal és kiberruháival olyan kiberpunkos volt, amennyire csak lehetett. Ezekhez a játékokhoz hasonlóan a **Hasadékok** is tartalmaz néhány kiberpunknak tartott elemet, de amikor először elkezdtem ennek az ötletét fejleszteni öt évvel ezelőtt, úgy gondoltam, ezek jó SF elemek.

A **Hasadékok** egyik alaptörténete az *emberi fejlődés*. Újra és újra látni fogod amint, az emberek (tudományosan) megkísérlik magukat jobbá tenni; erősebbé, gyorsabbá, okosabbá és még hatalmasabbá. Néha ez megvalósul mesterséges beültetésekkel. Máskor ez vegyszerek használatával, vagy genetikai mutáció útján megy végbe. Szélsőséges körülmények között az ember akár teljesen újra is teremtheti önmagát. Nem mindig jobb. Ez volt a nem túl távoli jövő világa. Ehhez még adjunk pár véletlenszerű elemet. Hasadékok.

Hasadékok szaggatják szét a tér és az idő bonyokult szövedékét. Ezek megtalálhatóak a nexus-pontoknál, ahol több természetes erővonal (amit az emberiség mágiának hív) kereszteződik, és a vonalak ereje itt összeadódik. Ez egy félelmetes és izgalmas kivételése a *mágia* és a *ley-vonalak* fogalmának, amint ez a **Túl a természetfelettin** című szerepjátékban be lett mutatva. A geomancia tudománya évszázadokkal ezelőtt elveszett. Csak a mítoszok és a örült mágiaüzök sejtettek valamit a ley-vonalakról, és a misztikus energiáról. Tehát senki sem szállhatott szembe az emberiség sorsával.

Tudomásunk szerint nukleáris holokauszt váltotta ki a világegést, de nem ez volt a pusztítás egyetlen eszköze. Az embermilliárdok hirtelen halála a ley-vonalak túltöltését okozta. Minden pszichikus energia egyszerre szabadult fel. A pszichikus energia (P.E.P.) hirtelen beözönlése földrengésszerű energiahullámot indított el a föld misztikus keresztútjain keresztül. A ley-vonalak energiától duzzadtak, amit évmilliók óta nem lehetett tapasztalni. Az energia a fény sebességével hullámozott pulzáva keresztül-kasul a földön. A ley-vonalak kereszteződésénél (a nexus-pontoknál) hasadékok nyíltak térben és időben, még több energiát felszabadítva. A föld remegett és háborgott. Milliók haltak meg, tovább növelve a hasadékok energiaszintjét.

Az óceánok kiáradtak, földrészeket mosva el. Százmilliók haltak meg és pszichikus energiájuk (P.E.P.) megnövelte a ley-vonalakat, s természeti energiájukat újra megduplázták. Egy láncreakció indult be és nem lehetett megállítani.

Az emberek által Atlantisznak nevezett földrész kiemelkedett hullámsírból, és a nap évekredek óta először sütött rá. Újjászületése nagyon megváltoztatta a bolygó arculatát. Felemelkedésekor az Egyesült Államok keleti

partvidéke az óceánba süllyedt, újabb milliók energiáját küldve a környéken hasadékoknak.

A hasadékok által kiokádott energia, ami szétszaggatta az emberek acél-, és betonfellegvárait, úgy söpört végig a Földön, akár tornádó a gyufavároson keresztül. Minden elveszett milliárd élet után a ley-vonalak még több milliő embert pusztítottak el; lidércnyomás matematikai szabály alapján.

A ley-vonalak és a megnyílt hasadékok nem rejtegettek gonoszszágot, sem egy másik világból származó rosszindulatú intelligenciát. Ez a természet egy olyan megnyilvánulása volt, amely a tudósok előtt is ismeretlen maradt. A gyermekek benzintöcsa fölött történő tüzeskedéséhez hasonlóan az emberiség a tócsába dobta a gyufát és a tűz beborította. Amikor a gyufát meggyújtotta, és eldobta, már semmit sem lehetett visszacsinálni. Furcsa módon, minden haláleset egy új kor születésének lett a része. Mindezeket keresztül az emberiség kitartott. Még a megőrült világ kozmikus tombolása sem tudta teljesen kiirtani az emberiséget. Azonban évszázadokba tellett, hogy az emberiség kimásson a pokol bugyraiból, ami elnyelte. Ez a pillanat, amikor az emberiség utójára rugaszkodik neki, hogy visszajusson a hajnali fénybe, s itt kezdődik a történetünk.

A **Hasadékok** egy szerepjáték, ami felderíti a hasadékok által készített földet. Egy földet, ami visszaállíthatatlanul megváltozott, és még most is változik. Ez a föld idegenebb, mint bármely más világ, amit az univerzumban találhatsz. Egy föld, ahol az embernek nem csak saját magát és környezetét kell legyőznie, de egy helyet, ahol a környezet mindig változik, és az idegen létformákat, amelyek a helyére pályáznak.

A szerepjáték kifejezéseinek szójegyzéke

Dobj húszoldalúval: Egyszerűen dobj egy húszoldalú kockával, hogy megkapj egy számot.

Dobj százalékot: Végy két, különböző színű tízoldalú kockát! Mondjuk van egy zöld, és egy vörös kockánk. Először meg kell mondanod, melyik kocka lesz az első ("Nekem a vörös az első"). Ezután dobj a kockákkal! Először az *első* kocka értékét kell leolvasnod, majd a *másodikat*; csak összerakod a számokat és kapsz egy százalékértéket. Például: "A vörös 4, és a zöld 8, így 48%-ot kaptam."

Halál: Akár a valós életben, a karakterek itt is meghalhatnak. A hősök halála ritka esemény a képregényekben vagy a játékokban. A halál jelentősége a kampányban gyakran a JM személyiségétől függ. Ne feledd: ez CSAK játék. A JM megkívánhatja a játékosától, hogy dobjon új karaktert, és kezdjen új játékot.

Játékmester (JM): Az a személy, aki a játék világát irányítja. Minden NJK-t, ártalmatlan járóelőt, rendőrt és az időjárást is.

Játékos: Az a személy, aki egy karakterrel játszik a szerepjátékban.

Kampány: Ezt a szót használják a (többnyire folytatásos) játékörülésekre. Ha valamilyen karakterrel játszol egy játékmesternél, állandó szabályok alapján, akkor *kampányban* veszel részt.

Karakter: Minden játékos (a JM-et kivéve) rendelkezik egy karakterrel, ami úgy szolgál, mint egy játék darabja. *Játékos karakternek* is hívják.

Kocka: A szerepjátékokban különféle kockákat használnak. Először is itt vannak a standard hatoldalú kockát; amit a legtöbb táblás játékban is használnak. Mi ezt úgy hívjuk, hogy "k6". Gyakran azt is tudatjuk, hány kockával dobj, az ilyen kifejezésekkel: "dobj 3k6-tal!" Ez azt jelenti: "Dobj három darab hatoldalú kockával és add össze az eredményüket!" A kocka itt még lehet négyoldalú (k4), nyolc oldalú (k8), tíz oldalú (k10), és húsz oldalú (k20) is. Ezek rendszerint a hobbiboltokban (és az összes szerepjátéküzletben) kaphatóak.

Mentődobás: Ezt a dobást (amelyet gyakran húszoldalúval végeznek) valami nemkívánatos esemény elkerülésére használják. Például: Egy karakter mentőt dob azért, hogy elkerülje a könnygáz hatásait.

Mesél: Ezt a kifejezést a játékosok használják, hogy leírjanak egy játékot. Például: "Ő jó játékot mesél.", vagy "A múlt héten Kevin mesélt nekünk."

Szerepjáték: Néha szerepjátéknak (SZJ), vagy az angol megfelelő alapján (roleplaying game) RPG-nek nevezik azokat a játékokat, amiben játékmesterek és képzeletbeli karakterek vesznek részt.

Szkenárió: Ez egy egyéni kaland, amivel szembesülnek a karakterek a szerepjáték folyamán. A szkenárió általában egy történet, amelynek van eleje (hallani egy bűnözőről), közepe (kinyomozni a bűnöző rejtek-

helyét), és vége (elfogni a bűnözőt). A legtöbb kanpány sok szkenárió köré van fejlesztve.

Tulajdonság: Ezeket a számokat használjuk a karaktered erejének és sebezhetőségének nyilvántartására. Például az F.V. Fizikai Vitézséget jelent; milyen gyakorlott, fürgé és gyors a harcban. 4-es F.V. jelzi, hogy a karakter milyen ügyetlen. 10 körüli F.V. egy átlagos, jó koordinációs képességgel rendelkező ember jellemzője, amíg a 16-os, vagy nagyobb F.V.-vel rendelkező karakternek kivételes gyorsasága és reflexe van. A tulajdonságot gyakran főjellemzőnek és képességnek is nevezzük.

Készíteni egy Karaktert

A karakterkészítés viszonylag egyszerű, hét fő lépést igényel.

1. lépés: **A nyolc alaptulajdonság**
2. lépés: **Sebpontok, S.S.B., és gyógyulás**
3. lépés: **Mega-SebzésBírás (M.S.B.)**
4. lépés: **Hogyan kell a pszionikát meghatározni (vagy kihagyni)**
5. lépés: **H.K.K., vagy F.K.K választása (hivatás kiválasztása)**
6. lépés: **Pénz, és felszerelés**
7. lépés: **Kikerekíteni a karaktert**

1. lépés: A nyolc tulajdonság és tulajdonságbónusz

A nyolc fő tulajdonság: I.Q., Sz.T., Sz.A., F.E., F.V., F.K., F.Sz., és Seb. A nyolc érték képviseli a karakter természetes szellemi és fizikai képességeit. Néhány fizikális jártasság növeli a fizikai értékeidet, így bölcsőbb ceruzával beírni azokat, amíg az összes módosítót és bónuszt el nem könyveltél.

Három hatoldalú kocka szolgál minden egyes érték meghatározására. Minél nagyobb érték, annál jobb a képesség. Ha egy tulajdonság "kivételes" (16, 17, vagy 18), akkor egy további hatoldalú dobását kell hozzáadni az értékhez.

Intelligencia (I.Q.): A karakter intelligenciáját jelzi. A pontos I.Q. egyenlő az I.Q. tulajdonság tízszeresével. 17-es, vagy nagyobb I.Q.-val rendelkező karakterek kapnak egy százaléktérteket, amit az összes százalékos képességükhöz hozzáadhatnak egyszeri bónuszként.

ÉRTÉKBÓNUSZ TÁBLÁZAT

| | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
|--------------------------------------|-----|-----|-----|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| I.Q. add az összes képzettséghez | +3% | +4% | +5% | +6% | +7% | +8% | +9% | +10% | +11% | +12% | +13% | +14% | +15% | +16% |
| Sz.T. pszionika/őrület elleni mentő | +1 | +2 | +2 | +3 | +3 | +4 | +4 | +5 | +5 | +6 | +6 | +7 | +7 | +8 |
| Sz.A. bizalomkeltés/megfélemlítés | 45% | 50% | 55% | 60% | 65% | 70% | 75% | 80% | 84% | 88% | 92% | 94% | 96% | 97% |
| F.E. Közelharc: Sebzés | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | +8 | +9 | +10 | +11 | +12 | +13 | +14 | +15 |
| F.V. háritás, kitérés, támadásbónusz | +1 | +2 | +2 | +3 | +3 | +4 | +4 | +5 | +5 | +6 | +6 | +7 | +7 | +8 |
| F.K. kóma/halál elleni mentő | +5% | +6% | +8% | +10% | +12% | +14% | +16% | +18% | +20% | +22% | +24% | +26% | +28% | +30% |
| méreg & mágia elleni mentő | +1 | +2 | +2 | +3 | +3 | +4 | +4 | +5 | +5 | +6 | +6 | +7 | +7 | +8 |
| F.Sz. sárm/benyomás | 35% | 40% | 45% | 50% | 55% | 60% | 65% | 70% | 75% | 80% | 83% | 86% | 90% | 92% |

Seb.: Nincs speciális bónusz a pusztá, természetes futási képességen kívül.

Szellemi Teherbírás: Annak a szellemi és érzelmi stressznek a mértéke, amit a karakter még el képes viselni.

Szellemi Affinitás: A karakter személyes sármját és karizmáját mutatja. A született vezetők, 17, vagy nagyobb Sz.A.-val, bónuszt kapnak bizalomkeltéshez és megfélemlítéshez.

Fizikai Erő: Ez a karakter pusztá fizikai ereje.

Fizikai Vitézség: Ez mutatja a karakter fürgeségének és gyorsaságának fokát. A 17, vagy nagyobb F.V.-jú karakterek jutalombónuszt kapnak a kitéréshez, háritáshoz, és ütéshez.

Fizikai Kitartás: Ez jelzi a karakter állóképességét és kitartását. A fizikai verés mennyiségét és a kimerültségnek, fertőzésnek történő ellenállást határozza meg az F.K. Egy karakter addig képes az általa hordozható maximális terhet vinni, amennyi az F.K.-jának négyszerese percben. Futni, vagy harcolni csak az F.K. kétszereséig képes. Ha egy karakter felemeli az ereje által maximálisan megengedett súlyt, annyi harci körig (15 másodperc) bírja tartani, amennyi az F.K.-ja. Egy karakter annyi percig képes maximális sebességgel futni, amennyi F.K.-val rendelkezik. A 17, vagy nagyobb F.K.-val rendelkezők bónuszt kapnak a kóma, halál, mérgek, és mágia elleni mentődobásaikhoz.

Fizikai Szépség: Ez a karakter fizikai vonzerejének jelzője. A 17-es, vagy nagyobb F.Sz. bónuszt ad a sármhoz vagy benyomáshoz.

Sebesség: Ez kimondottan a karakter maximális futási sebessége. A sebesség 20-szorosa a méterek száma, amennyit a karakter egy perc alatt képes lefutni.

A FIZIKAI ERŐ NEHÉZ ESETEK- BEN TÖRTÉNŐ ALKALMAZÁSA

Súlyok

Normál karakterek 3-tól 16-ig terjedő F.E.-vel F.E.-jük tízszeresét hordozhatják fontban. Például: Egy 9-es erejű karakter 90 fontot (40,5 kg) hordozhat. 15-ös F.E.-vel egy karakter már 150 fontot (67,5 kg) szállíthat.

Erős karakterek 17-es, vagy nagyobb F.E.-vel rendelkezők erejük 20-szorosát hordozhatják fontban. Ez azt jelenti, hogy egy 18-as erejű karakter 360 fontot képes hordozni (162 kg).

Természetfeletti teremtmények, beleértve a sárkányokat is, még a rendkívüli embereknél is erősebbek. A 18, vagy nagyobb F.E.-jű lények F.E.-jük 50-szeresét hurcolhatják. Így egy 24-es F.E.-jű karakter több, mint fél tonnát, 1200 fontot képes hordozni. 17, vagy kisebb erejű lények az emberekkel egyenértékűek, erejük, tízszeresét hurcolhatják.

A súlyok emelése egy kicsit más, mint a szállítás. Biztosan észrevetted, hogy általában nagyobb súlyt vagy képes felemelni, mint szállítani. Én nem a body-building termekben folyó súlyemelésről beszélek, és nem is a fekvőnyomásról. Egyszerűen egy olyan súly felemeléséről beszélek, ami nehezebb, mintsem hogy hurcolni lehessen. A szabály az, hogy *minden karakter kétszerakkora súlyt képes felemelni, mint amennyit hordozni képes.* Ez azt jelenti, hogy egy 9-es F.E.-jű karakter 90 fontot képes hordozni, de 180 fontot tud *felemelni.* Ugyanakkor egy 24-es F.E.-vel rendelkező szupererős lény több mint egy tonnát (2400 font) képes emelni.

Nehéz tárgyak dobása

Egy karakter nem dobhat nehezebb tárgyat, mint amennyit cipelni képes.

Általános hatótávok

| Tárgy | Normál személy 3-16 F.E. | Rendkívüli emberek 17-30 F.E. | *Természetfeletti teremtmények 18 fölötti F.E. |
|------------------|-----------------------------|-------------------------------------|--|
| 1/2 fontos tárgy | 50 láb | 100 láb | 300 láb |
| Dobónyíl | 30 láb | 60 láb | 100 láb |
| Dobóbalt | 80 láb | 150 láb | 300 láb |
| Gerely | 100 láb | 200 láb | 400 láb |
| Dárda | 60 láb | 120 láb | 220 láb |
| Kés | 50 láb | 100 láb | 200 láb |
| Kard | 15 láb | 30 láb | 60 láb |

*Adj egy lábat a hatótávolsághoz minden egyes F.E. pont után! Pl. 24-es erőnél 24 lábat.

Megjegyzés: Az olyan tárgyak, mint a téglák, üveg, és kard nem dobásra lettek tervezve. Ezért a hatótáv korlátozott, függetlenül a dobás erejétől. A török, kések és dobóbalták már dobásra lettek tervezve, de nincs olyan súlyuk, vagy egyensúlyuk, hogy nagy távolságra lehessen alkalmazni ezeket. Ez minden tárgyra igaz, amelynek a tömege nem haladja meg a fél fontot. A dárdák, de még inkább a gerelyek már távolsági dobásra lettek tervezve.

A többi 1 és 10 font közötti tömegű tárgyakat, pl. a karabélyokat *fele* olyan messzire lehet dobni, mint a félfontos tárgyakat. Átlagos és kiemelkedően erős karakterek akkora súlyt képesek eldobni, amekkorát hordozni tudnak, olyan messzire, mint az F.E.-jük négyszerese inchben. Ez azt jelenti, hogy egy 9-es F.E.-jű karakter egy 90 font súlyú tárgyat 2 és fél láb messzire képes eldobni. Egy 17-es erejű hős 340 fontot 5 láb 6 hüvelyk távra képes hajtani. **Természetfeletti erősek** a maximális hordozható súlyt F.E. pontonként egy láb távolságra képesek dobni. Így egy 24-es F.E.-jű karakter 1200 fontot már 24 láb (7,5 m) távolságra képes dobni.

Mozgás és fáradás

A játék végig legyen egyszerű és pörgő. A könnyű tevékenység, mint a járás, kocogás, vezetés, őrállás, szerelés és egyéb tevékenység órákig végezhető, anélkül, hogy hátrányosan befolyásolná a karaktert. Játékos

és játékmester egyaránt használhatja a józan eszét és logikáját, hogy megállapítsák egy cselekvés időtartamát. Még az intenzív cselekedetek, pl. 20 perc harcra töltött idő, amit pihenés, vagy könnyű cselekvés követ, sem befolyásolja a karakter hatékonyságát. Csak megfelelő tempó kérdése.

Hosszabb harcra, vagy *nehéz* megerőltetéssel (egy vagy több óra intenzív, folyamatos megerőltetéssel) töltött idő már meglátszik a karakteren. A következőket óránként vond le:

| | |
|--------------------|----|
| Sebesség | -2 |
| Kezdeményezés | -2 |
| Háritás és kitérés | -1 |
| Sebzés | -2 |

2. lépés: Sebpontok & S.S.B.

SEBPONTOK

A sebpontokat úgy képzelheted el, mint életpontokat, mert ezek jelzik, hogy mennyi fizikai sérülést (vágásokat, lövéseket, stb.) képes egy karakter elviselni, mielőtt meghalna. Ezek azok a pontok, amiket figyelni kell csata közben, meghatározandó a barát és az ellenség sérüléseit. Amikor egy karaktert eltalálnak egy fegyverrel, az fizikai sérülést szenved. A játékosok nyilvántartják karakterük Sebpontjait, és ha eltalálják a karaktert egy fegyverrel, levonnak belőle. Hasonló módon a JM is nyilvántartja, hogy a karakter mennyit sebzett ellenfelén. Amikor egy karakternek nulla sebpontja van, kómába esik, és azonnali orvosi segítség nélkül meghal. Ha egy karakter sebpontja nulla alá esik, menthetetlenül meghal.

SEBPONTOK MEGHATÁROZÁSA

Most, hogy már fogalmat alkottál a sebpontokról, térjünk rá a meghatározás és használat technikai részére.

1. Alap Sebpontok: Miután kidobtad a nyolc alapértéket, a **Fizikai Kitérés** értékét újra fel kell használnod. Az F.K. jelzi a karaktered alap/kezdő Sebpontjának mennyiségét. Ez a szám jelzi, hogy mennyi Sp-t veszthet el, mielőtt meghalna.

Lehet, hogy van köztetek valaki, akinek a karaktere sok Sp-vel rendelkezik... de nincs ok a beképzettségre; egy puska, vagy akár egy jó kezében lévő kés le tudja faragni az egészséget egy harci kör alatt. Egy megasérülést okozó fegyver atomjaira képes robbantani. Mások egy maréknyi Sebponttal fogják találni a karakterüket (úgy 3 körül)... Ne ess kétségbe, vagy ne érezd magad megcsalotva; eszesnek kell lenned, és kerülnöd a nyílt összetűzéseket, amíg eléggé megnöveled az Sp-det.

2. Sebpontok növelése: Miután meghatároztad alap Sebpontjaidat, dobj egy hatoldalú kockával és az eredményt add hozzá az alap Sp-hez. Egyszerre csak egy hatoldalú eredményt!

Amint a karaktered nagyobb tudás és tapasztalat birtokába jut, több jártasságot kap és nagyobb lesz a választott tudományában a szaktudása. Ugyanakkor fizikailag is érik, megnövelve a Sebpontot. Így mindig, amikor a karakter új tapasztalati szintre lép, egy hatoldalú kocka dobásának eredményét hozzá kell adni a Sebpontokhoz.

S.S.B., vagy STRUKTURÁLIS SEBZÉS BÍRÁS

Kétféle S.S.B. létezik. Az első az élőlények jellemzője, ez a sebpontot egészíti ki. A második az élettelen tárgyakra vonatkozik, mint például a székek, zárok, ajtók, építmények, járművek és hasonlóak esetében.

A fizikai S.S.B. meghatározása: Mágiahasználók, tudósok és kalandorok négy hatoldalúval (4k6) dobják ki az S.S.B.-t, pszichikus F.K.K.-k 3k6-tal. Fegyverforgatók k4×10-zel határozzák meg az S.S.B.-t, amire rájönnek a H.K.K. és/vagy a jártasság bónuszai. Sárkányoknak nem kell S.S.B-t dobni. A fizikai S.S.B.-t fizikai jártasságokkal lehet növelni, pl. ökölvívással. Így olyan keménnyé teheted karaktered, amilyené csak akarod. *Minden S.S.B. pont/bónusz összeadódik.* Játékosok figyelem! A

karakterek a **Hasadékok** világán rendelkezhetnek fizikai és mágikus képességekkel, de ők is halandó férfiak és nők, emberi gyarlóságokkal. Ugyanúgy sebezhetőek pengével és golyóval, foggal és karommal, mint más emberek. A karakternek nem elég pusztán az izma a túléléshez.

Amikor egy karakter megsebesül, a sebzés először az S.S.B.-ből vonódik le. Az S.S.B. sérülés fájdalmas, de nem halálos. Ez olyan, mint amikor John Wayne egy filmben lövést kap, lelő három banditát, majd amikor minden véget ér, leporolja magát és megszólal: "Ugyan asszonyom, ez csak egy karcolás." S.S.B. működés közben. *Ha az ÖSSZES S.S.B. elfogyik, a sérülés a Sebpontokból vonódik le. A Sebpontok sérülése súlyos és életveszélyes.*

Mozdulatlan tárgyak, mint az épületek, járművek, bútorok, és hasonlóak is rendelkeznek S.S.B.-vel. Ebben az esetben az S.S.B. azt a sérülésmentességet jelzi, amit el képes viselni. Itt az S.S.B. úgy működik, mint az Sp, kivéve, hogy itt élettelen dolgokra alkalmazzuk. Minden sérülés az S.S.B.-ből vonódik le. Ha ez nulla alá csökken, a tárgy helyrehozhatatlanul eltörik vagy tönkremegy. **MEGJEGYZÉS A JÁTÉKMESTERÉNEK:** az S.S.B. a Palladium Books® játékok egyik standard rendszere. Időről időre hallom a panaszkodást, mint például: Hogyan tud valaki belevetni vagy löni egy ajtóba úgy, hogy az ajtó kifogástalan minőségű marad, amíg el nem fogyik az összes S.S.B.-je? A válaszom erre: meg marad meg tökéletes állapotban. Az ajtó példájánál maradva a JM pontosan elmagyarázhatja, mi történt. "Nekirontasz válladdal az ajtónak. Ez egy nagyon szilárd ajtó, minimális sérülést okoztál. (S.S.B. sérülés levonása). Felismered, hogy az ajtó ki fog tartani és magadat is összetörheted." Vagy "Úgy érzed, az ajtó kicsit gyengébb mint te vagy (S.S.B. sérülés levonása). A következő nekifutásra az ajtón repedések futnak végig, de még kitart (S.S.B. sérülés levonása)." Vagy "Géppisztolyoddal lyukak tucatjait ütöd az ajtón (a játékos láthat valamit ezeken átnézve), de az ajtó még szilárdan áll előtted."

Nyilvánvaló, hogy a tárgyak támadásra forgácsolódnak, horpadnak, törnek, gyűrődnek és hasonló dolgok történnek velük, még ha nem is semmisülnek meg. Összszűzni, vagy megsemmisíteni egy tárgyat több támadást is igényelhet, néhány esetben, mint pl. egy bezárt vasajtónál, fegyver, vagy megfelelő segédeszköz nélkül sérülést sem lehet neki okozni.

SEBPONTOK és S.S.B. VISSZANYERÉSE

Egy csata után a karakternek el kell látnia fizikai sérüléseit. A sebek ápolását elvégezheti egy csapattag, egy egészségügyi képzésben részesült személy, vagy saját maga, ha a karakter rendelkezik elsősegély képzettséggel, és nincs fizikailag korlátozva.

Az elsősegély-típusú képzettségekbe az egyszerű és azonnali gyógykezelést tartozik, mint a kötözés és a sebek kitisztítása, a vérzést elállítása, amíg a karakter jobb orvosi kezeléshez nem jut.

Visszanyerés: Képzetlen gyógyítás. Ez egy egyszerű elsősegély típusú saját, vagy képzetlen személy által végzett gyógyítás. A gyógyítás e típusára az a karakter szorul, aki nem képes azonnali orvosi segítséget keríteni. Ez nem szükségszerűen hiányos ellátás, főleg a nem túl súlyos sérüléseknél, csak nem rendelkezik egy nagyobb orvosi intézmény felszereltségével és tapasztalatával. **A visszatérés mértéke:** Két Sebpont naponta (24 óra), és/vagy 4 S.S.B. naponta.

Visszanyerés: Képzett gyógyítás. Ez egy doktor, klinika, kórház vagy pszionikus gyógyító által végzett orvosi kezelés. **A visszatérés mértéke:** Az első két nap 2 Sebpont, és 4 Sebpont a következő napokon, amíg a karakter vissza nem gyógyult eredeti Sebpontjaira. S.S.B. pontokból naponta 6 tér vissza.

Kóma és halál túlélése

Amikor egy karakter Sebpontjai nullára (vagy az alá) csökkentek, elveszti eszméletét, kómába esik. Ez a karakter közel áll a halálhoz és órákon belül meghal, ha nem kap azonnali orvosi ellátást.

Hogy mennyi sérülést képes elviselni egy karakter nulla alatt, azt a Fizikai Kitartás (F.K.) értéke jelzi. A karakter egy pont sérülést kaphat minden F.K. pont után. **Példa:** egy 9-es F.K.-val rendelkező karakter nulla Sebpontra kómába esik, de mínusz 9-ig még él. Azonban, ha a karakter több sérülést szenved mint az F.K.-ja (ami könnyen megeshet), a karakter a felélesztés reménye nélkül meghal. Így, ha egy 9-es F.K.-jú karakter 10-zel, vagy még jobban 0 alá megy, menthetetlenül meghal.

A kóma időtartama

Egy karakter orvosi ellátás nélkül kómában tölthető idejét az F.K. jelzi. Adj egy órát minden F.K. pont után. **Például:** F.K. 9 = 9 óra, 10 = 10 óra.

Viszaterés a kómából

Hogy egy karakter túlélte-e a kómát és stabilizálódott-e az állapota (legalább nulla alatt egyre visszatért), azt százalékdobással kell meghatározni. Ha a karakter három próbálkozásból kettőt sikeresen megdob, kitör a kómából és nem fenyegeti többé életveszély. Ez azt is jelenti, hogy nulla fölé, 1 Sebpontra kerül a karakter. A Sebpontok visszanyerése innentől rendszeres folyik, lásd Sebpontok és S.S.B. visszanyerése. **Megjegyzés:** a kómából történő visszatérést minden órában meg lehet kísérelni.

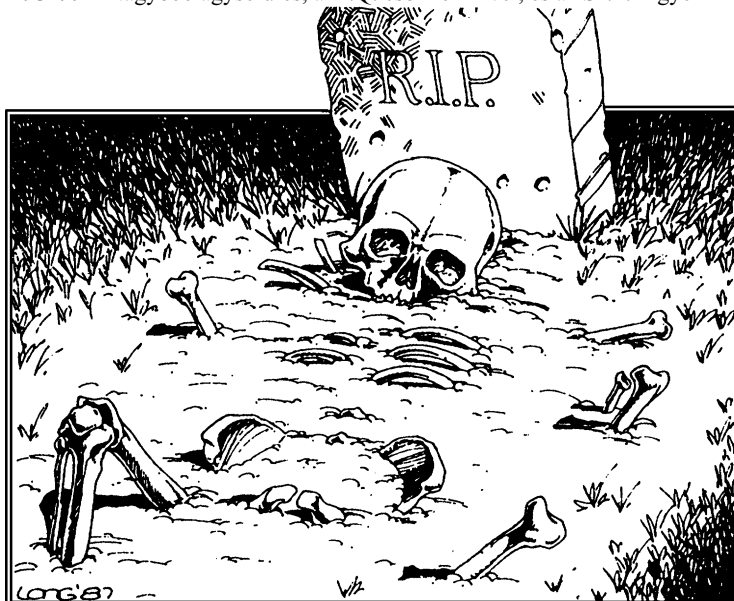
A visszatérés esélye (dobj meg 2-t a 3-ból)

- Képzetlen ápolás: 1-18%
- Ápoló(nő) által végzett kezelés: 1-32%
- Orvos által megfelelő felszerelés nélkül végzett kezelés: 1-46%
- Klinikában orvos által végzett kezelés (jó felszerelés): 1-56%
- Kórházi kezelés: 1-66%
- Nagyobb kórházban végzett kezelés: 1-70%

Súlyos sérülések, halálközeli állapotok opcionális mellékhatásai (Sebpontok)

Amikor a karakter elveszti összes Sebpontját és közel áll a halálhoz (kóma), dobj a következő táblázaton. **A károsodások maradandóak**, a súlyos sérülés következményeképpen. **MEGJEGYZÉS:** ezt nem kötelező használni, ez a JM döntésétől függ.

- 01-10** Nincs maradandó sérülés
- 11-20** Nagyobb ízületi merevség, csökkenti az F.V.-t 2-vel
- 21-39** Kisebb ízületi merevség, csökkenti az F.V.-t 1-gyel
- 40-55** Lábsérülés, bicegő járás, a Sebesség csökken 2-vel
- 56-70** Nagyobb forradás, az F.Sz. csökken 2-vel
- 71-82** Krónikus fájdalom, az F.K. csökken 1-gyel
- 83-92** Kisebb agysérülés, az I.Q. csökken 1-gyel
- 93-00** Nagyobb agysérülés, az I.Q. csökken 2-vel, és az Sz.T. 1-gyel



KIEGÉSZÍTŐ SÉRÜLÉSI SZABÁLYOK

Egy karakter súlyos fizikai sérülést szenved amikor egyszerre sok Sebpontot veszít. A következő táblázat ezeknek a fizikai sérüléseknek a mellékhatásait tartalmazza. A sérülések hatásai általában átmenetiek és halmozódóak. Így ha a karakter rövid időn belül sok sebpontot veszít, több sérülés hatásával is számolnia kell. **Dobj minden elszenvedett nagyobb sebesülésnél!**

| Százalék-dobás | Sérülés | Mínuszok |
|----------------|--|----------------------------------|
| 01-14 | Kisebb zúzódás és sebesülés | Seb. -2 kitérés -1 |
| 15-29 | Súlyos zúzódás és izomsérülés | F.V. -1 Seb. -3 |
| 30-44 | Sérült (kificamodott, megrándult, megvágott, stb.) kar és váll | F.V. -3 |
| 45-59 | Sérült láb vagy csipő | Seb. ½ -2 kitérés |
| 60-74 | Sérült kéz és/vagy csukló | F.V. -1 F.E. -2 |
| 75-89 | Fejsérülés | minden jártasság -5%, Seb. -2 |
| 90-00 | Sérült hát vagy medence | F.K. -1 F.V. -2 Seb. -3 |

MEGJEGYZÉS: Ezek a sérülések nem maradandóak, és nem is életveszélyesek. A mínuszok csak egy végtagra vonatkoznak. A Sebesség módosítója az egész testet befolyásolja. Ne feledd, hogy a hatások összeadódnak; mindig dobj, ha a karakter súlyosan megsérült.

Fizikai sérülések mellékhatásai (Sebpontok) (opcionális)

Dobj ezen a táblázaton, amikor a Sebpontok 75-99%-a (majdnem mind) elveszett. A károsodás átmeneti, 1-4 hétig tartanak (k4 dobás).

| Százalék-dobás | Sérülés | Mínuszok |
|----------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| 1-10 | Súlyos seb és zúzódás | Seb. -2 -3 kitérés |
| 11-20 | Ínhúzódás a kézen | F.V. -3 F.E. -2 |
| 21-29 | Ínhúzódás a lábon | Seb. ½ -2 kitérés |
| 30-39 | Repedt csont: kéz | F.V. -2 F.E. -3 |
| 40-49 | Repedt csont: láb | Seb. ½ -4 kitérés |
| 50-59 | Repedt csont: borda, vagy medence | F.K. -2 Seb. ½ |
| 60-69 | Törött csont: kéz | F.V. ½ F.E. ½ |
| 70-79 | Törött csont: láb | Seb. ⅓ -6 kitérés |
| 80-89 | Bordatörés | F.K. -3 F.V. -1 Seb. -1 |
| 90-00 | Súlyos rázkódás | minden képzettség -8%, Seb. -3 |

3. lépés: Mega-sebzés & M.S.B.

A Mega-SérülésBírás egy olyan sebzésrendszer, amely lehet, hogy új lesz neked. Ez egy Strukturális SebzésBírás, amely a rohamosan fejlődő tudományt és technikát tükrözi. Egy olyan technológiát, amely új, szuperkemény fémeket, még kisebb, majdnem nanoméretű áramköröket és elemeket, nagyobb tűzerejű fegyvereket gyárt, amelyek pontosság és hatótávolsága sokszorosa a XX. században gyártottaknak. Hatásában az M.S.B. egy *szuper strukturális sebzésbírás*, ami messze meghaladja a rendes S.S.B.-t.

M.S.B. versus S.S.B.

1. Általában 100 S.S.B., (vagy Sebpont) egyenlő körülbelül egy M.S.B. ponttal.

2. Ez azt is jelenti, hogy egy Megasebzés megközelítőleg 100 S.S.B. pont veszteséggel egyenlő.

3. A legtöbb hagyományos fegyver nem okoz megasebzést, még akkor sem, ha az együttes erő a 100 S.S.B.-t is meghaladja, (lásd a példát).

4. **Példa:** Egy koalíciós SAMAS megapáncélos egység és két gyalogos katona standard "Dead Boys" testpáncélban rutinjárőrön vannak Ó-Chicago romjai közt. Mindhárman M.S.B. páncélt viselnek. Hirtelen rájuk támad harminc lázadó bandita. A banditák régi S.S.B. fegyverekkel vannak felszerelve, többnyire M-16-os karabéllyal és géppisztolyokkal.

A két Dead Boys páncélos zsoldosra záporoznak a golyók. Lehet, hogy az 50 lövedék együttes sebzése 300 S.S.B. körül van, de a katonák szilárdan állnak a földön. Minden golyó lepattan megapáncéljukról. A legrosszabb is csak pár karcolás. Nem szenvednek sérülést!

Négy bandita ugrik az egyik katonára, mielőtt az reagálni tudna. Puska-tussal és vasbotokkal kezdik püfölni. A támadás újból nem okoz fizikai sérülést a páncélon és a benne lévő személyen, de akkora a támadás ereje, hogy az a földhöz szegezi.

A banditák egyike veszélyt kiált és rámutat a támadásba lendülő repülő SAMAS megapáncélra. Egy maréknyi bandita beugrik egy felspezített terepjáróba és megpróbálja elhúzni a csikot. A többi gyalogos katona ezt látva tüzelni kezd Megasebző (MS) energiapistolyából, az egyik talál közülük, és kidobja a sebzést. Egy egyszerű 3 megapontos (M.S.B.) sebzés sikeredett. A terepjáró fele lángba borul, mert a kocsinak 300 S.S.B.-je volt.

A SAMAS zúgva lecsap egy omladozó fal mögé, ahol a pilóta meglátott egy rejtőző ütött-kopott robotjárművet. Amint eléggé láthatóvá vált a SAMAS, a robotot irányító banditák tüzelnek. A banditák kezdeményeznek és sikeres támadást dobnak. A SAMAS-t eltalálja egy minirakéta-pár, mindegyik 5k6 Megapontos sebzéssel, és 27 M.S.B. pont veszteséget okoznak. Csak egy karcolás a "Sam"-en. Folytatódik a harc.

A fenti szövegben az M.S.B. alkalmazásai:

- Minden csúcstechnológiájú harcjárműnél, beleértve a tankokat, robotokat, repülőgépeket és minden koalíciós harci gépezetet.
- Minden csúcstechnológiájú testpáncélnál és megapáncélnál.
- Minden bionikus testrésznél és bionikus testpáncélnál (a Kibernetikus tárgyak általában S.S.B. struktúrával rendelkeznek).
- Sok természetfeletti lény esetében, beleértve a sárkányokat és a vámpírokat.
- A legtöbb erőtérnél.

Harci jegyzet: Általában csak egy megasebző fegyver képes megsebezni az M.S.B. struktúrát. S.S.B. rakéták és robbanószerkezetek csak 100 S.S.B. felett tudnak megfelelő M.S.B.-t sebezni. Ezekben a ritka esetekben megközelítőleg minden 100 S.S.B. egyenlő egy megaponttal. Mindig lefelé kell kerekíteni az S.S.B. sebzést. Például, ha egy rakéta 450 S.S.B.-t sebez, az egyenlő 4 M.S.B.-vel.

Hasonlóképp, amikor egy S.S.B. struktúrát megasebzés ért, mindig lefelé kell kerekíteni az S.S.B.-t, amikor a sebzés megállapításra kerül. Például: amikor egy tárgy 230 S.S.B.-vel rendelkezik, és 2 M.S. pontos találat éri, a dolog megsemmisül (mind a 230 S.S.B.). Csak törmelék marad.

M.S.B. mesterséges páncél

Az emberiség történelmének folyamán az emberek bonyolult testpáncélok sorát fejlesztették ki. Az elmúlt időkben ez a páncél S.S.B. kapacitása, mint a golyóálló mellény és a láncing, de a **Hasadékok** világán a testpáncél gyakran egy szupererős, de még könnyű M.S.B. struktúrával rendelkezik. Akárcsak a többi M.S.B. struktúra, ez is sebezhetetlen S.S.B. típusú fegyverekkel, esetleg a robbanóanyagok és a rakéták kivételével.

Az M.S.B. testpáncélok változatossága a bélelt páncéloktól a teljes egyszkeleton megapáncélokig terjed, amint ezt a felszerelés című rész tartalmazza.

M.S.B. természetes páncél

Sok természetfeletti lény, mint a sárkányok, vámpírok, sok démon, és egyéb teremtmény rendelkezik természetes védelmező páncéllal, M.S.B. bőrrel, vagy természetfeletti anyaguk teszi őket M.S.B. struktúrájúvá. Ezekben az esetekben a közönséges S.S.B. fegyverek nem sebzik a lényt. Azonban legtöbbjük sebezhető a megasebzó fegyverekkel, mágiával, pszionikával történő támadásokkal szemben. *Néhányuknak* különleges sebezhető pontjai vannak; például a tűz, napfény, só, vagy vas, amik megsebezhetik a természetfeletti lényeket, amikor a golyók nem hatásosak. (Az egyes gyenge pontokat a szörnyleírás tartalmazza.)

Fizikai sérülés M.S.B. szerkezeten belül

Ezek azok a ritka esetek, amikor a karakter S.S.B.-t és/vagy Sebpontot vesz egy megvédelem mögött. Pszionikus és mágikus elmére irányuló támadások és szondázások megkerülik a legtöbb M.S.B. testpáncélt és a személyiség belsejét támadják. (Nem tudnak áthatolni a SAMAS vagy a Csillámfű páncélon, sem az egyéb jármű-típusú roboton.)

Egy karakter testpáncéljában, vagy emberméretű megapáncéljában is **zúzódási sérülést** szenvedhet, ha nagy magasságból zuhan le, nagy sebességgel ütközik, vagy nagy robbanás közelében van. A legtöbb páncél gondosan meg van tervezve és ki van párnázva, hogy elnyelje az ütődések nagy részét, azonban a test így is összerázódik belül. A legtöbb esetben a sérülés minimális és csak pár foltot hagy maga után.

A test-, és megapáncél zúzott sérüléseinek alkalmazható szabályai

Zuhanás: Egy S.S.B., vagy Sp sérülés minden 3 méter zuhanás után.

Nagy sebességű ütközés: 1k4 S.S.B., vagy Sp sérülés minden 48 km/h fölötti 16 km/h-ként.

Robbanás: Egy S.S.B., vagy Sp minden 10 M.S. után a robbanásban.

Esély a kábulásra: Az összes fenti esetben fennáll a kábulás veszélye. **Zuhanás:** 30 méter felett 40% esély van az azonnali kábulásra (nincs támadás, -9 módosító háritáshoz, és kitéréshez) 1k4 körig. Ha a zuhanás 60 méter felett van, 79% az esélye a kábulásnak 1k6 körig. **Ütközés:** A kábulás esélye 30% 1k4 körre, ha a sebesség nagyobb 80 km/h-nál. Ehhez hozzáadandó +5% minden további 16 km/h után. **Robbanás:** Ez esetben 60% az esélye a kábulásnak 1k4 körig, ha az okozott sérülés nagyobb 40 M.S.B.-nél.

Egy támadás ereje is, főleg ha rakéták, vagy gépágyúk okozzák, leverhetik a karaktert a lábáról. Általában ez történik, amikor egyetlen hatás 30 M.S.B.-mél nagyobb sebést okoz. A játékmesterek használhatják gyakorlati érzéküket, hogy mikor használják ezt a harci elemet. A kiüthető karakter egy körig képtelen bármit is csinálni. (Bővebben Konverziós könyv I.)

4. lépés: Hogyan határozzuk meg a Pszionikát

Háromféle módon birtokolhat egy karakter pszionikus képességeket. Az első és legegyszerűbb mód egy *Pszichikus Faji Karakteraszt* választása. A **mesterpszionika** minden természetes pszionika legerősebb változata, és csak a *Pszichikus F.K.K.-k* birtokolhatják. Egy pszionikus karakter automatikusan kap pszionikus képességeket. Minden Speciális F.K.K. meghatározza a karakter hátterét, származását és pszi-képességeit. Azonban amíg a pszionikus F.K.K. erős pszionikus erővel bír, korlátozva van jártasságai fejlődésében.

A második mód egy olyan H.K.K. választása, amely rendelkezik *kisebb* pszionikával, mint a *szerelő*, *technomanta*, *őrült*, és *kiberlovag*, de ezeknek a karaktereknek csak nagyon kicsi pszichikus ereje van.

A harmadik mód a pszionika megszerzésére, dobni egy százalékot a következő táblázaton.

Véletlen pszionika táblázat

01-09 Nagyobb pszionika

10-25 Kisebb pszionika

26-00 Nincs pszionika

A **Hasadékok** világában a pszionikus képességek aránylag gyakoriak. Így egy átlagember is bírhat pszionikus erővel.

Egy kisebb pszionikával bíró karakter két erőt választhat a következő kategóriákból egyikéből: *Érzékelés*, *Fizikai*, vagy *Gyógyítás*. Két pszi-erő, bármilyen látványos is legyen, meglehetősen jelentéktelen, de a játékos bármilyen módosítás nélkül H.K.K.-t választhat. A Belső Erő Pont (B.E.P.) meghatározása: Sz.T. plusz 2k6. Ez az alap B.E.P., és minden szintlépés alkalmával hozzá kell adni 1k6-ot.

Egy nagyobb pszionikával bíró karakternek jelentős mértékű paranormális képessége van. Eltérően a kisebb pszionikától, ahol csak egy kategóriából lehet választani, itt az egyén teljes nyolc erőt választhat **egy** kategóriából, vagy hatot bármely lehetséges **három** kategóriából. A kategóriák, amelyek közül választani lehet nagyobb pszionika esetén: *Érzékelés*, *Fizikai*, és *Gyógyítás*. Ez azt jelenti, hogy a pszichikus erőtipusok kombinációjával rendelkezhet. Azonban az érzéken túli képességek fejlesztése azt jelenti, hogy ez egy bizonyos időt és energiát a képességek fejlesztésére kell fordítani, nem csak a rendes képzésre. A nagyobb pszionikával rendelkezőknek választaniuk kell egy H.K.K.-t, de minden jártasságbonusza feleződik (lefelé kerekítve), és az "egyéb" jártasságainak száma is feleződik. A másodlagos képzettségeket nem befolyásolja. A nagyobb (és mesteri) pszionikával rendelkező karaktereknek az összes Koalíciós városban alá kell vetnie magát az IC beültetésnek, és regisztrációnak.

A nagyobb pszionikával bírók B.E.P. pontjainak meghatározása: Sz.T.+4k6. Ez az alap B.E.P. és minden tapasztalati szinten hozzáadandó 1k6+1.

MEGJEGYZÉS: A játékos átugorhatja a negyedik lépést, ha nem akarja, hogy a karaktere rendelkezzen pszionikával.

5. lépés: H.K.K., vagy F.K.K. kiválasztása

Ajánlott dolog a játékosok számára, hogy fussák át a H.K.K.-val és az F.K.K.-val foglalkozó részt, mielőtt kiválasztanák karakterüket. A játékosok a játékosok azzal a dilemmával találják szembe magukat, hogy annyi különféle karakter van, hogy nem tudták eldönteni, melyik az az **egy**, amelyikkel először szeretnének játszani. Én személyesen igyekeztem mindenféle egyéni karaktert készíteni, hogy minél élvezetesebb tegyék a játékot.



Eredetileg több mutáns, szörnyet és nememberi játékos karaktert/fajt szándékoztam leírni, mint amennyi a könyvben található. Ennek két oka van. Az első: kifutottam a helyből. Ez egy 450 oldalas könyv lenne, ha minden ötletemet belezsúfoltam volna, de biztos lehetsz benne, hogy a következő kiadványok foglalkoznak még a kiborgokkal, szörnyekkel, és a nememberi karakterekkel. A második ok, hogy a történet hirtelen fejlődött az emberiség pokolból történő kimászása és a fénybe történő visszatérése irányába. Az emberiség még a kipusztulás határán áll és harcolnia kell minden rémisztő létformával, hogy visszaszerezze a Földet. Ez egy létező folyó küzdelem, ahol csak azoknak a férfiaknak és nőknek, embereknek és nemembereknek a bölcsessége és bátorsága győzhet, akik nem félnek előrelépni és újraformálni a jövő furcsa, új Földjét.

Az egyszerűség kedvéért minden játékos válasszon egy Hivatási Karakterkasztot (H.K.K.), vagy egy Faji Karakterkasztot (F.K.K.)! Minden karakterkasztt meghatározza a hős háttérét, származását, életvitelét, társadalmi pozícióját, speciális erőit (ha van), és jártasságait.

Bár a legtöbb játékos karakter *ember*, ők távol állnak a tipikus, vagy normál emberektől. Az olyan karakterek, mint a Kiborgok, Drogosok, Örültek, és a hi-tech zsoldosok hihetetlen szerkezetekkel vannak felszerelve. A Pszi-vadászok, Agyolvasztók, Tűzgyújtók és hasonló paranormális erők birtokosai. És még ott vannak a mágia emberei.

Megjegyzés: A nemembereket, és a szupererős embereket általában mutánsnak, vagy "Dili"-nek titulálják. A Dili a Dimenziális Létformák szlengje, ami azt jelenti, hogy a személy egy másik dimenzióból származó lény.

H.K.K. követelmények

A H.K.K. kiválasztását csakis a hivatáshoz szükséges minimális tulajdonsági értékek és a játékos ízlése korlátozza. Néhány H.K.K.-nak magasabb követelményei vannak, mint a többinek, amik általában a kimerítő fizikai vagy intellektuális igénybevételt tükrözik.

Képzettségek, és képzettségválasztás

Minden H.K.K. három képzettségkategóriával rendelkezik: H.K.K. képzettségek, Egyéb (H.K.K.-val kapcsolatos) képzettségek, és Másodlagos képzettségek.

A **H.K.K. képzettségek** a szakértelem és tanulás területei, amiket minden karakter megkap, amikor hivatást választ. A zárójelben lévő bónusz ezt a specializált tanulást jelenti.

A **H.K.K.-val kapcsolatos képzettségek** a tanulás, és tapasztalás további területei. Legtöbb esetben ez a karakter hivatását, és érdeklődését tükrözi vissza. Nem minden képzettségkategória érhető el, ezek "semmi"-vel vannak jelölve. Sok képzettségkategória bírhat speciális korlátozásokkal (ha van) vagy bónuszokkal. A képzettségbónuszok zárójelben láthatóak. A H.K.K.-ra legjellemzőbb képzettségeknek vannak a legnagyobb bónuszai.

A **Másodlagos képzettségek** azok, amelyeket rendes tanulás nélkül sajátít el a karakter. Olyan hobbik, és képzettségek, amelyeket a személy saját olvasmányai vagy mások megfigyelése útján tanult meg. Ezek is az elérhető képzettségek listájáról kerülnek kiválasztásra. Azonban a képzettségbónuszok nem alkalmazhatóak ebben az esetben. A zárójelben lévő bónuszok csak az "egyéb" képzettségekre alkalmazhatóak. Így minden másodlagos képzettség az *Alap képzettség*szintről indul.

Képzettségbónuszok

Az alap képzettség szint minden képzettség leírásánál megtalálható. A H.K.K.-ból származó bónuszokat ehhez az alaphoz kell hozzáadni. Ez egy egyszeri képzettségbónusz.

A karakterek rendelkezhetnek I.Q. tulajdonságbónusszal, és ez is hozzáadódik az alap képzettség szinthez egyszeri bónuszként.

A képzettségekben való jártasság a tapasztalattal együtt nő. A bónuszok nem olyan mértékűek, hogy valakinek mesterien megnövelje képességeit. A képzettség szint fejlődésének mértéke is meg van jegyezve minden képzettség leírásánál. **Például:** A kommunikációs képzettség, rádió: alapnál ez olvasható: **Alapképzettség:** 45% + 5% tapasztalati szintenként. Ez azt jelenti, hogy egy H.K.K., és egyéb bónusz nélküli első szintű karakter alap képzettségbeli jártassága 45%. Második szinten ehhez hozzá kell adni 5%-ot, így 50% lesz. Harmadik szinten 55%-ra nő, negyedik 60%-ra, és így tovább.

A **maximális képzettség szint** 98%-ra van korlátozva, mert mindig van egy kis hibaszázalék, bármennyire is képzett egy karakter.

P.E.P. pontok

A **P.E.P. pont** a karakter által birtokolt Pszichikus Energiapotenciál mértéke. Ha a H.K.K., vagy F.K.K. leírása másként nem rendelkezik, a P.E.P. minimális, 2k6 dobás.

6. lépés: Pénz és felszerelés

Minden karakternek adott az alapfelszerelés listája, amely a H.K.K.-ra jellemző. Hasonlóképpen minden karakter rendelkezik egy bizonyos pénzmennyiséggel kredit és/vagy fekete piaci tárgyak formájában, amelyeket több ezer kreditért el lehet adni. Ez azt jelenti, hogy a karakterek induláskor egy kis alaptőkével rendelkeznek; szegények, de nem nyomorognak. A pénz nagy ösztönzőerő egy küldetésben, ezért szándékosan van megnyirbálva az indulótöke. A ruházkodás, és étkezés szükségessége tettekre ösztönözheti a karaktereket, s erre jól lehet kalandokat építeni. Mint mindig, egy karakter akár azonnal is elköltheti pénzét további felszerelésekre vagy félreteheti azt későbbre.

7. lépés: A karakter kikerekítése

Az utolsó lépés színeket ad karakterednek. Az egyetlen kötelező elvárás egy **jellem** kiválasztása, és megérteni a **tapasztalati szint/rendszer** rád vonatkozó hatását. Minden egyéb csak kiegészítő jellegű, az örületet is beleértve. Vagy használod vagy nem. Az örültségi szabályok hosszú kampányokban a leghatásosabbak.

JELLEMEK

A JELLEMEK

Jó: Elvhű, és Lelkiismeretes

Önös: Elvtelen, és Anarchista

Gonosz: Gonosztevő, Aberrált, és Ördögi

A jellemek fontos tényezői egy karakter fejlesztésénél, megállapítani magatartását, és morális elveit. MINDEN játékosnak választania *kell* egy jellemet karakterének.

SEMLEGES

Mindenekelőtt ez közel sincs a teljes, és igazi semlegességhez. Minden ember a jóra, gonoszra, vagy saját vágyainak kielégítésére törekszik. Egy abszolút semleges karakter nem tud dönteni egy kaland folyamán, hogy öljön-e vagy anélkül cselekedjen, hogy elhajolna bármely fent említett irány felé is. Ez emberileg lehetetlen, ezért elvettem a játék készítése folyamán. (Beismerem, nem biztos, hogy ezzel sok filozófus egyetértene, de ez a filozófusok vitájának témája legyen, ne a játékosoké! Bocs, nincsenek semlegesek.)

JÓ JELLEMEK

Elvhű

Lelkiismeretes

Csak mert egy karakter jó jellemű, még nem válik szentté. A jó karakterek is lehetnek idegesítőek, ellenszenvesek és arrogánsak vagy akár teljesen elfogultak. Azonban szemükben az élet, és szabadság bír a legnagyobb értékkel. Egy ilyen ember mindig megbízható élet-halál helyzetekben. A Kiberlovagok szép számban elvhűek.

Elvhű (Jó)

Az Elvhű karakterek jellemzően erős, morális karakterek.

Az Elvhű karakter...

1. Mindig betartja szavát.
2. Elkerüli a hazugságot.
3. Sosem öl vagy támad meg fegyvertelen ellenfelet.
4. Sosem sebez meg ártatlanokat.
5. Semmilyen okból nem kínoz.
6. Soha nem öl élvezetből.
7. Mindig megsegítenek másokat.
8. Jól dolgozik csoportban.
9. Tiszteli a hatalmat, a törvényt, az önfegyelmet, és a becsületességet.
10. Sosem árul el barátot.
11. Sosem szegi meg a törvényt, függetlenül a körülményektől.

Lelkiismeretes (Jó)

A lelkiismeretes karakterek mindenk fölértékelik az életet, és megvetik azokat, akik ezektől másokat megfosztanak. Ezt a hóstípust ábrázolják a tipikus Clint Eastwood, és a Charles Bronson filmek; a személyt, akit a törvény túldolalára kényszerítettek dolgozni. Ezek nem győztes vagy bosszúszomjas emberek, csak emberek, akiket az igazságtalanság orvoslása vezérel. Rá kell mutatnom, hogy ezek a karakterek mindig *megkísérelnek* a törvénnyel vagy a törvény berkein belül dolgozni, ha lehetséges. Sok kiberlovag lelkiismeretes.

A Lelkiismeretes karakter...

1. Betartja szavát bármely jó személlyel szemben.
2. Csak önös vagy gonosz karaktereknek hazudik.
3. Sosem öl vagy támad meg fegyvertelen ellenfelet.
4. Sosem sebez meg ártatlanokat.
5. Sosem kínoz élvezetből, de használhatja izmait, hogy kiszedje a gonoszokból, és a bűnözőkből az információt.
6. Sosem öl élvezetből, mindig *megpróbálja* élve elkapni a gazembereket, bármilyen hitványak is legyenek.
7. Mindig megsegít másokat.
8. A törvény berkein belül próbál dolgozni, ha lehetséges.
9. Betartja és csak szükséges esetben szegi meg a törvényt. Ez azt jelenti, hogy használhat erőszakos fegyvereket, zaklathat, betörhet és lophat is.
10. Bizalmatlan a fennhatósággal szemben.
11. Csoportban dolgozik, de nem szereti a korlátozó törvényeket, és a bürokráciát.
12. Sohasem árul el barátot.

ÖNÖS JELLEMEK (De nem szükségszerűen gonoszak)

Elvtelen (Önös)

Ez *alapvetően jó* személyiség, aki hajlamos az önzőségre, kapzsiságra és személye szabadságát és jólétét majdnem minden egyéb fölé helyezi. Nem szereti a törvények korlátozását, az önfegyelmet és bizalmatlan a törvénnyel szemben. Ez a Star Wars féle Han Solo karakter. Az alak, aki a legjobb üzletet keresi, jó és gonosz karakterek társa, folyamatosan hazugságra, és csalásra csábul és gyűlöli magát, ha másokkal szemben lojális, és segítőkész.

Az elvtelen karakter...

1. Nagy fontossággal bír számára az élet, és szabadság.
2. Megtartja becsületszavát.
3. Hazudik és csal, ha szükséges (főleg anarchista és gonosz karakterekkel szemben).
4. Nem öl meg fegyvertelen ellenfelet (de ki fogja használni).
5. Segít másokon, ha szükséges.
6. Nem kínoz, csak ha abszolút szükséges.
7. Csoportban dolgozik, főleg ha jövedelmező.
8. Sohasem sebez meg ártatlanokat.
9. Sohasem öl élvezetből.
10. Nem kedveli a fennhatóságot.
11. Sohasem árul el barátot.

Anarchista (Önös)

Ez a karaktertípus szeret mindent megengedni magának. Egy lázadó, szélhámos, mindig jó lapokat húzó ember; egy el nem kötelezett martalóc, aki saját igényeinek kielégítését keresi. Ez a karakter bármit megtesz, ha jó árat helyeznek kilátásba. Ezt az embert az erő, győzelem, és a gazdagság érdekli. Az életnek célja van, de neki van a legnagyobb célja. A törvények és szabályok személyes szabadságát veszélyeztetik, ezért ezeket meg kell törni. Egy anarchista jellemű személy mindig a legjobb üzletet nézi és jó, önös, és gonosz karakterekkel egyaránt dolgozik, hogy ezt megkapja, addig, amíg a helyzet magaslatára nem emelkedik. Az anarchista folyamatosan a jó, és gonosz közt órlódik, lázadva, csak a neki megfelelő törvényeket betartva. A zsoldosok gyakran ebbe a kategóriába esnek.

Az anarchista karakter...

1. Talán betartja szavát.
2. Hazudik és csal, ha szükségesnek érzi.
3. Nem szívesen öl meg fegyvertelen ellenfelet, de esetleg kiütheti, megtámadhatja, összeverheti azt.
4. Sosem öl ártatlanokat (de lehet, hogy megsebesíti vagy túsul ejti).
5. Nem szívesen segít másoknak valamilyen nyomós ok hiányában.
6. Ritkán öl élvezetből.

7. Használ kínzást, hogy információhoz jusson (nem szívesen kínoztól).
8. Nem dolgozik jól csoportban (egy pimasz, nagyszájú alak).
9. Kevés tekintettel van az önfegyelemre, és a fenntartására.
10. Elárulhat barátot.

GONOSZ JELLEMMEK

Gonosztevő

Aberrált

Ördögi

Egy gonosz karakternek sem eltökélt szándéka az általános fajirtás vagy az élőlények feletti uralom. Nem mindegyikük örvény ember, aki ártatlan embereket kutat fel, hogy bántalmazza őket. Nem mindegyik gonosz karakter szadista és megbízhatatlan. Sok gonosz karakter tűnhet tulajdonképpen szeretetreméltónak.

Nincs semmi rossz abban, hogy valaki gonosz karakterrel játszik, bár nem fog sokáig élni, ha túl sok embert bántalmaz és árul el. Ez egy fantasy szerepjáték, nem a valóság. Bármilyen típusú karakterrel játszhat, amilyen csak akarsz, csaknem folyamatosan játszva vele.

A gonosz karakterek egy lépéssel túlabb vannak az önös karakterek önelégültségén. A gonosz karakterek kegyetlen személyek, akik bármit meg fognak csinálni, hogy elérjék céljukat. Az emberi életnek kis jelentősége van szemükben, és hajlamosak (nem mindig) felhasználni az embe-
reket, akiket aztán eldobnak, amikor már nincs értékük. A gonosz jellemű karakter nem öl meg automatikusan minden jó jellemű személyt, csak mert különbözik az erkölcsük és a filozófiájuk. Sokkal jobb felhasználni, hogy saját célját elérje.

Gonosztevő (Gonosz)

Ez az önkiszolgáló, lelkiismeretlen karakter egyedül önmagáért létezik. Hatalom, győzelem, gazdagság, pozíció a célja és még bármi, ami komfortosabbá teheti az életét. Ez a személy hazudik, csal és bárkit megöl, aki keresztezi személyes céljait.

A gonosztevő karakter...

1. Nem szükségszerűen tartja be szavát.
2. Hazudik, és csal bárkivel szemben; legyen akár jó, akár gonosz.
3. Legtöbbször feltétlenül megtámadnak fegyvertelen ellenfelet (ezek a kedvenceik).
4. Megsebesíti az ártatlanokat.
5. Az információért, és élvezetből kínoztól.
6. Merő élvezetből öl.
7. Nem érez kényszert, hogy anyagi jutalom nélkül segítsen másokon.
8. Együtt dolgozik másokkal, ha ez segíti céljának elérését.
9. Olyan könnyedén öl fegyvertelen ellenfelet, mintha az potenciális fenyegetés vagy ellenség volna.
10. Nem tiszteli a törvényeket, vagy a fenntartást, de betartja a törvényt, ha rákényszerül.
11. Elárulja barátait, ha ez céljait szolgálja.

Aberrált (Gonosz)

A közhely, miszerint "tolvajok közt nincs becsület" téved, amikor aberrált karakterrel üzletelnek. Ez az a személy, aki céljait erőszakon, hatalmon és megfélemlítésen keresztül éri el. Azonkívül, hogy az aberrált személy távol áll a normától, mégis van saját erkölcsökódexe (bár a standard jónak az elferdített erkölcsi). Alattvalóitól hűséget vár el, az engedetlenséget, és a hűtlenséget pedig gyors, könyörületlen halállal bünteti meg. Egy aberrált személy mindig megtartja adott szavát és minden alkut támogat. Meghatározza véleményét, és azok szerint él, akár tetszik másnak, akár nem.

Az aberrált karakter...

1. Mindig betartja becsületszavát (megbízható).
2. Hazudik és csal azzal szemben, aki nem méltó tiszteletre.
3. Lehet, hogy megöl egy fegyvertelen ellenfelet, lehet, hogy nem.
4. Nem öl (de megsebesíthet, túsul ejthet) ártatlanokat, főleg gyermekeket.

5. Sohasem öl élvezetből.
6. Nem folyamodik a börtönörök embertelen bánásmódjához, de kínoztól, ha sürgősen információra van szüksége. (Visszataszítónak találja).
7. Sosem kínoztól élvezetből.
8. Lehet, hogy megsegít valakit szükségben, lehet, hogy nem.
9. Másokkal együtt dolgozik, hogy elérje célját.
10. Tiszteletben tartja a becsületet, és az önfegyelmet.
11. Sosem árulja el barátait.

Ördögi (Gonosz)

Ez az a kategória, ahová a megalomániások, erőszakosok és a legalábbalobb karakterek tartoznak. Ez egy kegyetlen, brutális gyilkos, aki senkiben sem bízik és senkinek, semminek nincs értéke, ami az útjába kerül. Az aberrált jellemű karakterek ugyanolyan visszataszítónak találják ezeket az undorító embereket, mint a jó jellemű karakterek.

Az ördögi karakter általában...

1. Ritkán tartja be szavát (és nincs becsülete).
2. Hazudik, és csal bárkivel szemben.
3. Többször szívesen rátámad, és megöli a fegyvertelen ellenfelet.
4. Gondolkodás nélkül felhasznál, megsebesít és megöl ártatlanokat, akár élvezetből is.
5. Évezetből, és információért kínoztól.
6. Merő élvezetből öl.
7. Szívesen segít másnak, csak hogy megölje vagy kirabolja.
8. Nem dolgozik jól csapatban (következetesen semmibe veszi a parancsokat, azt csinál, ami neki jólesik).
9. Megveti a becsületet, a fenntartást és az önfegyelmet.
10. Legtöbbször más gonosz jelleműek társa.
11. Elárulja barátait (végül is mindig találhatsz barátokat).

TERMÉSZETFELETTI TEREMTMÉNYEK

A természetfeletti lényeknek rendelkezniük kell jellemmel. A legtöbb gonosz; főleg gonosztevő, és ördögi. MINDEN természetfeletti teremtmény, legyen az szellemi entitás vagy kisiklott szörnyeteg, sugározza a jellemét. Ez a pszichikus kisugárzás a természetük része és nem lehet elrejténi vagy álcázni. Egy pszichikusan érzékenynek, vagy egy pszivadásznak a gonosz ezen kisugárzásai olyan megkülönböztető és felismerhetőek, mint nekünk egy szúrós szag.

A gonosz szándékú mágiahasználók és az olyan egyének, akik természetfeletti teremtmények társai, önmagukban nem sugároznak természetellenesen gonosz aurát. Azonban aki tudatosan és szándékosan használ ilyen sötét erőket, az mindig gonosz, vagy anarchista jellemű. Ezek bosszúszomjas, kapzsi vagy hatalomra éhes bolondok, akiket semmi sem állít meg, hogy elérjék céljukat. Céljukat csakazértis elérik, még ha ez azt jelenti, hogy rettenetesen gonosz erőket kell segítségül hívnuk egy másik világból, hogy önmagukat emésszék el.

TAPASZTALATI PONTOK

A speciálisan kitalált szkenáriókon, és bajnokságokon kívül a szerepjátéknak nincsen győztese. A hőstettek, barátok, hírnév, fegyverek, felszerelések, tudás, és a képzettségek felhalmozása a győzelem eredményeként is értelmezhető. Ha a karakter életben marad, és siker koronázza törekvéseit, ez a győzelem. Bár vannak jutalmak, amellet az anyagi javak és a hírnév, valamint a karaktered képzettségei, tudása, és képzettségei is fejlődnek. Ez a tapasztalati pontok gyarapításával valósul meg.

MIÉRT ÉPPEN TAPASZTALATI PONTRENDSZER?

Az ok, amiért én a tapasztalati pontrendszer alkalmazom, az, hogy ezt szerfelett realizitkusnak és praktikusnak tartalom. A tanulás használható, de a tapasztalatot semmi nem helyettesítheti. Nem tudom, hányszor olvastam a képregényekben, amint a főhős magában valami ilyesmire gondol: "Csak évek tapasztalata tette lehetővé számomra, hogy legyőzzem", vagy "Ő jó, de hiányzik belőle az évek tapasztalata és tanulása,

hogy uralja a helyzetet.” A tényleges tapasztalat a csatamezőn egy lényeges és valós tényezője a karakter fejlődésének.

A tapasztalati rendszer így kifejezetten azoknak a karaktereknek lett kifejlesztve, akik egyre gyorsabban mérlegelnek, amint magasabb szintet érnek el (ötödik, hatodik szint körül).

Hogy a tapasztalati szint miért csak 15-ig megy? Mert a karakterek nem nagyon szokták elérni ezt a szintet, még éveket tartó rendszeres játékok során sem. Az eredeti **Palladium Szerepjáték**om játékesztelő kampányán két évi rendszeres, heti egy hosszú (átlagosan 9 órás) játékkülések után a karakterek átlagosan 7-9. szintűek voltak és nagyon lassan fejlődtek a 10. szint felé. Élethűen egy magas szintű karakterrel nem mindig élvezetes a játék, kivéve ha a kampány egy magas szintű kihívást vagy kalandot folytat.

A tapasztalati pontok és azok alkalmazása

Nehéz kitalálni egy olyan pontrendszert, amivel a játékmester jól megítheti a játékosainak jutalmát. A tapasztalati pontok és szintek végcélja, hogy értelmet adjon a játékos karakterek gyarapodásának és fejlődésének. Sok fantasy szerepjáték saját egyéni rendszerrel, táblázatokkal rendelkezik és a tapasztalati pontok kiegyenlítésével, kiszámításával és elosztásával is. Ezen rendszerek egyikét lehet, hogy át is akarod dolgozni ebbe a játékba, ha kényelmesebbnek érzed. A legtöbb játék elkerüli a tapasztalati pontok egész kérdését egy olyan rendszerrel, amely pontokat pumpál vissza az erőkhöz, de ez fejlesztetlenül hagyja a képzettségeket, s ez elég gyér megoldás.

A megfigyelés és a logika szubjektív módja, amely a **Palladium Szerepjáték**ban lett bemutatva, olyan elfogadott lett, hogy ezt átvittem a **Hasadékokba és az összes többi játékomba**. A legtöbb tapasztalati rendszer a “gyilkolási tényezőre” koncentrál, de te mit gondolsz erről a gondolkodásmódról? Mit gondolsz a döntésekről, tervekről vagy okokról, amelyek egy sajátos cselekedet mögött húzódnak? Nem számít a leleményesség és a hidegvér? Nem ezek a jó szerepjáték igazi összetevői? Lehet-e hogy egy briliáns orvostanhallgató egy 4-es I.Q.-val rendelkező karakterrel játszik (és szilárdan kitart karaktere mellett, olyan dolgokat mondva és téve, amiket a karakter tenne, még ha játékosként tudatában is van a hülyeségeknek) és tapasztalatot kap karaktere játékáért? A pokolba is, Igen!!! Figyelembe véve, hogy milyen rugalmas és szubjektív egy szerepjáték szabályrendszere, nem látom a logikát egy szigorú, korlátozott tapasztalati pontrendszer birtoklásában.

Minden játékos karakter, aki résztvesz egy adott helyzetben/összeütközésben, kaphat egy bizonyos mennyiségű tapasztalati pontot. A játékmester készíthet egy listát a játékosairól a játék kezdetén és lejegyezheti minden játékos tapasztalati pontját, amíg összegyűjti a játék futása alatt. A játék végeztével a játékmester összegezi minden játékos pontját és kiosztja az összeget, így nyomon lehet követni a tapasztalat, és a képzettségek növekedését.

A tapasztalati pontok meghatározásának nehézsége a szubjektivitás. A játékmesternek ésszel kell használnia a fejlődő tapasztalati irányvonalat. **Példa:** Nyolc harmadik szintű karakter csordultig telve pszichikus energiával, legyőz egy magányos, negyedik szintű gazembert vagy kisebb szörnyet. A nyolc játékos tapasztalati pontot kaphat egy kisebb fenyegetés legyőzéséért. Mindez után a szegény mandrónak esélye sincs a karakterek ellen. Azonban, ha egy vagy két első szintű karakter győzi le az előző gazembert, kaphatnak tapasztalati pontot egy nagyobb vagy hatalmas fenyegetés legyőzéséért, mert nagyobb mértékű volt a veszedelem és a karakterek leleményessége.

Úgy találtam, ez a módszer fantáziadús játékokra ösztönöz a csíhi-puhit támogatók helyett. Játékmester, nem kell mikulásként csodálatos mennyiségű tapasztalati pont-halmokat osztogatni; légy korrekt és toleráns. A játékosaid érdemeljék ki valójában a tapasztalati pontokat; fejleszve a képzettségeiket, tudásukat, és hatalmukat. Ha játékoscsoportod hirtelen emelkedik tapasztalati szinteket, meg fogod tudni, mert ők a leleményes és fantáziadús játékosok. És ezért van ez a játék!

Karakterek tapasztalati szintjei

Minden karakterosztálynak van egy listája a tapasztalati szintekről. Egy kalandban résztvevő karakter tapasztalati pontokat kap gondolataiért és cselekedeteiért. Ezek a tapasztalati pontok összeadódnak, a karakter új besorolást ér el, jelezve a folyamatos növekedést, fejlődést és jobban elsajátított erőit, képzettségeit. Ha a karakter elegendő tapasztalati pontot gyűjtött össze, a képzettségei ennek megfelelően nőnek. Legtöbb esetben a mágia és a speciális erők hatótávja, időtartama, ereje/sebzése, és hatóterülete is megnő. **Példa:** amikor egy első szintű csavargó tudós karakter összegyűjtött legalább 2001 tapasztalati pontot, elérte a második szintet és *minden* képzettsége második szintűvé válik; ez azt jelenti, hogy a karakter nagyobb jártassági szinten alkalmazza ezeket.

Egy eszes terv, egy gyors támadás, mind tapasztalati pontot jelent. A több tapasztalati ponttal a karakter magasabb szintekre lép és megnőnek képzettségei. A **játékosok** biztosan és gondosan jegyezzék az általad minden játék végén adott tapasztalatot. Amikor egy karakter új szintre lépett, határozottan közölje a játékmesterrel hogy képzettségei és sebpontjai a megfelelő mértékben nőttek.

Tapasztalat és Sebpontok

Mindig, amikor egy karakter új tapasztalati szintre lép, a játékos egy hatoldalú kocka dobásának eredményét hozzáadja a karakterének Sebpontjaihoz. Ez jelzi a fizikai fejlődést és az érettséget.

Tapasztalati szintenként

Tapasztalati szintenként vagy minden tapasztalati szinten vagy a pszichikus minden szintjén; ez azt jelzi, hogy a személy egy képzettséget, pszichikus erőt, vagy képességet a legmagasabb tapasztalati szintjének megfelelően alkalmazhat. Ez gyakran az okozott sebzést vagy egy hatás időtartamát jelzi.

TAPASZTALATI PONT-TÁBLÁZAT

Tapasztalati pont jutalmak

| Tapasztalati pontok | Cselekedet |
|---------------------|--|
| 25 | Képzettség használata (akár sikeres, akár nem) |
| 25 | Leleményes, de haszontalan ötlet |
| 100 | Leleményes, használható ötlet, vagy cselekedet |
| 100 | Gyorsan kigondolt ötlet, vagy cselekedet |
| 200 | Egy kritikus terv, vagy cselekedet, ami megmenti a karakter életét, és/vagy néhány bajtársat |
| 400-1000 | Egy kritikus terv vagy cselekedet, ami az egész csapatot vagy sok ember életét mentheti meg |
| 100-300 | Veszélyeztetni a karakter saját életét, hogy másokon segítsen |
| 500-700 | Önfeláldozás (vagy potenciális önfeláldozás) élet-halál helyzetben (mint egy tűzgolyó elé ugrani, hogy megmentse, aki felé tart, még akár saját élete árán is, vagy felajánlani saját életét, hogy megmentse a csapatot vagy másokat) |
| 100 | Szükségtelen veszély elkerülése |
| 100-200 | Következtető okfejtés vagy éleselműjség |
| 50 | Jó döntés |
| 50 | Jó szerepjáték |
| 50-100 | Merészség (helyénvaló vagy sem) |
| 25-50 | Megölni vagy legyőzni egy kisebb fenyegetést |
| 75-100 | Megölni vagy legyőzni egy nagyobb fenyegetést |
| 150-300 | Megölni vagy legyőzni egy hatalmas fenyegetést |

TAPASZTALATI SZINTEK

| CS Közlegény Kutyafalka | | CS Technikai tiszt CS Hadi specialista Idéző | | Kiberlovag Drogos Őrült | | Kiborg Fejvadász Csillámfű | |
|--|-----------------|---|-----------------|--|-----------------|---|-----------------|
| 1 | 0 000-1 950 | 1 | 0 000-2 120 | 1 | 0 000-2 140 | 1 | 0 000-2 100 |
| 2 | 1 951-3 900 | 2 | 2 121-4 240 | 2 | 2 141-4 280 | 2 | 2 101-4 200 |
| 3 | 3 901-8 800 | 3 | 4 240-8 480 | 3 | 4 281-8 560 | 3 | 4 201-8 400 |
| 4 | 8 801-17 600 | 4 | 8 481-16 960 | 4 | 8 561-17 520 | 4 | 8 401-17 200 |
| 5 | 17 601-25 600 | 5 | 16 961-24 960 | 5 | 17 521-25 520 | 5 | 17 201-25 400 |
| 6 | 25 601-35 600 | 6 | 24 961-34 960 | 6 | 25 521-35 520 | 6 | 25 401-35 800 |
| 7 | 35 601-50 600 | 7 | 34 961-49 960 | 7 | 35 521-50 520 | 7 | 35 801-51 000 |
| 8 | 50 601-70 600 | 8 | 49 961-69 960 | 8 | 50 521-71 000 | 8 | 51 001-71 200 |
| 9 | 70 601-95 600 | 9 | 69 961-94 960 | 9 | 71 001-96 100 | 9 | 71 201-96 400 |
| 10 | 95 601-125 600 | 10 | 94 961-129 960 | 10 | 96 101-131 200 | 10 | 96 401-131 600 |
| 11 | 125 601-175 600 | 11 | 129 961-179 960 | 11 | 131 201-181 300 | 11 | 131 601-181 800 |
| 12 | 175 601-225 600 | 12 | 179 961-229 960 | 12 | 181 301-231 400 | 12 | 181 801-232 000 |
| 13 | 225 601-275 600 | 13 | 229 961-279 960 | 13 | 231 401-281 500 | 13 | 232 001-282 200 |
| 14 | 275 601-325 600 | 14 | 279 961-329 960 | 14 | 281 501-341 600 | 14 | 282 201-342 400 |
| 15 | 325 601-375 600 | 15 | 329 961-389 961 | 15 | 341 601-401 700 | 15 | 342 401-402 600 |

| CS RPA Elit Doki | | Városi patkány Vagabond | | Kiberdoki Csavargó tudós Csavargó kutató | | Vadoni járőr Szerelő | |
|-----------------------------------|-----------------|--|-----------------|---|-----------------|---------------------------------------|-----------------|
| 1 | 0 000-1 925 | 1 | 0 000-1 875 | 1 | 0 000-2 000 | 1 | 0 000-1 900 |
| 2 | 1 926-3 850 | 2 | 1 876-3 850 | 2 | 2 001-4000 | 2 | 1 901-3 800 |
| 3 | 3 851-7 450 | 3 | 6 751-7 250 | 3 | 4 001-8 200 | 3 | 3 801-7 300 |
| 4 | 7 451-14 900 | 4 | 7 251-14 100 | 4 | 8 201-16 400 | 4 | 7 301-14 300 |
| 5 | 14 901-21 000 | 5 | 14 101-21 200 | 5 | 16 401-24 500 | 5 | 14 301-21 000 |
| 6 | 21 001-31 000 | 6 | 21 201-31 200 | 6 | 24 501-34 600 | 6 | 21 001-30 000 |
| 7 | 31 001-41 600 | 7 | 31 201-41 200 | 7 | 34 601-49 700 | 7 | 30 001-40 000 |
| 8 | 41 601-53 000 | 8 | 41 201-51 200 | 8 | 49 701-69 800 | 8 | 40 001-53 000 |
| 9 | 53 001-73 000 | 9 | 51 201-71 200 | 9 | 69 801-94 900 | 9 | 53 001-73 000 |
| 10 | 73 001-103 500 | 10 | 71 201-101 500 | 10 | 94 901-129 000 | 10 | 73 001-103 000 |
| 11 | 103 501-139 000 | 11 | 101 501-136 500 | 11 | 129 001-179 100 | 11 | 103 001-138 000 |
| 12 | 139 001-189 000 | 12 | 136 501-186 500 | 12 | 179 101-229 200 | 12 | 138 001-188 000 |
| 13 | 189 001-239 000 | 13 | 186 501-236 500 | 13 | 229 201-279 300 | 13 | 188 001-238 000 |
| 14 | 239 001-289 000 | 14 | 236 501-286 500 | 14 | 279 301-329 400 | 14 | 238 001-288 000 |
| 15 | 289 000-339 000 | 15 | 286 501-326 500 | 15 | 329 401-389 500 | 15 | 288 001-328 000 |

| Gyűjtogató Pszí-vadász Misztikus | | Agyolvasztó Ley vonal járó | | Technomanta | | Sárkány | |
|---|-----------------|---|-----------------|--------------------|-----------------|----------------|-----------------|
| 1 | 0 000-2 050 | 1 | 0 000-2 240 | 1 | 0 000-2 300 | 1 | 0 000-3 000 |
| 2 | 2 051-4 100 | 2 | 2 241-4 480 | 2 | 2 301-4 600 | 2 | 3 001-5 000 |
| 3 | 4 101-8 250 | 3 | 4 481-8 960 | 3 | 4 601-9 200 | 3 | 5 001-10 000 |
| 4 | 8 250-16 500 | 4 | 8 961-17 920 | 4 | 9 201-18 400 | 4 | 10 001-20 000 |
| 5 | 16 501-24 600 | 5 | 17 921-25 920 | 5 | 18 401-26 500 | 5 | 20 001-30 000 |
| 6 | 24 601-34 700 | 6 | 25 921-35 920 | 6 | 26 501-36 600 | 6 | 30 001-50 000 |
| 7 | 34 701-49 800 | 7 | 35 921-50 920 | 7 | 36 601-51 700 | 7 | 50 001-80 000 |
| 8 | 49 801-69 900 | 8 | 50 921-70 920 | 8 | 51 701-71 800 | 8 | 80 001-120 000 |
| 9 | 69 901-95 000 | 9 | 70 921-95 920 | 9 | 71 801-96 900 | 9 | 120 001-170 000 |
| 10 | 95 001-130 100 | 10 | 95 921-135 920 | 10 | 96 901-137 000 | 10 | 170 001-230 000 |
| 11 | 130 101-180 200 | 11 | 135 921-185 920 | 11 | 137 001-188 100 | 11 | 230 001-300 000 |
| 12 | 180 201-230 300 | 12 | 185 921-225 920 | 12 | 188 001-229 200 | 12 | 300 001-380 000 |
| 13 | 230 301-280 400 | 13 | 225 921-275 920 | 13 | 229 201-279 300 | 13 | 380 001-470 000 |
| 14 | 280 401-340 500 | 14 | 275 921-334 920 | 14 | 279 301-340 400 | 14 | 470 001-600 000 |
| 15 | 340 501-400 600 | 15 | 335 921-395 920 | 15 | 340 401-400 000 | 15 | 600 001-800 000 |

KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

Kiegészítő módok karaktered kikerekítéséhez

Úgy találtam hogy sok játékos szeret minél több háttérrel és részlettel kidolgozni karakteréről. Ezért összegyűjtöttem a kiegészítő táblázatok egy sorozatát, hogy elegendő részlettel szolgáljanak. Minden táblázat egy százalékdobást igényel.

Születési sorrend

| | |
|-------|----------------------------|
| 01-30 | Elsőszülött |
| 31-44 | Másodsülött |
| 45-55 | Harmadsülött |
| 56-65 | Negyedsülött |
| 66-80 | Utolsó gyermek |
| 81-90 | Ikrek elsőszülöttje |
| 91-00 | Házasságon kívül született |

Súly

| | |
|-------|--------------|
| 01-10 | Ösztövé |
| 11-30 | Sovány |
| 31-55 | Átlagos |
| 56-74 | Tagbaszakadt |
| 75-89 | Pocakos |
| 90-00 | Túlsúlyos |

Magasság

| | | |
|-------|----------|---|
| 01-30 | Alacsony | Megjegyzés: Átlagos magasság: férfi: 180 cm nő: 167 cm |
| 31-70 | Átlagos | |
| 71-00 | Magas | |

Életkor

Úgy gondolom legjobb általánosan feltételezni hogy a legtöbb karakter fiatal - tizes éveinek végén, húszas éveinek elején. Az életkort legjobban a karakter műveltségi szintje és a játékos meglátása alapján lehet meghatározni.

Természet

| | |
|-------|--|
| 01-10 | Aljas, gyanakvó, bosszúszomjas. |
| 11-15 | Bátortalan, félnék, magányosságra törekszik. |
| 16-20 | Ökölgay, kitartó és győzni akaró típus, aki hősként tekint önmagára. Szereti a harcot. |
| 21-25 | Aggódó, ideges, és óvatos. |
| 26-37 | Forrófejű, hirtelen, érzelmes, de alapvetően kedves. |
| 38-45 | Cselszövő, szerencsejátékos, aki szeret kockáztatni. |
| 46-50 | Fecsegő, szépfű, de túl beszédes. |
| 51-56 | Vadember, beképzelt, magabiztos, szükségtelenül kockáztat. |
| 57-66 | Szépfű, barátságos, udvarias, és vendégszerető. |
| 67-76 | Sznob, arrogáns, felsőbbrendűnek tekinti magát másoknál. |
| 77-84 | Keményfiú, beképzelt, egy magányos farkas nagy önbizalommal. |
| 85-89 | Másokon, főleg fiatal karaktereken atyáskodó, hatalmaskodó. |
| 90-94 | Panaszkodó, folyamatosan aggódik valami miatt. |
| 95-00 | Paranoid, senkiben nem bíz. |

Családi eredet

| | |
|-------|--|
| 01-50 | Földi bennszülött. A karakter ember. |
| 51-65 | Dili: ember (vagy majdnem az), de szülei egy hasadékon keresztül jöttek egy hasadékon keresztül. |
| 66-75 | Földi bennszülött, de emberi mutáns, pszionikus erők történetével a családban. A játékos karakter vagy bír pszionikus képességekkel, vagy nem. |
| 76-85 | Az egyik szülő bennszülött Földszerzet, de a másik egy Dili. A karakter úgy nézhet ki, mint egy ember, de... |
| 86-00 | Földi mutáns (1-50%), vagy Dili (51-90%), vagy idegen (90-00), aki humanoid, de különös vonásai vannak. Dobj kétszer a következő táblázaton, hogy meghatározd a karaktered kinézetét, vagy válassz két különböző vonást: |

| | |
|-------|---|
| 01-05 | Hosszú, bozontos, kutyaszerű farka van. |
| 06-10 | Hosszú, majomszerű farka van. |
| 11-15 | Hosszú, gyíkszerű farka van. |
| 16-20 | Nincs testszörzete. |
| 21-25 | A testet rövid szörzet fedi. |
| 26-30 | A testet hosszú szörzet fedi. |
| 31-35 | A testet kemény, durva bőr fedi (+2k6 S.S.B.). |
| 36-40 | A testet pikkelyes bőr fedi (adj 3k6-ot az S.S.B.-hez). |
| 41-45 | A test feltűnően vékony és magas (egy láb a magassághoz). |
| 46-50 | Az arcvonások nagyon macskaszerűek. |
| 51-55 | Az arcvonások nagyon majomszerűek. |
| 56-60 | Az arcvonások nagyon gyíkszerűek. |
| 61-70 | A bőr szokatlan színű, pl. narancs, zöld, lila, stb. |
| 71-80 | A fogak agyarak. |
| 81-85 | A fogak nagyok és laposak; nagy a száj is. |
| 86-90 | Egy pár kis szarv mered ki a fej első részéből. |
| 91-95 | Nagy, kerek szemek, szokatlan színűek. |
| 96-00 | Nagyobb, és szokatlan formájú kezek. |

A környezet típusa

| | |
|-------|---|
| 01-20 | Kicsi farmközösség. |
| 21-40 | Kis vadoni falu. |
| 41-60 | Kicsitől közepes városig. |
| 61-80 | Vadoni falu vagy város mágiával és/vagy pszionikával. |
| 81-00 | Koalíciós város vagy külváros. |

Vélemények a Koalícióról

| | |
|-------|--|
| 01-20 | Szereti a Koalíciót. Többnyire jó dolgokat látott, és hallott róla, és azt hiszi, hogy ők az emberiség megváltói. |
| 21-40 | Közömbös. Személyesen nem tapasztalt rosszat irányában. |
| 41-60 | Óvatos. Sok dolgot hallott a Koalícióról, és a rossz, úgy látszik, kiegyensúlyozza a jót. |
| 61-80 | Nem szereti, és bizalmatlan a Koalícióval szemben. Jól informált és sokat tud a CS filozófiáról, törvényeiről, tevékenységeiről, és őket nagyon igazságtalannak, ha nem egyenesen gonosznak tartja. |
| 81-00 | Gyűlöli a Koalíciót. Látta a Koalíciót akcióban, kegyetlennek és hódítónak látja őket. Nem tudja elviselni a CS emberi felsőbbrendűségének hirdetését és a rémítő cselekedeteket sem, amit a nem emberekkel szemben alkalmaznak. |

Vélemények a nememberekről

| | |
|-------|--|
| 01-10 | Gyűlölködő, és bizonytalan minden nememberrel szemben. |
| 11-30 | Gyűlöl minden demont, és természetfeletti teremtményt (a sárkányokat is), nem szereti, és nem is bíz a Dilikben, mutánsokban, pszichikusokban és az idegenekben/szörnyekben. |
| 31-50 | Gyűlöli a démonokat, de megadja minden más nememberi lénynek a tisztázás lehetőségét. Mégis hajlamos az óvatosságra, és bizalmatlanságra a nememberekkel szemben. |
| 51-70 | Gyűlöli a démonokat, de hiszi, hogy minden faj harmóniában tud együtt élni, és dolgozni. Egyformán kezeli az embereket, és nemembereket, de egy kicsit bizalmatlan az olyan teremtményekkel szemben, akik természetfeletti vagy akiknek megjelenése feltűnően embertelen. |
| 71-85 | Óvatos a démonokkal, de legtöbbször jó tapasztalatai voltak a nememberekkel, és egyenlőként tekint rájuk, kétség és gyanú nélkül. |
| 86-95 | Előnyben részesíti a nememberek társaságát az emberekével szemben (rossz tapasztalatai voltak az emberekkel, talán gúnyolódás vagy előítélet alanya volt, vagy barátságos nememberek kedvesen bántak vele). |
| 96-00 | Bizalmatlan mindenkivel, emberekkel, és nememberekkel szemben egyaránt. Egy kicsit paranoid, mert "ezekben az időkben sosem tudhatod, ki ember, és ki nem. Sőt, az embereknek szokatlan erőik vannak ezekben a napokban. Úgy értem, a Drogos vagy az Örült tényleg ember?" |

ŐRÜLET

A játék szövegkörnyezetében feltételezzük, hogy minden játékos karakter mentálisan és érzelmileg egészséges. Minden örület erről a pontról fejlődik ki egy trauma következményeként. Egy pszichológiai trauma lehet egy erőszak, érzelmi tapasztalat, vagy sokk eredménye. Mint pszichikus nyomozók, a karakterek valahogy felkészülhettek és lelkieben megedződhetek a borzalmas, természetellenes, vagy bizarr élményekkel szemben. Egy trauma, aminek egy örület az eredménye, még borzalmasabb lehet.

TRAUMA

Úgy találtam, hogy egy karakternek az örületi táblázaton dobni egy szörnyű trauma után nagyon helyénvaló, realisztikus és élvezetes; új elemet ad a játéknak. Amit eredményez, egy traumatikus élmény, ami részben a játékmestertől, részben az aktuális helyzettől függ.

Most egy útmutató következik néhány traumatikus helyzetet bemutató, amelyek egy dobást igényelnek a véletlen örületi táblázaton.

Hosszú ideig tartó testi, és/vagy lelki kínzás.

Kettőtől nyolc hétig: dobj egyszer az örületi táblázaton! Kilenc héttől hónapokig: dobj egyszer az örületi táblázaton, és egyszer a neurózis táblázaton!

Drog által kiváltott hallucinációk, amik különösen rettenetesek, félelmetesek és valószerűek.

Dobj egyszer a Fóbia Táblázaton! Ha különösen traumatikus, hosszú vagy ismétlődő hallucinációk, dobj a véletlen örületi táblázaton! A valós életben történő találkozás nagyobb megrázkódtatást okoz. 70% az esélye egy másik örület kifejlődésének; dobj a véletlen örületi táblázaton.

Meglátni, vagy megtapasztalni egy sokkolóan groteszk szörnyűséget.

Dobj a fóbia táblázaton!

Borzalmas, rémítő, vagy szokatlan érintése a halálnak.

Dobj a véletlen örületi táblázaton.

Látni egy mélyen szeretett valakinek szörnyű, vagy sokkoló halálát.

Dobj a pszichózis táblázaton!

Súlyos fizikai tehetetlenség.

60% az esélye az alkoholizmusnak vagy drogfüggőségnek.

Számos ártatlan ember halálának (véletlen) okozása.

(Jó jellemű karakterekre vonatkozik).

Dobj a Véletlen örületi táblázaton!

ŐRÜLETI TÁBLÁZATOK

VÉLETLEN ŐRÜLETI TÁBLÁZAT

(Trauma következménye) Dobj százalékot!

- 01-10 **Újjászületés**; jellemfordulás; a jó gonosszá változik, a gonosz jó lesz (önös karakterek jóvá változnak).
- 11-20 **Neurózis**; dobj a megfelelő táblázaton!
- 21-25 **Kényszeres hazudozás**; főleg jó jellem esetén.
- 26-30 **Kleptománia**; egy kényszer a lopásra, főleg jó jellemek esetén.
- 31-40 **Megszállottság**; dobj a megfelelő táblázaton!
- 41-50 **Fóbia**; dobj a megfelelő táblázaton!
- 51-60 **Pszichózis**; dobj a megfelelő táblázaton!
- 61-70 **Félelem az állatoktól**; lásd a neurózisnál!
- 71-80 **Remete**; jobb szereti a magányt, nyugalmat, és szerénységet.
- 81-90 **Befolyásoló zavarodottság**; dobj a megfelelő táblázaton!
- 91-00 **Félelem a sötétben**; lásd a neurózisnál!

Megjegyzés: Egyszerre több fóbia, megszállottság, pszichózis, vagy befolyásoló zavarodottság is lehetséges. Ha ugyanaz lett kidobva, dobj újra!

VÉLETLEN ŐRÜLETI TÁBLÁZAT (Kiegészítő)

- 01-19 Befolyásoló zavarodottság
- 20-45 Neurózis
- 46-65 Fóbia
- 66-85 Megszállottság
- 86-00 Pszichózis

BEFOLYÁSOLÓ ZAVARODOTTSÁG

- 01-19 **Megjijed** a hangos zajoktól, minél kisebbre összehúzza magát.
- 20-35 **Undorodik** minden nyálkás dologtól és bármilyen távolságra elmegy, csak hogy ne kelljen megérintenie.
- 36-54 **Megszállottja** a tisztaságnak, és fel kell takarítania bármilyen területet, ahol több percnél tovább tartózkodik.
- 55-75 **Sértik** az erőszakos cselekedetek, erőszakossá változtatva őt is; 72% esélye van hogy berserker lázba megy és megtámadja az erőszak elkövetőjét önmagára való tekintet nélkül. Bónuszok: +1 támadásra, +2 sebzésre.
- 76-88 **Gyűlöli** a zenét és a zenészeket és megpróbálja megsemmisíteni vagy megállítani ezeknek a szörnyű zajoknak a forrását.
- 89-00 **Megfélemlíti** a beszélt nyelvet; nem tud értelmes mondatokban beszélni, és jelbeszédet, vagy írott kommunikációt kell használnia.

NEURÓZIS

- 01-18 **Félelem a sötétben** (sok időt töltött a WC-be zárva). Összevissza beszél, és teljesen összeomlik a sötétben.
- 19-34 **Félelem az állatoktól** (fiatalkorában megharapta a családi kedvenc). Elfut amikor szembekerül a kicsi, szőrös dolgokkal.
- 35-49 **Nem tud igazat mondani**; kényszeres hazudozás, főleg jó jellemek esetében.
- 50-64 **A Testbirtoklók inváziója**; heveny paranoia minden természetfeletti entitással szemben, akiknek idegen örökségük van, sőt, a Földön kívül született emberekkel szemben is. ("Itt vannak, hogy megszerezzenek! Bárkik lehetnek. Akár... te!?!").
- 65-85 **Félelem a magasságtól** (Goober bácsikája a karaktert lábánál fogva szokta kilógatni az ablakon). A karakter megdermed és addig így marad, amíg a föld nem látható.
- 86-00 **Félelem a sikertől** (Mami mindig is mondta, fiam, te sosem leszel jó.): A karakter szabotálja magát a kritikus pillanatokban. A következő mínuszok járnak kritikus vagy nagy horderejű események alatt (csata, veszély, mások figyelik, stb.): -15% minden képzettségére, -3 támadásra, kitérésre, háritásra és sebzésre.

PSZICHÓZIS

- 01-15 **Hisztérikus vakság**; amikor nyomás alatt van, 1-89% eséllyel ez történik. Dobj minden helyzetben!
- 16-28 **Paranoid típus**; mindenki őt akarja/senkiben nem bízik.
- 29-49 **Mániákus depressziós**; a depresszió mélysége egyik hétről (öngyilkos, senki sem szereti, -5% minden képzettségéből) a másikra (minden nagyszerű, és én jobb vagyok, mint valaha, +5% minden képzettséghez) változik mániákus epizódokkal. 30% esélye van az alkoholizmusnak.
- 50-73 **Skizofrénia**; passzív és könnyen megfélemlíthető; ideges. Hangoztat hall, amik azt mondják, hogy ők angyalok, és halottak szellemei; aggódik, hogy miféle angyalok. 50% esélye van az alkoholizmusnak vagy a drogfüggőségnek.

- 74-85 **Esztelen agresszió;** dobj százalékot:
 01-94 Félműködésű: amikor flusztrált, dühös, vagy kijön a sodrából, 72% eséllyel úrrá lesz rajta a berserker-láz, és mindenkire rátámad közvetlen környezetében, amíg meg nem ölik vagy le nem fogják. 3-18 percig kell lefogni, aztán visszanyeri nyugalomát.
 95-00 Hasznavehetetlen/gyilkos: folyamatosan berserkben van, amíg le nem fogják, vagy meg nem ölik; egy világos napja van a héten, és megpróbálja kibeszélni magát a fogságból.
 86-00 **Pszichiáterre válik** és a környezetében mindenkit megpróbál meggyógyítani (mindenki elmebeteg, csak ő az egyetlen élesemléjű); biztos lehetsz benne, hogy kérni fogja a honoráriumát.

FÓBIÁK (Egy mély, megsemmisítő félelem)

- 01-03 Élőholtak
 04-06 Csúszómászók
 07-09 Tudósok
 10-12 Mutánsok
 13-15 Kígyók
 16-19 Szellemek
 20-22 Bezártság
 23-26 Csontvázak
 27-29 Sötétség
 30-32 Sírok/kripták
 33-35 Romos öreg házak/építmények
 36-39 Óriási lények/szörnyek
 40-44 Alagsorok, pincék
 45-48 Hullák
 49-51 Mágiahasználók
 52-54 Pókok
 55-57 Sírkövek
 58-61 Macskák
 62-64 Magasság
 65-67 Kutyák
 68-70 Szenny
 71-73 Pszichikus idegenek
 74-77 Rovarok
 78-80 Repülés
 81-84 Denevérek/denevérszerű dolgok
 85-87 Víz
 88-90 Számítógépek
 91-93 Pszichikus gyógyítás
 94-96 Nyílt területek
 97-00 Természetfeletti entitások

Megjegyzés: Ha ugyanaz a fobia lett kidobva, ami már megvolt, újra kell dobni!

FÓBIÁK

A fobia egy irracionális félelem, ami lehet egy borzasztó/traumatikus élmény eredménye. A fobia tárgya bármi lehet: bogarak kígyók, a sötétség, magasság, repülés, fegyverek, írógépek... bármi, ami a félelem fókuszává vagy okává válhat ennek a súlyos pszichológiai megrázkódtatásnak. Bár a fobiáknak vannak egyéni tudományos nevei is, sokkal könnyebb egyszerűen a fobia tárgyát azonosítani.

Hogy meghatározzunk egy jellemző fobiát, a játékosnak dobni kell a következő véletlen táblázaton, vagy megegyezhet a játékmester és a játékos is, hogy melyik a legalkalmazhatóbb erre a súlyosan megrázó élményre. A későbbiekben a fobia meghatározása egyszerű gyakorlati érzéket igényel. **Például:** Ha egy karakternek rémitő tapasztalati voltak egy kísértett házban, pókhálókon ment keresztül, leereszkedett a sötét pincébe és találkozott egy mozgó csontvázal; a következő fobiák egyike könnyen alkalmazható: félelem az üres, régi házaktól, félelem a sötétben, félelem a pókoktól vagy rovaroktól, a pincéktől, a csontvázaktól, stb.

J.M. Megjegyzés: A természetfeletti való kapcsolat a karaktereket állandóan rémitő, borzalmas, bizarr és halálos helyzetekbe sodorja. De csak a legrettenetesebb és meglepetésszerű élmények okozhatnak fobiát vagy egyéb örületet. Emlékezz, hogy a karakterek felkészültek és megerősödtek az olyan látványokkal, fogalmakkal és lényekkel szemben, amik megzavarhatják egy átlagos, gyanútlan ember elméjét.

Fóbikus pánik

A karakter, aki egy fobiában szenved, megrémülhet, amikor találkozik félelmének tárgyával. Ha a karaktert barátok veszik körül, akik beszélnek hozzá és lecsillapítják félelmét, a személy képes lesz elég hosszán türtőztetni magát, hogy biztonságosan elkerülje (40% eséllyel). Azonban, ha a karakter egyedül van, már ideges, fenyegetve érzi magát és erőt vesz rajta a félelem. Ez egy fóbikus pánik.

Ezt a fordulópontot elérve a karakter elméje megvédi magát, valamilyen hatás okozásával, ami egy a következők közül (dobj százalékot).

- 01-25** Elájul/elveszti eszméletét 2-től 8 percig (dobj 2k4-et).
26-80 Megszökik/elfut amilyen gyorsan csak tud. Pánik által sújtva a karakter nincs tekintettel társai jajveszékülésére, kifogásaira vagy súlyos helyzetére. Minden, amit a megrémült karakter tud, az az, hogy neki szöknie kell. A karakter futni fog és addig fut, amíg biztosan meg nem menekült félelmétől vagy meg nem fékezik. A személy csak akkor fog harcolni, ha nincs más módja a szökésnek és akkor is csak addig, amíg meg nem tud menekülni és el nem tud futni.
81-00 Megbénul a félelemtől, a karakter csak kiáltani, nyöszörögni vagy siktítani tud. Fizikailag a karakter teljesen mereven áll egy helyben, vagy a sarokba kucorodik, félelme miatt teljesen mozdulatlanul. Képtelen futni, használni képzettségeit, harcolni vagy bárhogy is mozdulni (nincs támadás körönlként), amíg a félelem tárgya el nem megy, meg nem semmisül vagy őt magát el nem vonszolják onnan.

MEGSZÁLLOTTSÁG

A megszállottság lehet egy nagyfokú, irracionális vágy/szeretet valami irányában vagy akár heves gyűlölet/undor érzése. Az előbbi a megszállott személynél valószínűleg vágyai elérésének kényszerét okozza, míg az utóbbi valószínűleg a megszállottságának tárgya irányában érzett gyűlöletét, rombolási vágyát okozza. A játékmester meghatározhatja a körülményektől függően, melyik a legmegfelelőbb vagy dobj egyszer a következő táblázaton...

A megszállottság fókusza

- 01-50 Szeretlem/vágy
 51-00 Gyűlölet/pusztítási vágy

Megszállottságok

- 01-05 Pontosság (lehet fanatikusan pontos, vagy akár örök késő is).
 06-12 Csúcstechnológia (szeretheti a megszerzését/használatát vagy utálhatja is).
 13-20 Nők (vagy férfiak női karakter esetén).
 21-27 Gazdagság.
 28-35 Titkolózás (mindenek fölött értékelheti titkait vagy még a titoktartás gondolatától is irtózik).
 36-43 Egy meghatározott egység.
 44-50 Egy meghatározott tárgy/dolog vagy állat.
 51-55 Megjelenés (divatos vagy hanyag).
 56-63 Veszély (szeretheti az izgalom borzongását, ami gyakran azt jelenti, hogy nem törődik az elővigyázatossággal, minél halálosabb, annál jobb; vagy megveti a veszélyt, túlságosan óvatos, aggódó és ideges).
 64-70 Étel (csak a legjobb ételeket és italokat kívánja meg vagy lehet, hogy olyan szívesen eszik férgeket, romlott ételeket, mint más ételeket).
 71-78 Alkohol (akár egy keményen iszákos, intenzív hajlammal a legfinomabb likőrök iránt, akár egy fanatikus antialkoholista).
 79-86 Szerencsejáték (mindenre fogad vagy egy fanatikus anti-szerencsejátékos).

87-92 Magányosság (annyira szereti a nyugalmat és az egyedüllétet, hogy abszurd módon feldühödik, ha folyamatosan megzavarják és nyaggatják; vagy még a gondolatától is irtózik, hogy bármilyen kis ideig egyedül maradjon).

93-00 Bűnülőző: szereti, ha hősnek tartják; megszállottan üldözi a bűnözőket és a gonoszt mindenfelé. Ellenkező esetben gengszterfőnök lesz. Szereti a gonosztettek tervezésének izgató érzését.

Megjegyzés: Ez az elmebaj a karaktert (szörnyen) hosszú ideig a rabságban tarthatja, hogy kielégítse megszállottságát.

AZ ELMEBAJ GYÓGYÍTÁSA

Befolyásoló zavarodottság, vagy neurózis: Terápia és folyamatos kezelés vagy hipnózis segítségével. Minimum három hónap kezelést igényel, s ez a következő eredménnyel jár:

01-29 Nincs hatás; még három hónap kezelésre van szükség.

30-69 Félsiker; a kezelt személy néha érzi, hogy visszatér a régi neurózisa, vagy zavarodottsága, amikor stresszhatás éri, 48% eséllyel.

70-00 Teljes gyógyulás.

Pszichózis: Terápia, és lehetséges a pszichózis használata, valamint a gyógyszerek használata is, hogy kontrollálják a kedélyállapotot és a feszültséget/stresszt. Legalább hat hónap kezelést igényel a következő eredménnyel:

01-33 Nincs hatás; újabb hat hónap kezelést igényel.

34-68 A pszichózist fóbia váltja fel.

69-00 Teljes gyógyulás.

Fóbia: A fóbiákra nincs gyógyír, de a hosszú és ismételt szembesítés a félt tárggyal csökkentheti a félelem intenzitását. Legalább három hónap kezelést igényel a következő eredménnyel:

01-39 Nincs hatás; több kezelést igényel.

40-88 A félelem annyira lecsökkent, hogy a személy majdnem kigyógyult, de továbbra sem fogja szeretni félelmének tárgyát - juj!

89-00 A félelem annyira megnőtt, hogy 50% az esélye annak, hogy a személy teljesen lebénul, amíg el nem tűnik a félelem tárgya vagy el nem viszik a személyt.

A terápiás kezelése általában 75%-ba kerülnek, két foglalkozással hetente (ez minden elmebaj gyógyítására vonatkozik). Hasonló terápiák segíthetnek a megszállottságok esetében is.

AZ ALKOHOLIZMUS HATÁSAI

(A részegség alatti hatásra és viselkedésre dob)

01-10 Aljas, rosszindulatú, heves; +2 sebzés

11-20 Heves vérmérsékletű, veszekedő; +1 kezdeményezés, -1 háritásra és kitérésre.

21-30 Izgatott, kockázatvállaló; +2 kezdeményezés

31-40 Csendes, visszahúzó; -2% minden képzettségre

41-50 Paranoid, senkiben sem bízik, izgatott; +1 kezdeményezés

51-60 Rosszkedvű, szomorú; -5% minden képzettségre

61-70 Bizakodó, önhitt amíg részeg; -2% minden képzettségre, ha józan

71-80 Nyomott, pesszimista; -5% minden képzettségre

81-90 Mozgékony, izgatott, ideges, zavarodott; -2 kezdeményezés

91-00 Szuper szindróma; részegen azt hiszi, hogy ő a legjobb. +5% minden képzettségre amikor részeg, -10% amikor józan.

Tökrészeg (tántorgás)

Az alkoholista idejének 25%-ában tökrészeg (amikor csak lehetséges, részeg — idejének 80%-ában, valamint krízishelyzet esetén még többet próbál inni — idejének 50%-ában).

Tökrészegen a következő módosítók alkalmazandók:

● -4 kezdeményezésre.

● -2 támadásra, kitérésre és háritásra.

● Felére csökken a sebesség.

● Minden képzettség 12%-kal csökken.

Az alkoholizmus gyógyítható, de ez hajlandóságot, önmegtartóztatást, kezelést igényel, valamint a barátok segítségét is.

Elvonási tünetek:

Első héten: -5% minden képzettségre, -2 kezdeményezésre, támadásra, kitérésre és háritásra. Nagyon émelyeg, remeg, bizonytalan. 40% az esélye, hogy visszaesik.

Második héten: -2% minden képzettségre, -2 kezdeményezésre, -1 támadásra, kitérésre és háritásra. Még mindig remeg, bizonytalan, vágyik az alkoholra. 20% az esélye, hogy visszaesik. Dobj mindkét héten.

Harmadiktól hatodik hétig: -2 kezdeményezésre. Még mindig remeg, bizonytalan, de már biztosabban érzi magát. 13% az esélye, hogy visszaesik. Dobj minden héten.

A következő hat hónap: Ez a kiszáradással vívott csata; 15% az esélye, hogy a karakter visszatér az italhoz nagy nyomás esetén. Minden kritikus helyzetben dobni kell, például a halálhoz közel (sajátmaga, vagy barátja), nagy bakizásnál, vagy ha nagy felelősség nehezedik a személy vállára.

Ezután a hat hónap után: Még mindig fennáll a visszaesés veszélye nagy nyomás alatt, ahogy korábban már le lett írva; krízishelyzetekben 5%. Ha az ex-alkoholista megint alkoholt iszik, 43% az esélye, hogy megint függővé válik. Minden ital után dobj! Megjegyzés: egy karakter ismételt megpróbálhat küzdeni az alkoholizmussal, függetlenül a sikertelen próbálkozások számától.

A DROGFÜGGŐSÉG HATÁSAI

A drogfüggőség általában súlyosabb hatásokkal és elvonási tünetekkel jár. Azonban ha egyszer detoxikálódott/megtisztult, a személy kisebb eséllyel esik vissza a drogfüggőségbe, mint az alkoholista az italhoz. A drogfüggőség legtöbb értéke a kemény drogokra vonatkozik, pl. az L.S.D., heroin, P.C.P., altatók, nyugtatók, amfetaminok (speed), kokainszármazékok és hangulatváltoztató szerek.

Dobj a befolyásoltság alatti viselkedésre és hatásra

01-10 Heves vérmérsékletű, veszekedős, +1 kezdeményezés

11-20 Teljesen passzív, nem támad, zavarodott, egyedül akar maradni. -5 kitérésre, háritásra és ütésből vagy esésből való gurulásra.

21-30 Túlságosan paranoid. Senkiben sem bízik, még barátaiban sem; +1 kezdeményezés.

31-40 Szédülés. Problémái vannak a mozgással; -4 kitérés és háritás, -2 támadás.

41-50 Hallucinációk. Teljesen megfedlekzik a valóságról; -4 kitérés és háritás, 50% eséllyel nem ismeri fel barátait vagy ellenségeit, vagy megtámadja barátait (ellenségnek nézi őket), vagy nem ismeri fel a veszélyt, vagy félelemtől reszket a rárontó fantomok miatt.

51-60 Visszahúzó, csendes; -6% minden képzettségre.

61-70 Bizakodó/önhitt amíg a csúcson van; -4% a képzettségekre amikor tisztá.

71-80 Depressziós, pesszimista; -8% minden képzettségre.

81-85 Ismétlődő hallucinációk nagy nyomás/harc esetén. 43% esélye van a visszatérésnek, lásd a már leírt hallucinációkat.

86-91 Mozgékony, izgatott, ideges, zavarodott; -2 kezdeményezés, -2% minden képzettségre.

92-00 Szuper szindróma; azt hiszi, a drogok megnövelik képességeit; +1 támadás, kitérés és háritás; +6% minden képzettségre, mikor a csúcson van. -1 támadásra, kitérésre és háritásra; -12% minden képzettségre, mikor tisztá.

Általános megjegyzések a drogokkal kapcsolatban:

● 15-20 perc a hatás kezdete.

● A hatás 45 perctől két óráig tart.

● Miután az érzés eltűnt, még 48 óráig a testben marad.

● A drogfüggőknek folyamatos utánpótlásra van szükségük, egyszer vagy kétszer egy nap (vagy még gyakrabban, ez a drogtól és annak hatásaitól függ).

A drogfüggőség gyógyítható, de ez hajlandóságot igényel. Lassan leszokik a szerről a pótszerek fokozatos használatával. A gyors leszokás eredménye a teljes önmegtartóztatás.

Elvonási tünetek:

Első hét: -35% minden képzettségre, -8 minden harci képzettségre, nagyon kellemetlen: émelygés, hányinger, görcs, stb. Rendszeres megfigyelést igényel. 75% az esélye, hogy drogot vesz magához, ha lehetséges.

Második hét: -20% minden képzettségre, -4 minden harci képzettségre, nagyon gyenge, reszkető, émelygő. 50% az esélye, hogy drogot vesz magához, ha lehetséges.

Harmadik hét: -10% minden képzettségre, -2 támadásra, kitérésre és háritásra. Gyenge és bizonytalan, de már sokkal jobban érzi magát. 28% az esélye, hogy drogot vesz magához, ha lehetséges.

Negyedik hét: Teljesen méregtelenített, csak a pszichológiai függés marad meg. 14% az esélye, hogy drogot vesz magához, ha lehetséges. Ajánlott a folyamatos terápia/tanácskozás.

A következő hat hónap: Ez a tisztánmaradásért vívott csata. 10% az esélye, hogy visszatér a drogokhoz, ha nagy nyomás nehezedik rá.

A hat hónap után: Kis esélye van a drogokhoz való visszatérésnek, csak nyomás alatt; 3% eséllyel.

Megjegyzés: Egy karakter ismétlődően is megpróbálhat ellenállni függőségének, függetlenül az eddigi sikertelen próbálkozásoktól.

Játékos karakterek a Hasadékok világában

Szokatlan számomra, hogy a játékosok elsiklanak afelett, hogy ők a *köznapinál nagyobb* hősökkel játszanak egy fantasztikus világon, ahol a játék zajlik. A **Hasadékok**nál is ez a helyzet.

A Hasadékokban átlagember a farmer, gépész, kereskedő, közkaton, vagy bármilyen ember, aki kemény munkával próbál boldogulni egy megbolondult világban. Az átlagember nem szívesen birtokolna pszionikát, megasebzó fegyvereket, vagy páncélokat. Nem a mágia mestere, s nem a nagy igazságok hordozója. Ő csak egy az átlagemberek közül, akik egyik napról a másikra élnek a zord étellel küszködve.

A jelen és a jövő néptömegei ártatlanok és reménykedők, akik közvetve vagy közvetlenül befolyásolják *hőseink* cselekedeteit, kalandjait és hőstetteit. Ennél fogva ők is csak bábunak számítanak a rajtuk uralkodni kívánó hataloméhes erők szemében, akik le akarják igézni a jövőnek ezt a furcsa Földjét.

A **Hasadékok** játékos karakterei nem Átlag Józsik. Valamilyen okból megszerezték a tudást és/vagy erőt, ami megkülönbözteti őket az átlagtól. Ők egy sokkal nagyobb történet részeként egy kis dráma *fókuszai*vá váltak. Ők olyan férfiak és nők, akik képesek megváltoztatni a helyzeteket. Azok a személyek, akik meg merik kérdezni, hogy mit látnak, és hallanak. Ők az erős emberek, akik kilépnek a tömegből, hogy megvédjék a gyengéket. Ők az ideák és ideálok bajnokai. Olyan egyének, akik mernek álmodni, és harcolnak azért, hogy valóra váltsák álmaikat. Egyének, akik kilépnek a valóság árnyaiból a legendák birodalmába.

A hősök származása lehet szerény és átlagos. Először még lehetnek olyan tipikus emberek, mint bárki más. Motivációik lehetnek önzöek, vagy elszántságukból is fakadhat. Hősiességük lehet szándékos, vagy csak egyszerűen felmagasztalják őket, de végül az átlag fölé emelkednek és rányomják bélyegüket a földre és talán a történelem lapjaira is. Ők a hősök. Ez az ő történetük... És te vagy ennek a történetnek a tervezője.

A Föld, a zabolátlan birodalom a dimenziók között

A játékosok és a játékmesterek nem feledhetik, hogy a **Hasadékok** világa egy megváltozott és kegyetlenebb Föld. A bolygót nagyrészt hatalmas és felfedezetlen vadon fedi, benne kis foltokként rejtőznek az emberi élet és civilizáció maradványai. Egy olyan vadon, amiben a hasadékokból jött furcsa és rémisztő lények csapatai kóborolnak. Az emberiség létezésének folyamatosága kérdőjeles, s az olyan *dolgok* kezében van, amiket a régiek démonoknak és egyéb lényeknek neveztek. A gonosz képességeit kapzsiság, irigység és hatalomvágy fűti; néhány esetben az ember is lehet olyan halálos ellenség, mint egy természetfeletti rémség.

Ebben az erőszakos világban hőseink utazók és felfedezők, akik egyik helyről a másikra utaznak. Szívesen fésülik át az emberiség múltjából megmaradt romokat, és áruba bocsátják képességeiket egy tányér leves



aráért. Ők olyan kevésbé hízelgő neveket kaptak, mint a *zsoldos*, *csavargó* vagy *varázsló*, de ettől függetlenül ők hősök, akár a régiek vándor róninjai.

Műveltség és Képzettségek

A játékosoknak feltűnhet, hogy három képzettségekategória van: F.K.K. képzettségek, "egyéb" képzettségek és másodlagos képzettségek.

Az **F.K.K. képzettségek** olyan tanulmányokat és gyakorlatokat jelentenek, amik a karakter választott foglalkozásához szükségesek. Azok a karakterek, akik ugyanazt a foglalkozási karakterkasztot választották, pontosan ugyanazokat az F.K.K. képzettségeket és bónuszokat kapják meg.

A bónuszok zárójelben található százalékos számok. A bónusz az alapképzettséghez adódik hozzá, hogy a nagyobb jártasságot jelezze. Például Számítógép-kezelés (+10%) azt jelenti, hogy a karakter jártassága magasabb szintű. Adj 10%-ot a 40%-os alapképzettséghez, így 50%-ra jön ki. Második tapasztalati szinten még 5%-ot kell hozzáadni, ami 55%-ra növeli a képzettséget. Harmadik szinten hozzá kell adni még 5%-ot, és így tovább. **Megjegyzés:** A legtöbb F.K.K. képzettségnek van egy tekintélyes bónusza; azonban ritka esetekben nincs F.K.K. bónusz.

Az **egyéb képzettségek** további *tanult* képzettségek, s azt jelentik, hogy hivatalos tanulmányok és gyakorlatok útján lettek elsajátítva. Sok ilyen "egyéb" képzettség a foglalkozáshoz kapcsolódik, amíg a többi a tanulás más területeit jelenti.

Minden képzettségkategória az alkalmazandó bónusszal (zárójelben) lett leírva. Megjegyzem, hogy néhány képzettségkategória nem elérhető bizonyos F.K.K.-k részére, amíg más kategóriák csak néhány képzettségre vannak korlátozva, vagy néhányat nem lehet választani belőlük. Ehhez hasonlóan, ha egy képzettségkategóriát választ a karakter, lehet, hogy kap bónuszt, de lehet, hogy nem, ilyenkor az alapképzettségi szintről indul.

Végül a karakter kap egy bizonyos számú **másodlagos képzettséget**. A másodlagos képzettségek a tanulás további területei, amiket a karakter gyakorlat útján sajátított el. Ez kapcsolódhat a karakter foglalkozásához, de általában más érdeklődési területekhez, hobbihoz, szórakozáshoz kapcsolódnak. Például: A valós életben érdekelhetnek a számítógépek és a programozás. Szabadidőben könyveket olvasol és a számítógéppel foglalkozol. Hamarosan jobban megérted és kezeled a számítógépeket, mint valaha és még valamiképp programozni is tudsz. Jó lehetsz ebben, de nem olyan jó ezen a területen, mint egy hivatásos profi (F.K.K.). Ez egy másodlagos képzettség. A tudás egy olyan területe, amit jórészt autodidakta módon sajátítasz el, de nem olyan szinten, mint a szakterület bármely szakértője.

A másodlagos képzettségeket a képzettségkategóriáknak ugyanarról a listájáról kell választani, mint az "egyéb" képzettségeket. Ugyanazok a korlátozások érvényesek, amik azt szabják meg, mely képzettségeket nem

lehet felvenni. Másik korlátozás, hogy a másodlagos képzettségek esetében nem lehet alkalmazni az "egyéb" képzettségeknél leírt zárójeles bónuszokat. Nagyobb területet átfogó képzettségeket nem lehet kiválasztani. A következő képzettségek nem lehetnek másodlagosak: villamosmérnök, robot elektronika, mechanikai mérnök, robot mechanika, orvos, kibernetikus orvos, robbantás, robbanószer elhárítás, akrobatika, ökölvívás, gimnasztika, birkózás és fegyverrendszerek. Minden másodlagos képzettség az alapképzettségi szintről indul (nincsenek bónuszok).

Képzettségbüntetések

Alapszabály, hogy általában -30, vagy -40% a képzettségbüntetés, amikor valaki megpróbál idegen mechanizmusokról, vagy technológiákról képet alkotni, azt működtetni, javítani, vagy használni. A technika annyira eltérő lehet, hogy a hősök még a legegyszerűbb gépet sem tudják használni. A játékmesternek kell használnia a józan esztét, amikor idegen tudományokról van szó. Hasonlóképpen a technomágia is ellenszegül a hagyományos tudománynak és technológiának, ami azt jelenti, hogy egy gépész, vagy villanyszerelő megállapíthatja, hogy a szerkezet látszólag hogyan működik, de képtelen működtetni, megjavítani, módosítani vagy lemácsolni. Az az igazság, hogy valószínűleg halvány sejtelve sincs arról, hogy hogyan és miért működik a szerkezet. A technomágia és a mágia speciális képzettségei a mágikus részről találhatók, nem pedig a képzettséglistában.

A játékmester megállapíthat egy elfogadható büntetést a képzettségekre, amikor a karakter egy szokatlanul bonyolult feladattal találkozhat. Az indokolt büntetés -10% és -30% között van. Játékmesterek! Használjátok a józan eszete, és legyetek tisztességesek.

Képzettség- lista

KOMMUNIKÁCIÓ

Kódolás 25+5
Lézer 30+5
Optikai rendszerek 30+5
Rádió: alap 45+5
Rádió: zavarók 35+5
Riasztó rendszerek 30+5
T.V./Video 25+4

HÁZTÁJI

Éneklés 35+5
Főzés 35+5
Halászat 40+5
Tánc 30+5
Varrás 40+5
Zenélés 35+5

ELEKTRONIKAI

Alap elektronika 30+5
Elektromérnök 30+5
Robot elektronika 30+5
Számítógép javítás 25+5

KÉMKEDÉS

Álruha 25+5
Hamisítás 20+5
Hírszerzés 32+4
Nyomolvasás 25+5
Orvlövészet
Rejtőzés észlelése 30+5
Rejtekhely észlelése 25+5
Szabadulóművészet 30+5
Vadon túlélés 30+5
Zárnyitás 30+5
Zsebmetés 25+5

GÉPÉSZET

Autószerelő 25+5
Fegyvertervező 25+5
Gépészmérnök 25+5
Repülőgép-műszerész 25+5
Robotszerelő 20+5
Zárlakatos 25+5

ORVOSI

Elsősegély 45+5
Kibernetikus orvos 40/60+5
Kórtan 40+5
Orvos 40+5
Természetgyógyászat 20+5
Sebész 60/50+5
Törvényszéki tudományok és orvostan 35+5

HADI

Robbanószer-elhárítás 60+3
Robbantás 60+3

FIZIKÁLIS

Közelharc: Alap
Közelharc: Jártas
Közelharc: Harcművészi
Közelharc: Orgyilkosi
Akrobatika
Atlétika (általános)
Birkózás
Búvárkodás 50+5
Futás
Gimnasztika
Lopakodás 25+5
Mászás 40+5
Ökölvívás
Testépítés és súlyemelés
Úszás 50+5

PILÓTA KÉPZETTSÉGEK (Földön, vízen, levegőben)

Hajó: Vitorlás 60+5
Hajó: Motoros és vízugaras 55+5
Hajó: Nagy hajó 44+4
Hátrakéta 42+4
Helikopter 35+5
Kamion 40+4
Légpárnás 50+5
Lovaglás 40+4
Motorbicikli 60+4
Repülőgép 50+4
Robotok és megapáncélok 56+3
Robotharc: Alap
Robotharc: Elit
Személyautó 60+2
Sugárhajtású repülő 40+4
Sugárhajtású vadász 40+4
Tank és PSZH 36+4

PILÓTA KAPCS. KÉPZ.

Fegyverrendszerek 40+5
Navigáció 40+5
Szenzorolás 30+5

SZÉLHAMOS KÉPZETTSÉGEK

Elrejtés 30+5
Lopakodás 25+5
Számítógépes kalózkodás 15+5
Tenyérbe rejtés 20+5
Utcaismeret 20+4
Zárnyitás 30+5
Zsebmetszés 25+5

TUDOMÁNYOS

Antropológia 20+5
Archeológia 20+5
Biológia 30+5
Botanika 25+5
Csillagászat 25+5
Kémia 30+5
Kémia: Analitikus 25+5
Matematika: Alap 45+5
Matematika: Fejlesztett 45+5

TECHNIKAI

Fotózás 35+5
Írás 25+5
Írástudás 30+5
Démon és szörnyismeret 25+5
Művészet 35+5
Nyelvek 50+5
Számítógép kezelés 40+5
Számítógép programozás 30+5
Tündérismeret 25+5

FEGYVERES SZAKÉRTELMEK

Ósi fegyveres szakértelmek
Íjászat és célzás
Kard
Kés
Láncos fegyver
Ütőfegyver
Modern fegyveres szakértelmek
Automata pisztoly
Revolver
Reteszelő működésű puska
Automata és félautomata karabély
Géppisztoly
Nehézfegyver
Energiapisztoly
Energiakarabély
Nehéz energiapisztoly

VADONI

Ácsmesterség 25+5
Állatok nyomkövetése 20+5
Nyúzás és bőrkikészítés 30+5
Élelmiszer-tartósítás 25+5
Földi navigáció 36+4
Hajóépítés 25+5
Növények és gyümölcsök ismerete 25+5
Vadászat

