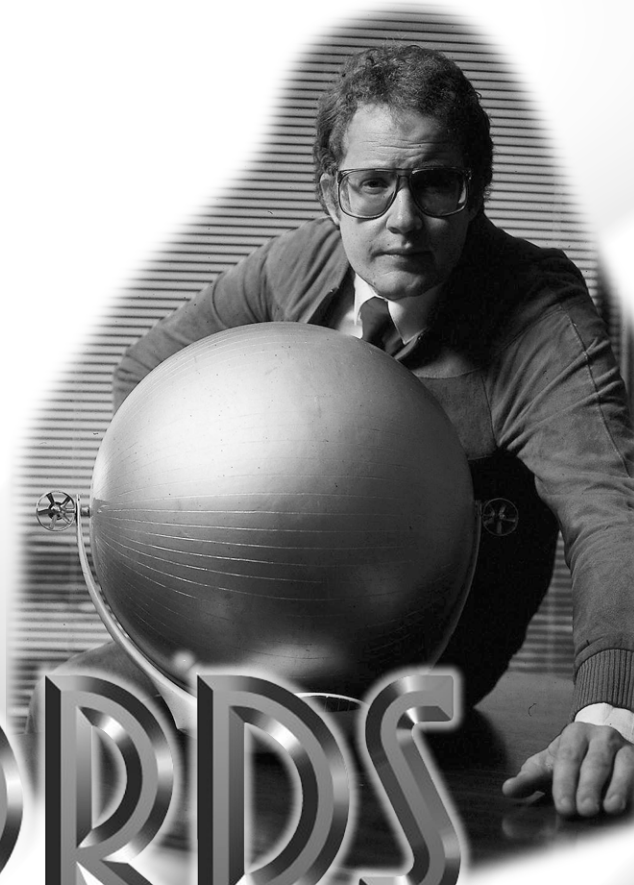


TIMELORDS

A szerepjáték magyar változata

TimeLords

Copyright ©1983, 1987, 1990 Greg Porter

Kiadó: Blacksburg Tactical Research Center
1925 Airy Circle
Richmond, VA 23233

Illusztrációk: Thomas Darrel Midgette, Kirsten Almstedt
Táblázatok: Greg Porter
Minden más: Greg Porter

Készült az 1990 februárjában kiadott második kiadás alapján.

A magyar kiadás munkatársai:
Kiadja a Ghenna Works
Fordította: Leslie Warlock
Tördelőszerkesztő: Leslie Warlock

Köszönet Petinek, akié az eredeti könyv.
Viczynek és Szabolcsnak a szkennelésért
(a handyscan is több, mint a semmi).
Lacinak és Karesznak az előzetes nyomtatásokért.
És mindenkinek, akiket esetleg kihagytam.

Mint mindig, ajánlom Cathy-nek.

Rengeteg köszönettel tartozom az eredeti játéktesztelőknek. Következzenek ők: Dave Allison, Roger Campbell, Catherine DeMott, Bret Jones, John Kennedy, John Kolb, Jasper Merendino, Eric Smith, Craig Taylor és Tricia Weaver. Olyasmire vállalkoztak, amire még játékos sohasem. Külön köszönet illeti Roger Campbell-t, Bret Jones-t, John Kennedy-t, Jasper Merendino-t és Eric Smith-et bírálataikért és állandó zaklatásaikért és sértegetéseikért (John), javaslataikért és a példakalandért (Jasper), egészen addig, amíg minden úgy nem működött, ahogy működnie kellett.

Dicsőség még Va névtelen játékosainak is. A techeknél és mindenhol segítettek közvetett tanácsaikkal és megjegyzéseikkel, valamint köszönet az Időurak következő generációjának, akik anyagilag biztosították ennek a kiadásnak a minőségét: Eric Baker, James Weston és Tom Wilson. Végül köszönet minden játékosnak, akik élvezték az első kiadást és sikeressé tették azt.

Minden jog fenntartva. Tilos a szabályok részeinek mindennemű reprodukálása bármilyen létforma által bármilyen időben, vagy dimenzióban a kiadó írásos engedélye nélkül. Az Univerzális Pándimenzionális Jogvédelmi Hivatal által levédve.

A TimeLords a Blacksburg Tactical Research Center védjegye, mint idő- és dimenzióutazó szerepjáték.

Tartalomjegyzék

Bevezető ... 1
Háttér ... 2
A szerepjáték alapjai ... 4
Kifejezések ... 6
Időutazás ... 7
Eseményosztály ... 7
Paradoxonok ... 8
A Mátrix ... 9
Mátrix képzettség ... 11
Karakterkészítés, Első játék ... 12
Elsődleges tulajdonságok ... 13
Másodlagos tulajdonságok ... 15
Képzettségek ... 16
Kezdeti értékek meghatározása ... 16
Speciális képzettségek ... 17
Képzettségek kapcs. táblázata ... 17
Képzettséglista ... 18
Harci képzettségek ... 18
Járműves képzettségek ... 20
Mesterségek ... 21
Külső/szociális képz. ... 22
Javítási képzettségek ... 24
Elméleti képzettségek ... 24
Orvosi képzettségek ... 26
Bűnöző képzettségek ... 26
A képzettségek használata ... 29
Kiegészítő képzettségek ... 29
Kezdeti páncél és felszerelés ... 30
Tulajdonságok használata ... 30
Az Erő használata ... 30
Tulajdonságok megoszlása ... 31
Merészség-támadások ... 31
Érzékelés-módosítók ... 33
Általános reakciómódosítók ... 33
Univerzális Módosító Táblázat ... 34
A dolgok befejezése ... 35
Karakterek osztályozása ... 35
Valóságtörések ... 35
Karakterkészítés, Második játék ... 35
Tulajdonságok ... 35
Magasság és súly ... 36
Hírnév ... 36
Képzettségek ... 37
Időjárőr-minimumok ... 37
Előnyök ... 38
Hátrányok ... 39
Példaszervezetek ... 41
Egy kampány kezdete ... 43
Forrásanyag ... 43
Harci alapok ... 44
Sebesség ... 44
Kezdeményezés ... 44
Időosztás ... 45
Mozgás és lépték ... 46
Sebzés ... 47
Találati helyek ... 48
Sebzéshatások ... 48
Páncélok ... 50
Lőfegyveres harc ... 53
Fegyverformátum ... 53
Találati módosítók ... 55
Hatótáv ... 55
Mozgás ... 55
Irányzott lövések ... 56
Fegyvertámasz ... 56
Távcsöves fegyverek ... 57
Egymást követő lövések ... 57
Sorozat ... 58
Több célpont ... 58
Zárótűz ... 58
Meghibásodások ... 59
Túltöltés ... 59
Folyamatos tüzelés ... 59
Újratöltés ... 60
Íjak és számszeríjak ... 60
Sörétes puskák ... 61
Elöltöltős fegyverek ... 62
Speciális lőszerek ... 62
Példaharc ... 63
Közelharc ... 64
Fegyverformátum ... 64
Találati módosítók ... 64
Támadó/célpont iránya ... 65
Távoli hexák/hirtelen szúrás ... 65
Támadás rossz kézzel ... 65
Magasságelőny ... 65
Irányzott csapások ... 66
Hátrálás/előrenyomulás ... 66
Blokkolás ... 66
Pajzsok ... 67
Hárítás ... 67
Kitérés ... 67
Cselezés ... 67
Kiütés ... 68
Mozgó támadás ... 68
Lefogás ... 68
Birkózás ... 69
Akadályok ... 69
Fegyvertörés ... 69
Sebzésmódosítók ... 70
Dobófegyverek ... 70
Példaharc ... 71
Egyszerűsített harc ... 63
Fejlesztett sebzésrendszer ... 72
A találati hely módosítói ... 72
Fejlesztett sebzési táblázatok ... 72
Orvosi képzettségek, és gyógyulás ... 78
Gyalogos mozgás ... 79
Fordulás ... 79
Gyorsítás/lassítás ... 79
Zuhanás ... 79
Ugrás ... 80
Mozgás vízben ... 80
Fényviszonyok és láthatóság ... 81
Felszerelés ... 81
Ruházat és páncél ... 82
Felszerelés mérete ... 82
Javítás ... 83
Tárgyak öregedése ... 83
Tárgyak tervezése ... 84
Nyalánkságok ... 85
Robbanószerek ... 87
Megaerő ... 88
Tüzérség ... 88
Hordozható fegyverek ... 89
Lángfegyverek ... 89
Atomtöltetek ... 89
Aknák ... 90
Fojtott töltetek ... 90
Gránátok ... 91
Általános repeszhatás ... 91
Járművek ... 92
Formátum ... 92
Speciális járműszabályok ... 93
Balesetek ... 94
Találati helyek ... 94
Üldözéses harc ... 95
Drogok és fertőzések ... 96
Ajánlott hatások ... 97
Pszionika ... 99
Erők ... 100
Világok találomra ... 101
Ökoszféra ... 102
Népesség és kultúra ... 103
Kalandötletek ... 104
Kampányháttér ... 106
Pénz ... 106
Karakterfejlesztés ... 106
Időjárás ... 108
Környezeti veszélyek ... 109
Lények ... 110
Automata ... 111
Idegenek ... 111
NJK-k ... 111
Reakciók az időutazókra ... 112
Dolgok, amiket jó ha tudsz ... 113
Idővonal ... 114
Ajánlott olvasmányok ... 116
Krétai válság (rövid kaland) ... 117
Index ... 122

Mi ez az egész - Üdvözlünk a **TimeLords** második kiadásában, a múlt, a jelen, a jövő, és minden más szerepjátékában. A **TimeLords**-ban a karaktereitek a valószínűségek közt utazhatnak időben és térben, és ennek a játéknak több verziója is játszható. Az első azt jelenti, hogy a játékosok olyan karakterekkel játszanak, akik önmagukat képviselik, a saját tulajdonságaikkal és képzettségeikkel, amint véletlenszerűen ugrálnak egyik világról a másikra egy furcsa szerkezettel, amit előzőleg találtak. Végül elég tapasztalatot szereznek, hogy visszatérjenek... de ezt akarják egyáltalán? A másik játék azt jelenti, hogy a játékosok az Időjárőr tagjaival játszanak, amint az időn keresztül utaznak, hogy helyrehozzák az idő szövedékén esett sérelmeket, amit okozhattak az első játék karakterei, saját jövőjüket megváltoztatni kívánó szervezetek, interdimenzionális bűnözők, stb. Van egy harmadik lehetőség is. Ez az idő, és dimenzióutazás ötletére épülő játék. Ehhez egy olyan karaktergenerálási és harci rendszer szükséges, ami mind a modern, mind az archaikus karaktereket és fegyvereket egyformán jól kezeli. Meglátod, hogy a **TimeLords** egy olyan rendszer, ahol bármilyen karaktert, vagy csoportot felvehetsz bármilyen kontunuumból, lejátszhatsz vele egy terjedelmes kampányt, és visszatérsz, ha hazahívják. Szó szerint ez azt jelenti, hogy a karaktereket bárhová küldheted. Ha van egy remek kalandötleted, de nem találsz olyan rendszert, amit használhatnál, próbáld ki a **TimeLords**-ot. Ez a kapható legreálisabb univerzális szabályrendszer.

A készítő megjegyzése - Ez a **TimeLords** "új és javított" verziója, talán a legeredetibb időutazós/többstílusú szerepjáték, és valószínűleg a legsikeresebb időutazós/alternatív dimenziós RPG, míg a többi különféle okokból befulladt (be kell látni, ez nem vet jó fényt a műfajra). Azonban a **TimeLords** sikeres, ennek eredményeképp most a 2. kiadást tarthatod a kezedben. Az alaprendszer kissé megváltozott az 1. kiadás óta. Átgondoltabb, rendezettebb, és realisztikusabb lett a sok kutatásnak, és a harcrendszerrel kapcsolatos nem kevés statisztikai konzultációnak köszönhetően. Továbbá a **TimeLords** játékosoknak van egy kicsi, de hangos csoportja, akik évek óta küldik megjegyzéseiket és tanácsaikat, melyeket félreraktunk, és felhasználásra vártak. Közreműködésük nem olyan nyilvánvaló, de nem kevésbé fontos.

Én határozottan az élethű szabályok híve vagyok, és megpróbáltam olyat csinálni, mint amiről prédikáltam. A realizmus és játszhatóság véget nem érő háborújában én a realizmus oldalát választottam, a következő feltétellel: **Ha nem szeretsz egy szabályt, ne használd!** Sosem voltam híve a kőbe vésett szabályoknak, és úgy érzem, hogy a játékosok játsszanak olyan szinten, ahogy élvezik. Azok számára, akik szeretik a "gyakós" kalandokat, a sebzési rendszer úgy lett felépítve, hogy növelni, vagy csökkenteni is lehessen egy fegyver sebzését, vagy hatását, így a sebzések a brutálisan reális mértéktől egészen a könnyen túlélhetőig terjedhetnek, ahogy csak akarod. Ezek a kisebb szabályváltozások a **WarpWord**-ben is megtalálhatóak, a **TimeLords** RPG fantasy verziójában, ahol a kalandok alacsony technikai szintű aspektusai találhatóak, amiről csak alapjaiban esik szó a **TimeLords**-ban.

A **TimeLords** szabályainak nagy részét csak az életüket drágán adó fanatikusok használják. Ha már ismered az alapszabályokat, a neked szükséges információ megtalálható a karakterlapon, és a segédlapokon. Azoknak, aki visszariadnak a rengeteg szabálytól, egyszerűsítettünk bizonyos részeket. Egy bonyolultabb témának vannak alap-, és fejlesztett változatai, és a széljegyzetek közt találhatod a hátteret, és a felmerülő kérdésekre adott válaszokat, vagy általában a játékmenettel kapcsolatos megjegyzéseket.

A **TimeLords** különbözik minden más RPG-től a kettős karaktergeneráló rendszere miatt. A játék főleg arra lett tervezve, hogy a játékosok olyan karakterekkel játszanak, mint saját maguk (érted?), de a karakterek az Időjárőr tagjai is lehetnek. Saját magad kijátszása az Első Játék, a többi karaktergenerálás a Második Játék alá tartozik, amit olyan karakterek kidolgozására terveztek, akik más környezetben nevelkedtek.

Míg a **TimeLords** nagy része ismerős lehet a veterán szerepjátékosoknak, vannak különbségek. A legnagyobb különbség a **TimeLords** és a többi szerepjáték között két elavult kifejezés elhagyása: a támadáshoz, vagy képzettségekhez hozzáadódó, vagy abból kivonandó értékek, és a Sebpontok fix száma, amit sebzésként elszenvedhetsz. Továbbá a szabályok javának van egy szilárd magja, ami egy egységes "tömör" érzést ad a játéknak, és a JM szabadon elkészítheti saját nem-hivatalos módosításait. Jó szórakozást!

A BTRC-ről - A BTRC-t 1982. júniusában gondoltuk ki az akkori RPG termés iránti elégedetlenségünk miatt (ugyanazon ok miatt, amiért sok más RPG-t terveztek). A cél egy olyan szabályrendszer volt, ami egyesíti a harc összes formáját (közelharc és lőfegyverek), aminek realisztikus képzettségmódosítói vannak, ami mind a kezdők, mind a haladók esetében működik, és elkerüli a hagyományos sebzésrendszerek buktatóit, és olyan képzettség, valamint tulajdonságlistája van, ami minden érában, vagy kampánytípusban működik, és a játékosoknak lehetőségük legyen saját magukat elkészíteni a szabályok szerint. 1982. szeptemberében elkészült a **TimeLords** első vázlata, ami népszerűnek bizonyult, de nagyon hevenyészett volt.

Rövidre fogva a hosszú történetet, a következő néhány évben sziporkáztam, szétküldtem sok játéktársaságnak, és ugyanannyi által vissza is lettem utasítva (újabb ok, hogy sok más játéktársaság elinduljon). Így 1985-ben megszületett a BTRC, és végül 1987-ben kiadásra került a **TimeLords**, és 1988-ban újranyomásra került.

De ez még mindig nem volt tökéletes. Mondjuk egész jó, de még volt rajta mit fejleszteni, így aztán most a kezedben tarthatod az átdolgozott kiadást.

A **TimeLords** egy RPG trilógia "magja", a másik kettő a **SpaceTime**, és a **WarpWorld**, a rendszer tudományos-fantasztikus, és fantasy változata.

A **TimeLords** a "mag", de a másik két játéknak olyan specializált szabályai vannak, amik nincsenek benne a többiben, de a karaktergenerálás, képzettségek, és a harc megegyeznek. Így, ha ismered az egyik rendszert, akkor ismered mind a hármat, kivéve a specializált, játékra jellemző szabályokat.

A BTRC mindig keresi az új anyagokat a **TimeLords**-hoz, és minden más egyéb termékhez. Ha a játék arra inspirál, hogy leírd saját hősi kalandjaidat, és meg akarod osztani velünk, írj a BTRC-nek, és kérdezd meg, miként lehetséges ez (küldj egy megcímzett, felbélyegzett válaszborítékot is). Nem garantálunk semmit, de vannak emberek, akik ma játszanak, és holnap megtervezik a játékokat, és szeretnénk, ha minél hamarabb a mi oldalunkon állnál. A BTRC-nek szüksége van a támogatásodra, és ez a legjobb módja annak, hogy továbbra is igényes termékekkel jöjjünk ki. Reméljük, ez tetszik neked.

Háttér - A Kezdetben volt a Vég, és a végén voltak a Tervezők. A Tervezők voltak az utolsó intelligens faj az univerzumban, és nagyon későn jöttek. Az univerzum hideg, és magányos hely volt, amikor öntudatosan felnéztek kriogenikus tengereikből. A csillagok legtöbbje eltűnt, nem teremtek a helyükbe újak, és minden intelligens faj már évmilliók óta kihalt.

Kései kezdésük dacára hihetetlen technológiai szintre fejlődtek. Nagyon lassan és óvatosan fejlődtek, semmit sem pazaroltak és semmit sem hagytak veszendőbe. Kifejlesztették a csillagközi utazást, és beutazták a galaxist, de semmit sem találtak, csak a hosszú ideje halott kultúrák és fajok csontjait. Felfedezték a természet összes törvényét, és egyesítették a tudományokat a Nagy Leíró Egyenletben. De ez csak azt tette számukra lehetővé, hogy megjósolják, mikor fog eltűnni gyönge napjuk, és meddig bírják fúziós telepeik, mielőtt eljönne a Végső Éjszaka.

Néhányan feladták, és kétségbeesésükben véget vetettek életüknek, de nem sokan, és a Tervezők továbbra is türelmesek és nyugodtak maradtak. Folytatták a munkát, fejlesztették tudásukat, csak azért, hogy csináljanak valamit. A Nagy Leíró Egyenlet véges számú diszkontinuitást jósolt meg, mely az ősrobbanás alatt keletkezett, és szétszóródott a kozmoszban. Az erős hiperhajtóműveket hálóként használva elkaptak néhányat, hogy tanulmányozzák, és a kísérletek rámutattak, hogy egy pillanat alatt át tudnak váltani az egyik valóságból a másikba. Ahogy egyre többet fogtak el, annál könnyebb volt az újakat közelebb hozni. Ez inkább szellemi tudásvágy volt, míg egy nap a kutatásnak rossz vége nem lett. Az egyik diszkontinuitás eltűnt, és magával vitt sok, a kutatáshoz szükséges eszközt. Egy kis idővel később megjelent az egész gépezet a bolygó egy egész más részén. A szerkezet nagy része sikeresen kibírta a becsapódást, és el lehetett érni az utazás adatait. Ez azt mutatta, hogy az univerzum, és a gép számára eltelt idő eltér. Egy kis időnek kellett eltelnie, mire a Tervezők rádöbbentek, hogy az univerzum pusztulásából való kivezető utat tartják a kezükben. A Diszkontinuitásokkal visszamehetnek az időben, egy olyan univerzumba, ahol korlátlan energiaforrások állnak rendelkezésükre.

Óvatos, és alapos módon az első próbát pilóta nélküli szondákkal tették, amelyeket távolra, a galaxis üres régióiba küldtek, hogy megbizonyosodjanak arról, hogy meg lehet csinálni. Ahogy előrehaladt a munka, egyre bátrabbak lettek, és emberi irányítású időutazó felderítőhajókat küldtek ki, hogy új helyet keressenek a faj letelepedéséhez. A berendezést, amellyel az összes szuperfejlett hajót felszerelték, a Diszkontinuitások térgörbítő korlátai közé helyezték, és ezek a hiperhajtóművek magjához voltak erősítve. Az ilyen tömörített szerkezeteket Mátrixnak nevezték.

Végül mindent kockára tettek. Elköltöztek, az egész faj sorsát kockáztatva a végső próba bámulatos energiafelhasználásával. Az egész naprendszerüket visszavitték az időben, megközelítőleg 15 billió évvel, s ez volt a legnagyobb mérnöki erőpróba egész történetük során. A tejútrendszer egyik spirálkarjába kerültek, és itt állapodtak meg.

Generációkon át a dolgok a megszokott kerékvágásban folytak. Korlátlan energiájuk volt, de faji konzervativizmusuk miatt ezt nem használták ki. Egy ésszerű körzetben felderítették az összes naprendszert, de mivel nem volt többé szükségük az időutazásra, egyszerűen nem használták tovább. A csillaghajókban lévő Mátrixokat csak térutazásra használták. Akkoriban elképzelhetetlen volt ezt másképp felhasználni. Ez így volt rendjén. De a dolgok fokozatosan változni kezdtek. A Tervezők egy új generációja felháborodott. Sosem ismerték meg őseik kemény sorsát, és szakítottak életük vánszorgó tempójával, főleg, mikor a gyakorlatiasságot leginkább nélkülöző, vagy tékozló terveket is büntetlenül végrehajthatták.

Néhány ifjabb Tervező végül engedélyt kapott, hogy elkészítsék a Tervezői tudomány élő emlékművét. Ez egy olyan minden gyakorlatiasságot nélkülöző idő, és energiapocséklás volt, amit generációkkal ezelőtt elképzelni sem lehetett. A közeli rendszer félintelligens életformáit félistenekké tették, s az elsőt, aki átváltozott, Pusztítóként ismerik. Egy idegen, némileg humanoid lényt teljesen magukhoz hasonlatossá tettek. Beépített kapcsolattal rendelkezett az egész Tervező tudományhoz, biorendszerét teljesen átdolgozták, megerősítették és felfejlesztették, a maradék helyre pszionikus, technikai és tudományos szerkezeteket zsúfoltak, és az egész rendszert a koponyájába épített Mátrix táplálta energiával. A Pusztító az egész tudomány fejlődésének koronája volt, egy maradandó műemlék, egy erős és jóindulatú félisten, aki nekik engedelmeskedik. Gyilkos pszichopata is volt. A Tervezők még meglehetősen újak voltak a biotervezésben, elköltözésük előtt keveset foglalkoztak vele, és valami rettenetesen elromlott. A Pusztító várt, és megfelelt a barátságos, és kedves elvárásoknak, amikre tervezték, míg el nem jött az idő. Akkor lecsapott. A Tervezőknek alig volt szükségük védelemre. Mindenki alkalmazkodott a törvényekhez, és szabályokhoz, és az antiszociális viselkedés olyan kifejezés volt, amit el sem tudtak képzelni. A Pusztító teljesen váratlan csapásként érte őket. Az MI-k globális hálózata azonnal összeomlott. Milliókat ölt meg pszionikus csapásaival, és arra használta felszerelését, hogy összezúzza szülőbolygójának felszínét. Nem hatotta meg a segélykiáltás. Aztán megalomániás erőfitogtatásként a kis vörös napot novává változtatta, felégetve pusztításának minden nyomát. Ezek után arra használta a Mátrixot, hogy felkeresse a kutatókolóniákat, és egytől egyig elpusztította azokat, megsemmisítve az ott lakók elméjét, egyszerre csak néhánynak, hogy tovább érezze a pusztítás zamatát. Az egyik ilyen kolónia egy másik ilyen elfogott primitív fajt tanulmányozott, a homo sapienst. Egy magányos ember, akit a Tervezők neveltek fel, és minden létező dologra megtanítottak, átment a teszteken egy speciálisan blokkolt Mátrixszal. Mikor a Pusztító pszionikusan kezdte bombázni a bolygót, egy haldokló Tervező hatástalanította a zárat, és a megfélemlített hominid szabaddá vált. A Mátrix érezte félelmét, és ezt úgy értelmezte, hogy máshová kíván menni.

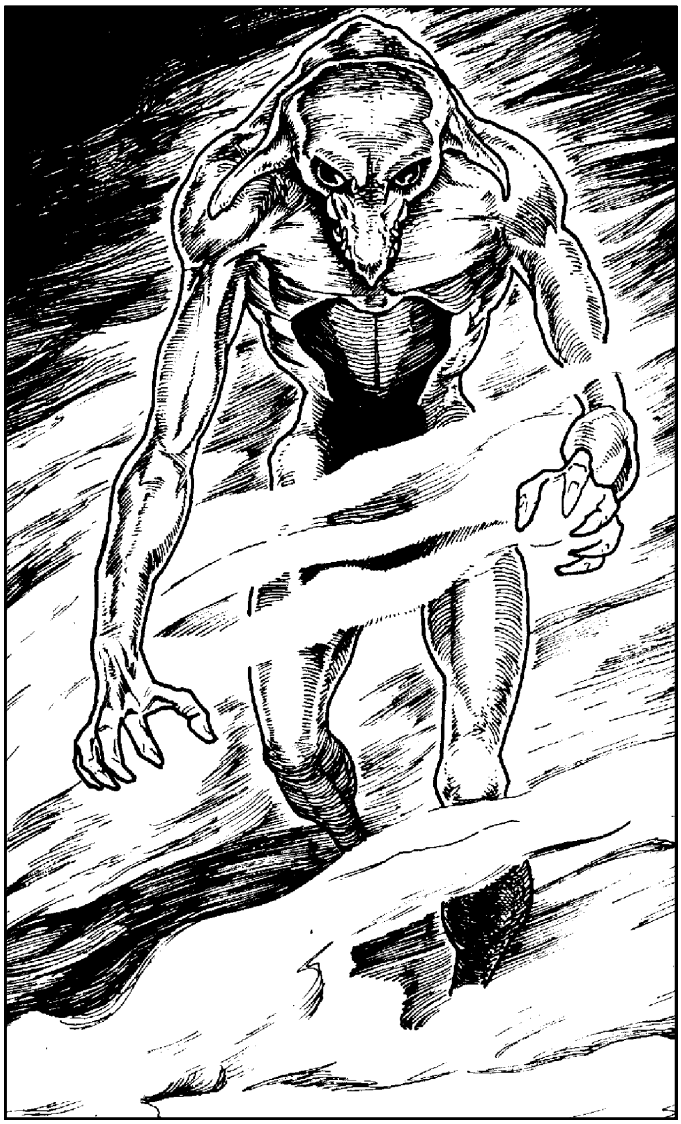
Elment. A Pusztító érezte az ugrást, és atomjaira robbantotta a bolygót. De az ember szabad volt. Egyedül és meztelenül egy barátságtalan helyen és időben azt tette, amit mindig is csinált: túlélt. Beültetései apollóniak voltak, és nagy tudás állt rendelkezésére a lelke mélyén. Ezzel a tudással elkezdte kialakítani élete értelmét... ez a bosszú lett. Fényhozónak nevezte magát. Más helyeken és időkben végül Luciferként vált ismertté. Mivel fizikailag halhatatlan volt, bővében volt az időnek. Évtizedek múlva bolygójának jövőjéből tiszta lelkű és testű embereket verbuvált, és a hosszú ideje halott kutatókolóniák ellen végrehajtott merész rajtaütések alkalmával több

Mátrixot begyűjtött. Így felszerelve ő és követői a legjobb technológiát használva nyomoztak a Pusztító után. Az paranoid pusztítással töltötte éveit, fiatal civilizációkat tett a földdel egyenlővé, megsemmisítve az intelligens élet minden nyomát, és fertőtlenítve a bolygókat, hogy hosszú ideig ne fejlődhessen ki rajta intelligens életforma, ami később őt veszélyeztethetné.

Röviddel ezután meglepődött Fényhozó, és időharcos flottájának érkezésén. Fényhozó csapatai 50%-os veszteséget szenvedtek, és visszavonulni kényszerültek, miután kisebb sérüléseket okoztak a Pusztítónak.

Ezt az újjászervezés ideje követte. Fényhozó sokat vesztett a legjobb emberei közül, és még többen dezertáltak utána. Csak néhányan maradtak lojálisak. A maradék egyszerűen fogta a Mátrixát, és távozott. A Pusztító rájött, hogy őt meg is lehet sebezni, ezért keresett egy rejtekhelyet, ahol nem árthatnak neki az ilyen pusztító energiák. Ezt úgy csinálta, hogy talált az univerzumban olyan hurkokat, ahová a Mátrix érhet el. Ez lett a veszte, mert míg biztonságban volt a meglepetésekkel szemben, hatalmának legnagyobb része Mátrix-bázisú volt, és ezek ott használhatatlanná váltak.

Fényhozó, aki a támadás után évtizedekig óvatosan követte a Pusztító útját, észrevette eltűnését, és kikövetkeztette ennek okát. Az óvatos felderítések ezt megerősítették, új IdőUrakat keresett, és készített egy tervet. A történelmen keresztül alacsony technikai szintű katonákat toboroztak vallási zászlók alá, átvezették őket az időn, és megtanították a modern fegyverek kezelésére. A következő alkalommal, mikor a Pusztító használta a titkos búvóhelyét, lecsaptak. Egy erős hagyományos rohamot hajtottak végre szentélyének komputerizált védelmein keresztül. Apollón robotvédelmei által fanatikus követők ezrei haltak meg az első néhány percben, de ez elég időt biztosított az IdőUraknak, hogy behatoljanak. Ahogy bejutottak a dimenzionális féreglyukba, gyors és hátborzongató csata folyt le. Egy maréknyi megapáncélos IdőÚr, melyek közül egy is meg tudta volna nyerni a második világháborút, harcolt a legyengült Pusztító ellen. A végén a Pusztító eszméletlenül terült el a földön. Fényhozó saját kezűleg tépte ki Pusztító beültetéseit, őt pedig egy áthatolhatatlan erőtérbe zárta. Majdnem önfenntartó metabolizmusának köszönhetően a Pusztítónak évezredekbe kerül, míg meghal láthatatlan börtönében az éhezés és szomjúság miatt, és eközben minderről tudomása lesz. Fényhozó úgy gondolta, hogy rendben elhelyezte a büntetőeszközt, és távozott.



Mivel nem volt közös céljuk, ami összefoghatta volna őket, az eredeti IdőUrak külön utakon jártak. Fényhozót végül megölte a riválisa, Zhanken, a Kígyó, míg egy másik IdőÚr pedig, akit Azazelónak hívtak, már évezredek óta vadászik rá bosszúszomjasan. Az eredeti IdőUrak közül sokan találtak más Mátrixokat, és tudásuk segítségével átprogramozták azokat emberi használatra. Ahogy ezek az IdőUrak meghaltak, vagy visszavonultak, a Mátrixok más kezekbe kerültek. Néhányra véletlenül találtak rá. Másokat furcsa hatalommal rendelkező vallási ereklyéknek tartottak, néhány a modern társadalmak kezébe került, akik (többnyire sikertelenül) megpróbáltak felállítani egy időrendőrséget. Zhanken rendszeresen kutat fel régi Mátrixokat, és tudatlan személyek kezébe csempészi, akik hirtelen arra eszmélnek, hogy másik helyen és időben vannak. Azazelo nem tud különbséget tenni az ilyen ugrások, és Zhanken ugrásai között, míg az új tulajdonosok saját lenyomatukkal nem illetik az általuk használt Mátrixot. Így Zhanken már évezredek óta több ugrással Azazelo előtt jár.

A legtöbb létező Időúr harmadik, vagy negyedik generációs. Fényhozó volt az első, követői a másodikak. Akiket a követők képeztek ki, azok a harmadik, és azok, akik a gondtalan (vagy halott) harmadik generációsok Mátrixai miatt botladoznak keresztül az időn, a negyedik generációsok. Minden generációban egyre inkább csökken a Mátrix kezelésének pontos ismerete, és annál inkább hagyatkoznak a kezelők az ösztöneikre, és arra a jelenségre, hogy a Mátrix szerkezete egyre inkább ráhangolódik az emberekre. Néhány Időúr igényli, hogy beszéljen a Mátrixához, mások nem. Mindkettő helyes.

Ez a háttér, amibe a karakterek érkeznek. Véletlenül pottyannak egyik helyről a másik helyre, időbe, és valószínűségbe egy olyan tárgy miatt, aminek ismeretlen az eredete, és ereje. Elég hosszan túl kell élniük, hogy megtanulják használni Mátrixukat, de a tanuláshoz az ismeretlenbe kell fejest ugraniuk. Idővel eleget tanulnak, hogy hazakeveredjenek, de előfordul, hogy nem egészen ezt akarják.

Dolgok, amikre szükséged van - Mielőtt belevetnéd magad a karaktergenerálásba, szükséged van néhány dologra, még a szabályok előtt. Mindenekelőtt ceruzára, papírra, kockákra, és esetleg számológépre. Azoknak szól a következő rész, akik most kezdték a szerepjátékot, hogy felvilágosítással szolgáljon, mibe is keveredtek.

Mi a szerepjáték? - Azoknak, akik először játszanak szerepjátékot, elmondjuk, hogy ez abba a nagy játékkategóriába tartozik, ami Fantasy Szerepjátéknak, vagy FRP-nek (Fantasy Roleplaying) hívnak. Egyszerű meghatározással élve ez a képzeletbe való menekülést jelenti. Játékmesterként te készíted el a világot, és a kalandot, amibe a játékosok keverednek. Tiéd a kihívás, hogy egy hihető, érdekes világot készíts a játékosoknak. A játékosok körbeülnek, és karakterekkel játszanak, akik kutatnak, csatáznak, kihívásokkal néznek szembe, győznek és vesztenek, és általában olyan utakon kalandoznak, amik számunkra sohasem lesz elérhető. Ha ezek megtörténnének velünk, a legtöbb ember inkább otthon maradna, mint hogy a bőrét vigye vásárra a nagy ismeretlenben. Ismerd el, ha kapnál egy választást az eddigi életed, és aközött, hogy átkerülsz egy furcsa vidékre, ahol csak a rajtad lévő ruha, és párezer forintod van, és az a tudat, hogy ebben a világban senkit sem érdekel, hogy élsz-e, halsz -e (ez egy "első szintű" karakter), legtöbbünk az elsőt választaná. Néhányunknak tetszene a kihívás, de nem mindegyikünknek. Ha a karaktered meghal, ez bánt, de készíthetsz másikat. Mikor szerepjátszol, az olyan, mintha fejezeteket írnál egy könyvbe, vagy jeleneteket egy kalandfilmbe. Nincsen forgatókönyv. Ha a fejeddel gondolkozol, megbízhatsz a találékonyságodban, és a karaktered képességeiben. Hogy milyen érdekes, vagy izgalmas, az mind a JM-től, mind a játékosoktól is nagyon függ. Minden kaland végeztével egy fejezet zárul le, de sohasem a történet. Ha a karaktered meghal, mások átvehetik a helyét, és új terv alakulhat ki.

A Játékmester - A Játékmester (vagy JM, mesélő) dönt a történet színhelyéről. A JM elhelyezi a díszleteket, és a cselekményt, és ide helyezi a karaktereket. A JM gondoskodik a szabályokról, az ő szájával beszélnek az NJK-k, és nyomon követi azokat a dolgokat, amikről a játékosoknak vagy nincs tudomásuk, vagy nem befolyásolhatják azt, például az időjárást, az idő előrehaladását, és azoknak a karaktereknek a tetteit, akikkel még nem találkoztak. Az, hogy milyen jó a játék, a JM-től függ. Egy jó JM majdnem minden játékot élvezetessé tehet, míg egy rossz JM még a legjobb játékot is tönkreteheti. Nagyon fontos, hogy a játékosok ugyanolyanabba a kategóriában tartozzanak, mint a JM. Ha a JM túlbecsüli a játékosokat, az olyan dolgok, amiket a karaktereknek ki kell találniuk, túl rejtettek lehetnek, a konfliktusok nyomasztóak, és a karakterek sosem jutnak el sehová. Az egyensúlypont, ha a karakterek *gondolkoznak* azon, hogy mi történik, de te még jobban tudod. A stílus is fontos. Ha a karakterek nagyon a realizmusra törekednek, és arról kérdeznek, hogy miért, és hogyan történik valami, akkor egy olyan JM kell nekik, aki felelni is tud a kérdéseikre. Talán a realista játékosok a legdurvábbak. Ha a fegyverükkel nem találnak el valakit, akkor gondolkozni kezdenek, és tudni akarják, miért. Ha nem kapnak kielégítő választ (az nem elég, hogy "Mert ez a szabály"), idegesek lesznek, és azzal fenyegetnek, hogy kitekerik a nyakad. Másrészről, ha a játékosok inkább "gyaknak", nem törődnek azzal, hogy mi történik, egy realista mesélőt az őrületbe kergethet játékosaik lovagi viselkedése. Az a jó, ha a játékosok, és a mesélő egymáshoz illenek. Ez a barátság és tapasztalat folyamán alakul ki.

Sose feledd:

Atmoszféra - A JM a karakterek érzékszerve. Ha van egy érzésük, amire fel akarod hívni a figyelmet, egy olyan érzésre, ami abban a helyzetben fontos lehet, mondanod kell, hogy a karakter felfigyelt rá.

Például a karakterek átkerültek egy holocaust utáni környezetbe, egy olyan világba, ahol a III. világháború dúl. Szükségük van ellátmányra, és buzgón kapnak minden használható felszerelés után. Lemerészkednek egy öreg épület pincéjébe. Ha a JM csak annyit mond, hogy "Hideg van, sötét, és dohszag", ez nem érzékeltet sokat az atmoszférából, és nem adja meg azt az érzést, ami ott van (vagy lehet). Ez már jobb leírás: "Beléptek. Egy kis ideig semmit sem láttok, míg a szemetek alkalmazkodik a benti sötétséghez. Megborzongtok a hidegtől, és az enyészet szagát érzitek. Nem szellő lebben felétek, inkább a poshadó hideg levegő, amit nem enyhít a kinti levegő néhány gyenge fuvallata. Ahogy alkalmazkodik a szemetek, látjátok, hogy a padlót vékony iszapréteg borítja. Törött csövek, és vízvezetékek lógnak a romos mennyezetről, néhány levezető csőből víz csöpög, s elképzelni sem tudjátok, honnan jöhet ez a víz."

Mit is mondott ez? Hogy a karakterek vakon tapogatóznak, míg a szemük alkalmazkodik. Az eszes karakterek felismerik, hogy könnyen rajtuk üthetnek, és legközelebb óvatosabbak lesznek ilyen helyzetekben. Nincsen szellő, tehát nincs más nyílás a felszínre, ez egy érzés, amit megerősít a halott, poshadó levegő. A csövek csepegnek, így valószínűleg vannak a fejük fölött is felfedezésre váró szintek, az iszap pedig azt jelenti, hogy a romlandó tárgyak valószínűleg megromlottak. Emellett a padló egyenes. Ezek sokat mondanak a játékosoknak a felfedezendő dolgokról, és olyan információkat ad nekik, amikre intelligens kérdésekkel reagálnak.

Jutalmak - A játékosok rendszerint három dologra vágynak: intellektuális feladványokra, hogy megfejtsék, fizikai kihívásokra, hogy győzzenek, és jutalmakra az erőfeszítéseikért. A játékosok figyelmének felkeltésének jó módja a célzások elhintése,

hogy saját hibájuk csapdájába essenek, vagy egy olyan hálóba keveredjenek, ami teljesen körülfonja őket, főleg, ha a karaktereknek különböző vágyaik, vagy céljaik vannak. Azonban a célnak *nem kell* egymás ellen fordítania a karaktereket/játékosokat.

Példa: Tudod, hogy a karakterek lassan kifogynak az élelemből. Gondoskodsz egy "csalétekről". "A pincében semmi érdekes nincsen. Ahogy felmentek a tűzlépcsőn, egy snack bár szerűségbe kerültök. Összetört műanyagbútorok szóródtak szét a megsüppedt padlón, és foszlányokban lóg a tapéta az automaták fölött, melyek közül néhány biztosan konzervált ételeket, vagy italokat tartalmaz."

Azt nem mondtad a karaktereknek, hogy a padló ingatag. Céloztál rá, hogy a padló néhol megsüllyedt. Míg egy személy súlyát valószínűleg kibírja, egy csoport alatt beomolhat, ahogy a 400 kg-os automaták nagymértékű mozgatásának hatására is.

Van egy intellektuális kihívás "Hogyan jutunk ki innen, és hogyan nyissuk ezeket ki?", fizikai kockázat "Nem akarod, hogy beomoljon alattad a padló!", és jutalom "Szemét kaja mindenkinek!"

Cselszövés - Próbálj meg a játékosok fejével gondolkozni. Lehet, hogy mulatságos túljárni az eszükön, vagy a keresett válaszoknak csak egy részét felfedni, de ez nem megoldás. Próbáld meg előre kiszámítani, hogy mit fognak tőled kérdezni. Ha egy új világba dobod őket, ahol azonnali veszély fenyeget, *előbb* minden mást írj le. "Az időcsúszás felvillanó fénye hamarabb eltűnik, mint a fejetekben lévő kavargás és fejfájás. Egy sziklának támaszkodtok, hogy talpon maradjatok, és látjátok, hogy éppen esteledik. A füves dombtetőről tökéletes rálátás nyílik a tiszta levegőben a környező fás hegyekre. Füstszag hívja fel a figyelmeteket a tábortüzekre, a vidám színekben pompázó sátrakra, melyek az alattad elterülő síkságon vannak, és egy tucat felfegyverzett lovasra, akik éppen felétek vágtatnak." Elmondtál mindent az utazásról, és minden ismeretet biztosítottál a karaktereknek, amire (talán) szükségük van, hogy gondolkozhassanak a döntésükről. Ha először a lovasokat írod le, gondjaid lesznek a leírással, mert mindenki a veszedelemmel foglalkozik.

A Játékos - Játékos az a személy, aki összeül a többiekkel, míg az alteregója (a karakter) a JM által készített világon kalandozik. A karakter a játékos bábja, bár úgy látszik, sok karakternek saját élete van. A játékos határozza meg a karakter feleleteit, mikor a JM elmondja, hogy mi történik. Sok játékban a játékos sokkal nagyobb tudással rendelkezik, mint a karakter, akivel játszik. Ez a **TimeLords**-ban kevésbé probléma, mert a karakterek *maguk* a játékosok. Ha egy Időjárőr karakterrel játszol, akkor a *karakternek* lehet nagyobb tudása olyan dolgokban, amiben a *játékosnak* nincsen tapasztalata. Bárhogy is van, a JM-nek szabályokban kell rögzítenie a valós életbeli tapasztalatok játékbeli felhasználását. Ez a szerepjáték egyik előnye, hogy tudásodat új, és kreatív irányokba tereli. Néhány játékosnak, a tudás különböző területein való közreműködése mindegyikbe bepillantást nyújt, és egy jó játék azt az érzést adja, hogy tudod, többet nyertél vele, mint amennyit vesztettél. Bárcsak az osztályzataidon is meglátszanának ezek...

A Karakter - A karakter csak a játékosok, és a JM képzeletében létezik. A karakter csinál mindent a játékban. Ezt a karaktert megsérthetik, leszúrhatják, lelőhetik, megüthetik, és összeverhetik. Sajnos csak a karakter lát soha nem látott dolgokat, csak ő lehet kimondhatatlanul gazdag, és csak ő utazhat egzotikus szépségű helyekre. Így, gondolom, ez a kettő kiegyenlíti egymást. A karaktert a tulajdonságai, képzettségei, és a személyisége jellemzik. Az első kettőt a karakterlapon is meg lehet találni, az utolsót a játékos határozza meg, amit vagy leír egy papírra, vagy észben tart. A legtöbb szerepjátékban a karakternek nem szükséges a játékos személyiségét tükröznie (bár a **TimeLords** ezt teszi).

Néhány játékos élvezi a kihívást, ha a karakter személyisége eltér a sajátjától, például nő/férfi, gyenge/erős, jóságos/gonosz, stb. A játékoshoz hasonlóan a karakternek is sok olyan tulajdonsága lehet, ami ismeretlen. Néhány játékos, aki az SCA-ból, Markland-ből, vagy más középkori hagymányőrző intézményből jött, rendelkezhet a kardozás ismeretével, ami egészen más, mint a rosszul koreografált filmbéli küzdelmek. Ehhez hasonlóan a csempészeknek, zsoldosoknak, és a varázslóknak is megvan a saját titkos tudományuk. Lásd be, ha valaki közületek tudna varázsolni a való életben, valószínűleg jobb dolga is akadna annál, mint hogy ezt a játékot játssza. A JM-nek ezt számon kell tartania. Ha egy *karakter* szakértő a Mászásban, a *játékost* kérdezed a pontos cselekedetet illetően, a *karaktert* hasztalan lenne. A *játékos* nem rendelkezik megfelelő ismeretekkel. A *karakter* igen, amit a képzettsége is mutat. Azonban nem lenne helyénvaló, ha a JM arra kötelezné a játékost, hogy olvasson utána azoknak a képzettségeknek, amiket a karakter ismer, így csak megvitatják, hogy a karakter intelligensen végrehajtja a cselekedetet. A *karakter* magas képzettsége sohasem helyettesítheti a *játékos* józan eszét.

Az NJK-k - Ők a világnak azon lakói, akiket nem a játékosok személyesítenek meg. A JM irányítja az NJK-k legtöbbjét, bár a megbízott csatlósokat, és a hasonlóakat a játékos is irányíthatja. Nagyon fontos, hogy sose feledd: az NJK-k is emberek. Lehetnek névtelen, arctalan senkik, akiket le lehet mészárolni, alkudozni lehet velük, vagy felszolgálják az italodat, de ők még mindig többek egy egydimenziós kivágott figuránál, akiknek rá van írva a homlokára, hogy "Jóságos", vagy "Gonosz". A legtöbb kaland szíve az NJK-kal történő interakció, és minél "valósabb" egy NJK, annál érdekesebb, és váratlanabb dolgok történhetnek. A játékos karakterekhez közelebb álló NJK-nak részletesebbnek kell lennie. Például, ha a karakterek felbérelnek egy NJK vezetőt, nem tudják, hogy arra lett utasítva, hogy csapdába vezesse őket. Ez egy egyszerű felállás, néhány rendelkezésre álló lehetőséggel. De mi van, ha a vezető csak azért teszi mindezt, mert a családja bánja, ha nem teszi? Vagy ha aggályai vannak a rövidesen megtörténő dolgokkal kapcsolatban, el akarja kerülni, hogy két tűz közé kerüljön. Ha a JM úgy állítja be a helyzetet, hogy a karakterek megmentik a vezető életét, akkor ő a családja iránti aggodalma, és a karakterekkel szemben érzett hálája közt fog őrlődni, s ez olyan lehetőségeket biztosít, hogy a karakterek megmenthetik a vezető családját, elkerülhetik a csapdát, ellenséget szereznek a helyi pártban, és mindennek a tetejébe, még el is kell jutniuk

oda, ahová a vezetővel akartak eddig menni. Az egyik párttag rokon támogathatja őket, kockáztatva ezzel a többi rokon életét, ezzel a helyzet már egyből bonyolultabb, mint az eredeti "vezessük a karaktereket csapdába" terv.

Bár sok NJK egy használat után eldobandó, az olyan NJK-nak, akik fontosak a kaland szempontjából, le is lehet írni a személyiségét, és motivációit. A vezetőnk lehet: vallásos, családszerető, és becsületes. Ez a három a személyiségének főbb vonása. Természetesen tisztes életre is vágyik, de nem keresi mániákusan a pénzt. Ha igen, akkor még hozzátehetjük, hogy kapzsi, és fösvény. Ha rendszeres mulatozó, akkor züllött, és alkoholista lenne. De ha nem, akkor az a tulajdonsága, hogy alkalmanként felhajt egy pohár italt, és a tisztes életre vágyik, a látható személyiségvonások alatt húzódik. A világ tele van NJK-kal, és mindegyiknek megvan a maga története.

A szabályok - A világot a fizika törvényei uralják, amik megszabják, hogy hogyan működnek (vagy nem működ-nek) a dolgok. A szabályok ezeket próbálják meghatározni, amik-nek hatását kockadobások, és összehasonlítások döntik el. Ez a játékban szereplő személyek mindegyikének megengedi, hogy döntsön, és mérlegeljen olyan esetekben, mikor a karakter élete függ ezektől. Például "Elég jól forgatom ezt a kardot, hogy rendesen megvágjam vele ezt a fickót, vagy meg kell soroznom az M-10-esemmel?" Minden lehetőség nem lehet benne a szabályokban, de a szabályok elég rugalmasak ahhoz, hogy módosítani lehessen rajtuk. A szerepjátéknak elméletileg nincsen szüksége szabályokra. A JM-nek elegendő tudása van, hogy eldöntse a helyzeteket, és a játékosok elég jól ismerik a karakterük képességeit, hogy tudják, mire képes, és mire nem. Néha ez a helyzet. Úgy is lehet egy hihetetlenül kalandos éjszakád, hogy ki sem nyitod a szabálykönyvet, és egy dobást sem teszel. A szabályok olyan helyzetekre vannak, amikor ezt nem tudod megtenni, s ezek olyan irányelvek, melyek a valóság szimulálásában segítenek. Megjegyzem, hogy ezek csak irányelvek, nem kötelező szabályok. A JM-nek nem kell pontosan követnie ezeket a szabályokat, inkább az eltérésre biztatjuk. Nem kétséges, hogy találsz helyzeteket, amikre nincsen szabály, vagy azokkal nem értesz egyet. Módosítsd, és változtasd meg a szabályokat! A játék fő célja a szórakozás, és ha észreveszed, hogy egy adott szabály valahogy csökkenti a játék élvezetét, csinálj vele valamit. Lehet, hogy nem értünk egyet a szabályaiddal, és érveléseddel, de ez a *Te* játékod, így nem lenne értelmes dolog elnyomni a fantáziádat.

A játékban előfordulhatnak olyan helyzetek, ahol a következményekről inkább a szavak, mint a tettek döntenek. A karakterek utazásaik alatt barátokat, és ellenségeket szereznek, akik egy későbbi alkalommal életeket menthetnek meg, vagy olthatnak ki. A koldus, akit bántalmaztak, lehet, hogy egy álcázott orgyilkos, aki nem fogja elfeledni a szívesség viszonzását. Olyan helyzetek is éppoly fontosak lehetnek, amikre nincsenek leírt szabályok, és amik leginkább a résztvevő személyektől, és a körülményektől függenek. A személyiség egy olyan dolog, amit nem lehet számokban kifejezni a karakterlapon. Ez az, amiről a játékosok gondoskodnak a JM-mel való párbeszédek során.

Kifejezések - Mielőtt az időutazás, és karaktergenerálás részleteibe vetnéd magad, meg kell ismerned néhány kifejezést, amivel gyakran lehet találkozni a szabályokban. A leggyakoribbak alább következnek. Ha egy kockadobás előtt egy szám is áll, például az 1k6 esetében, az azt jelenti, hogy ennyi kocka dobásának eredményét kell összeadni, így a 2k6 azt jelenti, hogy 2 darab 6 oldalú kocka dobását kell összeadni. Ha egy hozzáadás, vagy kivonás szerepel a dobás után, pl. 1k6+1, az azt jelenti, hogy a végeredményből le kell vonni, vagy hozzá kell adni azt az értéket. Ezeket kombinálni is lehet, így a 2k6+1 azt jelenti, hogy dobj 2 darab 6 oldalú kockával, add össze az értékeket, és adj hozzá 1-et.

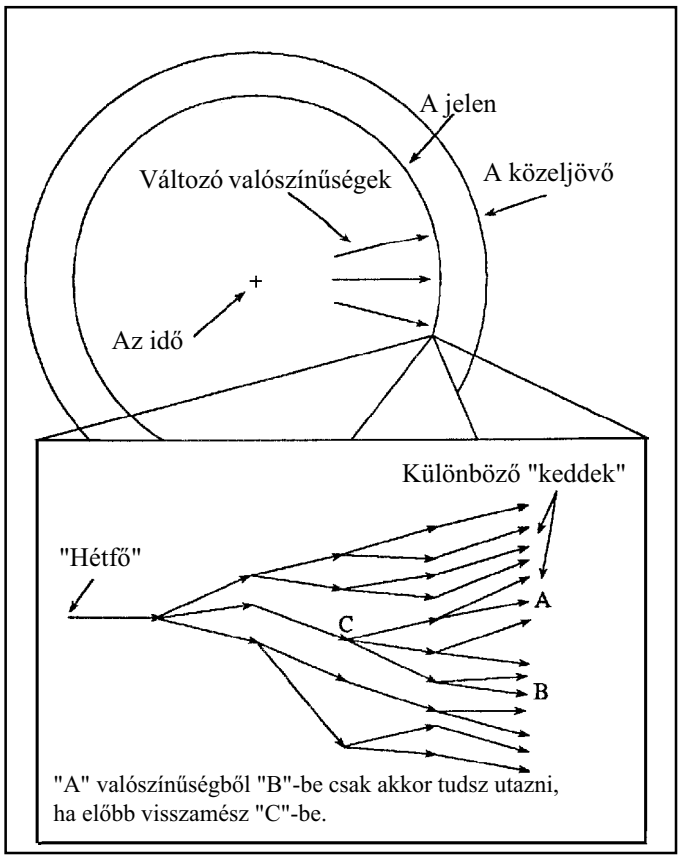
Kifejezés	Jelentés
k2	Dobj 1k6-ot, 1-3 az 1, 4-6 az 2.
k3	Dobj 1k6-ot, 1-2 az 1, 3-4 az 2, 5-6 az 3.
k4	Egy 4 oldalú kocka.
k6	Egy tényleg kocka alakú 6 oldalú kocka.
k8	Egy 8 oldalú kocka.
k10	Egy 20, vagy 10 oldalú kocka, ahol 1-10-ig vannak a számok, vagy gyakran 0-9-ig, ahol 0 a 10.
k20	Egy 20 oldalú kocka, amin a számok 1-20-ig vannak. Ez a leggyakrabban használt kocka.
k50	Dobj k%-ot, és oszd el az értéket 2-vel(l).
k%	Dobj 2k10-et. Az első szám a tízes, a második az egyes. Ez 1-100-ig generálja a számokat (00 100-nak számít).
(f)	Felfelé kerekítés.
(l)	Lefelé kerekítés.
(k)	A közelebbi számhoz való kerekítés. A 0,5, vagy nagyobb felfelé kerekítendő.
m/s	Méter per szekundum. 1 m/s egyenlő 3,6 km/h-val.
hexa	A Harci Ábrán lévő egy hexa. Egy hexa két szemközti oldala közötti távolság 1 m, területe 0,75 m^2.
TP	Testpont. A halálos sebzésmennyiség, amennyit a karakter el tud viselni, ez a súlyából következik.
SSz	Sebzési Szint. Ez az az eredmény, ami egy seb súlyosságát jelzi, és ez a karakter teljes TP-inek hányadosa 5%-os növekedéssel (SSz 2 az a TP 10%-a, stb.).
SÉ	Sebzési Érték. Ez az érték jelzi, hogy egy támadás mennyire veszélyes a karakterre, vagy a felszerelésére.
PÉ	Páncél Érték. Egy tárgy védelme, általában az a sebzésmennyiség, amit még el tud viselni, mielőtt strukturálisan sérülne.

A többi kifejezést, ahol szükséges, az egyes szabályok leírásánál magyarázzuk, de a fenti kifejezéseket az egész játék folyamán használjuk, és ha ez az első szerepjátékod, akkor jobb lesz, ha megismered ezeket, mert sok kifejezés a többi szerepjátékban is előfordul.

Időutazás - Az időutazásról már sok ember írt, mindegyik másféleképpen, de a játék szempontjából csak egy egységes kidolgozás szükséges, és a szabályok a következő elképzelésen alapulnak.

Először is képzelj el egy pontot. Most ebből húzz egy egyenes vonalat a végtelenségbe. Ez a pont az idő kezdete (nevezzük ősrobbanásnak), és a vonal az univerzum útja, ha *semmi* más nem történne. Ezt a semmit nevezzük Limbónak. Ha valami más is történik, egy ág jelenik meg az egyenesen, és ettől a ponttól kezdve ez már egy másik univerzum. Néhány korai vonal sehová sem vezet, és a Limbó kisebb változataivá válnak. Néhány vonalon kifejlődött az élet, és ezekből az egyik a sajátunk. A valószínűségeknek van egy multidimenziós gömbszerű kiterjedése, ami az idő kezdetétől a végtelenségig terjed. Az összes valószínűség, ami létezett, most is létezik, vagy létezhet valamilyen mértékben. Amit mi az idő múlásának nevezünk, az egy pillanatról pillanatra való kifelé történő mozgás ezen a vonalon. A Föld sorsa a nagy skálán nem befolyásolja nagy mértékben az univerzumot, de ha egy kisebb skálán nézzük a dolgokat, már sokkal jobban számít a Föld, és a naprendszer sorsa. Az emberbilliók, és a megszámlálhatatlan kisebb életformák, mind csak kis részei a vonalnak, ami folyamatosan változik, és kisebb ágakat hajt, amik mikroszkopikus változást okoznak az egész képben. Ahelyett, hogy ezt billiónyi, kissé eltérő világként tekintenénk, inkább halmozzuk össze az összes hasonló világot ugyanarra a helyre/időre, szürke területtel a "sarkok" körül, ahol a fő események (amik jelentősen megváltoztatják a világot) megtörténhetnek. Így a hasonló világokra azt lehet mondani, hogy majdnem egymást átfedő kontinuumok, és csak a nem átfedő részek között van különbség.

A legtöbb esemény, ami megváltoztatja a világot, szürke területen van. Egy elég fontos esemény úgy is görbítheti az idővonalat, hogy új kontinuumot hoz létre. Itt megint gond van a skálával. Egy kis esemény nagyon fontos lehet egy személy számára, de lényegtelen a világméretű skálán. Egy személy halála nagyon fontos annak a személynek, de ha ez a személy (vagy utóda) nem fontosak a dolgok egész menete számára, a halál fontossága globális szempontból elhanyagolható lesz, és nem lesz jelentős hatása.



Könyvelési szempontból megalkottunk egy olyan szerkezetet, amit Eseményosztálynak nevezünk. Számbeli megjelölése van, hogy milyen fontos egy esemény. Következzenek a példák.

Esemény-osztály	Jelentés
0	Az esetnek, és következményeinek nincs jelentősége
1	Az eseménynek 100 000 000 évig nincs jelentősége.
2	Mint fentebb, de 10 000 000 évig.
3	Mint fentebb, de 1 000 000 évig.
4	Mint fentebb, de 100 000 évig.
5	Mint fentebb, de 10 000 évig.
6	Mint fentebb, de 1 000 évig.
7	Mint fentebb, de 100 évig.
8	Mint fentebb, de 10 évig.
9	Mint fentebb, de 1 évig.
10	Mint fentebb, de 0.1 évig (36 nap).
11	Mint fentebb, de 0.01 évig (3.6 nap).
12	Mint fentebb, de 0.001 évig (8 óra 45 perc).
13	Mint fentebb, de 0.0001 évig (53 perc).
14	Mint fentebb, de 0.00001 évig (5 perc).
15	Mint fentebb, de 0.000001 évig (30 másodperc).
16	Mint fentebb, de 0.0000001 évig (3 másodperc).
17	Mint fentebb, de azonnali.

Itt van néhány példa a különböző Eseményosztályokra:

0. Eseményosztály - az énekesmadarak 0,1%-os változása egy lakatlan területen.
5. Eseményosztály - Egy kis aszteroida taszította meg a Földet egy ütközés következtében, úgy 10 000 éve.
9. Eseményosztály - A világ vezetőjének meggyilkolása.
10. Eseményosztály - Egy új vírusfertőzés elterjedése.
14. Eseményosztály - Nukleáris háború kezdete.

Az Eseményosztály a vizsgált skálától is függ. A leírt skála a Földre vonatkozik. Ha meggyilkolnák az amerikai elnököt, ez számára 17-es Eseményosztály lenne, de a Betelgeusén élő kis zöld polipoknak ez semmit sem jelentene. Általában a skála határozza megy egy cselekmény azon fontosságát, hogy hogyan hat a befolyásolt társadalomra. Ez a kommunikáció sebességétől is függ. Például évtizedekbe telt, mire a pestis (és híre) gyalogtempóval átsöpört Európán.

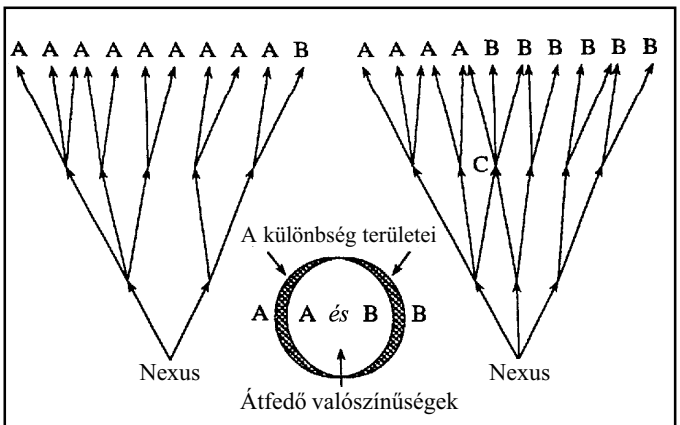
Mivel az Eseményosztály több, mint egy elméleti alkotás, ez akkor hasznos, mikor a JM korlátozott számú alternatív világot vesz be egy kalandba, hogy köztük kalandozzanak. Ennek következtében a karakterek egymás után meglátogatják ugyanazokat a világokat a saját történelmük szerint más-más időpontokban, és az Eseményosztályt kell a JM-nek felhasználnia, hogy meghatározza, milyen hatással jártak az előző látogatások.

Példa - A karakterek egy bizonyos vallási vezetőt az ismeretlenségbe taszítottak. A JM azt mondja, hogy ezen a világon ez a 7. Eseményosztály. Így ha a karakterek párszáz év múlva látogatást tesznek ezen a világon, azt veszik észre, hogy a dolgok nagyon másak, mióta Mohamed nem kovácsolta össze nagy erővé az iszlámot. Milyen nagyobb változások lesznek ennek az eredményei? Hol vannak a Keresztesek? Befolyásolja ez az arab számrendszer elterjedését? Volt egyáltalán Alexandriában nagy könyvtár, ami leégett?

Az Eseményosztály lehetővé teszi, hogy nyilván tudd tartani, ha a karakterek egy kontinuumot készítenek, és a helyet újra meglátogatják egy későbbi időpontban, talán hogy rendbe tegyék a dolgokat, vagy hogy egy Időjárőr kiindulópontból tudd, milyen messzire kell menni a rendes történelem visszaállításához, vagy mennyi idő van hátra a helyrehozatalhoz. Rendes esetben egy azonnali, egyenlő Eseményosztályú cselekedetre van szükség, hogy minden a rendes kerékvágásban folyjon. A kisebb Eseményosztályokat nyilvánvalóan könnyebb helyretenni. Az elágazásig hátralévő idő minden 10%-áért a rendberakáshoz szükséges Eseményosztály eggyel növekszik. Vegyük az aszteroida-becsapódás esetét. Minél közelebb van a becsapódás ideje, annál több energia szükséges az eltérítéséhez. Minél tovább vársz egy fertőzés megfékezésével, annál nehezebb lesz azt megállítani. Ez fordítva is megtörténhet. Valaki visszamegy az időben, jóval azelőttre, mielőtt a dolog megtörténne, és egy kisebb eseményt csinál, hogy helyrehozza a problémát, mielőtt az megtörténne. Ez általában *nem* valami jó ötlet. Könnyű látni egy esemény *után* a dolgokat, de nem olyan könnyű az esemény *előtt* megjósolni a következményeket. Így megakadályozni egy orgyilkost, hogy megölje egy állam vezetőjét, hogy nem engedik megszületni, nem jó ötlet, mert nem tudhatod, mit tesz az államfő további pályafutásában. Lehet, hogy egy nagyobb háborút kezd. Vagy egy tudós, akit az államfő *örököse* pénzel, lehet, hogy nem fejleszti ki azt a csodaszert, ami 100 év múlva megmenthetné az emberiséget egy fertőzéstől.

Csak vissza kell menned az időben, keresned egy szürke területet, ahol egy nagyobb ág jelenik meg, például egy döntő pont a történelem folyamán, és egy másik úton elindulni. Így működik a valószínűségi utazás. A jelen egy pontjának csak egy múltja van, csak egy eseménysor, ahol pontosan így alakultak a dolgok. Csak a saját vonaladon kell maradnod, hogy meglátogathasd a múltadat. Azonban a jövőre nézve végtelen számú lehetőség van, bármi megtörténhet. A valószínűségek többsége értelmesen befolyásolja a világvonalat. A többi szürke terület. Ha visszamész a múltba, *neked* az a jelen, és a végtelen lehetőségek közül sohasem lehet újra elérni azt az egyet, amiből jöttél, ha nem a helyes úton haladsz visszafelé. Az időben egy ilyen elágazást *nexusnak* nevezünk. Ha elég távolra mész a fő világvonalon, minden valószínűség (vagy valószínűtlenség) megmutatkozhat. Ez azt jelenti, hogy ha valamit elképzeltél, az valahol, valahogy, valamikor létezik.

A történelmet nem olyan nehéz megváltoztatni. Mondjuk éppen egy nexus ponton vagy, és egymás után tízszer megismétled a kulcseseményt, a 10-ből 9-szer megismétlődik, és a tizedik új ágat szül. Ez a véletlen tényezőknek köszönhető, amelyek a cselekményre hatnak, például az időjárás. Tekintsd meg a következő ábrát!



A lehetőség - A II. világháború úgy történt, ahogy tanultuk
B lehetőség - A II. világháború más eredménnyel zárult
C pont - összefutó történelmi vonalak, ahol a különböző múltak kombinálódnak, s azonos jövőik lesznek

A jobb oldali A alig történhet meg, a bal oldali A pedig könnyen megtörténhet. Hogy megváltoztasd a történelmet, csak A-nak kell kárt okozni, B-t pedig segíteni. Miután ezt megtetted, a helyzet a fenti ábra szerint fog kinézni.

Még mindig vannak A valószínűségek, de ha az ötödik A-ban tartózkodtál, és hazamész, ez minden tekintetben B lesz, és rajtad kívül senki sem fog az A-ra emlékezni. Ha messzebb mész vissza, egy kisebb Eseményosztály megváltoztathatja ugyanazt a jövőt, de kevésbé lehet a végeredményt irányítani.

Az Időjárőr szervezetek különböző megnyilvánulásai azon dolgoznak, hogy ez ne történjen meg. Gyakran egy biztonságos idejű területen működnek, visszamennek, ha valaki, vagy valami megváltoztatja a múltat, és visszaváltoztatják. Minél többször változtatnak oda-vissza egy eseményt, annál inkább úgy marad, ahogy volt. Így, ha az időterroristák megváltoztatják a történelmet, és az Időjárőrök vissza, annál kevésbé lehet valamit újra csinálni azon a ponton, ezért az időterroristák valószínűleg feloszlatják azt a helyet, és valahol másutt próbálkoznak.

Paradoxonok - Előbb, vagy utóbb előfordulhatnak olyan helyzetek, amikor egyes cselekedetek lehetetlenné teszik az időbeli munkát. Az őseid meggyilkolása elmegy a kezdőknek. De ez nem válik be. Te még mindig létezel, annak ellenére, hogy rengeteg olyan kontinuumot csináltál, amiben meg sem születtél. Mivel a valószínűségek száma végtelen, mindig van egy kontinuum, amiben megszülettél, így sohasem kockáztatod létedet. Azonban problémás dolog hazamenni, mert nem vagy része a legtöbb kontinuumnak, annak sem, ahonnan jöttél. Mikor visszatérsz, csak a társaid fognak ismerni.

A jogosítványod, hitelkártyád, személyi igazolványod, stb. mind használhatatlan lesz. Ezek még mindig léteznek, de csak jó hamisítványnak fogják tartani.

A másik probléma az önmagaddal való találkozás. Az univerzum sok visszaélést elbír. Sohasem létezhetsz ugyanabban az univerzumban egyszerre két helyen. Feltételezheted, hogy minden karakter egy szürke területről jött, mert időutazóként mélyreható ismereteik vannak a dolgokról, és mint jelentős eseményt, *nem* lehet végtelenül megsokszorozni őket a rendes végtelen valószínűség folyamán, ami összetartja a világot. Mivel

a Mátrixok is a rendes téridő szerkezetén kívül léteznek, *nem* lehet végtelenül sokszorozni őket az alternatív világok között. Az összes lehetséges létezési formád közül csak az *egyik* rendelkezik Mátrixszal. A többi időbeli elágazás kizárása után ez azt jelenti, hogy a karakter nem tud olyan időbe utazni, ahol él (mielőtt elkezdte volna az időutazást, de megszületése után). Csak olyan helyet tudnak meglátogatni, ahol éppen nem jártak abban az időben. Nem gond elhagyni 1997-et, visszamenni az időben egy 6 hónapos kiruccarásra, és visszajönni közvetlenül azután, hogy távoztál. Előfordulhat, hogy a karaktereid megkísértik a sorsot, és előbb jönnek vissza, mielőtt elindulnak, és várnak. Lehet, hogy mindahányan megszűnnek létezni. Lehet, hogy egy helyben megdermednek, vagy visszalökődnek oda, ahonnan jöttek, esetleg egy teljesen véletlen helyre. Ez a JM szeszélyétől függ. Előfordulhat, hogy a karakterek belebotlanak saját másukba egy "Mi lenne ha...?" helyzetben. Mi van, ha Németország megnyeri a második világháborút, és te még ekkor is megszületsz? Nem lennél ugyanaz a személy, mint aki most vagy, de nagyon hasonlítanátok egymásra.

Ahogy közel kerül egy személyiség két példánya, a valószínűségi változások tartják távol őket. A kocsi, amiben utazol, váratlanul lerobbanhat. Egy váratlan áradás elmossa azt a hidat, amin át akartál kelni. Egy tornádó arra kényszerít, hogy ülj meg a fenekeden. Végül egy kritikus valószínűtlenségi szintet is el lehet érni. Ebben az esetben a téridő szerkezete megszakad, és az összes belekeveredett személyt 1-1000 évre repíti a másiktól, teljesen eltérő kontinuumokba. Azonban ez nem akadályoz meg téged abban, hogy felhívd saját magadat.

A jövő megváltoztatása tényleg kellemetlen. A mondás, hogy "már nem térhetsz haza", nagyon is igaz lehet. Rossz dolog megölni az őseidet, és a saját jövőd szándékos megváltoztatása a legrosszabbak közé tartozik. Amíg a karakterek nem tudják kellően irányítani a Mátrixot, ez nem lehet nagy gond. De véletlen problémák előfordulhatnak. A későbbiek folyamán, mikor elkezdenek saját maguknak bankszámlákat nyitni, mikor még meg sem születtek, gondba kerülhetnek. A pénz jó dolog, de az eszes karakterek végül többet kapnak, mint amennyivel valamit is kezdeni tudnának, és használható formában szállítani már teher lehet. Egy tapasztalt IdőÚr bármely világ gazdaságát felboríthatja, például szintetikus gyémántokat adni egy olyan világnak, amely nem tud különbséget tenni köztük, vagy rajtaütni Fort Knox-on, és az egész zsákmányt egyszerre a piacra zúdítani (elismerjük, nehéz feladat).

Másrészről, ha nyitsz magadnak egy bankszámlát, meglátod, hogy a végtelen számú kontinuumok közt egy bankot megtalálni olyan, mint egy tűt keresni a szénakazalban. Ennek visszahatásaként, a karakterek rátalálnak-e valaha is a Mátrixra, ha piszkosul gazdagok? Meg a gazdagságnak megvannak a hátrányai is, mint az emberrablás, zsarolás, erős ellenségek, stb. Egész sor furcsa dolog zavarhat meg, ha megpróbálod előre kiszámítani jövőbeli cselekedeteidet.

A Mátrix - Mátrix a neve annak a szerkezeteknek, amit a karakterek arra használnak kalandozásuk közben, hogy egyik helyről/időből/valószínűségből a másikra utazzanak. A Mátrix egy jellegtelen fém dodekahedron, ami teljesen úgy néz ki, mint egy fém 20 oldalú dobókocka, de valahogy mindenki csak "kockának" nevezi. Bár méretre ugyanakkora, mint a k20, meglehetősen súlyos, fél kilót nyom. Belülről sokkal nagyobb, mint kívülről, s tekintélyes mennyiségű gépezetet tartalmaz, hogy megtartsa, és átalakítsa a közepében lévő időszingularitást. A belső tere hozzáférhetetlen a karakterek számára. A tervezők valószínűleg tudták, hogyan hidalják át a szingularitás okozta tértorzítást, de ez a tudás elveszett. Bonyolultságának köszönhetően a Mátrix majdnem elpusztíthatatlan. A külső felülete sokkal keményebb, mint amilyennek látszik, mert a Tervezők által ismert legkeményebb, energiával megerősített anyagból készült. Azonban a nukleáris robbanás, és hasonló hatások kárt tehetnek bennük.

A karakterek csak annyit tudnak, hogy ez csak a "Kocka". A története bizonytalan, de leginkább egy fejlettebb civilizáció egyik alkotásának tartják. A jövőből, vagy a múltból? A mi jövőnkből, vagy egy másikból? Ki tudja? Te igen, de a karakterek nem. A karaktereket leginkább a Mátrix turistáiként lehet jellemezni. Megbízhatatlanul, és szeszélyesen taszítja a karaktereket egy másik kontinuumba, ahová irányítva lett, vagy egy másik Mátrix közelébe, ami már hosszú ideje gazdátlan. Ez általában izgalmas, és lehetséges, hogy előbb, vagy utóbb veszélyes dolog.

A Mátrix működése - Az általános Mátrix egy 6 méter *átmérőjű* gömböt hoz létre. A Mátrix a gömb egész tartalmát elmozdítja a téridő, és a valószínűség vonalai mentén. Az utazás azonnali. Minden fertőző mikroorganizmus, vírus, stb., ami akár közvetve is káros lehet az ottani lakosok számára, elpusztul a mezőben, hogy megakadályozza az akaratlan interdi-menzionális fertőzéseket. A mezőt a Mátrix oldalainak bizonyos kombinációban történő megnyomásával, vagy megérintésével lehet irányítani, s eközben a célállomásra kell gondolni. A Mátrix "olvas" a kezelők gondolataiban, elvégzi a szükséges számításokat és vizsgálatokat, és megfejti a célinformációkat az abban az időben nem a tárgyhoz kapcsolódó gondolatok közül. A kezelők, ha homályosan is, de tisztában vannak a szondázással. Ezek a számítások egy Harci Kört vesznek igénybe (10 másodperc), és a végén megjelenik a mező. A mező egy vöröses izzásként kezdődik a Mátrix körül, ami gyorsan violaszínbe vált át, ezt követi a mező izzó sugarának kiterjedése, és megkezdődik a transzportáció. A látható izzás csak kis töredéke a Mátrix kisugárzásának, ami az elektromágneses spektrum legnagyobb részét lefedi, amíg fennáll a mező. Aki a célpontnál látja a Mátrix megjelenését, egy ragyogó kékesfehér villanást lát a mező határánál, ami majdnem azonnal el is tűnik, hogy felfedje átszállított tartalmát. A villanás a többi elektromágneses spektrumban is érzékelhető, ami néhány kilométeren belül egy pillanatra megszakíthatja a kommunikációt. A nem élő tárgyakat a mező széle tökéletesen átvágja. Az élőlények (állatok, vagy más intelligens teremtmények) a mező azon oldalán maradnak, ahol testüknek a nagyobb része tartózkodott (kegyetlen JM-ek egyszerűen mindent átvághatnak a mezővel). Bármi is van a csapat érkezése helyén, az oda

kerül, ahonnan jöttek. A történelem folyamatos változásának köszönhetően a lapok ugyanolyan sorrendben való megnyomása nem visz vissza ugyanarra a helyre. A célpont tudatos meghatározásának képességét tapasztalattal lehet megszerezni.

A karakterek más mutatványokra is képesek a Mátrixszal, ha van idejük, és lehetőségük a próbálkozásokra. A szállítás alapértelmezett módja a gömb, de vannak más lehetőségek is.

Ezek egyike az időkapu. Ez egy körkörös nyílást hoz létre, ami kétirányú forgalmat tesz lehetővé a célpont, és a kiindulási pont között. A gömb minden tulajdonságával rendelkezik, de láthatod a más időben lévő célpontot. A méretét is lehet variálni. Az alap kapu 6 méter széles, és 10 másodpercig tart. Ha a méret megduplázódik, az idő negyedelődik, és fordítva. Ez akkor hasznos, ha járművekkel tartanak egyik kontinuumból a másikba.

A második a térugrás. Ekkor csak térben tudsz haladni, nem az időben. Ez akkor hasznos, ha A pontból gyorsan B pontba kell valamit szállítani. Az időkapuval is lehet kombinálni.

A harmadik a Mátrix-feltöltés. Egy feltöltött Mátrixot egy másik Mátrix is kiüríthet, azt azonnal használatra kész állapotba hozva. Ez akkor jó, ha az egyiket jobban tudod kezelni, mint a másikat.

Az utolsó a Mátrix programozás. Ha elég jó vagy, előre be tudsz programozni egy Mátrix célpontot, vagy célpontsorozatot (-5 módosító az egymást követő ugrások dobására).

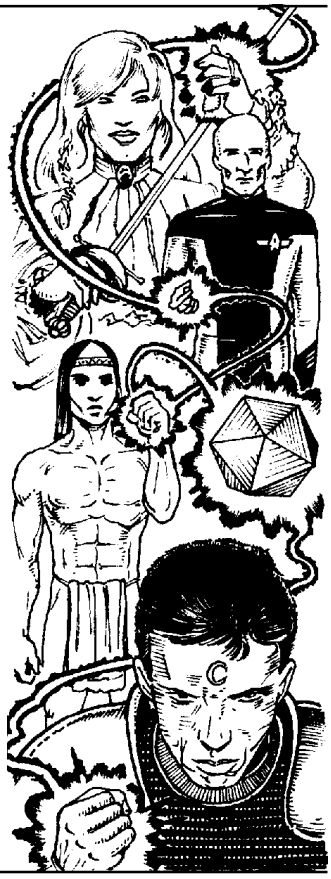
A fenti lehetőségek mindegyike sikeres Mátrix képzettségdobást igényel az úticél képzettségdobása előtt.

Még több - A Mátrix nem teleportál senkit sem egy azonnal halálos helyre, például vákuumba, vagy egy aktív vulkán tetejére. Egy szunnyadó vulkán, ami a következő nap ki fog törni, már lehetséges. A Mátrix pontosan le tudja tapogatni azt az időt, és a helyet, ahová a csapat megy, néha azonban okozhat galibát, hogy olyan helyzetbe keveri a csapatot, ami könnyen veszélyessé válhat, mert ilyen a Mátrix. Vegyük az erdő visszatérő problémáját. A fák alsó része oda kerül, ahonnan jött a csapat, a felső része pedig a csapat érkezési helyére zuhan, összezúzva a felszerelést, tekintélyes pusztítást okozva ezzel. Ez egy bosszantó, de hasznos módja egyes dolgok eltüntetésének, ha túllépik azt a határt, amit kiszabtál nekik. Talán ez volt az a probléma, amin a Tervezők dolgoztak, vagy lehet, hogy nekik nem is volt ilyen problémájuk. A Mátrix nem szállítja a karaktereket olyan "időbe" (a valószínűségi ábrán pozícióba), amely a sajátjuk után van. Ez nem zárja ki azokat a civilizációkat, akik ugyanennyi idő alatt magasabb szintre fejlődtek, vagy egy jövőből jött személy szállítja előre a karaktereket. Ez egy olyan baki, amit a Tervezők bennfelejtettek a Mátrix programjában. Mivel ők az idő végezetén kezdték, ez számukra sohasem jelentett problémát.

Egy hasznos *kiegészítő* vonás az a képesség, ami ideiglenesen belevési a mezőben tartózkodó személyekbe a nyelveket. A Mátrixmezőben tartózkodó karakterek minden nyelv ismeretével rendelkeznek, amit 100 km-es körzetben beszélnek. Ez 10-es szintű, és hetente 1-gyel csökken. Ezt a Mátrix számítógépe plántálja be, és ez hasznos funkció volt a korai Tervező felderítők számára, akik kihalásuk előtt sok más fajjal felvették a kapcsolatot. Az a legjobb, hogy a tudás csak részben tudatos. A karakterek anyanyelvükön gondolják ki a szavakat, de a másik nyelven hangzik el. Amit a másik nyelven hallanak, azt az agy átdolgozza, és úgy hangzik, mint az a beszéd, amit egész életében hallottak. A karakterek lehet, hogy ezt észre sem veszik, csak ha eltűnődnek azon, hogy miért mozog olyan furcsán a nyelvük, vagy hogy miért mozog máshogy a beszélő szája, mint amit hallanak. A karakterek koncentrálással bármilyen, általuk ismert nyelvet használhatnak, így egy titkos magyar nyelvű megbeszélést is tarthatnak egy olyan helyen, ahol ez ismeretlen.

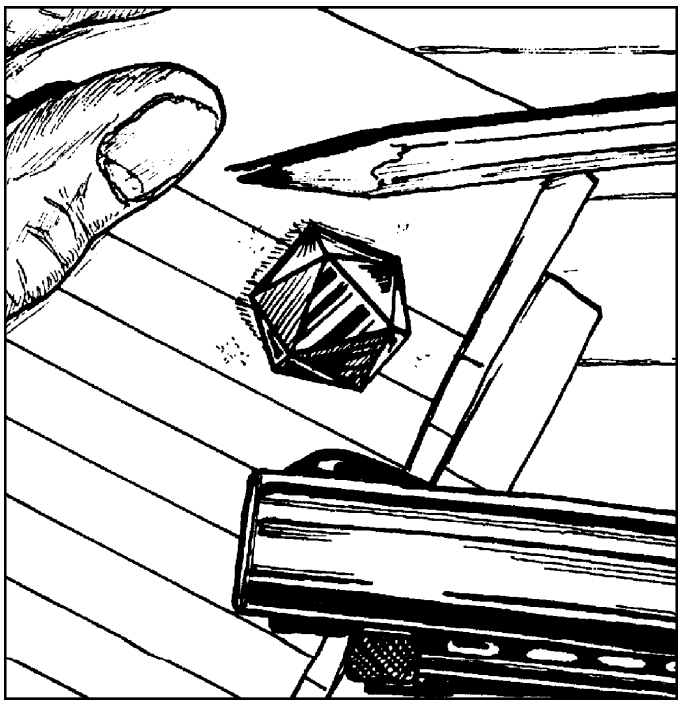
A Mátrixnak megvan a saját újratöltődő energiaforrása (ha segít valamit, a Mátrix megállítja a neutrínókat), de időbe telik, míg két használat közt újratöltődik. Az ehhez szükséges órák száma egyenlő ($30\times\log_{10}$ az ugrott évek száma). A minimális feltöltődési idő 20 óra. Ha valószínűségi ugrás is volt, az időt szorozd meg 1k3+1-gyel. Néhány újratöltődési idő következik.

Ugrott évek	Napok	Órák
5	0	21
10	1	6
20	1	15
50	2	3
100	2	12
200	2	19
500	3	9
1 000	3	18
2 000	4	3
5 000	4	15
10 000	5	0
20 000	5	9
50 000	5	20
100 000	6	6
200 000	6	15
500 000	7	3
1 000 000	7	12
2 000 000	7	21
5 000 000	8	9
10 000 000	8	18
50 000 000	9	15
100 000 000	10	0
500 000 000	10	21



És így tovább. Ezek az idők általában elég rövidek, hogy a karakterek gyorsan távozzanak, ha menni akarnak, de elég hosszúak ahhoz, hogy a JM valami problémáról gondoskodjon.

Bárki, aki rendelkezik Mátrixszal, érzékelheti bármilyen más időutazó készülék használatát (Mátrix képzettség$\times 5)^2$ km-es körzeten belül. Ez a képesség valamennyire irányhoz kap-csolódó (30 fokos szögben), egy pillanatra déja vu érzése támad, és lehet, hogy bevillan az indulás, és/vagy az érkezés képe. Ismé-telt használattal durva háromszögelés is lehetséges, és a távolság 10 százalékos eltéréssel megbecsülhető. Ehhez hasonlóan a Mátrix-használók is felfedezhetnek bárkit egy területen, ha használják a Mátrixot. Ez a képesség is közvetlen. A fenti két Mátrixhoz kapcsolódó képesség az emberi (vagy egyéb) elmét használja számításaihoz. Ha valaki ezeket használja, a másik is tisztában lesz ezzel, tehát ez kétirányú út.



Mátrix képzettség - Ha a Mátrixot használják, ezt a képzettséget is ugyanúgy lehet fejleszteni, mint a többi képzettséget. A legtöbb ugrás a képzettség sikeres használatát igényli, bár a JM találhat olyan módosítókat, amik ezen változtathatnak. A Mátrix képzettségnek nincs Uralkodó Tulajdonsága, nincsen nehézségi módosítója, és nincsen Tehetsége. Ez csak *egyetlen* Mátrixra vonatkozik. Ha a karakter bármilyen más Mátrixot talál, és használ, csak Közeli Kapcsolatos képzettségként számít (16. o.). A képzettség fejlődésével némileg már meg lehet szabni, hogy merre/mikorra akarsz utazni. Hogy még hatásosabban használják a Mátrixot, az összes karakternek fizikai kontaktusban kell lennie egymással, és mindegyiknek ugyanarra a célpontra kell gondolnia. Nem muszáj olyan helynek lennie, ahol már voltak, de minél részletesebb a bennük kialakult kép, annál jobb.

	Célválasztás		
Mátrix képz.	**Idő**	**Hely**	**Valószínűség**
1-3	Nem	Nem	Nem
4-6	Előre/hátra	Nem	Nem
7-8	1000 éven belül	5000 km-en belül	Nem
9-10	200 éven belül	1000 km-en belül	Közeli
11-12	50 éven belül	200 km-en belül	Közeli
13-14	10 éven belül	50 km-en belül	Eltérő
15-16	2 éven belül	10 km-en belül	Eltérő
17	6 hónapon belül	2 km-en belül	Nagyon elt.
18	1 hónapon belül	40 m-en belül	Nagyon elt.
19	1 héten belül	10 m-en belül	Bizarr
20	1 napon belül	2 m-en belül	Bizarr

A Mátrix képzettség az egy sorban lévő összes képesség használatát lehetővé teszi, így egy 12-es képzettségű személy ugrást tehet a célponttól 50 éves időbeli, és 200 km-es térbeli eltéréssel egy közeli alternatív valószínűségbe. Ebben a képzettségben nem specializálódhatsz, de egy területen megnövelheted a szintedet, ha a másik kettőt ugyanezzel a szinttel csökkented, így az előző példánál maradva lehet 14 az egyik terület, és 10 a másik kettő.

Bármennyi ember összeadhatja a Mátrix képzettségét. A Mátrix kezelője megkapja teljes képzettséget, mindenki más a képzettségének egynegyedét(l). Mindenkinek egy teljes harci körig kapcsolatban kell maradnia, különben az eredmény teljesen véletlenszerű lesz. Csak egy személy lehet a Mátrix kezelője, és csak ő próbálhatja meg növelni a képzettségét. Alacsony, vagy semmi képzettségek esetében a JM szabadon választhat, hogy hová, és mikorra érkeznek a karakterek. Megjegyezzük, hogy a karakterek elmondhatják, hogy hová lenne a legjobb kerülniük, és a JM egy olyan kalandot is készíthet, ahol pontosan oda érkeznek, ahová mondták. Ezt úgy a legjobb csinálni, hogy egy megelőző játékülés alkalmával megkérdezed, hová szeretnének menni, így van időd a felkészülésre. Nagyon magas képzettség, és a karakterek együttműködése szükséges ahhoz, hogy pontosan oda érkezzenek, ahová akarnak. Ha a karaktereknek elég magas a képzettségük ahhoz, hogy eljussanak valahová, de valaki titokban máshová szeretne eljutni, mint a csapat, az ugrás elferdülhet.

A Mátrix egyéb felhasználási lehetőségei - A Mátrix több, mint egy egyszerű idő/tér/dimenzióugró szerkezet. Különböző kontinuumokban más tulajdonságai is ismertek kísérletezés, vagy véletlen felfedezések folytán. Ezek közül sokat meghagyunk neked, hogy te határozd meg, míg a többi a további kalandokban, vagy kiegészítőkben jelenhet meg. Ezek közül az egyik az erőforrás. Óriási az az energia, amit a tér és időugrásokra felhasznál, és néhány Tervezők által készített eszköz meg tudja csapolni a Mátrix fantasztikus erejét, hogy földi használatra alkalmas legyen. Ezek egyike, lehetővé teszi, hogy a Mátrix folyamatosan egy megawatt energiát tudjon leadni úgy, hogy ez nem befolyásolja a feltöltési sebességet. Ha a kockát teljes hatásfokkal használják, a folyamatos energia-kibocsátás tíz megawatt körül van (kb. 14000 lóerő). Maga a tárgy majdnem olyan megsemmisíthetetlen, mint a Mátrix, és a mérete akkora, mint egy kis cipó. A Mátrixhoz hasonlóan ezek is nagyon értékes tárgyak, és nagyon ritkák. Hihetetlenül sokáig tudnánk még hasonlókkal szolgálni, de ez a példa csak egy a sok közül.

A többi eszközt a képzeletedre bízzuk, de ajánlunk egy párat: fegyverek (természetesek), Mátrix hatásmódosítók, pszionikus erők, időkommunikáció, és kis hatótávolságú teleportáció.

Az Első játék - Most az Első játék karaktergenerálásához érkeztél. Ebben a játékban a játékosok önmagukkal játszanak, ismeretlen világokba kerülnek egy olyan furcsa izé miatt, amit Mátrixnak neveznek, és először még sehogy sem tudják azt irányítani. A karakterek olyan felszereléssel indulnak, ami a *játékosokon* van, és minden mást is magukkal visznek, ami a közelükben van (lásd a Mátrixnál, 9. o.). Így a karakterek kevés felszereléssel, (valószínűleg) használhatatlan pénzzel indulnak, és gőzük nincs arról, hogy mi történt. Más szavakkal "első szintű" karakterekkel indulnak.

Megjegyzés - Ha a karakterek még nem érettek fizikailag, vagy egyéb okuk van arra, hogy ne saját magukkal játsszanak, jobb lesz, ha a Második játékot játszátok, vagy az ottani módszerekkel készítitek el a karaktereket, azokkal a JM által megszabott módosításokkal, hogy egyensúlyban maradjon a játék (lásd a 35. oldalon a karakterpontokat).

Önmagad elkészítése - Ez az RPG minden más szerepjátéktól különbözik abban, hogy itt *önmagaddal* játszhatsz. Így a karaktergenerálás rendszere nem pontokon, vagy véletlen dobásokon alapszik, hanem a képességeid objektív, vagy szubjek-tív próbáin. Ez a rész csak útmutatóként szolgál, ha jobb módszert találsz a játékosok, vagy magad besorolására, csináld azzal.

A Tulajdonságaid 1-től 20-ig terjedhetnek a következő kategóriákban: Erő, Egészség, Intelligencia, Ügyesség, Akaraterő, Merészség, Szépség, Érzékelés, Állóképesség, és Energia. Ezek a tulajdonságok határozzák meg a másodlagos értékeket, és a másodlagos értékek a magasságodon, súlyodon, és egyéb fizikai jellemzőiden is alapulhatnak.

A Karakterlap - A karakteredet egy papírlap jellemzi. A jelenlegi állapotodat, tulajdonságaidat, képzettségeidet, és tárgyaidat ezen a lapon kell feltüntetni. Csak ceruzával írj rá, és nehogy elveszítsd! Ha csak saját használatra kell, nyugodtan készíthetsz egy fénymásolatot is a könyvben található karakterlapról. Ennek nagyobb részeit itt írjuk le.

A karakter neve - Egyszerűen csak a saját neved, hogy ne keveredjenek össze a karakterlapok.

Életkor - Jelenlegi életkorod.

Magasság - A magasságod centiméterben.

Súly - A súlyod kilogrammban.

Faj - Amelyik fajba tartozol. Ennek sajnos nincs jelentősége az Első játékban.

Háttér, stb. - Néhány szó a hátteredről, vagy a jellemző fizikai, szellemi jellemzőidről.

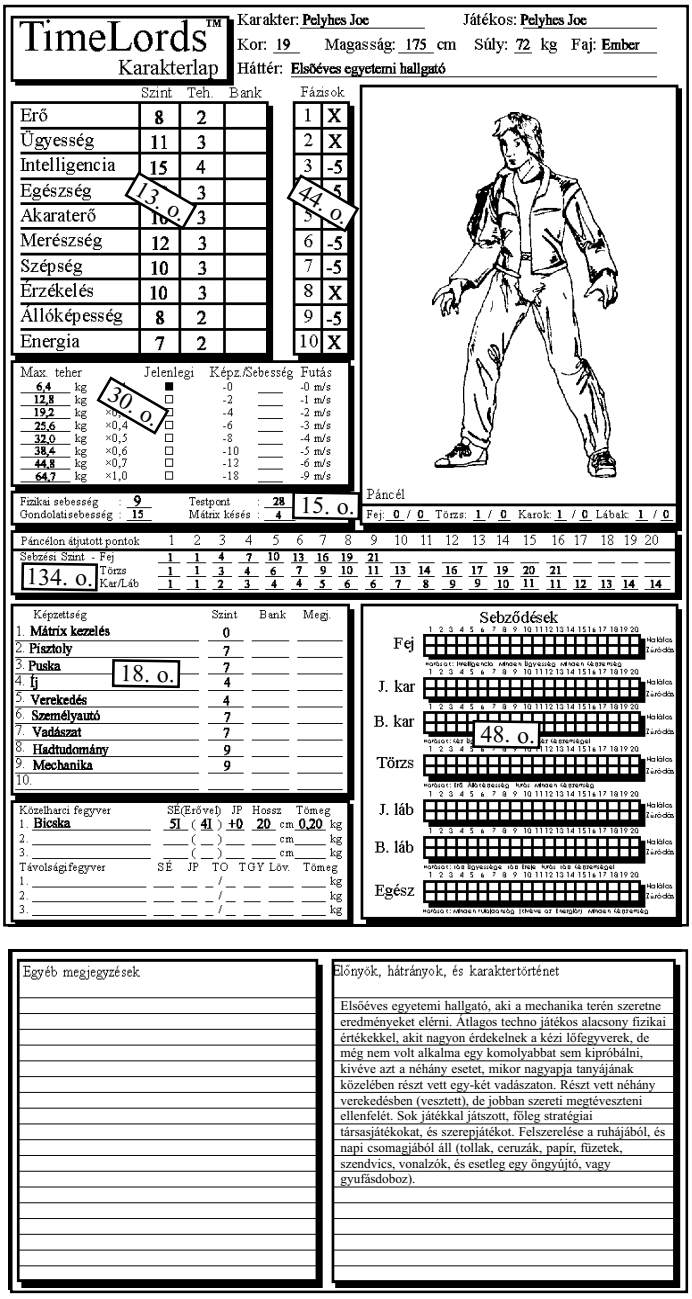
Fizikai/gondolati sebesség - A Sebességed. Most hagyd üresen.

Szint/Teh./Bank - Ezek jellemzik az alaptulajdonságaidat, minden, a játék során bekövetkezett változást, a Tulajdonság Bankot (a megtakarított pontok száma, amit a tulajdonság fejlesztésére gyűjtesz), és a Tehetségedet. Legtöbbször a Tulajdonsággal, és a Tehetséggel kell foglalkozni.

Elsődleges Tulajdonságok - Minden karakternek van 10 elsődleges tulajdonsága: Erő, Egészség, Intelligencia, Ügyesség, Akaraterő, Merészség, Szépség, Érzékelés, Állóképesség, és Energia. Az utolsót azonban ritkán használjuk. A következő útmutató segítségével meghatározhatod az összes értékedet. Az értékeket a megfelelő Tulajdonság Szint rovatába írd.

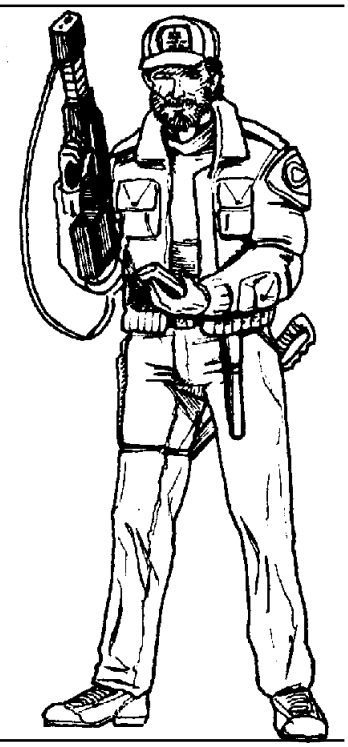
Ennek az a legjobb módja, ha fogtok egy-egy papírt, amin szerepel minden személy neve, és az összes Tulajdonság. Mivel a legtöbb teszt szubjektív, mindenki titokban értékel mindenki mást a Tulajdonságok terén. Aztán mindenki odacsúsztatja a lapját a JM-nek, aki titokban feljegyzi az összegeket. Ez biztosítja a legtisztességesebb (és néha a legcsüggesztőbb) becsléseit Tulajdonságaidnak, ami jobb, mint a saját értékelésed. Hogy összehasonlítsd a saját véleményedet a többiekével, a JM értékelése *előtt* készítsd el a sajátodat, és nézd meg, hogy mennyivel trafáltál mellé.

Ez a rendszer *nem* tökéletes, de ha másra nem is jó, legalább a *csoportodban* eldönti a besorolásodat, így a társaiddal való összehasonlítások érvényesek lesznek.



Erő - Ez annak a mértékegysége, hogy milyen erős vagy. *A játék szempontjából feltételezzük, hogy az izomfejlődés a karokban és a lábakban arányos.* Hogy meghatározd az Erődet, nézd meg, hogy mekkora az a maximális súly, amit **egy kézzel egyenesen el tudsz tartani a testedtől** 5 másodpercig. Aztán nézd meg a következő táblázatot. Ha nincsen megfelelő súlyod, egy nagyobb víztároló edény, például egy vödör is megteszi. Úgy is segíthetsz magadnak, hogy a szabad kezeddel megkapaszkodsz valamiben, hogy kiegyenlítsd a lesúlyozott kezed miatt fellépő súlyponteltolódást. A legjobb egy kisebb súllyal kezdeni, és úgy haladni a nagyobb súlyok felé, így nem lép fel a túlerőltetés veszélye.

Kitartott súly	Erő
1 kg	1
2 kg	2
3 kg	3
4 kg	4
5 kg	5
6 kg	6
7 kg	7
9 kg	8
10 kg	9
11 kg	10
12 kg	11
14 kg	12
17 kg	13
21 kg	14
26 kg	15
32 kg	16
39 kg	17
47 kg	18
56 kg	19
65 kg	20



Ne búsulj amiatt, hogy nem olyan nagy a kezdeti Erőd. Ez természetesen nő, amint tapasztaltabb lesz a karakter.

Egészség - Ez azt méri fel, hogy milyen a fertőzésekkel, és a mérgekkel szembeni ellenállásod, milyen gyorsan gyógyulsz, hogyan birkózol meg egy betegséggel, és általában milyenek a tested regeneratív folyamatai. Ez már egy kicsit általánosabb, mint az Erő. Keresd meg, hogy melyik kategóriába tartozol, és a kategóriánál feltüntetett érték kisebbik részéhez adj 1k3-at.

Egészség	Meghatározás
5-8	Gyenge - Az immunrendszereden nagy rések tátongnak, és sok megfázást, influenzát, és sok egyéb bosszantó betegséget kapsz el.
8-11	Átlagos - Egy évben csak néhányszor fázol meg. Átlagosnak számítod magad, és 1, vagy 2 olyan gyermekkori betegséged volt, mint a bárányhimlő, vagy kanyaró.
11-14	Átlag feletti - Ritkán kapsz el bármilyen fertőzést, és sohasem volt egyetlen súlyos betegséged sem.
14-17	Kiváló - Életedben egy napig sem voltál beteg.

Intelligencia - Ez a logikai képességeidnek, valamint annak a mértéke, hogy milyen gyors az észjárásod, és milyen jól használod fel az ismert információkat. Sok módja van az Intelligenciád meghatározásának. Ha volt már IQ-teszted, az eredményt oszd el 9-cel(f). Ha olyan intelligenciateszten vettél részt, aminek százalékos értékelése van egy nemzetközi skálán, nézd meg az 1. táblázatot. Ha ismered SAT értékelésedet, nézd meg a 2. táblázatot. Ha gimnáziumi, vagy főiskolai/egyetemi tanuló vagy, szorozd meg a tanulmányi átlagodat 3.6-tal(f). Ha a fentiek közül egyet sem tudsz alkalmazni, találj ki egy logikus, és pontos Intelligencia-meghatározást, használd azt, és adj hozzá 1-et találékonyságodért.

Az "intelligencia" tesztek általában néhány normán alapulnak, ami rendszerint annak a társadalomnak a függvénye, ahol készítették. Egy írástudatlan ember géniusz is lehet, de nem felelhet meg a legtöbb mércének, mert egyszerűen nem tudja a teszteket elolvasni. Neki másik tesztet kellene elvégeznie. Tartsd észben a kulturális különbségeket, mikor összehasonlításokat végzel az intelligencia terén.

1. táblázat		2. táblázat	
Százalék	Intelligencia	SAT	Intelligencia
1	1	400-409	1
2	2	410-429	2
3-4	3	430-459	3
5-7	4	460-499	4
8-12	5	500-529	5
13-18	6	530-559	6
19-26	7	560-599	7
27-34	8	600-649	8
35-43	9	650-699	9
44-56	10	700-774	10
57-65	11	775-849	11
66-73	12	850-924	12
74-81	13	925-999	13
82-87	14	1000-1074	14
88-92	15	1075-1149	15
93-95	16	1150-1199	16
96-97	17	1200-1324	17
98	18	1325-1399	18
99-99.5	19	1400-1499	19
99.5+	20	1500-1600	20

Ügyesség - Ez a kézügyességednek, egyensúlyérzékednek, szem-kéz koordinációdnak, és a különböző testrészeid koordinációs képességének mértéke. A legtöbb harci képzettség az Ügyességed egy részét használja. Mindenki alapban 10-zel kezd, amit a következő módosítók változtatnak meg.

Módosító	Jellemvonás
-2k2	Kétbalkezes vagy.
-1k2	Tartsd ki két kezed, és pördülj meg a tengelyed körül 30-szor ugyanennyi másodperc alatt, aztán hirtelen állj meg, és hunyd le a szemed. Ha nem tudsz 10 másodpercig egy helyben megállni, anélkül, hogy ellépnél, megkapod ezt a levonást.
+1k2+1	A környéken te vagy a legjobb valamilyen ügyességi játékban (vagy ezt, vagy a következő módosítót használd).
+1k2	A környéken az első 10 között vagy valamilyen ügyességi játékban.
Speciális	Tudsz zsonglőrködni. Add össze a tárgyak számát, amivel 30 másodpercig tudsz zsonglőrködni, és oszd el 2-vel. A maximum +5.
+1k3	Kötéltáncos, autóversenyző, balett táncos, vagy egy olyan foglalkozás űzője vagy, ami folyamatosan magas ügyességet igényel, hogy jó legyél abban a foglalkozásban.
+1k2	Egyetértesz azzal, hogy olyasmit csinálsz, ami átlag feletti Ügyességet kíván, és a fentiekben nem lett megemlítve.

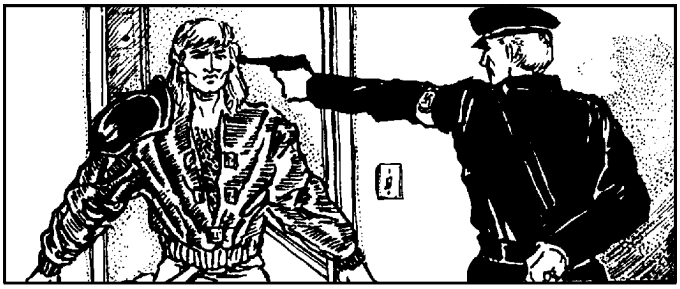
Akaraterő - Ez a lelkierőd mértékegysége, és általában egy sebződés elszenvedése utáni reakciókat befolyásolja, például kábulás, vagy eszméletlenség. Arra is használható, hogy ellenállj bizonyos drogoknak, vallatásnak, hogy felülkerekedj pszichológiai korlátaidon, valamint a pszionikus, és mágikus erőkre is hatással van. Az Ügyességhez hasonlóan mindenki 10-ről indul, és a következők szerint kell módosítania.

Módosító	Jellemvonás
-2k2	Rosszul érzed magad a vér látványától.
-1k2	Rosszul érzed magad, ha olyasmit kell enned, ami összefüggésben van egy új horrorfilmmel, balesettel, stb.
-1k2	Akárhogy is próbálod, sehogy sem tudod betartani a fogyókúrát, gyakorlatokat, vagy a napirendet.
+1k2+2	Háborús veterán vagy.
+1k2	Olyan foglalkozásod van, ahol a szenvedés az élet velejárója (gimnáziumi tanulmány nem számít, de az egyetemi beleszámíthat).
+1	Folyamatosan olyasmit csinálsz, ami számodra kényelmetlen.
+1	Fájdalomcsillapítás nélkül húzattál fogat (ha nem azért tetted, mert utálod a tűket).
+1k2	Egyetértesz azzal, hogy tapasztalatod van olyasmi terén, ami átlag feletti Akaraterőt igényel, és a fentiekben nem lett említve.

Merészség - Bátorság, elszántság. Ez azt mutatja meg, hogy mennyire tudsz csalni, és hogyan viselkedsz ismeretlen, és/vagy kellemetlen helyzetekben. Ez a rámenősség, és magabiztosság mértékegysége, és a kurázsi, egó, és megfontolatlanság keveréke. Megint mindenki 10-zel kezd, és ezt a következők módosítják.

Módosító	Jellemvonás
-1k2	Született vesztes vagy.
-1k2	Nyitott könyv vagy az emberek számára.
-1k2	Kisebbségi komplexusod van, vagy hiszékeny vagy.
-1k2	Mikor meghallottad, hogy mindenki saját magát viszi a játékba, a szívroham kerülgetett.
+1k2	Jó pókerarcod van.
+1 per	Kibeszéled magad az olyan helyzetekből, mikor a rendőr meg akar büntetni gyorshajtásért, vagy az ellenőr potyázásért. Maximum +3.
+1k2	Tudsz hazudni, mint a vízfolyás.
+1	Teljesen kiszámíthatatlan vagy.
+1k2	Tüntetően nem vagy tekintettel a fennhatóságra.
+1k2	Egyetértesz azzal, hogy valamit kihagytunk, ami az átlagos fölé növelné a Merészségedet.

Megjegyzés - Ne keverd magad gyanúba egy olyan személy előtt, aki nem bízik meg benned.



Szépség - Ez a modor, és kinézet kombinációja, valamint annak a mértékegysége, hogy hogyan viselkedsz más emberekkel szemben. Ez nem annak a mértéke, hogy milyen udvarias vagy, így nézhetsz ki jól, de lehetsz egyben goromba, vagy a karaktered lehet magas Szépségű, de egyben romlott pszichopata. Mindenki 10-ről indul, és a következők módosítják.

Módosító	Jellemvonás
-1k2	Az emberek valami miatt átlag alatti fizikai megjelenést tulajdonítanak neked.
+1k2	Az emberek valami miatt átlag feletti fizikai megjelenést tulajdonítanak neked.
-1k2	Az emberek időnként idegesítenek téged.
+1	Jó első benyomásuk van rólad az embereknek.
+1	Az emberek jó társalgónak tartanak.
+1	Jól beleolvadsz bármilyen embercsoportba.
+1k2	Tömegeket tudsz megmozgatni.
+1	Általában barátságosnak, és érdeklődőnek (nem szükségszerűen kellemesnek) tartanak.

Érzékelés - Ez a tulajdonság azt jelenti, hogy milyen jó megfigyelő vagy. Ha rejtett tárgyak észlelésére használja, ez a karakter összes érzékét jelenti. Ez az intuíciót, és az előérzetet is jelenti, valamint a "rossz érzésem van ezzel kapcsolatban" szindrómát. Mindenki 10-es alapról indul, és a következő módosítók vannak.

Módosító	Jellemvonás
-1-től -4	Ez az Érzékelésre vonatkozó büntetéseket jelenti, ha a személy elveszti a szemüvegét, vagy kontaktlencséjét. Egy jó látással rendelkező személy is ilyen büntetéseket kaphat, ha egy ilyen lencsén néz keresztül. Az ideiglenes levonások érvényesek a hallássérültekre is.
-1k2	Minden más személy számára szembeszökő dolgokat nem veszel észre.
-1k2	Azért nem vagy jó megfigyelő, mert egyszerűen nem figyelsz.
-1k2	Több, mint 25%-os halláskárosodásod van.
+1	20/20-as látásod van, vagy hallod a TV magas frekvenciájú sípolását.
+1	Videojátékokban az első 10 között szoktál lenni.
+1	A szabályok alól való kibúvók keresésével élsz vissza a játékokban.
+1	Olyan munkád van, ahol a kis részletek megfigyelése fontos a munka eredményes végzéséhez.
+1	Mindenki más előtt veszel észre dolgokat. (Legjobb esetben a csapat 1/3 része kapja ezt meg.)
+1	Átlag feletti Érzékelésed van valami olyan okból, ami fentebb nem lett említve.

Állóképesség - Egy karakter Állóképessége annak a mértékegysége, hogy mekkora fizikai megterhelést bír, mielőtt összeesne a fáradtságtól. Az Állóképességre akkor van szükség, mikor a normálistól nagyobb erőfeszítést kell tenni, vagy sokáig folytat valaki közepes erőfeszítést. Egy erős ember képtelen egy gyengébbel tartani az iramot, ha a gyengébbnek nagyobb az Állóképessége. 10-es az alap, és a következő módosítók járnak.

Módosító	Jellemvonás
Speciális	Feszítsd meg a hasizmodat, és ragadd meg közvetlenül a köldököd alatt a bőrt. Minden megragadott 2,5 cm után vonj le 1-et.
-2k3	Rendszeresen dohányzol, vagy dohányoztál.
-1k2	Időnként dohányzol, vagy dohányoztál.
Speciális	Ha leszoktál a dohányzásról, add hozzá a leszokás óta eltelt évek számának harmadát(l), maximum annyit, amennyi a dohányzás miatt fentebb levonódott.
Speciális	Vedd az órák számát, amit egy héten fizikai tevékenységgel töltesz. Ezt szorozd meg a lentiekkel: ×0,5 Sétálás, könnyű tevékenység ×1 Túrázás, kocogás, edzés ×2 Kemény sportolás A végeredmény négyzetgyökét(l) add hozzá az Állóképességhez, és vonj ki belőle 2-t.
Speciális	+1 minden 16 fölötti Erő után.

Energia - A karaktereknek nincs szükségük erre a Tulajdonságra, csak akkor, ha a JM engedélyezi a mentális erők, és/vagy mágia használatát. Az Első játékban mindenkinek az értéke a TP-inek (lásd alább) 1/4(f) része. Ha használtok a játékban mentális erőket, a karakterek növelhetik ezt a Tulajdonságot.

Mátrix Késés - Egyik kontinuumból a másikba ugorva az idegrendszeren egy zavarodott hatás lesz úrrá, valami olyan, mintha atomokra bomlott volna, és valami forrasztófémmel rakták volna össze. Tipikus reakció a szédülés, hányinger, izomgörcs, és részleges öntudatlanság. Minden játékos dobjon 1k20-at, és az eredmény a Mátrix Késés. Ez a fázisok (másodpercek) száma, amíg a karakter bénult, vagy jóformán képtelen bármit is csinálni egy ugrás után. Minden cselekedetére elszenvedi ezt negatív módosítóként, s ez fázisonként 1-gyel csökken.

Példa - Egy karakter 13-as kezdeti Mátrix Késést dobott, így minden ugrás után -13-mal kezdi az összes cselekedetét. 5 másodperc múlva már csak -8-cal, 13 másodperc múlva pedig levonások nélkül cselekedhet.

Ahogy tapasztalatot szereznek a karakterek ezt egyre jobban bírják, és a Kocka is olyan módosításokat végez, ami kevésbé kényelmetlen. A Mátrix Késést végül 1-ig lehet csökkenteni, ennél kisebb nem lehet.

Másodlagos Tulajdonságok - Minden karakter rendelkezik bizonyos jellemvonásokkal, amik az Elsődleges Tulajdonságaikon, vagy más karakterértékeken alapszik.

Sebesség - A Fizikai Sebesség az Erő, és Ügyesség lefelé kerekített átlaga. Ez az érték a harci sorrend megállapításánál fontos, és azt is meghatározza, hogy milyen gyakran tudsz negatív módosítók nélkül cselekedni. Minden karakternek van Gondolati Sebessége is, ami az Intelligenciával egyenlő. Ez akkor használatos, mikor a mentális cselekedetek végrehajtása a fontos, például a pszionikus, vagy "mágikus" erők használata.

Testpontok - A Testpontod annak a mértéke, hogy mekkora sebzést képes a tested elnyelni. A Testpontok nem vesznek el, mikor sebződsz. A sebződések inkább hatásokként vannak nyilvántartva, és egy hatás súlyossága a TP-d százalékán alapszik, amit a sebzés okozott.

Példa - Ha 30 TP-vel rendelkező karaktert 10 pontnyi sebzés ért, a hatás 33%, de ha a karakternek 40 TP-je van, csak 25% hatást szenved el. Egy ugyanilyen mennyiségű sebzés rákövetkező találata ugyanennyi hatást eredményez.

A Testpont a testtömegből származik, és mennyisége durván a testtömeg négyzetgyöke×3.3(f). Alább következik, hogy hogyan számold át súlyodat TP-be. Ez a táblázat, vagy szabály a legtöbb lényre alkalmazható.

Tömeg	Testpont	Tömeg	Testpont
10-11 kg	11	83-88 kg	31
12-13 kg	12	89-94 kg	32
14-16 kg	13	95-100 kg	33
17-18 kg	14	101-106 kg	34
19-21 kg	15	107-112 kg	35
22-24 kg	16	113-118 kg	36
25-27 kg	17	119-125 kg	37
28-30 kg	18	126-132 kg	38
31-33 kg	19	133-139 kg	39
34-37 kg	20	140-146 kg	40
38-41 kg	21	147-153 kg	41
42-45 kg	22	154-161 kg	42
46-49 kg	23	162-168 kg	43
50-53 kg	24	169-176 kg	44
54-57 kg	25	177-184 kg	45
58-62 kg	26	185-192 kg	46
63-67 kg	27	193-201 kg	47
68-72 kg	28	202-209 kg	48
73-77 kg	29	210-218 kg	49
78-82 kg	30	219-229 kg	50

Tehetség - Minden karakternek van valami tehetsége bizonyos képzettségekhez. Egy Tulajdonság Teh. rovatába a tulajdonság 1/4(k) részét kell tenni. Ez a minimális képzettséged az olyan képzettségekben, amik ezen a tulajdonságon alapulnak. Ha nem folytattál tanulmányokat egy téren, ez a képzettségi szinted, ami a természetes tehetségedet jelzi.

Példa - Egy 9-es tulajdonságnak 2 a tehetsége, de egy 10-esnek már 3. Ez az uralkodó tulajdonságodnak köszönhető jellemző képesség. Tanulás nélkül egy erős személy könnyebben forgat egy kardot, mint egy gyengébb, pusztán azért, mert gyorsabban, és erőlködés nélkül tudja mozgatni. Egy ügyesebb személy, aki sohasem lőtt még fegyverrel, előnyben van egy ügyetlennel szemben, stb.

Képzettségek - Mindenki képzett valamiben, vagy vannak olyan területek, amikben nagyobb gyakorlata van, vagy arról jobban informált. Az egyik téren való képzettség hatással van a hasonló képzettségekre, és valahogy a kevésbé kapcsolatos képzettségekre is. Például, ha tudod, hogyan kell repülni egy könnyű repülővel, ez azt jelenti, hogy valószínűleg bármilyen könnyű repülővel tudsz repülni. Egy Boeing 747 bár nem könnyű repülőgép, de még mindig repülő, így még mindig nagyobb az esélyed, hogy repülni tudj vele, mint egy teljesen képzetlen személynek. Mindenkinek van egy alapképzettsége, vagy Tehetsége egy képzettségben. A Tehetséget nem lehet többször használni ugyanazon a képességen, de a karakterek felhasználhatják a nagyobb Tehetséget, ha több Tulajdonság is alkalmazható. A képzettségek három kategóriába sorolhatóak a többi szempontjából. Vannak Közeli Kapcsolatos, Kapcsolatos, és Nem kapcsolatos képzettségek. Ha egy olyan képzettséget használsz, aminek nincsen értéke, de Közeli Kapcsolatos egy másikkal, ennek az esélye a főképzettség esélyének a fele(f), de legalább Tehetség+1.

Példa - Ha 12-es képzettséged van autóvezetésből, és egy nagy teherkocsit próbálsz meg vezetni, a JM mondhatja, hogy ez egy Közeli Kapcsolatos képzettség, és ebben 6-os képzettséget adhat, vagyis az autóvezetés felét.

A Kapcsolatos képzettségek is az eredeti képzettséghez kapcsolódnak , de már nem olyan szorosan. Egy Kapcsolatos Képzettséget felhasználva +1 jár a Tehetséghez, *ha a képzettség legalább kétszerese a Tehetségnek*. Egy bulldózer esetében a JM valószínűleg azt mondja, hogy ez egy Kapcsolatos képzettség. Ha a karakternek 12 az Ügyessége, akkor a Tehetsége 3, és bulldózervezető képzettsége 4.

A Nem kapcsolatos képzettségeknek semmi kapcsolatuk nincsen, és a karakter csak a Tehetségét kapja meg arra a képzettségre.

A táblázatban a Kapcsolatos képzettségek lekerekített sarkú négyszögben vannak, a Közeli kapcsolatosak pedig négyszögben.

A kezdeti képzettségértékek meghatározása - A képzettségek egy nem-lineáris, 1-től 20-ig terjedő skálán vannak értékelve, ahol 1 azt jelenti, hogy teljesen járatlan a képzettségben, és 20 a hihetetlenül jó. 20-nál nagyobb képzettségek is lehetségesek. Ez lehet speciális képzettség miatt, vagy egy olyan képzettség ismerete miatt, ami önmagában speciális. Az utóbbira nagyon jó példával szolgálnak a rendkívül specializált professzorok. Vegyük például a kötéltáncolást. Egy 5-ös képzettség gyenge (kezdő), 10-es átlagos (segéd), és a 15-ös már profi szintű, ami azt jelenti, hogy a személy valószínűleg meg is tud élni belőle. Tudományos képzettségeknél a 14 egy baccalaureust jelent, a 17 egy magisztert, a 18 pedig egy bölcsészdoktort. Az atlétika területén minden, ami 17 felett van, esélyes az Olimpián.

Ha a képzettséged egy bizonyos kategóriába esik, dobj a jelzett kockákkal, hogy megkapd a képzettséged. Csak azokat a képzettségeidet értékeld, amiket fontosnak érzel, a legjobb képzettségeiddel kezdve. Ne feledd, hogy sok alacsony szintű képzettséget meg lehet kapni egy Közeli Kapcsolatos, vagy egy Kapcsolatos Képzettség levezetésével. A képzettséglistán szereplő hasonló kategóriájú képzettségek valószínűleg Közeli Kapcsolatosak, vagy Kapcsolatosak. Sok játékos esetén a leggyorsabb mód átjutni ezen a részen, ha a képzettséglista elejétől kezdve hangosan felolvasod a képzettségek neveit. Ha a játékosok úgy gondolják, hogy valamelyikből 5, vagy nagyobb képzettségük van, megállítanak, mikor hallják ezt a képzettséget. Ekkor meg kell határozni az értékét, aztán lehet folytatni a többi képzettséggel. Mire a képzettséglista végére jutsz, minden játékosnak meglesznek a képzettségei.

Képzettségosztályok

Osztály	Tapasztalat	Jártasság a képz-ben
Tehetség	Kicsi, vagy semmi	Kicsi, vagy semmi
Tehetség+1	Egyszer, vagy kétszer használt	Ált. iskola
6+1k2	Az élet során néhány-szor használt	Középiskola, vagy 1 év
8+1k2	Ritkán használt, egy évben néhányszor	Elsőéves egyetemista, vagy 2 év
10+1k2	Gyakran használt, né-hányszor egy hónapban	Haladó egyetemista, vagy 3-4 év
12+1k2	Folyamatosan használt, min. egyszer egy héten	Végzős egyetemista, vagy 5 év
14+1k2	Szakértő módon, majdnem minden nap használt	Baccalaureusi fokozat, vagy 6-7 év
16+1k2	Szakértő módon hasz-nált, az első 10% között	Magiszteri fokozat, vagy 8-9 év
19	Szakértő módon hasz-nált, az első 1% között	Bölcsészdoktori fok., vagy 10-12 év
20	Szakértő módon hasz-nált, az első 0.1% között	13-20 év gyakorlat

Fontos megjegyzés - A tapasztalati szint azt jelenti, hogy az adott időszakban hányszor használtad a képzettséget. Csak azért, mert neked 10 éve megvan a jogosítványod, még nem jelenti azt, hogy 19-es a képzettséged. 10 éves tapasztalatod van egy olyan szinten, ami az átlagos vezetésnek megfelel. Egy új vezetőnek 3-5-ös a képzettsége. Egy átlagos vezetőnek néhány év tapasztalattal a háta mögött 6, vagy 7 is lehet. Ha úgy vezetsz, mint egy őrült, folyamatosan próbára téve képzettségedet, nagyobb is lehet. Csak a képzettséged maximális használatával töltött idő számít a táblázat Tapasztalat rovatába.

Speciális képzettségek - Néhány képzettséget úgy is fel lehet venni, hogy a képzettségnek csak bizonyos részeit használják. A puska képzettség lehet speciálisan egy puskatípusra, vagy az autóvezetés csak a saját autódra vonatkozó. Erre jó példa egy bizonyos hangszer kezelése, amely a Zenélés képzettség egy része, vagy az általános ismeretek egy speciális részének jobb ismerete. A speciális képzettségek szintjei nem haladhatják meg az általános képzettséget, így nem vezethetsz fantasztikusan egy autótípust, ha a többivel teljesen szerencsétlen vagy. Egy speciális képzettséget különálló képzettségként kell felvenni, és használatkor hozzá kell adni az alap képzettséghez.

Példa - Joe Doe Pisztolyok képzettsége 6, és van egy 3-as speciális képzettsége a félautomata pisztolyokra, így ha félautomata pisztolyt használ, a képzettsége 6+3=9. A speciális képzettségek 0-ról indulnak, és nincsen Tehetségük. Ha egy karakter alap, és speciális képzettségét fel lehet osztani, akkor fel is kell osztani. Egy elfogadható felosztás a 3/4 alapképzett-ség, és 1/4 speciális képzettség. A speciális képzettségeket azért is érdemes megtanulni, vagy felvenni, hogy kiegyenlítsék a sok negatív módosítót. Minden pontnyi képzettség eltüntet 1 pontnyi büntetést, és ez minden fegyverre vonatkozik. A normál képzettség plusz speciális képzettség meghaladhatja a 20-at, de a 40-et nem.

Régi fegyver töltése
Automata fegyver
Pisztoly
Puska
Nehéz géppuska
Könnyű rakéta
Gránátvető
Lángszóró
Nehéz rakéta
Régi tüzérség
Modern tüzérség
Könnyű ágyú
Nehéz ágyú

Íj
Számszeríj
Parittya
Csúzli
Suriken
Dobókés
Dobóbalta
Dobónyíl
Bola
Dobódárda
Bumeráng
Fúvócső
Kis ostromgép
Köz. ostromgép
Nagy ostromgép

Balta
Alabárd
Kard
Pajzs
Rapír
Kés
Buzogány
Harci kalapács
Bot
Korbács
Láncos
Rögt. kézifegyverek

Verekedés
Ökölvívás
Harcművészet
Birkózás

Robbantás
Anarchia

Motorbicikli
Személyautó
Teherautó
Traktor-vontató
Terepjáró
Lánctalpas
Vasúti jármű
Légpárnás
Hójáró
Kutyaszán
Lovaglás
Fogatkezelés

Vitorlázó
Ultrakönnyű
Könnyű repülő
Köz. repülő
Nagy repülő
Könnyű helikopter
Nehéz helikopter
Hőlégballon
Léghajó

Kis vitorlás
Köz. vitorlás
Vitorláshajó
Motorcsónak
Motoros Jacht
Hajó
Kis tengeralattjáró
Tengeralattjáró
Kis emberhajtású
Nagy emberhajtású

Kovács
Mészáros
Ács
Térképész
Szakács
Tervező
Villanyszerelő
Gazdálkodó
Üvegfújó
Ékszerész
Gépész
Kőműves
Víz-, gázszerelő
Fazekas
Szabó
Titkár
Tímár
Takács
Hegesztő
Fafaragó

Területismeret
Ivás
Halászat
Szerencsejáték
Vadászat
Navigáció
Futás
Úszás
Nyomkövetés
Csapdaállítás
Túlélés, forró
Túlélés, hideg
Túlélés, száraz
Túlélés, város
Táborozás

Villamos javítás
Elektromos javítás
Mechanikus javítás
Hidraulikus javítás

Légtudomány
Mezőgazdaság
Vegyészet
Polgári tudomány
Számítástechnika
Villamosipar
Anyagismeret
Mechanika
Bányászat
Nukleáris tud.
Óceáni tud.

Művészet
Biológia
Számítógép tud.
Gazdaságtan
Geológia
Történelem
Üzleti törvény
Büntető törvény
Nemzetközi törv.
Nyelvészet
Magyar
Más nyelv
Hadtudomány
Zenélés
Filozófia
Fizika
Pszichológia
Vallás
Szociológia
Írás

Állatorvos
Orvos
Elsősegély

Vesztegetés
Esés
Mászás
Színészet
Álruha
Csaló
Nyomozás
Trvszéki nyomoz.
Hamisítás
Zárlakatos
Zárnyitás
Zsebmetszés
Kíváncsiskodás
Keresés
Biztonsági rendsz.
Lopakodás
Vallatás
Sebzés

Jelmagyarázat:
Közeli kapcsolatos
Kapcsolatos képz.
Kapcsolat nélküli

Képzettséglista - Itt következik a képzettséglista. A képzettségek leírásai minden információt tartalmaznak, ami a karakternek a képzettség használatához szüksége van. Ez a következő sorrendben történik: A képzettség neve, a név rövidítése, a képzettség uralkodó tulajdonsága, vagy tulajdonságai, a nehézségi módosító (a Második játék számára, lásd 37. o.), és a képzettség rövid leírása. Bár a lista nagy, még nem teljesen átfogó. A karakterek valószínűleg olyan képzettségeket is fel szeretnének venni , amik itt nem is szerepelnek. Ezeket a képzettségeket a JM-nek kell kidolgoznia a játékosok részére. Ez növeli a kalandod egyéniségét, és ha már elkészült, a későbbiekben is alkalmazható.

Harci képzettségek - Minden harci képzettség *harci* használat esetére van osztályozva. Lehetsz jó céllövő, de ha úgy nem tudod eltalálni a célpontot, hogy az vissza is lő, a képzettséged elég használhatatlan lesz. Nem harci, vagy kis fontosságú helyzetekben megduplázhatod a képzettségedet, még a módosítók *előtt*, vagy egy adott nehézség alatt automatikus lehet a siker. Így például ha egy vadász egy 200 méterre legelésző gyanútlan szarvasra lő, megduplázhatja a képzettségét, de az egy helyben kuporgó orvlövész már nem, akit az ellenség keményen tűz alatt tart. Ugyanez alkalmazható a zöldfülű katonára, aki még sohasem ölt embert, és a rutinfeladatot teljesítő hidegvérű orgyilkosra. Néha a JM dönt, és többnyire a résztvevő karakterek személyiségétől függ. Például a karakter tehet egy Akaraterő dobást, hogy a teljes képzettségét használhassa, mikor egy különlegesen utálatos feladatot először kell végrehajtania, vagy ha van ideje elgondolkozni a részletekről, mielőtt megtenné.

Ehhez hasonlóan a nem harci képzettségek általában *nem feszült* helyzetek esetére vannak osztályozva. Tökéletesen elképzelhető a képzettség felezése, ha a karakter harci helyzetben kényszerül annak használatára. Néhány képzettség viszont fordítva is viselkedhet, mint a többi. Például a futás képzettséged *megnövekedhet*, ha lőnek rád, de a zárnyitás valószínűleg nem (bár lehet, hogy a siker iránti vágyad igen).

Modern lőfegyverek

Régi fegyver töltése (RÉFT)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség az olyan régi fegyverek töltése, mint a kanócos, dörzskerekes, és ütőkakasos fegyverek. A képzettségre minden rendes újratöltés után dobni kell. Ha a dobás nem sikerült, a karakter nem hajtotta végre az újratöltést, és ugyanannyi időt várni kell, mielőtt újradobna. Ez addig folytatódik, míg a fegyvert sikeresen be nem töltötte. A karakterek ezeknek a fegyvereknek a modern változatú fegyveres képzettségével lőnek, például a Pisztolyt felhasználva a kanócos pisztolyokhoz, stb.

Automata fegyver (AUTF)(ÜGY)(-1) Ez a képzettség a géppisztolyokhoz vagy gépkarabélyokhoz hasonló automata kézifegyverek irányított használatát teszi lehetővé. Ezt a képzettséget átlagolni(l) kell a karakternek a fegyver nem automata verziójának képzettségi szintjével. Ne feledd, hogy a karakternek van Tehetsége is erre a képzettségre.

Pisztoly (PISZ)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség fedi az összes modern pisztoly kezelésének ismeretét, beleértve az egyszeres működésűeket, a revolverezőket, és a félautomatákat.

Puska (PUSK)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség fedi az összes karabély és puska kezelésének ismeretét, beleértve az egyszeres működésűeket (Single Action), tolózáras, és karos működésűeket, és a félautomatákat.

Nehéz géppuska (NGPU)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség fedi a felfüggesztett, vagy állványos automata fegyverek kezelésének ismeretét. Ezek a fegyverek általában túl nagyok ahhoz, hogy egy ember szállítsa harcban.

Könnyű rakéta (KRAK)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség fedi az emberi szállítású rakétakilövők, és hátrasiklás nélküli lövegek kezelésének ismeretét.

Gránátvető (GRÁV)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség fedi a gránátokat kilövő fegyverek használatának ismeretét, és beletartozik a puskagránát is.

Lángszóró (LÁNG)(ÜGY)(-2) Ez a képzettség fedi a lángszórók használatának ismeretét, de ebbe nem tartoznak bele a gyújtórakéták (az Könnyű rakéta).

Nehéz rakéta (NRAK)(INT)(+2) Ez a képzettség fedi a modern Lance, vagy Pluton harcászati rakétákhoz hasonló rakéták kezelésének ismeretét, melyek általában nem haladják meg az 1000 kg-ot. A nagyobb rakéták nem ebbe a játékba tartoznak.

Régi tüzérség (RTÜZ)(INT)(+0) Ez a képzettség fed minden típusú elöltöltős tüzérségi fegyver kezelésének ismeretét. A fegyverek rendes újratöltéséhez háromszor kell a képzettségre dobni, az újratöltés minden fázisában. A rontott dobás azt jelenti, hogy az a fázis nem történt meg.

Modern tüzérség (MTÜZ)(INT)(+2) Ez a képzettség fedi a modern tüzérségi fegyverek kezelésének ismeretét, beleértve a fejlett indirekt tűzvezérlő rendszereket is.

Könnyű ágyú (KÁGY)(INT)(+0) Ez a képzettség fedi az emberi hordozású ágyúk kezelésének ismeretét, amelyek űrmérete általában 90 mm alatt van.

Nehéz ágyú (NÁGY)(INT)(+1) Ez a képzettség fedi a nem emberi hordozású ágyúk, és tűzvezérlő rendszerek kezelésének ismeretét, amelyek űrmérete általában 90 mm fölött van.

Régi lőfegyverek

Íj (ÍJ)(ÜGY)(+1) Ez a képzettség takarja az összes típusú íj használatát.

Számszeríj (SZÍJ)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja minden típusú számszeríj használatát.

Parittya (PARI)(ÜGY)(+2) Ez a képzettség takarja az egyszerű parittya használatát.

Csúzli (CSÚZ)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja a csúzlikhoz, és dárdavetőkhöz hasonló gumimeghajtású fegyverek használatát.

Suriken (SURK)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja a surikenhez, és más, egyébként haszontalan fegyverek használatát, amelyek mindig pengével állnak bele a célba, például a csakram.

Dobókés (DKÉS)(ÜGY)(+2) Ez a képzettség takarja a kiegyensúlyozott egypengés dobófegyverek használatát.

Dobóbalta (DBAL)(ÜGY)(+1) Ez a képzettség takarja azoknak a pengés dobófegyvereknek a használatát, amelyeknél a súlypont a vágóél felé tolódott el.

Dobónyíl (DNYÍL)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja minden dobónyíl, vagy stabilizált dobófegyver használatát.

Bola (BOLA)(ÜGY)(+1) Ez a képzettség takarja a bola, vagy más elfogó fegyver használatát.

Dobódárda (DDÁR)(ÜGY)(+1) Ez a képzettség takarja a dobódárda, vagy hasonló fegyverek használatát.

Bumeráng (BUMR)(ÜGY)(ÜGY)(+1) Ez a képzettség takarja az összes típusú bumeráng használatát.

Fúvócső (FCSŐ)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja bármilyen típusú fúvócső használatát.

Kis ostromgép (KOST)(INT)(+0) Ez a képzettség takarja a katapultákhoz és ballisztákhoz hasonló kis ostromgépek kezelését.

Közepes ostromgép (KÖOST)(INT)(+1) Ez a képzettség takarja az előbbiekhez hasonló, de nagyobb fegyverek kezelését.

Nagy ostromgép (NOST)(INT)(+2) Ez a képzettség takarja a nagyon nagy kővetők, ostromtornyok, és faltörő kosok kezelését.

Közelharci fegyverek

Balta (BALT)(ERŐ/ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja a 150 cm-nél rövidebb kézi hasítófegyverek használatát.

Alabárd (ALAB)(ERŐ/ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja a hosszú nyelű (150 cm+) szúró-vágó fegyverek használatát.

Kard (KARD)(ERŐ/ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja a 30 cm-nél hosszabb egy-, vagy kétkezes pengés fegyverek használatát.

Pajzs (PJZS)(ERŐ/ÜGY)(+0) Ezt a képzettséget kell használni, mikor valaki pajzzsal akarja aktívan blokkolni a közelharci támadásokat, de el is lehet rejtőzni mögé.

Rapír (RAPR)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja a vívótőrhöz hasonló egykezes szúrófegyverek általános vívóstílusban történő használatát, melyek olyan speciális vívómanőverekből állnak, amiket nem használhat az egyszerű Kard képzettséggel rendelkező személy (JM hatásköre).

Kés (KÉS)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja a 30 cm-nél rövidebb pengjű fegyverek használatát.

Buzogány (BUZG)(ERŐ/ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja az olyan egy-, vagy kétkezes ütőfegyverek használatát, amelyek nem rendelkeznek speciális támadófelülettel, például a bunkósbotok és a buzogányok.

Harci kalapács (HKAL)(ERŐ/ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja az olyan egy-, vagy kétkezes zúzó, vagy hegyes fegyverek használatát, amelyeket megfelelően kell tartani a legjobb hatás elérése céljából.

Bot (BOT)(ERŐ/ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja a hosszúbotokhoz, vagy a lándzsanyelekhez hasonló kétkezes zúzófegyverek használatát.

Korbács (KORB)(ÜGY)(+1) Ez a képzettség takarja a teljesen hajlékony fegyverek használatát.

Láncos (LÁNC)(ERŐ/ÜGY)(+1) Ez a képzettség takarja a többrészes, vagy részlegesen hajlékony, láncos buzogányhoz, vagy nuncsakuhoz hasonló fegyverek használatát.

Rögtönzött kézifegyverek (RKFE)(ERŐ/ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja azoknak a tárgyaknak a használatát, amelyek rendes esetben nem minősülnek fegyvernek. Az ilyen tárgyak általában kiegyensúlyozatlanok, és nem olyan tartósak, mint a rendes fegyverek. Tányérok, söröskorsók, biliárdütők tartoznak ide. Ezeket a fegyvereket dobni is lehet ezzel a képzettséggel. Rendes fegyvereket is lehet használni ezzel a képzettséggel, ami Kapcsolatos képzettségnek számít.

Fegyvertelen harci képzettségek

Verekedés (VERK)(ERŐ/ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja az általános szabadfogású belharcot. A kezeket, lábakat, fogakat, térdeket, és könyököket is lehet használni. Ezzel nem lehet hárítani, vagy blokkolni.

Megjegyzés - Minden fegyvertelen harci képzettség csak felét kapja meg a negatív módosítóknak.

Ökölvívás (ÖVÍV)(ERŐ/ÜGY)(+1) Ez a képzettség takarja az öklök fegyverként való használatát, ami jobban irányított, mint egy verekedés során. Az ökölvívás képzettséggel lehet blokkolni.

Harcművészet (HMŰV)(ÜGY)(+2) Ez a képzettség bármilyen harcművészeti ágat takarhat, amit csak a karakter meg kíván tanulni. A speciális formáknak speciális képzettségeik vannak, amik hozzá tartoznak, például a blokkolások, dobások, hárítások, stb. A harcművész karakterek a legtöbb támadást háríthatják, vagy blokkolhatják. Egy harcművész karakter képzettségi szintenként +2-vel módosíthatja az Erejét a karjával, vagy lábával okozott sebzés szempontjából. Egy fekete öv kb. 14. képzettségi szint. Egy 10 danos fekete öv 17, vagy 18 körül van.

Új képzettségek - Nem vagy csak erre a képzettséglistára korlátozva. Szabadon beilleszthetted saját képzettségeidet, ha úgy érzed, hogy bizonyos területek nyitva maradtak. De ne feledd, hogy sok "képzettség" tulajdonképpen különálló ismeretek kombinációi. Például egy középkori páncélkovács ismerheti a kovácsolás, famegmunkálás, és néhány egyéb szakma elemeit. Ezek kombinációja biztosítja annak az átfogó ismeretét, hogy hogyan kell elkészíteni egy személyre illő kényelmes páncélt, milyen anyagokból kell készíteni, és hogyan kell azokat előkészíteni. A gyakorlatban egy NJK-nak szüksége lehet ilyen átfogó ismeretekre, de a karakterek rájöhetnek, hogy alkalmanként a különálló képzettségek is hasznosak lehetnek.

Az is igaz az új képzettségekkel kapcsolatban, hogy sokuk a már létező képzettségekkel kapcsolatos, és csak a Technikai Szintjükben térnek el. Például egy Motoros jacht a Nagy emberhajtott hajó modern megfelelője lehet, míg a Gépész, vagy Hegesztő a Kovács képzettség modern példányai lehetnek.

A **TimeLords** képzettséglistája eléggé teljes, és a legtöbb képzettséget lefedi, amire a karaktereknek, és az NJK-knak szükségük van a rendes kalandozás folyamán. Titkos, vagy ritkán használt képzettségek kidolgozásai a JM-re várnak, hogy beillessze egy bizonyos játékvilágba.

Általános módosítók - Néhány képzettségnél le van közölve a módosítók listája. Ez megkönnyíti a JM dolgát, és pontosabbá teszi a képzettség használatát. A legtöbb képzettségnél gyorsan alkalmazhatod a használatukra vonatkozó általános módosítókat:

Feladat	Módosító
Rendkívül könnyű	+20
Nagyon könnyű	+10
Könnyű	+5
Átlagos	+0
Nehéz	-5
Nagyon nehéz	-10
Rendkívül nehéz	-20

Azok a rendkívül könnyű feladatok, amelyeket a nem hozzáértők is elég gyakran sikeresen elvégeznek, míg a rendkívül nehezek majdnem lehetetlenek, és általában enyhítő körülményekre, vagy nagy szerencsére van szükség, hogy sikerrel végződjenek.

Birkózás (BIRK)(ERŐ/ÜGY)(+0) Ez a képzettség abban hasonlít az ökölvívásra, hogy ez inkább sport, mint igazi harc, de ezt fel lehet használni az ellenfél mozgásképtelenné tételére is, anélkül hogy az nagyon megsérülne.

Harccal kapcsolatos képzettségek

Robbantás (ROBB)(INT)(+0) Ezt a képzettséget használják a robbanószerek elhelyezésére akadályok képzéséhez, vagy azok eltávolításához. A JM dob a karakternek, hogy megállapítsa, mennyi robbanószer szükséges ehhez. Ha a dobás nem sikerül, a rontás arányával módosul a felhasznált mennyiség. Hogy ez túl kevés, vagy túl sok lesz, azt véletlenszerűen kell meghatározni. Még egy dobást igényel a fojtás elhelyezése. Ha a dobás nem sikerül, a rombolóerő nem úgy hat, mint azt a robbantó kívánta, így lehetséges, hogy túl sok robbanószert használ fel, de rosszul fojtja le, így véletlenül ugyanaz lesz a végeredmény.

Anarchia (ANAR)(INT)(+3) Ez a képzettség takarja a veszélyes tárgyak háztáji, vagy könnyen beszerezhető tárgyakból való készítését. Ez a robbanószerektől a mérgeken keresztül a rejtett fegyverekig bármi lehet, amit csak el tudsz képzelni. Ez nem tartalmazza ezeknek a tárgyaknak a használatát. Ha a karakter készíteni kíván valamit, a JM-től függ, el tudja-e készíteni a rendelkezésre álló anyagokból (ha a JM nem szakértő a témában, közös megbeszélés alapján). Ha a dobás nem sikerült, a tárgy nem úgy működik, ahogy tervezték, és ha a dobás 20 volt, ez a karakter arcába is robbanhat.

Járműves képzettségek, Földi

Ez a képzettségosztály (általában a járművek) nagyon hasznos tud lenni, de ismerned kell a képzettség korlátait, és játékban történő felhasználását. Egy járműves (vagy lovaglás) képzettség módosítói nagyon függnek a jármű típusától. Például a jég súlyos módosító lehet egy autónak, de nem befolyásol egy légpárnást. Járműveknél a megfelelő átlagos képzettség 5, vagy afölött van, de találkoztunk már olyan emberekkel is, akiknek ennél kevesebb volt. Pozitív módosítókat kapsz a jó körülményekért, és ha lassabban haladsz, mint a maximális biztonságos sebesség, és negatívokat fordított esetben. Például ha az M7-esen 80 km-es sebességkorlátozással mész, ez biztonságosnak számít. Ez azt jelenti, hogy jóval efölött is biztonságosan tudsz vezetni. Most egy 55-65 km-es sebességkorlátozás esetén jelentős bónuszt kapsz veszélyhelyzet esetén, mert jóval az útviszonyoknak megfelelő biztonságos sebesség alatt haladtál. Az alacsony átlagos képzettségi szintet a képzettségbónusz, és az utak biztonságossága ellensúlyozza.

Motorbicikli (MBIC)(ÜGY)(+1) Ez a képzettség takarja minden típusú kétkerekes jármű kezelését, mint a biciklik, mopedek, és motorok, bár a JM ezeket külön speciális képzettségekbe is sorolhatja.

Személyautó (AUTÓ/4)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja a 3000 kg-nál könnyebb önmeghajtású 3, vagy több kerekű járművek kezelését.

Teherautó (TEHA)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja a 3000 kg-nál súlyosabb tagolatlan járművek kezelését, mint a buszokét, vagy páncélautókét.

Traktor-vontató (TRVO)(ÜGY)(+1) Ez a képzettség takarja a 3000 kg-nál súlyosabb tagolt járművek kezelését. Egy ilyen jármű vontatmány nélkül teherautónak számít.

Terepjáró (TERP)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja azoknak a kerekes járműveknek a használatát, melyeket olyan terepre terveztek, amiken más járművek nem tudnak átmenni (mocsár, sár).

Lánctalpas (LTAL)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja a lánctalpas járművek kezelését (tank, bulldózer, néhány terepjáró).

Vasúti jármű (VONA)(INT)(+0) Ez a képzettség takarja a vonatokhoz hasonló vasúti járművek kezelését.

Légpárnás (LPÁR)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja a légpárnás, és párnahatású járművek kezelését. Agrav járműveket is lehet vezetni a földön ezzel a képzettséggel, de levegőben a megfelelő repülési képzettségre van szükség.

Hójáró (HÓJR)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja azoknak az önmeghajtású járműveknek a kezelését, melyeket speciálisan hóra terveztek.

Állatkezelési képzettségek

Kutyaszán (KSZN)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja az állatok vonta szánok kezelését.

Lovaglás (LOVA)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja a szállításra használt lovak, vagy más állatok meglovaglását, és irányítását. 1 képzettség már elég, hogy a karakter megüljön egy léptető lovat, 3 egy ügető, 5 egy könnyű vágtában haladó, 7 egy galoppozó, 8 egy vágtázó ló megüléséhez szükséges. Repülő lények esetében egy repülési képzettséggel is rendelkeznie kell a lovasnak, vagy a lény lovaglásának speciális ismeretével.

Megjegyzés - Egy állat megülésének képessége csak kapcsolatos a többi szempontjából. Erre jó példa a ló, és a teve közti különbség.

Fogatkezelés (FKEZ)(ÜGY)(+1) Ez a képzettség takarja a járművet vontató állatok kezelésének ismeretét. Itt is egy állatfaj ismerete csak kapcsolatos a többi szempontjából.

Járműves képzettségek, Légi

Vitorlázó (VITR)(ÜGY)(+1) Ez a képzettség takarja a meghajtással nem rendelkező repülők kezelését, és ez közeli kapcsolatos az Ultrakönnyűvel.

Ultrakönnyű (UKREP)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja a lábbal indítható, és/vagy 100 kg-nál könnyebb repülő szerkezetek kezelését.

Könnyű repülő (KREP)(ÜGY)(+1) Ez a képzettség takarja a Piper Cub-hoz hasonló 100 és 1.000 kg közti repülők kezelését. Ebbe a képzettségbe tartozik a girokopterek, és az autogirók kezelése is.

Közepes repülő (KÖREP)(ÜGY)(+2) Ez a képzettség takarja az 1 000 és 10 000 kg közti repülőgépek kezelését (Learjet, P-51 Mustang).

Nagy repülő (NREP)(ÜGY)(+3) Ez a képzettség takarja a 10.000 kg fölötti súlyú repülőgépek kezelését, például az utas-, és teherszállítókét, vagy a modern vadászokét is (F-15).

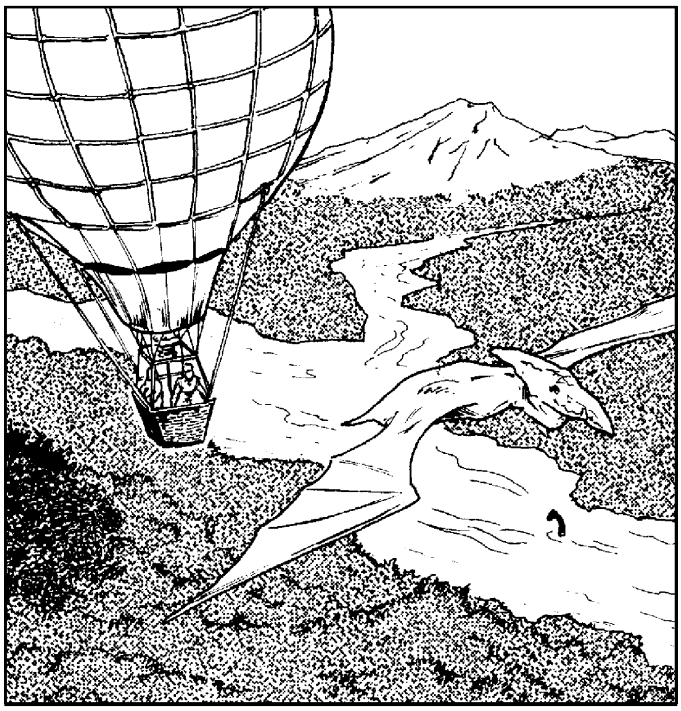
Könnyű helikopter (KHEL)(ÜGY)(+2) Ez a képzettség takarja a 3 000 kg-nál könnyebb forgószárnyas repülők kezelését.

Nehéz helikopter (NHEL)(ÜGY)(+3) Ez a képzettség takarja a 3 000 kg-nál nehezebb forgószárnyas repülők kezelését.

Megjegyzés - Konvertiplánok és megálló rotoros helikopterek kezeléséhez mind helikopter-, mind repülőgép-vezetési ismeretekre szükség van. Így a V-22 Ospreyhez NHEL, és NREP is kell.

Hőlégballon (HBAL)(INT)(+0) Ez a képzettség takarja a levegőnél könnyebb, meghajtás nélküli járműveket.

Léghajó (LHAJ)(INT)(+2) Ez a képzettség takarja a levegőnél könnyebb, meghajtással rendelkező járműveket.



Járműves képzettségek, Vízi

Kis vitorlás (KVIT)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja a max. 10 méter hosszú vitorlások kezelését, és ez a földi vitorlásokra is alkalmazható.

Közepes vitorlás (KÖVIT)(ÜGY/INT)(+1) Ez a képzettség takarja a 10 és 25 méter közötti vitorlások kezelését, beleértve az ilyen méretű hajón történő munka minden elemének ismeretét.

Vitorláshajó (VITR)(ÜGY/INT)(+1) Ez a képzettség takarja a 25 méternél hosszabb vitorlás hajók kezelését. Ez a kezelés minden elemét is magában foglalja.

Motorcsónak (MCSN)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja a 20 méternél nem hosszabb motoros hajók kezelését.

Motoros jacht (MJAC)(ÜGY/INT)(+1) Ez a képzettség takarja a 20 és 70 m közötti hosszúságú motoros hajók kezelését.

Hajó (HAJÓ)(INT)(+2) Ez a képzettség takarja a 70 méternél hosszabb motoros hajók kezelését.

Kis tengeralattjáró (KTAL)(ÜGY)(+0) Ez a képzettség takarja a 25 méternél rövidebb tengeralattjárók kezelését.

Tengeralattjáró (TALJ)(INT)(+2) Ez a képzettség takarja a 25 méternél hosszabb tengeralattjárók kezelését.

Kis emberhajtású (KEMB)(ERŐ/ÜGY)(+2) Ez a képzettség takarja a kenuk, csónakok és kajakok kezelését. A jármű alapsebessége minden képzettségi szint után 1-gyel módosul, és minden 10 fölötti Erő esetében is.

Nagy emberhajtású (NEMB)(INT)(+1) Ez a képzettség takarja a több mint 4 fő által hajtott vízi járművek kezelését (kapitányként), beleértve a nagyobb hajókat, és a többsoros evezős gályákat.

Mesterségek

A Mesterségek egy gyűjtőkategória, ami általában a "rang nélküli" kézi vagy szellemi képzettségeket takarja. Az alacsony technológiájú társadalmakban ezek jelentették a megélhetést, és a karakterek hamarabb elhelyezkedhetnek, ha ezek közül ismernek egyet-kettőt. A modern időkben ezek még mindig hasznos és szükséges foglalkozások, bár az eszközök és technológiák megváltoztak.

A mesterségek további hasznos vonása, hogy ezek kiegészítő képzettségek. Egy bizonyos mesterség ismerete néha nagyon hasznos lehet látszólag nem rokon képzettségek esetében. Például egy sátorépítésnél a túlélés képzettséget segítheti az Ács szakértelem, vagy az ehető növények keresésében a Gazdálkodás képzettség is segíthet. És ne feledd, hogy egy szakterületen való jártasság bónuszt ad az azzal kapcsolatos Érzékelés dobásokra. Például egy kovács inkább képes megbecsülni egy fémmunka tartósságát, mint egy olyan személy, aki nem is konyít a témához.

Kovács (KVCS)(ERŐ/ÜGY)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet a nyers fémekből, főleg vasból használati tárgyakat készíteni gépesített erő használata nélkül. A legtöbb kézi szakértelem lehetővé teszi a karakternek, hogy megbecsülje az azzal a bizonyos képzettséggel készített tárgy korát, minőségét és gyártási helyét.

Mészáros (MÉSZ)(INT)(+0) Ez annak a képzettsége, hogy minél több húst lehessen kinyerni egy állatból. Ha a dobás nem sikerült, negatívan módosul a lehetséges kinyerhető hús mennyisége.

Ács (ÁCS)(ÜGY/INT)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet szekrényekhez, bútorokhoz, és más egyszerű faszerkezetekhez hasonló fatárgyakhoz hasonló dolgokat készíteni.

Térképész (TPSZ)(ÜGY/INT)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet pontos térképeket készíteni vagy saját mérés, vagy felvételek, esetleg mások elbeszélései alapján. A végtermék csak annyira lehet pontos, amilyen a mérés volt. A karakter továbbá képes szóbeli vagy írásbeli leírást készíteni a helyszínről, ami megint csak a térkép pontosságától függ.

Szakács (SZAK)(INT)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet ízletes, finom étkeket készíteni mindenféle ehető anyagból. A módosítók adódhatnak az időből, felszerelésből, és az alapanyagok minőségéből, főleg előre elkészített ételek esetében. Ha a dobás több mint 5-tel megvan, az eredmény kifogásolhatatlan, de ha több mint 10-zel el lett rontva, az étel majdnem ehetetlen, odaégett, vagy más helyrehozhatatlan baja esett. Ha ezért még fizettek is, a szakács repül az állásából. Az ezek közötti dobások jó, ehető ételt jelentenek, bár ezért még nem fog hazaírni, hogy milyen finom volt.

Tervező (TRVZ)(ÜGY)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet egy ötletből, vagy késztermék alapján olyan terveket készíteni, amik alapján egy szakember el tudja készíteni a tárgyat. A képzettséggel más tervét is lehet értelmezni.

Villanyszerelő (VLSZ)(ÜGY/INT)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet az elektromos vezetékeket a kapcsolóktól a fogyasztókig vezetni, és az ezzel való biztonságos munkavégzést is magában foglalja.

Gazdálkodó (GAZD)(INT)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet egy földterületből minél több terményt kinyerni. Módosítók származhatnak az időjárásból, veteménytípusból, és a talaj-

ból. A dobás a profit mennyiségét befolyásolja. A megdobott mennyiség az átlagos jövedelmet módosítja.

Üvegfújó (ÜVGF)(ÜGY/INT)(+2) Ezzel a képzettséggel lehet üvegből használati tárgyakat készíteni, és ez az alapanyagokból való üvegkészítést is magában foglalja.

Ékszerész (ÉKSZ)(ÜGY/INT)(+2) Ezzel a képzettséggel lehet az ékköveket és az értékes fémeket felismerni, felbecsülni és belőlük ékszereket készíteni. Ezt a képzettséget fémmegmunkálásra is lehet használni.

Gépész (GPSZ)(ÜGY/INT)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet a prés-, és esztergagépekhez hasonló nehéz fa-, és fémmegmunkáló gépeket kezelni.

Kőműves (KMVS)(ERŐ/INT)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet stabil kő-, és téglaépületeket emelni. Az ellenőrzés is ide tartozik.

Víz-, gázszerelő (VGSZ)(ÜGY/INT)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet légnemű és folyékony anyagokat szállító csőrendszereket felállítani.

Fazekas (FAZK)(ÜGY)(-1) Ezzel a képzettséggel lehet agyag és porcelán tárolóedényeket és egyéb tárgyakat készíteni.

Szabó (SZAB)(ÜGY)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet a szövetanyagot, vagy kikészített bőrt kész ruhákká varrni.

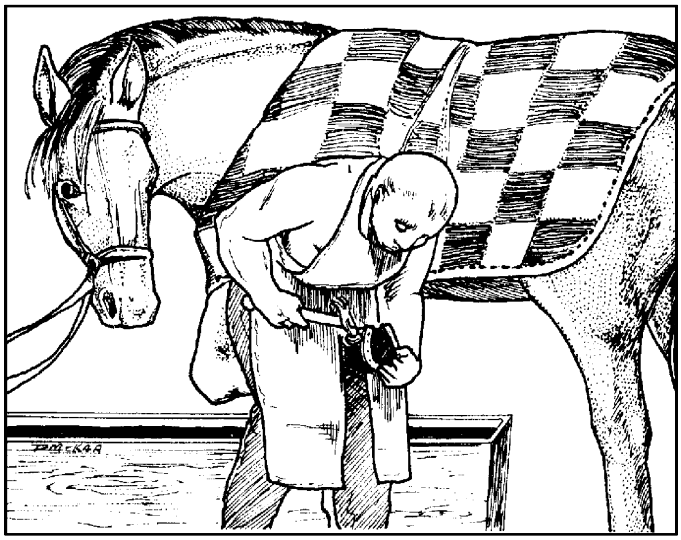
Titkár (TITK)(ÜGY/INT)(-1) Ezzel a képzettséggel lehet gyorsan és pontosan információt szerezni, valamint az információt később megfelelően felhasználni.

Tímár (TÍMR)(INT)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet bármilyen kikészítetlen nyers bőrt kikészíteni. Ez a képzettség ugyanúgy működik, mint a Mészáros képzettség.

Takács (TKCS)(ÜGY)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet a fonálból szövetet, valamint a rostokból fonalat készíteni.

Hegesztő (HGSZ)(ÜGY/INT)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet a fémdarabokból használati tárgyakat készíteni. Ez nem tartalmaz semmilyen tervezői képzettséget, de az előzőleg megtervezett tárgyakat pontosan le lehet ezzel gyártani.

Fafaragó (FAFR)(ÜGY)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet gondosan megmunkált, finom fatárgyakat készíteni.



Külső és szociális képzettségek

Ezek főleg "tapasztalaton" alapuló képzettségek, amiket nem nagyon lehet hivatalosan tanulni. Hosszú ideig tanulod ezeket, alkalmi használatok során, kísérleteken és hibákon keresztül. Ha nagyon szerencsés vagy, találhatsz egy olyan személyt, akinek már nagy tapasztalata van ilyen téren (az ősz hajú nyomkereső, stb.). Ezek a képzettségek nagyon hasznosak lehetnek azoknak a karaktereknek, akik ismeretlen területekre, vagy társadalmakba keverednek.

Területismeret (TERÜ)(INT)(?) Ez a képzettség takarja egy terület ismeretét egy bizonyos téren. Például hogy hol vannak az országúton a sebességmérők, ki rejteget szökevényeket egy bizonyos területen, hol lehet jó lopott cuccokat kapni, hol vannak a hadsereg kaszárnyái, stb. A képzettség nehézsége a terület méretétől, vagy lakosságától függ:

Terület	Lakosság	Nehézség
1/100 km^2 (30 m×30 m)(Kastély)	10	-6
1/10 km^2 (300 m×300 m)(Kis falu)	100	-4
1 km^2 (1 km×1 km)(Város)	1.000	-2
1 km^2 (4.5 km×4.5 km)(Nagyváros)	10.000	+0
100 km^2 (Megye)	100.000	+1
1 000 km^2 (New York City)	1.000.000	+2
10 000 km^2 (Északi kh. és körny.)	10.000.000	+3
100 000 km^2 (Mo. és környéke)	100.000.000	+4

Ez a képzettség általában kiegészítő képzettség bármilyen, a területen alkalmazható képzettség szempontjából.

Példa - Ha egy karakter ismeri a Dunántúli középhegységet, akkor megkaphatja a kiegészítő képzettség bónuszát a Mérsékelt túlélésre, Geológiára, Navigációra, Gazdaságtanra, Vallásra, Törvényekre, stb., mert elég jól ismeri a helyi viszonyokat.

Az Első játék karakterei +1 szintet kapnak minden, egy adott városban eltöltött év után (+8-ig), aztán ebből *ki kell vonni* a terület nehézségét (nehezebb területek alacsonyabb képzettségi szinteket eredményeznek). Ha másmikorra keveredsz, akkor ebből még le kell vonnod a különbözet (év) *négyzetgyökét* (minimum a Tehetség).

A Második játékban (35. o.) nem kaphatsz vissza pontokat azért, mert a rendesnél kevesebb pontot költesz a képzettségre. A nagyon könnyű nehézségi fokozat azt jelenti, hogy bármilyen kevés pontot áldozol a képzettségre, majdnem azonnal nagy lesz a szinted. Az ismereteid részletessége a képzettségi szintedtől és a skálától függ. Például ha nagy területismereted van egy 10 emberből álló "társadalomban", akkor részletesen ismered a közeli barátaid szokásait. Egy vak ember is nagyon jól ismeri a lakását, és a kertjét. Egy 10.000.000 emberből álló társadalom nagyfokú ismerete nem jelenti azt, hogy egytől egyig mindnek ismered a nevét, sem pedig azt, hogy ismered Magyarország minden egyes négyzetméterét. Ez csak azt jelenti, hogy általában sokat tudsz az emberekről, mint például a népsűrűséget, politikát, stb., vagy nagyon jól ismered az általános terepviszonyokat, tájékozódási pontokat, veszélyes helyeket, folyókat, tavakat, stb. Egy egyhangú táj (sivatag, óceán) egy vagy két fokozattal könnyebb is lehet, míg egy, a szokásosnál is változatosabb vidék (deltatorkolat, dzsungel) egy vagy két fokozattal is lehet nehezebb. Hogy milyen képzettségi szintekkel mire mész, itt következik:

Szint	Hasznosság
1-3	Hírek, halvány sejtelmek
4-6	Helyesen találgatsz, bővebben is utána kell nézni
7-10	Biztos ismeret néhány dologgal kapcsolatban, sejtelmek a többivel
11-15	Személyes tapasztalat a dologgal kapcsolatban, vagy tudod, hogy lehet több információhoz jutni
16-18	Te vagy az információ fő forrása, 90%+ rendelkezel velük
19-20	Te vagy az információ legjobb forrása, akit csak fel lehet lelni, az információval kapcsolatban

Ivás (IVÁS)(EGS)(+0) Ezzel a képzettséggel tárolod magadban az italt. Valakit az asztal alá inni egy Egészség dobást igényel, és ez a képzettség az Egészséget módosítja. Az alacsonyabb TP-vel rendelkező személy negatív módosítóként kapja meg a különbséget. Az, hogy mennyi idő telik el a dobások között, a JM-től függ, de általában az elfogyasztott ital minőségétől és a mennyiségétől függ.

Halászat (HLSZ)(INT/ÉRZ)(+0) Ez a képzettség a vadászat vízi változata. A horgászó/halászó társaság nagysága a legtöbb horgászati típusnál nem befolyásolja negatívan az eredményt. 10 próba tehető egy nap folyamán, vagyis durván óránként egy. Miután megtaláltad a halat, már csak el kell fogni a megfelelő segédeszközzel és ezzel a képzettséggel, de a képzettséget felszerelés készítésére is lehet használni.

Szerencsejáték (SZER)(INT/ÉRZ)(+0) Ez annak a tudománya, hogy mikor és hogyan kell nyerésre játszani. A nyerés alapesélye 16+Szerencsejáték képzettség. Ezt el kell osztani a nyerés esélyével(k). A nyeremény a tét nagyságától függ.

Példa - Egy 12-es képzettségű karakter pénzt tesz fel egy olyan játékban, ahol 10 az 1-hez a nyerési esély, és 8 az 1-hez fizet. A nyerés alapesélye (16+12)/10, vagy 2,8 amit 3-ra kerekítünk. Ha a karakter nyer, a tét nyolcszorosát kapja meg. Minden 10-nél nagyobb képzettségű karakter felfedezheti, ha csalnak a játék folyamán. Ennek az esélye a képzettség -15 módosítóval. Természetesen ha a csalás szembeszökő, vagy épp az ellenkezője, a felfedezés lehet könnyebb, vagy nehezebb. Ha a karakter csal, +4-et kap a képzettségére amíg csal, de ha 3-mal, vagy többel elrontotta a dobását, akkor lelepleződhet. Minden karakter, aki folyamatosan, vagy nagy pénzt nyer, előszeretettel válik olyan emberek célpontjául, akik "osztozni kívánnak a vastaggal". Szélsőséges esetekben maga az intézmény is közbeavatkozhat, például gatyára vetkőzteti a játékost, megfosztja minden pénzétől és kirúgja, esetleg máshol is csapdát állíthatnak neki.

Vadászat (VADT)(INT/ÉRZ)(+0) Ez a vadonban való vadkeresés képzettsége, ellentétben a véletlen találkozásokkal. A módosítók származhatnak a vad ritkaságából illetve bőségéből, a vadászcsapat nagyságából (-2 további szemé-lyenként), időjárásból, stb. Ha a vadász rátalált az állatra, a továbbiak a fegyverkezelés, vagy csapdakészítés képzettségeken múlik. 5 vadászati kísérletet lehet tenni naponta, vagy durván 2 óránként egyet.

Navigáció (NAVI)(INT)(+0) Ez a műszeres és térképes iránykövetés képzettsége. Az utazott távolság egyenlő a lehetséges minimális távolsággal, ha megvan a dobás. Ha nincs meg, az utazott távolság nagyobb lesz a minimális távolságnak a rontott értékkel való módosításával. Ezt jobban is meg lehet oldani, ha az utat felosztjuk 1%-os részekre. Minden 5% (a távolság 1-gyel történő módosítása) ami ennél nagyobb, -1 módosító.

Körülmény	Módosító
Kedvező/kedvezőtlen terep (utak, jelek)	+10-től -10
Jó/rossz térképek	+10-től -10
Kedvező/kedvezőtlen időjárás	+5-től -20
A terület ismerete	+Képzettség

Futás (FUTS)(ERŐ/ÁLL)(+0) Ez az a képzettség, aminek a segítségével gyorsabban lehet futni, mint az átlagemberek. A rendes emberek maximális sebessége 9 m/s. Embereknél a képzettség minden 5 pontja után(l) a sebesség 1 m/s-mal növelhető, maximum 13 m/s (29 km/h) sebességre. Hogy a véletlen változásokat szimuláljuk, minden fázisban dobj a képzettségre, és minden 5 pont után, amivel sikerült a dobás, adj 1 m/s-ot a sebességhez.

Úszás (ÚSZS)(ERŐ/ÁLL)(+0) Ez az úszás képzettsége. Egy 6-os, vagy nagyobb képzettségi szinttel a karakter már képes a fejét a víz szintje fölött tartani. Az alapsebesség 1 m/s. Amennyivel sikerült a dobás, ez módosítja ezt a sebességet. Ha egy úszás dobás 15-tel, vagy többel el lett rontva, a karakter elsüllyed, addig, amíg egy sikeres dobást nem tesz. Egy fulladozó karakter úgy számít, hogy teljesen megterheli magát, hacsak nem tesz -10-zel egy Akaraterő próbát. Ne feledd, ha a karakter meg volt terhelve, a negatív módosítók az úszásra is vonatkoznak.

Nyomkövetés (NYOM)(INT/ÉRZ)(+2) Ez a tárgyak és lények nyomainak követésének képzettsége. A nyomokat akkor is lehet követni, ha a képzettségdobás el lett rontva. A Kutatás képzettséget is lehet az új nyomok felfedezésére használni (a JM-től függ). Általában mindig egy dobást kell tenni, ha a körülmények romlanak, vagy új nyomok teszik világosabbá az előzőket. Az általános módosítók itt következnek.

Körülmény	Módosító
A nyom szembeszökő (hó, sár, laza por)	A nyom nyilvánvaló
A terepen jó nyomok maradnak (laza föld)	+10
A terepen kedvező nyomok maradnak (bozótos)	+5
A terepen átlagos nyomok maradnak (föld, avar, tőzeg)	+0
A terepen rossz nyomok maradnak (moha, fű)	-5
A terepen elenyésző nyomok maradnak (kavics, patak)	-10
A terepen nem maradnak nyomok (sziklák, beton)	-18
A nyomot eltakarja az időjárás	-1-től -20
A nyom időhöz kötött (füves legelő, stb.)	-1/óra
Minden m/s után, amivel a nyomkereső mozog	-1
Minden extra másodperc hexánként	+1 (max. +10)
A lény szándékosan elrejti nyomait	-Nyomköv. képz.

Csapdaállítás (CSAP)(INT/ÉRZ)(+0) Ez az állatoknak (és embereknek) felállított csapdák készítésének és elhelyezésének képzettsége. A képzettséghez hozzátartozik a készítés, rejtés és kezelés is.

Túlélés (TÚLF, TÚLH, TÚLS, TÚLV)(INT/ÉRZ)(+0) Ez a környezetből való megélés képzettsége. A túlélés képzettséget külön kell megvenni a négy különböző környezetre: Forró, Hideg, Száraz, és Városi. A nyilvánvaló felhasználáson kívül a túlélés képzettséget még sok más mesterséghez, vagy más képzettséghez lehet használni mint kiegészítő képzettséget. Íme a képzettség néhány hasznos felhasználási lehetősége:

1. Ha előfordul egy természeti katasztrófa, ezt a képzettséget lehet az elkerülésére használni, vagy ha nem sikerült elkerülni, akkor a képzettségi szint a körülményi módosító (pl. kikerülni a futóhomokból).
2. Menedéket készíteni, vagy találni. Minden 2 óra után lehet rá dobni, halmozódó +2 módosítókkal. Egy sikeres dobás egy olyan menedéket eredményez, ami az uralkodó hőmérsékletet +5°/-2°C-kal módosítja minden megdobott 2 pontonként (maximális változás +35°/-20°C).
3. Tüzet rakni. Az idő a rendelkezésre álló eszközöktől függ, és nincs halmozódó időbónusz.
4. Iható vizet találni/felismerni (1 dobás óránként, +2 halmozódó bónusszal). Ha rátaláltak, a forrás általában állandó (kivéve a sivatagban). Automatikus a jég és hó világaiban.
5. Élelemszerzés, ebbe minden élelemszerzési mód beletartozik, még az illegális, és a nem kívánatos is (férgek evése, stb.). 4 óránként lehet dobást tenni. A siker azt jelenti, hogy egy teljes napi élelemre sikerült szert tenni. Ha a képzettségi szint felére(f) is megvan a dobás, az élelem mennyisége a duplája, vagy el lehet hagyni a kevésbé jókat (én eszem a bogyókat, te meg a férgeket...). A karakterek kiegészítő képzettségeket is használhatnak, vagy külön is dobálhatnak az élelemszerzés különböző fázisaira, így a Biológiával meg lehet állapítani, hogy két növény közül melyik az ehető, vagy a Nyomkövetéssel meg lehet keresni az állatok üregeit. A túlélést az alábbiak módosítják:

Körülmény	**Módosító**
A készletek gazdagsága/szegénysége	+10-től -10
Példa - Nyári erdő (+10), sivatag (-10)	
Eszközök megléte és minősége	+10-től -10
Példa - Túlélőkészlet (+10), utcai ruhák (-10)	

Táborozás (TÁBR)(INT)(+0) Nagyfokú átfedés van a túlélés és a táborozás képzettségek között, de elég nagy különbségek is vannak köztük, hogy különböző képzettségbe tartozzanak. A táborozás a túlélés egy gyakorlatiasabb és kényelmesebb módja, például, hogy hogyan kell felütni a sátrat, hogyan gyújtsunk meg egy tüzet minél kevesebb gyufával, hogyan kell öltözni egy hosszú túrára, stb. Erre a képzettségre általában csak reggel és este kell dobni. Ha nem sikerült az első dobás, akkor ez keléseket, fájdalmas elfekvést, míg a második álmatlan éjszakát jelent, kevesebb visszatérő Állóképességgel. A Túlélés képzettség Közeli Kapcsolatos a Táborozással a megfelelő éghajlaton, a többi meg Kapcsolatos.

Javítási képzettségek

A javítási képzettségek a tudás, vagy gyakorlati ismeretek egy speciális alfaja, mellyel ismerni lehet, hogy hogyan működnek bizonyos típusú gépek. Sok esetben ezt a képzettséget a megfelelő szerkezet kezelésének képzettsége is kiegészíti. Például autószerelés esetében azt mondhatod, hogy a Személyautó képzettség itt kiegészítő, azon egyszerű oknál fogva, hogy egy tapasztalt sofőr majdnem ugyanannyi időt tölt a kocsi alatt, mint a kormány mögött. Vagy egy számítógép javításánál a Számítógép tudomány az Elektronikus javítás kiegészítő képzettsége lehet, mert előny, ha pontosan tudod, hogy hogyan is működik rendesen az adott szerkezet. A legtöbb javítási képzettséghez szükség van szerszámokra (néha speciálisakra), hogy rendesen meg lehessen csinálni.

A javítási képzettségek is a többihez hasonlóan TSZ függőek. Egy XVIII. századi gépezetek javításában jártas személy el van veszve, mikor szembe találja magát egy modern motorral. Hasonlítsd össze a gép TSZ szintjét és a TSZ-függő képzettségek Technikai Szintjét, és adj automatikusan -5 módosítót minden negatív, vagy pozitív TSZ eltérésért, ami a szerkezet és a javító személy között van.

Villamos javítás (VILJ)(INT)(+1) Ez a képzettség takarja az egyszerű villamos, vagy elektromechanikus készülékek javítását.

Elektromos javítás (ELEJ)(INT)(+2) Ez a képzettség takarja az elektromos készülékek javítását, és a karaktereknél ez általában a 9. TSZ -12. TSZ-ű tárgyakra vonatkozik.

Mechanikus javítás (MECJ)(INT)(+1) Ez a képzettség takarja bármilyen mechanikus készülék javításának ismeretét.

Hidraulikus javítás (HIDJ)(INT)(+1) Ez a képzettség takarja az összes típusú folyadékos rendszerű mechanizmus javítását, például szivattyúk, szelepek, és hidraulikus emelők esetében.

Elméleti képzettségek, Tervezés

Az elméleti képzettségek főiskolai és egyetemi képzettségek, így ha egyetemista korú játékos vagy, ezek egyikében akár jól képzett is lehetsz. Ha középiskolában tanulsz, egyben, vagy többen lehet valamilyen fokú jártasságod. Ezek közül a képzettségek közül sok kapcsolatos lehet egy vagy több másikkal, és így több téren lehet valami kis képzettséged. Hogy ez hogyan jön a játékba, ez a JM-től függ. A Második játék karaktereinek egy, vagy több képzettség ezek közül majdnem kötelező, hogy legyen a karakternek valamilyen "specialitása", ami azt is befolyásolja, hogy milyen típusú küldetésekre kap megbízatást. Például egy Hadtudománnyal rendelkező személyt inkább küldenek harctéri kutatásokra, mint egy szociológust, bár mindkettőnek alapos oka van az időutazásra. A küldetés típusa befolyásolhatja, hogy kit bíznak meg vele, vagy hogy milyen prioritást élvez információk és felszerelések terén.

Légtudomány (LGTU)(INT)(+0) Ez a képzettség bármilyen típusú repülési mód technikai ismeretének képzettsége.

Mezőgazdaság (MEZG)(INT)(+0) Ez a képzettség bármilyen típusú mezőgazdasági eszköz és módszer ismeretének képzettsége.

Vegyészet (VGYT)(INT)(+0) Ez a képzettség a nagyléptékű kémiai reakciók ismeretének képzettsége.

Polgári tudomány (POLG)(INT)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet megérteni a nagyméretű társadalmi szerkezeteket, és ez befolyásolja a felépítés stabilitását és minőségét.

Számítástechnika (SZÁMT)(INT)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet számítógépeket, vagy számítógép-vezérelt gépeket tervezni.

Villamosipar (VILI)(INT)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet megérteni és tervezni a villamos és elektromos készülékeket.

Anyagismeret (ANYG)(INT)(+0) Ez a képzettség az anyagok tulajdonságainak ismeretét takarja.

Mechanika (MECH)(INT)(+0) Ez a képzettség takarja bármilyen típusú gépnek, vagy segédszerkezetnek az ismeretét.

Bányászat (BÁNY)(INT)(+0) Ez a képzettség takarja az ásványok természeti forrásokból való kitermelésének ismeretét.

Nukleáris tudomány (NUKT)(INT)(+0) Ez a képzettség takarja a nukleáris reakciók, és fegyverek ismeretét.

Óceáni tudomány (ÓCET)(INT)(+0) Ez a képzettség takarja a vízi járművekhez szükséges ismereteket.

Elméleti képz., Művészetek és Tudományok

Művészet (MVSZ)(ÉRZ)(+0) Ide tartoznak az egyéb művészeti ismeretek (kivéve a modern művészeteket, mert azok nem azok), és a karakterek képzettek is egy bizonyos művészeti formában.

Biológia (BIOL)(INT)(+0) Ez a képzettség az élőlények életfolyamatainak ismerete.

Számítógép tudomány (SZMT)(INT)(+0) Ebbe tartozik mindenféle számítógép programozási ismeret. Az ismert nyelveket is le kell írni. A Második játékban a 2 fölötti képzettségi szintek után minden 2 pont után(l) egy nyelv ismert.

Gazdaságtan (GAZD)(INT)(+0) Ez a képzettség takarja azoknak a gazdasági rendszereknek az ismeretét, amikkel a karakter eddig közelebbi kapcsolatba került, valamint az általános gazdaságtant is ismeri. A karakter ismeri az pénzváltási árfolyamokat, a helyi kínálatot és a keresletet. Hasznos dolog tudni, ha bizonyos termék esetén túlkínálat, vagy túlkereslet van, és a képzettség megóv attól, hogy kellemetlen gazdasági helyzetekbe kerülj.

Geológia (GEOL)(INT)(+0) Ez takarja a föld geológiájának ismeretét. Ez részben segíti a karaktert mikor meg kell határozni egy építkezés helyét, meg lehet vele jósolni bizonyos geológiai eseményt, és különböző ásványlelőhelyek gazdagságát. Ezt durva földrajzi helymeghatározásra is lehet használni, például az Alpokban, vagy a Kárpátokban a hegyekhez betájolhatja magát a karakter.

Történelem (TÖRT)(INT)(+0) Ez a Föld lakosságának a történelmének ismerete, bár ezzel a képzettséggel bármely más kontinuum történelmét is lehet ismerni, esetleg ezzel lehet egy cselekedet jövőre vonatkozó hatásait megbecsülni.

Üzleti törvény (ÜZLT)(INT)(+0) Ez a képzettség a polgári törvényekre vonatkozik, mind helyi, regionális és nemzetközi szinten.

Büntető törvény (BÜNT)(INT)(+0) Ez a képzettség a büntető törvényekre vonatkozik, mind helyi, regionális és nemzetközi szinteken.

Nemzetközi törvény (NMZT)(INT)(+0) Ez a képzettség a nemzetek közti törvénykezésre vonatkozik, például a békeszerződésekre, vagy a nemzetközi kapcsolatokra.

Nyelvészet (NYELV)(INT)(+4) Ezzel a képzettséggel lehet új nyelveket úgy elsajátítani, hogy a többi nyelvvel való rokonságot vizsgálja a nyelvész. Mikor egy új nyelvet tanul, a karakter úgy számít, mintha saját magát tanítaná. Ehhez legalább 6-os képzettségi szintre van szükség a nyelvben, és a második nyelv szintje nem haladhatja meg az elsőt.

Magyar (MAGY)(INT)(+0) Ez a beszélt magyar nyelv ismeretének képzettsége. A két tárgyaló fél kombinált képzettségének el kell érnie a 20-at, hogy értelmes társalgás alakuljon ki, valamint a felek képzettségi szintjének minimum 5-nek kell lennie. Ez a Más nyelvre is érvényes. A karakterek legalább egy beszélt nyelvvel kezdenek, ami nem feltétlenül a magyar. Ez a nyelv automatikusan 14. képzettségi szintű.

Más nyelv (?)(INT)(?) A karakter más nyelveket is megtanulhat. Egyes nyelvekben talán nem jártas a karakter, de kapcsolatos, vagy közeli kapcsolatos lehet egy már ismert nyelvvel, hogy kellőképpen értse a másik nyelvet. Az ilyen közeli kapcsolatos csoportok: portugál-spanyol, holland-afrikaans, norvég-svéd-dán. A legtöbb latin alapokkal rendelkező nyelv kapcsolatosnak számít, például a spanyol, olasz, angol és francia, valamint a szláv, kínai, közel-keleti és közép-keleti nyelvcsoportok is.

Megjegyzés - A legtöbb nyelv írott és beszélt részekből áll. A Második játékban a karakterek különböző szinteket rendelhetnek mindegyikhez, mindkettőt feleannyi pontért megvásárolva. Így lehet egy karakter írástudatlan, s csak Tehetség szinten rendelkezik írásos ismeretekkel. Mivel az írás és olvasás ugyanazon a képzettségi fokon van, egy majdnem írástudatlan személy még elélhet egy modern társadalomban, de sok helyzetben ennek rengeteg hátránya van.

A karakterek saját nyelvükön belül többféle beszédet is megtanulhatnak, például a kereskedelmi beszédet (keverék-nyelv)(-3), technikai zsargont (-5), jelbeszédet (+0) és szájról olvasást (+5), vagy egyebeket.

Hadtudomány (HADT)(INT)(+2) Ezzel a képzettséggel lehet mindenféle hadi felszerelést/technikát vagy taktikát azonosítani. A karakter ismeri a fegyvertípusokat, és azok helyes használatát a csatamezőn. Ha a karakter ismeretlen felszerelést, vagy taktikát kénytelen alkalmazni, akkor lehet a képzettségre dobni. Ha nem sikerült a dobás, akkor taktika esetén a csata folyamán, felszerelés esetén egy fordulóig közeli kapcsolatos képzettségnek számít.

Zenélés (ZENE)(INT/ÉRZ/ÜGY)(+0) Ez a zene történelmének, elméletének és gyakorlatának ismerete. Ez általában specializációt igénylő képzettség.

Filozófia (FILO)(INT)(+0) Ez a képzettség a különféle gondolkodásmódok és logikai rendszerek ismerete. Ezzel összehasonlításokat lehet végezni a különböző morális standardok között, de ezt a karakter látásmódja is befolyásolja.

Fizika (FIZI)(INT)(+0) Ez a képzettség az anyagok, energiatípusok, és a kettő közti hatások ismerete. Legtöbbször elméleti oldalról vizsgálja meg a dolgokat, de a képzettség segítségével lehetőség van alapvető mozgási és energiaproblémák megoldására is.

Pszichológia (PSZIC)(INT)(+0) Ez a képzettség az emberi viselkedés összes aspektusának ismerete. Ezt a különféle elmezavarok hatásának megváltoztatására is fel lehet használni. Általában a napi foglalkozások ideje (óra) szorozva (20-képzettségi szinttel) adja a probléma csökkentési idejét napokban.

Vallás (VALL)(INT)(+0) Ez a képzettség a múlt és jelen különféle vallásainak ismerete, így azok tanításainak és elveinek ismerete is. A legtöbb karakternek van egy pár pontos egyéni képzettsége azon vallás területén, melynek szellemében nevelkedett. Ez a képzettség hasznos a múltba tett utazások során, hogy tudja a karakter, kit nem szabad megsértenie, vagy melyik istent/panteont tisztelik éppen.

Szociológia (SZOC)(INT)(+0) Ez a képzettség az embercsoportok viselkedésének összes aspektusának ismerete.

Írás (ÍRÁS)(INT)(+0) Ez a képzettség az írott kommunikáció, így versek, prózák, technikai írások, vagy egyéb művek létrehozását jelenti.

Orvosi képzettségek

Talán ez a képzettségcsoport a leghasznosabb, amit csak a karakterek birtokolhatnak. Időben és térben zsákutcába jutva a legközelebbi kórház akár szó szerint is eónok távlatában lehet, és tényleg elszomorító, ha egy társkarakter (vagy te) lassan belehal egy sérülésbe, mert senki sem tudja rendesen ellátni. A hosszú időt megélt csapatok vagy magukkal visznek egy képzett orvost, vagy a csapat nagy része rendelkezik elsősegély képzettséggel. Továbbá a képzett gyógyítókat minden társadalomban tárt karokkal üdvözlik, bár nem árt óvakodni a boszorkánysággal való vádaskodástól, és néhány ember hajlamos gáncsot vetni az orvosnak, ha az csak egy kicsit is hibáz.

Állatorvos (ÁORV)(INT)(+2) Ez a képzettség az állatok gyógyításának és kezelésének ismerete, és ez az Orvos képzettség állatokra vonatkoztatott gyakorlata.

Orvos (ORVS)(INT)(+2) Ez a képzettség az emberi anatómiának és fiziológiai folyamatainak ismerete, melyet főleg a páciens hosszú távú gyógyítására, valamint műtésére használnak. A képzettségről bővebben az Orvosi képzettségek használata c. részben olvashatsz (71. o.).

Elsősegély (ELSS)(INT)(+0) Ez a képzettség az emberi anatómiának és fiziológiai folyamatainak ismerete, melyet főleg a páciens sérüléseinek azonnali ellátására használnak. A képzettségről bővebben az Orvosi képzettségek használata c. részben olvashatsz (71. o.).

"Bűnöző" képzettségek

Ezek olyan képzettségek, melyek önmagukban nem illegálisak, annál inkább egyes személyek, akik ezeket használva törvénytelen dolgokat tesznek. Például egy Színészet képzettséggel rendelkező karakter színészként is keresheti kenyerét, vagy ezt csalásainak kiegészítő képzettségeként is felhasználhatja. Hasonlóképp a Mászás és Zárlakatos képzettségnek is megvannak a legitim felhasználási lehetőségei, de vannak olyan karakterek, akik ezekkel a képzettségekkel inkább ablakokon másznak be, mint fel a hegyekre, és akkor nyitják ki a zárakat, mikor a tulajdonos éppen *nincs* otthon. Néhány képzettség speciális eszközöket igényel, amik gyanúsak, ha valaki meglátja ezeket, még akkor is, ha a karakter éppen nem használja.

Színészet (SZÍN)(INT/ÉRZ/SZÉP)(+0) Ez a képzettség a verbális kommunikáció ismerete, mely a nagyszámú ember előtt történő fellépéseket jelenti. Ahogy az álruhával el lehet fedni egy személy valódi kinézetét, a Színészettel a személyiségét lehet elváltoztatni.

Vesztegetés (VSZT)(INT/MER)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet megkenni a viszkető tenyereket. A területismerettel lehet rájönni, hogy kit kell megkenni, míg ez a képzettség adja a tudást, hogy mennyit érdemes, és hogyan kell ezt felajánlani. A dobást módosítja a pénzbeli juttatás mennyisége, és az ellenszolgáltatás törvénytelenségének mértéke:

Vesztegetés	Módosító
Piti vesztegetés	-2
A rendes fizetés minden +5%-áért	+1
A tett enyhén illegális (kis büntetés jár érte)	-2
A tett illegális (rendreutasítás, nagy büntetés)	-5
A tett nagyon illegális (pozícióvesztés, börtön)	-10
A tett hihetetlenül illegális (pl. hazaárulás)	-20

Ha megszokott gyakorlat a vesztegetés elfogadása egy szolgáltatási területen belül, a rendes, vagy több pénz felajánlása automatikus sikerrel jár. Kivétel ez alól, ha hatalmas pénzmennyiséget ajánlanak fel. A személy ekkor utánajárhat a pénznek, hogy tisztae, vagy fel is adhatja a vesztegetőt. Példa lehet erre, ha pénzzel gyorsítod meg poggyászod útját. Ha nagyon rossz szemmel nézik valahol a vesztegetéseket, a tett illegalitása két sorral lejjebb csúszik. A rontott dobás azt jelenti, hogy a kenőpénzt nem fogadják el. Ha ezután több pénzt ajánlanak, újabb dobást lehet tenni. Ha a dobás több mint 5-tel nem sikerült, a pénzt megtartja a személy, de nem csinál semmit. Ha a dobás több mint 10-zel nem sikerül, a személy megtartja a pénzt, és bejelenti a hatóságoknál a vesztegetési kísérletet. Ez azt jelenti, hogy inkább több pénzt kell felajánlani, ami költségesebb, de biztonságosabb megoldást jelent.

Esés (ESÉS)(ERŐ/ÜGY)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet csökkenteni a zuhanásból származó sérüléseket. A dobás a magasság minden métere után -1 módosítót kap, de ha sikerült, a karakter a megdobás mértékét kivonhatja a magasságból, ahonnan lezuhant. *Szándékos* esés esetén a karakter nem szenved sérülést, ha kisebb magasságból ugrik, mint az Erő, vagy Ügyesség Tehetsége (méterben), s akkor sem, ha az Esés képzettség 1/3-ának magasságából esik.

Mászás (MÁSZ)(ÜGY/ERŐ)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet függőleges, vagy majdnem függőleges tárgyakat megmászni. Az alap mászósebesség 1 méter fázisonként, bár ezt csak sok gyakorlással lehet elérni. A képzettséget a következők módosítják:

Körülmény	Módosító
Sok kapaszkodó, nem csúszós	+0
Kis kapaszkodók	-6
Nincsenek kapaszkodók	-15
Sima felület	-5
Kissé egyenletes (nedves)	-5
Egyenletes (nyálkás)	-10
Nagyon egyenletes (zsíros)	-15
A dőlésszög minden +10 foka után (50 fokig)	+2
A dőlésszög minden -10 foka után (-50 fokig)	-4
Eszközök segítségével (kötél, stb.)	-1-től -15
A felkészülés minden fázisa után (+10-ig)	+1

Ha a dobás nem sikerült, az adott fázisban nem történt előrehaladás. Ha a módosítók összege nulla, vagy pozitív, nincs szükség dobásra (a fázison kívüli módosító is számít). Ha a dobás 5-tel, vagy többel nem sikerült, 1 méternyi magasságot veszt a karakter (ez inkább időhúzó visszatántorodás, mint jelentékeny csúszás). Ha a dobás 10-zel, vagy többel nem sikerült, a karakternek Ügyességdobást kell tennie, hogy ne zuhanjon le. Ha a karakter mászószerszámokkal ki volt biztosítva, az úgy tekintendő, mintha a magasság 1/10-éből(l) esett volna le.

Csalás (CSAL)(INT/MER/SZÉP)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet az embereket átejteni, félrevezetni, rászedni, vagy máshogy arra kényszeríteni, hogy megosszanak valami olyat a karakterrel, amit eredetileg nem szándékoztak megosztani vele. A te szemszögedből ez egy közvetett információ és szolgáltatásözön. A megdobott mennyiség szolgál módosítóul a szenvedő alanyok Intelligencia dobásához, hogy ne dőljenek be a karakternek.

Itt vannak a szélhámosok esélyeit módosító körülmények:

Körülmény	Módosító
Az alany hinni akar a karakterben/kétségbeesett	+5
Az alanynak szüksége van a felkínált dologra	+3
Az alany gyanakvó	-2
Az alanynak nincs szüksége a felkínált tárgyra	-3
Az alany hallott a karakter megbízhatatlanságáról	-3
Az ajánlat "túl szép, hogy igaz legyen"/"akciós"	-1
Cinkostársak is segítenek	+a legjobb képz. fele

Ha a dobás nem sikerült, az alanyt nem érdekli az ajánlat. Egy 5-tel, vagy többel eltévesztett dobás gyanakvóvá teszi az alanyokat (de még sebezhetőek a további ajánlatokkal szemben), és egy 10-zel, vagy többel eltévesztett dobás esetén az alany rájöhet, hogy őt itt most át akarják ejteni. Egyéb módosítók is vannak, amik attól függenek, hogy hogyan lett előkészítve a csalás, hogyan illik a felajánlott dolog az alany személyiségéhez, stb. Általában kis időbe kerül egy gyors csalást kitalálni, de ha elkészült, a tervet kevesebb mint egy óra alatt valóra lehet váltani alanyonként. Nagyszabású csalás több napba, vagy hétbe is beletelhet, míg nagyszámú tettestársat beavat, és/vagy gondosan kidolgozza a részleteket.

Nyomozás (NYMZ)(INT)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet egymáshoz illeszteni az intellektuális rejtélyeket. Ez a "kitalálósdi" képzettség csak az NJK-knak lett szánva. A játékosoknak mindenféle szellemi "támasz"képzettség nélkül kell megoldaniuk saját rejtvényeiket. Ha bizonyítékok kerülnek a birtokába, az NJK rájöhet, hogy mi folyik, vagy lehetnek sejtelmei, hogy mi folyik itt. Ha a háttér-információ hibás, a következtetés is hibás lesz. Ez a képzettség azt a választ is megadja a karakternek, hogy merre kell haladnia, hogy több információhoz jusson.

Hamisítás (HMST)(ÜGY/INT)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet hamisított iratokat, vagy más dolgokat készíteni, a társított képzettségtől függően. Például ha a Hamisításhoz a Művészetet társítják, hamis művészeti tárgyakat lehet készíteni. Ez a képzettség nem csak a másolást foglalja magában, hanem azt is, ha valaki új dolgot csinál másvalaki stílusában. A képzettségdobást módosíthatják a rendelkezésre álló felszerelések, a körülmények, a dolog összetettsége, és a ráfordított idő mennyisége.

Zárlakatos (ZRLA)(ÜGY/INT)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet zárakat készíteni, javítani és hatástalanítani. Az álkulcsok 1-tól 10-ig adnak módosítót a használó képzettségéhez, mikor fel akar törni egy zárat, és a legtöbb zárat *lehetetlen* ezek nélkül kinyitni. Minden 2k10 fázis után 1 próbálkozást lehet tenni, és 10 próbálkozást lehet elrontani, mielőtt a karakter felismerné, hogy a rendelkezésre álló szerszámokkal nem fog boldogulni. A zárak is adnak negatív módosítót, ami 0 egy sima lakatnál, -6 egy ajtózárnál, és -15 egy biztonsági zárnál. A zárnyitó készletek ritkán elérhetőek, és a különböző típusúak csak különböző Technikai Szintű zárakhoz alkalmazhatóak.

Álruha (ÁLRU)(INT)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet egy tárgy, vagy gyakran egy ember kinézetét megváltoztatni. Ez mások Érzékelését zavarja meg abban, hogy megismerjék az álca alatt rejtőző személyt. Ha 5-tel, vagy többel megvan az Érzékelés dobás, felismerik, hogy a személyen álca van. Ha kevesebb, mint 5-tel van meg, megpróbálhatnak egy Intelligencia dobással rájönni, hogy ki rejtőzik az álruha alatt. Ha nem sikerült a dobás, elfogadják a jelenlegi formáját. A képzettség módosítói:

Körülmény	Módosító
A karaktert nagyon jól ismeri a megfigyelő	-4
A karaktert ismeri a megfigyelő	-2
A karakter elég időt tölt az álca előkészítésével	+5
Az álca ideiglenes tákolmány	-5
Az álca beleolvad a háttérbe	+5
Az álca kontrasztos, vagy nem illik a háttérbe	-5

Az Érzékelésre minden módosító érvényes, plusz a képzettség használatának módosítói.

Törvényszéki nyomozás (TRNY)(INT/ÉRZ)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet a hátrahagyott nyomok alapján az ott történt eseményekre következtetni. Ez a Nyomkövetés képzettség szellemi változata. Például ki lehet következtetni a gyilkos fegyverként használt pisztoly típusát, egy vívó képzettségét az általa hátrahagyott vágásnyomokból, stb. A dobást a JM-nek kell megtennie. Ha a dobás megvan, a karakter a nyomozás helyszínén megtalálhat néhány nyomravezető jelet, melynek döntő voltát a dobás dönti el. Ha a dobás nem sikerült, a karakter nem talált információt (vagy roszszul értelmezte).

Zsebmetszés (ZSEB)(ÜGY)(+2) Ezzel a képzettséggel lehet elemelni a bukszákat, tárcákat, stb., anélkül, hogy tulajdonosa ezt észrevenné. Ez a képzettség negatív módosítóként szolgál a célpont Érzékelésére. Ha az Érzékelés dobás nem sikerült, a tárgyat megszerezte a karakter. Ha 5-tel, vagy kevesebbel megvan, a tárgyat megszerezte, de tette nem maradt észrevétlen. Ha több, mint 5-tel megvan, *nem* sikerült az eltulajdonítás, és a lopást feltétlenül észrevették. A dobás módosítói:

Körülmény	Módosító
A tárgy könnyen elérhető	+3
A tárgy közepesen elérhető	+0
A tárgy viszonylag elérhetetlen	-3
A tárgy nagyon elérhetetlen	-8
Az alany figyel a zsebelésre	-5
Az alany máshová figyel	-1-től +10
Az alany alszik	+6

Kíváncsiskodás (KÍVN)(INT/ÉRZ/SZÉP)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet a húzódzkodó emberekből kihúzni az információt. Ha a karakter elvéti a dobást, az alany felismeri, hogy információt húznak ki belőle. Ha a karakter sikeresen dob, a megdobott mennyiség negatívan módosítja az alany Érzékelését. Ha az alany elrontotta az Érzékelés dobását, felfedi azt az információt, amit eredetileg nem is akart. Ha pont megvan az Érzékelés dobás, az alany még kikotyogja az

információt, de rájön, hogy jobb lett volna hallgatnia. A Kíváncsiskodás képzettség pozitív módosítóként működik a karakter Érzékelésére, mikor más nyaggatja információért. A képzettséggel nem rendelkező karakterek közt a Tehetség is tehet egy kis különbséget.

Keresés (KERE)(INT/ÉRZ)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet elveszett, vagy elrejtett tárgyakat megtalálni. A képzettség pozitív módosítóként működik az Érzékelésre, mikor olyan tárgyakat keres a karakter, melyek holléte ismeretlen. Általában három típusú keresést lehet végrehajtani: felületes keresést, normál kutatást, és egy alapos keresést. Nagy területek esetén a másodpercenként átkutatott terület attól is függ, hogy az épületen belül, vagy a szabadban van.

Keresés	Terület/másodperc	Módosító
Felületes	10 m^2/100 m^2	-5
Normál	1 m^2/10 m^2	0
Alapos	0.1 m^2/1 m^2	+5

Rossz keresési körülmények	-1-től-10
Jó keresési körülmények	+1-től+10
A karakter pontosan tudja, mit keres	+5
A karakternek van egy sejtése, hogy mit keres	+2
A karakter nem ismeri a keresett tárgyat	-5

Minden dobást a JM-nek kell megtenni. Ha megvan a dobás, akkor a karakter rátalált a keresett tárgyra. Ha a módosítók összege pozitív, a dobás automatikusan sikeres. Ha valaki ellenőrzés alatt keresgél, szabadon használhatja az őt ellenőrző karakter képzettségének 1/2(l) részét.

A karakterek ezt a képzettséget tárgyak elrejtésére is használhatják. Alább következnek a módosítók. A módosított képzettségdobás eredménye negatív módosítóként szolgál a később keresgélő személyek Érzékelés dobására, de általában, ha a módosítók összege pozitív, a tárgyat sikerült elrejteni a felületes szemlélődő elől.

Körülmény	**Módosító**
A területen sok hely van, ahová el lehet rejteni	+5
A területen van néhány hely, ahová el lehet rejteni	+0
A területen nincs olyan hely, ahová el lehet rejteni	-5
Nagyon kis tárgyat rejtett el a személy saját magán	+5
Kis tárgyat rejtett el a személy saját magán	+0
Közepes tárgyat rejtett el a személy saját magán	-5
A tárgy több mint 1 találati hely hosszú/széles	-5 per
A tárgy a személyben van	+20
Titkos tárolóhely	Változó
Hónaljtok/hasonló tárolóeszköz	+5
Az elrejtett tárgy más, mint amit keresnek	+5

Biztonsági rendszerek (BIZT)(INT/ÉRZ/ÜGY)(+2) Ezzel a képzettséggel lehet a riasztókat, vagy csapdákat megtalálni, megvizsgálni, és hatástalanítani. A karakter különféle riasztórendszereket ismerhet, s ezeket ki is tudja iktatni. A JM teszi az összes dobást, ami ezzel a képzettséggel kapcsolatos. Ha sikerült a dobás, a rendszer ki lett iktatva. Ha nem sikerült, a rendszer tovább működik.

Körülmény	**Módosító**
A rendszer és kiiktatása ismert	+10
A rendszer kívülről is elérhető	+10
A rendszer teljesen körülvesz egy területet	-5
A rendszer hozzáférhetetlen a területről	-20
A karakternek speciális szerszámai vannak	+5
A karakternek rengeteg ideje van	+5
A karakternek nagyon kevés ideje van	-3

Ezt a képzettséget néhány esetben kombinálni is lehet egy, a biztonsági rendszer típusához kapcsolódó képzettséggel. Ez jobban alkalmazható, mint ha mínuszokat adnánk az ismeretlen rendszer miatt. Az előbbiek modern példája lehet, ha az Elektronika képzettséggel átlagoljuk a Biztonsági Rendszereket, mikor a karakter egy távirányítós bombát próbál meg hatástalanítani.

Lopakodás (LOPA)(INT/ÜGY)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet elosonni más élőlények háta mögött anélkül, hogy az ezt észrevenné. Ezt negatív módosítóként kell kezelni a megtévesztendő lény Érzékelésére, a további környezeti módosítók mellett. Ha a másik személy is rendelkezik a Lopakodás képzettséggel, ez számára pozitív módosítóként működik az Érzékelésére, mikor egy lopakodó személyt kell kiszúrnia. Ha sokáig őrködnek éberen, két dobást is tehetnek erre a képzettségre. Ha az első megvan, a megdobás mennyiségével csökkenteni kell a lopakodó személy képzettségét.

Vallatás (VALL)(INT/ÉRZ)(+0) Ezzel a képzettséggel lehet a vonakodó emberekből információt kiszedni. Mivel ez egy durva képzettség, ez magában foglalja a különféle szerek és szerszámok ismeretét is. Ha megvan a dobás, a megdobás mennyisége negatív módosítóként működik a kínzott személy Akaraterejére. Ha az elbukja a dobását, elmondja a kért információt. Ha megvan az Akaraterő dobás, a kínzó annyi Sebzési Szintet okoz bármely testrészen, amennyit csak akar, és újra dobhat. Ez a folyamat addig tart, míg a kínzott személy nem beszél, vagy meg nem hal. Ha a Vallatás dobás nem sikerült, a Sebzési Szint megnő a tévesztés mennyiségének felével(f). Fizikai kínzás esetén csak 1 dobás tehető óránként. A szellemi kínzás kevesebb időbe kerül. Ez a képzettség nem ajánlott a játékos karakterek számára, de időnként hasznos NJK képzettség lehet.

Sebzés (SEBZ)(INT)(+4) Ezzel a képzettséggel lehet maximális sebzést okozni egy fegyverrel, ami a test gyenge pontjainak ismeretével magyarázható. Ezt csak egy fegyveres képzettséghez lehet felvenni. Ha egy meghatározott testrész ellen sikerült az irányzott támadás, a karakter az ellenfélen okozott Sebzési Szinthez hozzáadhatja képzettségi szintjének felét(l). A hozzáadott érték sosem lehet nagyobb, mint az eredeti max. sebzés kétszerese (SSz1-ből SSz2, SSz3-ból SSz6, stb.). Ez a képzettség akkor hasznos, mikor valaki egy kis fegyverrel egyetlen csapással meg akar ölni valakit. Ezt rendes esetben arra használják, hogy szíven szúrjanak valakit egy tőrrel, borotvával elmetszeni valakinek a torkát, stb., tehát a kis fegyverből kihozni a legnagyobb hatást. A nagyobb fegyverek elég nagy sérüléseket okoznak, hogy ne legyen szükség hozzájuk erre a képzettségre. Ha a karakter 1-et dob egy célzott támadásra, mikor 10-et, vagy kevesebbet kell dobnia, akkor akár megvan neki ez a képzettség, akár nincs, a Sebzési Szintet 1k10-zel növelheti, ami egy szerencsés támadást jelent.

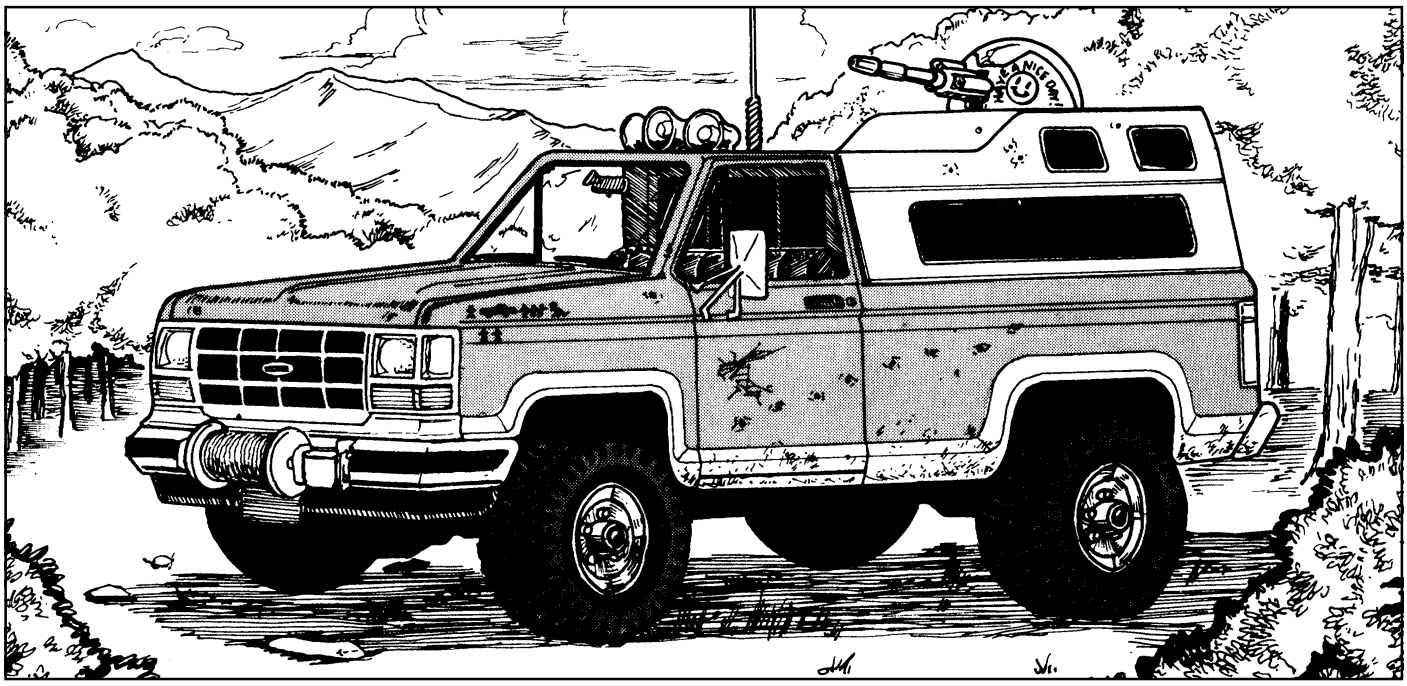
Képzettségek használata - A **TimeLords** képzettségrendszere egy 1k20 dobáson alapszik. Általában vedd a képzettségedet, alkalmazd a módosítókat, és dobj 1k20-szal. Ha a módosított képzettség, vagy kevesebb jött ki az 1k20-on, a képzettség használata sikeres. Ez bármi lehet egy célpont eltalálásától egy zár feltörésén keresztül a nyakláncod eladásáig egy éjjeli szállásért. Ha a dobás nem sikerült, a képzettség nem járt a kívánt eredménnyel. Ez nem jelent teljes kudarcot, de semmiképp sem optimális. Mivel minden képzettség más és más, az összes lehetséges módosítót nem tudjuk leközölni. Ezek a JM döntéseitől függenek. Példa lehet erre olyan környezetben zsonglőrködni, ahol folyton lökdösődnek, vagy egy nagyon zajos helyen gondolkodni. Ahogy fentebb lett említve, a képzettségek módosítói nem hozzáadások és kivonások, hanem százalékértékek. A százalékos módosító táblázat (az UMT) röviddel ezután lesz leírva, és akár le is másolhatod. Ez egyszerűbbé teszi a dolgokat. Egy számológép ugyanilyen gyors, és egy kicsit pontosabb is, főleg ha egy százalékos rendszert használsz az 1k20-as helyett. A legtöbb harci képzettség harci helyzetekben számít. Olyan dolgok, mint a céllövészet, vagy kis feszültség alatti képzettséghasználat, általában megduplázhatják a képzettség értékét.

Kiegészítő képzettségek - Előfordulhat, hogy egy karakter több mint egy képzettségét használja, hogy megbirkózzon egy helyzettel, vagy olyasvalamit hajt végre, amit nem fed egy bizonyos képzettség. Például ha megpróbálsz tervezni egy szerepjátékot, esetenként hasznos lehet, ha van némi ismereted a statisztikaelmélet, történelem, háttérirodalom, vagy haditechnika terén, de az sem árt, ha rajzolni is tudsz.

Ha egy JM úgy dönt, hogy több mint egy képzettség használható egy problémára, a karakter kap +2 módosítót a legjobb képzettségére *minden* egyes kiegészítő képzettség után, aminek értéke *több* mint fele az első képzettségnek.

Példa - Egy karakter egy bőrpáncélt akar készíteni. A JM meghatározza, hogy ez a Varrás képzettség használata, amiben a karakter 8-as szinten képzett. Azonban a karakter rendelkezik a Tímár képzettséggel 5-ös szinten, így +2 módosítót kap Varrás képzettségére, amit az extra bőrmunkás képzettsége biztosított.

A kiegészítő képzettségeknek nincs listája, mert alkalmazásuk nagyban a körülményektől függ, de olyan képzettségek, amik már Kapcsolatosak, vagy Közeli kapcsolatosak, jó eséllyel lehetnek kiegészítő képzettségek, ha együtt használják őket.



A furgon - Ez az a jármű, ami néhány merészebb Időurat szállít nagyon hosszú kampányokon keresztül. Vele van egy kontinuum, ami egy biológiai háborúból származik (nem a mi hibánk), Roger Campbell karakterével, és ha nincs épp küldetésen, magával viszi bárhová és bármikorra. A csapat maradékát egy Movag APC vette fel.

A furgon egy négykerék meghajtású kocsi, ami mindig jól szolgál, turbófeltöltős dízelmotorral, és durván 1000 kilométeres utazásra elegendő üzemanyaggal. Az első példa, amit a fosztogató karakterek megtapasztalhatnak, hogy kicsi az esélye, hogy egy játék során hordozható erőművet kapnak. A következőkkel van felszerelve:

Két 20 literes marmonkanna (a motorokhoz, amit felderítésre használnak), nagy erejű csörlő és kábel, 100 literes víztartály és lepárló, 50 adag étel, válogatott kempingfelszerelés, sok szerszám, két tartalék kerék és foltok, egy Cray-1-gyel egyenértékű számítógép, többsávú adóvevő és pásztázó, két személyi antigrav csomag, 200 watt sztereó a Valkűrök vágtájának egy agyonhasznált példányával, külső hangszórókkal (hadd ámuljanak a bennszülöttek), és egy SÉ 200I lézerágyú a toronyban. Továbbá a kaszni nagy része a felszín alatt titánium páncéllal van megerősítve (PÉ 20), ami gyakran nem szokott elegendő lenni. Egy bizarr válogatású levonókészlet, amik golyóütötte lyukakat mintáznak. A vezetési funkciókat egy rádióadó-vevőn keresztül is lehet irányítani. Mindezzel két embernek van hely elöl, és négynek hátul.

Kezdő páncél és felszerelés - Az első játékra elkészült a karakter legnagyobb része. Ebben a kampánytípusban a kezdő páncél és felszerelés eléggé szánalmasnak tűnhet. A felszerelés az, amit a *játékosok* magukon hordanak, plusz még ami a közvetlen környezetükben van. "Éppen most", hogy elejét vegyük a roszszallásnak. A kezdő páncél az, amit éppen most hordanak a játékosok, plusz bármi más, ami körülöttük van. Esetleg lehetnek fegyvereik is: durva bunkók és botok, valamint bicskák, és egy-két vadászkés. Az élelem hiányos lehet, a víz még inkább. A karakterek egy ideig teljesen a találékonyságukból élnek, amíg ellátatlanok, és kevés, vagy használhatatlan pénzük van. Minden tárgyat a karakterlap hátulján fel lehet jegyezni. Néhány tárgyat el is dobhatsz, ami a listán van (bár tényleg nem szükséges minden tárgyat feljegyezni, ha nem látják szükségesnek a játékosok). Ha azt akarod, hogy a karakterek jobb felszereléssel induljanak, addig rendben van, míg betartod az ésszerűség határait, mint például egy vadász, kemping, vagy hegymászótúra, ami a karakterekhez illik. A számos holocaust utáni környezet bármelyikét felhasználhatod a karakterek képzéséhez, és jobb felszereléséhez.

Alább következik egy kis tárgylista, amit a karakterek előáshatnak a környezetükben. A tárgyak méretei a következők lehetnek: nagyon kicsi (NK), kicsi (K), és átlagos (Á). *Általában* az egyik típus-ból négy egység tesz ki egy következő egységet, így például nyolc kis (K) tárgyat vihetsz egy olyan hátizsákban, amiben két átlagos hely van (Á/2).

Tárgy	PÉ	Méret	Tömeg
Farmer, dzseki	1/0	-	1.0 kg
bélelt	2/1	-	1.5 kg
Futócipő	1/0	-	0.50 kg
Átl. hátizsák	1/0	Á/2	0.90 kg
1 literes üveg	3/2	K	1.0 kg
Övkés (5I)	5	K	0.25 kg
Zsebkés (4I)	3	NK	0.10 kg
Konzerv	1	K	0.50 kg
Szendvics	1	K	0.20 kg
Durva lándzsa (8I)	6	NK/6	0.20 kg
Durva pajzs	4/3	Á/2	3.0 kg

A tulajdonságok használata - A következő rész ecseteli minden tulajdonság általános használatát, és ha később bármi kérdés felmerül, lehet rájuk hivatkozni. Ezek a jegyzetek attól függetlenek, hogy a karakterek az első, vagy a második játék személyei.

Erő - Ahogy már előbb említettük, az erő az izmaid, és használatuk eredményességének mértékegysége. A maximális mennyiség, amit egy karakter fel tud emelni, és 1 m/s sebességgel járni is tud velük, az az Erő^2 kilogrammban. A karakter többnyire képtelen ezt a súlyt segítség nélkül a vállára venni. Egy karakter a lábaival ennek az erőnek a 3-szorosát fejtheti ki jó körülmények közt biztos elhelyezkedéssel. Az Erő használata Állóképesség-vesztést okozhat. Minden jelzett időegységenként tégy egy Állóképesség dobást.

Használt Erő	Dobj egyszer	Példa
<10%	ne dobj	séta
11-20%	óránként	könnyű túra
21-50%	10 percenként	mászás
51-80%	fordulónként (10 másodperc)	közelharc
80%<	fázisonként (1 másodperc)	nehéz súlyemelés

A dobás megtételekor a 20-as dobás mindig kudarcnak számít (a 20-as rendszerint kudarcot jelent, vagy a kudarc esélyét *bármilyen* dobásnál).

Egy karakter a maximális súly 10%-át (l) cipelheti megterhelési büntetés nélkül. A maximális súly minden 10%-a -2-vel módosít minden fizikai tevékenységet, mint a futási sebesség, kardozás, stb. (így a maximális súly 90%-kal több, mint a terheletlen érték, akkor -18 módosító jár minden cselekedethez. Megjegyzem, hogy van egy hely a karakterlapodon, ahová leírhatod a megterhelésből adódó módosítókat, és ahol bejelölheted a megterhelésedet.

Egy karakter megfeszítheti az erejét. Ez csak nagyon ritkán történhet meg. Az erőfeszítést csak akkor lehet megkísérelni, ha a karaktert halálos veszedelem fenyegeti, vagy egy barátot, szeretőt kell hasonló helyzetből megmenteni. Csonkítás, vagy darabolás nem elég, élet-halál helyzetnek kell lennie. Mikor megfeszíti az erejét, a karakternek Erőpróbát kell tennie egy olyan negatív módosítóval, amit a játékos választ ki, s lehetnek pozitív módosítók is a helyzettől és a lelkiállapottól függően. A 20-as dobás mindig kudarc. Ha megdobta a módosított értéket, a karakter ezt a módosítót *hozzáadhatja* az Erejéhez arra a fázisra. A karakter automatikusan elront egy Állóképes-ség próbát, és egy másikat is kell dobnia, mikor ezt csinálja (a hatás az erőfeszítés *után* jelentkezik). Ha a dobás nem sikerült, de egy rendes Erőpróba megvan, felezd meg a módosítót(l), amit hozzá lehet adni, és a karakter azonnal utána elszenvedi a módosító felét(f) Sebzési Szintként azon a testrészen, amelyet megfeszített.

Példa - Egy karakter 10-es Erővel egy 400 kg-os gerendadarab alá szorult, miközben az épület sebesen ég. Elhatározza, hogy megfeszíti erejét mielőtt még ropogósra sülne, s egy -10-es módosítóval próbálja meg. Az Erőpróbára ezzel a módosítóval 5-öt, vagy kevesebbet kell dobnia 1k20-on. Ha sikerül, *hozzáadhatja* ezt a 10-et az Erejéhez, ezt 20-ra módosítva, ami alig elég, hogy megmozdítsa a gerendát. Ha 6-tól 10-ig dob, megkapja a módosítót, de közvetlenül azután elszenved egy 10-es Sebzési Szintet a használt testrészekbe. 11-től 20-ig kudarcot vall, és sebződik is. Nem tudod automatikusan megfeszíteni az erődet, s nem kaphatod meg automatikusan az egész értéket. Lehet, hogy ez nem olyan hősies, mint szeretnéd, de kevés hős van, és ők messze vannak.

Fegyvertelen közelharcban egy karakter 1 Sebzési Értéket kap minden 2(l) pont Erő után ütésre, és 1-et minden Erő pont után rúgásra. Egy átlagos ember (Erő 10) ütése SÉ 5, rúgása SÉ 10. Ez általában IV típusú sérülés (főleg zúzódás). Ha cipőket, kesztyűket, bokszereket, stb. használnak, a Sérülési Típus nagyobb halálossági fokozatra emelkedik, IV-ről III-ra. Harcban is megfeszít*het*ed erődet, bár rendkívüli körülményeknek kell akkor lenniük.

Ügyesség - Egy karakter Ügyessége a kézkoordinációját, és fürgeségét jellemzi. A legtöbb manuális képzettségnek az Ügyesség az Uralkodó tulajdonsága. Az Ügyességre akkor lehet dobni, mikor a karakter valami ügyességet igénylő dolgot akar végrehajtani, s az nem esik egy képzettség hatókörébe sem, például elkapni egy felé hajított tárgyat, megőrizni egyensúlyát a jégtükrön, cérnát tűbe fűzni, stb.

Egészség - Az Egészség jellemzi a test immunrendszerét, és regeneratív képességét. Az Egészségnek akkor van szerepe, mikor fertőzéssel, vagy droggal kell megbirkózni a szervezetnek. Mikor megsebesítik a karaktert, az Egészsége határozza meg, meddig tart kiheverni a sérüléseket. Ha egy karakter immúnis egy fertőzésre, pozitív módosítókat kaphat az Egészségére, ha ezzel találkozik.

Intelligencia - Az Intelligencia annak a fokmérője, hogy milyen a karakter problémamegoldó képessége, valamint hogyan illeszti egymáshoz az adatokat, hogy használható konklúziót vonjon le, és hogy hogyan kecmereg ki egy adott helyzetből. Ha egy karakter némi becslést, vagy számítást akar fejben elvégezni, vagy lefirkantani egy egyenletet, vagy bizonyítást, az Intelligenciát kell alkalmazni. Ha egy karakter vissza akar emlékezni valamire, az Intelligenciára kell dobni, s azt módosítja a tárgy fontossága, és hogy mikor gondolt rá utoljára. Ha egy karakter úgy gondolta, hogy abban az időben kis jelentőséggel bír, negatív a módosító. Ha emlékeztette magát, vagy megjegyezte, pozitív a módosító. A legtöbb elméleti képzettségnek az Intelligencia az Uralkodó tulajdonsága. Sose feledd, hogy a játékosok nem érzékelik teljesen azt, amit a karakterek, és az apró részletek sokat segítenek.

Akaraterő - Az Akaraterő a fájdalomtűrésed, és határozottságod mértéke. Nagy Akaraterejű karaktereket nehezebb összezavarni, és inkább elvégzik a dolgukat, mielőtt valami kevésbé fontosat csinálnának. Példa lehet erre, hogy előbb játszol valamivel tanulás előtt, vagy vársz vele, míg meg nem tanultad, amit kell. Egy fantasy orientált példa lehet a harc őrületében való varázslás. Egy nagy Akaraterejű karakter rendelkezik egy kis kontrollal teste felett, és mikor olyan fájdalommal találkozik, ami megőrjítené, vagy elájulna tőle, könnyebben leküzdheti a késztetést, mint egy gyenge akaraterejű ember. Ha egy karakter megsebesül, Akaraterő dobás(ok)ra van szükség, hogy meghatározd a találat sokkhatását.

Merészség - Egy karakter Merészsége nem azt jelenti, hogy milyen kemény a karakter, hanem hogy milyen keménynek *tűnik.* Még ha te nem is tudod, mit is csinálsz, egy jó Merészség úgy is feltüntetheti, hogy tudod. A Merészséget főleg akkor kell használni, ha azt akarod, hogy az emberek úgy lássanak valamit, ahogy te akarod. Sok esetben a Hírnevet is lehet használni a Merészséggel kapcsolatban. A hírnév hozzáadódik, vagy levonódik a Merészséghez. Itt következik, hogy hogyan határozd meg a másokra gyakorolt Merészségedet, és Hírnevedet. Add össze a karakter Merészségét, és Hírnevét, és használd a következő oldalon lévő hozzáadandó, vagy kivonandó módosító táblázatot.

Az eredményt oszd el a célpont Merészségével (kerekíts a legközelebbi 0.5-höz), hogy megkapd a hatást. Ennek a szorzónak a 4-szerese a módosító, amivel a célpontnak Merészség próbát kell tennie, hogy ne azt tegye, amit a támadó mond, vagy ne valami negatív reakciója legyen.

Példa - Ha egy rendőr 3× módosítót kap, ahogy előrántja fegyverét, és rád ordít, hogy "Megállj!", tehetsz egy Merészség próbát -12-vel, hogy ne állj meg (3×4=12).

Ha egy tömeg befolyásolására kerül sor, a tömeg nagy része az átlagreakciót követi. Ezért a nép véleményével ellenkezni, vagy átvenni a kezdeményezést, azt úgy kell tekinteni, hogy a hatás egy kategóriával feljebb csúszik.

Példa - Ha egy tömeget 3× szorzóval érint egy "Állj, vagy lövök!" felkiáltás, egy karakternek 4× szorzó ellen kell dobnia, hogy képes legyen cselekedni, és ez -16 módosítót jelent. Ha egy tömeg magán használja a Merészségét (pl. népgyűlés), a karakterek dobhatnak, hogy ne ragadja őket magával az együttes döntés.

Statisztikai megoszlás - Ebben a rendszerben az emberek tulajdonságainak megoszlása a következők szerint alakulhat. Az átlagos nem kisportolt "technojátékos" látható itt, s az alábbi Tulajdonsági szintekkel rendelkeznek. Mivel a tesztek nagy része szubjektív, a te csoportod átlagértéke ettől eltérhet.

Szint	% sor	"Átlagos" játékos
1	0,01%	-
2	0,25%	-
3	0,80%	-
4	1,8%	-
5	3,5%	-
6	6,1%	Erő (nő)
7	10,4%	Energia
8	17,2%	Erő (férfi)
9	29%	Állóképesség
10	50%	Ügyesség, Egészség
11	71%	Szépség, Akaraterő
12	82,7%	Érzékelés, Merészség
13	89,6%	-
14	93,8%	Intelligencia
15	96,5%	-
16	98,1%	-
17	99,1%	-
18	99,7%	-
19	99,9%	-
20	99,99%	-

Olyan gyenge vagyok... - Sok karakter értékei ebben a helyzetben nem valami fényesek. Ha nincs egy ex-tengerészgyalogos a csapatodban, a fizikai értékek a rendestől elmaradhatnak. Ráadásul a legjobb harci képzettség is csak átlagos. Ahogy már mondtam, most ez egy "első szintű" kalandozó.

Most a találékonyságodra és intelligenciádra vagy utalva, hogy ne keveredj (és ne kényszerítsenek) harcba, míg úgy nem intézed a dolgokat, hogy megtanuld ezeket a képzettségeket, amiket most hiányolsz.

Azok a karakterek, akik rendelkeznek némi harci, és/vagy seregbéli tapasztalattal, valószínűleg uralkodni fognak a csapatban, mikor fizikai konfliktusokra kerül a sor, s ez a résztvevőktől függően vagy jó, vagy rossz. Ha nem óvatosak, lehet, hogy ők lesznek az első áldozatok, akiket a többi karakter sürgős harctéri ellátásban részesít. Kívánod, hogy bármelyikük is benned kotorásszon a harctéren? Még ha orvostan-hallgató is!

Eredmény	Hatás
<0.5× MER	**Nevetséges** - A karakter tettének nincs, vagy alig van hatása, a célpont tudomást sem vesz róla. A karakternek nem hisznek, vagy nem nagyon meggyőző. **Példa** - Kislány felnőtt embert pálcával fenyeget.
<1× MER	**Észrevétel** - A karakter cselekedetének van egy kis hatása a célponton, az szemmel tartja a karaktert. Hatásnak elég, hogy nagyobb figyelmet kapsz, mint az átlag. **Példa** - A kocsiban mögötted ülő fickó megkocogtatja a vállad.
<2× MER	**Érdeklődés** - Hatással van a célpontra, vagy az azt hiszi, hogy a karakter bármilyen cselekedetre képes. **Példa -** Egy fegyvertelen embert késsel fenyegetni.
<3× MER	**Megértés** - Nagy hatással van a célpontra, vagy szilárd meggyőződése, hogy a karakter bármilyen tettre képes. **Példa** - Egy fegyvertelen embert fenyegetni, miután kapott egy láblövést.
<4× MER	**Félelem** - A célpontra rendkívül nagy hatással van, vagy szilárd meggyőződése, hogy a karakter képes bármilyen cselekedetre, és néhányra csak utal. **Példa** - Egy fegyvertelen embert fenyegetni, miután egy járókelő le lett lángszórózva.
>4× MER	**Rémület** - A célpontra hihetetlenül nagy hatással van, vagy határozottan hiszi, hogy a karakter könnyen megteheti, amit mond, és hisz minden vad pletykának, amit a karakterről hallott. **Példa** - Brutális, hogy ennyire megfélemlíts valakit.

A karakterek, akik sikeresen megdobták a Merészségpróbát, érzéketlenek maradnak, míg a körülmények meg nem változnak, és azok, akik elbukták, a körülmények megváltozásakor mindig újra kell dobniuk, hogy lássuk, még mindig befolyásolják-e.

Módosító	Mennyiség
A célpont teljesen meglepődött	+10
A célpont nyugtalanító helyzetben van	-5
A célpont számított a karakter cselekedetére	-10
Hírnév:	
Személyesen ismert hírnevénél fogva	+szint ×2
Jól ismert	+szint ×1
Valahogy ismert	+szint ×0.5
Rosszul ismert	+szint ×0.25
Ismeretlen	+szint ×0
A karakter gyengén demonstrálja képességét	-5
A karakter nem demonstrálja képességét	+0
A karakter demonstrálja képességét	+5
A karakter meggyőzően demonstrálja képességét	+10
A karakter rosszul parancsol/nyilatkozik	-5
A karakter nem nyilatkozik	+0
A karakter jól parancsol/nyilatkozik	+5
A karakter kiválóan parancsol/nyilatkozik (a kijelentéseknek, vagy parancsoknak nem kell verbálisaknak lenniük)	+10
Megfelelő/nem megfelelő környezet	+5/-5
A karakternek előnye/hátránya van	+5/-5
A karakternek van egy eszköze, amit magánál hord (a hatástalanság a képességeitől függ, vagy a készülék *rejtett* képességeitől)	+5/-5
A karaktert hatókörén kívülről szemlélik	-10
A karaktert távolról figyelik	-15
A karakter a célponttól legalább 1 méterre van	+10

Ha az NJK-kat határozatlan hatás éri (pl. egy rajtaütés), általában két dolgot tesznek: megdermednek, vagy pánikszerűen menekülnek, és annyi fázisig tétováznak, amennyi a Merészségük szorzója, mielőtt bármi összefüggő dolgot tennének.

Érzékelés - Az Érzékelésen a karakter külső és belső érzékeit értjük. Különféle hatások sokféleképp befolyásolhatják a karakter környezetét, és ezekre különféleképp figyelhet fel a karakter. Az Érzékeléssel lehet kiszúrni egy tárgyat, az Intelligenciával pedig értelmezni. Ha valami nem szembeszökő, Érzékelés dobást kell tenni, hogy észrevegye. Rendszerint módosítói is vannak a dobásnak. Ha a módosítók összege nulla, vagy pozitív, a tárgyat automatikusan kiszúrja, függetlenül attól, milyen kicsi is a karakter Érzékelése. A **WarpWorld**-ben a varázslók célmágiája is inkább az Érzékelést használja, mint egy képzettséget, így ha látod, akkor el is találod a célt. Jobboldalt látható az összes módosító. Ezek általában a "kiszúrásra" szolgáló módosítók, mint egy futó körbepillantás a környezet felderítésére. Például, ha valami elég szembeszökő, lehet, hogy nem veszed észre azonnal. Beletelhet egy-két másodpercbe, ami néhány helyzetben hihetetlenül fontos lehet.

Opcionális szabály - Hogy érzékeltessük, hogy a hang nem szolgál annyi információval, mint a látvány, duplázd meg az összes *negatív* hatótáv-módosítót a hallás Érzékelés dobására.

Szépség - Ez a Tulajdonság akkor számít, amikor más emberekkel kerülsz kapcsolatba. Akik nagyon magas, vagy alacsony Szépséggel rendelkeznek, kirínak környezetükből, mind kinézetük, mind viselkedésük miatt. Megjegyezzük, hogy akinek magasabb a Szépsége, az jobban néz ki, mint az átlag, és fordítva. 8 és 12 közt minden érték átlagos, mind kinézetre, mind viselkedésre. Azok a karakterek, akik nem fordítanak magukra figyelmet a csatamezőn, -10 módosító jár a Szépségükre a kinézetük, vagy szaguk miatt. Ezt eltüntetheti egy kis víz és szappan, vagy ha olyan társaságban van, ami nem törődik ilyesmivel. A súlyosan sebesült személyek csúnyán néznek ki, de azok, akik elfogadhatóan reagálnak a személyre, védelmezően lépnek fel, mint a parasztlány a sebesült hőssel szemben, vagy ha egy úriember védelmez egy sebesült hölgyet, még ha a hölgy puszta kézzel is védekezett egy oroszlán ellen.

Az első benyomást a karakterek és nem játékos karakterek (NJK-k) közt úgy is meg lehet határozni, hogy összeadjuk a két legmeghatározóbb ember Szépség Tehetségét, és dobni kell 1k20-at. Ha az eredmény egyenlő, vagy kisebb az összegnél, a reakció kedvező. Természetesen a karakterek cselekedetei ezt is befolyásolják.

Állóképesség - Az Állóképesség jelzi a karakter kitartását, hogy hogyan viseli a hosszabb megterhelést. Mikor az Állóképességre kell dobni, ez azt jelzi, hogy a karakter érezhetően fárad a megterhelésnek köszönhetően. Ha megvan a dobás, ez nem befolyásolja az Állóképességet, de a következő dobás kaphat -1 módosítót, ha érzékeltetni akarod a fáradást. Ha nem sikerült az Állóképesség próba, a karakter egy halmozódó -1 módosítót kap az Állóképesség dobására, Erejére, és az összes fizikai képzettségére. Az Állóképesség módosítók pihenéssel tűnnek el. Visszatérési szempontból az Állóképesség, Erő, és képzettségmódosítókat kezeld úgy, mint a sérüléseket, de a visszatérések időperiódusa a módosítók fele percben, pl. percenként egy -2 módosító esetén (78. o.).

Energia - Az Energiapont a karakter életenergiája. Ha nullára csökken, a karakter egészségi állapotától függetlenül meghal. Sérülés *nem* csökkenti ezt a Tulajdonságot, mert ez az élni akarást ugyanúgy jelképezi, mint az aktuális életenergiát. Az energia visszanyerése vesztés, vagy használat után: 1 per (30 perc×elvesztett mennyiség) óránként, így ha felhasználtál 2-t, óránként 1-et nyersz vissza. Az Energia nem érvényesül rendesen a **TimeLords** kalandokban, de felhasználható a mágikus alternatív világokon (mint a **WarpWord**).

Testpontok - A Testpontok jelképezik a fizikai struktúra mennyiségét, ami a sebzések ellen felhasználható. A sebzés általában ennek a mennyiségnek a töredéke. Kis sebzéseknek, például ha megkarcolod magad, nincs játékbeli hatása, s nem okoz jelentős vérveszteséget, vagy fertőzést. Nagyobb embereknek nagyobb a testtömegük, így az azonos energia, vagy sebzésmennyiség kisebb hatást gyakorolnak rájuk. A test néhány része, mint a fej, és a törzs, szükséges az életfenntartáshoz, így aránylag jobban sérülnek, mint a kevésbé alapvető területek, mint a karok és lábak. Míg egy kar, vagy láb fizikailag nem tud akkora energiát elnyelni, amit a törzs kibírna, és ha mégis egy olyan nagy mennyiséget kap be, ami egy törzslövés esetén meg is ölhet, ez csak azt a végtagot teszi használhatatlanná.

Érzékelés módosítók

Távolság	Módosító	Méret	Módosító
0-0.5 m	+5	NK (üveggolyó)	-4
0.5-1 m	+4	K (cipő)	-3
2 m	+3	Á (1 találati hely)	-2
3 m	+2	N (1/4 hexa)	-1
4 m	+1	NN (személy)	+0
5 m	+0	EN (1 hexa)	+3
6 m	-1	(2 hexa)	+6
7-8 m	-2	(4 hexa)	+8
9-10 m	-3	(8 hexa)	+10
11-13 m	-4	14-20 m	-5
21-30 m	-6	31-40 m	-7
41-50 m	-8	51-70 m	-9
71-100 m	-10	101-150 m	-11
151-250 m	-12	251-400 m	-13
401-700 m	-14	701-1000 m	-15
1001-1500 m	-16	1501-2500 m	-17
2501-5000 m	-18	5000-10000 m	-19
10001-20000 m	-20	Minden 2× táv	-1

Általános módosítók

A karakter zavarodott	-2
A karakter egy fázist megfigyeléssel tölt	+2
A karakter vizuálisan gátolt (sisak)	-1-től -5
A karakter hallása gátolt (sisak)	-1-től -5
A karakternek van egy tárgyhoz kapcs. képz. 10-14	+1
A karakternek van egy tárgyhoz kapcs. képz. 15-17	+2
A karakternek van egy tárgyhoz kapcs. képz. 18-19	+3
A karakternek van egy tárgyhoz kapcs. képz. 20+	+4
A karakter nagyon ismeri a kérdéses tárgyat (nem használható a fentiekkel)	+4
A karakter ismeri a kérdéses tárgyat (nem használható a fentiekkel)	+2
A tárgy mozog	+1-től +3
A tárgy áll	+0
A tárgy nagyon éles kontrasztban áll környezetével	+10
A tárgy éles kontrasztban áll környezetével	+5
A tárgy normál kontrasztban áll környezetével	+0
A tárgy alacsony kontrasztot képez környezetével	-2
A tárgy nagyon kis kontrasztot képez környezetével	-4

Háttérzaj

Abszolút csendes háttér	+4
Csendes háttér (suttogás)	+2
Átlagos háttér (társalgás)	+0
Zajos háttér (parti)	-4
Nagyon zajos háttér (fűnyíró)	-7
Rendkívül zajos háttér (sugárhajtómű)	-10

Hang

Rendkívül kicsi (légzés)	-10
Nagyon kicsi (suttogás)	-7
Kicsi (halk hang)	-4
Átlagos (társalgás, tompított .22-es)	+0
Nagy (hangos zajok, tompított pisztoly)	+5
Nagyon nagy (pisztoly, tompított puska, kiáltás)	+10
Rendkívül nagy (puskalövés, kis robbanás)	+13

Módosítandó szám

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
3	0	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6
4	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7	7	8	8	8
5	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	9	10	10	10
6	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	10	10	10	11	11	11	11	12	12
7	0	1	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	10	10	11	11	11	12	12	12	13	13	13	14	14
8	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8	8	8	9	9	10	10	10	11	11	12	12	12	13	13	14	14	14	15	15	16	16
9	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18
10	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20
11	1	1	2	2	3	3	4	4	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	17	17	18	18	19	19	20	20	21	21	22
12	1	1	2	2	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11	12	13	13	14	14	15	16	16	17	17	18	19	19	20	20	21	22	22	23	23	24
13	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	12	12	13	14	14	15	16	16	17	18	18	19	20	20	21	21	22	23	23	24	25	25	26
14	1	1	2	3	4	4	5	6	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	13	14	15	15	16	17	18	18	19	20	20	21	22	22	23	24	25	25	26	27	27	28
15	1	2	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	14	14	15	16	17	17	18	19	20	20	21	22	23	23	24	25	26	26	27	28	29	29	30
16	1	2	2	3	4	5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15	16	17	18	18	19	20	21	22	22	23	24	25	26	26	27	28	29	30	30	31	32
17	1	2	3	3	4	5	6	7	8	9	9	10	11	12	13	14	14	15	16	17	18	19	20	20	21	22	23	24	25	26	26	27	28	29	30	31	31	32	33	34
18	1	2	3	4	5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	32	33	34	35	36
19	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

Az Univerzális Módosító Táblázat - A táblázatot akkor használjuk, mikor a **TimeLords**-ban egy számot egy másikkal kell módosítani. A **TimeLords**-ban majdnem minden módosító százalékos, a hozzáadás és kivonás helyett. Ez egy kicsit kiegyenlíti a dolgokat a karakterek közt.

Például - Egy hozzáadós és kivonós rendszerben egy 10-es tulajdonságú karakter -10 módosítóval semmiképp nem járhat sikerrel, míg egy 20-as tulajdonságúnak 50%-a van a sikerre. Ez azt jelenti, hogy az első karakter értéke 100%-kal csökkent, és a másodiké csak 50%-kal. Hasonló események fordulnak elő a 2k6-os, 3k6-os, és az 1k20-as rendszerek kivonásakor is. Egy százalékos módosító rendszerben ez nem történhet meg. Ha egy 10-es tulajdonságú karakter -50% módosítót kap, a képessége 50%-kal csökken, vagyis 5-tel. Egy 20-as tulajdonságú karakter képessége 50%-kal csökken, vagyis 10-zel. Mindkét karaktert egyenlően befolyásoltuk. Mindent, amit ezzel a táblázattal (UMT a rövidítése) meg lehet csinálni, a szabályoknál meg van jelölve, és biztos vagyok benne, hogy más hasznát is látni fogod. Minden + vagy -1 módosító a játékban most 5%-kal módosítja a számot, így akik százalékos rendszert használnak, könnyedén konvertálhatnak. Az UMT a következőképp működik. Keresd meg a felső sorban a módosítandó számot, például egy képzettséget. Aztán a bal szélső oszlopban keresd meg a módosítót. Ahol keresztezi egymást a szám oszlopa, és a módosító sora, az a módosító mennyisége.

Képzettségeknél - A felső *sor* a képzettség, a bal oldali *oszlop* a képzettségmódosító. A kettő kereszteződése a képzettséghez hozzáadandó, vagy kivonandó érték.

Példa - Ha egy tizenhetes képzettséget (felső sor) 6-tal módosítunk, az eredmény 5, így ha pozitív a módosító, a végeredmény 22, és ha negatív, a végeredmény 12.

Módosítandó szám

	9	10	11	12	13	14	15	16	*17*	18	19	20	21	22	23	24	25	26
6	3	3	3	4	4	4	5	5	***5***	5	6	6	6	7	7	7	8	8
7	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9

Azoknál a számoknál, amik nagyobbak az UMT számainál, oszd el a számot valamivel, hogy az eredmény szerepeljen az UMT-n, keresd meg a módosítót (azt ne oszd), az eredményt pedig szorozd meg azzal a számmal, amivel osztottad az eredeti számot. Például ha egy 80-as számot -10-zel módosítunk, vedd úgy, mintha 40-et módosítanánk 10-zel, tehát 20. Mivel az alapszám (80) kettővel lett elosztva, hogy beférjen a táblázatba, az eredményt (20) kettővel meg kell *szorozni,* így -10-zel módosítva a 80 az 40.

Sebzésnél - A felső *sor* a Testpont. Menj le ezen az oszlopon, míg el nem éred a sebzésmennyiséget. Vetítsd ezt az értéket a bal oldali *oszlopra*, hogy megkapd a Sebzési Szintet.

Példa - Ha egy 28 testponttal rendelkező karaktert egy 7-es sebzés éri, a seb hatására 5-ös Sebzési Szintre kerül.

Módosítandó szám

	20	21	22	23	24	25	26	27	*28*	29	30	31	32	33	34	35	36	37
4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7	7
5	5	5	6	6	6	6	7	7	***7***	7	8	8	8	8	9	9	9	9

Ha a Testpontok mennyisége a táblázaton kívül van, oszd el a Testpontot egy olyan számmal, hogy beférjen a táblázatba (a fele általában elég), keresd meg a sebzést, és oszd el a Sebzési Szintet azzal a számmal, amivel a Testpontot osztottad el. Például, ha 2-vel osztottad a Testpontot, az eredményt is oszd el 2-vel. Az UMT a **TimeLords** Segédlapokon is megtalálható.

A dolgok befejezése - Mostanra a legtöbb karakter kitalálhatta, hogy milyen képzettségeket vehet még fel a játék kezdetéig. Ha másokat is szeretnének a játék alatt, abban a pillanatban becsüld fel a képzettség értékét, és vezesd fel a karakterlap vonatkozó rovatába. Most már felbecsülheted a karaktereket. A második játékban a karakterek pontelosztásos rendszerrel készülnek, s rendszerint több pontjuk van, mint az Első játék karaktereinek. Ahhoz, hogy durván megbecsüld, mennyi volt egy karakter "pontértéke", a következőket kell tenned:

Vedd minden Tulajdonságnak a négyzetét, ezeket a számokat add össze, az összeget pedig oszd el 4-gyel. Ez a Képességpontjaid száma, amennyibe a tulajdonságaid "kerültek". A megosztott Érzékelés külön szintnek számít.

Ezután emeld négyzetre a karakter összes képzettségét, *kivéve* a Kapcsolatos, és a Közeli Kapcsolatos képzettségeket, amik más képzettségek szintjéből következnek. Add össze az eredményeket. Ez a Jártasságpontjaid száma (vagy JP), amennyit a képzettségeid érnek. Összehasonlításképp a Második játék karakterei 300 KP-t, és 600 JP-t kapnak 16 éves korban.

Most a kiegészítő rész következik. Hogy kiegyenlítődjenek a pontértékbeli különbségek, a ponthátrányban lévő karakterek kaphatnak "valóságtörést". Egy "valóságtörésre" akkor van szükség, mikor egy játékos úgy gondolja, hogy az ő karaktere jobb, mint amilyen valójában, és így valami hülyeséget csinál. Valóságtörés olyan ritka alkalmakkor fordulhat elő, amikor a JM büntetlenül hagyja az ilyen hülyeségeket, mivel időigényes lenne azonnal eldobni a karaktert.

Példa - Két bandita rajtaütött az egyik karakteren egy középkori sikátorban. A karakter őrült módon előhúzza új kardját, amit kábé annyira ismer, hogy tudja, melyik végét kell megmarkolnia. Ez meggondolatlanság volt, mert csak még jobban felszítod a kedélyeket, *és* gőzöd sincs, hogyan kellene használni a kardot. Végül az az egyetlen lehetséges eredmény, hogy a banditák elveszik a kardot, és azzal hasítanak ketté. Ezen a ponton mondja azt a JM, hogy "tegyünk egy valóságtörést", elmondja ezeket a következményeket, és ad a játékosnak egy esélyt, hogy semmissé tegye ezt a tettét. A játékos bölcs módon elhatározza, hogy a karakter futni kezd, és segítségért kiáltozik. Nem valami hősies, de egy kicsit eredményesebb.

Ezt azon karakterek megmentésére is lehet használni, akik jót akartak tenni, de emiatt hátrányos helyzetbe kényszerülnek, például ha a karaktert eltalálják, míg egy barátjának segít. Ilyen esetben a JM lecsökkentheti a sebzést akkorára, ami még nem öli meg a karaktert... de nem is fog futkározni mellette. Mondjuk minden 1k10 oszlop a sebzési táblázaton felér egy "szerencsés húzással".

Add össze a karakterek KP és JP pontjait. A legnagyobb értékkel rendelkező karakter kap egy "valóságtörést". A sorban utána következő kettőt kap, és így tovább. Szerencsére a karaktereknek előbb-utóbb elfogynak a "valóságtöréseik", és elég tapasztalatot szereznek, hogy többé ne is legyen szükség ezekre.

Kiegészítésként az elnéző JM-ek a tapasztalatgyűjtés folyamán "valóságtöréseket" is osztogathatnak, lehetővé téve a karaktereknek, hogy összegyűjtsenek egy zsák "jó szerencsét", amit hősies (de egyébként végzetes) és egyéb merész tettekre használhatnak fel.

A Második játék - A játéknak ebben a verziójában a karakterek egy Időjárőr szervezet tagjaiként indulnak. Ez egy olyan szervezet, amit az idő és valószínűség ellenőrzésére hoztak létre az időutazás felfedezése után, amint ez is egy lehetséges bűntényforrássá vált. Kampányban ez akkor működik a legjobban, ha az események korlátozott számú párhuzamos univerzumban, vagy meghatározott történelmi vonalon játszódnak, nem pedig a végtelen számú valószínűségben.

A karaktergeneráló rendszert más miliőbe, vagy más világokra szánt karakterek készítésére is felhasználhatod, például fantasy, poszt-holokauszti, sci-fi, nyomozós, stb. világokba szánt karakterekhez. A poszt-holokauszti világhoz *mind a két* rendszert felhasználhatod, vagyis elkészíted a karaktert az első játékhoz, aztán hozzáadsz valamennyi pontot a tapasztalatszerzés után, így a karakterek nagyjából ugyanannyi ponttal, de különböző háttérrel és specialitásokkal rendelkeznek.

A karakterek 300 Képességponttal, vagy KP-val kezdenek. Ezekből a pontokból kell az alap Tulajdonságokat fejleszteni. Az ár ($Szint^2/4$)(l), ami az alábbi táblázaton is fel van tüntetve.

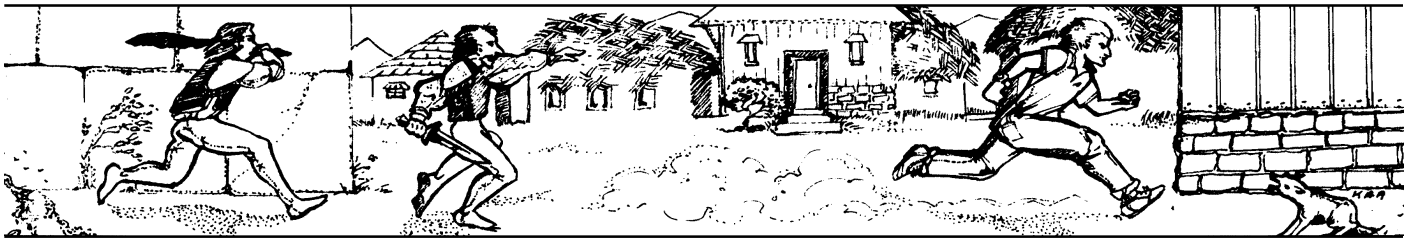
A tulajdonságok nyitott skálán mozognak, de 20 a rendes emberi maximum. Ezt rendkívüli emberek is csak ritka esetekben haladhatják meg (még nagyobb pontköltséggel). A karakterek esetében az elfogadható minimum 5-ös vagy 6-os Tulajdonság. A legtöbb (90%) ember Tulajdonságai 6-tól 14-ig terjednek.

Tulajdonság szintje	Ár	Tulajdonság szintje	Ár
1	0,25	11	30
2	1	12	36
3	2	13	42
4	4	14	49
5	7	15	56
6	9	16	64
7	12	17	72
8	16	18	81
9	20	19	90
10	25	20	100

Magasság és súly - Az Erődet alapul véve a következő oldalon található táblázaton történik a magasság és súly meghatározása. Dobj 2k6-tal és adj hozzá 1-et (nők csak dobjanak 2k6-tal). A bal oldali oszlopon e szám mellett van a magasságod. A felső sorban keresd meg az Erődet, és nézd meg, hol találkozik a kettő, így megtalálod a karakter súlyát. A dobás eredményéből a karakter egyet levonhat, vagy egyet hozzáadhat 5 KP-nként (ezt a dobás *előtt* kell eldönteni). A maximumig bármilyen érték kijöhet, de az emberek nem haladhatják meg a 18-as értéket.

A legtöbb ember a 4-től 10-ig terjedő kategóriába esik, vagyis a magasságuk 150 és 185 cm között van.

Testpontok - A Testpontok a testsúlyon alapulnak, akárcsak az első játékban. A 16. oldalon találhatod meg a Testpontjaidat, ami az előzőleg megállapított magasságodból és súlyodból következik.



		Erő																					
	Magasság	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**
1	100 cm	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
2	120 cm	20	21	22	24	25	27	28	29	31	32	34	35	36	38	39	41	42	44	45	47	48	50
3	140 cm	27	29	31	33	35	37	39	41	43	45	47	49	51	53	55	57	59	61	63	65	67	69
4	150 cm	31	34	36	38	40	43	45	47	49	52	54	56	58	61	63	65	67	70	72	74	76	79
5	160 cm	36	38	41	44	46	49	51	54	56	59	61	64	67	69	72	74	77	79	82	85	87	90
6	165 cm	38	41	44	46	49	52	54	57	60	63	65	68	71	74	76	79	82	85	87	90	93	96
7	170 cm	40	43	46	49	52	55	58	61	64	66	69	72	75	78	81	84	87	90	93	96	99	102
8	175 cm	43	46	49	52	55	58	61	64	67	70	73	77	80	83	86	89	92	95	98	101	104	107
9	180 cm	45	49	52	55	58	62	65	68	71	75	78	81	84	87	91	94	97	101	104	107	110	113
10	185 cm	48	51	55	58	62	65	68	72	75	79	82	86	89	92	96	99	103	106	110	113	117	120
11	190 cm	51	54	58	61	65	69	72	76	79	83	87	90	94	97	101	105	108	112	115	119	123	127
12	195 cm	53	57	61	65	68	72	76	80	84	87	91	95	99	103	106	110	114	118	122	125	129	134
13	200 cm	56	60	64	68	72	76	80	84	88	92	96	100	104	108	112	116	120	124	128	132	136	140
14	205 cm	59	63	67	71	76	80	84	88	92	97	101	105	109	113	118	122	126	130	134	139	144	149
15	210 cm	62	66	71	75	79	84	88	93	97	101	706	110	115	119	123	128	132	137	141	145	150	154
16	215 cm	65	69	74	79	83	88	92	97	102	106	111	116	120	125	129	134	139	143	148	152	157	161
17	220 cm	68	73	77	82	87	92	97	102	106	111	116	121	126	131	136	140	145	150	155	160	165	170
18	230 cm	74	79	85	90	95	101	106	111	116	122	127	132	138	143	148	153	159	164	170	175	181	186
19	240 cm	81	86	92	98	104	109	115	121	127	132	138	144	150	156	161	167	173	179	184	190	195	201
20	250 cm	87	94	100	106	112	119	125	131	137	144	150	156	162	169	175	181	187	194	200	206	212	219
21	260 cm	95	101	108	115	122	128	135	142	149	155	162	169	176	183	189	196	203	209	216	223	229	236
22	280 cm	110	118	125	133	141	149	157	165	172	180	188	196	204	212	220	227	235	243	251	259	266	274
23	300 cm	126	135	144	153	162	171	180	189	198	207	216	225	234	243	252	261	270	279	288	297	306	315

Hírnév - A hírnév azt jelenti, hogy mennyire vagy ismert, és kik ismernek. Minden karakter általában hírnév nélkül indul. A karaktereknek legfeljebb három hírnevük lehet. Egy-két szót mindegyikről írni kell, hogy miért hírneves, és hol szerezte. Például egy karakter hírnevet szerezhet, mint igazságos, jólelkű, aljas ember, kemény verekedő, jó késharcos, stb. A hírnév bizonyos esetekben *hozzáadódik* a Merészséghez, így egy kis Merészségű karaktert is félhetnek hírneve miatt. A hírnév csak az olyan kampányokban számít, ahol a karakterek többször látogatást tesznek egy helyen, egy idővonalon, vagy tetemes időt eltöltenek egyetlen világon.

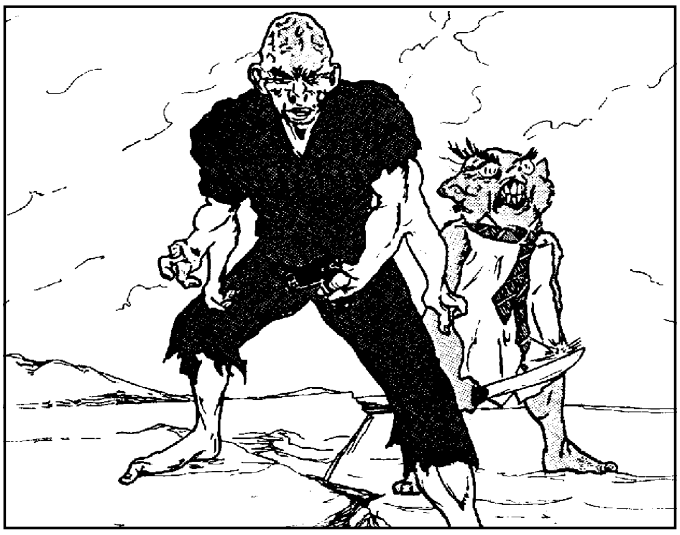
A hírnév olyan, mint egy Tulajdonság, azt kivéve, hogy mindenki 0-ról indul. A hírnév jellemzően publikus dolog, így a karakternek meg kell felelnie a hírnévnek, és el kell terjednie tette hírének. A hírnévre alkalmazott pontok itt következnek. Megjegyzés: a hírnév *lehet* negatív.

Cselekedet	**Mennyiség**
A karakter sikeres volt hírneve fejlesztésében	+1
A karakter nagyon sikeres volt hírneve fejlesztésében	+2
A karakter hihetetlenül sikeres volt hírneve fejl.-ben	+4
A karakter sikertelen volt hírneve fejlesztésében	-1
A karakter nagyon sikertelen volt hírneve fejlesztésében	-3
A karakter hihetetlenül sikertelen volt hírneve fejl.-ben	-5
A hírnévre vonatkozó tettet senki sem ismeri	nincs pont
A hírnévre vonatkozó tettet kevesen ismerik	+-1
A hírnévre vonatkozó tettet ismeri egy kisebb csoport	+-2
A hírnévre vonatkozó tettet ismeri egy nagyobb csoport	+-3
A hírnévre vonatkozó tett széles körben ismert	+-4
A karakter egy hónapja nem demonstrálta képességeit (csak az eredeti érték felére csökkenhet)	-1

Egy személy nagyobb hírnévnek is örvendhet bizonyos csoportokon belül, mert a csoport többet tud a karakterről. Ebben az esetben a csoport a nyilvánosságnál jobban informáltabbnak számít, így e csoporton belül a hírnév magasabb szintű is lehet (kissé ismert az alig ismert helyett, stb.).

Megjegyezzük, hogy egy karakternek csak három hírneve lehet. Ezt inkább a nyilvántartás egyszerűsítése indokolja. Csak meg kell nézni a karakter cselekedeteit, ezeket kategóriákba kell sorolni, és ezek közül a leggyakoribbak alapozzák meg a hírnevet.

Opcionális - A karakterek a JM döntésétől függően akár tetszőleges típusú és mértékű hírnevet is vehetnek maguknak. A hírnevet ugyanúgy kell megvenni és fejleszteni, mint egy Tulajdonságot, így egy kis hírnév olcsó, de a költségek gyorsan növekszenek.



Képzettségek megvétele - A karaktereknek a vonatkozó Tulajdonság Tehetségi szintjén minden képzettségben van egy alap képzettségi szintjük. Azonban a Tehetség ritkán elegendő ahhoz, hogy az egyszerűbb dolgoknál többet is tehessen valaki. Azokat a képzettségeket, amelyeket a karaktered háttere és túlélése megkíván, meg akarod növelni a képzettségi szinteket. A képzettség ára a szint négyzete JP-ben, *mínusz* a Tehetség, vagy a Kapcsolatos, esetleg Közeli Kapcsolatos képzettség "ára". Például egy 3-as Ügyesség Tehetséggel rendelkező karakter 9 JP-t levonhat *minden* Ügyesség-bázisú képzettség árából.

Képzettségi szint	Ár	Képzettségi szint	Ár
1	1	11	121
2	4	12	144
3	9	13	169
4	16	14	196
5	25	15	225
6	36	16	256
7	49	17	289
8	64	18	324
9	81	19	361
10	100	20	400

Nem vehetsz 20-nál nagyobb értékű képzettségeket. A maximális képzettséged (Uralkodó Tulajdonság+életkor)/2(l) lehet.

Példa - A Második játékban az a karakter, aki 18 évesen 12-es Ügyességgel kezd, nem rendelkezhet (18+12)/2=15-nél nagyobb értékű Ügyesség alapú képzettséggel.

A képzettségek, árát le kell vonni a JP-ből. A karaktereknek csak akkor kell Tehetségüket használni, ha nincs meg az adott képzettségük.

Speciális képzettségek: A képzettségeket egy képzettség egy speciális alkalmazására is fel lehet venni. A puska kezelésében való jártasság vonatkozhat speciálisan egy puskatípusra, vagy az autóvezetés is egy bizonyos autóra. Gondold el, mennyivel ismerősebb lehet a saját autód másénál. A játék nyelvén ez azt jelenti, hogy van egy egy-két pontos speciális képzettséged erre a járműre. A speciális képzettségek talán le vannak írva az alkalmazandó főképzettségnél. A speciális képzettségek sohasem haladhatják meg a főképességet, így nem fordulhat elő, hogy bámulatosan vezetsz egy járművet, a többivel pedig bénázol. Egy speciális képzettséget külön képzettségként kell megvenni, amit használatkor *hozzá kell adni* az alapképzettséghez.

Példa - John Thomas-nak van egy 10-es Puska képzettsége, és egy 3-as speciális képzettsége a tolózáras puskák terén, így ha egy tolózáras puskát használ, a képzettsége 10+3=13. Hogy elérje ezt a képzettséget, megvette 10-es szinten a Puskákat, és külön képzettségként egy 3-as tolózáras puska képzettséget, ami így lényegesen olcsóbb, mint megvenni egy 13-as Puska képzettséget, ami *minden* puskára vonatkozik. A speciális képzettségek 0 szintről indulnak, és *nincs* Tehetségük. A speciális képzettségek *nem* összeadódóak.

A speciális képzettségeket kitűnően lehet az egy területen belüli szakosodás céljából használni. Például egy harcművésznek lehet egy közepes alapképzettsége, ezen felül pedig rendelkezhet egy kis manőverrepertoárral, amiket speciális képzettségként használ (pl. blokkolás, hárítás, átdobás, szabadulás, stb.).

Ilyen módon magas képzettségi szinteket is el lehet érni anélkül, hogy óriási mennyiségű karakterpontot költene rá a játékos. Például egy 15-ös szintű képzettség költsége 225 Jártasságpont. Egy 10-es képzettség csak 100 pontba kerülne, és három speciális +5-ös fejlesztés összesen 75 pontba, így ez már 50 pont megtakarítást jelent.

Nehézségi osztályok - Néhány képzettséget könnyebb megtanulni, mint másokat. Ezért minden képzettségnél fel van tüntetve egy szám. Ez a képzettség árának módosítója. Ezt a számot add hozzá, vagy vond ki a felvett képzettség szintjéhez, hogy meghatározd azt a szintet, *amin a költség alapszik.* Ez főleg a Második játékban alkalmazandó, és teljesen opcionális.

Példa - A Harcművészet egy +2-es nehézségű képzettség. Így ha egy karakter ezt 8-as szinten akarja felvenni, ezen a szinten a költség annyi, mintha 8+2=10-es képzettségi szinten vette volna fel. A Tehetségének (vagy a legjobb Tehetségének, ha több is alkalmazható) "árát" továbbra is levonhatja az alapárból, akárcsak a többi képzettségnél.

Egy rendes (tehát nem speciális) képzettséget 20-ig lehet fejleszteni, még akkor is, ha pozitív nehézségi módosítója van.

Minimális képzettségek - Az Időjárőr környezetben ajánlatos, hogy a játékos karakterek néhány vonatkozásban jobbak legyenek az átlagembernél, vagy olyan képzettségeik legyenek, amik nem gyakoriak az általános lakosság körében. Mivel a legtöbb időrendőrségi szervezet elég jól felszerelt és ellátott, az ügynökeiket továbbképzésben részesítik bizonyos képzettségek terén, amit fontosnak éreznek a túlélés, és küldetésteljesítés terén különféle időkörnyezetekben. Alább következik az alap Időjárőr képzettségcsomag. Az alap JP a karakter Tehetségeitől függ, de megközelítőleg 400 JP-be kerül.

Képzettség	Uralkodó Tulajd.	Min. szint
Történelem	Intelligencia	8
Modern fegyverek (bárm.)	Ügyesség	8
Közelharci fegyv. (bárm.)	Erő/Ügyesség	8
Fegyvertelen harc (bárm.)	Erő/Ügyesség	8
Idegen nyelv (bármilyen)	Intelligencia	8
Túlélés képz. (bárm.)	Intelligencia/Érzékelés	8
Járműves képzettség (bárm.)	Ügyesség	6
Állatkezelési képz. (bárm.)	Ügyesség	6
Elsősegély, vagy Orvoslás	Intelligencia	8

Ezek az *alap*képzettségek minimális szintjei. Speciális képzettségeket *nem* lehet a minimális képzettségi szintek elérésére használni. A karakterek a maradék JP-t általában a fentiek közül egy, vagy két képzettség professzionális szintre (14 körül) emelésére költik, vagy néhányat közepes (10 körül) jártassági szintre emelnek. A karaktereknek *lehetnek* specialitásai.

Az Első játékból az Időjárőrhöz csatlakozó karakterek kiszámíthatják karaktereik KP és JP "költségét". A csatlakozáskor megkapják az összegük, és a 300 KP, és 600 JP közti különbözetet, amit úgy költenek el, ahogy akarnak, miután a megkövetelt képzettségeket a minimális elfogadható szintre emelték.

Példa - Miután a JM egy ideig az Első játékban futtatott egy kampányt, elhatározza, hogy a karaktereket besorozza az Időjárőrbe. Az egyik karakternek 320 KP-ja, és 500 JP-je van. Így a karakter nem kap extra KP-t, viszont kap 100 szabad JP-t, hogy bármilyen képzettségre költse. Azonban ha a Túlélés képzettsége csak 5-ös volt, addig nem költekezhet, amíg ezt 8-ra nem emelte.

Azok a karakterek, akiknek nincs elég pontjuk arra, hogy elérjék a minimális szintet, megtanítják őket a minimális szintig, de nem kapnak több pontot, hogy más dolgokat is tanuljanak.

Előnyök - Azok a karakterek, akik pontokból készültek, vehetnek előnyöket (például immunitás), vagy speciális képességeket, vagy olyan dolgokat, amik lehetségesek, de ritkán látni manapság. Ezek leírása alább következik. Az előnyöket KP-ból kell venni, nem JP-ből.

Immunitás - A karakternek volt egy olyan időszak az életében, amikor megszerzett egy betegséget, amiből kigyógyult, és természetes védettséget szerzett ellene. Ez általában csak a vírusos fertőzésekre vonatkozik, és a leggyengébb személyek rendelkeznek ezzel. 5 KP-ért egy karakternek immunitása lehet a gyermekbénulás, tetanusz, diftéria, vagy himlő ellen. 5 KP-ért egy karakter immunis lehet mindenféle influenzára és közönséges megfázásra, és 10 KP-ért immunis lehet a veszettség ellen, vagy egy hasonlóan ritka, de nagyon kellemetlen fertőzés ellen (ez mellesleg előnyös ár).

Opcionális - A JM bizonyos vegyszerek, vagy mérgek ellen is engedélyezhet immunitást. Például a csörgőkígyóméregre való immunitás 5 KP-ba kerülhet, és a karakter előtörténetében meg kell indokolni, hogy miként tett erre szert. Az Első játék legtöbb karaktere megkapja az első immunitást (gyermekbénulás, stb.) külön pontráfordítás nélkül, és egy technikailag fejlett társadalomban bármi mást is megszerezhet, ami inkább pénzbe, mint KP-ba kerül. Az Időjárőr karakterek ingyen megkapják az összes standard fertőzésimmunitást, és előtörténettől függően az Első játék karakterei is rendelkezhetnek párral.

Opcionális - Ennek az előnynek a fordítottja a Sebezhetőség. A karakter -10-et kap az Egészség-dobásaira, ha az adott fertőzésnek, vagy vegyszernek ki van téve, vagy annak hatásainak próbál ellenállni, vagy automatikusan olyan mellékhatások is felléphetnek nála, ami a rendes embereknél nem fordul elő. Például ha egy karakter nem tud alkoholt metabolizálni, akkor kis mennyiségű alkoholtól is lerészegedik, sokáig ebben az állapotban marad, és pokolian másnapos lesz utána. Ez 5 KP-ba kerül, ahogy az a gyengeség is, ami vészesen megbetegíti a karaktert, amikor nagyobb változásokat eszközöl étkezésén, például mikor romlott ételt eszik.

Irányérzék - A karakter mindig meg tudja mondani egy irányfokos tévesztéssel, hogy merre van az északi mágneses pólus. A karakter környékén, vagy körülötte található nagy mennyiségű fémtömeg gátolja ezt a képességet. Ennek az ára 10 KP.

Időérzék - A karakter egy mentális órával rendelkezik, amivel ki tudja számítani, hogy mennyi idő van még napnyugtáig, vagy napkeltéig, valamint óramű pontossággal tud kis időegységeket mérni, ha nem túl figyelmetlen. Ez nem csak az aktuális nap, vagy holdállástól függ, hanem zárt térben is működik. Egyik átjáróból a másikba ugrálva, amikor különböznek az idők és az évszakok, beletelik pár napba, míg a karakter az új körülményekhez alkalmazkodik. Ez 10 KP-ba kerül.

Mágikus tehetség - Ez mindenkinek szükséges, aki mágiát, vagy bármilyen mágikus tárgyat akar használni. Nincs olyan nagy hatalmad, de megtanulod, hogyan sugározd ki az Energiádat, ami az első lépés a mágussá válás útján. Ez nem érvényesül rendesen egy normál **TimeLords** kampányban, de használható NJK-készítéskor egy esetleges furcsa idővonalon, ahol a "mágia" valós hatalom. Ez 50 KP-ba kerül. Ezért az árért a karakter megkapja a nyers Energia kisugárzásának képességét, vagy saját Energiájával mágikus szerkezeteket működtethet, viszont nincsenek külön erői, vagy saját varázslatai.

Távolságérzék - A karakter meg tudja becsülni, hogy milyen távol van egy pont, amerre sétálva elindult, s ehhez elég a távolság 5%-át megtennie. Ez csakis sétatempóra érvényes. A karakter szemmértéke is bámulatos, mikor távolságot kell becsülni. Rendes esetben szemmel felmérni egy távolságot Érzékelés-dobást igényel, amit a távolság negatívan befolyásol. A tévesztés azt jelenti, hogy a dobás rontásának pontjainak ötszörösével (százalékban) elmérte a távolságot, és általában alá szokták becsülni a távolságot, mint túlbecsülni. Egy Távolságérzékkel rendelkező karakter sohasem becsülheti 25%-nál jobban alá, vagy túl a távolságot. Ez a képesség nem nyújt immunitást a távolságot befolyásoló illúziókkal (délibáb, stb.) szemben. Ez a képesség 5 KP-ba kerül.

Időjárás-érzék - A karakter érzékelheti a légnyomás, felhőmintázat és a szelek változásait, és ezek alapján megjósolhatja, hogy milyen időjárás lesz az elkövetkezendő két napon (száraz, vagy nedves, de hogy mennyire, arról fogalma sincsen). Ahhoz, hogy ez hatásos legyen, a karakternek alkalmazkodnia kell ahhoz a magassági szinthez, amin éppen van. Ez körülbelül egy napba telik, s ezalatt többnyire a szabad ég alatt kell tartózkodnia. Ez 10 KP-ba kerül.

Éles éjjellátás - A karakter jobban lát a sötétben, mint egy átlagember. Legfeljebb +5-ös módosítót kaphat éjjel, viszont ugyanezt negatívban kapja vissza nappal az érzékeny retinák miatt. Ezt a levonást egy napszemüveggel is semlegesíteni lehet. Ennek a képességnek az ára 5 KP.

Kétkezesség - Rendes esetben a karakterek -10 módosítót kapnak, ha a rosszabbik kezükkel csinálnak valamit. De a karakterek részben, vagy teljesen kétkezesek is lehetnek, így mindkét kezükkel egyformán tudnak cselekedni. A teljes kétkezesség 10 KP-be kerül, de ezt részlegesen is fel lehet venni (a JM dönt), így 1 KP-be kerül a -10-es büntetés 1 ponttal való csökkentése. Ezt általában nem lehet növelni karaktergenerálás után, bár a JM adhat erre is karakterpontokat hosszú gyakorlások után. Ha egy képzettség gyakorlása után kapott pontokat megfelezzük(l), a karakter mindig 1-gyel növelheti kétkezességét, ha a *legnagyobb, vagy második* legnagyobb Ügyesség bázisú képzettsége fejlődött.

Hátrányok - Többnyire extra pontokat kapsz, ha egyszerűen csak megnöveled karaktered életkorát a pontbónusz miatt (lásd alább). Ha azonban csak néhány pontra van szükséged ilyen-olyan okok miatt, és nem akarod, hogy idős legyen a karaktered, íme néhány extra pontszerzési lehetőség. Ezek mind KP-t, *vagy* JP-t adhatnak, s az árat egyes hátrányok esetén is a kettő között is fel lehet osztani, s az árat kombinálva megállapítani, így ezek a Tulajdonságokra és a képzettségekre is adnak pontot.

Kor - Ez egyben előny is, *és* hátrány is. Úgy vettük, hogy a karakterek durván 16 évesen kezdik a játékot. Minden egyes további évért 4 KP-t, és 30 JP-t kapnak. Ez elég gyorsan összeadódik, azonban egyik karakter sem kezdheti 30 évesnél idősebben a játékot. Ez azért hátrány, mert minél idősebbek a karakterek, annál inkább kezdik megérezni az öregedés hatásait (igen, már 31-évesen is). Lásd a 107. oldalon.

Súly - Egy karakter könnyebb, vagy akár nehezebb is lehet, mint amit az Ereje, és a magassága indokolna. A testsúly meghatározásának szempontjából a karakter 5 KP-t, vagy JP-t kap oszloponkénti eltolódásonként, ami maximum 2 oszlop lehet.

Példa - Az a karakter, aki könnyebb szeretne lenni, mint ami a 12-es Erejéből származik, a testsúly megállapításánál használhatja a 11-es Erő oszlopát.

A könnyebb karaktereknek a testsúlyuknak megfelelően csökkenteniük kell a TP-jüket is. A súlyosabb karakterek TP-t kapnak, viszont a súlygyarapodásnak megfelelő plusz súlyt *mindig* magukon cipelik, ami lényeges megterhelési és fáradási szempontból. Ez nem befolyásolja a képzettségeket, annál inkább az Állóképesség-dobásokat, és a futási sebességet. Ha a körülmények miatt súlyt ad le a karakter, megfelelő körülmények között azt vissza is szedi. Ez a hátrány maradandó, és nem lehet a JM engedélye nélkül változtatni rajta.

Tulajdonság-maximumok - Egy karakter korlátozhatja egy adott Tulajdonságának maximális értékét is. Minden pont után, amivel 20 alá csökkentette maximális Tulajdonságát, 2 KP-t, vagy JP-t kap. Ezt több Tulajdonságra is lehet alkalmazni. Jó példa le-het erre egy női karakter, aki pár extra pontért lecsökkentette maximális Erejét. Ez a hátrány maradandó, és nem lehet változtatni rajta, és legfeljebb 10 KP-t, vagy JP-t szerezhet így a karakter.

Fóbiák, stb. - Egy karakternek lehetnek irracionális félelmei, vagy olyan pszichológiai vonásai, amelyek legyengítik. Ez lehet félelem a sötéttől, magasságtól, paranoia, klausztrofóbia, vagy bármilyen ésszerű pszichológiai probléma. Mikor a karakter rossz helyzetbe kerül, Akaraterő-dobást kell tennie, hogy elkerülje az irracionális tetteket. Az irracionális tetteken azt kell érteni, hogy a JM mondja meg, mit tesz a karakter, függetlenül a játékos akaratától. Miután elmúlt a problémaforrás, a karaktert újra a játékos irányítja. Az ezután járó pontok változóak. Az Akaraterő-dobást annyi mínusszal kell dobni, ahány pontot a hátrány után kapott a karakter, így ha 10 pontot kapott, akkor a problémára -10 módosítóval kell Akaraterőt dobnia. A 20-as dobás mindig kudarcot jelent. Ezt a hátrányt ugyanúgy ki lehet váltani, mint ahogy a képzettségeket kell fejleszteni, kivéve, hogy itt az érték egyre csak csökken.

Példa - Egy -8-as fóbia egy 8-as képzettségnek tekinthető. A kérdéses szituációval való szembekerülés "gyakorlásnak" számít, és a karakter pontokat gyűjthet, hogy csökkentse a "képzettséget" növelés helyett. Ez a fóbiák leküzdésének egyetlen módja.

Ezt a hátrányt minden olyan személyiségvonásra lehet alkalmazni, amik befolyásolhatják egy karakter cselekedeteit. Például egy megrögzött hazudozó -10-zel kell, hogy Akaraterő-dobást tegyen, ha egy társalgás alkalmával nem akarja füllentésekkel tetézni beszédét, vagy egy megrögzött szerencsejátékos mínuszokat szerezhet Akaraterejére, ha nem akar fogadni. Ez a mániák egy fajtájára is alkalmazható, például a piromániára és a kleptomániára, vagy valami kívánatosabb vonásra, mint a lovagiasságra, vagy becsületességre. De ne feledd, hogy ez *hátrány.* Negatív hátulütőjének kell lennie, és pszichológiailag terhelje meg a karaktert választása. Ezek a hátrányok bármilyen szinten veszélyesek lehetnek, mert ez azt jelenti, hogy nem mindig van irányításod alatt a karakter személyisége.

Megjegyzés - Az Időjárőr karakterei sohasem tehetnek szert semmilyen pszichológiai problémára, ami -5-nél jobban befolyásolja bármilyen cselekedetüket, és általában nem lehet kettőnél több pszichológiai elváltozásuk, bármekkora is legyen az.

Ellenségek - A karakterek ugrálásaik során ellenségekre tehetnek szert, de már a játék kezdetekor is lehetnek ellenségeik. Az ellenséget olyasvalakiként lehet értelmezni, aki elhatározta, hogy bántalmazza a karaktert, és fájdalmat okoz neki. Erősebbek is lehetnek, mint a karakter, különben már régen elintézte volna a problémát. Az ellenségek akkor mutatkoznak meg, mikor a JM úgy érzi, alkalmas az időpont, vagy a színfalak mögött is maradhatnak, úgy keverve bajt, hogy nem fedik fel kilétüket.

Mivel az Időjárőr karaktereknek nincsenek automatikusan egy bizonyos, vagy általános ellenségeik, ezek nem kerülnek pontba. Azonban ez nem küszöböli a személyes viszály lehetőségét a karakter és az ellenségek közt. Például van egy ellenséged, ami egy rivális Időjárőr szervezetben testesül meg. Ez nem kerül pontba. Azonban ha abban a szervezetben egy magas beosztású ügynök családját véletlenül megölöd egy küldetés során, az bosszút akar állni rajtad. Minden szabadidejét arra fogja felhasználni, hogy téged kövessen, lehetőleg minél jobban akadályozva téged küldetéseid végrehajtásában, sőt még nyomozásaid folyamán tőrbe is csalhat.

Egy egyszerű ellenség 5 KP-ba, vagy JP-be kerül. Ez általában egy személyt jelent, akinek korlátozott erőforrásai vannak.

Példa - Az előbb említett ügynök csak a történelem, vagy párhuzamos idővonalak egy kis szeletére van korlátozva, és ezeken kívül nem tud neked ártani. Ha egy küldetés során a területére merészkedsz, az már egy egész más helyzet...

10 KP, vagy JP az ára egy kisebb ellenséges csoportnak, aminek a tagjai nagyobb területen vannak elosztva.

Példa - Az ügynöknek nagyobb mozgástere van, és számos segítőkész beosztottja van, akik segítik személyes viszályának elintézésében. Lehet, hogy nem fog olyan gyakran személyesen törődni veled, de fokozatosan egyre többet megtudhat erősségeidről, gyengéidről és korlátozásaidról, és ezeket később tudatosan kihasználhatja.

20 KP-ba, vagy JP-be kerül egy nagyobb ellenséges csoport, akiknek nagy befolyási területük van.

Példa - Az ügynök magas beosztással rendelkezik a szervezeten belül, és egész küldetéseket szervez azért, hogy neked minél jobban ártson. Az otthonod idővonalán kívül csak nagyon kevés hely van, ahol biztonságban lehetsz, de még ez sincs garantálva.

Az ellenségek maradandóak, és csak akkor lehet elhagyni őket, ha ügyes taktikázással megoldod a problémát. Ez az akció bármi lehet az orgyilkosságtól kezdve a tartozásaid kiegyenlítéséig. A JM-nek meg kell bizonyosodnia, hogy az ellenfeleket ne lehessen túl könnyen elintézni, és fel kell tételeznie, hogy ők legalább olyan eszesek, mint a karakterek, ha nem még jobban.

Barátok - Olyanok, mint az ellenségek, hacsak nem roszszabbak, mivel a barátok időnként szívességet kérnek tőled. Egy barát lehet magas beosztású, akinek tartozol egy szívességgel, lojális és engedelmes vagy neki, aki visszatér, ha alkalomadtán segítségre van szüksége. A kapott KP, vagy JP mennyisége a jótevőddel való jó viszony nagyságával arányos, valamint azzal, hogy mennyire van meghatározó szerepe életedben.

5 KP-ba, vagy JP-be kerül egy kisebb kötelezettség olyasvalakinek a részére, aki ugyanazon a területen tevékenykedik.

Példa - Az Archív Divízióbéli barátok tanulmányozás, vagy a küldetés során használat céljából kölcsönadtak neked pár tárgyat, és néha megkérnek arra, hogy szerezz be bizonyos tárgyakat kiküldetéseid alatt. Azonban olyasmit is kérhetnek, amit tiltanak a törvények...

10 KP-ba, vagy JP-be kerül, ha nagy szívességgel tartozol valakinek, akinek a befolyása meghaladja a közepes szintet.

Példa - Belebotlottál egy független időutazóba, és áthágva a szabályzatot meg sem próbáltad besorozni. Mint valami rossz pénz, időnként megjelenik körülötted, néha segítve neked, néha segítséget kérve. Be szeretnéd sorozni, de tudod, hogy egy független időutazó időnként rendkívül hasznos lehet, így hát beletörődsz, hogy veled van. Tudod, hogy gondba kerülnél, ha beszélni kezd, de ez sohasem történhet meg...

20 KP-ba, vagy JP-be kerül egy olyan személy, akinek az életeddel és létezéseddel tartozol, és ez a valaki majdnem mindig körülötted van.

Példa - Az Első játék karaktereit a majdnem biztos halálból menti meg egy időjárőr rohamosztag, akik elvesztették pár társukat az akcióban. Arra is hajlasz, hogy sok törvényt megkerülj, vagy áthágj annak érdekében, hogy segíts ezeknek az embereknek, ha bármikor is segítségre van szükségük, még ha ez a hazaárulás határát is súrolja...

Ezek a tartozások általában csak egyszeriek. A baráti elkötelezettségnek kisebb ügyei is lehetnek, de ezek a pontok egy egyszeri nagyobb szolgálatot jelentenek. Ha kiegyenlítetted a tartozásod, úgy is dönthetsz, hogy megszakítod a viszonyt. Azonban ha bármilyen jótéteményt semmissé teszel, a kötelezettség is megy vele. A pontok megduplázásáért az elkötelezettséget maradandóvá lehet tenni. Ez addig megmarad, amíg él a karakter, vagy míg valami kivételes szolgálatot nem tesz, ami felszabadítaná kötelezettsége alól.

Bret Jones — Kor: középkorú
Magasság: 185 cm — Súly: 86 kg
Idézet: “Sosem tudhatsz eleget”

ERŐ:	12	ÜGY:	12	SZÉP:	11	ENER:	10
EG:	11	AKE:	12	ÉRZ:	12	TP:	31
INT:	18	MER:	18	ÁLL:	14	SEB:	11

Jellemzőbb képzettségek:

RÉFT	12	NAVI	15	FILO	12	KERE	18
PISZ	12	NYOM	14	TÖRT	14	TPSZ	15
ÍJ	12	TÚLH	14	SZOC	14	BIOL	12

Jellemző felszerelés:

1861 Colt revolver (21I)
Összetett íj (10I)
Scanner (ellenőrző eszköz)
Páncél
20/6 TP mellény
3/2 Öltözet
Elektronikus könyv (1 megaoldal)
Videokamera
Többnyelvű fordító

Fellelhető: Bárhol a vidéki, primitív és hideg, főleg idegen kultúráknál.
Megjegyzés: Az ökorendszerről és a kulturális ismeretekről gyűjt anyagot.

Időurak - A hátralévő szabályokon keresztül néhány játéktesztelő vált halhatatlanná, mint példakarakter. Ez nagyjából azt ábrázolja, hogy milyenek lettek a játéktesztelő kampány végére, néhány olyan módosítással, ami a jövőjüket és vágyott céljaikat tükrözi. Kaphatsz tőlük ötleteket, hogy mi legyen a felszerelésed, és milyen legyen a tapasztalt Időurak csoportjának játékstílusa és filozófiája. *Deus ex machinaként* is szolgálhatnak a kalandokban, hogy a semmiből ott teremve megmentsék a megszorult karaktereket, vagy ideiglenesen a karakterek vezetője, vagy a kalandok elindítója legyen. Egyikük sem hülye, és néhányuknak rálátásuk van a jövőre, ami lehetővé teszi nekik, hogy végleg kifogjanak a halálon, de a nem elhanyagolható harci képzettségeik ellenére inkább beszélnek, mint harcolnak. Nem olyan öregek, hogy elfeledjék, mit is szerettek volna a korai időkben, de a karaktereknek is be kell bizonyítani maguknak, hogy mennyit érnek, és ezek az Időurak egyáltalán nem teszik könnyebbé a kijelölt utat.

A Járőr - A Járőrnek nagyszámú inkarnációja létezik, amit kijátszhatsz a játék alatt. Ha megcsinálod a sajátod, íme néhány általános tanács, amit érdemes megfontolni.

1. Ki kell dolgoznod a karakterek időutazásának fizikai eszközét, pl. magukkal viszik-e, milyen pontos, meddig működik?
2. Az ügynökök elitek, így be lehet őket tanítani, hogy majdnem minden időperiódusban hatékonyan tudjanak dolgozni.
3. Minél kisebb mértékben változtatnak egy idővonalon, annál jobb. Ez főleg a helyiek legyilkolására vonatkozik, akiknek nem lehet ismerni leszármazottaikat.
4. A felszerelés biztosítása mindenre vonatkozhat. A legtöbb felszerelést úgy tervezhetik, hogy gyorsan lebomoljon, vagy elhasználódjon, olyan esetekre, ha elhagynák, megakadályozva ezzel a helyiek általi rossz használatot, vagy az ásatások összezavarását.

Alább következik néhány példaszervezet, némi háttérinformációval, kampányelőnnyel és hátránnyal.

Az Őrzők - Az Őrzők az olyan távoli jövőből származó idegenek, ahol az emberiség napja már meghalt, s a naprendszer saját halotti máglyáján porlott el. Ismerik az időutazás minden titkát, az összes múlttal és az összes jövővel együtt. Saját közel halhatatlanságukban néhányan elmentek az őrzők közül, vagy saját jövőjük védelmezőjévé váltak de mindnyájan a be nem avatkozás útját követik. Bár megváltoztathatnák a jövőt, látják fajuk összes jövőjét, és mindegyik egyformán sivár. Így más fajoknak próbálnak segíteni, akik fényesebb jövővel rendelkeznek, hogy nehogy hasonló sorsuk legyen.

Az élet minden területéről toboroznak személyeket, azokat kiválasztva, akiknek az eltűnését nem veszik észre. Ezt általában úgy hajtják végre, hogy egy olyan balesetet választanak ki, ahol nem lehet megtalálni a holttestet, vagy a kavarodásban senkinek sem tűnik fel az emberrablás. Például megjelenhetnek egy repülőgép fedélzetén egy katasztrófa idején, és elrabolják a jelöltet. Eggyel több eltűnt test. Vagy a távolibb múltban nagyon könnyű "eltüntetni" egy személyt. Miután elmúlt a kezdeti sokk, az újoncokat engedelmességre tanítják, és kiküldik egy bizonyos időzónába, általában arra a területre, ami ismerős nekik. Úgy élnek, és dolgoznak, akár a többi átlagos polgár, míg nem kapnak egy hívást, hogy a segítségükre van szükség. Ekkor oda mennek, ahol szükség van rájuk, és azt teszik, amit kell. Magukat az idegeneket ritkán lehet látni. A legtöbb Őrző ember, akiket emberek tanítottak egy távoli jövőben elhelyezkedő bázison, biztonságban a véletlenszerű felfedezéstől. Míg az idegenek kiválaszthatják az emberiség fényes jövőjéhez vezető utat, ők nem. Megadták az emberiségnek az alkalmat, hogy önmaga változtassa. Akár jól, akár rosszul cselekednek, ez a próbájuk része.

Előnyök - A karaktereket az Első játékból is rá lehet bírni a csatlakozásra mind kezdetben, mind később. Vagy a karakterek bármilyen időből származnak, ami a bázisuk marad. Az egyik karakter lehet a Titanic túlélője, a másik meg egy muskétás a késő-középkori Franciaországból. Az idegenek ezen ága valószínűleg abból a pár Tervezőből áll, aki túlélte Pusztító fajirtó támadását, és hálából segítenek az emberiségnek, mivel Fényhozó is egy ember, aki végül félreállította Pusztítót.

A JM bármilyen időperiódusban, vagy miliőben felállíthat egy kampánybázist, amit evilági kalandokra használ fel, vagy a kalandok során a karakterek előre-hátra ugrálnak. Például alapozhatsz az 1920-as évek Amerikájára, és egy kizárólag a jelenben játszódó kalandot készítesz, így fejlett technológiát használnak, hogy egzotikus helyekre kerüljenek ahelyett, hogy az időben utaznának. Azonban alkalomadtán előre, vagy hátra akarsz utazni, vagy alternatív történelembe, így a JM-nek kell döntenie a kalandot illetően. Az időbeli anomáliákat megakadályozandó, indokolt hogy a karakterek csak olyan felszerelést kapjanak, ami az alap idővonalon elérhető, ami a kalandokat inkább a képzettséghasználat, mint a csúcstechnológiájú tömegmészárlás felé tolja el.

A karakterek hordozható időgépekkel utaznak, aminek mérete a számológéptől a motorkerékpárig terjedhet, a JM-től függően. Ez nagy mozgásszabadságot és ugrási pontosságot ad a karaktereknek.

Hátrányok - Mivel a kampány egy kis időzónában játszódik, a kalandlehetőségek egy idő múlva kimerülnek. Ez a kampány kevés alternatív világgal működik a legjobban, nem pedig a világ közel azonos másolataival. Továbbá a JM-nek nagyon pontos nyilvántartást kell vezetnie az időbeli változásokról, és azok következményeiről. Mivel a karakterek elméletileg ugyanazon az idővonalon vannak, amit módosítottak, át kell rendezni a világot minden egyes nagyobb változtatás után. Maguk a karakterek nem változnak, mivel ők eredetileg nem a módosított idővonalról származnak, vagy high-tech beültetések védik közvetlen környezetüket az ilyen átrendeződéstől. A karakterek nem szeretnek a sötétben maradni egy-egy küldetés mögött húzódó indítékok miatt, és így a bázisra való ugrás után esetenként "szélesvásznú" eredményhirdetés is szükséges.

Háttér - Poul Andersontól az **Időjárőr I-II,** vagy **Az idő őrzői.**

Az Időosztag - Ez 2100 körül alakult a Földön, amikor minden nagyhatalom felfedezte az idő/dimenzióutazást, de nem egészen tudta, hogy mit kezdjen vele. Először hallgattak róla, és óvatosan kísérleteztek vele, először tárgyakkal, majd állatok-kal, végül emberekkel. Amint ki lettek dolgozva az időfizika törvényei, mindkét oldal ráébredt, hogy az univerzum szerkezetét a valószínűségek szövik át, amiket a múlt manipulálásával módosítani lehet. Paranoid módon mindkét oldal időizolációs mezőket állított fel, ami a teljes történelmi ismereteket tartalmazta. Ezeket a könyvtárakat folyamatosan összehasonlítják a valószínűségi változásoknak kitett könyvtárak tartalmával. Bármiféle változás azt jelenti, hogy belekontárkodtak a múltba. Csoportokat küldenek vissza, hogy korrigálják a helyzetet, és/vagy saját hasznukra módosítsák. Ezek a csoportok a legjobb emberekből állnak, akiket a hivatalok találni tudtak. Vajon tényleg elég jók?

Előnyök: A kampány egy modern világ köré szerveződik, ami nincs annyira a távoli jövőben, hogy felismerhetetlen legyen, de elég távol ahhoz, hogy új áttöréseket hajtsanak végre, például a lézerfegyverek, kibernetikus fejlesztések, stb. terén. A karakterek egy nagyobb valószínűségi vonalon működnek, így gyakorlatilag több Időosztag is létezhet, statisztikai ingadozással a nagyobb erőviszonyok terén, amit az egyes csoportok idéznek elő, akik kisebb-nagyobb változtatásokat eszközölnek az idő vonalában. A cél az, hogy megőrizzék a status quo állapotát a lehetséges jövők nagy részében.

Ez nem véd meg az alternatív időutazástól, de tulajdonképpen arra buzdít. Például stratégiai szempontokból előnyös lenne, ha egy alternatív gyarmatosító USA megszerezné Dél-Afrika felett a hatalmat, hogy kibányássza a fontos érceket, míg ezzel egy időben megakadályozza a technológiai fejlődést. Ez a fontos fémekből bőségesen ellátja a világot, anélkül, hogy kimerítené az anyaföldet. Azonban az alternatív univerzum Időosztaga két valószínűséggel odébb nem hagyja szó nélkül az időbabrálást, ami nagyon megkavarja a hátteret. Ez a többszörös háttér lehetővé teszi a meghalt karakterek gyors cseréjét. Ha meghalt egy karakter egy játék folyamán, másai tovább élnek az alternatív világokban, így a kedvenc karakter nem hal meg véglegesen. Azonban minél gyakrabban történik meg ez, annál kisebb az esély, hogy találni lehessen egy másikat, mivel az egyre csökkenő tartalék előbbutóbb kifogy. Ezt egy véletlenszerű életbemaradás dobás szemléltetheti. Ha elbukod a próbát, nincs több belőled, aki kalandozzon, így újra kell kezdened.

Hátrányok - Ez a fajta Járőr nagyon politikus. Az államvezetés kiterjesztéseiként a frakciózás, hordószónok politikusok, rövidlátó politika fertőzi meg az egészet, s az egészet titokzatosság és majdnem kimeríthetetlen büdzsé övezi, s ezt csak tetézi az a lehetőség, hogy az ellenfelet szó szerint el lehet tüntetni. Ha ezt folyamatosan beadagolod a karaktereknek, ez új csavarintást adhat a játéknak, ahogy idővel a karakterek egyre önelégültebbek lesznek, főleg ha ők "készítik elő" feljebbvalóik eltűnését a süllyesztőben.

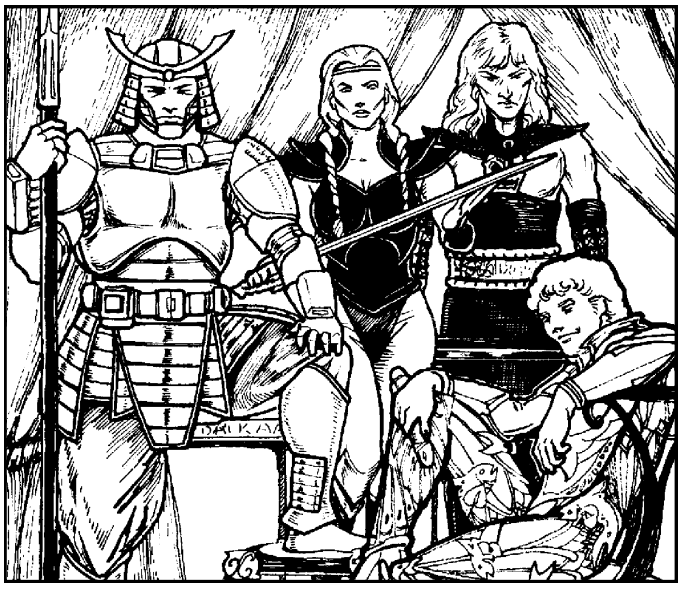
Mivel ez viszonylag egy alacsony technikai színvonalú időutazó környezet, a karakterek valószínűleg egy nagy és komplex bázisról indulnak el, amit nem hagyhatnak el, vagy nem térhetnek ide vissza központi engedély nélkül. Ezt gyakran a meghatározott helyen időzített ledobásokkal és felszedésekkel hajtják végre. Egy felszedés lekésése nagyon hosszú várakozást is eredményezhet, főleg ha nem lehet nyomon követni a személyt, csak az általa okozott történelmi változásokat.

A karakterek felszerelése nagyon high-tech, ahhoz képest, ahová mennek, ami a harci összecsapásokban a gyengébb felszereltségűek lemészárlását jelenti. A JM-nek találékonynak kell lennie, hogy ezt elkerülje, mivel a kihívás nélküli harc hamar unalmassá válhat, és mészárlásaikat látva egy rivális szervezet megfelelően felszerelkezve rövid úton jégre teheti a karaktereket.

Háttér - Simon Hawke **Időháború** sorozata, Jack L. Chalker-től a **Downtiming the Night Side,** vagy Warren Norwood **Time Police** c. sorozata.

A Láng Őrzői - Az időn kívül, az univerzum végénél működik egy bázisuk. A Láng Őrzői időtlen idők óta küzdenek az Ellenséggel. Az ősi háború két részre osztja az időgömböt. A csekély értelemmel bírók ezeket az oldalakat Jónak és Gonosznak, vagy Törvénynek és Káosznak hívja. A csatamező megváltozott az eónok folyamán, de az utolsó 70 millió évben a Földön húzódott a front. Itt találkoznak az erők, hogy megvívják örök háborújukat. Kevés kivételtől eltekintve ritkán lehet ezeket az erőket csatában látni. Inkább a halandókat hívják küzdelmeikbe, hogy kiterjesszék birtokaikat. Kevesen válaszolnak a hívásra, de azok az ügynek szentelik életüket, és időn és téren át a kritikus helyeken megküzdenek az Ellenséggel, hogy a jövőt az élet és rend felé fordítsák.

Előnyök - Ez a kampány tele van rejtéllyel és misztikummal. A karakterek az emberi értelmet meghaladó hatalmak szolgálói/követői/eszközei, akik egy másik valóságban léteznek. Ott sarokba szorítva máshol keresnek érvényesülési lehetőséget, és jelenleg a Földön harcolnak. A puszta "technológia" használata helyett az emberi Őrzőknek hozzáférésük van a másik valóság legkisebb részletéhez, amivel segítség nélkül tudnak időn és téren át utazni. Ellenségeik az Ellenség hasonló erejű halandó szolgái, és évszázadok óta egy folyton változó eredményű háborút vívnak a bolygó uralmáért. Időnként az Ellenség egyike is látható, ami valódi kihívás elé állítja az embereket, mivel egy rájuk vetett pillantás is megőrjíti az óvatlant. Ez nyilvánvalóan nem egy rendes időutazós kampány és ebben rejlik a vonzereje. A JM jóváhagyásával a karakterek "mágiát" is használhatnak, ami egy érdekes csavarintást ad az egyébként technológiai háttérnek.



Hátrányok - A kampány legtöbb akciója nem igényel időutazást. A karakterek inkább egy valódi játékvilágon mozognak, igyekeznek legyőzni a gonoszt mindenféle természetfeletti formájában. Valamint a "vallásos" keresztes lovaggá válás lehet hogy nem fog tetszeni néhány játékosnak, főleg ha valami extradimenzionális hatalomtól függenek, akiknek az indítékait csak találgatni lehet.

A karaktereknek nincs egy hatalmas, technológiailag fejlett operációs bázisuk, ahonnan dolgozni mennek. Azonban elképzelhető egy gazdag és titkos társaság a hátuk mögött. Még korlátozóbb lehet, ha bizonyos viselkedési szokásokat kell követni, amelyek néha visszataszítónak bizonyulhatnak, vagy égbekiáltó törvényszegést jelentenek egyes helyeken.

Háttér - Bármilyen irányíthatatlan, vagy érthetetlen, az emberek által vívott "jó" a "gonosz" elleni háború megfelelő háttérként szolgálhat, mivel ezek az erők képtelenek közvetlenül irányítani az eseményeket, ezért időnként elég erőt összegyűjtenek ahhoz, hogy átlagembereket mozgassanak más időkbe és helyekre, hogy nekik szolgáljanak. A legkézenfekvőbb választás Michael Moorcock **Örökkévaló bajnok** sorozata lehet.

A kezdetek - Most, hogy megvannak a karakterek, felszerelés és némi ötlet, hogy mit is csinálnak, felmerülhet a kérdés, hogy hogyan kezdődjék a játék? Az Első játék részére általában a hátsó borító szkenáriójának variációit lehet használni:

1. A karakterek véletlenül találtak egy Mátrixot.

A játék éppen az éjszakába nyúlt, amikor előhúzod a nap elején lenyúlt ajándékod. Az édesapád bányászként dolgozott, és tudod, hogy ez a piritdarab mindig is tetszett neki. Éppen körbemutogattad, amikor az egyik kristály letört, és a padlóra gurult. Felvetted, mire az izzani kezdett...

2. A karakterekre erőltettek egy Mátrixot.

Éppen meghal a játék, ahogy mindenki kajaszünetet tart, amikor valaki kopogtat az ajtón. Gyanútlanul elfordítod a kilincset. Mielőtt reagálni tudnál, az ajtó kivágódik, aminek az ereje a túlsó falnak röpít. Egy fekete hosszúkabátba öltözött magas ember lép a szobába. Valami fegyvert hord, mire barátaid fedezékbe ugranak, de ez sem segít rajtuk. Mindőjüket kék villámok találják el... hihetetlenül gyors a férfi. Majdnem feleszmélsz kábultságodból, mikor beléd vágódik egy villám. Elködösül a látásod. Fejed a kávézóasztalba verve gyengén a földre hanyatlasz, és egy hang nélkül arccal a földre buksz. Hálát adsz az égnek, hogy semmit sem érzel. Egy csizma hanyatt fordít. Hallod, de nem érzed, hogy a csizmaorr bordán talál. Üveges szemmel hallgatod, ahogy először megszólal a behatoló.

"Meg kellett volna köszönnötök nekem, amit értetek teszek, de megértem, hogy ez ebben a pillanatban lehetetlen volna. Azt kérded, mit akarok csinálni? Szánalmasan rövid életeteket örökkévalóvá akarom tenni... ha szerencsések vagytok. Ha nem, meghaltok, az is lehet hogy lassan, de nem ez a célom. Látod ezt?" Egy fényes tárgyat mutat fel, nem nagyobbat egy üveggolyónál. Megpróbálsz ráfókuszálni, de nem sikerül. Könnyezik a szemed, de nem tudsz pislogni, hogy kitisztítsd. Folytatja. "Ez a megváltó jegyetek. Csináltam nektek egy kis akadálypályát. Ha túlélitek, elgondolkodom rajta, hogy érdemesek vagytok-e az életre. Érezzétek jól magatokat és ne felejtsetek el írni!" Mániákus röhögés közben a tárgyat a földre dobja és kisétál a nyitott ajtón. A tárgy izzani kezd...

3. A körülmények rájuk kényszerítik a Mátrixot.

Te és barátaid éppen befejeztetek egy hosszú harcjátékot és hazafelé indultok. Hajnali kettő van, minden utca kihalt. Csak arra vágytok, hogy hazajussatok, és ágyba bújjatok. Ahogy előhozod a kocsit a parkolóból, egy ember fut elő a mellékutcából a kocsi útjába. Halk dübbenéssel a kocsi első részének vágódik, mire a fékre taposol. Az utolsó ital a padlóra ömlik, és még barátaid sikoltása mellett is hallod a jégkockák csilingelését. Nyárfalevélként remegve kipattantok a kocsiból. Éppen most ütöttél el valakit. Első gondolatod nem a lábaidnál heverő emberre irányulnak, hanem a biztosítási besorolásodra. A hátán fekszik és félsz megmozdítani, de szerencsére életben van. Egyik barátod elfut a legközelebbi telefonhoz, hogy hívja a mentőket. Az aszfalton fekvő ember kinyitja a szemét, rád néz és beszélni kezd. "Nem... engedhetitek meg... nem engedhetitek meg, hogy megszerezzék." Fogalmad sincs miről beszél, de folytatja. "Ez... másokhoz, hatalomhoz... juttat titeket... meg akarják szerezni." Visszajön a barátod. A mentők úton vannak. Az ember légzése gyengül, de még mindig beszél. "Vedd ezt el... el kell venned... mentsétek meg a többieket... ááá... menjetek..." Erősen megremeg, és elcsendesedik. Eligazítod a testét, hogy hozzákezdj a szájból szájba lélegeztetéshez. A kezedet véresen húzod elő a háta alól. Megdöbbenve odébb fordítod. A háta vérben úszik, de nem annyira, hogy eltakarja a kabátján a három égett szélű lyukat. Ahogy lágyan visszafekteted, az eddig összeszorított ökle kinyílik, és egy kicsi fémdarab gurul ki belőle az aszfaltra. Ugyanakkor csikorogva lefékez a sarkon egy autó. Négy ember ugrik ki belőle, mindnyájan furcsa kinézetű fegyvereket markolnak. Ezt hallod: "Ez ő! Senkit se engedjetek elmenni!" Golyók és egyéb dolgok kezdenek felétek szállni. Azt gondolod, hogy "el akarok innen tűnni", és megmarkolod az úton heverő fényes tárgyat. Ez az utolsó dolog, amire emlékszel...

Rengeteg könyv van, ami arról szól, hogy egyének, vagy csoportok kiszakadnak az idejükből, térből, valószínűségből, és nagyon kevés befolyásuk volt az utazásaikra. Ennek egy klasszikus példája Mark Twain-től az *Egy ifjú jenki Arthur király udvarában*, de sok más is van, s az alant felsoroltak csak ízelítőül szolgálnak.

Poul Anderson: Az idő folyosói
Poul Anderson: Atlantiszi táncosnő
David Brin: The Practice Effect
Robert A. Heinlein: Assignment in Eternity
Robert A. Heinlein: A fenevad száma
Keith Laumer: The Time Bender
Keith Laumer: Dinosaur Beach
Andre Norton: Időharcosok
Tim Powers: The Anubis Gates
Fred Saberhagen: After the Fact
H. G. Wells: Az időgép
Roger Zelazny: Roadmarks
Roger Zelazny: Amber krónikái

Hogy hogyan vezeted le a **TimeLords** történetet, az tőled függ, de attól függetlenül, hogy a stílusod az intrikák és körmönfont tervek, vagy a rengeteg harc és akció felé hajlik, valószínűleg egy olyan kalandot csinálsz, ami kihívást jelent a játékosoknak.

Harci alapok - A **TimeLords** harci és sebzési rendszere néhány olyan alapvető kérdésből indul ki, aminek az elkészítése azóta flusztrálja a játéktervezőket, amióta elkezdődött ez a hobbi.

Harc:

1. A legtöbb helyzetben egy erősebb, vagy ügyesebb személy képes gyorsabban működésbe hozni egy fegyvert, vagy védekező pozíciót felvenni, mint egy kevésbé ügyes személy. A játékban ezt a Fizikai Sebesség értéke jelzi.

2. Egyenlően erős és ügyes személyek közt, akik ugyanolyan fegyverrel küzdenek, a képzettebbnek van előnye. Ez a Kezdeményezés, a Képzettség, és Sebesség átlaga.

3. Egyenlően képzett ellenfelek közt legtöbbször a manőverezőképesebb fegyvernek van előnye. Ez a fegyver Kezdeményezése, amit a forgató személy értékéhez kell adni, ezért van a hosszabb fegyvereknek kezdeményezés bónusza a rövidebbekkel szemben.

4. Ha minden dolog egyenlő, a jobb pozícióban lévő személynek van előnye. Ezért számít, merre néz a személy a kezdeményezés és találati esély szempontjából.

5. Ha minden más dolog egyenlő, a kevésbé megterhelt személynek van előnye. Ezért vannak büntetések a Kezdeményezésre és mozgásra, ha sokat cipel valaki, de ezt ellensúlyozza a védelem, és páncél, amit a terhelés biztosít.

6. A kezdeményező személy védtelenül kaphatja ellenfelét, vagy reagálni tud, ahogy az ellenfél cselekszik. A kisebb kezdeményezésű személy mindig hátrányban van.

Látva az egyes harci aspektusok indoklását, dönthetsz, milyen részletes játékot csinálsz.

Harc - A harc elő *fog* fordulni a játék menete folyamán. A következő szabályok tartalmazzák, hogyan. Először el kell olvasnod az alapokat, amik minden harcban érvényesek. Aztán különféle harctípusok kerülnek ismertetésre, végül a sebzés és páncél következik.

Sebesség - A **TimeLords**-ban minden karakternek van Fizikai, és Gondolati Sebessége, ami a karakterlapon fel is van tüntetve. Ez jelzi, hogy milyen gyors a karakter teste és lelke. A sebesség határozza meg, hány teljes harci cselekedete van egy karakternek egy körben, és milyen hátrányai vannak ezek között.

A harc körökre van bontva. Minden harci kör 10 másodperc, vagy forduló. A játék fázisról fázisra halad, és minden fordulót be kell fejezni, mielőtt új kezdődik. A karakter egy teljes cselekedetet kap minden "X"-szel jelölt fordulóban.

Sebesség										
Fázis	**1-2**	**3-4**	**5-6**	**7-8**	**9-10**	**11-12**	**13-14**	**15-16**	**17-18**	**19-20**
1				X	X	X	X	X	X	X
2			X		X	X	X	X	X	X
3		X		X						X
4						X	X	X	X	X
5	X		X		X			X	X	X
6						X	X	X	X	X
7		X		X					X	X
8			X		X	X	X	X	X	X
9				X			X	X	X	X
10					X	X	X	X	X	X

A karakterek nem csak azokban a fázisokban cselekedhetnek, amelyek "X"-szel vannak jelölve, de ha ezt teszik, minden cselekedetükre büntetést kapnak. A módosító, ha a karakter nem az "X"-szel jelölt fázisokban cselekszik, annyi, amennyi a körben a nem "X"-szel jelölt fázisok száma. Ez a módosító minden cselekedetre vonatkozik, ami dobást igényel, mint a képzettségek és Tulajdonságok, de a sebzést ez nem befolyásolja.

»»»*Esetleg elvetheted az összes mínuszt, azt mondva, hogy a karakterek egyenlően cselekednek minden fázisban, vagy azt is mondhatod, hogy mindenki csakis a saját fázisában tevékenykedhet, a többiben nem. Mindkét választásnak megvan a maga előnye, és hátránya az időigény, és realizmus szempontjából.*«««

Példa - Egy 10-es Sebességű karakter 5 teljes cselekedetet kap egy Harci Körben, és 5 akciót, ami -5-tel módosítja a dobásokat. Azt is mondhatod, hogy csak 5 tevékenysége van, és nem több, vagy egyszerűen figyelmen kívül is hagyhatod a Sebesség értékét. A karakterlapon jelöld be a fázison kívüli mínuszaidat a megfelelő rovatba.

Kezdeményezés - Acélból, hogy lássuk, ki jön először egy fázisban, meg kell határozni a kezdeményezést. Ez a használt Képzettség, és a Fizikai, vagy Gondolati Sebesség (amelyik alkalmas) átlaga(l). Ez az alap kezdeményezésed. Ha nincs meghatározva az a képesség, amit használsz, vagy mozogsz, képzettségnek az Ügyesség számít. A tűzfegyverek minimális kezdeményezése 10, függetlenül attól, milyen alacsony a használó képzettsége, és Sebessége. A minimum 10, de ha a Képzettség, és Sebesség lehetővé teszi, lehet nagyobb is. Számold ki, és írd a karakterlapra a fegyverhez, hogy később is használni tudd.

Ezután *add hozzá,* vagy *vond ki* a következőket a cselekvéstől függően.

Cselekvés	**Módosító**
A fegyver kezdeményezése	változó
Gondolati erő használata/döntéshozás	+0
Megállított cselekvés	+5
Nem harci cselekedet (futás, kiáltás, stb.)	-3
A II, VI szektorba támadni	-1
A III, V szektorba támadni	-3
A IV szektorba támadni	-5
Előkészítetlen/félig előkészített fegyver használata	-3

Dobj 1k6-ot, és add ehhez az értékhez. A karakterek sorrendben a nagyobbtól a kisebbig cselekednek.

Példa - A karakternek 14-es képzettsége van egy -2-es kezdeményezésű fegyverre. Fizikai Sebessége 12. Alapkezdeményezése a Sebesség, és Képzettség átlaga, mínusz 2 a fegyver miatt, összesen 11. 1k6-on 2-t kapott, így a végeredmény 13. Ő a 14, vagy jobb kezdeményezésű karakterek után következik, ugyanakkor, mint más 13 kezdeményezésűek, és a rosszabb kezdeményezések előtt.

Voltaképpen azok a karakterek, akiknek van akciótervük, hamarabb cselekednek, mint akik csak várnak, s nézik, hogy mi történik. A mozgó karakterek lehet, hogy a fegyverhasználók után cselekednek, és azok a karakterek, akik képzettebbek, valószínűleg a képzetlenebbek előtt jönnek.

Hosszelőny - Ha egy karakter fegyvere legalább 30 centivel hosszabb, mint az ellenfeléé, a hosszabb fegyverrel támadó karakter +5 Kezdeményezés bónuszt kap a nagyobb hatáskör miatt. A fegyver még ugyanolyan lassú, de az ellenfelet jobban távol lehet tartani vele. Ez eltűnik, mikor a rövidebb fegyvert használó karakter kisebbre csökkenti a távolságot a fegyver hosszánál, többnyire az "előrenyomulás" manővert használva (66. o.). Az 1 méternél rövidebb fegyvereknél ez ugyanazt a hexát jelenti. Dobott fegyverekre ez nem érvényes.

Harci sorrend - Egy tíz másodperces Harci Körben a játék fázisonként halad. Minden fázisban a cselekedetek osztályozva vannak, mint a Harc, vagy Mozgás, s ezek a Kezdeményezés sorrendjében folynak. Ha egy karakter támadás előtt mozogni szeretne, az úgy számít, hogy a kezdeményezéséig mozog, a kezdeményezési bónuszokat, és a fegyverkezdeményezést is beleszámítva. Ha támad, és aztán mozog, az úgy számít, hogy a kezdeményezéséig támad, de mozgás után nem tud támadni. A mozgás részben egyidejű, a dolgok logikus sorrendben történnek. Egy karakter reagálhat az összes látószögében lévő karakter cselekedeteire. Ha szükséges, a mozgás egyszerre legyen 1 hexa, a kezdeményezés sorrendjében, mindegyik a Harci Sorrend Táblázat sorrendjében. Van néhány cselekedet, ami kivételt képez a rendes kezdeményezési sorrend alól. Ezek lehetnek harci manőverek, mint a kitérés, és az alkalmi lövés, amik olyan helyzetekben fordulnak elő, amikor a harc mozgás közben folyik, például, ha átlősz egy ablakon, ahogy elfutsz előtte. A kitérés bár mozgásnak számít, mégis harci cselekedet, ahol a Képzettség egyenlő az Ügyességgel, az alkalmi lövés pedig mozgás közben történik, bár ez lehet visszatartott cselekvés is, ha a karakternek egy bizonyos célpont jár a fejében, a mozgásból történő támadás helyett. A karakterek megállíthatják a cselekvéseiket a harcra, vagy mozgásra tartogatva, egy bizonyos jelre várva, mielőtt végrehajtják a manővert. Példa lehet erre, hogy felkészülsz a kitérésre egy olyan támadás elől, amire számítasz. A fázisok szükségszerű fogalmak az idő meghatározásának szempontjából, de a cselekedetek sorrendje ezt bizonytalanná teheti. Egy olyan személy, aki támadni akar, és aztán mozogni, ezt megteheti a rendes sorrendben, de az a személy, aki mozogni akar, aztán támadni, a Mozgási részt az egyik fázisban, a támadást meg a másikban hajthatja végre. Az idősort használva ez néha szükséges. A karakter mindig mozgónak számít, az utolsó mozgása végénél a támadás, vagy célponttá válás szempontjából. Ha még nem mozgott az aktuális fázisban, az előző fázis mozgása számít.

Példa - Ha egy karakter mozog és támad, a mozgás módosíthatja a találati esélyét. A következő fázisban, ha *azonnal* támad, jobb kezdeményezése lesz, de a *találati esélye* szempontjából mozgónak számít. Támadás után megállhat, és állónak számít a *következő* fázisban. Ha elhatározza, hogy megáll, és felkészül a támadásra, jobb lesz a találati esélye, és kezdeményezési szempontból mozgónak számít, így ha valakit megtámad, valószínűleg ő üt először.

A sorrend rendszere nagyon rugalmas, de a játékosok részéről is gondolkodást igényel, mindent kétszer meg kell gondolniuk, hogy eldöntsék, mit is akarnak, és meg kell tervezniük a cselekedeteiket, hogy a legjobb hatást elérjék.

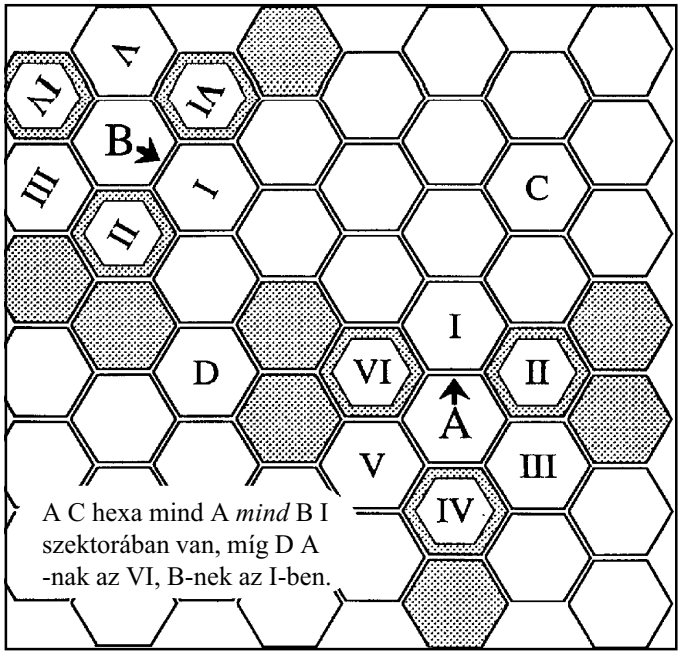
Hogy egyszerűsítsük a sorrendet, minden akció a Harc, vagy Mozgás osztályba tartozhat, és ilyen sorrendben lehet végrehajtani. Ha minden harc megtörtént, akkor jönnek a mozgások, mind a kezdeményezési sorrendjében. A kitérés harcnak számít, az alkalmi lövés mozgásnak.

Sérülés:

1. A fegyvereknek állandó a sebzése. Ha egy lövedék átvisz egy adott páncélt, az a lövedék mindig átviszi azt a páncélt, és ha nem megy át egy páncélon, akkor majdnem sohasem fog azon átmenni. Ezért van a fegyvereknek fix sebzésük az energiájukon alapuló véletlen dobás helyett.
2. A közelharci fegyvereknek nem állandó a sebzése, behatolási képességük egy páncélba sok tényezőtől függ, amik gyorsan változnak a harc hevében. A közelharci fegyverek sebzését véletlenszerűen kell dobni, a fegyver típusától, és a forgató Erejétől függően.
3. Az emberek nem egységes szövettömegek. Egy elég kis mennyiségű sérülés a kritikus pontokon megölhet, vagy eszméletlenné tehet egy személyt, míg ugyanaz a mennyiség más helyen nem. Egy fejre irányzott kardcsapás halálos lehet, a karban átvághat egy artériát, a lábon pedig lehet, hogy csak izomsérülés lesz. Ezért vannak különböző sebzési táblázatai a különböző testrészeknek különféle hatásokkal.
4. Az emberek nem gépek. Nem esnek darabokra, miután elszenvedtek egy bizonyos sebzésmennyiséget. Ezért nem összeadódó a karakterek aktuális *sérülése,* hanem egy sérüléssorozat, amik a karakter különféle aspektusait befolyásolják, mint az Erőt, futási sebességet, vagy Ügyességet.
5. Míg könnyű valakit megölni, nehéz ezt azonnal megtenni. A legtöbb haláleset az életfunkciók percek alatti leállása miatt van. Azonban elég könnyű valakit eszméletlenné tenni, vagy elkábítani a sokk miatt. Ezért csak a törzs, és fejtalálatok tudják azonnal megölni a karaktert, de a karakterek percek, vagy órák múlva is meghalhatnak megfelelő orvosi ellátás hiányában.

Mind egyszerű, mind részletes sérülési található a **TimeLords**-ban. Megismétlem, hogy te választasz, mi illik a *te* játékstílusodhoz.

A harci ábra - A hatszögű rács térképként, és szemléltetőeszközként használatos, bár négyzetrácsost éppúgy használhatsz. Minden karakternek 6 oldala van, ezeket szektoroknak nevezzük. Az I szektor mindig a karakter eleje, függetlenül attól, hogy merre fordul. A többi szektor helyzete az I szektorhoz van viszonyítva. Egy karakter mindig egy hexa oldala felé néz, így nem kétséges, merre is néz a karakter. A szektorok alább vannak illusztrálva.



Gyakran kell térképet rajzolni, ha harcra kerül a sor. A majdnem az összes, **TimeLords** csatában használatos skála: 1 hexa a térképen egyenlő egy méterrel. 5 mm-es hexarács a nyílt terepekhez, és a külső harcokhoz jó, míg a 12 mm-es rács az épületek belsejéhez, és a kis területekhez jó, vagy mikor bábukat használtok. A karakterek nyomon követhetőek, ha be van jelölve ceruzával a helyzetük. Esetleg a karaktereket bábuk is jelképezhetnek. Ez szebben néz ki, de lényegesen drágább.

Mozgás és lépték - Amint már említettem, a harci ábrán minden hexa 1 métert jelképez. Az emberek átlagos maximuma 9 méter fázisonként, gyorsítani 3 métert tudnak fázisonként, lassítani pedig 6 métert. A gyorsítást, vagy lassítást minden fázisban a mozgás *előtt* kell bejelenteni.

Legtöbb helyzetben egy személy lehet egy hexán. Közelharcban, vagy birkózásban azonban két karakter is lehet ugyanazon a hexán. Két ember hexánként már eléggé zsúfolt, és négy a maximum, ami egy ekkora területre fér.

Nagyobb léptékű akcióknál a léptéket eltolhatod 5 méter per hexre is. Ez azt jelenti, hogy az emberek fázisonként egy, vagy két ilyen hexát tesznek meg. Közelharcnál csak ugyanazon a hexán kell lennie a két karakternek, a lőfegyverek lőtávmódosítóit pedig egyszerűen az 5 legközelebbi többszörösére(f) kell kerekíteni. Ez többnyire vadászjeleneteknél, nagymértékű csatáknál, egy városban való mozgásnál jó.

Láthatóság - Sok ember azt hiszi, hogy mindent lehet látni a csatamezőn. De általában nem ez a helyzet. Ahhoz, hogy valamit kiszúrjon, a karakternek sikeres Érzékelés dobást kell tennie. Nem célozhatsz olyasvalamire, amiről nem is tudod, hogy ott van. A legtöbb helyzeti módosító nehézzé teszi a célpont észrevételét, és még nehezebbé az eltalálását. Ahelyett, hogy az összes Érzékelés-módosítót a támadási dobásodra alkalmaznál, csakis a leggyakoribbat, az álcázást alkalmazd mindkettőre.

Mike Higgins — Kor: középkorú
Magasság: 185 cm — Súly: 82 kg
Idézet: "Légy résen! Senkiben se bízz! Tartsd kéznél a lézered!

ERŐ:	11	ÜGY:	13	SZÉP:	10	ENER:	10
EG:	13	AKE:	11	ÉRZ:	14	TP:	30
INT:	17	MER:	13	ÁLL:	13	SEB:	12

Főbb képzettségek:

PUSK	11	BOT	8	RKFE	6	EGYIP	7
PISZ	9	LOPA	10	TÚLF	7	NORV	6
HMŰV	12	ELSS	7	TÖRT	7	LOVA	6
ÍJ	9	SZÍN	14	KERE	10	KOZK	14

Jellemző felszerelés:

Elsősegély készlet	M-16 hőlátóval, lézercélzóval
Hosszúbot	"Csuklótörő" (lef. csövű, FA/B ×2)
MX motorbicikli	Hordozható számítógép napelemekkel

Páncél	Fellelhető: bárhol
20/5 TP mellény	Megjegyzés: bionikus bal kéz, Erő 20,
8/2 öltözék	Csúnya, forradásos bal könyék
16/12 TP sisak	és alkar (40 mm-es gránát)

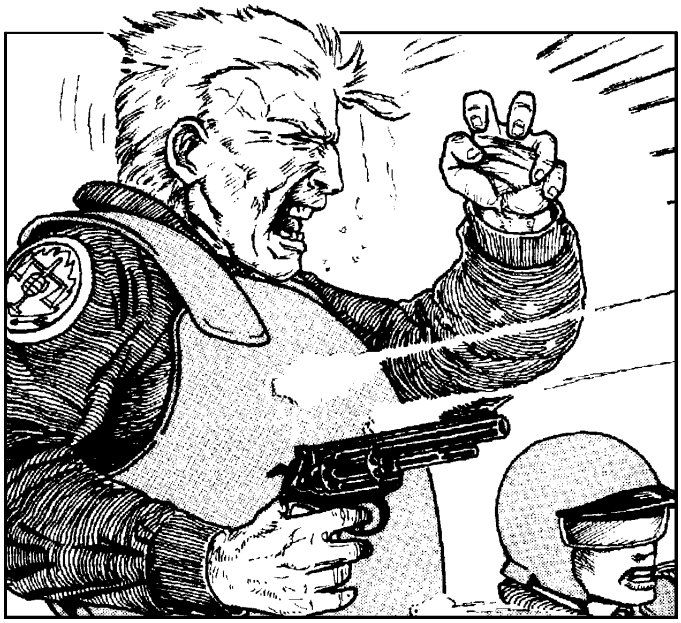
Sebzés - Minden típusú fegyvernek van egy Sebzési Értéke, vagy SÉ-je, és Sebzési Típusa, amit római számok jelölnek I-től V-ig.

Egy fegyver SÉ-je az a sebzés k10-zel dobandó értéke, amit a fegyver okozni képes, plusz az extra sebzéspontok okozásának esélye. A k10-ek száma az az SÉ/10(l), és a maradék az extra sebzés. Ezt az esélyt általában a legközelebbi kockatípussal dobjuk, a maradék számokat figyelmen kívül hagyva.

Példa - Egy SÉ 34 azt jelenti, hogy a fegyver 3k10-et sebez, de ennél 4 ponttal többet is sebezhet. Így ennél a fegyvernél 1k4 ez az extra mennyiség. Azoknál a fegyvereknél, ahol az SÉ kisebb 10-nél, az SÉ az a kockatípus, amivel a sérülést dobni kell.

Példa - Egy SÉ 6 1k6 sérülést okoz, és ez SÉ 4 1k4-et. Egy SÉ 5-nél 1k6-ot kell dobni, 6 esetén újradobni.

A fegyverek sebzése állandóbb, és realisztikusabb, ha az átlagsebzést használjuk. Ez azt jelenti, hogy egy olyan golyó, ami átvisz egy adott páncélt, mindig át fogja vinni azt a páncélt, és ha lepattan róla, akkor mindig le fog róla pattanni. Az élőlényekre gyakorolt hatásuk miatt, nem mindegy, melyik módszert alkalmazzuk. A lövedékek átlagsebzését az SÉ-jük jelzi, és durván az SÉ/2(f). Akik pontosabb értékeket szeretnének, vegyenek 5,5 pontot minden 1k10 sebzés után, vagy módosítsák az SÉ-t -9-cel.



Sebzéstípus - A fegyverek sebzési szempontból öt csoportba sorolhatók. Ez az I típustól - ami teljesen halálos sebet ejt, mint a lövedékek, nyilak, és éles fegyverek - az V típusig terjed - ezek nem ejtenek halálos sebet, például a gondolati támadás. A legtöbb fegyver az I, II, és III típusba sorolható.

Sebzéstípus	Sebzés	Példa
I	Mind halálos	Lövedék, kés
II	3/4 halálos	Buzogány
III	1/2 halálos	Bunkó
IV	1/4 halálos	Ólmosbot
V	Mind nem halálos	Bénító

Ez úgy működik, hogy ha a TP-id egy részét sérülésként elszenveded, ezt 5%-os részenként kell a karakterlapon bejelölni, így az a karakter, aki 40 TP-vel elszenved egy 8-as sérülést, ez 20%-os sérülést jelent. Ebben az esetben, mivel a sebzés 5%-onként növekszik, ez egy 4-es Sebzési Szint. Ha ez egy olyan fegyver, ami II. típusú sérülést okoz, a karakternek a *halálos* sérülésnél 3 négyzetet kell bejelölnie, és mivel a sebzés 1/4 része nem halálos, az ideiglenes mellékhatásnál is 1 négyzetet be kell jelölni. Mindkét sebzéstípus *minden* esetben lefelé kerekítendő. Ha a személy 6 pontot kap be a nyolc helyett, ez 3 Sebzési Szintet jelent. Mivel a 3 3/4 része kevesebb, mint 3, és a 3 1/4 része kevesebb, mint 1, ezért a halálos sérülésnél 2 négyzetet kell bejelölni, a nem halálosnál pedig egyet sem.

Ha a helyzetet megfordítjuk 4 Sebzési Szintre (mondjuk egy IV típusú fegyverből), ez ellenkező hatást eredményez. A sebzés még mindig 3 négyzet, de ez már a *nem halálos*, további 1 *halálos* eredménnyel. Például egy fejre mért csapás ólmos-bottal. Ha ettől eszméletlenné válsz, ez viszonylag rövid ideig tart. Viszont lesz egy púp a kobakodon, aminek kell néhány nap, hogy teljesen eltűnjön.

Ne feledd, hogy a törzs, és a fejtalálatoknál többszörözd a sebzést az első 2 pont kivételével, *mielőtt* még felosztanád halálos és nem halálos sebzésre, és ne utána!

Példa - Ha elszenvedsz egy 8 pontos II típusú sebzést a törzsbe, és van 29 TP-d, az első 2 kivételével szorozd meg 2-vel ((8-2)×2+2=14), számold ki a Sebzési Szintet (14/29=48,2% 48,2/5=9,64(f)=10), *aztán* oszd fel halálos (7), és nem halálos (2) sérülésre.

Van néhány sor a karakterlapon, a tulajdonságok, és a karakter rajza alatt. Hogy megkíméljünk mindenkit sebesülés esetén az UMT-n való keresgéléstől, számold ki *most* a karakter TP-jétől függően a sebzésmennyiségeket, hogy mindig kéznél le-gyen. Ne feledd, hogy ezt újra kell számolni, ha a karakter TP-je változik, bár ez nem szokott gyakran előfordulni. A kiszámolt értékeket a segédlapok végén is megtalálhatod 25 és 40 TP közt.

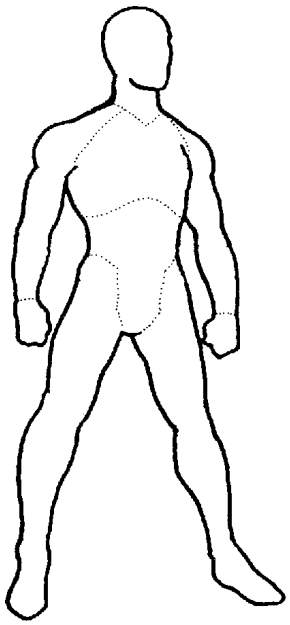
Találati hely - Ha egy karaktert eltaláltak, rendszerint meg kell határozni, melyik testrészt érte a találat. Különböző helyeken meg kell többszörözni az okozott sebzést, annak a ténynek köszönhetően, hogy ezek a részek a felelősek az életbenmaradásért. Minden törzs, és hastalálatot meg kell *duplázni* az első két pont felett, a fejtalálatokat pedig *megnégyszerezni* az első kettő felett. Az izmokat és csontokat át kell lyukasztani, mielőtt súlyos sérülések keletkeznének az agyban, vagy a belszervekben. Nagyon fontos, hogy csak azt a sérülést kell többszörözni, amit nem befolyásolt a páncél. A páncél által lecsökkentett halálosságú sebzést *nem* kell többszörözni.

Példa - Egy 10 pontos találat a törzsbe azt jelenti, hogy 8 pontot meg kell duplázni, ez 16, plusz a nem duplázott 2, összesen 18 pont sebzés. Egy 10 pontos fejlövésnél (végtagba nem sok) 8-at meg kell négyszerezni, ez 32, plusz a nem szorzott 2, összesen 34 pont (kampec). Egy 10 pontos találat, ami egy 6 pontos páncélon megy át, csak 4 ponttal éri a karaktert, és csak akkor kell szorozni, ha törzs, vagy fejlövés.

A sebzés szorzása a legtöbb állatra ugyanígy működik, és számtalan idegen, vagy fantasy lény esetében is lehet használni. Nagyon nagy lények 3, vagy 4 pontot is igényelhetnek a szorzás előtt, kis lények meg csak egyet, vagy még annyit sem.

Találati hely táblázata - Itt az alap Találati hely táblázat következik. Ez az általános testrészeket tartalmazza, valamint azokat a szorzókat, amiket az első két pont után kell alkalmazni.

Dobás	Hely	TP×
1	Fej	4×
2-3	J.kar	1×
4	J.kéz	1×
5-7	Mellkas	2×
8-9	B.kar	1×
10	B.kéz	1×
11-12	Has	2×
13-16	J.láb	1×
17-20	B.láb	1×



Alap sebzés - A TimeLords más sebzési rendszert használ, mint a többi szerepjáték. Az embereknek nincs fix Testpont mennyiségük, amiből vesztenek, ha sérülnek. Ha elgondolkozol ezen, beláthatod, hogy az emberek rendszerint nem strukturális szétesés miatt halnak meg. Ez a rendszer elkerüli a "lábonlövöm-meghalt" problémát. Ez az az eset, amikor a legtöbb rendszerben egy súlyosan sérült személy azonnal belehal, ha lábon lövik. Az azonnali trauma túlzás lehet az ilyen helyzetekben.

Sérülések

A bal kéz teljes korlátozása -9, a törzs korlátozása pedig -3

A **TimeLords**-ban a sérülést durván rongálásként lehet felfogni, különféle szintű eszméletlenséggel, és azonnali halálos sérülésekkel. Ezt mindig szem előtt tartjuk. Egy közlekedési baleset áldozata még él, mikor a mentőorvos odaér, de meghal, mielőtt elérné a kórházat. Legurulsz a lépcsőn, és eltöröd a lábad. Valaki ólmosbottal fejen vág. Ezek a halállal végződő esetre, sérülésre, és eszméletlenségre szolgálnak példával. Ezek lehetnek különállók, de kombinálni is lehet, és a hatás ideje változó. Az írógörcs egy viszonylag átmeneti sérülés, de ha egy kocsival áthajtanak a kezeden, az maradandó is lehet.

Ha egy karakter megsérül, a sérülés mennyiségét a Testpontjának, és a sebzés mennyiségének függvényében az UMT-ről kell leolvasni. Minden kétértelmű eredmény a karakter javára kerekíthető. Az UMT eredménye a hányados, ami azt jelzi, mek-kora a testrész sérülése.

Példa - Egy 27 Testponttal rendelkező karakter egy 7-es sérülést szenved el. Az UMT-n megkeresi a 27. szintet, *lemegy azon az oszlopon,* míg el nem éri a sérülés mennyiségét. Az eredmény lehet 5, vagy 6, így a Sérülési Szint 5 lesz. Ha megint ugyanígy eltalálják, az *pontosan* ugyanezzel a hatással járhat. A testpontok nem vesznek el, és nem módosítják az előző támadások. Az megtörténhet, hogy a támadások hatásai összeadódnak, ami végül azt a testrészt használhatatlanná teheti.

	Módosítandó szám					
Sebzési szint	25	26	**27**	28	29	30
5	6	6	**6**	7	7	7
6	7	7	**8**	8	8	9

Hatások - Az alap sebzési rendszerben az elszenvedett Sebzési Szint azt a negatívot jelzi, amit a sérült testrészre kell alkalmazni, s ezt helyileg szorzók is módosítják.

Hely	Korlátozási módosító	Kábulás×
Fej	×1/2(l)	×4
Törzs	×1.0	×1
Karok, lábak	×2.0	×0.25(l)
Egész test	×1/2(l)	×1

A "korlátozási módosító" a Sebzési Szint mértékének szorzata, hogy megkapjuk az *aktuális* negatívot, amit a karakter kap. A "kábulás ×" az a *korlátozás* (nem a Sebzési Szint) szorzata, s így az Akaraterőre alkalmazandó negatívot kapjuk meg, hogy a karakter elkerülje a kábulást.

Így egy karakter, akinek 5-ös Sebzési Szinten van a karja, -10 módosítót kap a karja használatára, és tennie kell egy Akaraterő próbát -2-vel. A törzsbe egy ilyen találat -5-tel módosítja a törzs izmainak használatát (amik sokat takarnak), és -5-tel kell Akaraterő próbát tenni. Egy fejtalálat ezzel a szinttel csak -2-vel módosítja az Intelligencia-dobásokat, de -8-cal kell Akaraterő próbát tenni.

A karokra és lábakra nagyobb hatást gyakorol egy sebzés, mert kisebb a struktúrája, ami elnyelhetné a sérülést. Egy olyan ütés, amivel még nem lehetne egy bordát eltörni, még összetörheti a legtöbb csontot a kézben, ezért meg van növelve a korlátozás. Ne feledd, hogy a sebzést a Sebzési Szint ellenőrzése *előtt* kell szorozni, így a fejnél nagyon könnyen jöhetnek ki nagy sérülések. A fej nagyon is egy "mindent vagy semmit" dolog. Fent lehetsz, és harcolhatsz, lehetsz eszméletlen, vagy halott is lehetsz.

Jegyezd le a sérüléseket a karakterlapra, a Sebzési Feljegyzések megfelelő részeibe. Minden terület egyesített összege a sérülések teljesítményre gyakorolt összeadódó hatását jelzi. Viszszatérési szempontból külön kell jelölni a halálos és zúzódási sebeket, de össze kell adni, hogy megkapjuk a korlátozást.

Példa - -6 átmeneti sérülést szenvedtél el a bal karodon, és 3 halálosat is. Így most -9-cel használod a bal karodat. -3-mal a törzsön összesen -12 a kar használatának módosítója.

Kiütés - Az alap sebzési rendszerben mindenkinek, aki sebződött, Akaraterő próbát kell tennie a fenti Akaraterő-szorzók büntetéseivel. Ha nem sikerült a dobás, a karakter a következő cselekedetére annyi negatív módosítót kap, *amennyivel elbukta a próbát.* Ha a dobás *nem sikerült,* és a negatív módosítók nagysága *nagyobb,* mint a karakter Akaratereje, eszméletlenné válik a próba eltévesztésének mennyisége×1k10 másodpercre.

Példa - Egy karakter 6 Sérülési Szintet szenved el a fején. Az aktuális korlátozás ennek a fele, -3, de ennek a 3-nak a 4-szerese a "kábulási módosító", amit az Akaraterejére kell alkalmazni. Így a karakternek -12-vel kell Akaraterő próbát tennie, hogy ne kábuljon el a következő fázisban. Ha az Akaratereje kevesebb, mint 12, akkor eszméletlenné válik, ha elbukja a módosított dobást. Ha az Akaratereje 12, vagy nagyobb, a legroszszabb, ami történhet, hogy a fájdalom kábulatában több másodpercig tekintélyes mínuszokkal cselekszik. Ez lényeges különbség közelharcban, mert a karakterre bónusszal lehet támadni, míg kábult.

Halál - Mivel ebben a rendszerben nincsenek sebpontok, és a sérülések csak a képességeidre vonatkozó összeadódó módosítók összessége, így kis esélye van az azonnali halálnak. Több, mint valószínű, hogy egy olyan sérülést szenvedsz, amibe *előbb-utóbb* belehalhatsz, ha nem kapsz megfelelő orvosi segítséget. Dobj 1k20-szal, és hasonlítsd össze a *halálos* Sebzési Szinttel. Ha kevesebb, mint az SSz, egy halállal végződő sebet kaptál, vagy a vérveszteség, belső vérzés, vagy fertőzés miatt. Szorozd meg a dobott 1k20-at (20-Akaraterő módosító)-val, hogy megkapd a percek számát, amennyi idő alatt orvosi segítséget kell kapnod.

Példa - Egy karakter 8-as Sebzési Szinten van, s 35% az esélye, hogy halállal végződő (1-7 1k20-on). Ha 4-et dob a k20-on, lássuk mi történik:

Fejtalálat - Az Akaraterő módosító ennél a találatnál -16, így 20-16=4. Ezt meg kell szorozni a seb halálosságát megállapító kocka értékével (egy négyes), így a karakternek 4×4=16 perce van az életből. Ez magától értetődően súlyos sérülés. Megjegyzem, hogy egy SSz 10, vagy több elrontott 1k20 dobással azonnali halált jelent, ugyanis 0 perce van az életéből, mert az Akaraterő módosítója -20, és 20-20=0. Egy páncélozatlan személy 30 TP-vel 10 SSz-t szenved egy 6 pontos halálos találattól, vagy egy kiskaliberű pisztoly átlagsebzésétől.

Találat a törzsön - Az Akaraterő módosító -8, így 20-8=12. A k20 dobás 4 volt, tehát a karakter még 12×4=48 percig él. Ez lehet egy súlyosan vérző seb, de ez megállítható, ha kijut a harci övezetből.

Találat a kézen, vagy lábon - Az Akaraterő módosító -4, és 20-4=16. A k20 dobás 4 volt, így a karakter még 16×4=64 percig él. Ez valószínűleg megint egy súlyosan vérző seb.

Találat az egész testen - Az Akaraterő módosító -8, és 20-8=12. Az 1k20 dobás 4 volt, így a karakter még 12×4=48 percig élhet. Ez a sérülés valószínűleg a vérzés, sokkhatás, rázkódás, és belső sérülések kombinált hatása.

Ezzel a rendszerrel az ilyen sebek egy órától egy percig korlátozhatják az életet, lehetnek azonnal halálos sebek a fejen SSz 10+, vagy kötelezően azonnali halál SSz 20+ esetén. És ellentétben a többi rendszerrel, majdnem *minden* halálos sérülés (SSz 1+) eredményez halállal végződő sebeket, ha kezelés nélkül hagyják. Természetesen a legtöbb halállal végződő sebet el lehet látni, ha biztonságba került az alany, de ha tábori sebészet, vagy mágia nem elérhető, ez nagyon kockázatos lehet.

Ha egy részletesebb, és realisztikusabb sérülési rendszert kívánsz alkalmazni, olvasd el a Fejlesztett sebzési részt a 72. oldalon!

Catherine DeMott Kor: Középkorú
Magasság: 173 cm Súly: 65 kg
Idézet: "A táborozás a halál egy hideg, nedves és fájdalmas módja."

ERŐ:	9	ÜGY:	14	SZÉP:	9	ENER:	9
EG:	13	AKE:	13	ÉRZ:	9	TP:	27
INT:	20	MER:	10	ÁLL:	12	SEB:	11

Főbb képzettségek:

HMŰV	14	ÍJ	14	ZENE	15	ELSS	13
SEBZ	6	KÉS	14	Gitár	+6	MÉSZ	16
KARD	16	PISZ	11	ÁORV	18	ZRLA	8
Katana	+6	WELS	10	ORVS	15	LOVA	16

Jellemző felszerelés:

Teljes orvosi készlet	Bénító (40V)
Katana (18I)	Tükröző napszemüvegek
Csizmaszár kés (6I)	Akusztikus gitár, vagy hárfa
Páncél	Fellelhető: Egy meleg tűz mellett
16/4 TP mellény	az 5. századi Wales-ben.
16/12 TP sisak	Megjegyzés: Van egy idomított gepárdja

Megjegyzés a páncélokról - A páncél a **TimeLords** kalandok hátterének szempontjából kemény munkát jelentenek. A középkori páncéloktól, amiket csak a közelharci fegyverek, és a nyílveszszők megállítására terveztek, és a modern páncéloktól eltérően, amiket a nagysebességű lövedékek ellen terveztek, a **TimeLords** páncélnak mindkettő ellen védelmet kell nyújtania, és néha meg kell állítania a nagyenergiájú lézert, vagy más csúcstechnológiájú fegyvereket.

Az alapvető tervezési filozófia, hogy a páncélnak két célja van: a sebzés teljes megállítása, és az olyan sebzések traumájának csökkentése, amiket nem lehet teljesen megállítani. Ez utóbbi funkcióra sajnos szükség van, mert nem lehet egy teljesen merev páncélban mászkálni, mert bár sok támadást megállít, viszont nagyon gátolja a mozgást.

Kompromisszumos megoldás az a tagolt lemezpáncél, amit a múzeumokban lehet látni. Míg elég kemények, hogy megállítsanak egy támadást, és elég ízeltek, hogy megkönnyítsék a mozgást, még mindig elég nehezek, és képtelenek elég lövedéket, vagy számszeríjvesszőt megállítani, hogy életképes ajánlat legyen a nemességnek, aki viselte ezeket. Egy modern példa lehet a kerámiabetétes golyóálló mellény. A nagy feszítőerejű ballisztikus szövet lelassítja, és megállítja a legtöbb lövedéket, de súlyos zúzódásokat okoz a viselőnek, és az acél, vagy kerámialapok a rázkódás ellen védik a legfontosabb részeket, például a mellkas közepét.

A páncél terjedelme és funkciója a fegyverektől, társadalomtól, és/vagy a rendelkezésre álló technológiától függ. Ahol értékesebb az emberi élet, ott a legtöbb ember páncélozott. Ez alól vannak kivételek. A modern háborús statisztikákból látszik, hogy ha egy személyt kar, vagy láblövés ért, 95%, vagy nagyobb esélye van a túlélésre, így még azok a hadseregek, akik testpáncélt használnak, sem védik ezeket a területeket. Miért? Mert így olcsóbb, mind pénzben, súlyban, és embererőben. Egy nagyon magas fejlettségi szintű társadalomban, olyan fejlett is lehet az orvostudomány, hogy könnyebb ellátni egy sérülést, mint megjavítani egy páncélt. Alacsony fejlettségű szinteken az emberek olcsóbbak lehetnek, mint egy páncél ára, így gazdaságtalan lenne a védelemről gondoskodni.

Páncél - A páncél a barátod. Legtöbb esetben minden páncél jobb, mint a semmi. Kivéve, ha a páncél koszos részeit nyílt sebek fölött viselik, egy ellenállhatatlan támadásnak köszönhetően, de a hatások a JM-től függenek.

A **TimeLords**-ban a páncéloknak egyszerű alakja van, például 10/3. Ez azt jelenti, hogy a páncél 3 pontnyi ütési sérülést állít meg, és *összesen* 10 pontnyi sebzést (még 7-et) lelassít. A könnyű, vagy hajlékony páncéloknak jóval kisebb a második számuk, mint a mereveknek. Például egy darab láncing lehet 10/2-es, míg egy ugyanolyan darab acéllemez lehet 10/6-os, sőt 10/10-es is, ha nagyon jól ki van párnázva. A második szám soha nem haladhatja meg az első számot.

Így működik a páncél - A páncél ütési sebzésértékét minden sebzésből vond ki. Ez a "lepattanó érték". Ha egy sebzés ezzel egyenlő, vagy kisebb, a támadás "lepattan", és nem okoz semmilyen sérülést.

Ha egy sebzés nagyobb, mint a "lepattanó érték", de kevesebb, mint a teljes páncél, a karakter a maradékot nem halálos sérülésként szenvedi el. Számold ki a Sebzési Szintet, amit ez okozna, és jegyezd le ezt a számot későbbi használatra. A karakterlapod hátulján, a páncélértékeknél van egy kis oszlop, amit "PZT"-vel jelöltünk, ami Páncél Zúzó Tényezőt jelent. Írd ide ezt a számot. Ez a szám azt jelzi, hogy mennyi, egyébként halálos sérülést konvertált *neked* nem halálossá, a *te* TP-d alapján. A többi páncélértékhez hasonlóan ez is összeadódó ha több páncélt viselsz.

Példa - Egy 40 TP-vel rendelkező karakter egy 12/4-es páncélt visel kalandozás közben. Minden 4 pontos, vagy annál kevesebb sebzés lepattan, és még 8 pontot át tud konvertálni nem halálossá. Egy 40 TP-s karakternek a 8 pontos sebzés 4 SSz. Így ennek a páncélnak 4 PZT-je van. Ha a karakter 6 pontnyi sérülés éri, 4 lepattan, és 2 pont nem halálos sérüléssé válik.

Ha egy sebzés teljesen átmegy egy páncélon, a teljes páncélt vond le a sebzésből, és a maradékból számold ki a Sebzési Szintet. Az eddig megőrzött számokat (a PZT-t) add hozzá a támadás nem halálos sebzéséhez.

Példa - A következő példa egy kicsit összetettebb, mert bevonjuk a sebzési rendszert is. Egy 40 TP-s személy 12/4 páncélt visel, és 20 pontnyi II típusú sebzés éri a lábát. A sebzés nagyobb, mint a páncél, így a karakter elszenved 8 II típusú sebzést. Az UMT-n utánanézve ez 4-es Sebzési Szint. Most ennek 3/4 része halálos, 1/4 része nem halálos, tehát a halálos sérülésnél 3 négyzetet, a nem halálosnál 1 négyzetet kell bejelölni. De hozzá kell adnia a zúzódást, ami átment a páncélon (a PZT), ez 4, tehát összesen 5 négyzetet kell bejelölni a nem halálos sérülésnél (lásd az előző példát).

Példa - Ugyanazt a karaktert eltalálja egy lövedék, ami 10 pontos I típusú sebzést okoz (minden golyó I típusú sebzést okoz). Ebből a 10 pontból 4 pont "lepattan", így a karakter 6 pontnyi nem halálos sérülést szenved, vagyis 3 SSz-t.

Példa - A karaktert eltalálja egy golyó, ami 16 pontnyi sebzést okoz. Ebből 4 pont lepattan, 4 pont átmegy, és ez 2 halálos Sebzési Szintet okoz, és a karakter 4 nem halálos Sebzési Szintet szenved, amit a páncél megállított, de egy szétszórtabb hatással közvetítette az energiát (a PZT).

Megjegyzés - A páncélok esetében az egyetlen kivétel a fejtalálat. A fejen a páncélnak csak a zúzódás elleni védelme számít a sebzésekkel szemben. Minden más sebzés az eredeti Sebzési Típusba számít (ütési hatással, ha a fejlesztett sebzést használod). Ez azt a tényt tükrözi, hogy a többi testrésztől eltérően a koponyád nem rugózik vissza, miután megrepesztették, vagy betörték. A legjobb sisakoknak kb. 10/10 PÉ-jük van, ahol mind a két szám ugyanaz. Ebben az esetben a teljes páncélt le kell vonni a teljes sebzésből, és ami teljesen átmegy, az sebzi a karaktert. A gyakorlatban ezt nehéz elérni, a skála általában már 10/7-nél véget ér, ahol van egy intervallum, ahol a karakter megsérül, vagy elkábul, anélkül, hogy a páncélnak bármi baja is esne.

Opcionális szabály - Azt érzékeltetendő, hogy a páncélon átjutó zúzóhatás halálos, és súlyos is *lehet,* felezd meg(l) a PZT-t, és ezt add hozzá mind a halálos, mind a nem halálos sérüléshez, amit a karakter elszenved. Így a karaktereknek a koponyájuk is betörhet, anélkül, hogy a páncélt átvitte volna a lövedék. A PZT ilyen felosztását a karakterlapon "n/n" formában jelöld, hogy emlékeztessen arra, hogy a sebzés kétfelé lett osztva, halálos, és nem halálos sérülésre.

Páncélt szinte mindenből lehet készíteni. Bárki, aki rendelkezik fa-, fém-, vagy bőrmegmunkáló, továbbá varrás képzettséggel, összerakhat egy neki tetsző egyedi páncélt. A különféle páncélanyagok alább láthatóak. A tömeg és Testpont helyekre van bontva. A testrészek listája: Fej (koponya, arc, nyak), Törzs (has, mellkas, de a váll nem), Kar (válltól a csuklóig, de a kéz nem), és Láb (csípőtől bokáig, de a lábfej nem). Az ár találati helyenként értendő. Egyszerű részek (mint a törzs) félárasak is lehetnek, míg a jobban megmunkálandó részek (sisak, lábbeli) ára kétszeres is lehet, de a nagyon részletes munka (kesztyű) ára akár ötszörös is lehet.

Páncélanyag	PÉ	TP	Tömeg	Teljes	Törzs	Fej	Kar	Láb	Ár
Könnyű ruha[1]	0/0	1	0,02	0,60	0,15	0,06	0,08	0,08	2 $
Nehéz ruha	1/0	2	0,04	1,25	0,30	0,12	0,15	0,20	3 $
Vékony bőr	2/0	2	0,06	1,80	0,45	0,20	0,25	0,30	4 $
Vastag bőr	3/1	3	0,11	3,40	0,80	0,35	0,45	0,50	6 $
Keményített vékony bőr	3/2	3	0,08	2,50	0,60	0,25	0,30	0,35	8 $
Keményített vastag bőr	4/2	4	0,15	4,60	1,10	0,45	0,60	0,70	10 $
Kitömött ruha	4/1	3	0,20	6,20	1,50	0,60	0,80	0,90	4 $
Kitömött selyem	5/2	4	0,25	7,60	1,80	0,75	1,00	1,10	12 $
Kevlár 29[2]	5/1	2	0,06	1,80	0,50	0,20	0,25	0,30	20 $
Bronz lánc	5/2	5	1,10	32,00	7,70	3,30	4,40	5,00	20 $
Alumínium lánc	6/2	5	0,35	10,80	2,50	1,10	1,40	1,60	60 $
Bronz lemez	6/4	7	1,50	46,50	10,50	4,50	6,00	6,80	10 $
Alumínium lemez	8/4	7	0,50	15,50	3,50	1,50	2,00	2,30	30 $
Acél lánc	10/2	6	1,00	31,00	7,00	3,00	4,00	4,50	40 $
Acél lemez	11/5	7	1,40	43,50	10,00	4,20	5,60	6,30	20 $
Keményített lemez	17/8	8	1,40	43,50	10,00	4,20	5,60	6,30	30 $
Titánium lemez	17/8	8	0,80	25,00	5,60	2,40	3,20	3,60	100 $

1. Két réteg könnyű ruha egy réteg nehéz ruhával egyenlő.
2. Egy kevlárréteg 1/0 a hegyes szúró támadásokkal szemben.

A hagyományos öltözékek, amiket ezekből az anyagokból készítettek, a feltüntetett értéknél kétszer akkora súlyúak, mert egyéb praktikus szempontokat is figyelembe kell venni, a zsebek, zipzárak, gombok, és egyéb díszítések is szükségesek a ruhára.

A tömeg egy hely mindkét oldalára érvényes, a páncél csak az egyikre. Ezeknek a páncéloknak a vastagsága 5× nagyobb, vagy az eredeti 1/10 része is lehet, ha úgy kívánod. A PÉ, TP, és tömeg hasonló arányban növekszik. A hajlékony páncélokat teljes hatékonysággal lehet más hajlékony, vagy merev páncél alatt viselni. Hasonló típusú több réteg esetében a páncélok PÉ-je összeadódik. Mielőtt rohannál egymásra halmozni a páncélokat, figyelmeztetünk: a szövetpáncélok minden egyes PÉ pontja 1 C°-kal emeli a tényleges hőmérsékletet, amit a karakter érez, míg a fém, vagy kemény páncélok (vagy kevlár, vagy hasonló szintetikusok) a hőmérsékletet 2 PÉ pontonkén növelik 1 C°-kal. Szabadon szellőző páncélok (mint a lánc) csak 5 PÉ pontonként növelik 1 C°-kal a hőmérsékletet, így bár egy láncinget lényegesen nehezebb hordani, mint egy hasonló védelemmel bíró bélelt ruhát, de a láncinget sokkal könnyebb egy hosszú futás alkalmával viselni. Öt réteg kitömött selyem már elég jó védelem (25/10), de bármilyen hőmérséklet esetén, ami melegebb, mint egy hideg tavaszi reggel, egy kemény megterhelés után úszni fogsz a vízben.

Páncél szerzése - Az Elsődleges játék ügyes karakterei minden ellenfélről le fogják hámozni a páncélt, ami az egymáshoz nem illő darabok kusza kavalkádjához vezet, ami még mindig jobb, mint a semmi. Idővel, amint a játékosok tapasztaltabbak lesznek, és érezni fogják karaktereik taktikáit, ez valószínűleg kiegyenlítődik egy szinten, egy bizonyos fokig megelégednek a körülményekhez való alkalmazkodással. A szembeszökő páncélt kihívásként vehetik néhány társadalomban, mintha csak egy géppuskával mászkálna valaki a sajátunkban. Ha nem mész túlságosan messze a jövőbe, a modern testpáncél jó választás, főleg a már említett acéllemezekkel a kritikus helyeken. Ezek a nagy energiájú karabélyokig mindent megállítanak, és egy dzseki alatt is kényelmesen lehet viselni. A modern sportszerek, mint például a könyök, lábszár, térd, és csípővédők is jó védelmet nyújthatnak az ütések, rúgások, és kis közelharci fegyverek ellen, és ezeket feltűnés nélkül lehet hordani a legtöbb ruha alatt.

Az időjárőr karakterek jobban is fel lehetnek szerelve, az Őrség szabályaitól függően. Például engedélyezve lehet a modern, elrejthető páncél, vagy az időszakra jellemző, de modern anyagokból készült páncél, de elképzelhető, hogy csak az időszakra jellemző tárgyak vannak engedélyezve. Elképzelhető olyan speciális anyagok használata, amelyek hamar lebomlanak, megakadályozva az időbeli anomáliákat az ásatások alkalmával.

Lehetnek speciális páncéljaik is, amelyek a csúcstechnológiájú fegyvereket akadályozzák meg, pl. a lézereket. Ezeknek ugyanolyan páncéladataik vannak, de egy speciális megjegyzéssel. Például egy 20/20 páncél, ami csak a lézerek ellen működik (20/20, mert a lézernek nincsen zúzó hatása). Általában meg tudod alkotni a saját páncélodat az anyaglistáról, vagy elkészítheted a saját csúcstechnológiájú anyagaidat a futurisztikus kalandokra.

Egyéb páncélanyagok - Alább következnek azok az egyéb anyagok, amiket a játék folyamán még páncélként, vagy fedezékként lehet használni. A feltüntetett tömeg egy kb. 15×15 cm-es területre értendő. Ez a terület akkora, mint egy találati hely.

Páncélanyag	Páncél Érték	Tömeg	Hexánként
Fenyő, 15 mm	2	0,15	5 kg
Tölgy, 15 mm	3	0,25	8 kg
Plexi, 10 mm	2	0,25	8 kg
Föld, 25 mm	3	0,25	8 kg
Gránit, 10 mm	3	0,60	20 kg
Jég, 25 mm	4	0,50	16 kg
Beton, 10 mm	3	0,50	16 kg
Üveg, 5 mm	1	0,30	10 kg
Víz, 40 mm	1	0,90	30 kg
Bronz, 4 mm	6	0,75	25 kg
Alumínium ötvözet, 4 mm	8	0,25	8 kg
Acél, 4 mm	11	0,70	23 kg
Edzett acél, 4 mm	17	0,70	23 kg
Golyóálló üveg, 4 mm	7	0,35	12 kg
Tipikus akadályok			
Közfal	4	0,50	16 kg
Fakerítés	5	0,50	16 kg
Könnyű parázsvédő	13	3,00	90 kg
Jelzőtábla	4	0,20	6 kg
Nehéz jelzőtábla	8	0,40	13 kg
Kukafedő (nehéz)	2	0,06	2 kg
Várkapu	30	5,00	160 kg
Országúti elválasztó	40	6,50	220 kg

Speciális páncélhatások - A kevlárhoz hasonló ballisztikus szövetek kis ellenállást tanúsítanak a szúró támadásokkal szemben. Ez a "sebezhetőség" más páncélokra is vonatkozik. Például a tűzfegyverből kilőtt lövedékek mindig páncéltörőként működnek a nyitott szövésű (lánc), és a szerves (bőr, ruha, selyem, csont, szarv, pikkely, stb.) páncélok ellen. A szúró támadások teljesen el is kerülhetik a védelmet. A speciális hatások a JM-en múlnak.

John Kolb — Kor: Középkorú
Magasság: 188 cm — Súly: 85 kg
Idézet: "Ha valaki azt kérdi, isten vagy-e, mondd, hogy igen!"

ERŐ:	11	ÜGY:	11	SZÉP:	12	ENER:	10
EG:	12	AKE:	11	ÉRZ:	12	TP:	31
INT:	17	MER:	12	ÁLL:	14	SEB:	11

Főbb képzettségek:

PISZ	6	KARD	8	MECH	15	LOVA	14
PUSK	11	CSÚZ	11	HADT	14	ANYG	15
AUTF	5	VERK	8	NÉM	8	ELSS	13
HMŰV	8	RKFE	8	TÖRT	10	VLSZ	10

Jellemző felszerelés:
Idomított harci ló
12 mm ütőkakasos revolver (25I)
Beretta 93-R (21I)
Winchester .460 Mag (82I)
Elsősegély készlet
Videokamera objektívvel

Páncél
16/6 TP mellény
16/12 sisak

Fellelhető: Nagy csaták közelében
Megj.: Félti a lovát

A páncélok elhasználódása - Még a legjobb páncélok is szétzúzhatóak, és összetörhetőek. Ha a páncélon egy hely sérülést szenved, a PÉ-je csökken az (átcsúszott sebzés/páncél TP-je)/2(l) értékkel.

Példa - egy 7/4-es páncél, 6 TP-vel helyenként egy találattól 9 pontos sérülést szenved. Ez azt jelenti, hogy 2 sérülés teljesen átment a páncélon. Ezek egyaránt hatnak a karakterre, és a páncélra. A páncél a 6 TP-jével felfogja a 2-es sérülést, ez 1/3. Ennek a fele 1/6, így *ezen a helyen* most 7-1=6/3 a páncél PÉ-je. Lövedékek, nyilak, vagy olyan fegyverek, amik kis lyukakat hagynak, 1 sebzést okoznak a páncélnak, ha átlyukasztják. Hogy elkerüljük a papírmunkát, a JM-nek csak el kell mondania a játékosoknak, hogy a páncéljuk kezd rongyolódni azon a helyen, és cseréljék ki.

Lőfegyverek - Azok a lőfegyverek, amik tüzelnek, kilőnek, vagy másképp gyorsítanak fel egy lövedéket, hogy az sérülést okozzon.

Fegyverformátum - A **TimeLords**-ban minden fegyverhez nagy mennyiségű információt közlünk a következő formában. Ha ez ijesztőnek tűnik, ne feledd, hogy *minden* információra szükség van, hogy a fegyvert *minden* időben használni lehessen. Egy adott időben lehet, hogy csak az információk töredékére lesz szükséged. Ha az információ mennyiségét alacsonyabb szinten akarod tartani, csak a harcra vonatkozó értékeket írd le, a többit hagyd békén. Ezeket mindig megnézheted a Segédlapokon. (Akinek ez a rendszer bonyolult, az rossz játékot választott - a ford.)

#	Név	Kal	TO	SÉ	JP	Kezd	Képz	Nemz	Súly	Méret	Tech Sz.	Ár	Tár	Működés	TGy	K	Korl	Tár súly	PÉ	TP
24	.45 Colt	.45	2/4	18	+1	+2	Piszt	USA	1,35	K/2	8-12	300	7	FA/T	4	1	-	0,25	10	6

- Ez a fegyver száma nyilvántartási szempontból.

Név - Ez a fegyver ismert neve.

Kal - Ez a fegyver kalibere. A legtöbb esetben a fegyverek csak a saját kaliberükre gyártott lőszerekkel képesek üzemelni. Ez nagyon is igaz az elöltöltős, és egyéb régi fegyverekre, ahol a lövedéket, és a lőport külön kell betölteni.

TO - Ez a fegyver Távolsági Osztálya. Mikor a fegyvert használod, a lőtávolsági táblázatot kell használni, hogy megállapíthasd, hogyan befolyásolja a távolság a találati esélyt, és a fegyver sebzését. A kettő nem ugyanaz, mert egy fegyver lehet pontos, de a lövedék elveszítheti hamar a lendületét, vagy hosszú távon is megtartja nagy energiáját, de nagyon nehéz vele célozni. A lőtávok a következő osztályba tartoznak:

TO	Fegyvertípus
1	Szombat esti speciálok, derringerek
2	Szabvány pisztolyok
3	Gépkarabélyok, géppisztolyok
4	Vadász, vagy rohampuskák
5	Könnyű ágyúk (modern PSzH)
6	Közepes ágyúk (modern tank)
7	Nehéz ágyúk (16 hüvelykes hajóágyú)
8	Szupernehéz ágyúk (Párizs ágyú)

SÉ - Ez a fegyver Sebzési Értéke. A legtöbb hasonló kaliberű fegyver hasonló sebzést okoz, és egy adott lövedék "alap" - sebzése megtalálható a Segédlapokon is. Az alapnál nagyobb, vagy kisebb SÉ gyakran a rendesnél rövidebb, vagy hosszabb cső miatt van. Speciális fegyvereknek, mint a lézereknek, bénítóknak, vagy más energiafegyvereknek is itt szerepel az SÉ-jük, bár nem csak I típusú sebet ejthetnek, mint más lövedékek.

JP - Ez a fegyver Jellemző pontossága, annak a mértékegysége, hogy milyen könnyű a fegyver használata. Néhány fegyver lényegesen pontosabb lehet, mint a többi, a jobb célzóberendezés, hosszabb cső, vagy az ergonómikus kidolgozásnak köszönhetően. Ezt az értéket *hozzá kell adni* a használó képzettségéhez, mielőtt bármi módosítók alkalmazásra kerülnének.

Kezd - Ez a fegyver kezdeményezése, vagyis, hogy milyen gyorsan lehet működésbe hozni a játékban. A pisztolyokhoz hasonló fegyvereket gyorsabban lehet célra tartani, mint a nagy vadászpuskákat. A kezdeményezés-módosítóra azért van szükség, hogy a gyorsabb fegyverekkel lehessen előbb cselekedni. Minél nagyobb ez a szám, annál gyorsabb a fegyver.

Képz - Erre a képzettségre van szükség a fegyver használatához. Itt ugyanazok a rövidítések szerepelnek, mint amik a képzettség leírásánál zárójelben vannak, és amiket jó, ha a játékos is feltüntet a karakterlapon.

Nemz - A fegyvert gyártó nemzet neve. Általában csak az ország nevének első három betűje szerepel itt, de lehetnek az érthetőség kedvéért hosszabbak is.

Súly - A töltött fegyver súlya kilogrammban. Az egyszerűség kedvéért a közelebbi tizedesre kerekített értékek.

Méret - A fegyver mérete hordozási szempontból. Ha egy /n követi a méretet, n az elfoglalt méretek száma. Ha egy puskát átlósan átvetnek a vállon, az részleges védelmet nyújt a vállnak, hátközépnek, és a csípőnek.

Tech Sz. - A technológia szintje, amit a fegyver gyártásához felhasználtak. A Technikai Szintek durva kronológiája megtalálható a 102. oldalon.

Ár - A fegyver ára dollárban. Az árak a közelmúlt (kb. 1990.) árviszonyait tükrözik. Az árak a helytől, helyi törvényektől, stb. változhatnak.

Tár - Ez a lőszerek száma, amit a fegyver ki képes lőni teljesen feltöltött állapotban. A félautomata, és automata fegyverek még képesek egy lőszert a töltényűrben is tárolni, ilyenkor adj 1-et ehhez a számhoz.

Működés - Ez azt jelzi, hogy milyen típusú a fegyver működése (lőszerutánpótlás és újratöltés). A "/" jel választja el az újratöltő szerkezetet a lőszerutánpótlástól. A működési típusok a következők:

EL Egyes lövés. A fegyver csak annyi lövést tud leadni, ahány csöve van.

RV Revolverező. A több lövést egy forgótár segítségével oldja meg. A kakast az elsütőbillentyű hátrahúzásával, vagy ritka kivételektől eltekintve kézzel lehet lövési pozícióba húzni, és azt megfelelő feszítés után kioldani, közben a tárat elfordítani.

FA Félautomata. A félautomata rendszert öntöltőnek is nevezik. A félautomata fegyver automatikusan újratölti magát minden lövés után, de meg kell húzni a ravaszt, ha újabb lövedéket akarunk az útjára küldeni.

A Automata. Az automata fegyver csak abban különbözik a félautomatától, hogy nem kell meghúzni a ravaszt az egyes lövések után, hanem amíg a ravasz hátra van húzva, és van lövedék a tárban, addig köpködi a lövedékeket. Általában FA módban is tudnak működni ezek a fegyverek.

RS Rövid sorozat. Olyan, mint a teljes automata, de minden ravaszhúzás csak 3 lövedéket lő ki. Ezek is tudnak FA módban működni.

TM Tolózáras működés. Az új lőszert manuálisan kell a töltényűrbe juttatni, többnyire a fegyver oldalán történő reteszeléssel.

KM Karos működés. Az új lőszert a kézvédő, vagy más, a fegyver alján lévő kar segítségével juttatják a töltényűrbe. Ezt a kifejezést használják a pumpás működésűekre is.

-K Kanócos. A töltetet a fegyver gyújtólyukához érintett égő kanóc gyújtja be.

-Ü Ütőkakasos. A töltetet egy kovakő, és acél ütközéséből keletkező szikra gyújtja be.

-Gy Gyutacsos. A kakas lecsapódása gyújtja be a gyutacsot (pl. durranóhigany), ami begyújtja a lőport.

Az újratöltés a következő típusúak lehetnek:

/T Táras. A lőszerek egy doboz-, vagy dobszerű dologban helyezkednek el, ami kivehető a fegyverből, és egy másikra lehet cserélni.

/B Belső tár. A lőszerek a fegyver nem eltávolítható részében helyezkednek el, és mikor elfogy az összes lőszer, újakat kell a tárba tenni, gyakran egyenként, bár vannak speciális "gyorstöltők" is.

/K Külső tár. A fegyver lőszerei egy külső hevederben helyezkednek el, amit gyakran a fegyver mellett egy dobozban tárolnak. Egy heveder csak egyes fegyverekhez illik, kivéve, ha nem úgy lett tervezve, hogy több típus is használhatja.

Példa - Egy FA/T egy táras félautomata fegyvert takar. Egy A/K egy külső táras automata fegyver. Egy RV-P egy ütőkakasos revolver.

TGy - A maximális tűzgyorsaság, vagyis a másodpercenként leadható maximális mennyiségű lövés száma, amire csak képes a fegyver. A maximumnál kevesebbet is lehet lőni, sőt ajánlott is, mert a nagy tűzgyorsaság szinte minden esetben kevésbé pontos.

K - Kezek. A fogás szükségessége, hogy pontosan lehessen a fegyverrel lőni.

Korl - Korlátozások. Ezek olyan dolgok, amik megnehezíthetik a karakterek számára egy fegyver beszerzését. Ha a JM új korlátozásokat akar bevezetni, megállapíthat annak egy rövidítést, és nyugodtan beírhatja ebbe a mezőbe.

Betű	Jelentés
H	**Helyi.** A fegyver csak egy kis földrajzi területen található meg, és nem látható máshol.
K	**Katonai.** A fegyvert általában csak a nemzeti hadseregekben, vagy egyéb védőrökben használják.
R	**Ritka.** A fegyverből nem gyártottak nagy számmal, vagy egy Technikai Szinten csak rövid ideig volt kapható.

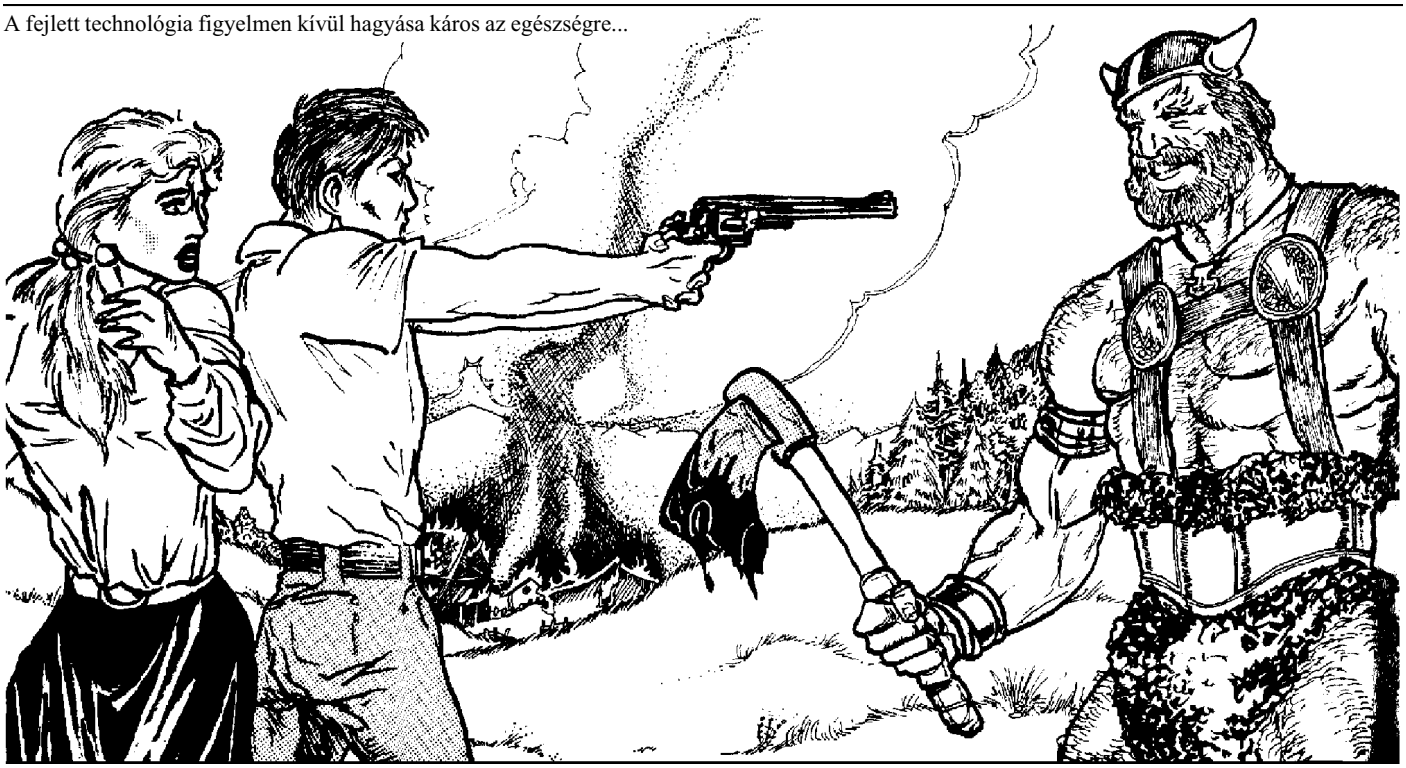
Tár súly - A tár, és a muníció súlya, mikor a fegyver teljesen meg van töltve. Egy "-" azt jelenti, hogy ez beletartozik a fegyver súlyába (főleg olyan fegyvereknél, amelyeknek nincsen tára, vagy csak belső tára van).

PÉ - A fegyver Páncél Értéke. Az anyagának, és kidolgozásának köszönhető ellenállóképesség a sérülésekkel szemben.

TP - A fegyver Testpontja. A sérülésmennyiség, amit el képes viselni, mielőtt teljesen megsemmisülne. Az ennél az értéknél kisebb érték általában már működésképtelenné teheti a fegyvert.

Megjegyzés - Néhány fegyvernél egy szám van itt. Nézd meg a fegyvertáblázat végén a jelentésüket.

A fejlett technológia figyelmen kívül hagyása káros az egészségre...



Lőfegyveres harc - A lőfegyveres harcot a következő módon kell lefolytatni. Először a karakter képzettségéhez hozzá kell adni a fegyver Jellemző Pontosságát, hogy megkapjuk a Korrigált Képzettséget. Másodszor össze kell adni a vonatkozó módosítókat, és a módosító összegével az UMT-n meg kell növelni a Korrigált Képzettséget. A végösszeg a találati esély, amire 1k20-szal kell dobni. Ha a dobás egyenlő, vagy kisebb, mint a találati esély, eltalálta a célpontot. Lásd még: Képzettségek használata (29. o.).

Célzási módosítók - Itt következik a **TimeLords** Segédlapokon is megtalálható célzási módosítók bővebb változata.

Távolsági módosítók - A különböző fegyverek különböző lőadatokkal rendelkeznek. Ahogy már említve lett, ez a fegyver Távolsági Osztálya, vagy TO-ja. A "célzási" szám a találati esélyt módosítja, míg a "sebzés" sor opcionálisan használható a sebzések módosítására a távolság függvényében. A következő táblázat közli a különböző fegyverek célzási és sebzési bónuszait és büntetéseit a különböző távolságokra. A "-" azt jelenti, hogy az a típusú fegyver már nem használható azon a lőtávon.

Példa - 100 méteren egy 2/3-as TO-jú fegyverrel (célzás 2, sebzés 3) -17-tel lehet célozni, és ha sikeresen talált, a fegyver sebzésére -2 módosító járul.

Távolság (m)	0	1	2-3	4-5	6-7	8-10	11-15	16-20	21-25	26-35	36-50	51-70	71-100	101-150	151-200	201-300	301-400	401-600	601-800	801-1000
TO 1 Célzás	+80	+30	+8	+4	+1	+0	-1	-3	-6	-13	-30	-	-	-	-	-	-	-	-	-
TO 1 Sebzés	+0	+0	+0	+0	-1	-1	-1	-1	-2	-3	-4	-5	-7	-9	-11	-14	-16	-18	-19	-20
TO 2 Célzás	+80	+35	+13	+8	+3	+2	+1	+0	-1	+2	+5	+9	+17	+30	-	-	-	-	-	-
TO 2 Sebzés	+0	+0	+0	+0	+0	+0	-1	-1	-1	-2	-2	-3	-4	-5	-7	-9	-11	-14	-16	-18
TO 3 Célzás	+80	+40	+18	+12	+6	+2	+1	+0	+0	-1	-2	-4	-7	-12	-20	-30	-	-	-	-
TO 3 Sebzés	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-3	-4	-5	-7	-9	-11	-14
TO 4 Célzás	+80	+45	+20	+16	+9	+6	+4	+2	+1	+1	+0	+0	-1	-2	-4	-6	-9	-14	-20	-30
TO 4 Sebzés	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	-1	-1	-1	-2	-2	-3	-4	-5	-7	-9
TO 5 Célzás	+80	+50	+26	+16	+12	+9	+6	+4	+3	+2	+1	+1	+0	-1	-1	-2	-3	-5	-8	-11
TO 5 Sebzés	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	-1	-1	-1	-2	-2	-3	-4	-5
TO 6 Célzás	+80	+50	+30	+23	+16	+12	+9	+6	+4	+3	+2	+1	+1	+0	+0	-1	-1	-2	-3	-5
TO 6 Sebzés	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	-1	-1	-1	-2	-2	-3
TO 7 Célzás	+80	+55	+33	+26	+19	+15	+11	+8	+6	+4	+3	+2	+1	+1	+0	+0	+0	-1	-1	-2
TO 7 Sebzés	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	-1	-1	-1	-2
TO 8 Célzás	+80	+55	+34	+29	+21	+17	+13	+10	+8	+6	+4	+3	+2	+1	+1	+1	+0	+0	+0	-1
TO 8 Sebzés	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	-1	-1

Egy -20-as, vagy rosszabb célzási módosító rendszerint azt jelenti, hogy a fegyverrel nem lehet pontosan lőni, bár *véletlen* találatok lehetségesek, ekkor a sebzési módosítót is figyelembe kell venni. Azonban az ilyen véletlen találatok esélye nagyon csekély.

Vizuális Fedezék - Vizuális Fedezéknek számít minden olyan fedezék, ami részben eltakarja a célpontot, de nem, vagy csak alig nyújt védelmet a fegyverek ellen. Az olyan dolgok, mint a bokrok, köd, füst, stb. Vizuális Fedezéknek számítanak. Ez -5-tel módosítja a célzást, és többnyire meggátolja az irányzott lövéseket, mert elrejti a célpontot.

A lövész mozgása - Ha mozog a lövész, a célpont eltalálásának esélye drasztikusan lecsökken. A büntetés egyenlő a fázisban történő mozgás méterben kifejezett értékének négyszeresével. Ez megduplázódik, ha a lövész kitér (bár a kitérés felezi a maximális mozgást).

-(mozgott távolság × 4) A lövész mozgása

A célpont mozgása - Ha a célpont mozog, a találati esély csökken, de nem annyira, mintha a lövész mozogna. Ez a *relatív* mozgásra értendő, és ez csökken, ha a célpont csak közeledik, vagy távolodik, de megduplázandó, ha kitér.

-(mozgott távolság × 2) A célpont mozgása

Csípőből tüzelés - Rendes esetben 3 fázist vesz igénybe egy hónalj alá, vagy övre függesztett fegyver előhúzása, egy a meglazítás, vagy kicsatolás, egy az előhúzás befejezése, egy a célzás és tüzelés. Nyitott, vagy gyors előrántásra tervezett pisztolytáskák esetében csak 2 fázis. Csípőlövésnek számít az is, ha a karakternek tűzkész a fegyvere, de váratlan irányból támadják, vagy bármilyen olyan lövést, ami nem teszi lehetővé az irányzék használatát (CIA cigaretta, egyéb rejtett fegyverek).

Csípőből tüzelés esetén az első fázis után rendes tüzelési pozícióba lehet hozni a fegyvert. -15 módosítója van egy csípőből való tüzelésnek.

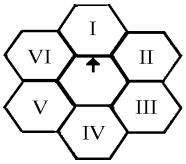
Csípőből lövések esetén, ha az előző találatok (vagy tévesztések) helye látható, a módosító 3-mal csökken minden egymást követő lövés után (a visszarúgás is számít). A csípőből tüzelés mindig legalább -5-tel jár a lövések számától függetlenül.

Példa - Egy karakter csípőből lő egy pisztollyal, és két lövést ad le. Az első -15-öt kap a csípőből tüzelés miatt, de ha a karakter látja, hová lőtt (például a célpont mögötti falon), a második csak -12-t kap. A következő fázisban az alap módosító -12, így a 3. -9, a második lövés csak -6-ot kap. Így ennél a fegyvernél a csípőből tüzelés az első 4 lövésnél -15, -12, -9, -6 volt. Ezt mellőzheted, de olyan helyzetekben, ahol látszanak az előző lövések nyomai, ez egy nagyon fontos tényező a célzás korrigálásának szempontjából.

-15 Csípőből tüzelés

Célpont elhelyezkedése - A lőfegyverek rendes tűzíve az I szektor. Ha a II, vagy VI szektorba tüzel, -2, ha a III, vagy V szektorba, akkor -4, ha a IV szektorba tüzel, akkor -8 a módosító. Egy jobbkezes személy nem tud a II és III szektorokba tüzelni egy vállhoz támasztott fegyverrel anélkül, hogy ne kapná meg az egykezes lövés büntetését, *és* ezt a módosítót. Balkezeseknél fordítva.

-2	II, VI szektor
-4	II, V szektor
-8	IV szektor



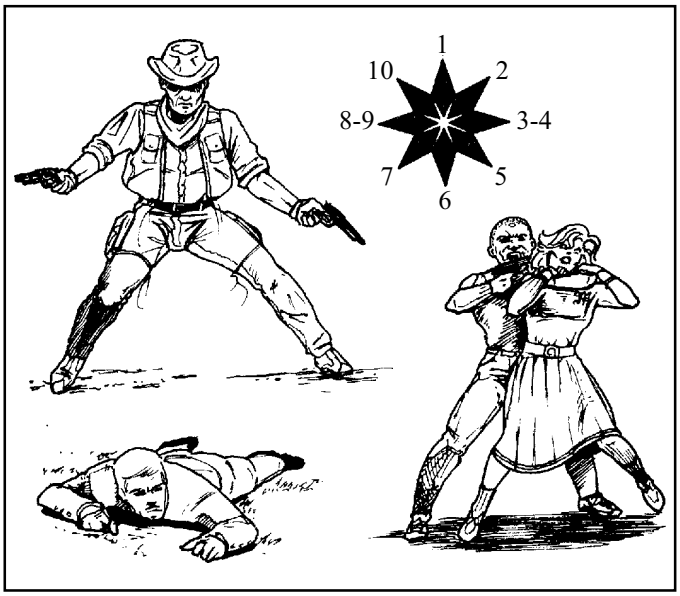
Irányzott lövések - Bárki célozhat bizonyos Találati Helyre, vagy helyekre. Ez a bevett gyakorlat. Mikor egy célpontra lősz, nem egy célpont méretű területre lősz, hanem a célpont közepére célzol. Ha ölni akarsz, nem egy ember méretű területre lősz, hanem a mellkasra, vagy fejre. Azonban bizonyos helyzetekben nincs időd egy bizonyos terület megcélzására, és bármilyen találat jobb annál, mintha nem találnál. Vagy lehetnek olyan helyzetek, ahol nem látod a célt, amit le akarsz lőni. Egy irányzott lövés leadása nem jár szükségszerűen negatív módosítókkal, de vannak bizonyos korlátozások. Először is látnod kell a kérdéses tárgyat. Tégy egy Érzékelés dobást minden helyzeti, és méretbeli módosítót alkalmazva (a zavarodottság módosítót könnyen lehet harcban alkalmazni). Ha a teljes módosító +0, vagy nagyobb, nincs semmi további akadálya az irányzott lövésnek. A célzási módosítók (távolság, stb.) még mindig alkalmazandóak. Ha a teljes módosító -1, vagy kevesebb, akkor Érzékelés dobást kell tenni. Ha a dobás nem sikerült, az Érzékelés dobásra alkalmazott módosítók a célzást is módosítják.

Másodszor, nehéz olyan fegyverrel leadni az irányzott lövést, ami nagyobb, mint a tervezett célpont, a támadás mérete, és a célzás pontatlansága közti általános kapcsolat miatt. Ezért, míg egy 120 mm-es ágyú könnyen eltalál egy 1000 méterre lévő tankot, a lövés szórása a lövedék méretével arányos. Egy 3 lövedék-átmérőnyi tévesztés lényegesen nagyobb, mint mondjuk egy vadászpuska esetében.

Harmadszor, képesnek kell lenned pontosan becélozni a célpontot. Egy csípőből való tüzelés például nem lehet irányzott (kivéve, ha fel van szerelve lézerirányzékkal). Szintén, ha a fegyvernek nincsen irányzéka (mint a XVII. századi ágyúknak), az irányzott lövés megint lehetetlen.

Példa - Egy karakter egy pisztollyal irányzott lövést próbál leadni egy 25 méterre álló ember egyik részére. A 25 méter -6-tal befolyásolja az Érzékelést, egy 1 találati hely méretű tárgy még -2, így az összes módosító -8. A célpont mozgása nem számít az Érzékelés dobásba, mert a találati hely ugyanúgy mozog, ahogy az ember, és nincs éles kontrasztban környezetével, hogy bónuszt adjon (ne várd, hogy az ellenfél célkereszttel a mellkasán rohangáljon). Így -8-cal meg kell dobni az Érzékelést, hogy ne legyenek további mínuszok a találatra. Ha a célszemélynek egy világos folt lenne az öltözetén, vagy a karakter egy fázist megfigyeléssel töltene, a büntetés lényegesen kevesebb lehetne.

Ha el lett rontva a célzási dobás, a tervezett területet rontott pontonként 1 találati hellyel hibázza el (a legtöbb személyi fegyver esetében). A helyek közti üres területek, mint a lábak köze is, ilyen szempontból területnek számítanak. A tévesztés irányát egy 1k10 dobás határozza meg a következő módon.



Példa - John Smith rálő egy üldözőjére. A mellkas közepét akarja eltalálni. Összeszedi az összes módosítót, és mondjuk 8-at, vagy kevesebbet kell dobnia, hogy találjon. Ha a dobása 8, akkor eltalálja a célzott testrészt. Ha a dobása 9, akkor egy hellyel elhibázza a célt, és ha 13-at dob, akkor 5 hellyel. Minél többet hibázik, annál kisebb az esélye, hogy eltalálja az ellenséget (bár könnyen eltalálhat egy ártatlan személyt).

Az irányzott lövésed célzására sosem kapsz büntetést, ha egy olyan tárgyat célzol, ami olyan nagy, vagy nagyobb, mint egy ember, de rendszerint megkapod az Érzékelés bónuszokat célzási bónuszként, ha ezt a tárgyat lövöd.

Fedezék - A találat esélye nem változik, de ha a találati helynél, egy védett testrész lett meghatározva, akkor a lövedéknek előbb a fedezéket kell átvinnie, aztán csak a maradék sebzési pontok hatnak a karakterre.

Kéztámasz - Egy karakter akkor kaphatja meg ezt a bónuszt, ha egy fázist a fegyver megtámasztásával tölt. A megtámasztás egy cselekedet, és csak akkor lehetséges, ha a karakter nem mozog a felülethez képest, amin elhelyezkedik. A kéztámasz kétkezes fogást igényel. Egy fegyvert minden lövés után meg kell támasztani, hogy megkapja ezt a bónuszt. Ha több, mint egy fázisig támasztja meg a fegyvert, a bónuszok összeadódnak, de maximum három körig adódnak össze a bónuszok. Egy karakter, aki két kézzel támaszt meg egy egykezes lőfegyvert, szintén megkapja a bónuszt, ami összeadódó (maximum +20 a kétkezes fogásért, és a kéztámaszért).

+5 Kéztámasz

Letámasztás - Egy fegyvert bármilyen szilárd tárgyra le lehet támasztani, a kéztámasz körülményei között; azonban egy letámasztott fegyver addig számít ilyennek, amíg a kezelő két keze egy helyben marad, és csak az ugyanabban a szektorban elhelyezkedő célokat lövi. Egy fegyverre nem hathat egyszerre a kéztámasz, és a letámasztás; letámasztott fegyverként kéztámaszos, plusz szilárd támaszú fegyvernek számít. Bár le lehet támasztani, és kétkezes fogást is lehet alkalmazni rajta. Egy folytatott letámasztás bónuszai maximum két fázisig összeadódnak.

+10 Letámasztás

Távcsöves fegyverek - Majdnem minden fegyverre lehet távcsövet illeszteni. Egy távcső, nagyításánál fogva, a távolságot osztja, s ezt az irányzott lövések Érzékelés dobásaira is lehet alkalmazni.

Példa - Egy 4× távcsővel úgy tudsz egy 100 méterre lévő célpontra irányzottan lőni, mintha csak 25 méterre lenne.

Egy távcső megköveteli, hogy egy teljes fázist célzással töltsenek, mert meg kell állítani a kép ingadozását, amit a kis izommozgások okoznak. Ez korlátot szab a használható nagyításnak, melynek mértéke maximum a karakter Ügyességének fele(f), melybe az átmeneti negatívok is beleszámítanak.

Példa - "Halottszemű" Jack Ügyessége 14, de jelenleg egy seb miatt az alkalmazható Ügyessége 12. A maximális nagyítású távcső, amit használhat az egy 6× modell.

Egy nagyobb nagyítást használni, mint a megengedett, levonásokkal jár a maximális gyakorlati szintből, így ha az előző példa személye egy 8× távcsövet szeretne használni, a kezében csak úgy működne, mint egy 4×, mert a 8 az 2-vel több, mint a maximális 6×, és a különbözetet le kell vonni a megengedett maximális nagyításból.

Megjegyzés - A letámasztott pozíció használata a megengedett maximális nagyítás szempontjából az Ügyességre is megadja a bónuszt.

Lézeres irányzék - A lézeres irányzóval felszerelt fegyverekre nem vonatkozik a csípőből lövés módosítója, és +5 módosítót kap a rendes lövésre. Olyan helyzetekben, ahol a lézerfény szétszóródhat, például ködben, vagy porban, főleg éjjel, egy lézeres célzóberendezés könnyen elárulhatja a lövész helyzetét.

Kihajtható válltámasz - Néhány fegyvernek kihajtható válltámasza van. Egy kihajtás, vagy behajtás legalább 2 cselekedet, és egykezes fegyverek esetén +5 *további* módosítót ad, ha mind a két kezet használják. A fegyver kezdeményezése is 1 ponttal csökken az extra méret miatt. A hosszú fegyverek esetében a *kihajtott* állapot van feltételezve, és ha behajtják, az 1 ponttal megnöveli a fegyver kezdeményezését, de minden lövés csípőlövésnek számít. A fegyverlistán a kihajtható válltámaszos fegyverek kihajtott helyzetű értéke van közölve, az eltávolítható válltámaszosok pedig mind a két helyzetben. Általában az egykezes fegyvereknél el van távolítva, a vállhoz szorított fegyvereknél pedig fel van szerelve.

Álcázás - Az álcázást olyan helyzetekre értjük, mikor egy karakternek -4 módosítóval kell Érzékelés dobást tennie, hogy kiszúrja a rejtőzködőt, mert alig különbözik a környezetétől.

-4 Álcázás

Két fegyver használata - Ha egy karakter két fegyvert használ egyszerre, mind a kettő úgy tekintendő, mintha csípőből tüzelne a karakter.

-15 Két fegyver használata

Egykezes tüzelés - Ha egy karakter 1 kézzel használ egy olyan fegyvert, ami 2 kezes fogást igényel, a fegyver úgy tekintendő, mintha csípőből tüzelne a karakter.

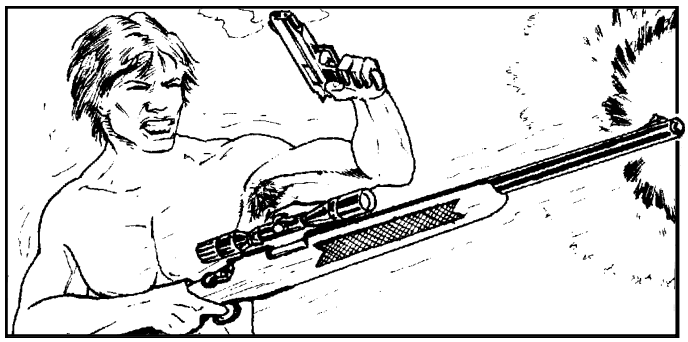
-15 Egykezes tüzelés

Egymást követő lövések - Egy fázisban minden 1-nél több lövés egy halmozódó negatív módosítót kap, aminek a mértéke (a fegyver Sebzési Értéke/használó Ereje)(k), de csak abban az esetben, ha a fegyvernek van visszarúgása. Ez fele(l) a kétlábú, és negyedel(l) a háromlábú állványra szerelt fegyver esetén. Ha egy karakter mind a két kezét használja egy egykezes fegyveren, +10-zel módosíthatja az erejét visszarúgási szempontból. Ha egy kézzel használ egy kétkezes fegyvert, Ereje -6 módosítót kap.

Példa - Egy karakter egy 9 mm-es pisztollyal lő, melynek SÉ-je 20. Ha az ereje 10, és egy második lövést elenged ebben a fázisban, ez 20/10=-2 módosítót kap. Ha mind a két kezét használja, a tényleges Ereje 15 lesz, így a módosító csak 20/15=-1. Egy karakter első lövése sosem kap negatív módosítót a visszarúgás miatt (bár, ha a karakter pszichológiailag fél a visszarúgástól, akkor kaphat).

A visszarúgás sebzése - Nagy fegyverek esetében valószínű, hogy a visszarúgás sérüléseket okoz a használónak. Minden, az Erőt meghaladó SÉ/10 pont 1 halálos SSz-t okoz azon a testrészen, amire a legjobban hat a visszarúgás. Ez sorozatonként számít, ez azt jelenti, hogy egy hosszú sorozat nem különálló lövéseknek számít, ha a visszarúgás megsebezheti a használót. Páncél rendszerint nem véd az ilyen sérülések ellen, csak ha egyenletesen el tudja osztani az erőhatást.

Példa - Egy karakter 10-es Erővel egy kézzel (a tényleges Erő 7) tüzel egy elefántölő puskából, ennek SÉ-je 70. Ez 10-szerese az erejének, ezért 1 SÉ-t szenved el a tüzelő karjába, ami kificamíthatja a csuklóját.



Sorozat - Sorozatnál dobhatsz minden egyes lövésre egyenként, vagy átlagolhatod is a hatást, ami azt jelenti, hogy ha egy 10 lövedékes sorozatot lősz ki, és mindegyiknek van 10% esélye a találatra, akkor neked *átlagban* 1 találat jön ki. Hogy elkerüljük a hosszas dobálást, a következőket kell tenni:

1. A sorozatból a lövések számának, és a módosítás utáni találati esélynek az átlaga(l) talált.
2. Van egy alap "találatnövelési szám", ez 4 egy 5 lövedékes sorozatnál. Ezt mindig felezd meg, ha megduplázod a lövések számát (2 10 lövésnél, 1 20 lövésnél).
3. Dobj találatra. Az *átlagos* találatból vond ki, vagy add hozzá a támadási dobás és 10 (*nem* az eredeti esély) különbözetének és a találatnövelési számnak a szorzatát.

Példa - Egy 5 lövéses sorozat 12, vagy kevesebb találati eséllyel *átlagosan* 3 találatot eredményez, és 4 találatnövelési számot. Mivel 50% az esélye, hogy az átlagos találat meglegyen (10, vagy kevesebb 1k20-on), egy 7-10 dobás esetén 3 lövedék talál, 3-6 4 találatot eredményez, és egy 11-14 dobásnál 2 talál.

A következő táblázatok példával is szolgálnak. Az első szám a találatok *átlaga*, a második a találatnövelési szám, vagyis az a szám, amennyivel el lett rontva, vagy meg lett dobva a támadás, hogy nőjön/csökkenjen a találatok száma. A visszarúgási módosítók csökkentik a pozitív találatnövelési számot, és a negatív találatnövelési számot a visszarúgás egyes lövést módosító számaként 1-gyel növelik, de legalább 1-gyel.

	Találati esély						
Lövések	**4**	**6**	**8**	**10**	**12**	**14**	**16**
5	1/4	1/4	2/4	2/4	3/4	3/4	4/4
10	2/2	3/2	4/2	5/2	6/2	7/2	8/2
20	4/1	6/1	8/1	10/1	12/1	14/1	16/1

Példa - Egy 10-es sorozatot 8, vagy kisebb találati eséllyel leadni azt jelenti, hogy átlagosan 4 talál (1 és 8 átlaga(l)), 2-es találatnöveléssel. Egy 9-10 dobás 4 találatot, 7-8 5 találatot, és 11-12 dobás 3 találatot jelent.

Az alábbi táblázaton a visszarúgás és a találati esély alapján keresd meg azt az értéket, ami módosítja a **találatnövelést**, mert egy sorozat utolsó lövedékei csökkentik a találati esélyt.

	Találati esély						
Visszarúgás	**4**	**6**	**8**	**10**	**12**	**14**	**16**
-1	0	0	0	1	1	1	1
-2	0	1	1	1	1	1	2
-3	1	1	1	2	2	2	2

Példa - Ha egy fegyvernek -3-as visszarúgása van, a 8-as találati esélynél 1 szerepel. Így a fegyver sikeres dobás esetén 2+1=3 pontonként kap egy extra találatot, sikertelen dobás esetén pedig 2-1=1 pontonként csökken a találat. Most 8-10 4 találatot eredményez, 5-7 5 találatot, 11-13 pedig 3 találatot, a 2 és 1 találat pedig értelemszerűen számítandó ki.

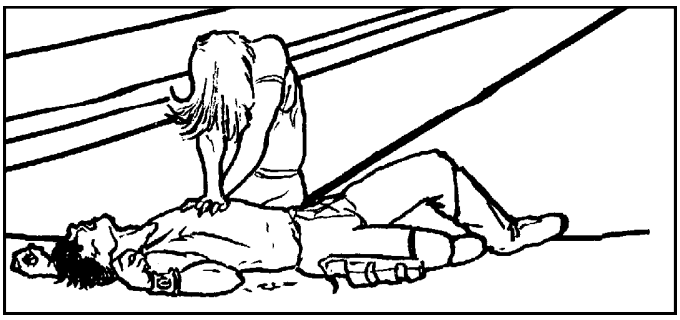
Több célpont - Minden fegyverrel, ami egy fázisban többször is lőhet, ugyanabban a fázisban több célra is lehet velük lőni. A lövésznek tüzelés előtt meg kell határoznia a célpontokat. -2 módosítja az egyszerű célpontváltást, ezenfelül még -5 is jár, ha a következő célpont a lövész szempontjából egy másik szektorban helyezkedik el. Az első lövés után a kéztámaszból származó módosítók érvényüket vesztik.

Példa - Az I szektorban két különböző célpontra lőni -2 módosítót jelent (valamint az egymást követő lövések büntetései). Két olyan célpontra lőni, melyek egyike az I szektorban, a másik a II szektorban van, -7 módosítóval jár, ami azt ábrázolja, hogy mennyire meg kell lódítani a fegyvert (függetlenül attól, hogy a fegyver felfüggesztett-e, vagy sem).

Automata fegyvereknél a lövésznek meg kell határoznia, hogy mennyit lő, és hány hexát terít be. A hexánkénti lövések számát a lövész határozza meg, de a mennyiségeknek egyenlőeknek, növekvő tendenciájúaknak (pl. 2,2,4,5), vagy csökkenő tendenciájúaknak (pl. 5,4,2,1) kell lenniük. Minden lövés, vagy sorozat lehet irányzott, de az egymás utáni lövésekből származó negatívok nagyobb szórást eredményeznek, és ha más negatív módosítók is vannak, nagyon kicsi a találati esély.

Extra lövések - Ha egy automata fegyver esetében bármikor a TGy-nél kevesebb lövedéket akarnak kilőni egy sorozatban, egy vonatkozó képzettségdobást kell tenni. Ha nem sikerült, a dobás rontásának felét(l) hozzá kell adni a lövések számához (a fegyver TGy-je továbbra sem haladható meg). Ezeket a lövész egyenlően eloszthatja a célpontok között. Ez opcionális, de fontos, mikor nagy tűzgyorsaságról, és kis tárról van szó.

Példa - Ha egy karakter 10-es képzettséggel egy 20 TGy-vel rendelkező géppisztollyal tüzel, de csak egy 10-es sorozatot akar, dobnia kell 1k20-at. Ha 10-et, vagy kevesebbet dob, sikerrel járt. Ha 14-et dob, 4-gyel elhibázta, így 12 lövést ad le 10 helyett.



Zárótűz - Ez egy pontatlan tüzelés, ami arra való, hogy behúzva tartsák az emberek a fejüket, vagy hogy az ellenfél tömött sorait kaszálják. Az egyetlen módosítók, amik számítanak, azok a távolság, a sebek, és a lövész mozgásából származnak. Ezentúl a zárótűz még -10 módosítót kap. Mikor zárótüzet ad le, a lövész egy bizonyos számú lövedékkel szór meg egy területet, mint a Több célpont esetében. Az összes módosító alkalmazása után a tűzvonalban elhelyezkedő *összes* célpont esetében dobni kell találati esélyt, a legközelebbitől a legtávolabbiig. A tüzelés úgy számít, hogy egyenes vonalat képez a lövész és a célpont között. A tűzvonalban lévő célpontokra is ugyanúgy vonatkoznak ezek a célzási módosítók. Zárótűzzel nem lehet irányzott lövéseket leadni.

Lehetetlen lövések - Ha egy karakternek negatív, vagy nulla a találati esélye, egy 1 dobás még talál*hat*. Ha a dobás 1, akkor +20 módosító jár az előző módosítókhoz, és újra kell számítani a találati esélyt. Ha ez a dobás megvan, a lövés eltalálta a célpontot. Irányzott lövéseket nem lehet -20, vagy nagyobb módosítók mellett leadni.

Beragadás - Ha régi, vagy modern fegyverek esetében 20-as lett támadásra dobva, a fegyver meghibásod*hat*. Dobj *újra* 1k20-at a következő táblázaton.

Típus	Példa	Besülés	Beragadás	Kritikus
I,II	Modern fegyverek	19	20	-
III	Gyutacsos fegyverek	18	19+	-
IV	Ütőkakasos fegyverek	16	17-19	20
V	Kanócos fegyverek	11	12-14	15+
VI	Teljesen megbízhatatlan	1	2-4	5+

A "Típus" oszlop opcionális, s az ott szereplő számokat tetszőlegesen használhatod új fegyvereid megbízhatóságának jelölésére. A legtöbb modern fegyver "I." megbízhatósági osztályú. A "Példa" oszlop szemlélteti a megbízhatósági osztályokat.

Az ütőkakasos és kanócos fegyverek csak jó esetben használják a saját sorukat. Rossz esetben (nagy páratartalom, eső, stb.) a természetes 20-as dobás besülésnek számít. A rossz körülmények közt, vagy a rettentően kapkodva megtöltött fegyverek sohasem ilyen megbízhatóak, és akár 100%-ban is megbízhatatlanok lehetnek.

Következmények:

Besülés A fegyver ilyen-olyan okokból nem tüzel. Modern fegyverek esetében újra fel kell húzni a fegyvert, és tüzelni (újra kell dobni ezen a táblázaton), vagy új lőszert kell a csőbe juttatni. Az ütőkakasos fegyverekben ki kell cserélni a gyutacsot, és újra lehet tüzelni. Ütőkakasos és kanócos fegyvereknél újra kell porozni a lőserpenyőt, fel kell húzni a kakast, és újra tüzelni.

Beragadás A lövedék besült, és a mechanizmus valahogy beragadt. Modern fegyverek esetében a következő fázisban tégy egy Ügyesség-dobást, hogy elhárítsd a hibát, ezáltal elvesztve a letámasztás, vagy kéztámasztás bónuszait. Ütőkakasos fegyvereknél tégy egy Ügyesség-dobást, hogy kitisztítsd a beragadt mechanikát, és kicseréld a gyutacsot. Ütőkakasos és kanócos fegyvereknél cseréld ki a serpenyőt, és dobj újra 1k20-at ezen a táblázaton, vagy töltsd újra a fegyvert (távolítsd el a lövedéket és a lőport, aztán tölts újra).

Kritikus Reccs! Valami eltört a fegyverben. Modern és gyutacsos fegyverek esetében a Kritikusnak számító fegyverek minden további lövése "Teljesen megbízhatatlan"-nak számít, és minden további "Kritikus" eredmény a fegyver teljes hasznavehetetlenségét eredményezi. Az ütőkakasos és a kanócos fegyverek ilyen esetekben egyszerűen felrobbannak, SÉ-jük 1/10-edét egy a fegyverrel érintkező testrész szenvedi el (véletlenszerűen választott), valamint egy véletlenszerű hely a szétrepülő fegyverdarabok miatt.

Fegyverek túltöltése - Az ütőkakasos, csappangyús és kanócos fegyvereket túl is lehet tölteni. Ennek négy szintje van. Minden szint +2-t ad a fegyver SÉ-jéhez, és minden egyes túltöltési szint 1 szinttel csökkenti a fegyver megbízhatóságát. Modern fegyvereket is túl lehet tölteni "forró" lőszerekkel, de ez saját lőszerkészítő felszerelést igényel. Az I-es megbízhatóságú fegyverek esetében nincs hátulütője ennek a dolognak, mindez csak annyi hátránnyal jár, hogy csökken az élettartam. A régi, vagy olcsó (II., vagy III. típusú) fegyvereknél ez már korántsem olyan biztonságos.

Példa - Egy két szinttel túltöltött gyutacsos fegyver (III. típusú) olyan megbízhatósággal rendelkezik, mint egy kanócos fegyver (IV. típusú), de az SÉ értéke 4-gyel nő.

James Weston Kor: Középkorú
Magasság: 180 cm Súly: 75 kg
Idézet: "Nincs jobb dolog egy turista életénél."

ERŐ:	10	ÜGY:	14	SZÉP:	12	ENER:	10
EG:	13	AKE:	10	ÉRZ:	13	TP:	29
INT:	17	MER:	10	ÁLL:	11	SEB:	12

Főbb képzettségek:

PISZ	16	TÖRT	14	AGRAV	6	Német	8
AUTF	8	NYELV	12	ELSS	8	FRAN	7
KARD	15	AUTÓ	8	TÚLH	9	Orosz	7

Jellemző felszerelés:

Beretta 92F	MAC-11 (lézercélzó, hangtompító)
Vibro-rövidkard	1 kg csiszolt szint. ékkő (mind 10 kar.)
Fényerősítő szemüveg	TSZ 13 laptop és scanner

Páncél	Fellelhető: Bárhol megtalálható.
40/10 TP mellény	Megj.: Szereti az ördög ügyvédjét játszani,
6/2 öltözék	és rendelkezik a megf. képzettségekkel és

felszereléssel, hogy a legtöbb kultúrában nyert ügye legyen.

Folyamatos tüzelés - Ha lenyomva tartod egy automata fegyver ravaszát, az előbb-utóbb túlmelegszik. A teljes automatán kilőtt minden 10 lövedék után 1-gyel csökken a fegyver megbízhatósága. Ez a korlátozás 1 szintet csökken másodpercenként.

Példa - Egy 10-es sorozat után egy 20-as lett támadásra dobva. Rendes esetben a második dobásnál csak 19-20 esetén fordulna elő besülés vagy beragadás, de mivel ezzel a fegyverrel már lőttek egy 10-es sorozatot, a megbízhatóság egy sorral lejjebb megy, ahol már 18 és afölött van meghibásodás. A következő fázisban a fegyver 20-nál is több lövedéket lő ki. Ekkor elveszti az előző körre vonatkozó büntetést, mert már eltelt 1 másodperc, de még lejjebb megy egy sorral, mert most 20 fölötti lövedéket lőtt ki, így a második 1k20-as dobáson már egy 16 és afölötti eredmény már meghibásodást jelent.

A gatling ágyúk, és más többcsövű fegyverek az elhúzódó tüzelés szempontjából a *csövenkénti* tűzgyorsaságot használják.

Példa - Egy 5 csövű gatling ágyú, ami másodpercenként 40-et lő, az csövenként csak 8 lövedéket lő ki, ami nem rontja a fegyver megbízhatóságát folyamatos tűz esetén.

Megjegyzés - A többcsövű fegyvereknél (mint a gatlingoknál) csak egy cső sülhet be, és a besült lőszert automatikusan el lehet távolítani, de a beragadás, vagy kritikus hatás általában az egész fegyvert befolyásolja.

Újratöltés - Egy fegyver újratöltése számos cselekedetet igényel. Ez kritikus lehet, főleg ha rádrohan egy mongol horda, vagy valami hasonlóképp kellemetlen helyzetbe kerülsz. A különböző fegyvertípusok különböző időt igényelnek. Alább következnek az újratöltési idők. Ha egy karakter egy sikeres képzettségdobást tesz az adott fegyver kezelésére, akkor a legrövidebb idő alatt képes volt újratölteni, egyébként a fegyver nem áll készen a minimális idő egy bizonyos szorzatáig (vagyis tekintsd a rontott értéket a minimális újratöltési idő módosítójaként).

A megadott idők általánosságban tekintendők, de te is végezhetsz számításokat arra vonatkozóan, hogy mennyi időt vesznek igénybe az újratöltés egyes szakaszai. Általában legalább egy fázist igénybe vesz az újratöltés előkészítése, egy fázist az újratöltés minden egyes lépése, és egy fázist a fegyver tűzkésszé tétele az újratöltés után. Például egy fázis a tár kidobatása a fegyverből, egy az új tár elővétele, és egy a tár behelyezése és rögzítése, ezek szerint a minimális újratöltési idő ebben az esetben 3 fázis.

Modern fegyverek	**Szükséges idő másodpercben**
Cserélhető tár	3
Revolver (gyorstöltő)	4
(lőszerenként)	2, +1 lőszerenként
Egylövetű, vagy többcsövű	2, +1 lőszerenként
Belső tár (töltőcsík)	4
(lövedékenként)	3, +1 lőszerenként

Régi fegyverek	**Szükséges idő másodpercben**
Egylövetű (elöltöltő)	csövenként 15
(hátultöltő)	csövenként 10
Revolver (elöltöltő)	csövenként 10
(hátultöltő)	lövésenként 8
Íj, vagy összetett íj	3
Számszeríj (egykezes felhúzás, max=Erő)	4
(lábkengyel, max=Erő×1,2)	5
(beépített emeltyű, max=Erő×1,4)	5
(szíj és karom, max=Erő×1,4)	7
(csigás, max=Erő×2)	15
(csörlős, max=Erő×2,3)	22

Íjak - Egy íj által elérhető sebzés mértéke az íj megfeszítettségétől függ. Az íj SÉ-je egyenlő az (íj Ereje^2/10)(k) értékkel, s ez általában halálos sebzésű. Az íjak besorolása az íj megfeszítéséhez szükséges Erő szerint változik. Egy karakter gyengébb íjat is használhat, mint az Ereje, de ekkor csak akkora sebzést képes okozni, amekkora az íj rendes SÉ-je. Egy karakter *képtelen* olyan íjat használni, aminek az Ereje meghaladja a sajátját (kivéve, ha Megfeszíti Erejét). Gyakorlatilag az íjra kifejtett nyomaték megközelítőleg (az íj Ereje^2/3) kilogrammban.

Egy íjat annyi fázison keresztül lehet felajzva tartani, (amennyivel a használó Ereje meghaladja az íj Erejét, ez négyzetre emelve, plusz 1). Példa: Egy 12-es Erejű karakter egy 10-es Erejű íjat tart, s ezt 12-10=2, négyzete 4, plusz 1 egyenlő 5 fázison keresztül teheti. Ha valaki tovább tartja felajzva az íjat, fázisonként -2-vel módosul a találati esély, ahogy egyre inkább fáradnak az izmok, a karok remegni kezdenek, ami nehezíti a célzást.

Egy íj felajzott helyzetben tartása Állóképesség-dobásokat igényelhet, mintha az Erőt 1 szinttel alacsonyabban használná, mint aktuálisan. A teljes erő úgy számít, mint az 51-80%-os használat, stb. Egy összetett íjat kétszerannyi ideig lehet kifeszítve tartani. Az íjak sebzése és Távolsági Osztálya alább következik. A TO célzása és sebzése az íj megfeszítéséhez szükséges Erőtől függ.

Erő	**SÉ**	**TO**	**Erő**	**SÉ**	**TO**
0-3	1	1/1	13	17	3/1
4	2	1/1	14	20	3/1
5	3	1/1	15	23	3/1
6	4	1/1	16	26	3/1
7	5	2/1	17	29	3/1
8	6	2/1	18	32	3/1
9	8	2/1	19	36	3/1
10	10	2/1	20	40	3/1
11	12	2/1	25	63	3/1
12	14	3/1	30	90	3/1

Számszeríjak - Egy számszeríj erősebb kilövőszerkezettel is rendelkezhet, mint a kezelő Ereje, a megfeszítést segítő mechanikus segédleteknek köszönhetően. A mechanikus segédletek típusai az újratöltési szabályoknál láthatóak, de az ott leközölt erőszorzók inkább csak irányadóak, mint fix számok. Különböző mechanizmusok különböző erőszorzókkal rendelkeznek, de a fenti újratöltési idejű számszeríjak erőszorzói elég pontos értékek. Különböző szorzók különböző újratöltési időt eredményezhetnek. Ez a JM-re van bízva.

Az első mechanizmus a kézi és a lábkengyeles. A kezelő a lábát egy e célra kifejlesztett lábkengyelbe helyezi, és mindkét kar izomerejét használva hátrahúzza az ideget.

A szíjas és karmos megoldás a hátrahúzáshoz egy kapcsolódó pontot használ a speciális szíjon. A nyílpuskát a hátsórész kiegyenesítésével lehet felhúzni. Ebbe egy idő után belefájdulhat a kezelő háta.

A beépített emeltyű pontosan az, aminek hallatszik, egy a számszeríjba épített emelő. Ezt be kell akasztani az idegbe, és az emelő gondoskodik a szükséges hátrahúzó erőről.

A csigás rendszert néhány olyan áttételű fogaskerék alkotja, ami megtöbbszörözi a használó Erejét, míg a csörlős rendszert egy karos csörlős berendezés alkotja, amit az íj felhúzása előtt hozzá kell illeszteni a fegyverhez.

Opcionális - Egy számszeríj felhúzására fordított időt csökkenteni is lehet a számszeríj és a karakter erőkülönbözetével arányosan, ha a karakter Ereje felülmúlja a nyílpuskáét.

Jellemző Pontosság - Mind az íjaknak, mind a számszeríjaknak külön van a fegyver és külön a nyílvessző JP-je. Átlagold a kettőt felfelé kerekítve.

Sörétesek - A sörétes puskák, régi flinták és mordályok, valamint más hasonló fegyver (a speciális gránátvető lövedékekhez hasonlóak) esetében fennáll a többszörös találat esélye. Egy sörétes puskánál a találatok száma a kalibertől, a távolságtól és a sörétnagyságtól függ. A sörétes puskákat automata fegyverekként kezeljük, tehát minden lövés egy automata sorozatnak számít, azzal a különbséggel, hogy itt minden "lövés" ugyanazt a célt találja el, bár egy kicsit oldalirányba is szóródik.

A különféle lőszerekben található sörétszám a kalibertől és a söréttípustól függ.

	Puskatípus				
Lőszertípus	**.410 kal**	**20 kal**	**16 kal**	**12 kal**	**10 kal**
#2 sörét	40	90	110	170	200
#00 sörét	3	8	10	15	18
3 mm-es flechette-k	8	20	24	28	32

A sörétes puska találatát kezeld úgy, mint az automata fegyverekét, de mivel a lövés magától terjeszkedik, a pozitív találatnövelési számhoz adj hozzá 1-et.

Megjegyzés - A legtöbb flechette a sörétes puskáknak 1-gyel nagyobb TO-t adnak célzási szempontból, mint a rendes lövéseknél, így egy TO 2-es célzású puska célzása TO 3-asnak számít, mikor flechette-et használ.

Példa - Egy személy sörétes puskával lő egy 60 méterre lévő célpontot. Egy 12-es kaliberű puskát használ #00-ás lőszerrel (15 sörét), és a találati esélye 4, vagy kevesebb. Az 58. oldalon található sorozatlövés táblázatot használva átlagosan 3 találat jön ki, a találatnövelési szám pedig 1 a rontásnál, és 2 az extra találatoknál. Így ha 7-et, vagy 8-at dob, akkor 4 találata lesz, 9-nél és 10-nél 3 találat, 11-nél 2 találat, 12-nél 1 találat, és 13, vagy nagyobb dobás esetén egy sörét sem talál.

Az automata sörétes fegyverek ritkán előforduló eseteiben használhatod az összes sörétszámot, vagy megnézed, hogy hány lövés találta el a célpontot, és ezekre újra alkalmazod egyenként a sorozat szabályait.

Példa - Egy 10 lövésből álló automata sorozat egy 12-es kaliberű puskából #00-ás lőszerrel úgy is számíthat, mint 10 lövés, mindegyiknek külön találati eséllyel, vagy egyetlen sorozatnak is számíthat 150 söréttel.

Csőszűkítők (choke-ok) - Egészen opcionális szabályként a sörétes puskákra "csőszűkítőket", vagy más szerkezeteket is lehet tenni, ami tömörebb sörétmegoszlást eredményez. Az alap találati esély "teljes fojtású" puskákra vonatkozik. A megfelelően fúrt csövek, vagy a részleges szűkítők hatására a "találati" esély hatótávja egy kategóriával feljebb ugrik.

Példa - A kezdeti példát használva, ha annál a 12-es puskánál részleges csőszűkítés van a teljes szűkítés helyett, a 60 méteres lőtávnál a célzás az 51-70 méteres hatótáv helyett a 71-100 méteres kategóriát használja. Ez lecsökkent találati esélyt, így kevesebb átlagtalálatot, valamint nagyobb találatnövelési számot eredményez.

A kis célpontokra leadott lövések esetén a szabályok félrevezetőek lehetnek. Mivel a lövés szétterül, nem egyetlen lövedéket irányzol, hanem egy lövedéktömeget. Egy "találat" azt jelenti, hogy egy lövedék átment egy emberméretű területen, amiben a célpont elhelyezkedett. Csak azért, mert elég jelentős mennyiségű lövedékre dobsz támadást, az még nem jelenti azt, hogy mindegyik a célpont közepe felé tart. Ez azt jelenti, hogy a lövedéktömeg közepe a célpont közepe. Ha a tárgy akkora, mint egy találati hely, *durván* 1 a 20-hoz az esélye a találatnak, mint egy emberméretű célpont esetében. Még kisebb célpontoknál arányosan kisebb az esély.

Emberi célpontok esetében a találati helyeket 11 méter fölött külön kell dobni, 6 és 10 méter között egy találati hely és szomszédai sérülnek, és 5 méter alatt egy találati hely sérül. Egy találati helyre történő irányzott lövés csak 10 méteres távolság alatt lehetséges. Ennél nagyobb lőtávnál csak a szórásterület közepe határozható meg. Ilyenkor egy találati hely *százalékához* (72. o.) adhatod hozzá, vagy vonhatod ki belőle a (100-lőtáv)/2 számot, ezáltal a kívánt testrészhez közelebb érhetsz el találatokat. Azok a dobások, amik "túllőnek" egy találati helyen, 100 fölötti, vagy 0 alatti százalékokat eredményezve, nem találják el a célpontot.

Példa - Az előző példában a lőtáv 60 méter volt, így ha egy sikeresen eltalálja a fejet, a támadó minden lövedéket, ami más testrészt találna el, az esélyt (100-60)/2=20-szal módosíthatja. Így ha három találatot ér el, és a dobott helyek sorra: 10, 30 és 50 voltak, -10-zel is módosíthatja a százalékokat, így -10, 10 és 40 lesz belőlük. A -10-es találat olyan alacsony, hogy elhibázta a célt. Ha a törzs volt az irányzott lövés célpontja, a félrement lövedékek más találati helyeket is eltalálhatnak. A k20-as találatmeghatározás esetében a fenti számot 20-szal kell osztani(k).

Szórás - Ha 21 méterről, vagy nagyobb távolságról lőnek egy sörétes, vagy többlövedékes fegyverrel, a szomszédos hexán álló célpontok is sebződhetnek. Ha ez a lőtáv megtöbbszöröződik (pl. 41 m, 61 m, stb.) további egy hexát nő a szórás. A szomszédos hexán állóknál -10-zel módosítsd a találati esélyt, s dobj rájuk is támadást. Ha az eredeti lövés mellé ment, nézd meg, merre ment, és így határozd meg a szórást.

Csőtoldalékok - Csőtoldalékként egy olyan szerkezetet is fel lehet erősíteni a puska csövének végére, ami szélesebbé teszi a szórást. Ha egy ilyet feltesznek egy puskára, az úgy fog viselkedni, mint egy lefűrészelt csövű puska, de csak egy *dimenzióban*. Így kaphatsz egy széles és lapos szórásképet, vagy egy keskeny, de magas szórást is. Ezt te határozod meg a toldalék felhelyezésénél. Csőtoldalékot használó puskából ne lőj golyókat, mert az mind a golyó aerodinamikáját, mind magát a csőtoldalék épségét veszélyezteti. Egy csőtoldalék két kategóriát ad a célzáshoz, így már 11 méterről is el lehet találni a szomszédos hexákat.

Lefűrészelt csövű vadászpuskák - Ezek feleakkora súlyúak és hosszúak, mint az eredeti fegyver, és általában pisztolymarkolatuk van. Ha bármit is módosítani kell a belső táron, akkor többnyire csak feleakkora tárkapacitása lesz. A lefűrészelt csövű vadászpuskák két kategóriát adnak a célzáshoz, és 11 méterről már a szomszédos hexákat is el lehet találni.

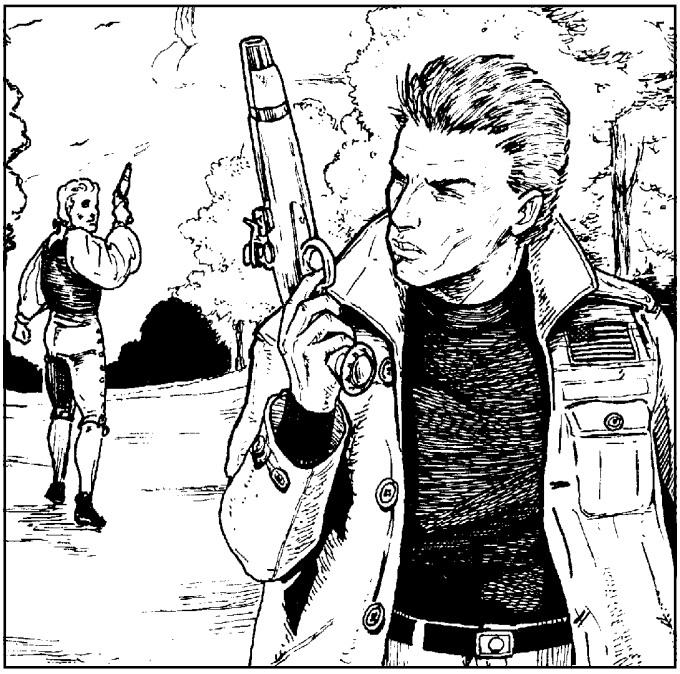
Vadászpuskák és a Jellemző Pontosság - A fegyvereknél feltüntetett Jellemző Pontosság a golyókra érvényes. Ha sörétet használsz, a lőtáv minden 10 métere után adj ehhez 1-et, de maximum annyi lehet, mint az eredeti érték duplája. Ez ábrázolja, hogy a sörét nagyobb lőtávon jobban szétszóródik.

Elöltöltős fegyverek - Az írott történelem folyamán a lőfegyverek legnagyobb része ebbe a kategóriába tartozott. Tehát a karakterek útjuk folyamán nagyrészt ütőkakasos fegyverekkel fognak mászkálni (a korai időkben mindenképpen). Ezeken kívül még rengetegféle archaikus fegyverkonstrukciókkal lehetett találkozni, de a **TimeLords** ezt a három fő típust különbözteti meg.

Először voltak a kanócosok és variánsaik. A cső olyan, mint egy kis ágyúcső, gyújtólyukkal a végében. Mikor meghúzzák az elsütőbillentyűt, egy parázsló fonál (amit kanócnak neveztek) belevágódik a gyújtólyukba. Ez tüzet fog, s a szikrák begyújtják a fő töltetet. Ez a tűzfegyvertípus általában 5. TSZ körül található. Ezek majdnem mindig simacsövű fegyverek, gömb alakú lövedéket lőnek, így nagyon pontatlanok. A nagyon korai modellek (4. TSZ) teljesen olyanok, mint egy kis ágyú egy botra téve, nincs mozgó alkatrészük, sem rendes markolatuk, és hihetetlenül pontatlanok voltak. Néhányuk golyó helyett fémnyilakat lődözött.

A második az ütőkakasos. Mikor meghúzzák az elsütőbillentyűt, egy egyszerű kakas rácsapódik a lőporserpenyő fedelére. Ezzel egyidejűleg felemelkedik a serpenyő fedele, és így szikrák pattannak a lőserpenyőbe. Ez begyújtja a gyújtótöltetet, az pedig a fő töltetet. A 6. TSZ-en ez volt a szokásos fegyver. A legtöbb ilyen fegyvernek olyan volt a pontossága, mint a kanócosoknak, viszont sokkal megbízhatóbbak és praktikusabbak voltak. A korábbi változatai közé tartozott a keréklakatos pisztoly, míg a későbbi változatoknak már huzagolt csövük volt, és egy sokkal pontosabb hosszúkás lőszert használtak.

Az utolsó a csappantyús működés, aminek kb. 1800-ban kezdődött meg a története. Amikor meghúzzák az elsütőbillentyűt, a kakas rácsapódik egy gyutacsra, ami eléggé hasonlít a ma használatos technikához. Ez gyújtja be a fő töltetet. Ezek kb. a 7. TSZ-en jelentek meg, s megbízhatóságban és pontosságban a modern fegyverekkel vetekszik.



Sebzésmódosítók - Néhány tényező módosíthatja a fegyver által okozott sebzést. Ezek közül a legfőbb a már említett távolság, de mások is lehetnek.

Speciális lőszer - A segédlapokon feltüntetett sebzésmennyiségek normál lőszerre vonatkoznak. A kampány típusától és a JM megítélésétől függően azonban más típusok is elérhetőek lehetnek.

Páncéltörő - Ezek a lőszerek keményebb maggal készülnek, így nagyobb az áthatolóképességük, és kevésbé deformálódnak. Éppen ezért kisebb sebzést okoznak, mivel inkább áthatolnak a célponton, anélkül hogy leadnák energiájukat. Ezért áthatolási szempontból a Sebzési Érték +10-zel módosul, de a páncélon átjutott érték -10-zel módosul. Páncélozatlan célpontok ellen az összmódosító -5. Ezek a lőszerek ötször drágábbak, mint a normál lőszerek.

Üregesfejű (Hollow Point) - Ezeket a lövedékeket speciálisan arra tervezték, hogy találatkor deformálódjanak, ezzel maximálják az okozott sebzést. Ez -6-tal módosítja a sebzést áthatoláskor, s a páncélon átjutott sebzést +16-tal kell módosítani. A széteső-fejű nyílvesszők is üregesfejűnek számítanak. Páncélozatlan célpont ellen az összmódosító +5. Ezek a lőszerek 1,5-ször kerülnek többe, mint a normál lőszerek.

Robbanó - Ezek becsapódáskor felrobbannak, s repeszeikkel rombolják a célpontot. Mivel ezek a testen kívül robbannak, kevésbé veszélyesek, mint a normál lövedékek. Áthatolás szempontjából -10-zel kell módosítani a sebzést, és a páncélon átjutott sebzést +40-nel kell módosítani (vagy 3×). Páncélozatlan célok ellen az összmódosító +10. Ezek a lőszerek ötször drágábbak, mint a normál lőszerek, és általában nem lehetséges 8. TSZ-ű technológia alatt robbanólövedéket gyártani.

Egyéb - Több speciális lőszer és lövedék is lehet a lőfegyverekhez. Ha ezeket használni kívánjátok, akkor hatásait a JM, vagy egy, a fegyverek területén ismerős személy dolgozza ki.

Példaharc - Jasper "Kutyaütő" Merendino-t és csapatát kőkori vademberek csoportja támadja meg. Neki van a csapatban a legmodernebb fegyvere, egy 12 mm-es elöltöltős pisztolya, +1 Jellemző Pontossággal, +2 Kezdeményezéssel, 1/1-es TO-val. A fázisában előkészíti a fegyvert, és úgy dönt, hogy késlelteti a cselekedetét, míg a célpont, akire céloz, hét méterre meg nem közelíti őt.

A következő fázisban a bandita rárohan, és 7 méterre megközelíti anélkül, hogy valaki is megállítaná. Bízva abban, hogy egyetlen lövés elég lesz, meghúzza a ravaszt. Ebben az esetben lényegtelen a kezdeményezés. Jasper jön előbb. Pisztoly képzettsége (éppen akkor) 7 erre a fegyverre. A +1-es Jellemző Pontosság 8-ra módosítja képzettségét. A pozitív módosítók: mindkét kéz +5, kéztámasz +5, 7 méteres lőtáv +1, összesen +11. Jasper úgy dönt, hogy ez elég jó ahhoz, hogy irányzott lövést adjon le a vadember mellkasának közepére. A távolságból -2, a célpont méretéből még -2, és Jasper kis zavarodottságából -2 módosító származik az Érzékelésre. A pozitív oldalról kap +2-t, mert egy teljes fázist megfigyeléssel töltött (ahol az Érzékelését használta a célponton). Így -4-gyel kell Érzékelés dobást tennie, hogy elkerülje a levonásokat. Ezt megdobja, így nincsenek negatív módosítói az irányzott lövésre.

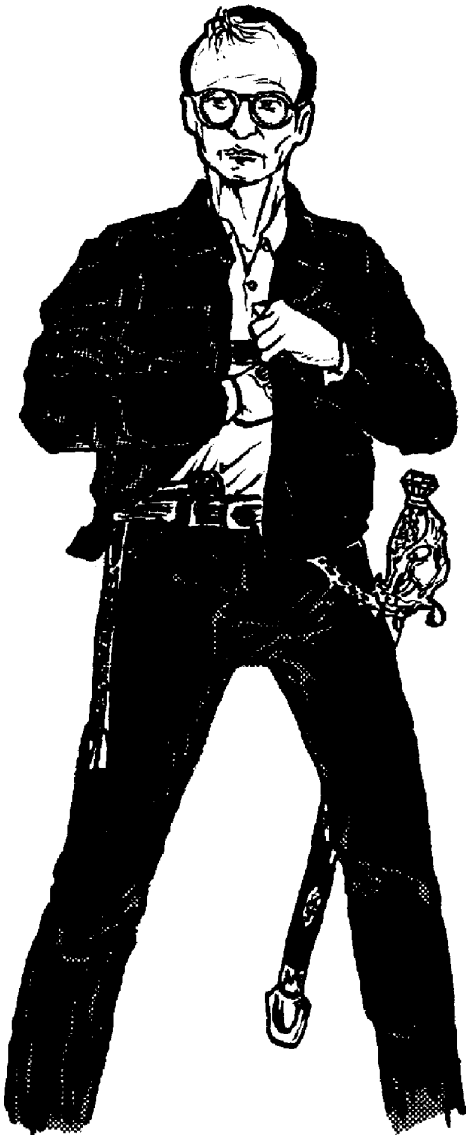
A dobás levonásai: a célpont mozog (6 m/s) -12, így az összmódosító -1. Az UMT-re vetve egy pillantást (34. o.) láthatjuk, hogy egy 8-as képzettség -1 módosítóval még mindig 8, így Jaspernek 8-at, vagy kevesebbet kell dobnia ahhoz, hogy találjon. 1k20-at dobva az eredmény 7. Egy kattanás, egy kis villanás, egy alig érzékelhető szünet... és egy kis robbanás és füstfelhő kíséretében egy 12 mm-es golyó vágódik a vigyázatlan barlanglakó mellébe.

Ez a lövedék átlagban 14 pontnyi sebzést okoz (a segédlap SÉ rovata). Mivel ez egy törzstalálat volt, az első két pont kivételével a sebzést meg kell duplázni (47. o.), így összesen 26-os sebzés jön ki. A vadembernek 30 Testpontja van, így az UMT-n megnézve kijön, hogy a vadember egy 17 Sebzésszintnyi sebzést kapott, ami a törzset befolyásolja. Uhhh! Hogy gyorsabban folyjanak a dolgok, a JM úgy dönt, hogy az alap sebzésrendszert használja (47. o.) a fejlesztett táblázatok helyett. 17-es Sebzésszintnél a vadember -17-tel csinál mindent, és -17-tel tennie kell egy sikeres Akaraterő próbát, hogy elkerülje a sokkot. 14-es Akaratereje van, így ehhez 2-t, vagy kevesebbet kell dobnia a húszoldalún (14 -17 módosítóval), ehelyett azonban 8-at dob. Rendes esetben -6-tal cselekedne a következő körben, mert a dobást 6-tal vétette el, de mivel az alap módosító (a -17) nagyobb, mint az Akaratereje, elájul. Az hogy haldoklik, lényegtelen. Az a lényeg, hogy vége a harcnak.

A környezetre visszatérve, a JM úgy dönt, hogy ez a szerencsés lövés Merészség-támadást jelent a maradék vadember ellen. Jaspernek egy értelmes gondolat nem jut az eszébe, mit mondjon (főleg amit a vademberek is megértenének), ezért csak felordít "Aaaaarrrrrrggggggghhhhhh!".

A dobás módosítói: a célpont meglepődött +10, meggyőzően bemutatta képességét +10, van egy eszköze, amit magánál hord +5. Az ordítás senkinek sem jelent semmit, így az összmódosító +25. Ez az összeg hozzáadódik Jasper Merészségéhez, így összesen 36 (akkor még 11 volt). Az összes vadembernek 13-as Merészsége van, így a végeredmény egy 3× hatás (32. o.). Minden vadembernek -12-vel kell Merészség dobást tennie, hogy elkerülje a pánikot, így legtöbbjük menekülni kezd, és a karakterek elleni támadások egy pillanat alatt megtörnek. Egy mennydörgésmágus megmentette a napot.

Jasper Merendino — Kor: Középkorú
Magasság: 183 cm — Súly: 80 kg
Idézet: "A járókelők csak vizuális fedezékként szolgálnak"



ERŐ:	11	ÜGY:	12	SZÉP:	9	ENER:	10
EG:	13	AKE:	14	ÉRZ:	14	TP:	30
INT:	18	MER:	15	ÁLL:	12	SEB:	11

Főbb képzettségek:

PISZ	12	FIZI	15	KHEL	10	LOPA	8
AUTF	8	TÖRT	10	HADT	13	CRIL	7
HMŰV	8	HOLL	7	SZÍN	15	FUTS	11
KARD	7	JAP	7	ELSS	7	KÉS	8

Jellemző felszerelés:
Egyedi géppisztoly, JM-2 (46I, páncéltörő, lézercélzó, 30-as tár)
Bénító kesztyű (50V)
EMP pisztoly (elektromos kisülés 50 m-re, egylövetű)
Elsősegélykészlet
Plasztik stiletto (6I, csak szúrás)
Kerékvas

Páncél
20/5 mellény
10/2 öltözék
16/12 sisak

Fellelhető: minden érdekes helyen
Megjegyzés: mindenhol gyorsan megtanulja a helyi viszonyokat. Ha ráijesztenek, könyörtelen.

Közelharc - A fegyveres összetűzésekben előforduló tűzfegyverek mérhetetlen többségének ellenére előfordulhatnak olyan esetek, amikor a karakterek nem tartanak maguknál ilyesmit. Egy kampány kezdeti időszakában pláne nincs nekik egy sem, bár néhány találékony személy készíthet kezdetleges íjakat. Több mint valószínű, hogy a következő szerzeményeik kezdetleges tűzfegyverek lesznek, például kanócosak. Ezek elég jók, de csak egylövetűek. Ez után vagy elfutnak, vagy közelharcba bocsátkoznak. Vagy lehetnek olyan alkalmak, amikor a karakterek csendben tevékenykednek, vagy a nemkívánatos figyelem elkerülésével az időszaknál fejlettebb szerkezeteket használnak. De ezek használata ellen törvények is lehetnek. Általában nem etikus dolog birkózás közben lelőni és szétrobbantani egy pacákot, vagy bandität, ha le is lehetett volna fogni. Más kultúráknak ez becsületbeli kérdés lehet, vagy egyénileg döntenek.

A közelharci fegyvereknek mindenféle fajtája létezik. Soknak általános kinézete van, mint a tradicionális kardoknak. Néhánynak specializáltabb, jellemző felhasználási területe van, harci vagy szociális funkciókból, például a hóhér bárdja. Mások rögtönzöttek, például a vasvilla. Mindegyik általában három kategóriába sorolható: zúzó, vágó és szúrófegyverek. A legtöbb fegyvernek két ilyen felhasználási lehetősége is van, egy néhánynak mind a három, míg a többinek csak az egyik.

Példa - Egy lándzsával lehet szúrni, vágni, de ütőszerszámként is lehet használni (ha csak a lapját használod), és egy vasvilla csak szúrásra használható (bár ez többszörös találat is lehet). (A nyelével is nagyot lehet ütni - ford. megj.)

Mivel a **TimeLords**-ban mindig fennáll a harc lehetősége, jó ötletnek számít, ha a fegyverek és szerszámok széles tárházát hordod magaddal. A közelharci fegyvereket általában mindkét célra fel lehet használni. Egy jó kés (vagy kempingbalta) sok funkcióval rendelkezik, és ezeket általában könnyebb elrejteni, mint a legtöbb lőfegyvert.

Közelharci fegyverek - Ezek azok a fegyverek, amiket közvetlenül egy ellenfél ellen használnak, anélkül hogy a fegyver bármely része eltávolodna a többitől.

Fegyverformátum - Mint a lőfegyverek esetében, a közelharci fegyvereknek is van egy formátuma, ahol a fegyverre vonatkozó információkat közöljük. Alább látható egy példázat.

#	Név	SÉ	JP	Kezd	Képz	Súly	Méret	Ár	Hossz	TSZ	K	PÉ	TP	Megj.
23	Machete	10I	1	-3	KARD	0,40	K/2	20	0,55	7+	1	10	4	V

- Ez a fegyver száma a könnyebb nyilvántartás kedvéért.
Név - Ez a fegyver közismert neve.
SÉ - Ez a fegyver Sebzési Értéke. A tényleges SÉ-t a használó Ereje módosítja (70. old.). A több érték általában a vágó/szúró sebzést jelenti.
JP - Ez a fegyver Jellemző Pontossága, ami azt jelenti, hogy milyen könnyű használni, s ez a fegyver minőségétől és típusától függ.
Kezd - Ez a fegyver Kezdeményezés módosítója. Ez a fegyver tömegétől, hosszától és használatától függ. A fegyvereknek több számuk is lehet itt a különböző támadási módokra. Például a hosszú fegyverek gyorsabbak lehetnek, ha szúrnak velük.
Képz - Ez a fegyver használatához szükséges képzettség, s a képzettséglista rövidítéseit használja.
Súly - Ez a fegyver súlya kilogrammban.
Méret - Ez a fegyver mérete szállítási szempontból. A /x azt jelenti, hogy a fegyver az adott méretből ennyit foglal.
Ár - Ez a fegyver ára dollárban az 1990-es árfolyam szerint.
Hossz - Ez a fegyver hossza méterben.
TSZ - Ez az a történelmi időszak, amikor a fegyvert elkezdték használni.
K - Ez a rendes használathoz szükséges kezek száma.
PÉ - Ez a fegyver Páncél Értéke, vagyis hogy milyen nehéz megsérteni.
TP - Ez a fegyver Testpontja, ami azt jelzi, hogy mekkora sebzést bír el, mielőtt eltörne.
Megjegyzések - Itt vannak a speciálisan erre a fegyverre vonatkozó információk. Bővebb információért nézd meg a fegyverlista végét. Egy fegyvernek általában korlátozott számú támadási módja van, amit a szúró, vágó és zúzó (Sz, V, Z) osztályokba sorolunk. Ezt is itt írjuk le.

Közelharc - A közelharcot is hasonlóképp vezetjük le, mint a lőfegyveres harcot. A fegyver JP-jét hozzá kell adni a használó képzettségéhez, és a módosítókat az összegre kell alkalmazni. Ha a dobás kisebb vagy egyenlő, mint a módosított összeg, bement a találat. **Kiegészítésként meg kell határozni a támadás típusát és oldalát, mielőtt a támadás-dobást megtennénk.** Példa: "Egy vágást indítok a bal oldaláról." Ez megváltoztatja a találati helyek meghatározását. A szúró fegyverek *mindig* középre támadnak, és szúrt sebeket okoznak, ha a Fejlesztett sebzés sebzésmódosítóit használod (72. o.). A szúrásokat pajzzsal lehet *blokkolni,* vagy bármilyen fegyverrel lehet *hárítani*. Ha nem lett meghatározva az oldal, úgy számítjuk, hogy a támadás a bal oldal ellen irányul, ha a támadó jobbkezes, s a jobb oldal ellen irányul, ha a támadó balkezes. Hasonlóképpen a blokkolást legtöbbször az ellenkező kézzel hajtják végre. A pajzzsal történő blokkolás nem kapja meg a rossz kézből származó büntetést, de a fegyveres blokkolás igen.

Találati módosítók - A következőkben leírtak a **TimeLords** Segédlapokon található találati módosítók bővebb változata. Csakúgy, mint a lőfegyverek esetében, csak azokat a módosítókat kell használni, amikről úgy érzed, komolyabbá teszik a kampányod, így rengeteg fejlesztett módosítót kihagyhatsz, anélkül hogy komolyabban megváltoztatnád a játékot.

Célpont iránya - Könnyebb olyasvalakit eltalálnod, aki teljesen előtted van, mint olyasvalakit, akit a vállad fölött kell támadnod.

-0	A célpont az I szektorodban van
-6	A célpont a II, vagy VI szektorodban van
-12	A célpont a III, vagy V szektorodban van
-18	A célpont a IV szektorodban van

Támadó iránya - Könnyebb olyasvalakit eltalálni, aki rosszabb helyzetben van, vagy akinek meg kell fordulnia ahhoz, hogy elkerülje a teljes kiszolgáltatottság állapotát.

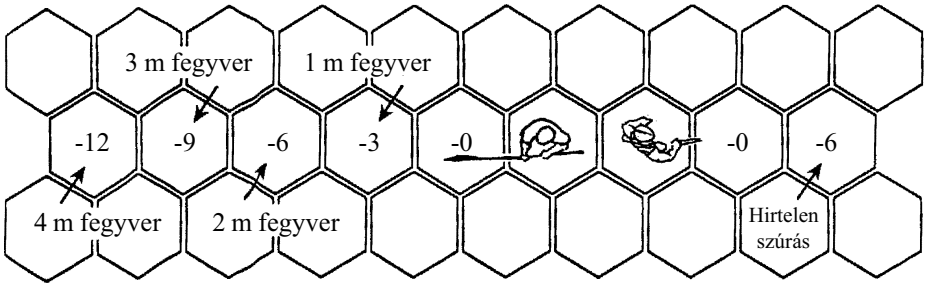
+0 Az ellenfél I szektorából támadsz
+4 Az ellenfél II, vagy VI szektorából támadsz
+8 Az ellenfél III, vagy V szektorából támadsz
+14 Az ellenfél IV szektorából támadsz

Távolság - Általában csak a 0,99 méternél hosszabb fegyverek képesek a szomszédos hexákon túlra támadni. De ez már nehezebb dolog. Az a hexa, amelyik nem szomszédos, távolinak minősül. Ezekre -3 módosító jár hexánkénti távolságonként. A szomszédos hexa *sohasem* minősül távoli hexának. Ha egy fegyveres karakter *egyazon hexán* keveredik harcba egy ellenféllel, -3 módosítót kap a fegyver minden egyes 0,5(l) méter hossza után, ez maximum -15-ig mehet. Ez azt tükrözi, hogy egy hosszú fegyvert nehéz egy nagyon közeli ellenfél ellen használni.

Példa - Egy kardos és egy késes személy egymás elleni harca általában hátrányos a késelő szempontjából, ha nem kerül birkózási távolságon belülre (egyazon hexa), ahol a kard hossza inkább hátrányos, mint előnyös. Azonban ahhoz, hogy ezt megtegye, sikeresen rá kell rontania hosszabb fegyverű ellenfelére.

Ez a büntetés nem számít olyankor, ha úgy használják a fegyvert, hogy nem számít a hossza. Jó példa lehet erre egy lándzsa, amit botként a test előtt keresztbe tartanak, ahelyett hogy döfnének vele.

-3 Távoli hexánként
-3 Minden 0,5 méter után az egyazon hexán történő támadásoknál



Hirtelen szúrás - Egy rövid fegyverrel rendelkező karakter egy hirtelen szúrással meg tudja nyújtani szúró támadásait távolabbi hexákra is. Bár ez megnöveli az elérésedet az I szektorban, csökkenti is a blokkolási esélyed, s kevésbé tudod viszonozni a támadásokat. -6 büntetést kapsz minden előreugrott hexánként, mint támadásra, mind a védekezési próbálkozásokra, s maximum két hexányira lehet így támadni.

Támadás a rosszabbik kézzel - Mikor a rosszabbik kezeddel támadsz, -10 módosítót kapsz. Ez nem számít akkor, amikor a karakter a másik kezét is használja a jobb fogás érdekében, viszont a másik kézen is minden seb számít*hat*. Ne feledd, hogy részleges, vagy teljes kétkezességet is felvehetsz, hogy ellensúlyozd ezt a hátrányt (38. o.)

-10 Támadás a rosszabbik kézzel

Támadás magasabbról - Ha legalább 50 cm-es (térdmagasság) magasságelőnye van a támadónak, például egy asztal, vagy pár lépcsőfok, akkor a támadó +5 módosítót kap. Ennek a lehetséges találati helyekre is hatása van, s a függőleges távolság csökkentheti a fegyver elérését.

+5 Támadás magasabbról

Helyzet - Ha a támadó fekvő helyzetben van, -15 módosítót kap. Ha a védekező van a földön, +20 módosítóval lehet rá támadni.

-15 Támadó a földön
+20 Védekező a földön

High-tech változatok - Ilyen vagy olyan okokból a karaktereknek olyan közelharci fegyvereik is lehetnek, amik hi-tech anyagokból készültek. Az Első játékban a karakterek inkább megvásárolják ezeket a fegyvereket, de olyan dolgok is elérhetővé válhatnak, mint a vibropengék. Egy Időjárőr környezetben a csúcsminőségű fegyverek jobban kiegyensúlyozottabbak, erősebbek, és esetleg könnyebbek, amik mind előnyt jelentenek az otthontól 500 évnyire.

A fegyverértékek az 5-ös TSZ-re vonatkoznak (kb. i. sz. 1400.), vagy amikor először megjelentek, amelyik a nagyobb. A fegyverek PÉ-jét meg lehet szorozni a (gyártás TSZ-je/5 TSZ) számmal. Vagy a PÉ helyett a TP-t is lehet növelni, ezzel keményebbé, de törékenyebbé, vagy lágyabbá, de szívósabbá téve egy fegyvert (bizonyos korlátok közt).

Azok a fegyverek, amik keményebbek, vagy szívósabbak, mint azt a gyártás TSZ-je indokolná (például a katanák legendás ereje), maximum 3 "TSZ-el" magasabban lehet gyártani az akkori állapotokhoz képest. Ez megtöbbszörözi a költséget, és a fegyver elkészítési idejét a (TSZ különbség plusz egy) a négyzetennel. Így egy olyan fegyver, amit egy TSZ-el magasabb technológiával gyártottak, mint amit az adott kultúra rendesen lehetővé tenne, négyszerannyi időbe kerül az elkészítése, és négyszerannyiba is kerül. Ennek fordítottjaként alacsonyabb TSZ-en is lehet fegyvereket készíteni, a csúcsminőségű fegyverek idejének és költségének fordított kiszámításával. Valójában a legtöbb "szerszám" és rögtönzött fegyver így készül, és ennek megfelelően viszonylag alacsony PÉ-vel, TP-vel és JP-vel rendelkeznek.

A fegyver JP-je általában arra az időre jellemző, amikor kikerült a használatból, de választhatóan az ár megnégyszerezésével a JP is 1-gyel növelhető, s ezt csak egyszer lehet elvégezni.

Példa - Egy karakter egy remekbe szabott pallost kíván készíteni a 12-es TSZ-en elérhető legjobb anyagokból. Hivatalosan ezt a fegyvert utoljára az 5-ös TSZ-en használták. Így a PÉ 12/5-tel növelhető, s elhatározza, hogy a fegyver JP-jét is meg kívánja növelni. A fegyver végül 34 PÉ-vel rendelkezik, s ugyanannyi TP-je lesz, mint az eredeti fegyvernek. Egy ponttal jobb lesz a JP (már +2) és ez négyszer többe kerül (kb. 1.000 dolcsi). Reméljük elég gazdag a karakter.

A célpont védtelen - Ha a célpont mondjuk egy átmeneti sokkhatás következtében korlátozott cselekvőképességgel bír, vagy nincs tudatában a támadásnak, a támadó kétszerakkora bónuszt kap a támadására, mint a védekező negatív módosítója.

Példa - Ha egy sokk miatt -5 módosítód van a következő fázisban, akkor *rád* +10-zel lehet támadni közelharcban.

Egy teljesen védtelen, vagy egészen meglepett ellenfélen a fegyverek a lehető legnagyobb maximumot sebzik (az Erő módosítása is számít), ha sikeres az irányzott támadás.

+40 A célpont védtelen

Irányzott támadások - Ezeket egy kicsit másként kell kezelni, mint a lőfegyverek esetében, mivel itt majdnem mindig látod a célpontot, és sajnos a célpont is látja az induló támadásodat (egy Érzékelés dobás). Egy irányzott támadásnak annyi büntetése van, mint a célpont módosított Ügyességének a fele(l). Az Ügyességet a megterheltség, fáradtság és a sebek módosíthatják. Összeadódó módosítók származhatnak az irányzott célpont mozgásából és nagyságától.

Példa - Nathan Borg egy vágást indít Arrgh, egy 12-es Ügyességű óvatlan ágyútöltelék felé. Nathan egy nyakvágásra utazik, vagyis egy találati helyre. Mivel az Ügyességre most nem járnak módosítók, Nathan -6-ot (Arrgh Ügyességének a felét) kap a támadására, további -2-t a célpont nagysága miatt, így összesen -8-cal módosul a találati esélye. Ha talál, Arrgh esélyt kap a blokkolására, de ha elrontja a blokkolást, Nathan el *fogja* találni az irányzott helyet.

Ha el lett rontva az irányzott támadás, ugyanúgy kell a szóródást számítani, mint a lőfegyverek esetében, de a hibázás mértéke sosem haladhat meg egy teljes hexát. A szúrófegyverek az alap szóródási táblázatot használják. Bármely oldalról történik is a támadás, a szórás ugyanarra az oldalra vonatkozik. A másik oldalra hivatkozó dobási eredményeket a másik oldalra kell tükrözni.

A többszörösen támadó fegyverek (karmok) esetében az irányzott támadásokat külön kell dobni, minden egyes altámadás után egyet. A hibázások azt jelentik, hogy egyáltalán nem találták el a célpontot, nem pedig máshol találtak be.

Hátrálás - A karakter választhatja a meghátrálást. Ez -5 módosítót ad a karakter támadásaira, és +10 módosítót minden egyes blokkolási, vagy hárítási kísérletére. Ezek a módosítók csak azzal a támadóval szemben érvényesek, akitől éppen elhátrál. A karakternek 1 vagy 2 hexát kell hátra mozdulnia a mozgás alatt, és sikeres képzettségdobás esetén követheti is a nyomuló karakter mozgását. A hátrálás nem számít mozgásnak kezdeményezési szempontból.

Előrenyomulás - Egy hátráló karakterre rá is lehet nyomulni. Ez -5 módosítót ad a nyomuló karakter blokkolási kísérleteire, és +5 módosítót a támadásaira. A nyomuló karakter 1 vagy 2 hexát mozog, miután a védekező karakter mozgott. Ez nem számít mozgásnak kezdeményezési szempontból.

Blokkolás - Ha a támadó sikeresen bevitt egy ütő, vagy vágó támadást, a célpont védekezhet egy alkalmas képzettségével. Egy kardsuhintást blokkolhatsz a karoddal is... egyszer. Bármilyen támadás blokkolásának esélye egyenlő a védekezésre használt képzettséggel, amire minden olyan módosító érvényes, ami a képzettség elméletbeni támadásra való használatát befolyásolja, mint például a jellemző pontosság, sebek, pozíció, stb.

A karakternek a támadó dobás előtt kell kijelentenie a blokkolást. Ha a karakter úgy dönt, hogy abban a fázisban nem támad, +5 módosítót kap blokkolásra. Egy fázisban bármennyi támadást lehet blokkolni, de az első után minden egyes blokkolási kísérlet kap egy halmozódó -5-ös módosítót, *amihez hozzáadódik a fegyver kezdeményezése.* Egy karakter úgy is dönthet, hogy két támadást tesz egy fázisban, a "szabad" blokkolását is támadásnak számítva. Abban a fázisban mind a két támadás akkora módosítót kap, amekkora a fegyver kezdeményezése. Megjegyzés: Ez azt jelenti, hogy ha a karakter kétszer támad, az első blokkolására kap -5-öt. Bármit is használ blokkolásra, ugyanúgy sebzést szenved el, kivéve a fegyvertelen támadásokat, amik nem sebeznek.

Opcionális - A blokkoló karakternek egy Erőpróbát kell tennie, ha a blokkolás a támadása előtt van. Ezt a dobást a küzdőfelek Erőkülönbözete módosítja, s az alkalmazott Erőt a blokkolásra használt kezek száma is módosítja. Ha két kézzel fogsz egy egykezes fegyvert, az alkalmazott Erő +10 módosítót kap. Ha egy kézben forgatsz egy kétkezes fegyvert, az alkalmazott Erő -6 módosítót kap. Ha sikertelen a dobás, a karakter már nem támadhat abban a körben, és a rontás mennyisége módosítóként szolgálhat a későbbi blokkolásokra.

Példa - Joe Wimp megpróbálja Narg-nak, a Blacksburgi Síkság egy mutáns barbárának egyik csapását blokkolni. Joe Ereje 6, Narg Ereje 16. Narg támad először és talál, így Joe a blokkolás mellett dönt. Tegyük fel, hogy sikerült blokkolnia. Az erőkülönbség 10, így Joe-nak -10 módosítóval kell Erőpróbát tennie, hogy képes legyen blokkolni és támadni. Ez 3. Az 1k20-on 9-et dobott, így ebben a fázisban nem tud támadni, és a következő blokkolására további -6 módosítót kap (tényleg erősen ütötték). Használhatod pusztán az alap blokkolási szabályokat, ha nem akarsz erre a manőverre sok időt vesztegetni.

Pajzsok - A pajzsokkal sokkal hatékonyabban lehet blokkolni, mint a fegyverekkel. A pajzs páncélnak tekintendő, aminek vagy van, vagy nincs hatása, attól függően, hogy a blokkolás sikeres volt-e vagy sem. Egy rendes pajzs 1-6 páncélterülettel rendelkezik. Minden terület +2 módosítót ad a blokkolásra, és 2 találati helyet lefed. A hátránya az, hogy nehéz, és így lecsökkentheti a karakter Kezdeményezését.

Példa - Egy 5 páncélterületű pajzs +10 módosítót ad a használó Pajzs képzettségére.

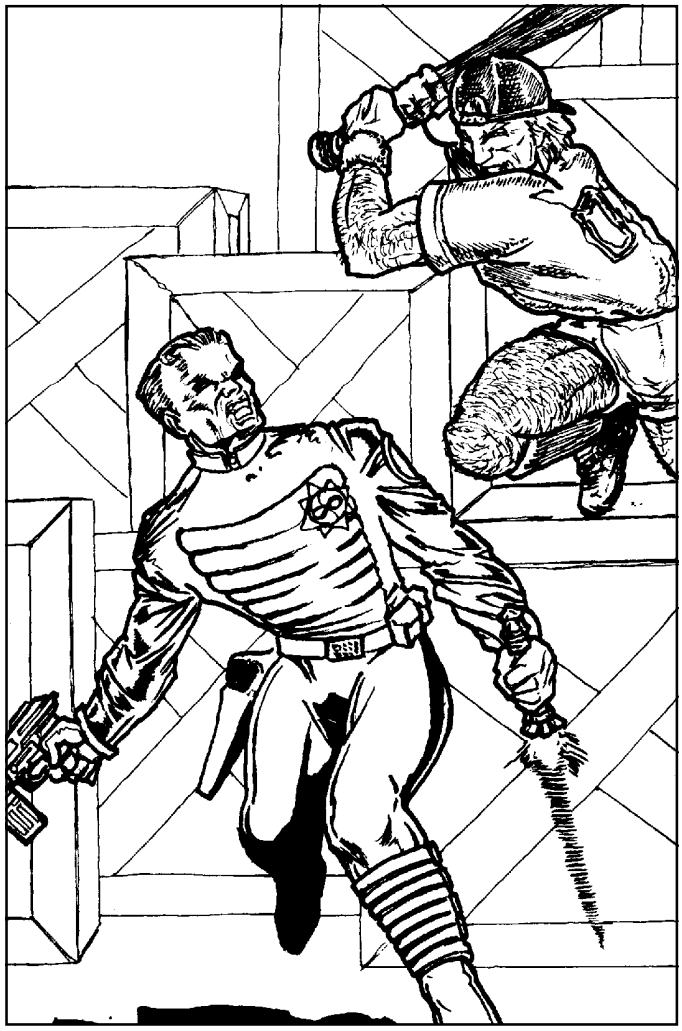
Mikor megütik, a pajzson véletlenszerűen dobni kell egy találati helyet, és az a hely elszenvedi a támadás sebzését. Egy pajzsnak egy meghatározandó helye van, mégpedig ami alatt a kar helyezkedik el. Ha eltalálják ezt a bizonyos helyet, az alkar akkora sebzést szenved el, mintha a pajzs páncélként működne az alkaron lévő esetleges többi páncél fölött. Mikor egy pajzson egy pajzsterület megsemmisül, csökken a blokkolásra kapott bónusz. Ez kreatív pajzsterveket eredményezhet, például elég ellenállóvá tenni ahhoz, hogy ne lehessen egy ütéssel összezúzni, vagy olyan karmokat elhelyezni rajta, amiket a fegyver elkapására terveztek. Ha egyetlen ütéstől megsemmisült egy pajzsterület, van rá esély, hogy a fegyver bennragad a pajzsban. 1k20-on az esély akkora, mint a pajzsterület PÉ+TP összege, -1 minden TP-ért, amennyivel túl lett ütve a pajzs.

Példa - Ha egy 6 PÉ-vel és 3 TP-vel rendelkező pajzsot 9 pontnyi sebzés ért, az esély 9 a 20-hoz, hogy a fegyver benne ragad. Ha 14 pontnyi sebzés éri, az esély 5 a 20-hoz. Ha beragadt egy fegyver, a használó a következő fázisban kiszabadíthatja egy Erő dobással, akkora módosítóval, amennyivel a "pajzsba ragadás" dobás nem sikerült.

Azok a lőfegyverek, amik teljesen átvisznek egy páncélt, a maradék ponttal sebesülést okoznak a karakternek, de rendszerint csak 1 TP sérülést okoznak a pajzsnak. Azokat a támadásokat, amiket nem lehet szándékosan blokkolni, a gyakorlati érzéket használva kell meghatározni (mely találati helyeket védi éppen a pajzs és mely irányból). Ha találati helyként egy ilyen hely jött ki, akkor a pajzs lett eltalálva. Ha a lövedék átviszi a pajzsot, akkor a karakter sérül.

Hárítás - Egy ellenfél ütését nehezebb hárítani, mint csupán blokkolni. A szúró támadásokat egy pajzzsal lehet blokkolni, vagy egy fegyverrel lehet hárítani. Rendes esetben csak fegyverrel lehet hárítani, de a 0,3 méternél rövidebb fegyvereket puszta kézzel is lehet hárítani. Ez azt jelenti, hogy a *fegyveres kezet* hárították, nem magát a fegyvert. Bizonyos körülmények között a hosszabb fegyvereket is lehet puszta kézzel hárítani, de ilyenkor még siker esetén is fennáll a sérülés veszélye. Példa lehet erre, hogy egy kardcsapás hárításakor a kard leszedheti a karodról a bőrt és az izmokat. Az egyedi esetek elbírálása a JM hatáskörébe tartozik.

Egy karakter a támadó dobása után határozza el, hogy blokkol-e vagy sem. A hárítás olyan, mint a blokkolás, csak egy -5-ös módosítóval, és a Pajzs képzettség helyett a fegyver képzettséget kell használni. Ha sikerült a dobás, a karakter kivédte a támadó fegyvert. Ez +3 módosítót ad a hárító karakter következő támadására, *ha* az előbb következik, mint az ellenfél következő támadása. Ha a karakter két fegyvert használ, akkor az, amit nem használt hárításra, +6 módosítót kap +3 helyett. Részben, vagy teljesen hajlékony fegyverek, mint a korbácsok, vagy láncos buzogányok, nem háríthatók, és -10-zel lehet ezeket blokkolni.



Kitérés - Ha egy karakter ki akar térni egy támadás elől, megteheti. Egy kitérés extra negatív módosítót ad, ami egyenlő a karakter Ügyességének felével(l) (megterhelés-módosítók után) egy személy támadásaira, s ennek a mennyiségnek a felét(f) az összes többi személy támadásaira. Ez a lőfegyverekre is működik. Közelharcban a kitérő karakter a támadóhoz képest egyenesen hátra, jobbra hátra, vagy balra hátra mozdulhat el. Ha a karakter nem akar elmozdulni, a kitérés módosítóját újra meg kell felezni(l). A karakterek megtehetik, hogy kitérnek és blokkolnak, de nem háríthatnak, támadhatnak, és más harci cselekedetet sem tehetnek.

Cselek - Egy karakter cselből is indíthat támadást, hogy valójában egy nem várt helyre támadjon. Ez a karakter teljes harci cselekedetét igénybe veszi, és nincs valós támadás (hacsak a karakter úgy nem dönt, hogy kétszer támad). Ha a támadó karakter egy képzettségdobást tesz, a védekezőnek is dobnia kell. Ha a védekezőnek nem sikerült, a támadó akkora pozitív módosítót kap a következő támadására, amennyi a rontott mennyiség fele(f), s ezt csak akkor kapja meg, ha a támadása a védekező következő támadása előtt következik be. Ha a védekező megdobja a képzettségpróbát, nem történik semmi.

Példa - Egy 14-es képzettségű karakter egy 10-es képzettségűt támad. Ha sikeres a következő cseltámadása, a másik karakternek 10-et, vagy kevesebbet kell dobnia 1k20-on, hogy ne essen bele a csapdába. Ha 14-et dob, az első karakter +2 módosítót kaphat a következő támadására, ha hamarabb támad, mint a védekező következő fázisbeli kezdeményezése.

Kiütés - Egy karakter megkísérelheti kiütni ellenfelét egyetlen támadással. Ez gyakori dolog néhány harcművészeti irányzatban, és ez még hatásosabb, ha ezt egy támadással követed a fekvő ellenfélen. Ez egy speciális manőver, és nem okoz sérülést, azon kívül, hogy megingatja az ellenfél helyzetét. Megjegyzem, hogy ez más, mint valakinek egy akkorát bemázolni, hogy az kiterül.

Kiütés akkor lehetséges, ha egy bemegy egy irányzott támadás egy bizonyos találati hely ellen, sikerült a támadás-dobás, *és* a célpontnak nem sikerült blokkolnia a támadást, nem tért ki, és sehogyan sem tudta megakadályozni a támadást. Ez a helyzet a harci formától függ, és ami igazán számít, az a célpont mérete. A speciális módosítók a TP és az Erőkülönbözetből származnak, valamint a fegyver kezdeményezésétől (ez *fordítva*, mert könnyebb valakit a lábáról egy nagy fegyverrel leverni). Ha sikeres volt a dobás, a célpont a "védekező a földön" pozícióba kényszerül, de *azonnal* tehet egy Ügyesség dobást. Amennyivel megvolt a dobás, annyit *levonhat* bármilyen bónuszból, ami az ő eltalálására irányul, amíg talpra nem ugrik.

Példa - Tae Kwan harcművész alkalmazandó Ereje 16, TP-je 25. Tae Kwan megpróbálja kiütni Nargot, akinek szintén 16-os az Ereje, de 35 TP-je van. Tae további -10 módosítót kap az irányzott támadására annak a ténynek köszönhetően, hogy Narg úgy 50 kilóval nehezebb nála. Tae még így is megdobja az értéket, és Narg a földre kerül. Ha Narg már cselekedett ebben a fázisban, tehet egy Ügyesség dobást, hogy csökkentse azt a +20-as módosítót, amivel Tae egy fekvő célpontra támad. Ha még nem cselekedett ebben a fázisban, akkor felpattanhat, vagy egy olyan helyzetbe gurulhat, ahol jobban tud védekezni, és Tae-nak semmi előnye nem származik, azt kivéve, hogy visszatartotta Narg-ot a támadástól ebben a fázisban.

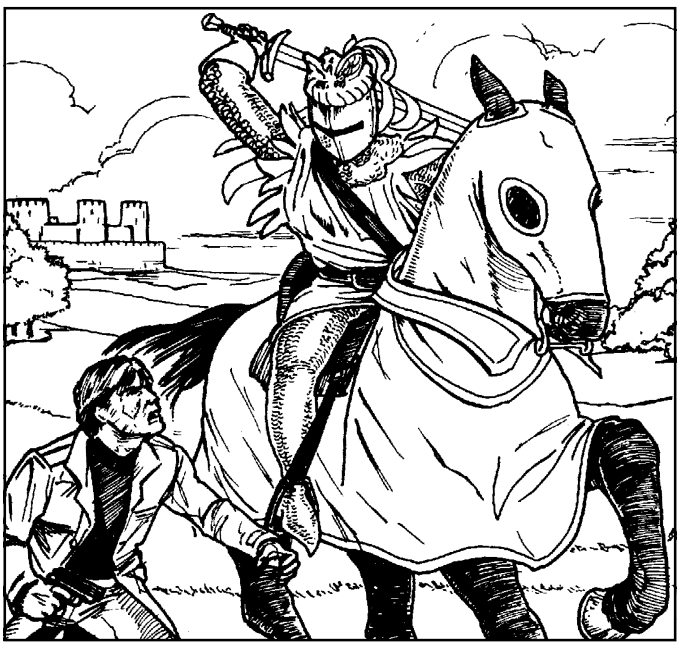
Leteperés - Valakinek nekiugrani egy repülő szereléssel - ez a Birkózás képzettségbe tartozik. Egy ilyen támadás Sebzési Értéke (Testpont×Sebesség Módosító)/10(l) ami IV típusú sérülés. Alább következnek a sebesség módosítók.

Sebesség	Módosító
1 m/s	1
2-4 m/s	2
5-7 m/s	3
9-12 m/s	4
13-16 m/s	5
17-20 m/s	6
21-25 m/s	7

Ezután mindkét fél a földre kerül, és úgy számítanak, mintha nem védekeznének. a következő akciójuk végéig. A letepert személy az eddigieken felül még elszenved 2 nem halálos Sebzési Szintet, és 1 halálosat. A támadó ennek a mennyiségnek a felét(l) kapja meg. A sebzési helyek ugyanúgy kerülnek meghatározásra, mint zuhanás esetén.

Mozgó támadások - Minden közelharci támadás, amit járműről, állatról, vagy futás közben adnak le, többet fog sebezni. A módosított SÉ egyenlő az SÉ és a Leteperés Sebességmódosítója felének a szorzatával, de *legalább* 1×SÉ. A támadó negatív módosítót kap a támadására, ami egyenlő a Leteperés sebességmódosítójának *kétszeresével*, és ugyanennyivel csökken a blokkolási, és a többi védekezési esélye is, míg a védekező ugyanennyi bónuszt kap a támadására, blokkolására és hárítására is a mozgó támadóval szemben.

Támadás hátasról - Minden hátasról való támadásnál, ami lefelé irányul, megkapja a magasságelőny bónuszát. A használt fegyvernek legalább 0,5 méteresnek kell lennie, különben a szomszédos hexák is távolinak minősülnek. Egy ló és lovasa 3 hexát foglal a harci ábrán. A ló feje és nyaka van az első hexán, a törzse és a lovasa van a másodikon, a fartáj pedig a harmadikon. A lovas minden támadására -8 módosítót kap, ha az I szektorba támad, ha a fegyvere nincs legalább 2,0 méteres.



Lovas lerántása - Egy lovast le lehet rántani a lováról, ha olyan sérülést szenved, ami kiütést eredményez, vagy leteperik (ha a leteperés nagyobb sérülést okoz, mint a lovas Erejének és alkalmazott lovaglási képzettségének összege). A karakter annyi hexát gurul, amennyi a Leteperés sebesség módosítója, és a következő cselekedetéig védtelennek számít.

Hosszú harcok - Időnként kitűnő ellenfelek közt is előfordulhat harc. Ez a valós életben néhány percig is elhúzódhat, ami játékidőben örökké is tarthat. A teljesen pusztakezes küzdelmekben úgy is felgyorsíthatod az eseményeket, hogy egyszerűen megfelezed a küzdő felek képzettségét blokkolási szempontból. A harcolók közt minden más dolog ugyanannyi marad, és a harc drámaian lerövidül. A harcosok képzettségétől függően változhat a harccal töltött idő, de jó karakterek esetében ha a játékban harccal töltött időt megszorozzuk 10-zel, vagy többel, megkapjuk a valós időt.

Lefogás - Néhány fegyver, vagy harci forma egy sikeres irányzott támadással képes lefogni, vagy leszorítani az ellenfelet. Ha egy végtag lett eltalálva, dobj 1k20-at. Ha az eredménnyel megint eltalálnád az ellenfelet, az a végtag a legközelebbi testrészhez lett szorítva. Kezeknél ez rendes esetben a törzs, lábaknál meg a másik láb. Ha a második dobás nem lenne találat, a támadó mondhatja, hogy a testrész, vagy fegyver meg lett ragadva abban a helyzetben, ami -10 módosítót ad az azzal a testrésszel való cselekedetekre, amíg az ki nem szabadul, vagy a fegyver egy rendesen sebző támadást bevisz. Ha lefogtak egy testrészt, rendes esetben 1k3 cselekedetbe kerül a kiszabadítása. Ezt azonban a körülmények módosíthatják.

Példa - Ohio Smith lecsap egy korbáccsal, és sikeres irányzott támadást tesz ellenfele pisztolyára. Most az ellenfele -10 módosítót kap a célzására, ha tüzelni próbálna, és ha Ohio elég jól megdobja az Erejét (a Feldöntés szabályaihoz hasonlóan), kiránthatja a fegyvert ellenfele markából.

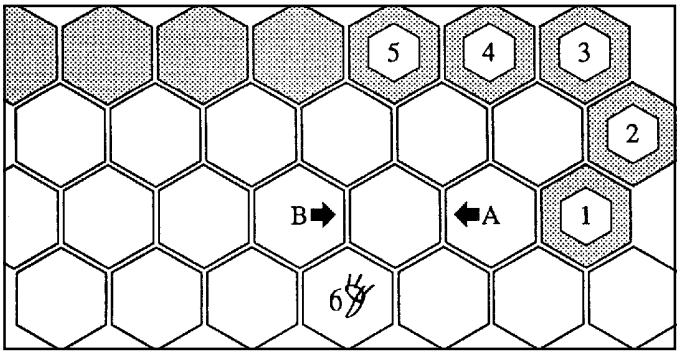
Birkózás - Ahhoz, hogy egy karakter a Birkózás képzettségét használva fogja le ellenfelét, a karakterek értékeit kell összehasonlítani. Mindkét karakternek az esélye a képzettsége a képzettségek összegéhez. Az UMT felső sorában keresd meg a harcoló felek képzettségének összegét, menj le ezen az oszlopon a küzdők képzettségi szintjéhez, és mindegyiknek nézd meg bal oldalon, hogy mekkora dobásra van szükség 1k20-on, hogy lenyomja a másikat. Akinek előbb sikerül, az fogta le a másikat. Ha egyszerre következik be a lefogás, az nyer, akinek többel sikerült a dobás. Ha sikerült egy lefogás, mindketten tovább dobálnak, de a lefogó karakter az esélyéhez hozzáadhatja Erejének ötödét (k). Ezt a módosítót halmozódó módon minden fázisban hozzáadhatja, ha fenntartja a lefogást, míg a lefogott karakternek nincs esélye kitörni. Ha a lefogott karakter sikeresen dobott, míg a támadó nem, a lefogás megtörik. A lefogó karakter sebzést is okozhat a másiknak, akkorát, mint egy ütéssel. Ez automatikusan talál, de véletlenszerű a helye. Ha meg lett határozva, akkor ez a hely sebződik a további lefogások miatt. A birkózók irányzott támadásokat is indíthatnak, például megpróbálhatnak egy fojtó fogást. A Sebzés képzettséget is lehet ezzel a képzettséggel használni csonttörésre, vagy más szörnyű harci manőverekre. Az irányzott támadás módosítóit a képzettségek összehasonlítása előtt kell a képzettségre alkalmazni.

Példa - Ha két karakter birkózik, és az egyik képzettsége 12-es, a másiké 8-as, az elsőnek 12/20 az esélye, hogy lefogja a másikat, a másiknak meg 8/20 az esélye, hogy lefogja az elsőt.

Megragadás - Ahhoz, hogy valamit el lehessen ragadni a karaktertől, az "elragadónak" Ügyesség dobást kell tennie az irányzott támadás módosítóival. Ha huzavona alakul ki, az a személy, aki először elvéti az Erő dobást, kicsúszik a kezéből a tárgy. A karakterek kitérhetnek a megragadás elől, és blokkolhatják, vagy háríthatják azt. (Blokkolj késsel egy pusztakezes megragadást...)

Feldöntés - Egy lefogási helyzetben bárki megkísérelheti kibillenteni egyensúlyából a másikat. 1k20-on erre az esély egy Erő dobás, amit a TP-különbség módosít, pozitívan a nehezebb karakternek, negatívan a könnyebb karakternek, további módosítók pedig a lefogott testrészből is származhatnak (például két egymáshoz fogott láb lényeges mínuszt jelent). Ha sikerült a dobás, az a mennyiség, amennyivel sikerült a dobás, negatív módosítóként járul az ellenfél cselekedeteihez a következő fázisban. Ha kevesebb, mint felére(l) sikerült a dobás, akkor sikerült elmarni a lefogott tárgyat vagy fegyvert, vagy sikerül földre dönteni a lefogott karaktereket.

Korlátok - Ha a karakternek nincs helye, hogy rendesen meglendítse fegyverét, kisebb lesz a találat esélye. A fegyver hosszának minden 1 métere(k) után minden oldalon egy tiszta hexára van szükség, de az I, II és VI szektoroknak mindenképpen szabadnak kell lennie, mindegy milyen rövid a fegyver. Minden blokkolt szomszédos hexa után -2 módosító járul minden támadásra. Minden más blokkolt hexa után -1 módosító jár a támadásokra. Szúró támadásokat csak a szúrás irányába eső tárgyak korlátozhatnak. Egy hexa akkor számít blokkoltnak, ha egy akadály (legalább Nagy méretű) foglalja el a hexát, vagy két hexa közt helyezkedik el.



Példa - "A" karakternek 1,6 méter hosszú a fegyvere. Ezt 2-re kerekítjük, így a karakternek minden irányban 2 szabad hexára van szüksége, hogy ne legyen korlátozva. Azonban a szomszédos 1 hexán van a fal, ami -2-vel akadályoz, míg a nem szomszédos 2, 3, 4 és 5 hexák -1-gyel akadályoznak, valamint a nem szomszédos 6 hexán van egy felfordult szék, ami még -1-gyel korlátozza. A környezet miatti összes levonás tehát -7. Ez minden más módosítóval együtt alkalmazandó. A "B" karakternek van egy kése, és csak a II szektorában van a felfordult szék, ami mivel a szomszédos hexán van, -2 levonást ad. De most még nem tehet semmit, mert "A" karakter két hexára van tőle. A szobának 4 méternél nagyobb a belmagassága (a karakterek feje fölött 2 méterre), különben ez is -1-et jelentene, mert korlátozná a karakterek mozgását.

Fegyvertörés - Rendes esetben a fegyverek elég erősek ahhoz, hogy kibírják az ütéseket, amiket osztogatnak. Azonban a rögtönzött fegyverek ritkán ilyen jók, és a rendes fegyvereket is lehet olyan célokra használni, amik meg sem fordultak tervezőik fejében. Rendes használat esetén (blokkolás, támadás, stb.) a fegyver a sebzések felét(l) *önmaga* is elszenvedi. Hárítás során a tárgy ritkán okoz, vagy szenved sérülést.

Példa - Egy lovassági szablya SÉ-je 9, PÉ-je 5. Ha maximális sebzést okoz (9 pontot 10-es Erővel), csak 5 pontnyi sérülés éri, ami lepattan a PÉ-jéről.

Ha a fegyvert úgy használják, hogy közben sérülésnek van kitéve (például átvágni egy láncot), akkor a teljes támadást úgy tekintjük, hogy a fegyver is elszenvedte volna az *egészet*.

Példa - A lovassági szablya a falba vágódik. A penge meghajlik és elroppan, ha a támadás több mint 5 pontnyi sérülést okoz.

Ha a sebzés átmegy a fegyver PÉ-jén, a TP alapján kell kiszámítani a sérülést. Oszd el a fegyver hosszát a teljes TP-vel. Ha ennél az értéknél nagyobb sebzés éri, a fegyver eltörik azon a ponton. Ha ez véletlenszerűen van meghatározva, dobj 1k10-et, és tegyük fel, hogy minden dobott pont után a fegyver 10%-ot veszt a hosszából. Néhány fegyver még egy ilyen eset után is használható marad, a többi nem biztos.

Sebzési módosítók - A közelharci fegyverek extra, vagy kisebb sebzést is okozhatnak a forgatójuk Erejétől, valamint a forgatási módtól függően. Minden pontnyi Erő, ami a 10-től különbözik, 2-vel módosítja a fegyver SÉ-jét. Hogy egy pozitív, vagy negatív, az a karaktertől Erejétől függ. Ezt az értéket előre ki lehet számítani, hogy csökkenjen a harccal töltött idő. Ha egy olyan fegyvert, ami mind egy kézben, mind két kézben lehet forgatni és két kézben van forgatva, az SÉ +10 módosítót kap. Ha egy kézzel forgatnak egy kétkezes fegyvert, az SÉ -10 módosítót kap. Azok a fegyverek, amelyek tompulhatnak a fokozott igénybevételtől, az SÉ-jük is csökkenhet a kemény használat után. Az SÉ -5-tel való csökkenése még elfogadható, ahogy a Sebzéstípus 1-gyel való csökkentése is.

Példa - Egy 12-es Erejű karakter +4 módosítót kap minden közelharci fegyver sebzésére, így ha egy rendes esetben 10-es SÉ-jű fegyvert forgat, az ő kezében 14 SÉ-je lesz. Minden fegyver esetében egészítsd ki ezzel a karakterlapot, mert ezt a módosítót gyakran kell használni.

Állóképesség használat - Ha egy karakter közelharcban körének több mint felét fegyverhasználattal töltötte, körönként egy Állóképesség próbát kell tennie. Ez általában úgy számít, mintha Erődnek 51-80%-át használnád (30. o.). Bár minden Erődet beleadod a támadásokba, a pozícióváltással, hárítással, vagy más cselekedetekkel töltött idő nem igényel teljes erőfeszítést. Az egykörös időperiódust módosíthatod a megterheltségtől és a forgatott fegyvertől függően. Tőröknél percenként egyszer is dobhatsz, míg teljes páncélban és pallossal többször is dobni kell egy körben.

Dobófegyverek - Mindenféle közelharci és rögtönzött fegyvert lehet dobni, hogy hatása is legyen. Ezek a közelharci és a lőfegyverek közti szürke sávba esnek. Láthatod a közeledésüket és kitérhetsz előlük, de nehéz fegyverrel blokkolni (bár pajzzsal sokkal könnyebb).

Mindegyik a lőfegyverekre vonatkozó módosítókat használja, a közelharci irányzott támadásokra vonatkozó szabályokkal (csak szúró támadás), és további -5-tel lehet ezeket blokkolni és hárítani.

Dolgok eldobása - A maximális távolság, amennyire egy ember képes eldobni egy tárgyat, durván 100 méter. Egy nem aerodinamikus (nem dobásra tervezett) tárgyat ennek a távolságnak a felére lehet csak dobni. Egy tárgyat általában olyan messzire lehet dobni, mint az Erő^2/(tárgy súlya kilogrammban× 4), méterben. Kis tárgyakat, vagy kis sűrűségű tárgyakat kisebb távolságra lehet dobni. Ez a JM hatáskörébe tartozik, de az ajánlott maximális dobási hatótáv 100 méter. Álló helyzetből való dobás csak a hatótáv 1/2 részéig visz, míg fekve csak a hatótáv 1/4 részéig lehetséges. A dobott tárgyak sebessége elérheti a 30 méter per szekundumos sebességet is, így nehéz (de nem lehetetlen) olyan célpontot eltalálni, aki több mint 30 méterre van és látja a felé irányuló támadást. Azért vannak kivételek. Egy profi baseball dobó játékos több mint 40 m/s sebességgel képes eldobni a labdát, de ez csak egy kivétel, mint rendes teljesítmény.

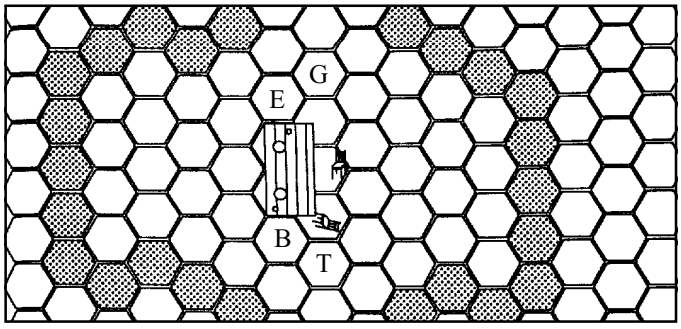
Az alábbi táblázat megadja, hogy különböző tömegű tárgyakat mekkora távolságra lehet dobni különböző Erővel. A dobott fegyverek az 1/1-es TO-t használják célzásra és sebzésre, de nem kaphatnak hatótávból származó pozitív módosítókat (különben az emberek inkább dobálnák a késeket ahelyett hogy hadonásznának velük). A hatótávból származó minden pozitív módosító +0-nak számít.

	Erő							
Tömeg	**6**	**8**	**10**	**12**	**14**	**16**	**18**	**20**
0,10 kg	90m	100m	100m	100m	100m	100m	100m	100m
0,25 kg	36m	64m	100m	100m	100m	100m	100m	100m
0,5 kg	18m	32m	50m	72m	98m	100m	100m	100m
1,0 kg	9m	16m	25m	36m	49m	64m	81m	100m
2,0 kg	4m	8m	12m	18m	25m	32m	41m	50m
5,0 kg	2m	3m	5m	7m	10m	13m	16m	20m
10 kg	1m	2m	3m	4m	5m	6m	8m	10m
20 kg	0m	1m	1m	2m	2m	3m	4m	5m
50 kg	0m	0m	0m	1m	1m	1m	2m	2m

Víz alatti harc - A víz alatti harc ugyanúgy folyik mint a rendes harc, a következő módosítókkal: a közelharci szúró támadások mindegyikének a sebzését meg kell felezni(k), a vágó támadásokat pedig negyedelni(k), így ha a karakterek derékig érő vízben keverednek egy kardpárbajba, a derék alatti találatok esetén a sebzést felezni, vagy negyedelni kell.

A rendes tűzfegyverek valószínűleg víz alatt is működőképesek maradnak (de a robbanás ereje lehet hogy átszakítja a dobhártyádat). Néhány automata fegyver még megbízhatóan is tud sorozatot lőni. Azoknál a fegyvereknél, ahol nem gondoskodtak gázelvezetésről (pl. revolvereknél és sok félautomatánál), veszélyes mennyiségű nyomás jöhet létre, ami VI típusúra csökkenti a fegyver megbízhatóságát, ami a lövés veszélyességét tükrözi. Az íjakhoz és nyílpuskákhoz hasonló fegyverek is működnek víz alatt, de a maximális hatótávjuk az eredeti 1/10-ed része, vagy 40 méter, amelyik a kevesebb. Ezek gyorsan lelassulnak, hacsak nem olyan speciális modelleket nem használnak, amik ezt kiküszöbölik. Minden víz alatti lövedék 1 TO sérülést okoz, *és* a hatótávot 20-szal meg kell szorozni, hogy megkapjuk a sebzés mennyiségét. A dobófegyvereknek, például a szigonyoknak maximum 5 méter a hatótávjuk, és sebzési szempontból itt is meg kell szorozni a távolságot 20-szal. A késekhez hasonló dobófegyverek sehogyan nem használhatóak víz alatt.

Példaharc - Eric Smith és Bret Jones egy-egy inkarnációja harcba keveredett 1840-ben egy tengerparti bárban. Mindketten egy-egy ellen vannak, míg a többi vendég durva kört formál körülöttük, a felekre fogadva. Alább látható a felállás.



E=Eric, B=Bret, G=Gengszter, T=Tégla, Sötét=más vendégek

Eric és Bret 10/2-es páncélt viselnek a törzsükön, a vörösnyakúak pedig könnyű öltözetben vannak, ami gyakorlatilag egyáltalán nem véd. Eric és Bret páncélja -2-vel módosítja rendes Fizikai Sebességüket.

Alkalmi Tulajdonságok és Képzettségek:

	ERŐ	ÜGY	AKE	SEB	TP	RKFE	VERK
Eric	12	10	10	10	30	4	4
Bret	10	13	10	10	30	7	5
1. Vörösnyakú (G)	14	12	13	13	32	8	7
2. Vörösnyakú (T)	15	12	14	13	31	8	10

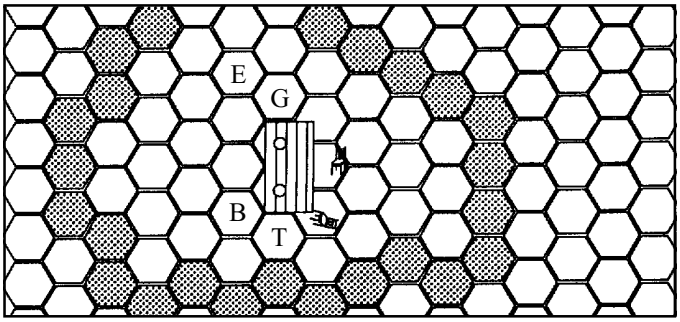
A JM úgy dönt, hogy a harc az 1. Fázisban kezdődik. Mindenki felveszi a küzdőtartást és ütni készül, így a Kezdeményezés a képzettségekből származik. Dobás után a következő sorrend alakul ki: Tégla, Eric, Gengszter, Bret. Tégla ütést indít Bret felé. Nincsenek módosítók, így 10-et, vagy alá kell dobnia. 11-ed dob, éppen hogy elhibázza. Huss! Bret majdnem bekapott egy ütést a fejébe. Eric megpróbálkozik egy jobb átlós ütéssel Gengszter felé. Az asztal jobb oldalról elényúlik, ami -2 módosítót jelent, de olyan kicsi a képzettsége, hogy ez nem hátrány. 4-et kell dobnia, erre 14-et dob, nagyon elhibázva. Gengszter megpróbálja elkapni Eric-et, de 9-et dob, nem talált. Bret megpróbálja eltalálni Téglát. Mint Eric-nél, az asztalnak nincs hatása, így 5-öt kell dobnia, s 3-at dob. Az 1k20-as találati hely táblázaton (71. o.) 4 jött ki. Az ököllel való támadás -6-tal módosítja a helyet, így ez 3-ra megy, tehát a jobb kart találta el. 1k5-öt dob sebzésre (1k6, ahol a 6-ot figyelmen kívül hagyjuk 47. o.), így 2-t kap, 2 pontnyi nem halálos sérülés a jobb karba. Az alap sebzési rendszert használva (48. o.) ez csak -2 módosítóval jár. Nagy dolog. Ebben a fázisban senki sem mozgott. Menjünk a 2. fázisra.

A kezdeményezést meghatározva a sorrend Gengszter, Tégla, Bret, Eric. Gengszter még egy ütést indít Eric felé. Az esélye a régi, de most 4-et dob, talál. A módosított találati hely a has jobb oldala. Gengszter 1k7-tel sebez (1k8, 8-at kihagyva), és 2-t dob. Mivel Eric páncéljának van egy 2-es ütési sebzésellenállása (10/2), nem sebződik. Állat! Tégla a jobb kezével akarja Bret-et megütni. Van egy -1-es korlátozása, így 9-et kell dobnia, és 6-ot dob. A helyi dobás 7, ami 5-re módosul. Az arcba. Bret nagyot kóstol az ökölszendvicsből. Tégla 1k7-en 5-öt dob sebzésre. Az első két pont fölött mindent megnégyszerez (47. o.), így Bret 14 pontnyi sebzést kap, ami 9 pontnyi részben nem halálos Sebzési Szinttel jár. Mivel az ütések IV típusú sebzések (47. o.), 3/4 részük(l) nem halálos Sebzési Szint, ami 6, és 1/4 részük(l) halálos sérülés, így további hatások lesznek 2-es Sebzési Szinten.

Az alap sebzési rendszert használva (48. o.) Bret a Sebzési Szintek felét korlátozásként kapja meg, így (SSz 6/2)=-3 zúzódási korlátozást, és (SSz 2/2)=-1 halálos korlátozást kap amiatt, hogy valószínűleg betört az orra.

Ezeken felül még "Kábulás" dobást is tennie kell. Fejtalálatoknál a Kábulás mennyisége a legnagyobb korlátozásnak a négyszerese, így Bret-nek -12-es Akareterő dobást kell tennie, hogy elkerülje a további rövidtávú mínuszokat. 4-et, vagy kevesebbet kell dobnia, és 6-ot dob. Rossz hír! Mivel a kábulás mínusza nagyobb, mint a rendes Akaratereje, egy rontott dobás azt jelenti, hogy kiütötték. Egy hatalmas ököl vágódik Bret látómezejébe, és rövid fájdalom után minden elsötétül.

Bret a saját cselekedetében a földre hanyatlik, magára hagyva Eric-et harcában. Ő úgy dönt, hogy eszközökkel lényegesen előnyösebb lehet a helyzete, ezért megragad egy széket és hátralép pár lépést. Alább látható a felállás. Menjünk a 3. fázisra.



Gengszter megragad egy söröskorsót és közelebb kerül. Tégla Bret után lép és csak a miheztartás végett belerúg. Eric úgy dönt, hogy addig hadonászik a székkel, amíg még megteheti. -5-öt kap, mert fázisán kívül cselekszik, ez azt jelenti, hogy 3-ra van szükség egy találathoz. Megdobja a 3-at, sikerül neki. Szerencsés módon a székkel sikerül Gengsztert fejbevágni. Ennek 11-es SÉ-je van, III típusú sebzése, de Eric Ereje 12-es, ami +4-et ad a sebzésre, így 15 lesz az SÉ. Eric 1k10-zel és 1k5-tel dobja a sebzést, így 8 jön ki. Az első 2 után mindent meg kell négyszerezni, ami 26 pont, tehát Gengszter a 32-es TP-jével 16-os Sebzési Szintet szenved. Így -4-es zúzódási korlátozást és -4-es halálos korlátozást kap (a fejen a korlátozás feleződik, emlékszel?), és a legnagyobb korlátozás négyszeresével kell Akaraterőt dobnia, vagyis -16-tal. Mivel 14-et dobott, elrontotta és kiterül.

Rendes esetben ez jó hír is lehetne, de a tömeg ezt sportszerűtlennek tartja és megragadja Eric-et, míg Tégla elvakultan csépeli. Eszméletlenül, mindenükből kiforgatva kidobják őket egy csatornába. Bon voyage!

Egyszerűsített harc - Azok részére, akik jobban szeretik az összeadó és kivonó rendszereket a **TimeLords**-ban használatos százalékos módosítók helyett, van rá lehetőség, hogy átkonvertáljuk a felsorolt módosítókat. Minden módosítót ossz el 2-vel(l), és az eredményt egyszerűen *hozzáadhatod, vagy kivonhatod* a karakterek képzettségeiből. Ez leginkább a 6-14-ig terjedő értékek esetén működik a legjobban, mert ezeken kívül túl egyenlőtlenné válnak a módosítók. Ilyenkor nincs szükség az UMT-re, és a játék egy kicsit gyorsabbá válik.

Fejlesztett sebzés - Mikor már elég sokat játszottál, joggal kívánhatsz egy sokkal árnyaltabb játékmechanizmust, amit ebben a részben olvashatsz. Egyébként lapozz a 78. oldalra.

Találati hely - Mikor bement egy találat, dobni kell egy találati helyet, pont úgy, mint az alap sebzési rendszerben. A lőfegyverek, a dobott fegyverek és az energia a szektorszámokat használja, a közelharci fegyverek pedig a nézeti irány számait.

Példa - Ha a lőfegyverek az I szektorba támadnak, akkor az I szektorban okoznak sebzést, de a közelharci támadások esetén egy támadás eltalálhatja a középső, a jobb első, vagy a bal első részt. A százalékot (k%) a megfelelő oszlopban kell dobni, hogy megkapjuk a találat helyét.

Találati módosítók - Bizonyos támadásoknak nagyobb esélyük van arra, hogy eltaláljanak bizonyos területeket. A lenti módosítók a másik hasábban található százalékos esélyeket módosítják. A jobb oldali értékek sima hozzáadásokat és kivonásokat tartalmaznak, amiket egy "átlagos" 50-es 1k% dobás esetén kell alkalmazni. Vagy a bal oldali módosítók felét is használhatod az 1k20-as találati hely táblázaton (48. o.) hozzáadva vagy kivonva.

Módosító	Támadás	Hozzáadás
-6	Ököllel	-15
+7	Lábbal (a 35 alatti dobások 35-nek számítanak	+17
-7	Ököllel harcművészetet használva	-17
-3	Lábbal harcművészetet használva	-7
-7	0,2 méternél rövidebb közelharci fegyvert használva	-17
-5	0,4 méternél rövidebb közelharci fegyvert használva	-12
-2	0,6 méternél rövidebb közelharci fegyvert használva	-5
-10	Hátasról 0,6 méternél rövidebb fegyvert használva	-25
-6	Hátasról 0,8 méternél rövidebb fegyvert használva	-15
-2	Hátasról 1,0 méternél rövidebb fegyvert használva	-5
-2	A támadónak magasságelőnye van (rúgásnál nem számít)	-5
+2	A támadónak magassághátránya van	+5
+7	Támadó a földön, védekező állva (mint a rúgásoknál)	+17

A találati helyek hatásai - A sebzés bizonyos találati helyeken megtöbbszöröződik, annak a ténynek köszönhetően, hogy ezek a helyek felelősek az életben maradásodért. Minden törzs, vagy hastalálat esetén az első kettő kivételével a sebzést meg kell duplázni, fejen pedig megnégyszerezni az első kettő után. Azért nem kell az első kettőt többszörözni, mert a sérülésnek át kell törnie az izmokon vagy csontokon, mielőtt súlyos sérülés esne az agyban vagy a belszervekben. Nagyon fontos, hogy csak azt a sebzést kell többszörözni, ami átjutott a páncélo(ko)n. A páncél által csökkentett halálosságú sebzéseket nem kell többszörözni.

Példa - Egy 10 pontos törzstalálatnál 8 pontot kell megduplázni, ez 16, plusz a nem duplázott 2 pont, így összesen 18 pont lesz a sérülés. Lásd a 47. oldalt.

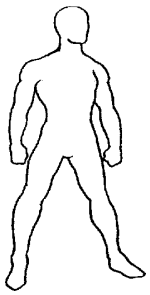
A sebzés többszörözése a legtöbb állatra is érvényes, és eltérő mennyiségeket is lehet az idegen, vagy fantasy lényekre alkalmazni. A nagyon nagy lények esetében 3 vagy 4 pontot nem kell többszörözni, a kicsiknél meg 1, vagy 0 pontot.

Találati hely táblázat - A Fejlesztett Találati Hely Táblázat egy példánya következik. A helyeknek csak a rövidítésük szerepel (**F**ej, **T**örzs, **K**éz, **L**áb) a sebzés többszörözése miatt, és a szorzókat is feltüntettük.

Dobás (k%)						
Szektor		**I**	**II, III**	**IV**	**V, VI**	
Hely	**TP×**	**Elölről**	**JE,JH**	**Hátul**	**BH,BE**	**Név**
1 (F)	4×	01-02	01-03	01-05	01-03	Koponya
2 (F)	4×	03-05	04-06	06-06	04-06	Arc
3 (F)	4×	06-06	07-08	07-08	07-08	Nyak
4 (K)	1×	07-10	09-13	09-12	09-10	F. J. Kar
5 (K)	1×	11-13	14-14	13-14	11-11	J. Váll
6 (T)	2×	14-16	15-16	15-16	12-13	F. Mellkas
7 (K)	1×	17-19	17-17	17-18	14-14	B. Váll
8 (K)	1×	20-23	18-19	19-22	15-19	F. B. Kar
9 (K)	1×	24-25	20-21	23-24	20-21	J. Könyök
10 (T)	2×	26-28	22-26	25-27	22-22	J. Mellkas
11 (T)	2×	29-31	27-29	28-30	23-25	Mellkas
12 (T)	2×	32-34	30-30	31-33	26-30	B. Mellkas
13 (K)	1×	35-36	31-32	34-35	31-32	B. Könyök
14 (K)	1×	37-39	33-35	36-38	33-35	J. Kar
15 (T)	2×	40-41	36-38	39-40	36-36	J. Has
16 (T)	2×	42-44	39-41	41-43	37-39	Has
17 (T)	2×	45-46	42-42	44-45	40-42	B. Has
18 (K)	1×	47-49	43-45	46-48	43-45	B. Kéz
19 (K)	1×	50-51	46-47	49-50	46-47	J. Kéz
20 (L)	1×	52-56	48-52	51-56	48-50	J. Csípő
21 (L)	1×	57-57	53-53	-	51-51	Ágyék
22 (L)	1×	58-62	54-56	57-62	52-56	B. Csípő
23 (K)	1×	63-64	57-58	63-64	57-58	B. Kéz
24 (L)	1×	65-70	59-66	65-70	59-66	J. Comb
25 (L)	1×	71-76	67-74	71-76	67-74	B. Comb
26 (L)	1×	77-79	75-77	77-79	75-77	J. Térd
27 (L)	1×	80-82	78-80	80-82	78-80	B. Térd
28 (L)	1×	83-89	81-87	83-89	81-87	J. Lábszár
29 (L)	1×	90-96	88-94	90-96	88-94	B. Lábszár
30 (L)	1×	97-98	95-97	97-98	95-97	J. Talp
31 (L)	1×	99-00	98-00	99-00	98-00	B. Talp

Az alap 1k20-as találati hely táblázatot itt is megtalálhatod:

Dobás	Hely	TP×
1	Fej	4×
2-3	J. kar	1×
4	J. kéz	1×
5-7	Mellkas	2×
8-9	B. kar	1×
10	B. kéz	1×
11-12	Has	2×
13-16	J. láb	1×
17-20	B. láb	1×



Fejlesztett Sebzésrendszer - Az emberi test nem egy homogén egész. Különböző területek sérülései különböző hatásokkal járnak, és még az ugyanarra a területre eső többi találat hatásai is eltérnek. A törzsön egy adott pont eltalálása csak horzsolás is lehet az egyik szögből, vagy át is ütheti a szívedet egy másikból. A következő néhány oldalon pár olyan táblázatot találsz, amin hihetetlenül reális sérülési eredmények vannak, amiket a játékban is felhasználhatsz. Ez egy kicsit összetettebb, mint az alapszabályok, de olyan dolgokat is számításba vesz, amiket lehetetlen lenne az alap rendszerben.

Hogyan - Vedd a sérülés Sebzési Szintjét, és keresd meg a vonatkozó táblázat megfelelő oszlopát. 5 táblázat van: Fej/Nyak, Törzs, Karok, Lábak, Teljes Test. Dobj 1k10-et és az alkalmazható módosítások után keresd meg ennek a számnak és a Sebzési Szintnek a kereszteződését. Ezeket az eredményeket kell a karakterre alkalmazni.

Példa - Egy 26 TP-s karaktert hasba lőnek egy golyóval, ami többszörözve 21 pont sérülést okoz. Ennek 16 SSz az eredménye. 1k10-zel dobva az eredmény 8 lett. A törzs táblázaton keresd meg ezt a helyet. Íme az eredmény:

Sebzési Szint >>	**16**
	T11
Dobás >> 8	K9
	H12

Ez az alap sebzési eredmény. A karakter -11-et kap minden cselekedetére, csontja törött, vagy más hosszantartó sérülést szenvedett (T11), -9-cel kell Akaraterő dobást tennie, különben elkábul, vagy lehet, hogy eszméletlenné válik (K9), valamint egy Halállal Végződő sebet szerzett, ami a Halállal Végződő Táblázaton a 12. oszlopot használja (H12).

A fejlesztett sérülési táblázatok egyik előnye, hogy a fegyverek különböző sebző hatásaira is tekintettel van. Íme a fenti eredmény, egy kicsit többet mutatva a táblázatból.

	14	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**
	T9	T10	**T11**	T12	T13	T14
8	K7	K8	K9	K10	K11	K12
	H13	H12	H12	H11	H10	H9

Nézd meg a Törzs sebzési táblázat jobb felső sarkát (75. o.). A "Speciális Hatások" címszó alatt van néhány szám a Hidrosztatikus sokk mellett (a legtöbb lövedék hidrosokkot okoz). A "+"-szal jelzett számoknál ennyivel kell jobbra menni, a "-"-szal jelzett számoknál pedig ennyit balra. Ebben az esetben +3H, +3K szerepel a hidrosokk mellett. Ha a karaktert szúrás éri, a módosítások: +2T, +2H, -2K.

Annak a ténynek köszönhetően, hogy a karaktert egy golyóval találták el, a H hatás 3 oszloppal jobbra mozdul, így H9 lesz belőle, a K hatás is 3 oszloppal mozdul jobbra, amiből 12 lesz. A korlátozás nem változik, így 11 marad. Végül a karakter -11 módosítót kap az Erejére, Állóképességére és Fizikai Képzettségeire, -12-vel kell Akaraterő próbát tennie, hogy ne kábuljon el, és meg kell néznie a halállal végződő táblázat 9. oszlopáđt, ami szerint a karakternek átlagban 24 perce van, hogy ellássák a sebét, mielőtt meghalna.

Ha egy karakter -15-ös, vagy nagyobb halálos korlátozási módosítót kap, fennáll a lehetőség, hogy maradandó sérülést kap. Ugyanazt a sort használva, amit az 1k10 dobás eredményezett, dobni kell 1k20-at, s meg kell nézni a dobott szám (ha a dobás nagyobb volt, mint az SSz, akkor az SSz) oszlopát, s az ott szereplő korlátozás maradandó a tulajdonságok szempontjából, ha a karakter nem kerül modern orvosi kezelés alá. Modern (kb. i. sz. 2000.) orvosi technológia 1k10-et csökkenthet a módosítón, míg a fejlett technológia és a mágia akár mindet eltávolíthatja, ha elég jó (JM hatásköre). Mivel a módosító maradandó, az UMT-n keresd meg az új értékeket és írd be a régiek helyére.

Példa - A Törzs táblázat "1" sorában a 15-ös SSz -15 korlátozással jár (T15). Az a karakter, aki elszenvedte ezt a sérülést, dobhat 1k20-szal (JM döntése), és az eredményt úgy számítsd, mint SSz-t. Ha a dobás 6 lett, az eredmény egy -6-os korlátozás (T6), így a sérülés a -6-os korlátozásig gyógyul fel. A karakternek maradandó -6 jár az Erejére és Állóképességére a természetes gyógyulás után. Egy átlagembernek ez azt jelenti, hogy az Ereje és Állóképessége 10-ről 7-re csökken. Ezt vissza lehet állítani tanulással és gyakorlással, de enélkül 7 marad. Egy -20-as módosító amputációt jelenthet, főleg ha utána is ekörül marad a korlátozás. Fejlett technikával ezt is orvosolni lehet, de ez időbe kerül.

A korlátozások hatásai - A korlátozások bizonyos cselekedeteket módosítanak, s csak azokat a cselekedeteket, amik az eltalált testrésszel kapcsolatosak. Egy fejbe kapott ütés inkább gondolataid tisztaságát befolyásolja, mint az Erődet, és egy vágás a lábon akadályozhatja a mozgásodat, de a gondolkodásodat már nehezen. Ha egy testrész teljes korlátozása eléri, vagy meghaladja a -20-as módosítót, azt a testrészt általában már nem lehet használni. A karok hasznavehetetlenül lógnak, a tárgyak kiesnek a sérült kézből. Az ennyire megsérült lábak semmilyen megterhelést nem bírnak, és a karakternek kúsznia kell. Ha mindkét láb korlátozása -20, vagy nagyobb, ugyanez történik. Az ennyire megsérült mellű, vagy hasú karakterek annyira legyengülnek, hogy még a légzés és mozgás is olyan fájdalmas számukra, hogy semmilyen fizikai tevékenységet nem tudnak csinálni. Fej esetén ez a korlátozás azt jelenti, hogy a karakter túl kábult ahhoz, hogy valamit is tudjon csinálni, és bár nem eszméletlen, a hatás majdnem ugyanaz. Nézd meg a karakterlap táblázatain, hogy a különböző testrészek sérülései miket befolyásolnak.

Sebzési táblázatok - A következő néhány oldalon vannak a fejlesztett sebzési táblázatok. 5 darab van belőlük, a fej/nyak területre, a törzsre, karokra, lábakra és az egész testre. Különböző fegyverek vagy találati helyek adhatnak az eredményhez hozzáadandó, vagy kivonandó módosítókat. Ezeket horizontálisan kell a kidobott értékekre alkalmazni. Ha az eredmény kifutna a táblázatból, a maradékot vertikális irányban kell alkalmazni, bal oldalt lefelé, jobb oldalt felfelé haladva.

Példa - Ha egy fegyvernek -2T és +3H hatása van, ez azt jelenti, hogy a törött csontok szempontjából az eredmény 2 oszloppal balra tolódik, a halállal végződő eredmény pedig 3 oszloppal jobbra tolódik. Erre jó példa az égési sérülés. Úgy is halálos égési sérüléseket szenvedhetsz, hogy közben egy csontod sem törik, s a módosítók is ezt tükrözik.

Hidrosokk csak nagy sebességű lövedékek esetében fordul elő. A zúzófegyverek közé tartoznak azok a fegyverek, amelyeknek nincs vágó, vagy szúró képességük, például egy baseball labdának. Az égésekbe tartoznak az égési és fagyási sérülések. A vágófegyverek kategóriába tartozik minden olyan fegyver, amelyet vágásra, szabdalásra és hasításra használnak, például a kések. A szúrófegyverek azok, amelyek kis külső sebeket ejtenek, s sebzésük nagy részét a belszervekre fejtik ki, például a nyilak, s döfőfegyverek. Találat esetén a fegyvertípusok sebzése nem kombinálódnak, így egy karddal lehet szúrni és vágni, de egy találat esetén csak az egyik érvényesül.

Általános hatások - Itt következik egy lista, melyen a következő Sebzési Táblázatok hatásai állnak. Ezek az eredmények hitünk szerint pontosan utánozzák a valóságot a különféle testrészek különféle sérülései terén. Ezek nem kőbe vésett szabályok, így nyugodtan módosíthatod ezeket, hogy növeld a drámaiságot.

x **Korlátozás** - A jelzett érték, értékek, vagy képzettségek kapják ezt a negatív módosítót minden cselekedetre, ami ezzel kapcsolatos.
Példa - Egy "5" eredmény azt jelenti, hogy a karakter -5-öt kap minden cselekedetére, amit az eltalált testrész befolyásol. A befolyásolt cselekedetek a sérült testrésztől függenek, és ezek az egyes táblázatokon találhatóak. A korlátozást jelöld a karakterlapodon.

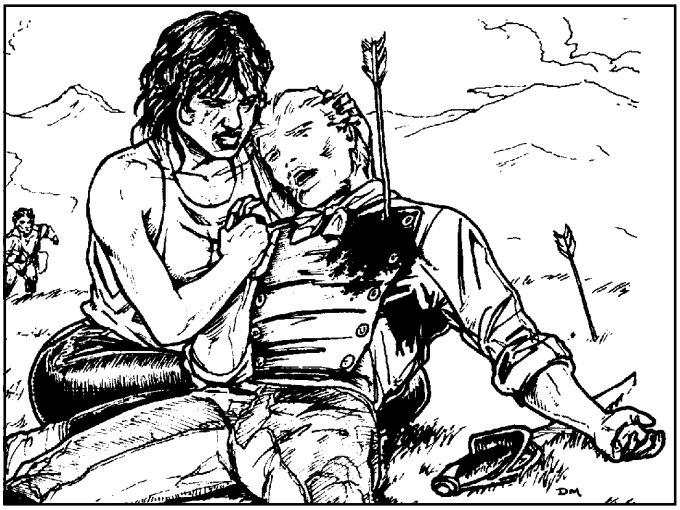
Kx **Kábulás** - A karakternek a jelzett x negatív módosítóval kell Akaraterő dobást tennie, különben olyan negatív módosítókat szerez következő cselekedeteire, amennyivel elvétette a dobást, *melynek hatása ugyanennyi fázisig tart.*
Példa - Az a karakter, aki 10-zel rontotta el módosított Akaraterő dobását, a következő 10 másodpercre -10 módosítót kap minden cselekedete.

Ha megvan a dobás, nincs hatás. Ha a karakter elvéti az Akaraterő dobást, és a módosító *nagyobb*, mint az Akaratereje, eszméletét veszti, vagy úgy elkábul, hogy nem képes tudatos cselekvésre.
Példa - Ha egy karakter K14-es eredményt kap, ez azt jelenti, hogy -14-gyel kell Akaraterő dobást tennie, hogy elkerülje a kábulást. Ha az Akaratereje 13, vagy kevesebb, és elrontja a dobást, akkor elájul. Ha 14, vagy nagyobb az Akaratereje, akkor rontás esetén csak ideiglenesen kábul el.

Azt a mennyiséget, amennyivel az érték *meghaladja* az Akaraterőt, tekints úgy, mint egy "Halállal végződő" sérülést, hogy meghatározd az eszméletvesztés időtartamát. Mikor eszméletre tér a karakter, kábultnak kell tekinteni olyan negatív módosítóval, amennyivel elrontotta a dobást, ugyanennyi fázisig. Egy K20-as eredmény mindenképpen kábulást jelent, akkor is, ha az Akaraterő dobás eredménye 1 volt, s függetlenül az Akaraterő nagyságától.

T **Törött csont.** Az eltalált testrész "eltörött". Ennek nincs további jelentősége, de a sérülés első korlátozás-csökkenésének gyógyulása négyszerannyi ideig tart, mint rendes esetben. A maradék rendesen gyógyul. Ez az eredmény általában törött csontokat eredményez, vagy a lassan gyógyuló testrészek sérülését jelenti, pl. inak és ízületek.
Példa - Egy T6-os eredmény azt jelenti, hogy a karakternek -6-os korlátozása van, és a sérülés jellegének köszönhetően sokkal lassabban gyógyul fel a karakter ebből a sérülésből.

Hx **Halállal végződő sérülés.** A H betű melletti szám azt jelenti, hogy a Halállal végződő táblázat melyik oszlopában kell dobni. Ahhoz, hogy megtudd, mennyi ideje van még a karakternek orvosi segítség nélkül, dobj azon a táblázaton 1k10-et.
Példa - Egy H4-es eredmény azt jelenti, hogy a karakternek 1-10 köre van hátra az életéből, ha nem kap azonnali orvosi kezelést. A sérülés ebben az esetben valószínűleg egy súlyosan vérző seb.



Opcionális - A karakter el is vesztheti eszméletét halála előtt. Dobj újra ezen a táblázaton, hogy megtudd, mikor veszti el eszméletét a karakter. Ha az eredmény a becsült "halál" ideje előtt van, a karakter abban az időpillanatban elvesztheti az eszméletét. Ha a dobott idő a halál időpontja után esik, a karakter egészen haláláig eszméletén maradhat, a többi dobástól függően. Az eszméletlenség k20-as sérülésnek számít.

Ne feledd, hogy egy "Halállal végződő" eredmény nem jelenti azt, hogy a karakternek nincs esélye a túlélésre, hanem azt, hogy ha kezelés nélkül hagyják, a sérülés halált okozhat.

V **Végzetes.** A seb azonnali halált eredményez. A karakter meghal, és ezen semmit sem lehet változtatni. Vagy a sérülés súlyos traumája miatt, vagy a sérülés azon létfontosságú szervekre való áttételeződése miatt, ami azonnali halált okoz.

Fej/nyak speciális sebzéshatások (3 találati hely)

Hely 2 (Arc)	+2T	-2H	-2K
Hely 3 (Nyak)	+1T	+3H	-3K

(A T eredmény V-nek számít)

Sebzési hatások: Zúzó sebzés nem okozhat H, V, vagy K eredményeket
Korlátozási területek: Intelligencia, Ügyesség, Képzettségek

Fegyvertípustól függő speciális hatások

Hidrosokk		+3H	+3K
Zúzóeszközök	-2T		
Égés/fagyás	-5T	-3H	
Éles fegyverek		+1H	-1K
Hegyes fegyverek		+2H	-2K

Sebzési Szint	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**20+**
Dobás 1	1	1	1	2	2	3	3	T4	T4	T5	T5	T6	T6	T7	T7	T8	T8				
	K1	K2	K3	K4	K6	K8	K10	K12	K14	K16	K18	K20	K20	K20	K20	K20	K20				
				H9	H9	H8	H8	H7	H7	H6	H6	H5	H5	H4	H3	H2	H1	V	V	V	V
2	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5	T5	T6	T6	T7	T7	T8	T8	T9	T9		
		K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K10	K12	K14	K16	K18	K20	K20	K20	K20	K20		
							H9	H9	H8	H8	H7	H7	H6	H6	H5	H4	H3	H2	H1	V	V
3	N	1	1	1	2	2	2	3	3	4	4	5	T5	T6	T6	T7	T7	T8	T8	T9	
			K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K10	K12	K14	K16	K18	K20	K20	K20	K20	K20	
									H9	H9	H8	H8	H7	H7	H6	H5	H4	H3	H2	H1	V
4	N	1	1	1	2	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	T7	T7	T8	T8	T9	T9
			K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K14	K16	K18	K20	K20	K20	K20
											H9	H9	H8	H8	H7	H7	H6	H5	H4	H3	H2
5	*N*	*1*	*1*	*1*	*2*	*2*	*2*	*3*	*3*	*4*	*4*	*5*	*5*	*6*	*6*	*7*	*T7*	*T8*	*T8*	*T9*	*T9*
			K1	*K2*	*K3*	*K4*	*K5*	*K6*	*K7*	*K8*	*K9*	*K10*	*K11*	*K12*	*K13*	*K14*	*K16*	*K18*	*K20*	*K20*	*K20*
												H9	*H9*	*H8*	*H8*	*H7*	*H7*	*H6*	*H5*	*H4*	*H3*
6	N	N	1	1	1	2	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	T7	T8	T8	T9
				K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K16	K18	K20	K20
													H9	H9	H8	H8	H7	H7	H6	H5	H4
7	N	N	1	1	1	1	2	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	T7	T7	T8	T8
				K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K16	K18	K20	K20
													H9	H9	H9	H8	H8	H8	H7	H7	H6
8	N	N	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	T7	T7	T8
				K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K16	K18	K20	K20
														H9	H9	H9	H8	H8	H8	H7	H7
9	N	N	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	5	5	T6	T6	T7	T7
				K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K16	K18	K20	K20
														H9	H9	H9	H8	H8	H8	H7	H7
10	N	N	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	5	6	T6	T7	T7
				K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K16	K18	K20	K20
															H9	H9	H9	H8	H8	H8	H7

Törzs speciális sebzéshatások (7 találati hely)

Hely 6, 10, 11, 12 (Mellkas)	+3T	+2H	
Hely 15, 16, 17 (Has)			+2K

Sebzési hatások: Zúzó sebzés nem okozhat H, V, vagy K eredményeket
Korlátozási területek: Erő, Állóképesség, Futási sebesség, Képzettségek

Fegyvertípustól függő speciális hatások

Hidrosokk		+3H	+3K
Zúzóeszközök			+2K
Égés/fagyás	-5T	-3H	
Éles fegyverek		+1H	-1K
Hegyes fegyverek	+2T	+2H	-2K

Sebzési Szint	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**20+**
Dobás 1	1	2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	T13	T14	T15	T16	T17	T18	T19	T20	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15	K16	K17	K18	K19	K20	
				H14	H14	H14	H13	H13	H12	H11	H10	H9	H8	H7	H6	H5	H4	H3	H2	H1	V
2	N	1	2	3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	T13	T14	T15	T16	T17	T18	T19	T20
		K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15	K16	K17	K18	K19	K20
						H14	H14	H13	H13	H12	H11	H10	H9	H8	H7	H6	H5	H4	H3	H2	H1
3	N	1	2	3	4	5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	T13	T14	T15	T16	T17	T18	T19	T20
			K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15	K16	K17	K18	K19
								H14	H14	H13	H12	H11	H10	H9	H8	H7	H6	H5	H4	H3	H2
4	N	N	1	2	3	4	5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	T13	T14	T15	T16	T17	T18	T19
				K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15	K16	K17	K18
								H14	H14	H13	H13	H12	H11	H10	H9	H8	H7	H6	H5	H4	H3
5	*N*	*N*	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*T6*	*T7*	*T8*	*T9*	*T10*	*T11*	*T12*	*T13*	*T14*	*T15*	*T16*	*T17*	*T18*	*T19*
					K1	*K2*	*K3*	*K4*	*K5*	*K6*	*K7*	*K8*	*K9*	*K10*	*K11*	*K12*	*K13*	*K14*	*K15*	*K16*	*K17*
										H14	*H14*	*H13*	*H12*	*H11*	*H10*	*H9*	*H8*	*H7*	*H6*	*H5*	*H4*
6	N	N	1	1	2	3	4	5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	T13	T14	T15	T16	T17	T18
						K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15	K16
										H14	H14	H13	H13	H12	H11	H10	H9	H8	H7	H6	H5
7	N	N	N	1	1	2	3	4	5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	T13	T14	T15	T16	T17
							K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15
											H14	H14	H13	H13	H12	H11	H10	H9	H8	H7	H6
8	N	N	N	1	1	1	2	3	4	5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	T13	T14	T15	T16
								K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14
											H14	H14	H13	H13	H12	H12	H11	H10	H9	H8	H7
9	N	N	N	1	1	1	2	2	3	4	5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	T13	T14	T15
									K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13
												H14	H14	H13	H13	H12	H12	H11	H10	H9	H8
10	N	N	N	1	1	1	2	2	3	3	4	5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	T13	T14
										K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12
												H14	H14	H13	H13	H12	H12	H11	H11	H10	H8

Kar speciális sebzéshatások (10 találati hely)

Hely 5, 7, (Váll)	+2T	-2H	-2K
Hely 14, 18 (Alkar)	+1T	+1H	-3K
Hely 19, 23 (Kezek)	+5T	-3H	

Sebzési hatások: Zúzó sebzés nem okozhat H, V, vagy K eredményeket
Korlátozási területek: Kéz Ereje, Képzettségek és Ügyesség dobások

Fegyvertípustól függő speciális hatások

Hidrosokk	+1T		
Zúzóeszközök		-2H	
Égés/fagyás		-4H	
Éles fegyverek	-1T	+1H	
Hegyes fegyverek	-3T	-2H	-2K

Sebzési Szint	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20+
Dobás 1	2	4	6	8	T10	T12	T14	T17	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20
			K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15	K16	K17	K18	K19
				H10	H10	H10	H9	H9	H9	H8	H8	H8	H7	H7	H7	H6	H6	H6	H5	H5	H5
2	2	3	4	6	8	T10	T12	T14	T16	T18	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20
				K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15	K16	K17	K18
					H10	H10	H10	H9	H9	H9	H8	H8	H8	H7	H7	H7	H6	H6	H6	H5	H5
3	2	3	4	5	6	8	T10	T12	T14	T16	T18	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20
					K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15	K16	K17
						H10	H10	H10	H9	H9	H9	H8	H8	H8	H7	H7	H7	H6	H6	H6	H5
4	1	2	3	4	5	6	8	T10	T12	T14	T16	T18	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20
						K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15	K16
								H10	H10	H9	H9	H9	H8	H8	H8	H7	H7	H7	H6	H6	H6
5	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*8*	*T10*	*T12*	*T14*	*T16*	*T18*	*T20*	*T20*	*T20*	*T20*	*T20*	*T20*	*T20*	*T20*	*T20*
							K1	*K2*	*K3*	*K4*	*K5*	*K6*	*K7*	*K8*	*K9*	*K10*	*K11*	*K12*	*K13*	*K14*	*K15*
										H10	*H10*	*H9*	*H9*	*H9*	*H8*	*H8*	*H8*	*H7*	*H7*	*H7*	*H6*
6	N	1	3	4	5	6	7	8	T9	T10	T12	T14	T16	T18	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20
								K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14
												H10	H10	H9	H9	H9	H8	H8	H8	H7	H7
7	N	1	2	3	4	5	6	7	8	T9	T10	T12	T14	T16	T18	T20	T20	T20	T20	T20	T20
									K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13
														H10	H10	H9	H9	H9	H8	H8	H7
8	N	1	2	3	4	5	6	7	8	T9	T10	T11	T12	T14	T16	T18	T20	T20	T20	T20	T20
									K1	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12
																	H10	H10	H10	H9	H8
9	N	1	2	2	3	4	5	6	7	T8	T9	T10	T11	T12	T14	T16	T18	T20	T20	T20	T20
										K1	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11
																		H10	H10	H10	H9
10	N	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9	T10	T11	T12	T13	T14	T16	T18	T20	T20	T20
											K1	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10
																					H10

Láb speciális sebzéshatások (10 találati hely)

Hely 20, 22, (Csípő)	+1T	+1H
Hely 26, 27, 28, 29 (Lábszár)	+2T	-3H
Hely 30, 31 (Talpak)	+5T	-3H

Sebzési hatások: Zúzó sebzés nem okozhat H, V, vagy K eredményeket
Korlátozási területek: Erő, Állóképesség Futási sebesség, Képzettségek

Fegyvertípustól függő speciális hatások

Hidrosokk	+1T		
Zúzóeszközök		-2H	
Égés/fagyás	-5T	-4H	
Éles fegyverek	-1T	+1H	
Hegyes fegyverek	-3T	-2H	-2K

Sebzési Szint	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20+
Dobás 1	1	2	4	6	8	T10	T12	T14	T16	T18	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20
					K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15	K16	K17
				H11	H11	H10	H10	H9	H9	H8	H8	H7	H7	H7	H6	H6	H5	H5	H4	H4	H3
2	1	2	3	4	6	8	T10	T12	T14	T16	T18	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20
						K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15	K16
							H10	H10	H9	H9	H8	H8	H7	H7	H7	H6	H6	H6	H5	H5	H4
3	1	2	3	4	5	6	8	T10	T12	T14	T16	T18	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20
								K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K12	K13	K14	K15
									H10	H10	H9	H9	H8	H8	H7	H7	H6	H6	H5	H5	H4
4	N	1	3	4	5	6	7	8	T10	T12	T14	T16	T18	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20
									K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13
										H10	H10	H9	H9	H8	H8	H7	H7	H6	H6	H5	H5
5	*N*	*1*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*	*9*	*T10*	*T12*	*T14*	*T16*	*T18*	*T20*	*T20*	*T20*	*T20*	*T20*	*T20*	*T20*
										K1	*K2*	*K3*	*K4*	*K5*	*K6*	*K7*	*K8*	*K9*	*K10*	*K11*	*K12*
											H10	*H10*	*H9*	*H9*	*H8*	*H8*	*H7*	*H7*	*H6*	*H6*	*H5*
6	N	1	2	3	4	5	6	7	8	9	T10	T12	T14	T16	T18	T20	T20	T20	T20	T20	T20
											K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11
													H10	H10	H9	H8	H8	H7	H7	H6	H5
7	N	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	T10	T12	T14	T16	T18	T20	T20	T20	T20	T20
											K1	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10
															H10	H10	H9	H8	H7	H6	H5
8	N	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	T10	T11	T12	T14	T16	T18	T20	T20	T20	T20
												K1	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9
																	H10	H9	H8	H7	H6
9	N	1	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9	T10	T11	T12	T13	T14	T16	T18	T20	T20
													K1	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8
																			H9	H8	H7
10	N	1	1	2	2	3	3	4	5	6	7	8	9	T10	T11	T12	T13	T14	T15	T16	T17
													K1	K1	K1	K2	K2	K3	K4	K5	K6
																					H8

Sebesülés a teljes testen - Ezt a táblázatot akkor használd, mikor a karaktert robbanási hatás érte, vagy egy olyan támadásnak lett kitéve, ami az egész hexára hat, vagy arra a területre, ahol ő van.

Átlagold a karakter páncélját, vagy bármiféle védelmét, és ne többszörözz semmiféle sérülést, ami a találati helyből adódik. Mivel a hatások átlagolva vannak az egész testre, nem kell 1k10-zel dobni.

Teljes test speciális sebzéshatások (10 találati hely)

Sebzési hatások: Zúzó sebzés nem okozhat H, V, vagy K eredményeket

Korlátozási területek: Minden

A H hatások 1 oszloppal csökkennek SSz 20+ fölött, és SSz 40-től V az eredmény.

Fegyvertípustól függő speciális hatások

Égés	+4H
Fagyás	+2H

Sebzési Szint

Dobás	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20+
Nincs 1	2	3	4	5	6	7	8	T8	T9	T9	T10	T10	T11	T11	T12	T12	T13	T13	T14	T15	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15	K16	K17	K18	K19	K20	
															H16	H15	H14	H13	H12	H11	

Halállal végződő táblázat - Ezt a táblázatot akkor használd, amikor a karakter "H" sebzési hatást szenvedett. Használd a megadott oszlopot, és dobj 1k10-et. Az eredmény az az idő, amennyi idő alatt a karakter meghal, ha nem részesül megfelelő kezelésben. Dobj még egyszer, hogy lásd, mennyi idő múlva veszti el eszméletét. Ha ez a halál időpontja után lenne, a karakter egészen halála pillanatáig magánál lesz.

Egyébként az olyan dolgok, mint a vérveszteség, sokkhatás, vagy fertőzés, ezek idő előtt is eszméletlenné tehetik a karaktert. Ez a táblázat arra is jó, hogy egyéb célokból generálj véletlenszerű időtartamokat, például, hogy a karaktert meddig vakítja el és süketíti meg egy robbanás, véletlenszerű időjárásváltozás, meddig vár rád valaki, stb.

Halállal végződő táblázat

f - fázis k - kör p - perc ó - óra n - nap nh - nem halálos

Dobás	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20+
1	1f	2f	4f	1k	2k	4k	8k	2p	4p	8p	16p	30p	1ó	2ó	4ó	8ó	16ó	1n	2n	4n	nh
2	2f	4f	8f	2k	4k	8k	16k	4p	8p	16p	30p	1ó	2ó	4ó	8ó	16ó	32ó	2n	4n	8n	nh
3	3f	6f	12f	3k	6k	12k	24k	6p	12p	24p	48p	90p	3ó	6ó	12ó	1n	2n	3n	6n	12n	nh
4	4f	8f	16f	4k	8k	16k	32k	8p	16p	32p	64p	2ó	4ó	8ó	16ó	32ó	64ó	4n	8n	16n	nh
5	5f	10f	20f	5k	10k	20k	40k	10p	20p	40p	80p	150p	5ó	10ó	20ó	40ó	80ó	5n	10n	20n	nh
6	6f	12f	24f	6k	12k	24k	48k	12p	24p	48p	96p	3ó	6ó	12ó	24ó	2n	4n	6n	12n	24n	nh
7	7f	14f	28f	7k	14k	28k	56k	14p	28p	56p	112p	210p	7ó	14ó	28ó	56ó	112ó	7n	14n	28n	nh
8	8f	16f	32f	8k	16k	32k	64k	16p	32p	64p	128p	4ó	8ó	16ó	32ó	64ó	128ó	8n	16n	32n	nh
9	9f	18f	36f	9k	18k	36k	72k	18p	36p	72p	144p	270p	9ó	18ó	36ó	3n	6n	9n	18n	36n	nh
10	10f	20f	40f	10k	20k	40k	80k	20p	40p	80p	160p	5ó	10ó	20ó	40ó	80ó	160ó	10n	20n	40n	nh

Gyors eredmény táblázat - Ez a táblázat azt az információt mutatjav neked, amit az alap sebzési rendszerrel lehet elérni, ahol a sérülés a sebződés mértékétől, és az eltalált testrésztől függ.

Ehhez még hozzáadtuk a "T" sebzési hatást, a törési sérüléseket, ami nem része az alap sebzési rendszernek, és a találati helytől függően ki lettek számolva a kábulási módosítók is.

Gyors eredmény táblázat

Szint	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20+
Fej	N	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	T8	T9	T9	T10	T10
		K4	K4	K8	K8	K12	K12	K16	K16	K20	K20	K20	K20	K20	K20	K20	K20	K20	K20	K20	K20
Törzs	1	2	3	4	5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	T13	T14	T15	T16	T17	T18	T19	T20	T20
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15	K16	K17	K18	K19	K20	K20
Karok	2	4	6	8	T10	T12	T14	T16	T18	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20
		K1	K1	K2	K2	K3	K3	K4	K4	K5	K5	K5	K5	K5	K5	K5	K5	K5	K5	K5	K5
Lábak	2	4	6	8	T10	T12	T14	T16	T18	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20
		K1	K1	K2	K2	K3	K3	K4	K4	K5	K5	K5	K5	K5	K5	K5	K5	K5	K5	K5	K5

Gyógyulás - A gyógyulás és pihenés teljes leírása a következő oldalon található, de itt vannak az alapok. Keresd meg az alkalmazandó Egészséged és a sérülés mértékének találkozását. Így két számot kapsz. Az első szám azt jelzi, hogy mennyi ideig tart arról a szintről eggyel jobba kerülni, például -5-ről -4-re.

A második szám azt jelenti, hogy mennyi ideig tart az egész sérülést visszagyógyulni, feltételezve, hogy állandóak a körülmények. Ez egy jó iránymutató, hogy két kaland közt pihenéskor mennyi ideig tartott a gyógyulás. A táblázat körülbelül a következő formulán alapszik: Gyógyulás=(Eg/10)×(1-(Vesztett TP/Teljes TP)).

Korlátozás

Szint	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20	>20
6	2/2	2/4	2/6	2/8	3/11	3/14	4/18	5/23	6/29	7/36	8/44	9/53	10/63	12/75	14/89	100+	-	-	-	-	-
7	2/2	2/4	2/6	2/8	2/10	3/13	4/17	5/22	6/28	7/35	8/43	9/52	10/62	12/74	14/88	100+	-	-	-	-	-
8	1/1	2/3	2/5	2/7	2/9	3/12	3/15	4/19	5/24	6/30	7/37	8/45	9/54	10/64	12/76	14/90	100+	-	-	-	-
9	1/1	1/2	2/4	2/6	2/8	2/10	3/13	4/17	5/22	6/28	7/35	8/43	9/52	10/62	12/74	14/88	100+	-	-	-	-
10	1/1	1/2	1/3	2/5	2/7	2/9	3/12	3/15	4/19	5/24	6/30	7/37	8/45	9/54	10/64	12/76	14/90	100+	-	-	-
11	1/1	1/2	1/3	2/5	2/7	2/9	3/12	3/15	4/19	5/24	6/30	7/37	8/45	9/54	10/64	11/75	12/87	100+	-	-	-
12	1/1	1/2	1/3	2/5	2/7	2/9	3/12	3/15	3/18	4/22	5/27	6/33	7/40	8/48	9/57	10/67	11/78	12/90	100+	-	-
13	1/1	1/2	1/3	2/5	2/7	2/9	3/12	3/15	3/18	4/22	4/26	5/31	6/37	7/45	8/53	9/62	10/72	11/83	12/94	100+	-
14	1/1	1/2	1/3	2/5	2/7	2/9	3/12	3/15	3/18	4/22	4/26	5/31	5/36	6/42	7/49	8/57	9/66	10/76	11/87	12/99	100+
15	1/1	1/2	1/3	2/5	2/7	2/9	2/11	3/14	3/17	3/20	4/24	4/28	5/33	5/38	6/44	7/51	8/59	9/68	10/78	11/89	100+
16	1/1	1/2	1/3	1/4	2/6	2/8	2/10	2/12	3/15	3/18	3/21	4/25	4/29	5/34	5/39	6/45	7/52	8/60	8/68	9/17	100+
17	1/1	1/2	1/3	1/4	2/6	2/8	2/10	2/12	3/15	3/18	3/21	4/25	4/29	5/34	5/39	6/45	6/51	7/58	8/64	9/73	100+
18	1/1	1/2	1/3	1/4	2/6	2/8	2/10	2/12	2/14	3/17	3/20	3/23	4/27	4/31	4/35	5/40	5/45	6/51	6/57	7/64	100+
19	1/1	1/2	1/3	1/4	1/5	2/7	2/9	2/11	2/13	2/15	2/18	3/21	3/24	4/28	4/32	4/36	5/41	5/46	6/52	6/58	100+
20	1/1	1/2	1/3	1/4	1/5	2/7	2/9	2/11	2/13	2/15	2/18	3/21	3/24	3/27	4/31	4/35	4/39	5/44	5/49	5/54	100+

Orvosi képzettségek - Mivel a harc a játék része, fel lehet készülni az ellenséges erők támadásaira. Amint már említve lett a képzettségek leírásánál, kétféle gyógyítás lehetséges (az állatorvosin kívül). Ez a kettő az Elsősegély és az Orvoslás. Az első az ápolói jártasságot takarja. Szájból-szájba lélegeztetés, kötözés és egyszerű harctéri műtétek, például egy lövedék kiszedése a lábból, seb összevarrása, vagy csontösszeillesztés lehetséges ezzel a képzettséggel, vagyis minden, amit a karaktereknek a harcmezőn kell elvégezniük.

Az orvosi képzettség az olyan dolgokat takarja, amikre egy kórházban van szükséged, például nagyobb műtétek, csontszegecselés, orvosságok felírása, utóhatások kezelése, stb.

A képzettségek használata ismerős lehet. Gyógyulási szempontból a kapott orvosi ellátás minőségétől függően kapsz módosítókat az Egészségedre, s az ellátás a seb súlyosságától függ. Ez nem jelenti azt, hogy gyorsabban begyógyul egy kis sérülésed, ha egy orvos kötözi be, mint ha egy nővér tenné ugyanezt. Viszont nagyon súlyos sérüléseknél magasan képzett orvosok kezelésére van szükség magához a túléléshez is, kicsit kevesebbre a gyógyuláshoz. Az orvosi képzettségek speciális módosítói alább találhatóak.

Körülmény	**Módosító**
A képzettség használójának teljes eszközkészlete van	+0
A használónak nincs megfelelő eszközkészlete	-1-től -10
Önmagán használja (helytől függően)	-1-től -20
Fejlett technológia (12+ TSz)	+1-től +20
Kétszerannyi ideig történő ellátás (+10-ig)	+2
Többszöri próbálkozás	-1 (halmozódó)
Halállal végződő sérülés	-használt oszlop

Mikor egy karakter halállal végződő sérülést kap, ezek a képzettségek jelentik az egyetlen lehetőséget, hogy nem halálosra változzon. Az elsősegély képzettségek helyes használatához legalább 10 percre van szükség, és a kezeléssel töltött időből és a körülményekből származnak a módosítói. Amennyivel sikerült megdobni a módosított képzettséget, meg kell duplázni, és a halállal végződő táblázaton ennyi *oszloppal* jobbra megy az eredmény. Így egy vérző sebet, ami halált okozhat, gyorsan be lehet kötözni, lelassítva, vagy megállítva a vérzést, amíg jobb ellátásban nem tudják részesíteni. Azonban az a halállal végződő sérülés, ami 12 óránál nagyobb idő múlva válik végzetessé, el is fertőződik, ha 12 óráig, vagy több ideig hagyják ebben az állapotban. Ha elkezdődött a fertőzés, a sérülést már nem lehet Elsősegély képzettséggel kezelni. Ez olyan dolgokat is jelenthet, mint pl. késleltetett sérülési hatásokkal járó belszervi sérülést, agyödéma képződését egy rázkódás miatt, stb. Néhány ilyen esetben drasztikus helyszíni műtét is teheti a sérülést "nem halálossá". Erre a leggyakoribb példa az üszkösödő végtag amputálása. Ez nem valami szép lehetőség, amivel a karakterek szembesülhetnek, de megtörténhet. Valamint az Elsősegély képzettség azon sérülések esetén sem javítanak az esélyeken, melyek 1 napos, vagy nagyobb idejük van, vagy bármilyen olyan sérülés esetén sem, amelyeket a JM helyrehozhatatlannak ítél kórházi ellátás nélkül. Ez a típusú halállal végződő eredmény alapos tudást, és/vagy azonnali műtétet igényel, hogy helyrejöjjön.

Ez a rendszer az aktuális helyzetet tükrözi. Egy halállal végződő sérülést kis jártassággal is stabilizálni lehet, de ha elhanyagolják, vagy nem kezelik megfelelően modern orvosságokkal és műtéttel, a páciens valószínűleg gyorsan meghal a szövődmények miatt.

Az Orvos képzettséget legalább 10 percig kell alkalmazni, hogy helyesen lehessen használni. Ellenben minden pont, amennyivel sikerült a dobás, *4* oszloppal viszi jobbra a hatást 2 helyett, és ezt *minden* halállal végződő sérülés esetén lehet használni.

Opcionális - Hogy a kuruzslást szemléltessük, és hogy megakadályozzuk a karaktereket abban, hogy egyszerűen összecsapják a kötözéseket a sérüléseken ahelyett, hogy szóban előadnák a kezelés menetét, vezessük be azt a rendszert, hogy amennyivel nem sikerült az orvosi dobás, a halállal végződő hatás *balra* tolódik el. A sebek kezelésével töltött idő hirtelen sokkal fontosabb lesz. Ez azt jelenti, hogy egy hozzá nem értő, felületes, vagy szerencsétlen kezelés ahelyett, hogy javítana a halállal végződő sérülésen, csak ront rajta, s azt példázza, hogy a pácienst "halálra kezelték", amiből rengeteg előfordul az orvosi történelemben.

Megjegyzés - A **TimeLords** rendszere elég realisztikus (vagyis halálos) ahhoz, hogy a játék kezdetén még kisebb engedményeket adj a karaktereknek, mert ekkor még kevéssé képzettek, vagy nem tudnak azonnal a legközelebbi hi-tech kórházba teleportálni.

Gyógyulás - Ha egy karakter megsérült, vagy megsebesült, időre van szüksége a gyógyuláshoz. Gyógyulási szempontból minden sérülést külön sérülésként kell kezelni. Kis sérülések csoportja gyorsabban gyógyul, mint egyetlen nagyobb. Nézd meg az előző oldalon a gyógyulási táblázatot. Keresd meg a karakter sérülése és Egészsége kereszteződését. Az itt található szám egy szorzó, és az idő aktuális mértékegysége a sérülés típusától függ.

Halálos sérülés - napok száma
Nem halálos sérülés - órák száma
Állóképesség-csökkenés - a levonás fele percben
Erő-csökkenés - a levonás fele órákban

A sérülés 1-gyel csökken a kisebb szám után. Folyamatos kezelés esetén a hosszú távú kezelésnél a nagyobb szám jelenti azt az időt, amennyi alatt az egész sérülés, vagy levonás visszagyógyul.

Amíg a karakterek az Állóképesség-veszteségüket pihenik ki, nem végezhetnek semmilyen tevékenységet, és bármennyi időt is töltenek másvalamivel, az nem számít bele a pihenésbe.

Egy karakter Egészségét a kapott kezelés, vagy a körülmények módosíthatják.

Körülmény	**Módosító**
Rossz vagy egészségtelen körülmények	-10
Jó körülmények	-5
Átlagos körülmények (étel és pihenés)	+0
Képzett orvos kezelésében részesül	+képz.
A karakter modern kórházban van	+(TSz-8)

Példa - Egy karakter egy -4-es vágást szenved el a karján, amit egyszerű ellátásban részesítenek (kitisztítás, kötözés, felkötés). Még van egy -8-as Állóképesség-vesztesége a megterhelésnek köszönhetően. 10-es Egészséggel átlagos körülmények között a levonások egy órán belül eltűnnek (15-ször 4 perc), amíg a tábortűz mellett üldögél, a sérülés pedig 5 napnyi átlagos kezelés alatt gyógyul meg.

Opcionális - Hogy felgyorsítsuk a sérülések nyilvántartását, *össze is adhatod* a sérüléseket, és ennek az időnek a negyedére van szükség a gyógyuláshoz. Az így eltelt idő végén az összes sérülést tekintsd meggyógyultnak.

Gyalogos mozgás - Egy gyalogos ember körülbelül 1 m/s sebességgel mozog normál járás közben, vagyis 8 óra alatt durván 30 kilométert tesz meg. Ennél gyorsabban is haladhatsz, de ekkor már az Állóképességed korlátozza, milyen messzire jutsz.

Mozgás	Tégy Állóképesség próbát
1-2 m/s	1000 méterenként
3-4 m/s	300 méterenként
5-6 m/s	100 méterenként
7-8 m/s	30 méterenként
9+ m/s	10 méterenként

Egy emberi karakter maximális futási sebessége 9 méter fázisonként, amit a Futás képzettség módosíthat (23. old.). Összehasonlításképp ebben a rendszerben durván 17 Állóképesség próbát kellene tenned egy "4 perces mérföld" alatt, és körülbelül 140-et egy "3 órás maratoni" alatt. Ez utóbbi 20 feletti Állóképességet igényelne ebben a rendszerben.

Fordulási mód - Egy mozgó karakter 60°-os fordulót képes megtenni minden egyes (sebesség négyzete/10(k)) hexa után. A karakterek bármennyit fordulhatnak, ha 1-2 m/s sebességgel haladnak.

Sebesség	Forduló
1 m/s	bármelyik hexa (többször is)
2 m/s	bármelyik hexa (többször is)
3 m/s	minden hexa 4 m/s minden második hexa
5 m/s	minden harmadik hexa
6 m/s	minden negyedik hexa után

Hason kúszás - Egy karakter 1 méter per 3 fázis sebességgel kúszhat előre a hasán. Míg ezt teszi, fekvő célpontnak számít.

Kúszás - A könyéken és térden történő kúszással 1 métert lehet fázisonként megtenni. Míg a karakter ezt teszi, fekvő célpontnak számít.

Pozícióváltás - Egyik pozícióból (fekvő, térdelő, álló, stb.) a másikba helyezkedni egy teljes fázist igénybe vesz, és ha ebben a fázisban harci cselekedetet tesz, az csípőből történő tüzelésnek számít.

Hátrálás - Hátrafelé legfeljebb maximális mozgási sebességed felével mozoghatsz. Ha úgy haladsz hátrafelé, hogy nem nézel hátra, akkor Ügyesség próbát kell tenni -2 módosítóval minden méter után, amennyit a fázisban mozogtál. Ha hátra nézel, nem kell próbát tenni, de ekkor 2 hexaoldallal megváltozik az irány, amerre nézel, ami különösen veszélyes lehet közelharcban.

Veszélyes terep - Ez bármilyen terület lehet, ahol fennáll annak a veszélye, hogy a karakter megcsúszik és/vagy elesik. Ennek maximális sebességkorlátja van. Ha valaki ilyen sebességgel, vagy lassabban mozog, megmarad a lábán. Ha ezt meghaladja, Ügyesség dobást kell tennie, ha mozog, vagy irányt vált, akkora büntetéssel, amennyivel meghaladta a biztonságos sebességet. Például laza fövenyen a biztonságos sebesség 6 m/s lehet, amin elég gyorsan tudsz haladni, míg a nagyon csúszós jégen ez 1 m/s, vagy akár 0 m/s is lehet, amin elég nehéz átkelni elesés nélkül. Bizonyos tereptípus esetén (például jégen) speciális eszközök segítségével megnőhet a biztonságos mozgási sebesség (és a maximális sebesség is, pl. korcsolya).

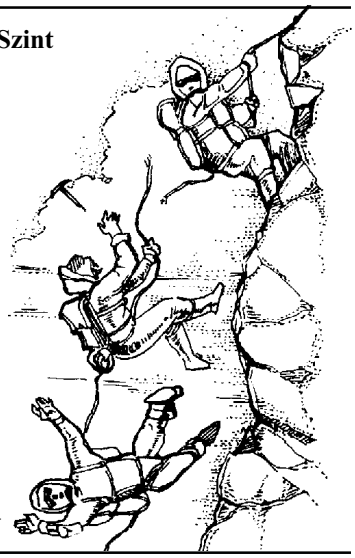
Lények mozgása - Azoknak a lényeknek, amik más sebességgel mozognak, mint az emberek, számítsd úgy, hogy az Állóképesség dobásaik a maximális mozgásukkal arányos, és a fordulási képességüket is arányítani kell.

Példa - Egy 20 m/s sebességgel mozgó ló minden 40 hexa után tehet egy 60°-os fordulót, ami azt jelenti, hogy a forduló sugara 40 méter.

Gyorsítás és lassítás - Egy karakter legfeljebb 3 métert gyorsulhat, és 6 métert lassulhat fázisonként. A mozgás minden fázisban a gyorsulás, vagy lassítás utáni állapotot tükrözi. A lények általában 3, vagy 4 másodpercen belül tudnak felgyorsulni maximális sebességükre, az állat típusától függően. A nagyobb állatok nehézkesebbek, a kisebbek pedig szinte azonnal elérhetik maximális sebességüket.

Zuhanás - Ha egy karakter leesik valahonnan, sérülést szenved. A karakter által elszenvedett Sebzési Szintet a következő táblázatból kell leolvasni.

Magasság (méter)	Sebzési Szint
1-4	1
5-6	2
7-8	3
9-10	4
11-13	5
14-17	7
18-20	9
21-25	11
26-30	13
31-40	15
41-50	17
51-60	18
61-70	19
70-100	20
100+	20+



A zuhanásból származó sérülés a test 3 területét (nem találati helyét) érinti. Ez úgy történik, hogy véletlenszerűen ki kell dobni 3 találati helyet, ami 3 különböző testterületen van (valamelyik kéz, láb, törzs, vagy fej). Az a karakter, aki sikeresen megdobta Esés képzettségét, kiválaszthatja ezt a három területet. Az a karakter, akinek ez nem sikerült, tennie kell egy Ügyesség dobást akkora pozitív módosítóval, amekkora a Sebzési Szint, hogy ez sikerüljön. (Kegyetlen, de reális, nem?) Az elszenvedett sérülés mind halálos, mind nem halálos sebzésnek számít. A páncél csak a felület hatásai ellen véd, amin a karakter landolt, például ha a terület ökölnyi kövekkel van borítva. A páncél egyébként nem véd a zuhanás okozta sérülésektől (száz métert zuhantál a páncélodba a föld helyett...).

A különböző felületek módosíthatják az alkalmazandó magasságot. A kemény föld +5-tel módosít, a sziklás terep +10-zel, az átlagos föld +0-val, a puha föld -5-tel, a mély sár/iszap -10-zel, a mély víz pedig -18-cal. Azok a karakterek, akik a vízben elvesztették eszméletüket, egy körig lebegnek, mielőtt 1 m/s sebességgel elkezdenek süllyedni.

Ugrás - Egy karakter akkora távolságra képes ugrani vízszintesen, mint a m/s-ban mért sebességének a fele méterben, plusz-mínusz az ugrási távolság 10%-a. A megterhelt karakte-

reknek kisebb lesz a csúcssebességük, így nem tudnak nagyon távolra ugrani, éppúgy, mint a túlsúlyos karakterek.

Példa - Egy 8 m/s sebességgel mozgó karakter 4 méterre képes ugrani, plusz-mínusz 40 cm.

Ha a landolási pont alacsonyabban fekszik, a szintkülönbséget hozzá lehet adni a távolsághoz (3 méterig). Ha több mint 1,5 méterrel alacsonyabb, egy Ügyesség-próbát kell tenni, hogy ne essen el a karakter. Ha a landolási terület magasabb, az ugrási távolság a szintkülönbség háromszorosával csökken. Függőlegesen egy karakter a vízszintes ugrási távolságának 1/10-ed részére képes ugrani, plusz-mínusz 10%.

Példa - Az előző példa számait használva a karakter 0,4 méterre képes felugrani, plusz-mínusz 1k4 centiméter. A maximális magasság, amit a karakter a kezével képes elérni, a magasságának 1,5-szöröse, plusz ez a távolság. A maximális függőleges magasság, amin át tud vetődni, a testmagasság 0,6-szorosa, plusz ez a távolság.

Mozgás a vízben - A problémák (kalandok) nem csak szárazföldön fordulhatnak elő. A karakterek könnyen egy hajó fedélzetén találhatják magukat, vagy ezer kilométerre bent az óceánban nézhetnek szembe a vízi veszélyekkel.

Úszás - Úszni csak legalább 1 méter mély vízben lehet, amíg a karakter csak 10%-osan, vagy kevesebbel van megterhelve (általában elsüllyed, ha többet szállít, a szállított dologtól függően). A rendes úszási sebesség 1 méter fázisonként, plusz egy extra méter minden (20-Erő) fázisban (a 20-at, vagy nagyobbat számítsd 19-nek). Ha a karakter teljesen fel van öltözve, az Erőbónusz elvész, mert a ruha visszahúzza.

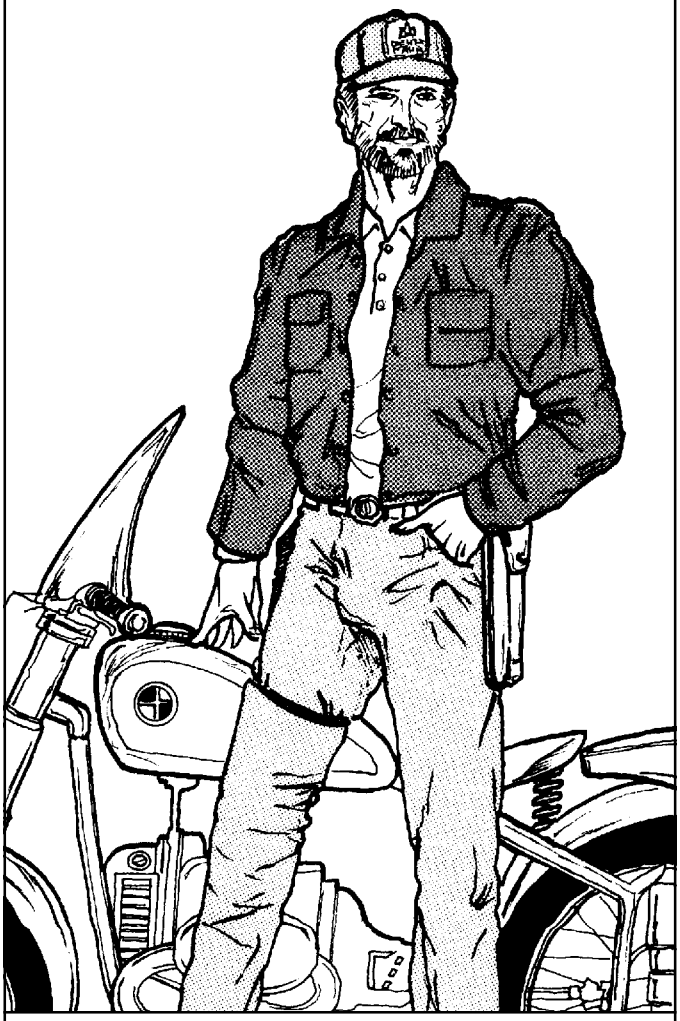
Látás a vízben - A látás erősen helyzetfüggő. A tiszta karibi vízben számtalan méterig el lehet látni, míg a sáros folyókban a látótávolság gyakorlatilag nulla. A JM készíthet egy általános becslést, amit a karakter cselekedetei (az iszap felkavarása), vagy egyéb drámai hatások is módosíthatnak.

Gyalogos mozgás - Ez a terület mozgási szempontból Veszélyes terepnek minősül, ahol a maximális biztonságos sebesség a víz mélységétől függ.

Mélység	Biztonságos sebesség	Maximális sebesség
<testmagasság/10	4 m/s	6 m/s
<testmagasság/4	2 m/s	4 m/s
<testmagasság/2	1 m/s	2 m/s
>testmagasság/2	1 m/s	1 m/s

Lélegzet visszatartása - A karakter annyi cselekedetig tarthatja vissza a lélegzetét, amennyi az (Állóképesség + Akaraterő)×4 plusz 1k10. A pihenés 1 cselekedetnek számít, az úszás 3-nak, és bármilyen erőfeszítést igénylő víz alatti cselekedet 5-nek számít. Egy légzőpalack vagy léghólyag az újratöltésig számított cselekedetek szerint osztályozható. Egy légzőpalack 5000 vagy több cselekedetig elég, ami körülbelül egy fél órára elég, a léghólyag, vagy más alacsony technikai szintű tárgy kb. 100 cselekedetre elég. Az 1k10-et a JM-nek kell titokban dobnia. Ha a karakter túlmegy ezen az időn, minden fázisban Akaraterő próbát kell dobnia, akkora összeadódó negatív módosítóval, amennyivel meghaladta az időlimitet. Ha nem sikerült a dobás, a karakter elveszti eszméletét, és akár meg is fulladhat.

Greg Porter — Kor: középkorú
Magasság: 188 cm — Súly: 85 kg
Idézet: "Úgy látszik, itt az ideje némi megfontolt önvédelemnek"



ERŐ:	11	ÜGY:	13	SZÉP:	10	ENER:	10
EG:	12	AKE:	13	ÉRZ:	12	TP:	31
INT:	19	MER:	14	ÁLL:	12	SEB:	12

Főbb képzettségek:

PISZ	13	KARD	9	ÍRÁS	13	GEOL	13
PUSK	10	KÉS	12	LOPA	10	LATN	8
ANAR	10	ZRLA	10	VILI	8	MECJ	10
HADT	10	BIZT	8	SZMT	8	UKREP	6

Főbb felszerelés

Bénító (50V) — Vibrokés (6I)
Elektronikus könyv (1MOldal) — Többsávú adóvevő
Elsősegély készlet — Sátor
1934 BMW motorbicikli, PÉ 20 szélvédővel
Lefűrészelt duplacsövű APDS lövedékekkel

Páncél
20/5 mellény
10/2 öltözék
16/12 sisak

Fellelhető: A XX. sz. végén megismerteti a néppel az időutazást.
Megj: Megfeneklett, és most éppen új Mátrixot keres. Sok forradása van.

Fény - Az aktuális fény mennyisége befolyásolhatja az Érzékelést, a képzettségeket, és a harcot. Játéktechnikai szempontból 3 fényviszonyt különböztetünk meg: normál, rossz és éjszakai. A normál a rendes nappali viszony viszonyoknak, vagy egy jól megvilágított szobának megfelelő. A szórt fény mennyisége elegendő ahhoz, hogy mindent tisztán lehessen látni. Rossz fényviszonyok lehetnek egy nagyon felhős napon, röviddel napnyugta után, vagy egy rosszul megvilágított bárban. Rossz fényben a látással kapcsolatos Érzékelés-dobások -4 módosítót kapnak, ugyanez érvényes a képzettség-dobásokra is. Éjszakai körülmények vannak napnyugta után tiszta égbolt esetén, amikor látszanak a csillagok, és a hold is világít egy kicsit. Az Érzékelés-dobások a látás esetén -8 módosítót kapnak, s a képzettségek is megsínylik a fény hiányát. Az emberek színlátási képessége már nem működik ennyi kis fénynél, ezért sok tárgy kontrasztossága is csökken. Például a narancsszín és a szürke ugyanolyannak fog látszani, ha nincs elég fény, hogy a szem színérzékelői is működésbe lépjenek.

Mesterséges fényforrások - Itt néhány fényforrás leírása következik, hogy ezeket felhasználva te is meg tudd tervezni saját fényforrásaidat.

Tárgy	Normál fény	Rossz fény	Éjszakai	Időtartam
Gyufa	0 m	1 m	2 m	20 mp
Gyertya	0 m	1 m	3 m	1 óra
Lámpás	1 m	2 m	5 m	6 óra
Ceruzalámpa	1 m	2 m	5 m	6 óra
Elemlámpa	5 m	10 m	30 m	12 óra

A fények általában - Azok a fények, amik körkörös irányban világítanak, az utolsó távolság háromszorosa után csökkennek egy kategóriát.

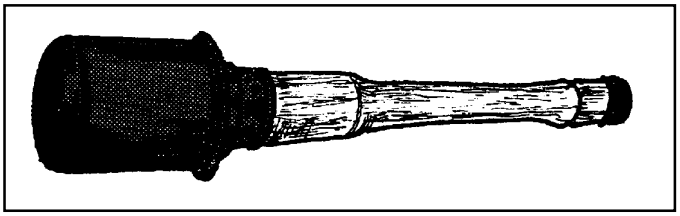
Példa - Jó 2 méteren, Rossz 6 méteren, és Éjszakai 18 méteren. Azok a fények, amik 30 fokos szögben világítanak, ugyanígy csökken a fényük, csak 3-szor messzebbre világítanak, mint ugyanez a fényforrás körkörös irányban. Az előző példánál maradva ugyanezek a számok 6, 18 és 54 méteresek lehetnek.

Felszerelés - Az átlagos karaktered (főleg ha az Első játékban van) addig nem érzi magát kényelemben, amíg egy csapat serpa nem cipeli utána azokat a cuccokat, amit ő hasznosnak ítél.

Erre extrém példával szolgálhatnak a "kardhordozók". (Hmmmm, egy óriás. Nebish, nyújtsd át nekem a +5-ös Óriáshasító kardot!)

A JM mindig megbizonyosodhat arról, hogy a karaktereknek elegendő szállítási kapacitásuk van-e arra, hogy minden olyan tárgyat magukkal vigyenek, amikről azt mondják, hogy náluk van, s néha "tragikus baleset" is történhet azzal, aki nem ismer mértéket.

A felszereléseknek két különböző formátuma van. Vannak a normál tárgyak, és vannak az öltözékek és páncélok. Ez a két kategória a karakter szükségleteinek nagy részét kielégíti. A tárgy jellegétől függően a táblázatban nem minden hely lesz kitöltve. Ha egy hely nem használható, vagy nem alkalmazható, azt húzd ki.



Felszerelés-formátum - Ez az a formátum, amit a legtöbb felszerelési tárgy esetén használunk.

#	Név	Htáv	Élet	Kap	PÉ	TP	Tömeg	Méret	TSz	Ár	Megj.
25	Gyertya	-	5 óra	-	1	2	0,25	K/1	4+	3	

- A tárgy száma, hogy könnyen utána lehessen nézni.

Név - A tárgy megnevezése.

Htáv - A tárgy hatótávolsága ideális körülmények között. Fények esetében ez Jó/Rossz/Éjszakai sorrendben történik. A rádióknak általában van egy Erő × szorzójuk. Ekkor a rádió hatótávolsága egyenlő az adó Erejének és a vevő Erejének szorzatával kilométerben.

Példa - Egy 1-es Erejű kézi adóvevő és egy 3-as rádióállomás maximum 3×1=3 kilométer távolságról képes kommunikálni.

Élet - A tárgy működési élettartama normál használat mellett. Például itt van jelezve, hogy egy lámpás mennyi ideig ég egy olajfeltöltéssel. Az elektromos tárgyaknak itt szerepel az energiafogyasztásuk, általában Joule per egység formátumban, például az 1 J/s az egy Joule másodpercenként.

Kap - Ha egy tárgynak korlátozott működési ideje van, itt szerepel, hogy milyen energiaforrással megy, és ebből mennyire van szüksége egy teljes újratöltéshez. Az elemmel működő tárgyaknál az is fel van tüntetve, hogy milyen típusú elemet használnak. Az elemekben tárolható energia mennyisége Technikai Szinttől függően változó.

PÉ - A tárgy Páncélértéke

TP - A tárgy Testpontja

Tömeg - A tárgy tömege kilogrammban

Méret - A tárgy mérete szállítási szempontból. A /n azt jelenti, hogy a tárgy n helyet foglal.

TSz - A tárgy gyártásának történelmi időszaka.

Ár - A tárgy ára dollárban.

Megjegyzések - A tárgyra vonatkozó további információk. Itt vannak azok a speciális információk, amik nincsenek benne a táblázat fenti részében.

Megjegyzem, hogy ez csak a tárgy legegyszerűbb vázlata, és egyáltalán nincs segítségedre, ha gőzöd sincs arról, hogy mit csinál a tárgy. Speciális felszerelési tárgyaknál egy rövid ismertető is rendelkezésére áll a karaktereknek.

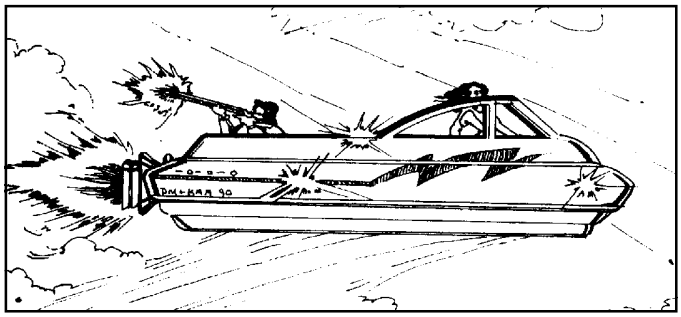
#	Név	Htáv	Élet	Kap	PÉ	TP	Tömeg	Méret	TSz	Ár	Megj.
e^x	Gizmo	-	π	∞	2	9	3,2	M/2	13	400	

Ruhaformátum - Általában ezt a formátumot használjuk a ruhák és a páncélok esetében.

#	Név	Hely	PÉ	TP	Tömeg	TSz	Ár	Megj.
11	Keménykalap	Koponya	4/1	3	0,45	9-12	20	

- A tárgy száma, a könnyebb nyilvántartás kedvéért.
Név - A tárgy neve.
Fedett helyek - A ruha, vagy páncél által fedett testrészek.
PÉ - A tárgy Páncélértéke
TP helyenként - A tárgy Testpontja fedett helyenként.
Tömeg - A tárgy tömege kilogrammban.
TSz - A jellemző történelmi időszak, amikor a tárgyat gyártották. Már ha ismert.
Ár - A tárgy ára dollárban.
Megjegyzés - További információk a tárggyal kapcsolatban. Itt vannak a fentebb nem említett információk, és itt van, hogy mennyi felszerelést lehet feltűnés nélkül a ruha alá rejteni, mondjuk egy utcai öltözet alá.

Tárgyak sérülése - Mint minden másnak, a felszerelési tárgyaknak is meg van adva a Páncélértéke, és a Testpontja. Az első szám jelzi, hogy mekkora sérülést bír el a tárgy sérülés nélkül, a második pedig azt, hogy mekkora sérülés után törik el/válik használhatatlanná. Mikor a tárgy Testpontot veszít, csökkenhet a kapacitása, eltörhet, stb. Hogy pontosan mi is történik, az a tárgytól függ. Egy rádió eltörhet, de egy szemüveg még használható maradhat. A meghibásodás, vagy hasonló hatás meghatározásához dobj 1k20-at, és ha a dobás az elvesztett TP-k aránya alatt van, a tárgy tönkremegy.



Példa - Ha egy 10 TP-s tárgy 5 TP-nyi károsodást szenvedett, ez fele sérülés, tehát az 1k20-on 10, vagy az alatt a tárgy tönkremegy. Könnyebb törteknél, mint az 1/2, 1/4, stb. dobhatsz kisebb kockával is, vagy számold ki fejben, például az 1-es egy 1k4-en 25%-ot jelent, vagy az 1 és 2 1k6-on 33%-ot. A rendes tárgyak automatikusan eltörnek, ha TP-jük 50%-át elvesztik. A testen viselt tárgyak páncélként viselkednek, de legtöbb esetben addig nem engednek át sebzést, amíg el nem vesztette teljes TP-jét. A PÉ-t általában nem kell kétszer számolni, amikor a sebzés átmegy a tárgy mindkét oldalán, és megsebzi a karaktert. Erre való a TP veszteség.

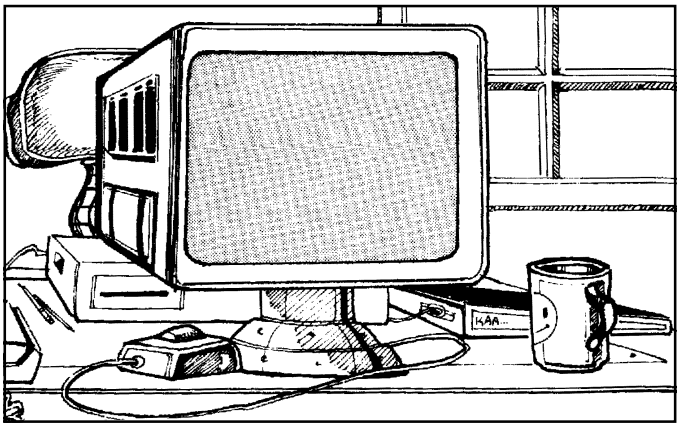
Megjegyzés - Azokat a tárgyakat, amelyek nagyobbak egy tárolási helynél (például K/2), úgy kell tekinteni, mintha a teljes TP-jük eloszlana annyi felé, amennyi helyet foglal. Ha egyetlen hely elveszti az oda jutott TP-t, a tárgy eltörik, vagy kettétörik a sérülés helyén. A JM speciális hatásokat is meghatározhat. Ha egy revolver csövét kettévágják, ez jelentheti azt is, hogy csak lerövidült a cső, míg egy félautomatánál ez már a tűzvezérlő mechanizmus megrongálását is jelenti.

A felszerelés mérete - A felszerelés, ruhák, fegyverek, stb. mind más méretű. A feltüntetett Találati esély azt jelenti, hogy ha eltalálják azt a találati helyet, ahol ez a tárgy van, 1k20-on mennyi az esélye, hogy ezt találják el. A tömeg egy összehasonlító adat, ami egy hasonló méretű tárgy tömegét tünteti fel. Néhány példa is fel van tüntetve az adott méretben.

Méret	Példa	Találati esély	Tömeg
Nagyon kicsi (NK)	Bicska	4	0,1 kg
Kicsi (K)	Cipő, tőr	8	1 kg
Átlagos (Á)	Írógép	12	5 kg
Nagy (N)	Szék, kerék	16	20 kg
Nagyon nagy (NN)	Kanapé, személy	-	100 kg
Extra nagy (EN)	Ló	-	500 kg
Hatalmas 1 (H1)	Mikrobusz	-	2000 kg
Hatalmas 2 (H2)	Teherautó	-	4000 kg
Hatalmas 3 (H3)	Kamion	-	20000 kg

Hozzáférés a felszereléshez - A csomagokba, zsebekbe, stb. pakolt felszerelési tárgyakat pár másodpercbe telik elővenni. Egy olyan tárgyat, amit övön, vagy ruházaton kívül viselnek, 1 másodperc alatt elő lehet kapni. A zsebekben, csizmaszárban, stb. helyeken tárolt tárgyakat 2 fázis alatt lehet elővenni. A körülményes módon elérhető tárgyakat, például a téli ruházat alatt tároltakat úgy lehet elővenni, ha a karakter -10-zel sikeres Ügyesség-próbát tesz. A hátizsákban tárolt tárgyakhoz úgy lehet hozzáférni, ha a karakter leteszi a csomagot, és tesz egy sikeres Ügyesség-próbát -15 módosítóval, hacsak előtte ki nem jelentette, hogy könnyen elérhető helyre teszi, mert ekkor csak -10-zel kell megdobnia a próbát. Ezeket az irányvonalakat követve te is meghatározhatsz következetes és elfogadható időket más helyzetekre is.

Megterhelés - A szállítási kapacitás legfeljebb 10%-áig nincs semmilyen levonás a mozgásból és a harcértékekből. A szállítási kapacitás az Erő négyzete kilogrammban, úgy számítva, hogy a csomag megfelelően van elosztva, és elég tömör. Ha kapacitásod 10%-ának megfelelő pingponglabdát szállítasz, az nem fog megterhelni, de annyi helyet foglal, hogy képtelen leszel bármi mást is tenni. Egy szállított személyhez hasonlító holtsúly sokkal megterhelőbb, mint egy azonos súlyú jól összerakott hátizsák. A szállítási kapacitásod minden 10%-a(f) után az elsőt kivéve -2-vel módosul a Fizikai Sebességed. Ez nem csökkenhet 1 alá. Ezen felül minden 10% -2-vel módosítja a futási sebességet, és a többi fizikai képzettséget. A képzettségeket ezen kívül még a fázison kívüli cselekvés is befolyásolja. A karakter kevesebb cselekedetet kap levonás nélkül, és a levonás is nagyobb lesz.



Javítás - A sérült tárgyakat a megfelelő Javítás képzettséggel lehet megjavítani. A megfelelő javítás képzettséget gyakran kiegészíti a kérdéses tárgy kezeléséhez szükséges képzettség. Egy autó esetében ez a Mechanikus Javítás, és az Autóvezetés lehet. A módosított dobás a javítás végrehajtásának esélye. Ha nem sikerült a dobás, újra próbálhatod, egy összeadódó +2-es módosítóval, így *előbb-utóbb* sikerrel jársz. A javítás lehet összeeszkábált, normál, vagy részletes javítás.

Egy összeeszkábált javítás azt jelenti, hogy egy sikeres javítás a tárgyat nagyjából működőképessé teszi. Ahányszor ezt a tárgyat használja a karakter, ha 1-et dob 1k20-on, újra el fog törni. Használatonként +1 járul ehhez a dobáshoz, így a tárgy újra *el fog* törni.

Példa - Eltörik a kedvenc övcsatod, és a kocsid csomagtartójában talált madzaggal összekötözöd.

Egy normál javítás csak a sérült rész megjavítására hagyatkozik, és kis, vagy semmi kozmetikai javítást nem tartalmaz. Ha sikeres volt a javítás, minden sérülés eltűnik. A tárgyon azonban még mindig látszik, hogy jobb napokat is látott már.

Példa - Egy lyukat lőnek a kocsid hűtőjébe. Egy forrasztópáka és egy pár lemezdarab segítségével befoltozod a lyukat. Ez működik, de a javítás észrevehető marad.

A részletes javítás a szerkezet teljes nagyjavítását jelenti, kozmetikai javítással együtt. Ha a javítás sikeres volt, eltűnt a teljes sérülés, és a kinézeten sem látszik semmi javításra utaló nyom.

Példa - Kettélövik a puskatusodat. A két részt összeerősíted egy vasrúd és ragasztó segítségével, a maradék hiányt fűrészporral és homokkal pótolod, aztán megtisztítod és újrafényezed az egész puskatust, hogy eltüntesd a karcolásokat.

Pótalkatrészek - Ha a javítás-dobás során a 20-ra felszorzott maradék TP hányadnál nagyobb lett dobva 1k20-on, a javításhoz pótalkatrészre van szükség, és nem lehet pusztán csak szerszámokkal megjavítani. Hogy melyik alkatrészre van szükség, a teljes javítási idő 1/10 része után lehet rájönni.

Példa - Ha egy 20 TP-s tárgy 4 pontnyi sérülést szenvedett, akkor 16 TP maradt. Ha a javítás-dobás 16, vagy a fölött van, a javításhoz pótalkatrészre van szükség, és nem lehet csak szerszámokkal segíteni rajta.

Javítási idő - A javítások időbe kerülnek. Ez lehet a JM jószívűsége, amikor maradásra készteti a karaktereket egy kontinuumban, vagy lehet nemkívánatos időhúzás is, amikor inkább máshol szeretnél lenni. A javítás ideje percben a következőképp számolandó ki: (4×vesztett TP×a javítandó tárgy PÉ-je×a tárgy bonyolultsága).

Tárgytípus	Példa	Bonyolultság
Nem mechanikus	Kőművesmunka	1
Egyszerű mechanikus	Emelő, csiga	2
Rendes mechanikus	Számszeríj, fűnyíró	
Kényes mechanikus	Óra	4
Elektromechanikus	Kislemezmeghajtó	5
Elektronikus	Rádió	6
Miniatürizált	Digitális óra	10

Az összeeszkábált javítás ennek az időnek az 1/4(f) részét igényli, a normál javítás ez az idő, a részletes javítás pedig ennek az időnek a kétszerese. Ezt az időt legfeljebb 3-mal el lehet osztani, ha több ember is dolgozik a javításon. Feltételezzük, hogy minden javításhoz rendelkezésre állnak a megfelelő szerszámok. Ha nem, a javítási dobások akár -20-as módosítót is kaphatnak (sok javítást lehetetlen szerszámok nélkül elvégezni, pl. a kerékcserét).

Példa - Egy 3-as bonyulultságú tárgyat meg kell javítani. 5 TP-t vesztett, és eredetileg 3 PÉ-je volt. A javítás-dobások közt eltelt idő 4×5×3×3 perc lesz, vagyis 180 perc (3 óra) lesz. Ezt az időt módosíthatják az elérhető szerszámok, és a segítő emberek száma.

Tárgyak öregedése - A karakterek esetenként olyan tárgyakhoz is hozzájuthatnak, amiket más időutazók hagytak hátra, vagy más nagy tűrőképességgel bíró tárgyakat találnak elöregedett és gyenge, de egyébként sértetlen állapotban. Az idő előrehaladtával a tárgyak lassan elöregednek, és az elemeknek történő kiszolgáltatottság és az elhanyagoltság miatt elvesztik TP-jük egy részét.

Először határozd meg, hogy milyen környezeti hatásoknak volt kitéve a tárgy. Minden alkalmazható módosító után dobj a kockákkal, és tartsd számon ezeket az értékeket.

Módosító	Körülmény
2k2+2	A tárgyat gyorsan rongálják az elemek
1k3	A tárgyat lassan rongálják az elemek
1k2	A tárgyat nem (vagy lassan) rongálják az elemek
1k2/4	Az átlagos nyári hőmérséklet 0°C alatt van
1k2/2	Az átlagos nyári hőmérséklet 1-10°C
1k2	Az átlagos nyári hőmérséklet 11-25°C
2k2+1	Az átlagos nyári hőmérséklet több mint 25°C
1k2/4	A területet évente kevesebb, mint 10 cm csapadék éri
1k2	A területet évente 11-100 cm csapadék éri
2k2+1	A területet évente több mint 100 cm csapadék éri
1k3+2	A tárgyat a szabadban hagyták
1k2	A tárgyat elfedték az eső, vagy a nap elől
1k2/2	A tárgyat elfedték az eső és a nap elől
0	A tárgy környezeti hatásoktól elzárt helyiségben van
1	A tárgyat kevesebb, mint egy év múlva találják meg
1k2+1	A tárgyat 1-5 év múlva találják meg
2k2+1	A tárgyat 6-25 év múlva találják meg
2k3+2	A tárgyat 26-100 év múlva találják meg
2k4+3	A tárgyat 101-500 év múlva találják meg
2k6+4	A tárgyat 500+ év múlva találják meg

Példa - A játékos csapatot varázslóként üdvözli egy helyi XIII. századi francia földesúr, aki egy pajtába vezeti őket. A pajtában egy német A7V (első világháborús tank) rejtőzik, amit 52 évvel ezelőtt a nagyapjának a varázslója használt, hogy megfutamítsa vele a hitetlen arabokat (ne kérdezd, hogyan szerezte. Arra kéri a karaktereket, hogy tegyék újra működőképessé. Ragaszkodik hozzá. A tárgy a következő jellemzőkkel rendelkezik: lassan rozsdásodik (1k3), az átlagos nyári hőmérséklet 11-25*C (1k2), az évi csapadék 11-100 cm (1k2), le volt takarva az eső és nap elől (1k2/2), a tárgy már 26-100 éve itt áll (2k3+2). A kockadobálások után a következő értékek jönnek ki: 2×2×2×1×7 =56, így a járműben minden mechanikai dolog elvesztette TP-jének 56%-át. Szerencsére ezek nagy része az elhanyagoltság miatt ilyen, s nem azért, mert eltörtek, és szerencsére az A7V-nek két motorja van, ami szűkös helyzetben pótalkatrészt is nyújt. Azonban a karakterek számára nem biztató, hogy csak egy motor van benne, így csak körbe-körbe tud menni...

Ha leállnak alkudozni a hiányzó motorért, már el tudják vezetni, de még mindig ki kell találniuk, hogy mit kezdenek vele...

Dolgok készítése - A karakterek előbb vagy utóbb meg akarják tervezni és építeni saját felszerelésüket. Főleg a korai időszakban, amikor lázba jönnek a könnyű íj, számszeríj és dárda készítésekor, attól függően, hogy hogyan állnak a kezdő felszerelés és ellenfelek dolgával.

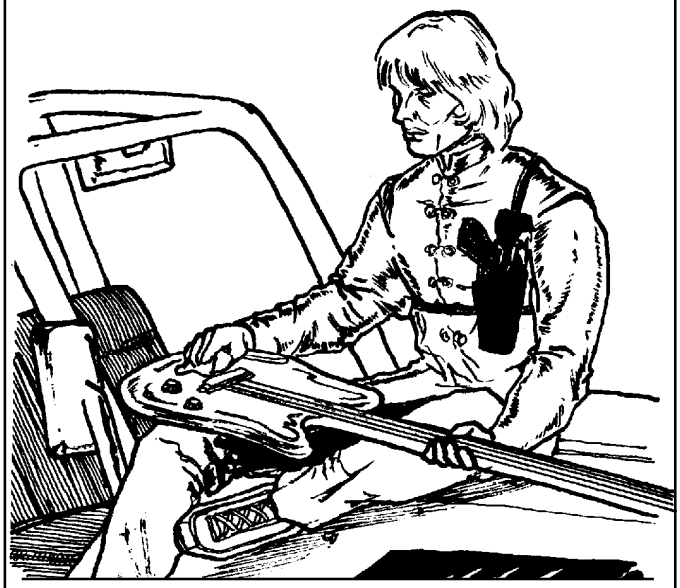
Fegyverek - Bármilyen típusú tűzfegyvert tervezel bármilyen TSz-re, a BTRC által bemutatott 3G rendszer használandó. A lövedék, vagy sugár SÉ-je az energiáján és az átmérőjén alapszik. Íme a képlet:

$$\sqrt{(\text{Energia Joule-ban} \times 0{,}735)/\text{lövedék átmérője cm-ben}}$$

Az angolszász foot-pound-ot meg kell szorozni 1,36-tal, hogy Joule-ban kapjuk meg az eredményt. Ha a lövedék tömege és sebessége angolszász mértékegységgel grain-ben és láb/s-ben van megadva, íme a számítási mód:

1 grain (gr) = 0,0648 gramm (g); 1 ft = 0,3048 m
Energia (J) = (lövedék súlya kilogrammban×sebesség m/s-ban^2)/2

Eric Smith — Kor: középkorú
Magasság: 183 cm — Súly: 85 kg
Idézet: "Miért nem boldog mindenki, hogy minket lát?"



ERŐ:	13	ÜGY:	12	SZÉP:	12	ENER:	10
EG:	13	AKE:	11	ÉRZ:	12	TP:	31
INT:	19	MER:	11	ÁLL:	14	SEB:	12

Főbb képzettségek

PUSK	10	VERK	7	SZÁMT	10	SPANY	7
AUTF	6	KÖREP	15	HADT	12	ELSS	7
PISZ	10	TÚLH	6	ZENE	14	KÉS	7
CSÚZ	11	SZMT	18	Basszg	+6	TÖRT	11

Főbb felszerelés

M-10, 9 mm (21I)	Sátor
M-16 (49I)	Basszgitár erősítővel
Elsősegélykészlet	Laptop szuperszámítógép
Páncél	Fellelhető: Titkos bázison a Mt.
16/4 mellény	Everestben, de rendszeresen találkozik
12/9 sisak	más Időurakkal is.
	Megj.: Szabad idejében robotokat épít.

Felszerelés tervezése - Ahhoz, hogy elkészíts egy felszerelési tárgyat, először meg kell tervezned. A tárgytól függően ez a homokba firkálástól egészen a méretes tervrajzokig terjedhet. Ez önmagában tervezői, vagy mérnöki képzettségeket igényelhet, vagy akár a gyakorlati érzéken is múlhat. Ha szükségesnek látszik, a tervek akár csupán egy szellemi feladattal elkészíthetőek (lásd alább).

Ha elkészültek a tervek, határozd meg, hogy milyen képzettségek szükségesek a tárgy elkészítéséhez, ezeket átlagold, figyelembe véve, hogy az egyes képzettségek milyen fontossággal bírnak a készítés során. Ezután nézd meg a következő táblázatot, és minden alkalmazható módosítót szorozz meg egymással.

Tárgy		Szorzó
Megmunkálatlan, de működő		×1,0
Egyszerű		×1,5
Esztétikus		×2,0
Művészi		×5,0
Ergonómikus tervezésű		×2,0
Páncélérték		$\sqrt{\text{PÉ}}$
A tárgy bonyolultsága		Mint a javítási időnél
Méret/extra helyek után	**NK**	×0,2/+0,1
	K	×0,6/+0,2
	Á	×2,0/+0,5
	N	×6,0/+1,5
	NN	×20/+4
	EN	×50/+10
Megfelelő szerszámokkal készül		×1,0
Rögtönzött szerszámokkal készül		×3,0
Rossz szerszámokkal, vagy anélkül		×10,0
Terv alapján, vagy alkatrészekből		×0,3
Terv alapján alkatrészekből készül		×0,1

Az így kapott szám a tárgy elkészítéséhez szükséges emberi munkaóra. Szükséges még az átlagolt képzettségek megdobása is, különben az ár, idő és anyagszükséglet a vétés arányában meghaladja az előre tervezettet. Rontott dobás esetén újra kell dobni, s a fenti folyamat addig ismétlődik, míg nem sikerül elvégezni a munkálatokat, vagy feladod az erőforrások elfecsérlése után.

Néhány tárgyat alkatrészenként kell összerakni, főleg ha ezek az alkatrészek az elkészítendő tárgyon kívül is működőképesek, vagy ha merőben más a bonyolultságuk. Például egy autó egy átlagos EN mechanikai tárgy, de ezt tanácsos csoportokra bontani, mint az alváz, kormánymű, stb., amik esetleg más alkatrészek elkészítését igényelhetik...

Példa - Kezdő Joe, az amatőr Időúr, elhatározza, hogy készít egy könnyű számszeríjat. Emlékszik rá, hogy hogyan kell működő számszeríjat készíteni, és egyetlen szerszámként van egy Swiss Army kése. Miután lefirkant a jegyzetfüzetébe néhány tervet és méretet, elkezdi. A JM azt mondja, hogy ez a fafaragás képzettségét, aminek van egy 3-as Tehetsége, valamint a mechanika képzettségét fogja igénybe venni, ami 9-es, így az átlag 6-os.

A tárgy megmunkálatlan, de működő (×1,0), rendes mechanikus (×3,0), 4-es PÉ-je van (×2,0), közepes méretű (×2,0), tervek alapján készül (×0,3), viszont rögtönzött szerszámokkal (×3.0). Ez összesen 1×3×2×2×0,3×3=10,8 óra. Egy teljes napig nem csinál mást, csak facsemetéket csépel, fapeckeket farigcsál. Ez után Joe tehet egy képzettségdobást, hogy befejezze a fegyvert. 16-ost dob, ami azt jelenti, hogy 10-zel rontotta el a dobást, így a fegyver elkészítéséhez 50%-kal több időre és anyagra van szük-

ség. Rájön, hogy az öreg cipőfűző nem elég tartós idegnek, ezért beleássa magát a többiek cuccába, és elkezd üzletelni egy pár újabb fűzőért, vagy fogselyemből próbál meg valami strapabíró ideget készíteni. Másik 5,4 óra múlva újra próbálkozhat. Előbb, vagy utóbb úgyis elkészül (és dobhat arra, hogy fejlődik-e a fafaragás képzettsége).

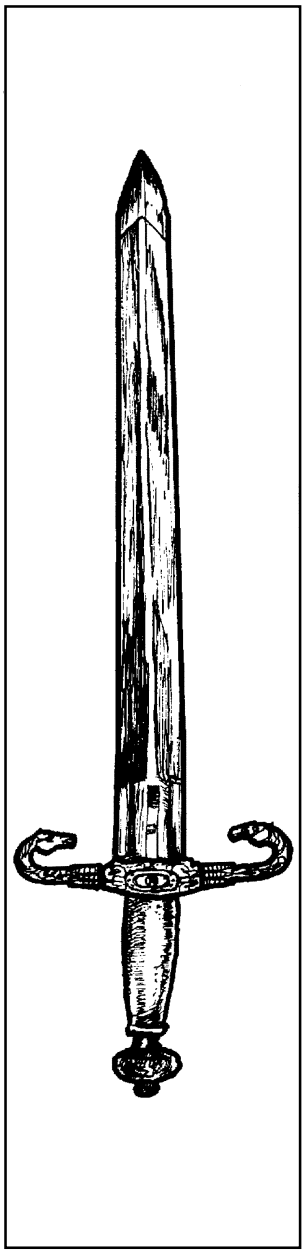
Szellemi feladatok - Egy nem konstruktív/kutatási feladat megoldása egy képzettséget, vagy ismeretet felhasználva fontos lehet, de ezek inkább a kalandok között történnek, mint közben. A karakterek kipróbálhatják a Mátrix kezelésének mélységeit, tanulhatnak az ezzel kapcsolatos hiperdimenzionális fizikáról, vagy gondos tervezéssel nagy eseményeket is előkészíthetnek, például inváziókat, behatolásokat, stb. A felszerelés-készítéshez hasonlóan itt is szorozd össze a tényezőket.

A feladat nehézsége (megf. képz.)	**Szorzó**
Nevetségesen egyszerű (1-2)	×0,1
Könnyű (3-4)	×0,3
Egyszerű (5-6)	×1
Átlag alatti (7-8)	×3
Átlagos (9-12)	×10
Enyhén bonyolult (13-14)	×25
Nagyon bonyolult (15-16)	×80
Hihetetlenül bonyolult (17-18)	×250
Majdnem lehetetlen (19-20)	×750
Lehetetlen (21+)	×3000
Képzettség vs. nehézség	$\times(30\text{-különbség})/20^2$
A feladat végrehajtható (ha alkalmazható)	
papírral és ceruzával	×0,3
abakusszal	×0,2
számológéppel	×0,05
kis számítógéppel	×0,002
nagy számítógéppel	×0,00001
Ilyen feladatot még nem kapott a karakter	×0,3
Már csinált ilyet a karakter	×1/Tehetség
A karakter Intelligenciája	×10/Intelligencia

A végeredmény az az idő percekben, amennyi a feladat megoldásához szükséges. Ezután egy képzettségdobást kell tenni, hogy megállapítsd, sikeres volt-e a végrehajtás, vagy sem, és hogy rejtve maradt-e valami a karakter előtt, bár ez a körülményektől függ, mivel sosem tudhatod, hogy helyesek voltak-e a kísérletek, stb.

Példa - Egy karakter megpróbálja elkészíteni a közeli erődítmény támadási tervét egy csapatnyi némiképp együttműködésre is hajlamos barbár számára. A JM azt mondja, hogy ez egy enyhén bonyolult feladat, amit a Hadtudomány képzettséggel lehet teljesíteni, s amiből a karakternek csak 6-os értéke van. A ráfordított idő a következőképp alakul: Enyhén bonyolult (×25), képzettségkülönbség (×3,4), ilyet még nem csinált a karakter (×3), és mondjuk, hogy nincs Intelligencia-bónusz, vagy büntetés. Így a végeredmény 25 × 3,4 × 3 = 255 perc, vagy 4,25 óra, hogy kialakuljon benne egy támadás terve, és beszéljen a barbár vezetőkkel. A JM titokban dob a karakter Hadtudomány képzettségére, hogy lássa, a barbárok milyen pontosan tudták értelmezni a karakter kéréseit, valamint úgy egészében az egész terv lényegét.

Nyalánkságok - Mindenki szereti a nyalánkságokat, ezért itt van néhány ketyere, amik felbukkantak a történelem folyamán, mint izolált példányok, fegyverek, amik sohasem terjedtek el igazán, de ettől még hatásosak, vagy olyan tárgyak a jövőből, amik előbb-utóbb a karakterek kezébe is kerül. Alább következik egy rövid lista, és te is szabadon elkészítheted sajátjaidat. Ezek után adva van egy végtelen univerzum, ahol valakinek már van egy... valahol, vagy valamikor.



Tőrpisztoly - A történelem során az egyik legtöbb kíváncsiságot keltő fegyverfajta az egy pisztoly és valami más szerkezet kombinációja volt. Hogy mi mindennel próbálták már egybeépíteni a pisztolyt? Próbálkoztak már övcsattal, pénztárcával, öngyújtóval, fényképezőgéppel, franciakulccsal, tollal, sisakkal, lándzsával, sőt még lovaglókengyellel is. A leggyakoribb kombináció azonban a kés és a pisztoly együttese volt. Az illusztráción látható tárgy egy XVI. sz-i olasz példa, amit most a New York-i Metropolitan Szépművészeti Mú-zeumban láthatunk kiállítva. Ez 45 cm hosszú, s szúrni és vágni is tud 8I SÉ-vel. A fegyvert a kardmarkolatban elhelyezkedő keréklakatos mechanizmus segítségével lehet elsütni. A fegyver lőértékei: JP 0, TO 1/1, és SÉ 8I. Modern időszakunkban a gyártás becsült ára 1000 dollár körül van, de mivel ezt formális megjelenésekre szánták, ehhez még hozzájön a díszítés ára is. Érdekességként még megjegyezzük, hogy a pengéjét arannyal futtatták be, a hegyen lévő varrat pedig észrevehetetlen, és a fegyvert olyan helyeken is lehet viselni, ahol egyébként tiltott a lőfegyver viselete. (Most Mo-n a kard viselete is tilos - a ford.)

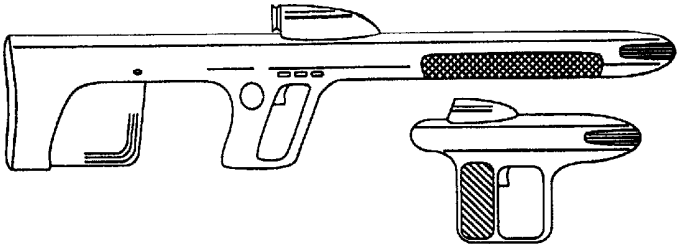
A legújabb példa erre egy rugós tőr, amit állítólag az orosz Spetznatz erők használtak (most illegális az USÁ-ban), és egy 4 lövetű .22-es pisztoly, amit a kínai Norinco-ban gyártanak.

Vibropengék - Már régóta a science-fiction hűséges társa ez a normál pengés fegyver egy ultraszónikus transzdukátorral a markolatában. Míg aktiválva van, bármi érintkezik a pengével, az több száz rezgő vágásnak lesz kitéve, ami nagyban megnöveli a fegyver hatékonyságát. Ez normál sebzést okoz, de a támadás páncéltörőnek minősül a páncélon való áthatolás esetén. Egy jó vibropenge előbb, vagy utóbb mindent átvág, amíg az lágyabb a pengénél, és ameddig az energiacella bírja.

A vibropengék 13. vagy nagyobb TSz-en válnak elérhetővé, s ott is általában korlátozott tárgyak. Ha elérhetőek, akkor legalább kétszer annyiba kerülnek, mint egy ugyanakkora méretű jó normál penge.

Bénítók - Lehetnek a jelenlegiek, amik közelharci fegyverek, vagy a 13. vagy nagyobb TSz-eken már távolsági verziók is lehetnek. Ezek olyan elektronikus impulzust adnak le, ami hirtelen kifárasztja az eltalált testrész izmait (és úgy fáj, mint a veszett fene). A sérülés teljesen nem halálos, és bármilyen fém, vagy áramvezető páncél megállítja, valamint bármilyen 3, vagy nagyobb PÉ-jű páncél is. A távolsági változatok egy kis lézert használnak (SÉ 2I-3I), hogy a célpontig vezető távolságon ionizálják a levegőt, és ezen a vezető úton juttatják oda az elektromosságot. Nyilvánvaló, hogy ez nem működik a vízben, vagy az űrben. A sebzés általában 20 SÉ körül van, és ez TSz-enként 10-zel nő. A nagyobb változatok már egy kicsit erősebbek. 11. TSz-en használható egy rövid hatótávú verzió is, ami egy pár kis fémtüskét lő ki (3I), aminek a hatótávja 10 méter, és az eltalált testrészt minden fázisban folyamatosan rázza.

Megjegyzés - Mivel egy lézerre is szükség van a bénításhoz, ez nem jelenti azt, hogy ennek *kis* energiájú lézernek kell lennie. A lézerkarabélyoknak is lehet bénító kiegészítése, amit egyből halálos tűzmódra lehet kapcsolni, ha a célpont elkezd visszalőni.



Név	SÉ	TO	JP	Kezd	Tömeg	Méret	TSz	Ár	Tár	TGy
Bénító	30V	2/1	+1	+3	0,6	K/1	15	600	50	4

Védőmező - Ez egy minden időutazónak erősen ajánlott kellék, de a legtöbb karakter számára nehezen megszerezhető, mivel ez egy 16+ TSz-ű tárgy. Alapkiszerelésben ez egy akkora csomag, mint egy kisebb könyv, amiben van egy erőforrás (fúziós?), és egy kis erőtér-generátor. A készülék egy 3 méter átmérőjű erőteret készít, aminek 2-es PÉ-je van. Az emberek lassan áthaladhatnak rajta, de általában kívül rekeszti a szelet, esőt, havat, és a jégverést. A gömb alakú mezőt átlátszatlanná és átlátszóvá is lehet tenni, a hőmérsékletet és a párataltalmat pedig az emberi tűréshatáron belül lehet változtatni (a környezettől 30 °C-os eltéréssel). Némi nedvességet is képes kivonni a levegőből, hogy kis mennyiségű ivóvízzel szolgáljon. Az erőforrás a végtelenségig kitart.

Plasztihús - Az univerzális elsősegélynyújtó tárgy. Ez egy 13+ TSz-ű tárgy, ami a szintetikus bőr, felszívódó ragasztóanyag, antibiotikumok, véralvasztó és szövetnövesztő hormonok keveréke. Működésében +10-et ad az elsősegély képzettségre minden olyan sérülésnél, ahol nincs törött csont, vagy halállal végződő eredmény, mert ekkor csak +5-öt ad. Alapvetően annyi a teendő, hogy el kell távolítani a kötőanyag védőcsomagolását, össze kell zárni a sebszéleket, s ezt rá kell helyezni. Ez majdnem azonnal a bőrhöz tapad, és magától leválik, amint alatta kifejlődött az új bőr. Általában tenyérnyi méretű foltokban kapható, bár hosszú és vékony csíkok is kaphatóak. Bár működése alatt majdnem csodákra képes, azért még megfelelő használatot igényel, mivel a sebben hagyott idegen testek még mindig képesek fertőzést okozni, és ez nem állítja meg a belső vérzéseket. A plasztihúsfoltok körülbelül 200 $-ba kerülnek a 13. TSz-en, és kb. 50 $-ba minden magasabb TSz-en.

Energia-konverter - Ez az egyik legritkább tárgy, a fennmaradt Tervező technológia egyik működő példánya. Mikor rátalálnak, valószínűleg egy fényes, amorf alakú fémcseppre fog hasonlítani, egy Mátrix-alakú horpadással az egyik oldalán, súlya pedig úgy 1 kg körül van. Ha a horpadásba helyezik a Mátrixot, úgy látszik, mintha a készülék elnyelte volna azt. A Mátrix átadja tudását kezelőiről az energia-konverternek, ami ennek hatására fizikailag megváltoztatja alakját egy olyan formára, amit a *használó* meg képes érteni, gombokkal és feliratokkal. Ha aktiválták, a készülék kérésre elektromos energiát képes előlállítani, olyan formában, amilyenben akarják, bármekkora feszültséggel, de a maximális folyamatos energialeadás 10 megawatt körül van. Amellett, hogy valaki ebből kellemetlen közelharci fegyvert csinál (csak ne esetlenkedjen), rengeteg praktikus felhasználási lehetősége is van, például lehet vele főzni, hegeszteni, lyukakat vágni egy 10 cm-es acéllemezbe, vagy egy 1000 tonnás tengeralattjárót 60 km/h-val meghajtani.

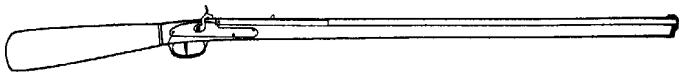
Scanner - Ezt a hi-tech (14+ TSz) miniszámítógépet arra tervezték, hogy mindenféle analóg, vagy digitális inputot elfogadjon. Képes legfeljebb 4 Intelligencia-bázisú képzettséget használni, amik +10-et adnak a képzettség használatára. Például lehet fordítómodul, ami +10-et ad egy bizonyos idegen nyelvre. Egy vadoni túlélőmodul képes lehet analizálni az ételt és italt az ehetőség szempontjából, vagy tippeket adhat, hol érdemes menedéket építeni, vagy egy határvédelmi modul végigellenőrizheti a helyi terepet, ami +10-et ad az Érzékelésre a lopakodó behatolók ellen.

A scanner akkora, mint ez a könyv, és a súlya 2 kg körül van. Ha lehet kapni, az ára 5000 $ körül van.

Sétabot és pengenyél - Ezekből a tárgyakból is lehet rejtett fegyvereket készíteni. A sétabot úgy néz ki, mint egy nagyobbfajta sétabot. Azonban egy erőteljes suhintás hatására a végéből kicsúszik egy hosszú penge, ami egyből lándzsává varázsolja a botot. A pengenyél pedig egy alabárd típusú kis fegyver volt (kb. 1 méter hosszú) hasonló pengével.

Girandoni Windbüchse - Ez is egyike azoknak a technikai fejlesztéseknek, amik kissé túlmutattak koruk technikáján. A Windbüchse egy sűrített levegővel működő puska volt, és bár nem volt akkora áthatolóképessége, mint egy akkoriban, a XVIII. sz. végi rövid időszakban használt puskának, 20-as tárral rendelkezett, majdnem hang nélkül működött, és olyan gyorsan tüzelt, ahogy csak a hüvelykujjad bírja. Sajnos a mechanizmus túl kényes volt, és nem bírta megfelelően a szennyeződést, aminek az osztrák Jägerben lett volna kitéve, ahová eredetileg is szánták.

A fegyver tusában volt az eltávolítható sűrített légtartály, amit körülbelül 20 percig tartott felpumpálni, és amiben körülbelül 30 lövésre elegendő levegő volt.



Név	SÉ	TO	JP	Kezd	Tömeg	Méret	TSz	Ár	Tár	TGy
Windbüchse	15I	2/2	+1	-1	4,00	NK/8	7	150	20	1

Robbanóanyagok - Ebben a részben vannak a robbanószerek, robbanások, és minden hasonló piszkos dolog, amit a karakterek a kezükbe akarnak kaparintani, hogy megnöveljék a helyi mortalitási és amortizációs arányt.

Robbanási sérülés - Minden robbanószert a 0,1 kg anyag által okozott sebzés alapján osztályozunk. Ez a szám duplázódik, ahányszor csak *megnégyszerezed* a robbanóanyag mennyiségét.

Duplázd a sebzést:	0,5	2	8	32	125	500 kg után

2 féle Sebzési Érték is előfordulhat, ekkor az egyik a légnyomásra, a másik a repeszekre (ha vannak) vonatkozik. A detonáció egész hexáján teljes a hatás. 1 hexa távolságban, és ahányszor 1,5-tel(k) többszöröződik a táv, a sebzés feleződik.

Felezd a sebzést:	1 m	2 m	3 m	5 m	8 m	12 m után

Az SÉ-t lefelé kerekítjük, és III típusú sérülést okoz. Minden sérülést, amit robbanás okozott, az SÉ után van egy "R" hatása is. A robbanási sérülést inkább dobd átlagolás helyett. Előfordultak olyan esetek, amikor az emberek olyan robbanásokat éltek túl, ahol rendes esetben ott kellett volna hagyniuk a fogukat, és ha a karakterekről van szó, nekik is szükségük van minden segítségre, amit csak kaphatnak.

A sebzés elosztása - A robbanások sebzési elosztása a Teljes test táblázatot használja. A karaktert az átlag PÉ védi a légnyomás ellen. Az átlag PÉ az az egyes helyek védelmének összege osztva 30-cal.

Süketülés - Bármilyen robbanás megsüketíthet átmenetileg egy karaktert. A karakter által elszenvedett Sebzési Szintet számítsd halállal végződőnek. Az így kapott idő jelzi azt, hogy mennyi ideig lesz a karakter ilyen állapotban. Bármilyen kis sérülést is kapott a karakter, a minimális hatás a H1. Ennek a süketségnek az az oka, hogy a karakter dobhártyái megsérültek, és minden hallással kapcsolatos Érzékelés-dobás automatikusan -15-tel módosul. Ezek a hatások az idő eltelte után kezdenek eltűnni.

A légnyomás lökőereje - Egy esetleges robbanás esetén a karakter hátrarepül a légnyomás ereje miatt. A karakter annyi méterrel repül hátra, amekkora a karakterre ható SÉ egy -18-as módosítóval. A térdelő karakterek ennek a távolságnak az 1/2(l) részére repülnek, a fekvő karakterek pedig 1/10(l) részére vetődnek. Az ilyen hátravetődést tekintsd úgy, mintha ennyi métert zuhantak volna.

Robbanószer-típusok - Alább következik néhány különböző robbanószer-típus, mellettük minden olyan információ, amire szükség lesz a játék alatt. *Nyomatékosan javaslom,* hogy a *játékosok* korlátozzák robbantási vágyukat csak a *karakterekre*.

Robbanószer	TSz	SÉ	Robb. könny.	Érzékenység
Fekete lőpor	5	30R	5	Láng, szikra
Nitroglicerin	8	55R	2	Minden
Lőgyapot	8	45R	9	Ütés, szikra
Dinamit	8	40R	12	Súlyos rázkódás
Ammónium-nitrát	8	40R	19	Semmi
Pikrinsav	8	50R	12	Súlyos rázkódás
TNT	9	45R	16	Semmi
Plasztik	10	55R	17	Semmi

Ha túl nagynak találod ezeket az SÉ-ket, vedd figyelembe, hogy egy személyelhárító aknában csak 0,1-0,2 kg robbanószer van. Egy 0,1 kg-os TNT töltet 16 SÉ hatást okoz az Egész test táblázaton. Egy 0,5 kg-os töltet 1 méteren belül 40 SÉ lehet, ami azt jelenti, hogy darabokra robbansz.

Fekete lőpor - Ez a legősibb robbanószer, származását több mint ezer évre vissza lehet vezetni Kínába. Európában 1346-ban a krétai csatában történt az első feljegyzett használata. A fekete lőport zárt térben kell berobbantani, máskülönben csak pukkan egyet. Arra is hasznos lehet, hogy este ideiglenesen elvakítson egy ellenfelet, főleg ha ugyanannyi rész porított magnéziummal van vegyítve. A fekete lőpor mindenféle szikrára vagy lángra érzékeny. A szükséges hozzávalók kénből, szénből és salétromból állnak 10%, 15% és 75% arányban.

Nitroglicerin - Ez az első nagyhatású robbanóanyag, amit 1846-ban találtak fel. Hitetetlenül érzékeny! Kénsavból, nátriumsavból és glicerinből készül, megközelítőleg 7:5:2 arányban.

Lőgyapot - A lőgyapot úgy készül, hogy nátrium- és kénsavval cellulózt (többnyire gyapotot) itatnak át. Ha helytelenül készítik el, a maradék sav reakcióba lép a lőgyapottal, aminek hatására a lőgyapot minden 1k2 héten veszt egy pontot a robbantási könnyűségéből, míg el nem éri a nullát (bumm!). A helyesen elkészített termék meglehetősen stabil.

Dinamit - A dinamit a nitroglicerin faszénben, fűrészporban, diatómahomokban, (vagy bármilyen anyagban, ami képes teljesen elnyelni) felitatott stabil formája. A régi dinamit hajlamos kiizzadni a tiszta nitroglicerint, aminek aztán könnyen megjósolható következményei lesznek.

Ammóniumnitrát - Ezt a robbanóanyagot nagyon nehéz berobbantani, így használata magas stresszhatás mellett is lehetséges. Az ammóniumnitrátot műtrágyából és ásványi olajból lehet elkészíteni.

Pikrinsav - Ez a robbanóanyag reakcióba léphet a fémtartályok anyagával, hogy instabil (robbantási könnyűség=3) sókat képezzen, ezért nem fém, vagy bélelt tartályokban kell tartani. Kénsavból, nátriumsavból és fenolból készül, és nem is olyan régen még a legtöbb középiskola kémiaszertárában is meg lehetett találni. (Az eredeti könyv amerikai... - ford. megj.)

TNT - Ez egy gyakori nagyhatású robbanóanyag. Nátriumsavból, kénsavból és toluolból készül. Katonai és ipari célokra használják.

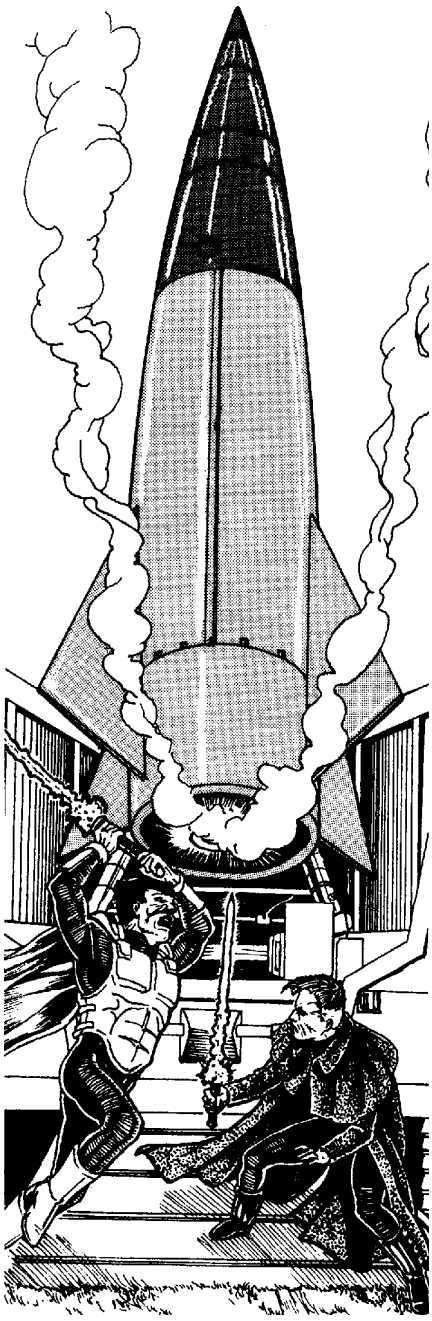
Plasztik - A plasztik TNT-ből készül plaszticizálók hozzáadásával, hogy képlékennyé tegyék.

Detonátorok - A detonátorok általában kisujjnyi fémrudacskák. Általában gyutaccsal vagy elektromossággal működnek. Hatékonyságuk 1 és 20 között változik, és ha az egyik akkor sül ki, amikor valaki a kezében tartja, az a személy ennek a mennyiségnek az 1/2 részét elszenvedi sebzésként (III típusú). Ez elég ahhoz, hogy valaki elveszítse az ujjait.

Robbantási könnyűség - Ha a használt detonátorok hatékonyságának összege nagyobb vagy egyenlő a robbanóanyag Robbantási könnyűségével, a töltet berobban. Ellenkező esetben a töltet nem robban be, a detonátorok pedig elvesznek. A robbanóanyagok véletlenül is berobbanhatnak. Ha érzékenyek egy támadásra, és a Robbantási könnyűség felét elszenvedik TP-ben, akkor felrobbannak. A sérülésnek 1 fázison belül kell megtörténnie. Ez csak általános szabály, de te döntesz. Például bármilyen láng éri a lőport, az valószínűleg fel fog robbanni.

Megaerő - A szabályoknak ez az a része, ahol azokat a fegyvereket és szerkezeteket ismertetjük, amiket minden magára valamit is adó játékos titokban örömmel használna, és látszólag véletlenül megpróbálja rátenni a kezét, annak ellenére, hogy hevesen tiltakozik ez ellen.

Általában itt vannak azok a fegyverek, amik ellen az ellenség nem sok eséllyel védekezhet, és ha egy ilyen fegyver közvetlenül eltalál valamit, ott nem sok eséllyel akadnak túlélők, s ez a legfőbb oka annak, hogy a karakterek leginkább ilyeneket akarnak szerezni. Mivel a játék tervezője is osztja a vaktában, minden ok nélkül alkalmazott hasonló fegyverek iránti szeretetet, ezért ezekre a dolgokra is itt vannak a szabályok.



Tüzérség - Bármi, ami nagyobb annál, semhogy vállról lehessen indítani, tüzérségnek minősül. Ebbe tartoznak a könnyű ágyúk, tankelhárító fegyverek, néhány archaikus lándzsa- és kőhajító.

Alább láthatóak a modern tüzérségi fegyverek és ágyúk, általában 8-12-es TSz-re (az adatok a TSz 11 lövedékekre vonatkoznak). Rendszerint csak *két* feltüntetett SÉ értéket fogsz egyszerre használni, például a robbanó páncéltörő lövedéknél, vagy a nagy robbanóerejű repeszlövedéknél, stb. A feltüntetett SÉ a teljes átmérőjű normál lövedékekre érvényes (a nagyobb kaliberekben ez már ritka, vagy nincs is ilyen). Úgy TSz 9-nél kezdenek elterjedni a páncéltörő és a kumulatív robbanófejes lövedékek, amik általában megduplázzák a rendes SÉ-t, *és* páncéltörőként működnek. TSz 11-nél már minden lövedék ebbe a kategóriába tartozik. A költség azonban számottevően nagyobb. A repeszek aktuális SÉ-je sohasem haladja meg a 100I-et. A feltüntetett súly az alap fegyverre vonatkozik. A tüzelőállások, vontatók, vagy más felszerelés ezt általában megduplázza.

Ágyú	SÉ	TO	Átlag	Robbanás	Repeszek	Ágyú tömege
20 mm	150I	5/4	83	16R	25RH	90 kg
30 mm	220I	5/5	121	30R	55RH	150 kg
40 mm	250I	5/6	138	60R	100RH	300 kg
57 mm	420I	5/7	231	100R	200RH	400 kg
75 mm	560I	5/8	308	160R	350RH	600 kg
90 mm	620I	6/8	341	190R	500RH	900 kg
105 mm	700I	6/8	385	280R	700RH	1400 kg
120 mm	750I	6/8	412	380R	900RH	2000 kg
155 mm	950I	6/8	523	500R	1500RH	5000 kg

A régi ágyúk változó tömeggel és sebzéssel bírtak. Az alább látható válogatás a 6-7-es TSz-ről lett véve, és az időszak legelterjedtebb ágyúit képviselik. Megbízhatósági szempontból kanócosnak számítanak, és ezeket túl lehet tölteni.

Ágyú	SÉ	TO	Átlag	Tömeg járművel	Lőpor/lövés	Lövedék tömege
6 fontos	150I	2/4	83	800 kg	0,5 kg	2,7 kg
12 fontos	190I	2/4	105	1200 kg	1 kg	5,5 kg
24 fontos	240I	2/5	132	1600 kg	2 kg	10,9 kg
32 fontos	280I	2/5	154	2000 kg	3 kg	14,5 kg

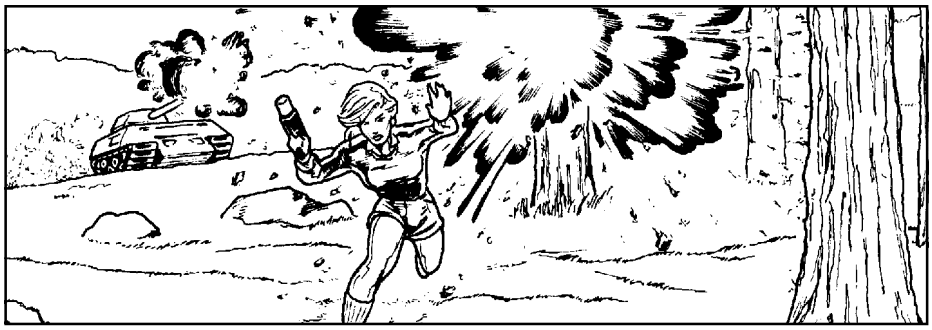
Az alábbi felsorolásban megtalálható minden középkori és ősi fegyver, amit általában 4-es TSz-en, vagy az alatt használtak. Ezek rendszerint nagyszámú kezelőszemélyzetet igényeltek, és a használat helyszínén szerelték össze. Ezeknek az ostromfegyvereknek a kisebb változatait lóval, vagy más igásállattal is vontathatták.

Ostromfegyver	Lövedék	SÉ	TO	TGY	Személyzet	Löv. tömege
Kis balliszta	Lándzsa	40I	2/4	1/3 perc	3	4 kg
Közepes balliszta	Kő	100II	2/4	1/5 perc	5	8 kg
Nagy balliszta	Kő	120II	2/4	1/8 perc	7	12 kg
Kis katapulta	Kő	65II	2/4	1/3 perc	4	4 kg
Közepes katapulta	Kő	90II	2/4	1/5 perc	6	8 kg
Nagy katapulta	Kő	110II	2/4	1/8 perc	8	12 kg
Kis szprengál	Lándzsák	35I×4	2/4	1/3 perc	4	2 kg
Közepes szprengál	Lándzsák	45I×4	2/4	1/5 perc	6	3kg
Nagy szprengál	Lándzsák	55I×4	2/4	1/8 perc	8	4 kg
Trebuchet	Kő	500II	2/4	1/15 perc	12	250 kg

Hordozhatók - A következő oldalon található rövid lista csak egy kis részét tárgyalja a hordozható nehézfegyvereknek, amit a JM *talán* engedélyezhet is a karakterek számára. Egy ilyen fegyverrel történő találatok élőlény nem élhet túl, és nem katonai épületek közül is csak nagyon kevés, és ez ellen az egyetlen védelmet a hasonló felfegyverzettség nyújtja, ami még mocskosabbá teszi a dolgokat. A feltüntetett ár a hivatalos csatornákat írja le. A feketepiaci árak ennek akár a 10-szereséig is elmehetnek.

Fegyver	SÉ	Átlag	JP	TO	Tömeg/löv.	TSz	PÉ	TP	Ár
Bazooka	1600FT	880	+1	2/5	5,90/3,50	9-10	11	25	500$
M72 LAW	2350FT	1293	+1	2/4	2,50/ -	10-11	9	11	250$
RPG-7	2500FT	1375	+1	3/5	7,00/2,25	10-11	10	17	700$
60 mm mozsár	60R	-	+1	3/5	22,0/1,40	8-12	15	14	2500$
81 mm mozsár	100R	-	+1	4/5	43,0/3,20	8-12	20	27	3000$

Tévesztések - Nagy fegyverekkel és kis TO-val a tévesztések már elég számottevő távolságokat jelentenek. Azonban a lövedékeknek is landolniuk kell valamerre, és ha valamit biztos eltalál, ez már lényegtelen. Ilyen esetekben ugyanúgy dobj a szóródásra, ahogy egy irányzott lövés megy mellé.



Amennyivel nem sikerült a támadás-dobás, a célpont távolságára szolgál módosítóként. Az eredmény a tévesztés mértéke.

Példa - Ha egy 100 méterre lévő célpontra 3-mal nem sikerült a dobás, a tévesztés mértéke annyi, mint a 100 méter 3-mal való módosítása az UMT-n, ami ebben az esetben 15 méter.

Tűz és lángok - A tűz, mint támadási mód, egy kissé másképp működik, mint a többi sebzés. Minden tűzsérülés halálos, és a célpont teljes PÉ-je érvényesül ellene (ütési trauma nélkül). A lángoknak kitett tárgy az első fázisban rendes PÉ-jének 4-szeresét kapja meg védelmül. A második fázisban 2-szeresét, a harmadikban 1-szeresét, és ez minden rákövetkező fázisban feleződik, egészen az eredeti 1/16 részéig. Minden éghető anyagú páncél *sérül*, mikor áthatol rajta a tűz, a normál használódáshoz hasonlóan.

Egy lángfegyvernek az SÉ-je általában minden fázisban 1-gyel csökken, ahogy lassan elfogy az éghető anyag, bár az éghető ruházat pár másodperccel meghosszabbítja ezt az égési periódust.

Fröccsenő fegyverek - A lángszórókhoz, Molotov-koktélokhoz, vagy a sztereotipizált (és nem sok jót ígérő) lángoló olajosflaskához hasonló fegyvereknek jellemző tulajdonságuk, hogy több célpontot érintenek egy területen. Ezekkel a fegyverekkel rendesen kell célozni, de a becsapódás helyszínén szétterülnek, s ennek a mértéke a mennyiségtől és a támadás sebességétől függ. Általában egy fél liter folyadék többé-kevésbé beterít egy hexát. Hogy a teljes terülő hatást el lehessen vele érni, a támadásnak el kell érnie akkora sebességet, ami egyenlő a mennyiség literben mért értékével. Pl. egy 4 literes kancsó nem fog 8 hexát beteríteni, ha ráejted a lábadra. A befolyásolt terület általában kör, vagy ellipszis alakú, a dobás irányával egyező irányban szabálytalan fröccsenésekkel.

Támadás	SÉ	Mennyiség
Lángoló ital	4I	0,25 liter
Molotov koktél	8I	0,5 - 1 liter
Lángszóró/Sárkánylehellet	20I	4 liter másodpercenként

Gázok - A gázok célja általában egy nagy terület lefedése valami kábító anyaggal, vagy vegyszerrel. Egy tárolónak általában meg van adva, hogy mennyi dózis vegyszer van benne (mindegyik lefed egy hexát), és hogy a dózisok milyen gyorsan terjednek szét, így egy gázgránátban 20 dózis lehet, és másodpercenként 2 hexát terít be.

A hatás felhője a forrásból terjeszkedik ki, ami megtölti a zárt helyeket, és a kijáratokat. Szabad téren a széllel fog szállni, és a szél sebességének minden 1 m/s-a után másodpercenként veszít 1 hexát a hatás. A tárgy hexája ettől függetlenül mindig hatás alatt van.

Atom - Senki sem használja ezeket, de mindenki ezekre gondol. Ha szükség van kampányodban a nukleáris fegyverek hatásaira, akkor a következő szabályokat alkalmazd.

Íme a nukleáris fegyverek fizikai sebzéseinek négy kategóriája:

I - Teljes pusztítás
II - Nagyon jó óvhely túléli
III - Közepes óvhely túléli
IV - Könnyű óvhely túléli

Nagyon jó óvhely a föld alatti bunker, vagy a nagyon szívós felhőkarcoló. Közepesek a felhőkarcolók, vagy a szikla-, és téglaépületek, könnyűek pedig az átlagos hétvégi faházak. Minden, ami nagyobb kategóriába tartozik, elsöpri a robbanás, vagy helyrehozhatatlanul tönkremegy. Amelyik épület átvészeli, még az is sérül, még ha csak az ablakok törnek is be. Emberek csak a IV területen élik túl a szabadban (a teljes testen 2k10-es SSz), de a III-ban súlyosan megsérülnek, vagy meghalnak (4k10 SSz), és akár véglegesen meg is vakulhatnak a III-ban, vagy a IV-ben. Az alábbi táblázat megadja (km-ben) az egyes zónahatárok külső peremét egyes robbanófejek esetében.

Robbanófej	I	II	III	IV
0,1 kt	0,06	0,15	0,35	1,0
1 kt	0,10	0,40	0,80	2,1
10 kt	0,30	0,70	1,80	4,6
100 kt	0,60	1,60	3,50	9,8
1 mt	1,30	3,40	8,00	21,0

A sugárzási sérülést a radioaktív felhőből, és egyéb helyeken felhalmozódott sugárzásból lehet összeszedni, amit óránkénti sugárzással mérnek. Az adagok összeadódóak, de évente csökken 10%-ot.

Ahelyett, hogy elsorolnánk itt a sugárfertőzés hosszú és véres részleteit, a következő táblázat gyors játékbeli hatásokkal szolgálhat. A feltüntetett idő azt jelzi, hogy mennyi idő kell a tünetek jelentkezéséhez. Ezt szorozd meg 1k10 ×100-zal, hogy meghatározd, mennyi idő alatt lehet teljesen felépülni belőle (vagy meghalni). A hatások a karakter minden cselekedetét befolyásolják, a tüneteket pedig a dózis szintjén általánosítottuk.

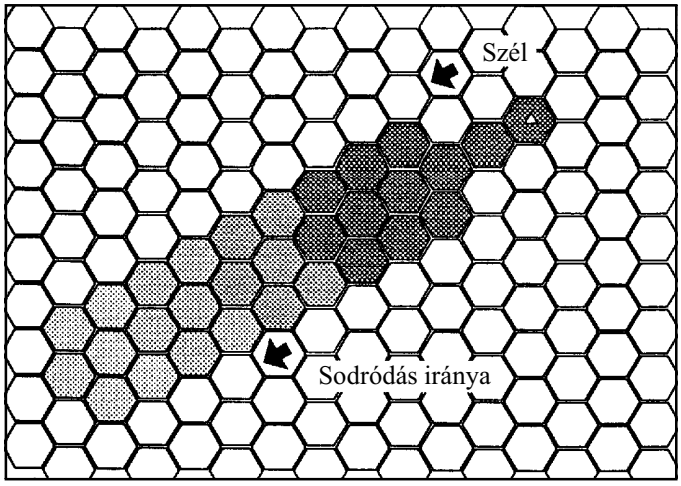
Dózis	Halálos%	Idő	Hatások
0-99	0%	nincs	nincs
100-249	10%	4 óra	-1k6, fáradtság
250-599	50%	2 óra	-2k6, láz
600-1000	90%	1 óra	-3k6, fertőzés
1000+	100%	15 perc	-4k6, delírium

Példa - Egy erős 5 m/s-os szellőben az előző gránát minden hatását elveszti egy hexán kívül, mert a légmozgás nagyobb, mint a fázisonként megtelített hexák száma.

Ezek a szabályok a füsthöz hasonló egyéb takarásra is érvényesek, de most a beterített hexák helyett a takarás mértékét kell a szél sebességgel osztani.

Példa - Egy füstgránát, ami -20-szal módosítja az Érzékelést, és 20 hexát másodpercenként 2-es sebességgel terít be egy 5 m/s-os szélben, tehát a 2 hexát el kell osztani 5 m/s-mal, ami 0,4, ami 0,4×-20-ra, vagyis -8-ra változtatja a takarás mértékét, és csak a gránáttól 5 hexával lejjebb. Ha ez gáz, vagy vegyszer volt, akkor mondhatjuk, hogy nincs hatása, vagy mondhatod azt is, hogy a területen tartózkodó személy minden fázisban 40%-ot kap arra, hogy hat a szer, így minden 2,5 másodpercben összeszed egy dózisnyit a szerből.

A gázok és a füst a széllel terjednek. Rendszerint feltételezheted, hogy a megtöltött terület csepp alakú, a szél sebességétől függő hossz-szélesség aránnyal. Például az alábbi területen 9 hexányi füst van 2 m/s sebességű szélben. A felhő 6 méter hosszú, s a legszélesebb ponton 3 méter széles.



Aknák - Az aknák általában robbanószerkezetek, amelyeket mind járművek, mind személyek elleni eszköznek terveztek, s akik nagyon errefelé hajlanak, azok kreatívan használhatják Anarchia képzettségüket. A személyelhárító aknákat egyes személyek, vagy akár csoportok ellen is használhatják, például az amerikai "Claymore" aknákat, vagy a német "Pattogó Betty"-t, ami a második világháborúban vált híressé. Olyan egyszerűek is lehetnek, mint egy elásott puskalőszer egy zsineghez erősített szeggel a csappantyújánál, vagy olyan összetettek is lehetnek, amik egy adott időszakban ki-, vagy bekapcsolódnak, vagy felismernek egyes céltípusokat, és ennek megfelelően működnek.

Egy egyéni hatású aknának valószínűleg 20I SÉ hatása van a karakter talpa, vagy lábszára ellen. Ez még nem nagyon öli meg, de általában elég ahhoz, hogy kivonja a forgalomból, lelassítsa az előrehaladást, és lefoglaljon valamennyi orvosi erőforrást.

Egy csoportos hatású akna rendszerint úgy működik, mint egy gránát, vagy repeszhatás. Az irányzott hatású aknák (mint a Claymore) 30°-os szögben robbannak, s a repesztalálatok meghatározásának szempontjából oszd el 5-tel a célpont távolságát.

Példa - Egy 40 méterre álló személy egy irányzott hatású akna esetén úgy számít, mintha csak 8 méterre állna, amikor a repesztalálatok kerülnek meghatározásra.

Fojtott töltetek - Egy fojtott töltetű fegyvernek egy "FT" szerepel az Sebzési Értéke után. A támadás mindig I típusú (mind halálos), de ezen kívül van egy normál robbanási hatása is minden irányba, akkora hatással, mint az SÉ -18-cal módosítva (a fojtott töltetű SÉ 10%-a).

Példa - Egy bazookának 1600 SÉ-je van, így lesz egy rendes 160 SÉ robbanási hatása is.

Egy nem profi (azaz házi készítésű) fojtott töltet akkora SÉ-vel rendelkezik, mint amennyi az alap robbanószer sebzése, szorozva az alkalmazott képzettségdobás (általában Anarchia) megdobási mértékének a felével(l).

Példa - Egy karakter egy kis fojtott töltetű tapadóaknát akar készíteni, és van 2 kg TNT-je, hogy eljátszadozzon. Ennek az alapsebzése 180 SÉ. 6-tal megdobja a módosított Anarchia képzettségpróbáját, így most van egy 540FT SÉ-jű töltete. Természetesen a JM-nek nem kell elmondania a karakternek, hogy mennyi az aktuális SÉ, amíg nem készít egy prototípust, hogy felbecsülje a hatékonyságát, de a csatatéren ezt a luxust nem engedheti meg magának mindenki.

Víz alatti robbanások - A víz alatti robbanások esetén a sebzés meghatározásának szempontjából felezd meg a távolságot, mivel a lökéshullámok kevésbé csillapodnak, így a sebzés jobban áttevődik. A repeszhatás meghatározásának szempontjából azonban négyszerezd meg a távolságot, mivel a víz ezeket roppantul lelassítja.

Példa - Egy repeszekkel együtt történő robbanás a víz alatt 40 méter távolságban úgy számít, a lökési hatásnál mintha 20 méterre történt volna a robbanás, de repeszeknél már 80 méternek számít a táv.

Gránátok - A gránátok nagyon hatékony fegyverek, melyek használata nagyon kis képzettséget igényel. Azonban ez mind az ellenségre, mind rád is veszélyt jelenthet, így helyes használatuk némi gyakorlati érzéket igényel.

A jelenlegi NATO gránátok halálos sugara körülbelül 5 méter, ami azt jelenti, hogy amikor az egyik ilyen működésbe lép, és ebben a sugárban vagy, szerencsés esetben kivonnak a forgalomból, vagy meghalsz, Azonban a testpáncél, fedezék és pozíció jelentősen megváltoztatja esélyeidet.

A modern gránátoknak vagy egy kis HE töltetük, és ezernyi acélrepeszük, amik a sebzés nagy részét okozzák. Ezek hamar lelassulnak, és nagyon kis veszélyt jelentenek a 20 méternél távolabb állók számára.

Az alacsonyabb technikai szintű gránátoknál, mint amilyeneket az első és a második világháború folyamán használtak, viszonylag kevesebb és nagyobbak voltak a repeszek, amiknek kisebb volt a találati esélyük, de megtartják halálos sebességüket még jóval a dobás távolságán túli területen is. A 8. TSz alatt a legtöbb gránát rögtönzött volt, és nem használták jelentős számban a harcokban.

A karakterek akár szerezhetnek is ilyen, vagy olyan gránátokat. Alább következik néhány példa, hogy használjátok, vagy példaként szolgáljon.

Modern gránát (10-11 TSz)

Hatótáv	**0**	**1**	**2-3**	**4-5**	**6-7**	**8-10**	**11-15**	**16-20**
Sebzési Érték	15I	14I	13I	12I	11I	10I	6I	3I
Repeszenkénti átlag	8	8	7	7	6	6	3	2
Repesz per m^2	300	35	9	3	2	1	0,5	0,25
Robbanási sebzés	45	22	8	3	3	2	1	0

I-II. Vh-s gránát (8-9 TSz)

Hatótáv	**0**	**1**	**2-3**	**4-5**	**6-7**	**8-10**	**11-15**	**16-20**
Sebzési Érték	45I	45I	45I	45I	42I	42I	42I	40I
Repeszenkénti átlag	25	25	25	25	23	23	23	22
Repesz per m^2	3	0,33	0,10	0,03	0,01	0,01	0,01	0,01
Robbanási sebzés	45	22	8	3	3	2	1	0

Szegekkel kivert dinamitrúd

Hatótáv	**0**	**1**	**2-3**	**4-5**	**6-7**	**8-10**	**11-15**	**16-20**
Sebzési Érték	25I	25I	24I	23I	20I	17I	14I	12I
Repeszenkénti átlag	14	14	13	13	11	9	8	6
Repesz per m^2	30	3	1	0,33	0,16	0,10	0,05	0,02
Robbanási sebzés	80	40	15	5	5	1	1	0

A különböző méretű tárgyak által elfoglalt terület alább látható. Egyszerűen alkalmazd a tárgy méretére a négyzetméterenkénti repeszszámot. Ha egy tárgy kisebb, mint egy találat, egy megfelelő kockával kell dobni az esély töredékére, s az esély legalább 1%. Ha például a találatok száma 0,33 négyzetméterenként, akkor 16% esélye van annak, hogy egy álló személyt eltalál egy repesz.

Tárgy	**Szemből**	**Oldalról**
Teherautó	5 m^2	10 m^2
Személyautó	3 m^2	6 m^2
Motorbicikli	1 m^2	2 m^2
Álló személy*	0,50 m^2	0,25 m^2
Ülő személy	0,25 m^2	0,25 m^2
Fekvő személy	0,10 m^2	0,25 m^2

*Alapvetően a repeszek fele

Gránáthasználat - Ha már kézben van, egy gránátot rendszerint 2 másodpercbe telik használni, 1 a szeg kirántása, egy az eldobása. A gránátokat Rögtönzött kézifegyverek, vagy úgy általában bármilyen dobás képzettséggel lehet használni, és a dobásnak 1-es TO-ja van. Minden rontott célzási dobás esetén a gránát a rontással arányos távolsággal messzebb esik a célponttól.

Példa - Egy 10 méteres dobásnál, ahol 2-vel nem sikerült a dobás, annyival fog mellémenni a dobás, mint a 10 méteres távolság 2-vel való módosításával, vagyis 1 méterrel.

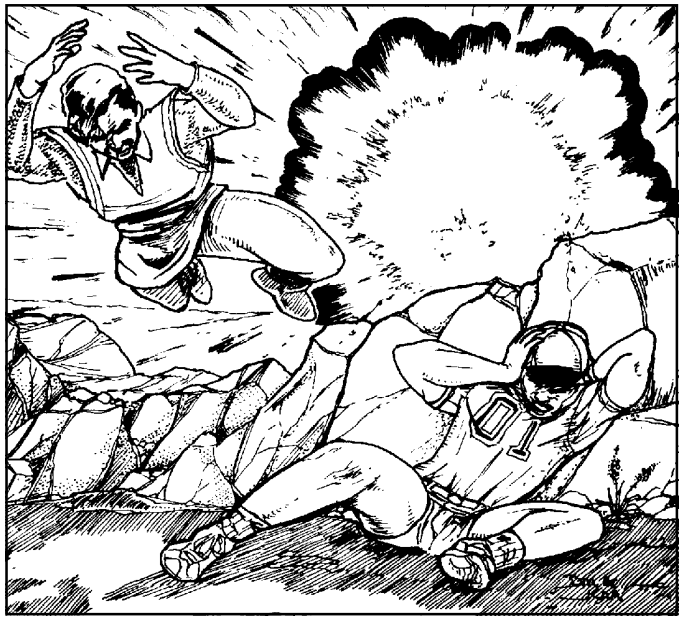
Dobj 1k6-ot, 1 a célpont irányát jelenti, ezután haladj az óramutató irányában. Ez a vétés iránya. A modern gránátoknak 50-50%-uk van arra, hogy a dobás után vagy a 3., vagy a 4. másodpercben robbannak, a régiek pedig kanócot használtak, amiknek a megbízhatósága akár az 50%-ot is megközelíthették az egyik irányban.

Általános repeszhatás - A gyors repeszhatás kedvéért néhány fegyvernél megadtuk a RepeszHatást, vagy RH-t. Az RH a négyzetméterenkénti repeszekkel egyenlő, és ez a repeszenkénti sebzés 4-szerese(f) 1 méteres távolságban. Az RH 2 méteren feleződik, egyébként ugyanúgy feleződik, mint a robbanási sebzés.

Példa - 1 méteren egy 40-es RH 40 darab repeszt jelent 10I SÉ-vel. 3 méteren 10 repesz lesz, mindegyik 2I sebzéssel, és 5 méteren 1I sebzéssel. Megjegyezzük, hogy sok robbanás természetéből adódóan törmelékrepeszekkel jár.

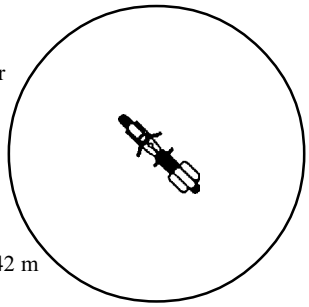
Fedezék a robbanások elől - Hacsak a karakter nem rendelkezik olyan páncéllal, ami tökéletesen fedi őt, valószínű hogy rázkódási sérülést fog szenvedni. Bármilyen fedezék, ami elég erős ahhoz, hogy kiálljon egy közvetlen robbanást, a karaktert megvédi az ilyesmitől. Általában minden 90 fokos forduló, amit megkerül a robbanás szele, megfelezi a sebzést. Ezt a karakter helyzetéből lehet meghatározni, és a lehető legkevesebb vonalat kell használni. Természetesen ha a fedezék nem képes kiállni a robbanást, akkor az csak egy kis közvetett védelmet biztosít.

Egy védett testhelyzetben lévő karaktert (fekvő, stb.) csak a robbanás SÉ-jének fele érinti. A zárt téri robbantás kétszerakkora hatásfokú, mert a falakról is visszaverődik a lökéshullám. A folyosókhoz hasonló helyeken a robbanás normál hatású, de felezési szempontból a távolságok megduplázódnak.



Járművek - A "Járművek" cím általában minden nem állati vontatású szállítóeszközt magában foglal, amit a karakterek megszerezhetnek. Minden jármű egy bizonyos formátumot követ, és úgy fognak kinézni, mint az alábbi. A kör a Mátrix mezejét jelenti, és "x" jelöl a járművön minden búvónyílást és ajtót.

Páncélozatlan



Név	- Cross motor
Ülés	- 1
Tömeg	- 150 kg
Száll. kap.	- 100 kg
Hossz	- 2,0 m
Szélesség	- 0,6 m
Magasság	- 1,2 m
Max sebesség	- 150 km/h /42 m
Gyors/Lass	- 7 m/9 m/s
Emelk/Sülly	- nincs
Fordulási mód	- 8
Hatótáv	- 300 km
Üzemanyag-kapacitás	- 15 liter benzin

Páncél	Elöl	4	Hátul	4
	J. oldal	4	Felül	4
	B. oldal	4	Alul	4
	Motor	7 (5 TP)	Kerekek	5 (2 TP)

Megjegyzés - Ez egy általános, elég nehéz terepmotor. A legfeljebb 0,8 méteres patakokon is át tud gázolni, és max. a 0,5 méter magas akadályokra tud felmászni. Egy alap szerelőkészletet is adnak hozzá, és egy pár oldaltáskát, mindkettő kapacitása Á/2. A feltüntetett PÉ csak a motor szerkezetére értendő, és nem védi meg a motorost, kivéve egyes derékmagasságnál lentebbi lövéseket. Nagyon hangos, és +10 járul a hallási Érzékelésre, ha észre akarják venni, és nagy, vagy nagyon nagy kontrasztot képez környezetével.

Páncélozott/Páncélozatlan - Ez alapvetően azt mutatja, hogy a jármű katonai, vagy polgári felhasználású. A civil járműveknél elhanyagolható a védelem mennyisége, és gyakran nyílá-sok és nyitott részek vannak rajtuk, és nem kifejezetten arra tervez-ték ezeket, hogy egy támadás elől megvédje az utasokat.

Név - A leírt jármű hivatalos neve.

Ülés - Az emberek száma, amennyit a jármű befogadóképessége megenged. Ezen felül még plusz 50%(f) szállítható, de minden 10% *minden* utasnak -2-t ad minden képzettségégére a zsúfoltság miatt.

Tömeg - A jármű tömege kilogrammban tele tankolva, de rakomány nélkül.

Szállítási kapacitás - Ez a jármű maximális terhelhetősége, amit még biztonságosan el tud vinni, és ebbe beletartozik a sofőr és az utasok tömege is.

Hossz - A jármű hossza méterben, a legtávolabbi első ponttól a legtávolabbi hátsó pontig.

Szélesség - A jármű maximális szélessége méterben

Magasság - A jármű maximális magassága, mikor minden búvónyílás zárva, de ebbe nem tartoznak bele az antennák, stb.

Max. sebesség/Min. sebesség - Az a maximális sebesség m/s-ben, ami a jármű optimális körülmények közt el tud érni. Repülő járműnél egy minimális sebesség is fel van tüntetve, ami ahhoz szükséges, hogy ne essen át. A lebegő járművek minimális sebessége 0 m/s. Ha egy repülő jármű adataiban nincs feltüntetve a minimális sebesség, akkor az a jármű tud lebegni.

Gyorsítás/Lassítás - Ez az a maximális sebességnövelés, vagy csökkentés, amennyire a jármű 1 másodperc alatt képes. Lassításnál ez egy tiszta érték. Gyorsítás esetén vond ki a gyorsulás értékét a sebességből. Ha az eredmény 0 vagy kisebb, a jármű annyit képes gyorsulni, mint amennyi fel van tüntetve. Ha nagyobb mint 0, vonj le 1-et a gyorsulásból, és ezt vond ki az előző eredményből. Ezt addig ismételd, míg végül 0 vagy kevesebb lesz az eredmény, vagy elérted az 1 m/s-t.

Példa - Egy 5 m/s-mal gyorsuló jármű 12 m/s sebességgel mozog. Így a gyorsulása 12-5-4-3=0, 3 m/s lesz 12 m/s sebességről 15 m/s-ra.

Segítség - A következő gyorsulási értékeknél feltüntettük azt az időt, amennyi alatt a jármű eléri a 100 km/h sebességet.

Gyorsulás	100 km/h-ra gyorsulás	Megfelelő
1 m/s	28 másodperc	Nehéz tank
2 m/s	26 másodperc	PSZH
3 m/s	24 másodperc	Páncélkocsi
4 m/s	21 másodperc	Teherautó
5 m/s	17 másodperc	Takarékos kocsi
6 m/s	12 másodperc	Átlagos kocsi
7 m/s	6 másodperc	Sportkocsi
8 m/s	5 másodperc	
9 m/s	4 másodperc	
10 m/s	3 másodperc	

Emelkedés/Süllyedés - Ezt csak repülő és víz alatti járművek használják. Ez a maximális függőleges sebesség, amit a jármű sebességvesztés nélkül elérhet, és a maximális mennyiség, amivel még biztonságosan megnövelheti maximális sebességét süllyedés közben.

Fordulási mód - Minden járműnek van egy fordulási módja, ami a kezelési tulajdonságukból következik. A fordulási mód adja meg a fordulás közbeni gyorsulást m/s-ben. Oszd el ezt a számot 10-zel, hogy megkapd a gyorsulás mértékét. Egy jármű annyi méter után tehet egy 60 fokos fordulót, amennyi a sebességének a négyzete, osztva a fordulási móddal.

Példa - Egy sportkocsi fordulási módja lehet 9-es, ami azt jelenti, hogy 0,9-cel gyorsul egy szűk fordulóban. Ha a kocsi 20 m/s-al mozog (72 km/h), akkor minden $20^2/9 = 44$ méter után tehet egy 60 fokos fordulót.

Ez a forduló fokozatos is lehet, követve az utat, amin a jármű halad. A lánctalpas járművek kivételével a legtöbb járműnek legalább annyi métert kell megtennie egy 60 fokos forduló előtt, amennyi a saját hossza.

		Fordulási mód						
Sebesség	**Km/h**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
0	0 km/h	0	0	0	0	0	0	0
3	11 km/h	2	2	2	1	1	1	1
5	18 km/h	6	5	4	3	3	3	3
8	29 km/h	16	13	11	9	8	7	6
10	36 km/h	25	20	17	14	12	11	10
15	54 km/h	56	45	38	32	28	25	22
20	72 km/h	100	80	67	57	50	44	40
30	108 km/h	225	180	150	129	112	100	90
50	180 km/h	625	500	417	357	313	278	250

Hatótáv - Ez a jármű maximális hatótávja egy üzemanyag-feltöltéssel cirkáló sebességgel (maximum 60%), optimális körülmények között. Ebből vonj le 10%-ot minden 10% után, amennyivel túl lett lépve a cirkálósebesség.

Üzemanyag-kapacitás - Ez az egy feltöltéshez szükséges üzemanyag mennyisége, valamint az üzemanyag típusa.

Páncél - Ez a jármű különböző részeinek PÉ-je, és a motor, s a többi lényeges alkatrész TP-je.

Fegyverzet - Itt következnek a járműre felfüggesztett fegyverek, ami a "Megjegyzések" rovatban bővebben is kifejtésre kerülhet.

Célzóberendezések - Itt lehet minden módosítás amiket a fegyverek célzókészülékein megejtettek, bónuszok a használó nyomkövetés képzettségére, célzókomputerek, stb.

Toronyfordulás - Ez a maximális sebesség, amennyire el lehet a jármű tornyát forgatni.

Megjegyzések - Itt egy kis rövid történelem következik, és/vagy más, a járművel kapcsolatos információ.

Speciális járműszabályok - A járműszabályok mindenféle járműre vonatkoznak, de néhány speciális manőver vagy helyzet csak a légi, vagy vízi járművekre.

Éles forduló - Minden légi jármű, ami nagy aerodinamikus felülettel rendelkezik, végrehajthatja az éles fordulót. A jármű lassít, és a fázis alatt a lassítás négyzetgyöke(f) hozzáadódik a fordulási módhoz.

Éles emelkedés - A normál emelkedési maximumnál nagyobbat is végre lehet hajtani, ha ennek kedvéért vízszintes sebességet áldoznak fel. Minden vízszintes 3 m/s sebességvesztés után hozzáadhatsz 2 m/s-t az emelkedéshez. Ha a jármű az átesési sebességnél lassabban halad, a pilótának minden fázisban dobnia kell a baleseti táblázaton, amíg a sebesség a biztonságos szintre nem növekszik, és a pilóta nem tesz egy sikeres képzettségpróbát. A többi hatás ráadásaként a jármű egyre növekvő mértékben veszít a magasságából, melynek mértéke az aktuális sebességnek a vétés mennyiségével való szorzata.

Ha a jármű meghaladja a maximális süllyedési sebességet, vagy egy olyan fordulóba kényszerítik, amit egyébként képtelen lenne végrehajtani akkora fordulási módnál, számold ki a módosítót, amennyivel meghaladta a biztonságos sebességet az aktuális sebesség.

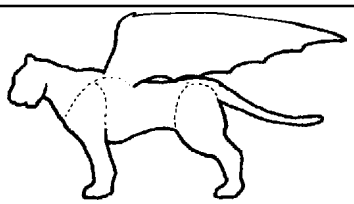
Példa - Ha egy jármű biztonságos sebessége 100 m/s, és most 110 m/s sebességgel halad, ez 10%-kal haladja meg a biztonságos sebességet, ami az 1k20-as rendszerben 2-vel történő módosítást jelent.

Most dobj és imádkozz. Ha a dobás kisebb vagy egyenlő, mint a kiszámított szám, akkor valamilyen strukturális sérülés keletkezik, ami maradandóan károsítja a járművet. Dobj újra. Ha a dobás megint egy hiba, az eredmény katasztrofális sérülés, ami rendszerint azt jelenti, hogy a repülő többé nem repül másfelé, csakis egyenesen lefelé.

Felhúzás - Az aerodinamikai felülettel rendelkező járművek az éles emelkedés fordítottjaként függőleges sebességüket vízszintessé konvertálhatják, vagy ezt azonnal a fordulási módjukba fektetik az éles fordulóhoz hasonlóan.

Repülő lények - A repülő lények mindig a földre kényszerülnek, amikor a szárnyuk törött csont sérülést szenved, és kényszerleszállásra (vagy rosszabbra) kényszerülnek, ha az egyik szárnyuk korlátozása meghaladja a -10-et, vagy az összes szárnyé eléri a -20-at. A repülő lényekre leadott támadások a következőképp találhatnak.

Dobás	Találati hely
1-3	Fej/nyak
4-10	Törzs
11-15	Szárnyak
16-20	Más testrészek



Süllyedés - A vízi járműveknek megvan az a kellemetlen hajlamuk arra, hogy ha megsérülnek, elsüllyednek. Általában hasonlítsd össze a hajó vízvonala alatt okozott TP-t a hajó tömegével kilogrammban (vagy minden 1000 TP-t a tömeghez tonnában). Ez a hajó tömegének az a százaléka, ami egy óra alatt víz alá kerül, s ez a rész a szállított súlyhoz fog tartozni. Ha a szállítási kapacitás 200%-a fölé nő a szállított súly, a hajó elsüllyed. A kimerésben résztvevő legénység az Erejétől és a pumpáló szerkezettől függő vízmennyiséget képes kimerni, de óránként körülbelül a szállítási kapacitás 20-szorosára képesek.

A különböző hajótípusoknál meg lehet többszörözni az okozott TP-t a süllyedés szempontjából. Ebből következőleg a kis hajóknál elég nagy számmal kell megszorozni az okozott TP-t, mert ezek nagyon gyorsan elsüllyednek, ha elég nagy sérülés érte őket, míg a nagyobb hajók tovább kitartanak, itt a sérülés valamilyen hányada számít.

Szelek - A vitorlás hajóknál egy "szélarány" is fel van tüntetve az értékek között, s ez a vitorlás szárazföldi járművekre is vonatkozik. Ez a szél maximális előre mozgó sebességének aránya, amit a jármű hasznosítani képes.

Példa - Egy 5/3-as szélarány azt jelenti, hogy a szél minden 5 m/s sebessége után a hajó 3 m/s sebességet kap, ami egészen a maximális sebességig növelhető, ha a szél is kedvez.

Hosszútávú mozgás - Nyilvánvaló, hogy a harcok során nagyon ritkán használják a járműveket, vagy csak másodlagos szerepet kapnak. A járműveket általában arra használják, hogy A pontból B pontba lehessen velük eljutni, és az a legfontosabb, hogy ez mennyi időbe kerül, s ezalatt mennyi üzemanyag kerül felhasználásra. A következő irányvonalak megmutatják, hogyan kell megállapítani a karakterek által megtenni kívánt út megtételéhez szükséges időt. Ne feledd, hogy csak azokat a módosítókat használd, amik a kérdéses járműre is alkalmazhatók. Például egy légpárnást nem zavar, hogy a talaj sáros, nedves, vagy jeges. Mivel a módosítók összeadódóak, minden terület, amin elméletileg át lehet kelni, maximum csak -19-cel módosíthatja a biztonságos sebességet és a cirkálási hatótávot.

Módosító	Sebesség	Hatótáv	Példa
Optimális körülmények	+0	+0	Burkolt út
Jó körülmények	-4	-4	Földút
Elfogadható körülmények	-8	-8	Csapás
Rossz körülmények	-15	-10	Úton kívül
Egyenetlen dombok	-8	-8	
Hegyek	-12	-14	
A talaj nedves	-2	-2	
A talaj sáros	-4	-4	
A talaj jeges	-15	-4	
Mocsár	Csak ha a jármű vízben is tud közlekedni		
Ritka erdő	-4	-2	
Sűrű erdő	-10	-6	
Éjszaka	-6	+0	
A terh-ség minden 25%-a(l)	-2	-2	
Minden 25 cm hó után	-2	-2	

Példa - Egy traktor egy földúton közlekedik a dombok között, szállítókapacitásának 1/2-ét szállítva. A módosítók összesítése után kijön, hogy a maximális biztonságos sebesség és a hatótáv -16-tal módosul (-80%). Ha a jármű rendes maximális sebessége 50 km/h, akkor ezen a területen 10 km/h sebességgel mozoghat, és ha a rendes hatótávja 500 km, akkor ezt a terep 100 km-re csökkenti.

Ezeket a hosszú távú közlekedési szabályokat a gyalogosan, vagy lóháton haladó karakterekre is lehet alkalmazni.

Rövidtávú mozgás - Ha egy olyan helyzet fordul elő, ahol nagy fontossága van a rövidtávú mozgásnak, akkor az alábbiak szerint kell eljárnod. Ahhoz, hogy a maximális biztonságos sebesség fölött közlekedjen, minden fázisban képzettségpróbát kell tennie a sofőrnek (vagy lovasnak állat esetében), alapban egy +10-es módosítóval, és egy akkora negatív módosítóval, amekkora arányban meghaladta a biztonságos sebességet.

Példa - Ha a legnagyobb biztonságos sebesség 40 km/h és a karakter 50 km/h-val vezet, ez 25%-kal nagyobb, mint a biztonságos sebesség, ami egy -5-ös módosító. Az automatikus +10-et is beleszámolva a dobás összes módosítója +5.

Ugyanezt a számítási módot kell alkalmazni, ha a karakter nagyobb sebességgel akar kanyarodni, mint amit a jármű fordulási módja lehetővé tenne. Akármely esetben nem sikerült a dobás, akkor dobj 1k20-at a baleseti táblázaton akkora módosítóval, amekkora a vezető képzettségdobásának módosítója volt.

Baleseti táblázat

Dobás	Eredmény	
1-8	**Földi jármű**	A jármű 1 hexaoldalt elfordul jobbra vagy balra, és az eredeti mozgás irányába csúszik tovább. Ha a jármű forduló közben volt, az esetek 70%-ában befelé fordul.
	Más jármű	A manőver feleakkorára sikerül, mint amekkorára tervezve lett.
9-12	**Földi jármű**	Mint 1-8-nál, de a jármű a következő fázisban már arra halad, amerre néz.
	Más jármű	A manőver feleakkorára sikerül, mint amekkorára tervezve lett.
13-16	**Földi jármű**	A jármű egyenesen előre halad, annyi sebességet veszt, amennyi a gyorsulása, és 1 hexoldalt elfordul (lásd 1-8).
	Más jármű	A manőver rossz irányba ment, és feleakkorára sikerül, mint amekkorára tervezve lett.
17-20	**Földi jármű**	A jármű maximálisan lassul, véletlenszerű irányba fordul, és a következő fázisban folytatja a csúszást.
	Más jármű	A manőver rossz irányba történt.
21-24	**Földi jármű**	A jármű maximálisan lassul, és felborul. Ha nem állítja meg valami, folytatja a lassulást és a bukfencezést maximum 60°-os irányváltoztatással. A be nem kötött utasok a jár-mű m/s-beli sebességét elosztva 4-gyel(l) elszenvedik az egész testen SSz-ként. Akik bekötötték magukat, ezt eloszthatják 4-gyel(l).
	Más jármű	Lásd 17-20.
25+	**Földi jármű**	A jármű felborul, minden másodpercben maximálisan lassul, és tüzet kap (ha lehetséges), s a jármű Gyorsulását minden utas SSz-ként elszenvedi az egész testén.
	Más jármű	Lásd 17-20.

Találati hely - Ha eltalálnak egy járművet, rendszerint fontos tudni, hogy hol. Mivel rengeteg különböző típusú járműtípus létezik (létezett, fog létezni), a következő találati helyek általánosak, és ha akarod, átszabhatod bizonyos járműtípusokra.

Jármű találati hely

Dobás Hely

1-6 **Hajtórendszer.** Ez a motor, vagy akármi, ami ennek a funkcióját tölti be, például egy reaktor, árboc, vagy akkumulátor. Ha a tárgy már teljesen megsemmisült, dobj újra és hagyd figyelmen kívül ezt az eredményt. A páncél nem számít ennél a második dobásnál.

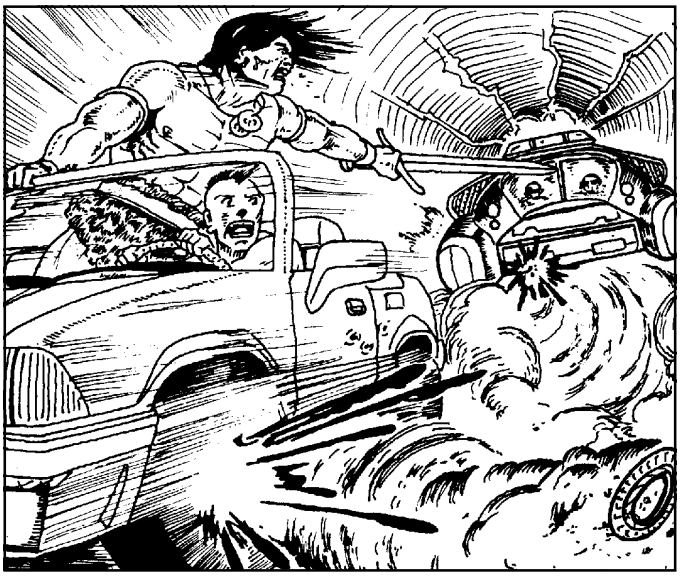
7 **Nem létfontosságú.** Ez a jármű egy olyan része, ami feláldozható, mint az antennák, tükrök, pótkerekek, vagy fegyverzet.

8-10 **Mozgató rendszer.** Tulajdonképpen ez az, ami átveszi a hajtórendszertől az energiát, és felhasználja, mint például a vitorlák, kerekek, gravsíkok, stb. A megfelelő járműveken elfelezheted a találati esélyt, egyik fele a kereket, a másik az abroncsot találja el. Az abroncstalálatoknak JM által meghatározott drámai hatásai is lehetnek, pl. farolás, fékezés, stb.

11-19 **Utas-, vagy raktér.** Ez a találat valahol a jármű utasterébe, vagy csomagterébe talált. Ezután minden utasnak és csomagnak vagy poggyásznak (a muníciót is beleértve) adj egy számot 1-től az utaskapacitás kétszereséig. Például egy 4 személyes kocsi számai 1-től 8-ig terjedhetnek. Aztán dobj egy ehhez a számhoz legközelebbi kockával. Amelyik tárgynak/személynek a száma ki lett dobva, akkora sebzést kap, amekkora átjutott a jármű páncélján. Ha a lövedék robbanó, fojtott töltetű, vagy 100 SÉ fölött van a sebzése, a többi utas ennek 1/4 részét elszenvedi.

20+ **Nem létfontosságú találat.**

Megjegyzés: Ha egy járműnek arra a részére tüzelnek, ahol a mozgató rendszer van, vonj le a dobásból 4-et, ha az ellenkező végéről, adj hozzá 4-et.



Üldözéses harc - Ahelyett hogy egy járművet (vagy lovat, stb.) másodpercről másodpercre mozgatnál, sok üldözést egy egységes módon meg lehet oldani. Neked mindössze a járművek értékeire van szükséged, meg egy hexarácsos lapra, hogy nyomon tudd követni a relatív helyzeteket.

Elrendezés - A legelején a JM felvázolhatja a dolgokat a hexarácsra, ahol egy 5 méter per hexára kiterjesztett rácsot használ, vagy bármilyen más skálát, ami megfelel az üldözés sebességének. Az aktuális terep nem számít, csak a résztvevők kezdeti sebessége és viszonylagos helyzete. Ne feledd, hogy a kibiceléstől eltekintve ténylegesen csak egyetlenegy személy irányítja a járművet, és *ő* az, aki meghozza a döntéseket a mozgást illetően. Hogy még inkább elősegítsük a nagy sebességű üldözéseknél előforduló káoszt, minden karakter leírhatja, hogy mit tervez minden másodpercben, *anélkül* hogy tudná, mit tervez a másik (Ez vicces helyzeteket eredményezhet).

Terep - Az üldözés körülményeit a kezdő terep diktálja, bár ez változhat az üldözés során, főleg nagy sebesség esetén. A terep háromféle típusú lehet: Nyílt, Korlátozott és Nagyon korlátozott.

Nyílt	Nincsenek akadályok, és többnyire korlátlan manőverezési hely van. A főbb tényezők a résztvevő járművek csúcssebessége és kitartása lehetnek. **Példa** - Fordulóharcok, vagy egy hosszan elnyúló sivatagi országút.
Korlátozott	Néhány akadály, de ügyes manőverezéssel a nagy sebességet meg lehet tartani. Mind a gyorsulás, mind a fordulékonyság, mind a vezető képzettsége nagy fontossággal bírhat. **Példa** - Egy zsúfolt autópálya, ritka erdő, vagy egy fordulóharc felhőkarcolók között.
Nagyon korlátozott	Sok az akadály, és a csúcssebességet majdnem lehetetlen megtartani. A fordulékonyság és a vezető képzettsége a két legfontosabb tényező. **Példa** - Lakónegyed, sűrű erdő, vagy városi utcák.

Ezek a tereptípusok azért lehetnek fontosak, mert előnyt adhatnak egyik vagy másik járműtípusnak, vagy sofőrnek.

Terep	**Előny:**	**Példa**
Nyílt	Gyorsabb jármű	Nyílt országút
Korlátozott	Fordulékonyabb jármű	Zsúfolt országút
Nagyon korl.	Jobb vezető	Városi utcák

Időosztás - A JM minden egyes üldözés alkalmával megállapíthatja a körök időtartamát. Ez az 1 másodperctől, a gyors, heves, lövésekkel tarkított autós üldözésektől egészen egy óráig, vagy tovább is tarthat, például egy kalózhajó és egy kereskedő hajó drámai harcánál. Jó általános köregységgel szolgálhat a hexarács, ahol egy hexa minden métere 1 másodpercet jelent, például egy 1 km-es rácson 16 percet, vagy egy 50 méteres rácson 1 percet. Az üldözés minden körében minden vezetőnek (vagy kapitány, stb.) választania kell három szándék közül, s először mindig az üldözött választ. Az engedélyezett cselekedetek: közelítés, kitérés és eltávolodás.

Közelítés	A vezető megpróbálja csökkenteni a járművek közti távolságot. Ha mindkét vezető közelít, a kísérlet automatikus sikerrel jár. A fegyverekkel való támadások akkora módosítót kapnak, amennyi a tüzelő másikhoz viszonyított relatív mozgásából adódik.
Kitérés	A vezető megpróbálhat közelíteni vagy eltávolodni, de minden erőfeszítése arra irányul, hogy nehezebben lehessen eltalálni a járművet, legyen az kitérés, vagy fedezékbe húzódás. A járműre akkora negatív módosítóval lehet tüzelni, amekkora a másikhoz viszonyított *relatív* sebességének módosítója, plusz-mínusz az a mennyiség, amennyivel sikerült, vagy nem sikerült a vezető próbája. A járműből való tüzelés negatív módosítója a tüzelők relatív mozgásából adódik, ehhez hozzájön a jármű fordulási módja, és az a mennyiség, amennyivel sikerült a vezető képzettségpróbája.
Eltávolodás	A vezető megpróbálja növelni a járművek közti távolságot. Ha ismét mindkét vezető ezzel próbálkozik, akkor automatikusan sikeres. A fegyverekkel való támadások akkora módosítót kapnak, amennyi a tüzelő másikhoz viszonyított relatív mozgásából adódik.

Minden körben ellenőrizd, hogy melyik járműjellemző alkalmazható az üldözés kimenetelének megállapításához.

Terület	**Közelítés**	**Kitérés**	**Eltávolodás**
Nyílt	C, G	F, K	C, G
Korlátozott	G, F, K	F, K	G, F, K
Nagyon korlátozott	F, K	F, K	F, K

C - Csúcssebesség **F** - Fordulási mód **G** - Gyorsulás/lassulás
K - Vezető képzettsége

Ki kell számítani a tényezők különbségét, és ha alkalmazható, ezt a mennyiséget hozzá lehet adni a vezetők képzettségdobásánál ahhoz a mennyiséghez, amennyivel sikerült a dobás. Össze kell hasonlítani a két jármű összegét, és a nagyobb eredményű "nyer". Ennek többféle következménye is lehet. Egy kitérő karakternek mindig sikerül kitérnie, de ha egy közeledni szándékozóval szemben nyert, az ellenfél nem tudja csökkenteni a távolságot, de ha veszít, az ellenfél közelít.

A relatív helyzet a nyertes számára a következő mennyiségekkel változhat.

Terület	**Változott távolság**
Nyílt	Gyorsulás (vagy csúcssebesség) különbség
Korlátozott	Gyorsulás és fordulási mód különbség
Nagyon korl.	Fordulási mód és képzettségkülönbség

Példa - A karakterek egy átlagos kocsival menekülnek egy katonai dzsip elől egy korlátozott terepen. Mivel még senki sem lőtt, a JM 5 másodperces köridőt állapít meg. A karakterek úgy határoznak, hogy "eltávolodnak". Előnyük 1 pontnyi gyorsulásban és 2 pontnyi fordulási módban merül ki, ez összesen 3. A sofőr 3-mal elrontotta a képzettségdobását, ami az összeget 0-ra módosítja. A dzsip közelít, de a sofőrje 4-gyel rontotta el a képzettségdobását, így a karakterek "nyerték" ezt a kört. A különbség a gyorsulásban és a csúcssebességben összesen 3, ez szorozva az 5 másodperces körrel, az 15, így ennyi méterrel nőtt a járművek közti távolság.

Opcionális - Ha a karakterek egyhuzamban megnyerik a kitérés vagy eltávolodás manővereket, nyílt területen lerázhatják üldözőiket. Az egyhuzamban nyerés Korlátozott terepen 6-ra csökken, Nagyon korlátozott terepen pedig 4-re csökken.

Többszörös üldözés - Olyan esetekben, amikor egynél több jármű is résztvesz az üldözésben, a résztvevő felek közt különkülön kell összehasonlítani az eredményeket. A JM akár korlátozhatja is az üldözöttek manővereit, főleg akkor, amikor az üldözők különböző irányból közelednek. Ebben az esetben automatikusan legalább egy üldöző jármű csökkentette a távolságot, és a kör nyertese rendesen módosíthatja a távolságot, amit átvihet a következő körre is, mint a relatív távolság kiegyenlítését. Több üldöző elkerülése jó képzettséget igényel a nagyléptékű térképen való mozgásban, és kivételesen jó képzettségdobásokra van szükség ahhoz, hogy a karakter előnyt húzhasson a meglepetésszerű manővereiből, akadályoknak vezetve az ellenfeleket, vagy máshogy a maga hasznára fordítsa az adott terepet.

Kábítószerek, gyógyszerek, mérgek - Ezeknek a szereknek lehetnek ártó vagy gyógyító hatásuk. A szerek hatására az élőlényekben kialakuló reakciók hihetetlenül széles skálán mozognak, és még a játékban használt egyszerűsített kategóriák is bonyolultak lehetnek.

Gyakorlati szempontból a szereknek egy vagy két játéktechnikai hatása lehet, ami megnövel egy tulajdonságot vagy képzettséget, vagy ami lecsökkenti ezeket. A valódi droghatások utánzásának trükkje a további hatásokban rejlik, és azokban a hatásokban, amik egy bizonyos idő eltelte után jelentkeznek. A legtöbb szernek van mellékhatása. Talán egy hihetetlenül fejlett kultúrában elegendő tudással rendelkeznek a biokémia területén ahhoz, hogy ezt elkerüljék, de ez a jótétemény nem adódik meg gyakran a karaktereknek.

Elnevezés A szer elterjedt, és/vagy szakneve.

Bejuttatás A szer beadásának módja. Ez alapvetően négyféle lehet:

Szájon át (Sz) - A szert le kell nyelni ahhoz, hogy hatása legyen.

Belégzés (L) - A szer egy aerosol, vagy gáz, amit be kell lélegezni.

Kontakt (K) - A szer egyszerűen a bőrhöz való érintéssel kifejti hatását.

Injekció (I) - A szernek a véráramba kell kerülnie vagy injekciós tűvel, vagy egy seben keresztül.

Normál dózis Ez az a dózis, ami a leírt hatásokat eredményezi, s ez kb. 100 kg testsúlyra lett kiszámítva. Ahányszor feleződik(f) a testsúly, a súlyosságot duplázd meg, a testsúly minden duplázásánál pedig felezd el a súlyosságot.

Hatások Ez az egészen egyszerűtől a bonyolult rövidítéssorozatig terjedhet, és ezek a számok mutatják a hatásokat. Az első dolog mindig egy szám. Ez azt mutatja, hogy mennyi időbe kerül, amíg a karakter elkezdi érezni a szer *bármiféle* hatását. Egy "+n" egy tulajdonság mellett azt jelenti, hogy a szer pozitív módosítóként szolgál a jelzett tulajdonságra, a "-n" pedig az ellenkezőjét jelenti. A hatás rendszerint zárójelek közt van, és két szám követi, amiket egy "/" jel választ el. Az első azt jelenti, hogy a karakternek milyen gyakran kell Egészség dobást tennie, hogy kivédje a hatást, a második pedig azt jelenti, hogy maximálisan meddig tart a szer hatása. A többszörös hatással rendelkező szereknél egy második módosítósorozat is van zárójelben, vagy néha több is. Például egy olyan szer, ami ideiglenesen megnöveli az Erőt, de aztán elgyengíti a karaktert, rendelkezhet egy "+Erő" hatással, amit egy "-Erő" hatás követ.

Megjegyzés - Egy "-Egészség" hatás többnyire nem csökkenti a szer leküzdésére tett próbáknál az Egészséget, ellenben akkor számíthat, amikor valami sérülésből kell a karakternek felépülnie.

Kezelés Ez a szer hatásainak megakadályozásához szükséges kezelési mód. Ha ezt megkapta a karakter, akkor +10 módosítót kap az Egészségére minden további dobás esetén, hogy meg lehessen állapítani, hat-e továbbra is a szer.

Megjegyzés Itt van a szerrel kapcsolatos minden további információ, ami kívül esik a rendes adatformátumon.

Példa

Megnevezés - Gázspray
Bejuttatás - L
Normál dózis - 1 fújás
Hatások - 0 mp, (-5ÉRZ,ÁLL,MER,KÉPZ)1 mp/5 mp, (+1 ÉRZ, ÁLL, MER, KÉPZ) 1 perc/∞
Kezelés - Az érintett terület folyamatos hideg vízzel történő öblögetése.
Megjegyzés - A tulajdonságok és a képzettségek csak a visszatérési periódusban növekednek normál szintre. A hatás fájdalma miatt az áldozatnak minden fázisban Akaraterő-próbát kell tennie, hogy azon a helyen maradjon, ami ezt a hatást okozza. Ahhoz, hogy hatása legyen a szernek, be kell lélegezni, vagy az arcra kell permetezni, s a JM belátására bízzuk, hogy mi történik, ha a szomszédos helyekre kerül a szer.

Magyarázat - A gázspray az érintkezés után azonnal kifejti hatását (0 másodperces késleltetés). Az eltalált személynek abban a másodpercben Egészség-próbát kell tennie, s minden azt követő másodpercben is egészen 5 másodpercig. Ha egyetlen dobást is elvét *bármelyik* másodpercben, kap egy *halmozódó* -5-ös módosítót az Érzékelésére, Állóképességére, Merészségére és a képzettségeire. Egy percnyi késedelem után következik a végső hatás, amikor a karakternek sikeres Egészség-próbát kell tennie, hogy 1 pontnyi korlátozást semmissé tegyen, s a teljes felépülésig percenként teheti a próbákat. A szemek hideg vízzel történő öblögetése +10-et ad a karakter Egészség dobásaihoz a hatás leküzdésének szempontjából (ha elég gyorsan megcsinálja).

Ajánlott hatások - Alább következnek a szerek különböző "klasszikus" hatásai. Ezeket keverheted, párosíthatod, vagy ugródeszkaként használhatod saját hatásaid elkészítéséhez. Csak a főbb hatásokat közöljük. A visszatérési periódus általában minden befolyásolt tulajdonság lassú, de biztos növekedése (vagy csökkenése), a szer típusától függően.

Érzéstelenítő + Akaraterő, - Képzettségek
Megjegyzés - A karakter nem érez fájdalmat, de egy kissé kába, vagy kevésbé képes a tapintására, távolságérzetére, stb. hagyatkozni

Antibiotikum + Egészség
Megjegyzés - Az antibiotikumok automatikusan működnek, mivel hatásuk nem a test, hanem a "betolakodók" (vagyis fertőzések) ellen irányulnak. Az Egészségre vonatkozó módosító minden Orvosi képzettségre is vonatkozik, amit egy fertőzés-alapú halállal végződő eredmény kezelésére használnak.

Anoxia - Állóképesség, TP
Megjegyzés - A karakternek elakad a lélegzete, és még az életbemaradáshoz szükséges oxigént is képtelen megkötni. A TP egy egész testet befolyásoló hatás, és a karakter meghal, amint az Állóképesség módosítója -20, vagy több, vagy a halállal végződő eredménynek elérkezik az ideje.

Vakság - Érzékelés (látás)
Megjegyzés - A karakternek egyre nagyobb és nagyobb erőfeszítésébe kerül az Érzékelés-próbákat megtennie, amíg a módosítók el nem érik a -30-at, ahol ez már lehetetlenné válik.

Kóma - Minden
Megjegyzés - Minden tulajdonság nullára csökken. A karakter mélyen az eszméletlenség állapotában van, és nem fog felébredni, vagy reagálni semmilyen külső hatásra, amíg a JM másképp nem dönt.

Rángatózás - Minden
Megjegyzés - Ugyanolyan mint a hányás, kivéve, hogy a sérülés amit elszenved, az halálos, és lehet az egész test, vagy akár meghatározott helyek, vagy véletlen helyek is.

Görcs - Képzettségek, TP
Megjegyzések - Ez a JM döntése alapján lehet halálos, vagy nem halálos sérülés is, és a hatás egy bizonyos helyet is megtámadhat (hasgörcs, lábgörcs, stb.)

Süketség - Érzékelés (hallás)
Megjegyzés - A karakternek egyre nagyobb és nagyobb erőfeszítésébe kerül a hallási Érzékelés-próbákat megtennie, de a karakter tapintás útján még érzi a hangos, vagy alacsony frekvenciájú vibrációkat.

Hasmenés - Szépség, Állóképesség
Megjegyzés - A karakternek telítettség érzése van és érzékeny is. Minden 1k% percben pihenőt kell tartani, vagy amikor nem sikerült az Állóképesség-próba.

Szédülés - Ügyesség, Érzékelés, Képzettségek
Megjegyzés - A karakternek két Ügyesség-próbát kell tennie, hogy végrehajtson egy cselekedetet, s a dobásoknak akkora negatív módosítójuk van, ami a hatásnak. Bizonyos esetekben a felkészüléssel eltöltött idő semmissé teheti ezt a módosítót.

Hallucinogén - Minden
Megjegyzés - A pontos hatások az anyagtól függenek. Ha a karakter megdobja Egészség-próbáját, normálisan cselekedhet (mínuszokkal), de megzavarhatják a drog keltette érzékcsalódások. Ha nem sikerült a dobás, abból semmi jó nem sül ki, és olyan őrültségeket is megpróbál az áldozat, mint a repüléssel próbálkozás, harci láz, vagy láthatatlan rémségek elől menekül.

Viszketés - Szépség
Megjegyzés - Vakar, vakar...

Kiütés - TP
Megjegyzés - Ez nem halálos sérülésnek számít, és ha rosszabbra fordulnak a dolgok, a karakternek az egész test sérülési táblázaton kell dobnia kábulási vagy ájulási szempontból.

Hányinger - Merészség, Szépség, Érzékelés, Képzettségek
Megjegyzés - Ha a karakter elvét egy Akaraterő dobást valamilyen sérülés következtében, könnyen megjósolható, mi történik.

Fájdalom - Minden
Megjegyzés - A karakternek minden alkalommal, amikor növekszik az SSz a nem halálos TP veszteség miatt, próbát kell tennie az egész test sérülési táblázaton, hogy kábultság, vagy ájulás lett-e az eredmény.

Bénulás - Erő, Ügyesség, Képzettségek
Megjegyzések - Egy speciális helyet is megtámadhat, vagy a beadási helyről is terjedhet. Ha egy végtag a teljes hatásnak ki lett téve, ott minden távolabbi találati hely is befolyás alá kerül. A bénulás a futási sebességet is befolyásolja, valamint az adott végtag Erejét is.

Bágyasztó - Erő, Akaraterő, Képzettségek
Megjegyzés - Ezzel a részegséghez hasonló állapotot lehet előidézni. Kihallgatások esetére az Akaraterő csökken, viszont fájdalomtűrés szempontjából nő.

Serkentő + Erő, Merészség, Érzékelés, Állóképesség
Megjegyzés - Néhány serkentő -Képzettség hatással is rendelkezhet a remegés, vagy a csökkent koncentrálóképesség miatt. Sok serkentőnek van egy kimerülési periódusa, amikor a megnövelt tulajdonságok a rendes szint *alá* mennek egy időre, aztán visszatérnek normál szintre.

Bódulat - INT, Akaraterő, Érzékelés, Képzettségek
Megjegyzés - A karakternek Intelligencia-próbát kell tennie ahhoz, hogy reagálni tudjon a helyzetek változásaira. Ha a tulajdonságok módosítója -20, vagy több, a karakter agyatlan zombivá változik, képtelenül arra, hogy kényszerítés nélkül mozogjon, vagy csak akkor tesz valamit, amikor mondják neki.

Remegés - Ügyesség, Képzettségek
Megjegyzés - A karakter kezei észrevehetően remegnek, kivéve ha erősen markol valamit.

Hányás - Minden
Megjegyzés - A karakter teljesen magatehetetlen, és a levonást nem halálos sérülésként TP-ben is elszenvedi.

Gyengeség - Erő, Állóképesség
Megjegyzés - A karakter végtelenül fáradtnak érzi magát, de a pihenés ezen nem segít.

Bejuttatási megjegyzés - Legfeljebb 0,5 gramm anyag helyezhető egy dobónyílra, vagy egy nyílhegyre, és legfeljebb 1 gramm anyagot lehet egy pengés fegyver 10 cm-nyi pengéjére helyezni. Minden találat (vagy pajzzsal történő hárítás) "megtisztítja" a fegyver egy 10 cm-es részét, és minden támadás, ami áthatol az áldozat bőrén, sikeresen a véráramba juttatja az anyagot.

Fertőzések - A fertőzések is előfordulhatnak a játékban. Szerencsére a karaktereknek lehetőségük van arra, hogy a Mátrix hatástalanítsa a kellemetlen organizmusokat, amikkel esetleg megfertőződtek, de lehet, hogy esetenként nem áll rendelkezésre ez a lehetőség. A fertőzések formátuma ugyanaz, mint a szereknél, kivéve, hogy a normál dózis helyett "fertőzési tényező" szerepel, ami a 20 oldalú kockán jelzi a fertőzés elkapásának esélyét, ha a karakter ennek van kitéve. Ha elrontja ezt a dobást, dobjon újra az Egészségére, hogy kibírja-e. Ha ez sem sikerült, a fertőzés rendesen kifejti hatását.

Példaszerek és fertőzések - Az alábbi rövid lista csak egy kis "induló készlet" a lehetséges anyagok és fertőzések közül, amik hasznosak lehetnek a kampányod szórakoztatóvá, vagy drámaivá tételéhez.

Megnevezés - Gázspray
Bejuttatás - L
Normál dózis - 1 fújás
Hatások - 0 mp, (-5 ÉRZ, ÁLL, MER, KÉPZ) 1 mp/5 mp,
(+1 ÉRZ, ÁLL, MER, KÉPZ) 1 perc/∞
Kezelés - Az érintett terület folyamatos hideg vízzel történő öblögetése.
Megjegyzés - A tulajdonságok és a képzettségek csak a visszatérési periódusban növekednek normál szintre. A hatás fájdalma miatt az áldozatnak minden fázisban Akaraterő-próbát kell tennie, hogy azon a helyen maradjon, ami ezt a hatást okozza. Ahhoz, hogy hatása legyen a szernek, be kell lélegezni, vagy az arcra kell permetezni, s a JM belátására bízzuk, hogy mi történik, ha a szomszédos helyekre kerül a szer. A gázspray flakonok hatótávja általában 5-10 méter, tartalmuk pedig úgy 5-20 fújásra elég.

Megnevezés - Kroton olaj
Bejuttatás - Sz
Normál dózis - 10 gramm
Hatások - 4 óra, (-5 SZÉP, ÁLL) 6 óra/12 óra,
(+1 SZÉP, ÁLL) 1 óra/∞
Kezelés - Nincs
Megjegyzés - Ez egy kifejezetten ártalmas anyag (lásd hasmenés), ami gyakori a 7-9 TSz-en. Néha dinnyékbe fecskendezik, hogy elvegyék a tolvajok kedvét.

Megnevezés - Klór-hidrát
Bejuttatás - Sz, I
Normál dózis - 0,10 gramm
Hatások - 10 perc, (-2 TP, -1 ÜGY, INT, ÁLL) 5 perc/1 óra
(+1 minden) 10 perc/∞
Kezelés - Serkentők
Megjegyzés - Egy kiütő koktél fő alapanyaga. A TP sérülés nem halálos, és az egyetlen célja, hogy lássuk, mikor veszti el a karakter az eszméletét, amint nő a Sebzési Szint. Elég erős az íze, ezért ételbe vagy italba kell keverni, hogy ezt elfedjék.

Megnevezés - Csörgőkígyó-méreg
Bejuttatás - I
Normál dózis - 0,1 gramm
Hatások - 5 perc (-1 minden) 1 óra/24 óra,
(+1 minden) 2 óra/∞
Kezelés - Megfelelő speciális ellenméreg
Megjegyzés - Ez a hemotoxikus mérgek különböző fajtáinak egy ésszerű szimulálása. A TP-sérülés halálos, és ezeket a hatásokat ugyanúgy lehet visszagyógyulni, mint bármilyen más halálos sérülést, viszont ennek nincsenek maradandó nyomai. A hatás a beadás helyén megduplázódik. Az eddigi esetek bebizonyították, hogy ha röviddel a sérülés után a harapás helyén nagy feszültségű áramot alkalmaznak, a méreg egy része semlegesítődik. A bénítók és az autók főkábele megfelelően alkalmazhatók erre a célra, de ezeknek is megvannak a maguk nem halálos sebzéseik.

Megnevezés - Kobraméreg
Bejuttatás - I
Normál dózis - 0,05 gramm
Hatások - 5 perc (-1 minden, -2 ÁLL) 10 perc/10 óra
(+1 minden) 2 óra/∞
Kezelés - Megfelelő speciális ellenméreg
Megjegyzés - Ez az idegmérgek különböző fajtáinak egy ésszerű szimulálása. A TP-sérülés halálos, de ez csak a halállal végződő sérülések szempontjából fontos. Az eddigi esetek bebizonyították, hogy ha röviddel a sérülés után a harapás helyén nagy feszültségű áramot alkalmaznak, a méreg egy része semlegesítődik. A bénítók és az autók főkábele megfelelően alkalmazhatók erre a célra, de ezeknek is megvannak a maguk nem halálos sebzéseik.

Megnevezés - Kuráré
Bejuttatás - I
Normál dózis - 0,1 gramm
Hatások - 10 másodperc (-2 ERŐ, ÜGY, ÁLL, Képz) 5 másodperc/2 perc,
(+1 minden) 10 perc/∞
Megjegyzés - Ezt a nem halálos bénító gyógyszertől, a fúvócső lövedékén keresztül egészen az állat- (vagy ember-) csapdákig egyaránt lehet használni. Megjegyezzük, hogy ezzel nagyon egyszerű ölni, mert amikor az Erőd és az Állóképességed is nullára csökkent, biztosan állíthatjuk, hogy külső segítség, tehát lélegeztetőgép, vagy szájból-szájba lélegeztetés nélkül képtelen vagy levegőt venni. A futási sebesség is ugyanúgy változik, mint az Erő, és a találati hely a hatás kétszeresét szenvedi el.

Megnevezés - Lépfene (Bacillus anthracis)
Bejuttatás - L, I
Fertőzési tényező - 12
Hatások - 4 nap (-1 MER, SZÉP, ÉRZ, KÉPZ) 3 óra/12 óra,
(-1 minden) 3 óra, 48 óra, (+1 minden) 12 óra/∞
Kezelés - 3 óránként antibiotikum
Megjegyzés - A fertőzés tüneti jeleiként félelem és émelygés lép fel, gyakran hányással, hasgörccsel, hasmenéssel társulva. Gyakran okoz halált légzőszervi elégtelenség, ami fulladáshoz vezet. Ez nem egy gyakori fertőzés, s leggyakrabban igásállatok közt fordul elő, amik kapcsolatba kerültek ezekkel a kórokozókkal. Ezek a spórák hihetetlenül szívósak. Az egyik brit partoktól távoli szigeten a második világháború alatt lépfene-kísérletek zajlottak, s a sziget ma is karantén alatt van.

Megnevezés - A Ragály (Yersinia Pestis)
Bejuttatás - Sz, K, I, (L)
Fertőzési tényező - 10 (18)
Hatások - 4 nap (-1 ERŐ, ÜGY, KÉPZ, ÁLL, TP) 2 óra/3 nap, (+1 minden) 1 nap/∞
Kezelés - 3 óránként antibiotikum
Megjegyzés - A sötét középkorban a bubópestis pusztította el a világ lakosságának nagy részét (néhány forrás szerint a világ lakosságának harmadát), és elszigetelt esetek még ma is előfordulnak (DNy USA, DK Ázsia). A tünetek közt előfordulhat remegés, letargia, gyengeség, esetleg delírium és halál. A TP veszteség csak a halállal végződő esetek miatt számít, amire mindig dobni kell, ahányszor csak nő a karakter SSz-je. A pestis egy még fertőzőbb formája már a levegő kis cseppecskéi útján is terjed, és a hatások 1 óránként jelentkeznek 2 óra helyett, és 4 nap helyett már 2 nap múlva kifejlődik a fertőzés. Az átlagos ragály kezeletlen eseteinek mortalitási aránya úgy 60%, a tüdővésznél pedig több mint 90%.

Megnevezés - Influenza
Bejuttatás - Sz, L, I
Fertőzési tényező - 4
Hatások - 2 nap (-1 ERŐ, ÁLL, MER, SZÉP, ÉRZ) 3 óra/48 óra (+1 minden) 1 óra/∞
Kezelés - Nincs
Megjegyzések - A nátha egy erősebb formája, ami nem elég erős ahhoz, hogy belehalj, de elég erős ahhoz, hogy pár napig borzalmasan érezd magad.

Pszionika - A **TimeLords** pszionikája a már kiadott **WarpWorld** mágiarendszerének átdolgozása, ami ennek a rendszernek a fantasy változata. Mindkettőnek ugyanaz az alapja, ami szerint a fizikai törvényeknek létezik egy magasabb szintje, amit az emberiség még nem volt képes felfedezni. A "rendes" valóság ennek csak egy kis szelete (ne panaszkodj, még azt sem tudjuk, hogyan működik az időutazás). A mágikus/pszionikus hatalommal rendelkező karakterek olyan hatásokra képesek pusztán az akaraterejükkel, ami megmagyarázhatatlan a mai tudományos teória számára.

Megjegyzés - A pszionika az istenségektől, extradimenzionális lényektől és bonyolult ceremóniáktól független. Ezt a helyi tér-idő kontinuumban fellépő ingadozások befolyásolhatják, amik esetleg megmagyarázhatják honnan erednek a mágikus erőkről szóló legendák, de erre napjainkban nincs bizonyság. Így minden ugrás után a karaktereknek van egy kis esélyük, hogy egy olyan területre kerültek, ahol működnek ezek az erők. Ha a *karakterek* fel is fedezik, hogy ők is bírhatnak ilyen erőkkel, attól még könnyen elhallgattatja őket a következő ugrás kedvezőtlen körülményei.

Használat - Egy energiával rendelkező karakter elmondja, hogy milyen hatást akar elérni, ráfordít egy bizonyos mennyiségű Energiát, koncentrál, és dob a sikerességre. Ha sikerült a dobás, a megdobás mennyiségét meg kell szorozni a ráfordított Energiával, hogy megkapjuk a "alaphatást". A legtöbb erő rendes esetben csak egy találati helynyi területet befolyásol. Egy teljes hexa beterítésénél az alaphatást el kell osztani 4-gyel. Néhány erő nem képes az embereket vagy állatokat részben befolyásolni. Például nem hathatsz telekinézissel, vagy teleporttal egy személy *darabjára*, viszont elragadhatod a fegyverét.

Az egyszerre maximálisan felhasználható Energia mindig az Energia Tehetségtől függ. Ha ennél több kerül felhasználásra, a felhasznált mennyiséget azonnal le kell vonni az Energia tulajdonságból, a visszatérésének üteme pedig 1 pont a felhasznált mennyiség felének órában kifejezett időtartamaként (lásd 78. o.).

A karaktereknek az olyan területeken, ahol rendesen működik a pszionika, rendelkeznek egy Koncentráció (INT)(+0) nevű képzettséggel. Amikor egy erőt próbálnak meg használni, ez hozzáadódik az Akaraterő tulajdonsághoz. Egyébként minden más *levonódik* a karakter alkalmazható Akaraterejéből.

Cselekedet	Szükséges Akaraterő
Fekvés	0
Ülés	1
Beszélés vagy evés	2
Járás	2
Futás	3
Egy erő használata	Használt Energia
Más képzettségek használata	Képzettség/3(f)
Kellemetlen helyzet	+1-től +3

Az erőket a hatótáv táblázat helyett Érzékeléssel kell becélozni. Alapjában véve, ha látod, akkor eltalálod, s a lopakodás és álcázás reális védelmet nyújtanak a pszionikus támadások ellen. A módosított hatás szempontjából az élettelen tárgyak Energiája 1, a beleegyező/együttműködő alanyok Energiája pedig a Tehetségükkel egyenlő.

Példa - Egy 8-as Energiájú karakter úgy határoz, hogy megsüti az ellenfelét. Csak az Energia Tehetségének megfelelő mennyiséget (2-t) használ fel, és amikor azt mondja, hogy min-

dennel készen áll, 16-os “Akaratereje” van (Akaraterő+képzettség) a másikkal szemben. Az 1k20 dobás eredménye 6, így a dobás 10-zel sikerült, ami egy 20-as alaphatást jelent. Ha a célpont egy 5-ös Energiával rendelkező átlagember volt, a módosított hatás 20/5=4 lesz, így a szerencsétlen lélek egy 4-es Sebzési Szintet fog elszenvedni a meghatározott találati helyen. Mivel ez az energia a célpont közvetlen felületén keletkezik, a páncél nem véd ellene, és a sebzés sem többszöröződik a találati hely szerint.

Erők - Ahelyett, hogy teljes egészében ide másolnánk a **WarpWorld** mágikus részét, inkább csak az erők egy nagyon kivonatos formáját írjuk le. Azok, akik nagyon gyakran használják pszichikus/paranormális erejüket, rossz játékot játszanak, és kénytelenek lesznek pénzüket a BTRC társrendszerére, a **WarpWorld**-re költeni.

Mágikus/pszionikus erők

Energia-manipuláció - Ennek önmagában nincs hatása, de a hatását fel lehet használni a célterület Energiájának növelésére, még nehezebbé téve az ellenséges varázslatok hatásának kifejtését.

Energia kisugárzás - A karakter energiát sugározhat ki meghatározott frekvenciájú elektromágneses sugárzás formájában, például fényt, hőt, röntgen- vagy rádiósugárzást, vagy erőt sugároz (telekinézis), vagy elektromosságot termel. A módosított hatás lehet Sebzési Szint, bónusz az elemző képzettségekre, kommunikálási hatótáv, vagy PÉ a hasonló támadások ellen. A létező energiaforrások irányítása már nehezebb feladat, például egy tűz melegét irányított támadásként használni. Másik lehetséges feladat még egy energiaformát másikká alakítani, mint a fényt hanggá, a hőt nyomássá, stb.

Teleport - A módosított hatás a távolság méterben, amit utazni lehet anélkül, hogy áthaladna a köztes téren.

Elmetámadás - A módosított hatás az a nem halálos sebzés, amit a célpont elszenved. Mint minden erő, ami az elmét befolyásolja, itt is célzott támadást kell indítani a fej ellen.

Elmevédelem - Mindenféle mentális támadás elhárítása. A módosított hatás ellenállási szempontból hozzáadódik a célpont alkalmazható Akaraterejéhez.

Elmekáprázatok - A módosított hatás a valóság elhomályosítását jelenti, ami az Érzékelés és a képzettség dobásokat módosítja.

Telepátia - A módosított hatás a kommunikáció sebessége szó/másodpercben. Ez nem ad más nyelvi képzettséget, de szavak helyett képeket is lehet használni.

Elmeirányítás - A módosított hatás az áldozat Akaraterejét negatívan módosító tényező, amennyivel próbát kell tennie, hogy ellenálljon a parancsoknak. A módosított hatás az a maximális képzettségi szint, amennyit az irányító az annak ellenálló áldozaton keresztül használhat.

Valószínűség megváltoztatása - A módosított hatás az az esély, hogy a célpont területen egy pszeudo-véletlen esemény történik, például hogy mellé találjon egy lövedék. Nehezebb hatásként még azt is meg lehet szabni, hogy *pontosan* mi történjen.

Romlás megakadályozása - A módosított hatás egy sérült tárgy vagy személy sérülésének a hányada, amit ezzel vissza lehet állítani, viszont ezt nem lehet összeadódóan használni.

Távolbalátás - A módosított hatás az a maximális Érzékelés, amit a karakter egy másik szemszögből használhat, s ennek a másik pontnak nem kell a látószögbe esnie, de ha ugyanaz a célpontja, mint az eredeti látásnak, ez plusz Érzékelés-módosítókat adhat.

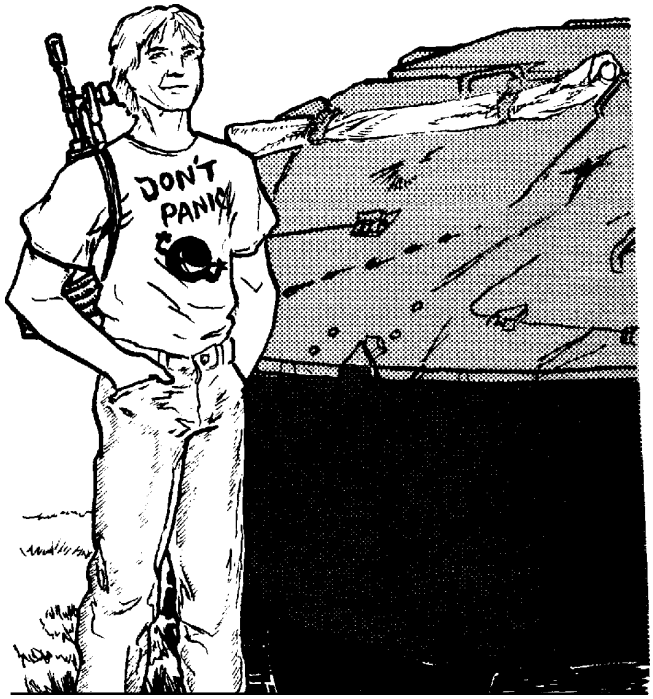
Átváltoztatás - A módosított hatás az az ideiglenes módosító, amivel egy tárgy valamilyen tulajdonságát meg lehet változtatni, például a tömegét, PÉ-jét, egy karakter fizikai tulajdonságait, stb.

Időváltoztatás - A módosított hatás a hatóterületen érzékelt idő folyásának megváltoztatását jelenti.

Energia-csapolás - A módosított hatás egy terület természetes Energiájának arányát jelenti, amivel egy másik erőt lehet fenntartani, amit az Energia-csapolással egyidejűleg használtak, létrehozva ezzel egy önfenntartó hatást, ami rendszerint megmarad egy helyen.

Bájolás - Ez az erő csak az elbájolt tárgyak gyártására vonatkozik, amiket nem igazán szeretnénk egy tisztán pszionikus rendszerben viszontlátni.

Roger Campbell — Kor: Középkorú
Magasság: 188 cm — Súly: 70 kg
Idézet: “Rossz sejtésem van ezzel kapcsolatban”



ERŐ:	10	ÜGY:	13	SZÉP:	13	ENER:	10
EG:	11	AKE:	12	ÉRZ:	14	TP:	30
INT:	19	MER:	13	ÁLL:	13	SEB:	11

Főbb képzettségek

PUSK	11	LGTU	16	Francia	9	FILO	9
PISZT	12	KREP	8	KARD	8	ÁCS	8
MECH	14	GPSZ	10	MECJ	10	LOVA	8

Főbb felszerelés
Beretta M84 (14I) — Mowag Pirahna APC
Galil válltámasszal (46I) — Tetején lézerágyú (200I)
Elektronikus könyvek (1 megaoldal)

Páncél
12/4 TP mellény

Fellelhető: Egy alternatív Földet épít újjá (bioholokauszt, 1998.)
Megj.: golyósúrolta nyom a mellkasán (.45), bal bokáján kutyaharapás okozta heg.

Világok találomra - Mivel a **TimeLords**-ban a karakterek egész világokat hagynak maguk mögött csupán egy perces leírással, sok kaland (főleg a koraiak) feledhető környezetben játszódik, vagyis olyan világokon, ahová megérkeznek, lesz egy-két kalandos eseményük, aztán távoznak. Hogy segítsük a JM-et az ilyen világok létrehozásában, elkészítettük az itt következő táblázatokat. Ez nem egy naprendszer, vagy csillagrendszerkészítő táblázat.

Ha a **TimeLords**-ban ide érkezel, akkor ez alkalmas az emberi életre. Ezek a táblázatok még a világ részleteivel is foglalkoznak. Ha akarod, ezt egy másik játék egyébként száraz bolygóleírásának kiszínezésére is használhatod.

Ahogy elérsz ezeknek a táblázatoknak a végéhez, egy komplett világot kapsz eredményül, aminek elegendő háttere van, s elég részletes ahhoz, hogy számos kisebb kalandötletet meríts belőlük.

Világteremtési táblázatok

1. táblázat (1k10)	Geológiai akt.	Add a 3. táblához/10-hez	
1	Inaktív	-3	+5
2-3	Átlag alatti	-1	+3
4-7	Átlagos	+0	+0
8-9	Átlag fölötti	+1	-2
10	Nagyon aktív	+3	-4

Ez alapvetően a bolygó életkorának meghatározását szolgáló dobás. A fiatalabb bolygók inkább aktívak, rengeteg vulkánnal és fejlődő hegységekkel, míg az idősebbek már stabilabbak. Valamint ha kifejlődött az intelligens élet is, akkor minél öregebb a bolygó, annál öregebb a kultúra, ennek megfelelően magasabb szintű a populáció és a technológia.

2. tábl. (1k10)	Gravitáció	"Tengersz. nyomás"/ÁLL mód.
1	A rendes 2-szerese	-5000 m/-3
2	A rendes 1,5-szöröse	-2500 m/-1
3-8	A rendes 1-szerese	0 m/+0
9	A rendes 0,75-szöröse	+2500 m/-3
10	A rendes 0,5-szöröse	+5000 m/-6

Ez a dobás azt befolyásolja, hogy a karakterek hogyan tudnak lábon boldogulni. Például a normál Erejű karakterek nagyon erősek lehetnek egy kis gravitációjú bolygó átlagával szemben, míg egy 2 G-s világon még az egyszerű járás is nagy megerőltetést jelent számukra. Az atmoszféra sűrűségének szempontjából mindez úgy számít, hogy minden 0,1 G eltérés után 1000 méterrel csökken a mi tengerszinti nyomásunknak megfelelő magasság, vagy 500 méterrel nő, ha nagyobb a gravitáció. Ez azonban csak iránymutató. Ha egy alacsony tömegvonzású, de nagy nyomású területre van szükséged, hogy megéljenek a nagy repülő lények (mondjuk sárkányok), csak tessék, csináld meg, vagy az atmoszférikus nyomás egy második dobástól is függhet, amit ezen a táblázaton teszel.

3. tábl. (1k10)	Uralkodó terep	Add a 4. és 5. táblához
-2-től -1	Főleg síkság	+2
0-2	Síkságok, alacsony hegyek	+1
3-7	Mindenféle terület	+0
8-11	Hegyes	-1
12-13	Magas (4000 m<) hegyek	-2

A bolygó életkora nagy hatással van az uralkodó tereptípusra. Hangsúlyozom, hogy csak az *uralkodó* típusra. Gyakorlatilag mindenféle terület előfordulhat egy bolygón, csak különböző arányban. Vedd számításba a gravitáció hatását is a kultúrára. Például egy alacsony tömegvonzású planétán, aminek vékony a légköre és sok magas hegy van rajta, ez sok terület megközelítését (vagy az onnan való menekülést) nehezíti meg. Az uralkodó terep mind lokális, mind globális szinten képes megváltoztatni az időjárást és a klímát.

4. tábl. (1k10)	Átl. szél	5. táblázat	Időjárás-változás
-2-től -1	0 m/s	-2-től -1	Rendkívül gyorsan (20 p)
0-1	1 m/s	0-1	Nagyon gyorsan (2 óra)
2-3	2 m/s	2-4	Gyorsan (10 óra)
4-6	3 m/s	5-9	Átlagosan (1 nap)
7-8	4-8 m/s	10-11	Lassan (5 nap)
9-10	9-19 m/s	12	Nagyon lassan (2 hét)
11-12	20-33 m/s		

Olyan területeken, ahol kevés a hegy, ami leblokkolná a légáramlatokat, vagy turbulenciákat okozna, pokolian gyors szelek is képződhetnek, de hosszú időbe telik, míg ez teljesen kifejlődik, és ennek sok előjele van, a hurrikánhoz hasonlóan. A hegyes területeken is nagy szelek fújhatnak, de ezeknek általában nincs kontinentális alapjuk. Azonban a turbulencia és a szeszélyes légáramlatok nagyon gyors időváltozásokat hozhatnak, ami könnyen rajtaüthet a vigyázatlanokon és a felkészületleneken.

6. táblázat (1k10)	Vízfelszín aránya	Add a 7, 9, 11-hez
1	A felszín <5%-a	-3
2	A felszín 10%-a	-2
3-4	A felszín 30%-a	-1
5-6	A felszín 50%-a	+0
7-8	A felszín 70%-a	+1
9	A felszín 90%-a	+2
10	A felszín >90%-a	+3

A bolygófelszínen található vízfelszín aránya a bolygó fejlődésének minden aspektusát befolyásolja, az evolúciótól az időjáráson és a mezőgazdaságon keresztül a technológiáig. Például egy viszonylag sík, sivatagos bolygón, ahol nagy szelek fújnak, lehetnek földi vitorlás hajók, amik az oázisvárosokat összekötő kereskedelmi utakon cirkálnak. Vagy egy vízben gazdag bolygón lehet hogy kicsi a mezőgazdaság, és sok úszó város enyhítheti a földhiányt.

7. tábl. (1k10)	Évszakonkénti hőmérsékletvált. C°-ban
-2	N. nagy (egyenlítő 30°, mérsékelt 50°, sarki 70°)
-1-től 2	Nagy (egyenlítő 20°, mérsékelt 45°, sarki 60°)
3-8	Rendes (egyenlítő 15°, mérsékelt 40°, sarki 50°)
9-12	Kicsi (egyenlítő 10°, mérsékelt 25°, sarki 30°)
13	N. kicsi (egyenlítő 5°, mérsékelt 10°, sarki 15°)

Ez a bolygótengely ekliptikus síkkal bezárt szögének egy durva becslése, ami megadja a nyár heve és a tél hidege közötti hőmérsékletváltozást. Ez extrém esetekben enyhén szabálytalan bolygókra is vonatkozik, ahol a téli és a nyári hőmérséklet különbsége bizonyos területeket lakhatatlanná tesz az év egy részében, vagy többévenként egyszer, egy nagyobb bolygó/klímaciklus részeként.

8. táblázat (1k10)	Átlagos nyári középhőmérséklet C°-ban
1	Egyenlítő 10°, mérsékelt 5°, sarki -10°
2	Egyenlítő 15°, mérsékelt 10°, sarki -5°
3-4	Egyenlítő 20°, mérsékelt 15°, sarki 0°
5-6	Egyenlítő 25°, mérsékelt 20°, sarki 5°
7-8	Egyenlítő 30°, mérsékelt 25°, sarki 10°
9	Egyenlítő 35°, mérsékelt 30°, sarki 15°
10	Egyenlítő 40°, mérsékelt 30°, sarki 20°

Ez annak a mértéke, hogy milyen közel van a bolygó a naphoz, és milyen meleg van a nyár csúcspontján. Mint minden környezeti tényezőnek, ennek is nagy hatása van a kultúrára és a technológiára. Bizonyos területek az év nagy részében lakhatatlanok lehetnek, s a helyi időjárás miatt csak bizonyos évszakokban elérhetőek (például jéghegyek torlaszolják el az utat, stb.)

9. tábl. (1k10)	Évi átlagos csapadék	Földi megfelelő
-2	<10 cm	Észak-Afrika
-1-től 1	30 cm	Délnyugat-USA
2-3	50 cm	Mo. Tiszántúl
4-7	80 cm	Mo. Dunántúl
8-9	110 cm	USA ny-i part/Anglia
10-11	130 cm	USA keleti része
12	150 cm	Skócia, Tazmánia
13	>170 cm	Közép- és D. Amerika

A kisebb vízfelülettel rendelkező bolygókon kevesebb a csapadék, s a csapadék messze nem oszlik el átlagosan. Megjegyzem, hogy ez csak egy átlagos becslés. Nyilvánvaló, hogy a bolygón területenként más és más a csapadékmennyiség. A globális cirkulációs tényezők miatt a lassú időjárásváltozásoknak kitett területeken az egyik évszakban több csapadék eshet, mint a másikban, ami szélsőséges esetekben a száraz évszakok és a hosszú esős évszakok változásához is vezet, mint a monszunoknál.

10. táblázat (1k20)	Időszak	Tech. Sz.	Add a 11, 12, 22 táblákhoz
-3-tól +3	Prehisztorikus	1	-7
4-5	I.e. 10 000, kőeszközök	2	-6
6-7	I.e. 3 000, fémeszközök	3	-5
8-9	I.e. 1 000, keresk., kultúra		-5
10	I.sz. 0	4	-4
11	I.sz. 400		-3
12	I.sz. 800		-2
13	I.sz. 1200		-1
14	I.sz. 1400, lőpor	5	+0
15	I.sz. 1600		+1
16	I.sz. 1700, gőz, légballon	6	+2
17	I.sz. 1800, léghajó, puska	7	+3
18	I.sz. 1900, repülő, rádió	8	+4
19	I.sz. 1940, atomenergia	9	+4
20	I.sz. 1960, űrutazás	10	+5
21	I.sz. 1980, mikrochipek	11	+5
22	I.sz. 2000, fúziós energia	12	+6
23	I.sz. 2100, antigrav	13	+6
24	I.sz. 2200, klónozás, MI-k	14	+7
25	I.sz. 2300, ?	15	+7

Ez csak a világ technológiai fejlődésének egy egyszerű skálája. A feltüntetett szintnek nem szükséges a saját időskálánkat, kronológiánkat használnia, viszont ez segít a JM-nek és a játékosoknak, hogy el tudják képzelni a környezetet. A feltüntetett technikai szinten csak a legfejlettebb területek vannak. A kevésbé fejlett területek valószínűleg lemaradtak egy technikai szintet, míg a primitív, vagy falusi területek kettővel, vagy többel is elmaradhatnak.

11. táblázat (1k20)	Népsűrűség	Földi megfelelő
-6-tól -4	<1 per km^2	I.e. 10 000
-3-tól 0	2 per km^2	I.sz. 0
1-3	4 per km^2	I.sz. 1700
4-6	6 per km^2	
7-9	8 per km^2	I.sz. 1800
10-12	12 per km^2	I.sz. 1900
13-15	20 per km^2	
16-18	40 per km^2	I.sz. 2000
19-21	70 per km^2	I.sz. 2040
22-23	100 per km^2	
24-25	200 per km^2	
26-27	>300 per km^2	

Ez csak iránymutatóként szolgál, hogy átlagosan milyen zsúfolt az emberi népesség. Természetesen vannak olyan helyek, ahol ennél többen, vagy kevesebben laknak (a városokban max. 500×).

12. tábl. (1k10)	Hatalom	Add a 13, 17 táblákhoz
-6-tól -4	Nincs	-4
-3-tól 0	Törzsi	-3
1-5	Kis királyságok	-2
6-10	Országok	-1
11-14	Kontinentális	+0
15-17	Világuralom	+1

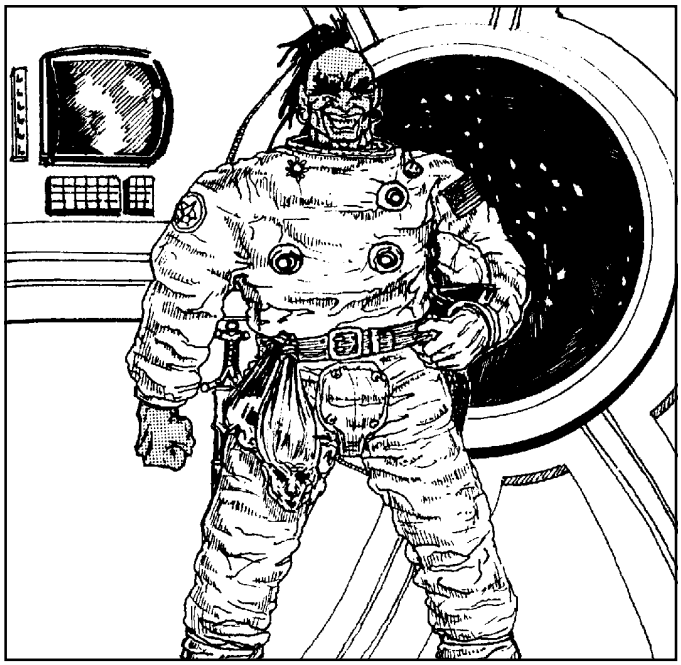
A rendelkezésre álló technológia szintje nagy szerepet játszik a lehetséges hatalmi forma mértékében. A rómaiaknak volt a világ legfejlettebb úthálózata, és talán a legnagyobb hadserege, de még mindig korlátozva volt, hogy meddig tudták kiterjeszteni befolyásukat. Valamint ez is jelzi, hogy a karakterek főleg milyen hatalommal találkozhatnak, s a világ többi részét *rendszerint* a szomszédos államhatalmak alkotják. Például egy olyan kontinuumban, ahol sok királyság van, lehet még pár országszintű állam, és nagyszámú kis törzsi terület is.

13. tábl. (1k20)	Előző fejlett civilizáció lehetősége
-3-tól 17	Nincs
18-19	Dobj a 10. táblázaton, míg nem jön ki egy fejlettebb.
20	Dobj a 10. táblázaton, míg egy 2-vel, vagy többel nagyobb TSz-ű civilizáció nem jön ki.
21	Dobj a 10. táblázaton, míg egy 4-gyel, vagy többel nagyobb TSz-ű civilizáció nem jön ki.

Minden fejlett civilizáció rendelkezik akkora erőforrással, hogy önmagát elpusztítsa, vagy hogy saját szerkezetei ellene forduljanak. Ez még az alacsony technikai szintű kultúrákkal is előfordulhat, pl. kifejlesztik a vitorlásokhoz hasonló gyors szállítási módot, és tudatlanságukban olyan fertőzéseket terjesztenek el, amik megtizedelik a lakosságot.

14. tábl. (1k10)	A bukás óta eltelt évek	Add a 15. táblához
1	<200	+0
2	400	+1
3-4	600	+2
5-6	1000	+3
7-8	2000	+2
9	3000	+1
10	>5000	+0

Ez egy véletlenszerű dobás annak megállapítására, hogy a karakterek érkezésekor milyen régen történt az előző táblázatbéli katasztrófa. Ez szolgálhat egyszerűen csak háttérként, vagy akár több kaland mozgatórugójaként is. Például egy középkori társadalomnak lehetnek évszázados legendái, amiket a karakterek egy előző modern társadalomként értelmeznek, aztán rájönnek, hogy bizonyos rendek, vagy vallási szekták "mágikus" tudással, vagy képességekkel rendelkeznek, amiket ők úgy értelmeznek, hogy ezek egy magasabb technológia maradékai. De ez lehet akár tényleg mágia is...



15. táblázat (1k10)	A "mutáns" népesség aránya
1-9	<0,1%
10	0,5%
11	1%
12	2%
13	3%

A sugárzás, biológiai háború, vagy más holokauszt következtében fennáll a születési rendellenességek, vagy a lakosságra ható egyéb hosszú ideig tartó hatások lehetősége. Ez a jóindulatúaktól kezdve (szokatlan anyajegyek) az Alzheimer-kórhoz hasonló torzulásokig bármi lehet. De hasznos is lehet, például fejlett éjszakai látás, "mágikus" erők, stb. A lakosság egy bizonyos részét alapjában véve valamilyen okból, láthatóan, vagy titkosan, másként különböztetik meg, mintha csak egyszerű rasszbéli, osztálybéli, vagy vallási szempontból lenne más, s ez visszacsapódhat a karakterekre (mintha a karakterek is *közéjük* tartoznának).

16. tábl. (1k10)	Államforma	Add a 17. táblázathoz
1	Diktatúra	-3
2-3	Monarchia	-1
4	Oligarchia	-2
5-6	Köztársaság	+2
7	Államszövetség	+0
8-9	Demokrácia	+3
10	Merkantilizmus	+1

Ez a táblázat abban segít, hogy a legtöbb civilizált területen milyen típusú az államforma. Az államforma a lakosság és a hatalmi szervek általános kinézetét és bizalmatlanságát befolyásolja. Ez természetesen országról országra változik, és a JM újakat is dobhat, ha a karakterek az őket körülvevő világról kezdenek el kérdezősködni.

17. táblázat (1k10)	Állam- és hivatalvezetési szemlélet
-2-től -1	Ellenséges az idegenekkel
0-1	Barátságtalan az idegenekkel
2-4	Bizalmatlan az idegenekkel
5-7	Közömbös
8-9	Gördülékeny
10-11	Barátságos és segítőkész
12-13	Nagyon barátságos

A vaskézzel irányított területeken, vagy más elnyomási problémáknál (fundamentalizmus, rasszizmus, stb.) az emberek bizalmatlanabbak, és nem olyan nyíltak, mint a nagyobb személyi szabadságot biztosító területeken, ahol a kevesebb konfliktus következtében az emberek toleránsabbak (de nem mindig). Egyesek még mindig áteshetnek a ló túlsó oldalára. A táblázatból olyan dolgokat is ki lehet következtetni, mint pl. a bűnözési arány. Egy elnyomó kormány elfojthatja a bűnözést, de a népesség reménytelenségétől függően akár meg is növelheti ennek az arányát.

18. tábl. (1k20)	100 főre eső férfiak	Add a 19. táblához
1	<10	+2
2-3	20	+1
4-6	40	+0
7-14	50	+0
15-17	60	+0
18-19	80	-1
20	>90	-2

Ez teljesen véletlenszerű és opcionális. Ez tükrözheti a fajok evolúciós változását, egy elfogadott dolgot, hogy gyermekgyilkosságokkal az egyik nem számára kedveznek, vagy egy háborúnak, vagy szokatlan fertőzésnek köszönhetően a populáció egy ideiglenes megfogyatkozását is. Néhány középkori területen a háborús veszteségek miatt annyira megfogyatkoztak a férfiak, hogy az Egyház ideiglenesen még a poligámiát is engedélyezte, hogy segítse a népesség újraépítését.

19. táblázat (1k10)	A nők helyzete
-1-től 0	Nincsenek jogaik és kiváltságaik
1-2	Alsóbbrendűnek számítanak
3-8	Többé-kevésbé egyenlőnek számítanak
9-10	Felsőbbrendűnek számítanak
11-12	Teljesen ők irányítanak

Ezt kétféleképpen lehet értelmezni, ha figyelembe vesszük az előző táblázat módosítóit is. Az első szerint ha a nők vannak többségben, nagyobb arra az esély, hogy előkelőbb kulturális pozícióba kerüljenek, míg ha kevesebben vannak, akkor ennek az ellenkezője az igaz. Azonban egy olyan társadalomban, ahol sokkal kisebb százalékban vannak jelen a nők, könnyen lehet matriarchátus, és ahol sokan vannak, könnyen a kisebbségben lévő férfiak kerülhetnek az élre. Hogy több variációt kapjunk, dobj kétszer ezen a táblázaton, egyszer, hogy megkapd a nők (vagy férfiak) társadalmi *helyzetét*, és újra, hogy megkapd a *fontosságukat*. Például a nőket tekinthetik alsóbbrendűeknek, de akár kulturálisan nagy szerepet tölthetnek be (csak nem szólhatnak bele a saját életükbe sem). Vagy egy matriarchális társadalomban a nők uralkodhatnak, de a férfiak háborúskodhatnak, akik el vannak tiltva a hivatali tisztektől.

20. táblázat (1k10)	**Csillagképek**
1-3	Rendes
4-6	Ferdült
7-9	Alig felismerhető
10	Teljesen más

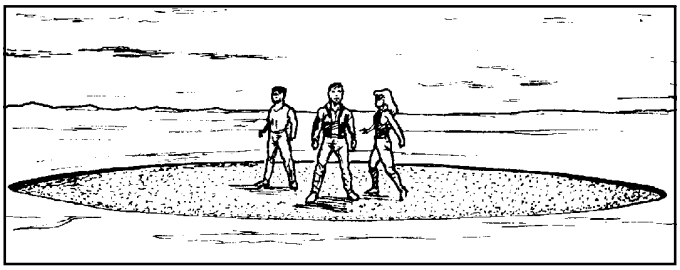
Látjuk a csillagképeken, hogyan változnak lassan az idő előrehaladtával. A távoli múltban mások voltak, mint ma, és a távoli jövőben is mások lesznek. Ez több tízezer éves folyamat, és használhatatlan a pozíciód meghatározásának szempontjából, de adhat tippeket, hogy egy különböző kontinuumban vagy-e, vagy egy más idejű alternatív világban, vagy egyenesen egy másik bolygón. Megjegyzem, hogy az északi félteke karakterei általában nem ismerik a déli félteke csillagképeit, és fordítva, így egy egyszerű helyváltoztatással is meg lehet őket zavarni.

21. tábl. (k10)	**Nyelvi gyökerek**	**22. tábl. (k10)**	**Pénz**
1-2	Angol	-6-tól -2	Csereker.
3	Német	-5-től -1	Réz
4-5	Francia, spanyol	-4-től 0	Vas
6	Keleti	-2-től 4	Arany
7	Arab	3-6	Ezüst
8	Szláv	6-9	Drágakövek
9	Független	10-15	Papír
10	JM választás	16-17	Elektronikus

A nyelvi táblázattal lehet meghatározni a karakterek érkezési helyén beszélt nyelv gyökerét. Nyilvánvaló, hogy nem közöltünk le minden nyelvet, így a JM-nek kell más lehetséges nyelveket a táblázatba illeszteni, pl. a latint, görögöt, stb. Ez a dolog nagyon megváltoztathatja a hátteret. Például egy középkori környezetben, ahol arabul beszélnek, bekövetkezhetett, hogy az arabok képesek voltak Spanyolországnál is északabbra nyomulni, mielőtt visszaszorították volna őket az Európai erők. Vagy abból is sok következtetés levonható, ha egy apokalipszis utáni világban sok helyen oroszul beszélnek. A karakterek képesek lehetnek az adott nyelv megértésére, vagy nem (JM döntés).

A pénzrendszer nagyban függ a technikai fejlettségtől. Sok primitív társadalomban értékes fémeket használtak, míg a modernekben már ettől elvonatkoztatott dolgokat, például papírpénzt, végül elektronikus kreditet használnak. Ez abból a kérdésből fontos, hogy a karakterek rendelkeznek-e az adott társadalomban elfogadható pénzzel, vagy akad-e nehézségük átváltani egyik formát a másikra.

23. táblázat (1k10)	**Kalandháttér**
1	Kulturális interakció/tabu megszegése
2	Ellenség elől való menekülés, vagy azok üldözése
3	A karaktereket a helyi hatóságok “felhasználják”
4	Barátságtalan vadon/túlélés
5	Felderítés/felfedezés
6	Nagyobb történelmi esemény
7	Belső fenyegetés/bizarr események
8	Irgalmas küldetés/bajban a leányzó
9	Fejlett technológiai tárgyak
10	Más időutazók



Abban az esetben, ha éppen nincs egy jó kalandötleted, dobj kétszer ezen a táblázaton, hogy valami ihletet kapj. A két eredményt bárhogy társíthatod. Például összekülönbözhetnek egy másik időutazóval egy nagyobb történelmi esemény színhelyén, vagy az ellenség üldözheti őket a zord vadonban. Itt vannak a magyarázatok:

Kulturális interakció - A karakterek véletlenül (kissé vagy nagyon) megszentségtelenítették a helyi törvényt, vagy szokást, és ki kell szabadulniuk a bekövetkező kellemetlenségekből.

Menekülés/üldözés - A karakterek üldöznek valakit, vagy őket üldözi valaki valamilyen okból.

A helyiek által felhasználva - Néhány hivatalos személy megzsarolja, kényszeríti a karaktereket, hogy végezzenek el számukra egy szolgálatot.

Túlélés - A karaktereknek meg kell küzdeniük az ellenséges környezettel, vagy természetes veszélyekkel.

Felfedezés - Felfedezésre váró rejtett titkok, tudományos felfedezések, vagy időutazással kapcsolatos információk.

Történelmi esemény - A kaland hátterében egy nagyobb történelmi esemény húzódik.

Belső fenyegetés - Valami szokatlan dolog fenyegeti a karaktereket, például háttérsugárzás, pestis, vagy mágia. Vagy olyan dolgok történnek meg, amik teljes lehetetlenségek (beszélő állatok, szellemek, stb.).

Irgalmas küldetés - A karaktereket rábeszélik, hogy legyenek “jófiúk” egy rászoruló személy, vagy csoport védelmében.

Fejlett technika - Valamikor a kaland folyamán (az adott kultúra számára) fejlett tárgyak, vagy technológia bukkan fel, amit nem szabad a tömeg tudomására hozni.

Más időutazók - Valahol a kalandban más időutazók, megrekedtek, vagy olyan emberek is felbukkanhatnak, akik felismerik a karaktereket, hogy kicsodák (és akik meg akarják szerezni tőlük a Mátrixot).

Minden világ alapjait írd le egy papírlapra, vagy ezeket a táblázatokat felhasználhatod egy olyan kampányhelyszín létrehozásához, melybe beleadsz apait-anyait.

24. tábl. (1k10)	Szokatlan vonások
1	Megszabott öltözködés/viselkedés/mozgástér
2	Szokatlan TSz eltérés
3	Visszataszító kulturális szokás
4	Rituális szokás
5	Nagymértékben ellenséges/békés kultúra
6	Jelenleg háború dúl
7	Szokatlan flóra/fauna
8	Merev szociális struktúra
9	Többféle intelligens faj
10	A karakterek alternatív világa

Ez az utolsó táblázat azért van, hogy egy kicsit segítsen neked a háttér kikerekítésében, s ötletet, ihletet adjon. Ha gondot okoz egy gyors kalandötlet kitalálása, dobj egyszer (vagy kétszer) ezen a táblázaton, hogy megkapd annak a világnak a speciális vonását, ahová a karakterek ugrottak. Itt vannak a magyarázatok:

Korlátozások - Vannak kulturális, vagy törvényi korlátozások egyes megtehető dolgokra, amik esetleg egy adott rasszra, osztályra, kasztra, vagy nemre vonatkoznak. Például a nőket kötelezhetik bizonyos ruhadarab viselésére, a bevándorlóknak útlevélre van szükségük, lehetnek faji vagy vallási megkülönböztetések, fegyverkorlátozás, stb.

TSz eltérés - A többi tudományhoz képest egy vagy több tudományág előrehaladott, vagy visszamaradt. Például egy középkori kultúra, ami megtanulta, hogyan kell elemeket és elektromos vákuumcsöves rádiókat készíteni, vagy egy modern kultúra, ami sohasem fejlesztette ki az atomfegyvereket, vagy tudományos tényként megtartottak egy vallási dogmát.

Visszataszító szokás - Gyakori és elfogadott szokás lehet, amit a "modern" és "felvilágosult" karakterek visszataszítónak találnak, mint a kannibalizmus, vérfertőzés, rabszolgaság, stb.

Rituális szokás - A kultúra nagyon szertartásos lehet a megkövetelt formaságok és modor területén, meghajlás a "feljebbvalóid" előtt, hosszú titulusok, vagy előírt szokások (mint a szamurájoknál), s ha valaki nem tartja magát ezekhez rendszerint büntetésben részesül.

Ellenséges/békés - A kultúrának nagyon kevés tapasztalata van a konfliktusok és háború terén, vagy ezt túlzott mértékben műveli, mint a halálos gladiátori küzdelmek esetében, nyílt ellenőrzések, kötelező fegyverhasználat, stb.

Jelenlegi háború - A kultúra/nemzet/régió jelenleg háborúban áll. A háború közelsége nagyban függ az elérhető szállítóeszközöktől (TSz) és a terepviszonyoktól.

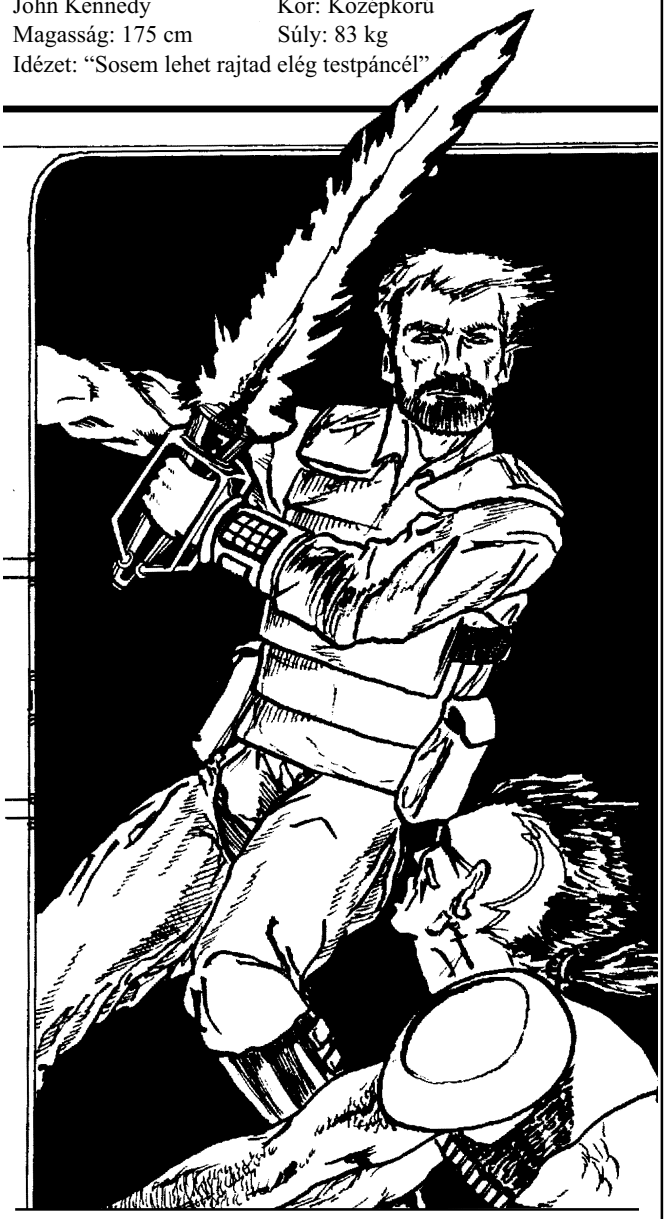
Flóra/fauna - A bolygón van néhány rendkívül furcsa növény, vagy állat, például helyüket változtató növények, tűzokádó hüllők, tengeri szörnyetegek, stb.

Merev társadalom - A társadalom erősen rétegződött, és a karaktereknek problémáik lehetnek bármilyen más kaszt képviselőjével felvenni a kapcsolatot, aki úgy ítéli meg, hogy nem tartoznak együvé (egy másik osztály alakítása pedig súlyos büntetéseket von maga után).

Intelligens fajok - A bolygón egynél több intelligens faj is lehet. Ez lehet bennszülött, de lehetnek idegen látogatók, vagy akár genetikai kísérletek eredményei is.

Alternatív világ - A világnak van egy olyan alternatív történelme, ami megfelel az egyik, vagy az összes karakter világának egy alternatív változatával. Ez az időközben elhunyt karakterek újra játékba hozásának egy jó módja, így továbbra is mindenki saját magát alakítja.

John Kennedy — Kor: Középkorú
Magasság: 175 cm — Súly: 83 kg
Idézet: "Sosem lehet rajtad elég testpáncél"



ERŐ:	14	ÜGY:	14	SZÉP:	12	ENER:	10
EG:	9	AKE:	12	ÉRZ:	13	TP:	31
INT:	20	MER:	12	ÁLL:	15	SEB:	14

Főbb képzettségek

PISZT	12	ÍJ	7	MECH	15	GAZD	8
PUSK	12	TÖRT	8	HADT	10	SZOC	7
AUTF	6	NORV	7	PSZIC	10	LOVA	8
RAPR	8	JELB	7	ELSS	7	TÚLH	10

Főbb felszerelés

M-16 (49I)	Vibroszablya, tőr (10I, 6I)
Bénító (50V)	5 kábítógránát (60IV)
5 repeszgránát	Elsősegélykészlet fogorvosi szerszámokkal
Puskamikrofon	Számos hamis igazolvány

Páncél	Fellelhető: Előnyben részesíti a csúcstechnológiájúakat, de gyakran megy különböző alternatív világok múltját megbabrálni.
40/30 mellény	
10/2 öltözék	
20/15 sisak	Megj.: Kedveli a szokatlan taktikákat

Kampányrészletek - Ebben a részben van sok olyan kis aprólékos dolog, amikkel JM-ként nem kötelező elfogadnod, vagy egyszerűen át is ugorhatod ezeket, ha nincs rá lehetőség, hogy ilyen apróságokkal foglalkozz. Ez bármely stílusú játékban előfordulhat, de legfőképp az idő- és dimenzióutazásnál.

Pénz - Minden felszerelési tárgy, fegyver, páncél, stb. ára az 1990-es év dollárban kifejezett árát jelenti, amik, ahol lehetett, katalógusokból lettek kiírva. Más esetekben megtettük az ismert archaikus tárgyak árának átváltását, és esetleges árkülönbségek azért fordulhatnak elő, mert azóta megváltoztak a különböző javak egymáshoz viszonyított ára is. De ez ritkán fordul elő. Ha az ár nem fix, akkor egy gramm arany mai árához lettek igazítva az árak, mivel az arany ma nem annyiba kerül, mint száz évvel ezelőtt. Az 1902-es Sears katalógus szerint akkor egy Colt Peacemaker revolvert 13 $-ért vehetsz, viszont akkor egy uncia arany 35 dollárt ért.

Az alábbi táblázat általános útmutatóként szolgál az árváltozásokról, amiket valószínűnek lehet tartani a javak árainak változásairól, de ezzel feltételezzük az "átlagos" változást, ahol nincsenek nagy keresleti helyzetek, árubőség, vagy hiperinfláció, és ennek a táblázatnak a skálája 1990-et veszi alapul. A legtöbb tárgy ezt a tendenciát követi.

Évkülönbség	Árszorzó
+100	×50
+50	×10
+20	×3
+10	×2
+0	×1
-10	×0,6
-20	×0,4
-30	×0,3
-50	×0,2
-75	×0,1
-100	×0,08
-150	×0,07
-200	×0,06
-400	×0,05
-700	×0,04
-1000	×0,03
-2000	×0,02

Ez gyakran a karakterek malmára hajtja a vizet, de ez rendszerint csak kis időeltérések esetén működik.

Példa - Egy karakter 20 évvel visszavisz az időben egy 100 dolcsis bankót. Mivel a bankó értéke *nem* csökkent, a vételi értéke megnőtt 100 $/0,4 = 250 $-ra, egészen addig, amíg valaki meg nem nézi nagyon alaposan a kiadás dátumát...

Karakterfejlődés - Ahogy a karakterek egyre több játékbeli tapasztalatra tesznek szert, lassan de biztosan növekedni kezdenek a tulajdonságaik és képességeik. Ezenkívül biztosan beszereznek rengeteg sebhelyet és csonttörést is.

Képzettségek növelése - Egy karakternek kalandonként rendszerint csak egy képzettségnövelési kísérlet van engedélyezve képzettségenként. Ha egy kaland több mint 5 napig tart, vagy nagymértékben zsúfolt, fontolóra veheted az egynél több dobás lehetőségét is.

Bármely képzettség alkalmas a növelésre, amely abban az időszakban felhasználásra került. Minden ilyen képzettségnél dobj 1k20-at. Ha a dobás nagyobb, vagy egyenlő a képzettség aktuális szintjénél (vagy 20-as), a karakter pontokat kap a képzettsége növelésére. Ha a képzettséget fejleszteni lehet, dobj 1k3-at. Ha a képzettséget sikeresen használta, dobj 2k3-at, és ha a képzettséget sikeresen használta harcban, dobj 3k3-at (ezek nem összeadódóak). Ezt az összeget add az alkalmazott képzettség Képzettség Bankjához. Ha a Bank értéke nagyobb, vagy egyenlő a képzettség egy szinttel való fejlesztéséhez szükséges JP mennyiségénél (a szintekhez szükséges JP különbsége), a képzettség egy ponttal nő, az ehhez szükséges JP-t le kell vonni a Bankból, a maradék pedig ott marad. A képzettségek árait lásd a 37. oldalon.

Példa - Egy 9-es Pisztoly képzettséggel rendelkező karakter sikeresen használta a képzettségét harc közben, és 7-et kapott a 3k3 dobáson. Már volt 13 pontja a Képzettség Bankjában a Pisztoly képzettségénél, így most összesen 20 pontja van ott. Egy 10-es képzettségi szint 100 JP-be kerül, egy 9-es szint pedig 81 JP-be, így megnövelheti a Pisztoly képzettségét 1 ponttal, és marad 1 pont a Képzettség Bankjában a további növelésekre (20 pont a bankban - 19 a képzettség növelésére).

Gyakorlás - Mikor gyakorlással akarja valaki a képzettségét növelni, 5 napon keresztül összesen legalább 20 órát kell az olyan képzettség gyakorlásával tölteni, amely nem igényel anyagot, csak gyakorlást. Azoknál a képzettségeknél, amelyek anyagot igényelnek, legalább 100 "egységnyi" anyagra van szükség. Ezek lehetnek hegesztőpálcák, lőszerek (vagy sorozatok), stb. Az anyagok a felhasználási idejének meg kell egyeznie a képzettség más aspektusainak gyakorlási idejével (például egy fegyver előrántása, gyors újratöltése, stb.). Ezután a karakter rendesen dob a fejlődésre, és ha sikeres, 2k3 pontot kap a képzettség fejlesztésére.

Megjegyzés - Főleg a fegyveres képzettségeknél, ha a karakter csak egy fegyverrel gyakorol, akkor arra a képzettségre csak egy *speciális* képzettséget kap, ahelyett, hogy a teljes képzettséget növelné. A teljes képzettség növeléséhez a gyakorlatok változatossága a kulcs.

Minden 6-os, vagy nagyobb képzettségi szinttel rendelkező karakter taníthat egy alacsonyabb szintű személyt. Szakértő tanítással a tanító képzettségének minden 3(f) pontja után 1-et hozzá lehet adni a képzettség növelésére végzett dobáshoz, s ugyanezt a mennyiséget a kapott pontokhoz is hozzá lehet adni. A tankönyvek is képzettségi szint szerint vannak osztályozva, de csak a könyv által tanított képzettség minden 5(f) pontja után járnak bónuszok.

Megjegyzés - Az egyetemi képzés hetente körülbelül 2 JP-t ad.

Tulajdonságok fejlesztése - A karakterek a Tulajdonságaikat is megpróbálhatják növelni, ugyanazon időskála mellett, mint a képzettségeket. Rendes esetben ez a karakter tudatos erőfeszítéseit igényli, de néha a rendes cselekedetek is sikeresek lehetnek e célból. Ha a karakter túldobja a Tulajdonság értékét (vagy 20-

ast dob), 1k3 pontot kap a Tulajdonság növelésére, az ár pedig a Tulajdonságszintek közötti KP-különbség. Itt következnek a Tulajdonságok növeléséhez szükséges cselekedetek.

Erő - Súlyemelés, testépítés, kapacitásod legalább 30%-ának szállítása legalább napi 6 órán keresztül, nehéz fizikai munka.

Ügyesség - Sok Ügyesség-dobás megtétele (főleg kritikus helyzetekben), sok Ügyesség-alapú képzettség gyakorlása, és jól csinálása.

Egészség - Gyógyulás, veszélyes szerek, fertőzések leküzdése.

Intelligencia - Briliáns következtetések levonása, vagy logikai eszmefuttatások, valami olyan dolog elvégzése, amivel meggyőzöd a JM-et, hogy eszesebb vagy.

Akaraterő - Sok Akaraterő-dobás megtétele, vagy hosszú ideig folyamatos nehézségek, vagy érzelmi stresszhatás alatt cselekedni.

Merészség - Sok kellemetlen helyzet blöffel, mellébeszéléssel való megoldása, olyan fenyegetésekkel szembenézni, amit nem kívántál, vagy valami nagyon kockázatos dolog megtétele.

Szépség - Tudatosan megpróbálva javítani kinézeteden és modorodon, minden nap extra időt töltve személyes megjelenésed javításával. A maximális lehetséges fejlődés a JM-en múlik.

Érzékelés - Sok Érzékelés-dobás megtétele, az eszedet használva az érzékeid irányítására, olyan dolgok kiszúrása, amiket senki más nem vett észre.

Állóképesség - Naponta legalább annyi Állóképesség-dobás megtétele, amekkora az Állóképességed.

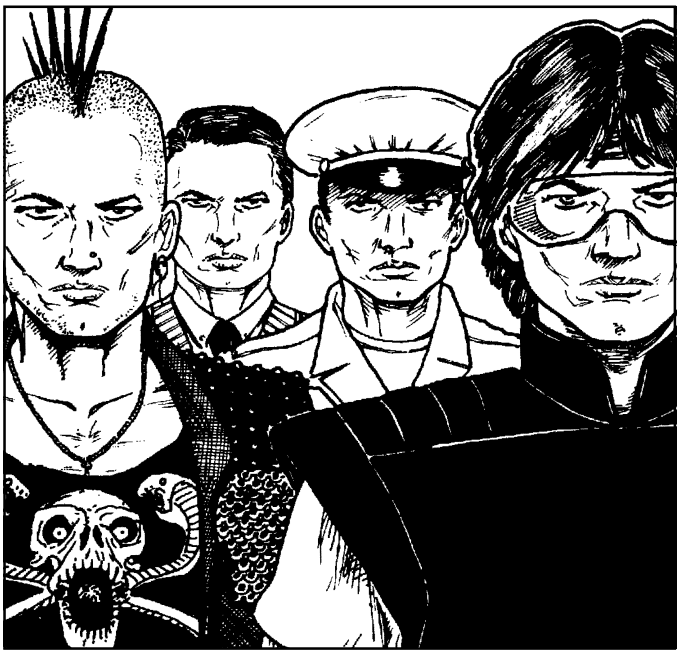
Energia - A **TimeLords** kampányok alatt rendesen nem növelhető ez a Tulajdonság. Ha használják, az Energiát csak hihetetlen stressz alatt lehet növelni. Például gyakorlással ezt soha nem lehet növelni, de olyan körülmények között, ahol a saját életed van veszélyben, talán.

Személyiség-változások - Rendes esetben éles ellentét van a játékosok és a karakterek személyiségei között. Ennek nem szabad sokszor megtörténnie az Első játékban, és mind a JM-nek, mint a játékosoknak tudatában kell lenniük ennek a lehetőségnek is. A játékosoknak nem szabad megengedni, hogy a *karaktereik* olyan tulajdonságokkal rendelkezzenek, ami tőlük idegen (vérszomjas, kapzsi, hatalomvágyó). Ennek az engedélyezése azt jelenti, hogy a játék átvált az IdőFosztogatók és Megalomániások játékává. Ezzel nem azt mondjuk, hogy a karakterek nem válhatnak keményebbé, vagy egyenesen a látott és elviselt dolgokra érzéketlenné, de tedd a kezedet a szívedre, ők még mindig emberek, akik egy asztal körül ülnek, nem pedig karakterek egy papírlapon. Használj bármilyen taktikát, amit megfelelőnek találsz, de akadályozd meg a játékosok és a karakterek túlzott elkülönülését!

Öregedés - A Mátrixot használó karakterek elméletileg sohasem öregednek. A Mátrix kiszűr minden idegen anyagot a szervezetükből, még azokat a mikroorganizmusokat is, amik veszélyesek lehetnek az érkezési területen. Ha egy személy legalább havonta használja a Mátrixot ugrásra, a teste nem indul el a fizikai leromlás útján.

Azok a karakterek, akik nem ilyen szerencsések, minden 30 fölötti születésnapjukon dobjanak 1k%-ot. Ha a dobás kevesebb, mint az életkoruk, a karakter 10 KP-t és 40 JP-t veszt, amit a karakter oszt el úgy a tulajdonságok és a képzettségek között, ahogy akar. Ha valaki egy 30 év fölötti karaktert készít pontokból, megkapja a koráért járó KP-t és JP-t, de a karakterkészítés után dobnia kell az öregedési hatásokra is.

A karakter képzettségei sohasem csökkenhetnek a Tehetség alá. Ha egy Tulajdonság valamikor eléri a nullát, a karakter meghal. Továbbá ha a karakter "01"-et dob a százalékra, a veszteségek 10-szer nagyobbak lesznek, ami általában egy nem várt, hirtelen bekövetkező egészségi problémát jelent, például szívinfarktust, szélütést, vagy más szervi zavart.



Halál és reinkarnáció - A karakterek, ha elég sokáig voltak már játékban, *meg fognak* halni, vagy valamilyen balszerencse folyamán, vagy valami előre nem látható baleset miatt. Szokatlan, hogy egy normál személy 500 évnél tovább él, még akkor is, ha megadatott neki a fizikai halhatatlanság. A balesetek megtörténnek. Márpedig az időutazók nagyobb veszélyeknek vannak kitéve, mint egy átlagember. Természetesen ez az életmódtól is függ. A megnövelt élettartamú emberek valószínűleg *nagyon* óvatossá válnak, amíg a technológia lehetővé nem teszi a memória klónozását is.

Ha a karaktered meghal, az nagyon megrázó lehet, mivel az Első játék karaktere valójában téged jelképez. De ne aggódj nagyon. Ne feledd, hogy ez csak egy játék. Elméletileg valahol máshol is van belőled, akit a kampányba lehet illeszteni a többi karakter egy kalandjaként. Ő természetesen nem pontosan te leszel, de egy (többé-kevésbé) hasonló változat, akinek talán egy kissé más képzettségei lesznek, az új kontinuumhoz alkalmazkodva. Ennek az új karakternek nem lesz akkora tapasztalata, s megnövelt tulajdonságai és képzettségei, mint neked. Te újrakezded, de a karakter még mindig akkora mértékben lesz a saját éned, amennyire csak akarod.

Egyszerű módja van a "másik éned" elkészítésének, mégpedig az, hogy minden Tulajdonságra és nem-tehetség képzettségre dobsz 1k6-ot. 1 és 2 esetében vesztesz egy pontot, 3-nál, 4-nél és 5-nél nincs változás, 6-nál pedig eggyel nő az adott Tulajdonság, vagy a megfelelő képzettség (például autóvezetés helyett lovaglás). Továbbá a csapat minden tagjára dobj egy k6-tal. 6-nál az új karakter nem ismeri azt a karaktert (annak az alternatív mását).

A karakterek újra találkozásának helyzete érdekes karakterpárbeszédekkel jár. Hogyan megy oda a csapat többi része, s beszélik rá, hogy csatlakozzon? A "Mert velünk volt valaki, aki teljesen olyan volt, mint te, de meghalt" szöveg valószínűleg nem nagyon izgatja az új karaktert.

Vadászat - A karakterek csapatának nem olyan nehéz teljesen önellátóvá válniuk a vadonban. A lőfegyverek, de még az íjak is nagyon hatásosak az óvatlan növényevőkkel szemben. Ezek a vadoni időszakok általában akkor fordulnak elő, míg egyesek a sérüléseiket heverik ki, mert a városi területeken nehéz elrejtőzni, vagy képzettségeket tanítani.

Azonban ha a játékban a kínálat nincs végtelenként megállapítva, akkor előbb-utóbb a terület ki lesz merítve. Ez általában a kérdéses állat tömegétől függ. Ha az állat falkában él, az eredményt szorozd meg 1k10-zel. A végeredményt el kell osztani a csapatban lévő emberek számával, és a levadászott terület több mint 100 km^2 területet foglal magában (5,6 km-es sugár). Természetesen a nagy állatok tartósított húsa jóval a területen lévő utolsó állat elhullása után is kitart.

Az állat tömege	Kivadászás (nap)
<1 kg	$1k100^2+100$
1-10 kg	$1k20^2+20$
11-50 kg	$1k10^2+10$
51-100 kg	$1k8^2+8$
101-500 kg	$1k4^2+4$
501+kg	$1k4/2^2+2$

Időjárás - A JM általában drámai helyzeteket teremthet egy kalandban az időjárással, de logikus, hogy az időjárás-változások véletlenszerűen lesznek meghatározva, hogy a karaktereket (vagy az ellenségeiket) boldogítsa, vagy bosszantsa. Dobj 1k20-at az alábbi táblázaton, hogy meghatározd a csapadékot, vagy a felhőtakarót. A dobott értékhez adj 1-et a terület éves csapadékmennyiségének minden 50 cm-e után. Dobj egyszer a véletlenszerű világok táblázatán látható időegységenként, vagy az egyszerűség kedvéért naponta egyszer.

Dobás	Időjárás	Dobás	Időjárás
1-5	Tiszta, kevés vagy semmi felhővel	15-16	50% felhőtakaró
6-9	Ritka, vagy távoli felhők	17-18	70% felhőtakaró
10-12	10 % felhőtakaró	19	90% felhőtakaró
13-14	30% felhőtakaró	20+	Csapadék

Ha csapadék hullik az égből, a mennyisége 2 cm, szorozva 1k10/3-mal, plusz 10% az éves csapadékmennyiség minden 100 cm-e után az első 100 cm fölött, mínusz 10% 10 cm-enként, amennyivel kevesebb az éves csapadékmennyiség 80 cm-nél. Ez után dobj 1k20-szal az alábbi táblázaton, hogy megállapítsd, mikor kezd esni a csapadék, aztán megint, hogy lásd, mikor áll el.

Dobás	Napszak	Dobás	Napszak
1	Hajnal (3-6 óra)	12-13	Késő délután (16-18 óra)
2	Reggel (6-9 óra)	14-15	Este (18-20 óra)
3-4	Késő délelőtt (9-12 óra)	16-17	Késő este (20-22 óra)
5-8	Kora délután (12-14 óra)	18-19	Éjszaka (22-24 óra)
9-11	Délután (14-16 óra)	20	Késő éjjel (24-3 óra)

Egy adott időszak átlagos szélsebességének meghatározásához dobj 1k20-at, s nézd meg az alábbi táblázatot. Ha nagyon csapadékos az idő, a karakterek egy part közelében vannak, vagy viharos évszak van, a dobáshoz adj 3-at.

Dobás	Szél	Dobás	Szél
1-2	Szélcsend	16-18	Az átlagos ×2 (minimum 3 m/s)
3-4	Az átlagos×0,5	19-20	Az átlagos ×4 (minimum 5 m/s)
5-7	Az átlagos×0,75	21	Az átlagos ×6 (minimum 10 m/s)
8-12	Átlagos	22	Az átlagos ×8 (minimum 15 m/s)
13-15	Az átlagos×1,5 (minimum 1 m/s)	23	Az átlagos ×10 (minimum 20 m/s)

Éves csapadékmennyiség - A következő listán sokféle hely szerepel a *mi* Földünkön, s a csapadékmódosítók, s az előző példákban szerepelt viharonkénti átlagos csapadékmennyiség is fel van tüntetve.

Terület	Eső	Mód.	Átlag	Terület	Eső	Mód.	Átl.
Appalache	120 cm	+2	2,0 cm	Közép-Franciaország	60 cm	+1	1,6 cm
Középnyugat USA	80 cm	+2	2,0 cm	Dél-Franciaország	100 cm	+2	2,0 cm
Északnyugat-USA	250 cm	+5	2,2 cm	Észak-Németország	70 cm	+1	1,8 cm
USA nyugati part	100 cm	+2	2,0 cm	Dél-Németország	90 cm	+2	2,0 cm
Délnyugat-USA	30 cm	+1	1,0 cm	Észak-Oroszország	25 cm	+1	1,0 cm
Észak-Mexikó	30 cm	+1	1,0 cm	Közép-Oroszország	50 cm	+1	1,4 cm
Közép-Mexikó	70 cm	+1	1,8 cm	Nyugat-Oroszország	50 cm	+1	1,4 cm
Dél-Mexikó	150 cm	+3	2,0 cm	Észak-Afrika	10 cm	+0	0,6 cm
D. Amerika közepe	200 cm	+5	2,2 cm	Közép-Afrika	100 cm	+2	2,0 cm
D. Amerika partja	100 cm	+2	2,0 cm	Dél-Afrika	80 cm	+2	2,0 cm
Északkelet-Kanada	80 cm	+2	2,0 cm	É, K, DK Ausztrália	80 cm	+2	2,0 cm
Közép-Kanada	40 cm	+1	1,2 cm	Ausztrál. Ny-i partja	25 cm	+1	1,0 cm
Kanada Ny-i partja	300 cm	+6	2,4 cm	Ausztrál. DNy-i partja	60 cm	+1	1,6 cm
Nyugat-Írország	150 cm	+3	2,0 cm	Ausztrália D-i partja	40 cm	+1	1,2 cm
Kelet-Írország	80 cm	+2	2,0 cm	Közép-Ausztrália	10 cm	+1	0,6 cm
Skócia	150 cm	+3	2,0 cm	Nyugat-Új Zéland	400 cm	+8	2,6 cm
Nyugat-Anglia	120 cm	+2	2,0 cm	Kelet-Új Zéland	80 cm	+2	2,0 cm
Kelet-Anglia	70 cm	+1	1,8 cm	Tazmánia	150 cm	+3	2,0 cm
Fr. Ny-i partja	80 cm	+2	2,0 cm	Japán	150 cm	+3	2,0 cm
Dunántúl	80 cm	+2	2,0 cm	Tiszántúl	50 cm	+1	1,4 cm

Hőmérséklet - Alább következik a "mi" Földünk hőmérsékleti táblázata. Más világoknak, vagy alternatíváknak ettől eltérő is lehet a hőmérséklete, amint az a Világok találomra táblázatán is látszik. Az átlaghőmérséklet naponta változik, ezért az alatta lévő eltérési táblázaton is dobj 1k20-at. Ez az átlaghőmérséklet kontinentális területeket foglal magában. Mélyen bent egy kontinens belsejében 1-gyel nő a dobás súlyossága, partvidéken 1-gyel csökken, egy szigeten pedig 2-vel csökken. A napi változásokat az alternatív világok számain is lehet alkalmazni, a helyi időjárás figyelembevételével.

Szélesség	Nyár	Ősz	Tél	Tavasz	Példa
Egyenlítő	31°C	30°C	28°C	29°C	Nairobi
10°	30°C	27°C	23°C	26°C	Saigon
20°	29°C	24°C	18°C	23°C	Bombay
30°	28°C	22°C	13°C	21°C	Houston
40°	23°C	13°C	1°C	11°C	Chicago
50°	19°C	7°C	-7°C	6°C	Prága
60°	15°C	1°C	-13°C	1°C	Helsinki

Dobás	Változás	Dobás	Változás
0-2	-20°C	9-13	+0°C
3-4	-10°C	14-15	+3°C
5-6	-5°C	16-17	+5°C
7-8	-3°C	18-20	+10°C

A környezet - A karakterek sok kalandban nézhetnek szembe a megzabolázatlan vadonnal, nem kell mindig ismeretlen veszedelmekkel, időbeli anomáliákkal, vagy rengeteg vérszomjas lénnyel megmérkőzniük, amik ahhoz sem elég eszesek, hogy felismerjék a fegyvereket, elég simán a természet is. Az emberek csak kevés környezeti viszony mellett érzik magukat kényelmesen, s olyan alapszükségleteik is vannak, mint az evés, ivás és alvás.

Hőmérséklet - Az emberek viszonylag elég szűk hőmérsékleti határokon belül érzik magukat kényelmesen (15-30°C). A teljesítmény rovására ennél nagyobb hőmérsékleten is képesek a túlélésre, de az ennél hidegebb hőmérsékleten való hosszú ideig tartó túléléshez már védőfelszerelésre van szükségük.

Hideg - A karakter minden 15°C alatti 5°C-onként teljes testi sérülést fog szenvedni. Ha csak bizonyos testrészek vannak kitéve a hidegnek, akkor azok a részek sérülnek. Egyedül a fej a kivétel. Mivel a test többi részéhez viszonyítva a fejnek van az egyik legnagyobb vérszükséglete, egészen 0°C-ig védtelenül lehet hagyni, anélkül hogy sérülési hatásokat szenvedne. A Sebzési Szint SSz 1 (IV típusú) óránként és 5°C-onként a biztonságos hőmérséklet alatt, ami összeadódó.

Példa - Miután egy karakter egy órát kint töltött a fagyon (0°C), 3-as Sebzési Szintet szenved el az egész testén, amibe nem fog belehalni, de ez nem jó neki. Egy következő óra után már 6-os SSz-je lesz SSz 3 helyett.

Ezt rövidebb időszakokra is lehet alkalmazni. Például ha 5 percig voltál kint a -45°C-os hidegben, ez azt jelenti, hogy ez 60°C-al van a biztonságos szint alatt, vagyis óránként 12 SSz-t. Egy 5 perces időszak egy óra 1/12-ed része, így minden 5 perc 1 SSz-el jár. Ezt nem lehet 5 percnél rövidebb időszakokra használni.

Amikor a karakterek sérülnek, Állóképesség-dobást kell tenniük. Ez azt jelképezi, hogy a test automatikusan felhasználja az elraktározott energiát, hogy megakadályozza a fagyást. Ezzel *meg is lehet akadályozni* a sérülést, ha óránként és a biztonságos hőmérséklet alatt 5°C-onként tesz egy Állóképesség-próbát (testmozgás). Ha a karakter teljesen kimerült a megerőltetés miatt, óránként Akaraterő-dobást kell tennie, hogy ne veszítse el az eszméletét.

Az öltözék megnöveli a karakter hőérzetét. Átlagos ruha esetén minden PÉ pont 5°C-al növeli a tényleges hőmérsékletet. Speciális téli ruha pontonként 25°C-al növeli meg a tényleges hőmérsékletet.

Példa - Egy átlagos dzseki (1/0 PÉ) 10°C-os hőmérsékletig védi meg a karaktert. Egy ugyanekkora PÉ-vel rendelkező tolldzseki már -10°C-ig nyújtana védelmet.

A szél 1 m/s-onként 2°C-al csökkenti a tényleges hőmérsékletet. Ha valaki teljesen nedves, az 5°C-al csökkenti a hőérzetet, s megtriplázódik a szélhatás. Ha a karakter vízbe merül, ugyanannak van kitéve, mint a szárazföldön, de a biztonságos hőmérséklet már 20°C, a különbségből származó sérülések pedig *megtriplázódnak*, mivel a víz jobban elvonja a testhőt, mint a levegő.

Általános találkozások - Esetenként kívánhatsz véletlen találkozási dobásokat tenni, vagy valami szokatlan esemény bekövetkeztének esélyére is kívánhatsz dobni. Az alábbi táblázat (1k20) egy gyors módját nyújtja annak megállapítására, hogy mivel futott össze a parti, és ezt majdnem mindenütt, vagy mindenkor lehet alkalmazni.

Dobás	Találkozás
1	Közepes lény
2	Nagy lény
3	Kis lény
4	Természeti veszély
5	Nagy lény
7	Közepes lény
8	Kis lény
10	Intelligens lény
11	Intelligens lény
12	Közepes lény
13	Kis lény
14	Közepes lény
15	Kis lény
16	Természeti veszély
17	Intelligens lény
18	Intelligens lény
19	Intelligens lény
20	Intelligens lény

Kis lények a mókusokhoz, nyulakhoz, kígyókhoz, kutyákhoz és macskákhoz hasonló dolgok. Közepes lénynek számít az őz, farkas, vagy más emberméretű teremtmény. Nagy lények lehetnek medvék, oroszlánok, jávorszavasok, elefántok, stb. Az intelligens lények rendszerint emberek, a természeti veszélyek pedig a futóhomoktól a rablótámadásig bármi lehet, a területtől függően.

A következő hozzáadandó és kivonandó számokat rendszerint a fenti táblázathoz használjuk, hogy a helyi viszonyokat is tükrözze.

Tech Szint	+/-	Területtípus	+/-
1	-12	Vadon	-3
2	-11	Tanyák	+0
3	-10	Falu	+1
4	-8	Város	+2
5	-6	Megapolisz	+3
6	-4		
7	-2		
8	+0		
9	+2		
10	+4		
11	+6		
12	+8		
13+	+10		

Hőség - A karakterek különféle hatások mellett a komfortos hőmérséklet felső határát is túlléphetik. A határ minden 5°C-al való túllépése után minden megterhelésből adódó dobás kap egy -5-ös módosítót, és a megdobás mennyisége is 5-tel csökken.

Példa - 35°C-nál egy karakter 15, vagy nagyobb dobás esetén rontja el az Állóképesség-dobását, mikor rendes esetben csak egy 20-as dobás jelentene automatikus rontást.

Emberek esetében a komfortos hőmérséklet minden 5°C-al való növekedése megduplázza a vízszükségletet (4 liter, 8 liter, stb.). A nagyobb vízszükségletű fajoknak is arányosan megnő a vízszükségletük.

A szélhatás és a nedvesség ugyanúgy hat a hőségre is, bár a szél nem befolyásolja a vízszükségletet. A nagyon nedves környezet 5-10°C-al megnöveli az alkalmazható hőmérsékletet, a száraz környezet pedig 5°C-al csökkenti az alkalmazható hőmérsékletet (ez nem befolyásolja a vízszükségletet). Az öltözék módosítói ugyanazok, mint a hideg klímánál, ezzel sok páncél összeegyeztethetetlenné válik a klímával. A nagyon nagy hőmérséklet természetesen képes fizikai sérülést okozni, de az emberek folyamatosan csak legfeljebb 50°C-t képesek elviselni, azt is csak akkor, ha nagyon száraz.

Éhség - A karaktereknek naponta körülbelül 0,5 kg koncentrált harctéri fejadagra van szükségük, vagy körülbelül 1 kg kevésbé tápláló élelemre. A 30 TP-től jelentősen eltérő karakterek ezt a TP arányában eloszthatják, vagy megszorozhatják. A karakter minden 20 Állóképesség-dobása után 0,5 kg-ot hozzá kell adni a *rendes* táplálékszükséglethez, és 1 litert az *alap* vízszükséglethez. A megfelelően tápláló étel hiánya különféle hatásokkal jár. A test először felemészti a rövidtávú tartalékait. Ezután a hosszú távú tartalékok kerülnek felhasználásra, és végszükség esetén a test a saját szöveteit kezdi felemészteni, hogy ellássa a létfontosságú szerveket.

Minden étel nélkül töltött nap egy Állóképesség-dobást igényel, s a maximális sikeres dobás minden nap eggyel csökken, így a 3. nap után egy 17, 18, 19, vagy 20-as dobás az Állóképességtől függetlenül mindenképpen sikertelen. Minden elvétett dobás egy halmozódó -1-es kimerülési módosítót jelent, amit *nem* lehet pihenéssel eltüntetni. Ha egy karakter az éhezés következtében eléri a -20-at, kómába esik, és rendszerint meghal. Ebbe nem számít a megterhelésből adódó módosító. Ha a karakter elveszti eszméletét, akkor addig marad eszméletlen, amíg -19-re, vagy nagyobbra nem kerül.

Az éhezésből származó levonások úgy térnek vissza, mint a halálos sérülések, így elég sok időbe kerül kiheverni a kényszerdiétát. Az élelemadag töredékétől a nélkülözésig haladva csak a dobások közti időszakot tolja ki, így fél adagon élni egyet jelent a kétnaponta megtett dobással.

Szomjúság - A víz már súlyosabb gondot jelent. Az emberek naponta körülbelül 2 liter vizet igényelnek, megterhelés mellett többet. Az emberek általában 12 órát bírnak ki víz nélkül, mielőtt szenvedni kezdenének a szomjúságtól, de a körülmények ezt is lecsökkenthetik. A kényelmesnél 5°C-onként nagyobb hőmérséklet felezi ezt az időt (de 1 óránál nem kevesebbre). Az első növekedés "szabad". Ezután minden időszak az éhséghez hasonló Állóképesség-dobást igényel, melynek hasonlóak a hatásai. Azonban minden rákövetkező időszakban, amikor nem történt folyadékfogyasztás, egy halmozódó -1-es módosítót jelent, az Állóképesség-próba elvétése miatti -1 mellett.

Példa - Nathan Borg a tűző nap alatt ragadt a sivatagban, mert rossz helyre és rossz időbe került. A hőmérséklet 40°C. Ez természetesen nagy, de nem sokat tehet ellene. Ez 10°C-al nagyobb a kényelmesnél, így 3 óránként kell dobnia a kiszáradásra. Az első időszakban ez nem befolyásolja. A következő időszakban -1-et kap, mert nem jutott vízhez, és másik -1-et, mert elrontotta az Állóképesség-dobását (-10-zel a hőség miatt). A következő dobás megint nem sikerült, ez -1, plusz extra -2, mert nem jutott vízhez, összesen -5. Az éjszaka viszonylag hűvös (30°C, 12 óránként dobás), ezalatt megdobja az Állóképességét, de a vízhiány miatt kap még -3-at (összesen -8). Mikor felkel a nap, majdnem szétfő a kobakja, mert a módosítók legalább -4, -5 és -6 értékűek lesznek, nem számítva a rontott Állóképesség-dobásokat. A következő napnyugtára már -20-ban, vagy többen lesz, és irgalmas módon elveszti eszméletét, mielőtt belehalna a kiszáradásba.

A kiszáradásból származó levonások nem halálos sérülésként térnek vissza, így egy pár nap alatt teljesen fel lehet épülni.

Alvás - Minden karakternek szüksége van éjszakánként egy bizonyos idejű alvásra, hogy a maximálisat tudja nyújtani. Az Egészséget vond ki 20-ból. *Általában* ennyi ideig kell tartania az alvásnak minden éjszaka. A minimális alvási idő rendszerint 4 óra, függetlenül az Egészségtől. A karakterek többet is pihenhetnek, főleg ha sérülést, vagy megterhelést pihennek ki. Azok, akik kevesebbet alszanak, alvatlan óránként -1 módosító jár minden Intelligencia és Érzékelés alapú képzettségre, vagy dobásra, a többi cselekedet pedig 2 kialvatlan óránként kap -1 módosítót. Ez (a kettő közül a nagyobb) visszatérési szempontból *hozzáadódik* azokhoz a módosítókhoz, amiket a karakter "kialudhat", s először a kialvatlansági módosítók tűnnek el.

Példa - Egy nap egy karakter -2 módosítót kap kialvatlansága miatt. Aznap még kap egy -10-es megerőltetési módosítót is a kemény túra miatt. Azon az éjszakán mind a kettőt kipihenheti, ha eleget alszik ahhoz, hogy eltűnjön egy -12-es módosító. Ha csak annyit alszik, hogy eltűnjön egy -8-as módosító, akkor reggel egy kínzó -4-es kifáradási módosítóval fog felkelni.

Teremtmények - A "teremtmények" fogalom magában foglal minden biológiai dolgot, a mókustól a sztegoszauruszig. Lehetnek jóindulatúak, rosszindulatúak, vagy akár nemtörődömek is. Ez rendszerint attól függ, hogy éppen éhesek-e, vagy sem.

Név: Zsarnokgyík

Erő	: 50	Hossz/magasság: 7 m			
Ügyesség	: 6	Tömeg: 10000 kg			
Egészség	: 15	Max sebesség: 16 m/s			
Intelligencia	: 2Á	Élőhely: E/S/N			
Akaraterő	: 18	Spec. támadás: Harapás 40II, Farok 60IV			
Merészség	: 17				
Érzékelés	: 7	Testpont	: 330	Páncélérték	: 4
Szépség	: 4	Sebesség	: 28	Kinyerhető hús	: 4000
Állóképesség	: 20	Méretvariációk: ×0,5-től ×1,5-ig			
Energia	: 82	Páncélanyag: Több, mint amennyire szükséged lehet...			

Megjegyzés: Komisz jószág. He lehet, kerüld el!
A harapás képzettsége 12, a farokcsapásé 6.

A lényeknek rendszerint a fent látható formátumban vannak az értékeik. A legtöbb kifejezés magától értetődő, de vannak olyanok, amelyek bővebb magyarázatra szorulnak.

Élőhely - Ez három betűből áll, amelyeket egy per jel választ el. Az első betű az állat által kedvelt éghajlatot jelenti, s ez lehet E (egyenlítői), M (mérsékelt), vagy S (sarki). A második a terepet jelenti, ami lehet S (síkság), D (dombok), vagy H (hegyek). Az utolsó a kedvelt páratartalmat/vízszintet jelöli, ami lehet Sz (száraz), N (normál), vagy N (nedves). Ha valamelyik helyen egy "*" szerepel, az azt jelenti, hogy az élőlénynek nincs kedvelt előfordulási helye, vagy széles tűréshatára van.

Speciális támadások - Ez mindenféle támadási módot jelenthet, amivel csak az állat rendelkezik, vagy esetleg speciális képességeket. Például egy 4I×4 többszörös támadást jelent, például egy karomcsapást. Minden ilyen támadást külön kell dobni, de azt ajánlom, hogy mindegyik ugyanott találjon, ahová az első talált.

Méretvariációk - Ez az adott típusú felnőtt állatok rendes mérete. A legtöbb fizikai értéket ezzel kell megszorozni, s a Testpontot is ki kell számítani az új tömeg alapján. Dobj 1k10-et a variációra. 1, vagy 10 esetén a lény a jelzett határokon belül kisebb, vagy nagyobb lesz, mint az alap.

Kinyerhető hús - Ez a szám azt jelzi, hogy az optimálisan feldolgozott lényből hány ember/nap adag nyerhető ki.

Páncélanyag - Ez azt jelenti, hogy az adott típusú lény megfelelően lenyúzott és kikészített bőréből milyen típusú páncélt lehet készíteni, s az hány találati helyet takar.

Automata - Ez egy speciális fajú lény, bár néhányuknak már elegendő ahhoz az intelligenciájuk, hogy akár NJK-knak is számíthassanak, míg mások tervezésük miatt járművekként tarthatók nyilván. Ezek legtöbbször a lény és az NJK formátumot használják, s azokat az értékeket, amelyek nem alkalmazhatóak, egyszerűen hagyd ki. Az Állóképesség a szerkezet energiatartalékait jelenti. Az Állóképesség-próbát igénylő időgépek esetében ahelyett, hogy az emberekhez hasonlóan lelassulnának, automatikusan elbukják a próbát, és vesztenek egy "Állóképesség" pontot. Mikor az elfogy az összes, a gép megáll. Ha a robotok nem kivételesen kifinomultak (15+ TSz), akkor nem önjavítóak, és nem heverik ki a sérüléseket. A sebzés elszenvedésének szempontjából az egyszerűség kedvéért a robotokat kezeld úgy, mint az embereket, a következő kivételekkel. A robotok sohasem vesztik el eszméletüket, s nem lesznek kábultak. A törött csont eredmény azt jelenti, hogy a korlátozás mértéke megduplázódik, s rájuk nincs hatással a zúzódás, vagy a nem halálos sérülés (kivéve az esetleges elektromos támadásokat).

Egy roboton két találati helyet kell megjelölni, ami a készülék "agyát" tartalmazza, s ezeknek a helyeknek a sérülését úgy kell kezelni, mint egy emberi fejsérülést. Négy találati helyet az energiaellátás, vagy az irányítóegység számára kell kiosztani, s ezek a törzsnek felelnek meg. Azoknak a karaktereknek, akik ezekkel összeakadnak, nem szükséges tudniuk, melyek ezek a részek. Például egy robot "agya" mélyen a törzsében is lehet, az energiacella a lánctalpas aljában is lehet, ami egy ember lábszárának felel meg, s a karjai végén TV szemek lehetnek.

Ha nem intelligens robotokat akarsz "programozni", akkor Intelligencia-tehetség pontonként egy tízszavas mondattal utasíthatod, ha minden mondat általános cselekedet jelöl meg, melyek kétértelműségéből akár a karakterek is hasznot húzhatnak.

Példa - Az a robot, ami arra lett utasítva, hogy mindig a legnagyobb mozgó célpontot üldözze, megengedi, hogy egy karakter a háta mögé kússzon, míg ő egy futó karaktert üldöz, aki nagyobbnak látszik. Egy "Intelligencia"-dobást is igényelhet, hogy ne lehessen megtéveszteni, de az a JM döntésétől és a programozástól is függ.

Idegenek - Egy bolygón nem feltétlenül az emberi fajnak kell az uralkodó létformának lennie. Egy bolygó lehet idegen uralom alatt, lehet több száz faj galaktikus közössége, vagy az ember intelligenciájának kifejlődésével egyidőben más fajok is intelligensekké válhattak.

Az idegeneknek általában ugyanazok a tulajdonságaik, mint az embereknek, csak eltérő mennyiségűek. Az Erejük átlagos szintje kisebb, vagy nagyobb szintű is lehet, mint az Intelligenciájuk. Az olyan tulajdonságokat, mint a Szépség, már nehezebb osztályozni, és ez általában csak az azonos fajú, vagy fenotípusú személyek esetében számít.

Az idegen JK-k, vagy NJK-k másképp vásárolják meg a tulajdonságaikat. A faji normát a tulajdonságokra alkalmazott pluszok és mínuszok sorozata jelöli az alábbi módon.

"Elf"

Erő	+2
Ügyesség	-2
Egészség	+0
Intelligencia	+0
Akaraterő	+1
Merészség	-1
Érzékelés	-2
Szépség	+0
Állóképesség	-1
Energia	+2

Ha egy tulajdonság előtt egy "+" szerepel, az azt jelenti, hogy a feltüntetett értéket add ahhoz a szinthez, amit meg akarsz venni, így megkapod a tényleges költséget, ami ahhoz a szinthez szükséges. Például ha egy 10-es Erőt akarsz venni, ahhoz annyi KP szükséges, mint rendes esetben egy 10+2=12-es Erőhöz szükséges. Ha a bónuszok és levonások összeadva negatív számot eredményeznek, a faj az embereknél jobb tulajdonságokkal rendelkezik, ha pozitív az eredmény, akkor hátrányos helyzetben van. Ha ezt ellensúlyozni akarod, plusz előnyöket, vagy hátrányokat is adhatsz a fajnak, például megnövelt, vagy csökkentett testsúlyt és magasságot (és TP-t), és speciális képességeket, vagy korlátozásokat.

Az idegenek többek, mint vicces ruhába öltözött emberek. Teljesen más motivációik vannak, mint az embereknek, és a személyiségük teljesen különbözhet az emberekétől, teljesen idegenek is lehetnek. "Most miért támadtok ránk?" "Mert kedd van!" Ezzel nem azt mondjuk, hogy minden idegen faj komplett őrült (legalábbis szerintünk), de valószínűleg túl sok kérdezősködésre ad okot, ha teljesen az emberi mértékek motiválják. Az idegenek szórakoztatóak is lehetnek, s ha a játékodban szerepelnek, akkor teljes mértékben ki lehet őket játszani.

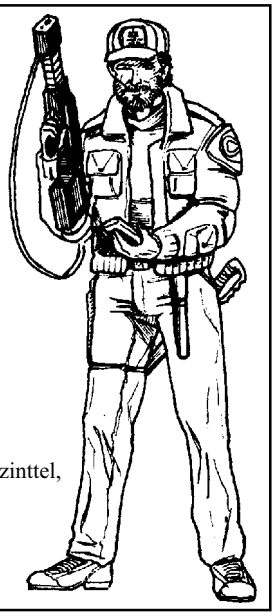
Nem Játékos Karakterek - Az NJK-k a világnak azon lakói, akiket nem a játékosok irányítanak. Általában a JM irányítja személyiségüket, és ez a személy a JM szerint reagál, amikor kapcsolatba kerül a játékosokkal. Ez elég nehéz is lehet, de gyakran mindenképp megtérül a belefektetett munka. Ahelyett, hogy egy csapatnyi bandita támadna a karakterekre, esetleg jobban megbecsülik drága életüket, és talán előbb kikémlelik a karaktereket, hogy lássák, jelentenek-e fenyegetést számukra. Lehet, hogy csapdát állítanak nekik, vagy blöffel próbálkoznak, hogy megszabadítsák a karaktereket javaiktól. Ha nagy a veszély, a harc őrült dolog. A párbeszéd fontos, s a JM akár mindig is ezt használhatja, hogy hasznos információkkal szolgáljon a játékosok számára. Sokkal jobb kalandozni, mint először lőni, és aztán feltenni a kérdéseket.

Az NJK-knak ugyanazok a tulajdonságaik és karakterisztikáik, mint a játékos karaktereké, amit egy rövid felszereléslista követ, majd a személyiségük és motivációik következnek. A **TimeLords** kalandok NJK-i gyakran tartalmaznak egy gyorsan elkészített karaktervázlatot, ami alapján a JM úgy le tudja írni, hogy a játékosok sejtik, hogyan nézhet ki.

Renegát Időjárőr
Kor: 32 Magasság: 195 cm Súly: 103 kg
Testpont: 34 Sebesség: 14

Erő	: 14
Ügyesség	: 14
Egészség	: 12
Intelligencia	: 14
Akaraterő	: 13
Merészség	: 13
Érzékelés	: 12
Szépség	: 11
Állóképesség	: 12
Energia	: 6

Képzettségek:
Minden megkövetelt képzettség, kettő 6 szinttel, a többi 3 szinttel nagyobb az alapnál.
Felszerelés:
Változó, de rendszerint nagyon jó minőségűek.



Kezdeti reakciók - Van egy gyors módja annak, hogy megkapjuk az NJK-k első reakcióját. Add össze a két karakter Szépség Tehetségét, és dobj 1k20-at. Ha az eredmény kevesebb, mint az összeg, a reakció kedvező. Ha nem sikerült a dobás, a reakció kétséges. Ha a dobás nagyobb, mint az összeg kétszerese, a reakció kedvezőtlen, ha az összeg háromszorosánál is nagyobb volt, akkor ellenséges. A reakció intenzitása a dobással arányos. Ezeket az első benyomásokat módosíthatja a helyzet ("Mindenkinek fizetek egy kört!"), és a hírnév ("Azt hiszed, szerencsés vagy... te tapló?"), és ha a karakter minél jobban beolvad egy terület lakosai közé (nyelv, öltözködés, stb.), annál jobb reakciókat vált ki.

A lények reakcióját ugyanígy kell kezelni, de a kétes és a pozitív reakciók rendszerint azt jelentik, hogy a lény távozik a területről, vagy nem vesz tudomást a karakterekről. Egy ellenséges reakció általában fenyegető testtartást jelent, de nem támad, hacsak nem ijesztik meg, vagy provokálják a lényt. A reakciók nagyban a körülményektől függenek, például a kígyóra lépés esetében.

Még egy speciális reakciólehetőség van, amikor egyesek a karakterek kontinuumváltásának lesznek a szemtanúi. A fényes és hangos pirotechnika, ami néha a jelenséget kíséri, az esetek nagy részében mély benyomást gyakorol a megdöbbent helyiekre, nem szólva magukról a dezorientált és ujjukat a ravaszon tartó karakterekről. Ez már önmagában egy kalandlehetőség. Például a csapat egy fontos ceremónia kellős közepén megérkezik egy monolitkörbe, ami körül milliónyi néző nyomorog. Ha jól keverik a lapokat (és elég körmönfont a JM), hamarosan egy alternatív Föld félistenei lesznek. Aztán megtapasztalják, mi történik azokkal a félistenekkel, akik nem bírják a szomjúságot, vagy a fertőzéseket...

Hogy megadjuk a kezdeti reakciók elvét, add össze a nézők átlagos Intelligenciáját és Szépségét. Ezt szorozd meg a Technikai Szinttel, aztán oszd el 20-szal, majd alkalmazd a következő táblázat helyzethez illő *módosítóit*.

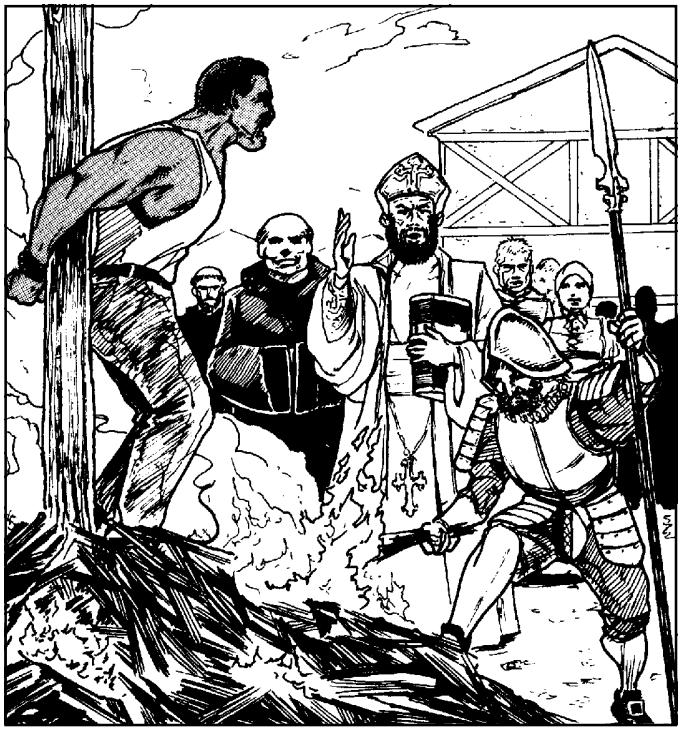
Helyzet	**Módosító**
Megfelelő környezet (templom, stb.)	+6
Megfelelő időzítés (napfogyatkozás, stb.)	+6
Nem megfelelő környezet (mocsár, stb.)	-10
Nem megfelelő időzítés (lázadás, stb.)	-6
A karakterek megfelelően öltözködtek	+2
A karakterek öltözéke lényegtelen	+0
A karakterek öltözéke idegen	-3
Nem emberi közönség	+ vagy -1k10
Csak 1 szemtanú	+12
2-3 szemtanú	+8
4-7 szemtanú	+4
8-15 szemtanú	+2
16+ szemtanú	+0
Speciális körülmények	változó

Dobj 1k20-at, s a dobott számot hasonlítsd össze a kiszámított eredménnyel, ugyanúgy, mint más kezdeti reakciónál. A kedvező reakciók rendszerint kíváncsiságot jelentenek. A kétségesség aggódást, vagy félelmet jelent. A kedvezőtlen reakció jelenthet rettegést, míg az ellenséges akár azonnali támadást is kiválthat.

Kultúrsokk - Avagy "Toto, mi már nem Kansas-ben vagyunk!" A JM és a játékosok számára egy idő/dimenzióutazó játékban az a legnagyobb kihívás, hogy *semmi* sem állandó. Majdnem minden játékvilágon számtalan felvetésed lehet az ottani élettel, kultúrával és szokásokkal kapcsolatban. Te hogyan viselnéd el, ha minden reggel a bolygó egy véletlenszerű (de lakott) területén ébrednél fel? Az új nyelvek, szokások, törvények, és a többi legtöbbünk számára végtelen gondot okozna. A megértésnek ez a hiánya akár önmagában is egy kaland lehet, főleg a korai időszakokban.

Például egészen századunk elejéig a nők részéről "illetlen magamutogatásnak" számított a nadrág viselése (a világ bizonyos részein még ma is az). Ez elég mulatságos lehet, bár a csapat női tagjainak erre elég kényelmetlen erre gondolni. Csak képzeld el egy rosszul felszerelt, szakadt fiatalokból álló csapat problémáit, hogy mibe keveredhetnek pusztán az öltözékük miatt. Másrészről itt senki sem fog igazolványt kérni, ha betérnek egy bárba...

A nemi érme másik oldaláról szólva, hallottad már azt a kifejezést, hogy "erőszakkal verbuváló csapat"? Ez egy olyan katonaszakasz, akik "önkéntesek" után kutatnak, akik a hadsereghez, vagy tengerészethez csatlakoznának. Elég lelkiismeretlen módszereket használnak, s a dezertőröket fellógatják. Bizonyos katonai egységek (például a Brit Gránátosok) bizonyos fizikai jellemző alapján soroznak (például magasság), s azok az emberek, akik megmutatják, hogy hol van ilyen személy, a "megtaláló jutalmában" részesülnek. Egy altatóval fűszerezett ital, és a seregben ébredsz fel...



Természetesen a boszorkányság is népszerű téma, amikor azért üldöztetnek akárkit, mert nem kifejezetten kedvelik. Minden elég fejlett technika megkülönböztethetetlen a mágiától, és néhány esetben nem is kell sokat tenni az elfogatáshoz. Vajon hány készülékkel kell a karaktereknek rendelkezniük, hogy az már gyanakvást, vagy dühöt váltson ki egy hatalmas és ellentmondást nem tűrő hatalomnál, főleg a fanatikus fajtánál?

Az idősokk már kevésbé gyakori, de ez is előfordulhat. Meglehetősen el vagyunk telve saját tudásunkkal, s a fizikai folyamatok megértésével, és rendszerint nem vesszük figyelembe, hogy egy nálunk több ezer évvel fejlettebb kultúra már felfoghatatlan számunkra, akár a mi technológiánk egy középkori ember számára. Az biztos, hogy egy kis gyakorlással még "működni" is tudnánk abban a társadalomban, de évekre van szükség az olyan szintű tudás megszerzésére, amit ott egy átlagember már gyermekkorában elsajátított. Képzeld el, mihez kezdenél egy olyan országban, ahol másik nyelvet beszélnek, és senki sem ismeri a tiédet.

Ezt egy játékból vett példa is alátámasztja, amikor a csapat egy foglyul ejtett társukat próbálja kiszabadítani. Az egyik karakter felkap a földről egy elejtett puskát, és megpróbál az eliszkoló robotra lőni. A puskának 6 kezelőgombja van. Rácsap a legnagyobbra, mire kipattan az energiatároló, és a lábainál landol, amire nyomdafestéket nem tűrő megjegyzésekkel reagál.

Egy másik karakter felpattan egy közelben parkoló gravjárműre, hogy üldözőbe vegye a robotot, de teljesen leakad, amikor tudomásul veszi, hogy nincsenek kezelőszervek. Az emberrablók időközben megszöktek, s az egyetlen dolog, amit a csapat tagjai elértek, hogy a riasztó aktiválásával bezárták magukat. Mindkét esetben "modern" karakterekről volt szó, sok sci-fi történettel a fejükben, akik védtelenné váltak az egyszerű használati tárgyak kezelési ismeretének hiánya miatt.

Most már te is láthatod, az idő- és dimenzióutazás egy átlagos játéknál kicsit több munkát és gondolkodást igényel, hogy a dolgok simán menjenek, de ezzel együtt milliónyi új kalandlehetőség is megnyílik, amikre csak itt van lehetőséged.

Dolgok, amiket jó ha tudsz - Itt egy nagyon zanzásított idővonal következik, de mielőtt erre rátérnénk, íme néhány időbeli, kulturális és technológiai csemege, amiket minden szigorúan történelmi utazásban elég jól fel lehet használni. Ezek némelyike lehet, hogy csak mendemonda, de azért érdekesek. Például:

A középkori Hollandiában azt hitték, hogy a vörös hajú emberek balszerencsét okoznak (érthető egy olyan országban, amit lerohantak a dánok).

1917-ben befejezték a Transz-szibériai Vasutat, ami összekötötte Moszkvát és Vlagyivosztokot.

A háború előtti időszakban a második világháború legtöbb gazemberét jóságosnak, vagy ártalmatlannak vélték a szövetséges vezetők. Például 1925-ben Winston Churchill Mussolinit "országa megváltója"-ként magasztalta.

A nők először Ausztráliában kaptak szavazójogot, 1861-ben.

1886-ig az a finomítás bonyolultsága miatt az alumínium értékes fémnek számított.

Az USA-ban 1869-ben fejezték be az első transzkontinentális vasútvonalat.

1917-ben Jozef Sztálin a Pravda szerkesztője volt.

Németországban az első világháborút követő hiperinfláció olyan súlyos volt, hogy gyakorlatilag a pénz kevesebbet ért, mint a papír, amire nyomták, az átváltási arány pedig úgy lesülylyedt, hogy egy dollár 4.200.000.000 márkát ért, és a fizetési csekkek, amik egy reggel még jók voltak, estére már elértéktelenedtek.

Ahhoz, hogy a nagyhatalmak a XVII-XIX. században megszerezzék tengerentúli kolóniáikat, gyakran mocskos eszközöket használtak: orgyilkosságot, államcsínyt, lázadást, megbundázott választásokat.

Nagy-Britannia 1807-ben betiltotta a rabszolgatartást.

Ausztráliába 1788-ban érkezett az első fegyenchajó.

Megközelítőleg 40.000 embert végeztek ki a demokrácia égisze alatt a Nagy Francia Forradalomban, ezek közül csak 10% tartozott a nemesek közé.

A XV. századig csak az alábbi elemek voltak finomíthatóak: szén, arany, vas, ólom, higany, ezüst, kén, ón és cink.

Az 1901-es Winchester Model (alsókaros puska) ára 21,37 dollár volt újonnan.

Az első rendszeres Csendes-óceáni légijárat 1936-ban indult San Franciscóból Hong Kongba (többszöri megállással).

A XVI. és XVII. században sok embert végeztek ki (többnyire nőket) boszorkányság vádja miatt, mert mindenkire balszerencse szállt, akit "szemmel vertek" (csak egy dühös pillantás).

Ebben az évben (1998) megközelítőleg hét harmadik világbéli ország képes elkészíteni saját nukleáris fegyvereit.

Az utolsó *törvény által szentesített* kivégzés boszorkányság vádjával a következő években volt: Nagy-Britannia - 1684, Franciaország - 1745, Amerika -1692, Németország - 1775, Skócia - 1727.

A petróleum első feljegyzett használata Japánban történt I. sz. 615-ben, bár a szájhagyomány ennél jóval korábbra datálja használatát.

Uruk városának (Perzsa-Arab öböl) népessége megközelítőleg 40.000 fő volt I. e. 3200-ban, s több mint 500 hektáron terült el, ami korának leghatalmasabb városává tette.

Az Eufrátesz alatti első alagút I. e. 500-ban készült el.

Az aranyláz Kaliforniában 1848-ban volt, Ausztráliában 1851-ben, Dél-Afrikában 1886-ban, Alaszkában pedig 1896-ban volt.

1633-ban Galileót a katolikus egyház megkínoztatta abbéli hite miatt, miszerint a Föld forog a nap körül, ahelyett, hogy fordítva történne.

Az egyházi naptárak bevezetéséig (az 1300-as évek közepéig) ha az évszámmal kapcsolatban megkérdeztek egy embert, az valószínűleg csak értékelhetetlen válasszal tudott szolgálni.

Sok írástudatlan, vagy az írás kifejlődése előtti társadalom képtelen volt megérteni az adatok absztrakt ábrázolásának koncepcióját, például a térképek jelentését.

Az Afrikából származó rabszolgáknak csak 5%-a jutott Észak-Amerikába az 1600-1870-es időszakban.

1882 és 1962 között majdnem 5.000 embert lincseltek meg az Egyesült Államokban.

Törökországban 1926-ig legális volt a poligámia, de még ezután is széles körben gyakorolták.

A történelmi Karós Vladról (Románia) azt rebesgetik, hogy 1456. és 1462. között több mint 40.000 embert húzatott karóba.

A 40 órás munkahetet 1947-ben vezették be az Egyesült Államokban.

A középkori Európában a férfiak átlagos magassága 169 cm volt.

A bubópestis utolsó nagyobb elterjedése Franciaországban Marseille közelében volt 1720-ban.

A történelem előtti időkben (I. e. 6.000.000-ban) a Földközi-tenger helye el volt szigetelve, s a terület egy nagy és forró sós sivatag volt.

A római birodalom futárai naponta akár 300 kilométer megtételére is képesek voltak a római úthálózaton, ami Észak-Angliától egészen a Vörös-tengerig terjedt.

A Temze alatti első alagút 1843-ban készült el.

Idővonal - Itt egy kis útmutatót adunk néhány valóságos történelmi eseményről, amikbe beledobhatod a karaktereket, s ezen a két oldalon a kultúra és a történelem néhány mély- és csúcspontjának a listája következik. Ez csak a jelenünkig tart (bár többet is mondhatnánk), de így te magad készítheted el a saját jövődet, vagy a kedvenc regényeid kitalált eseményeit is beilleszthetted.

Dátum	Esemény
I. e. 570 millió	Prekambrium kor. A légréteg még nem elég a légzéshez, a nagyobb életforma az alga.
I. e. 480 millió	Ordovícium kor. Nincsenek szárazföldi növények, vagy állatok, de élénk a tengeri élet, néhányuk egész nagy. Nincs ózonréteg, a védtelen bőr 5 perc alatt leég.
I. e. 390 millió	Devon kor. Nincsenek fejlett állatok, de sok a szárazföldi növény és rovar (10 cm-es csótány, 100 cm-es szitakötő)
I. e. 320 millió	Permi kor. Az első hüllők, néhányuk már elég nagy ahhoz, hogy megegye az időutazókat.
I. e. 190 millió	Júra kor. Az első emlősök, sok hatalmas hüllő (brontoszaurusz, T-Rex, stb.) Jó vadászterület, ha megfelelően felkészülnek rá.
I. e. 65 millió	Harmadkor. A dinoszauruszok egy globális katasztrófa miatt kihaltak. Ez lehetett a fokozott vulkáni tevékenység, vagy több meteoreső következménye is.
I. e. 2 millió	Negyedkor Az emberszabásúak kifejlődése.
I. e. 40000	Az utolsó glaciális korszak. A bolygó egyharmadát fedte jég, Missouri és Németország szélességéig. Az emberek hinni kezdtek a halál utáni életben, ezért a holtak mellé fegyvereket és élelmet temettek.
I. e. 30000	Az első kereskedelmi utak, az első égetett agyagmunkák.
I. e. 25000	Az arizonai meteor-becsapódás 1,2 km átmérőjű krátert hozott létre, körülbelül 4 megatonna TNT energiája szabadult fel.
I. e. 20000	Észak-Afrikában, vagy Spanyolországban elkészült az íj.
I. e. 10000	A kutyák háziasítása.
I. e. 8000	Megjelentek a földművelő közösségek.
I. e. 6000	Az első sör.
I. e. 4500	Megjelent a réz és a bronz.
I. e. 4000	Katasztrofális árvizek Mezopotámiában, valószínűleg ez volt a bibliai özönvíz eredete.
I. e. 3600	Az első adók.
I. e. 3500	A kerék és az írás kifejlődése.
I. e. 3200	Az egyiptomi dinasztiák kezdete.
I. e. 3000	A minószi kultúra kezdete.
I. e. 2700	Az első piramis megépítése (Egyiptomban).
I. e. 2600	A fémérmék első feljegyzett használata (Sumér).
I. e. 2400	Az íj szervezett, háborúban való használata.
I. e. 2200	A legelső feljegyzés a síelésről (Norvégia).
I. e. 2000	Az Asszír birodalom kezdete.
I. e. 1800	A minószi kultúra aranykora, Stonehenge megépülése.
I. e. 1600	Finomított higany használata Egyiptomban.
I. e. 1470	A minószi kultúra eltűnése vulkanikus tevékenység miatt. Az első ember készítette üveg (Egyiptom).

I. e. 1250	Közép-Amerikában az olmék kultúra kezdete, utána következik a maja birodalom.
I. e. 1200	A görög kultúra kezdete.
I. e. 1193	Tróját kifosztják a trójai háború következtében.
I. e. 1100	Cipruson kifejlesztették az acélt.
I. e. 1000	Megépítik a Teotihuacani piramist (Mexikó).
I. e. 960	Salamon lesz Izrael királya.
I. e. 800	Az első olimpiai játékok.
I. e. 689	Babilont feldúlják az asszírok.
I. e. 671	Asszíria leigázza Egyiptomot.
I. e. 612	Az asszír főváros, Ninive a szkíták és a babiloniak kezére kerül, az asszír birodalom vége.
I. e. 551	Megszületik Konfúciusz, meghal I. e. 479-ben.
I. e. 550	A perzsa birodalom megalapítása.
I. e. 509	A Római Köztársaság megalapítása.
I. e. 500	Az első lepárolt likőr (Pakisztán).
I. e. 480	Görögország elesik Xerxész támadásai miatt.
I. e. 431	Megkezdődik a peloponészoszi háború, 28 évig tart.
I. e. 405	Spártánál elesik az athéni hajóhad, a peloponészoszi háború vége.
I. e. 400	A spártaiak ként és hajítógépet használnak a háborúban.
I. e. 399	Szókratész bürökpohárból iszik és meghal.
I. e. 390	A gallok kifosztják Rómát.
I. e. 384	Megszületik Arisztotelész, a tudomány pang.
I. e. 377	Újjáépítik Rómát, védfalakkal veszik körül.
I. e. 332	Nagy Sándor Egyiptom területére lép.
I. e. 287	Megszületik Archimédesz, I. e. 212-ben hal meg.
I. e. 275	Rodoszban megépítik a Kolosszust.
I. e. 264	Az első gladiátorjátékok (Róma).
I. e. 250	Görög-római táblás és kockajátékok
I. e. 218	Hannibál elefántjaival átkel az Alpokon.
I. e. 215	Megépül a kínai nagy fal.
I. e. 200	Feltalálják a cementet.
I. e. 189	Adófelkelés Egyiptomban.
I. e. 147	Karthágót lerohanja a római sereg (10% életben marad).
I. e. 71	Leverik a Spartacus féle rabszolgafelkelést.
I. e. 44	Caesart orvul meggyilkolják.
I. sz. 30	Krisztust keresztre feszítik.
42	Kaligulát orvul meggyilkolják.
43	Megalapítják Londont.
50	A rómaiak átveszik a galloktól a szappankészítést.
61	A Buodicca által vezetett kelta törzsek kifosztják Londont, később szétzúzzák őket a római seregek.
64	Róma leégése.
68	Néró öngyilkossága.
72	Maszada hosszas ostrom után elesik
79	Kitör a Vezúv, és eltörli Pompeii városát.
100	Feltalálják a papírt (Kína).
120	Megépítik Hadrián falát (Anglia).
164	Rómában pestis pusztít, 180-ig tart.
271	Az első mágneses iránytű (Kína).
300	A teke vallásos rituálé (Németország), Kínában elterjed a kengyel használata.
330	Felszentelik Konstantinápolyt.
433	Attila a hunok fejedelme lesz.
440	Ys ősi városát elmossa az árvíz (Franciaország).
455	A vandálok feldúlják Rómát.
537	Arthur király meghal, lehet, hogy csak mondabéli.
547	Európán átsöpör a fekete halál, Európa népessége emiatt a következő 50 év alatt a felére csökken.
570	Megszületik Mohamed, 632-ben meghal.
615	A petróleum első használata (Japán).
620	A vikingek leigázzák Írországot.
641	Leég az alexandriai nagy könyvtár.
671	Feltalálják a görögtüzet.
716	A muszlim seregek elfoglalják Liszabont (Spanyol).
720	A muszlim seregek elfoglalják Narbonne-t (Francia).
732	Martell Károly Tours-nál (Franciaország) legyőzi az arabokat, az arab seregek tovább terjeszkednek.
787	A viking seregek első inváziója Anglia irányába.
845	Az első papírpénz (Kína).
885	A vikingek Párizst ostromolják.
1000	A vikingek felfedezik Amerikát, a kínaiak feltalálják a lőport, néhány nyugati szekta megjósolja a világvégét, terjedő erőszakkal együtt.
1066	A hastingsi csata, megjelenik a Halley üstökös.
1095	Az első keresztes háború.
1145	A második keresztes háború.
1189	A harmadik keresztes háború.
1204	Konstantinápoly elesik a 4. keresztes háború alatt.
1217	Az ötödik keresztes háború.
1227	Meghal Dzsingisz kán.
1228	A hatodik keresztes háború.
1248	A hetedik keresztes háború.
1252	Az inkvizíció elkezdi használni a kínzóeszközöket.
1270	A hetedik keresztes háború.
1278	Feltalálják az üvegtükröt.
1332	Indiából elterjed a pestis.
1346	A fekete lőpor első feljegyzett használata Európában, a crécy-i csatában.
1347	A pestis eléri Európát, a lakosság egyharmada odavész a következő négy év alatt.
1370	Az első acél számszeríj.
1412	Megszületik Joan of Arc, akit 1431-ben máglyára vetnek.
1452	Megszületik Leonardo da Vinci, 1519-ben hal meg.
1455	Az első nyomda, a rózsák háborúja.
1465	IV. Edward elfogadja a rendeletet, ami betiltja a tekét.
1492	Kolombusz felfedezi az Újvilágot.
1502	Feltalálják az órát.
1503	Megszületik Nostradamus, 1566-ban meghal.
1532	Pizzaro Peruban betör az inka területre.
1550	Feltalálják a biliárdot (Olaszország).
1568	Az első üveges sör (Anglia).
1588	A spanyol armada vereséget szenved.
1596	Az első W.C. Angliában.
1629	Megalapítják a Massachusetts-i kolóniát.
1650	A világ népessége eléri az 500 milliót.
1666	Leég London, a pestis terjedésének megfékezése.
1684	Az utolsó boszorkányégetés Angliában.
1696	Az első gőzgép (Anglia).
1725	Megszületik Casanova, 1798-ban meghal.
1755	Földrengés Lisszabonban, 30.000 halott.
1765	A "bélyegtörvénnyel" megadóztatják az amerikai kolóniákat.
1773	A bostoni teadélután.
1775	Elkezdődik az amerikai függetlenségi háború.
1783	Feltalálják a hőlégballont.
1785	Feltalálják az ejtőernyőt.
1788	Elkezdődik a Nagy Francia Forradalom.
1799	Napóleon hatalmi pozícióba kerülése.
1815	Kitör a Tamboro vulkán, 12.000 halott.

1815	Napóleon veresége Waterloo-nál.
1839	Ópiumháború, Kína Britannia ellen.
1859	Az első használható akkumulátor.
1861	Megkezdődik az amerikai polgárháború.
1862	Az első Gatling-féle puska.
1866	A dinamit feltalálása.
1871	A Nagy Tűz Chicagóban.
1876	Centenáriumi kiállítás Philadelphiában.
1886	Az első kereskedelmi alumíniumgyártás.
1890	Globális influenzajárvány.
1895	Marconi feltalálja a rádiót (vitatott).
1898	Elkezdődik a Spanyol-Amerikai háború.
1900	Boxer-lázadás (Kína).
1906	San-Franciscói földrengés, 700 halott.
1908	Tunguskai meteor-becsapódás = 12 megatonna TNT.
1910	Kína eltörli a rabszolgaságot.
1914	Elkezdődik az első világháború.
1919	Alkoholtilalom Amerikában, 1931-ig tart.
1926	Törökországban eltörlik a poligámiát.
1929	Elkezdődik a nagy világválság.
1933	Az első koncentrációs táborok Németországban.
1939	Elkezdődik a második világháború.
1941	A japánok támadása Pearl Harbournál, az USA keletieket tart fogva koncentrációs táborokban 1946-ig.
1945	Az első atombomba, a második világháború vége.
1950	Elkezdődik a koreai háború.
1953	Az első hidrogénbomba.
1956	Leverik a magyar forradalmat, míg a nyugati országok semmit sem tesznek.
1960	Az Egyesült Államok elkezdi a vietnámi háborút.
1961	Megépítik a berlini falat.
1964	A polgárjogi törv. miatt faji forrongások az USA-ban.
1969	Az első ember a Holdon.
1973	Elkezdődik az arab-izraeli háború.
1974	Az utolsó Skylab misszió.
1976	Az Orient Express utolsó menete (Isztambul-Párizs).
1979	Szovjetunió lerohanja Afganisztánt.
1980	Elkezdődik az Irak-Iráni háború, kitör a Mt. St. Helens.
1982	Az első űrrepülőgép, a Columbia.
1984	Szikh szélsőségesek orvul meggyilkolják Indira Gandhit.
1986	Csernobili katasztrófa, 40.000 főt evakuáltak, felrobban a Challenger, nincs túlélő.
1987	A TimeLords első kiadása.
1991	A Sivatagi vihar
1991-	A Balkán-konfliktus
1999	A TimeLords magyar változata.
1999	Elvis még mindig halott

Általában teljesen mindegy, hogy hová, vagy mikorra kerültök, mindig találhattok háborút, éhínséget, pestist, halált, bizalmatlanságot, adókat és bürokráciát. De találhattok békét, harmóniát, megértést és részvétet is, viszont ezt csak kemény munkával lehet elérni.

A leendő időutazók számára talán az a legjobb filozófia, ha nem feleditek, hogy mindegy honnan nyersz bepillantást a történelembe, az ember mindig is barbár volt. Ezer éve barbárok voltunk. Kétszáz éve barbárok voltunk. Ötven éve barbárok voltunk. Így ha legközelebb lenézel néhány "barbárt", képzeld el, hogy mit mondanak rólad az emberek száz év múlva.

Irodalomjegyzék - Rengeteg és rengeteg könyvet használtunk a játékkal kapcsolatos kutatásokra és fejlesztésekre, és elmondhatatlanul sok szolgált ösztönzőleg az évek folyamán, de azoknak a **TimeLords** JM-ek, vagy játékosok akik komolyan veszik a dolgukat, el akarhatják készíteni a saját felszerelésüket, sebzéseiket, vagy a történelmet akarják kutatni. Számukra hasznos, ha ezek a könyvek kéznél vannak. (Az eredeti könyvben itt Magyarországon nem, vagy csak nehezen elérhető angol nyelvű könyvek szerepelnek, ezért saját kútfőből az általam ismert és ajánlott magyar nyelven is megjelent irodalmat ismertetem. A ford.)

Fegyverek

Guiness fegyverenciklopédia
A. E. Hartink: Pisztolyok és revolverek enciklopédiája - Gabo 1998.
Jan Boger: A kommandósok fegyverei - Zrínyi 1997.
Öveges József: A fegyverek fizikája - Zrínyi
Arzenál évkönyvek
Nagy István: Ágyúk, tarackok, aknavetők - Zrínyi, 1988.
Gerald Suster: Generálisok - Zrínyi, 1998.

Multimédia

Microsoft Encarta

Történelem

Ágh Attila: A történelem kérdőjelei - Bp. 1974.
Hahn István: Istenek és népek - 2. kiadás, Bp. 1980.
J. Wolf - Z. Burian: Az őskori ember - Bp. 1981.
Kertész István: Ókori hősök, ókori csaták - 2. kiadás, Bp. 1987.
Az emberiség krónikája - Officina Nova
D. Matthew: A középkori Európa atlasza - Helikon, 1983.
Orosz István: Európa hőskora (Európa a VI. századtól a XV. század végéig) - Csokonai 1998.
G. Duby: A katedrálisok kora - Gondolat, 1984.
Várak a 13. században. A magyar várépítés fénykora - Castrum Bene, 1989.
Hogyan éltek elődeink? - Gondolat, 1980.
Rázsó Gyula: A lovagkor csatái - Tankönyvkiadó, 1987.
R. W. Southern: A nyugati társadalom és egyház a középkorban - Gondolat, 1987.
J. B. Duroselle: Európa népeinek története - Officina Nova
Birodalmak és távoli gyarmatok - Officina Nova
Hobsbawm, Eric J.: A forradalmak kora (1789-1848) - Kossuth, 1988.
Felix A. Paturi: A technika krónikája - Officina Nova
Charles Messenger: A háború évszázada - Alexandra, 1995.

Általános ismeretek

Gerhard Buzek: A túlélés kézikönyve - SubRosa, 1995.
Túlélés - Hajja és fiai, 1995.

Folyóiratok

Haditechnika magazin
Magyar Honvéd
Kaliber magazin
História folyóirat

Krétai válság - Itt egy rövid kaland következik, vagy inkább mondjuk úgy, hogy egy kaland vázlata egy kis Időjárőr csapat részére, bár ezt könnyen át lehet konvertálni az Első játék karakterei számára is. Beúszik egy hi-tech eligazító terem képe, mely valamikor a jövőben van...

Végre elérkezett számodra és társaid számára a nagy nap. Két év után, melyet az Időjárőr Operatív Akadémiában töltöttél, másik kettő évig egy nyugis alsóbb pozícióban voltál a Megfigyelő Részlegen, aztán a rengeteg teszt után végre elérkezett az első teljes küldetés nagy napja. Meg fogod-e védeni a szent és sérthetetlen történelmet azoktól, akik ellenségesen közelednek hozzá? Szembenézel-e azokkal az anarchistákból álló laza fegyelmű bandával, akik IdőZsarnokoknak nevezik magukat, s az örökkévalóságot a saját önös érdekeik szerint akarják megváltoztatni? Áthatolsz-e az ókor leplén, hogy megoldd a korok rejtélyét? Nem téged és társaidat választották ki a feladatra... a költészet megtalálására?

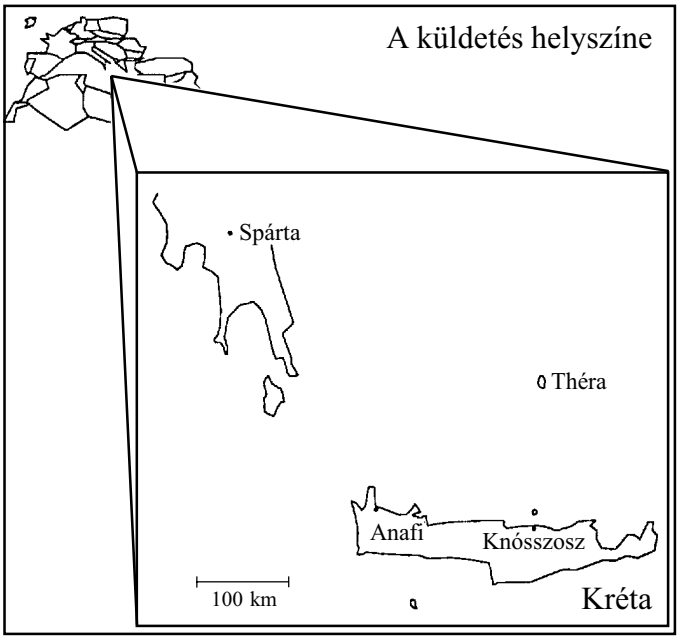
Íme a karakterek helyzete: Azt a küldetést kapják, hogy menjenek vissza a minószi Krétára, körülbelül I. e. 1530-ba, és abban a társadalomban kutassanak fel minden irodalmat, amit csak le tudnak másolni. Természetesen minden ügynököt megtanítanak a minószi görögre (hipnózissal, memóriaimplantokkal, gyorstalpalón, stb.), ami csak nemrég vált elérhetővé a Járőr számára a Nyelvi Részlegen. A karaktereket Philo Maudle, egy a Kulturális Kutatórészleg közepes rendfokozatú tisztviselője fogja "támogatni", egy csendes, introvertált, kisportolatlan és eléggé gyáva tudós, aki éppen a minószi lineáris A nyelvet, az akkori civilizáció írott nyelvét is képes elolvasni. Ő fogja végezni a kutatás nagy részét, míg a karaktereké marad a lábmunka java, valamint gondoskodniuk kell arról, hogy ne kelljen olyan unalmas munkákkal fárasztani, mint az élelemkészítés, a kéziratokért való alkudozás, stb. Hó-rukk.

A csapatnak felsőosztálybeli öltözetet biztosítanak: egy kilt, rövid utazóöltözék, karimás kalap és szandálok. Mindegyik meg van erősítve egy kevés wolframszállal és szintetikus pókselyemmel, ami (viselés közben) 9/3 PÉ-t nyújt minden találati helyen, kivéve az arcot, az alkarokat, lábszárakat és a szandál tetejét. Míg ez a megerősítés majdnem láthatatlan, az anyag egy kissé merevebb, és kényelmetlenebb, mint egy az adott korszakból származó ugyanolyan ruházat. Mivel ez nagyrészt szerves anyag, az idő folyamán elég gyorsan lebomlik, így ha véletlenül a helyszínen maradna egy-két darab, az nem okoz előre nem látható bonyodalmakat. Mindenesetre semmiképp sem fordulhatnak elő ilyen tárgyak a terület 60 évvel későbbi pusztulása utáni régészeti feljegyzésekben (a Théra nevű vulkán kb. I. e. 1470-ben felrobban).

A csapattagok arci jellegzetességének, vagy bőrszínének elváltoztatására nem történnek kísérletek, mivel errefelé nem voltak ismeretlenek az idegen kereskedők. Minthogy nem számítanak nyugtalanító dolgokra, nem kapnak több fegyvert a rendes bronztőrnél (4. TSz) és egy kábítónál (SÉ 30V (csak nem halálos), 10 lövés, 1/1 TO), amit egy sima pálcának álcáztak. Mindenki kap egyet-egyet, Philo-t kivéve, aki hangosan panaszolja, hogy "ki nem állhatja ezeket a dolgokat". A pálcákat "érintés" módban is lehet használni, és sikeres találat, blokk, vagy hárítás esetén elereszt egy töltetet. Ha a karakterek meg tudják indokolni feletteseiknek a jobb felszerelés igényét, esetleg kaphatnak néhány nem halálos cuccot, például álcázott riasztó-felszerelést, rádiókat, vagy füst-, vagy gázgránátokat (kevés eséllyel).

Minden csapattag kap három napi koncentrált élelmet, valamint körülbelül egy kiló kemény cukrot, és egyéb ékszert, amit el tudnak cserélni élelemre, szállásra, és természetesen amit keresnek, irodalomra (úgy 500 $ értékű jószág fejenként).

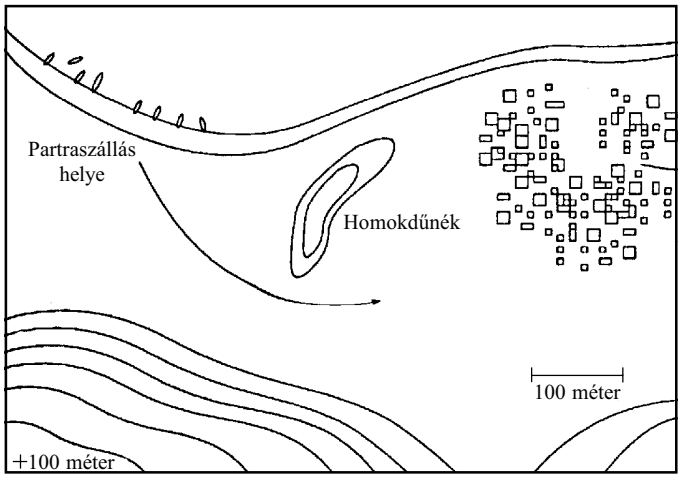
Az ugrás probléma nélkül lezajlik, a csapatot hirtelen a sziklás dombok közé lerakva, ahonnan szép kilátás nyílik egy békés, közepes méretű (úgy 1000 fős) falura. A visszatérés ugyanezen a helyen fog megtörténni. Minden negyedik nap, helyi idő szerint délben a ledobási zóna közepén meg fog jelenni egy focilabda méretű felvevő. Ezzel lehet üzeneteket küldeni, segítséget kérni, tudtul adni a halasztást, stb. Természetesen ha azonnali elszállítást kérnek, ezt is meg lehet oldani az üzenettől számított egy percen belül.



Az ugrás idejében az aktuális napállás szerint délután 2 óra van, s ez egy tipikus, fájóan napos mediterrán napon. Egy órás kényelmes séta után a karakterek Anafi városába érkeznek, ahol óvatos előzékenységgel kezelik őket. Az érkezésüktől számított egy óra múlva megjelenik előttük a helyi VIP-k egy kis delegációja, akik szertartásosan fogadják a jövevényeket, üdvözlik őket városukban, és a dolguk után kérdezősködnek. A karakterek "dolga", hogy tudósokként utazgatnak (öltözékükből ítélve pedig közepesen gazdagok). Ha a karakterek elmondják, hogy mit is keresnek itt, az üdvözlőbizottság egyik tagja megemlíti, merre található néhány ilyen darab. Nem őrá van bízva az értékesítés, teszi hozzá gyorsan, ez az apja dolga, aki éppen egy vallási ünnepségen van, és nem várható vissza három vagy négy napnál hamarabb. Ha ezen a ponton a karakterek rendesen viselkednek, akkor meghívást kapnak a város egyik legtehetősebb polgárától, hogy legyenek a vendégei, míg vissza nem tér az öreg tudós, és nyélbe nem ütik az üzletet. A vendégszobák szűkek, de az étel elfogadható, és úgy látszik, nincs mit tenniük, várni kell.

Amit még nem tudnak, az az, hogy ezt az idővonalat valaki megbabrálta...

48 órával a csapat érkezési ugrása után egy 250 mükénéi kalózból álló harci egység 8 gályával beállít a kikötőbe fosztogatási céllal. Amint megjelennek a a fosztogatók, egy őr megszólaltat egy gongot, amire elszabadul a pokol. A korszak legtöbb krétai városához hasonlóan itt is bíztak az elszigeteltségükben, és a minószi flotta elsöprő erejében, így a városnak nincsenek falai, és semmilyen említésre méltó védműve sem. A lakosság nagy része, köztük a karakterek vendéglátói is a dombok közé futnak. A nagy sietségben legtöbbjük már túl messze van ahhoz, hogy hosszasan elmondják a karaktereknek is a történteket. Ha valamelyik karakter nézelődéssel fecsérli az idejét, észreveheti, hogy a rablóflotta vezérhajóján egy figyelemfelkeltő árbocszalag van: fluoreszkáló narancs háttéren egy fekete koponya, alatta keresztbe fektetett lábszárcsontokkal. Egyik sem illik ebbe a korba. Ha elég hosszan fel tudnak tartóztatni egy menekülő városit, az elmondja, hogy ez a rémisztő jelvény az "Észak Nagy Csatamágusának" a jele. Ez a személy nagy hírnevet szerzett néhány, a régióban pár városnál jól végrehajtott portya miatt, és eddig a minószi flotta minden elfogására irányuló kísérletét meghiúsította.



A karaktereknek nincs módjukban mindezt megtudni, de a "mágusnak" mondott személy nem kisebb ember, mint Assam Ud, az aljas időrenegát. Assam motivációi, mint ahogy az lenni szokott, nem egészen világosak (talán még saját maga számára sem), de nem kétséges, hogy ő végső soron az emberiség törekvései ellen tevékenykedik. Csak a kalózok közt megszerzett hírneve buzdította arra, hogy egyenesen Krétára támadjon, és a taktikája (meg a felszerelése) tette lehetővé, hogy ezt megússza. Philo teljesen elzárkózik a város elhagyásának ötletétől, mivel nagy munkában van, ezért arra buzdítja a karaktereket, hogy "Csináljatok valamit!" Ha vonakodnak ettől, akkor azzal fenyegetőzik, hogy rossz színben fogja őket feltüntetni a jelentésében. "Mit szólnátok hozzá, ha a karrieretek további részében a pleisztocénbeli Szibériát kellene tanulmányoznotok?" Mivel a karaktereknek nincs ilyen befolyásuk, gyakorlatilag ő a küldetés rangidős tisztje, és az engedetlenség, vagy a rossz jellemzés nem segíti a karakterek előmenetelét.

A legrosszabb dolog ebben az, hogy Philo-nak igaza van. A napnál is világosabb, hogy itt valami nagy babrálás történt, és ezt valakinek meg kell akadályoznia. Mivel most jóval dél után jár az idő (a legközelebbi üzenetfelvétel 2 nap múlva), ez a "valaki" a karaktereket jelenti. A jó hír az, hogy a helyzet indokolt a halálos erő alkalmazására. A rossz hír az, hogy a csapatnak nem nagyon áll módjában ilyen erőt alkalmazni.

Ha a karakterek nem avatkoznak közbe, az események valahogy így fognak alakulni: röviddel a riadó elhangzása után úgy 50 férfi és ifjú gyűlik a főtérre, kezükben hosszú bronzhegyű lándzsákkal, nagy pajzsokkal, páncél és vezető nélkül. A csoport egy kicsit egy helyben toporog, aztán arrafelé veszik az irányt, ahol a kalózok éppen kikötik a hajókat nem messze a város szélétől. Körülbelül fél tucat kalóz (nagyrészt holtfáradt evezős) marad hátra a hajók védelmezésére, a maradék pedig több mint elég a milícia elsöprésére. Miután a milícia pár pillanat alatt felméri a helyzetet, ők is a dombok felé veszi az irányt, mielőtt még darabokra szednék őket... hacsak a karakterek nem tesznek tanúbizonyságot valami hősies vezetésről, és/vagy valami technológiai fölényt biztosító szerkezetet nem használnak. A támadók mindenféle agyatlan megjegyzést kiabálnak a menekülő milícia őseiről, és a következő három órát a város feldúlásával töltik, pusztán szórakozásból néhány házat fel is gyújtanak, és úgy általában úgy viselkednek, mint a barbárok. Jaj annak a városinak, aki lassú volt a város elhagyásában (és voltak egy páran). Az idő lejártakor Assam Ud egybehívja a rablókat, visszatereli őket a hajókra, és az alkonyi fénynél elhajózik. A többi hasonló technikai szintű hajóstól eltérően Ud csapata nem fél az esti hajózástól, mert Udnak van egy aktatáskája, ami tele van minden high-tech navigációs segédlettel (térképek, szonár, radar, inerciális navigációs egység, stb.).

Ha a karaktereknek kéznél van egy távcsövük, elhatározhatják, hogy közelebbről is megtekintik a partokhoz közeledő flottát. Assam Ud nem lesz látható. Azt fogják látni, hogy a rablók felének nincs páncélja, a másik felének bőr mellvértje van (3/1), egy maroknyi pedig bronz mellvértet visel (6/3), amik fenyegetően csillognak a napfényben. Mindenki pajzsot és másfél méteres lándzsát tart a kezében. Ha még akkor is megfigyeléseket végeznek, amikor a hajók már csak 200 méterre vannak a parttól, egy ennél is rémisztőbb észrevételt tehetnek: egy bajuszos ember sima zöld gyakorlóban néz vissza rájuk egy tolózáras puska távcsövén keresztül! Ez Daniel Sandino, Assam kedvenc talpnyalója, egy jellemtelen kis orgyilkos, aki minden munkáját a puskájának 3-8×-os távcsövén keresztül végzi. Szerencsére a jóság és a fény erőinek hála, ebben a pillanatban már csak 5 kézi utántöltésű lőszere maradt, a többit valahol máshol használta el. Rendes esetben nem nagyon figyeli a partvonalat, de ha valaki távcsövet, vagy hasonló dolgokat használ, az felkelti a figyelmét a csillogásával, hacsak időt nem fordítanak az álcázásra, amikor már sikeres Érzékelés-dobásra van szükség, hogy észrevegye a karaktereket. Ha észrevesz valami nem ideavaló felszerelési tárgyat, látni fogják, hogy hirtelen csinál valamit a fegyver závárjával. Egy fázisba kerül, hogy újra befogja a távcső szálkeresztjébe a célpontot, és egy fázis a megtámasztás. Mivel a kis gályák evezés közben nem egészen a legstabilabb lőplatformok, nem kap bónuszt, és nem kísérelhet meg irányzott lövést (a fegyver JP-jét is beleszámítva a képzettsége 15). Ha eközben minden célpont eltűnt a látómezejéből, akkor valami másra fog lőni, merő rombolási célból.

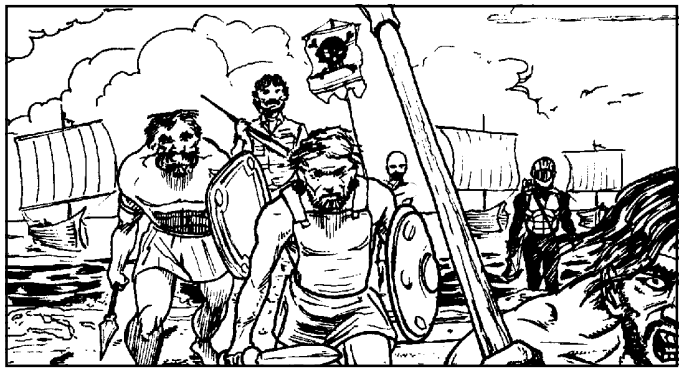
Ha a célpontok az első lövés után is ott maradnak, újra próbálkozik. Ezután lerohan az urához, hogy elmondja, mire is lőtt. De Ud nem hisz neki. Inkább erősen megragadja Sandino-t. "Távcsövek? Itt? Ne légy nevetséges! Megtiltom, hogy több lőszert fecsérelj puszta délibábokra!" Sandino erre morgolódva leül, amíg el nem kezdődik a partraszállás.

Mit tehetnek a karakterek? Az első ami felmerül a gondolataikban, az a *nyers erő*: próbálják meg a városi milíciát a nyílt csatatéren 1 a 4 ellen a rablók ellen vezetni. Ez nem egy életképes terv, hacsak valamelyik karakter nem használja az eszét (vagy valami elfeledettnek hitt képzettségét), hogy előállítson egy errefelé nem szokványos berendezést. Ilyen körülmények közt a milíciát nehéz dolog lesz a rablók ellen kiállítani. A csapat egyik tagja használhatja a Merészségét, és ha 1,5-nél jobb eredményt kap egy átlagos katona 10-es Merészsége ellen, akkor sikerül. Ha a karakterek egy-két töltetet elhasználnak a bénítóból az első emberre, aki el akar futni, az a "hatalom demonstrálásának" számít. Ha a milícia ellenáll, nem Ud fogja vezetni a csatát, még csak részt sem vesz benne, de hátulról figyel, felhasználva az alkalmat arra, hogy megfigyelje tisztjei teljesítményét. Ő a zászlaja alatt áll, ami a hajó árbocszalagjának egy kicsinyített változata. Sandino hozzá közel áll, idegesen nézelődve.

Egy kicsit másként néz ki a *fortélyos erő.* Ez például az is lehet, hogy a katonákat elrejtik a házakban, aztán lesből támadnak a behatoló rablókra. Ez tulajdonképpen nem jobb megoldás, mint a nyers erő, mert ezt már valakik eljátszották a rablókkal, és azok óvatosak lesznek a városba való behatolással. Még rosszabb, ha a katonák képtelenek lesznek kiűzni a támadó rablók első csapatait, másokat meg körülvehetnek a szűk utcákon, aminek rettenetes következményei lesznek. (Hadifoglyok? Miféle hadifoglyok? A kor "civilizált" görögjei a háborúk során minden elfoglalt városban leölték a felnőtt férfiakat. Ennél jobbat feltételezni a rablókról reménytelen optimizmus.) Ennek egy jobb verziója, hogyha mindenki kivonul a városból, aztán megpróbálnak visszalopakodni, és meglepetésből támadni, amikor azok már szétszóródtak fosztogatás közben. Ez a módszer kifejezetten jól működhet, ha ebben olyan karakterek működnek közre, akik csendben ki tudják vonni a forgalomból a város szélén elhelyezett őrszemeket. Megjegyzem, hogy a bénítók *nem* hangtalanok, de háttérzaj mellett észrevétlen maradhat.

Az intelligens játék drámai eredményekkel járhat. Tegyük fel, hogy 5% esély van rá, hogy az ellentámadás korai szakaszában magába Udba botlanak bele a karakterek. Ebben az esetben lásd később a folytatást. Ha a csapat megpróbálja a fortélyos erőt, akkor 1×-es hatás is elég a katonák Merészsége fölött, hogy együttműködésre lehessen őket bírni.

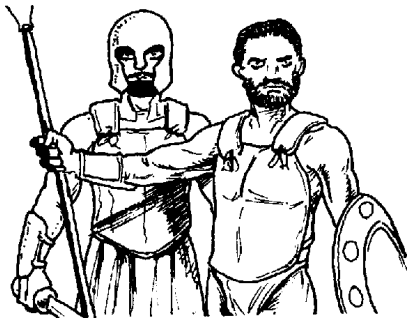
Ha a csapat a fenti kettő közül próbál ki egyet, szükség lesz tömegharcok lebonyolítására. Ezt úgy teheted, hogy az erőket 10 fős egységekre bontod. Minden ilyen egységet tekints egy személynek, rendes támadási és blokkolási szabályokkal (ne feledd a pajzsokat), azt kivéve, hogy minden támadás úgy számít, mintha egyszerre történne, és minden sérülést a Teljes test táblázaton kell jegyezni. Ha egy egység több sérülést kap, mint amennyit kibír, Merészség-dobást kell tennie, annyi negatív módosítóval, amennyi a teljes "korlátozás". Ha nem sikerül a dobás, elfut, szétszóródik, és többé nem vesz részt a csatában. Egy egység akkor is dobhat Merészségre, ha az egyik szomszédos csapattársa elfut (a JM határozza meg, hogy ki számít szomszédosnak). Annak az egységnek, amelyben egy vagy több játékos karakter is van, akkora lesz a Merészsége, mint a vezér Merészségének értéke és 10 átlaga, és Hadtudomány képzettségdobásokat is lehet tenni, ami az adott egység alkalmazott képzettségét módosíthatja. Ha egy ilyen egység megfutamodik, a karaktereknek nem kötelező pánikban menekülni, hanem megmondhatják, mit akarnak tenni. A manőverek kezelésére használj 10 méteres hexákat, 10 másodperces köröket, és vedd úgy, hogy minden egység legfeljebb 5 hexát tehet meg körönként. Megjegyzem, hogy a város utcáin maximum két egység harcolhat vállvetve.



Egy másik lehetőség, amit még választhat a csapat, amikor a milícia nem állt helyt, vagy esetleg a nyers erő taktika részeként: a *párbaj*. Ez abból áll, hogy a csapat egy, vagy két tagja kiáll egy szembeszökő helyre, jóval a baráti erők élcsapatai elé és kihívóan viselkednek. Az elméletből felkészült karaktereknek nem okozhat gondot az üzenet más módokon történő célbajuttatása sem. Minden ami távolról méltóságteljesnek látszik, működik. Ezek a félig barbárok ráharapnak erre az ötletre, amit egy a (jelen kultúrával kapcsolatos) Történelem képzettségét sikeresen megdobó karakter is tudhat, vagy egy általános történész is kikövetkeztethet (Történelem-dobás a karaktertől függő negatív módosítóval). Az előrenyomuló horda nagyobb része úgy 50 méterre áll meg a karakterektől kiáltozva, ordítozva, dárdájukkal a pajzsukat csapkodva, és úgy általában mindent csinálnak, amivel csak lármát csaphatnak. Rangjuk szerint kiválogatják a bajnokaikat, egyet egy ellen. Pöffeszkedő járással mennek a párbajozók felé, közben meg-megcsillan bronz mellvértjük, arcukon széles vigyor terül el, ami egyre széleseb, ahogy elég közel kerülnek ellenfeleikhez, hogy lássák, azok páncélozatlannak tűnnek.

Fosztogatók (összesen 20 egység)
Kor: 25 Magasság: 175 cm Súly: 78 kg
Testpont: 30 Sebesség: 12

Erő	: 12
Ügyesség	: 12
Egészség	: 12
Intelligencia	: 10
Akaraterő	: 11
Merészség	: 11
Érzékelés	: 12
Szépség	: 8
Állóképesség	: 11
Energia	: 5



Képzettségek és felszerelés:
Lándzsa - 12, Pajzs - 10, lándzsával és egy 4 találati helyes pajzzsal felszerelve.

Megjegyzések:
Az elit egységek (fele) képzettségei eggyel jobbak, mint az átlag, és a legtöbb helyen 3/1-es páncélt viselnek. A minószi erők (5 egység) képzettségei két ponttal kevesebbek. A bajnokok minden fizikai tulajdonsága 14, képzettségeik pedig két ponttal magasabbak az átlagnál, plusz van bronz rövidkardjuk, és egy 6/2-es páncéljuk (bénítóálló).

Ud a háttérből észreveszi és figyeli a késlekedést, de nem ellenkezik. "A fiúk fiúk maradnak. De az egekre, meddig lesz ez még így?"

A bajnokok rövid beszédet mondanak fennhangon, hogy a nézősereg is hallja, benne olyan beszólásokkal, mint “Láttátok már a belszerveiteket?”, amit vaskos szárazföldi akcentussal beszélnek, aztán ütésre emelik a kezüket. Nem hagynak helyet, így jobb lesz, ha a karakterek rendelkeznek egy jobb közelharci képzettséggel. A gond csak azzal van, hogy ha a karakterek győznek, azzal még nem érnek véget a megpróbáltatások. A kalózcsapat többi tagja úgy fogja gondolni, hogy “Ó én jobb harcos vagyok, mint Nebulous. Legyűröm ezeket a fickókat!”, és harcra készen előlép. A rablók csak akkor lesznek nyugtalanok (dobhatnak Merészségre), ha három, vagy több karakter küzdött, és mindnyájan legyőzték az első ellenfelüket. Ha háromnál kevesebb karakter párbajozik, akkor már sorban két-két embert kell legyőzniük. Előfordulhat, hogy a párbajok ideje alatt az egyik karakter valami nagyon hatásos és baljós dolgot csinál (legalábbis bronzkori nézőpontból), ilyenkor a JM úgy is dönthet, hogy a rablóknak újabb Merészség-dobást kell tenniük.

Például Nebulous, ezernyi csata veteránja előreszökken és tévedhetetlenül belevágja lándzsája hegyét a sápadt bőrű idegen hasába, aki nem visel semmilyen páncélt egy (látszólag) közönséges ruhán kívül. A célpontja kétrét görbül egy hangos “Ooh!” kíséretében. Nebulous társai felé fordul és a feje fölött rázni kezdi a lándzsáját. A társai éljeneznek és a pajzsukon dobolnak... aztán hirtelen elcsendesednek. Nebulous megpördül, és látja, hogy az állítólag felnyársalt ellenfele lassan kinyújtózkodik. Talpra áll, Nebuloust szinte átdöfi tekintete, és halk, ám átható hangon megszólal “Most mérges vagyok!”. Aztán Nebulous meglátja, hogy a támadás még egy vércseppet sem fakasztott! Óriási! Már nekik is vannak mágusaik!

Ha a fenti körülmények közül valamelyik fennáll, tégy egy Merészség-dobást a rablóbandának (12 vagy kevesebb). Ezt -1-gyel módosítja minden egyes elesett bajnokuk (ideiglenesen vagy véglegesen). Ha nem sikerült a dobás, a sorok közt zúgolódni kezdenek, és a dobás rontásának minden pontja után tízen (egy “egység”, a kevésbé képzettekkel és páncélozatlanokkal kezdve) a hátuk mögött lévő hajó felé kezdenek somfordálni (rontott dobásonként maximum 3 egység). Egy rontott dobás következtében előbb-utóbb Assam Ud kerül az előtérbe. “Tehetségtelen vademberek! Mi most a probléma?” Vele vannak a zászlóvivői is, így a karakterek közelről is megtekinthetik, ahogy a napfényben izzó koponya és lábszárcsont előrenyomul. Az Uddal való összeütközést lásd alább.

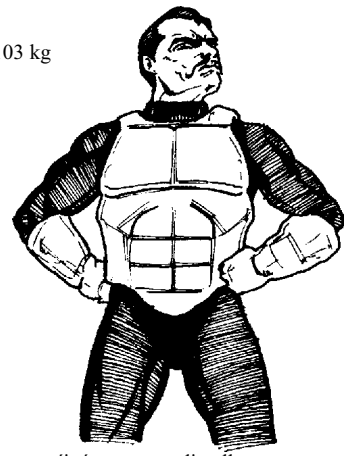
Végül ott van az Orgyilkosság taktikája. A támadó erő nagyobb része teljesen úgy néz ki, mint az átlagos bronzkori hadsereg. Miért kellene mindegyiken átgázolni? Csak be kell lopakodni, hatástalanítani a vezért, mire a sereg szétszéled. Levágod a fejet és meghal a test, világos? Azok a karakterek, akiknek ez az ötletük támadt, megpróbálhatnak valahol a városban elrejtőzni, megvárni, amíg a rablók nekikezdenek a dolguknak, aztán házról házra átlopakodhatnak a városon, hogy megkeressék azt az embert, aki e mögött áll. A jó hír az, hogy könnyű lesz megtalálni, mert sehová sem megy a zászlóvivői nélkül, és a halálfejes zászlót nehéz eltéveszteni. A rossz hír az, hogy a csapatnak hat sikeres Lopakodás-dobást kell tennie (átlagold a legjobbat és a legrosszabbat), hogy elkerüljék a feltűnést, és ugyanez vonatkozik minden más lopakodó csoportra is a városban. Előbb-utóbb rátalálhatnak az aktuális búvóhelyükre is (vesd össze a búvóhelyet egy 10-es értékű Keresési kísérlettel), vagy akár fel is gyújthatják azt az épületet (1 a 20-ból eséllyel). Ha a városon kívül rejtőznek el, ezt az utolsó két veszélyt elkerülhetik, de kettővel több Lopakodás-dobást kell tenniük, hogy kicselezzék az őröket. Viszont ha leütik az őröket, jó esélyük lesz a későbbi menekülésre.

Szemtől szembe - Ha valamelyik karaktert elkapják a rablók, azok valószínűleg halálra fogják kínozni merő szórakozásból, hacsak tanúbizonyságát nem teszik “hatalmuknak” (például bénítóval, vagy más felszerelési tárggyal), mert ebben az esetben Ud elé hurcolják. Ő egy összecsukható széken ül zászlajának árnyékában, amit Sandino idegesen lenget, és spanyolul dünnyög az orra alatt “Én megmondtam...” Ud kikérdezi a rablókat a karakterek “hatalmáról”, aztán nekifog a karakterek kihallgatásának, miközben egész idő alatt teát kortyolgat egy termoszból. Ő nem fogja magát felfedni. Ha a karakterek szótlanul állnak, és nem válaszolnak egy kérdésre sem, hirtelen feltesz egy kérdést: “Sakkozunk?” Ha nemleges a válasz, csak ennyit mond: “Kár. Öljétek meg... de lassan!” Az őrök ezt is fogják tenni, hacsak a karakter el nem kezd gyorsan beszélni. De ha a válasz igen, annak nagyon megörül, és elővarázsol egy kis mágneses sakkdobozt, és felajánlja a karakternek, hogy játsszon a foglyok életéért és szabadságáért. Mellesleg Ud sakk képzettsége 18. A játszma levezetésének a leggyorsabb módja az egyszerű ellenpróba, s aki jobban megdobja a képzettségét, az nyer. A játék folyamán nem tesz fel több kérdést, nagyon udvarias, és szinte végig mosolyog. Más részről Sandino a lehető legfenyegetőbb arckifejezéssel csendesen szemmel tartja a karaktert, és minden más foglyot is.

Ha a karakterek kevésbé irányítható körülmények között kerülnek szembe Assam Uddal (például csatában), és okot adnak rá, hogy elhiggye, a karakterek időutazók (például ha látja működés közben a bénítókat), előttük terem, előrántja kardját, s mélyen a szemükbe nézve megjegyzi: “Elrontottátok a vakációmat!!!” És Assam Ud nem piskóta.

Assam Ud, Etemporer Magnus
Kor: ? Magasság: 195 cm Súly: 103 kg
Testpont: 34 Sebesség: 14

Erő	: 14
Ügyesség	: 14
Egészség	: 14
Intelligencia	: 19
Akaraterő	: 16
Merészség	: 19
Érzékelés	: 15
Szépség	: 12
Állóképesség	: 13
Energia	: 10



Képzettségek és felszerelés:
Kard - 16, Íj - 13, 14-es Erejű összetett íj, és egy egyedi pallos
Megjegyzések:
Csak egy kicsit elmebajos. Élvezi a kihívást. Dörzsölt és kiszámíthatatlan.

Fekete öltözéket visel (8/2) egy sötétszürke törzspáncéllal és sisakkal (a kettő 16/6-os). Az egész teljesen bénítóálló. Egy fekete összetett íjat hord magánál, amit egy háromszögletű tokban tárol, valamint van nála egy középkori európai stílusú 13. TSzen készített titánium pallos. És mindig mellette van Daniel Sandino.

Daniel Sandino
Kor: 31 Magasság: 180 cm Súly: 81 kg
Testpont: 30 Sebesség: 13

Erő	: 12
Ügyesség	: 14
Egészség	: 11
Intelligencia	: 9
Akaraterő	: 9
Merészség	: 8
Érzékelés	: 13
Szépség	: 6
Állóképesség	: 13
Energia	: 5

Képzettségek és felszerelés:
Puska - 10 (speciális a Springfield 30'06-ra +3), Kés - 7. Van egy Springfieldje és egy bowie kése.
Megjegyzések:
Tipikus talpnyaló, aki inkább lelő vagy hátulról leszúr valakit ahelyett, hogy szembekerülne vele, és aki nem szeret mást jobban a védtelenek terrorizálásánál.

A párost majdnem mindig egy maréknyi elit rabló kíséri mindenhová. Ha a karakterek valamikor fogolyként, harc közben, vagy más körülmények közt bebizonyítják, hogy ők az Időjárőr ügynökei, tágra nyílnak a szemei, gyorsan végigsimít tömött zsebein és más felszerelésein, és magában mormogva ennyit mond: "A pokolba!" Aztán Sandino-hoz fordul, és azt mondja: "Otthon hagytam az Annihilátort!" Ő és Sandino megpróbálnak a körülményekhez képest minél csendesebben visszavonulni, felmarkolva annyi felszerelést, amennyit csak tudnak, aztán elugranak egy Mátrixszal, vagy más készülékkel, ami a zászlóshajón van, s kétségtelen, hogy másvalamikor is hasonló tettekre szánják el magukat. Ud valójában nem tart az Időjárőrtől ("Mit akarnak azok a szánalmas moralisták?"), de aktívan műveli a róla kialakított képet. Emellett ha megjelenik a Járőr, akkor vége a mulatságnak, mert azok mindent elrontanak. Amikor a rablók észreveszik, hogy Ud eltűnt, gyorsan elcsüggednek, visszatérnek a hajóikra és távoznak. A varázslatos foglyokat Ud parancsára szabadon is engedhetik, a karakterek meg is győzhetik a rablókat, hogy ha *ők* rákényszeríthették Assam Udot a távozásra, akkor ne szórakozzanak velük.

Ha megtört az invázió, Philo készít egy remekbeszabott jelentést, a rettenthetetlen karaktereket úgy ábrázolva, mint "bátor hősök, a legjobb ügynökök, akikkel a Járőrnél eddig eltöltött idő folyamán a legélvezetesebb volt együtt dolgozni..." Bár a karakterek valószínűleg nem tudják azonosítani Assam Udot (rendszeresen megváltoztatja kinézetét), az eligazító tiszt azonnal felismeri a *modus operandit*, és a karaktereket kitüntetésre terjeszti fel, vagy legalább egy előnyös bejegyzésre a személyi aktáikban. Akár meg is ölhetik, vagy foglyul is ejthetik őt, akkor is felmerül az előléptetési lehetőség, kalandosabb küldetések, vagy mezei piros pontokat is kaphatnak a hőn kívánt "szabad ügynöki" státusz elérése céljából.

Első játékbeli megjegyzések - Az Első játék karaktereinek lesznek bizonyos előnyeik és hátrányaik. Feltételezve, hogy karrierjük elején landolnak itt, valószínűleg gyengén lesznek felfegyverezve, és nem lesz sok elkölthető pénzük. A Mátrixnak néhány napra lesz szüksége az újratöltéshez, így eddig a területen kell maradniuk, akár tetszik nekik, akár nem. Esetleg elcserélhetik csecsebecséiket és bóvlijaikat helyi pénzre, de furcsa lenne, ha az itt élő kereskedők nem ismernék fel, hogy a karakterek meg vannak szorulva, és minden eladásra kínált dologért kevesebb árat kínálnak, mint amennyit szerintük ér. A mágikus erőfitogtatást a szokásos rettegéssel fogadják, és nem akarnak a karaktereknek ingyen ételt és szállást biztosítani, és ki is vívhatják a helyi hadsereg dühét, főleg ha helyieket is fenyegetnek. Azok a karakterek, akik átlag feletti szinten használnak néhány hasznos képzettséget (elsősegély, ács, stb.), munkájuk gyümölcseként elegendő ételhez jutva el is tarthatják magukat, és néhány órát akár a saját hasznukra is dolgozhatnak (elkészíthetik saját lándzsájukat, stb.). Nos a csavargók esetében a rabszolgaság itt egy élő és működő dolog...

A drámai hatás kedvéért a Mátrix akkor töltődjön vissza, és akkor álljon készen az ugrásra, amikor a rablók már a szárazföldre léptek. Mivel a karakterek nem állnak időrendőrök hírében, akiknek vissza kell térniük egy bizonyos pontra, ez egy gyors távozási lehetőséget biztosít, ha körülveszik őket, vagy az elfogás veszélye áll fenn.

Ahhoz, hogy a karakterek keresztülhúzzák a fosztogatás tervét, szükségük van valami erősítésre. Pontosabban szívesen tartanának lőfegyvert a kezükben. Az ilyen jelentős erőtöbbszörző tényező nélkül csak a "fuss, rejtőzz és rettegj" lehetősége áll fenn, ami nem egy szórakoztató módja a játékkal történő ismerkedésnek. Természetesen a karakterek is elmenekülhetnek a városból, mint mindenki más, így ebben az esetben egy viszonylag biztonságos pontról ugorhatnak tovább, de a JM mindig csinálhat egy "csalit", ami okot ad a karaktereknek, hogy a városban maradjanak. Például egy megsebesült lány, akire vigyáz az egyik karakter. Túl beteg ahhoz, hogy elvigyék, és halálos vétek lenne egyszerűen otthagyni őt a rablók kényére-kedvére. Vagy a karaktereknek van egy hasznos, de mozdíthatatlan tárgyuk, amivel ide ugrottak, és a rablók biztosan elpusztítanák, vagy elhurcolnák, ha bejutnak a városba. Jó példa lehet erre egy jármű, amivel megjelentek a város főterén. Nem lehet kivinni a szűk utcákon, és Assam biztosan sokáig őgyelegne mellette, amikor felfedezi. Vagy talán egy-két karakter a helyi igazságszolgáltatás áldozatául esett, és be vannak zárva a helyi börtönbe. A roham első jelére eltűnnek az őrök, s a többi karakternek csak egy kis ablakot hagyva, hogy azon betörve kiszabadítsák társaikat, mielőtt olyan sokan lennének a rablók, hogy lehetetlen lenne kikerülni őket.

Háttér - A minósziaknak feltűnő a kinézetük, hosszú fekete hajjal, sötét bőrrel, nagy orral és vékony derékkal. Mivel ezek a vonások jelentették a művészi ideált, jó esélye van, hogy a népesség nagy része közel így nézett ki. A minósziak nagyon fejlettek voltak, többek között ez volt az első civilizáció, amelyik a lakásokba vezette a vizet. Abban is kitűntek az ősi Európa és közelkelet kultúrái közül, hogy művészetükben nem dicsőítették a háborút. Azonban a történelem utalásai szerint ezen a téren sem maradtak el, amikor a szükség úgy hozta.

A
Akadályok ... 69
Akaraterő ... 14, 35
Aknák ... 90
Alap sebzés ... 48
Állóképesség ... 15, 33
Automata ... 111
Automata tüzelés ... 58
B
Balesetek ... 94
Barátok ... 40
Bénítók ... 86
Bénulás ... 48, 74
Bibliográfia ... 116
Birkózás ... 19, 69
Blokkolás ... 66, 69
Bűnöző képzettségek ... 26
C
Cselek ... 67
Csípőből tüzelés ... 55, 57
D
Dobófegyverek ... 70
Dolgok készítése ... 84
E
Egészség ... 13, 31
Éhezés ... 110
Éles éjjellátás ... 38
Ellenségek ... 39
Elméleti feladatok ... 85
Elméleti képzettségek ... 24
Elöltöltős fegyverek ... 62, 88
Előrenyomulás ... 66
Energia ... 15, 33
Erő ... 13, 30
Érzékelés módosítók ... 33
Eseményosztály ... 7
F
Fagyás ... 109
Fegyvertörés ... 69
Fejlesztett sebzés ... 72
Felszerelés-formátum ... 81
Fényforrások ... 81
Fizikai Sebesség ... 15, 44
Fóbiák ... 39
Fordulási mód ... 79, 92
Forrásanyag ... 43
Füst ... 90
Futási Sebesség ... 23, 46, 79
G
Gondolati sebesség ... 15, 44
Gránátok ... 91
Gravitáció ... 101
Gyógyulás ... 31, 33, 78, 110
H
Halál ... 74, 107
Halállal végződő eredmény ... 49, 74, 77
Harci képzettségek ... 18
Harci sorrend ... 45
Hárítások ... 67
Hátrálás ... 66
Háttér ... 2
Hírnév ... 36
Hirtelen támadás ... 65
Hőség ... 110
Hosszútávú mozgás ... 93
I
Idegenek ... 111
Időérzék ... 38
Időjárás ... 101, 108
Időjárás-érzék ... 38
Időjárőr ... 35, 38, 43
Időurak ... 40
Idővonal ... 114
Íjak ... 60
Immunitások ... 38
Intelligencia ... 13, 31
Irányérzék ... 38
Irányzott lövések ... 56, 61, 66
J
Járművek ... 92
Járműves képzettségek ... 20
Javítás ... 83
K
Kampányok kezdése ... 43
Kapcsolatos képzettségek ... 16
Karakterfejlesztés ... 106
Képzettségek használata ... 29
Képzettségek osztályozása ... 16, 37
Kétkezesség ... 19, 38
Kezdeményezés ... 44
Kiszáradás ... 110
Kitérés ... 45, 55, 67
Kiütés ... 68
Kor ... 39, 107
Környezet ... 109
Közelharci fegyverek tervezése ... 65
Közeli kapcsolatos képzettségek ... 16
Külső és Szociális képzettségek ... 22
Kultúrsokk ... 112
L
Láncok ... 18, 67
Lángszórók ... 89
Láthatóság ... 33, 46, 80
Lefogás ... 68
Légi járművek ... 93
Légnyomás ... 101
Lények ... 110
Letámasztás ... 56
Letámasztás ... 56
Lézercélzók ... 56, 57
M
Magasság és súly ... 35
Mágia ... 33, 99
Mágikus tehetség ... 38
Mátrix képzettség ... 11
Meghibásodás ... 59
Megterhelés ... 30, 82
Merészség ... 14, 31
Méret ... 33, 82
Mesterségek ... 21
Mozgás ... 46, 79
N
Nehézségi módosítók ... 37
Nem-játékos karakterek ... 5, 111
Nézet iránya ... 46, 64, 72
Nukleáris fegyverek ... 89
Nyalánkságok ... 85
Nyelvek ... 10, 25
O
Orvosi képzettségek ... 26, 77
Öltözet és páncél ... 51, 82
P
Pajzsok ... 67
Páncél ... 50
Páncélanyagok ... 52
Páncéltörő támadások ... 52, 62, 85
Paradoxonok ... 8
Példaharc ... 63, 71
Pénz ... 104, 106
Pszionika ... 99
R
Robbanólövedék ... 62, 88
Robbanószerek ... 87
Rúgás ... 30
S
Sebesség ... 15, 44
Sebzési Érték ... 6, 47
Sebzésmódosítók ... 62, 70
Sebzéstípus ... 47
Sörétes puskák ... 61
Súly ... 39
Szabályokkal kapcsolatos kifejezések .. 6
Számszeríjak ... 60
Szektorok ... 46
Szépség ... 14, 33, 112
Szerek és fertőzések ... 96
T
Találati helyek ... 47, 72, 93, 94
Tankelhárító fegyverek ... 89
Távcsövek ... 57
Távolságérzék ... 38
Távolsági Osztály ... 53, 55, 60, 61, 70
Tehetség ... 16
Tervezők ... 2
Tulajdonság-maximumok ... 39
Tulajdonságok ... 12, 15
Tüzérség ... 88
U
Ugrás ... 80
Ügyesség ... 14, 31
Új karakterek ... 42, 107
Új képzettségek ... 19
Újratöltés ... 60
Üldözés ... 95
Univerzális Módosító Táblázat ... 34
Üregesfejű lövedékek ... 62
Ütések ... 30
V
Valóságtörések ... 35
Világok találomra ... 101
Visszarúgás ... 57, 58
Vízi járművek ... 93
Z
Zuhanás ... 26, 79

TimeLords™ Tűzfegyverek táblázat

Polgári pisztolyok

#	Név	Kal	TO	SÉ	JP	Kezd	Képz	Nemz	Súly	Méret	Tech Sz.	Ár	Tár	Működés	TGy	K	Korl	Társúly	PÉ	TP	Megj.
1	.22 automata	.22	1/2	13	+0	+4	PISZ	USA	0,30	NK	8-12	50	6	FA/T	4	1	-	0,10	7	2	
2	.25 automata	.25	1/2	9	+0	+4	PISZ	USA	0,30	NK	8-12	50	6	FA/T	4	1	-	0,10	7	2	
3	.22 derringer	.22	1/2	13	+0	+4	PISZ	USA	0,30	NK	8-12	100	2	EL/2	2	1	-	-	7	2	
4	Colt Diamondb.	.357	2/3	24	+1	+2	PISZ	USA	0,80	NK/2	10-12	300	6	RV	3	1	-	-	9	4	
5	Colt Python	.357	2/3	24	+2	+2	PISZ	USA	1,10	K/2	10-12	450	6	RV	3	1	-	-	9	5	
6	Buffalo Derringer	.357	1/3	20	+0	+4	PISZ	USA	0,50	NK	10-12	150	2	EL/2	2	1	-	-	9	2	
7	S&W Model 29	.44	2/3	28	+2	+2	PISZ	USA	1,30	K/2	10-12	400	6	RV	3	1	-	-	10	5	
8	S&W Model 57	.41	2/3	26	+2	+2	PISZ	USA	1,35	K/2	10-12	400	6	RV	3	1	-	-	9	5	
9	H&R Sidekick	.22	2/2	15	+1	+3	PISZ	USA	0,70	K	9-11	100	9	RV	3	1	-	-	8	3	
10	CDM revolver	.22	1/2	13	+1	+4	PISZ	USA	0,20	NK	11-12	150	5	RV	2	1	-	-	7	2	
11	XP-100 Target	.221	3/3	34	+3	+1	PISZ	USA	1,70	K/3	10-12	300	1	EL/1	1	1	-	-	9	8	
12	Thompson Contender	.44	2/3	30	+2	+2	PISZ	USA	1,25	K/2	10-12	300	1	EL/1	1	1	-	-	10	5	2, 5
13	Browning HP	9mm	2/3	22	+2	+2	PISZ	USA	1,05	K/2	9-12	400	13	FA/T	4	1	-	0,20	9	6	
14	Chinese Type 51	.32	2/3	14	+1	+2	PISZ	Kina	0,85	K/2	9-11	300	8	FA/T	4	1	K	0,15	8	6	4
15	Luger	9mm	2/3	20	+2	+2	PISZ	NÉM	1,10	K/2	8-11	600	8	FA/T	4	1	-	0,20	10	6	
16	Mauser	9mm	2/3	21	+2	+2	PISZ	NÉM	1,20	K/2	8-9	350	10	FA/B	4	1	-	-	10	6	
17	Walther PPK	.32	1/3	13	+1	+3	PISZ	NÉM	0,55	K	9-12	450	7	FA/T	4	1	-	0,10	8	3	
18	Walther P-38	9mm	2/3	20	+2	+2	PISZ	NÉM	0,95	K/2	9	600	8	FA/T	4	1	-	0,20	9	6	
19	H&K P9S	9mm	2/3	20	+2	+2	PISZ	NÉM	1,05	K/2	11-12	600	9	FA/T	4	1	-	0,20	8	5	
20	H&K VP-70Z	9mm	2/3	20	+1	+2	PISZ	NÉM	1,15	K/2	11	350	18	FA/T	3	1	-	0,30	7	5	
21	Beretta 92-F	9mm	2/3	20	+2	+2	PISZ	OLA	1,15	K/2	11-12	600	15	FA/T	4	1	-	0,20	8	5	
22	Tokarev TT-33	.380	2/3	15	+1	+2	PISZ	ORO	0,95	K/2	9	300	8	FA/T	4	1	K	0,10	8	6	4
23	Makarov	9mm	1/3	20	+1	+3	PISZ	ORO	0,80	K	10-11	350	8	FA/T	4	1	K	0,15	9	3	
24	Government .45	.45	2/4	18	+1	+2	PISZ	USA	1,35	K/2	8-12	300	7	FA/T	4	1	-	0,25	10	6	
25	Auto Mag	.44	2/3	29	+2	+1	PISZ	USA	1,90	K/2	11	500	7	FA/T	4	1	R	0,30	11	5	4
26	.357 Mag COP	.357	1/3	20	+1	+3	PISZ	USA	0,80	K	11	200	4	EL/4	3	1	R	-	8	2	
27	IMI Eagle	.357	2/3	24	+2	+1	PISZ	IZR	1,65	K/2	11-12	600	10	FA/T	4	1	-	0,20	8	5	5
28	High Standard	.22	2/2	15	+3	+2	PISZ	USA	1,30	K/2	11	300	10	FA/T	4	1	R	0,10	7	5	
29	TDE .380	.380	1/3	13	+1	+3	PISZ	USA	0,70	K	10-11	200	5	FA/T	4	1	-	0,10	8	3	
30	Glock 19	9mm	2/3	20	+2	+2	PISZ	AUS	0,90	K/2	11-12	500	17	FA/T	4	1	-	0,25	7	5	

Automata pisztolyok és géppisztolyok

#	Név	Kal	TO	SÉ	JP	Kezd	Képz	Nemz	Súly	Méret	Tech Sz.	Ár	Tár	Működés	TGy	K	Korl	Tár súly	PÉ	TP	Megj.
31	Owen	9mm	3/3	24	+1	-1	PUSK	AUS	4,30	K/5	9-10	200	34	A/T	11	2	K	1,00	10	14	
32	Steyr 69 Gpi	9mm	3/3	24	+2	+0	PUSK	AUS	3,60	K/5	11-12	600	32	A/T	9	2	K	0,45	8	11	1
33	MAT-49	9mm	3/3	23	+2	+0	PUSK	FRA	3,95	K/5	10-11	400	32	A/T	10	2	K	0,45	9	13	1
34	MP-40 Schmeisser	9mm	3/3	23	+1	-1	PUSK	NÉM	4,50	K/6	9	400	32	A/T	8	2	K	0,50	10	17	1
35	H&K VP-70	9mm	2/3	20	+1	+2	PISZ	NÉM	1,15	K/2	11	350	18	RS/T	6	1	K	0,30	7	5	2, 7
36	H&K MP5	9mm	3/3	23	+2	+1	PISZ	NÉM	2,50	K/3	11-12	800	30	A/T	15	1	K	0,50	8	7	1
37	Uzi	9mm	3/3	24	+2	-1	PUSK	IZR	4,10	K/5	10-12	600	32	A/T	10	2	K	0,60	9	13	1, 7
38	Sten	9mm	3/3	23	+1	+0	PUSK	BRI	3,45	K/5	9	200	32	A/T	9	2	K	0,65	10	15	
39	Sterling	9mm	3/3	23	+2	+0	PUSK	BRI	3,30	K/5	10-12	500	34	A/T	9	2	K	0,60	9	13	1, 7
40	Spectre	9mm	2/3	20	+2	+0	PUSK	OLA	3,60	K/4	11-12	800	50	A/T	14	2	K	0,70	8	9	
41	Thompson	.45	3/3	20	+2	-1	PUSK	USA	6,00	K/6	9-12	600	40	A/T	12	2	K	1,20	9	17	3, 7
42	M3 "Grease Gun"	.45	3/3	20	+1	-1	PUSK	USA	4,40	K/6	9-10	300	30	A/T	8	2	K	0,90	9	17	1
43	Ingram M-10	9mm	2/3	21	+1	+0	PISZ	USA	3,45	K/4	11-12	400	32	A/T	18	1	K	0,60	8	9	1, 7
44	Chinese Type 80	.32	2/3	14	+1	+1	PISZ	Kína	1,30	K/4	9-11	300	20	A/T	9	1	K	0,20	8	11	2, 4
45	Ingram M-11	.380	2/3	15	+1	+1	PISZ	USA	2,10	K/4	11-12	400	32	A/T	20	1	K	0,50	7	9	1, 7
46	Ilarco 180	.22	2/2	18	+2	-1	PISZ	USA	4,30	K/6	11-12	800	165	A/T	20	2	K	0,50	7	14	3
47	Vz-61 Skorpion	.32	2/3	14	+1	+1	PISZ	Cseh	1,75	K/4	10-11	500	20	A/T	20	1	K	0,20	7	10	1, 4
48	Beretta 93-R	9mm	2/3	21	+2	+1	PISZ	OLA	1,20	K/4	11-12	800	20	RS/T	6	1	K	0,25	8	9	2
49	Ares FMG	9mm	2/3	20	+1	+1	PISZ	USA	2,00	K/4	12	800	20	A/T	11	1	K	0,30	7	8	1, 6
50	Benelli CB-M2	9mm/c	3/3	24	+2	+0	PUSK	OLA	3,75	K/4	12	800	40	A/T	15	2	K	0,35	7	8	1, 6

Polgári puskák

#	Név	Kal	TO	SÉ	JP	Kezd	Képz	Nemz	Súly	Méret	Tech Sz.	Ár	Tár	Működés	TGy	K	Korl	Tár súly	PÉ	TP	Megj.
51	SSG 69	7,62 mm	4/4	60	+3	-1	PUSK	AUS	4,00	K/8	11-12	600	5	TM/B	1/2	2	-	-	10	18	5
52	Winchester 9422	.22	3/2	18	+2	-1	PUSK	USA	2,90	K/7	11-12	200	15	KM/B	1	2	-	-	7	16	
53	Ruger 10/22	.22	3/2	18	+2	+0	PUSK	USA	2,50	K/7	11-12	200	50	FA/T	4	2	-	0,20	7	16	1
54	Winchester M94	.30-30	4/4	50	+2	-1	PUSK	USA	3,00	K/7	8-12	300	6	KM/B	1/2	2	-	-	13	21	5
55	Ruger M-77	.458	4/4	64	+3	-1	PUSK	USA	4,10	K/8	10-12	500	3	TM/B	1/2	2	-	-	12	20	5
56	Browning M78	6 mm	4/3	60	+3	-1	PUSK	USA	3,85	K/7	11-12	300	1	EL/1	1/3	2	-	-	10	16	5
57	Ruger Mini-14	5,56 mm	4/3	50	+2	-1	PUSK	USA	3,30	K/7	11-12	300	30	FA/T	4	2	-	0,40	10	16	1
58	Calico M-100	.22	3/2	16	+2	-1	PUSK	USA	1,90	K/6	11-12	250	100	FA/T	4	2	-	0,40	7	14	3
59	Colt AR-15	5,56 mm	4/3	49	+2	-1	PUSK	USA	3,65	K/7	11-12	600	30	FA/T	4	2	-	0,45	9	16	1
60	Sako Sporter	.243	4/3	57	+3	-1	PUSK	Finn	3,10	K/7	11-12	400	1	EL/1	1/3	2	-	-	10	16	5

TimeLords™ Tűzfegyverek táblázat

Katonai gépkarabélyok

#	Név	Kal	TO	SÉ	JP	Kezd	Képz	Nemz	Súly	Méret	Tech Sz.	Ár	Tár	Működés	TGy	K	Korl	Társúly	PÉ	TP	Megj.
61	Colt M-16A2	5,56 mm	4/3	49	+2	-1	PUSK	USA	3,85	K/7	11-12	600	30	RS/T	10	2	K	0,45	9	16	1, 7
62	FN-FAL	7,62 mm	4/4	56	+2	-1	PUSK	BEL	4,55	K/8	10-12	1000	20	A/T	11	2	K	0,65	11	20	1, 7
63	AK-47	7,62 mm	4/4	54	+2	-1	PUSK	ORO	5,30	K/6	10-12	400	30	A/T	10	2	K	0,90	11	15	1,4,7
64	Galil SAR	5,56 mm	4/3	46	+2	-1	PUSK	IZR	4,65	K/6	11-12	900	50	A/T	13	2	K	1,00	9	14	1, 7
65	Ultimax 100	5,56 mm	4/3	49	+2	-2	PUSK	SZI	6,15	K/7	11-12	1000	100	A/T	9	2	K	1,75	9	16	
66	.30 BAR	7,62 mm	4/4	59	+2	-2	PUSK	USA	9,50	K/8	9-11	500	20	A/T	9	2	K	0,65	12	22	
67	M-14	7,62 mm	4/4	57	+2	-2	PUSK	USA	5,10	K/8	9-12	400	20	A/T	11	2	K	0,70	12	22	7
68	H&K G-3	7,62 mm	4/4	55	+2	-1	PUSK	NÉM	5,30	K/7	11-12	900	20	A/T	10	2	K	0,65	12	16	1, 7
69	AUG carbine	5,56 mm	4/3	49	+2	+0	PUSK	AUS	4,00	K/5	11-12	1000	42	A/T	11	2	K	0,70	8	11	7
70	H&K G-11	4,9 mm/c	4/3	50	+2	+0	PUSK	NÉM	3,90	K/5	12	1500	50	RS/T	10	2	K	0,35	8	10	6

Sörétes puskák

#	Név	Kal	TO	SÉ	JP	Kezd	Képz	Nemz	Súly	Méret	Tech Sz.	Ár	Tár	Működés	TGy	K	Korl	Társúly	PÉ	TP	Megj.
71	Remington 870	12 kal	2/3	32	+2	-1	PUSK	USA	4,10	K/7	10-12	300	7	KM/B	1	2	-	-	11	18	1
72	Ithaca Mag 10	10 kal	2/3	34	+2	-2	PUSK	USA	5,10	K/8	10-12	450	3	FA/B	2	2	-	-	11	20	
73	Stevens 150C	.410 kal	2/2	18	+1	+0	PUSK	USA	2,50	K/5	9-10	100	3	TM/B	1/2	2	-	-	10	14	
74	Winchester 1901	10 kal	2/3	35	+2	-1	PUSK	USA	4,10	K/8	8-9	250	5	KM/B	1	2	-	-	13	24	
75	SPAS 12	12 kal	2/3	33	+2	-1	PUSK	USA	4,70	K/7	11-12	500	7	FA/B	2	2	-	-	10	16	1
76	USAS-12	12 kal	2/3	32	+2	-2	PUSK	KOR	6,50	K/7	11-12	1200	28	A/T	6	2	K	2,00	10	16	
77	Striker	12 kal	2/3	31	+2	-1	PUSK	D.AF	5,00	K/6	11-12	500	12	RV	2	2	K	-	9	14	1, 7
78	Witness Prot. Gun	12 kal	2/3	30	+1	+1	PUSK	USA	2,00	K/4	11-12	500	3	KM/B	1	2	K	-	10	9	
79	Jackhammer	12 kal	2/3	30	+2	-1	PUSK	USA	5,60	K/6	11-12	700	10	A/T	4	2	K	1,00	10	14	6
80	Olin/H&K CAW	12 kal	3/3	34	+2	-1	PUSK	USA	4,40	K/5	12	700	10	A/T	6	2	K	0,85	9	10	4, 6

Géppuskák

#	Név	Kal	TO	SÉ	JP	Kezd	Képz	Nemz	Súly	Méret	Tech Sz.	Ár	Tár	Működés	TGy	K	Korl	Társúly	PÉ	TP	Megj.
81	MG-34	7,92 mm	5/4	59	+2	-3	NGPU	NÉM	18,0	K/8	9-10	600	200	A/K	15	2	K	6,00	13	22	
82	Maxim puska	.303	5/4	60	+2	-4	NGPU	USA	22,0	K/8	8-9	800	200	A/K	10	2	K	6,00	13	22	
83	.30 cal Browning	.303	5/4	60	+2	-3	NGPU	USA	24,6	K/7	9-10	500	200	A/K	10	2	K	6,0	12	19	
84	M2 Browning	.50	5/4	109	+2	-5	NGPU	USA	60,0	Á/11	9-12	2500	200	A/K	10	2	K	10,0	16	40	
85	M60 NGPu	7,62 mm	4/4	57	+2	-3	NGPU	USA	16,3	K/8	10-11	1200	200	A/K	9	2	K	5,80	11	20	

Fekete lőporos fegyverek

#	Név	Kal	TO	SÉ	JP	Kezd	Képz	Nemz	Súly	Méret	Tech Sz.	Ár	Tár	Működés	TGy	K	Korl	Társúly	PÉ	TP	Megj.
86	Kézi ágyú	12 mm	1/2	14	+0	+1	PISZT	NÉM	2,10	K/3	5	400	1	EL/1-K	1	2	-	-	13	11	
87	Kézi ágyú	10 mm	1/2	12	+0	+0	PISZT	NÉM	4,30	K/3	5	550	3	EL/3-K	1	2	-	-	12	11	
88	Arquebus	17 mm	2/2	19	+0	-2	PUSK	-	7,30	K/7	5-6	300	1	EL/1-K	1	2	-	-	15	26	
89	Arquebus	15 mm	2/2	17	+0	-3	PUSK	-	13,2	K/7	5-6	800	10	RV-K	1	2	-	-	14	26	
90	Mordály	18 mm	2/3	24	+1	+0	PUSK	-	2,60	K/5	6-7	250	1	EL/1-Ü	1	2	-	-	15	18	
91	Bálnavadász pu.	16 mm	2/1	52	+1	-3	PUSK	-	17,0	Á/6	6-7	600	1	EL/1-Ü	1	2	-	-	17	28	
92	Brown Bess	16 mm	2/2	20	+1	-2	PUSK	USA	4,70	K/10	6-7	450	1	EL/1-Ü	1	2	-	-	17	35	
93	Kentucky Rifle	12 mm	3/2	30	+1	-1	PUSK	USA	4,10	K/9	6-7	400	1	EL/1-Ü	1	2	-	-	15	32	
94	Vadászpuska	19 mm	2/3	26	+1	-1	PUSK	-	4,80	K/8	6-7	350	1	EL/1-Ü	1	2	-	-	15	28	
95	Hall Carbine	12 mm	3/2	35	+1	-1	PUSK	USA	3,60	K/6	7	300	1	EL/1-Ü	1	2	-	-	15	20	
96	Sharps 1853	12 mm	3/2	35	+1	-1	PUSK	USA	3,40	K/6	7	250	1	EL/1-Ü	1	2	-	-	14	20	
97	Colt 1861	10 mm	3/2	21	+1	+2	PISZT	USA	1,20	K/2	7	200	6	RV-Gy	1	1	-	-	12	7	
98	Colt Dragoon	12 mm	3/2	25	+1	+1	PISZT	USA	1,90	K/2	7	200	6	RV-Gy	1	1	-	-	13	7	
99	Borsszóró	8 mm	1/1	15	+0	+4	PISZT	USA	0,50	K/1	7	150	6	RV-Gy	2	1	-	-	10	3	
100	Kártyások ásza	10 mm	1/2	20	+0	+4	PISZT	USA	0,40	K/1	7	50	1	EL/1-Gy	1	1	-	-	12	3	

Archaikus lőfegyverek

#	Név	Kal	TO	SÉ	JP	Kezd	Képz	Nemz	Súly	Méret	Tech Sz.	Ár	Tár	Működés	TGy	K	Korl	Társúly	PÉ	TP	Megj.
101	Íj 10	-	2/1	10I	+0	+1	ÍJ	-	0,80	NK/10	2+	90	-	-	-	2	-	-	6	2	
102	Íj 12	-	3/1	14I	+0	+1	ÍJ	-	1,00	NK/10	2+	120	-	-	-	2	-	-	6	2	
103	Íj 14	-	3/1	20I	+0	+0	ÍJ	-	1,20	NK/10	2+	150	-	-	-	2	-	-	6	2	
104	Összetett íj 10	-	2/1	10I	+0	+0	ÍJ	-	2,50	NK/8	11+	150	-	-	-	2	-	-	8	3	
105	Számszeríj 12	-	3/1	14I	+1	-1	SZÍJ	-	3,40	K/7	4+	130	-	EL/1	-	2	-	-	7	4	
106	Számszeríj 15	-	3/1	23I	+1	-1	SZÍJ	-	3,80	K/8	4+	250	-	EL/1	-	2	-	-	8	4	
107	Számszeríj 15	-	3/1	23I	+1	+0	SZÍJ	-	2,10	K/7	10-12	250	-	EL/1	-	2	-	-	6	4	
108	Számszeríj 18	-	3/1	32I	+1	-1	SZÍJ	-	4,30	K/8	4+	400	-	EL/1	-	2	-	-	8	5	
109	Számszeríj 21	-	3/1	44I	+1	-2	SZÍJ	-	5,10	K/8	4+	700	-	EL/1	-	2	-	-	9	6	
110	Durva nyilak, 6 db	-	-	-	-1	-	-	-	1,20	NK/4	4+	2	-	-	-	-	-	-	2	3	
111	Átlagos nyilak, 6 db	-	-	-	+0	-	-	-	0,80	NK/4	4+	10	-	-	-	-	-	-	1	2	
112	Céllövő nyilak, 6 db	-	-	-	+1	-	-	-	0,60	NK/4	4+	20	-	-	-	-	-	-	1	2	
113	Parittya	-	2/1	8II	+0	+1	PARI	-	0,10	NK/1	2+	2	-	-	-	1	-	-	1	2	
114	Csúzli	-	2/1	4II	+0	+2	CSÚZ	-	0,30	K/1	7+	10	-	-	-	2	-	-	2	2	
115	Fúvócső	-	1/1	4I	+1	+1	FCSŐ	-	0,70	NK/10	2+	30	-	-	-	2	-	-	1	2	

TimeLords™ Közelharci fegyverek táblázat

Dobófegyverek

#	Név	SÉ	JP	Kezd	Képz	Súly	Méret	Ár	Hossz	Tech Sz.	K	PÉ	TP	Megj.
1	Suriken	4I	+1	+0	SURK	0,15	NK/1	5	0,10	4+	1	5	1	V
2	Hajítókés	5I	+0	+0	DKÉS	0,20	NK/1	10	0,20	3+	1	5	1	Sz
3	Hajítóbalta	9I	+1	-2	DBAL	1,20	K/2	25	0,30	3+	1	20	6	Sz
4	Harci dobónyíl	6I	+1	+0	DNYÍL	0,40	K/2	20	0,30	3+	1	7	2	Sz
5	Célbadobó-nyíl	2I	+2	+0	DNYÍL	0,10	NK/1	4	0,10	6+	1	3	1	Sz
6	Bola I	4II	+1	-3	BOLA	0,50	K/3	20	0,50	3+	1	4	3	Ü, L
7	Bola II	7III	+1	-4	BOLA	1,00	K/6	40	1,00	3+	1	4	5	Ü, L
8	Hajítódárda	8I	+1	-3	DDÁR	2,00	NK/13	50	2,00	2+	1	8	10	Sz
9	Harci bumeráng	7III	+1	-1	BUMR	0,40	K/2	30	0,35	2+	1	6	2	Ü

Balták és szálfegyverek

#	Név	SÉ	JP	Kezd	Képz	Súly	Méret	Ár	Hossz	Tech Sz.	K	PÉ	TP	Megj.
10	Favágó fejsze	17I	+0	-7	BALT	2,10	K/6	30	0,90	3+	2	13	11	V
11	Bárd	10I	+1	-3	BALT	0,70	K/2	20	0,30	3+	1	13	4	V
12	Harci fejsze	16I	+1	-6	BALT	2,00	K/5	100	0,70	3+	2	18	10	V
13	Csákány	21II/21II	+0	-7/-7	BALT	4,00	K/7	30	1,10	3+	2	26	20	V, Sz
14	Alabárd	21I/18I	+1	-7/-5	ALAB	3,00	K/15	200	2,30	4+	2	11	15	V, Sz
15	Háromágú szigony	9I×3	+1	-5	ALAB	2,40	K/13	150	1,90	4+	2	11	12	Sz
16	Pika	24I	+1	-8	ALAB	3,50	K/36	250	5,50	4+	2	8	18	Sz
17	Lándzsa	16I	+1	-6/-4	ALAB	2,0	NK/13	50	2,00	3+	2	8	10	Sz

Kések

#	Név	SÉ	JP	Kezd	Képz	Súly	Méret	Ár	Hossz	Tech Sz.	K	PÉ	TP	Megj.
18	Bicska	4I/3I	+0	+0/+0	KÉS	0,10	NK/1	20	0,10	6+	1	5	1	V, Sz
19	Vadászkés	6I/5I	+1	+0/+0	KÉS	0,25	NK/2	40	0,25	3+	1	5	1	V, Sz
20	Bowie kés	8I/7I	+1	-1/+0	KÉS	0,40	K/2	70	0,30	7+	1	11	2	V, Sz
21	Main-gauche	9I/8I	+1	-2/-1	KÉS	0,50	K/3	90	0,50	5+	1	5	3	V, Sz
22	Kukri	11I/8I	+1	-3/-1	KÉS	0,60	K/3	100	0,50	3+	1	8	3	V, Sz
23	Katar	8I	+1	+0	KÉS	0,40	K/3	80	0,50	3+	1	6	2	Sz

Kardok és vívófegyverek

#	Név	SÉ	JP	Kezd	Képz	Súly	Méret	Ár	Hossz	Tech Sz.	K	PÉ	TP	Megj.
24	Machete	9I	+0	-2	KARD	0,40	K/4	20	0,55	7+	1	7	2	V
25	Szablya	13I/11I	+1	-4/-3	KARD	1,40	K/5	170	0,75	5+	1	13	7	V, Sz
26	Rövidkard	12I/10I	+1	-4/-3	KARD	1,10	K/4	120	0,60	3+	1	12	6	V, Sz
27	Hosszúkard	13I/11I	+1	-4/-3	KARD	1,30	K/5	150	0,75	3+	1	11	7	V, Sz
28	Széleskard	14I/12I	+1	-5/-4	KARD	1,60	K/5	250	0,80	3+	1	14	8	V, Sz
29	Katana	21I/18I	+2	-4/-3	KARD	1,30	K/7	1600	1,00	4+	2	12	7	V, Sz
30	Másfélkezes kard	16I/14I	+1	-5/-4	KARD	2,10	K/7	300	1,00	3+	2	15	11	V, Sz
31	Pallos	21I/18I	+1	-7/-6	KARD	3,60	K/13	450	1,90	4+	2	18	13	V, Sz
32	Handzsár	14I/12I	+1	-5/-4	KARD	1,60	K/5	200	0,80	3+	1	14	8	V, Sz
33	Tulwar	13I/11I	+1	-5/-4	KARD	1,40	K/5	180	0,75	3+	1	13	7	V, Sz
34	Rapír	11I	+1	-3	RAPR	0,70	K/6	180	0,90	5+	1	5	4	Sz
35	Lovassági szablya	9I	+1	-2	RAPR	0,50	K/5	150	0,70	5+	1	5	3	Sz

Buzogányok és kalapácsok

#	Név	SÉ	JP	Kezd	Képz	Súly	Méret	Ár	Hossz	Tech Sz.	K	PÉ	TP	Megj.
36	Bunkó	14III	+1	-5	BUZG	1,40	K/5	50	0,70	1+	1	7	8	Z
37	Gumibot	8III	+1	-2	BUZG	0,30	K/4	15	0,55	3+	1	5	2	Z
38	Pöröly	26III	+0	-10	BUZG	5,00	K/12	40	1,20	3+	2	17	25	Z
39	Buzogány	14III	+1	-5	BUZG	1,60	K/4	200	0,60	3+	1	11	8	Z
40	Szöges buzogány	15II	+1	-5	BUZG	1,70	K/4	225	0,60	3+	1	12	9	Z
41	Harci kalapács	12II	+1	-4	HKAL	1,00	K/3	150	0,40	4+	1	15	5	Z, Sz
42	Hosszúnyelű h.kalap.	15II	+1	-5	HKAL	1,70	K/5	225	0,70	4+	1	14	7	Z, Sz
43	Kőtörő kalapács	10II	+0	-3	HKAL	0,85	K/2	40	0,30	7+	1	17	7	Z, Sz
44	Harci csákány	15II	+1	-5	HKAL	1,30	K/6	225	0,90	3+	1	9	6	Z, Sz

Botok

#	Név	SÉ	JP	Kezd	Képz	Súly	Méret	Ár	Hossz	Tech Sz.	K	PÉ	TP	Megj.
45	Hosszúbot	16IV/14IV	+1	-6/-4	BOT	1,40	NK/12	50	1,80	3+	2	5	7	Z
46	Durva hosszúbot	16IV/14IV	+1	-6/-4	BOT	1,60	NK/12	20	1,80	2+	2	4	8	Z
47	Bo	17IV/15IV	+1	-6/-4	BOT	1,30	NK/17	100	2,60	4+	2	5	6	Z

Harcművész fegyverek

#	Név	SÉ	JP	Kezd	Képz	Súly	Méret	Ár	Hossz	Tech Sz.	K	PÉ	TP	Megj.
48	Nuncsaku	8III	+0	-5	HMŰV	0,80	NK/5	40	0,70	5+	1	6	4	Z
49	Tonfa	12III	+0	-5	HMŰV	1,00	K/4	40	0,60	5+	1	11	5	Z
50	Sai	8I	+1	-1	HMŰV	0,80	NK/3	30	0,40	5+	1	14	4	Sz
51	Kyoketsu (pengés kötél)	6I/6II	+0	-7	HMŰV	1,20	NK/15	100	2,30	5+	1	3	6	Z, V, Sz, L

Z - Zúzófegyver V - Vágófegyver Sz - Szúrófegyver L - Lefogásra alkalmas fegyver

TimeLords™ Közelharci fegyverek táblázat

Hajlékony fegyverek

#	Név	SÉ	JP	Kezd	Képz	Súly	Méret	Ár	Hossz	Tech Sz.	K	PÉ	TP	Megj.
52	Bőrostor	6IV	+0	-8	KORB	1,20	NK/14	50	2,10	3+	1	3	6	Z, L
53	Kötélostor	7IV	+0	-8	KORB	1,80	NK/13	80	2,00	7+	1	5	9	Z, L
54	Kilencfarkú macska	2I×4	+0	-5	KORB	0,60	NK/6	80	0,90	4+	1	3	3	V, L
55	Lánc	6III	+0	-7	KORB	2,50	NK/6	20	1,00	6+	1	12	13	Z, L
56	Csatacsillag	11II	+1	-6	LÁNC	2,00	K/5	120	0,80	4+	1	10	10	Z
57	Cséphadaró	14III	+1	-8	LÁNC	2,90	K/11	250	1,70	4+	2	11	15	Z
58	Láncos buzogány	11III	+0	-6	LÁNC	2,00	K/5	120	0,80	4+	1	10	10	Z, L

Rögtönzött fegyverek

#	Név	SÉ	JP	Kezd	Képz	Súly	Méret	Ár	Hossz	Tech Sz.	K	PÉ	TP	Megj.
59	Szék, könnyű	9III	-1	-6	RKFE	2,00	N/1	30	0,70	3+	2	5	10	Z
60	Szék, közepes	11III	-1	-7	RKFE	4,00	N/2	50	0,90	3+	2	5	20	Z
61	Szék, nehéz	13III	-1	-9	RKFE	6,00	NN/1	80	1,10	3+	2	5	30	Z
62	Asztal, könnyű	10III	-1	-7	RKFE	3,00	NN/1	50	0,80	3+	2	5	15	Z
63	Asztal, közepes	15III	-1	-10	RKFE	10,00	NN/2	100	1,20	3+	2	5	50	Z
64	Asztal, nehéz	21III	-2	-12	RKFE	25,00	NN/3	200	2,00	3+	2	10	125	Z
65	Biliárdütő	7III	-1	-4	RKFE	0,50	NK/8	30	1,20	6+	1	2	2	Z
66	Biliárdgolyó, dobva	3III	+0	+0	RKFE	0,20	NK/1	5	0,10	6+	1	4	1	Z
67	Nagy franciakulcs	11III	+0	-6	RKFE	5,00	NK/5	50	0,70	5+	2	19	25	Z
68	Feszítővas	9III	+0	-5	RKFE	2,60	NK/5	30	0,70	4+	2	14	13	Z
69	Ólmosbot	10III	+0	-5	RKFE	2,00	NK/6	5	1,00	4+	2	6	10	Z
70	Kő, könnyű (dobva)	3III	+0	+0	RKFE	0,20	NK/1	0	0,05	1+	1	4	1	Z
71	Kő, közepes (dobva)	6III	+0	+0	RKFE	0,50	K/1	0	0,10	1+	1	8	3	Z
72	Kő, nehéz (dobva)	9III	+0	-1	RKFE	2,00	K/2	0	0,20	1+	1	10	10	Z
73	Söröskorsó	5III	+0	-1	RKFE	0,40	K/2	10	0,25	3+	1	3	2	Z
74	Tányér (dobva)	5III	+0	+0	RKFE	0,30	K/2	5	0,25	3+	1	3	2	Z
75	Üveg, ép	4III	+0	-1	RKFE	0,30	K/1	0	0,25	6+	1	2	2	Z
76	Üveg, törött	4II/3II	+0	-1/-0	RKFE	0,20	K/1	0	0,20	6+	1	2	1	V, Sz
77	Csatos szíj	6III	+0	-4	RKFE	0,30	NK/6	10	0,90	4+	1	3	1	Z, L
78	Puskatus	8III	+0	-3	RKFE	-	-	-	-	5+	2	-	-	Z
79	Pisztolymarkolat	4III	+0	-2	RKFE	-	-	-	-	5+	1	-	-	Z
80	Árokásó kesztyű	+3IV	+0	-1	RKFE	0,30	NK/1	30	-	8+	1	2	2	Z
81	Bokszer	+3III	+0	-1	RKFE	0,30	NK/1	20	-	4+	1	6	1	Z
82	Ütés	(Erő/2)IV	+0	+0	RKFE	-	-	-	-	-	-	-	-	Z
83	Rúgás	(Erő)IV	+0	-2	RKFE	-	-	-	-	-	-	-	-	Z

Egyéni közelharci fegyverek

#	Név	SÉ	JP	Kezd	Képz	Súly	Méret	Ár	Hossz	Tech Sz.	K	PÉ	TP	Megj.
84	_____	___	___	_____	_____	_____	__ / __	_____	___ m	_____	___	___	__	_____
85	_____	___	___	_____	_____	_____	__ / __	_____	___ m	_____	___	___	__	_____
86	_____	___	___	_____	_____	_____	__ / __	_____	___ m	_____	___	___	__	_____
87	_____	___	___	_____	_____	_____	__ / __	_____	___ m	_____	___	___	__	_____
88	_____	___	___	_____	_____	_____	__ / __	_____	___ m	_____	___	___	__	_____
89	_____	___	___	_____	_____	_____	__ / __	_____	___ m	_____	___	___	__	_____
90	_____	___	___	_____	_____	_____	__ / __	_____	___ m	_____	___	___	__	_____

Megjegyzések a közelharci fegyvereknél

Minden érték TSz5, vagy az első használat TSz-e szintre van kidolgozva. Más időszakokban a PÉ-t szorozd meg TSz/5-tel.
Általában azok a fegyverek, amelyek további +1 JP-vel rendelkeznek, négyszerannyiba kerülnek, míg a -1-es JP-vel rendelkezők feleannyiba.
A leírásban ugyanúgy követik egymást az értékek, mint a "Megj." rovatban, pl. egy V, Sz különböző értékeket jelent Vágásra és Szúrásra.
A nyeles fegyvereknél a PÉ fele(k) vonatkozik a nyélre, ami a fegyver hosszának 3/4 részét alkotja.
A fegyverek csak feleakkora(k) sérülést okoznak és szenvednek blokkolás közben, de teljes sérülést okoznak/kapnak a fix célpontoktól.

Megjegyzések a tűzfegyvereknél

1. Kihajtható válltámasz
2. Leszerelhető válltámasz (nincs feltüntetve az értékekben)
3. A válltámasz egyszerű eszközökkel leszerelhető
4. Nem standard lőszer
5. Különféle űrméretben kapható
6. Fejlesztés alatt, nem kapható a kiadás idejében (1990)
7. Polgári változatok is kaphatók, rendszerint félautomata működéssel.

Z - Zúzófegyver V - Vágófegyver Sz - Szúrófegyver L - Lefogásra alkalmas fegyver

TimeLords™ Páncélok táblázat

Fej

#	Név	Fedett helyek	PÉ	TP	Súly	Tech. Szint	Ár	Megjegyzések
1	I. és II. vh-s sisak	Koponya	7/3	4	0,90	8-10	30	
2	PAGST sisak	Koponya	12/6	5	0,70	11	80	
3	Poroszlósapka	Koponya, nyak	10/2	6	2,10	4-5	200	
4	Páncélsisak	Koponya, nyak	11/5	7	4,20	5-6	200	
5	Bőrsisak	Koponya	4/2	4	0,50	3-5	50	
6	Római sisak	Koponya	6/3	7	1,50	3-4	100	
7	Motoros bukósisak	Koponya	5/2	5	0,80	9-12	40	-3 Érz (hallás)
8	Arcmaszk	Arc	2/2	2	0,25	9-12	15	
9	Rögbisisak	Koponya	4/2	6	0,35	8-9	20	
10	Rögbisisak	Koponya	7/4	7	0,90	10-12	60	-2 Érz (hallás)
11	Keménykalap	Koponya	3/2	3	0,45	9-12	15	
12	Símaszk	Koponya, arc	1/0	2	0,10	8-12	5	
13	Golyóálló sisak	Koponya, arc, nyak	14/7	8	2,20	10-12	300	-5 Érz (hallás)
14	Golyóálló arcmaszk	Arc	14/4	4	1,00	10-12	200	Nyílt szemlyukak

Kéz

#	Név	Fedett helyek	PÉ	TP	Súly	Tech. Szint	Ár	Megjegyzések
15	Munkáskesztyű	Kéz	1/0	2	0,10	5-12	5	-3 Ügy
16	Hegesztőkesztyű	Kéz, alkar	2/0	2	0,25	8-12	15	-4 Ügy
17	Páncélkesztyű	Kéz, alkar	6/1	4	2,40	4-5	200	-5 Ügy
18	Lemezkesztyű	Kéz, alkar	7/3	4	3,50	5-6	200	-5 Ügy
19	Nehéz egyujjas kesztyű	Kéz	3/1	4	0,40	2-11	20	-5 Ügy

Láb

#	Név	Fedett helyek	PÉ	TP	Súly	Tech. Szint	Ár	Megjegyzések
20	Teniszcipő	Láb	1/0	3	0,50	8-12	20	
21	Hegymászó cipő	Láb	3/1	4	1,50	7-12	50	
22	Hegymászó cipő	Láb	4/2	5	2,70	7-12	100	
23	Mokasszin	Láb	2/0	2	0,15	2-12	10	
24	Bakancs	Láb, lábszár	2/0	2	1,40	2-12	50	
25	Bakancs	Láb, lábszár	3/1	3	2,00	2-12	90	
26	Vastag térdzokni	Láb, lábszár	1/0	2	0,15	6-12	5	

Törzs

#	Név	Fedett helyek	PÉ	TP	Súly	Tech. Szint	Ár	Megjegyzések
27	Bélelt mellény	Törzs	4/1	3	1,50	3-6	40	
28	Golyóálló mellvért	Törzs	11/5	7	10,0	8	200	Polgárháború (USA)
29	Golyóálló nemezmellény	Törzs	10/6	4	6,00	9	200	1920-as évek (USA)
30	Bombázómellény	Törzs	5/1	2	1,00	9-11	50	II. Vh., Vietnam
31	I. szintű GÁ mellény	Törzs	10/2	4	1,10	11-12	120	
32	II. szintű GÁ mellény	Törzs	14/3	6	1,50	11-12	400	
33	III. szintű GÁ mellény	Törzs	18/8	7	2,50	11-12	550	
34	IV. szintű GÁ öltözék	Törzs, váll, ágyék, csípő	40/30	15	11,50	11-12	900	Korlátozott elérhetőség
35	Teljes vért	Kezet és fejet kivéve minden	11/5	7	33,00	5-6	2000	
36	Páncélmellény	Törzs	10/2	6	7,00	4-5	300	
37	Páncéling	Törzs, váll, felkar	10/2	6	11,00	4-5	500	
38	Bronz mellvért	Törzs	6/3	4	11,00	3-4	200	
39	Cuir-bourlli mellény	Törzs	4/2	4	1,00	3-6	150	
40	Kemény bőrmellény	Törzs	3/1	3	0,75	3-6	100	
41	Csontlemez-mellény	Törzs	5/2	4	2,80	3-5	200	
42	Vállvédő	Váll, felső mellkas	3/1	3	0,70	9	30	Sportszer
43	Vállvédő	Váll, felső mellkas	4/2	4	1,50	10-12	50	Sportszer
44	Pamutdzseki	Törzs, kezek	1/0	2	1,00	8-12	40	
45	Meleg alsóruházat	Törzs, kezek	0/0	1	0,25	7-12	10	Hideg ellen 1/0
46	Vastag szvetter	Törzs, kezek	1/0	2	0,65	3-12	40	
47	Bőrdzseki	Törzs, kezek	2/0	2	1,50	3-12	100	
48	Vastag bőrkabát	Törzs, kezek, ágyék, csípő	3/2	3	3,00	3-12	200	
49	Poncsó	Törzs, kezek, ágyék, csípő, fej, nyak	0/0	1	0,75	9-12	20	Szél ellen 1/0
50	Széldzseki	Törzs, kezek	0/0	1	0,30	11-12	20	Szél ellen 1/0

Lábszár

#	Név	Fedett helyek	PÉ	TP	Súly	Tech. Szint	Ár	Megjegyzések
51	Bronz lábvért	Alsó lábszár, térd	6/3	4	6,00	3-4	50	Első és hátsó védelem
52	Acél lábvért	Alsó lábszár, térd	11/5	7	5,50	4-6	50	Első és hátsó védelem
53	Műanyag lábszárvédő	Alsó lábszár	3/2	2	0,80	10-12	10	Sportszer
54	Térdvédő	Térd	3/1	2	0,25	10-12	10	Sportszer
55	Csípővédő	Csípő	3/1	2	0,80	10-12	10	Sportszer
56	Ágyékvédő	Ágyék	3/2	3	0,40	10-12	10	Sportszer
57	Ballisztikus ágyékvédő	Ágyék, csípő (elölről)	14/3	3	0,80	11-12	120	
58	Pamutnadrág	Ágyék, csípő, lábszár	1/0	2	1,00	8-12	30	
59	Meleg alsóruházat	Ágyék, csípő, lábszár	0/0	0	0,25	7-12	10	Hideg ellen 1/0
60	Csataszoknya	Ágyék, csípő, comb	6/3	3	4,00	4-6	150	
61	Bőrgatyó	Csípő, lábszár	2/1	2	2,50	8-11	100	

TimeLords™ Felszerelés táblázat

Hátizsákok

#	Név	Hatótáv	Élet	Kapacitás	PÉ	TP	Súly	Méret	Tech. Sz.	Ár	Megjegyzések
1	Erszény	-	-	K/1	1	2	0,10	K/1	3+	5	
2	Hátizsák	-	-	Á/1	1	4	1,50	Á/1	3+	10	
3	Iskolatáska	-	-	Á/1,K/2	2	6	1,70	Á/2	4-9	20	fő-/mellékzseb
4	Iskolatáska	-	-	Á/1,K/2	1	6	0,90	Á/2	9-12	40	fő-/mellékzseb
5	Közepes csomag	-	-	Á/4,K/2	2	12	3,80	Á/5	4-8	60	fő-/mellékzseb
6	Közepes csomag	-	-	Á/4,K/2	1	12	2,50	Á/5	7-12	100	fő-/mellékzseb
7	Közepes csomag	-	-	Á/4,K/2	1	8	1,70	Á/4	9-12	170	fő-/mellékzseb
8	Nagy csomag	-	-	Á/8,K/4	2	24	5,80	Á/10	4-8	80	fő-/mellékzseb
9	Nagy csomag	-	-	Á/8,K/4	1	24	3,90	Á/9	7-12	130	fő-/mellékzseb
10	Nagy csomag	-	-	Á/8,K/4	1	16	2,60	Á/9	9-12	220	fő-/mellékzseb

Tisztálkodószerek

#	Név	Hatótáv	Élet	Kapacitás	PÉ	TP	Súly	Méret	Tech. Sz.	Ár	Megjegyzések
11	Borotválkozókészlet	-	30 nap	-	2	3	0,70	K/2	4-7	30	borotvapenge, szappan, tükör
12	Borotválkozókészlet	-	30 nap	-	1	3	0,40	K/1	7-12	30	borotvapenge, szappan, tükör
13	Fogkrém és fogkefe	-	30 nap	-	1	2	0,25	K/1	7-12	5	
14	Toaletpapír	-	30 nap	-	3	2	0,15	K/1	6+	1	

Tűzgyújtók

#	Név	Hatótáv	Élet	Kapacitás	PÉ	TP	Súly	Méret	Tech. Sz.	Ár	Megjegyzések
15	Gyufa, 50-es doboz	0/0,5/2	20 másodperc	-	1	1	0,05	NK	7+	1	
16	Kova és acél	-	-	-	2	2	0,20	NK	3+	5	
17	Tűzszerszám	-	-	NK	2	2	0,20	NK	3+	5	
18	Öngyújtó	0/1/3	30 perc	-	2	1	0,05	NK	8+	2	

Világítás

#	Név	Hatótáv	Élet	Kapacitás	PÉ	TP	Súly	Méret	Tech. Sz.	Ár	Megjegyzések
19	Olajlámpa	0/1/3	2 óra	0,1 l olaj	1	2	0,30	K	2-5	10	
20	Olajlámpa	1/2/4	4 óra	0,2 l olaj	2	2	0,60	K	3-7	15	
21	Olajlámpa	1/2/5	8 óra	0,3 l olaj	3	3	0,80	K	4-11	20	
22	Karbidlámpa	2/4/7	10 óra	0,1 kg karbid	2	2	0,25	K	8-12	20	
23	Karbid	-	-	-	2	-	0,50	K	8-12	2	Acetiléngázt fejleszt
24	Gyertyalámpás	0/1/3	5 óra	1 gyertya	2	2	0,25	K	4-12	10	
25	Gyertya, 6 db	-	5 óra	-	1	2	0,25	K	4-12	3	
26	Ceruzalámpa	1/2/4	10 kJ/óra	1 1. típusú	2	2	0,05	NK	9+	5	
27	Elemlámpa	5/10/30	15 kJ/óra	2 2. típusú	2	3	0,20	K	8+	10	
28	Nagytelj. elemlámpa	7/12/40	15 kJ/óra	2 3. típusú	5	5	0,60	K	8+	20	
29	Hordozható fényszóró	9/30/99	6 kJ/5 perc	1 4. típusú	3	3	1,00	K/2	10+	30	
30	Autós jelzőfény	3/6/10	5 perc	-	1	1	0,20	K	8+	1	Rögt. fegyv-ként 4I SÉ
31	Autós jelzőfény	3/6/10	15 perc	-	1	2	0,70	K	8+	2	Rögt. fegyv-ként 4I SÉ
32	Világító pálca	1/2/5	10 óra	-	1	2	0,10	NK	10+	2	

Menedék

#	Név	Hatótáv	Élet	Kapacitás	PÉ	TP	Súly	Méret	Tech. Sz.	Ár	Megjegyzések
33	Pokróc, 1×2 m	-	-	-	1	9	1,20	Á/1	2+	15	tárolva 4 PÉ
34	Hálózsák	-	-	NN/1	2	11	2,80	Á/3	7-12	50	tárolva 6 PÉ
35	Hálózsák	-	-	NN/1	2(hid.ell.4)	9	2,40	Á/2	8-12	150	tárolva 6 PÉ
36	2 személyes sátor	-	-	NN/2	1	9	6,20	Á/2	6-9	40	tárolva 4 PÉ
37	2 személyes sátor	-	-	NN/2	0	7	1,80	Á/1	10-12	150	tárolva 2 PÉ
38	4 személyes sátor	-	-	NN/5	0	12	4,00	Á/2	10-12	200	tárolva 2 PÉ
39	Vízhatlan ponyva, 3×3 m	-	-	-	2	12	4,00	Á/3	6-11	15	tárolva 8 PÉ
40	Függőágy	-	-	NN/1	0	5	0,25	K/1	9+	10	tárolva 2 PÉ
41	Sürgősségi takaró	-	2 használat	NN/1	0	2	0,05	NK/1	11+	5	tárolva 2 PÉ

Étkezési felszerelés

#	Név	Hatótáv	Élet	Kapacitás	PÉ	TP	Súly	Méret	Tech. Sz.	Ár	Megjegyzések
42	Étkészlet	-	-	-	6	5	0,70	Á/1	4-8	15	
43	Étkészlet	-	-	-	4	4	0,40	K/2	9-12	15	
44	Kempingtűzhely	-	2 óra	0,1 l fűtőany	2	4	0,60	K/1	8-12	40	
45	Fűtőanyagtároló üveg	-	-	0,5 l fűtőany	1	2	0,10	K/1	8-12	10	tele 0,60 kg
46	Klórtabletták	-	-	50 l	1	1	0,05	NK/1	7-12	5	
47	Kulacs, 1 l	-	-	1 l	1	3	0,30	K/1	4-8	5	tele 1,30 kg
48	Kulacs, 1 l	-	-	1 l	1	2	0,15	K/1	9-12	7	tele 1,15 kg
49	Kulacs, 4 l	-	-	4 l	2	5	0,70	Á/1	4-8	7	tele 4,70 kg
50	Kulacs, 4 l	-	-	4 l	1	4	0,30	Á/1	9-12	10	tele 4,30 kg
51	Vizestömlő, 4 l	-	-	4 l	2	4	0,35	Á/1	2-12	12	tele 4,35 kg
52	Termosz, 1 l	-	-	1 l	2	1	0,30	K/1	9+	20	tele 1,30 kg
53	Konzerv	-	-	1 étkezés	5	2	0,50	K/2	7+	2	0,2 l vizet ad
54	Szárított étel	-	-	1 étkezés	3	1	0,30	K/1	2+	3	
55	Energiatabletták, 4 db	-	-	1 étkezés	1	1	0,20	NK/2	11-12	2	

TimeLords™ Felszerelés táblázat

Elektromos energia

#	Név	Hatótáv	Élet	Kapacitás	PÉ	TP	Súly	Méret	Tech. Sz.	Ár	Megjegyzések
56	1. típusú elem	-	-	5 kJ	1	1	0,05	NK/1	8+	0,5	8. TSz ×1, 9. TSz ×2,
57	2. típusú elem	-	-	10 kJ	1	2	0,10	NK/1	8+	1	10. TSz ×4, 11. TSz ×7,
58	3. típusú elem	-	-	15 kJ	1	2	0,15	NK/1	8+	1,5	11. TSz ×11, 13. TSz ×16
59	4. típusú elem	-	-	60 kJ	1	3	0,60	NK/1	8+	5	14. TSz ×22, 15. TSz ×29
60	Napelem	-	-	4 kJ/óra	1	2	0,05	K/1	11+	100	
61	Napelem	-	-	10 kJ/óra	1	4	0,20	K/2	11+	150	
62	Generátor	-	2 óra	60 kJ/5 perc	6	3	1,20	K/2	11+	250	0,2 l-es tank, hangos

Rádiók

#	Név	Hatótáv	Élet	Kapacitás	PÉ	TP	Súly	Méret	Tech. Sz.	Ár	Megjegyzések
63	Hordozható rádió	Erő 1	2 J/mp	1 4. típusú	2	5	2,50	Á/1	9	100	rövidhullámú
64	Tranzisztoros rádió	Erő 1	1 kJ/óra	2 1. típusú	2	3	0,50	K/1	10-11	50	rövidhullámú
65	Integrált áramkörös rádió	Erő 2	300 J/óra	2 1. típusú	2	2	0,30	NK/2	11-12	50	rövidhullámú
66	Walkie-talkie	Erő 2	20 kJ/óra	10 1. típusú	2	5	1,00	K/1	9-10	100	1-4 csatorna
67	Walkie-talkie	Erő 5	10 kJ/óra	8 1. típusú	1	4	0,50	K/1	11-12	300	progr. csatornák

Egyéb elektromos felszerelések

#	Név	Hatótáv	Élet	Kapacitás	PÉ	TP	Súly	Méret	Tech. Sz.	Ár	Megjegyzések
68	Kis számológép	-	∞	-	1	1	0,10	NK/1	11-12	10	
69	Közepes számológép	-	50 J/óra	2 1. típusú	1	2	0,25	K/1	11-12	200	programozható
70	Hordozható számítógép	-	50 kJ/óra	4 3. típusú	1	3	4,00	Á/1	11	1500	
71	Hordozható számítógép	-	20 kJ/óra	4 3. típusú	1	3	2,50	Á/1	12	1500	
72	Kis kazettás diktafon	-	10 kJ/óra	4 1. típusú	2	2	0,30	NK/2	11-12	70	2 órányi felvételi kapacitás
73	Geiger-számláló	-	10 kJ/óra	4 2. típusú	2	3	1,40	K/1	9-10	200	
74	Geiger-számláló	-	500 J/óra	2 1. típusú	1	2	0,30	NK/2	11-12	200	

Vízifelszerelés

#	Név	Hatótáv	Élet	Kapacitás	PÉ	TP	Súly	Méret	Tech. Sz.	Ár	Megjegyzések
75	1 személyes gumicsónak	-	-	NN/1	1	6	3,50	Á/1	9+	50	tárolva 4 PÉ
76	2 személyes gumicsónak	-	-	NN/3	2	15	10,0	Á/3	9+	150	tárolva 6 PÉ
77	Búvárkészülék	-	-	5000 cselekedet	7	2	9,00	Á/3	9+	300	
78	Békaláb	-	-	-	2	2	1,00	Á/1	9+	20	dupla úszási sebesség

Mászófelszerelés

#	Név	Hatótáv	Élet	Kapacitás	PÉ	TP	Súly	Méret	Tech. Sz.	Ár	Megjegyzések
79	Kenderkötél, 1,5 cm átm.	10 m	-	150 kg	1	2	0,90	K/2	3+	5	tárolva 4 PÉ
80	Mászókötél, 1 cm átmérőjű	10 m	-	1000 kg	2	3	0,70	K/2	8+	30	tárolva 4 PÉ
81	Drótkötél, 1,5 cm átmérőjű	10 m	-	5000 kg	7	4	10,00	K/2	7+	15	tárolva 20 PÉ

Optika

#	Név	Hatótáv	Élet	Kapacitás	PÉ	TP	Súly	Méret	Tech. Sz.	Ár	Megjegyzések
82	Puskatávcső	-	-	6×	1	2	0,55	NK/3	7-8	250	
83	Puskatávcső	-	-	3-8×	3	2	0,40	K/1	8+	250	
84	Puskatávcső	-	-	3-12×	4	3	0,71	K/2	12+	350	megvilágítható célzótüske
85	Távcső	-	-	6×	3	4	2,00	K/2	7-8	250	
86	Távcső	-	-	8×	3	5	1,50	K/1	8+	100	
87	Zsebtávcső	-	-	8×	2	3	0,20	NK/1	10+	100	kétszeres sötétségi módosítók
88	IR orvlövésztávcső	100 m	150 kJ/óra	2 4. típusú	4	7	4,50	K/3	9	500	IR reflektor
89	Éjjellátó	-	20 kJ/óra	2 4. típusú	4	3	1,70	K/2	10-11	4000	
90	Éjjellátó	-	2 kJ/óra	2 1. típusú	3	3	1,30	K/2	11-12	3000	
91	Éjjellátó (fejre erősíthető)	-	3 kJ/óra	2 1. típusú	3	4	0,90	K/1	11-12	7000	
92	Éjjellátó szemüveg	-	∞	-	2	2	0,30	NK/1	13+	500	

Könyvek

#	Név	Hatótáv	Élet	Kapacitás	PÉ	TP	Súly	Méret	Tech. Sz.	Ár	Megjegyzések
93	Jegyzetfüzet	-	-	50 oldal	2	2	0,20	K/2	7+	2	
94	Kis könyv	-	-	-	3	3	0,25	K/1	5+	5	
95	Átlagos könyv	-	-	-	3	5	1,00	K/2	5+	20	
96	Toll, ceruza	-	50 oldal	-	0	2	0,02	NK/1	7+	0,1	

Egyéb

#	Név	Hatótáv	Élet	Kapacitás	PÉ	TP	Súly	Méret	Tech. Sz.	Ár	Megjegyzések
97	Rovarriasztó	-	6 óra	20 használat	1	2	0,10	NK/1	4+	3	változó hatékonyság
98	Iránytű	-	-	-	1	2	0,10	NK/1	7+	20	
99	Karóra	-	-	-	1	2	0,10	NK/1	8+	30	
100	Kockák erszénnyel	-	-	-	2	2	0,10	K/1	4+	20	
101	Drótvágó	-	-	-	3	2	0,10	NK/1	10+	10	
102	Napszemüveg	-	-	-	1	2	0,10	K/1	9+	20	
103	Elsősegélykészlet	-	-	-5 korlátozás	1	6	0,50	K/2	7+	30	
104	Pisztolytáska	-	-	1 fegyver	3	3	Fegyv/5	K/1	5+	20	
105	Pengetok	-	-	1 fegyver	2	2	Fegyv/5	NK/?	3+	20	

TimeLords™ SÉ táblázat

Pisztolyok - 11. TSz			
Töltény	**SÉ**	**Átl.**	**Max TO**
.25 ACP	11I	6	2/2
.32 ACP	14I	8	3/3
9 mm short	15I	8	2/3
.22 Long Rifle	16I	9	3/2
.38 Special	17I	9	3/3
.45 ACP	18I	10	2/4
9 mm Para	22I	12	3/3
9 mm hüvelynélk.	23I	13	3/3
.357 Mag.	25I	14	3/3
.41 Mag.	28I	15	3/3
.44 Mag	30I	17	3/4
.30 Carbine	36I	20	4/3
.221 Fireball	36I	20	5/3

Pisztolyok - 6-7. TSz			
Gyut./Ütőkakasos	**SÉ**	**Átl.**	**Max TO**
6 mm	12I	7	2/1
8 mm	16I	9	2/1
9 mm	19I	10	2/2
10 mm	21I	12	2/2
12 mm	25I	14	2/2

Pisztolyok - 5. TSz			
Kanócos	**SÉ**	**Átl.**	**Max TO**
6 mm	7I	4	2/1
8 mm	9I	5	2/1
9 mm	11I	6	2/2
10 mm	12I	7	2/2
12 mm	14I	8	2/2

Puskák - 11. TSz			
Töltény	**SÉ**	**Átl.**	**Max TO**
4,7 mm hüvelyn.	48I	26	6/3
.375 Win	48I	26	4/3
5,56 mm	49I	27	5/3
.30-30	50I	28	4/4
8 mm Mauser	55I	30	4/4
.303	56I	31	5/4
.308 (7,62 mm)	56I	31	5/4
.243	57I	31	5/3
7,7 mm Jap.	57I	31	5/4
7 mm Mauser	57I	31	4/4
.220 Swift	58I	32	6/3
7,92 GPu	58I	32	5/4
6 mm Remington	60I	33	5/3
.30-06	61I	34	5/4
.458 Mag.	64I	35	4/4
.338 Win.Mag.	67I	37	5/4
.300 Win.Mag.	69I	38	5/4
.460 Mag.	82I	45	5/4
12,7 mm GPu	102I	56	5/4
15,5 mm GPu	143I	79	6/4
20 mm gépágyú	157I	86	5/4

Puskák - 6-7. TSz			
Gyut./Ütőkakasos	**SÉ**	**Átl.**	**Max TO**
10 mm	29I	16	3/2
12 mm	35I	19	3/2
14 mm	41I	23	3/2
16 mm	47I	26	3/2

Puskák - 5. TSz			
Kanócos	**SÉ**	**Átl.**	**Max TO**
10 mm	21I	12	2/2
12 mm	25I	14	2/2
14 mm	29I	16	2/2
16 mm	33I	18	2/2

Sörétes puskák sörétmaximuma

Típus	**10 mm**	**15,5 mm**	**17 mm**	**18,5 mm**	**19,5 mm**
3,8 mm sörét	40	90	110	170	200
8,3 mm sörét	3	8	10	15	18
3 mm-es flechette-k	8	20	24	28	32

Robbanóanyagok

Típus	**0 m**	**1 m**	**2m**	**3-4 m**	**5-7 m**	**8-11 m**	**12-17 m**
Fekete lőpor, 0,1 kg	30	15	7	3	1	0	0
Fekete lőpor, 0,5 kg	60	30	15	7	3	1	0
Nitroglicerin, 0,1 kg	55	27	13	6	3	1	0
Nitroglicerin, 0,5 kg	110	55	27	13	6	3	1
TNT, 0,1 kg	45	22	11	5	2	1	0
TNT, 0,5 kg	90	45	22	11	5	2	1
TNT, 2 kg	180	90	45	22	11	5	2
TNT, 8 kg	360	280	90	45	22	11	5

Sörétes puskák - 11. TSz			
Töltény	**SÉ**	**Átl.**	**Max TO**
3 mm flechette-k*	16I	9	3/4
3,8 mm sörét (#2)*	7I	4	2/1
8,3 mm sörét (00)*	15I	8	2/1
10 mm golyó(.410)	17I	9	2/2
15,5 mm golyó(20)	26I	14	2/2
17 mm golyó (16)	28I	15	2/2
18,5 mm golyó(12)	30I	17	2/3
19,5 mm golyó(10)	32I	18	2/3

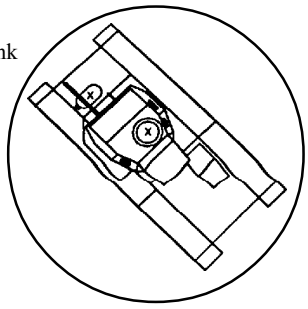
Sörétes puskák - 6-7. TSz			
Gyut./Ütőkakasos	**SÉ**	**Átl.**	**Max TO**
2 mm sörét	4I	2	1/1
4 mm sörét	6I	3	1/1
8 mm sörét	12I	7	1/1
10 mm golyó	14I	8	1/2
15 mm golyó	21I	12	1/2
17 mm golyó	23I	13	1/2
18 mm golyó	24I	13	1/3
19 mm golyó	26I	14	1/3

Sörétes puskák - 5. TSz			
Kanócos	**SÉ**	**Átl.**	**Max TO**
2 mm sörét	3I	2	1/1
4 mm sörét	5I	3	1/1
8 mm sörét	10I	6	1/1
10 mm golyó	11I	6	1/2
15 mm golyó	17I	9	1/2
17 mm golyó	19I	10	1/2
18 mm golyó	20I	11	1/3
19 mm golyó	22I	12	1/3

Közelharci fegyv.	SÉ	JP	Közelharci fegyv.	SÉ	JP	Közelharci fegyv.	SÉ	JP	Közelharci fegyv.	SÉ	JP
Vadászkés	6I	+1	Csatacsillag	11II	+1	Buzogány	14III	+1	Csatos szíj	6III	+0
Bowie kés	8I	+1	Cséphadaró	14III	+1	Szöges buzogány	15II	+1	Kis szék	9III	+0
Rövidkard	12I	+1	Láncos buzogány	11III	+0	Bunkó	14III	+1	Törött üveg	4II	+0
Hosszúkard	13I	+1	Bőrostor	6IV	+0	Harci kalapács	12II	+1	Bokszer	+3III	+0
Széleskard	14I	+1	Kilencfarkú macska	2I×4	+0	Gumibot	8III	+1	Vascső	10III	+0
Katana	21I	+2	Hosszú lánc	6III	+0	Hosszúbot	16IV	+1	Söröskorsó	5III	+0
Pallos	21I	+1	Nuncsaku	8III	+0	Baseball-ütő	12III	+1	Közepes kő	6III	+0

* 12-es kaliberű puskából lőve

Páncélozott



Név	- PzII könnyű tank
Ülés	- 3
Tömeg	- 7.300 kg
Száll. kap.	- 1.000 kg
Hossz	- 4,7 m
Szélesség	- 2,1 m
Magasság	- 2,0 m
Max sebesség	- 35 km/h /10 m
Gyors/Lass	- 2 m/10 m/s
Emelk/Sülly	- nincs
Fordulási mód	- 6
Hatótáv	- 190 km
Üzemanyag-kapacitás	- 150 liter benzin

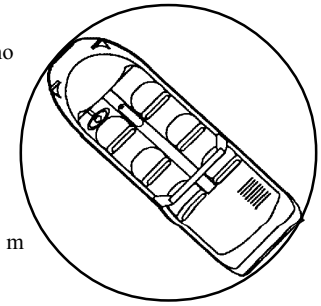
Páncél	Elöl	130	Hátul	40
	J. oldal	85	Felül	40
	B. oldal	85	Alul	40
	Motor	15 (12 TP)	Lánctalpak	30 (60 TP)

Fegyverzet - 20 mm gépágyú, TGY 3, 400-as lőszerjavadalmazás
- MG-34 géppuska (#81), 1500-as lőszerjavadalmazás

Célzóberendezés - Főfegyver, +6
Toronyfordulás - 1 hexa fázisonként

Megjegyzés - Német könnyű tank az 1936-1945-ös időszakban. A géppuska az ágyúval van párhuzamosítva, hogy megkönnyítse a célzást. Miután a későbbi tankmodellektől egyre inkább elmaradt, a PzII-eseket könnyű használatra, vagy megszállási célokra használták, vagy leselejtezték, hogy a fémet az ipar más területein használhassák fel. A motor hátul helyezkedik el.

Páncélozatlan

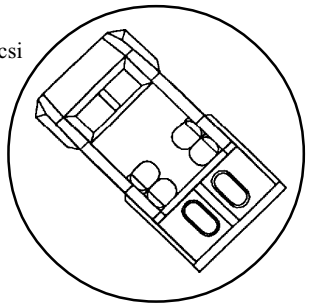


Név	- PeTraSys Juno
Ülés	- 6
Tömeg	- 1.500 kg
Száll. kap.	- 1.000 kg
Hossz	- 6 m
Szélesség	- 2 m
Magasság	- 1,5 m
Max sebesség	- 300 km/h /83 m
Gyors/Lass	- 10 m/10 m/s
Emelk/Sülly	- 5 m/100 m/s
Fordulási mód	- 20
Hatótáv	- 2.000 km
Üzemanyag-kapacitás	- 10 l deutérium-tár

Páncél	Elöl	15	Hátul	10
	J. oldal	10	Felül	10
	B. oldal	10	Alul	10
	Motor	10 (15 TP)	Lánctalpak	15 (20 TP)

Megjegyzés - A Juno a dzsip 15. TSz-beli felsőosztálybeli megfelelője. Ez csak 30.000 kreditbe kerül, ami a gravjárművek skálájának alsó része, de ez a jármű megéri a pénzét. A gazdaságosság érdekében sok áldozatot kellett hozni a hatékonyság terén. Maximális relatív repülési magassága 3 km és néhány más gravjárműben már megszokott műszer is hiányzik a Juno-ból. Azonban ez repül, ami lényeges előny a többi járműtípussal szemben. A fúziós telepek úgy egy hétig bírják tétlenül egy szimpla feltöltéssel, vagy egy beépített turbina-generátorral is be lehet indítani (2 órára elég üzemanyag). A többi gravjárműhöz hasonlóan ez is fel van szerelve katapultülésekkel, járműejtőernyővel, és egy 30 másodperces üzemanyag-tartalékkal. A katapultülések nem olyan divatosak és szelídek, mint a drágább járművekben, és használat esetén egy 5-ös SSz-t okoz az egész testen. Mint minden hi-tech légijárműnek, a Juno-nak is van távirányító rendszere, amit a közlekedésirányító számítógépek használnak, de ezt felül lehet bírálni kézi irányítással. A rendes változat a nyitott tetős, de ennek van egy megerősített ponyvája (PÉ 4) a kis sebességű utazásokra esős, vagy más rossz időjárásban. Az üzemanyagtárak 25 kg-ot nyomnak, és 500 kreditbe kerülnek (a csere 200 kredit).

Páncélozott



Név	- M20 páncélkocsi
Ülés	- 6
Tömeg	- 3.800 kg
Száll. kap.	- 1.100 kg
Hossz	- 5,0 m
Szélesség	- 2,5 m
Magasság	- 2,3 m
Max sebesség	- 90 km/h /25 m
Gyors/Lass	- 3 m/8 m/s
Emelk/Sülly	- nincs
Fordulási mód	- 6
Hatótáv	- 560 km
Üzemanyag-kapacitás	- 210 liter benzin

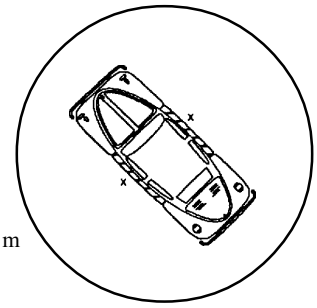
Páncél	Elöl	70	Hátul	40
	J. oldal	40	Felül	30
	B. oldal	40	Alul	30
	Motor	15 (12 TP)	Lánctalpak	19 (4 TP)

Fegyverzet - Nincs, de fel lehet szerelni egy M2 Browningot (#84)

Célzóberendezés - Nincs
Toronyfordulás - Nincs

Megjegyzés - Ez a jármű a II. világháború idején került szolgálatba az amerikai hadseregben. Ezt a járművet jelenleg sok harmadik világbéli ország használja. A jármű egy másik változata egy 37 mm-es ágyúval van felszerelve a nyitott tető helyett, valamint egy forgatható toronygéppuskával is.

Páncélozatlan



Név	- VW bogár
Ülés	- 4
Tömeg	- 820 kg
Száll. kap.	- 450 kg
Hossz	- 4,0 m
Szélesség	- 1,6 m
Magasság	- 1,5 m
Max sebesség	- 130 km/h /36 m
Gyors/Lass	- 5 m/8 m/s
Emelk/Sülly	- nincs
Fordulási mód	- 7
Hatótáv	- 480 km
Üzemanyag-kapacitás	- 40 liter benzin

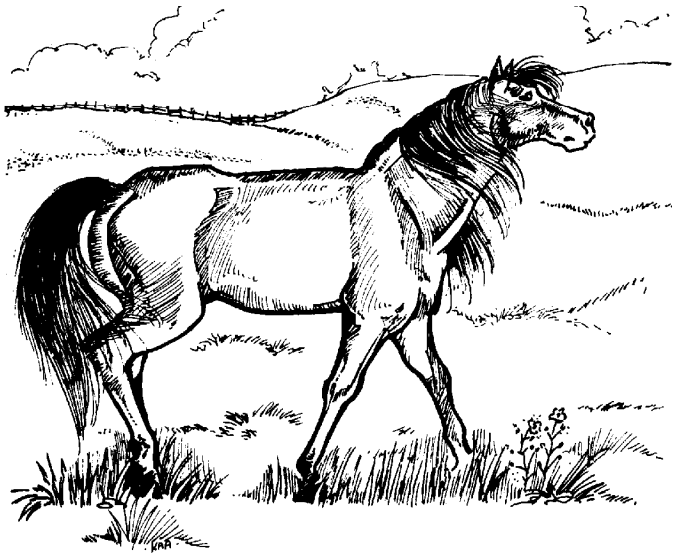
Páncél	Elöl	3	Hátul	3
	J. oldal	3	Felül	3
	B. oldal	3	Alul	7
	Motor	9 (7 TP)	Lánctalpak	8(2 TP)

Megjegyzés - Az örökkévaló VW bogár. A második világháborútól napjainkig (most Mexikóban) rengeteg különféle formában gyártották. 1950-től 2000-ig a világ legtöbb helyén megtalálható. A sérült bogarakat sohasem lehet teljesen megjavítani. Legalább 1TP sérülés megmarad bármilyen nem cserélt alkatrészen, ami állandó problémaforrásként idegesíti a tulajdonost, de ez rendszerint nem befolyásolja a teljesítményt. A motor hátul helyezkedik el.

Név: Ló

Erő	: 25	Hossz/magasság: 3 m			
Ügyesség	: 10	Tömeg: 450 kg			
Egészség	: 10	Max sebesség: 16 m/s			
Intelligencia	: 12Á	Élőhely: M/S/N			
Akaraterő	: 10	Spec. támadás: Harapás 10IV, Paták 25III			
Merészség	: 8				
Érzékelés	: 10	Testpont	: 70	Páncélérték	: 2
Szépség	: 10	Sebesség	: 17	Kinyerhető hús	: 200
Állóképesség	: 8	Méretvariációk: ×0,5-től ×2-ig			
Energia	: 17	Páncélanyag: Bőr, 100			

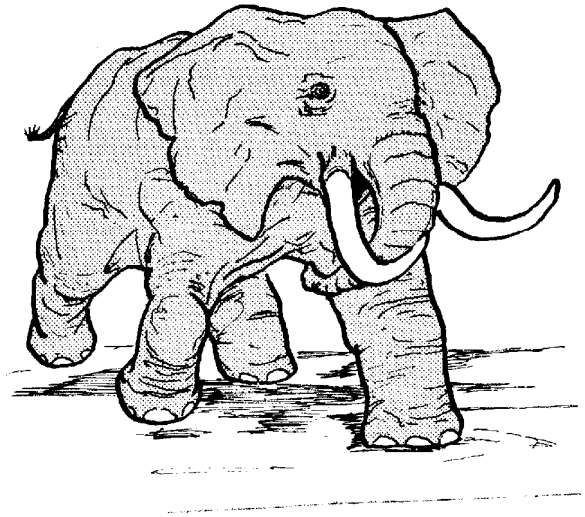
Megjegyzés: Standard ló. Néhány érték megváltozhat a ló nevelkedési körülményeitől és fajtájától függően. A harapás képzettsége 6, a rúgásé 7.



Név: Elefánt

Erő	: 45	Hossz/magasság: 6 m			
Ügyesség	: 12	Tömeg: 4000 kg			
Egészség	: 12	Max sebesség: 11 m/s			
Intelligencia	: 12Á	Élőhely: E/S/N			
Akaraterő	: 18	Spec. támadás: Agyarak 40II, Tiprás 150III			
Merészség	: 8				
Érzékelés	: 9	Testpont	: 200	Páncélérték	: 2
Szépség	: 8	Sebesség	: 28	Kinyerhető hús	: 2000
Állóképesség	: 25	Méretvariációk: ×0,25-től ×1,5-ig			
Energia	: 50	Páncélanyag: Bőr, 500			

Megjegyzés: Általában 10-30-as csordákban utaznak, nagy az összetartás a csorda tagja közt, és mindig megvédik egymást. Ha fenyegetik, akkor tipor és öklel, így egy embert akár 10 méter magasra is feldob. Az öklelés és tiprás képzettsége 11.



Név: Barnamedve

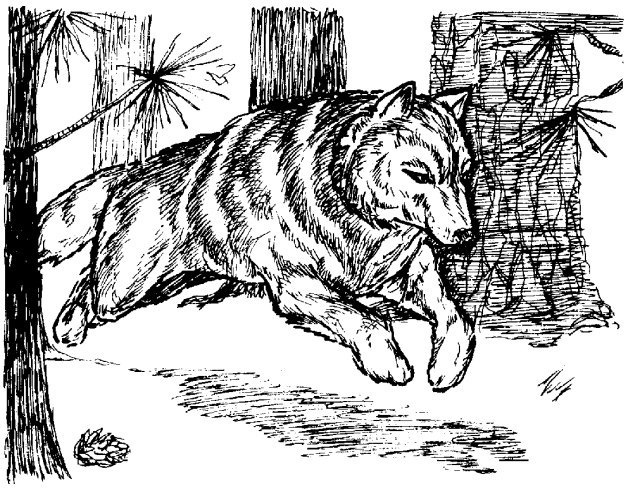
Erő	: 20	Hossz/magasság: 2,5 m			
Ügyesség	: 8	Tömeg: 450 kg			
Egészség	: 16	Max sebesség: 14 m/s			
Intelligencia	: 6Á	Élőhely: M/H/N			
Akaraterő	: 18	Spec. támadás: Mancsok 10III×4, Harapás 20II			
Merészség	: 18				
Érzékelés	: 10	Testpont	: 70	Páncélérték	: 3
Szépség	: 7	Sebesség	: 14	Kinyerhető hús	: 160
Állóképesség	: 12	Méretvariációk: ×0,5-től ×1,5-ig			
Energia	: 17	Páncélanyag: Bőr, 50			

Megjegyzés: A barnamedve többnyire nem támad, ha békén hagyják, és ha közelítenek hozzá, akkor inkább odébbmegy, vagy elfut. A szokásos támadási módja az, hogy mancsaival agyonveri áldozatát, aztán egy harapással pontot tesz a végére. A mancsok képzettsége 10, a harapásé 6.

Név: Farkas

Erő	: 7	Hossz/magasság: 1 m			
Ügyesség	: 18	Tömeg: 45 kg			
Egészség	: 12	Max sebesség: 14 m/s			
Intelligencia	: 14Á	Élőhely: M/*/N			
Akaraterő	: 20	Spec. támadás: Harapás 12II			
Merészség	: 16				
Érzékelés	: 17	Testpont	: 22	Páncélérték	: 2
Szépség	: 11	Sebesség	: 12	Kinyerhető hús	: 10
Állóképesség	: 16	Méretvariációk: ×0,5-től ×1,5-ig			
Energia	: 6	Páncélanyag: Bőr, 12			

Megjegyzés: Általában 5-20 egyedből álló falkában él, aminek van egy vezetője (alfa hím), aki rendszerint nagyobb, mint a többi. Addig követik és gyötrik a kiszemelt prédát, amíg az fel nem adja a harcot. Ha a vezér elpusztul, a falka többi tagja ideiglenesen szétszóródik. A harapás képzettsége 7.



TimeLords
Karakterfejlesztési lapok

Kezdeti pontok: 300 Képességpont (KP)
600 Jártasságpont (JP)

Tulajdonság szintje	Ár	Képzettség szintje	Ár
1	1/4 KP	1	1 JP
2	1 KP	2	4 JP
3	2 KP	3	9 JP
4	4 KP	4	16 JP
5	7 KP	5	25 JP
6	9 KP	6	36 JP
7	12 KP	7	48 JP
8	16 KP	8	64 JP
9	20 KP	9	81 JP
10	25 KP	10	100 JP
11	30 KP	11	121 JP
12	36 KP	12	144 JP
13	42 KP	13	169 JP
14	49 KP	14	196 JP
15	56 KP	15	225 JP
16	64 KP	16	256 JP
17	72 KP	17	289 JP
18	81 KP	18	324 JP
19	90 KP	19	361 JP
20	100 KP	20	400 JP

A Tehetség egyenlő a Tulajdonság 1/4-ével, a közelebbihez kerekítve. A Speciális képzettségek 0-ról indulnak, annyiba kerülnek, mint a rendes képzettségek, de használat esetén hozzáadódnak a főképzettséghez.

Kötelező Időjárőr képzettségek

Képzettség	Tulajdonság	Szint
Történelem	Intelligencia	8
Modern fegyverek (bárm.)	Ügyesség	8
Közelharci fegyv. (bárm.)	Erő/Ügyesség	8
Fegyvertelen harc (bárm.)	Erő/Ügyesség	8
Idegen nyelv (bármilyen)	Intelligencia	8
Túlélés képz. (bárm.)	Intelligencia/Érzékelés	8
Járműves képzettség (bárm.)	Ügyesség	6
Állatkezelési képz. (bárm.)	Ügyesség	6
Elsősegély, vagy Orvoslás	Intelligencia	8

Előnyök	KP	Hátrányok	KP *vagy* JP
Immunitás		Kor, évenként	4 KP, 30 JP
Általános	10	Súly	5, 10
Ritka	10	Tul. maximum	2 per pont
Irányérzék	10	Fóbiák, stb.	1 per -1
Időérzék	10		Akaraterő
Mágikus tehetség	50	Ellenségek	5, 10, 20
Távolságérzék	5	Barátok	
Időjárás-érzék	10	Korlátozott	5, 10, 20
Éjjellátás	5	Maradandó	2×pont
Kétkezesség	1-től 10-ig		

Régi fegyver töltése
Automata fegyver
Pisztoly
Puska
Nehéz géppuska
Könnyű rakéta
Gránátvető
Lángszóró
Nehéz rakéta
Régi tüzérség
Modern tüzérség
Könnyű ágyú
Nehéz ágyú

Íj
Számszeríj
Parittya
Csúzli
Suriken
Dobókés
Dobóbalta
Dobónyíl
Bola
Dobódárda
Bumeráng
Fúvócső
Kis ostromgép
Köz. ostromgép
Nagy ostromgép

Balta
Alabárd
Kard
Pajzs
Rapír
Kés
Buzogány
Harci kalapács
Bot
Korbács
Láncos
Rögt. kézifegyverek

Verekedés
Ökölvívás
Harcművészet
Birkózás

Robbantás
Anarchia

Motorbicikli
Személyautó
Teherautó
Traktor-vontató
Terepjáró
Lánctalpas
Vasúti jármű
Légpárnás
Hójáró
Kutyaszán
Lovaglás
Fogatkezelés

Vitorlázó
Ultrakönnyű
Könnyű repülő
Köz. repülő
Nagy repülő
Könnyű helikopter
Nehéz helikopter
Hőlégballon
Léghajó

Kis vitorlás
Köz. vitorlás
Vitorláshajó
Motorcsónak
Motoros Jacht
Hajó
Kis tengeralattjáró
Tengeralattjáró
Kis emberhajtású
Nagy emberhajtású

Kovács
Mészáros
Ács
Térképész
Szakács
Tervező
Villanyszerelő
Gazdálkodó
Üvegfújó
Ékszerész
Gépész
Kőműves
Víz-, gázszerelő
Fazekas
Szabó
Titkár
Tímár
Takács
Hegesztő
Fafaragó

Területismeret
Ivás
Halászat
Szerencsejáték
Vadászat
Navigáció
Futás
Úszás
Nyomkövetés
Csapdaállítás
Túlélés, forró
Túlélés, hideg
Túlélés, száraz
Túlélés, város
Táborozás

Villamos javítás
Elektromos javítás
Mechanikus javítás
Hidraulikus javítás

Légtudomány
Mezőgazdaság
Vegyészet
Polgári tudomány
Számítástechnika
Villamosipar
Anyagismeret
Mechanika
Bányászat
Nukleáris tud.
Óceáni tud.

Művészet
Biológia
Számítógép tud.
Gazdaságtan
Geológia
Történelem
Üzleti törvény
Büntető törvény
Nemzetközi törv.
Nyelvészet
Magyar
Más nyelv
Hadtudomány
Zenélés
Filozófia
Fizika
Pszichológia
Vallás
Szociológia
Írás

Állatorvos
Orvos
Elsősegély

Vesztegetés
Esés
Mászás
Színészet
Álruha
Csaló
Nyomozás
Trvszéki nyomoz.
Hamisítás
Zárlakatos
Zárnyitás
Zsebmetszés
Kíváncsiskodás
Keresés
Biztonsági rendsz.
Lopakodás
Vallatás
Sebzés

Jelmagyarázat:
Közeli kapcsolatos
Kapcsolatos képz.
Kapcsolat nélküli

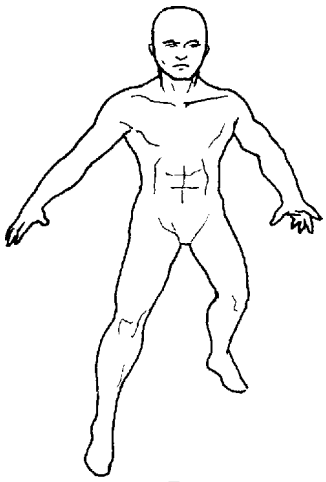
Testsúly	54-57kg	58-62kg	63-67kg	68-72kg	73-77kg	78-82kg	83-88kg	89-94kg	95-100kg	101-106kg
Testpont	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34

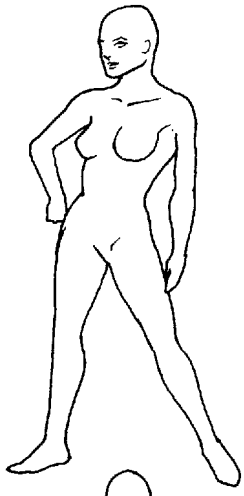
Sebzési Szint táblázat

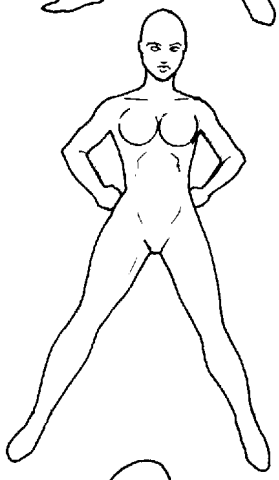
Ahelyett, hogy minden egyes sebződéskor az UMT-n keresgetnéd ki a Sebzési Szintet, le is írhatod, hogy milyen SSz-t okoz egy adott sebzés, s ezt testrészekre lebontva a karakterlapra fel is jegyezheted. Nem kell egyenként kiszámolnod ezeket a számokat, mert itt vannak a megfelelő értékek a 25-40 TP-vel rendelkező karakterek részére, ami az 54 és 146 kg közötti testsúlyokra vonatkozik, s ez a legtöbb emberi és nem emberi karakterre érvényes. Ha lejegyezted ezeket a számokat, ez felgyorsítja a harcot, és a JM-nek is kevesebb gondot okoz.

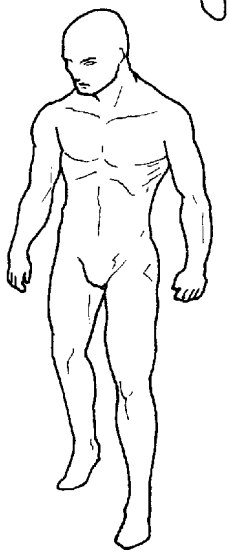
25 TP	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Fej	1	2	5	8	11	14	18	21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Törzs	1	2	3	5	6	8	10	11	13	14	16	18	19	21	-	-	-	-	-	-
Kar/Láb	1	2	2	3	4	5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15	16
26 TP	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Fej	1	2	5	8	11	14	17	20	23	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Törzs	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	22	-	-	-	-	-
Kar/Láb	1	2	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	10	11	12	12	13	14	15	15
27 TP	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Fej	1	1	4	7	10	13	16	19	22	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Törzs	1	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	-	-	-	-	-
Kar/Láb	1	1	2	3	4	4	5	6	7	7	8	9	10	10	11	12	13	13	14	15
28 TP	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Fej	1	1	4	7	10	13	16	19	21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Törzs	1	1	3	4	6	7	9	10	11	13	14	16	17	19	20	21	-	-	-	-
Kar/Láb	1	1	2	3	4	4	5	6	6	7	8	9	9	10	11	11	12	13	14	14
29 TP	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Fej	1	1	4	7	10	12	15	18	21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Törzs	1	1	3	4	6	7	8	10	11	12	14	15	17	18	19	21	-	-	-	-
Kar/Láb	1	1	2	3	3	4	5	6	6	7	8	8	9	10	10	11	12	12	13	14
30 TP	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Fej	1	1	4	7	9	12	15	17	20	23	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Törzs	1	1	3	4	5	7	8	9	11	12	13	15	16	17	19	20	21	-	-	-
Kar/Láb	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7	7	8	9	9	10	11	11	12	13	13
31 TP	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Fej	1	1	4	6	9	12	14	17	19	22	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Törzs	1	1	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	15	17	18	19	21	-	-	-
Kar/Láb	1	1	2	3	3	4	5	5	6	6	7	8	8	9	10	10	11	12	12	13
32 TP	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Fej	1	1	4	6	9	11	14	16	19	21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Törzs	1	1	3	4	5	6	8	9	10	11	13	14	15	16	18	19	20	21	-	-
Kar/Láb	1	1	2	3	3	4	4	5	6	6	7	8	8	9	9	10	11	11	12	13
33 TP	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Fej	1	1	4	6	8	11	13	16	18	21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Törzs	1	1	2	4	5	6	7	8	10	11	12	13	15	16	17	18	19	21	-	-
Kar/Láb	1	1	2	2	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	12	12
34 TP	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Fej	1	1	4	6	8	11	13	15	18	20	22	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Törzs	1	1	2	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	15	16	18	19	20	21	-
Kar/Láb	1	1	2	2	3	4	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	11	11	12
35 TP	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Fej	1	1	3	6	8	10	13	15	17	19	22	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Törzs	1	1	2	3	5	6	7	8	9	10	11	13	14	15	16	17	18	19	21	-
Kar/Láb	1	1	2	2	3	3	4	5	5	6	6	7	7	8	9	9	10	10	11	11
36 TP	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Fej	1	1	3	6	8	10	12	14	17	19	21	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Törzs	1	1	2	3	4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	21
Kar/Láb	1	1	2	2	3	3	4	4	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	11	11
37 TP	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Fej	1	1	3	5	8	10	12	14	16	18	21	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Törzs	1	1	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	21
Kar/Láb	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	10	11
38 TP	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Fej	1	1	3	5	7	9	12	14	16	18	20	22	-	-	-	-	-	-	-	-
Törzs	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Kar/Láb	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	11
39 TP	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Fej	1	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	22	-	-	-	-	-	-	-	-
Törzs	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Kar/Láb	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
40 TP	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Fej	1	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	-	-	-	-	-	-	-	-
Törzs	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Kar/Láb	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10

Extra karaktersziluettek









Univerzális Módosító Táblázat

Módosítandó szám

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
3	0	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6
4	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7	7	8	8	8
5	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	9	10	10	10
6	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	10	10	10	11	11	11	11	12	12
7	0	1	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	10	10	11	11	11	12	12	12	13	13	13	14	14
8	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8	8	8	9	9	10	10	10	11	11	12	12	12	13	13	14	14	14	15	15	16	16
9	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18
10	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20
11	1	1	2	2	3	3	4	4	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	17	17	18	18	19	19	20	20	21	21	22
12	1	1	2	2	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11	12	13	13	14	14	15	16	16	17	17	18	19	19	20	20	21	22	22	23	23	24
13	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	12	12	13	14	14	15	16	16	17	18	18	19	20	20	21	21	22	23	23	24	25	25	26
14	1	1	2	3	4	4	5	6	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	13	14	15	15	16	17	18	18	19	20	20	21	22	22	23	24	25	25	26	27	27	28
15	1	2	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	14	14	15	16	17	17	18	19	20	20	21	22	23	23	24	25	26	26	27	28	29	29	30
16	1	2	2	3	4	5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15	16	17	18	18	19	20	21	22	22	23	24	25	26	26	27	28	29	30	30	31	32
17	1	2	3	3	4	5	6	7	8	9	9	10	11	12	13	14	14	15	16	17	18	19	20	20	21	22	23	24	25	26	26	27	28	29	30	31	31	32	33	34
18	1	2	3	4	5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	32	33	34	35	36
19	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

Lőfegyveres találati módosítók

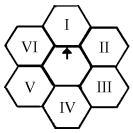
Távolság (m)	0	1	2-3	4-5	6-7	8-10	11-15	16-20	21-25	26-35	36-50	51-70	71-100	101-150	151-200	201-300	301-400	401-600	601-800	801-1000
TO 1 Célzás	+80	+30	+8	+4	+1	+0	-1	-3	-6	-13	-30	-	-	-	-	-	-	-	-	-
TO 1 Sebzés	+0	+0	+0	+0	-1	-1	-1	-1	-2	-3	-4	-5	-7	-9	-11	-14	-16	-18	-19	-20
TO 2 Célzás	+80	+35	+13	+8	+3	+2	+1	+0	-1	+2	+5	+9	+17	+30	-	-	-	-	-	-
TO 2 Sebzés	+0	+0	+0	+0	+0	+0	-1	-1	-1	-2	-2	-3	-4	-5	-7	-9	-11	-14	-16	-18
TO 3 Célzás	+80	+40	+18	+12	+6	+2	+1	+0	+0	-1	-2	-4	-7	-12	-20	-30	-	-	-	-
TO 3 Sebzés	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-3	-4	-5	-7	-9	-11	-14
TO 4 Célzás	+80	+45	+20	+16	+9	+6	+4	+2	+1	+1	+0	+0	-1	-2	-4	-6	-9	-14	-20	-30
TO 4 Sebzés	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	-1	-1	-1	-2	-2	-3	-4	-5	-7	-9
TO 5 Célzás	+80	+50	+26	+16	+12	+9	+6	+4	+3	+2	+1	+1	+0	-1	-1	-2	-3	-5	-8	-11
TO 5 Sebzés	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	-1	-1	-1	-2	-2	-3	-4	-5
TO 6 Célzás	+80	+50	+30	+23	+16	+12	+9	+6	+4	+3	+2	+1	+1	+0	+0	-1	-1	-2	-3	-5
TO 6 Sebzés	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	-1	-1	-1	-2	-2	-3
TO 7 Célzás	+80	+55	+33	+26	+19	+15	+11	+8	+6	+4	+3	+2	+1	+1	+0	+0	+0	-1	-1	-2
TO 7 Sebzés	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	-1	-1	-1	-2
TO 8 Célzás	+80	+55	+34	+29	+21	+17	+13	+10	+8	+6	+4	+3	+2	+1	+1	+1	+0	+0	+0	-1
TO 8 Sebzés	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	-1	-1

Vizuális fedezék -5

Mozgás (kitérés közben kétszerannyi):
- Tüzelő - mozgott hexák×4
- Célpont - mozgott hexák×2

Csípőből tüzelés -15

Tüzelési irány:
- I szektor +0
- II, VI szektor -2
- III, V szektor -4
- IV szektor -8



Irányzott lövés Dobj ÉRZ-re, s a rontás értéke lesz a neg. módosító

Kéztámasz Fázisonként +5, max. +15

Letámasztás Fázisonként +10, max. +20

Lézercélzó +5, nem számít kapáslövésnek

Célzótávcső Oszd el a távot a nagyítással

Álcázás -4

2 fegyver használata -15 mindkettőre

Egy kézzel tüzelés -15

Több célpont -2 célpontonként
-5 egy másik szektorba

Egymást követő lövések:
- Normál -SÉ/Erő(k)
- Két kézzel -SÉ/(Erő×1,5)(k)
- Kétlábú állvány -SÉ/(Erő×2)(l)
- Háromlábú állvány -SÉ/(Erő×4)(l)

Zárótűz -10, mindenkire tüzel a tűzvonalban

Sorozat Átlagos találat +/- 1 per (20/lövések)

Közelharci fegyverek találati módosítói

	Támadó elhelyezk	Célpont elhely.
I szektor	+0	+0
II, VI szektor	+4	-6
III, V szektor	+8	-12
IV szektor	+14	-18

Távoli hexák -3 hexánként
Hirtelen szúrás -6 hexánként, csak szúrás
Rosszabb kéz -10
Magasságelőny +5

Támadó a földön -15
Védekező a földön +20
Célpont védtelen + (kábulás×2)

Irányzott támadás -(ellenfél ÜGY/2)

Hátrálás +10 blokk/hárítás, -5 tám.
Előrenyomulás -5 blokk/hárítás, +5 tám.
Blokkolás az első után -5 blokkonként

Pajzs +2 blokkolásra találati helyenként
Hárítás -5 módosító, +3 a köv. támadásra
Kitérés -(Ügyesség/2) az ellenfélnek
Csel +(az ellenfél rontásának fele)
Kiütés speciális irányzott támadási hatás

Mozgó támadás speciális
Korlátok -2 szemből, -1 a többi
Sebzési módosítók +10 két kézzel, -6 egy kézzel

Gyors eredmény táblázat

Sebzési Szint

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20+
Fej	N	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	T8	T9	T9	T10	T10
		K4	K4	K8	K8	K12	K12	K16	K16	K20	K20	K20	K20	K20	K20	K20	K20	K20	K20	K20	K20
Törzs	1	2	3	4	5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	T13	T14	T15	T16	T17	T18	T19	T20	T20
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15	K16	K17	K18	K19	K20	K20
Karok	2	4	6	8	T10	T12	T14	T16	T18	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20
		K1	K1	K2	K2	K3	K3	K4	K4	K5	K5	K5	K5	K5	K5	K5	K5	K5	K5	K5	K5
Lábak	2	4	6	8	T10	T12	T14	T16	T18	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20	T20
		K1	K1	K2	K2	K3	K3	K4	K4	K5	K5	K5	K5	K5	K5	K5	K5	K5	K5	K5	K5

Páncélok

Fej	PÉ
II. Vh-s sisak	7/3
PAGST	12/6
Poroszlósapka	10/2
Bőrsisak	4/2
Bukósisak	5/2
GÁ sisak	14/7
Kezek	
Munkáskesztyű	1/0
Páncélkesztyű	6/1
Lemezkesztyű	7/3
Láb	
Teniszcipő	1/0
Hegymászóbakancs	3/1
Törzs	
Bélelt mellény	4/1
Bombázómellény	5/1
I. szintű mellény	10/2
II. szintű mellény	14/3
III. szintű mellény	18/8
IV. szintű öltözék	40/30
Teljes vért	11/5
Páncélmellény	10/2
Bronz mellvért	6/3
Cuir-bourlli	4/2
Pamutdzseki	1/0
Lábak	
Acél lábvért	11/5
Lábszárvédő	3/2
Pamutnadrág	1/0
Általános fedezék	
Fenyő, 15 mm	2/2
Tölgy, 15 mm	3/3
Beton, 10 mm	3/3
Víz, 40 mm	1/1
Szabadtéri tűzhely	13/13

Közelharci fegyv.

Dobó	SÉ	JP
Suriken	4I	+1
Hajítókés	5I	+0
Hajítófejsze	9I	+1
Hajítódárda	8I	+1
Nyeles		
Harci fejsze	16I	+1
Alabárd	21I/18I	+1
Pika	24I	+1
Lándzsa	18I/16I	+1
Kések		
Vadászkés	6I	5I
Bowie kés	8I/7I	+1
Kardok		
Machete	9I	+0
Rövidkard	12I/10I	+1
Hosszúkard	13I/11I	+1
Széleskard	14I/12I	+1
Katana	21I/18I	+2
Fattyúkard	16I/14I	+1
Pallos	21I/18I	+1
Rapír	11I	+1
Lovassági szablya	9I	+1
Zúzó		
Bunkó	14III	+1
Gumibot	8III	+1
Buzogány	14III	+1
Szöges buzogány	15II	+1
Harci kalapács	12II	+1
Hosszúbot	16IV/14IV	+1
Cséphadaró	14III	+1
Improvizált		
Közepes szék	11III	-1
Biliárdütő	7III	-1
Feszítővas	9III	+0
Puskatus	8III	+0

Lőfegyverek

Pisztoly	SÉ	Átl.
.25 ACP	11	6
.32 ACP	14	8
9 mm short	15	8
.22 Long Rifle	16	9
.38 Special	17	9
.45 ACP	18	10
9 mm Para	22	12
9 mm hüvelyn.	23	13
.357 Mag.	25	14
.41 Mag.	28	15
.44 Mag	30	17
.30 Carbine	36	20
Puska		
4,7 mm hüvelyn.	48	26
.375 Win	48	26
5,56 mm	49	27
.30-30	50	28
8 mm Mauser	55	30
.303 British	56	31
7,62 mm NATO	56	31
7,7 mm Jap.	57	31
7 mm Mauser	57	31
7,92 GPu	58	32
.30-06	61	34
.458 Mag.	64	35
.338 Win.Mag.	67	37
.300 Win.Mag.	69	38
.460 Mag.	82	45
Sörétes puska		
00 Öregszemű	15	8
12. kal. golyó	30	17
Géppuska		
12,7 mm GPu	102	56
15,5 mm GPu	143	79
20 mm gépágyú	157	86

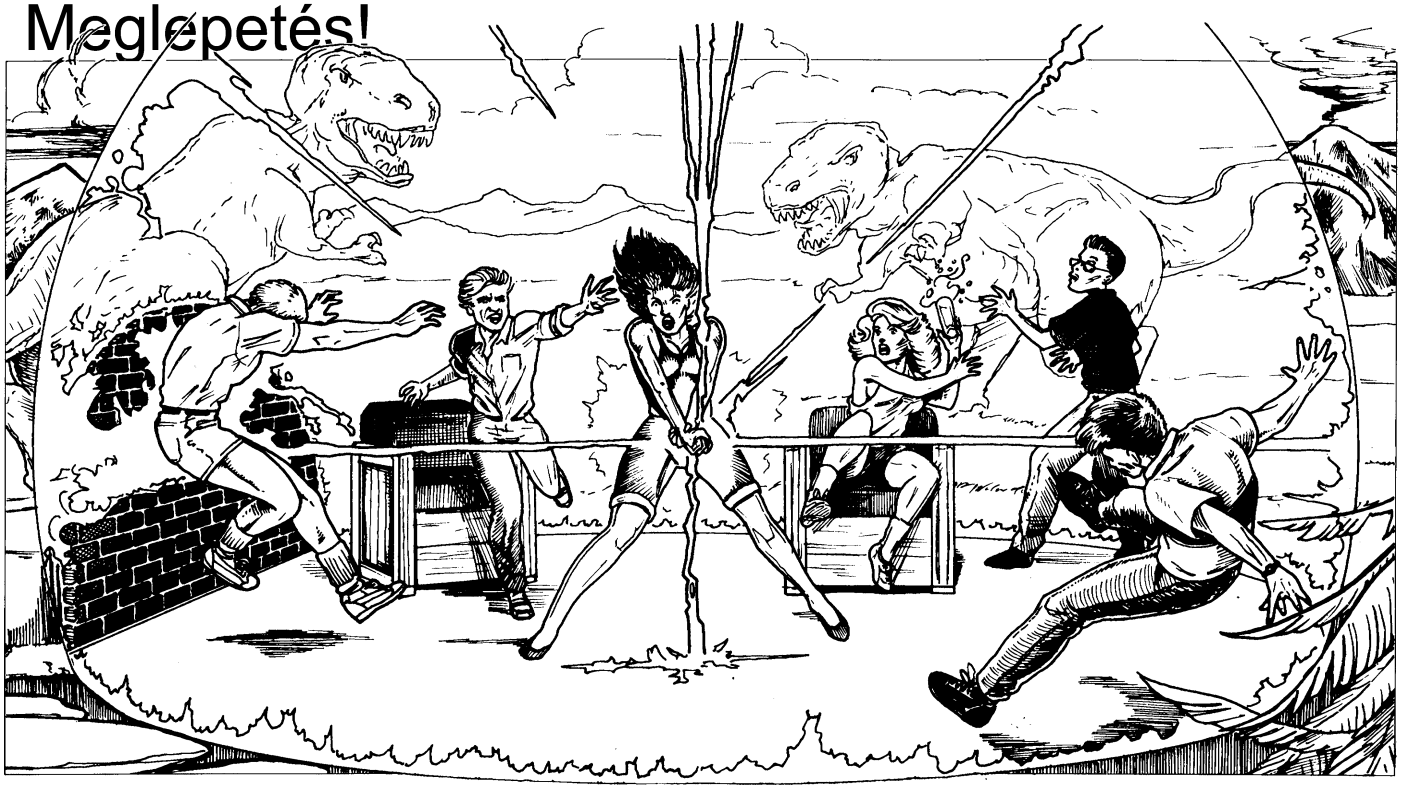
Találati helyek

Szektor		I	II, III	IV	V, VI	
Hely	**TP×**	**Elölről**	**JE,JH**	**Hátul**	**BH,BE**	**Név**
1 (F)	4×	01-02	01-03	01-05	01-03	Koponya
2 (F)	4×	03-05	04-06	06-06	04-06	Arc
3 (F)	4×	06-06	07-08	07-08	07-08	Nyak
4 (K)	1×	07-10	09-13	09-12	09-10	F. J. Kar
5 (K)	1×	11-13	14-14	13-14	11-11	J. Váll
6 (T)	2×	14-16	15-16	15-16	12-13	F. Mellkas
7 (K)	1×	17-19	17-17	17-18	14-14	B. Váll
8 (K)	1×	20-23	18-19	19-22	15-19	F. B. Kar
9 (K)	1×	24-25	20-21	23-24	20-21	J. Könyök
10 (T)	2×	26-28	22-26	25-27	22-22	J. Mellkas
11 (T)	2×	29-31	27-29	28-30	23-25	Mellkas
12 (T)	2×	32-34	30-30	31-33	26-30	B. Mellkas
13 (K)	1×	35-36	31-32	34-35	31-32	B. Könyök
14 (K)	1×	37-39	33-35	36-38	33-35	J. Kar
15 (T)	2×	40-41	36-38	39-40	36-36	J. Has
16 (T)	2×	42-44	39-41	41-43	37-39	Has
17 (T)	2×	45-46	42-42	44-45	40-42	B. Has
18 (K)	1×	47-49	43-45	46-48	43-45	B. Kéz
19 (K)	1×	50-51	46-47	49-50	46-47	J. Kéz
20 (L)	1×	52-56	48-52	51-56	48-50	J. Csípő
21 (L)	1×	57-57	53-53	-	51-51	Ágyék
22 (L)	1×	58-62	54-56	57-62	52-56	B. Csípő
23 (K)	1×	63-64	57-58	63-64	57-58	B. Kéz
24 (L)	1×	65-70	59-66	65-70	59-66	J. Comb
25 (L)	1×	71-76	67-74	71-76	67-74	B. Comb
26 (L)	1×	77-79	75-77	77-79	75-77	J. Térd
27 (L)	1×	80-82	78-80	80-82	78-80	B. Térd
28 (L)	1×	83-89	81-87	83-89	81-87	J. Lábszár
29 (L)	1×	90-96	88-94	90-96	88-94	B. Lábszár
30 (L)	1×	97-98	95-97	97-98	95-97	J. Talp
31 (L)	1×	99-00	98-00	99-00	98-00	B. Talp

Gyógyulás és pihenés

Alkalmazandó										Korlátozás											
Egészség	**-1**	**-2**	**-3**	**-4**	**-5**	**-6**	**-7**	**-8**	**-9**	**-10**	**-11**	**-12**	**-13**	**-14**	**-15**	**-16**	**-17**	**-18**	**-19**	**-20**	**>20**
6	2/2	2/4	2/6	2/8	3/11	3/14	4/18	5/23	6/29	7/36	8/44	9/53	10/63	12/75	14/89	100+	-	-	-	-	-
7	2/2	2/4	2/6	2/8	2/10	3/13	4/17	5/22	6/28	7/35	8/43	9/52	10/62	12/74	14/88	100+	-	-	-	-	-
8	1/1	2/3	2/5	2/7	2/9	3/12	3/15	4/19	5/24	6/30	7/37	8/45	9/54	10/64	12/76	14/90	100+	-	-	-	-
9	1/1	1/2	2/4	2/6	2/8	2/10	3/13	4/17	5/22	6/28	7/35	8/43	9/52	10/62	12/74	14/88	100+	-	-	-	-
10	1/1	1/2	1/3	2/5	2/7	2/9	3/12	3/15	4/19	5/24	6/30	7/37	8/45	9/54	10/64	12/76	14/90	100+	-	-	-
11	1/1	1/2	1/3	2/5	2/7	2/9	3/12	3/15	4/19	5/24	6/30	7/37	8/45	9/54	10/64	11/75	12/87	100+	-	-	-
12	1/1	1/2	1/3	2/5	2/7	2/9	3/12	3/15	3/18	4/22	5/27	6/33	7/40	8/48	9/57	10/67	11/78	12/90	100+	-	-
13	1/1	1/2	1/3	2/5	2/7	2/9	3/12	3/15	3/18	4/22	4/26	5/31	6/37	7/45	8/53	9/62	10/72	11/83	12/94	100+	-
14	1/1	1/2	1/3	2/5	2/7	2/9	3/12	3/15	3/18	4/22	4/26	5/31	5/36	6/42	7/49	8/57	9/66	10/76	11/87	12/99	100+
15	1/1	1/2	1/3	2/5	2/7	2/9	2/11	3/14	3/17	3/20	4/24	4/28	5/33	5/38	6/44	7/51	8/59	9/68	10/78	11/89	100+
16	1/1	1/2	1/3	1/4	2/6	2/8	2/10	2/12	3/15	3/18	3/21	4/25	4/29	5/34	5/39	6/45	7/52	8/60	8/68	9/17	100+
17	1/1	1/2	1/3	1/4	2/6	2/8	2/10	2/12	3/15	3/18	3/21	4/25	4/29	5/34	5/39	6/45	6/51	7/58	8/64	9/73	100+
18	1/1	1/2	1/3	1/4	2/6	2/8	2/10	2/12	2/14	3/17	3/20	3/23	4/27	4/31	4/35	5/40	5/45	6/51	6/57	7/64	100+
19	1/1	1/2	1/3	1/4	1/5	2/7	2/9	2/11	2/13	2/15	2/18	3/21	3/24	4/28	4/32	4/36	5/41	5/46	6/52	6/58	100+
20	1/1	1/2	1/3	1/4	1/5	2/7	2/9	2/11	2/13	2/15	2/18	3/21	3/24	3/27	4/31	4/35	4/39	5/44	5/49	5/54	100+

Meglepetés!



Este éppen befejeztük a játékot, amikor megtörtént. Jasper megfogta kekiszínű hátizsákját és előhúzott belőle egy nagy darab lávarögöt, amit a helyi Geológiaklub iskolában szervezett kiállításán szerzett. Szokatlanul nehéz darab volt, ezért a kíváncsiságtól hajtva a veranda hátsó részébe ment, ahol nekivágta a betonpadlónak. A lávadarab úgy tucatnyi részre tört szét, és a közepéből egy fényes kristálydarab gurult ki. Méretéhez képest hihetetlenül nehéz volt. Körbeadtuk ezt az izét, találgatva, hogy ez mesterséges, vagy természetes képződmény-e, hogyan került a lávába, stb., amikor Triciához került. Egy ideje már biztosan unatkozhatott, azt kívánva, bárcsak máshol lenne most, vagy valami hasonló gondolata volt, mert a dolog elkezdett vörösen izzani. Mindenkit mennykőcsapásként ért a felismerés, hogy ez valami idegen tárgy, de természetesen már késő volt. "Ereszd el!" kiáltott rá Eric. "Nem tudom elengedni!" sikította Tricia halálra váltan. Akkor a dolog színe vörösből narancsba váltott, majd sárgába. Aztán a sárgából átment szemet bántó erősségű kékesfehérbe. Ekkor egy csillogó mező jelent meg a kristály és Tricia keze körül, ami *átment* rajtunk, és úgy 20 lábnyi átmérőnél megállt. Itt elájultam.

- Egy időutazó visszaemlékezései

TimeLords. Ahol kidolgozhatod minden idők legkalandosabb karaktarét és játszhatsz vele... önmagadat. A rendszer lehetővé teszi, hogy a mostani értékeidet használd, vagy egy általad elképzelt alternatív személyt dolgozz ki, egy karakter aki te vagy, vagy aki olyan, amilyen te szeretnél lenni. Ismeretlen időbe és valószínűségbe taszítva csak úgy juthatsz haza, ha megtanulod irányítani a rendelkezésedre álló félelmetes erőket.

A **TimeLords** univerzális rendszere hihetetlenül részletes, hihetetlenül pontos, ami minden helyen és időben, vagy műfajban működik a harc minden formájának teljes szabályaival, az idő- és dimenzióutazás részeivel, és azzal a képességgel, ami lehetővé teszi a rendszer minden játékstílusra való adaptációját.

A játékosoknak is megvan a lehetőségük, hogy csatlakozzanak az Időjárőrhöz, ezzel egy teljesen más karaktert készítve, bármilyen időből, vagy helyről, hogy ennek az elitalakulatnak dolgozzanak. A járőrben a múltban elkövetett bűntettek meghiúsításával segíthetsz a jelen megőrzésében. Vagy használd a **TimeLords** rendszerét a fantasy, sci-fi, vagy apokalipszis utáni kampányodban. A lehetőségek végtelenek.

Nincs olyan hely, ahová ne juthatnál el. Kaland az örökkévalóságba. Légy **Időúr!**

TimeLords™ Karakterlap

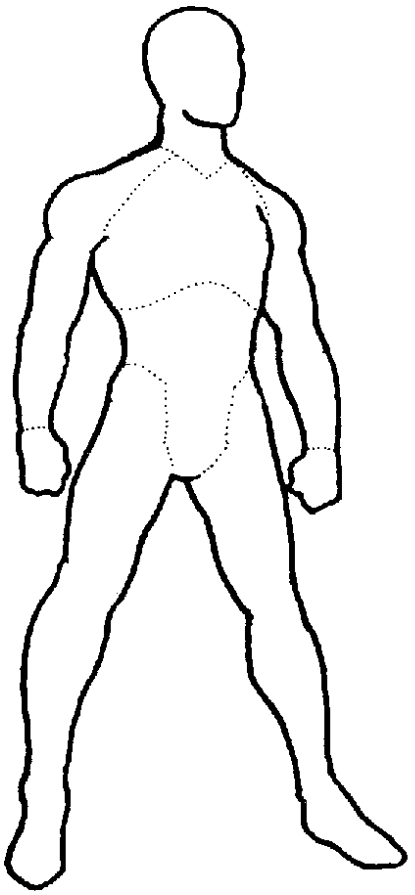
Karakter: _____ Játékos: _____

Kor: ___ Magasság: ___ cm Súly: ___ kg Faj: _____

Háttér: _____

	Szint	Teh.	Bank
Erő			
Ügyesség			
Intelligencia			
Egészség			
Akaraterő			
Merészség			
Szépség			
Érzékelés			
Állóképesség			
Energia			

Fázisok	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	



Páncél

Fej: __ / ___ Törzs: ___ / __ Karok: __ / __ Lábak: __ / __

Max. teher		Jelenlegi	Képz./Sebesség		Futás
_____ kg	×0,1	☐	-0	____	-0 m/s
_____ kg	×0,2	☐	-2	____	-1 m/s
_____ kg	×0,3	☐	-4	____	-2 m/s
_____ kg	×0,4	☐	-6	____	-3 m/s
_____ kg	×0,5	☐	-8	____	-4 m/s
_____ kg	×0,6	☐	-10	____	-5 m/s
_____ kg	×0,7	☐	-12	____	-6 m/s
_____ kg	×0,8	☐	-14	____	-7 m/s
_____ kg	×0,9	☐	-16	____	-8 m/s
_____ kg	×1,0	☐	-18	____	-9 m/s

Fizikai sebesség : ____ Testpont : _____

Gondolati sebesség : ____ Mátrix késés : _____

Páncélon átjutott pontok	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Sebzési Szint - Fej																				
- Törzs																				
- Kar/Láb																				

Képzettség	Szint	Bank	Megj.
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

Közelharci fegyver	SÉ(Erővel)	JP	Hossz	Tömeg
1.	____ (___)	___	____ cm	____ kg
2.	____ (___)	___	____ cm	____ kg
3.	____ (___)	___	____ cm	____ kg

Távolsági fegyver	SÉ	JP	TO	TGY	Löv.	Tömeg
1.	___	___	__/	_	___	____ ____ kg
2.	___	___	__/	_	___	____ ____ kg
3.	___	___	__/	_	___	____ ____ kg

Sérülések

Fej (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20) Halálos / Zúzódás

Hatások: Intelligencia, Minden Ügyesség, Minden Képzettség

J. kar (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20) Halálos / Zúzódás

B. kar (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20) Halálos / Zúzódás

Hatások: Kéz Ügyessége, Kéz Ereje, Kéz Képzettségei

Törzs (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20) Halálos / Zúzódás

Hatások: Erő, Állóképesség, Futás, Minden Képzettség

J. láb (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20) Halálos / Zúzódás

B. láb (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20) Halálos / Zúzódás

Hatások: Láb Ügyessége, Láb Ereje, Futás, Láb Képzettségei

Egész (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20) Halálos / Zúzódás

Hatások: Minden tulajdonság (kivéve az Energiát), Minden Képzettség

Személyes felhasználás céljából szabadon fénymásolható

Egyéb megjegyzések

Előnyök, hátrányok, és karaktertörténet

Felszerelés

Közelharci fegyverek	SÉ(Erővel)	JP	Kezd.	Képz.	Tömeg	Méret	Ár	Hossz	TSz	K	PÉ	TP	Megj.
1.	( )				kg			cm					
2.	( )				kg			cm					
3.	( )				kg			cm					
4.	( )				kg			cm					
5.	( )				kg			cm					

Távolsági fegyverek	Kal.	TO	SÉ	JP	Kezd.	Tömeg	Méret	TSz	Ár	Műk.	TGY	Tár	PÉ	TP	Megj.
1.		/				kg									
2.		/				kg									
3.		/				kg									
4.		/				kg									
5.		/				kg									

Páncél	Fedett helyek	PÉ	TP	PZT	Tömeg	TSz	Ár	Megjegyzések
1.		/			kg			
2.		/			kg			
3.		/			kg			
4.		/			kg			
5.		/			kg			
6.		/			kg			
7.		/			kg			
8.		/			kg			
9.		/			kg			
10.		/			kg			

Felszerelés	Hatótáv	Élettartam	Kapacitás	PÉ	TP	Tömeg	Méret	TSz	Ár	Megj.
1.						kg				
2.						kg				
3.						kg				
4.						kg				
5.						kg				
6.						kg				
7.						kg				
8.						kg				
9.						kg				
10.						kg				
11.						kg				
12.						kg				

Személyes felhasználás céljából szabadon fénymásolható