

firefly

Tartalom

Legénység készítése (Crew Creation)	1
Jellemzők (Traits)	2
Előnyök (Assets)	3
Hátrány (Complications)	7
Képességek (Skills)	12
Harcrendszer (Combat)	13
Az alapok (The Real Basics)	15
Utolsó lépés (Finishing Touch)	16
Példakarakter	18
NOTE	19

Legénység készítése (Crew Creation)

1. Válassz Hősi szintet

42 pont: Zöldfülű (Greenhorn)

48 pont: Veterán (Veteran)

54 pont: Átkozott Nagy Hős (Big Damn Hero)

2. Válassz Jellemzőket (Traits)

Választanod kell legalább egy Előnyt (a jó dolog) és egy Hátrányt (ami az életet érdekessé teszi). Előnyök Tulajdonság pontokért vásárolhatóak, 2 pontért kisebb, míg a jelentősebb 4 pontért. Maximum öt Előnyöd és öt Hátrányod lehet.

3. Számold ki a Tulajdonságokat (Attributes)

Hat tulajdonság van. Mindegyik legalább d4 és maximum (kezdő karakter számára) d12 lehet.

Dobáskód	Ár
d4	4
d6	6
d8	8
d10	10
d12	12
d12+d2	14
d12+d4	16

Testi Tulajdonságok (Physical Attributes)

Fürgesség (Agility) – Gyorsaság és Koordinációs készség

Erő (Strength) – Fizikai erő

Életerő (Vitality) – Kitartás és Egészség

Mentális Tulajdonságok (Mental Attributes)

Éberség (Alertness) – Intuíción és Megfigyelés

Intelligencia (Intelligence) – Intelligencia

Akaraterő (Willpower) – Elszántság, Személyes kisugárzás

4. Számold ki a Származtatott Tulajdonságokat (Derived Attributes)

Jegyezd fel:

Kezdeményezés (Initiative)

Fürgesség (Agility) + *Éberség (Alertness)*

Élet Pontok (Life Points)

Életerő (Vitality) + *Akaraterő (Willpower)*

Ellenállás (Resistance)

Életerő (Vitality) + *Életerő (Vitality)*

• Ellenállás környezeti elemeknek, alkoholnak, betegségeknek és mérgeknek

Kitartás (Endurance)

Életerő (Vitality) + *Akaraterő (Willpower)*

• Dobandó, ha több sérülés ér, mint amennyi Élet Pontod van, hogy kiderüljön, életben maradsz e.

5. Válassz Képességeket (Skills)

A játékot 20 Képesség Ponttal kezdod, amihez a Választott Hősi szint pontjai adódnak még. Minden Képesség rendelkezik egy dobáskóddal.

Az általános Képességek csak d6-ig növelhetők, míg efelett specialitások fejleszthetők tovább

General skills may advance only to d6, and are then improved upon by purchasing specialties (that begin at d8). Otherwise, the costs are equivalent to those for Attributes.

Dobáskód	Ár	Specialitás
d2	2	-
d4	4	-
d6	6	-
d8	-	2
d10	-	4
d12	-	6
d12+d2	-	8
d12+d4	-	10

6. Utolsó lépések (Finishing Touches)

Talán felszerelhetnéd a karaktered a Harmadik Fejezet segítségével és a KM tervei alapján. Dönts olyan részletekről, mint a karakter neve, magassága, súlya, születési helye és így tovább. Meséld el a háttértörténeted (and history a tad further)

Most már kész vagy, hogy belépj a 'Verzumba. Oh, van már neved?



Jellemzők (Traits)

Előny (Assets)

Allure (Minor/Major)*
Athlete (Kisebb/Jelentősebb)
Born Behind the Wheel (Kisebb/Jelentősebb)
Cortex Specter (Kisebb/Jelentősebb)
Fightin' Type (Jelentősebb)
Friends in High Places (Kisebb)
Friends in Low Places (Kisebb)
Good Name (Kisebb/Jelentősebb)
Healthy as a Horse (Kisebb/Jelentősebb)
Heavy Tolerance (Kisebb)
Highly Educated (Kisebb)
Intimidatin' Manner (Kisebb)
Leadership (Kisebb/Jelentősebb)
Lightnin' Reflexes (Jelentősebb)
Math Whiz (Kisebb)
Mean Left Hook (Kisebb)
Mechanical Empathy (Kisebb)
Military Rank (Kisebb)
Moneyed Individual (Jelentősebb)
Natural Linguist (Kisebb)
Nature Lover (Kisebb)
Nose for Trouble (Kisebb/Jelentősebb)
Reader (Kisebb/Jelentősebb)
Registered Companion (Kisebb)
Religiosity (Kisebb/Jelentősebb)
Sharp Sense (Kisebb)
Steady Calm (Kisebb/Jelentősebb)
Sweet and Cheerful (Kisebb)
Talented (Kisebb/Jelentősebb)
Things Go Smooth (Kisebb/Jelentősebb)
Total Recall (Jelentősebb)
Tough as Nails (Kisebb/Jelentősebb)
Trustworthy Gut (Kisebb/Jelentősebb)
Two-Fisted (Jelentősebb)
Walking Timepiece (Kisebb)
Wears a Badge (Kisebb/Jelentősebb)

Hátrány (Complications)

Allergie (Kisebb/Jelentősebb)
Amorous (Kisebb)
Amputee (Kisebb)
Bleeder (Jelentősebb)
Blind (Jelentősebb)
Branded (Kisebb/Jelentősebb)
Chip on the Shoulder (Kisebb/Jelentősebb)
Credo (Kisebb/Jelentősebb)
Combat Paralysis (Kisebb/Jelentősebb)
Coward (Kisebb)
Crude (Kisebb)
Dead Broke (Kisebb)
Deadly Enemy (Kisebb)
Deaf (Jelentősebb)
Dull Sense (Kisebb)
Easy Mark (Jelentősebb)
Ego Signature (Kisebb)
Filcher (Kisebb)
Forked Tongue (Kisebb)
Greedy (Kisebb)
Hero Worship (Kisebb)
Hooked (Kisebb/Jelentősebb)
Leaky Brainpan (Kisebb/Jelentősebb)
Lightweight (Kisebb)
Little Person (Kisebb)
Loyal (Kisebb)
Memorable (Kisebb)
Mute (Jelentősebb)
Non-Fightin' Type (Kisebb)
Overconfident (Kisebb)
Paralyzed (Jelentősebb)
Phobia (Kisebb)
Portly (Kisebb/Jelentősebb)
Prejudice (Kisebb/Jelentősebb)
Szadista (Jelentősebb)
Scrawny (Kisebb)
Soft (Kisebb)
Slow Learner (Kisebb)
Stingy (Kisebb)
Straight Shooter (Kisebb)
Superstitious
Things Don't Go Smooth (Kisebb/Jelentősebb)
Traumatic Flashes (Kisebb/Jelentősebb)
Twitchy (Kisebb)
Ugly as Sin (Kisebb/Jelentősebb)
Weak Stomach (Kisebb/Jelentősebb)

* Minor – Kisebb; Major - Jelentősebb



Előnyök (Assets)

VONZERŐ – Allure (Kisebb/Jelentősebb)

Fizikailag vonzó vagy akár egy jóképű férfi vagy szeretőnivaló nő legyél. Amikor társaságra vágyasz, általában nem kell túl messzire nézned. Nem csak jól nézel ki, de tudod, hogyan válaszd ki a legmegfelelőbb megjelenést az adott szituációhoz is.

“Ő egy látnok. Látja a dolgokban rejtőző igazságot, talán még azelőtt, hogy a baj rád talál. Ez igen hasznos számomra.”

— Malcolm Reynolds

A megjelenésed a nem kívánt figyelmet csak igen ritkán vonzza.

Előny: A Kisebb Előnnyel +2 dobáskódot (például: d6-ról d10-re) kapsz minden olyan cselekedetedre, ami a megjelenéseddel kapcsolatos, mint például:

Csábítás, tárgyalás, meggyőzés vagy megnyerni egy szépségversenyt

Ha elég gyönyörű vagy, hogy Jelentősebb Vonzerőd legyen, akkor bármely Cselekmény Pont elköltése úgy számolandó, mintha további két pontot költöttél volna el.

Példa: Ha két Cselekmény Pontot költesz, hogy erősítsd a csábítási kísérleted, a bónuszként kapott kocka d8 lesz a d4 helyett. Amennyiben két pontot költöttél a dobást követően, úgy a végeredményed négygel növelendő a kettő helyett.

ATLÉTA – Athlete (Kisebb/Jelentősebb)

Tudod a módját, hogyan lépd át a tested határait bizonyos testmozgásoknál. Lehet, hogy később izomfájdalomként fizeted meg az árát, de messzebbre tudsz futni, magasabbra ugrani és nehezebbet emelni, mint a legtöbb ember.

Előny: Válassz egy Atlétika specialitást. **** Ha önkéntesen szenvedsz Kábító sebést, kapsz egy extra kockát, mintha ugyanannyi Cselekmény pontot költöttél volna. Talán annyi pontot költesz, hogy ájulásig húzod, de tovább semmikképp.

***You may choose to exert yourself in the use of that Skill

Mint Jelentősebb Előny, bármely elköltött Cselekmény Pont (nem kábulat) úgy számít, mintha plusz kettőt költöttél volna el.

KORMÁNNYAL A KEZÉBEN SZÜLETETT – Born Behind the Wheel (Kisebb/Jelentősebb)

Előbb tanultál meg repülni vagy vezetni, mint jární. Sosem voltál többet otthon, mint amennyit a kedvenc járművedet irányítva ültél. Mintha a te és a gép egy entitássá egyesültek volna.

Előny: Válassz egy földi, légi vagy úrjárművet. Akármikor a választott járművet vezeted, mindig +2 dobáskódot kapsz a Fürgeség Tulajdonságodra

Mint Jelentősebb Előny, bármely elköltött Cselekmény Pont (amiben szerepel az érintett jármű) úgy számít, mintha plusz kettőt költöttél volna el.

CORTEX SZELLEM – Cortex Specter (Kisebb/Jelentősebb)

A Cortexben szinte semmilyen feljegyzés nincs rólad. Szellem vagy, ami láthatatlanul siklik át a rendszeren. Talán egy egyszerű irodai hiba az ok, vagy valaki (talán te) tettél komoly erőfeszítéseket arra, hogy kitöröld az információkat.

Előny: Egy Cortexbeli keresés a születésed tényén túl nem sokat mutat a múltadról. Akárki, aki megpróbál információt kiasni a múltadról, annak a keresés dobás célszáma +8-al növelendő! Egy általános keresés szinte semmit nem fed fel rólad.

Mint Jelentősebb Előny esetén, semmilyen hivatalos jegyzék nincs rólad... sehol. Akármely Szövetségi, FBI, Interpol ügynök vagy fejedvadász próbál kideríteni rólad valamit, kutatásuk teljes kudarca van ítéve.

A legtöbb helyzetben (applying for a liquor permit, pénzfelvétel esetén) a hivatalnokok elfogadják számítógépes hiba miatt, hiszen mindenkiről van egy file valahol.

Ez lehet hátrány is, a pénzt megtagadhatják vagy rosszabb, vagy nehézségeket okozhat bejelentkezni egy Szövetségi Kórház sürgősségi osztályára. S persze ha a Szövetség végül komoly vádakat alapján tartóztat le, egy halom bajt okozhat, hiszen hivatalosan nem is létezel.

HARCOS TÍPUS – Figthin' Type (Jelentősebb)

Majd minden harci helyzetre megfelelően tudsz reagálni. Legyen az egy általános verekedés vagy halálos tűzpárbaj.

Előny: Minden harci körben tehetsz egy nem harci cselekedetet levonás nélkül.

Például: ha mozgatsz és lösz ugyanabban a körben, a lövésedre nem kapod meg a máskülönben vonatkozó -1 pont képesség levonást.

BARÁTOK FELSŐBB KÖRÖKBEN – Friends in High Places (Kisebb)

Fontos embereket ismersz. Fontos embereket ismersz, akik fontos embereket ismernek. Nagykövetekkel vacsorázol, Parlament tagjaival golfoloz, ünnepi üdvözlőkártyákat váltasz egy Szövetségi flotta admirálissal. Amikor szívességet kérsz, tudod, hogy ki az, aki talán segíteni akar.

Előny: Egy „játékalom”-al, elkölthetsz még egy Cselekmény Pontot, hogy egy szívességet vagy gyors kölcsönt kapj akár egy korábbi vagy az aktuális játékban megismert személytől.

A KMnek el kell fogadnia a „barátod” természetét és helyzetét éppúgy, mint a lehetőségét, hogy ez a barát valóban szívességet tesz neked, which favor must be appropriate for people in positions of influence or authority. (A Parlament tagja meghívót adhat egy a Nemzeti Galériában tartandó Gála megnyitóra, but she won't be any help in calling off the goons who are out to break your kneecaps over that little matter of the stolen stogies.) Emlékezz arra, hogy a kapcsolataid esetleg téled kérhetnek szívességet. A Szívesség nagysága az elköltött Cselekmény pontok arányában valósul meg.

Cselekmény Pontok	Szívesség fajtája
1-2	Kis kölcsön (legfeljebb 500 kredit); kisebb felszerelés kölcsönzése
3-4	Méltányos kölcsön (legfeljebb 5,000 kredit); Hajózár feloldása; meghívás egy fontos eseményre
5-6	Jelentős kölcsön (legfeljebb 10,000 kredit); biztonsági hozzáférés; hajóhasználat

BARÁTOK ALVILÁGI KÖRÖKBEN – Friends in Low Places (Kisebb)

Hasonlatos a „Barátok Felsőbb Körökben” előnyhöz, kivéve that your connections are of the shady, criminal, and underworld variety. You have contacts that could include: money launderers, fences, thieves, cartel bosses, counterfeiters, and the like. They can set you up with jobs, tip you off to the latest word on the street, and offer you first-buy on recently smuggled items. Sometimes there's honor among thieves, but it's best not to assume anything.

Előny: Once per session, you can spend one or more Plot Points to call in a favor from a local criminal contact, either someone known to you from previous play or someone you suddenly recall having met previously. The GM must agree on the nature and position of your “friend,” as well on the possibility of your favor—which must be appropriate for such folk. (This friend will not be able to provide tickets to the opera, but could get you a sweet deal on a laser-sighted grenade launcher.) Note that your contacts might call in favors from you in the future. The cost in Plot Points depends on the favor.

Cselekmény Pontok	Szívesség fajtája
1-2	Kis kölcsön kamattal (legfeljebb 500 kredit); információ, jelölt áru vásárlás
3-4	Méltányos kölcsön kamattal (legfeljebb 5,000 kredit); a cut on a smuggling job
5-6	Jelentős kölcsön kamattal (legfeljebb 10,000 kredit); védelem a rivális bandavezérrel szemben



HÍRNÉV – Good Name (Kisebb/Jelentősebb)

You've made a name for yourself through some heroic or charitable deed or have underworld credibility. One way or another, you've got a reputation that usually works in your favor.

Előny: A társasági körökben igen nagyra tartanak. You gain a +2 step Skill bonus to any social interaction in which your good name comes into play. As a Major Trait, just about everyone in the 'Verse has heard of you and your bonus applies almost all the time. 'Course, you don't get to apply this bonus to your enemies or people who see you bie woo lohng.

EGÉSZSÉGES, MINT EGY LÓ – Healthy as a Horse (Kisebb/Jelentősebb)

Egyszerűen csak nem betegszel meg. Még amikor legénység többi tagja egyfolytában köhög és szífog is, de csodálatosan érzed magad. Komoly betegségek egyszerűen lepatannak a vas-szerű állóképességedről. Ha valami véletlen folytán mégis megbetegednél, gyors felépülésre számíthatsz. Talán még gyorsabban gyógyulsz, mint az átlag, ha a betegséget nem baktérium, de sokkal inkább valami annál veszélyesebb okozta (például egy töltény).

Előny: Minden esetben amikor fertőzésnek vagy betegségnek állsz ellen, +2 pontot kapsz Életerő tulajdonságra.

Mint Jelentősebb Előny, bármely elköltött Cselekmény Pont úgy számít, mintha plusz kettőt költöttél volna el; s ezen felül minden sérülésed (both Stun and Wound) kétszer gyorsabban gyógyul

NAGY TÚRÓKÉPESSÉG – Heavy Tolerance (Kisebb)

Drogok és az alkohol nem úgy hat rád, mint a legtöbbször.

You can drink a slew of husky fellows right under the table. Only downside is you have to pay for twice as many drinks to get a decent buzz, and you have to take more than the usual dose on most medications to get the desired effect. (You have to take double the dose of pain medication, for example, when the doc is stitching you up.)

Előny: You gain a +2 step Vitality Attribute bonus whenever you resist the effects of alcohol, drugs, knock-out or lethal gasses, and poison.

MAGASAN KÉPZETT – Highly Educated (Kisebb)

Előny: kapsz +2 tulajdonság bónuszt az intelligenciára, minden ismeret-alapú dobásra, amikor megpróbálsz valamire visszaemlékezni, hogy halottál-e már ilyesmiről. (ennek ellenére ez nem jár, amikor cselekvésről van szó) Például doktorként a tünetek felismerésére megkapod a bónuszt, hogy azonosítsad, hogy milyen fertőzést is kaphatott el a páciens. De nem kapod meg, amikor már kezeled vagy műtöd a beteget.

FÉLELMETES KISUGÁRZÁS – INTIMIDATING MANNER (Kisebb)

A pillantásod acélos. You have true grit. Van benned valami, ami miatt az emberek kétszer is meggondolják, hogy beléd kössenek. Biztonsági örök 'Uram'nak szólítanak (még akkor is, ha lány vagy). Punkok melt under your glare és mindent bevallanak, amit csak tudnak még azt is amit nem.

Előny: You gain a +2 step Attribute bonus to Willpower on any action that involves intimidating, interrogating, bullying, frightening, and all manner of awing other folks. Ezt az előnyt szintén használhatod a dobásaidnál, hogy ellenállj ellenled irányuló hasonló próbálkozásoknak.

IRÁNYÍTÁS – Leadership (Kisebb/Jelentősebb)

You are an inspiration to others. People look to you in a crisis. You're able to motivate those around you and encourage them to do what needs to be done.

Benefit: Once per session, you can designate a goal for receiving your leadership bonus. Everyone working to achieve the goal gains +2 step Skill bonus on any one action directly related to completing the task. (An example might be focusing the entire crew on finding a stowaway.)

As a Major Trait, you may also spend any number of your available Plot Points to improve the actions of one or more characters other than yourself, so long as those actions are related to your chosen goal. These Plot Points must be used immediately by each character who receives them in this way. The characters may also supplement these Plot Points with their own.

VILLÁMREFLEXEK – Lightning Reflexes (Jelentősebb)

Fürgén reagálsz a veszélyre. Folk rarely get the drop on you. In a quick-draw contest, your gun is out before the other fellow can find his holster.

Előny: Kapsz plusz két pontot a Fürgeség és a Kezdeményezés dobásokhoz.

MATEKZSENI – Math Whiz (Kisebb)

Whereas others quickly run out of fingers and toes, you have the answer all figured out. You can solve pi out to more decimals than most folk care to hear about. You can give the square root or the cube root of any number tossed at you without benefit of a calculator.

Előny: You perform complex mathematical calculations effortlessly, and solve most mathematical problems without fail (and no need to roll the dice). You gain a +2 step Attribute bonus to Intelligence for all actions related to accounting, engineering, and navigation—and in any situation that requires immediate mathematic interpretation.

ALJAS BAL HOROG – MEAN LEFT HOOK (Kisebb)

Az ökelid oly kemények akár a sziklák. Pusztá kézzel képes vagy ölni.

Előny: Your unarmed attacks inflict Basic damage (split between Stun and Wound) instead of Stun. További Pusztakezes Harccal kapcsolatos információért Lásd Ötödik fejezet: Keep Flyin'

MECHANIKAI ÉRZÉK – Mechanical Empathy (Kisebb)

A gépek beszélnek hozzád. Van egy módod arra, hogy olyan hibákat javítsd meg, amik messze túlmutatnak a használati utasításon. Akkor vagy a legboldogabb, amikor tetőtől-talpig gépszíros vagy.

Előny: For the cost of a given number of Plot Points (as determined by the GM; see the table for guidance), you gain intuitive knowledge as to what's wrong with a particular mechanical device under your care, as well as a +2 step Skill bonus to Mechanical Engineering for any action attempting to fix said device. Certain unusual circumstances might block your ability (the machine turns out to be a hologram). When such is the case, you do not spend your Plot Points.

Cselekmény Pontok	Probléma természete
1-2	Kisebb probléma (halott akkumulátor, slipped belt)
3-4	Jelentősebb probléma (corroded wiring, blown gasket)
5-6	Komoly probléma (faulty catalyzer, crack in the external fuel tank)

KATONAI RANG – Military Rank (Kisebb)

You are a member of the armed services or you are a veteran and proud of it. You most likely fought in the war on one side or the other. Depending on whether you were Browncoat or Alliance, you'll earn respect in one locale and take your lumps in another. You have the know-how and the means to carry you through most tough situations.

Előny: You are or were either an enlisted man or an officer. An enlisted military member or veteran gains a +2 step Attribute bonus to Willpower on all Discipline-based actions. Officers gain an equivalent bonus on all Influence-based actions.



GAZDAG – Moneyed Individual (Jelentősebb)

Tömve vagy. Not only do you have a nice chunk of change on hand, you've got cash tucked away and rolling in on a regular basis. You sport a wealthy life style that can sometimes make you a target for those who want what you've got.

Előny: Increase your starting credits by one-half (multiply your normal starting total by 1.5). Once per game session, you can make an Intelligence + Influence (or any appropriate Specialty) roll when making a purchase to see if you can afford it by dipping into your trust fund (instead of your money on hand). The Difficulty starts at Easy (3) for a purchase of up to 2,000 credits, and increases by 4 for every additional 2,000 credits of the purchase (see table). You may spend Plot Points on the roll.

Nehézség	Az áru értéke
3	legfeljebb 2,000 kredit
7	legfeljebb 4,000 kredit
11	legfeljebb 6,000 kredit
15	legfeljebb 8,000 kredit
19	legfeljebb 10,000 kredit

TERMÉSZTES NYELVÉRZÉK – Natural Linguist (Kisebb)

You've got an ear for languages and can learn a new one with remarkable ease. You can pick up specific dialects and recreate accents with little effort. This talent helps you blend in with the locals no matter where you wind up. By listening to people talk, you get a pretty good idea where they're from (which might come in handy when they're not being perfectly honest about such!).

Előny: You learn Linguist Specialties at half their normal cost. You can also imitate and detect specific accents and dialects, giving you a +2 step Skill bonus to Influence or Performance (and appropriate Specialties) whenever you are trying to pass for a native.

TERMÉSZETIMÁDÓ – Nature Lover (Kisebb)

You're in harmony with nature. Even though you are forced to spend most of your time in a crowded city or on board a cramped spaceship, you feel most in tune with your surroundings when you are sleeping on the ground under starlit skies or walking amidst the trees of a forest or riding your horse across the prairies.

Előny: You gain a +2 step Attribute bonus to all Alertness-based rolls while in an outdoor setting, along with an equivalent bonus to a Survival-based skill die when applied to a natural environment.

JÓZAN ÉSZ – Nose for Trouble (Kisebb/Jelentősebb)

You've got a mental alarm that sounds when something's about to go wrong with the plan. You can tell when a no-good guy is lying his ass off. You have a creepy feeling that someone is standing behind that door.

Előny: You can make an Intelligence- or Alertness-based roll to sense trouble even when circumstances might not normally permit it (you're dancing at a hoe-down), and you gain a +2 step bonus to either Attribute when the circumstances warrant (you're sneaking into the hide-out of the local crime boss).

As a Major Trait, you may also spend 1 Plot Point to negate all effects of surprise, as you sense trouble just in the nick of time to avoid getting caught with your trousers down.

LÁTNIK – Reader (Kisebb/Jelentősebb)

Your mind is open to the thoughts and emotions of folk nearby. Whether you realized your psychic potential by yourself or as part of a corporate or government program, being a reader can be both a blessing and a curse. This trait is only available with GM approval, as it may not match all campaigns.

Előny: As a Minor Trait, your abilities are empathic in nature, letting you learn the general feelings and moods of those around you. You gain a +2 step Attribute bonus to Alertness whenever observing someone, trying to discern the truth from a lie, and in other situations where your talents might help you understand a person.

As a Major Trait, the bonus increases to +4, and once per game session you may spend Plot Points to gain clues or other information.

Megjegyzés: "Reading" someone is not as straightforward as reading a book, but rather comes across as visual or auditory information that you don't always understand. Use of Plot Points should always grant you some idea of what the person is thinking, but the image you receive may be symbolic. The GM may also require a character with this trait to take a Complication (such as Traumatic Flashes) to go with your character's unusual background.

Cselekmény Pontok	Összegejtött információ
1-2	Kisebb információ (hétköznapi részletek, felszínes gondolatok)
3-4	Jelentősebb információ (privát részletek, jelentősebb gondolatok)
5-6	Komoly információ (életbevágó részletek, szigorúan őrzött titkok)

NYILVÁNTARTOTT TÁRSNŐ – Registered Companion (Kisebb)

You possess an active license in the Companion Registry, which legally permits you to do business throughout the system. This trait is only available with GM approval, as it may not match all campaigns.

Előny: Most worlds open the doors for a Registered Companion. The Trait grants you a +2 step Skill bonus to Influence-based actions in dealing with those who respect your station.

Megjegyzés: This Trait reflects only your status in the Registry. To maintain it, you must meet the obligations of Guild membership. Your other training and Skills are obtained normally through character creation.

VALLÁSSÓSSÁG – Religiosity (Kisebb/Jelentősebb)

You follow the tenants of a particular faith and are either a faithful practitioner or a bona fide man or woman of your particular God. Faith gets you through the hard times and might help in dealings with others.

Előny: Select a religious faith. (Most folk in the Verse are either Buddhist or Christian, though many other faiths exist in smaller numbers.)

As a Minor Trait, you are a faithful worshipper. Your beliefs gain you a +2 step Attribute bonus to any one Willpower-based action per game session.

As a Major Trait, you are priest, pastor, monk, rabbi, or other ordained figure and can easily be recognized as such by your garb (robes, collar, hat, etc.). In addition to the minor benefits, all Plot Points spent on Influence (and Specialty) actions when dealing with those who respect your station are resolved as if you had spent 2 additional points. For example, if you spend 2 Plot Points to gain an extra d4 rolled on a given action, you would actually roll a d8 – taking into account the extra Plot Points. Had you spent the 2 points after the roll, you would add 4 points to the result instead of 2.

ÉLES ÉRZÉK – Sharp Sense (Kisebb)

Orrod mint egy vadászputyát, szemed mint a sasé, vagy olyan az ízékelésed, mint egy elismert borszakértőnek. Az egyik érzéked különösen éles, és ki tudod használni az előnyeit.

Előny: Válassz egyet az öt érzék közül: Szaglás, Tapintás, Látás, Ízékelés vagy Hallás. +2 bónuszt kapsz az Éberségedre

HIGGADT – Steady Calm (Kisebb/Jelentősebb)



Some situations shake up normal folk and have them pissin' themselves, but not you. You keep a clear head while all around you are losing theirs. Benefit: You gain a +2 step Attribute bonus to Willpower to avoid being shaken, frightened, or startled. As a Major Trait, you are never rattled unless extreme or unusual circumstances apply (such as the influence of drugs, terrifying nightmares, etc.).

ÉDES ÉS VIDÁM – Sweet and Cheerful (Kisebb)

No power in the 'Verse can stop you from being cheerful. You are so doggoned nice that most folks just can't help but like you. Előny: You gain a +2 step Skill bonus on any action in which your sweet and likeable nature works in your favor.

TEHETSÉGES – Talented (Kisebb/Jelentősebb)

Akármi is az, te jó vagy benne. Bizonyítottan különös tehetséged van egy meghatározott képzettséghez. Sokkal jobb eredményeket vagy képes felmutatni, mint a többiek – akik ugyanolyan képzést kaptak, mint te. (Tehetséges pilóta vagy, egy tehetséges táncos, stb.)

Kisebb előny: Válassz egy Képesség Specialitást. +2 Képesség bónuszt kapsz, minden esetben, ha használod azt a Képességet. Jelentősebb előny: A fentiek kivül a képesség fejlesztése eggyel nagyobb kockára mindig 2 ponttal kevesebbe kerül, mint normál esetben. (Ez utóbbi előny csak a játék közbeni karakterfejlődésnél lép érvénybe, a karakterkészítésnél nem.)

SZERENCSE PÁRTFOGOLTJA – Things Go Smooth (Kisebb/Jelentősebb)

Lady Luck has taken a liking to you. Things just always seem to go your way. You can wade through a swamp of go se and still come out smelling like a rose.

Előny: Once per session, you may re-roll any one action except Botches (see Chapter Five: Keep Flyin').

As a Major Trait, you gain an additional re-roll (twice per session), including Botch results.

Note that any roll, including those using Plot Points, can be re-done with this Trait.

VIZUÁLIS MEMÓRIA – Total Recall (Jelentősebb)

Your brain stores all information you've garnered over a lifetime within easy reach. You remember just about everything you've ever seen or heard.

Előny: You gain a +2 step Skill bonus to any action in which your Trait may come in handy. You may also spend a Plot Point to remember verbatim every detail of a past event or encounter with absolute photographic clarity. Note that some repressed memories or traumatic events might be the exception to this rule.

KEMÉNY MINT A KŐ – Tough as Nails (Kisebb/Jelentősebb)

Keményebb vagy, mint amilyennek kinézel. Alaposan helyben hagyhatnak, de te még mindig „szemen köpöd a fickót”. Ha ki is ütnek, te fekpattansz készen állva némi gorram-verte bosszúra.

Előny: Plusz két életerőponttal indulsz.

Jelentősebb Előnyként, ez plusz négyre módosul.

MEGBÍZHATÓ MEGÉRZÉS – Trustworthy Gut (Kisebb/Jelentősebb)

Megtanultál bízni a megérzéseidben. Az ösztönöd szorult helyzetekből segítenek ki és elvezetnek a jók

Előny: You gain a +2 step Attribute bonus to any mental Attribute roll when you are relying on intuition. As a Major Trait, you can spend 1 Plot Point to ask the GM a specific "yes" or "no" question related to your hunch. ("Do I get the feeling this guy is on the level?") Any follow-up questions cost 1 point each more than the last. (For example, if you ask the GM three questions, the first will cost 1 Plot Point, the second 2, and the third 3 for a total of 6 points spent.) The GM can shut down the line of questioning at any time, as even hunches have their limits.

KÉTKEZES – Two-Fisted (Jelentősebb)

You're a jing chai switch-hitter, able to write, pitch, and use a weapon with either hand equally well. Comes in handy during softball games and shootouts.

Benefit: You are ambidextrous. You can use weapons, write, hit, and perform other actions with either hand and incur no off-hand penalty.

IDŐÉRZÉK – Walking Timepiece (Kisebb)

Soha nem kell órára nézned, hogy tud mennyi az idő. Hátborzongatóan pontos tudsz lenni – a barátaid hozzád igazítják az óráikat, és nem sok hasznát veszed egy stopperórának.

Előny: Normál esetben pontosan tudod, hogy nappal vagy éjszaka van-e – anélkül, hogy az órára kellene nézned. Továbbá elég jól meg tudod becsülni, hogy mennyi idő telt el két esemény között vagy óta. (Ha – tegyük fel – tíz percet akarsz várni, mielőtt bemész a bankba, pontosan tudod, hogy mikor telik le az idő) Ha elvesztetted az eszméletedet, vagy más módon akadályoztattak, egy teljes körig tartó Intelligencia + Éberség próbát kell tenned átlagos nehézség ellen, hogy a belső órát újra beállítsad.

JELVÉNYHORDOZÓ – Wears a Badge (Kisebb/Jelentősebb)

A törvényt képviseled... legalábbis valahol. Though the badge lends you authority, it can also be a burden when those you are sworn to serve and protect actually expect some service and protection. And, sadly, that shiny badge makes a dandy target.

Előny: You have the resources and power of your agency on your side, at least within your jurisdiction. Your authority gains you a +2 step Skill bonus to all Influence-based actions when dealing with those who respect your position.

As a Minor Trait, you represent local law enforcement on one planet or region (a deputy sheriff, for instance). As a Major Trait, your authority covers most of the system (such as a Federal Marshal or Interpol agent).



Hátrány (Complications)

ALLERGIA – Allergy (kiseb/jelentősebb)

Certain things mess with your body something fierce. A minor allergy might cause only a rash or a sneezing fit. A major allergy means that a bee sting, shrimp dinner, or a peanut butter sandwich might leave you pushin' up daisies.

Hátrány: Válassz egy allergiát. As a Minor Trait, your reaction is minor (hay fever, rash, sneezes) and you will suffer a –2 step penalty to your Physical Attributes (Agility, Strength, Vitality) for all actions in its presence, at least until you take medication. As a Major Trait, you suffer a life-threatening reaction to the substance, and you take d2 points of Stun each turn. When you have no remaining Stun, all additional damage is suffered as both Wounds and Shock Points. You likely carry an emergency injection to use in these situations, which will stop the damage in d4 turns.

KIÉHEZETT – Amorous (kiseb)

Szex talán nem az egyetlen dolog, ami a fejedben jár, de bizonyos, hogy a legelsők között van. Mindig szoknyák (vagy szűk nadrágok) után futsz, hogy minden alkalommal, amikor csak lehetséges közelebbi kapcsolatba kerülj a viselőjével.

Hátrány: You'll make a pass at almost any person of your sexual preference and you don't put up any barriers when someone is coming on to you. This can cause a –2 step Skill penalty to Influencebased actions when the other party is offended by your advances. You also suffer a –2-step Willpower Attribute penalty when attempting to resist the wiles of someone who is your "type."

"I aim to misbehave."

—Malcolm Reynolds

AMPUTÁLT VÉGTAG – Amputee (kiseb)

You lost an arm or a leg, either in the war or in an accident. Doctors weren't able to sew it back on, and you can't afford a fancy bionic replacement. You might have a prosthetic device, but it's utilitarian, meant to get the job done and nothing more.

Hátrány: You are missing either an arm or leg. If you lack an arm, you can't perform any action that requires the use of two hands (such as shooting with two pistols). Actions that usually take two hands (opening the lid of a jar of pickles) suffer a –2-step penalty. If you don't have a leg, you make use of crutches, a cane or a crude prosthetic to walk. Your base movement is reduced to 5 feet per turn, and you suffer a –4-step penalty on movement actions.

VÉRZÉKENY – Bleeder (jelentősebb)

You suffer a medical condition known as hemophilia or you take blood thinners for another medical condition. Your blood doesn't clot like most folk's blood, so try not to get cut, shot, or stabbed.

Hátrány: If you suffer Wound damage, you'll begin to bleed (see Chapter Five: Keep Flyin'), and suffer 1 additional Wound each turn until the bleeding is stopped (Hard Intelligence + Medical Expertise action).

VAK – Blind (jelentősebb)

Could be you've been blind since birth or since a terrible accident. Either way, you have to rely on your remaining senses to get around. You might have a trained animal to assist you, though its training has limits and you are responsible for its care.

Hátrány: Your character has difficulties moving in unfamiliar surroundings and suffers a –4 step Skill penalty on any action that normally depends on vision. (The GM can mitigate this for certain actions, as blind individuals can become surprisingly competent at many tasks.) The penalty is doubled to –8 step for any attempt at ranged combat. Because you've learned to rely on other senses, you gain the Sharp Senses asset for both Touch and Hearing at no cost.

MEGBÉLYEGZETT – Branded (kiseb/jelentősebb)

You are a bad, bad person and everyone knows it.

Hátrány: You've got a bad reputation—fairly earned or not—in your home region. You suffer a –2 step Skill penalty to any social interaction when the story of your terrible misdeeds comes into play.

As a Major Trait, virtually everyone in the "Verse has heard bad things about you and the penalty applies almost all the time. You suffer no penalty when dealing with folks who know you personally, or those who feel you got a raw deal.

ROBBANÉKONY – Chip on the Shoulder (kiseb/jelentősebb)

A terapeutád azt mondta neked, hogy düh kezelési gondjaid vannak – pont mielőtt kiütötted volna. Bármi könnyedén kiverheti nálad a biztosítékot és erőszak jár a nyomodban bárhová is menjél.

Hátrány: You're ready for a fight at the slightest provocation. You can't walk away from insults or taunts. You suffer a –2 step Skill penalty to all peaceable social actions with even a hint of tension.

As a Major Trait, any time you suffer Wound damage you go completely berserk, concentrating only on taking down the wang bao dahn who hurt you—until someone else tags you, then you switch to that chin-wah tsao duh liou mahng.

HITVALLÁS – Credo (kiseb/jelentősebb)

You live by a set of principles and you will not deviate from them without a damn good reason. And sometimes not even then! Not only are your principles likely to get you in trouble, people who know you can use your predictable behavior against you. (It might be worth noting that even though "Credo" might land you in hot swei, it could go hand-in-hand with the Asset "Good Name" or some such.)

Hátrány: As a Minor Trait, pick a credo that will get you into minor trouble.

Examples: You will always defend a lady's honor, you never run from a fight.

As a Major Trait, your credo is a sure fire way to put yourself in danger. Examples: you never leave a man behind; the Captain goes down with the ship; you always protect the weak.

HARCI BÉNULÁS – Combat Paralysis (kiseb/jelentősebb)

You tend to freeze up when bullets start flying or fists start swinging. Your paralysis may come over you because you're afraid or because you have no idea what to do. Either way, it takes you a moment to collect yourself when violence breaks out.

Hátrány: Amikor beüt a baj, azonnal a legközelebbi kijáratot keresed. You suffer a –2 step Skill penalty on all combat actions in which you are in danger and an equal Willpower Attribute penalty on any action to resist fear, intimidation, torture, or other threats. You will fight when backed into a corner—unless there's some way you can crawl through the wall.

GYÁVA – Coward (kiseb)

You are a firm believer in living to fight another day. You have no desire to be a Big Damn Hero. When a fight breaks out, so do you—in a cold sweat.

Hátrány: Amikor beüt a baj, azonnal a legközelebbi kijáratot keresed. You suffer a –2 step Skill penalty on all combat actions in which you are in danger and an equal Willpower Attribute penalty on any action to resist fear, intimidation, torture, or other threats. You will fight when backed into a corner—unless there's some way you can crawl through the wall.



NYERS – Crude (kisebb)

You're a gorram bull running amok in Society's rose garden. No matter what your social station, you prefer to tell it like it is—using lots of colorful words in English, Chinese, or some mixture thereof. You don't care much about normal pleasantries. If you're sharpening your favorite knife at the dinner table, you'll hock a loogie on the blade right then and there.

Hátrány: You cuss, put your elbows on the table, spit on the sidewalk, and engage in other crude behavior. You suffer a -2 step Skill penalty on Influence-based actions whenever refined social behavior is called for.

TÖNKREMENT – Dead Broke (kisebb)

Örökös szegénységben élsz. Akkor lyuk van a pénztárcádon, mint egy Szövetségi Cirkáló. Olyan gyorsan költöd el a pénzt, mint ahogy megszerzed.

Hátrány: You will never have any measurable amount of wealth. When taking this Complication, cut your normal starting credits in half. You must spend all that you have left immediately, buying whatever you think you must have, whether you need it or not. Because of your debts, you must give up one-half of all your income the first day in a town, spaceport, or sign of civilization. The circumstances of your money's disappearance vary based on your character background and the plans of the GM.

HALÁLOS ELLENSÉG – Deadly Enemy (kisebb)

Egy veszélyes ellenfelet szerezteél magadnak – aki addig üldöz amíg el nem kap vagy meg nem öl.

Hátrány: Someone is out to get you. You don't have to specify the nature of your nemesis, though your personal background may provide you or the GM with ideas. Your enemy might be extremely powerful and dangerous, posing a direct threat every 3 to 5 adventures, at the GM's discretion. You'll never be completely free of the danger until you buy off this Complication—so even if you think you've gotten rid of your enemy, the threat remains in one form or another at the discretion of the GM.

For example, if you kill a major enemy, his brother or best friend will swear vengeance and take up the hunt.

SÜKET – Deaf (jelentősebb)

Elvesztetted a hallás képességét. Képes vagy a jelbeszédre és tudsz szájról olvasni. Your ability to speak may or may not be impaired.

Hátrány: You cannot hear anything and automatically fail any Alertness-based action involving sound. As an advantage, you are immune to sonic attacks that are designed to injure or disable hearing individuals, and you might be able to tell what people at a distance are saying by reading their lips. You can understand sign language and receive a +2 step bonus to any use of the Perception/Read Lips Skill.

TOMPA ÉRZÉK – Dull Sense (kisebb)

One of your five senses is fried. Could be a chronic stuffy nose, bad eyesight, poor hearing, or desensitized skin. Whichever it is, best not rely on that sense in a tight spot.

Hátrány: Pick one of the five senses: Smell, Touch, Sight, Taste, or Hearing. You suffer a -2 step penalty to your Alertness Attribute for any action utilizing that sense. You may take this Trait more than once during character creation, choosing a different sense each time.

BALEK – Easy mark (jelentősebb)

Valaki az Egykor-Volt-Földön azt mondta, hogy minden percben születik egy balek. S íme, itt vagy te. You believe what people tell you, whether it's a get-rich-quick scheme, sob story, or other fay-fay d'pian.

Hátrány: Általában elhiszed amit mondanak neked.

(At least the character does, and as the player you'll be rewarded with Plot Points for going along with this Trait.)

In situations where you are attempting to distinguish the truth from lies, you suffer a -4 step Mental Attribute penalty.

KÉZJEGY – Ego Signature (kisebb)

You think you're so damn clever that you invariably leave a token, clue, or some other mark as a calling card at the scene of a crime. You want everyone to be able identify and admire your handiwork.

Hátrány: You consistently leave some sort of identifying clue at the scenes of your crimes. The clue doesn't necessarily have to lead straight back to you and it might not always be obvious, but it could help someone track you down, or allow someone to frame you by committing crimes, then leaving your calling card.

ENYVESKEZŐ – Filcher (kisebb)

Van egy mottó: "Mi nincs odaszögezve az az enyém. S bármi, ami lazán felfeshítható, az nincs leszögezve."

Hátrány: Ha valami megtetszik, megpróbálsz megszerezni – még akkor is, ha ez nyilvánvalóan ostoba lépés. Nem a kapzsiság hajt, hanem belső kényszer.

MEGRÖGZÖTT HAZUDOZÓ – Forked Tounge (kisebb)

Hazudsz, mint a vízfolyás. Olyan a természeted, hogy mindenféle meséket találsz ki, és vad történetekkel traktálsz mindenkit – legyen az barát vagy ellenség. Még akkor is hazudsz, ha az igazság kedvezőbb lenne számodra – de képtelen vagy segíteni magadon.

Hátrány: kényszeres hazudozó vagy. Jókora adag szerencsére van szükséged, hogy higgyenek neked azok, akik már ismernek. Ilyen helyzetben -4 képesség büntetést kapsz minden befolyásolás alapú/szándékú próbádra.

KAPZSI – Greedy (kisebb)

Money is the root of all happiness, as far as you're concerned. You might get stupid if the money is good enough.

Hátrány: You will take almost any opportunity to acquire money. Doesn't matter if you're dirt poor or filthy rich—what you have will never be enough. Your personal ethics become a mite flexible if the payoff is big enough. You will sell out your friends, your crew, even your dear old mother who knits such cunning hats.

BÁLványozás – Hero Worship (kisebb)

Felnevel egy élő vagy holt személyre. Ez a személy bármit tehet(ett), az sosem (volt) rossz. You work hard to emulate him or her.

Penalty: You attempt to emulate your hero in dress and speech and will go to great lengths to feel physical connections to this person.

(You might work hard to see him in person, for example, or visit the town of her birth.)

This Trait doesn't always endear you to people, sometimes causing a -2 step Skill penalty to Influence-based actions when in the company of those who aren't as enthralled with your hero as you are.

FÜGGŐ – Hooked (kisebb/jelentősebb)

Valamilyen szer rabja vagy – lehet az alkohol, dohány vagy valamilyen drog. Fix időközönként élned kell vele, ha nem akarsz súlyos elvonási tüneteket. Kisebb hátrány: kisebb hátrányként részként egy nem azonnal veszélyes dologra. (pl. cigaretta, fájdalomcsillapítók) vagy a szenvedélyedet valahogy még kontrollálsz (pl. „funkcionális alkoholista”) A napi dózist be kell vinned a szervezetedbe, vagy -2 büntetést szenvedsz el az összes tulajdonságodra egy hétig, vagy amíg meg nem kapod az adagodat.



Nagyobb hátrány: a gondjaid sokkal súlyosabbak. Vagy veszélyesebb anyagokkal élsz, vagy súlyos alkoholista vagy. A függőség gondot okoz a mindennapi életben is, az emberekkel való kapcsolataidon is meglátszik, s lehet, hogy végezni is fog veled. Ha a szer nélkül próbálsz meg élni, akkor -4 büntetést kapsz minden tulajdonságodra két hétig, vagy amíg be nem viszed a napi dózist a szervezetedbe.

Nem hagyhatod csak úgy magad mögött ezt a szenvedélyt - csak miután „kifizetted” az árát, s miután elköltötte a pontokat, akkor még át kell esni egy hosszú elvonókúrán.

KATTANT - Leaky Brainpan (kisebb/jelentősebb)

You have more than a few screws loose. Your mind is not all there. It often wanders from one incoherent thought to the next without stopping to rest.

Penalty: As a Minor Trait, you are prone to occasional delusions and random, nonsensical outbursts—a bit startling to those who are not used to such, but not too serious. You suffer a -2 step Skill penalty to Influence-based social interactions.

As a Major Trait, you're completely weird and creepifying. You're as likely to rub soup in your hair as slash a butcher knife across a crew mate's chest because you think he looks better in red. The GM might provide you with a completely different description of your surroundings than what the "normal" people are seeing in order to reflect your altered state of mind. Even in normal situations, your character perceives the world a completely different way. You suffer a -4 step Skill penalty to Influence-based social interactions.

TÖRÉKENY - Lightweight (kisebb)

You have a delicate constitution. You don't generally deal well with threats to your health.

Penalty: You suffer a -2 step Vitality penalty to any attempt to resist the effects of alcohol, diseases, environmental hazards, and poison.

ALACSONY NÖVÉSŰ - Little Person (kisebb)

You've been called vertically challenged, dwarf, midget, small-fry—you've heard them all. You stand about waist-high compared to most folks. On the bright side, you're a smaller target in the cross hairs. With the proper disguise, you might be able to buy the Kid's Meal at the local restaurant.

Penalty: You are only 3 to 4 feet tall. Opponents attacking you with a ranged weapon from more than 10 feet away receive a +4 to the Difficulty. Your base speed is reduced to 8 feet per turn, and you suffer a -2 step Skill penalty on movement actions. Being smaller than most folk presents challenges, but also opportunities, as determined by the GM.

HŰSÉGES - Loyal (kisebb)

Certain folks known to you can count on you no matter what—be they crew, war buddies, childhood friends, family, or fraternity brothers. You will do anything for their well-being, even it means going the extra mile—across Reaver space.

Penalty: Pick a group that can count on your loyalty. You will do anything short of sacrificing your own life to help and protect them (and you might even do that). With the GM's permission, you can be loyal to an individual—provided this person is another Player Character or an NPC who is a constant presence in the campaign.

JELLEGETES - Memorable (kisebb)

There's something distinct about you that makes most folk remember you. You are easy to recognize or pick out of a crowd. This could be an unusually large nose, a bushy beard, a thick accent, peculiar mannerisms, striking beauty, recognizable scars, tattoos, etc.

Penalty: You're easily identified. Others gain a +2 step Alertness Attribute bonus when attempting to spot you or recognize your likeness.

NÉMA - Mute (jelentősebb)

You can't speak. You can communicate to others only through sign language and writing.

Penalty: You don't suffer any penalties to actions, though you must make use of non-verbal communication to get your point across. Whenever this causes you significant challenges, the GM should reward you with one or more Plot Points.

PACIFISTA - Non-fightin' Type (kisebb)

You don't believe in solving disputes through violence—either because of religious conviction or the way your mama raised you. You are only willing to engage in violence only under the most dire of circumstances.

Penalty: You will fight only for your own survival or in situations where there is no other choice. When you are forced to fight, you're not very good at it, and you suffer a -2 step Skill penalty to any combat actions.

ÖNHITT - Overconfident (kisebb)

You've got a bold streak as wide as the Rim. You don't think you're smarter, stronger, and tougher than everyone else in the 'Verse—you know you are! Some term you "cocky," but you know that a person as wonderful as you are should be this confident and capable.

Penalty: You know that you're up for any challenge. You'll run, not walk, into deadly altercations. You'll pick a fight even when you're outnumbered. You'll bet all the credits you have on a single throw of the dice. You'll risk attempting a dangerous action even if you're not the least bit skilled at it.

LEBÉNYULT - Paralyzed (jelentősebb)

A spinal cord injury nearly ended your life. You do not have the use of your legs, and spend most of your life sitting in a wheelchair.

Penalty: Without mechanical (or friendly) assistance, you can crawl at a speed of only 2 feet per turn. In a manual wheelchair, your base movement is 5 feet and you suffer a -4 step penalty to movement actions. An electric wheelchair can allow you to travel up to normal movement speeds. You might have difficulty in certain situations, such as going up or down staircases or crossing uneven terrain. You can use ranged weapons without penalty, but suffer a -4 step penalty when fighting hand-to-hand.

FÓBIA - Phobia (kisebb)

Something scares the mi tian gohn out of you. Just the mention of this object sends a shiver up your spine, causes your knees to buckle, and your gut to clench. You fall to pieces when having to deal with it.

Penalty: Specify your phobia. The object of your fear is either uncommon and you have an extreme reaction to it (going to pieces at the sight of a corpse), or your phobia is more common (fear of needles, guns, heights, spiders, etc.). You become shaken in its presence, suffering a -2 step Attribute penalty on all actions.

ELHÍZOTT - Portly (kisebb/jelentősebb)

Még sosem találkoztál olyan rostonsültel ami ne ízlett volna.

Penalty: As a Minor Trait, you are somewhat overweight. You suffer a -2 step Attribute penalty to all Athletics-based actions (except swimming) and Influence-based actions dealing with fitness and physical appearance.

As a Major Trait, you are morbidly obese. The penalty increases to -4 steps and base movement is reduced to 5 feet per turn. You also suffer a -2 step Skill penalty to all Covertbased actions involving disguise and hiding.



ELŐÍTÉLET – Prejudice (kisebb)

Ki nem állhatz egy bizonyos embercsoportot. Az ellenszerved alapja lehet ideológiai, társadalmi, gazdasági, regionális, faji, vallási, vagy bármi más. S az ellenszervedet nehezen tudod elrejtteni.

Hátrány: válassz egy embercsoportot, akiket valamilyen okból nem kedvelsz. Pl. a vallásuk vagy, hogy melyik oldalon álltak a háborúban, vagy faji vagy más okokból – a választás a tiéd. Bármilyen legyen az ok, válogatás nélkül nem szereted őket. (olyan csoportot kell választanod, amellyel üzleti vagy szociális helyzetben találkozhatsz – szóval a Reaver-eket nem választhatod)

Amikor csak teheted, nem érintkezel velük, de ha ez nem lehetséges, nem tudod elrejtteni a megvetésedet, és lehet, hogy a magad módján még sértegetni is fogod őket. Minden befolyásolás alapú képesség dobásra -2 büntetést kapsz az előítéleteid miatt a megvetett csoport tagjával szemben.

SZADISTA – Sadistic (jelentősebb)

Perhaps you believe firmly in the writings of Shan-Yu, or maybe you're just a sick bastard. Either way, you love hurting people. The sound of screams is music to your ears.

Penalty: Your cruelty knows no bounds, and you don't pass up any chance to express your sadistic side, including maiming and torturing those under your power.

(Note: This is a Trait usually reserved for the bad guys. No aspiring Big Damn Hero should ever take it.)

CINGÁR – Scrawny (kisebb)

You've either missed a few meals or else you've got a freakish metabolism, because you're the proverbial skin-and-bones. You run around in the shower to get wet.

Penalty: You're skinny. You suffer a -2 step Strength Attribute penalty to all Athletics-based actions and a -2 step Skill penalty on Influence-based actions dealing with fitness and physical appearance.

TEHETSÉGTelen – Slow Learner (kisebb)

There's just some things that you're not good at and you're never gonna be. Best accept that and move on.

Penalty: Choose one general Skill. You pay 2 additional points for any improvement to the Skill or any of its Specialties. (This applies to advancement only, not character creation.) You also suffer a -2- step Skill penalty any time you try to use it.

GYÁMOLTALAN – Soft (kisebb)

You are a sensitive flower. You have an extremely low tolerance for pain and if you stub your toe, you will carry on like you've been stabbed through the gut.

Penalty: You take 1 additional point of Stun every time you take any damage at all. You also must succeed an Average Willpower + Discipline action to keep from weeping and wailing whenever you suffer any Wound damage whatsoever.

FUKAR – Stingy (kisebb)

If you had two coins to rub together, you'd stick 'em in your mouth and pray for lockjaw. Some call you miserly or a tightwad, but you consider yourself practical and thrifty.

Penalty: No matter how rich you are, you never part with money you don't have to. You buy offbrand merchandise, haggle down shopkeepers, stash cash in your boot. Charitable causes don't interest you, and only reliable friends will ever be considered for a loan—with interest, of course.

ŐSZINTE – Straight Shooter (kisebb)

Normally considered a virtue, honesty is not always the best policy—especially in diplomacy, business, or barrooms.

Penalty: You speak the truth without regard for other people's feelings, or the circumstances involved. You might consider telling a falsehood only in dire emergencies, and even then you suffer a -2 step Skill penalty to Influence-based actions, as your lie is written all over your face.

BABONÁS – Superstitious (kisebb)

You avoid black cats, dodge around ladders, and refuse to pick up a mirror for fear you'll drop it. You believe in omens and harbingers of luck—good and bad. You don't take any chances. If you spill the salt, you cast a pinch over your shoulder while counting backwards from five.

Penalty: You have a wide set of superstitious beliefs that affect your everyday behavior. Such beliefs can be self-fulfilling prophecies, however. Whenever you receive an omen of bad luck, you receive a -2 penalty to all of your Attributes for a set of actions (determined by the GM). Fortunately the reverse is true as well; when you receive an omen of good luck, the GM will determine a group of actions to receive a +2 Attribute bonus.

BALSZERENCSES – Things Don't Go Smooth (kisebb/jelentősebb)

Lady Luck hates your guts. For as long as you can remember, things never have gone smooth for you.

Penalty: Bad luck follows you around. Coincidences never work in your favor. Once per session, the GM can force you to re-roll an action and take the lowest of the two results.

As a Major Trait, the GM can make you re-roll two actions per session.

BEVILLANÁSOK – Traumatic Flashes (kisebb/jelentősebb)

Life would be a fair sight more convenient without the horrible dreams and visions that overtake you on occasion. These flashes might be residual memories of a traumatic incident from your past, messages from a disturbed conscience, or horrible recurring nightmares. You don't even always know what will trigger them, but they leave you shaken and unsettled.

Penalty: Once per game session, some trigger (determined by the GM) will cause you to suffer a traumatic flash. These episodes leave you incoherent, shaking, and screaming—rendering you incapable of action for d2 turns and causing you to suffer a -2 step Attribute penalty on all actions for ten minutes following the flash.

As a Major Trait, these flashes happen twice per session.

IZGÁGA – Twitchy (kisebb)

You're not paranoid. You know for a fact that everyone is out to get you! You spend most of your time watching your back. You trust no one except your oldest and dearest friends (and you trust them only to a point).

Penalty: You don't trust anyone, especially folk you don't know. If people are whispering, they're whispering about you. You don't believe it when people try to assure you that they're on your side. You are convinced that someone is watching you all the time. You suffer a -2 step Skill penalty to all Influence-based actions in social situations.



BÚNRONDA – Ugly as Sin (kisebb/jelentősebb)

Either you were born ugly or you've managed to make yourself look mighty hideous through scars, burns, or whatnot.

Penalty: You're unattractive, and suffer a –2 step Skill penalty to all actions keyed to appearance, such as seduction, negotiation, and persuasion.

As a Major Trait, you're ugly to the bone and all Plot Points spent on such actions cost twice the usual amount.

GYENGE GYOMRÚ – Weak Stomach (kisebb/jelentősebb)

Blood oozing from a cut finger makes your knees go wobbly. You faint at the sight of a corpse. Therefore, you tend to avoid those situations where such is likely to occur.

Penalty: You cannot stand to be in the presence of blood, entrails, and dead bodies. You suffer a –2 step penalty to all Attributes until either the source of your discomfort is removed or until you leave on your own. As a Major Trait, you also have to make an Average Vitality + Willpower test for each five minute interval you are exposed.



Képességek (Skills)

Állatidomítás (Animal Handling)

Állatidomítás, Állatorvos, Lovaglás, Állattan

Művészet (Artistry)

Értékbecslés, Főzés, Hamisítás, Játék Készítése, Festészet, Fényképeszet, Költészet, Szobrászat, Írás

Atlétika (Athletics)

Mászás, Kitérés, Zsonglörködés, Ugrás, Torna, Ejtőernyőzés, Ejtőernyős vízisí, Rúdugrás, Lovaglás, Futás, Úszás, Súlyemelés

Rejtettség (Covert)

Álcázás, Eszköz Hatástalanítása, Hamisítás, Beszívárgás, Zárnyítás, Szabotázs, Bűvészkedés, Lopakodás, Helyismeret, Megfigyelés

Szakma (Craft)

Építész, Kovács, Ács, Szakács, Bőrműves, Féműves, Fazekas, Szabó

Fegyelmezettség (Discipline)

Koncentráció, Vallatás, Megfélemlítés, Vezetőkészség, Mentális ellenállás, Morál

Fegyverek (Guns)

Rohampuskák, Energiafegyverek, Rakétavetők, Fegyverkészítés, Gépfegyverek, Pisztolyok, Puskák, Shotgun-ok

Nehéz Fegyverek (Heavy Weapons)

Tüzérség, Katapult, Robbantás, Felszerelt fegyverek, Nehézfegyver javítás, Rakétavetők, Hajóágyúk, Ostromfegyverek

Befolyás (Influence)

Adminisztráció, Alkudozás, Bürokrácia, Társalgás, Tanácsadás, Vallatás, Megfélemlítés, Vezetőkészség, Értékesítés, Meggyőzés, Politika, Csábítás, Helyismeret

Ismeret (Knowledge)

Felbecslés, Kultúrák, Történelem, Törvények, Irodalom, Filozófia, Vallás, Sport

Nyelvismeret (Linguistics) csak képzetten

Arab, Örmény, Francia...

Gépészeti ismeretek (Mechanical Engineering) csak képzetten

Mechanikai eszközök készítése, Gépek karbantartása, Mechanikus javítások, Mechanikus biztonsági rendszerek javítása, Víz- és gázszerezés

Elsősegély (Medical Expertise) csak képzetten

Fogászat, Törvényszéki, Általános orvoslás, Genetika, Belgyógyászat, Ideggyógyászat, Gyógyszerészet, Élettan, Pszichiátria, Rehabilitáció, Sebészet, Toxikológia, Állatgyógyászat

Közelharc (Melee Weapon Combat)

Kések, Közelharc fegyverek készítése, Nunchaku, Szálfegyverek, Kardok, Ostor

Észlelés (Perception)

Empátia, Intuíció, Szájrol olvasás, Szaglás, Taktika, Ízlelés, Nyomkövetés

Szereplés (Performance)

Színészet, Tánc, Népviselet, Billentyűs hangszerek, Megszemélyesítés, Utánzás, Nyilvános beszéd, Ütőhangszerek, Ének, Vonósok, Fúvósok

Pilóta (Pilot)

Légi navigáció, Asztrogáció, Csillagászat, Asztrofizika, Űr túlélés.

(Megjegyzendő, hogy bizonyos típusú járművek is specialitások.

Példák: Harci helikopter, Sárkányrepülő, Helikopter, Nagy cirkáló, Mid-bulk transport, Járórhajók, Rakéta sikló, Ultra-könnyű repülőgépek és a kis-hatótávolságú siklók).

Bolygóközi Járművek (Planetary Vehicles)

Vízi navigáció, Autók, Kenek, Lovak, Szárazföldi jármű javítás, Lóvontatású szállítójárművek, Légpárnások, Ipari járművek, Szárazföldi navigáció, Nagy földi szállítójárművek, Katonai harci járművek, Powerboats, Vitorlások, Robogók, Búvár felszerelés, Evezősök, Tengeralattjárók, Jachtok.

Távolsági Fegyverek (Ranged Weapons)

Fúvócsövek, Íjak, Számszerj, Darts, Gránát, Gerely, Távolsági fegyverek készítése, Parittyák, Hajító-bárdok, dobókések.

Tudományos ismeretek (Scientific Expertise) csak képzetten

Földtudományok, Történelmi tudományok, Élettudományok, Matematikai tudományok

Túlélés (Survival)

Légi túlélés, Vízi túlélés, Általános navigáció, Földi túlélés, Természetismeret, Űr túlélés vagy Speciális környezetben (például nulla-G) vagy adott feltételekkel szembeni (például hó, hideg, méreg), Követés, Csapdázás

Műszaki ismeretek (Technical Engineering) csak képzetten

Kommunikációs rendszerek, Számítógép programozás, Hackelés, Technikai eszközök készítése-módosítása, Robbantás, Elektronika, Műszaki javítás, Műszaki biztonsági rendszerek

Pusztakezes harc (Unarmed Combat)

Boksz, Brawling, Judo, Karate, Kung Fu, Savate, Birkózás



Harcrendszer (Combat)

Egy harci kör körülbelül 3 másodperc

1. Kezdeményezés

Mozgékonyosság + Éberség + módosítók (Például: Előny (Assets))

2. Cselekvési sorrend meghatározása

3. Cselekvés(ek)

Egy cselekvés - az első - levonások nélkül végrehajtható.

A második cselekvést -1 kockafokozattal kevesebbel dobod.

A harmadik cselekvést -2 kockafokozattal kevesebbel dobod és így tovább.

Ha a kockadobás 1d2 alá csökkenne, akkor azt a cselekvést már nem próbálhatod meg.

Például közelharc 1D8-on van. háromszor akarok ütni (kitérni most nem) az első dobásra nincs levonás, 1D8-al dobom. A második ütés már csak 1D6-al, a harmadik pedig 1D4-el fog menni.

Viszont akármennyire is gyors vagy, vannak egyéb korlátozó tényezők is - pl. a lőfegyvereknél a körönkénti tűzgyorsaság...

Nem minden akció ad büntetést az utána következő cselekvésekre. Az ilyen tevékenységek neve *Szabad Cselekvés*.

Ebbe tartozik a pár szavas beszéd, a földre vetődés, valaminek az elejtése és a séta.

A séta körönként 4,5 m megtételét jelenti.

A kocogás 9 m megtételét jelenti, és az már nem számít szabad cselekvésnek

A rohanás 9 m + Fürgesség dobás+Atlétika/Futás dobás távolság megtételét biztosítja, de utána/mellette -2 kockafokozatos büntetést ad az utána következő cselekvésekre.

Kitérés / Blokkolás

a következő támadás elől történő kitérést biztosítja közelharcban/kézitusában még ha az a cselekvési köröd után következik is be. Ha a köröd vége után még felbukkan egyéb támadó is, akkor az ő támadásukat is megpróbálhatod elhárítani, de akkor a következő kört már a megfelelő számú kockafokozat büntetéssel fogod kezdeni.

Ösztönös kitérés

Ha túl elfoglalt vagy, hogy törődj a védekezéssel, akkor a mozgás is jobb, mintha egy helyben ácsorognál! Mert akkor Könnyű célpont vagy (célszám: 3) közeli távra. Ha figyeled a támadó(ka)t tehetsz egy Mozgékonyosság próbát, aminek az eredménye lesz a védő értéked. Ha elég nagyot dob, talán elhibáznak. Persze adhatsz bele Plot pontot is, ha gondold.

Az ösztönös kitérés szabad cselekvésnek számít.

Hárítás

Mozgékonyság+ szükséges képzettség, mint pl. közelharc

Ha a te dobásod magasabb, sikerült hárítani.

Sajnos, ha az ellenfél fegyverrel támad rád, és te fegyvertelen vagy, a fegyver alapsebzését akkor is megkapod.

A hárítás egy cselekvésnek számít. Lő- és energiafegyvereket ne akarj hárítani. Arra a kitérés használható.

Kitérés

Mozgékonyság+Atlétika/kitérés. ha a te dobásod magasabb, sikerült elugrani. A hárítás egy cselekvésnek számít.

Teljes Védekezés

Ha mindenáron életben akarsz maradni. Ha csak védekezel a körben, kapsz +2 kockafokozat bónuszt a dobásokra. (persze a több cselekvés miatti büntetéseket ugyanúgy megkap(hat)od)

Ha viszont az előző körből "áthozol" valamilyen cselekvést - akár védekezést is, akkor nem használhatod a Teljes Védekezést

Teljes körű támadás

Ha azt akarod, hogy legyaluld az ellenfeledet. Ebben a körben nem védekezel, és nem is hoztál át védekező cselekvést az előző körből. Viszont erre a körre kapsz +2 kockafokozat bónuszt a támadó dobásokra.

Csel

Közelharcban/kézitusában. Az ellenfél máshonnan várja a támadást.

Dobj Éberség+Közelharc/kézitusa képzettségre

Ellenfél dob Intelligencia+Észlelés/Intuícióra

Ha a támadóé magasabb, az ellenfelet sikerült átverni, és a következő támadás ellen csak Ösztönös kitéréssel védekezhetsz.

Megragadás / Leszorítás

Dobj Mozgékonyság+Kézitusa/specializáció képzettségre

Ezzel meg is ragadtad a célpontot, amire dobhat szabadulást

Mozgékonyság+Erő-vel. A jó hír, hogy a tartása szabad cselekvésnek minősül.

Minden körben, amíg leszorítod, az ellenfeled könnyű célpontnak (célszám 3) számít a fegyvertelen harc szempontjából – de akár fojthatod is.

Miután elengedted, az ellenfél földön fekszik, amíg talpra nem áll. (-2 kockafokozat büntetést kap addig)

Meglepetésből támadás

Ha nem várja a támadást, a célpont csak Ösztönös kitéréssel védekezhetsz.



Fedezékek

Könnyű: +4 célszám. Amikor a test nagyobbik része még látszik, de legalább még a fele. Pl. combközépig érő szegély.

Közepes: +8 célszám. Amikor a testnek kevesebb, mint fele látszik, de a negyede még legalább. Pl. könyökig érő fal.

Nehéz: +12 célszám. Amikor a test nagy része takarásban van. Pl. sarok mögül kileső alak feje.

Teljes: +16 célszám. Ha csak egy pont látszódik a testből. Pl. egy kulcslyukon át leskelődik.

Lőtávolságok

3m-en belül kapsz +1 kockafokozat bónuszt a dobásokra

Rövidtávon belül nincs módosító

Közepes távon -2 kockafokozat büntetést kapsz a dobásokra

Hosszú távon -4 kockafokozat büntetést kapsz a dobásokra

Hajítófegyverek

Ha nem dobásra lett kitalálva valami, akkor a távolságtól függően -1-től -4-ig kap kockafokozat büntetést a támadó.

Célzás

Körönként +1 kockafokozat bónuszt a dobásokra - max 3 körig lehet halmozni őket. Közben nem lehet mozogni, továbbá nem lehet szabad cselekvésen kívül mást végezni.

Célzott lövés

Láb: -1 kockafokozat büntetéssel dobod

+2 kockafokozat bónusz a sebzésre

Endurance próba 7-es célszám ellen, hogy elkerülje a lebénulását

Létfontosságú szervek

Pl. fej, lágyék

-2 kockafokozat büntetéssel dobod

+4 kockafokozat bónusz a sebzésre

Endurance próba 7-es célszám ellen, hogy elkerülje a kábulást. Ha sikertelen, 1d6 körre ájulás

Apró célpont

Pl. szem, szív

-3 kockafokozat büntetéssel dobod

+6 kockafokozat bónusz a sebzésre

Endurance próba 7-es célszám ellen, hogy elkerülje a halált. Ha sikertelen, meghal.

Ha pl. könyök vagy térd volt a célpont, akkor normál sebzés mellett Endurance próba 7-es célszám ellen, hogy 1d6 körre a fájdalom küti-e, illetve sebészeti beavatkozásig használhatatlan az adott ízület. Itt a támadó eldöntheti, hogy akarja-e érvényesíteni a sebzés bónuszt.

Lefegyverzés

-2 kockafokozat büntetéssel dobod közelharc esetén

-4 kockafokozat büntetéssel dobod lőfegyver esetén

Ha a támadásod sikeres, az áldozat dob 11-es célszámmal mozgékonyaság+akaraterőt, vagy elejti a fegyvert

EGÉSZSÉG ÉS GYÓGYULÁS

Ha az eddig elszenvedett sebzések összege (Kábításból és Sérülésből) megegyezik a max ÉP-id számával, akkor kell dobnod egy átlagos nehézségű állóképesség tesztet (egészség+akaraterő) azért hogy ne ájulj el. Minden körben, amíg valahogy nem csökken le sebpontok száma a max. ÉP-d alá - állóképesség tesztet kell dobnod. Méghozzá minden körben +4-el nehezedő célszám ellen. Azaz az első ilyen körben 7-es célszámmal dobsz, a következőben 11-re, a harmadik körben 15 ellen, és így tovább, amíg magatehetetlenül el nem ájulsz az orvosra várva.

Sokk pontok

Ha a karakter további kábulás sebzést kap miután tehetetlenbe került, a további kábulás sebzést Sokk pontokként tartjuk nyilván. Egy karakter kezelés nélkül legalább egy óráig öntudatlan marad, ha Sokk pontjai vannak. Utána óránként egyszer dobhat átlagos nehézségű állóképesség próbát, hogy csökkentse a Sokk pontjai számát eggyel. Az orvosi ellátás felgyorsíthatja a folyamatot. Megfelelő gyógyszerekkel 1 Sokk pontot könnyű nehézség elleni sikeres dobással lehet megszüntetni. Viszont minden további sokk pont +4-el növeli a célszámot.

Figyelem! Egy kontár még akár ronthat is a sérült állapotán!

Ha a sokk pontok száma nullára esett, utána már a karakter a normál szabályok szerint gyógyul fel a kábulás sebzéséből.

Ha a sokk pontok száma eléri vagy meghaladja a karakter max. ÉP-jét, a karakter kómába esik, és komoly orvosi ellátásra szorul, hogy magához térhessen.

Sebesülési büntetés

Ha a karakter sebesüléseinek összege egyenlő vagy nagyobb, mint a max. ÉP fele, a karakter súlyosan megsérült és -2 kocka szintnyi büntetést kap minden tulajdonságára.

Tehát ha a max ép-d 12, akkor 6 ép veszteségnél már kapsz -2 kockaszintnyi büntetést. Táblázat: 157. oldal 5.11

Haldoklás

Ha a karaktered sebesüléseinek összege megegyezik vagy meghaladja a max ÉP-i számát, de nem éri el a max ÉP-id dupláját - akkor minden percben dobnod kell egy sikeres állóképesség próbát, hogy meg ne haljon. A jó hír az, hogy a nehézség célszáma Könnyű, de minden percben meg kell ismételned, és minden egyes percben +4-el nő a célszám. Ilyen helyzetben igencsak ajánlott elsősegélyben részesülni.

Ha a karaktered sebesüléseinek összege legalább duplán meghaladja a max. ÉP-id számát, akkor a sérülés olyan brutális/horrorisztikus, hogy nincs esély a túlélésre, és a karakter azonnal meghal, és kezdhetsz egy új karakteren gondolkodni.



Az alapok (The Real Basics)

Tulajdonság + Képesség = Eredmény

Eredmény < Nehézségi érték = Sikertelenség

Eredmény ≥ Nehézségi érték = Siker

Eredmény + 7 ≥ Nehézségi érték = Kiugró siker

Nehézség	Siker	Kiugró siker	Összetett feladatok
Könnyű (Easy)	3	10	15
Átlagos (Average)	7	14	35
Nehéz (Hard)	11	18	55
Félelmetes (Formidable)	15	22	75
Hősi (Heroic)	19	26	95
Valószínűtlen (Incredible)	23	30	115
Képtelen (Ridiculous)	27	34	135
Lehetetlen (Impossible)	31	38	155

Cselekmény Pontok (Plot Points)

A történet kezdetén 6 ponttal rendelkezel, mely a továbbiakban maximum 12-re növekedhet. Ennél több nem lehet, de a történet/ek során nem csak elkölteni, de szerezni is lehet!

Elkölthött Cselekmény Pont	Bónusz kocka
1	d2
2	d4
3	d6
4	d8
5	d10
6	d12
7	d12 + d2
8	d12 + d4
9	d12 + d6
10	d12 + d8
11	d12 + d10
12	d12 + d12

Fejlesztési pontok (Advancement Points)

A történet hosszától függően 3-6 pont szerezhető, amihez a történetek között aktuális Cselekmény Pontok 6 feletti része adódik hozzá.

Dobás típus	Képesség pont ára	Tulajdonság pont ára
d2	2	-
d4	4	-
d6	6	24
d8	8	32
d10	10	40
d12	12	48
d12 + d2	14	56
d12 + d4	16	64



Utolsó lépés (Finishing Touch)

Fizetőeszközök (Currency)

	Credit	Dollár	Platina	Arany	Ezüst
Ezüst	€ 0,004	\$ 0,10	0,01	0,02	-
Arany	€ 0,20	\$ 5,00	0,50	-	50
Platina	€ 0,40	\$ 10,00	-	2,00	100

Kezdő tőke (Startin Cash)

Hősi szint	Normál	Egyedi	Tönkrement
Zöldfülű	€ 750	€ 1125	€ 375
Veterán	€ 1500	€ 2250	€ 750
Átkozott Nagy Hős	€ 3000	€ 4500	€ 1500

Felszerelés (Tools)

Áru megnevezése	Credit/Platina	Súly	Elérhetőség	Megjegyzés
Tűzzselé	€ 0.2 / 1p	2	E	Főzéshez használatos fűtőelem
Emeletes kert	€ 18 / 45p	45	C	A hajó fedélzetén használatos mini-kert
Gun Vac Case	€ 2.6 / 7p	4	C	A fegyver a vákuumban is használható
Fegyvertisztító készlet	€ 2.4 / 6 p	4	E	Fegyver és kés tisztítására-karbantartására
Okos-óra	€ 4.8 / 12p	-	C	óra, iránytű, számológép, ébresztő, rádió, távirányító, hangfelvevő
Ragasztószalag (duct tape)	€ 1.2 / 3p	3	E	10 yard (914 cm) hosszú légmentesre záró ruhatapas
Tisztítókristály	€ 0.4 / 1p	-	E	20 gallon (38 L) ivóvíz készítésére
Szeméttégető	€ 7.4 / 19p	20	E	Szerves hulladék ártalmatlanítására

Páncélok, Egészségügyi felszerelés (Protective / Emergency Gear)

Páncél	Védettség	MGT (-Fürgeség/- Éberség)	Ár (Credits/Platinum)	Súly	Elérhetőség*
Ballisztikus Háló	1	-	€ 46 / 115 p	4	M
Kaméleon páncél	1	-	€ 40 / 40 p	17	I
Sisak, gyalogsági	4	-1É	€ 35 / 88 p	2	B
Sisak, roham	4	-2É	€ 8 / 10 p	3	M
Maszk, NBC	2	-3É	€ 32 / 80 p	3	M
Testpáncél, NBC	2	-2F/-2É	€ 30 / 75 p	14	M
Golyóálló mellény	4	-1F	€ 92 / 230 p	10	B
Rohampáncél, rendőri	3	-1F/-1É	€ 92 / 230 p	24	M
Kardio-ruha	-	-	€ 28 / 70 p	3	M
Rohampáncél, katonai	5	-2F	€ 110 / 275 p	18	I
Úrruha	2	-2F/-2É	€ 67 / 168 p	35	B

*Bárhol (Everywhere), Magvilágok (Core), Peremvidék (Rim), Illegális (Illegal)

Közelharc fegyverek (Hand-to-hand Weapons)

Fegyver	Sebzés	Ár (Credits/Platinum)	Súly	Elérhetőség*
Vipera / Tonfa	d2K	€ 1,2 / 3 p	2	B
Kábító rúd	d2K	€ 12 / 30 p	2	M
Boxer	*	€ 0,8 / 2 p	1	B
Bunkó (ütő)	d6A	€ 0,2 / 1 p	3	B
Szekeerce, Fejsze	d6F	€ 16 / 40 p	4	B
Kés, Harci	d4F	€ 1,6 / 4 p	1	B
Kés, több funkciós	d2F	€ 0,8 / 2 p	-	B
Machete	d4F	€ 3,2 / 4 p	3	B
Kard, Harci	d6F	€ 24 / 60 p	6	B
Kard, Dísz	d4F	€ 26 / 65 p	1	M

* Puszakezes sebzést, alapsebzéssé változtatja



Távolsági fegyverek (Ranged weapons)

Fegyver	Sebzés	Távolság (láb)	Tűzgyorsaság (tárkapacitás)	Ár (Credits/Platinum)	Súly	Elérhetőség
Ij	d4F	70	1 (-)	€ 6 / 15 p	6	B
Nyílpuska	d4F	150	1 / 2 kör	€ 8 / 20 p	13	B
Nyílpuska, fejlesztett	d4F	175	2 (6)	€ 24 / 60 p	15	M
Derringer (pisztoly)	d4F	30	1 (2)	€ 14 / 35 p	1	B
Gránátvető	*	40	1 (8)	€ 106 / 265 p	12	I
Pisztoly	d6F	100	3 (8)	€ 18 / 45 p	2	B
Lézerpisztoly	d10É	100	3 (10)	€ 330 / 825 p	1,5	I
Puska	d8F	225	3 (30)	€ 30 / 75 p	9	B
Rohamkarabély	d8F	150	3 (40)**	€ 40 / 100 p	11	I
Mesterlövész puska	d8F	225 (1000)	3 (20)	€ 160 / 400 p	15	M
Hangpuska	d8K	15	2 (50)	€ 140 / 350 p	6	I
Shotgun	d10F	10	2 (10)	€ 50 / 125 p	10	B
Gépfegyver	d6F	60	3 (35)**	€ 36 / 90 p	4	I

F – fizikai, É – égési, K – kábulás

* lásd Robbanószerek

** egyes lövés, rövid sorozat és automata mód választható

Robbanószerek (Explosives)

Fegyver	Sebzés	Hatótáv (láb)	Ár (Credits/Platina)	Súly	Elérhetőség
Plasztik (CP-HE) töltet	3d12F	5	€ 6 / 15 p	1	I
Gránát, kábító	4d6A	10	€ 1,4 / 3 p	1	I
Gránát, villanó	2d6A	5	€ 0,8 / 2 p	1	I
Gránát, repesz	5d6F	15	€ 1,8 / 5 p	1	I
Gránát, füst	d4K	20	€ 0,6 / 2 p	1	M
Gránát, gáz	3d6K	5	€ 1,2 / 3 p	1	I
Akna	5d10A	2	€ 20 / 50 p	5	B
Kereső rakéta	2d8F	5	€ 95 / 238 p	4	I
Osztaggyilkos	4d12F	15	€ 48 / 120 p	8	I

* Fizikai – Wound; Kábító (Stun), Alap (Basic)

Orvosi Felszerelés (Medical Equipment)

Eszköz	Ár (Credits/Platina)	Súly	Elérhetőség	Megjegyzés
Össejt szervek	€ 18,000 / 45,000p	5	I	Newtech csereszervek, élettartam meghosszabbítására alkalmas
Fagyasztókamra	€ 1,300 / 3,250p	275	I	Hibernációs egység
Bőrvjavító	€ 800 / 2,000p	15	M	Newtech seblezáró eszköz
Orvosi táska	€ 27,4 / 69p	7	P	Egyszerű táska, eszközökkel és kellékekkel
Orvosi táska (MedAcad)	€ 210 / 525p	8	M	Teljes CireMedAcad készlet, minden eszközzel és kellékekkel
Elsősegély csomag	€ 0,6 / 2p	3	B	Szabvány elsősegélycsomag
Immunizáló csomag	€ 3 / 7 p	-	M	Erőteljes, de rövidéletű oltás minden általános betegség ellen
MedComp	€ 312 / 780 p	23	M	Élet-jel diagnosztikai számítógép
Orvosi felszerelés, vészhelyzet	€ 110 / 275p	20	M	Legáltalánosabb orvosi kellékek 1 hónapnyi időtartamra
Orvosi felszerelés, szabvány	€ 46 / 115p	15	M	Szabvány orvosi kellékek gyengélkedő 1 havi működéséhez
Műtő szoba, moduláris	€ 346 / 865p	1250	M	Szabvány tábori vagy fedélzeti gyengélkedő



Példakarakter

Alice West (Veteran)

Tulajdonságok (48-2)

Fürgesség	d10
Erő	d6
Életerő	d6
Éberség	d10
Intelligencia	d6
Akaraterő	d8
Élet pontok (Életerő + Akaraterő)	14
Kezdeményezés (Fürgesség + Éberség)	d10 + d10
Ellenállás (Életerő + Életerő)	d6 + d6
Kitartás (Életerő + Akaraterő)	d6 + d8



Képességek (20+48)

Atlétika	d6	Akrobatika	d10
Rejtettség	d6	Lopakodás	d10
Rejtettség		Zsebmetszés	d8
Fegyelmélettség	d4		
Befolyás	d6	Meggyőzés	d8
Ismeret	d4		
Nyelvismeret	d4		
Közelharc	d4		
Észlelés	d6	Intuición	d10
Szereplés	d6		
Túlélés	d4		
Pusztakezes harc	d4		

Előny (-10)

Vonzó – jelentősebb
 Meglehetősen csinos, kellő karizmával
 Józan Ész – kisebb
 Akár egy Pókösztön
 Látnok – kisebb
 Néha megérzi mások hangulatát, gondolatmódját. Nincs kiforva, sosem képezték.
 Megbízható megérzés – kisebb
 Kiváló ösztönök, intuitív

Hátrány (+8)

Hitvallás – jelentősebb
 Csak a gazdagoktól lop
 Tönkrement – kisebb
 Carpe Diem, semmit nem tart meg, hamar elkölti amit szerzett. Legtöbbször más, rászorúlónak adja
 Előítélet – kisebb
 Gazdagokat, akik csak beleszülettek vagy sosem adakoztak.

Fegyverek és felszerelés

Harcí kés, Hátizsák (háton), Kötél (zsák oldalán), Kulacs (zsákban), Száritott hús (zsákban)

Történet

A lányka szegény család egyetlen gyermeke és igen fiatalon meg kellett tanulja a szakmáját. Bár nem a Verzum legjobbjá, de rajta van, hogy azzá váljon...

Cselekmény Pontok (Plot Points): 6

Fejlesztési Pontok (Advancement Points): 0



NOTE

Forrás: [Serenity, the Role Playing Game](#)

Megjelent kiadványok

- Big Damn Heroes Handbook
- Game Master's Screen
- Out in the Black
- Serenity Adventures
- Six-Shooters & Spaceships

Firefly Original Motion Soundtrack: [Firefly OST](#)

A 'Verzum: [Csillagtérkép](#)

Firefly történelem: [Idővonal](#) (angol)

Karakterlap: [Hivatalos karakterlap \(2 oldalas\)](#) (angol)

Fordította & lektorálta: [Dierol](#), [Thyriel](#)

