



ALIEN

2179

A HALAL KISERTESE SZEREPJATEK

KIVONAT

FEJLESZTETTÉK ÉS KÉSZÍTETTÉK:

SZALAY GERGELY

KORBÉLY CSABA

LACZKÓ ANDRÁS

AZ ALIEN SZEREPJÁTÉK LÉTREJÖTTÉBEN KÖZREMŰKÖDTEK:

PÓCSY ISTVÁN

SZALAYNÉ KOLOZSVÁRI DOROTTYA



ALIEN A HALÁL KÍSÉRTÉSE SZEREPJÁTÉK KIVONAT:

Ez az anyag a közeljövőben megjelenő Alien 2179 a Halál Kísértése szerepjáték kivonata, amely tartalmazza a játékhoz szükséges alapvető információkat, segítségével már egy próbakalandnak is neki lehet vágni. Jó szórakozást és sok nagyszerű játékményt kívánunk!

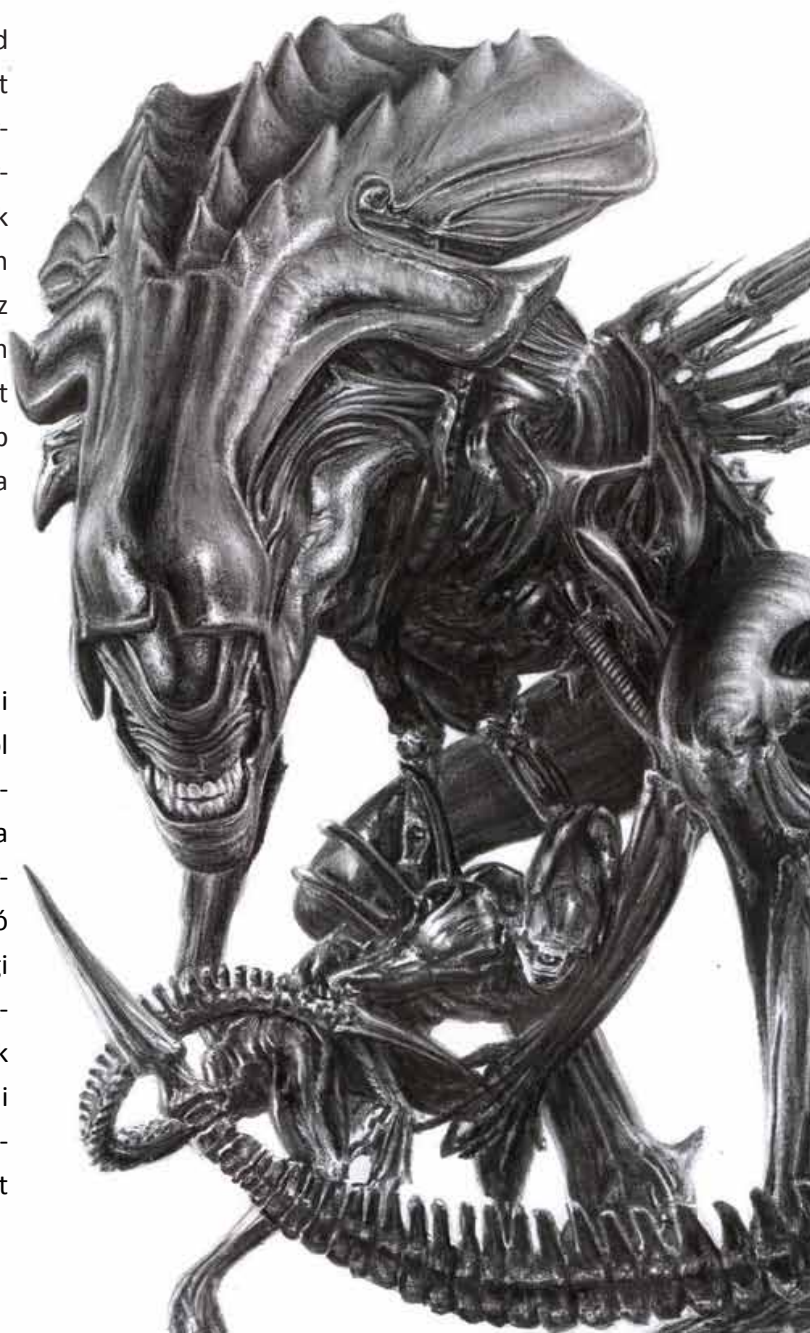
Az Alien 2179 a Halál kísértése egy olyan világba kalauzolja az olvasót, ahol az emberi faj a XXIII. Század küszöbén áll. Az űr hideg és kegyetlen, felfedezett kolóniák és világok tucatjai egyetlen gigantikus társaság, a Weyland-Yutani kezében vannak. Egy univerzum, ahol egyes világokon mesterséges intelligenciák és szintetikus személyzet szolgáltatta kényelemben élnek a gazdag kevesek, míg milliók tengődnek az éhínség szélén olyan kolóniákon, amiket űrhajók híján képtelenek elhagyni. S az űr sötét ismeretlenjében ott lapul még valami, valami, ami talán sokkal nagyobb fenyegetést jelent, mint bármi ember által alkotta borzalom.

Az Idegenek.

Az Alien szerepjáték egy pörgős hangulatú, távoli jövőben játszódó akció-horror. A játék története a jól ismert film, A bolygó neve: Halál után néhány héttel kezdődik. A Weyland-Yutani egy felderítő szondája révén felfedez egy addig ismeretlen fajt, a Xenomorphokat, amik végeznek először egy kereskedelmi hajó legénységével, majd kiirtanak egy teljes gyalogsági szakaszt és egy kolóniát. A történetben szereplő karakterek élettörténetük során mind kapcsolatba kerülnek az Idegenekkel, de hozzáállásuk a fajhoz már egyéni értékrendjüktől függ: Profitot látva igyekeznek befogni és értékesíteni őket? Azt teszik, ami sokak szerint

az egyedüli elfogadható, és megpróbálják kiirtani ezt a roppant veszélyes fajt?

Rajtuk áll.





SZABÁLYOK:

DOBÁSOK:

A játékhoz alapvetően egy nyolc oldalú (d8) és egy hat oldalú (d6) dobókocka kell. Ezeken felül a sebzés dobásokhoz szükséges még egy négyoldalú (d4), egy tízoldalú (d10) és egy tizenkét oldalú (d12) kocka.

A dobások alkalmával, általában a d8 és a d6-os kockákkal együttesen kell dobni, kivéve a sebzés dobást, vagy a stresszmentes helyzeteket, amikor nem kell alkalmazni a STRESSZ KOCKÁT.

STRESSZ KOCKA (d6) - stressz helyzetekben történő dobáskor kell alkalmazni a (d8) mellett (hogyan számítja stressz helyzetnek azt a Kalandmester dönti el). Amennyiben a dobás során a stresszkockán **1-es érték van**, akkor újra kell dobni, ha másodkora **6-os** jön ki, akkor bekövetkezik a **totális balszerencse**, egyéb esetben a dobott értéket le kell vonni a végeredményből. Ha a stressz kockán első dobásra **6-os** jön ki, az szerencsét jelent, ilyenkor újra kell dobni és az újabb értéket az alaphoz adni. Amennyiben az első **6-os dobást** egy újabb 6-os dobás követi akkor ez hozzáadható az alaphoz, és utána újra lehet dobni, egészen addig, ameddig 6-os érték dobódik a kockán.

CÉLSZÁMOK:

A játék célszámrendszer alapján működik. Akkor sikeres a próba, ha a d8-as dobás, valamint a szükséges TULAJDONSÁG + KÉPZETTSÉG érték eléri a célszámot. Az alap célszám 8, ami a normál nehézséget jelenti, ehhez képest lehet növelni vagy csökkenteni az értéket helyzettől függően.



CÉLSZÁMOK ÁLTALÁNOS DOBÁSOKNÁL:

Egyszerű	6
Normál	8
Kihívást jelentő	10
Nehéz	13
Komolyabb kihívás	16
Nagyon nehéz	20
Lehetetlen	24

AUTOMATIKUS SIKER:

A játék során nem minden esetben szükséges dobni, ha egy karakter TULAJDONSÁG+KÉPZETTSÉG+ MÓDOSÍTÓK összértéke egyenlő, vagy magasabb a célszámnál, akkor használható az automatikusan siker szabálya. Ilyenkor viszont mindig határértékű, nem látványos a siker.

Az igazán különleges és történet szempontjából fontos helyzetekben a mesélő mondhatja, hogy az automatikus siker ellenére is legyen dobás, hiszen lehetséges, hogy a karaktert cserbenhagyja tudása és váratlan fordulatot vesz számára a történet.

Pl.: Rick a zsebes az úrkikötő forgatagában próbál egy belépőkártyát szerezni a mellette lévő Társaságitól. Nagy a tömegben a tolongás, mindenki föl akar jutni a hajóra, így viszonylag egyszerű dolga van: 6-os célszámot határoz meg a mesélő. Rick Rablás+Ügyesség értéke 8-as, automatikusan sikerül megszereznie a kártyát, majd elindul a hajóra, azonban a kirabolt Társasági testőre észrevette Ricket lopás közben, és utána nyúl, hogy gyakorlott mozdulattal eltörje a karját. A közvetlen közel álló Rick megragadásának 8-as a célszáma, így a testőr Közelharc+Ügyesség 8-as értéke elegendő lenne az automatikus sikerhez. A meglepett Rick és a kicsi távolság a testőr javára szól, de a tömeg és az értelemszerűen hevesen tiltakozó tolvaj nehezíti dolgát, úgyhogy a mesélő dob.



KARAKTERGENERÁLÁS:

Az Alien szerepjátékban 6 különböző karakter-típus van: **Túlélő**, **Civil**, **Kutató**, **Mentát**, **Szintetikus** és **Társasági**. Ezek hívatottak megszemélyesíteni és bemutatni az Alien sokszínű és kegyetlen világában élő karakterek archetípusait. Mindegyik rendelkezik önálló előnyökkel és hátrányokkal, előre vetítik, hogy milyen a karakter világszemlélete és legvalószínűbb karrierútvonala.

Amennyiben a játékos tengerészgyalogos karakterrel szeretne jönni, akkor a karaktertípus módosítóin felül az alábbi bónuszok is érvényesülnek: kap 2 pontnyi bármilyen választott fegyver képzettséget, 1 pontnyi túlélést, 1 pontnyi atlétikát, ezen felül még 1 pontot, amit bármire tehet kivéve fejlesztett képzettségre (harcművészet, orvoslás, stb.).



TÚLÉLŐ KARAKTERTÍPUS:

Leggyakrabban tengerészgyalogos közkatonák, veterán őrmesterek, céges zsoldosok és űrkalózkodók, hírhedt bűnözők és gyilkosok tartoznak a Túlélők közé. Életük általában rövid és intenzív, múltjuk sötét foltokkal, rendezetlen ügyekkel terhes. Gyakran rendelkeznek olyan kellemetlen jellemvonásokkal, amik az állandó harcok között alakultak ki, és meglehetősen nehezen kezelhető társak teszik őket.

Tulajdonság pontok: 18

Háttér pontok: 8

Képzettség pontok: 25+(Ügyesség+Intelligencia+Hidegvér)

Alapból lehet 1db 5-ös képzettsége (ami vagy Harci, vagy Fizikai) és bármennyi 4-es képzettsége (ami vagy Harci, vagy Fizikai).

CIVIL KARAKTERTÍPUS:

A mindennapok hősei, teljesen egyszerű szereplői az Alien világának, tanárok, kolónialakók, rakodó munkások, gépészek, teherpilóták, biztonsági őrök, nyomozók, szerelők, kártyások, hétköznapi utazók, szakértők stb. Ők azok, akik mindenhol megtalálhatóak. Életükben kevesebb az izgalom és a stressz, mint a Túlélőknek, ezért nincsenek is annyira hozzászokva a kemény kihívásokhoz, és több idejük van tanulni.

Tulajdonság pontok: 16

Háttér pontok: 4

Specialitás: Alapból 2 Cool ponttal kezd

(Cool pontjai: Hidegvér+2)

Képzettség pontok: 30+(Ügyesség+Intelligencia+Hidegvér)

Nem lehet alapból 5-ös képzettsége, viszont bármennyi 4-es képzettséget felvehet amiket a karakter alkotásnál 1-1-ért vásárolhat. Tehát egy civilnek nem 5 pontba kerül egy 4-es szint hanem csak négybe.

KUTATÓ KARAKTERTÍPUS:

Akár csak a Civilek, nekik sem kenyerük a lövöldözés és az örült ámokfutással teli élet. Ennek az archetípusnak a tagjai mind nagy tudású szakemberek, akiket megbecsül a társadalom, legyenek bár céges alkalmazásban, vagy dolgozzanak a hadsereg fegyverfejlesztési részlegén. Többnyire tudósok, programozók, mérnökök, bírók és néhány komolyabb jogi szaktekintély, elektronikai műszerészek, filozófusok, sebészek, tervező mérnökök, android fejlesztők stb.

Tulajdonság pontok: 14

Háttér pontok: 4

Specialitás: A tulajdonság pontjainak elosztása után automatikusan kap +1-et az Intelligenciára

(Kutató Intelligencia max: 6)

Képzettség pontok: 35+Intelligencia x4



Alapból egy 5-ös képzettsége lehet (Tudományos vagy Technikai), és bármennyi 4-se (kivéve Harci és Fizikai)

TÁRSASÁGI KARAKTERTÍPUS:

Szociálisan érzékeny, manipulatív, karizmatikus emberek. Általában jó háttérrel és rengeteg kapcsolattal rendelkeznek az ilyen személyek, ami mögött megnyerő mosoly és rengeteg kenőpénz szokott lenni. Éppen úgy lehetnek a Társaság üzletemberei, könnyörtelen maffiózók, mint stratégák a katonaságban, vagy különös kultuszok vezetői.

Tulajdonság pontok: 16

Háttér pontok: 6

Specialitás: A tulajdonság pontjainak elosztása után automatikusan kap +1-et az Hidegvérére (Társasági Hidegvér max: 5)

Ingyen +2 pontnyi háttér előnyt kap (amit a 6-on felül elkölthet)

Képzettség pontok: 25+Hidegvér x3

Alapból nem lehet 5-ös képzettsége, akárhány 4-es képzettsége lehet.

A Mentát és a Szintetikus a próbajátékok során nem játszható karaktertípus. Részletes leírása a még fejlesztés alatt álló Alien 2179 a Halál kísértése alapkönyvben lesz elérhető.

TULAJDONSÁGOK:

A játékban hat tulajdonság van: **Erő, Ügyesség, Észlelés, Fizikum, Intelligencia, Hidegvér**, ezek között lehet szétosztani a karakter típusától függően **14-18** tulajdonságpontot.

ságban, míg az 5-ös érték az emberi teljesítőképesség határát súrolja. **0** csak hátrányból fakadóan lehet egy karakternek, mivel az normális körülmények között életképtelenül alacsony.

0 PONTOS TULAJDONSÁG: Különleges okból fakadó érték: mozgássérült, alultáplált stb.

1 PONTOS TULAJDONSÁG: Teljesen béna.

2 PONTOS TULAJDONSÁG: Átlagos emberi.

3 PONTOS TULAJDONSÁG: Átlag fölötti.

4 PONTOS TULAJDONSÁG: Kimagasló érték, figyelemre méltó jelenség.

5 PONTOS TULAJDONSÁG: Az emberi lehetőségek maximuma.

A tulajdonságpontokat egy az egyben lehet vásárolni a kötlhető pontokból.

ERŐ:

Megmutatja mekkora fizikai erő kifejtésére képes a karakter. Általában katonák, munkások szoktak magas értékkel rendelkezni. Az Erő azt is meghatározza, hogy mekkora sebzést tud okozni valaki pusztá kézzel: $ERŐ * d4 = PUSZTAKEZES SEBZÉS$.

Az Erő továbbiakban azt is jelzi, hogy ki mekkora súlyt bír el.

4-es Erőnél 1 pontnyi málhát közömbösít (nincs negatív módosító)

5-ös Erőnél 3 pontnyi málhát közömbösít (nincs negatív módosító)

6-os Erőnél 4 pontnyi málhát közömbösít (nincs negatív módosító)

7-es Erőnél 6 pontnyi málhát közömbösít (nincs negatív módosító)

Kimagasló Erő értéknél visszarúgás bónuszt kap a karakter, ami vonatkozik a sorozatokra is:



4-es Erőnél	+1 visszarúgás fogás
5-ös Erőnél	+3 visszarúgás fogás
6-os Erőnél	+4 visszarúgás fogás
7-es Erőnél	+6 visszarúgás fogás

ÜGYESSÉG:

A karakter mozgékonyságát, atlétikusságát mutatja.

5-ös Ügyességnél	+1 körönkénti bónusz cselekedet
7-es Ügyességnél	+2 körönkénti bónusz cselekedet

ÉSZLELÉS:

A karakter éberségét és figyelmességét határozza meg. Segítségével gyorsabban képes reagálni a környezetére.

4-es Észlelésnél	+1 a kezdeményezésre
5-ös Észlelésnél	+3 a kezdeményezésre
7-es Észlelésnél	+4 a kezdeményezésre

FIZIKUM:

A karakter tűrőképességét, kondícióját határozza meg, valamint a fizikai sérülésekkel szembeni ellenállását. Az utóbbi mértékét a fizikum illetve az erő befolyásolja.

SÉRÜLÉS TÁBLÁZAT				
FIZIKUM	HORZSOLT	SÉRÜLT	SÚLYOS	KRITIKUS
Fizikum 1	2+ Erő	4+ Erő	6+2x Erő	8+2x Erő
Fizikum 2	4+ Erő	8+ Erő	12+2x Erő	16+2x Erő
Fizikum 3	12+ Erő	24+ Erő	36+2x Erő	48+2x Erő
Fizikum 4	16+ Erő	32+ Erő	48+2x Erő	64+2x Erő
Fizikum 5	20+ Erő	40+ Erő	60+2x Erő	80+2x Erő
Fizikum 6	24+ Erő	48+ Erő	72+2x Erő	96+2x Erő
Fizikum 7	28+ Erő	56+ Erő	84+2x Erő	112+2x Erő

A Fizikum meghatározza a karakter által cipelhető MÁLHA mennyiségét is. Minden Fizikum pontért cserébe 1 pontnyi málhát bír el, ha a málha értéke meghaladja a Fizikum értékét, akkor gyakorlatilag mozgásképtelenné válik a karakter. (Málha értékeket lásd a Felszereléseknél.)

FIZIKUM ÉRTÉKE = CIPELHETŐ MAX. MÁLHA ÉRTÉKE



INTELLIGENCIA:

A karakter mentális teljesítőképességét határozza meg, minél magasabb, annál jobb a logikai-, és problémamegoldó készsége, memóriája és felfogási sebessége.

HIDEGVÉR:

Ez a mutatója a karakter rátermettségének, hidegvérének és karizmájának.

Magas Hidegvér érték befolyásolja a szociális kapcsolatokat:

- 4-ES HIDEGVÉRREL – választhat a karakter 1 szociális képzettséget, amire dobásonként +2 pontot kap.
- 5-ÖS HIDEGVÉRREL – választhat a karakter 2 szociális képzettséget, amire dobásonként +2 pontot kap.
- 6-OS HIDEGVÉRREL – választhat a karakter 3 szociális képzettséget, amire dobásonként +2 pontot kap.
- 7-ES HIDEGVÉRREL – választhat a karakter 4 szociális képzettséget, amire dobásonként +2 pontot kap.

Meghatározza mennyi COOL PONTTAL indul a karakter.



COOL PONTOK:

Az Alien játék során ez az egyik leggyakrabban változó érték. Azt hivatott mutatni, hogy a karakter mennyire kipihent szellemileg, mennyire eltökélt és magabiztos. Magasabb értéknél jóval nehezebben tudják kikökönteni, megfélemlíteni, vagy elbizonytalanítani. Magas Cool Ponttal rendelkező karakterek akár megoldhatatlannak tűnő feladatokat is képesek végrehajtani.

Felhasználás: A cool pontokat három módon lehet felhasználni.

1, A játékos egy dobás után dönthet úgy, hogy elkölt egy Cool Pontot és így az adott dobásához hozzáadhat +3-at. Egyszerre legfeljebb 2 Cool Pont költhető el egy adott cselekedetre, az így elköltött pontokat a mesélő adhatja vissza a játék során, komolyabb tettek sikeres végrehajtásáért, vagy miután a karaktereknek volt idejük kipihenni, összeszedni magukat. A játék közben maximum 2 Cool Pont jöhet vissza, de a játékülés végén automatikusan az összes elköltött Cool Pont visszatöltődik.

2, Amennyiben a karakter negatív módosítókkal rendelkezik – akár félelemből, fáradtságból, vagy sérülésből fakadóan –, akkor 1 Cool Pont elköltésével, 1 körre semlegesítheti a negatív hatásokat.

3, 1 Cool Pont elköltésével ki lehet védeni egy totális balszerencsét (szerencse kockán az 1-6-os dobás). Csak a balszerencsét lehet így kivédeni, a szimpla 1-es utáni negatív dobást nem lehet ezzel befolyásolni.

COOL PONTOK SZÁMA – HIDEGVÉR+1.
(CIVILEKNEK +2, MENTÁTOKNAK +3)

KÉPZETTSÉGEK:

Ez határozza meg egy karakter szakértelmét és különböző területekben való jártasságát.

1 PONTOS KÉPZETTSÉG: Amatőr.

2-3 PONTOS KÉPZETTSÉG: Napi rutin.

4 PONTOS KÉPZETTSÉG: Vízválasztó! A szakértő.

5-6 PONTOS KÉPZETTSÉG: Profi szint, ami mögött rengeteg tanulás és gyakorlás van.

7 PONTOS KÉPZETTSÉG: Igazi mestere az adott képzettségnek a lehetetlent is könnyedén megoldja. Ez az emberi tapasztalás által elérhető maximum.

Ahhoz, hogy valamilyen képzettséget felvegyen a karakter, képzettség pontot (KP) kell költenie az alábbi táblázat szerint:

KEZDŐ KARAKTERNÉL:

1-es képzettség szint	1 képzettségpontba kerül
2-es képzettség szint	2 képzettségpontba kerül
3-as képzettség szint	3 képzettségpontba kerül
4-es képzettség szint	5 képzettségpontba kerül
5-ös képzettség szint	7 képzettségpontba kerül
6-os képzettség szint	9 képzettségpontba kerül
7-es képzettség szint	11 képzettségpontba kerül

Vannak fejlesztett képzettségek, mint például a harcművészet vagy az orvostudomány, ezek jóval több képzettségpontba kerülnek, de mind rendelkeznek valamilyen bónusszal és legalább egy járulékos képzettség is emelkedik növelésük során. Fejlesztett képzettséget induló karakterek is felvehetnek.



**FEJLESZTETT KÉPZETTSÉGEK:**

1-es képzettség szint	3 képzettségpontba kerül
2-es képzettség szint	6 képzettségpontba kerül
3-as képzettség szint	9 képzettségpontba kerül
4-es képzettség szint	15 képzettségpontba kerül
5-ös képzettség szint	21 képzettségpontba kerül
6-os képzettség szint	27 képzettségpontba kerül
7-es képzettség szint	33 képzettségpontba kerül

7-es képzettség szintnél nem lehet magasabb képzettsége senkinek.

A képzettségeknek 5 főcsoportja van: **Szociális, Technikai, Fizikai, Tudományos, és Harci képzettségek.**

Ezeknek a csoportoknak elsősorban a karakteralkotás és a hátterek kiválasztása során van jelentősége.

(Pl.: 5-ös Hidegvér tulajdonság bónuszt ad szociális képzettségekre) Minden képzettséghez tartozik egy Tulajdonság és a próbák során ezek összértékére kell dobni, amennyiben valaki nem rendelkezik az adott képzettséggel, akkor vagy nem dobhat, vagy csak a tulajdonság értékére; a KM dönti el a helyzettől függően, pl.: dobhat Erőre ha el akar hajítani egy gránátot képzetlenül, de nem dobhat úrhajó vezetésre.

**HARCI KÉPZETTSÉGEK****FIZIKÁLIS****HARCMŰVÉSZET (Ügyesség) (Fejlesztett)**

(pl: kung-fu, taek wan do, thai-bokszt stb.)

Járatos vagy valamilyen típusú harcművészetben. Automatikusan harcművészeti szint + ERŐ VAGY ÜGYESSÉG*d6 sebzéssel tud a karakter sebezni. Magában foglalja a közelharc fegyverek használatát is. Amennyiben a harc közben a karakter közelharc fegyvert használ, és sikeres a támadása akkor a fegyver sebzés értékével sebez.

(Automatikusan ad Atlétikára és Kitérésre 1-1-et)

HAJÍTÓFEGYVEREK (Erő)

(gránát, kés, darts, szike stb.)

Minden olyan jellegű kés, darts, dobó csillag, stb. ami hajítással válik halálossá, ide tartozik a gránátok dobása is.

KÖZELHARC (Ügyesség)

(kés, pusztakéz, birkózás, fejsze, kard, karmok)

A karakter részt vett már néhány bunyóban, megfelelően tudja használni az öklét, lábát, netán ha kés, bokszer vagy szék kerül a keze ügyébe, akkor sem illetődik meg. Ezzel a képzettséggel lehetséges a pusztakezes harc, vagy bármilyen közelharc fegyver használata, sebzés a fegyver értékétől függ, illetve pusztakéz esetén ERŐ*d4. A háritás és támadás egyaránt lehetséges a képzettséggel.

KITÉRÉS (Ügyesség)

(fedezékbe húzódás, földre vetődés)

Távolsági fegyverek elleni védekezésre alkalmas képzettség, a játékosnak a lehetséges fedezékek által befolyásolt célszámra kell dobnia. Sikeres dobás esetén a távolsági fegyvert használó célszámát növeli, részleteket lásd a Harc fejezetnél a 23. oldalon.



FEGYVERES

Pisztolyok (Ügyesség)

(könnyű, nehéz, kábító)

Az összes pisztoly típusú fegyver ismerete és alkalmazása, illetve alapszintű karbantartása.

ROHAMPUSKÁK (Ügyesség)

(M41A impulzus karabély, tradex)

Az összes rohampuska, köztük a tengerészeti kedvencének, az M41-A-nak az ismerete és alkalmazása, illetve alapszintű karbantartása.

NEHÉZFEGYVEREK (Ügyesség)

(gránátvetők, lángszórók, rakétavetők, smart gun)

Az összes nehézfegyver, mint például rakétavetők, lángszórók, gránátvetők és a smart gun kezelésének ismerete, illetve alapszintű karbantartása.

FIZIKAI KÉPZETTSÉGEK

MENTÁLIS:

AKARATERŐ (Hidegvér)

(kínzás ellen, parancsnoklás ellen, csábítás ellen)

A különböző fizikai és lelki hatásokkal szembeni ellenállás mutatója, kezdve a rafinált csábítástól egészen a kemény kínvallatásig.

TÚLÉLÉS (Intelligencia)

(élelemszerzés, táborállítás, térkép alapján tájékozódás)

A nehéz terepen való életben maradáshoz segíti, magasabb képzettsége esetén akár mások túlélését is biztosíthatja a karakter. Egyszerre jelenti a burjánzó dzsungelben történő vadászatot, és a hatalmas ipari város romjai közötti túlélést. Ez a képzettség teszi lehetővé a térképek olvasását is.

FIZIKÁLIS:

ATLÉTIKA (Fizikum)

(mászás, futás, ugrás, esés)

Alapvetően magában foglal minden fizikai

cselekvést: mászás, esés, ugrás, futás.

Olimpikonok, katonai felderítők és társasági ninják sajátja.

ÉBERSÉG (Észlelés)

(figyelem, megérezések, őrség)

Megmutatja, hogy mennyire figyel oda a karakter a részletekre, észleli környezete változásait, vagy tűnnek fel neki az „oda nem illő” részletek. Vonatkozik mind az érzékszervi figyelemre, mind pedig az intuíciónak. Ez a képzettség alkalmas arra is, hogy az alapvető funkciókat használni lehessen a mozgásdetektorokon.

LOPAKODÁS (Ügyesség)

(hangtalan mozgás, fegyverrejtés, besurranás, észrevétlen követés)

Az észrevétlen mozgás, rejtőzés, illetve álcázás képzettsége. Igazi mesterei a katonaság sniperei, a társasági ninják, valamint a Xenomorphok...

SZOCIÁLIS KÉPZETTSÉGEK

ISMERET

ALVILÁG ISMERETE (Hidegvér)

(napperek, drogok, fegyverek, tiltott áruk, orgyilkosok ismerete)

Ezzel a képzettséggel a karakter eligazodik az alvilágban, ismeri annak szabályait, és használni tudja eszközeit, ha szüksége lenne rá. Ki tudja deríteni, hogy kik a helyi főnökök, milyen környékeket kell elkerülni, hol lehet eladni és beszerezni illegális holmikat.

RÁHATÁS

MEGFÉLEMLÍTÉS (Hidegvér)

(félelemkeltés, burkolt fenyegetés, zsarolás)

Két fő típusa a fizikai, illetve a pszichológiai fenyegetés, a képzettséghez rendelt tulajdonság ennek függvényében változhat. Sikeres próba esetén a karakter gyors és kíméletlen módon tudja valamire rávenni áldozatát. A megfélemlítésnek AKARATERŐVEL lehet ellenállni.



RÁBESZÉLÉS (Hidegvér)

(meggyőzés, érvelés, csábítás, blöffölés, hazugságok, segítségkérés)

A karakter karizmájának, beszélőkészségének, megjelenésének kihasználásával rá tudja venni környezetét, hogy azt tegye, amit ő akar. Egyaránt használható egy nő elcsábításánál, vagy egy kampánybeszéd előadásához.

SAKMA

ÜZLET (Hidegvér)

(alkudozás, értébecslés, cégek ismerete, áruismeret, tárgyalás)

Az üzleti kultúra ismerete, alkudozás és értébecslés. Ezt a képzettséget kell használni nagyüzemek adásvételénél, valamint alvilági seftelések során is. Érdemes mellé felvenni az ALVILÁG ISMERETE vagy DIPLOMÁCIA képzettséget.

NYELVISMERET (Intelligencia)

(angol, kínai, orosz, német, francia)

Az Alien világának legelterjedtebb nyelve az angol, de ezen felül számtalan náció megtartotta és rendszeresen használja saját nyelvét is. A leggyakoribb a német, orosz, kínai és japán, de ezen kívül sokan értik a spanyolt és franciát is. Minden szintje a képzettségnek ad egy plusz nyelvismeretet, 0-ás értékkel csak az anyanyelvét beszéli a karakter.

SZERENCSEJÁTÉK (Hidegvér)

(fogadások, kártya, kaszinó)

A XXIII. században is nagy sikere van a különféle szerencsejátékoknak, milliomosok és utcai szélhámosok között egyaránt. Nem egy szerencselovag van az űrben, aki egy csillagközi pókermeccsen akarja megszerezni a „nagy dobást”.

VALLATÁS (Hidegvér)

(kínzás, kikérdezés, pszichikai terror)

Minden olyan módszer ismerete, ami segít megtörni

valakinek az akaratát, kezdetben csak fizikai fájdalommal, később lelki gyötréssel.

Gyakori kiegészítője a PSZICHOLÓGIA vagy MEGFÉLEMLÍTÉS. Ellenállni AKARATERŐVEL lehet.

IRÁNYÍTÁS (Hidegvér)

(parancsnoklás, utasítás, cégvezetés, munkabeosztás, bányavezetés)

Katonák csatatéren történő irányításától kezdve a cégnél dolgozó alkalmazottak munkára sarkallásáig minden olyan helyzetben alkalmazható képzettség, amikor egy csapatnak a cselekedeteit kívánja befolyásolni, összehangolni a karakter. A célszám változhat a feladat nehézségétől, attól hogy a csoport tagjai mennyire képesek együtt dolgozni. Amennyiben sikerül az IRÁNYÍTÁS + Hidegvér próba akkor a „beosztottak” nem csak koordináltan fogják teljesíteni a feladatot, de adott esetben még kaphatnak bónuszt is (1-3 között) a közös tevékenységre.

TECHNIKAI KÉPZETTSÉGEK

BIZTONSÁGTECHNIKA (Intelligencia)

(zárfeltérés, behatolás, automata védelmi rendszerek telepítése, kamerák és riasztók hatástalanítása vagy bekapcsolása, liftek vezérlése, biztonsági kártyák készítése)

Elektronikus és mechanikai biztonságtechnikai eszközök kezeléséhez, telepítésére vagy feltöréséhez használt képzettség. Az egyszerű ajtózáráktól a térfigyelő kamerákig mindenre kiterjeszhető ismeret, megfelelő eszközök és szakértelem esetén. Ide tartoznak az automata robot aggyal rendelkező ágyúk üzemeltetése is.

PROGRAMOZÁS (Intelligencia)

(adatkeresés, számítógépes rendszerek feltörése, illetve biztosítása)

Mindenféle számítógépes rendszerek koordinálása és feltörése. Magasabb szinten komoly



számítógépes hálózat karbantartása, legmagasabb szakértői a Mesterséges Intelligenciákat (MI) programozó mérnökök, illetve maguk a Mesterséges Intelligenciák.

ROBBANTÁS (Intelligencia)

(c-19, gránát fűzér, folyékony robbanószer)

Különböző robbanóanyagok ismerete és használati módja. Töltetek megfelelő elhelyezése, élesítése és hatástalanítása.

NEHÉZGÉPKEZELÉS (Ügyesség)

(daruk, power loaderek, buldózerek, traktorok)

Bármilyen az Alien világában megtalálható emelődaru, targonca és más, leginkább építkezésnél használt gép kezelése. Ide tartoznak a rakodó-, és tereprendező gépek is.

ŰRHAJÓVEZETÉSE (Ügyesség) (Fejlesztett)

(navigáció, szállítóhajók, tengerészgyalogsági fregattek, landoló egységek kezelése, Einstein űri útvonal kiszámítása, asztrogáció)

Alkalmassá teszi a karaktert arra, hogy a világűrben hajót vezessen, ez az ismert világok egy legkerelettebb, legritkább képzettsége. A Weyland-Yutani az MI-k, a Hyperdyne szintetikusok segítségével próbálta meghódítani az űrt, de egyik módszer sem tudta teljesen helyettesíteni az emberi intuíciót és kreativitást. Űrcowboyok, szerencsvadászok és kalózok sajátja is egyben.

(Automatikusan ad Programozásra és Szenzorra 1-1-et)

JÁRMŰ FEGYVERZET (Észlelés)

(fázisplazma, rakéták, ágyúk, űrakna, infra-lézerek, részecskesugár-ágyúk)

Minden járművön rögzített fegyvertípus kezelésének ismerete, legyen szó az APC plazmaágyújáról vagy a Dropshippek rakétavetőiről.

SZERELÉS (Ügyesség)

(líftek, adattárak, nehézgépek karbantartása, áthidaló megoldások, gépházak szerelése, atmoszféra-processzorok karbantartása)

Bármilyen jellegű szerkezet (elektromos, mechanikus) megjavítására, vagy adott esetben előállítására vonatkozó képzettség. Elromlott elektromos ajtók, étel automaták szerelésétől kezdve az autótuningolásig terjedő ismeretek.

VEZETÉS (Ügyesség)

(kitérő manőverek, leszállás, teljes sebesség, hajmeresztő manőverek):

Adott típusú járművek működtetésének ismeretét jelenti, és magába foglalja az alapvető karbantartási feladatok ellátását is.

- **Légi** *(helikopter, légpárnás, dobóhajók, ágyúhajók, antigravok)* Minden olyan jármű ismerete és kezelése, amik a bolygók légkörén belül való közlekedésre és minimális mértékű űrszélíg való felemelkedésre alkalmasak.
- **Szárazföldi** *(motor, kamion, terepjáró, felderítő járgány)* Bármilyen típusú szárazföldi járműre vonatkozó képzettség, többnyire terepjárók, elektromos motorok vezetése.
- **Vízi** *(tengeralattjáró, naszád, vitorlás):* Bármilyen típusú vízi jármű kezelése.

TUDOMÁNYOS KÉPZETTSÉGEK

TÁRSADALOMTUDOMÁNYOK:

TÖRTÉNELEM (Intelligencia)

(a Társaság fejlődése, nagyobb ütközetek, ősi földi kultúrák ismerete)

A csillagközi emberi történelem, korok, személyek, események pontos ismerete. Főleg kutatók, archeológusok sajátja e képzettség, illetve a hadtörténészeké.



PSZICHOLÓGIA (Hidegvér)

(emberismeret, reakciók, esetkezelés)

Az emberi lélek és motivációnak ismerete, elméleti és gyakorlati tudás egyaránt. A képzettség segítségével nem csak a rejtett szándékok, hazugságok fűrészszethetők, de a hirtelen stresszhatások által okozott sokk, illetve idővel a harctéri pszichózisok és elmebajok is kezelhetők.

MENTÁLIS EGYENSÚLY	CÉLSZÁM
Feszült	6-os
Stresszes	8-as
Túlpörgött	10-es
Harctéri pszichózis	13-as

TERMÉSZETTUDOMÁNYOK:

XENOBIOLÓGIA (Intelligencia)

(élettan, genetika, xenobotanika és xenozoológia)

Az ismert világok szerves létezőinek összetételét és működési elveit magába foglaló képzettség. Az Alien világa azonban túlnyúlik a földi élővilágon, ezért ez alá a képzettség alá tartozik például a Xenomorphok ismerete és kutatása is. Ezzel a képzettséggel lehet szaporítani és keresztezni is a különböző fajokat.

MEDIKAI Tudományok:

ELSŐSEGÉLY (Ügyesség)

(sebek ellátása, fájdalomcsillapítás, eszméletre térítés, alvókapszulák kezelése)

Harctéri vagy más könnyebben kezelhető sérülések ellátása. A képzettséggel ugyan nem lehet komolyabb orvosi beavatkozások végrehajtani, de újraélesztést és kritikus sérültek stabilizálását el lehet vele végezni. Minden sérülési szintnek külön nehézsége van, amit ha megdob az orvos, akkor a sérülés szintje előtti sebesülésbe kerül a paciens és az ahhoz tartozó maximum sebpont érték -1-be kerül (lásd a Sérülés Táblázat oldalszám). Minden sérülés ellátásához szükséges valamilyen orvosi felszerelés, különben csak

minimális kezelés lehetséges. Ezen felül az űrhajókon lévő alvókapszulák működtetését is magában foglalja a képzettség.

Pl.: Joe a tőkös (3-as erő, 3-as fizikum) kalandjaira rút pontot tett egy tőle két méterre robbanó gránát, repeszdarabok fúródta a gyomrába, Sebesült állapotba került 32 sebponttal. Sanchez doki az összes létező kötszerével körbetekeri és dob neki egy sikeres Elsősegély+Ügyesség próbát, múmiának is elmenő haverja Könnyen Sérült állapotba kerül 26 sebponttal.

Ha Kritikusban lévő karaktert látnak el sikeresen, akkor csak a Kritikus sebpont értéke+1-re lehet javítani az állapotát.

Pl.: Joe a tőkösnek nincs jó napja, megint találat éri, ezúttal mellkason lövik. Megelevő 26 sebpontjából 48-ra csúszik, éppen hogy csak él. Sanchez doki verejtéktől és cimborája véretől csatákosan ismét megpróbálja őt helyre rakni, újabb sikeres Elsősegély+Ügyesség próba után Joe Kritikusban marad 43 sebponttal.

Amennyiben valakit elsősegéllyel sikeresen újraélesztenek, akkor a Kritikus értékének tetejére kerül, vagyis pont nem halott, de legalább stabilizálódott.

SEBESÜLÉS MÉRTÉKE	CÉLSZÁM
Horzsolt	6-os
Sérült	8-as
Súlyosan sérült	10-es
Kritikus	13-as
Újraélesztés	16-os



ELŐNYÖK ÉS HÁTRÁNYOK:

Minden karakter vehet fel hátrányokat, amikért cserébe előnyöket nyerhet. Az előnyök maximális összegét a karaktertípus határozza meg, ennél több pontnyi hátrányt is felvehet a játékos karakterének, ebben az esetben a bónuszpontokat képzettségek vásárlására fordíthatja az ott leírtak szerint.

Túlélő – 8

Civil, Kutató – 4

Társasági – 6

Az előnyök és hátrányok meghatározói és részben alakítói is az egyes karakterek háttérének, jellemének és fizikai képességeinek. A játék alatti teljesítményért cserébe a mesélő is adhat akár új előnyt, vagy új hátrányt a karakternek, vagy egy már meglévőt továbbfejleszthet.

Pl.: a karakter számos kalandot túlélt és a játék valóságában is hosszú életút áll mögötte, akkor megkaphatja a Veterán előnyt, vagy egy harc során elvesztette az egyik szemét, akkor megkapja a Félszemű hátrányt.

Ha a Szadista hátránnyal bíró karakter kalandjai során egyre nagyobb szörnyűségeket követ el, akkor a mesélő felszólíthatja a játékosot, hogy írja fel eggyel magasabb szinten a hátrányt, az ilyesmiért nem szokott sem képzettségpont sem előnypont járni.



SZOCIÁLIS - MENTÁLIS

HÁTRÁNYOK:

BABONÁS (-1 VAGY -3 PONTOS HÁTRÁNY):

Hiszel a babonákban. Lehet, hogy a kultúrának megfelelő hiedelmek szerint éled az életed, vagy saját berögződéseidet követed, de egy biztos: életed minden percében odafigyelsz ezekre a részletekre. Szerinted balszerencsét hoz a fekete macska, és frászt kapsz, ha a 13-as úrrállomásra kell menned. Egyes szinten csak néhány fura szokásod van, pl.: a fegyvered mindig először bal kézzel fogod meg, átléped a küszöböt, nem mész át létra alatt stb. Hármas szinten viszont a hited tényleg befolyásolja a sorsodat, legyen az tudatalatti programozás vagy tényleg a vakszerencse miatt. Pl.: Tényleg jó eséllyel valami balszerencse történik veled, míg a 13-as bázison tartózkodsz, biztosan a fejedre esik valami, ha átmész egy létra alatt, stb.

SZADISTA (-1-TŐL -4 PONTOS HÁTRÁNYIG):

A hátrány szintjének megfelelő mértékig élvezed, ha mások szenvednek, legyen az testi vagy lelki gyötrellem. Míg 1 ponttal egy kocsmai bunkó kicsinyessége kielégít, addig 4 pontnál már komplett elmebeteg vagy, aki pályázhat az új korszak leghírhedtebb sorozatgyilkosa címére. Ha ellen akarsz állni perverziódnak, akkor a hátrány szintjétől függő nehézségre kell dobnod
AKARATERŐRE: 1-es a hátrány akkor 6-os célszám, 2-es a hátrány akkor 8-as, 3-as a hátrány akkor 11-es 4-es a hátrány akkor 15-ös nehézség.

SZENVEDÉLYBETEG (-1 PONTOS VAGY -3 PONTOS HÁTRÁNY):

Van valami szenvedélyed, amitől nem bírsz és nem is akarsz megválni. Ez lehet szerencsejáték, úrhajók, irodalom, sebesség, fegyverek, bélyeggyűjtés vagy bármi más. A lényeg, hogy egyetlen alkalmat sem hagysz ki, hogy a hóbortodnak szenteld az idődet. Magasabb szintű hátrány esetén valami igazán köz-, vagy önvészélyes dolog a mániád pl. robbantgatás. Ha arra kényszerülsz, hogy lemondj szenvedélyed



kiéléséről, amikor alkalom adott lenne, akkor tenned kell egy AKARATERŐ próbát 10-es célszámra és amennyiben nincs meg kénytelen vagy eleget tenni a szenvedélyednek, okozzon bármekkora galibát is.

SZITETIKUS GYŰLÖLŐ (-1 PONTOS VAGY -3 PONTOS HÁTRÁNY):

Nem vagy képes a szintetikussokkal kommunikálni, gyűlölöd őket, szíved szerint az összes roncstelepre juttatnád. Enyhébb hátrány esetén megveded őket és keresztbe teszel nekik, ahol csak tudsz, de nem feltétlenül válsz tettegessé. Magasabb szinten minden lehetőséget megragadsz, hogy tönkretegyél egyet, de óvatosan kell csinálnod, hiszen ezek az átkozott börgépek valakinek a tulajdonában vannak. Minden szintetikus személlyel való kommunikációdra, azaz Szociális képzettségedre -3 módosító jár, súlyosabb hátrány esetén 10-es célszámra kell AKARATERŐ próbát tenned, hogy visszafogd magad.

RENDES ARC (-2-PONTOS HÁTRÁNY):

Semmilyen körülmény között nem vagy hajlandó hazudni, vagy olyan eszközöket használni, amik méltatlanok egy valóban becsületes emberhez. Egyike vagy azon keveseknek, akik még adnak az olyan régmódi dolgokra, mint tisztesség és erkölcs, ha vannak is páran, akik ezt értékeli, többnyire azért komoly problémákat okoz, hogy nem vagy képes a túlélés érdekében sem idomulni a világ kegyetlen mivoltához.

SEGGFEJ (-2 PONTOS HÁTRÁNY):

Kimondottan elviselhetetlen a természeted, amitől mindenki annak tart, ami vagy. Minden társasági érintkezésedre -3 módosítót kapsz, ami igazán kínossá válhat egy állásinterjún vagy egy egyszerű eligazításon. Akaraterő 10-es célszámmal le tudod ugyan küzdeni, de akkor is legfeljebb néhány percig.

RÉMÁLMOK (-3 PONTOS HÁTRÁNY):

Minden éjszaka borzalmas és vészterhes álmok

törnek rád, amiben vagy újraélsz egy régi szörnyűséget, vagy a tudatalattid mélyére temetett rémképek kísértenek. A mesélő dönti el, hogy milyen gyakran vannak ilyen álmaid, de legalább heti kétszer. Ilyenkor ébredésnél AKARATERŐT kell dobnod 13-as célszámra, ha nincs meg, akkor minden próbádra -3-as módosító jár annyi órán át amennyivel a dobást elvettted a fáradság és a pszichés utóhatások miatt. Valószínűleg félsz magától az elalvástól is és csak erős altatókkal vagy képes kipihenni magad.

ÁTKOZOTT (-5 PONTOS HÁTRÁNY):

Átkozottnak születél és akként is éled a világot. A körülmények mindig ellened szövetkeznek és soha semmiben nincs szerencséd. Játéktechnikailag ez annyit jelent, hogy te mindig kétszer dobsz minden próbát, és mindig a kisebbik eredmény számít, kivéve, ha elsőre 1-et dobsz a szerencsekockán, azt azonnal dobhatod tovább.

ÖNGYILKOS HAJLAM (-6 PONTOS HÁTRÁNY):

Valami súlyos sokk hatására képtelen vagy együtt élni mindazzal, ami körbevesz. Lehet ennek az oka fizikai vagy lelki trauma, de lehet hosszútávú kilúgozódás is (pl. monoton életritmus, rossz családi körülmények). Elegend van, és mindent bevállalsz, amiről sejtet, hogy jó eséllyel előrébb hozza élettörténeted végét. Talán ugyanúgy félsz, mint bárki más, de mindent elkövetsz, hogy minél előbb meghalj. Figyelem, a szuicid hajlam csak önvészélyességet jelent, ezzel a hátránnyal nem fog valaki automatikusan bombákat tapasztani magára, hogy öngyilkos merényletet hajtsen végre.



**ELŐNYÖK:****CSINOS (+1 PONTOS ELŐNY):**

Egészen szemrevaló vagy, aminek köszönhetően elég könnyen tudod az ujjad köré csavarni az ellenkező nem tagjait. Megjelenéssel kapcsolatos szociális dobásoknál Hidegvéred egyel nagyobbak minősül, az ebből fakadó esetleges +2 bónuszt (lásd Tulajdonságok) helyzetfüggően hozzáadhatod a megfelelő képzettségedhez. A 6-os és a fölötti Hidegvér már nagyon veszedelmesen szexi, számolnod kell azzal, hogy olykor több figyelmet kapsz, mint amennyit szeretnél.

**KAPCSOLATOK (+1 PONTOS ELŐNY):**

A civil, céges, vagy katonai életben vannak emberek, akik jól ismernek, és bizonyos fokig kedvelnek is, ezért amíg nem terhes vagy veszélyes a számukra, apróbb szívességeket tesznek neked. Baráti közegedben +2-t kapsz minden információgyűjtésre, meggyőzésre, stb. vonatkozó szociális dobásodra.

MÉRNÖKI ZSENI (+2 PONTOS ELŐNY):

Hihetetlen tehetséged van minden technikai dolog kezeléséhez, neked a gépek nem csak drótok, elektrodák és fogaskerekek, hanem partnerek, barátok. Ennek köszönhetően minden technikai képzettségre +2 pontot kapsz.

TEHETSÉGES AZ ÁGYBAN (+2 PONTOS ELŐNY):

Az ellentétes nem álma vagy, aminek köszönhetően nincs párod a testi örömök okozásában. Ez nem csak könnyebbé teszi számodra a célszemély elcsábítását, amire +3 pontot kapsz, de valamekkora hírnévvel is jár, ha valahol egy kicsit több időt töltesz.

NYELVZSENI (+2 PONTOS ELŐNY):

Poligot vagy, nagyon könnyen megtanulsz bármilyen nyelvet, kommunikációs formát, számodra a legnehezebb nyelvtan is csak egy a sok közül. Intelligencia pontnyi nyelvismerettel indulsz és számodra minden pontnyi NYELVISMERET képzettség 3 újabb beszélt nyelvet jelent.

HÁTSZELES (+3 PONTOS ELŐNY):

Van, aki megdolgozik érte, van, aki szerencsés és vagy te, akinek jár. Lehet, hogy befolyásos családba születted, vagy valaki hosszútávú befektetésnek tekint, akár a cégben, akár a gyalogságnál vagy a helyi kolóniában, de nagyon komoly háttered van, aminek köszönhetően jobbak az esélyeid, mint a többieknek. Az átlagos kéréseidet szó nélkül teljesítik, könnyen és gyorsan haladsz előre a ranglétrán. Jövedelmet úgy kell számolni, mintha egy fizetési kategóriával feljebb lennél.

MAGÁNYOS FARKAS (+3 PONTOS ELŐNY):

Magadnak való vagy és sokkal jobban tudod intézni a dolgodat, ha nem kell mással bajlódnod. Ennek az előnynek köszönhetően minden képzettségpróbára +1-et kapsz, ha egymagad dolgozol.

ZSENI (+4 PONTOS ELŐNY, TÚLÉLŐ KARAKTERTÍPUS NEM VEHETI FÖL):

Elképesztő eszed van, és olyan éles logikád, ami rendszerek szerte komoly hírnevet szerezhethet neked. Kapsz +1 pontot az Intelligenciádra (maximum 7-re emelkedhet), induló Képzettség Pontjaidat a módosított értékkel számolod, és kiválaszthatsz további két képzettséget (nem fejlesztetett) amiket automatikusan az előny által növelt értékű Intelligencia szintjén megkapsz.



FIZIKAI - HARC

HÁTRÁNYOK:

CUCCOS (-1-4 PONTOS HÁTRÁNY):

Valamilyen káros szer rabja vagy, lehet az cigi, pia, drog, altatók vagy egyszerűen a szivar. Magas szinten már komplett drogos vagy és nem telik úgy el nap, hogy ne lennél belőve. 1-es szinten rendszeresen füvezel, de nem csavarodsz be, ha egy napig nem jutsz hozzá, 3-4 nap után romlik a koncentrációd -1 jár minden dobásodra, amíg nem jutsz anyaghoz. A 2-es szint már komoly alkoholista, aki minden napot piával kezd és fejez be, másfél napnyi megvonás után -1 jár minden dobásodra, amíg nem jutsz szerhez. 3-as szint a láncdohányos, ha valaki hozzányúl a dohányodhoz, akkor eltöröd a kezét, 20 óra hiány után -2 negatív módosító sújtja minden dobásodat, amíg nem tudsz rágyújtani. 4-es szinten totális függő vagy, ha nincs cucc benned 6 órája, akkor -3 minden dobásodra, amíg nem jutsz anyaghoz.

KÉZREMEGÉS (-1 PONTOS HÁTRÁNY):

Sok stressz, betegség, vagy egy korábbi sérülésed miatt szinte állandóan remeg a kezed, minden olyan helyzetben, ahol ez problémát jelent (pl.: lövés, elsősegély, tűzszerészet) -1 módosítót kapsz.

SIKET (-1-3 PONTOS HÁTRÁNY): A hátrány szintjétől függ, hogy mennyire rossz a hallásod. 1-es szinten egyszerűen csak nagyothallasz és az átlagosnál jóval hangosabban kell hozzád beszélni, -2 minden hallás alapú dobásodhoz. 2-es szinten már komolyabb halláskárosodásod van, alig jut el hozzád valami hang -4 minden hallás alapú dobásodból. 3-as szinten, totálisan siket vagy, semmilyen hallás alapú észlelésre nem dobhatsz.

FÉLSZEMŰ (-2 PONTOS HÁTRÁNY):

Az egyik szemed hiányzik, ennek köszönhetően nincs térlátásod és minden látáson alapuló képzettség próbádra -2 pontot kapsz, lövésre is.

HALLUCINÁCIÓK (-2 VAGY -4 PONTOS HÁTRÁNY):

Nappal is álmodsz. Talán korábban átélt borzalmak, esetleg valamilyen agykárosodás miatt, de vízióid vannak, amik a legkevésbé sem kellemesek. Alacsonyabb szinten csak suttogó hangok és sejtelmes árnyékok, magasabb szinten már egész eseménysorokat képes vagy végighallucinálni. Hidegvér + PSZICHOLÓGIA próbával megpróbálhatod kideríteni, hogy a valóságot látod-e, vagy csak megint valami rémképet, de minél komolyabb a hátrány, annál kisebb az esély, hogy rájössz az igazságra, 2 pont esetén általában 10-es a célszám, 4 pontnál 15-ről indul.

BERZERKER (-3 PONTOS HÁTRÁNY):

Ideggyenge vagy egy picit, aminek köszönhetően vannak helyzetek, amikor kiborulsz. Ezt kiválthatja egy különleges szín, valami fenyegetés, beszólás, vagy pusztán a tűzharc. Ha ilyen helyzetbe kerülsz, akkor AKARATERŐ próbát kell tenned 12-es célszámra, ha nem sikerül magadat türtőztetni, akkor esztelen pusztításba kezdesz. Elsőként a kiváltó okot, de utána minden mást is, amíg le nem nyugszol. Hidegvér + PSZICHOLÓGIA dobással le lehet téged csitítani (12-es célszám), egyébként 6 kör múlva próbálkozhatsz megint úrrá lenni magadon.

ELŐNYÖK:

KÖNNYŰ ALVÓ (+1 PONTOS ELŐNY):

Bárhol, bármilyen körülmények között képes vagy elaludni. Még egy pokolba süllyedő Dropship rázkódása is olyan számodra, akárha az anyukád dédelgetne. Nincs is sokra szükséged, hogy kipihend magad átlag 4 órás alvással bőven beéred naponta. Tengerészgyalogságnál meglepően gyakran osztanak rád őrködést.

REJTETT TARTALÉKOK (+1 PONTOS ELŐNY):

A legkétségbeesettebb pillanatban mindig



marad még egy kis erőd, amivel a javadra tudod fordítani a helyzetet. Egyszer a játék során, amikor minden Cool Pontod elfogyott és vészhelyzet van, képes vagy szinte a semmiből újra erőre kapni. Ilyenkor kapsz még egy Cool Pontot, amit szabadon elkölthetsz egyetlen cselekedetre.

FÜRKÉSZ (+3 PONTOS ELŐNY):

Valamilyen oknál fogva élesebbek az érzékeid és a legapróbb változások sem kerülnek el a figyelmedet, minden Észlelés alapú dobásra +4 módosítót kapsz, ez nem növeli a kezdeményezéset, de kétség kívül előnyt jelent, ha hamarabb észreveszed bárki másnál a rád leselkedő veszélyt.

GYORS REFLEXEK (+3 PONTOS ELŐNY):

Villámgyorsan tudsz reagálni, aminek köszönhetően általában előbb lösz, mint az ellenfeleid. Minden kezdeményezés dobásra +3 bónuszt kapsz.

SZÍVÓS ALKAT (+3 PONTOS ELŐNY):

Igazán keményfából faragtak, sokkal nehezebben is dőlsz ki. Minden fizikai szinthez +5 pontot kapsz és minden fáradtság ellen tett próbádra +3 bónuszod van.

KÉTKEZES (+4 PONTOS ELŐNY):

Egyformán ügyes vagy mindkét kezdeddel. Az ebből fakadó természetes előnyökön kívül harcban mindkét kezdet használhatod levonások nélkül, amire kapsz egy extra cselekedetet.

HARD TO KILL (+4 PONTOS ELŐNY):

Érzéketlen vagy a fájdalomra. Semmilyen sebesülésből fakadó negatív módosítót nem kapsz.

RAKODÓGÉP (+4 PONTOS ELŐNY):

Hihetetlen kemény egy csóka vagy, akit a társai egyszerűen Power loadernek neveznek. Szinte elképzelhetetlen, hogy túl sok felszerelést

vigyél magaddal, automatikusan 3 Málha Pontot semlegesítesz. Az előny felvételéhez legalább 3-as fizikum és 3-as erő szükséges.

VETERÁN (+5 PONTOS ELŐNY):

Elég régen űzött már szakmád, hogy elmondhasd: veterán vagy. Meglehetősen sok képzettségben jártos vagy, az előny felvételével +10 jártasság pontot költhetsz el, ezen felül, plusz két induló képzettséget 5-ös szinten megtanulhatsz. Szemfüles vén rókának számíatsz, aki már látott egyet s mást, +2 pontot kapsz a Kezdeményezésethez, vagy a Hidegvédrehez. Ennek az előnynek a feltétele, hogy legalább 10 év „szolgálat” álljon a karakter háta mögött, értelemszerűen, így átlagosan 28-30 évesen indulhat a „legfiatalabb” veterán.

HÁTTÉR

HÁTRÁNYOK:

ANYA MEGVETÉSE (-1 PONTOS HÁTRÁNY):

Nem vagy kompatibilis Anyával, a legtöbb létesítményben megtalálható MI-vel (de választhatsz egy másikat is a 4 modell közül). Anya nem szívesen tesz eleget a kéréseidnek, tőled mindig kéri a beléptető kártyát, hiába dolgozol már 10 éve a cégnél, stb. Minden olyan helyzetben, ahol közvetlenül kell hatnod Anyára -1 módosító járul az dobásodhoz.

TARTOZÁS (-1-4 PONTOS HÁTRÁNY):

Valakinek tartozol egy komolyabb összeggel, vagy valami szívességgel. A hátrány szintje szerint lehet ez az egységed jóhiszemű tizedese, vagy akár egy komolyabb kalóz banda, akik nem bírják a késve törlesztőt. 1-es szinten a havi jövedelmed ötszöröse, 2-es szinten a harmincszorosa, 3-as szinten a havi jövedelmed százszorosa, 4-es szinten pedig a háromszázszorosa. Egy valami biztos: minél nagyobb az összeg, annál biztosabb, hogy fizetned kell, különben igen hamar me-



gérkeznek a behajtók, akik vagy a pénz-
zel vagy néhány testrészeddel távoznak.

körülmények között nem azonos a teljes
amnéziával.

CÉG MARKÁBAN (-2 PONTOS HÁTRÁNY):

Függesz valamelyik nagyobb vállalattól, legyen az a Hyperdyne, a Weyland vagy a Grant Corps. Lehet ez egy lezáratlan akta, ami tartalmaz néhány pikáns részletet a múltadról, vagy lehet, hogy cégesek szabadítottak ki egy börtönbolygóról és titokban tartják a kilétedet egészen addig, amíg mindent megteszel nekik. Döntéseidben gyakorta a cég érdekeit kell a saját erkölcsi értékeid, vagy józan eszed fölé helyezni.

ŐRMESTER KEDVENCE (-2 PONTOS HÁTRÁNY):

Igazán nagy peched van, az egyik közvetlen feletted úgy kedvel, mint a felesége szeretőjét. Garantáltan szívat és mindent elkövet, hogy megnehezítse az életedet. Lehet tényleg egy őrmester, de akár egy osztályvezető, vagy a roncsgyűjtő csapat kapitánya is, a lényeg, hogy egy rangban közvetlenül fölötted álló személy, aki nagyon, de nagyon, de nagyon rühell.

BOSSZÚVÁGY (-3 PONTOS HÁTRÁNY):

Van egy elrendezetlen ügyed valakivel. Eltökélten vágyod ennek az embernek a vesztét, legyen akár egy kikötői parancsnok, genetikai fejlesztési mérnök, vagy egy százados a tengerészetnél. Bosszúd tárgyát semmiképpen sem kíméled, minden lehetőséged megragadsz, hogy elintézd egyszer és mindenkorra. Bár mikor, amikor a közeledbe kerül az illető AKARATERŐ próbát kell dobnod, hogy türtőztess magad. Életed egyik fő mozgatórugója, hogy leszámolj vele.

EMLÉKTÖREDÉKEK (-3 PONTOS HÁTRÁNY):

Nem teljes az emlékezeted. Vannak képek és emlékfoszlányok, amik mintha nem a tied lennének, mégis rendszeresen rád törnek, és nem tudod őket hová tenni. Helyek, nevek olykor események. Általában valami komolyabb bonyodalom előfutárai. A mesélőd dönti el, hogy mi lehet a hátterében, de semmilyen

AMNÉZIÁS (-4 PONTOS HÁTRÁNY):

„Kicsit émelyegsz még, amikor magadhoz térsz, minden olyan zavaros... Hol vagy, és ki vagy te?”. A karakternek a játék elején kezdődik az élete, csak azokat a képzettségeket használhatja, amelyeket a mesélő jóváhagy, a többi a játékok során lassan tér csak vissza, ha visszatér egyáltalán. Javasoljuk, hogy a mesélő töltsön ki egy második, „valódi” karakterlapot a játékosnak, amit magánál tart és a karaktere összes képzettségét tartalmazza.

KÖRÖZÖTT BÚNÖZŐ (-6 PONTOS HÁTRÁNY):

Nincs kérdés, nincs lehetőség, talán a tengerészgyalogság börtönéből, egy kolónia hatósági cellájából, esetleg egy titkos céges labor ketrecai közül rágtad ki magadat. Most nyakig vagy a szószban, üldöznek és vissza akarnak dugni a cellád mélyére. Általában még legalább egy Bosszúvágó, vagy Ellenség is kapcsolódik ehhez a hátrányhoz. Számíthatsz rá, hogy nem lesz nyugalmad, mert legalább egy tengerész őrző és két vagy három fejedő a nyomodban van, csak idő kérdése, hogy mikor találják meg. Bármilyen lakott, komolyabb infrastruktúrával rendelkező kolóniára beteszted a lábad, azonnal üldözőbe vesznek. Jó játékot!

ELŐNYÖK:

LEGÉNYSÉG (+1 PONTOS ELŐNY):

Van 2 vagy 3 megbízható NJK, akik a csapattársaid, pl.: a hajód legénysége. Hűséges barátok, de teljesen átlagos emberek (űrhajó esetén akár szintetikusok), akik nem alkalmasak halálos missziók véghezvitelére, vagy olyasmire, amire józan átlagember nem vállalkozna.

GAZDAG (+1-6 PONTOS ELŐNY):

Jobb anyagi háttered van mint az átlagnak, ami megnyilvánulhat készpénzben, lehet részesedés



egy cégből, vagy értékpapírok. 1-es szinten ötször, 2-es szinten tízszer 3-as szinten hússzor, 4-es szinten negyvenszer több a havi bevétel, mint egy átlag karakternek, ennyivel nagyobb a vagyond is. 5-ös értéknél legalább egy kisebb társaság és 2-3 hajó van a tulajdonodban, 6-os előnnyel a világok egyik befolyásos személyisége vagy, egy nagyobb vállalat igazgatótanácsának tagjaként, esetleg ősi családi vagyont örököltél, netán egy drog-birodalom áll az irányításod alatt.

RANG (+1-3 PONTOS ELŐNY):

A előny szintjétől és induló csoportodtól függően valamilyen rangot viselsz, amivel a többi játékos fölött állsz. A mesélőnek figyelnie kell, hogy a játékosok között kiegyensúlyozottan legyenek elosztva a pozíciók, egy „vízfejűekből” álló parti könnyen problémás lehet.

Tengerészgyalogság: +1: Őrmester. +2 (Tisztek): Hadnagy vagy Százados. +3 (Főtisztek): Őrnagy.

Telepes: +1: Vezető helyettes. +2: Kolónia Vezető. +3: Bolygókormányzó.

Társasági: +1: Projectvezető. +2: Adott osztály vezetője. +3: Vállalati Igazgató.

Hálózatnál: +1: Utcai főnök. +2: Kis főnök. +3: Big Boss.

A rang a vonatkozó társadalmi közegben ad az értéknek megfelelően a szociális dobásokhoz, valamint komolyabb anyagi lehetőségekkel is indul a karakter, ezt minden esetben a mesélővel kell egyeztetni.

VOLT TENGERÉSZGYALOGOS (+2 PONTOS ELŐNY):

Leszolgáltál már az USCMC-nél egy 4 éves szerződést, de lejártakor nem újítottad meg, hanem valami másba kezdtél. A 4 kemény katonaév viszont megedzett, aminek köszönhetően te is megkapod a tengerészgyalogos induló képzettségeit. (Lásd karaktergenerálás,

5. oldalon)

FOGDMEGEK (+4 PONTOS ELŐNY):

Fizetett és jól képzett testőreid vannak, akik akár elkötelezett zsoldosok, akár alvilági verőlegények, a lényeg, hogy veled vannak, és amíg jól bánsz velük, addig ők jól elbánnak bárkivel. Általában 3-4 főt jelent, akik értékeikben megegyeznek az Ellen-ségek részben leírt Zsoldosokkal, de pontos adataikat a mesélővel kell egyeztetni.





KARAKTER FEJLŐDÉSE:

Az *Alien* világában is egy igen fontos dolog a tapasztalat; ahogy a karakterek egyre több kalandot élnek túl, egyre többet fednek fel a világ titkaiból, s egyre többet tanulnak, úgy fejlődnek is egyben. Ezt az előrehaladást hivatott jelezni a Fejlődés Pont [rövidítve FeP]. Ezt a mesélő osztja szét a játékosok között, a karakter tettei, a játékosok egyéni szerepjátékos teljesítménye, és az alapján, hogy mennyire sikerült egymást is szórakoztatniuk a játékosoknak. Általában egy játékülés után 5-12 Fejlődés Ponttal gazdagodhatnak a karakterek, a következő irányelvek szerint:

Automatikusan minden játékosnak, aki túlélte egy *Alien* játékot (egy játékülést) jár 3 Fejlődési Pontot.

Jó szerepjátékért, hiteles karakteralakításért 3-7 között jár Fejlődési Pont.

Sikeresen megoldott kalandért, amiben teljesült minden feladat 3-4 Fejlődési Pont adható.

TULAJDONSÁGOK FEJLESZTÉSE:

A játék elején meghatározott tulajdonságok a játék során fejleszthetők. Minden egyes tulajdonság a karakter élete során egyszer és csak egy ponttal növelhető meg. A fejlesztés pontértéke a megemelt szint szorozva 5-el. Tehát egy 3-as tulajdonság 4-esre történő emelése $4 \times 5 = 20$ Fejlődési Pontba kerül.

KÉPZETTSÉGEK FEJLESZTÉSE:

Bármelyik képzettséget lehet fejleszteni a mesélő engedélyével, az egyedüli kitétel, hogy vagy használni kellett az adott képzettséget a játék során, vagy kell valaki, aki megtanítja az adott tudást a karakternek. Ebből akár külön modul is lehet. Annyi Fejlődés Pontba kerül egy adott szintre emelés, amennyi a képzettség szint táblázatban szerepel. Amennyiben egyszerre két szintet szeretne a játékos fejleszteni a karakterén, akkor mind a két szint árát ki kell fizetnie. Pl.: 3-as

rohamfegyvereket fel akarja venni 5-re az összesen 12 fejlődési pontba kerül (4-es 5-be, 5-ös 7-be - összesen 12). Egyszerre legfeljebb két szinttel lehet emelni egy képzettséget.

Meglévő képzettség fejlesztése:

- 1-ről 2-re 2 pontba
- 2-ről 3-ra 3 pontba
- 3-ról 4-re 5 pontba
- 4-ről 5-re 7 pontba
- 5-ről 6-ra 10 pontba
- 6-ról 7-re 13 pontba
- 7 az elérhető emberi maximum

Meglévő Fejlesztett képzettségek fejlesztése:

- 1-ről 2-re 6 pontba
- 2-ről 3-ra 9 pontba
- 3-ról 4-re 15 pontba
- 4-ről 5-re 21 pontba
- 5-ről 6-ra 27 pontba
- 6-ról 7-re 33 pontba
- 7 az elérhető emberi maximum

ÚJ KÉPZETTSÉG FELVÉTELE:

Egy új képzettség 1-es szinten való felvétele 3 fejlődési pontba kerül. Amennyiben valaki Fejlesztett képzettséget akar tanulni, akkor az 6 pontba kerül.

MAXIMUM COOL PONTOK NÖVELÉSE:

Egy karakternek maximum a Hidegvér értékének kétszerese mennyiségű Cool Pontja lehet, 1 Cool Pont fejlesztése a következő szint x2 mennyiségű Fejlődés Pontba kerül. Pl.: 2 Cool Pontról 3-ra fejleszteni az $3 \times 2 = 6$ Fejlődés Pont kerül. Alkalmanként a mesélő is oszthat bónuszba Cool Pontot, de ez csak nagyon ritkán és igazán nagy teljesítmények kapcsán javasolt.



HARC:

KÖRÖK ÉS A KEZDEMÉNYEZÉS:

Minden harc körökre bomlik. Egy kör kb. **3-6 másodpercig tart**. Ez idő alatt minden karakter kétszer cselekedhet, s hogy milyen sorrendben, azt a kezdeményezésük határozza meg. A kezdeményezés a következő módon számoljuk ki: **ÜGYESSÉG + ÉSZLELÉS + d8 + MÓDOSÍTÓ** (ha van), a dobáskor a d6-os stressz kockát is használni kell, aki a gyorsabb, az cselekszik előbb.

Mindenki bejelenti a kezdeményezések növekvő sorrendjében, hogy mit szeretne tenni, így a legnagyobb értékkel rendelkező mondja el utoljára, tudván, hogy az előtte lévők mit akarnak cselekedni, s így helyzettől függően ő képes a legjobban reagálni a kör eseményeire. A bejelentéseket követően a leggyorsabb cselekszik először, majd az utána következők, csökkenő sorrendben, a gyorsabbak halaszthatják a cselekedeteiket későbbi fázisra is, tetszés szerint.

EGY KÖRBEN VÉGEZHETŐ HARC CSELEKEDTEK:

- 2 rövid sorozat
- 1 egyes lövés vagy 1 rövid sorozat és egy nem teljes kitérés
- 1 sorozat
- 1 közelharc támadás és egy nem teljes védekezés
- 2 közelharc támadás
- teljes kitérés vagy teljes védekezés

A hackelés, zárfeltörés és egyéb ilyen típusú cselekvések mind a két cselekvési lehetőséget felhasználják. Viszont rövid parancsokat, utasításokat lehet 1 harci cselekvés elhasználásával végezni.

TÚZHARC:

A tűzharcnál is az alap célszám **8-as**, amit módosíthat a távolság, a célpont mérete és mozgása, illetve a kilőtt lövedékek mennyisége. Tűzharcnál egyes lövéseket, rövid sorozatot és sorozatot lehet leadni.

EGYES LÖVÉS:

Ebben az esetben a lövedékekre nincs visszarúgásból adódó módosító, de a környezeti módosítók (pl.: éjszaka, köd) ugyanúgy számítanak.

RÖVID SZOROZAT:

Rövid sorozatot csak olyan fegyverrel lehet alkalmazni, aminek a TGY értéke legalább 10-es. Egyszerre 4 golyó lőhető ki egy rövid sorozattal, erre egy körben kétszer van mód, de mind a kettő egy-egy külön cselekedetnek számít, ezzel a tüzelési móddal halálosabb sebet lehet ejteni, de a visszarúgás miatt nehezebb is célzni. A rövid sorozat + **1-el** növeli az alap célszámot, amit lehet semlegesíthető a fegyver típusa által pl.: **smart gun testhevedere**, vagy akkor, ha a karakter erejéből fakadóan csökkenti a módosítót pl.: **5-ös erőnél -3-as visszarúgás csillapítás van, tehát nincs módosító**. Az egy körben leadott két rövid sorozat visszarúgása nem adódik össze. Először is +1-el kell növelni a célszámot és a második esetben is +1-el.

Ha sikerül megdobni a célszámot, akkor mind a négy lövedék talál és ugyanabba a testrészebe csapódik. Rövid sorozat találatnál a sebzés kockadobásához **+2-t** jár, és így kell szorozni.

Pl.: Bob, a Hentes egy jóra való tengerészgyalogos lövész, aki hosszú-hosszú idő óta első kimenőjén egy kis békére vágyott volna, s könnyed iszogatóra adta a fejét a Driller kolónia legjobb s egyben egyetlen kocsmájában, de kellemetlen csetepatéba keveredik. S mivel egy igazi tengerészgyalogos mindig magánál hordja a fegyverét, úgy dönt, hogy két rövid sorozat-



tal igyekszik rendet vágni a bajkeverők között. Az első lövésére 9-es a célszáma, Bob kemény gyerek és sikerül elsőre 13-at összehoznia az ÜGYESSÉG+ROHAMPUKA+d8 dobásán. Ennek köszönhetően mind a 4 lövedék a célpontba talál és d8+2x6 lesz a sebzése.

Találat esetén dobni kell arra, hogy az eltalált személy melyik részén sikerült a lövedékeknek (vagy szúrásnak, vágásnak stb.) sebet ejtenie. Ezt nagyon egyszerűen el lehet dönteni, minden találatnál dobni kell **d8-al** ahol az **1-es** dobás fejet jelent, ebben az esetben duplázódik a sebzést, **2-5-ig** torzó, **6-bal** kar, **7-jobb** kar, **8** valamelyik láb. Ha fontos, hogy melyik láb akkor újra kell dobni és párosra, bal páratlanra jobb láb sérül meg.

TALÁLATMUTATÓ:

TALÁLATI DOBÁS (D8):

Fej „dupla sebzés”	1
Torzó	2-5
Bal kar	6
Jobb kar	7
Valamelyik láb	8

SOROZAT:

Ha valaki úgy dönt, hogy elenged egy sorozatot, akkor a következő szabályokat kell figyelembe venni: az alap célszám **8-as**, és minden **5-10** golyó **+1-gyel** növeli a célszámot (4-ig rövid sorozatról beszélünk és az ott leírt szabályok érvényesek), **11-20** golyó **+2-vel**, és így tovább. Maximum annyi golyó találja el a célpontot, amennyivel a sorozatott lövő személy túldobja a célszámot, szorozva az adott sorozatban kilőtt golyók **10-es** számértékével.

Pl.: 30 golyónál 11-es a célszám (8+3), ha a karakter 15-öt ér el, akkor 5*3, vagyis 15 golyó talált.

A visszarúgást ebben az esetben is két dolog csökkentheti: egyrészt bármilyen segédeszköz pl.: **smart gun testhevedere**; másrészt, ha a karakter erejéből fakadóan csökkenti a módosítót pl.: **5-ös erő -3-at**, ezek a módosítók összeadódnak, tehát egy nagydarab smart gunos könnyen kilőhet akár 30-50 lőszert is, anélkül, hogy 8-ról megemelkedne a célszáma. A sorozat találatnál a sebzés kockadobásához annyi plusz pontot kell hozzáadni amennyi a betalált lövedékek száma, és aztán megszorozni a sebzés kód másik értékével.

Pl.: *Tim és haverjai lementek lazítani a kolónia legjobb, s egyben egyetlen kocsmájába, a haverok kicsit többet ittak a kelleténél, és elkezdtek kötekedni valami gyanús alakkal, akit senki sem ismert – gondolták leütik és kirabolják, mint a múltkorit. Azonban ez az alak nem viccelt, a semmiből előkapott egy karabélyt és véres ronggyá lőtte az öccsét, Erent. Még mielőtt Tim bármit is tehetne, a fickó ráemeli az impulzus karabélyt és igyekszik beléplántálni 10 skulót Tim testébe. Az alap célszáma 8. Erre jön a +1 mert 10 golyót lő ki. Így a célszám összesen 9. Bob játékosának megint nagy szerencséje van, 14-et ér el, tehát összesen 6x1=6 golyó vágódik szegény Tim fiúba. A találatra 6 jön ki, amivel Tim bal karját lövi meg, a sebzése (d8+6)x6. Au! Azonban Bob játékos a most 2-öt dobott a d8-on, de így is 8x6-os a sebzése, ami összesen 48 sebpont. Összességében látszik, hogy mégsem sikerült minden golyóval találni és szinte csak súrolta a sorozat Timet, azonban így is használhatatlan lett a keze és esélyes, hogy el is vérzik. Ugyanez a találat bizony csúfos végét jelenthette volna egy átlag fizikumú embernek.*

KITÉRÉS:

Amennyiben a karakterre rálőnek, a Kitérés képzettséggel tud védekezni a golyók ellen, ennek két módja lehet. Az egyik esetben a karakter a körben rendelkezésére álló két cselekedetből csak az egyiket használja kitérésre, ilyenkor a mesélő



által megadott célszámra kell dobnia ÜGYESSÉG+KITÉRÉS próbát, ahol alap esetben 8-as a célszám (a célszámot a terepen való rejtekhelyek száma és egyéb tényezők alakítják).

KITÉRÉS CÉLSZÁMAI:

TEREP VISZONY	CÉLSZÁM
Zsúfolásig telepakolt csarnok	6-os
Átlagos néhány beugrós utca	8-as
Egy hosszabb folyosó	10-es
Sima beton leszálló pálya	13-as

Ha ezt sikerül megdobni, akkor a KITÉRÉS képzettség szintje (az Ügyesség értéke nélkül) hozzáadódik a lövés célszámához, amennyiben ezt a célszámot 4-el túldobja a kitérő, akkor a KITÉRÉS képzettség szintje duplán, ha 8-al triplán, stb. számít a KITÉRÉS képzettség szintje.

A másik lehetőség a teljes kitérés, amikor egy körben mindkét cselekedetét kitérésre használja a karakter. Ennek módja a mesélőre és a játékosra van bízva, de alapvetően egy egész lelket betöltő földre vetésnél nem szokott látványosabb lenni. Ebben az esetben automatikusan +2-vel nő a lövész célszáma. Minden másban megegyezik a fentebb írtakkal, hogyha valakinek nincs KITÉRÉS képzettsége, de megdobja Ügyességéből a kitérését, akkor az ellenfele célszáma a kitérő Ügyességének felével nő (lefelé kerekítve, mert ez egy horror játék).

Pl.: Teljes kitérés: Hentes Bob egyik kocsmái ellenfele Jim igen ruganyos mozgású, aki látván barátai végét, igyekszik túlélni a kialakult helyzetet és lelépni mielőbb, de Bob őt sem kíméli, és a következő pillanatban már rá is fordul. Dobnak kezdeményezést ahol Bob elér egy végső 8-as értéket és vele szemben a gumitalpú Jim összesen 5-öt. Bob lő két rövid sorozatot, Jim pedig hanyag eleganciával földre veti

magát és reménykedik, hogy elkerüli őt a golyózapor. Jim kezdi a dobást és a 2-es Ügyességére és 2-es KITÉRÉSÉRE irgalmatlan mákkal dob egy 8-at. Tehát a végeredménye 2+2+8. Lévén, hogy emberünknek nincs valami kemény jelleme, ezért nincs Cool pontja, így összesen sikerült elérnie 12-öt. A kocsmában átlagos nehézségű feladatot fedezékbe húzódnak, így 8-as célszámra dobott, ami azt jelenti, hogy sikerült 5-el megdobni a célszámot, ennek köszönhetően +4-el növelte Hentes Bob alap célszámát. 2-es a KITÉRÉS képzettség szintje, amit az 5 pontos túldobással, megkértszerezett és így lett +4, ehhez jön még a teljes kitérésből fakadó +2 módosítás, amit alapvetően jár, így összesen +6 jön hozzá Hentes Bob célszámához. Ez már elég komoly kihívás, s Bobnak már igen ügyesen kell céloznia, hogy eltalálja a nyomorult bohócot, aki félelmében azt sem tudja, merre ugorjon a lövedékek elől.

Pl.: Egyszeri kitérés: Bob lövése nem találja el Jimet, aki ezen annyira fellelkesül, hogy az újabb körben úgy gondolja eljött az ő ideje, és nem teljes kitér, hanem csak kitér és utána megpróbálja az időközben hozzá közel került Hentes Bobot pofán csapni. Dobnak kezdeményezést, ismét a gyalogos a gyorsabb. A telepes kitér, 2-es az Ügyessége és 2-es a KITÉRÉSE, tehát 4 összesen. A kocsmák még mindig átlagosan alkalmas fedezékbe húzódnak, így 8-as célszámra dob. Megint hihetetlen mákja van, és bár a d8-on csak 4-et dobott, a STRESSZ KOCKÁN 6-ot és 4-et, ami összesen 8, így megint elérte a 12-öt, így kétszeresen számít a KITÉRÉS képzettség szintje most is, viszont már nem kap az ellenfele alaphoz +2 célszám módosítást, tehát Hentes Bob összesen csak +4-et kap az alap célszámához, hogy eltalálja a munkást.

TÁVOLSÁG MÓDOSÍTOK:

A fegyver típusa befolyásolja a távolság módosítót, minél messzebb van a célpont és minél pontatlanabb a fegyver, annál több módosító adódik az alap



célszámhoz, ezt a módosítót minden fegyvernél külön lehet megtalálni az LTM oszlop alatt.

akkor akármennyivel is dobja túl a célszámot 5 lövedéknél többel értelemszerűen nem lehet sebezni.

Amennyiben a célpont fele, vagy kevesebb távra van, mint a fegyver alap LTM-je, akkor nem 8, hanem csak 6 az alap célszám.

Pl.: Ha valaki Impulzus karabéllyal lő, akkor minden olyan célpont, ami 112 vagy annál kevesebb méterre van tőle 6-os az alap célszáma, ugyanez 225 méteren ez már +1 lesz vagyis 7.

CÉLPONTVÁLTÁS:

Amikor valaki célpontot vált az adott körben, akkor +1 célszám módosítást kap célpontonként. Ami annyit jelent, hogy egy alap 8-as célszám az első ellenfél eltalálása akkor a másodiké már 9 és így tovább.

Pl.: Egy smart gunner giroállvány nélkül akar egyszerre három ellenfélre lőni, és kilő 30 löszert (ellenfelként 10-et) akkor az első ellenfélre van 11-es célszáma a visszarúgás miatt a következőre 12 és az utolsóra 13.

Sorozatnál, amennyiben valaki több célpontra akar lőni akkor minden célpontra 5 vagy 10 golyóval kell számolni. A sebzésnél pedig az egy személybe kilőtt összes lövedék értékét kell számolni a sorozatnál leírt módon.

Pl.: Komoly tűzharc alakul ki két ellenséges kolónia között és az egyik telep vezetője szembe kerül három ellenséges figurával. Nem vesztegeti hát az idejét és azonnal egy sorozattal indít. Azonban nem nagy lövés ezért összesen 20 lövedéket lő ki, amit úgy oszt el, hogy az első ellenfelébe 5, a másodikba még 5 és az utolsó ellenfelébe 10 skulót akar küldeni. Ekkor 8 az alap célszám +2 a 20-as sorozat miatt, tehát az első célpontonál 10-es az alap célszám, a másodiknál 11, a harmadiknál 12. Azonban ha az elsőt sikerül eltalálni,

FEDEZÉK:

Minden olyan tereptárgy, ami képes az adott fegyver tűzerejének ellenállni fedezéknek számít. Egy plexi ajtó lehet, hogy megvéd egy pisztolylövéstől, de egészen biztosan nem ad semmi védelmet egy smart gunnal szemben. Ennek eldöntése mindenkor a mesélő feladata, ha a fedezék védelmet tud nyújtani a fegyver erejével szemben, akkor beszélünk negyedes, feles és háromnegyedes takarásról. Teljes fedezék mögött lévőket nem lehet eltalálni, csak ha a fegyver átviszi az anyagot.

A negyedes takarás +1-et ad az alap célszámhoz a feles +2-öt a háromnegyedes pedig +4-et.

TAKARÁS MÓDOSÍTÓK:

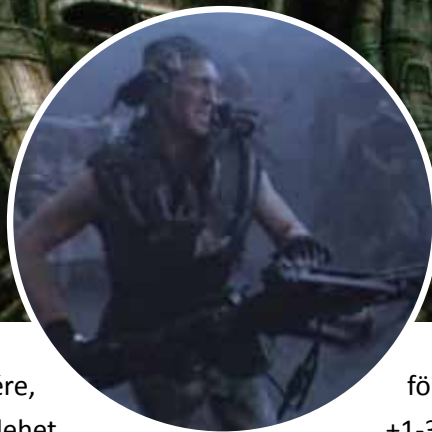
Fej illetve ¾-es takarás	+4 CM
Kar, láb illetve ½-es takarás	+2 CM
Vaktűz, teljes sötét	+8 CM
Homály, Vihar, Köd	+4 CM
Átlagos eső	+1 CM
Kiszámíthatatlan gyors mozgás	+3 CM
Mozgó célpont	+1 CM

CÉLZOTT LÖVÉSEK:

A célzott lövés módosítja a célszámot attól függően, hogy mekkora a terület, amire a lövés irányul. **Testrészméretű célpont célszáma +2-el nő, fej vagy annál valamivel nagyobb +4 és a szem illetve a pénzérme nagyságú célpont +6.**

CÉLZÁS:

Amennyiben valaki célzásra használ egy cselekvést, akkor +1-et kap a lövésére, ha egy körben mindkét cselekedetét erre áldozza, akkor +3-at kap a



következő körben leadott első lövésére, több célzásból fakadó bónuszt nem lehet nyerni. Sorozatoknál egyáltalán nem szereshető célzás bónusz.

KÉPZETLEN FEGYVERHASZNÁLAT:

Amikor valaki olyan fegyvert használ, amire nincs megfelelő fegyveres képzettsége, akkor a meglévő fegyveres képzettsége -2 ponttal dob, ez a képzettség érték nem mehet mínuszba. 4-es rohampuskák képzettséggel rendelkező karakter 2-es értékkel dob a többi fegyvere, viszont ha valakinek nincs semmilyen fegyveres képzettsége, akkor -2 ponttal dob az Ügyességére.

KÖZELHARC:

Közelharc alá tartozik minden olyan cselekvés, ami közvetlen közlőről, bármilyen eszközzel, vagy pusztakézkel leadott támadás és védekezést jelent. A közelharc támadás célszáma 8, de ezt alakíthatja a helyzetből adódó módosító: láthatóság, fegyverek közötti méretkülönbség (pl. pusztakéz versus tűzoltó balta), stb... Ha valaki úgy dönt, hogy védi a támadást, akkor dobhat ÜGYESSÉG+KÖZELHARC vagy HARCMŰVÉSZET próbát, az általa elért érték lesz a támadás célszáma. Amennyiben valaki teljes védekezést csinál a körben, akkor az ÜGYESSÉG+KÖZELHARC dobásához hozzájön még +2, ez lesz a célszám a védekező Ügyesség értékével megegyező számú ellenfél ellen, ha valaki rendelkezik HARCMŰVÉSZET képzettséggel, akkor a HARCMŰVÉSZET és Ügyesség értéke közül mindig a nagyobb él több ellenféllel szemben.

KÖZELHARC MÓDOSÍTÓK:

- 1-nél több támadónál +1 bónusz minden támadónak a dobásaira.
- Pusztakéz, vagy aránytalanul kis fegyver ellen nagy fegyver esetén +3 bónusz a komolyabb fegyverrel támadónak
- Helyzeti előnyben lévő támadónak (a védő

földön fekszik, alacsonyabban van stb.)

+1-3-ig bónusz a támadónak

- Fej illetve $\frac{3}{4}$ -es takarás +4 CM Kar, láb illetve $\frac{1}{2}$ -es takarás +2 CM
- Vakharc, teljes sötét +8 CM

KÖZELHARC VERSUS TŰZFEGYVER:

Amikor egy közelharc támadást indító ellenfél áll egy fegyverrel szemben, és nagyobb a távolság közöttük, mint a közelharcos mozgás értéke, akkor a fegyveres annyi bónuszt kap a kezdeményezés dobásához, amennyivel messzebb áll a támadója méterben (lefelé kerekítve), abban az esetben, ha csak egy egyszerű cselekedetként támadnia kell.

Pl.: Egy Alien 20 méterről veti magát az áldozatára a mozgás értéke (ügyesség + atlétika) 14 így a vele szemben álló tengerészgyalogosnak +6 bónusza van a kezdeményezésre, ha egy lövést akar leadni a kézben tartott fegyverével

KÉZIFEGYVEREK VERSUS JÁRMŰVEK:

Amennyiben valaki kézi fegyverrel tüzel egy járműre, akkor a sorozat és a rövid sorozat másként módosítja a sebzést. A rövid sorozatból adódó +2-t és a sorozatból adódó talált lövedékenkénti bónuszt a végleges sebzés értékhez adják csak hozzá, nem a szorzót erősítik.

Pl.: Egy kellemetlen incidens kapcsán a smart gunner Tony felé kezd száguldani egy ellenséges zsoldos által vezetett APC. Tony nem hülye és tudja mi a teendő, tüzet nyit. Mind a lehetséges 60 löszert bele pumpálja az APC-be, amit összesen 48 lövedék talál el. Alapesetben ekkor a d6x10-es sebzésnél a d6-os kocka által kidobott értékhez kellene adnia a 48-at és a kapott értéket megszorozni 10-el, de most csak egyszerűen kidobja a smart gun sebzését és az eredményhez hozzáad 48-at.

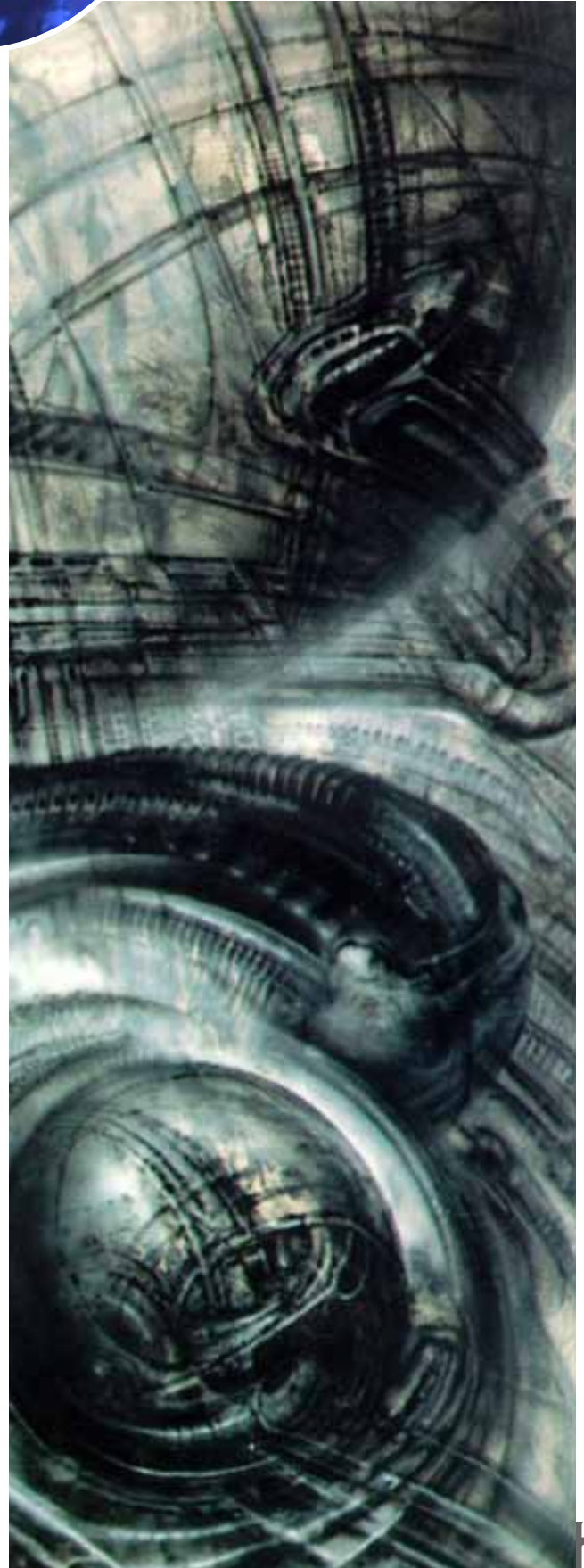


MÁLHA:

Minden fegyver, vért, vagy valamilyen nehezebb, nagyobb felszerelés rendelkezik málha értékkel, ami megmutatja, hogy mennyire nehéz azzal együtt mozogni. Egy karakter legfeljebb Fizikum+esetleges módosító értékű málhát bír el. Minden Málha Pont levonást ad az összes ügyesség alapú dobásból. (Leginkább kezdeményezés.) A málha értékeket lásd a felszerelésnél. *Fizikum = Maximum málha*

4-es Erő 1 pontnyi málhát közömbösít (nincs negatív módosító)

5-ös Erő 3 pontnyi málhát közömbösít (nincs negatív módosító)





FEGYVEREK

Az *Alien* világának egyik legalapvetőbb használati eszközei, bár az igazán fejlett katonai szintű impulzus fegyverek és egyéb különlegességek a katonai szervezeteken kívül szinte sehol nem találhatóak, a régi módi vadászpuskák és kisebb karabélyú pisztolyok majdnem minden kolónián előfordulnak.

CM: Célzó módosító. Ennyivel kell növelni vagy csökkenteni az adott fegyverrel leadott lövés támadó dobását.

TÁV: A fegyver maximális lőtávja méterben mérve.

LTM: A fegyver biztos méter/célszám módosító értéke.

Sebzés: Milyen kockával és szorzóval kell számolni a lövedékenkénti sebzést.

TGY: Tűzgyorsaság, a körönként maximálisan leadható lövések száma.

LŐSZER: Mennyi lőszer fér a fegyverben (egy tárban)

MH: Málha.

ÁR: Normál ára a fegyvernek.

PISZTOLYOK



HECKLER & KOCH VP70:			
CM	TÁV	LTM	SEBZÉS
0	30 m	15m +1	d4*5
TGY	LŐSZER	MH	ÁR
2	18	0,1	400\$

Népszerű 9 mm-es szolgálati maroklőfegyver a USMC-nál. Tárcapacitása 18 lőszer.

ROHAMPUSKÁK



M41A1 IMPULZUS KARABÉLY

CM	TÁV	LTM	SEBZÉS
0	900 m	225m +1	d8*6
TGY	LŐSZER	MH	ÁR
40	99	0,5	4 000\$

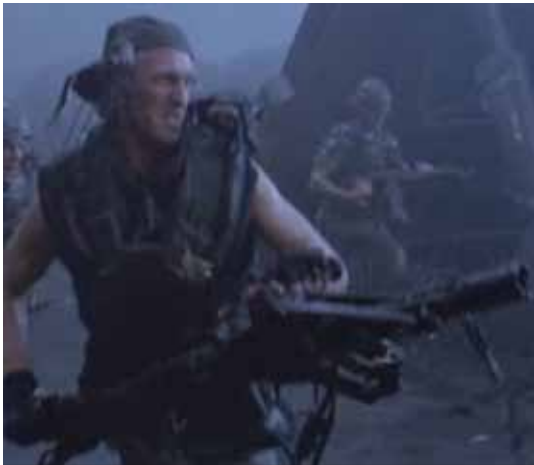
PN 30MM GRÁNÁTVETŐ

CM	TÁV	LTM	SEBZÉS
0	100 m	50m +1	d6*12/2m
TGY	LŐSZER	MH	ÁR
1	4	0,5	n/a

Leírás: „Igazán csinos kis játékszer. A tengerész legjobb barátja, ha nem a hitvese. Üzembiztos, önzsírozó, víz alatt és vákuumban is működik, és lyukat üt az acéllemezen is. Csak tisztán kell tartani, és nem szabad a földhöz csapkodni, akkor vigyáz az ember életére.” (Hicks)



NEHÉZFEGYVEREK



M56A2 SMART GUN			
CM	TÁV	LTM	SEBZÉS
+2*/+2**	1500 m	-*/ 300m +1	d6*10
TGY	LŐSZER	MH	ÁR
60	300	2	37 000\$

*** az automata célkereső robotagy bonusza amennyiben be van kapcsolva. Ezen felül ennek a duplájára dob „észlelést”, hogy automatikusan megtaláljon bármilyen nem védett célpontot!**

**** amennyiben a használóján van a testheveder ennyi bonusz visszarúgás csillapítást ad, ami azt jelenti, hogy ennyiszor 10 golyót lőhet ki módosítás nélkül**

Leírás: Az M56A2 géppuska általános célú, számítógép-vezérlésű, a tengerészgyalogos raj fő támogató tüzerejét adó automata fegyver. Könnyű, erős és megbízható. Harc közben egy testhevederre erősített állványzaton hordják - így nincs szükség a géppuska kötött helyen való felállítására; továbbá össze van kötve egy infravörös célkereső rendszerrel.

PÁNCÉLOK

A páncélok elválaszthatatlan tartozékai a háborúknak és a fegyverzeteknek. Leghíresebb darabjai ennek a kiegészítő típusnak, talán a Tengerészgyalogos vért, azonban nem csak a USCMC az ami felszereli embereit védelmi ruházattal. A társasági zsoldos csapatok, kalózkodók, fejedelmek és biztonsági őrök is mind használnak valamilyen típusú páncélt.

SF: Mennyit kell levonni a sebzésből. Fejnél először lejön az SF és utána kell duplázni.

HOL VÉD: Mely testfelületen ad védelmet a sebzések ellen.

TENGERÉSZGYALOGOS VÉRT



(MH: 1)

A gyalogságnál rendszeresített rohamvért.

MH	SF	HOL VÉD	ÁR
-	4	egész test	4 000 \$
0,4	35	törzs	
0,4	10	kéz - láb	
0,2	20	fej	



JÁRMŰVEK

Az *Alien* világában a leggyakoribb járművek a különböző szárazföldi alkalmatosságok, de légi-, és vízi transzportra alkalmasak is vannak szép számmal. A legritkább és legdrágább szállítóegységek a különböző űrhajók, amelyek alkalmasak arra, hogy kisebb-nagyobb távokat megtegyenek a végtelen űrben. Elsődlegesen minden járművet Ügyesség + vonatkozó képzettséggel kell vezetni, az alap célszám 8. A célszám tereptől és sebességtől függően növekedhet.

JÁRMŰVES HARC:

Amikor két jármű kerül szembe egymással, akkor a harcot ugyanúgy kell levezetni, mint a személy-személy elleni küzdelmet, pusztán annyi a különbség, hogy a jármű **Kezelés** értéke hozzáadódik a kezdeményezéshez. Ezen felül, amikor tüzel egymásra két jármű akkor a kitérésnél ÜGYESSÉG + JÁRMŰVEZETÉST kell dobni, és az elért eredmény lesz a támadó célszáma, amennyiben valaki teljes kitérést tesz, akkor **+2 bónuszt kap** a dobásra, de ezen kívül semmi mást nem tehet a körben.

Amennyiben jármű tüzel járműre, minden szempontból ugyanúgy kell számítani a sorozatok és rövid sorozatok sebzését, mint ahogy az ember-ember elleni küzdelménél. Tehát a lövedékek mennyisége, szorzót ad a sebzéshez, nem csak a betalált lövedékek mennyisége növeli a végértéket.

ADATOK: A jármű nevét takarja illetve az általános megnevezését.

UT: Ez általában két számot mutat és a szállítható utasok létszámára vonatkozik. Az első érték mindig a kezelőszemélyzet minimum létszámát mutatja.

SEB: Ez mutatja, hogy milyen sebességgel tud haladni a jármű, ez mindig normál terepviszonyra vonatkozik.

Az első érték az átlagos tempót mutatja, a má-

sodik pedig a gép végsebességét.

ŰR SEB: Ez határozza meg, hogy adott űrhajó milyen sebességgel tud közlekedni a vákuumban. Ez az alapérték, amit ÜGYESSÉG + ŰRHAJÓVEZETÉS dobás minden elért pontjával lehet növelni (gyorsítani). Általában erre 8-as az alap célszám, hiszen az űrben nincs sok kerülni való.

FTL SEB: Ez határozza meg, hogy adott űrhajó milyen sebességgel tud közlekedni az Einstein űrben, ami alkalmassá teszi a hajókat a komolyabb űrutazásra. (Ha valaki pontosan akarja kiszámolni, megmutatja, hogy 1 nap alatt hány fénysebességet tesz meg).

SF: A jármű páncélzata, amit minden sebzésből automatikusan le kell vonni, a fennmaradt sebzés kell levonnia a karosszéria értékéből.

KAR: A járművek karosszéria értéke, azt mutatja, hogy mennyi pontot bírnak el, mielőtt teljesen szétmenének. Ha egyetlen találat eléri a teljes **KAR** értéket, akkor a jármű azonnal felrobban. Minden járműnek 4 karosszéria szintje van, minél közelebb van a teljes lerobbanáshoz annál nehezebb kezelni a gépet. A szinteket úgy lehet megkapni, hogy a **KAR** értéket elosztjuk négygel és így megkapjuk az első szint értékét, minden további szint ennek a 2,3, illetve 4-szerese.

KAROSSZÉRIA SZINTEK

CÉLSZÁM

Karcolás	nincs módosítás
Enyhén károsodott	-1
Közepesen károsodott	-3
Súlyosan károsodott	-5

KEZ: A XII. századra szinte minden jármű rendelkezik irányítás segítő rendszerrel, ezeknek köszönhetően bónuszt kap az, aki kezeli a járművet. A **KEZ** érték mind a kezdeményezéshez, mind a manőverhez hozzájön. Ez a bónusz csak a normál közlekedésre érvényes, extrém helyzetekben az automaták gyakran nehezítik a manőverezést, ilyenkor mínusként le kell vonni az



értéküket.

*Pl.: két autós bizonyítani akarja egymásnak, hogy ők kemény legények és elkezdnek egymás felé száguldani, ha nem kapcsolják le az irányítást segítő egységeket, akkor a **KEZ** érték mindvégig levonásként fog jelentkezni náluk, mert a rendszer automatikus kitérő manővert akar majd kezdeményezni.*

ÁR: Normál ára a járműveknek.

ÁR: Normál ára a fegyvernek.

FEGYVERZET

Az *Alien* nem egy békés világ, és a járművek többségét is felszerelik valamilyen fegyverzettel. Természetesen kizárólag a katonai, céges, illetve biztonsági őrsegek rendelkezhetnek ilyen holmikhoz szükséges engedélyekkel, azonban nem ritka, hogy zsoldos, kalóz és ellenállási csoportok is barkácsolnak valami komolyabb tüzert a járműveikre. Törvényes felügyelet alatt álló világokon viszont komolyan szabályozzák ezeket és gyakran súlyos büntetésekkel jár, ha valaki átalakítja a gépét.

FEGYVERZET: A fegyverzet neve és típusa.

ACR: Automatikus Célmeghatározó Rendszer. Egy robotaggal ellátott célzókészülék, amely alkalmassá teszi a fegyvert, hogy a megadott célpont azonosítását követően tüzeljen. Ez az érték azt mutatja meg, hogy az automatika mennyire dob, hogy leszedje a nem kívánt ellenségeket.

CM: A fegyver kézi vezérlés alkalmával biztosított bónusz értéke, ami a JÁRMŰ FEGYVERZET képzettséghez jön.

TÁV: Maximális lőtáv.

LTM: Méter/célszám módosító.

SEBZÉS: Milyen kockával és szorzóval kell számolni a lövedékenkénti sebzést.

RS: A Rögzítés azt mutatja meg, hogy hányszor 10 golyót lehet kilőni módosítás nélkül.

TGY: Tűzgyorsaság a körönként maximálisan leadható lövések száma.

LŐSZER: Mennyi lőszer fér a fegyverbe.





M577 PÁNCÉLOZOTT CSAPATSZÁLLÍTÓ (APC)
(M577 Armoured Personnel Carrier)



ADATOK	UT	SEB	SF	KAR	KEZ	ÁR
M577 APC	1+14	50/125 km/h	75	250 100-150-200	+1	2 000 000\$

FEGYVERZET	ACR	CM	TÁV	LTM	SEBZÉS	RS	TGY	LŐSZER	ÁR
RE700 20 mm Elülső torony	7	+2	1 500m	750 m; +2	d8*10	2	120	3 400	65 000\$
PARS 150 fázisplazma	10	+3	4 000m	1 000 m; +1	d10*15/2m	-	1	500	50 000\$

A USCM csapat- és felszerelés-szállító terepjárója, mely páncélzattal és fegyverzettel jól ellátott; mozgékonyasága és viszonylag kis súlya mégis lehetővé teszi, hogy leszállóhajóval gyorsan a harctérre juttatható legyen.

Az alacsony, lapos, tisztán funkcionális APC négykerék-meghajtású vázra épül, melyet egy Arco Continental R-370 típusú, 286 kW-os, multi-üzemanyag, gázturbinás, turbófeltöltéses motor hajt. A masszív, 159 cm átmérőjű kerekek közvetlenül a motorból, egymástól függetlenül kapják a meghajtást egy teljesen automatizált, elektronikusan vezérelt áttételi rendszeren keresztül, és egyenként is kormányozhatóak. A gumikat páncélzat védi kisebb fegyverek és repeszek ellen, belső nyomásuk központilag szabályozható. Az M577 alváza kötött titániumból készül, 5 cm-es habgumiborítással az aknák ellen.



**UD-4L „CHEYENNE” UNIVERZÁLIS
Leszállóhajó (Dropship)**



ADATOK	UT	SEB	ŰR SEB	SF	KAR	KEZ	ÁR
UD-4L Drop-ship	1+1 /60	2 500km/h 2,5 mah	15	50	250 100-150-200	+2	9 500 000\$

FEGYVERZET	ACR	CM	TÁV	LTM	SEBZÉS	RS	TGY	LŐSZER	ÁR
25mm „Gargoyle”	-	+3	3 000m /3 űr	700m +1 /0,7 űr	d10*10	1	30	900	70 000\$
Mk16 “Banshee”	-	+1	12 km /12 űr	2 000m +1 /2 űr	d10*12/2m	-	2x4	32	10 000\$
Mk88 “SGW”	5	+5	8 000m /8 űr	2 000m +1 /2 űr	d10*15/2m	-	2x1	8	5 000\$

Az UD-4L a Gyarmati Tengerészgyalogság páncélburkolattal és nehézfegyverzettel felszerelt, sokoldalú leszálló-, szállító-, harci- és támogatóhajója. A Cheyenne légkörben is használható, orbitális pálya és bolygófelszín között közlekedő hajó és taktikai csapatszállító jármű, mely 16.000 kg hasznos teher fuvarozására alkalmas. Képes saját erejéből lentről megközelíteni az orbitális pályát rögtönzött felszállóhelyekről is, függőleges felszállási képességének (VTOL - vertical take-off) köszönhetően, mely jóval mozgékonyabbá teszi más hasonló járműveknél. A leszállóhajó ezen kívül bevethető földi hadműveletekben közvetlen támogató lövészhajóként is, amikor saját külső ágyúit valamint a fegyverállványaira és nehézirányzékaira szerelt rakétákat és lövedékeket használja.

**DREADNOUGHT****Conestoga osztály - Gyors Támadó Cirkáló**

ADATOK	UT	SEB	ŰR SEB	FTL SEB	SF	KAR	KEZ	ÁR
USCM cirkáló Conestoga Osztály	1+1 /90	-	8	4 (0,74)	100	2 000 500-1 000 -1 500	-	150 000 000\$

FEGYVERZET	ACR	CM	TÁV	LTM	SEBZÉS	RS	TGY	LŐSZER	ÁR
2 db 200 cm-es Sínágyú torony	10	-	100 űr	-	d10*50	-	2x2	400	750 000\$
8xXM28 rakéta (taktikai atomrakéta)	13	+5	120 űr	30 űr +1	d6*250/10űr 10km	-	1x2	8	10 000 000\$
2 db Részecskesugár ágyú	10	-	1 000 űr	100 űr +1	d10*70	-	1x2	(1-1)	7 500 000\$
6 db M250 védelmi lézer	5	+5	4 űr	0,5 űr +1	d10*15	-	6x2(20)	(200-200)	5 000 000\$
Rakéta csali (elterelés)	13	-	120 űr	30 űr +1	-	-	1x2	22	1 000 000\$
FM-X Akna	13*	-	-	-	d4*50 d6*50 d10*50	-	4	60	200 000\$ 500 000\$ 1 000 000\$

***Az akna észrevételéhez szükséges szenzordobás alap nehézsége!**



A Conestoga osztály cirkálóit, csapat és logisztikai szállításra tervezték, limitált védelmi kapacitással, évek múlva az USCMC elsődleges rohamhajójává vált. A hajók elsődleges feladata a csapatszállítás, másodlagos pedig az ismert űr ellenőrzése, valamint támogató bolygóbombázás. A Conestoga osztályból 36 épült, de ebből már csak 27 van aktív szolgálatban, 3 tartalék, 6 leselejtezés vagy harci veszteség. A CMC egészen az első Zeus osztályú támadó cirkáló szolgálatba állításáig gyártotta.

A hajó 385m hosszú és 78 000 tonna súlyú, a Conestoga tervezése során egy aszimmetrikus 8-17-0 típusú konfigurációt alkalmaztak, optimális szállítóképesség, megfelelő testpáncélzat. Az elsődleges meghajtó rendszere egy Westingland A-59-es fúziós reaktor, 3.6 Terrawat kapacitású. Mint a legtöbb hadihajó, a Conestoga is egy Lithium-Hydride vagy „száraz” fúziós reaktort alkalmaz. Természetesen az FTL (Faster Than Light – Gyorsabb Mint a Fény) utazáshoz a Conestoga egy Romberg-Rockwell Cygnus 5 tachyon hiperhajtóművel van felszerelve, a normális járőrözési sebesség 0.74 fényév/1 nap. A Conestogát felszerelték egy 28 Terrabyte kapacitású 60 carbonmagos „APA” nagyszámítógéppel, hogy csökkentsék a személyzet munkamennyiségét és növeljék a biztonságot, a különböző küldetések szinte teljesen automatizáltak. Az emberi irányítást főleg űrharcoknál, komolyabb katonai manővereknél, valamint pályamódosításoknál szokták alkalmazni.

A vázlegénység 1 navigátor, 1 mérnök, általában 1 századnyi katona (100-120 fő) négy fedélzetre elosztva, ez fedélzetenként 40 alvókapszulát jelent, így a század kiegészítő személyzete vagy civilek is elszállásolhatóak. Ez tovább bővíthető a hajó rakterében további két nagy fedélzettel bővíthető és újabb 4 századnyi (400-480) katonát jelent, összesen 500 újabb alvókapszula helyezhető el.

Két nagy hangár (A és B) van a hajón, itt szokták elhelyezni a leszállóhajókat (UD-4L), amiből általában 2 szokott a fedélzeten lenni, 2 APC-vel együtt, de ez a szám 4-re növelhető hangáronként. Így a hajón maximálisan szállítható leszállóhajók és APC-k száma 8-8. A leszállóhajók helyett, a hangárba el lehet helyezni UA-4T lövészhajót, és OV-22 bombázót is.

Evakuációs felszerelés: 8 EEV (mentőhajó – 40 fő/kabin), 200 úrruha, 80 mentőkapszula (1fő/kabin).



TENGERÉSZGYALOGSÁG

EGYESÜLTÁLLAMOK GYARMATI TENGERÉSZGYALOGSÁGA (USCMC) (UNITED STATES COLONIAL MARINES CORPS)

„Jól van, drágáim, mire vártok? Hogy ágyba hozzák a reggelit? Még egy dicsőséges nap a seregben! Egy nap a tengerészgyalogságnál olyan, mint egy vidéki üdülés. Minden étkezés kész bankett, minden zsold kész vagyon. Minden sorakozó kész parádé. Imádom a sereget!” (Apone őrmester)

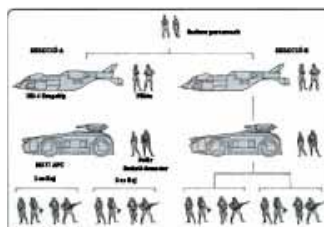


A USCMC katonái a legfélelmetesebb harcosai az emberiségnek, bár nem szuperemberek, sem nem izomkolosszusok, inkább szikárok és edzettek, kemények, hozzáértőek, tapasztaltak. Ötvözik a XXIII. századi katonai techno-harci kiképzését, a „bakákra” évszázadok óta jellemző univerzális képességeket és összetartást tanító módszereivel. Az biztos, hogy nem holmi sarki rendőrök vagy egyszerű zsoldosok, kemény fickók, akik fejlett technikájú tüzérségi kapacitással vannak ellátva. Ember plusz gép, nincs olyan, amivel el ne bánnának. Elég képzettek, hogy megbirkózzanak a váratlannal, veszteségeik az akciónál igen

alacsonyak. Válogatott társaság, akik ébrenlétük alatt többnyire bőruket viszik vásárra; olyan emberekből, akik megszokták, hogy a hosszú mélyálmom után az éberség rövid, de intenzív szakaszai következnek. Az ilyenek elől térnek ki a többiek a járdán vagy a bárpultnál. A leggyengébbje is képes rá, hogy teljes menetfelszereléssel fusson egész nap egy 2 g-s bolygó felszínén, mialatt zajlik a csata, majd az éjszakát a helyzet elemzésével töltse, s mellesleg megjavítson egy komplex számítógépegységet. Erőnek és észnek bővében vannak, még ha a közönséges utcai zsargont beszélik is. A legjobbak, amit a hadsereg nyújtani tud.

USCMC LÖVÉSZ SZAKASZ FELÉPÍTÉSE:

Négy tengerészgyalogos alkot egy lövész rajt, közülük egy tizedes, egy őrvezető és kettő közlegény/első osztályú közlegény. Minden rajt két lövészpárosból áll: egy karabélyos párosból és egy nehézfegyveres párosból. A karabélyos páros tagjai lövészek, akik mindketten M41A impulzuskarabéllyal vannak felszerelve. A nehézfegyveres párosban egy M41A-s lövész és egy automata M56 gyorstüzeltő használó géppuskás található. Két rajt alkot egy szekciót, melyet egy őrmester vezet, és egy sofőrrel ellátott M577 Páncélozott Csapat szállító (APC) hordoz. Ha a bevetés megkívánja, a szekció igénybe vesz egy UD-4L leszállóhajót a légierőtől. Egy hadnagy vezetésével két szekció alkot egy lövész szakaszt, papírforma szerint 25 tengerészgyalogossal, beleértve az APC és a leszállóhajó legénységét is - azonban ez a gyakorlatban kevesebb is lehet. A szakaszok általában egy vagy két szintetikus embert is visznek magukkal, technikai vagy tudományos tanácsadói minőségben, továbbá orvosi kisegítő és segédsofőr/pilóta feladatokra.





A TÁRSASÁG

WEYLAND-YUTANI TÁRSASÁG (WEYLAND-YUTANI CORPORATION)



A leghatalmasabb, legbefolyásosabb és leginkább profit orientált vállalat az űrben. Mentés minden lelkiismeretétől és hatalmának kulcsa a pénzben, terjeszkedésben és a technológiában van. A multinacionális vállalat, amelyet mindenki csak „A Társaság” (The Company) néven emleget, az amerikai Weyland és a japán Yutani nevű cégek fúziója folytán jött létre. Óriási befolyással és anyagi háttérrel rendelkező, ipari, bányászati, kereskedelmi, tudományos, katonai és számos egyéb területen érdekelt konglomerátum, mely nem ritkán illegális műveleteket is támogat. Egyik legkomolyabb ellenfele az ICC-nek és annak katonai erejének, a Tengerészgyalogságnak.

A Társaság volt az első, ami elhagyta önerőből a Földet és kitelepülve gyarmatokat kezdett létrehozni. A bejegyzett közel 300 világ több mint 65%-a a Yutani kezén van, a többi terület 10-15%-án pedig igen komoly érdekeltségei vannak. A teljes emberi populációnak közel az 50%-a dolgozik a Weylandnek. Bányák, hajóépítő gyárak, katonai laborok, társasági börtönök, kísérleti telepek, űrállomások, töltőtelepek, finomító üzemek, több tucat naprendszer, egy önálló szektor, és a legjobban felszerelt zsoldoshadsereg tulajdonosa. Létszámát tekintve kevesebb bevethető egysége van, mint a Tengerészgyalogságnak, azonban járművek, felszerelés és készletek terén közel háromszorosával rendelkezik, mint az ICC irányítású katonaság. Ezen kívül a gyalogsági egységeivel majdnem

azonos létszámú biztonsági szolgálattal rendelkezik, ami a társaság területein biztosítja a közrendet és védi a cég értékeit. A Társaság mindezek mellett a lehető legnagyobb titokban több labort tart fenn, ahol a szigorú őrizet alatt az LV-426-on talált idegeneket vizsgálják, erről a „projektről” a cégen belül is alig párnan tudnak. A Weyland-Yutani érdekeltségeit nem csak az MI-k és a zsoldosok védik, de a speciálisan kiképzett, és széles körben rettegett társasági ninják is, akiket a kevésbé nyilvános akciók során vetnek be.





AZ IDEGENEK:

Az idegen (*Interneceivus Raptus*) egy ismeretlen eredetű, földönkívüli, rendkívül agresszív parazita létforma, mely ciklusos szaporodása során különböző alakokban ölt testet. Fajra nem specifikus, így prédájának tekint minden élőlényt. Egyetlen célja, hogy újjászülje önmagát, s ezt kíméletlen céltudatossággal el is éri: a királynő által lerakott tojásból arctámadó ugrik a gazdatestre, lerakja annak testüregébe az embriót, mely mellkasrobbantóként rágja ki magát onnan.

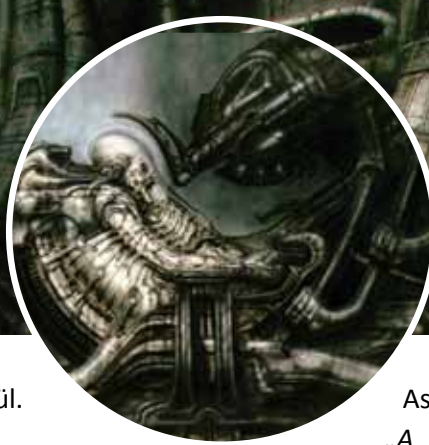
ARCTÁMADÓ:



Az idegen életciklusának első állomása. Az arctámadó (arcmászó, arcölelő) tulajdonképpen egy parazita, mely a tojás belsejében hibernálódik. Amikor egy potenciális gazdatest a tojás közvetlen közelébe kerül, azonnal életre kelti a belső parazitát, mely kilövi magát a tojásból a kiszemelt élőlény felé. Feltapasztja magát az áldozat nyaka köré font izmos farkával, arra készítve, hogy levegő után kapkodjon. Szilárdan átkarolja a fejet nyolc pókszerű ujjával, és tapadókorongjaival rögzíti magát. Kómás állapotba juttatja, de életben tartja az alanyt, és az oxigén mennyiségét szabályozva lekényszerít egy csövet a torkán. Az arctámadó oldalain lévő „légzsákok” levegőt pumpálnak a csőbe, ugyanezt a csövet használja az idegen embriónak a gazdatest mellüregébe való lejuttatására is. Farkával fojtogatni kezdi áldozatát, amint megkísérlik eltávolítani róla. Miután az embriót beágyazta, az arctámadó - valamivel több mint 24 órával a feltapadás után - leválik a gazdatestről és elpusztul, engedve magához térni az illetőt, aki egyáltalán nincs

tudatában annak, hogy mi történt - vagy mi fog történni vele. A teremtmény fizikai ereje méretéhez képest hihetetlenül nagy. Hossza farkkal együtt 60-90 cm. Felismerhető halló-, látó- vagy szaglószerve nincs. Védelmi mechanizmus gyanánt a vére rendkívül maró koncentrált sav. A lény poliszacharid fehérjéből álló külső burokkal rendelkezik. Másodlagos, belső bőrszövetének sejtjei folyamatosan elhalnak, s ezek helyére polarizált, szerves szilikátot épít be. Dupla bőre van, a sav a két réteg között helyezkedik el és nagy nyomás alatt áramlik. A szilikátréteg páratlanul szilárd molekuláris struktúrát mutat, hihetetlenül kemény szerves anyag. A szilikátos sejtek fémes kötésűek, ezért tud az arctámadó nagy mértékben ellenállni a kedvezőtlen környezeti hatásoknak. Nem tudjuk, hogy mit lélegzik be, vagy vesz-e egyáltalán levegőt. Úgy tűnik, átalakítja a körülötte lévő atmoszférát, talán számtalan külső pórusán át veszi fel a szükséges gázokat. Ha úgy nézzük, mint valami élő vegyi üzem, hatékonyság tekintetében mindent felülmúl. Néhány belső szerve mintha egyáltalán nem működne, míg mások olyasmint művelnek, amiről sejtelmünk sincs. Lehet, hogy a külsőre nyugalmi állapotban lévő szerveknek védelmi szerepük van. Az alapok és a felépítmény érdekes kombinációja révén különleges eszközök vagy fegyverek nélkül a parazita gyakorlatilag sebezhetetlennek tekinthető. Az arctámadó képes kiválasztani egyfajta savas folyadékot, mely mar és áthatol bármely akadályon (pl. egy úrsisakon), illetve egy kötőanyagot, mely szükség esetén megakadályozza a gazdatestről való korai leválasztást. A toxikus sokk előidézéséhez feltehetően idegmérget használ, mely a létfontosságú szerveket nem támadja, és komoly károkozás nélkül felszívódik a szervezetben. A mozgásképtelen gazdát ellátja az életben maradáshoz szükséges anyagokkal. A kis szörnyeteg ujjai/lábai és farka használatával igen gyorsan szalad és ugrik. A tojásból felcsavart farkát rugóként használva pattan ki. Néha furcsa sivító, sziszegő hangokat hallat.

Különleges változata a királynőembriót hordozó úgynevezett szuper-arctámadó, mely nagyobb, erősebb, védettebb és páncélozottabb, mint átlagos



társai, lábai között pedig hártya feszül.

Hossz: 60-90 cm

TULAJDONSÁGOK:	KÉPESSÉGEK:
Erő: 4	Atlétika: 7
Ügyesség: 4	Lopakodás: 4
Fizikum: 2	Kitérés: 3
Észlelés: 3	Túlélés: 1-2
Hidegvér: 2	Éberség: 2
Intelligencia: 3	

SEBTŰRÉS:

Horzolt: **8**,

Könnyen sérült: **12 (-1)**, Sebesült: **17 (-3)**

Kritikus: **24 (-5)**

FEgyVERZET:

	CM	TÁV	SEBZÉS	TÁM
SAV	-	VÁLTOZÓ	d8*10*	-

** ez a sebzés annyi körön át tart, amíg nem mossák le*

ALIEN HARCOS:

Életciklusának eddig ismert utolsó, és egyben legpusztítóbb fázisa a kifejlett idegen, mely valódi gyilkológép.



Ash szavaival élve:

„A tökéletes organizmus. Szervezetének tökéletességéhez csak agresszivitása mérhető. Csodálom a tisztaságát. Egy túlélő, aki mentes lelkiismerettől, büntudattól, vagy az erkölcs békjőitől.”
Legszembetűnőbb és legfélelmetesebb tulajdonsága a határtalan erőszakosság és a mindennel szembeni ellenségesség.

Magasság: 2,5 méter max.

TULAJDONSÁGOK:	KÉPESSÉGEK:
Erő: 8	Atlétika: 8
Ügyesség: 6	Lopakodás: 4
Fizikum: 4	Közelharc - karom: 6
Észlelés: 4	Közelharc-farok: 4
Hidegvér: 4	Közelharc-„nyelv”: 4
Intelligencia: 2	Kitérés: 2-4
	Megfélemlítés: 4
	Túlélés: 2-3
	Éberség: 4

SEBTŰRÉS:

Horzolt: **22**, Könnyen sérült: **38 (-1)**, Sebesült: **60 (-3)**

Kritikus: **76 (-5)**

FEgyVERZET:

	CM	TÁV	SEBZÉS	TÁM
KAROM	0	-	d8*Erő	2
FAROK	-1	2,5m	d10*Erő*	1
„NYELV”	+2	1,5m	d12*Erő	1/2
SAV	-	változó	d8*6**	-

PÁNCÉLZAT:

	ÜM	SF	HOL VÉD
szilíciumborítás	0	15	egész testen

**amennyiben sikeres a találát az áldozatnak Fizikum próbát kell tennie az idegen mérge ellen 10-es célszámra, ha ez nem sikerül, akkor három körre lebénel és -5 célszám módosítót kap*

*** ez a sebzés annyi körön át tart amíg nem mossák le*



KÉPZETTSÉGEK LISTÁJA:

HARCI

Harcművészet (Ügyesség) (F)	(kung-fu, take-wando, tai-boksz stb..)
Hajítófegyverek (Erő)	(kés, darts, szike)
Közelharc (Ügyesség)	(kés, pusztakéz, birkózás, fejsze, kard, karmok)
Kitérés (Ügyesség)	(fedezékbe húzódás, földre vetődés)
Pisztolyok (Ügyesség)	(könnyű, nehéz, kábitó)
Rohampuskák (Ügyesség)	(m41a impulzus karabély, tradex)
Nehézfegyverek (Ügyesség)	(gránátvetők, lángszórók, rakétavetők, smart gun)

FIZIKAI

Akaraterő (Hidegvér)	(kínzás ellen, parancsnoklás ellen, csábítás ellen)
Túlélés (Iq)	(élelemszerzés, biztonságos hely megtalálása, térkép alapján tájékozódás)
Atlétika (Fizikum)	(mászás, futás, ugrás, esés)
Éberség (Észlelés)	(figyelem, megérzések, őrség)
Lopakodás (Ügyesség)	(álczázás, hangtalan mozgás, fegyverrejtés, besurranás, rejtőzködés)

SZOCIÁLIS

Alvilág ismerete (Hidegvér)	(napperek, drogok, fegyverek, tiltott árúk, orvgyilkosok ismerete és beszerzése)
Nyelvismeret (Iq)	(angol, kínai, orosz, német, francia)
Megfélemlítés (Hidegvér)	(félelemkeltés, burkolt fenyegetés, zsarolás)
Rábeszélés (Hidegvér)	(meggyőzés, érvelés, csábítás, blöffölés, hazugságok, segítségkérés)
Üzlet (Hidegvér)	(alkudozás, értékcselelés, cégek ismerete, áruk ismerete, tárgyalás)
Szerencsejáték (Hidegvér)	(fogadások, kártya, kaszinó)
Vallatás (Hidegvér)	(kínzás, kikérdezés, megtörése az akaratnak)
Irányítás (Hidegvér)	(parancsnoklás, utasítás, cégvezetés, munkabeosztás, bányavezetés, nagyobb csoport vezetése)

TECHNIKAI

Biztonságtechnika (Iq)	(zárfeltörés, behatolás, automata védelmi rendszerek telepítése, kamerák és riasztók hatástalanítása, bekapcsolása, liftek vezérlése, biztonsági kártyák készítése)
Hekkelés (Iq)	(adat keresés, számítógépes rendszerek feltörése biztosítása)
Robbantás (Iq)	(c-19, gránát fűzér, folyékony robbanószer)
Nehézgép kezelés (Ügyesség)	(daruk, power loaderek, bulldózerek, traktorok)
Űrhajóvezetése (Ügyesség)	(navigáció, szállítóhajók, tengerészgyalogsági fregattok, landoló egységek kezelése, Einstein űri útvonal kiszámítása, alvókapszulák ismerete, űr ismerete)
Jármű fegyverzet (Észlelés)	(fázisplazma, rakéták, ágyúk, űr akna, infra lézerek, részecskesugár ágyúk)
Szerelés (Ügyesség)	(liftek, adattárak, nehézgépek karbantartása, áthidaló megoldások, gépházak rendbe hozása, atmoszféra processzorok karbantartása)
Vezetés (Ügyesség) –légi, földi, vízi	(kitérő manőverek, leszállás, teljes sebesség, hajmeresztő manőverek)

TUDOMÁNY

Történelem (Iq)	(földi, társaság fejlődése, nagyobb ütközetek, ősi földi kultúrák ismerete)
Pszichológia (Hidegvér)	(emberismeret, reakciók, esetkezelés)
Xenobiológia (Iq)	(biológia, egyedfejlődés ismeret, növényzet és életforma ismeret)
Elsősegély (Ügyesség)	(sebek ellátása, fájdalomcsillapítás, eszméletre térítés, alvókapszulák kezelése)



ELŐNYÖK ÉS HÁTRÁNYOK LISTÁJA

SZOCIÁLIS - MENTÁLIS

HÁTRÁNYOK:

- Szenvedély beteg** (-1 pontos hátrány)
- Szintetikus gyűlölő** (-1 pontos hátrány)
- Babonás** (-1 vagy -3 pontos hátrány)
- Rendes arc** (-2 pontos hátrány)
- Seggfej** (-2 pontos hátrány)
- Rémálmok** (-3 pontos hátrány)
- Szadista** (-1-től -4 pontos hátrányig)
- Átkozott** (-5 pontos hátrány)
- Öngyilkos hajlam** (-6 pontos hátrány):

ELŐNYÖK:

- Csinos** (+1 pontos előny)
- Kapcsolatok** (+1 pontos előny)
- Tehetséges az ágyban** (+2 pontos előny)
- Mérnöki zseni** (+2 pontos előny)
- Tolmács** (+2 pontos előny)
- Magányos farkas** (+3 pontos előny)
- Hátszeles** (+3 pontos előny)

FIZIKAI - HARCIS

HÁTRÁNYOK:

- Kézremegés** (-1 pontos hátrány)
- Félszemű** (-2 pontos hátrány)
- Süket** (-1-től -3 pontos hátrányig)
- Hallucinációk** (-2 vagy -4 pontos hátrány)
- Berzerker** (-3 pontos hátrány)
- Cuccos** (-1-től -4-ig pontos hátrányig)

ELŐNYÖK:

- Rejtett tartalékok** (+1 pontos előny)
- Könnyű alvó** (+1 pontos előny)

Fürkész (+3 pontos előny)

Szívós alkat (+3 pontos előny)

Gyors reflexek (+3 pontos előny)

Rakodógép (+4 pontos előny)

Kétkeszes (+4 pontos előny)

Zseni (+4 pontos előny ezt az előnyt Túlélő és Szintetikus nem veheti fel)

Hard to kill (+4 pontos előny)

Veterán (+5 pontos előny)

HÁTTÉR

HÁTRÁNYOK:

- Anya megvetése** (-1 pontos hátrány)
- Cég markában** (-2 pontos hátrány)
- Tartozás** (-1-től -4 pontos hátrányig)
- Őrmester kedvence** (-2 pontos hátrány)
- Emléktöredékek** (-3 pontos hátrány)
- Bosszúvágy** (-3 pontos hátrány)
- Amnéziás** (-4 pontos hátrány)
- Körözött bűnöző** (-6 pontos hátrány)

ELŐNYÖK:

- Legénység** (+1 pontos előny)
- Rang** (+1 vagy 3 pontos előny)
- Gazdag** (+1-től +6-ig pontos előny)
- Volt tengerészgyalogos** (+2 pontos előny)
- Fogdmegek** (+4 pontos előny)



TULAJDONSAGOK		KARAKTER KÉP:		KARAKTER TÍPUS:	
ERŐ	<input type="text"/>	KARAKTER LEÍRÁSA:		<input type="text"/>	
FIZIKUM	<input type="text"/>			<input type="text"/>	
ÜGYESSÉG	<input type="text"/>			<input type="text"/>	
INTELLIGENCIA	<input type="text"/>			<input type="text"/>	
HIDEGVÉR	<input type="text"/>			<input type="text"/>	
ÉSZLELÉS	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	
ELŐNYOK VS HÁTRÁNYOK		<input type="text"/>		<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	
XENO PONT:	<input type="text"/>	COOL PONT: Hidegvér + 1 (civil) + 2)		MAK: <input type="text"/>	
		FEJLŐDÉS PONTOK:		ÖSSZES: <input type="text"/>	
				AKT: <input type="text"/>	
				AKT: <input type="text"/>	
Fizikai épség:	Max	KEZDEMÉNYEZÉS: Ügyesség+Észl. Módotító (Észl. 4: +1; Észl. 5: +3) -Máha Összes:			
Horzolt:	<input type="text"/>				
Sérült:	-1				
Súlyos sérült:	-3				
Kritikus:	-5				
KÉPZETTSÉGEK:		KÉPZETTSÉGEK:		ÖSSZES:	
<input type="text"/>	SZINT	MÓD:	TUL:	ÖSSZES:	TUL:
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



**JÁTÉKKAL KAPCSOLATOS ÉSZREVÉTELEITEKET VAGY KÉRDÉSEITEKET SZÍVESEN FOGADJUK
AZ ALIENSZEREPIJATEK@GMAIL.COM CÍMEN.**