



VESZETT VILÁGOK

Próbamenet, 6. kör!

Írta: Shane Lacy Hensley

Fordította: Havasi Gábor

Lektorálta: Hatvagner Attila, Palotás-Busa Flórián, Vízhányó Mihály



PINNACLE

ENTERTAINMENT GROUP

LÉGY VESZETT!

Üdvözlünk *Savage Worlds™*-ben, a Pinnacle kiadó bármely kampányhoz használható, modern szerepjáték rendszerében! Itt mindent megtalálsz, ami ahhoz kell, hogy tehess vele egy gyors próbát és meglásd, hogy tetszik-e neked – teljesen ingyen!

Ha tetszik, akkor rendeld meg a *Savage Worlds (Veszett Világok)* szabálykönyvet (*egyelőre angol nyelven elérhető – a ford.)* a kedvenc szerepjátékos boltodban vagy az internetes boltunkban a www.peginc.com címen. Bár itt leírtunk minden alapvető szabályt, a teljes könyvben a részletesebb karakterkészítés mellett járműveket, üldözést, légi harcot, csatákat, varázslatokat, pszionikát, technológiai kütyüket és szuperképességeket is találsz! Arra is találsz útmutatást, hogy hogyan készíts új fajokat, előnyöket, hátrányokat, szörnyeket és még sok minden mást!

A Próbamenetet úgy terveztük, hogy az ingyenes *One Sheet™* (egy oldalas) kalandokkal és az általunk előre elkészített karakterekkel használod. Találsz néhányat ehhez a füzethez csatolva, játékra készen, és még többet tölthetsz le a honlapunkról. Ha már ott jársz, vess egy pillantást a többi ingyenes kiadványunkra, a kampány világainkra és a kalandjainkra, csak úgy, mint azokra a kampányvilágra, amit más, a *Veszett Világok* rendszerét licenclő cégek készítettek.



A SZABÁLYOK

A *Veszett Világok* szabályai egyszerűek és egy megadott sémát követnek. Merülj el bennük most és meglátod, hogyan működnek.

A TULAJDONSÁGOK

Minden karakternek és lénynak két féle tulajdonsága van – **Főjellemzők** és **Képzettségek**. Minden tulajdonság d4-től d12-ig terjed, ahol a d6 az átlagos a d12 pedig a világlklasszis.

TULAJDONSÁG-PRÓBÁK

Mikor azt szeretnéd, hogy a karaktered megtegyen valamit, a játékmester kérheti, hogy tegyél valamilyen tulajdonság-próbát. Ekkor dobnod kell az adott tulajdonsághoz tartozó kockával. Ha az eredmény minden pozitív és negatív módosító beszámítása után nagyobb vagy egyenlő, mint 4, akkor sikerrel jártál.

Néhány karakternek d12-nél magasabb tulajdonságai is lehetnek, mint például d12+3. Ilyen esetekben egyszerűen dobj a d12-vel és adj az eredményhez 3-at.

Célszámok (CSZ): A legtöbb feladat célszáma általában 4, amihez különböző pozitív vagy negatív módosítók járulnak. A Védekezés és Sebtűrés különleges célszámok, így a kiadvány későbbi részében részletesen tárgyaljuk őket.

Képzetlenség: Ha egy karakter nem rendelkezik azzal képzettséggel, amivel az adott feladathoz szüksége van, akkor d4-el dobhat, de a végeredményből le kell vonnia 2-t. Néhány képzettséget, mint például a varázslást vagy az agysebészetet, nem lehet képzetlenül használni.

ÁSZOK

A *Veszett Világok*ban a tulajdonság-próbák és a sebzés-dobások „nyílt végűek”. Ez azt jelenti, hogy ha egy kockán a lehetséges legmagasabb értéket dobod (d6-on 6-os, d8-on 8-ast és így tovább), akkor azt a kockát újradobhatod, az eredményét pedig hozzáadhatod a kapott értékhez. Ezt hívják ÁSZ-nak. Egészen addig folytathatod az újradobást és összeadást, amíg a dobásod ászt eredményez!

EMELÉSEK

Időnként fontos lehet tudni, hogy mennyire sikerült jól egy tulajdonság próba. Azt a próbát, ami 4 ponttal az eredeti célszám fölött van „emelésnek” nevezzük! Ha a hősödnek 4-et kell dobnia, hogy eltaláljon valakit és az eredmény 8 vagy több lesz, akkor egy emeléssel talál!

Példa: Egy *deadlands*-i pisztolyhősnőnek 4-et kell dobnia, hogy eltalálja 44-es kaliberű Colt Navy-jával a közeli távolságra lévő járkáló holtat. D8-as Lövészettel rendelkezik, így egy 8 oldalú kockával dob és 8-at kap eredményül. Ez ász, így újra dobhat és egy 4-es kap eredményül, a végösszege pedig 12. Ez rögtön két emelés és egyben egy gyönyörű lövés is hölgyem!

ELLENDOBÁSOK

Időnként a dobásoknak „ellenáll” egy ellenfél. Ha például két karakter küzd egy ősi erekléért, mindketten Erő-dobást tesznek. Ilyen esetben a cselekvő karakter dob először, aztán pedig az ellenfele. A nagyobb eredmény nyer.

Példa: Buck Savage, a ponyvahős, gúnyolódik egy azték múmiával. Buck 7-et kap eredményül a Gúnyolás-dobására. A múmia felüvölt mérgében, majd dob és 3-at kap eredményül. Buck egy emeléssel nyert!

DZSÓKER KARAKTEREK ÉS EXTRÁK

A hősöd (egy játékos karakter), az egyedi ellenfelek és szörnyek mind úgynevezett „dzsókerek”. A dzsókerek azok a nevesített karakterek, akik fontosak a történet szempontjából, ezért alapvetően jobbak, mint a névtelen ágyútöltelékek

Ezeknek a lényeknek egy kicsit jobb esélyük van, mikor csinálnak valamit, jobbak a túlélési esélyeik, és részletesebben kidolgozottak, mint az átlagos örök, szolgák vagy talpnyalók. A dzsókereket Vigyorgó Jack képével jelöljük, valahogy így: *(Ebben a magyar kiadásban „DZS” betűvel vannak jelölve. – a ford.)*

Buck Savage (DZS)

A DZSÓKER-KOCKA

Amikor valamilyen tulajdonság-dobást tesznek, a dzsókerek egy ráadás d6-al is dobhatnak, amit

„Dzsóker-kockának” hívunk. Ha a Dzsóker-kockának végeredménye magasabb, mint a tulajdonság-kocka végeredménye, akkor használd a Dzsóker-kocka eredményét. Minden módosító beleszámít mind a tulajdonság-kocka, mind a Dzsóker-kocka eredményébe, és amelyik értéke így magasabb, az lesz a próbád végső értéke.

Egy cselekedetre egy Dzsóker-kocka: Amikor egy dzsóker több kockával dob egy cselekedetre – mint például sorozatlövés esetén – akkor is csak egy Dzsóker-kockát dobhat. Egy lövész, aki három sorozatot lő, három Lövész kockával dob, de csak egy Dzsóker-kockát kap. Ezt aztán becserélheti akármelyik Lövész kockájára, de csak az egyikre.

Példa: Egy d8-as Erővel rendelkező hős dob. Dob egyrészt d8-al, valamint a d6-os Dzsóker-kockájával. 8-at és 6-ot kap eredményül – ász! Mindkét kockán! Mindkét kockát újradozva 4-et és 3-at kap eredményül. A d8 eredménye végül $8+4=12$, míg a Dzsóker-kocka eredménye $6+3=9$. A d8 dobás végeredménye a magasabb, így a végső eredmény 12.

SZERENCSE PONTOK

A *Veszett Világok* ad egy kis irányítást a játékosok és a mesélő kezébe a sors fölött. Minden játékos három szerencse ponttal kezdi a játékot, ami a jó szerencsét vagy a sorsot szimbolizálják. Ezeket kövekkel vagy más jelzőkkel jelölhetitek. *(Az eredeti angol „bennies” kifejezés a „benefits”, magyarul előny, jótétemény szó szleng formája. Itthon talán „mázli”-nak vagy „mák”-nak lehetne fordítani, de inkább maradok a „szerencse pont”-nál. – a ford.)*

A szerencse pontokat felhasználhatod, hogy újradozj egy tetszőleges tulajdonság-próbát. Ezt egészen addig ismételheted, míg a kívánt eredményt nem kapod, vagy el nem fogynak a szerencse pontjaid! A dobásaid közül mindig a legjobb számít – egy szerencsepont elköltése sosem hozhat rosszabb helyzetbe, csak segíthet. Ha az eredeti dobásod eredménye 5, a szerencse ponttal való újradozás pedig egy 4-est eredményez, akkor megtarthatod az eredeti 5-ös eredményt.

A szerencse pontokat általában nem használhatod fel Sebzés-dobásokkor vagy olyan esetekben, ha egy táblázaton kell dobnod – csak a tulajdonság-dobásokhoz használhatóak. (A Szívósság-dobások

és néhány előny esetében másra is lehet költeni a szerencse pontokat a tulajdonság-dobásokon kívül, de ezek a kivételek.) A szerencsepontok törölődnek két játékalkalom között, szóval nyugodtan költsd el őket, inkább pocsékba, mint kárba!

JÁTEKMESTERI SZERENCSE PONTOK

A játékmesterek is kapnak szerencsepontokat, amiket az ellenfelek felhasználhatnak. A játék elején a játékmester minden résztvevő játékosért kap egy szerencse pontot. Ezen kívül a JM minden dzsóker karaktere kap 2 saját szerencse pontot. Használhatják a nagy közös szerencsepont – halmazt is, hogy mentse a gonosz bőrüket, de a saját szerencse pontjaikat nem adhatják át a szolgálóknak. Ahogy a hősök szerencsepontjai, az övéké sem mentődik el két játékülés között.

KARAKTEREK

Egy jó szerepjáték sava-borsa a karakter elkészítése, testre szabása és fejlesztése. Ez a következő képen történik a Veszett Világokban.

1) FAJ

Válassz egy fajt a karakterednek, ami elérhető az adott világban. A mi Veszett Kampányaink tartalmaznak minden szabályt és háttér információt, ami egy, az adott világon szereplő fajt érint.

Az ember karakterek egy szabadon választott Előnnel kezdik a játékot.

2) TULAJDONSÁGOK ÉS SZÁRMAZTATOTT ÉRTÉKEK

A hősöd minden főjellemzője d4-ről indul, majd 5 pontot kapsz, amivel növelheted őket. 1 pontért egy kockatípussal növelheted a választott főjellemzőt. A kockatípusok a d4, d6, d8, d10 és d12.

A képzettségekre 15 pontot oszthatsz szét. Az alap képzettségek listáját alant találod. A Veszett Világok képzettségei nagyon széleskörűek. Nem kell külön felvenned a Közelharc képzettséget a törödre, a böködre, a kardodra és a fejszédre – a Közelharc lefedi mindezt. Jusson eszedbe, hogy ez egy „Gyors! Ádáz! Mókás!” játék. Ne aggódj, az előnyök majd bőven elég lehetőséget adnak, hogy testre szabd a karakteredet.

Minden kockatípusnyi növelés 1 pontba kerül, egészen a képzettség csatolt főjellemzőjének értékéig. A főjellemző fölött minden kockatípus 2 pontba kerül. Ha a hősödnek d6-os Ereje van, akkor egy d4-es mászás 1 pontba kerül neki. További egy pont a d6-os mászás, a d8-ra növeléshez azonban már 2 pontot kell költeni.

Karizmád egyenlő az Előnyeid és Hátrányaid adta pozitív és negatív módosítók összegével, ezek híján 0.

Mozgásod egyenlő 6-al.

Védekezésed egyenlő 2-vel, plusz a Közelharc képzettséged felével. (Egy d8-as Közelharc fele 4 + 2 = 6-os védekezés.)

Sebtűrésed egyenlő 2-vel, plusz a karaktered Egészségének a felével. A törzseden viselt páncél bónuszát add hozzá ehhez az értékhez, de jegyezd meg, hogy nem fog számítani, ha a támadás egy másik testrészedet célozza. (A d6-os Egészség fele 3 + 2 + 2 (láncvért) = 7-es sebtűrés.)

3) ELŐNYÖK ÉS HÁTRÁNYOK

A karaktered kap egy „fejlesztést” minden Kisebb Hátrányért (legfeljebb kettőért) amit felvesz, és két fejlesztést egyetlen felvehető Nagyobb Hátrányért. Az alapvető előnyök és hátrányok listáját megtalálod ennek a kiadványnak a hátuljában, de a különféle világ-könyvek még többet tartalmazhatnak.

Két fejlesztésért:

- Kaphatsz még egy főjellemző pontot.
- Választhatsz egy előnyt.

Egy fejlesztésért:

- Kaphatsz még egy képzettség pontot.
- Megduplázhatod az induló pénzüsszegedet.

4) FELSZERELÉS

A hősöd 500 pénzzel kezdi a játékot, hacsak a világleírásod mást nem mond. (Az előre elkészített karaktereknek, amilyeneket a honlapunkon is találsz, már minden felszerelésük megvan.)

5) HÁTTÉRTÖRTÉNET

Annyi háttértörténetet írv, amennyit szeretnél.

KÉPZETTSÉGEK	
Képzettség	Kapcsolt Főjellemző
Észlelés	Intelligencia
Gúnyolás	Intelligencia
Gyógyítás	Intelligencia
Hajítás	Ügyesség
Hajózás	Ügyesség
Hit*	Lelkierő
Információgyűjtés	Intelligencia
Ismeret	Intelligencia
Javítás	Intelligencia
Közelharc	Ügyesség
Lopakodás	Ügyesség
Lovaglás	Ügyesség
Lövészet	Ügyesség
Mászás	Erő
Megfélemlítés	Lelkierő
Meggyőzés	Lelkierő
Nyomolvasás	Intelligencia
Nyomozás	Intelligencia
Őrült tudomány*	Intelligencia
Pszionika*	Intelligencia
Repülés	Ügyesség
Szerencsejáték	Intelligencia
Szuperképesség*	- különleges -
Túlélés	Intelligencia
Úszás	Ügyesség
Varázslás*	Intelligencia
Vezetés	Ügyesség
Zárnyítás	Ügyesség

*Valamilyen „misztikus képességet” jelöl. A Misztikus Háttereknél tudatsz meg többet róluk.

FELSZERELÉS

A füzet hátuljában egy induló felszereléslistát találsz. A teljes szabálykönyvben egy kiterjedtebb felszerelés lista kapott helyet, amelyben járművek és különleges fegyverek is szerepelnek. Alant néhány gyakori különleges képesség magyarázatát találod.

Védekezés: Használd a feltüntetett módosítót a használó Védekezésének megállapításához.

PT (Páncél Törés): Hagyj figyelmen kívül ennyi pontnyi páncélt, amikor a sebzést határozod meg. Egy 2 PT-vel rendelkező fegyver esetén a célpont páncéljának az első két pontját hagyd figyelmen kívül.

Sörétes puská: A sörétes puskák +2-t adnak a használójuk lövészet dobására. Sebzésük közeli lőtávon 3d6, közepes lőtávon 2d6, messzi lőtávon pedig 1d6

Távolság: Ezt hüvelykben (*inch*: 2,54cm, jelölése: " – a ford.) adtuk meg, hogy könnyebb legyen az asztalon játszva számolni. Minden 1 hüvelyk az asztalon 2 méternek (*eredetileg* 2 yard, ami 182,88

cm, de nem szeretnénk sem angolszász mértékegységet, sem tört számokat – a ford.) felel meg a valós világban. Például egy 25"-re lévő célpont valójában 50 méternyire van.

Tűzgyorsaság: A karakter annyi távolsági támadást tehet egy körben, amennyit a fegyvere tűzgyorsasága lehetővé tesz. A legtöbb gépkarabély például háromszor tüzelhet egy körben. Minden lövéshez -2 módosító járul. Ezeket a lövéseket a játékos döntése szerint el lehet osztani a lehetséges célpontok között, de mindet egyszerre kell leadni. Egy UZI-val felszerelt lövész például nem teheti azt meg, hogy lő egyszer, mozog, majd lő még kétszer.

Minden dobott kocka, amit automata tüzeléskor dobasz, annyi löszert jelképez, amennyi a fegyver tűzgyorsasága. Egy 3 kockával tüzelő UZI például 9 löszert használ el.

Az dzsóker karakterek az összes kockájuk mellé kapnak egy Dzsóker-kockát is. Ez a kocka helyettesíthet egy rosszabb dobást, de nem eredményezhet további találatot (és ezért további sebzést sem okoz).

Elérés: A karakter támadhat olyan ellenfeleket, akik a fegyvere elérésének megfelelő hüvelyknyire vannak tőle.

Kapáslövés: Ez a formátlan és súlyos fegyver -2 „kapáslövés” módosítót ad a lövészet-dobásra, ha a használója mozog is abban a körben, amikor tüzel vele.

HARC

Nem véletlenül hívjuk a *Savage Worlds* világait Veszettnek. A hősöd előbb-utóbb nyakig lesz a bajban. Szerencsére a harc a Veszett Világokban *Gyors! Ádáz! és Mókás!*

KEZDEMÉNYEZÉS

Hogy segítsük a mesélőt annak a követésében, hogy ki mikor kerül sorra – és egészséges mértékben növeljük az izgalmakat – egy pakli francia kártyát használunk a kezdeményezés megállapításához. (És igen, természetesen kapható különleges *Veszett Világok* kártyapakli!)

A következőképpen használd a kezdeményezést:

Minden dzsóker kap egy kártyalapot. Azok a

szövetségesek, akiket a játékos irányít, ugyanennek a kártyának megfelelően cselekednek. Minden típusú játékmesteri egység, mint például minden farkas, minden zombi és így tovább, is kap egy kártyát. (Ha az azonos típusú ellenfelek több jól elkülöníthető csoportra oszlanak, mint például két külön farkas farkára a játéktér ellentétes oldalán, akkor nyugodtan adhatsz minden csoportnak egy külön kártyalapot. A Játékmester ezután lefelé számol az Ásztól a 2-esig, miközben minden csoport cselekszik, mikor az ő kártyája van soron. Az egyenlőséget a kártyák színe dönti el: a Pikk (♠) jön először, majd utána a Kör (♥), a Káró (♦), és végül a Treff (♣).

EXTRÁK, NJK-K ÉS SZÖRNYEK

Ne adj rangot az ágyútöltelékeknek. Spórolj a munkával, egyszerűen add meg nekik azokat az Előnyöket, Hátrányokat és egyéb jellemzőket, amivel szerinted rendelkeznek, és ne próbáld játékos karakterek módjára megtervezni őket.

A *Veszett Világok* lényege, hogy egyszerűsíti a játékmester számára a játék levezetését – beleértve a Nem-Játékos Karakterek és a szörnyek kidolgozását is. A követők, az örök és a legtöbb átlagember d6-al rendelkezik minden tulajdonságban, így egy gyors és egyszerű alapról indulhatsz el, ha erősebb karaktereket vagy lényeket akarsz.

A DZSÓKER FÉKTELEN!

A dzsóker kártyák különlegeseek. Az a karakter, aki dzsókert húzott kezdeményezésakor, akkor cselekszik a körben, amikor akar, akár legelsőnek, vagy bármikor később, még akkor is, ha ezzel megszakítja valaki más cselekedetét. Ráadásul a hős minden tulajdonság- és sebzés-dobására +2 módosítót kap. Keverd újra a paklit, miután a dzsóker kiosztásra került.

KIVÁRÁS

Egy hős a Kivárás cselekedettel dönthet úgy, hogy várakozik, és megvárja, hogy mi történik. Így ő később jön az adott körben, és a szokásos módon végrehajthatja a cselekedetét.

A Kivárás addig tart, amíg fenntartják. Ha a karakter éppen kivár amikor egy új kör kezdődik, akkor nem kap új kártyalapot.

Cselekedetek megszakítása: Ha a kiváró karakter meg akar szakítani egy cselekedetet, akkor ő és az ellenfele is Ügyesség próbát dobnak. Aki nagyobbat dob, az cselekszik először. Döntetlen esetén a cselekedetek egyszerre történnek meg.

MOZGÁS

A játékos karakterek alap Mozgás értéke 6, ami azt jelenti, hogy ennyi hüvelyknyit mozoghatnak egy kör alatt az asztalon. A karakterek futhatnak is. Ez további d6 hüvelyknyi mozgást ad nekik, de bármilyen tulajdonság-dobásuk -2 módosítót kap abban a körben. A futás kocka nem tulajdonság



dobás, így nem jár mellé a Dzsóker-kocka és Ász sem lehet.

KÖZELHARCI TÁMADÁSOK

Egy karakter körönként egy közelharc támadást tehet. Dobj egy Közelharc-próbát és hasonlítsd össze az ellenfél Védekezés értékével. Siker esetén a karaktered a kezében lévő fegyvernek megfelelő sebzést okoz (lásd a Sebzés részben). Ha emelést sikerült elérni, akkor +1d6 extra sebzést adhatsz ehhez a támadáshoz.

Visszavonulás a közelharcból: Amikor a karakter visszavonul a közelharcból, minden közvetlenül mellette lévő ellenfél kap ellene egy azonnali, szabad támadási lehetőséget (de csak egyet – nem jár extra támadás a Harci Láz előny vagy két fegyver használatáért).

TÁVOLSÁGI HARC

A Lövészet képzettség lefed mindent a pisztolytól kezdve a rakétavetőig. Fel fog tűnni, hogy a fegyvertáblázatban a távolsági fegyvereknél fix számok találhatóak a „Távolság” mező alatt. Ezek a Közeli, Közepes és Messzi lőtávolságaik. Egy közeli célpontot eltalálni 4-es célszám a Lövészet-dobáson. Közepes távolságon vonj le 2-t a dobásból, messzi távon pedig 4-et.

Ha már itt tartunk, a fegyverek távolsága az asztalon használt figurákhoz van méretezve. Gyors átváltásban minden hüvelyk az asztalon 2 méternek felel meg a valóságban. Tehát egy 25 hüvelyknyire lévő célpont valójában 50 méternyire van a támadótól.

Fedezék: Vonj le 2-t a támadásból, ha a védekezőnek kisebb fedezéke van (feles fedezék vagy teljes könnyű fedezék, mint például az aljnövényzet), 4-et pedig akkor, ha a védekezőnek jelentős (nagyjából 2/3-os vagy nagyobb) fedezéke van.

Egy fekvő karakternek kisebb fedezéke van (-2), de ha fel akar állni, az 2 hüvelyknyi mozgásba kerül. A földön fekvő karakternek -2 módosítót kap a Védekezésére és a Közelharc-dobásaira.

További szituációs harci módosítókat, és néhány más különleges támadási módot találsz a teljes szabálykönyvben.

SEBZÉS

Egy sikeres támadás után a támadó sebzést dob. Sebzés dobáskor add össze a kapott eredményeket sebzésedet megállapításához. Minden sebzésdobás lehet Ász, ami azt jelenti, hogy addig dobhatsz, és adhatod hozzá az eredményt a végső sebzéshez, amíg Ász jön ki. Jól hallottad, haver. A legnyomorultabb goblin is végezhet akár egy legendás hőssel is egy igazán szerencsés dobással.

Távolsági fegyverek sebzése: A távolsági fegyverek sebzése kötött, mint például 2d8 vagy 2d6+1. Egy 45-ös Colt például 2d6+1 sebzést okoz, ami azt jelenti, hogy két hatoldalú kockával dobsz, összeadod őket (és az esetleges Ászokat) majd hozzáadsz egyet a végeredményhez. A dzsóker karakterek nem kapnak Dzsóker-kockát a sebzésdobásoknál, mivel az csak a tulajdonságoknál számít.

Közelharc fegyverek sebzése: Közelharc sebzés esetén a számítás úgy alakul, hogy a támadó az Erő kockájával és a fegyver sebzéskockájával dob majd összeadja a kettő eredményét. Egy d8-as Erővel rendelkező, rövidkarddal (sebzés: d6) harcoló karakter például d8+d6 sebzést okoz. Mint mindig, ezek a kockák is lehetnek Ászok! Ne adj Dzsóker-kockát ezekhez a dobásokhoz – a hősök azt csak a főjellemező- és képzettség-dobásoknál kapják meg.

Bonusz sebzés: A pontosabb támadásoknak nagyobb esélyük van életfontosságú helyet eltalálni. Ha a támadásod Emeléssel jár, adj 1d6-ot a sebzéshez! (Ez a bonusz sebzés szintén lehet Ász!) Az esetleges több Emelésért nem jár több ráadás sebzéskocka.

SEBZÉS OKOZÁSA

Találat után a sebzést össze kell hasonlítani az áldozat Sebtűrés értékével. A sebzésdobások is járhatnak sikerrel, vagy Emeléssel, ugyanúgy, ahogy a tulajdonság próbák. Ha a sebzés értéke kevesebb, mint az áldozat sebtűrése, akkor sikerült ugyan bevinni a csapást, de a sérülés elenyésző, így semmilyen játékbeli hatása sincs.

Ha a sebzésdobás sikert eredményez (egyenlő vagy több mint az áldozat Sebtűrése), akkor a célpont Kábult lesz. Fektesd a figurát a hátára, tegyél mellé egy piros jelölőkövet vagy jegyezd bármilyen módon az állapotát.

A sebzés-dobáson elért Emelések (minden további 4 pont) azt jelentik, hogy az áldozat Sebesülést szenvedett. Az extrák csak egy Sebet szerezhhetnek és Harcképtelenné minősülnek (vedd le őket az asztalról). Eléggé megsérültek ahhoz, hogy abbahagyják a küzdelmet és még az is lehet, hogy meghaltak (egy sima Egészség-dobás a harc után – aki elvétí, az elhunyt).

KÁBULTSÁG

A Kábult karakterek valamilyen kisebb sérülést szenvedtek, vagy más módon zavarodtak össze. (Ha ismersz olyan játékot, ami „élet pontokat” használ, akkor a kábult állapotot tekintsd úgy, mintha a karakter elvesztett volna egy párat – nincs igazán játékbeli hatása, de a karakter szépen lassan leamortizálódik – a Játékmesternek egyszerűen nem kell követnie az apróbb sérüléseket).

A karakter Kábulttá válhat akaraterő próbáktól, félelemtől, de a legjellemzőbb, hogy sebzéstől. A karakterek csak a Mozgásuk felét tehetik meg, és nem végezhetnek más cselekedetet (beleértve a futást is).

A Kábult karakterek automatikusan megpróbálnak magukhoz térni minden körük elején egy Lelkierő-dobással. A sikertelen próba azt jelenti, hogy a karakter kábult marad (de a fentieknek megfelelően a Mozgása felét megteheti). A sikeres próba azt jelenti, hogy a karakter lerázta magáról a Kábult hatást, bár a cselekedetét elvesztette erre a körre. Ha Emelést dob, akkor egy pillanat alatt magához tér, és a szokásos módon cselekedhet.

Ha egy már Kábult karaktert ismét Kábulás ér, akkor Megsebesül. Egymás után két Kábulás okozása jó taktika azon ellenfelek ellen, akik magas Sebtűrés értékkel rendelkeznek. Próbáld meg előkészíteni a terepet ezeknél az ellenfeleknél egy Megfélemlítés vagy Gúnyolás próbával, hogy Kábultak legyenek, aztán hozakodj elő valami halálosabbal.

Példa: Egy űr-tengerészgyalogos rálő egy 5-ös Sebtűréssel rendelkező idegen parazitára és 5-öt sebez rajta. A lény Kábult lesz, de mivel nem sikerült Emeléssel a Sebtűrése fölé menni, így Sebet nem kap. Ha 9 vagy több pontnyit sebződött volna, akkor Sebet kapott volna és mivel nem dzsóker, Harcképtelenként lekerült volna a pástról.

A Harcképtelenség nem jelenti azt, hogy a célpont valójában halott – de biztosan kiesett a harcból. A Veszett Világok szabálykönyv majd segít, ha tudnod kell, hogy egy legyőzött ellenfél életben maradt-e.

DZSÓKEREK ÉS SEBEK

Az dzsókerek több sebet is elszenvedhetnek, így nekik minden, a sebzés dobáskor bekövetkezett Emelés egy Sebet okoz. Minden egyes seb egy halmozódó -1-es módosítót ad minden további Tulajdonság próbára. Egy 2 sebbel rendelkező hős például minden tulajdonság dobására -2-t kap. Ha egy hős sérülést szenved és még nem volt Kábult, akkor egyúttal Kábult is lesz.

A hősök három sebet kaphatnak, mielőtt halálos veszélybe kerülnének. Az ez után kapott sebek Harcképtelenné teszik őket. Egy Harcképtelenné vált karakternek azonnal Egészség próbát kell dobnia, beszámítva az összes sérülésből származó módosítóját.

Eredmény

Hatás

Emelés

A karakter elkábult. Még mindig 3 sebe van, de csak Kábult, nem pedig Harcképtelen.

Siker

A karakter egy óra hosszan át ájult, vagy amíg meg nem gyógyítják.

Balsiker

Az áldozat gyógyításig eszméletlen marad és Elvérzik. Újabb Egészség próbát kell tennie minden körben, és ha a dobás eredménye 1, vagy kevesebb, meghal.

Példa: Virginia Dare egy 5-ös Sebtűréssel rendelkező ponyva hősnő. Ugyanabban a körben két támadás is eltalálja. Az első támadás 7 pontnyi sérülést okoz neki, a második pedig 13-at (Hoppá!). Az első sebzés nem eredményez Emelést, így Virginia Kábult lesz. A második sebzés pontosan két Emeléssel haladja meg a Sebtűrését, így 2 sebet okoz. (Hősnőnk már így is Kábult, így nem éri több ilyen hatás.)

A sebzéseket abban a sorrendben kell elkönyvelni, ahogy az őket okozó támadások érkeznek. Ha a fönti támadásokat felcserélnénk, akkor ez lett volna a vége: Virginia a 13 pontnyi, két Emelést eredményező támadástól elszenved 2 sebet és Kábult lesz. A 7 sebzést okozó támadástól csak Kábult lesz, de mivel már Kábult, így még 1 sebet elszenved (összesen 3 sebe lesz).

SEBZÉS SEMLEGESÍTÉS

Mikor egy sebzés hatására sebet kapnak, a hősök elkölthetnek egy szerencsepontot, hogy Egészség dobást tegyenek. A siker és minden egyes Emelés eggyel csökkenti a kapott sérülések számát. Ha a karakter így megússza a támadást sérülés nélkül, akkor még mindig Kábult marad, mint rendesen. (Ehhez az Egészség dobáshoz ne számítsd hozzá azokat a sebesülésből származó módosítókat, amiket az aktuális seb okozna.)

A karakter támadásonként egy semlegesítő dobást tehet. Ha a dobás 5 sebből 3-at semlegesít, nem lehet még egy semlegesítő dobást tenni a maradék két sebre. A semlegesítő dobás újradozására azonban lehet további szerencse pontokat költeni. Összességében, ez azt jelenti, hogy ha a karakter több forrásból kap sebzést egy körben, akkor mindért külön kell szerencsepontot költenie és semlegesítő dobást tennie – még a következő sebzés kalkulálása előtt.

A karakter arra is költhet szerencsepontot, hogy lerázza magáról a Kábult állapotot, akár az után is, hogy tett egy Lelkierő-dobást, hogy a szokásos módon térjen magához.

FEJLŐDÉS

Minden játékülés (általában 4-6 órányi játék) végén a Játékmester 1-3 tapasztalati pontot ad mindenkinek a csapatban.

A birtokolt tapasztalati pontok száma meghatározza a karakter „Rang”-ját az alul látható módon. A rang meghatározza a karakter erőszintjét és eldönti, hogy felvehet-e bizonyos Előnyöket és Erőket, amikor elhasználna egy fejlesztési lehetőséget (lásd lentebb).

Tapasztalati Pontok	Rang
0-19	Kezdő
20-39	Tapasztalt
40-59	Veterán
60-79	Hősies
80+	Legendás

FEJLŐDÉSI LEHETŐSÉGEK

Minden összegyűjtött 5 tapasztalati pont egy Fejlődési Lehetőséget tesz lehetővé a karakter

számára (Legendás rangtól kezdve 10 pontonként jár egy fejlesztés).

Minden fejlesztéskor a következők egyikét választhatja:

- Egy új Előnyt vesz fel
- Növel egy képzettséget, aminek a jelenlegi szintje egyenlő vagy magasabb, mint a hozzá tartozó tulajdonság értéke.
- Növel két képzettséget, amiknek a jelenlegi értéke kevesebb, mint a hozzájuk tartozó főjellemező értéke.
- Vesz egy új képzettséget d4-es értéken.
- Egy főjellemezőjét megnöveli egy kockányival. Az így növelt főjellemezőt a következő rangba lépésig nem lehet tovább növelni, Legendás rangba lépve pedig minden második fejlesztéskor lehet növelni.



ERŐK

A legtöbb szerepjátékban szerepel valamilyen formában a „mágia”. Legyen akár rejtett okkult tudás, amit sötét kultisták gyakorolnak, vudu rituálék, hatalmas varázslók misztikus művészete, őrült tudósok furcsa szerkezetei, superképességek vagy az elme pszionikus ereje, ezek a szabályok egy egyszerű rendszerben kezelik mindet.

A könnyű hivatkozás érdekében, minden ilyen hatást „erő”-nek hívunk. Az egészben az a legjobb, hogy az erők minden játékban ugyanúgy működnek, de a pontos használat és formák (lásd lentebb) végtelen variációkat tesznek lehetővé ugyanannak az erőnek. Ez azt jelenti, hogy létrehozhat sz varázslókat, őrült tudósokat, superhősöket, de akár különféle lényeket is egy könnyen megjegyezhető erőlistával.

Minden erőhöz tartozik egy „misztikus képzettség” – Hit, Pszionika, Varázslás vagy Örült Tudomány.

ERŐ PONTOK

A misztikus képességekkel rendelkező karakterek „Erő Pontokkal” működtetik az erőiket. A karakterek 10 erő ponttal rendelkeznek karakteralkotáskor és óránként 1 pontot nyernek vissza.

AZ ERŐK HASZNÁLATA

Egy erő használatához a játékos bejelenti, hogy a karaktere melyik erejét használja, elkölti a szükséges mennyiségű Erő Pontot, és tesz egy vonatkozó misztikus képzettség – próbát. Ha a próba sikertelen, akkor semmi sem történik, de az Erő Pontok elhasználódtak. Ha sikeres, akkor az erőnek megfelelő hatás következik be. Egy erő a Hatóidejének megfelelő számú körig működik és néhányszor fenn is lehet tartani további Erő Pontok körönkénti elköltségével – ezt a mennyiséget a Hatóidő mellett találd lejegyezve.

Néhány erő hatása attól függ, hogy hány Erő Pontot költött rá a karakter. Ahogy fentebb is írtuk, a játékosnak az előtt kell elköltenie az erő pontokat, mielőtt dobna a karaktere misztikus képzettségére, hogy lássa sikerrel járt-e.

PÉLDA ERŐK

Álljon itt néhány példa erő, így megértheted, hogyan is történik mindez. A Veszett Világok szabálykönyv több tucatnyi egyéb erőt tartalmaz, amit könnyen hozzá lehet illeszteni bármilyen misztikus háttérhez.

Páncél

Rang: Kezdő

Erő pontok: 2

Hatótáv: Érintés

Hatóidő: 3 (1/kör)

Minták: Misztikus ragyogás, keményebb bőr, valódi vagy éteri páncélzat, férgek vagy kukacok tömege.

A Páncél mágikus védőteret hoz létre egy karakter körül, vagy valamilyen héjat, ami valós vértet ad neki. Siker esetén 2 pontnyi, extra siker esetén 4 pontnyi páncélzatot biztosít. Az erő adta bónusz összeadódik a hétköznapi páncéllal.

Kitörés

Rang: Tapasztalt

Erő pontok: 2-6

Hatótáv: 24/48/96

Hatóidő: Azonnali

Minták: Egy tűzből, jégből, fényből vagy sötétségből álló gömb, színes lövedékek, rovarraj.

A Kitörés egy területre ható erő, amivel egyszerre több ellenfelet is le lehet teríteni. A karakternek először el kell döntenie, hogy hova akarja tenni a kitörés középpontját, aztán dobnia kell a vonatkozó

képzettségére. A szokásos távolsági támadás módosítók számítanak.

A hatóterület egy Közepes Kitörés Sablon, amit megtalálsz ennek a füzetnek a hátuljában. Ha a képzettség dobás sikertelen, akkor a kitörés eltér a tervezett középpontjától, ugyanúgy, mint egy kilőtt lövedék. (1d10 hüvelyk x a távolsággal – rövid távra 1, közepes távra 2, hosszú távra 3 – tér el az eredeti iránytól egy d12-vel meghatározott irányban). A kitörés területén lévők 2d6 sebzést szenvednek el. Más támadásoktól eltérően a Rádások nem növelik a területre ható támadások sebzését.

További hatások: Kétszer annyi erő pontért a kitörés 3d6-ot sebez vagy a hatóterülete Nagy Kitörés Sablonra növelhető. Háromszor annyi pontért mindkét hatás érvényesül.

Lövedék

Rang: Kezdő

Erő pontok: 1-6

Hatótáv: 12/24/48

Hatóidő: Azonnali

Minták: Tűz, jég, fény, sötétség, színes lövedék, rovarraj.

A Lövedék a varázslók alapvető támadó Ereje, de használható sugárfegyverhez, energialövedékhez, mennyei fénycsóvához és bármilyen más távolsági támadáshoz. A lövedék sebzése 2d6. A Lövedék a szokásos támadásokhoz hasonlóan +1d6 sebzést okoz, ha a varázsló Emelést ér el a vonatkozó dobáson.

További lövedékek: A karakter lőhet egyszerre akár 3 lövedéket is, ha ennek megfelelő mennyiségű erő pontot költ rá. Ezt az előtt kell eldönteni, hogy használná az erőt. A lövedékeket a karakter akaratának megfelelő célpontokra lehet lőni.

Megnövelt sebzés: A karakter dupla erőpontért a sebzést is növelheti 3d6-ra. Nem lehetséges azon egyszerre több lövedéket megnövelt sebzéssel lőni.

Eltérítés

Rang: Kezdő

Erő pontok: 2

Hatótáv: Érintés

Hatóidő: 3 (1/kör)

Minták: Mágikus pajzs, szélfuvallat, szellemszolga, ami hátrítja a lövedékeket.

Az *Eltérítés* erők többféleképpen működhetnek. Néhány konkrét fizikai elterelést végez, mások elmoszák a célpont alakját vagy más illúziót hoznak létre. A végső hatás azonban mindig ugyanaz – távol tartja a használt célzó közelharc és távolsági támadásokat. Sikeres dobás esetén a támadóknak le kell vonniuk 2-t minden, a célpontot érintő Közelharc, Lövészet, vagy más támadó dobásból, mellyel a mágiahasznált célozzák. Emelés esetén a büntetés -4-re nő. Ez az erő Páncél értéket biztosít a területi támadások ellen.

Gyógyítás

Rang: Kezdő

Erő pontok: 3

Hatótáv: Érintés

Hatóidő: Maradandó

Minták: Kézrátétellel gyógyítás, a célpont megérintése a szent szimbólummal, ima.

A Gyógyítás helyrehozza a nemrég okozott testi sérüléseket. Ahhoz, hogy a gyógyítás létrejöjjön, az „arany órán” belül kell használni, mivel ez az Erő nem hat az egy óránál régebben szerzett sebekre.

Dzsóker karakterek esetében a gyógyítás minden használata siker esetén egy, Emelés esetén két sebet szüntet meg. A dobást módosítani kell a célpont sebek miatti levonásával és még minden olyan módosítóval, amit a használó is elszenved.

Az extrák esetében a játékmester először meghatározza, hogy életben vannak-e vagy meghaltak (egy egyszerű Egészség dobás). Ha meghaltak, akkor nem lehet gyógyítani őket. Ha életben vannak, akkor egy sikeres misztikus képzettség próba esetén Kábultan kerülnek vissza a játékba.

A Gyógyítás meggyógyíthatja a betegségeket és a mérgezéseket, ha a velük való kapcsolatba lépés után 10 percen belül használják.

Csapás

Rang: Kezdő

Erő pontok: 2

Hatótáv: Érintés

Hatóidő: 3 (1/kör)

Minták: Színes fényaura, rúnák, bélyegek, energia, a pengéből kinövő tuskék.

Ezt az erőt valamilyen fegyverre kell rámondani. Ha ez egy távolsági fegyver, akkor egy egész tárra hat, vagy 20 lövedékre, gránátra, nyílveesszőre, esetleg egy teljes „töltésnyi” lőszere (szokatlan fegyverek esetén a játékmesternek kell meghatároznia, hogy pontosan mennyi lövedékre hat az erő). Amíg működik a hatás, addig a fegyver +2 sebzést okoz, Emelés esetén pedig +4-et.

GYIK

A *Veszett Világok* elég régóta fut már, így találkoztunk pár ismétlődő kérdéssel. Következzenek a válaszok!

K: Az Ászok miatt úgy tűnik, hogy jobban járok a d6-al mint a d8-al. Miért akarnám növelni a képzettségeimet?

V: A nagyobb kockák jobbak. Vegyük az alap 4-es célszámot. D6-al 50% esélyed van a sikerre, míg d8-al 62%. Jobb esélyed van Ászt kapni a legkisebb kockán – a d4-en – de még mindig többször (és jobban) leszel sikeres a nagyobb kockákkal. A végeredmény az, hogy bár akármelyik kockán lehet magas vagy alacsony értéket kapni, a nagyobb kockák gyakran adnak magasabb eredményeket, az alacsonyabbak pedig gyakran adnak kisebbeket.

K: Az én egyik régebbi könyvembe az van írva, hogy a rövid kard sebzése „Erő+2”. Ez hogy van?

V: A szabályok néhány korábbi változatában a közelharc fegyverek egy bizonyos kockányi sebzés helyett egy állandó értéket adtak. A következő egyszerű iránymutatást használva könnyen kitalálhatod, hogy mennyi egy adott fegyver sebzése: +1 = d4, +2 = d6, +3 = d8, +4 = d10, +5 = d12. A szabálykönyvben találsz egy naprakész fegyverlistát a megfelelő értékekkel.

K: Számítanak az Ászok, amikor futásra vagy valami másra dobok?

V: Az ászok csak tulajdonság- (főjellemző, képzettség), és sebzés-dobásnál számítanak.

K: Költhetek szerencsepontot a sebzésre?

V: Nem, hacsak nincs valami olyan Előnyöd, ami lehetővé teszi ezt. Ez vonatkozik minden olyan dobásra is, ami nem tulajdonság dobás.

K: A játékosaimnak nem tetszik, hogy sok időbe telik elintézni egy magas Sebtűrés értékkel rendelkező nagy lényt.

V: A célunk az volt, hogy a rosszfiúk talpon legyenek, kábultak legyenek vagy kerüljenek le a pástról. Figyelmen kívül hagyjuk azokat a sebeket, amik csak néhány „életpontnyi” sebzést okoznak, hogy megspóroljuk a Játékmesternek a melót és csak azokkal az igazán jól sikerült találatokkal foglalkozunk, amik végeznek a Rosszfiúkkal. Ezeket a kisebb sebeket egyszerűen írd le karcolásként vagy zúzódásként, esetleg olyan kis sérülésként, ami semmilyen fizikai fájdalommal nem jár. Ha használjátok a Megfélemlítés/Kábítás korábban ismertetett taktikáját, vagy valamelyik másik harci manővert az alapkönyvből, akkor még azok az igazán kemény nagyfiúk is könnyen megadják magukat.

GYAKORI FEGYVEREK ÉS PÁNCÉLOK

Kézifegyverek

Típus	Sebzés	Súly	Egyéb
Tőr	Erő+d4	1	dobható
Rövidkard	Erő+d6	4	Ide tartoznak a lovassági szablyák is.
Hosszúkard	Erő+d8	5	-
Pallos	Erő+d10	10	Kétkezes, -1 Védekezés
Szekerce	Erő+d6	2	-
Kétkezes bárd	Erő+d10	15	Kétkezes, PT 1, -1 Védekezés
Harci kalapács	Erő+d6	8	PT 1 lemezvért ellen
Pöröly	Erő+d8	20	Kétkezes, PT 2 lemezvért ellen, -1 Védekezés
Lándzsa	Erő+d6	5	Kétkezes, Elérés 1, +1 Védekezés

Elérés: amennyi az elérés értéke, annival több hüvelyknyire támadhat.

Távolsági fegyverek

Típus	Lőtáv	Sebzés	TGY	Lőszer	Súly	Lövések	Egyéb
Íj	12/24/48	2d6	1	Nyílvevessző	3	-	-
Colt 1911	12/24/48	2d6	1	.45	4	7	PT 1
Uzi 9mm	12/24/48	2d6	3	9mm	9	32	PT 1
Sörétes	12/24/48	1-3d6	1	12g	8	6	
Winchester '76	24/48/96	2d8	1	.45-47	10	15	PT 2
M-16	24/48/96	2d8	3	.223	8	20 v.30	PT 2
AK 47	24/48/96	2d8+1	3	7.62	10	30	PT 2
M60	30/60/120	2d8+1	3	7.62	33	250	PT 2, Kapáslövésre alkalmatlan

PÁNCÉLOK

Típus	Védelem	Súly	Egyéb
Kevlár	+2/+4	8	Törzs, +4 golyók ellen
Bőrpáncél	+1	15	Törzs és láb
Láncing	+2	25	Törzs és karok
Mellvért	+3	25	Törzs

Páncélok nyújtotta védelem: a páncélok nyújtotta védelem (másik nevén Páncél) hozzáadódik a karakter Sebtűrés értékéhez, ha a páncél által védett testtájon éri a támadás (lásd a Páncélok táblázat Egyéb oszlopában).

PT (Páncéltörő): a páncéltörő fegyverek a PT értékükkel csökkentik a célpont által viselt páncélzat Páncél értékét.

Páncél és Páncéltörés példa: Sir Rupert, a lovag alap Sebtűrés értéke 6. Amikor mellvértet (Páncél +3) visel, a törzsének Sebtűrése 9. A Sir Rupetre pörölyvel (PT 2 lemezvért ellen) támadó kovácslegénnyel szemben a lovag 7-es Sebtűréssel bír a törzsén, mindenhol máshol pedig 6-os Sebtűréssel, mivel a nem páncélból származó Sebtűrést a fegyver páncéltörés tulajdonsága nem csökkenti.



ELŐNYÖK ÉS HÁTRÁNYOK

Lehet, hogy épp néhány *Veszett Világok* karaktert nézegetsz, és azon gondolkodsz „Hm, mindkét karakternek d8-as Közelharca van. Mi köztük a különbség?” Ez az a pont, ahol az Előnyök és a Hátrányok belépnek a képbe. Ezek a fontos képességek és hiányosságok tesznek különbözővé két, amúgy meglehetősen hasonló harcost.

Az alábbi lista segít az ingyenes kalandjainkhoz adott karakterekkel való játékban. Részletesebb leírásukat a teljes *Veszett Világok* szabálykönyvben találod.

Hátrányok

Arrogáns (Nagyobb): Meg kell szégyenítenie az ellenfeleit, mindig az ellenség vezetőjét keresi.

Becsületkódex (Nagyobb): A karakter állja a szavát és úriemberhez méltóan viselkedik

Bosszúszomjas (Kisebb/Nagyobb): A karakter haragtartó, Nagyobb Hátrányként ölni is képes, hogy kiegyenlítse a számlát.

Csúf (Kisebb): -2 Karizma a karakter átlagosnál rosszabb kinézete miatt.

Ellenség (Kisebb/Nagyobb): A karakternek van valamiféle visszatérő nemeze.

Eskü (Kisebb/Nagyobb): A karakter fogadalmat tett magának, egy csoportnak, egy istenségnek vagy egy vallásnak.

Félkezű (Nagyobb): -4 módosító minden olyan cselekedethez, amihez két kéz kell.

Féllábú (Nagyobb): -2 Mozgás, futás kockája csak d4, -2 módosító a mozgékonytságot igénylő feladatokhoz, -2 módosító az Úszás-dobásokhoz.

Félszemű (Nagyobb): -1 Megjelenés, -2 minden dobáshoz, amihez térlátás kell.

Fiatal (Nagyobb): csak 3 pontot kap a Főjellemzőire (a szokásos 5 helyett) és 10 képzettség pontot (15 helyett) viszont +1 szerencse ponttal kezd mindegyik játékkalkulát.

Fóbia (Kisebb/Nagyobb): -2 vagy -4 minden tulajdonság próbához, ha közel van a fóbia tárgyához.

Furcsaság (Kisebb): A karakternek van valamilyen kisebb, de állandó jellemhibája, mint például a siránkozás, elitizmus vagy a hírnév hajszolása.

Gyáva (Nagyobb): A karakter meglehetősen gyáva, -2 módosítót kap a Bátorság dobásaira.

Halálvágy (Kisebb): A karakter meg akar halni, miután elérte a célját.

Hitetlen Tamás (Kisebb): A karakter nem hisz a természetfelettiben.

Hősies (Nagyobb): A karakter igazi hős és mindig segít a szükségét szenvedőkön.

Hűséges (Kisebb): A karakter igyekszik sosem csalódást okozni a barátainak vagy elárulni őket.

Idős (Nagyobb): -1 Mozgás. -1 az Erő és Egészség kockatípusaiból (d8 helyett d6 például). +5 képzettségpont bármilyen Intelligenciához kapcsolódó képzettségre.

Írástudatlan (Nagyobb): A karakter nem tud sem írni, sem olvasni.

Kapzsi (Kisebb/Nagyobb): A karakter a vagyont megszállottja.

Kétbalkezes (Kisebb): -2 módosító a Szerelés-dobásokra. A mechanikus vagy elektronikus gépekkel kapcsolatos dobásoknál 1-es esetén az adott eszköz rosszul működik.

Kis növésű (Nagyobb): -1 Sebtűrés

Kíváncsi (Nagyobb): A karakter mindent tudni akar.

Kívülálló (Kisebb): -2 Karizma, az uralkodó társadalmi réteg tagjai rosszindulatúan bánnak vele.

Körözött (Kisebb/Nagyobb): A karakter valamiféle bűnöző.

Makacs (Kisebb): A karakter mindig a saját feje után megy.

Műveletlen (Nagyobb): -2 az Általános Tudás-dobásokhoz.

Nagyothalló (Kisebb/Nagyobb): -2 a hallás alapú Észlelés-dobásokra; automatikus kudarc, ha teljesen süket

Nagyszájú (Kisebb): Képtelen titkot tartani, a legrosszabb pillanatban szólal meg.

Óvatos (Kisebb): A karakter túltúl óvatos.

Pacifista (Kisebb/Nagyobb): Kisebb Hátrányként a karakter csak önvédelemből harcol, Nagyobb Hátrányként pedig semmi szín alatt nem harcol élőlények ellen.

Peches (Nagyobb): Játékülésenként eggyel kevesebb szerencse ponttal kezd.

Rossz látás (Kisebb/Nagyobb): -2 bárminek az észrevételére vagy megtámadására, ami 5 hüvelyknél messzebb van. Kisebb hátrányként szemüveggel kompenzálható.

Rossz Szokás (Kisebb/Nagyobb): -1 Megjelenés; ha nem fér hozzá a Nagyobb Rossz Szokás tárgyához, akkor Kifáradás dobást (lásd a teljes *Veszett Világok* szabálykönyvben) kell tennie

Sánta (Nagyobb): -2 Mozgás, a futás kockája csak d4

Szegénység (Kisebb): Feleannyi kezdőtőke és a későbbiekben is kifolyik a pénz a kezei közül.

Tévhit (Kisebb/Nagyobb): A karakter súlyos tévképzeteknek a rabja.

Túlságosan magabiztos (Nagyobb): A karakter azt hiszi, hogy bármit meg tud csinálni.

Túlsúlyos (Kisebb): +1 Sebtűrés, -1 Mozgás, futás kockája d4

Udvariatlan (Kisebb): A karakter -2 módosítót kap a Karizmájához a rossz modora és faragatlansága miatt.

Vak (Nagyobb): -6 minden olyan cselekedetre, ami látást igényel, -2 a szociális dobásokra, egy ráadás Előnyt kap.

Vérszegény (Kisebb): -2 az Egészség dobásokhoz betegség, fertőzés, mérge és környezeti hatások ellen.

Vérszomjas (Nagyobb): Sosem ejt fogjot, inkább végez az ellenfelével; -4 Karizma, ha ezt tudják róla.

Előnyök

Az előnyöknek lehetnek Előfeltételeik. Ezeket az Előny mögött, zárójelben találod. A „K” a Kezdő rang, a „T” a Tapasztalt és így tovább. A főjellemező követelményeket rövidítésekkel adjuk meg, úgy mint: Ügy=Ügyesség, Erő=Erő, Int=Intelligencia, Ler=Lelkierő, Egs=Egészség.

Akrobata* (K, Ügy d8, Erő d6): +2 az Ügyesség alapú trükkökre, +1 Védekezés, ha nincs leterhelve.

Ász* (K, Ü d8): +2 minden Hajózás-, Vezetés-, Pilóta-dobásra; -2-vel dobhat sebzés-semlegesítést járműveknek is.

Bajnok* (K, MH (Csodák), Ler d8, Erő d6, Egs d8, Hit d6, Közelharc d8): +2 sebzés és Sebtűrés, mikor természetfeletti gonosz ellen harcol.

Bajvívó (K, Ügy d8, Közelharc d8+): +1 Közelharc olyan ellenfelek ellen, akiknél nincs másik fegyver vagy pajzs. A csoportos támadók módosítójából levonhatsz egyet.

Barkácmester* (K, MH (Bizarr Tudomány), Int d8, Javítás d8, Bizarr Tudomány d8, két Tudás képzettség d6): Játékülésként egyszer "összebarkácsolhat" egy eszközt, amivel bármelyik Erőjét lemásolja.

Bestia Ura (K, Ler d8): Van egy állat társad.

Bestia-kötélék (K): A karakter költhet szerencsepontot az állatai dobásaira.

Biztos Kezű (K, Ügy d8): Hagyd figyelmen kívül a bizonytalan talajból származó módosítót hatások és járművek esetén.

Buzgalom (V, Ler d8, Parancsnoklás): A parancsnoklásod alatt álló egységek +1-et kapnak a közelharc sebzésükre.

Csatlós (L, dzsóker): A karakter szert tesz egy Kezdő rangú Dzsóker csatlósra.

Drágán Add az Életed! (K, dzsóker, Ler d8): Amikor a Kiütés vagy a Sérülés táblázaton dobsz, hagyd figyelmen kívül a sebesülés módosítóidat.

Még Drágább az Életed! (V, Nehezen megölhető): Amikor a karakter meghal, 50% eséllyel mégis megússza valami úton-módon.

Erdőjáró* (K, Ler d6, Túlélés d8, Nyomolvasás d8): +2 a Túlélés, a Nyomolvasás, valamint a Lopakodás-dobásokra (csak a vadonban).

Erő Hullám (T, misztikus képzettség d10): Kapsz +2d6 Erő Pontot, amikor Jokert osztanak neked.

Erő Pontok (K, MH): +5 Erő Pont, rangonként egyszer vehető fel.

Erős Akarat (K, Megfélemlítés d6, Gúnyolás d6): +2 a Megfélemlítés és Gúnyolás dobásokra, +2 az ezeknek való ellenállásra.

Fájdalomtűrés (K, dzsóker, egs d8): Hagyj figyelmen kívül 1 pontnyi sebzés-büntetést.

Jobb Fájdalomtűrés (K, Fájdalomtűrés): Hagyj figyelmen kívül 2 pontnyi sebzés-büntetést.

Fegyvermester (L, Fegyverszakértő): +2 Védekezés

Fegyverrántás (K, Ügy d8): Szabad cselekedetként vehet elő fegyvert.

Fegyverszakértő (L, Közelharc d12): +1 Védekezés

Figyelmesség* (K): +2 Észlelés

Fürge* (K, Ügy d8): Kezdeményezésnél minden 5 és az alatti lapot eldobhatsz és újat kérhetsz helyettük.

Fürgelábú (K, Ügy d6): +2 Mozgás, a Futás kockád d10-es (d6 helyett).

Gazdag* (K): A kezdő pénzmennyiséged háromszorosa a szokásosnak, 75K pénznyi éves bevétel van.

Gyógyító (K, Ler d8): +2 minden Gyógyítás dobásra és a gyógyítás erő használatára.

Gyors Feltöltődés (T, Ler d6, MH): 30 percenként kapsz vissza 1 Erő Pontot.

Még Gyorsabb Feltöltődés (V, Gyors feltöltődés): 15 percenként kapsz vissza 1 Erő Pontot.

Gyors Gyógyulás* (K, Egs d8): +2 a természetes gyógyulás-dobásokra.

Halálpontos Lövés (dzsóker, T, Lövészet/Hajítás d10): Ha Jokert kap osztáskor, dupla sebzést okozol távolsági fegyverekkel.

Harci Láz (T, Közelharc d10): Tehetsz egy ráadás közelharc támadást -2-vel.

Jobb Harci Láz (V, Harci Láz): Mint fent, de nincs levonás.

Harci Reflexek (T): +2 a Kábultság lerázására tett dobásokra.

Hárítás (T, Közelharc d8): +1 Védekezés.

Jobb Hárítás (V, Hárítás): +2 Védekezés.

Hatalmas Csapás (T, dzsóker, Közelharc d10): Ha Jokert kapsz, dupla sebzést okozol közelharcban.

Hivatásos (L, d12 a tulajdonságban): A választott tulajdonság d12+1-re nő.

Szakértő (L, Hivatásos a tulajdonságban): A tulajdonság d12+2-re nő.

Jellegzetes Fegyver (K, Közelharc vagy Lövészet d10): +1 a Közelharc vagy Lövészet-dobásokra egy bizonyos fegyverrel.

Jobb Jellegzetes Fegyver (V, Jellegzetes Fegyver): +2 a Közelharc- vagy Lövészet-dobásokra egy bizonyos fegyverrel.

Kapcsolatok (K): Egy Meggyőzés-dobással nagyhatalmú szövetségeseket hívhat segítségül.

Karizmatikus (K, Ler d8): +2 Karizma.

Kaszálás (K, Erő d8, Közelharc d8): Körülöttes mindenki támadhatsz -2 módosítóval.

Jobb Kaszálás (V, Kaszálás): Mint fent, de módosító nélkül.

Kemény, mint a kő (L): +1 Sebtűrés.

Keményebb, mint a kő (L, Kemény, mint a kő): +2 Sebtűrés.

Két Fegyveres Harc (K, Ügy d8): Mindkét kezében fegyvert forgatva a többszörös cselekvés szokásos módosítója nélkül harcolhat.

Kétkezesség* (K, Ügy d8): Ha a rosszabbik kezedet használod, hagyd figyelmen kívül az ebből származó -2 módosítót.

Kitartás! (T, Int d8, Parancsnoklás): Az irányításod alatt állók +1 Sebtűrést kapnak.

Kitérés (T, Ügy d8): A karaktert célzó távolsági támadásokból le kell vonni 1-et.

Jobb Kitérés (V, Kitérés): A karaktert célzó távolsági támadásokból le kell vonni 2-t.

Könyörtelen (T): Költhetsz Szerencsepontot a sebzés-dobásokra.

Kötélék (K, dzsóker, Ler d8): Átadhat Szerencsepontokat olyan csapattársnak, akivel tud kommunikációt folytatni.

Követők (L, dzsóker): 5 követőt vonzol magadhoz.

Lélekszipoly (T, Különleges): Különleges.

Lelkesítés (T, Parancsnoklás): +1 a parancsnoklásod alatt álló egységek Lelkierő dobásaira.

Mágia-ellenállás* (K, Ler d8): 2-es Páncél varázslatok ellen, +2 mágia elleni dobásokra.

Jobb Mágia-ellenállás* (K, Mágia-ellenállás): 4-es Páncél varázslatok ellen, +4 mágia elleni dobásokra.

McGyver* (K, Int d6, Javítás d6, Észlelés d8): Nem kapsz levonást a felszerelés hiánya miatt.

Megelőző Csapás (K, Ügy d8): Automatikusan megtámadhat körönként egy ellenfelet, aki az elérésén belül mozog.

Jobb Megelőző Csapás (H, Megelőző Csapás): Automatikusan megtámadhat minden ellenfelet, aki az eléréseden belül mozog.

Mentalista* (K, MH (Pszi), Int d8, Pszionika d6): +2 minden Pszionika ellendobásra.

Mester (L, dzsóker, Szakértő a tulajdonságban): Amikor a tulajdonságra dobsz, a Joker kockád d10-es.

Mesterlövész (T): A karakter megkapja a célzás manőverből származó bónuszt (+2 a Lövészet-dobásra), ha nem mozog a körben.

Minden lében kanál* (K, Int d10): Hagyd figyelmen kívül a képzetlenségből származó -2 módosítót az Intelligencia alá tartozó képzettségeknél.

Misztikus Háttér* (K): Hozzáfért biztosít a különböző természetfeletti erőkhöz.

Mr. Szerviz* (K, MH (Bizarrr Tudomány), Int d10, Javítás d8, Bizarrr Tudomány d8, két tudományos Ismeret képzettség d6): +2 a Javítás-dobásokra, ha Emelés jön ki, akkor feleannyi ideig tart a művelet.

Nagydarab* (K, Erő d6, Egs d6): Sebtűrés +1; a terhelhetőséged 8xErő (5xErő helyett)

Nemes* (K): +2 Karizma; a karakter nemesi születésű, státusszal, vagyonnal és felelősséggel

Nyomozó (K, Int d8, Nyomozás d8+, Információgyűjtés d8+): +2 minden Nyomozás és Információgyűjtés dobásra.

Nyugodt (T, Int d8): Kezdeményezéskor két kártyát húzhatsz, és a jobbik szerint cselekszel.

Halálosan nyugodt (T, Nyugodt): Három kártya közül a jobbik szerint cselekszel.

Óriás-vadász (V): +1d6 sebzés nagyméretű lények ellen.

Őrjöngés* (K): Ha megsérülsz, Intelligencia próbát kell dobnod, különben őrjöngeni kezdesz. Őrjöngés közben +2 módosítót kapsz minden Közelharc- és Erő-dobásra, valamint +2-t a Sebtűrésedre, viszont -2 módosítót kapsz a Védekezésedre. 1-es Közelharc dobás esetén véletlenszerű célpontot találsz el (ha van valaki más is körülöttes).

Parancsnoklás (K, Int d6): A katonáid tőled 5 hüvelyknyi távolságra +1-et kapnak a dobásukra, hogy lerázzák magukról a Kábult állapotot.

Piszok Gazdag* (K, Nemes vagy Gazdag): A kezdő pénzmennyiséged ötszöröse a szokásosnak, 250K pénznnyie éves bevételed van.

Rákendró! (T, Lövészet d8): A sorozatlövés módosítója csak -1 (-2 helyett).

Szent/Szentségtelen Harcos* (K, Misztikus Háttér (Csodák), Ler d8, Hit d6): 1 Erőpontért a gonosz lényeket Lelkierő-próbára kényszerítheted,

amit ha elbuknak, akkor Kábultak lesznek. 1-es dobás esetén az extrák meghalnak, a dzsókerek 1-et sebződnek. Lényenként 1 Erőpontba kerül.

Szerencsés* (K): +1 Szerencsepont minden játékalkalommal.

Nagyon szerencsés* (K, Szerencsés): +2 Szerencsepont minden játékalkalommal.

Tolvaj* (K, Ügy d8, Mászás d6, Zárnyítás d6, Lopózás d8): +2 a Mászás-, Zárnyítás-, Lopakodás- és a mások megfélemlítését célzó dobásokhoz, valamint a csapdák érzékeléséhez és hatástalanításához.

Tudós* (K, d8 az érintett képzettségekben): +2 két különböző Ismeret képzettségre.

Új Erő (K, MH): A karakter megtanul egy új Erőt.

Varázsló* (K, MH (mágia), Int d8, Ismeret (misztikus) d8, Varázslás d6): Minden, a Varázslás próbán dobott Ráadás 1 Erő ponttal csökkenti a varázslat költségét.

Veszélyérzet (K): Dobhat Észlelést -2-vel, hogy észrevegye a meglepetésből támadókat, veszélyeket.

Vezetői Érzék (K, Ler d8, Parancsnoklás): A vezető Szerencsepontot adhat át az egységeinek.

Vonzó* (K, Egs d6): +2 Karizma.

Gyönyörű* (K, Vonzó): +4 Karizma.

**Háttér vagy Szakma Előny – A karakteralkotás alatt kell kiválasztani, utána már csak a Játékmester engedélyével vehetőek fel.*

Vedd meg a Veszett Világok teljes verzióját, ami

megvásárolható a jobb játékboltokban!

Ingyen kalandok és további letölthető anyagok várnak a www.peginc.com oldalon

KINYOMTATÁSA, BEKÖTÉSE ÉS FÉNYMÁSOLÁSA ENGEDÉLYEZETT

Ezek a Próbamenet szabályok ingyenesek, saját használatra kinyomtatható. A Pinnacle Entertainment írásos engedélye nélkül sem fizikai, sem pedig elektronikus formában nem hozható forgalomba.

Savage Worlds, Smilin' Jack, Deadlands, and all of our other Savage Settings, and the Pinnacle logo are Copyright Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. © Solomon Kane Inc. Solomon Kane® and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Solomon Kane Inc. All rights reserved.