

Astro Infernal alapok

1. [A szilánkos univerzum](#)

2. [A rendszer](#)

2.1. [Alap mechanika](#)

2.2. [Story pontok](#)

2.3. [Dobás módosítók](#)

2.4. [Alternatív próbák](#)

2.5. [Vonatkozások és igazságok](#)

2.6. [Származások](#)

2.7. [Konfliktus](#)

2.8. [Mágia](#)

2.9. [Utazás](#)

2.10. [Vér](#)

2.11. [Méz](#)

2.12. [Énekek](#)

3. [A karakter jellemzői](#)

3.1. [Halál Énekesek](#)

3.2. [Kvalitások](#)

3.3. [Képzettségek](#)

3.4. [Szakértő igazságok](#)

3.5. [Statisztikák](#)

3.6. [Jellemzők](#)

3.7. [Mester](#)

3.8. [Sötét Jelek/Korrupciók](#)

3.9. [Belső démonok](#)

3.10. [Formák](#)

3.11. [Végzetek](#)

3.12. [Végső simítások](#)

4. [Karakteralkotás menete](#)

A szilánkos univerzum

2688-ban az ismert világegyetem lángba borult. A vörös por 72 óra alatt söpörte végig a Földet 28 milliárd testet változtatva ragacsos vérmasszává, hogy azután az égbe emelje Őket és egy végtelen gonosz pókhálót szőjön belőlük, melyből végül kiemelkedtek a Vörös Istenek.

Az örökké növekvő MI gyárák a semmiből nőttek ki, mint kiméra trónok az ég felé amíg a szem ellátott, miközben a füst eltakarta a napot. Az emberiség végső alkotása rémálommá változott.

Az óvóhelyekre menekülő túlélők a tudomány felé fordultak, de a gépek ismét elárulták Őket. Az MI által elszabadított nano vírusokat semmi nem foghatta vissza, sem fizikai korlátok, sem a távolság nem tudta útjukat állni, megjelentek a föld alatt, megjelentek a távoli űrállomások mindegyikén.

Aki még tehette letérdelt és imára hajtotta a fejét, de a válasz csupán néma csend volt. Az elkeseredettség végső pillanatában, a túlélők egy kicsiny csoportja a sötétség felé fordult és szeretteiket áldozatként bemutatva intézték fohászaikat a Sötét Úr megváltásáért...

... Ő pedig válaszolt.

A világegyetem szilánkosra tört. A fizikai törvényeit felváltotta valami sokkal baljósabb. E kaotikus, szentségtelen világot a lakói elnevezték szilánkoknak, ahol a mitikus helyeket, melyek egy karnyújtásnyira ám mégis elérhetetlen távolságban fekszenek egymástól, körbe öleli a sötét üresség.

Ahol sötét hatalmak uralkodnak kiforgatott dávidi törvénykönyvek szerint. Ahol a rabszolgák és a királyok az éjszakához imádkoznak megváltásért, és ahol az üdvösség csak valahol egy MI alig használt áramkörében létezik.

Itt megférnek egymás mellett az emberiség Ősi istenei, félelmei, történetei a legmodernebb technológiával és a sötétség legmélyebb bugyraival, melyben már alig maradt valami, ami emlékeztet, vagy esetleg emlékszik az MI előtti időkre.

A tudomány mellé pedig felzárkózott az Alkímia és a sötét rituálék sokasága, hogy mágiaként szőjék át az univerzumból megmaradt szilánkokat.

A rendszer

Alap mechanika

Minden esetben, ha egy karakter végre hajt egy cselekvést, ami elsülhet rosszul is dobást kell tenni a legrelevánsabb tulajdonsága/képzettsége ellen. A játék ehhez D20-t használ. A cél, hogy minél kisebbet dobjon vele.

A dobás eredményétől függően 4 végkimenet következhet be:

- **Teljes kudarc:** Nat20 – Cselekedeted olyan szálnalmas kudarcba fulladt, hogy annak súlyos következményei lesznek. Kapsz egy negatív igazságot és 1 skill pontot
- **Sikertelenség:** 16, vagy a célszám felett – A cselekedeted sikertelenül zárul és negatív következményei lehetnek. Kapsz egy negatív vonatkozást.
- **Siker:** 16, vagy a célszám alatt (az egyenlőség sikernek számít) – A cselekedeted sikerrel jár és kapsz egy Story pontot, minden 5-ös lépcső után kapsz még 1-et.
(pl. 12-es célszám ellen dobsz, ha sikerül akkor kapsz 1 story pontot, ha 7-t vagy kisebbet dobsz 2-t, ha 2-t dobsz 3-at).
- **Teljes siker:** Nat1 – A cselekedeted tökéletesen teljesítetted, minden Story pontod, amit a dobással szereztél megduplázódik.
(pl. célszám 16 – dobás Nat1 – eredetileg kapnál 4 Story pontot 1-et a sikeres dobásért 3-t pedig az 5-ös lépcsőért – 11, 6, 1 – de mivel 1-et dobtál így nem 4-et, hanem 8 story pontot kapsz)

Story pontok:

A dobások után szerzett story pontokat a következő módon használhatod fel, ezeknek nem kell feltétlen kapcsolódni a dobáshoz, elég ha a kontextuson belül marad, illetve nem lehet őket tartalékolni, vagy felhasználd őket, vagy elvesznek – **a story pontok elköltését ne gondolja túl senki, nem ezen fognak múlni a dolgok, ne ezzel lassítsuk a játékot!**

- 1 story pontért vásárolhatsz egy plusz dobás nélküli sikeres cselekvést.
- X story pontért felvázolhatsz egy effektet a dobáshoz köthető cselekvéshez (a mesélő határozza meg az X-et).
- 1 story pontért felvázolhatsz egy vonatkozást.
- 3 story pontért felvázolhatsz egy igazságot.

Dobás módosító:

Épelme költés: Ha nem dobtál teljes kudarcot, akkor lehetőség van módosítani a végeredményt. A dobásból levonhatsz 5-t ha vállalsz D6 épelme veszteséget, ezt bármennyiszer megismételheted, amíg van legalább 1 épelméd (ilyen módon nem érhet szel teljes sikert, annak természetesnek kell lennie).

Felajánlás: A mesélő bármilyen dobás előtt vagy dobás után alkut kínálhat a cselekvő játékosnak. A mesélő bármit felajánlhat neki, cserébe a próba sikertelen lesz.

Alternatív próbák:

Komplex feladatok/kutatás: A hosszabban elnyúló feladatok, vagy kutatásokhoz a mesélő kérhet több dobást, melyek előtt meghatározza, hogy hány story pontot kell a cselekvésben/kutatásban résztvevőknek összegyűjteniük, hogy az sikeres legyen.

Pánik dobás: Ha egy olyan dolgot szeretnél csinálni, ami teljesen elképzelhetetlen és azt mondja a mesélő, hogy erre semmi esélyed, akkor kérheted, hogy hadd dobj egy pánik dobást, mellyel valami heroikus/elkeseredett dolgot próbálsz végrehajtani. Ha a mesélő engedélyezi, akkor dobsz egy szokásosát, de a célszám az 5-re csökken (lefelé kerekítve). Ezenél a dobásoknál nem lehet Story pontot gyűjteni és minden sikertelen próba Teljes kudarcnak számít, ám költhetsz Épelmét, hogy sikeresre fordíts, ha nem alapból Nat20-t dobtál.

Vonatkozások és igazságok:

A vonatkozások és igazságok lehetőség, melyekkel új elemeket lehet bevezetni a narratívába. Amint egy ilyen valaki bemutat, az a játék valóságának részévé válik. A különbség a két dolog között, hogy a vonatkozások ideiglenesek, az igazságok viszont permanensek.

A vonatkozások és igazságok lehetnek természetfeletti, vagy univerzálisak is, de ebben az esetben költségesebbek, azaz, ha egy vonatkozást szeretnél univerzálisnak, az nem 1 hanem 2 story pont, ami igaz akkor is, ha egy vonatkozást természetfeletti szeretnél, illetve, ha egyszerre szeretnél egy univerzális és természetfeletti vonatkozást, az 3 pontba kerül. Az igazságok alapból 3 story pontba kerülnek, és erre jön rá a +1 vagy +2.

Példák:

- *Az ajtó nyitva van (vonatkozás 1 pontért)*
- *Az ellenség hirtelen empatikussá válik az irányodba (vonatkozás + természetfeletti 2 pontért)*
- *A városban esik (vonatkozás + univerzális 2 pontért)*
- *Az ég hirtelen elsötétül egy váratlan napfogyatkozás hatására (vonatkozás + természetfeletti + univerzális 3 pontért)*
- *A házat kőből építették (igazság 3 pontért)*
- *A szalvéta tele van írva titkos jegyzetekkel a hercegről (igazság + természetfeletti 4 pontért)*
- *A lakosság magasan képzett (igazság + univerzális 4 pontért)*
- *A falu egy forrongó sav folyó mellett épült (igazság + természetfeletti + univerzális 5 pontért)*

Minden ilyen bevezetést a mesélőnek jóvá kell hagynia, illetve bizonyos esetekben, ha a mesélő úgy ítéli meg eltérhet a költségektől, és határozhat meg több, vagy kevesebb költséget.

A vonatkozások és igazságok nem a semmiből tűnnek elő, így azok fellevezetésük előtt és után is léteztek/létezni fognak. A játékban lényegileg minden besorolható a vonatkozások és igazságok közzé, azaz, ha valaki rákérdez, hogy ez a ház miből épült, és a mesélő válaszol rá, hogy szalmából, az onnantól kezdve egy igazság!

Felfedett vonatkozások és igazságok:

Minden dobás előtt megkérdezheted a mesélőt, hogy van-e valamilyen vonatkozás, vagy igazság, ami segíthet a próbádat (te is fellevezethetsz ilyen dolgokat, nem fontos kérdezni) és ha a mesélő ad valamit, vagy elfogadja a te verziódat, akkor automatikusan kapsz +1 story pontot, ha sikeres a dobásod.

Egy cselekedett hatására felfedett vonatkozás és igazság átadható, értsd, ha például a karakterednek feltűnik, hogy éppen egy rakás démon készül rajtatok ütni, akkor ezt az vonatkozást és az összes a dobással szerzett story pontot áthathatod valakinek, aki ennek hatására cselekedve a sikeres dobása után hozzá adhatja a story pontjaihoz a te általad megszerzett pontokat.

Próba nehezítések/könnyítések vonatkozásokkal és igazságokkal:

A mesélő bármilyen cselekedetet befolyásolhat vonatkozásokkal és igazságokkal. Ha úgy dönt, akkor kérheti, hogy ne csupán egy sikert dobj, hanem megfelelő számú story pontot hozz össze a dobásoddal, hogy a cselekedet sikeres legyen.

pl. fel szeretnél mászni egy falon, amikor neki veselsz, akkor tűnik fel, hogy a falon van valami csúszós trutyi, így legalább 2 story pontot kell a dobással elérned, hogy sikeresen felmássz. vagy ha ragadós a trutyi, akkor növelheti a célszámot, ami alá kell dobnod.

Származások:

4 fajta származást különítünk el a játékban:

- **Ancient origin** – az emberiség múltjából felbukkant Ősi dolgok, halott istenek, titánok, Ősi mágiával átitatott technológiák
- **Genesis origin** – a Mesterséges Intelligenciával kapcsolatos dolgok, mechanikus angyalok, vörös istenek, nanorobotok, genesis tech
- **Harrowed origin** – a pokolból eredő dolgok, a Sötét Úr maga, a hét királyság, pokol béli hercegek, pokoli technológia
- **Secular Origin** – minden, ami fennmaradt 2688 előttről és az emberiséghez köthető.

Konfliktus:

Lényegileg bármit csinálhatsz a konfliktusok közben, de nézzük a lényegi részt a harcot:

- A harc kezdeményezés nélkül történi, először elmondja, minden játékos, hogy mit szeretne tenni, majd tesznek egy megfelelő próbát, a mesélő leírja, hogy mi történik, majd jönnek az ellenfelek.
- Támadás – dobj D20-val a megfelelő harci képességed ellen, és vedd figyelembe a fegyvered módosítóit.
- Ha sikeres a támadás sebzéd a fegyver DAM-ját, az ellenfél típusától függ ennek a hatékonysága.
- Story pontok támadásnál:
 - 1 pontért növelheted a sebzés szintjét
 - 1 pontért kijelölhetsz több célpontot (minden fegyvernek van maximális célpontja, ezt így sem haladhatod meg)
 - vásárolhatsz vonatkozásokat vagy igazságokat is a story pontjaidért, ezek vonatkozhatnak az ellenfélre, rád, a társaidra, vagy a környezetre
- Pusztá kézzel, vagy a kezed ügyében lévő tárggyal is támadhatsz, ilyenkor a mesélő dönt a sebzés szintjéről.
- Hatótávja nincs külön a fegyvereknek, erről mindig a mesélő dönt. Létezik „hard to hit” igazság, mely annyit tesz, hogy kell legalább 1 extra story pont a találathoz, illetve van „impossible range”, de ekkor is rendelkezésre áll a pánik dobás.
- Az ATT módosítón kívül lehet egy AGM módosítója is a fegyvereknek, ezek akkor kerülnek elő, ha nem elsődleges rendeltetésük szerint vannak használva.
- Alapvetően nem foglalkozunk a lőszerez, de bizonyos esetekben a fegyverek kaphatnak negatív vonatkozásokat és igazságokat (pl. sikertelen támadásnál beragad stb.)
- Analizálás – lehetőség van konfliktus közben felmérni, hogy pontosan hogyan is kerülhetnél jobb helyzetbe, ezt általában egy perccetpion próbával teheted meg, ami, ha sikeres, információt kaphatsz a mesélőtől, hogy hogyan kerülhetnél előnybe.
- Menekülés – bárki megpróbálhat elmenekülni egy konfliktusból, sikeres próba után elmenekülhetsz, ha te vagy az utolsó játékos a konfliktusban, akkor nincs ilyen lehetőséged, így vagy úgy, de le kell zárni a konfliktust.
- Konfliktusban van lehetőség készülésre, ha felvezeted, hogy mit szeretnél tenni, akkor a mesélő dönthet úgy, hogy oké, és a szerzett story pontjaidat elraktározhatod egy későbbi ehhez a dologhoz köthető cselekvéshez.
- A védelmező cselekvéseknél lehetőség van 1 story pontért 5-vel csökkenteni a sebzést, vagy 1x konfliktusonként felezni azt. Hogy pontosan mi ez azt a narratíva adja majd, de neked kell felvezetned. Ezt magadra, vagy egy társadra is használhatod, és akár elraktározott story pontokat is költhetsz dobás nélkül, ha azt kiadja a narratíva.
- Fedezék – magadat vagy egy társadat juttathatsz fedezékbe, amíg fedezékben van valaki, addig minden sebzés, amit kap feleződik.
- Védekező dobás – a támadás után lehetősége van mindenkinek egy defense check-re, ami alapján eldöntjük, hogy az ellenfél milyen sérüléseket okozott nektek.
 - Nat 1 – minden oké, teljesen érintetlenül hagyott az ellenfél támadása

- o Siker – minden oké, nem kaptál sérülést, de az ellenfél támadása miatt kapsz egy negatív vonatkozást
- o Balsiker – megsérültél, a sebzésből levesszük a páncélod védelmét
- o Botch – megsérültél és a lehető legtöbb sebzést kapod, a páncélod védelmét sem vesszük figyelembe
- A sebzéseknek alaptípusaik vannak:
 - o I. bruise – monokli, letörtött köröm
 - o II. injury – seb, törött kéz, meghúzódt izmok
 - o III. mutilate – levágott új, bezúzott arccsont, nagy seb
 - o IV. cripple – óriási seb, heves vérzés, törött csontok
 - o V. gore – mély seb, összetört arccsont, belső sérülések
 - o VI. maim – használhatatlanná váló végtagod, törött bordák, óriás nyitott sebek
 - o VII. sever – kitépett végtagok, betört koponya, távozó belső szervek
 - o VIII. shatter – lenyúzott hús, összetört csontváz, kitépett gerinc
 - o IX. destroy – szétszórta test, szecskára darabolva, belső szervek szerte szét
 - o X. disintegrate – teljes megsemmisülés
- Előnyök és hátrányok – a mesélő jelezheti, hogy előnyben, vagy hátrányban van(nak) a játékos(ok) egy konfliktusban, meghatározza, hogy pontosan miért, és így a „conflict end” dobás + vagy – 5-ös célszámmal történik.
- A rendszer három különböző típusú ellenfelet különböztet meg
 - o minionok, ezeket le tudjátok vágdalni, transzírozni, szitává löni
 - o bajnokok, ezek már neccesek, legalább olyan kemények, vagy keményebbek, mint ti, *csak conflict end dobással győzhetitek le!*
 - o bossok, ők alaptípus sokkal hatalmasabbak, mint ti és alaptípus nem legyőzhetitek, csak ha rájöttök, hogy mik a gyenge pontjaik, ha egyáltalán vannak ilyenek és ők is *csak conflict end dobással győzhetitek le!*
- Conflict end dobás – értelemszerűen minden konfliktus véget ér, ha valamelyik fél sorai teljesen elfogynak, de nem csupán ez az egyetlen mód, hogy véget vessünk egy konfliktusnak, bármelyik játékos, aki részt vesz a konfliktusban és úgy érzi, hogy ezt rövidre tudja zárni, akkor tehet egy dobást 3 story pontért cserébe, azaz ez valamilyen korábbi sikeres próba következménye.

A dobás célszáma az ellenfelek legalacsonyabb moralitás értéke + a korábban okozott legnagyobb sebzés. Más dobásokkal ellentétben ez a dobás nem generál story pontot és nem lehet Épelmével csökkenteni a dobásod értékét, de ha a dobásod, amivel vásároltad a conflict end-et, több mint 3 story pontot generált, akkor a többletet felhasználhatod, hogy növeld az esélyeidet, minden story pont +1 a célszámhoz, ami alá dobnod kell.

 - o Nat1 – hogyan szeretnéd csinálni
 - o Siker – a mesélő leírja, hogyan sikerül végre hajtani az akciót
 - o Balsiker – a mesélő leírja, hogy milyen következményekkel jár a sikertelen próbálkozásod
 - o Nat20 – a mesélő gondoskodik róla, hogy szenvedj

Mágia:

- **Rituálák:**

- o **Abyssal rituals** – anyag formáló rituálék elváltoztató hatásokkal (pl. eltörheted valakinek a kezét vele), vagy áldozat bemutatása valamilyen felsőbb hatalom felé (pl. tanács kérése valamilyen Féreg Istentől) - **nem elérhető alapból**
- o **Divine rituals** – égi hatalmak, melyek nem kézzel fogható hatást érnek el (pl. szerencsésé tenni valakit), vagy az éter manipulálásával teremteni lehet vele (pl. a pokoltüzebe esőt idézni)
- o **Witchcraft** – az éter, a szentségtelenség vagy más energiák használata, melyekkel testi, amorális hatásokat lehet elérni (pl. növeszthetsz 12 farkat valakinek – ez a könyv példája nem én találtam ki)

Összesen 7 iskola van és ebből 5-tel lehet indulni, ha rendelkezel misztikus előnnyel (The Mystic – divine rituals, The Witch - witchcraft), akkor megtanulhatsz annyi töredéket (fragment), amennyi a SPR-ed fele, ezek fixen felkerülnek a karakterlapodra, ha ezeket használod, akkor mindegyik után kapsz +1 story pontot a sikeres dobásodhoz (viszont csak ezekért kapsz story pontot!).

Illetve minden nap kapsz SPR/2 random töredéket, melyek szintén felhasználhatóak az össze olvasáshoz, de ezekért nem jár story pont.

És még lehetőséged van random töredéket felhasználni, azaz dobsz d20-val és megnézed, hogy az adott oszlopban melyik az a töredék, ami éppen kibukik, ezért sem jár story pont, de minden random töredékért buksz egy épelmét.

Hogy a három összeolvasott oszlop szavait, hogyan interpretáld, az rajtad múlik, a mesélő azért jelezheti, hogy így ez nem oké.

A tanult és a kapott töredékek naponta 1x használhatóak, a tanultak jelölendőek, a kapott töredékek pedig eltűnnek használat után. Egy kiadós alvás után a tanultak újra használhatóak, illetve újakat kapsz. A random meg random.

pl. Witchcraft – 1. oszlop cursed; 2. oszlop bleeding; 3. oszlop vagina... (ez én voltam),

a felvehető iskolákat a pdf. 220. oldalától találod:

- **Divine rituals:**

- o Aether schools – Salt, Mercury, Sulfur
- o Celestial School

- **Witchcraft**

- **Alkímia:** Valamilyen hatás elhelyezése egy burokban. A burkok lényegileg bármik lehetnek és neuronokként hivatkoznak rájuk az alkímisták. A burkoknak mindig van egy triggerük, ami aktiválja a hatást. A szabadság az alkímián belül lényegileg korlátlan, bármi is elképzelhető és kivitelezhető vele, amire a mesélő rábólint. Az

elhelyezés alap esetben legalább 1 óráig tart és egy Alchemy tech dobás szükséges hozzá, ám a mesélő a hatás bonyolultságától függően növelheti az időtartalmat, és akár komplex próbát is kérhet hozzá. Részletes leírás pdf 224

Utazás:

A szilánkos univerzumban nincsenek bolygók, kontinensek, vagy világok, csupán helyszínek léteznek. Egy ilyen helyszín szinte bármilyen méretet felölthet, lehet akár egy egész város és a körülötte lévő hatalmas sivatag, de akár csak egy kis elhagyatott viskó is a szakadék szélén, vagy akár egy úrállomás az űr végtelen sötétjében. Az ilyen helyszínek teljesen el vannak szigetelve egymástól az üresség által és nem lehet közöttük térképek nélkül utazni. Ha mégis neki veselsz nélküle, akkor nagy valószínűség szerint örökre csapdában végzed a semmiben, vagy vacsoraként, az ürességben élő rettenetek gyomrában.

Pontos mechanika majd játék közben, annyi viszont fontos, hogy a térképekkel való navigáció is próbával jár (NAVIGATE próbát kell tenni), és nem egészséges elrontani.

Vér:

Alapból mindenki nullával indul, azaz Regular vérrel indul, viszont van lehetőség, hogy mások vérét vedd és ezzel új képességekre tegyél szert. Pontos leírás pdf 238.

Méz:

A fekete méz egy programozható, félig érző fekete massa, amely pillanatok alatt asszimilálja az elfogyasztó testet és annak a részévé válik. Az elfogyasztót ez alatt újra programozza az eredetileg belekódolt paraméterek alapján. Indulásnál nem fogyaszthattál még ilyet. Beszerezni csak illegálisan, vagy lopás útján lehet. Ha egyszerre több különböző méz is van a szervezetedben, az biztos halállal jár és a feltámadásod után a mesélő dönt, hogy melyik maradt bent a szervezetedben.

5 recept ismert, minden receptnek 5 foka van (attól függően, hogy mennyit fogyasztottál belőle, és minden recept, minden fokon más bónuszokat ad). Pontos leírás pdf 244.

Énekek:

Minden fontos esemény, amin a játékosok átesnek feljegyzésre kerülnek énekként és kapnak egy értéket 1-5 között. Ezek a későbbiek folyamán felhasználhatóak, a szintjétől függ, hogy hányszor és hogy hány extra story pontot adnak egy cselekedethez. A felhasználásuk teljesen narratív, szóval, ha a mesélő elfogadja a játékos leírást, hogy hogyan is tudja ezt a dalt felhasználni a cselekedeteihez, akkor mehet.

Azt, hogy mit lehet énekként feljegyezni, az első sorban a játékosokra van bízva, de a végső szó a mesélőé és ő dönt arról is, hogy ez milyen szintű ének lesz. Egy példa: egy darab eljátszása a zongorán nem ének, de egy zongora végig cipelése a városon, hogy azt az örökön égő tűzre dob már igen.

A karakterek jellemzői

Death Singers:

Minden játékos karakter egy halál énekes (Death Singer), azaz olyan lelkek, akiket felsőbb hatalmak választottak ki szolgálatra. A végzetük halál, és az életüket dalokban mérik.

Minden halál énekest egy mester áld meg, aki bajnokának választotta. A mesterek különböző hatalmakkal áldják meg bajnokaikat és megmentik őket akár a halál öleléséből is. Ezt általában alku alapként használják a mesterek, hogy a bajnokaikat teljesen magukhoz láncolják.

Ha egy halál énekest túlságosan megfertőz a szilánkos univerzum hatása, akkor a mestereik egy idő után nem tudják, vagy egyszerűen csak nem akarják megmenteni őket, így végül ők is kénytelenek szembe nézni a végső halállal, mint bármely más lélek.

Kvalitások (qualities):

Minden játékos 6 fő tulajdonsággal rendelkezik:

- **Fizikai (Physique [PHY])** – ide tartozik az erő, az állóképesség, a testfelépítés, ebből származik a *maximális életerő* és a harci képzettségeid alapjai.
- **Sebesség (Speed [SPD])** – ide tartoznak a reflexek, a rátermettség, az ügyesség, ebből kapod a mozgás és az árnyak képzettségeid alapjait.
- **Kognitív (Cognition [COG])** – ide tartozik a tudás, a problémamegoldó képesség, illetve a mentális reakció, ebből származnak az alkotás/használat és műveltség képzettségeid alapjai.
- **Ösztönzés (Drive [DRV])** – ide tartozik az akaraterő, a bátorság, az eltökéltség, ebből származik a *maximális épelméd* és a pokoli túlélés képzettségeid alapjai.
- **Karizma (Charisma [CHA])** – ide tartozik a szerethetőség, a jelenlét, a szociális képzettségek, ebből származnak az affinitás és az észlelés képzettségeid alapjai.
- **Lélek (Spirit [SPR])** – ide tartozik a misztikum, a ráhangolódás és a belső fény, ebből származik a maximális aurád és a Arkán művészetek képzettségeid alapjai.

A pontok a formából jönnek, melyek fixen vannak megadva, de 4x5 pontot áthelyezhetsz szabadon. **Az értékek 5-20 között kell, hogy mozogjanak, ha csak nem alaptól több!**

Képzettségek (skills):

9 képzettség csoport szerepel a karakterlapon – amennyiben ezekre kapsz pluszt vagy mínuszt, akkor az az összes ezek alá tartozó képzettségre vonatkozik:

- **Affinitás (Affinity (CHA))** – kommunikáció alapú képzettségek
Conduct – Képzettség a művészi előadásra

Fable – Képzettség a hihető történet szövegre

Satisfy – Képzettség egy másik lélek kielégítésére

Grade – Státusz és hatalom – az értéke lehet pozitív vagy negatív és az összes többi

Affinitás képzettségedre hatással van, jöhet felszerelésből, hírnévből és rengeteg más helyről, csak akkor van hatással, ha amiből ered, az releváns a helyszínen.

- **Arkán művészetek (Arcane Arts (SPR))** – okkult és arkán hatalmakkal kapcsolatos képzettségek (Story pontok a következő módokon mindig költhető: 1 pontért még egy célpontra hatással van, 1 pontért növeljük a hatósugarat 1 szinttel, 1 pontért növeljük a sebést 1-vel, de a varázslás soha nem lehet extra story pontért vásárolt cselekedet, annak mindig a fő cselekedetnek kell lennie)

Abyssal Rituals – sötét rituálék elvégzése

Alchemy Tech – technomágia

Divine Rituals – az éterhez és a minden mögött álló rejtélyes erőhöz kötött rituálék

Witchcraft – élet és halál energiáinak áramoltatása

- **Használat/alkotás (Crafts (COG))** – a képesség, hogy különböző eredetű dolgokkal bánjanak, vagy azokból alkossanak dolgokat a játékosok

Ancient Tech – A halott és elveszett istenekkel kapcsolatos tárgyakkal, anyagokkal való interakcióhoz szükséges

Genesis Tech – Az MI-vel kapcsolatos dolgokkal való interakcióhoz szükséges

Harrowed Tech – A sátáni dolgokkal kapcsolatos interakcióhoz szükséges

Secular Tech – A vörös kód előtti dolgokkal való interakcióhoz szükséges

- **Pokoli túlélés (Infernal Survival (DRV))** – a játékos képzettsége, hogy túlélje a szilánkos univerzumot

Apothecary – fogyóeszközök alkotása és a hozzájuk tartozó alkotóelemek begyűjtése

Dark Connections – A szilánkos univerzumban a kapcsolataid, sikeres dobás után felvezethetsz valakit, aki segítségedre lehet a szituációban, de hogy egy seggfej-e vagy egy hűséges barát abba a mesélő is beleszólhat

Emergency Aid – Elsősegély, életben tudod tartani a haldoklót, sikernél automatikusan kap az áldozat páciens 1 életerőt

Navigate – Navigáció a helyszínek között

- **Műveltség (Literacy (COG))**

Dominions – A szilánkos univerzumból való hely/környezet ismereteid (az ilyen dobásokkal vásárolt igazságok univerzalitásáért nem kell külön story pontot költeni amennyiben a mesélő ezzel egyet ért)

Medicine – Orvoslás, egy kezelés 1 órát vesz igénybe, siker esetén 1 életerő automata és minden szerzett story pont +1, ha komolyabb a sérülés, akkor lehet kérni komplex próbát, mely sikere esetén teljesen felgyógyul a páciens.

Pantheon – A szilánkos univerzumban élőkről való ismereteid (az ilyen dobásokkal vásárolt igazságok univerzalitásáért nem kell külön story pontot költeni amennyiben a mesélő ezzel egyet ért)

Psychology – Ugyan az mint az orvoslás, csak épelmével.

- **Mozgás (Movement (SPD))**

Climb – mászás

Jump – ugrás

Maneuver – mozgás veszélyes környezetben

Throw – dobás

- **Észlelés (Perception (CHA))**

Listen – hallás

Read Situation – az adott szituáció elemzése

Scrounge – felfedezni hasznos dolgokat, átkutatni helyszíneket

Sixth Sense – hatodik érzék

- **Árnyak (Shadowry (SPD))**

Disguise – álcázás

Lockpick – zárnyitás (itt is lehetséges komplex akciót kérni)

Sleight of Hand – zsebmetszés, elrejtés, észrevétlenül zsebbe juttatás

Steealth – lopakodás

- **Harci (Warfare (PHY))**

Melee Finesse – pontossági közelharci fegyverek: tőr, lándzsa, ostor stb.

Melee Slashing – suhintó közelharci fegyverek: kard, bunkó, kasza stb.

Melee Crushing – nagy közelharci fegyverek: harci kalapács, nagy kard, harci balta

Ranged Precision – pontossági lőfegyverek: pisztolyok, pusokák, íjak

Ranged Automatic – automata lőfegyverek: gépfegyver, rohampuska, vulkán ágyú

Ranged Heavy – egylövetű lőfegyverek: mesterlövés puska, muskéta, ágyúk

A képzettségek induló pontjai alpból a feljűk rendelt kvalitás értékének fele, ehhez hozzá jön még 5x5 pont, amit a végzeted alapján osztatsz el (speciality skill trees), és 5x3 pont, amit szabadon osztatsz el (egy képzettség csak 1x kaphat pluszt).

Szakértő igazságok (expert truths):

Minden kvalitás és képzettséghez kapsz egy szakértő igazságot 20 pontonként, ezt szabadon kitalálhatod, de jóvá kell hagynia a mesélőnek. Ezek lényegileg specializációk, amik a karakterre vonatkoznak.

pl. Mindig a talpra esik, fel tudja fejből mondani az egész bibliát, hosszú nagyon érzékeny orra van, mindig jól néz ki stb.

Statisztikák (stats):

Életerő (Life):

- Ez határozza meg, hogy mennyi sebzést tudsz elviselni – a gyógyulás teljesen a mesélőre van bízva
- Induló érték: $9 + \text{PHY}/5 + \text{Bónuszok}$
- **Threshold:** ez határozza meg, hogy 1 csapás mennyire súlyosan érint, ha 1 sebzés nagyobb, mint a threshold-od, akkor permanens sérülést szenvedsz. Értéke: Max HP/5.
- Viszont nincs folyamatosan nyilván tartva egy konfliktus alatt. Egy harcban csak sérüléseket szerzel, melyeket a mesélő vezet fel számodra, és azok alapján kerülnek jelölések a karakterlapodra, melyek befolyásolhatják a további harci cselekedeteidet. Ennek a részletezését lásd a korábbi konfliktus leírásánál.
- A zuhanás és a becsapódás sem okoz konkrét számszerűsített sebzést, csupán sérüléseket, melyek a magasságtól függenek.
- **Elnyújtott sebzés:** Tűz, sav, mérég, származástól függően az ellenséges környezet stb. A játékosok itt sem tudják a pontos mértéket, csak a mesélő jelzi a súlyosságot a sérüléseken keresztül. Ami fontos, ilyen közben nem lehet gyógyulni.
- **Halál:** Ha elfogyott az életerőd meghaltál, de van még előtte egy cselekvésre lehetőséged, vagy másoknak, hogy megpróbáljanak megmenteni, viszont ebben a játékban a halál közel sem egy végleges állapot.
- **A halál álom:** Mikor a karaktered meghall, egy víziója támad, mely nagyon sokféle lehet, viszont a vége mindig ugyanaz, a végső halál utánad nyúl és te reménykedsz, hogy a mestered kiránt a kezei közül (Lilith-ek nem tapasztalnak ilyesmit a halálukkor).
- **Halál próba:** Ha mestered úgy döntött, hogy kiemel a halál kezei közül, akkor jöhet egy próba az SPR-ed ellen:
 - Siker:** Minden sérülésed (a permanensek is) meggyógyul, minden életerő pontod visszatér, vesztes D10 épelmét, bármilyen story pont, amit a dobással szereztél felhasználható a lehetséges audiencián... (sátáni kacaj)
 - Sikertelen próba:** Nem gyógyulnak meg a sérüléseid, a fele életerő pontodat kapod vissza, vesztesz 3D6 épelmét, a lehetséges audienca nem lesz kellemes... (sátáni kacaj)
 - Teljes kudarc:** Semmit nem gyógyulsz és vesztesz 20 épelmét, a végkimenetel a mesélőre van bízva... (nagyon sátáni kacaj)
- **Valós halál:** Létezik ilyen

Épelme (Sanity):

- A mentális egészséged fokmérője – a gyógyulás teljesen a mesélőre van bízva
- Induló érték: $9 + \text{DRV}/5 + \text{Bónuszok}$
- **Threshold:** Ez határozza meg, hogy mennyi mentális teherrel tudsz egyszerre megbirkózni, ha egy behatással többet vesztesz, mint threshol-od, akkor a Belső

Démonod jelzi, hogy ez nem oké, és jobban teszed, ha megnyugtatod (részleteket lásd a Belső Démonok leírásánál).

- **Kink:** Ha a Belső Démonod által preferált képzettségedet használod és a dobás eredményét szeretnéd az épelméddel módosítani, akkor csak fele annyi épelmét vesztesz (felfelé kerekítve), mint amennyit kellene.
- **Itches and Cravings:** Ha a threshold-tól nagyobb épelmét vesztesz egyszerre, akkor kapsz egy viszketést, ha már van viszketésed, és kapsz még egyet, akkor kapsz egy sóvárgást, ha már van egy sóvárgásod és kapsz még egy viszketést, akkor átírod az épelme pontjaidnak számát 0-ra, és a hatalmat átveszi feletted a Belső Démonod.
- **Félelem:** Ez is csökkentheti a épelme pontjaidat, de ha egyszerre többet veszítesz, mint a threshold-ot itt nem viszketést kapsz, hanem elő kell adnod az egyik félelem reakciót (ebből négy van mindenkinek lásd Őket a Belső démonok leírásánál). Mindegyiket egyszer adhatod elő, amennyiben elfogytak az épelme pontjaid számát írd át 0-ra, és a hatalmat átveszi feletted a Belső Démonod.
- Ha a Belső Démon átvette az irányítást az ő jellemével kell tovább játszani, ha a mesélő nem elégedett az odaadással közbe szólhat és további tettekre sarkallhat. Az állapot nem egyértelmű mások számára, és akkor van vége amikor a mesélő úgy dönt, hogy a Belső Démonod egyelőre kielégült, addig viszont minden sikeres dobásodnál adj magadnak + annyi story pontot, amennyi a belső démonod ereje.

Aura:

- számszerűsíti, hogy mennyire vagy ellenálló a szilánkos univerzum kisugárzására
- Induló érték: 9 + SPR/5 + Bónuszok
- Threshold: Ha egy játékkalkalom alatt többet vesztesz, mint a threshold-od, akkor a kisugárzás ideiglenes hatással van rád, mely többféleképpen megnyilvánulhat. pl. fejfájástól, a hasmenésen keresztül, a hallucinációkig bármi elképzelhető.
- Ha 0-ra csökken az aurád, akkor automatikus vissza töltődik maxra, de testedet megrontja a szilánkos univerzum és ez manifesztálódik rajtad, ezeket korrupcióknak hívjuk (attól függően, hogy hogyan történik ez, akár az is elképzelhető, hogy több manifesztáció is egyszerre jelenik meg rajtad)
- Ha egy karakteren több, mint 10x manifesztálódik a szilánkos univerzum hatása, arra felügyel a Halál maga is, így, ha ezek után meghall, a mestere nem fogja tudni megmenteni.

Jellemzők (Featurs):

Opcionális effektek, melyeket vagy valamiért cserébe, vagy limitált számban használhatsz.

Mester:

Minden játékosnak van egy mestere, egy Entitás az igazi hatalmasságok közül. Ő az, aki képes kiragadni a végső halál karjaiból. Hogy miért és hogyan választott ki téged ez az entitás az rajtad áll, de hogy céljai vannak veled az biztos. Alapból a mesterrel való kapcsolatot 1-es, de megkapod az első három áldását a karakteralkotásnál.

A mostani játékban az egyiptomi entitások közül választhatok, de nem lehet azonos mesteretek, szóval kérlek egyeztessünk:

Anubis | Hathor | Horus | Seth | Osiris | Thoth (pdf. 75-76. oldal)

Sötét jelek (pdf 98) / korrupciók (pdf 92):

Az induló karakterek mesterüktől kapnak egy jelet, mely különleges tulajdonságokkal ruházta fel őket. Illetve az induló karakterekre is hatással volt már a szilánkos univerzum, így korrupciót is fel kell vened alapból.

Belső démonok:

- Lust (pdf 130) - léhaság
- Gluttony (pdf 131) - falánkság
- Greed (pdf 131) - kapzsiság
- Sloth (pdf 132) - lustaság
- Wrath (pdf 132) - harag
- Envy (pdf 133) - irigység
- Pride (pdf 133) - büszkeség

A rendszer engedi, hogy magadnak találj ki újakat, én most elsőre nem, próbáljuk ki őket, hogy hogyan működnek.

Formák:

- Undying (pdf. 59) – nagyon kevesen maradtak, akik túléltek saját valójukban a 2688-as események, de maradtak néhányan. számukra a változás úgy 10 évvel ezelőtt történt és még élesen él bennük a kép, az előtte lévő világról. A Pokoli Udvar számára ők undorítóak, ártatlan lelkeket a legváltozatosabb ceremóniák keretében szokták feláldozni. Minden más entitás számára egzotikusnak számítanak, mivel olyan különös dolgokat kell tenniük, mint enni, inni, aludni, lélegezni az életben maradáshoz.
- Dark soul (pdf 61) – emberi lelkek, akiket megfertőztek a sötét hatalmak, misztikus kapcsolatokon keresztül befolyásolnak különböző entitások. Nagyon gyakran félelmet keltenek más lelkekben a sötétséggel való kapcsolatuk miatt. A leggyakrabban a Pokoli Udvar szolgálatában járnak.

- **Nano suit (pdf 63)** – emberi lelkek, melyeket elragadott, de nem semmisített meg teljesen a vörös por, hanem valahogy összekapcsolta a Genesis tech-vel. Első ránézésre talán úgy tűnhetnek, mint egy átlagos, normális lélek, de közben a nanotechnológia felruházta testüket és szellemüket egyedi képességekkel.
- **Stanic Entity (pdf 65)** – olyan emberi lelkek, amiket a szilánkos univerzum rontása már mélyen átjár. Nagyon gyakran maguk mögött hagyják eredeti formájukat és hatalmas démonokká változnak. A pokoli entitások szörnyek, akik démoni hatalmakkal bírnak és inkább harrowed lények, mint bármi mások.
- **Genesis Soul (pdf 67)** – olyan gépek, amik a vörös por ideje alatt összekapcsolódtak emberi lelkekkel, majd leváltak a nekik otthont adó központról és azóta furcsa kettőiségükben élve keresik a helyüket az új világban.
- **Lilith (pdf 69)** – néhány igazi démon úgy döntött az univerzum szilánkossá törésekor, hogy megszökik uraiktól és emberi testekbe költözve elrejtőzik. Ők lényegileg igazi pokoli lények, akik elveszve bolyonganak keresve korábbi életüket és emberi lelket fogyasztanak.

Végzetek:

- **Jäger (pdf 112)** – felfedezők, térképészek, hódítók
- **Knight (pdf 113)** – gyalogok, harcosok, golyófogók
- **Mystic (pdf 112)** – varázslók, okkultisták, sötétítő
- **Necronaut (pdf 113)** – kívülállók, bűnfalók, rouge
- **Death Weaver (pdf 114)** – utazó, halálosztó, halálozási lap kiállító
- **Muse (pdf 114)** – művész, isteni szónok, harlekin
- **Artisian (pdf 115)** – kovács, alkotó, mester
- **Rare Blood (pdf 115)** – nemes, felemelkedett, uralkodó
- **Elysian (pdf 116)** – valkűr, csatlós, halál kísértő
- **Psycho Tech (pdf 116)** – nano orákulum, szellem szuttogó
- **Doctor (pdf 117)** – orvos, patikus, kirurgus
- **Witch (pdf 117)** – necrodruid, halál mester, zord látnok

Végső simítások leírása:

- **múlt** – dobj a pdf 50. oldalán található táblázat alapján és jegyezd fel a kapott bónuszokat. ha van konkrét elképzelésed a karaktered múltjáról, akkor nyugodtan válassz a lehetőség közül, ami a leginkább beleillik a koncepciódba, ha nem találsz semmit, akkor egyeztess a mesélővel, aki biztos segít neked új múltakat alkotni.
- **vér** – határozd meg a karaktered vérét

- **méz** – határozd meg, hogy volt e már kapcsolata a karakterednek mézzel
- **identitás** – címek, rangok, státuszok. a halálénekesek általában nem nevekkal hivatkoznak magukra, hanem saját maguk által adott címekkel, rangokkal státuszokkal. Légy nyugodtan kreatív hivatkozz a karakteredre ahogy neked tetszik.
- **karakter igazságok** – legalább 1 karakter igazságot választani kell, ami kötődik a karakteredhez, ezek jöhetnek a múltadból, vonatkozhatnak a fizikai formádba, lehet olyasmi, amit korábban megtettél, vagy valami, amit birtokolsz stb.
- **különlegesség** – írd le valami apróságot, mely egyedivé teszi a karaktered, valami mozdulatot, melyet mindig megismétel, valami mondatot, amit mindig elmond egy adott szituációban stb.
- **válaszd ki az igazi neved** – az igazi nevek nagyon meghatározóak a szilánkos univerzumban, amire mindenki nagyon vigyáz, mivel egy lelket igaz nevén keresztül manipulálni lehet, vagy megfélemlíteni.

Karakteralkotás menete

1. Válasz formát
2. A formád alapján határozd meg a kvalitásaidat (ha van 20-as vagy a feletti ne feledd a szakértő igazságot meghatározni – még később is módosulhat)
3. Válasz magadnak mestert és a vele járó áldásokat (kapcsolat 1-es, az első három áldást megkapod)
4. Válasz magadnak korrupció(ka)t ha a formád megköveteli
5. Válasz magadnak sötét jelet
6. Válasz magadnak végzetet
7. Oszd szét a végzetedért járó képzettség pontokat (ha van 20-as vagy a feletti ne feledd a szakértő igazságot meghatározni – még később is módosulhat)
8. Jegyezd fel a végzeted jellemzőit
9. Válasz belső démont
10. Jegyezd fel a kezdő felszerelésed a végzetekben megjelöltek szerint – ezt közvetlen a játék előtt véglegesítjük, de ha szeretnéd, megnézheted a pdf-ben, hogyan lehet felszerelést alkotni (pdf. 172. oldaltól)
11. Végső simítások
 - a. múlt
 - b. vér – alaptól nulla és regular
 - c. méz – hagyd üresen
 - d. statok és thresholdok feljegyzése
12. Találj ki identitást
13. Találj ki karakter igazságot
14. Találj ki valami különlegességet
15. Találj ki egy valódi nevet