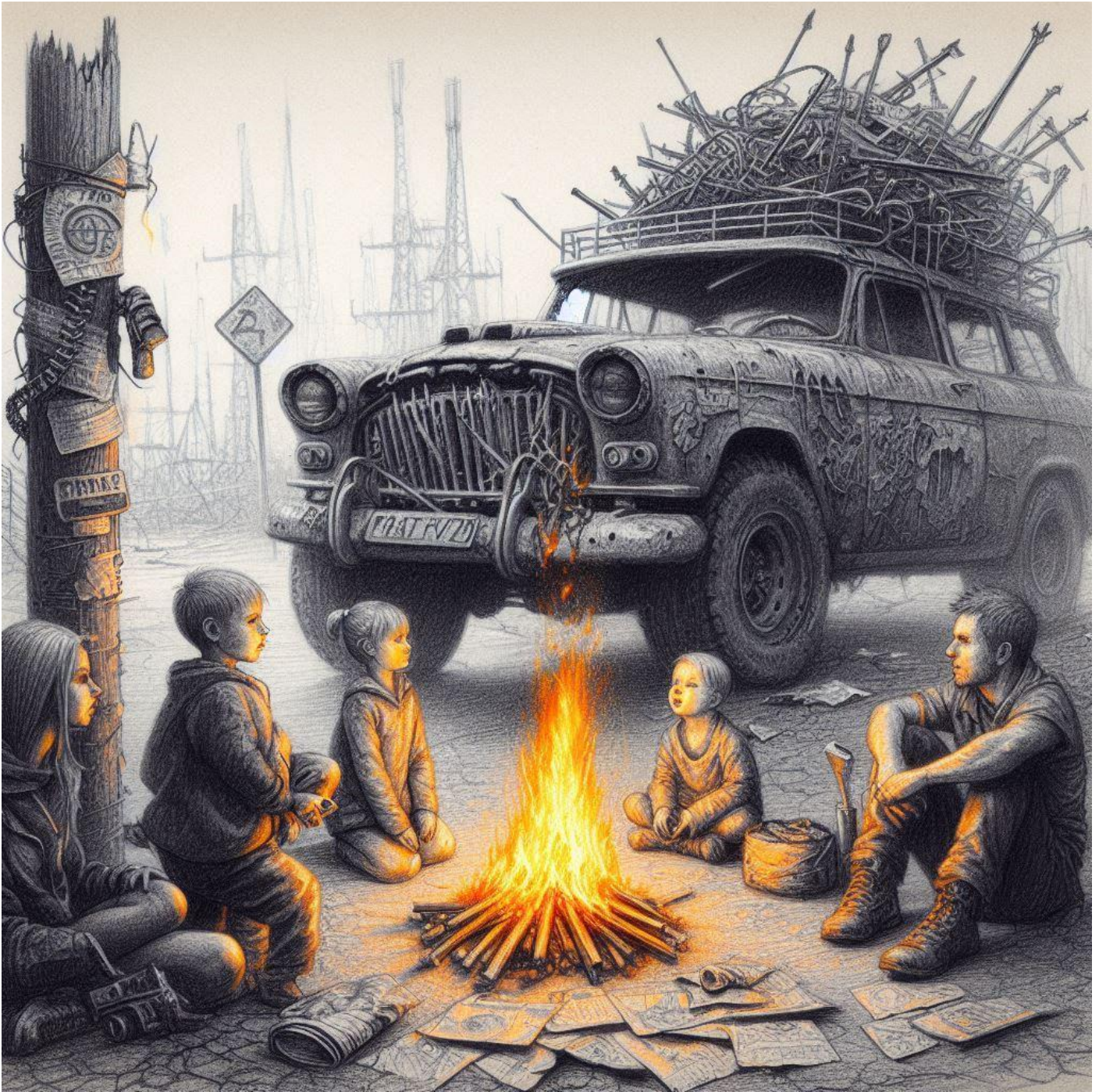


PLANVARIA a kaptárbolygó



„Nem is tudom, hol kezdjem gyerekek, nehéz erről korrekt módon beszélni. Tudjátok talán maroknyian, ha emlékeznek a gyerekkorukból a Glonervum-ok előtti időkre és feltételezem, hogy mára jórésztük meg is halt. De legyen akkor, elmondom, amit tudok, aztán hagyjátok aludni, mert holnap korán indulok a karavánnal Rozsdalébe újraöntetni a hulladék vasat.

Nos, elvileg százhusz évvel ezelőtt a civilizációnk nem így nézett ki és nem is voltak ezek a páncélbőrűek a világunkban. Óriási városokban éltünk és tele voltunk felesleges kajával meg piával. El sem tudjuk ma már képzelni ezt, de mindenki bőségben élt hatalmas épületekben, automata szerkezetekre bízva a számukra alantas munkát. Aztán történt, ami történt. Űkapáink csak ébredésként emlegetik az eseményt. A leginkább hihető elmélet szerint megjelentek ezek a gusztustalan bogárhordák és a felmenőinknek harcolniuk kellett. Komoly háború dúlt az emberiség pedig vesztésre állt. A hatalmas veszteségek során még kilőttek a megapoliszokra pár tucat hidrogénbombát és a tehetős vagy fontos emberek az ürbe menekültek. Így rengeteg város

lett oda köszönhetően a bombázásoknak vagy a bogaraknak, minket pedig itt hagytak megrohadni. Aztán erre rájött még az első nagy Glonervum, és akit elért az meghalt, vagy agy nélküli mutáns rabszolga lett a bolyokban és kaptárakban. Ez azóta rendszeresen megtörténik nagyjából hatévente, de ne aggódjatok, idáig az nem ér el, mi messze vagyunk az ízeltvárosoktól. A legutóbbi ilyen akkor volt, amikor Smaragd szemű Rikkancs született. Emlékszem pár fémgyűjtő karaván oda is veszett, de az az ő hibájuk volt.

Hogy miért maradtak ott a karavánok, ha tudták, hogy nemsokára jön a halállég? Úgy döntöttek, hogy az értékes földkábelek miatt kockáztatnak és maradnak még a kilencedik napon is, de bebukták. Esztelen Eugene megfigyelései óta tudjuk, hogy amikor az uralkodók készülnek a Glonervumra, akkor a legsebezhetőbbek és a legtöbb katonát visszahívják a bolyokba, vagy a kaptárakba. Ilyenkor van nagyjából 8-10 napunk a nagy mennyiségű fém- és kincsgyűjtésre. A rabszolgákat és a dolgozókat is sokkal könnyebb kiiktatni a külső területeken, ezért sajnos csak ez az egyetlen nagy lehetőségünk az általános gyűjtögetés mellett.

Neem, dehogy is! A karavánok nem merészkednek be a vasvárosokba. Oda csak a legtöbb telet megélt sztalkerek, Planvaria legtapasztaltabb szerencsevadászai mennek turkálni.

Node elég volt mára, aludjunk! Holnap hosszú nap lesz, és nektek is segíteni kell a pakolásban.”

MIRŐL SZÓL A JÁTÉK?



sítik meg a játékosok. A kalandmester, aki egyben a játék vezetője is, egy általa - vagy mások által - kitalált történetet mesél el úgy, hogy a játékosok karakterei is interaktívan részt vesznek ebben a kihívásokkal teli, elképzelt világban.

Planvaria világa egy fiktív univerzumban játszódó, poszt-apokaliptikus asztali szerepjáték, ahol a Föld nevű bolygót előzönlötték az óriásrovarok. Senki sem tudja, hogy ezek valamiféle úrlények, félrement biológiai kísérletek eredményei, vagy több ezeréves szunnyadásból felébredt szörnyetegek, esetleg maga az eljövendőlt végső apokalipszis hírnökei. A lényeg, hogy nagyon sokan vannak, nagyon erősek és az ember immár nem csúcsragadozó többé. A megmaradt túlélők és azok leszármazottjai Planvariának (kaptár bolygónak) keresztelték át a Földet, és próbálnak elszigetelten életben maradni kisebb vagy nagyobb kolóniákban. Ezeknek a menedékhelyeknek a túlélőit személyesítik meg a játékosok.

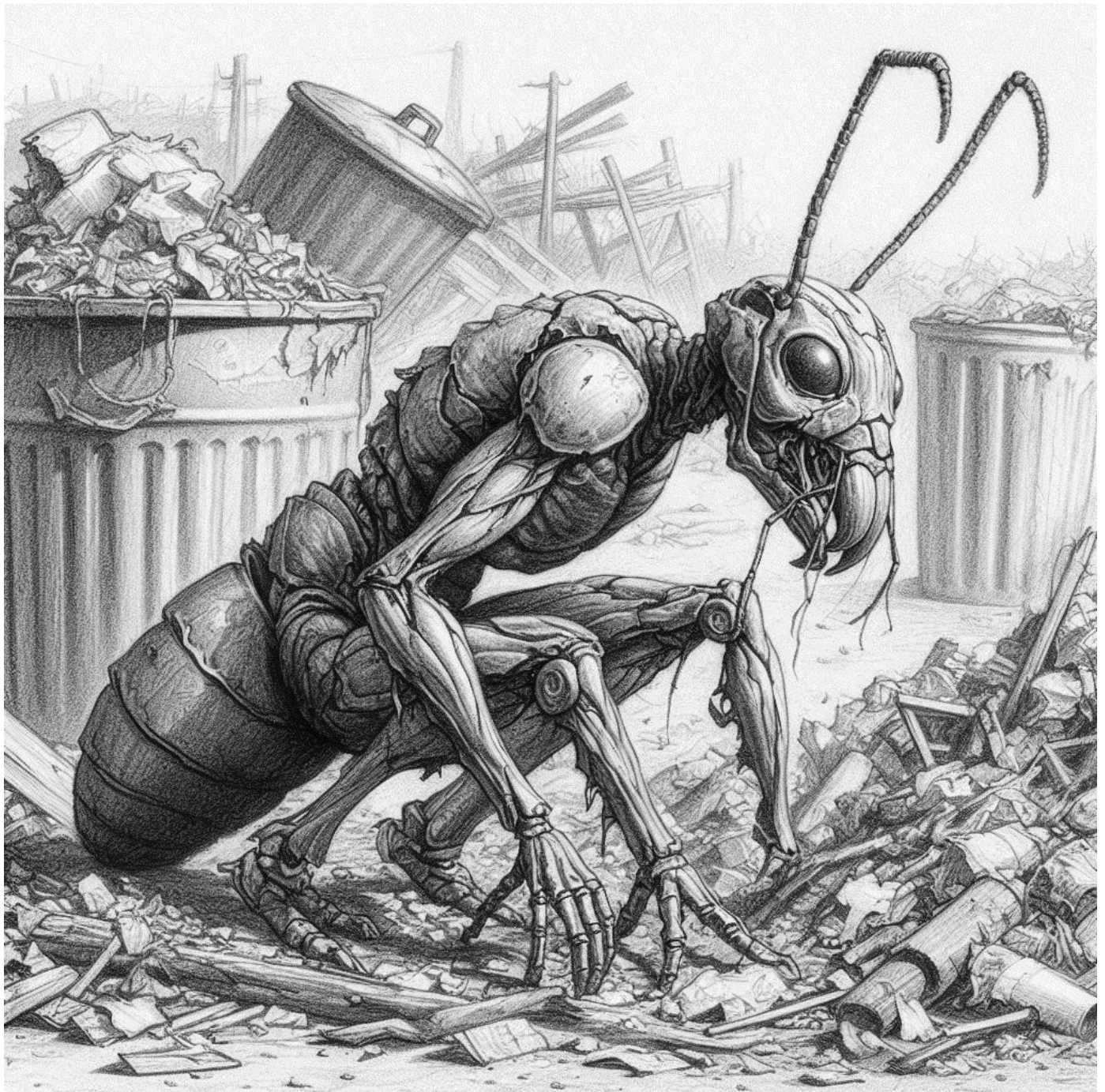
MILYEN AZ ÉLET PLANVARIÁN?



Bogarak/rovarok és városaik: a hagyományos rovarokon kívül az uralkodó mutáns faj legkisebb egyedei nagyjából macskméretűek, de a legnagyobbak akár 2-3 emeletes ház nagyságúra is megnőhetnek. Megkülönböztetünk család közösségalkotó életmódú és önálló egyedeket. Előbbihez tartoznak a hangyák, természetek, darazsak, stb... Utóbbihoz az egyéb növényevő és egyedüli vadász életmódot folytató egyedeket, például pókokat, skorpiókat, magányos darazsakat, stb... A közösségben tevékenykedők szigorú kasztrendszerben élnek rendszerint a régi vasvárosokban és nagyobb falvakban, mivel valamiért rendkívül vonzódnak a fémekhez. Vannak közöttük rabszolgák, dolgozók, katonák, ostromszörnyek és uralkodók, ezzel nagyjából a méret és/vagy veszélyességi kategória is megegyezik. A legveszélyesebbek a repülő rovarok, azon belül is a szárnyas hangyák és a darazsfélék. Ezekről a többi bogár is tart, rendkívül erősek és agresszívek. A darazsfészkektől az emberek akár több száz kilométeres távolságot tartanak. Rendszeres a háború a közösségben élő ízeltlábúak között, ilyenkor nem ajánlott még a területük közelében sem tartózkodni.

Glonervum: a városokban élő bolyok és kaptárak uralkodói nagyjából 5-6 évenként bevetnek valamiféle biológiai areoszt, amit az emberek Glonervumnak, vagy halállégnek emlegetnek. Ezt a feromonokban dúskáló légnemű anyagot a szél a városok külterületeire is képes eljuttatni és a bogarakon kívül minden ottani élőlényre végzetes hatást fejt ki. A szerencsésebbek csak elveszítik az emlékeiket, esetleg kisebb rovarszerű mutációkon esnek át, de legtöbbjük teljesen eltorzul és megőrül, belőlük lesznek a rabszolgák, akik a dolgozókkal együtt tevékenykednek a bolyokon és kaptárokon kívül. A hozzáértők feltételezik, hogy ezekben az időszakokban vedlenek és raknak új petéket az uralkodók, ezért hívják vissza valamennyi katonájukat a bolyok / kaptárak belsejébe.

Emberi mutánsok: Az már bizonyos, hogy a Glonervumtól eltorzult de „szerencsés” egyedek, ha túl messze kerülnek az uralkodójuktól, akkor a mutáció súlyosságától függően visszanyerik tudatuk egy részét. De még, ha tiszta tudattal is rendelkeznének az ilyen szörnyszülötteket mind az emberek és a bogarak rendszerint elűzik, vagy megölik.



Emberi kolóniák: Az emberek jellemzően kisebb kolóniákban, alacsony létszámú falvakban élnek a letűnt kor városaitól tisztas távolságban. Szigorúan törekednek a létszám betartására, mivel bizonyos rovarokat a nagyobb népsűrűségű területek is vonzzák. A kolóniák egy idő után felezik a létszámukat és erőforrásaikat, majd kettéosztódnak és a leválasztott állomány biztonságos távolságra letelepszik. Sajnos ez a módszer sem véd meg mindentől, főleg a fosztogatóktól.

Fémgyűjtés: A fennmaradottak legfontosabb értéke és anyaga a fém, amit guberálásból, kisebb bányákból, elhagyatott létesítményekből és időnként a bogarak által elfoglalt városok külterületeiről szereznek. Elengedhetetlenül fontos számukra, hogy kezdetleges gépeket, fegyvereket és szerszámokat tudjanak belőlük készíteni. Automata lőfegyver nincs is, mert kárba veszne a lőszer.

Technológia: Az emberi technológia rendszerint szélből, folyóvízből, fagázból, vízgőzből nyert energiára és annak gépesített felhasználására támaszkodik. Vannak összetekolt számítógépek is, amik viszonylag megkönnyítik a dolgokat, illetve minden elveszett technológiát megpróbálnak megfejteni, majd felhasználni a túlélők. Számos közösség között van már kiépített rádiókommunikáció, ahogyan páran megoldották a korlátozott, de életvitelszerű energiatárolást is.

Közlekedés: A leggyakoribb közlekedési mód a gyalogláson kívül a lovaglás, ami rendszerint ló, teve vagy öszvér hátán történik, de vannak szelíd növényevő bogarak is, melyek házasíthatók ilyen célokra is. A letűnt kor finomított üzemanyagait már rég elhasználták vagy „megromlottak”, a fűrotornyok és finomítók megsemmisültek vagy valamilyen kaptár vagy boly martalékává lettek. Jelenleg a legjobb üzemanyag a **fagáz**, amit előszeretettel használnak járművek és más gépek meghajtására. Az viszont biztos, hogy ilyen járművekből rendszerint kevés van, és általában szállításra, vagy egyszerűbb munkavégzésre használják ezeket.

Túlélés és fosztogatás: A kolóniák és falvak legtöbbször, amennyiben tehetik vadászatból, mezőgazdaságból és gyűjtögetésből tartják fenn magukat. A kevésbé békés társaságok pedig fosztogatásból és rabszolgatartásból élnek. Ennek hátránya, hogy rendszerint ezek a kompániák túl hamar nőnek meg és oda vonzzák az erre érzékeny bogarakat. A többi ki lehet találni.

Kitinmagvas lövedékek: A nagyobb bogarak páncélzata szinte áthatolhatatlan a hagyományos fegyverek és lövedékek számára. Már egy harcos kasztú hangya vagy skorpió leterítése is nehéz feladat, nemhogy egy ostromszörnyé. A megoldást ezeknek a bogaraknak a természetes fegyvereiben találták meg az emberek. A csáprágók és tüskék pár centis végződése különleges szerkezetű, sűrű és borzasztóan kemény kitinrétegekből épülnek fel. Ezeket leválasztva és megmunkálva hagyományos lőszerként alkalmazhatók, mint az elveszett katonai technológiák uránmagvas lőszeréinél. Az ilyen nagy kaliberű lőszer természetesen nagyon nagy értéket képvisel már csak azért is, mivel egy harcos hangya csáprágójából csak 0-2 lövedékmag készíthető.

Kitin, mint páncélalapanyag: Noha ekkora mennyiségben a kitin jól felhasználható páncélként – főleg a rovarok vedlési ciklusai miatt - de sajnos nem olyan hatékonysággal funkcionál, mint a rovarszörnyek élő testén. Szó se róla, a megfelelő méretű és tulajdonságú tetemről bontott kitin brutálisan jó páncélalapanyag tud lenni (már ha van idő és szerszám a megfelelő alakú darabokat leválasztani), de 1-2 hét után már csak fele annyi védelmet nyújt, mint eredetileg. De még így is ezeket a páncélokot alkalmazzák a ballisztikus fegyverek ellen a jelenleg előállíthatatlan kevlar rétegek helyett.

Sztalkerek: Szerencsevadászok és kincskereső túlélők, akik értékes információk és elveszett technológiák után kutatnak, ki-ki más okból. Nem jellemző rájuk a hosszú élet, de égető szükség van a bátorságukra és a szakértelmükre.

JÁTÉKSZABÁLYOK



A játék csak általános szabályokat tartalmaz, teszt alatt fut. Ez a jövőben vélhetőleg tovább bővül és/vagy módosul, ahogyan a világleírás is.

Alapvető dobókockák a játékhoz: A rendszer hatoldalú (d6) dobókockákat használ próba alapú célszámrendszerrel. Sikerek eléréséhez minél több kockával a célszámmra, vagy a fölé kell dobnod. A játékban a próbák alatt általában egynél több dobókockával fogsz dobni. Biztonság esetére legyen nálad legalább 10 darab dobókocka.

Célszámok: A játékban a legmagasabb célszám a 6-os, a legalacsonyabb pedig 2-es. Minél alacsonyabb a célszámod, annál nagyobb eséllyel tudsz sikereket elérni.

Sikerek és próbák: Ha egy kockával a dobásod értéke eléri a célszámot vagy meghaladja, akkor azon a kockán sikert érsz el. A kalandmester mondja meg, hogy hány sikert kér egy adott próbához.

1-es és 6-os szabálya: Ha egy próbán egy vagy több kockával 1-est vagy 6-ost dobsz, azokra speciális szabályok is vonatkoznak. Minden 1-es kocka automatikusan kiüt egy 6-os kockát a dobásból. Minden megmaradt 6-os kocka 2 sikert ér.

A lehetetlen esélye: Ha van egy őrült, szinte lehetetlen ötleted, akkor játék alkalmanként egyszer kérhetsz egy 2 kockás dobást a kalandmestertől. Ha egy dobásból két 6-ost dobsz, a próba sikerül. Más esetben olyan, mintha nem történt volna semmi.

Mik adják a kockáimat?

Kilenc tulajdonság határozza meg azt, hogy a karaktered mennyire erős, ügyes okos stb. Minél nagyobb egy tulajdonság értéke, annál több kockával rendelkezel általa.

KARAKTER TULAJDONSÁGOK:

- **FIZIKUM:** a fizikai erőt, állóképességet és egészséget jellemzi
- **MOZGÉKONYSÁG:** a gyorsaságot, hajlékonyságot és egyensúlyérzékletet jellemzi
- **KÉZÜGYESSÉG:** a szem-kéz koordinációt és finommechanikai mozgást igénylő munkák elvégzésének képességét jellemzi
- **FIGYELEM:** az összpontosítás, érzékelés, megfigyelés, azonosítás képességét jellemzi
- **INTELLIGENCIA:** a gondolkodás, memória, logika képességét jellemzi
- **ALKALMAZKODÁS:** a változatos, kiszámíthatatlan külső hatásokra adott megfelelő reakciónak és gyors adaptációnak képességét jellemzi
- **AKARAT:** a szellemi tűrőképességet, a másokkal szembeni érvényesülést és a célok eléréshez szükséges belső energiát jellemzi
- **KARIZMA:** az emberekkel való szociális érintkezés képességét és a megnyerő kisugárzást jellemzi
- **EMPÁTIA:** az érzelmi intelligenciát és az érzelmi beleélés képességét jellemzi

Szintek: Minden tulajdonságnak öt szintje van. Minden szint 1d6-ot ad egy olyan próbához, amihez szükség van az adott tulajdonságra. **Karakteralkotáskor minden tulajdonságod 1-es szintről indul és eloszthatsz további 12 szintet közöttük maximum 4-es szintig.**

1. szint – (Átlag alatti): **[1d6]**
2. szint – (Átlagos): **[2d6]**
3. szint – (Átlag feletti): **[3d6]**
4. szint – (Kiemelkedő): **[4d6]**
5. szint – (Emberi csúcs): **[5d6]**

Tulajdonságok és próbák: egy próbához helyzettől függően két különböző tulajdonság adja a kockákat. Például egy zárnyitáshoz alapvetően a KÉZÜGYESSÉG + FIGYELEM, míg egy lopakodáshoz MOZGÉKONYSÁG + FIGYELEM vagy ALKALMAZKODÁS adja a kockákat, de ezt minden esetben a kalandmester dönti el.

Mik adják a célszámomat?

A próbák célszámát általában véve a karaktered szakértelem tudásszintjei határozzák meg. Minél képzetebb a karaktered egy szakértelemben, annál alacsonyabb célszámot kap annak próbáihoz, tehát annál könnyebb megdobni azokat.

A szakértelmek elsajátításának több szintje van. A nulladik szint jelenti azt, ha a karaktered nem képzett az adott szakértelemben. Az első szint az úgynevezett **törzs szakértelmeknél** érhető el, mint például a CÉLZÁS. A második és harmadik szint a törzs szakértelemhez szorosan **kapcsolódó szakértelmeknél** érhető el külön-külön, például PUSKA, SZÁMSZERÍJ stb. Akár több kapcsolódó szakértelmet is fel lehet venni egy törzs szakértelem alá (lásd a szakértelmekről szóló fejezetben).

A szakértelmek szintjéhez tartozó célszámmódosító a következőképp értelmezendő:

- 0. szint - (Képzetlen): **Célszám 5**
- I. szint - (Képzett) törzs szakértelemben: **Célszám 4**
- II. szint - (Szakértő) kapcsolódó szakértelemben: **Célszám 3**
- III. szint - (Profí) kapcsolódó szakértelemben: **Célszám 2**

	0	I	II	III
CÉLZÁS		[5][4]		
Puskák			(3)[2]	
Számszeríjak			(3)[2]	
-----			[3][2]	
-----			[3][2]	
-----			[3][2]	

Például rendelkezel CÉLZÁS törzs szakértelemmel, tehát I. szintű (képzett) tudásod van ebben, így bármilyen célzófegyverrel 4-es célszámú próbát tehetsz. De, ha neked ez kevés, akkor muszáj valamilyen kapcsolódó szakértelmet fejlesztened, hogy jobb lehessél. Ha például puskákkal és számszeríjakkal szeretnél jobban bánni, akkor felveszed ezeket a törzs szakértelem alá immár II. szintű (szakértői) tudással. Így csak ezekben a fegyvertípusokban már 3-as célszámú próbát tehetsz:

Nehézség: egy próba nehézségét a Kalandmester határozza meg. A nehézség függvényében egy vagy több sikert kérhet tőled egy próbához. A nehézség szintjei a következőképp értelmezendő:

- **Rutin feladat (1 siker):** például egy közeli mozdulatlan emberalakra célzott lövést leadni, vagy egy besült lőszert eltávolítani a töltényűrből minél gyorsabban, esetleg ellopakodni egy alvó ember mellett, esetleg rászedni egy részeg kocsmatölteléket.
- **Átlagos feladat (2 siker):** például egy normál távolságban lévő mozdulatlan emberalakra célzott lövést leadni, esetleg megjavítani egy törött alkatrészt a megfelelő szerszámokkal.
- **Kihívást jelentő (3 siker):** például egy távoli mozdulatlan emberalakra célzott lövést leadni, vagy egy berozsdált zárat kinyitni tolvajszerszámmal, esetleg elállítani egy erős vérzést alapszintű orvosi eszközök nélkül.
- **Nehéz (4 siker):** például egy messzi mozdulatlan emberalakra célzott lövést leadni, vagy tükrőjégen harcolva talpon maradni, esetleg megpróbálni egyedül megemelni a szekeret egy kerékcserehez.
- **Nagyon nehéz (5 siker):** például egy messzi és mozgó emberalakra célzott lövést leadni, vagy egy tropára ment fémgépezetet működesre bírni szerszámok nélkül, esetleg hátrányos pozícióból megfélemlíteni a fosztogatóvezért.
- **Szinte lehetetlen (6 siker):** például egy messzi, mozgó és kis méretű célpontra célzott lövést leadni, vagy alapvető segédeszközök nélkül megműteni egy fejlövést a beteg halála vagy maradandó károsodása nélkül, esetleg feltörni egy elveszett technológia katonai rendszerét.

Milyen próbáim vannak?

Alapvetően két féle próbád létezik. Az általános próba, amikor a kalandmester határozza meg a próbához szükséges sikerek számát. Illetve az ellenpróba, amikor valaki vagy valami ellen teszel próbát és a több siker birtokosa nyer.

Rizikós próbák, balsikerek: a kalandmester eldöntheti egy szituációról, hogy nagyobb sikertelenség esetén lehet-e annak egyéb, kellemetlen kimenetele. Például a túszt mögé elbújó fosztogatót célozva meg van az esély arra, hogy magát a túszt is eltaláld. Ilyenkor jönnek képbe az 1-es értékű kockák. Ha nem dobsz sikert és van közte legalább egy 1-es értékű kockád, akkor balsikert dobhatsz és ezzel kritikus hibát véthetsz, aminek kimeneteléről a kalandmester dönt. Például jelen helyzetben a túszt találd el.

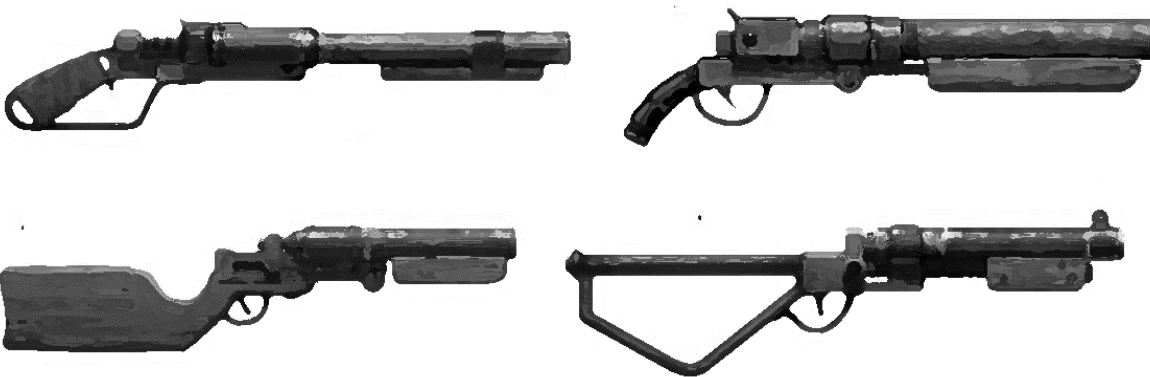
Újból megkísérelt próbák: Lehetőség van az általános próbáidat sikertelenség esetén újra dobni, de ilyenkor minden próbálkozásodnak eggyel növekszik a nehézsége is.

Épphogy sikeres próbák: a szükségesnél 1-gyel kevesebb siker esetén a kalandmester mondhatja azt neked, hogy valami árán, de épphogy sikeres a próbád.

A fenti példánál maradva 1-gyel kevesebb siker esetén eltaláld ugyan a fosztogatót, de a golyó megsebesíti a túszt is.

Kalandmester gyorsdobás: van egy opcionális szabály a kalandmestereknek, hogy gyorsíthassák a kockadobásokat. Az alábbi lehetőségek közül a leírt módon számolhatók a kalandmester sikerei.

- Könnyű ellenpróba: **3d6-ból a legalacsonyabb értékű -1 siker**
- Átlagos ellenpróba: **2d6-ból a legalacsonyabb értékű -1 siker**
- Kihívást jelentő ellenpróba: **1d6 -1 siker**
- Nehéz ellenpróba: **2d6-ból a legmagasabb értékű -1 siker**
- Nagyon nehéz ellenpróba: **3d6-ból a legmagasabb -1 siker**



Milyen szakértelmeim lehetnek?



Törzs szakértelmek – [1. szint = 4-es célszám]

- **ATLÉTIKA** - (bármilyen fizikai erőn és kitartáson alapuló alapvető adottság)
- **KÖZELHARC** - (bármilyen test a test elleni vagy kézi fegyveres küzdelem)
- **HAJÍTÁS** - (bármilyen eszköz/fegyver/lövedék eldobása és célba találása)
- **CÉLZÁS** - (bármilyen célzóeszközzel/fegyverrel történő célba találás)
- **TÚLÉLÉS** - (bármilyen ismeret, ami segíti a túlélést az élelemszerzéstől a sebellátásig)
- **ÉSZLELÉS** - (bármilyen közvetlenül a figyelmet és az érzékszerveket teszi próbára)
- **SETTENKEDÉS** - (bármilyen megtévesztés, aljas vagy rejtett tevékenység)
- **BESZÉD** - (bármilyen szociális érintkezés a csábításon át a megfélemlítésig)
- **SZERELÉS** - (különböző gépek, eszközök építése és javítása)
- **ELSŐSEGÉLY** - (azonnali és alapvető gondoskodás a sérültek vagy betegek számára)
- **JÁRMŰ** - (bármilyen jármű irányítása és vezetése)
- **IDOMÍTÁS** - (különböző állatok betörése, megülése, szelidítése, kiképzése stb.)

Kapcsolódó szakértelmek – [2. szint = 3-as célszám] és [3. szint = 2-es célszám]

A lent felsorolt kapcsolódó szakértelmek csak iránymutató példák. Ezeket nyugodtan kibővítheted, ha illik a koncepcióhoz és megengedi a kalandmestered.

Karakteralkotáskor kiválaszthatasz 4db 1. szintű törzs szakértelmet és ezekhez külön-külön további 1db 2. szintű kapcsolódó szakértelmet.

ATLÉTIKA

- Úszás
- Futás
- Mászás
- Ugrás
- Emelés

TÚLÉLÉS

- Tájékozódás
- Vadászat/halászat
- Gyűjtögetés
- Vízszerezés
- Praktikák

SZERELÉS

- Gépészet
- Lőfegyver
- Elektronika
- Villany
- Gáz és fűtés rendszer

KÖZELHARC

- Kézitusa
- Éles fegyverek
- Zúzófegyverek
- Szálfegyverek
- Flexibilis fegyverek

ÉSZLELÉS

- Éberség
- Keresés
- Nyomozás
- Hallgatózás
- Szájrol olvasás

ELSŐSEGÉLY

- Ellátás
- Stabilizálás
- Újraélesztés
- Kezelés
- Gyógyszerkészítmények

HAJÍTÁS

- Dobókés
- Dobóbalta
- Dárda
- Bola
- Parittyá

SETTENKEDÉS

- Lopakodás
- Rejtőzködés
- Orvtámadás
- Zárnyítás
- Tolvajlás

JÁRMŰ

- Motor
- Személyautó
- Teherautó
- Munkagép
- Motorcsónak

CÉLZÁS

- Csúzli
- Íj
- Számszeríj
- Pisztoly
- Puska

SZOCIÁL

- Tárgyalás
- Megfélemlítés
- Rászedés
- Manipuláció
- Vezetés

IDOMÍTÁS

- Lovaglás
- Keresés
- Vadászat
- Harc
- Levélposta

A játék folyamán tapasztalati pontokat (Tp) kapsz és ebből fejleszted a tulajdonság vagy szakértelem szintjeidet, ami fejlesztés szorzó x szint Tp-be kerül. A fejlesztés szorzó 5-ről indul és minden szintnyi fejlesztés után 1-gyel megnő az értéke.

Például, ha van 5-ös fejlesztés szorzód és 3. szintre fejleszted az egyik tulajdonságodat az $5 \times 3 = 15$ Tp-be kerül, valamint 1-gyel megnő a fejlesztés szorzód 6-ra.

Iránymutató példák a próbákhoz: Az itt felsorolt példák nem kőbe vésett szabályok. Ahol / jelet láttok, ott szituációtól függ leginkább, hogy melyik tulajdonságot használjátok.

- Úszás – [FIZIKUM + AKARAT]
- Futás (sprint / hosszútáv) – [MOZGÉKONYSÁG / FIZIKUM + AKARAT]
- Mászás – [FIZIKUM + AKARAT]
- Esés – [MOZGÉKONYSÁG + ALKALMAZKODÁS]
- Egyensúly – [MOZGÉKONYSÁG + FIGYELEM / ALKALMAZKODÁS]
- Ugrás – [FIZIKUM + MOZGÉKONYSÁG]
- Hajítás – [FIZIKUM + KÉZÜGYESSÉG]
- Célzás – [KÉZÜGYESSÉG + FIGYELEM]
- Összpontosítás / koncentráció – [FIGYELEM + AKARAT]
- Tájékozódás – [FIGYELEM + INTELLIGENCIA]
- Vadászat – [KÉZÜGYESSÉG / FIGYELEM / INTELLIGENCIA / ALKALMAZKODÁS]
- Halászat – [KÉZÜGYESSÉG + FIGYELEM vagy ALKALMAZKODÁS]
- Gyűjtögetés és vízszerezés – [FIGYELEM + INTELLIGENCIA]
- Éberség – [FIGYELEM + ALKALMAZKODÁS / INTELLIGENCIA]
- Keresés – [FIGYELEM + FIGYELEM]
- Hallgatózás, szájról olvasás – [FIGYELEM + ALKALMAZKODÁS]
- Nyomozás – [FIGYELEM + INTELLIGENCIA]
- Lopakodás – [MOZGÉKONYSÁG + FIGYELEM / ALKALMAZKODÁS] ellene Éberség
- Rejtőzködés – [FIGYELEM + ALKALMAZKODÁS] ellene Keresés
- Zárnyítás és tolvajlás – [KÉZÜGYESSÉG + FIGYELEM]
- Orvtámadás – [KÉZÜGYESSÉG + ALKALMAZKODÁS]
- Tárgyalás – [INTELLIGENCIA + KARIZMA] ellen ugyanez
- Megfélemlítés (szociálisan / testi erővel) – [AKARAT + EMPÁTIA / FIZIKUM] ellene ugyanez
- Rászedés – [INTELLIGENCIA + KARIZMA] ellene Éberség
- Csábítás – [KARIZMA + EMPÁTIA] ellene Éberség
- Manipuláció – [AKARAT / KARIZMA / INTELLIGENCIA + EMPÁTIA] ellene Éberség
- Irányítás – [KARIZMA + AKARAT / EMPÁTIA]
- Építés és javítás – [KÉZÜGYESSÉG + INTELLIGENCIA / FIGYELEM]
- Elsősegély – [FIGYELEM + INTELLIGENCIA]
- Vezetés és lovaglás – [FIGYELEM + ALKALMAZKODÁS]
- Idomítás – [FIGYELEM + EMPÁTIA]

Lehet valamiben egyedi a karakterem?

Karakteralkotáskor lehetőség van tovább árnyalni a karaktered és választani neki egy csak rá jellemző adottságot vagy egy speciális tudást. Ezek fogják őt igazán egyedivé tenni ebben a világban. Van itt pár példa, de kitalálhattok saját verziókat is a kalandmestereddel.

Adottságok: a karakterednek van egy egyedi veleszületett vagy szerzett képessége.

- **KIROBBANÓ ENERGIA:** azoknál a próbáknál, ahol rövid ideig kell minél több erőt kifejtened eggyel kevesebb siker szükséges. Közelharc támadásaidhoz 1 automatikus sebzés járul.
- **FÁRADHATATLAN:** azoknál a próbáknál, ahol hosszú ideig kell egyenletes erőt kifejtened eggyel kevesebb siker szükséges. Másfélszer több terhet tudsz cipelni.
- **ERŐS IMMUNRENDSZER:** bármilyen fertőzés vagy mérgezés próba egy szinttel könnyebb és kétszer gyorsabban gyógyulsz, mint mások.
- **LAZA ÍZÜLETEK:** nagyon laza ízületekkel rendelkezel, így akár nagyon szűk helyeken is át tudod préselni magad vagy a végtagjaid. Ilyen jellegű próbákhoz eggyel kevesebb siker szükséges és egy 1-es értékű kocka sikernek számít. A köteléssel fogva tartók rémálma vagy.
- **ÁRNYÉKMOZGÁS:** meg van az a képességed, hogy abban a pillanatban amikor látod, leutánozz egy egyszerű mozdulatot, legyen az egy ecsetvonás, tánclépés vagy akár forrasztás. Ebben a mozdulatban pontosan ugyanannyi sikert érsz el, mint a másik fél, de csak abban a pillanatban, arra a mozdulatra. A Luckey Luke speciális tudás lemásolása is lehetséges.
- **SZELLEMEK:** kifejezetten halkán tudsz közlekedni, emiatt a csendes mozgásra vagy mozdulatokra vonatkozó próbáknál egy 1-es értékű kocka sikernek számít és az észlelőknek 1-gyel nehezebb a próbájuk.
- **TÁROLT EMLÉK:** valamiért bármit olvasol vagy látsz, az erősen beleíródik a memóriádba. Képes vagy elég pontosan visszaidézni egy emléket, akár évek múlva is. Ilyen jellegű próbáknál az 1-es értékű kockák hatása nem érvényesül.
- **ÉRZÉKSZERV MUTÁCIÓ:** egy korábbi Glonervum maradéka valahogyan rendkívül kis adagban, de mutációt váltott ki egyik érzékszervedben, ami fizikailag felfedezhetetlen és lehet, hogy nem is tudsz róla. Ez az érzékszerved jobb az átlagnál. Ilyen próbák esetén az 1-es értékű kockák hatása nem érvényesül.
- **EMBERI SZÁMOLÓGÉP:** meg van a képességed arra, hogy rendkívül gyorsan és pontosan tudj fejben számolni, bonyolult matematikai műveleteket elvégezni és fejben tartani anélkül, hogy segédeszközöket használnál. Bármilyen számolási próba esetén eggyel kevesebb siker szükséges.
- **SZINESZTÉTA:** elég egyedi és különleges módon érzékelsz, két érzékszerved keveredik egymással. Például egyedi hangérzeted van, ha bizonyos színeket látsz, vagy egyedi színérzeted, ha bizonyos hangokat hallasz stb. Ezek a képességek számos területen hasznosak lehetnek, különösen ott, ahol kreativitásra, részletek iránti érzékenységre vagy komplex információk érzékelésére és feldolgozására van szükség. Ilyen jellegű próbákhoz eggyel kevesebb siker szükséges.
- **LEGJOBB ALVÓ:** négy óra alvás alatt teljesen ki tudod pihenni magad és pár óra alvás után már jelentősen csökken a fáradtságod. Képes vagy bárhol és bármikor el/visszaaludni.
- **KIZÖKKENTHETETLEN:** bármilyen zavaró tényezővel is találkozsz, nem lehet téged kizökkenteni a koncentrációdól, nincs rád kihatással.
- **SZÉPSÉG:** jó a megjelenésed és ezt tudod is magadról. Szociális próbáknál az első benyomás esetén az 1-es értékű kockák hatása nem érvényesül.

Speciális tudás: a karakterednek rendkívül értékes tudás vagy képesség van a birtokában, ilyenekkel csak kevesen rendelkeznek:

- **ARANY AGY:** egy elveszett tudás vagy technológia ismeretének birtokában vagy, annak törzsszakértelmének első szintjével rendelkezel. Csak te dobhatsz próbát erre a szakértelmre, vagy aki még birtokolja. A közösségnek, ahova tartozol korlátozottan, de van felszerelése a szakértelmedhez, és használhatod ezeket:
 - **INFORMATIKA** törzsszakértelem
Kapcsolódó szakértelmek: hardver, szoftver, programozás, hálózat, adatbázis
 - **ORVOSTUDOMÁNY** törzsszakértelem
Kapcsolódó szakértelmek: sebészet, belgyógyászat, toxikológia, infektológia, patológia
 - **BIOTECHNOLÓGIA** törzsszakértelem
Kapcsolódó szakértelmek: géntechnológia, fermentációs technológia, szövetkultúra és sejttechnológia, biomérnöki anyagok, élelmiszerbiológia
 - **IPARTECHNOLÓGIA** törzsszakértelem
Kapcsolódó szakértelmek: automatizálás, 3D nyomtatás, szintetikus biológia, félvezetőgyártás, megújuló energiák, nanotechnológia
- **LUCKY LUKE:** te vagy a legyorsabb a világon, ha csípőből kell pisztolyt előrántva löni. Mindenki cselekedete előtt a te első lövésed dördül el először, ami neked nem kerül cselekvésbe. Ez egyetlen támadást jelent, aminek a próbája +1 nehézséggel történik. Ha az ellenfelednek is van ilyen képessége, akkor kezdeményezés próba dönt, hogy ki lő hamarabb.
- **SÓLYOMSZEM:** a legjobb céllövők és célba dobók közé tartozol. Minden célzással kapcsolatos próba nehézség 1-gyel csökken.
- **BERZERKER:** ha a karakter fájdalompontjai elfogynának, akkor előnti az agyát a vörös köd és egészen haláláig képes harcolni, ilyenkor nincsenek negatív levonásai a sérüléseiből fakadóan és minden esetben eggyel kevesebb sérülést kap.
- **GUBER-ÁSZ:** valami egészen elképesztő mértékre fejlesztetted a guberálást és mellé szerencsés is vagy. Zsákmány-keresés próbánál az 1-es értékű kockák hatása nem érvényesül és a próba nehézsége is eggyel csökken.
- **BANYATANK:** olyan hatékonyan csomagolsz, hogy az már-már mágiának minősül. Bármilyen táskába, zsebbe vagy tárolóba másfélszer több cuccot tudsz rakni, ráadásul egy cselekedettel kevesebbe kerül (de minimum 1) valamit előkeresned, ha saját magad pakoltad.
- **MACGYVER:** normális felszerelés nélkül is, szinte bármiből képes vagy javítani vagy építeni. Ehhez fel kell használnod azt a tárgyat, amivel megoldod a problémát. Nem nehezedik a szerelés próbád mindaddig, amíg van valamilyen tárgy/szemét, amivel vagy amiből dolgozol.
- **SVINDLER:** remek érzéked van arra, hogy kidumáld magad, ha az események rosszra fordulnak. Ilyen jellegű próbáknál az 1-es értékű kockák negatív hatása ugyan érvényesül, de egyszer újradobhatod őket. Egyéb esetben a rászedés és manipuláció próbáknál a 1-es értékű kockák negatív hatása nem érvényesül.

Harcolhatok már végre valamivel?



Reakció, kezdeményezés majd cselekvés: a reakcióértéked kiszámításához össze kell adnod a MOZGÉKONYSÁG és ALKALMAZKODÁS tulajdonságok szintjeit. Ez egy 2-től 10-ig terjedő szám lesz. Ha a kalandmester kezdeményezési próbát kér tőled, akkor dobnod kell 1, 2 vagy 3d6-tal és hozzá kell adnod ezeket külön-külön az előbb kiszámolt reakcióértékedhez. Mindegyik értéket be kell mondanod a kalandmesternek. Mindenki, aki a harcban részt vesz, ugyanígy tesz és az első legnagyobb értékű cselekszik, majd a soron következő legnagyobb értékű folytatja és így tovább.

- Reakcióértéked 2-től 5-ig terjed: **1d6 a kezdeményező próbára (1 cselekvést kapsz)**
- Reakcióértéked 6-tól 9-ig terjed: **2 x 1d6 a kezdeményező próbára (2 cselekvést kapsz)**
- Reakcióértéked 10: **3 x 1d6 a kezdeményező próbára (3 cselekvést kapsz)**

Cselekvés: amikor rád kerül a sor a kezdeményezési körben cselekedhetsz valamit. Lehet két egyszerű vagy egy összetett cselekvésed. Egyszerű cselekvésnek számít például célzott lövést leadni egy forgótáras félautomata pisztollyal, vagy egy lőszeret betölteni a tárba. Összetett cselekvés pedig, ha lőszer egy ismétlő puskával, amit utána fel kell húznod, hogy újból elsüthess. Összetett cselekvés továbbá bármilyen közelharc vagy hajító manőver, hasra vetődés, fedezékbe ugrás, célra tartás stb.

Harc típusai: megkülönböztetünk közelharc és távolharc manővereket. Közelharc esetén ellenpróbát kell tenned valakivel vagy valamivel szemben. Távolharc esetén pedig általános próbát kell tenned, aminek nehézségéről a kalandmester dönt.

Közelharc: általánosságban az mondható, hogy közelharc próbát FIZIKUM + MOZGÉKONYSÁG tulajdonságokkal kell dobni KÖZELHARCI szakértelmek célszámára. Ezt külön megteszi a támadó és a védekező is. Aki több sikert dob, az sebezheti meg a másikat. Igen itt a védekező is képes ellentámadni, ha feláldoz erre egy cselekvést. Ugyanannyi siker esetén a támadó nyer.

Pajzsok: van lehetőség valami pajzsszerű tárggyal is védekezned. Ilyen esetben kapsz két plusz kockát a közelharc és dobófegyverek elleni védekezésedhez, de a harc kezdeményezési értékeid is kettővel csökkennek.

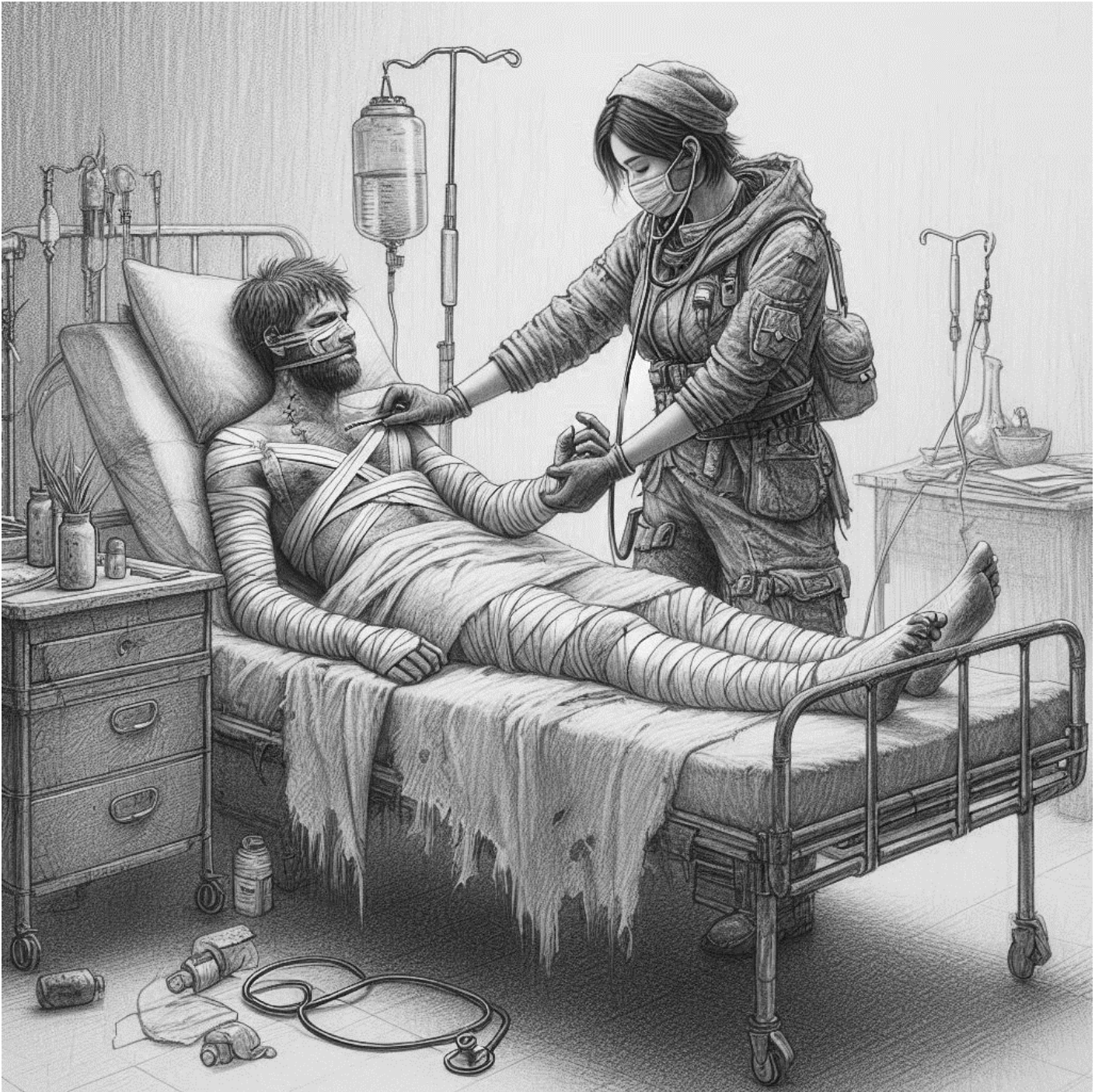
Távolharc: célzott dobásnál általában FIZIKUM + KÉZÜGYESSÉG, célzásnál pedig FIGYELEM + KÉZÜGYESSÉG próbára van szükséged az adott távolharc szakértelemre vonatkozólag. Ebben az esetben a körülmények adják meg, hogy hány sikert kell elérned a próbához. Csak dobófegyverekkel szemben tudsz aktívan védekezni, de csak 2-vel megnövelt próba árán feltéve, hogy tudod honnan érkezik a támadás és számításra rá. Célra tartás egy összetett cselekvésbe kerül és +1 kockát (maximum 3-at) ad a támadásodhoz.

Távolság méterben: dobó és célzófegyverek esetében első sorban a távolság függvényében változik a próba nehézsége. Van 0/közeli/normál/távoli/messzi távolság méterben és a próbákhoz szükséges siker mértéke is ehhez mérten növekszik 0/1/2/3/4 szerint. A 0m távolságú próba nehézsége 0, de dobni kell rá. Emellett bármilyen egyéb körülmény nehezítheti vagy könnyítheti a próbát: méret, látási viszonyok, takarás, mozgás stb.

Sebzés: ha találatot érsz el, akkor meg kell nézned, hogy a fegyvered mennyit sebez alaphól (puszta kéz alapsebzése 0), majd hozzá kell adnod annyit, amennyivel több sikered lett az elvártnál. Ez lesz az effektív sebzésed. Például, ha neked 2 sikert kellett elérned a sikeres támadáshoz és te 3 sikert dobtál, akkor a fegyvered alapsebzéséhez +1-et kell adnod. Három féle sebzés létezik, a normál [N], a ballisztikai [B] és a kitinmagvas [K]. A sörétes fegyverek távolság függvényében sebeznek a lövedékek szóródása miatt és a sebzés jelölésük a távolságéhoz hasonló például: 5/4/3/2/1 [B]. Gyengepontra mért támadás 1-től 3-ig növeli a támadási próba nehézségét, viszont 2-től 6-ig növeli a sebzés értékét is.

Páncélok: a páncélok csökkentik a sebzés értékét. A játékban három féle páncélérték létezik, a normál [N], a ballisztikai [B] és a kitin [K]. Ebből az első kettővel az emberek, tehát te rendelkezel, az utolsóval pedig csak a bogarak. A kitin páncél mindhárom sebzés ellen véd. A normál sebzés ellen háromszor, a ballisztikai ellen kétszer, míg kitinmagvas sebzés ellen egyszeresen véd. A ballisztikus csak ballisztikust, a normál csak normált véd.

Segítsen valaki, megsérültem!



A Planvaria világában megsérülni kifejezetten előnytelen állapot, mivel megfelelő kezelés nélkül a sérülések tovább súlyosbodhatnak és a jelenlegi világban a profi orvosi ellátás némiképp hiányzik.

Fájdalomtűrés és sebesülések: Minden játékos és nem játékos karakternek van fájdalomtűrése és sebesülés skálája. Ha a fájdalomtűrése elfogy, akkor elájul és ideális esetben pár óra múlva tér magához. Viszont, ha egyszerre túl nagy vagy túl sok sérülést szenved, akkor meghalhat.

Sebesülés skála: a karakterednek a FIZIKUM szintjéből származtatott mennyiségű sebesülés karikája van, amik egymás mellett egy vízszintes sávot alkotnak. Ezen a sávon különböző oszlopokban helyezkednek el a sebesülés súlyosságát mutató állapotjelzők és zárójelben az adott sebzésre vonatkozó módosítók. Ha sebzést kapsz, akkor bal oldalról haladva az első üres karikától (azt is beleértve) leszámolsz annyi további üres karikát, amennyit sebzódtél, majd azt az egy karikát besatírozod ceruzával. Ez a besatírozott karika mutatja, hogy milyen súlyosságú sebzést kaptál:

- Minden közepes sérülés után 1 kockával kevesebb áll rendelkezésedre bármilyen próbánál.
- Minden súlyos sérülés után 1 kategóriával nehezebb bármilyen próbád (1 sikerrel több kell).
- Kritikus sebesülés esetén minden próbád célszáma 6, ami nem tud csökkenni.
- Halálos sebesülést elérve és túlhaladva cselekvésképtelen vagy és FIZIKUM + AKARAT próbát kell tenned 2-es célszámmal (ha van kritikus sérülésed is, akkor 6-os célszámmal). Az első körben 1 sikert kell dobnod (kivéve, ha vannak súlyos sebesülésed is), majd 2-öt stb. Amíg megdobod a sikereket, nem halsz meg.

	<u>Enyhe</u>	<u>Közepes</u> (-1k6)	<u>Súlyos</u> (+1 nehézség)	<u>Kritikus</u> (6-os célszám)	<u>Halálos</u> (haldoklik)
FIZIKUM 1	①	②③④	⑤⑥	⑦	⑧
FIZIKUM 2	①②	③④⑤	⑥⑦	⑧	⑨
FIZIKUM 3	①②③	④⑤⑥	⑦⑧	⑨	⑩
FIZIKUM 4	①②③④	⑤⑥⑦	⑧⑨	⑩	⑪
FIZIKUM 5	①②③④⑤	⑥⑦⑧	⑨⑩	⑪	⑫

Fájdalomtűrés: a fájdalomtűrés értékét úgy számolhatod ki, ha veszed a FIZIKUM háromszorosát, hozzáadod az AKARAT kétszeresét és még 5-öt. Ha sebzést kapsz, ebből az értékből kell levonni a besatírozott életerő karika értékét (tehát, ha egy 4-es értékű karikát satírozol be, akkor 4-et). Ha ez a szám elfogy, akkor elveszited az eszméleted annyiszor fél órára, amennyi sérüléskarikád nem üres. Pihenéssel óránként FIZIKUM háromszorosa értékű fájdalomtűrés jön vissza.

Példa három egymást követő sebesülésre 2-es szintű FIZIKUM és AKARAT esetén:

Fájdalom tűrés	<u>Enyhe</u>	<u>Közepes</u> (-1k6)	<u>Súlyos</u> (+1 nehézség)	<u>Kritikus</u> (6-os célszám)	<u>Halálos</u> (haldoklik)
[15]	①②	③④⑤	⑥⑦	⑧	⑨

Az első alkalommal bekapsz egy 3-as sebzést. Balról jobbra leszámolsz 3 üres karikát és a harmadikat besatírozod. A karika értéke 3, amit kivonsz a fájdalomtűrésedből, így annak az értéke 12 lesz. Tehát kapsz egy közepes sebet, amivel minden próbán eggyel kevesebb kockával dobhatsz:

Fájdalom tűrés	<u>Enyhe</u>	<u>Közepes</u> (-1k6)	<u>Súlyos</u> (+1 nehézség)	<u>Kritikus</u> (6-os célszám)	<u>Halálos</u> (haldoklik)
[12]	①②	●③④⑤	⑥⑦	⑧	⑨

A második alkalommal bekapsz egy 4-es sebzést. Balról jobbra leszámolsz 4 üres karikát és a negyediket besatírozod. A karika értéke 5, amit kivonsz a fájdalomtűrésedből, így annak az értéke 7 lesz. Így kapsz még egy közepes sebet, amivel minden próbán most már kettővel kevesebb kockával dobhatsz:

Fájdalom tűrés	<u>Enyhe</u>	<u>Közepes</u> (-1k6)	<u>Súlyos</u> (+1 nehézség)	<u>Kritikus</u> (6-os célszám)	<u>Halálos</u> (haldoklik)
[7]	①②	③④⑤	⑥⑦	⑧	⑨

A harmadik alkalommal bekapsz egy 5-ös sebzést. Balról jobbra leszámolsz 5 üres karikát és az ötödiket besatírozod. A karika értéke 7, amit kivonsz a fájdalomtűrésedből, így annak az értéke 0 lesz. Kapsz egy súlyos sebet is, amivel ráadásul minden próbád eggyel nehezebbnek minősül, de ezt a sokkot nem bírod tovább és elájulsz, mert elfogyott a fájdalomtűrésed:

Fájdalom tűrés	<u>Enyhe</u>	<u>Közepes</u> (-1k6)	<u>Súlyos</u> (+1 nehézség)	<u>Kritikus</u> (6-os célszám)	<u>Halálos</u> (haldoklik)
[0]	①②	③④⑤	⑥⑦	⑧	⑨

Stabilizálás: Stabilizáláshoz elsősegély próba szükséges a gyógyítótól és haldoklás próba a betegtől, ami minden körben ismétlődik. Ha mind a kettőtöknek meg van a próbája, akkor a haldoklónak annyi nehézséggel csúszik vissza haldoklás próbája, amennyi sikert a gyógyító dobott. Ha csak egyikőtöknek van meg a próbája nem történik semmi, a nehézség változatlan. Ha egyikőtöknek sincs meg, akkor a haldoklás nehézsége eggyel nő. Ha a gyógyító a sikereivel negálja a haldoklás próba összes nehézségét a beteg stabilizálódik halálos sebszinten.

Gyógyulás: Helyzettő függ, lásd alább a gyógyulás sebességét. Minden gyógyulási fázis eggyel balra tolja a sebzéseket.

- Ágyban fekvé, teljes orvosi ellátással és felszereléssel (kiváló körülmény): **1 nap / fázis**
- Ágyban fekvé, korlátozott orvosi ellátással és felszereléssel (jó körülmény): **2 nap / fázis**
- Ágyban fekvé, alap ellátással (kielégítő körülmény): **3 nap / fázis**
- Nincs alapellátás, csak pihenés (nem megfelelő körülmény): **4 nap / fázis**
- Nincs kellő pihenés, nincs ellátás (rossz körülmény): **nincs gyógyulás**
- Nincs pihenés, erőltetett menet (rettenetes körülmény): **naponta romlik az állapot**

Éhség és szomjúság: a Planvaria világában némi hozzáértéssel és szerencsével képes vagy ételhez és italhoz jutni, de vannak ennek a világnak olyan pusztulatai is, ahol ez egyáltalán nem egyszerű. Ha nem eszel vagy iszol megfelelően, akkor egyre gyengébb leszel, végül meghalsz.

Éhség jelölése: Minden evés nélkül töltött két nap okoz 1 jelölésnyi éhséget, amit / áthúzással jelölj az első üres karikán. Amíg van ilyen jelölésed az úgy működik, mint a sebzés, de fájdalomtűrés csökkenéssel nem jár. Ha megfelelően étkezel, akkor az egy / jelölésnyi éhséget szüntet meg (az utolsótól kezdve) azon a napon, elindítva a test helyreállítását.

Kiszáradás jelölése: A kettő közül a kiszáradás sokkal veszélyesebb. Egy ivás nélkül töltött nap okoz 1 jelölésnyi kiszáradást, amit X-el jelölj az első sebesülés kategóriának az első üres karikáján fájdalomtűrés csökkenés nélkül. Minden további nap a rákövetkező kategóriában kezd ugyanígy, tehát a második nap már közepesben stb. Ha már egy kategóriában nincs üres karika, akkor ugorj a következőre. Ebből adódóan általában 4 napig bírod víz nélkül. Amíg van ilyen jelölésed az úgy működik, mint a sebzés. Ha folyadékhoz jutsz, akkor az egy X jelölésnyi kiszáradást szüntet meg (az utolsótól kezdve) azon a napon, elindítva a test helyreállítását.

Kemény vadászat volt, ideje eladni a cuccaimat!



A játékban felszerelőkártyák vannak, melyek értéküktől függően tartoznak **S, A, B, C, D** és **E** osztályba. **D** és **E** osztályú cuccok a leggyakoribbak. Ezek főleg alapvető fém, műanyag, bőr és szövetanyagok, egyszerű használati tárgyak, alkatrészek és szerszámok, kezdetleges fegyverek, egyszerű élelmiszerek. Az értékes tárgyak már a **B** és **C** kategóriában helyezkednek el. Itt megtalálhatók a túlélő és katonai alapfelszerelések, fegyverek és páncélok, lőszer és az alapvető elektronikai kütyük. Az **S** és **A** osztályban pedig kifejezetten ritka és értékes holmik vannak, fegyvertől a működő katonai technológiáig minden.

Hely és kapacitás: a tárgyaknak van egy hely értékük, amik reprezentálják a tárgy méretét és súlyát. Ezt az értéket kell levonni a hátizsák kapacitás értékéből. Minden hátizsáknak több kapacitás értéke is van, mivel több zsebük is lehet egyszerre. Ha egy zsebbe sok cuccot teszel, akkor egy zűrös szituációban nagyon időigényes bármit előbányászni. Mivel a játékban eszközkártyák vannak, ezért azokat különböző paklikba rendezve

használd, hogy mit hova raktál. Például lesz pár pakli a hátizsákhoz és lesz egy pakli az övtáskához is stb. Ha egy kártya például a negyedik helyen van az adott pakliban, akkor azt 4 cselekvésnyi idő előbányászni.

Eszközök értékei: mivel nincs pénz Planvarián, általában a következő értékrendszerrel történik a cserekereskedelem:

- **E osztály:** 25-ös érték → Üres töltényhüvely és nyíl/lövedék értéke darabonként (5)
- **D osztály:** 50-as érték
- **C osztály:** 100-as érték → Pisztoly lőszer db érték: kis (20), közepes (25), nagy (50)
- **B osztály:** 200-as érték → Puska és sörétes lőszer db érték: kis (40), közepes (50), nagy (100)
- **A osztály:** 400-as érték
- **S osztály:** 800-as érték

Ha el akarod adni az áruidat, akkor a kereskedő -50%-kal veszi meg azokat tőled. Tárgyalás próbával minden túldobott siker 10%-kal növeli a különbséget egészen +10%-ig.

A kényelmes teherbírásod (hely) FIZIKUM+AKARATERŐ százszorosa. Efelett minden 20. hely 1-et levon a maximális fájdalomtűrésedből amíg cipeled, ami csak pihenéssel tér vissza.

Karakteralkotáskor a kezdő felszerelésed az alapvető ruházaton kívül összesen 1000 értékű lehet a B-C-D-E osztályból válogatva. A vásárolt lőszer és/vagy lövedék mennyiség maximum 12 darab fegyverenként. Saját hátasod vagy járműved nem lehet, de más idomított állatod igen, ha van hozzá szakértelmed.

VÁSÁROLHATÓ ALAPVETŐ FELSZERELÉSEK

E – [25 érték]	Rövid leírás	Hely	Kapacitás
Szövet	Akár gyújtóshoz, kanóchoz, sebkötőzéshez stb.	15	-
Bőr	Alapanyagoknak, javításokhoz stb.	15	-
Prém	Alapanyagoknak	15	-
Minőségi fém hulladék	Alapanyagoknak, alkatrészeknek stb.	10	-
Egy szütyőnyi fémkacat	Csavar, anya, szeg, gemkapocs, csapágygolyó stb.	10	-
Etanol lámpás/tűzhely	100 ml kapacitás, 10 órán át ad fényt és hőt főzéshez	5	-
Kova és acél	Tűz nélkül nem élsz túl	2	-
Csajka vagy fémbögre	Főzéshez, evéshez, iváshoz	10	-
Evőeszközök	Egyszerűbb és higiénikusabb	3	-
Kulacs	2 liter (1 napi) – 1 liter folyadék 20 helyet foglal	20 + 40	-
Zsineg	20 méter zsineg	5	-
Tű és cérna	Varráshoz, sebkezeléshez	1	-

D – [50 érték]	Rövid leírás	Hely	Kapacitás
Takaró	Hátizsákon kívül is hordható összetekerve	150 / 30	-
Csapágy	Rendkívül hasznos forgóalkatrész	5	-
Karabiner	körülbelül 800 kg teherbírással	5	-
95%-os desztillált etanol	1 üvegpalack, körülbelül 250ml, lámpához, fertőtlenítéshez	5	-
Kötél	20m kenderkötél körülbelül 400 kg teherbírással	20	-
Kis övtáska	Kisebb tároló, de összehajtvá kevés helyet foglal	5	25
Kis lábtáska	Kisebb tároló, de összehajtvá kevés helyet foglal	5	25
Pisztolytáska	Kisebb tároló, de összehajtvá kevés helyet foglal	5	25
Zárható fémdoboz	Apró dolgokat jó egyhelyen tartani benne	20	20
Kis hátizsák	Kis tároló, de összehajtvá kevés helyet foglal	25	200, 50
Szerszámok	Mindenféle méretben	30	
Szigetelt bőrkabát	Egy darabot hordva nem foglal helyet	100	30
Felső ruházat	Egy darabot hordva nem foglal helyet	50	
Bakancs	Egy párat hordva nem foglal helyet	2 x 50	
Kesztyű és sapka	Egy párat hordva nem foglal helyet	2 x 15, 10	
Nadrág	Egy darabot hordva nem foglal helyet	75	10
Lőszer öv + táska	20 lőszernek és egy pisztolynak van hely	10	20+25
Szárított hús	3 étkezés	6	
Szárított zöldség	3 étkezés	6	
Aszalt gyümölcs	3 étkezés	6	
Zab	5 étkezés	10	
Kovászolt kenyér	5 étkezés, nagyon finom és egy hétig eláll	30	

C – [100 érték]	Rövid leírás	Hely	Kapacitás
Alkatrész	Elektronikai és gépalkatrészek	10	
Kézi távcső	Állítható távcső 10x – 20x nagyítással	20	
Egy doboz cigi	20 darab cigi	10	
Égetett szesz	1 üvegpalack, körülbelül 500ml fogyasztható növényi párlat	10	
Zseblámpa	Dinamós zseblámpa	30	
Övtáska	Közepes tároló, de összehajtvá kevés helyet foglal	10	50
Csereszűrő	Gázmaszkhoz csereszűrő 2d6 órányi élettartammal	5	
Közepes hátizsák	Közepes tároló, de összehajtvá kevés helyet foglal	50	500
Közepes hátizsák	Közepes tároló, de összehajtvá kevés helyet foglal	50	250, 250
Közepes hátizsák	Közepes tároló, de összehajtvá kevés helyet foglal	50	350, 75, 75

B – [200 érték]	Rövid leírás	Hely	Kapacitás
Nagy hátizsák	Nagy tároló, de összehajtvá kevesebb helyet foglal	75	750
Nagy hátizsák	Nagy tároló, de összehajtvá kevesebb helyet foglal	75	375, 375
Nagy hátizsák	Nagy tároló, de összehajtvá kevesebb helyet foglal	75	450, 250, 50
Kis elsősegély csomag	Elsősegélyre +2 kocka. 5 használtra elegendő	20	
Gyógykészítmények	Fertőzés, betegség próbákhoz +2 kockát ad 5 kezelésre	5	
Kézi rádióadó/vevő 1db	Nyílt terepen d6+4km, erdős terepen d6/2km hatótávolság	25	
Kis fegyvertávcső	Közepes, Távolsági, Messzi távokat megkétszerezi a fegyveren	15	
Gázmaszk + szűrő	Kombinált szűrővel 2d6 órányi élettartammal	20	

VÁSÁROLHATÓ FEGYVEREK ÉS PÁNCÉLOK

E – [25 érték]	Rövid leírás	Hely	Sebzés/páncél
Nyíl	1 darab = 5 érték, egy tegezbe maximum 12 nyíl fér	10	
Lövedék	1 darab = 5 érték, egy tegezbe maximum 12 lövedék fér	8	
Üres töltényhüvely	1 darab = 5 érték	1	
Csúzli	Célzás: FIZIKUM x 0/1/4/8/10	5	1 [N]
Rövid íj + tegez	Célzás: FIZIKUM x 0/1/5/20/40	30	2 [N]
Kés	Élesfegyver	5	2 [N]
Bunkó	Zúzófegyver	20	3 [N]
Lánc	Flexibilis fegyver, -1d6 védekezés vele és ellene	10	2 [N]
Bola	Dobófegyver: FIZIKUM x 0/1/2/3/4, helyhez köt	5	0 [N]
Parittyá	Dobófegyver: FIZIKUM x 0/1/4/8/10	5	1 [N]

D – [50 érték]	Rövid leírás	Hely	Sebzés/páncél
Csigás íj + tegez	Célzás: FIZIKUM x 0/2/10/30/60	50	3 [N]
Dobótőr	Éles és dobófegyver FIZIKUM x 0/1/3/4/5	5	2 [N]
Dobófejse	Éles és dobófegyver FIZIKUM x 0/1/2/3/4	20	3 [N]
Dárda	Szál és dobófegyver FIZIKUM x 0/1/4/6/8	30	2 [N]
Belező	Élesfegyver	10	3 [N]
Kétkezes tüskés husáng	Zúzófegyver	40	4 [N]
Kampós láncok	Flexibilis fegyver, -1d6 védekezés vele és ellene	20	3 [N]
Pajzs	+2d6-ot ad védekezésre, de 2-öt levon a kezdeményezésből	100	

C – [100 érték]	Rövid leírás	Hely	Sebzés/páncél
Könnyű páncél	Egy darabot hordva kevesebb helyet foglal	100/50	2 [N], 1 [B]
Könnyű páncél	Egy darabot hordva kevesebb helyet foglal	100/50	1 [N], 2 [B]
Könnyű páncél	Egy darabot hordva kevesebb helyet foglal	100/50	3 [N]
Számszeríj + tegez	Célzás: 0/5/20/40/80, 1-es tár, 1-1 összetett cselekvés	60	4 [B]
Könnyű pisztolylőszer	1 darab = 20 érték	1	
Közepes pisztolylőszer	1 darab = 25 érték	1	
Nehéz pisztolylőszer	1 darab = 50 érték	1	
Könnyű revolver	Célzás: 0/5/10/25/50, 8-as tár, egyszerű cselekvés	15	2 [B]
Közepes revolver	Célzás: 0/5/10/25/50, 6-os tár, egyszerű cselekvés	20	3 [B]
Nehéz revolver	Célzás: 0/5/10/25/50, 4-es tár, egyszerű cselekvés	25	4 [B]
Fűrészbalta	Élesfegyver	20	4 [N]
Kétkezes kalapács	Zúzófegyver	80	5 [N]
Kétkezes lándzsa	Szál és dobófegyver FIZIKUM x 0/1/4/6/8	60	4 [N]
Kétkezes láncos ütleg	Flexibilis fegyver, -1d6 védekezés vele és ellene	40	4 [N]

B – [200 érték]	Rövid leírás	Hely	Sebzés/páncél
Közepes páncél	Egy darabot hordva kevesebb helyet foglal	200/100	3 [N], 2 [B]
Közepes páncél	Egy darabot hordva kevesebb helyet foglal	200/100	2 [N], 3 [B]
Közepes páncél	Egy darabot hordva kevesebb helyet foglal	200/100	4 [N]
Könnyű sörétes lőszer	1 darab = 40 érték	1	
Közepes sörétes lőszer	1 darab = 50 érték	1	
Nehéz sörétes lőszer	1 darab = 100 érték	1	
Könnyű sörétes puska	Célzás: 0/10/25/50/100, 6-as tár, összetett cselekvés	60	4/3/2/1/0 [B]
Közepes sörétes puska	Célzás: 0/10/25/50/100, 4-os tár, összetett cselekvés	60	5/4/3/2/1 [B]
Nehéz sörétes puska	Célzás: 0/10/25/50/100, 2-es tár, 2 egyszerű cselekvés	60	6/5/4/3/2 [B]
Könnyű puska lőszer	1 darab = 40 érték	1	
Közepes puska lőszer	1 darab = 50 érték	1	
Nehéz puska lőszer	1 darab = 100 érték	1	
Könnyű puska	Célzás: 0/25/50/100/200, 12-es tár, egyszerű cselekvés	60	2 [B]
Közepes puska	Célzás: 0/25/50/100/200, 6-os tár, összetett cselekvés	60	4 [B]
Nehéz puska	Célzás: 0/25/50/100/200, 2-es tár, 2 egyszerű cselekvés	60	6 [B]