

Géppé válni

Alternatív szabályok a Balckhammer Cyberpunk Project-ből a Kibernetikák és drogok okozta beültetések miatti Emberség és Empátia vesztesre.

Ezek a szabályok a Grimm's Cybertales-ben leírtakon alapszanak.

Alapból ugyebár az emberség folyamatosan csökkent és minden 10 pontnyi csökkenés után elvesztettél egy Empátiát is. Ez a rendszer nem kezelte miként változol meg. A mi saját rendszerünkben négy fajtáját különböztetjük meg az Emberségvesztésnek. **Elidegenülés, Egoizmus, Rögeszme, Paranoia.**

Kezdő Karakterek: Kezdésnél meghatározott számú pont osztható szét a négy altípus közt. Ezt a számot a következőképp kell kiszámolni: $(10 - \text{Empátia}) \times 5$, vagy kilehető az alábbi táblázatból.

Empátia	EV
10	0
9	5
8	10
7	15
6	20
5	25
4	30
3	35
2	40

A különféle típusú kibernetikák különféle típusú Emberségvesztést okoz.

Némely esetben egynél több kategóriájú Emberségvesztést okoznak, ilyen esetekben a karakter maga osztja el az EV pontokat a kategóriák közt a karakter jelleme alapján.

Ezek a pszichózisok szép lassan a karakterek személyiségét is befolyásolni fogják.

Elidegenülés

0 – 5 pont/normális

Ezek a karaktereken nem mutatkoznak az elidegenülés tünetei.

6 – 15 pont/tartózkodó

A karakterek kicsit tartózkodóak, de nem jobban, mint egy Cyberpunk világban elvárható.

16 – 25 pont/elszállt

A karakter egyfajta memóriai fontossági sorrendet alakít ki. Amit nem tart fontosnak, azt könnyen elfelejti, ha valami nem tűnik fontosnak, egyszerűen nem tud odafigyelni rá. (-2 a memóriával kapcsolatos és az olyan próbákra, amikor olyan dolgot kell észrevennie, amit nem keres.)

26 – 35 pont/excentrikus

A karakter egy falat emel maga és a többi ember közzé. Eltávolodik a társadalomtól. Nem sokkal ezután nem érdeklí többé, hogy gyarapodjon, vagy hogy kezdjen valamit az életével (Ilyenkor már elnyomott minden emléket magában.)

35 – 45 pont/téveszme

A karakterben kialakul egy erős tévképzet a világról, vagy önmagáról. Például hogy a tettei többségét a kibervek irányítják, vagy szuper titkos rádióadásokat hallgathat a wearmanével, esetleg, hogy képes látni az emberek auráját a kiberoptikájával. Meg ilyenek.

46 – 55 pont/hallucinációk

A karakter olyan dolgokat lát, amik nincsenek is ott, csak a karakter szerint ott kéne lenniük. A hallucinációk legalább D6 körig tartanak és általában a stressz hozza elő. Sikeres hidegvér mentőt kell tenni a kényelmetlen szituk elkerülése végett. Ilyenkorra már a karakter valószínűleg egy teljesen új élettörténetet talált ki magáról és a beültetéseiről.

56+ pont/skizofrénia

Ennél a pontnál a karakter a saját valósága fogja. Ha a karakter valami építő jellegű dolgot akar tenni, tegyen sikeres Int próbát -2-vel. Ha 4-el vagy többel hibázza el, akkor valami romboló jellegű dolgot fog tenni.

Egoizmus

0 – 5 pont/normális

A karakteren nem látszanak az egoizmus tünetei.

6 – 15 pont/arrogáns

A karakter egy kicsit arrogáns, de nem jobban mint az emberiség söpredékének nagyja.

16 – 25 pont/önfejű

A karakter a maga útját járja és önfejű. Egy könnyű Meggyőzés vagy Vezetőkészség próba kell, hogy a karakter azt tegye, amit más akar.

26 – 35 pont/öntelt

A karakter önfejűsége új fordulatot vesz azzal, hogy kezdi úgy gondolni, hogy ő jobban csinál mindent másoknál. Biztos benne, hogy fáradozásai kifizetődők, és a képességeit villogtatja az elismerésért vagy a megbecsülésért.

36 – 45 pont/egocentrikus

A karakter csak azokkal a dolgokkal foglalkozik, amik vele kapcsolatosak. Mások szükségleteit és vágyait elhanyagolja a sajátjai érdekében. Egy átlagos Vezetőkészség vagy Meggyőzés próbát kell tenni, ha meg akarják győzni, hogy az ő tervein kívül van jobb is.

46 – 55 pont/önimádó

A karakter túlbecsüli a saját kinézetét, képességeit, javait, hírnevét. Nagyon nehéz rávenni, hogy tegyen bármit is másokért (Nehéz Vezetőkészség vagy Meggyőzés próba).

56+ pont/megalómánia

A karakter téveszméje a saját tökéletessége. Mindenki más alsóbbrendű és elhanyagolható. Szinte halhatatlannak és golyóállóknak látja magát. A tudatlansága veszélybe sodorja.

Rögeszme

0 – 5 pont/normális

A karakteren nem vehető észre a rögeszme tünetei.

6 – 15 pont/boldog

A karakter megvan elégedve a droggal, vagy kibernetikával és szeret is játszani vele, de csak amíg ez nem akadályozza a normális életét.

16 – 25 pont/zavart

A karakter szeret játszani a kibernetikával vagy droggal, szinte mindig amikor van egy kis szabad ideje. Amikor másra kell figyelnie -1 módosítót kap a próbáihoz (általában akkor jelentkezik, mikor a dolgok elkezdik untatni, vagy az emberek másról kezdenek beszélni.)

26 – 35 pont/megszállott

A karakter megszállottan játszik a kibernetikával, droggal. Bármikor, amikor csak lehetséges. Mások ezt idegesítőnek találhatják: a folyamatos fecsegését, vagy, hogy mindig ki van ütve.

36 – 45 pont/függő

A karakternek játszania KELL a kibernetikával vagy droggal, és erre mindig időt próbál szakítani. Kezd az élete e körül forogni, és jelentkeznek az elvonási tünetek is. (Mint a ZAVART-nál, csak -2-vel). A karakter HIDV értéke csökken 1-el minden hatodik óra után, amikor nem hódolt a szenvedélyének.

46 – 55 pont/mániákus

A karakternek MINDIG a szenvedélyével KELL foglalkoznia. Ez nehézséget okoz neki a szociális cselekvésekben (-2 a legtöbb szociális próbára) és nagy valószínűséggel kiutálja azokat az embereket, akik nem rajonganak ugyanaz iránt, mint ő. Minden harmadik óra után, amit szenvedélye nélkül tölt vesz egy HIDV pontot.

56+ pont/rögeszmés

A karakternek muszáj mindig szenvedélyével foglalkoznia. Ez komoly zavartságot okoz neki. -3 járul minden olyan próbához, ami nem kapcsolódik a szenvedélye tárgyához. Minden óra után, amit nélküle tölt, veszít 1 HIDV-t. A karakter lényegében vegetál, 100%-ban a szenvedély rabja, ami az egész életét ellopta.

Paranoia

0 – 5 pont/normális

A karakteren nem vehető észre a paranoia tünetei.

6 – 15 pont/feszült

A karakter kicsit feszült, de ez még egészséges a Cyberpunk világában.

16 – 25 pont/ingerült

A karakter feszültebb, mint egy átlagos ember: alakokat lát, osonást hall stb. -2-t kap az ijedség elleni próbákra.

26 – 35 pont/hipochonder

A karakter folyamatosan retteg, hogy beteg lesz, vagy hogy rajta ütnek, sőt még rosszabbaktól is. A karakter érzi a különféle ragályok tüneteit, csapdákat vesz észre és ehhez hasonlók.

36 – 45 pont/fóbia

A karakterben kifejlődött egy fóbia.

46 – 55 pont/paranoid

A karakter kezdi azt hinni, hogy az emberek el akarják kapni, és, hogy valami összeesküvés célpontja. Amikor egy karakter akár önzetlenül is tesz valamit a beteg karakterért, annak tennie kell egy HIDV -2 próbát, vagy különben gyűlölni kezdi a másikat azt gondolván, hogy ő is az összeesküvés része. A karakter -4-et kap az ijedség elleni próbáira, a karakter használható HIDV tulajdonsága egyre csökken.

56+ pont/közveszélyes

A félelme, hogy mások folyamatosan ellene szövögetik terveiket, arra jut, hogy inkább ő lép először, amíg le nem vadászik.

Kibernetikák	Lehetséges Emberségvesztési Típusok
Fashionware	Elidegenedés, Rögeszme
Neuralware	Elidegenedés, Rögeszme, Paranoia, Egoizmus
Cyberoptika	Paranoia, Elidegenedés, Rögeszme
Cyberaudió	Paranoia, Elidegenedés, Rögeszme
Implantok	Paranoia, Elidegenedés, Rögeszme, Egoizmus
Kibervégtagok	Egoizmus, Rögeszme
Bioware	Egoizmus
Lineáris Váz	Egoizmus, Elidegenedés, Rögeszme, Paranoia
Testpáncél	Egoizmus, Paranoia
Kiberfegyverek	Egoizmus, Elidegenedés

Lőfegyveres Módosítók

Mozgásképtelen Célpont	+4	Futó Célpont	-1 / 3 MOZ
Futó és Vetődő Célpont	-1 / 2 MOZ	Meglepett Célpont	+5
Jól Kivehető Sziluett	+2	A Célpont Hasra Vetődik	-1
Hasaló Célpont (>4m)	-3	Hasaló Célpont (<4m)	+2
Lövész Hassal	+1	Lövész Sétál	-1
Lövész Kúszik	-3	Lövész Szalad	-4
Lövész Hasra Vetí Magát	-4	A Lövész Fordulásból Lő	-2
Ugyanabban a Körben Új Célpontonként	-3	A Fegyver Szilárd Testre Van Támasztva	+2
Roszbabbik Kézzel Lövés	-3	Két Fegyverrel Tüzelés	-3 mindkettőre
Maroklőfegyverrel, Két Kézzel Lőni	+1	Sorozat Lövő Pisztolyt Két Kézzel Használni	+1
Géppisztollyal Egy Kézzel Tüzelni	-2	Géppisztollyal-Pisztollyal Csípőből Lőni	-2
Csípőből Lövés Válltámaszos Fegyverrel	-4	Kapás Lövés (+3 Kezdeményezés)	-3
Előrántott Fegyverrel Tüzelni	-3	Lövészt Elvakítja a Fény vagy a Por	-3
Sötétség/Félhomály	-1 to -4	Célzás (Max 3 Kör)	+1
Lézer Célzó	+1	Smart Gun (Nincs Lézer Bónusz)	+2
Rövid Sorozat (Közel / Közepes)	+3	Sorozat (Közel)	+1 per 5 lövés
Sorozat (Közepes+)	-1 per 5 lövés		