

EN SPILLERS HÅNDBOK TIL ETERIUMS VINDER

Av Stian Sahlsten Rosvald

INTRODUKSJON

Dette kom til meg som en hjernefjert fra en messenger gruppe-chat. Den tar sterk inspirasjon fra filmen *Sjørøverplanet* fra 2002, samt tanker, ideer, konsepter og andre ting fra så å si alt jeg noensinne har lest, sett, spilt også videre. Jeg liker den 1700-talls estetikken satt i verdensrommet fra denne filmen, og ønsket å finne en måte å gjøre det til en realitet, mest for meg selv, men også for enhver som ville vært villig til å gjøre det samme.



This product was created under license. CYPHER SYSTEM and its logo, and CYPHER SYSTEM CREATOR and its logo, are trademarks of Monte Cook Games, LLC in the U.S.A. and other countries. All Monte Cook Games characters and character names, and the distinctive likenesses thereof, are trademarks of Monte Cook Games, LLC. www.montecookgames.com

This work contains material that is copyright Monte Cook Games, LLC and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Cypher System Creator.

All other original material in this work is copyright 2023 by Stian Sahlsten Rosvald and published under the Community Content Agreement for Cypher System Creator.

EN SPILLERS HÅNDBOK TIL ETERIUMS VINDER

Denne guiden er laget for deg som spiller for å informere om de fundamentale aspektene ved universet, hvordan lage en karakter og grunnleggende allmennkunnskaper som de fleste i universet burde ha kjennskap til.

VELKOMMEN TIL MONTRESSOR

Over planeten Montressor svever en kunstig måne, som brukes som et handelssenter og skipsverft for sektoren. Den ligger rett ved Clarkes Stjernetåke, og det Kongelige Marineakademiet Eføy Havn, hvor de fleste lokale uteksaminerte kapteiner gjennomfører sine studier og siste prøveflyging. Crescentia er romhavnens navn, og det må ikke glemmes, da dere ofte vil returnere hit.

Dere har alle historie enten med havnen, systemet, eller planeten, og er derfor dere er akkurat her i denne sektoren. Hvorvidt dere er uteksaminert fra Marineakademiet, eller driver med handel, eller andre handlinger som kanskje ikke bør se dagens lys, dette er her dere starter.

Crescentia er på mange måter et senter for enhver som vil seile på Eteriums vinder, og lokker til seg skapninger fra alle livets profesjoner, religioner og moralsk omdømme. En smeltedigel av kultur og smaker, av unike tanker, lukter og meninger. Det har heldigvis ikke vært mye konflikt på Crescentia, men da piraten Nathaniel Flint var aktiv, var historien en annen. Ingen pirat i universet hadde vært så produktiv i sine handlinger som Kaptein Flint. Veldige handelsskip fylt med Arcturiske solkrystaller følte seg trygge og sikre, inntil de ble bordet av Nathaniel Flint og hans mannskap. Så tok de med seg kostbarhetene, før de forsvant sporløst. I over 100 år har det blitt

fortalt historier om at kaptein Flints skjulte skatt fremdeles ligger uoppdaget et sted ute i galaksens fjerneste avkroker. En skatt mer verdifull enn noen kan forestille seg. Rov fra tusen verdener.

KAMPANJENS ESTETIKK

Kampanjen skal i bunn og grunn være en sci-fi, fritt flyvende sandkasse, hvor spillerne selv velger hva de ønsker å gjøre. Vil de jobbe i lyset for Konglomeratet, eller vil de drive med handel, produksjon, eller ta det hele veien til andre siden av den provisoriske loven, og gi fingeren til disse urettferdige lovene, og vie sine liv til sjørøveri? Denne kampanjen skal gi følelsen av Star Wars, men uten den typen romtrollmann med lyssabel, det skal være litt Firefly, men litt mindre innblanding fra regjeringen, litt One Piece, men mindre spillopper, litt Pirates of the Caribbean, men i rommet, og ikke minst, masse Sjørøverplaneten. Eneste forskjellen er at det er spillernes narrativ, og ikke Jim Hawkings.

Til tross for alle påstander ovenfor, så vil det eksistere evner som kanskje ikke kan forklares matematisk, som kraften, og det vil være andre ting som ikke kan forklares, som hvorfor skipene er fregatter fra 1700 tallet, med åpent dekk, som seiler i rommet uten at mannskapet blir vrenget innsiden ut grunnet vakuumet i rommet. Noen ganger må du bare gå med på det, andre ganger har jeg en forklaring, og det vil komme.

På en måte er dette bare en feberdrøm jeg spytter ut på papir så fort jeg er i stand til å gjøre. Denne kampanjen er på ingen måte mørk, men den kan være det. Den er på ingen måte fantastisk, men den kan være det. Det er på en måte urbant, det er romfaring, det er politisk, det er opprørere, pirater, og sannferdige soldater og agenter for Konglomeratet.



CRESCENTIA

Crescentia er havneby lokalisert i systemet Montessoro befinner seg i. For å simplificere kan dette sammenlignes med vårt eget solsystem, hvor Montessoro fungerer som en habitable planet sammenlignbar vår egen. Romhavnen i seg selv inneholder nok av ting for spillerne å gjøre, og innehar mange interessante faksjoner og karakterer.

I den siste tiden har flere og flere skattejegere satt seil fra Crescentias havn i søken etter skatter og rikdommer, for å nå nye horisonter, og for å skape et navn av seg selv i galaksen.

STYRE

Crescentia er en del av et større imperium, et humant eller terrestrielt imperium, ledet av den nåværende Terra Dronningen, Illysa II, mens romporten selv blir drevet av en håndfull individer, som alle er ledere for sine respektive laug i sektoren. Det er påstått at alle representanter har like mye å si, men mye tyder på at det er Handels laug et som har mest makt når det gjelder hvordan viktige avgjørelser for befolkningen blir gjort.

De tre andre faksjonene i styret vil være representanter fra Konglomeratet, som er en form for leiesoldater som påtar seg en urovekkende mengde diverse arbeid, Dronningens representanter, som prøver å få inn avgjørelser som gagnar imperiet, og til slutt, en representant av folket, som per nå er Menon Balcazaar, sønnen av den

notoriske mafiasjefen til Balcazaar familien, Malkeen.

Alt i alt kan det konkluderes at de regjerende makter i Crescentia og Montessoro sektoren har ditt beste som mål når de tar avgjørelser, og aldri sine egne agendaer.

MYNDIGHETENE OG LOVEN

Mye av den utøvende makten i sektoren blir gjennomført av semi-intelligente metallmenn. Dette gjelder på planeter i imperiet, og dette inkluderer også Romhavnen som svever over Montessoro. Dette blir styrt av en kommisær på Crescentia, og han har mange biologiske kolleger som gjør det arbeidet som krever mer skjønn enn robot er i stand til å gjennomføre.

Den andre utøvende makten i sektoren, og da også på Crescentia, er Familien Balcazaar, som har en hand i mesteparten av transaksjonelle aktiviteter som skjer rundt omkring i Imperiet. De luker i skygger, krever penger fra lokale bedrifter som "beskyttelse", og har puttet penger i lommer til mektigere, men for å også gå usett i lovens øyne.

HANDEL

Galaksen rommer flere tusen verdener, og Imperiet har hevdet godt over hundre av disse om sine egne. Brorparten av industrien i imperiet innebærer handel og frakt av gods til de diverse planetene. De fleste av planetene er ikke selvforsynt, så selv en liten frakt med nødvendige goder er ettertraktet i alle galaksens hjørner. Skip seiler gjennom Eterium for å

Konglomeratet er mer eller mindre flere faksjoner som slår seg sammen for å prøve å noen form for bestemmende makt. Mange er soldater, pirater og andre ting.

frakte mat, tekstiler og mineraler fra planet til planet.

Crescentia er som sagt en kunstig måne, i det at den ikke er i stand til å produsere noe uten import. Dette skaper et strålende utgangspunkt for enhver som ønsker å tjene noen kreditter, og ikke har stort mer enn en enkel fregatt kan gjøre litt nytte av den.

FOLK

Imperiet er stort, og galaksen er større. Dette har ledet til flere nye tilskudd i den biologiske sfæren en kan omgi seg. To tredjedeler av skapningene som befinner seg på Crescentia er fremdeles mennesker, men det finnes en uant mengde skapninger som du kan møte der. Et lite utvalg inkluderer Arkturere, Akvanoger, Canider, Optoker, Zirrellere, Felindere og Cragorere.

DISTRIKTENE

Per nå lever det rundt 75 tusen skapninger på Crescentia, enten de er der midlertidig eller er permanente beboere. Bare noen dagers seilas bortenfor finner man McCullough Strømmen, som driver gjennom hele imperiet, og gjennom Procyon Viddene.

Byens kurvatur gjør at du kan se hele byen til enhver tid uansett hvor du står, og for et syn det kan være.

KAIEN

Siden hele superstrukturen i seg selv er en havn, så er det vanskelig å kunne si at noe spesifikt ikke er en del av kaien, men vi kan prøve.

Stasjonens omkrets ansees som kaien, og selv den deles opp i rudimentære seksjoner, men omkretsen er hvor bryggene er anrettet til bruk. Dette forhindrer ikke skip å seile over strukturen, selv relativt lavt, men de større skipene som kutter, fregatter og cruise skip bes å ikke gjøre nettopp dette. Solsurfere og joller har litt mer frihet, men det kan bli slått ned på av lokale politistyrker likevel.

Flere dusin skip ligger fortøyd til kai til enhver tid, og området er fullt av varehus, hospitser og vertshus til alle som trenger midlertidig oppbevaring, bade av varer og personell.

LAUGDISTRIKTET

Det "sydlige" distriktet på Crescentia blir omtalt som Laugdistriktet, hvor nesten hvert eneste laug i imperiet har et bygg og representanter. Store deler av tilflytte av personell til romhavnen har gjerne et formål relater til ett eller flere av laugene. Noen av de er i stand til på samarbeide, og andre ikke fullt så mye.

Det er handels lauget som står for logistikk og distribuerer, og har ofte en hand i nesten all transport gjennom systemet.

Rustningsteknologilauget som selger og lager defensivt utstyr til bruk i krig eller konflikt, og samarbeider i stor grad med Imperiet og Universitetet. Det betyr nødvendigvis ikke at det er umulig for de i lovens skygger å få tak i noen av disse skjønnhetene.

Våpenlauget som distribuerer og utvikler nye former for armert krigføring, enten til båt eller på person.

Biolauget setter søkelys på å undersøke biologi, enten i form av planter eller fremmede raser. Fremskritt skal øke levekår for alle skapninger i Imperiet.

Cyberteknokratiet driver med kybernetiske implantater og protester for de som har behov. Det skjer ofte ulykker på båt, og det er ikke uheort å se noen stabbe rundt på et mekanisk ben med hydraulikk i galaksen.

Til slutt har vi Synth veverne. De produserer lette, vevd materiale av tidligere harde materialer, som jakker laget av krystaller hvor atomene er flettet i et heksagonalt mønster for å gi et lett, sterkt materiale.

MIDTBYEN

Det mest sentrale område på Romhavnen blir omtalt som Midtbyen, og her finner vi de kommersielle aktivitetene, og for boliger og leiligheter, samt litt enkel underholdning som puber, flere vertshus, teater og gambling.

I midtbyen ligger et torg kalt Hvaltorvet, som har blitt en senter for arbeidsgivere å enkelt finne midlertidige ansatte, da mange som søker lykken blir anbefalt å se her først.

Mer beskrivelse over skapninger finner du på side 8

Det ligger I tillegg flere butikker spillerne kan ta I bruk (Rastors Våpen, Okse og Bjørn Rustning, Ebberts Antrekk og Myraeths Rariteter). De som søker lykken på Eteriums Vinder har mange grunner til å returnere hit, finne nye ting, og alltid ha et sted å tilbringe natten når vindene fører de hjem.

HALVMÅNEN

Det "nordligste" distriktet er kjent som Halvmånen, og her bor de mer permanente beboerne, de som hever seg over middelklassen, de med penger, familie og rike kontakter. De fleste av Imperiets mest kjente kapteiner kan skryte av sin tilknytning til Halvmånen på Crescentia. Det er her det ligger gamle penger og urettferdig mye makt.

Men mye penger og mye makt fører også til usikkerhet for de som bor der. Ja, de kan gjemme seg I sine sikre hus, skru på det automatiserte sikkerhetssystemet, men det forhindrer ikke uvedkommende å trenge seg inn å ta meg seg det som ikke er deres.

ORGANISASJONER

Det er noen organisasjoner på Crescentia, men her kommer vi til å ta for oss litt flere enn bare de, selv organisasjonene som ikke er inkludert I imperiet.

BALCAZAAR FAMILIEN

Familien står bak den største formen for organisert kriminalitet I sektoren, og kanskje også I Imperiet. Ledet av Malkeen, med hans sønn Menon som førstekommandant.

Kjeltringer, pirater, skurker og gjærninger faller ofte innunder paraplyen som er Balcazaar Familien, og selv sjørøvere blir røvet av disse skruppelløse individene.

ABADARCORP

Dette er en religiøs sekt som har akkumulert seg stor rikdom over tiden. De er inkluderende I den formen at uavhengig av hvilken guddom du tror på, er de villige til å ta pengene dine for "Alles Gode".

Målene til Abadarcorp er å spre tanker om deres form for lov, fri handel og akkumulering av profitt. De er villige til å bli med på seilaser

til nye systemer I håp om å kunne videreføre sine verdier.

DE UTVIDEDE

Dette er mer en bevegelse enn en formell organisasjon, men de føler fremdeles en tilhørighet til hverandre. I hovedsak er medlemmene skapninger som har augmentert seg med kyborg deler uten å ha et medisinsk behov.

Ideologien ligger i at biologisk materiale er svakt, og den kan øke sin eksistens til evigvarende ved å godta maskinen som mer enn seg selv, og da som seg selv.

DE FRIE KAPTEINER

Den største organisasjonen med rompirater som har valgt å ikke fly under Balcazaar Familien. Fremfor en patriark blir de ledet av at piratråd.

Noen av grunnsetningene til De Frie Kapteiner inkluderer:

- Ingen Fri Kaptein skal angripe en annen utenom rådsgodkjent duell.
- Klienter som betaler en Fri Kaptein for beskyttelse skal oppleve fullkommen beskyttelse fra uønskede angrep.
- En avtale er en avtale, og om en Fri Kaptein har gjort en avtale, skal den oppfylles uten unntak.
- Alt mannskap er frie til å dra når skipet har lagt til kai, men under en seilas må de kjempe til døden om deres kaptein forlanger det.

FORVALTERNE

Dette er det offisielle navnet til Imperiets milits. Når du har fullført studiene ved militærakademiet er neste stopp som oftest en rolle hos forvalterne. Her må du følge regler til punkt og prikke, uten nykke eller nøle, men jobber du hardt og lenge vil du en dag kunne ta styre over din egen skute. Subsidiert av Imperiet.

De som har flere negative følelser ovenfor Forvalterne, har gitt de et annet kjelenavn I form av Konglomeratet. Bare en gjeng med folk som har egne agendaer, ikke engang styrt av dronningen, men av alle de som har en finger I hennes lomme. En gjeng med inkompetente, krigførende tullinger. Du vet, kjelenavn.



En Arcturianer som jobber for Abadarcorp, en Felind av de Frie Kapteiner, og en Canid Skipsingeniør

STJERNEREISERNE

De som søker kunnskap utover det som allerede er kjent, de som søker nye opplevelser, ny viten for samfunnet, eller som vil strekke grenser over hva som er trodd mulig I galaksen, samles under dette banneret.

Bestående av eventyrere, biologer, lærde, arkeologer og militærhistorikere, disse har vært pionerer innen utforskning av galaksen, og er ofte de som gir fremmede raser sitt førsteinntrykk av Imperiet og det folket fra Terra.

Stjernereisere har en leder I hver sektor, og gjør sitt beste i å samarbeide, selv om dette ikke alltid har vært saken.

RELIGION

I galaksen hvis Eteriums Vinder bølger, finnes flere former for entiteter som kan ansees som guder, og noen som er reelle guder som ikke kan forklares som noe annet. Et lite utvalg inkluderer:

- Abadar, mester over det første hvelvet. Setter søkelys på sivilisasjon, handel, lov og rikdom. Kjennetegnes med en gyllen nøkkel.
- Besmara, Piratdronningen. Setter søkelys på sjørøveri, rom-monstre og strid.

Kjennetegnes med en hodeskalle og bein I kryss.

- Yaraesa, dame over visdom. Setter søkelys på kunnskap, mental perfeksjon, lærdom og forskning. Kjennetegnes med et atom med en hjerne som nukleus.
- Slukeren, stjerne eteren. Setter søkelys på sorte hull, ødeleggelse og supernovaer. Kjennetegnes med et sort hull, gjerne med rødt I kanten.

VERDEN, OG BORTENFOR

Imperiet er som tidligere sagt stort og fullt av mysterier. Men til tross for alt som allerede er oppdaget, er universet enormt, og mye ligger fremdeles uoppdaget.

PROCYON SLETTENE

Svert lite er kjent om Procyon Slettene. Området I galaksens spiralarm omtalt som Slettene er blitt gjort krav på av Procyonerne. Det er fullt av stammekonflikter. Disse konfliktene har gjort Procyon-folket svært dyktige til krigføring.

TERRAN IMPERIET

Imperiet er enormt ettersom mer enn hundre planeter er en del av det og nesten alle som er bebodd. Den største industrien i imperiet er shipping og er sterkt avhengig av

handel. Store handelsskip er avhengige av å seile gjennom Eterium, og levere last som produkter, tekstiler eller mineraler fra en planet til en annen.

Imidlertid er imperiet plaget av problemer, alt fra sivil uro mellom fremmede kulturer, sult, sykdom, og til og med et stort avvik mellom «har» og «har-ikke» klassesystemet.



Mantavor Forvalter

HISTORIE

Den kongelige marinen og Forvalterne har vært en styrke å regne med i over 200 år, og har det beste trente mannskapet i galaksen. De har marinestasjoner over hele Imperiet og utposter i hele grenseterritoriet. Marinen har den doble oppgaven i å beskytte Imperiet mot eksterne trusler som Procyonene, i tillegg til å bevare freden innad i Imperiet fra kriminelle og pirater.

PROCYONKONFLIKTEN

Som de to største politiske organene i denne spiralarmen i galaksen, var det nærmest uunngåelig at Procyon Slettene og Terra Imperiet skulle komme i konflikt med hverandre. Slaget ved Garn-øygruppen tok sted for 75 år siden, bare noen måneder etter første kontakt mellom Procyon Grenseutviderne og Terra utforskerskip. Kampen brøt ut da en stammeleder ved navn Rygan ødela hennes majestetets koloniseringsflåte i et bakholds-angrep mens de prøvde å bosette Garn-øygruppen. Kun tre år senere, brukte Rygan den politiske medvinden han hadde oppnådd fra dette, til å overtale Procyonerne å invadere det «svake» Terra Imperiet. Til å begynne med tok stammene som samlet seg under hans banner store fremskritt inn i Imperiets område, men etter tre år med krigføring stanset fremskrittene opp, og de ble presset mer og mer tilbake, med store tap på begge sider. Uheldigvis slapp ikke de selvstendige verdenene som lå i området uskadet fra dette.

Gisane Traktaten endte krigen ved å etablere et nøytralt territorium mellom de stridende faksjonene. Ingen kunne utføre politisk eller militær påvirkning i den nøytrale sone. Dette varte i 25 år, frem til Kong Alexander III bestemte seg for å utnytte en urolig periode i Procyon Slettene til å sende en armada rundt den nøytrale sonen, for å plyndre

sårbar Procyon øyer som reparasjon for krigen 25 år tidligere. Alexander var også kjent som «Den sinnssyke», og var som personlig kaptein på flåten, plyndret nesten Procyon hjemverden før han falt i strid. Han ble erstattet av sin mer sinnssterke søster Dronning Catharina IV.

Den pågående striden som har vært veldig av og på i perioder de siste ti årene handler spesifikt om eierskap over McCullough Strømmen (Kjent som «Rateks Åndedrett» av Procyonerne). Strømmen begynner i Imperiet, men vever gjennom hele Procyon Slettene, og som en verdifull høyhastighets handelsrute og kommunikasjonsrute, har begge parter satt opp blokader i perioder det har passet dem. Den nåværende dronningen Illysa II har sagt offentlig at hun avskyr krigen, men at «Strømmen er for viktig for alle sivilisasjoner til at kun ett domene skal begrense andres bruk av den.»

Utvikling i teknologi hos Terra Imperiet har gjort at de nå er mer likestilt med Procyon Slettene, som alltid har vært undertallig i forhold til Imperiet. Dette ledet Diplomater fra Slettene til å tilby en fredstraktat med Imperiet, hvor alle Eteriumsstrømer skulle ansees som fredet og nøytralt territorium i begge domener. Dette har ikke betydd fred, men en nøytralitet kan være steget videre mot fullstendig fred. Det var disse tankene som gjorde Dronning Illysa II mottakelig til traktaten.

LAGE EN KARAKTER FOR EN KAMPANJE PÅ ETERIUMS VINDER

Du vil finne den følgende informasjonen nyttig når du skal skape en karakter for en sjøfarende kampanje mellom stjernene. Som alltid er det din GM som avgjør hva som er tillatt.

RASER

De følgende rasene er de som er inkludert på forhånd, men ettersom dette er en fantastisk kampanje som strekker seg mellom stjernene, er det ingen grunn til at du ikke skal

kunne foreslå noe som ikke er nevnt under.

AQUANOG

Egentlig kjent som Aquanoggin er en tobent skapning av breiflabb med korte ben, to tær og skarpe tånegler. De har store overarmer med fire finger på hver hand, og hodet ser tyrannosaurusaktig med semi-reptile trekk. Antennen på hodet er ikke i stand til å lyse.

ARCTURIER

Dette er en amfibisk semi-reptil rase med froskelignende humanoid som i all hovedsak handler i Arcturiske Solkrystaller, som trengs på solskip for å lagre solenergi. Arcturierne er en folkerik rase, kanskje til og med den vanligste i galaksen. De oppfant også den Arcturiske ildkasteren, som er en rimelig kanon som brukes på skip.

CANID

Disse humanoide skapningene kommer fra en ukjent planet, og signer mennesker i stor grad, men har også spor av hundelignende trekk.

CRAGORER

Cragorere er en ærefull rase av kampesteinskapninger som er utmerket i kamp og i lederskapsroller. De er enorme, og ranger gjenre mellom 2 og 2.4 meter, og huden er laget av stein fremfor kjøtt.

DENSADRON

Densadroner er en rase med store, firearmede humanoide med reptiltrekk som kommer fra en planet som ennå ikke har fått et offentlig navn.

FELIND

Disse er humanoid skapninger med sterke kattelignende trekk.

GEEORIE

Disse korte skapningene har grønn hud, og en hodeskalle som ligner en lyspære i proposisjon til resten av kroppen.

MENNESKE

Menneskene er langt fra den vanligste skapningen i galaksen, men de er veldig flinke til å tilpasse seg. Mennesker har en stor variasjon av kulturer, og klarer å passe inn i

mange fremmede kulturer også. De fleste mennesker er forent under Terra Imperiet, hvor de er den mest folkerike rasen.

KAMELIAN

Reptillignende skapninger med hakkelignende hode, kameleonøyne, med lang hals og fire klør på hendene sine.

MANTAVOR

Mantavor er en rase av humanoide krepsdyr og insektlignende hybridskapninger.

OPTOC

Optoc er en rase av grønnskinnert skapninger med seks øyne.

PROCYONER

Procyonene er en vaskebjørn rase som oppsto i den frosne verdenen til Laar. Procyon Slettene og Terra Imperiet har vært i strid med hverandre siden Procyon stammelederen Rygan angrep Hennes Majestets koloniseringsflåte ved Garn-øygruppen. De er en veldig oppfinnsom, territoriell og rovdyr rase med en lang krigertradisjon.

ROBOTER

Roboter (også kjent som Metallmenn) er mekaniske vesener som kan gjøre ekstraordinære variasjoner av roller og funksjoner i samfunnet. De kan også gjøre mange funksjoner og oppgaver, inkludert å "holde en stige", "navigere på et skip", "lage mat" og mange flere.

TUSKRUS

Tuskrus er en rase av store, semi-humoide skapninger med trekk av neshorn, sjøku og hvalrosser.

URSID

Ursider er en fremmed rase av bjørnelignende humanoide med klør negler, håndmarkeringer, stor nese og vanligvis solbrun hud med rynkete trekk. Ursider er en av de mange artene i universet som kan tilpasses teknologi.

KLASSER

Følger er klasser fra Cypher System og hvordan de fungerer i denne spesifikke verden.



Procyoner Diplomat



Ursid skipskokk

Foreslått foci for
Eteriums Vinder:
CSR side 272.



Densadron Soldat

Warrior: Warriors er grunnlinjen for soldater i Eteriums Vinder. Hvis du legger til magic flavor kan du seile rundt som en Psykisk Soldat.

Adept. Adepts i Eteriums Vinder fungerer litt som tradisjonelle magikere, men fremfor at forklaringen er "magi", så er dette individer som har en forståelse av universet at de kan bøye dets lover. Disse blir ofte kalt Psioner.

Explorer. Explorers er den mest allsidige Klassen, og kan godt være en skipsteknikker med Technology Flavor, en sjøkaptein, eller til og med en spion med stealth flavor.

Speaker: Speakers bruker sinnet mer enn kroppen, og noen roller en Speaker kan ha inkluderer Diplomat, og lege hvis du legger til knowledge flavor.

MAGI

Magi er hva magi gjør, og det sies at avansert nok teknologi er ugjenkjennelig fra magi i første omgang. Men det går an å utføre handlinger som ikke kan forklares med maskiner, men mer som en følelse eller forståelse av universet og dets indre maskineringer. Hvem som helst kan "lære" seg magi eller psionske egenskaper ved å bruke 3XP på nettopp dette. Da går du og din GM sammen for å forklare hvordan du har lært dette.



DIN FØRSTE FORMEL

Når du har bestemt deg for å lære en formel, og blitt enig med din GM hvorfor og hvordan, så kan du gå til kapittel 9 i CSR. Dette må være fra en low-tier ability, men kan lære en mid-tier ved tier 3, eller en high-tier ved tier 5, forutsatt at du kan kaste lavere former enn det du prøver å lære.

Denne formelen kan ikke brukes som en vanlig evne eller ability som du vanligvis for fra focus eller type. En karakter må enten bruke en recovery roll eller bruke mange minutter på å kaste formelen, i tillegg til å betale kostnadene rundt det å bruke den.

Bruke en recovery roll: Hvis karakteren bruker en handling, ti minutter, eller en times recovery roll handlingen sin mens de kaster en formel, kan de bruke den umiddelbart.

Bruke tid på å kaste formel: Hvis karakteren bruker tid på å konsentrere seg, snakke okkulte, teknologiske babel, og ellers bruker all sin tid på det, kan de bruke 10 minutter på å kaste en low-tier formel, 1 time på å kaste en mid-tier formel, eller 10 timer på å kaste en high-tier formel.

ADEPTS

Dersom du har valgt å spille som en adept, så har du kjennskap til hvordan former fungerer, og kan også lære deg former som faller utenfor din type eller focus, på samme måte som beskrevet tidligere. Som en bonus, så kan du etter en 10 timers recovery roll, velge hvilke av evnene dine du kan kaste momentant, og hvilke som må bruke recovery roll for å kaste.

Hvis du eksempelvis har lært deg Ward (fra typen din), og lært deg Blend In (fra å lære det som beskrevet over), kan du gjøre at Ward er en evne du må bruke tid eller recovery rolls på å bruke, og Blend In kan du bruke momentant, som om den kom fra typen din. Senere kan du bruke tid på å bytte om hvilke evner som er momentane, og hvilke som må kastes som former.

UTSTYR

I Cypher Systemet brukes gjerne beskrivende priser for utstyr, i rimelig, moderat, dyrt, veldig dyrt og urimelig, men det kan til tider være lettere å ha noe handfast å forholde seg til. Noe vil da bli oppgitt i spesifikke priser i kreditter, og disse verdiene blir holdt på nøkkellignende gjenstander som heter Credstav.

I tillegg til hva som er vanlig i en tradisjonell rollespillverden, så er det et sterkt behov, spesifikt i denne, å inkludere en form for skip som kan seile på Eteriums Vinder.

Formler: CSR
Kapittel 9: Abilities,
side 95