

Szakértelempróba nehézségi szintek

<i>nehézség</i>	<i>célszám</i>	<i>leírás</i>
Könnyű	9	Átlagember számára szinte biztos siker
Átlagos	12	Átlagember számára kis szerencsével megoldható
Nehéz	15	Átlagos képességekkel hozzáértés nélkül szinte lehetetlen, megfelelő szakértelem birtokában könnyű feladat
Nagyon nehéz	18	Csak átlag feletti képességekkel vagy megfelelő szakértelemmel megoldható
Rendkívül nehéz	21	Magas képességek és komoly szakértelem egyaránt szükséges, jó szakember számára is nagyon nehéz feladat
Különleges	24	Csak kiemelkedő szakembernek van esélye a sikerre
Emberfeletti	27	Csak a szakterület legjobbjainak van esélye
Szinte lehetetlen	30	A világ legjobbjai is csak óriási szerencsével járhat sikerrel

Dobás	Legalább ekkora dobás esélye
2	100%
3	97%
4	92%
5	83%
6	72%
7	58%
8	42%
9	28%
10	17%
11	8%
12	3%

Szakértelempróba célszámok

Elrontott próba után ha van rá lehetőség, lehet újra próbálkozni, a célszám minden újrapróbálkozásnál 3-mal nő.

Ha dupla időt szánsz a feladat végrehajtására, és nincs zavaró tényező, elég egy kockával dobni, a másik automatikusan 6-os dobásnak számít!

Ha százalékosan jobban meg tudod határozni a feladat sikerességi esélyét, a nehézségi fok meghatározására használhatod az alábbi táblázatot.

Pl. ha a úgy gondolod, a játékosnak kb. 40% esélye van a sikerre, és a tulajdonságának és szakértelmének összege 6, a 40%-hoz legközelebb álló számot, vagyis 8-at add az értékeihez, így a célszám 14 lesz.

Lőfegyver módosítók

<i>Körülmény</i>	<i>módosító</i>
Kiszámítható mozgás	+3
Kiszámíthatatlan mozgás	+6
Játékos sétál	+2
Játékos fut	+4
Félhomály	+4

Lőfegyverek

A célszám alapesetben a célpont méterben mért távolságának ötöde + 12.

Ha a célszámnál legalább 6-tal nagyobb a végeredmény, mindkét kocka értéke beleszámít a sebzésbe, nem csak a nagyobb!

Ha közelharc fegyverként használod a lőfegyvert, pisztolyok esetén a HÉ és a sebzés is 1, pus-kák esetén 2.

Szakértelmek

Az általános szakértelmeken kívül hat lőfegyver-szakértelem létezik:

Pisztoly	Puska
Géppisztoly	Géppuska
Íj	Számszerj

Ha nincs meg valamelyik szakértelmed, használhatod helyette a hozzá közelálló szakértelem

értékének felét. Pl. pisztoly-> puska; géppisztoly->géppuska, vagy bármelyik másik lőfegyver szakértelem negyedét pl. pisztoly-> íj.

Sérülések

Ha valaki egyszerre legalább annyi fizikai sérülést kap mint a Fizikum értéke, elájul. Aki egyszerre legalább annyi szellemi sérülést kap mint az Akaraterő értéke, sokkot kap.

Gyógyulás: aktív orvosi felügyelettel minden héten a Fizikum illetve Akaraterő értékének megfelelő fizikai/szellemi sérülés gyógyul, normál pihenéssel a fele.

Esés: 1m-nél nagyobb magasság esetén akrobatika szakértelempróbát kell dobni, a célszám 10+a magasság méterben. Ha nem sikerül, annyi sérülést kap a karakter, ahány méterről leesett; ha sikerül, a sebzés feleződik.

Közelharc helyzetek

Meglepetés, hátulról támadás: ha az ellenfeledet sikerült meglepni vagy hátulról támadsz rá, két kocka helyett csak eggyel dobhat az első körben. Ha mindkét helyzet fennáll (hátulról lepted meg) akkor egyetlen kockával sem dobhat, csak a Harcérték alapja számít!

Lőfegyver módosítók

<i>Méret</i>	<i>módosító</i>
Ló	-3
Ember	-
Kutya	+2
Emberfej	+4
Gomb	+8

<i>Fegyver neve</i>	<i>Ár</i>	<i>Harcérték</i>	<i>Sebzés</i>
Tőr	3\$	2	3
Zsebkés	2\$	1	2
.45 revolver	35\$	5	4
.25 Derringer	15\$	-1	2
.22-es puska	15\$	8	3
12-es vadászpuska	50\$	12	7