

GE Minigun: Gatling típusú nehézgépfegyver. Gyakran erősítik állványokra helikoptereken. Az ilyen fegyvereket csak minimum 2-es Felépítés értékkel lehet állvány nélkül használni.

Maroklófegyverek: Ha egynél többször tüzelnek vele egy fordulóban, akkor minden próba egy bünteteskockát kap. A zárójelben lévő szám mutatja az egy fordulóban maximálisan leadható lövések számát.

LAW: Könnyű tankelhárító fegyver, egyszerű használatos.

Paprikaspray: Ne a közvetlen lőtáv szabályait használd ehhez a fegyverhez. A célpont az ÜGY értékének ötödrészevel egyenlőt vagy kevesebbet dobva elkerülheti, hogy ideiglenesen megakadályozz. Csak emberi (vagy hasonló) célpontok ellen hatásos.

Puskák: A legtöbb puskával – kivéve a .45 Martini–Henry puskát és Moran ezredes légpuskáját – fordulónként egyszer lehet tüzelni. A fegyver töltése kerül időbe, nem a lövedék töltényűrbe juttatása. A gépkarabélyoknak van egy tüzelési mód kapcsolója, amivel választani lehet egyeslövés, 3 lövedékből álló rövid sorozat és teljes sorozat között.

Sörétes puskák: Távolságtól függően a sebést három szintre osztottuk az alábbiak szerint: „alacsony lőtáv/közepes lőtáv/távolsági lőtáv”. A puskák és maroklófegyverek képesek a nyársalásra, azonban a sörétes puskák, amik több apró sörétet lőnek ki, nem tudnak nyársalni (bár egy sörétes puska, amit sörét helyett szilárd lövedékkel töltöttek meg, nyársalhat). Ez nem azt jelenti, hogy a sörétes puskák nem halálosak; egy kivételes sikerszintű lövés alap lőtávra sörétes puskával 24 pont sebést okoz!

Szilárd lövedékek sörétes puskákhoz: 10-es kaliber 1D10+7, 12-es kaliber 1D10+6, 16-os kaliber 1D10+5, 20-as kaliber 1D10+4; alap lőtáv 50 méter. Nyársalásra képes.

Sokkoló (kézi vagy lövedékes): Csak Felépítés 2 vagy alacsonyabb értékkel rendelkező célpontokra van hatással. A lesokkolt célpont 1D6 fordulóg (vagy az Őrző által meghatározott ideig) cselekvésképtelen.

A játérendszer szabályainak összefoglalója

Képzettségpróbák elvégzése:

- ✘ Fogalmazd meg a célt, mielőtt kockákkal dobnál.
- ✘ Határozd meg a próba nehézségi szintjét.
- ✘ A próba erőltetése: a játékos meg tudja indokolni? Az Őrző előrevetítheti a kudarc következményeit.
- ✘ Jelöld be a sikeresen használt képzettségeket.

Kritikus siker: 01.

Balsiker: A dobott 100 mindig balsiker. Ha a sikerhez 50 alatti dobás szükséges, akkor a 96-100 eredményű dobás is balsiker.

Átlagos nehézségi szint: Ha a gátló képzettség/tulajdonság 50 alatti, akkor a feladat átlagos. A játékosnak a képzettség vagy tulajdonság teljes értéke alá kell dobnia a sikerhez.

Komoly nehézségi szint: Ha a gátló képzettség/tulajdonság 50-nel egyenlő vagy nagyobb, akkor a feladat rendkívül nehéz. A játékosnak a képzettség vagy tulajdonság felével egyenlőt vagy kevesebbet kell dobnia a sikerhez.

Kivételes nehézségi szint: Ha a gátló képzettség/tulajdonság 90-nel egyenlő vagy nagyobb, vagy ha a feladat az emberi képességek határát súrolja. A játékosnak a képzettség vagy tulajdonság ötödrészevel egyenlőt vagy kevesebbet kell dobnia a sikerhez.

Ellenpróbák

Akkor használd, amikor két játékos vetélkedik egymással. Mindketten végrehajtják a kijelölt képzettség- vagy tulajdonságpróbát. Az győz, aki a legjobb sikerszintet elérte:

A **Kritikus** siker jobb, mint egy **Kivételes** siker.

A **Kivételes** siker jobb, mint egy **Komoly** siker.

A **Komoly** siker jobb, mint egy **Átlagos** siker.

Az **Átlagos** siker jobb, mint egy **Kudarc** vagy **Balsiker**.

Holtverseny esetén a magasabb képzettséggel (vagy tulajdonsággal) rendelkező fél győz. Ha még mindig holtverseny van, akkor vagy holtpontra jutott a vetélkedés, vagy mindkét félnek újra próbát kell tennie. Az ellenpróbákat nem lehet erőltetni.

Bónusz kocka és bünteteskocka

Minden bónusz kockáért: képzettségpróbánál dobj még egy tízes helyiértékű százalékkockával (tehát három kockával dobsz: egy egyes helyiértékűvel és két tízes helyiértékűvel). Azt a tízes helyiértékű kockát használd, amelyik a jobb (alacsonyabb) értéket mutatja.

Minden bünteteskockáért: képzettségpróbánál dobj még egy tízes helyiértékű százalékkockával (tehát három kockával dobsz: egy egyes helyiértékűvel és két tízes helyiértékűvel). Azt a tízes helyiértékű kockát használd, amelyik a rosszabb (magasabb) értéket mutatja.

Emberi korlátok és képzettségpróbák

A felső határ, aminek ellen lehet állni, amit gátolni lehet, az 100 + a nyomozó képzettségének vagy tulajdonságának értéke.

A legalacsonyabb értékkel kezdve vond ki minden nyomozó tulajdonságértékét egyenként az ellenfél tulajdonságából. Addig

folytasd, amíg az ellenfél tulajdonsága olyan szintre csökken, aminek egy nyomozó képes ellenállni. Azok a nyomozók, akiknek a tulajdonságát nem használták fel a szembenálló tényező csökkentésére, képzettségpróbát tehetnek Kivételes, Komoly vagy Átlagos nehézségi szintre, amit a gátló tulajdonság értéke határoz meg. Ezzel a módszerrel nem lehet az ellenállást nullára vagy alacsonyabbra csökkenteni; mindig szükséges képzettségpróba.

Összevont képzettségpróbák

Akkor használd, amikor a szituáció egynél több képzettség használatát engedi vagy követeli meg.

Csak egy próbát kell végezni; az eredményt össze kell hasonlítani az összes megjelölt képzettséggel. Az Őrző határozza meg, hogy sikert kell-e elérni minden képzettség esetén, vagy elég, ha csak az egyik képzettségénél van siker.

A nyomozó fejlődési szakasza

- ✘ Dobj ID100-zal minden megjelölt képzettségénél. Ha az eredmény a képzettségénél vagy 95-nél magasabb, adj ID10 pontot a képzettséghez.
- ✘ Radírozd ki a jelöléseket.
- ✘ Ha egy képzettség így 90%-ra vagy magasabbra nő, a nyomozó 2D6 épelmepontot kap.
- ✘ Ellenőrizd a Hitelképességet és vizsgáld felül a nyomozó anyagi helyzetét (lásd **A nyomozó fejlődési szakasza és Hitelképesség**, 96. oldal).
- ✘ Próbáld Épelmét visszanyerni (lásd **Hetedik fejezet: Őrület**).
- ✘ Vizsgáld felül a nyomozó háttérét (lásd **Egy nyomozó háttértörténetének megváltoztatása**, 95. oldal).

A közelharc összefoglalója

1. Határozd meg a támadások sorrendjét: Állítsd fel a karakterek ÜGY szerinti sorrendjét – a magasabb jön előbb.

Meglepetéstámadások: Engedélyezz egy képzettségpróbát annak eldöntésére, hogy a célpont számít-e a támadásra (Észrevétel, Hallgatózás, Pszichológia). Ha sikeres, akkor válts a szokásos ÜGY szerinti harci sorrendre. Ellenkező esetben a támadás automatikusan talál vagy bónuszcockát kap.

2. Mindegyik karakternek van egy akciója: Bármilyen akció, amit egy karakter megtehet egy harci fordulóban – támadás, visszatámadás, menekülés, varázslás stb. Ne feledd: néhány NJK-nak és szörnynek több akciója is van.

3. Határozd meg az akció célját: Az akció célja, hogy sebzést okozzon? Hogy kitérjen a támadás elől? Hogy végrehajtsa egy manővert?

4. A támadás célpontja visszatámadhat, kitérhet a támadás elől vagy megpróbálhat egy manővert végrehajtani.

5. Mindkét fél képzettségpróbát tesz.

Ha a karakter vissza akar támadni, akkor használd a célpont Közelharc képzettségét a támadó Közelharc képzettsége ellen.

Ha a karakter ki akar térni, akkor használd a célpont Kitérés képzettségét a támadó Közelharc képzettsége ellen.

Ha a célpont nem támad vissza és nem is tér ki, alkalmazd a 106. oldalon lévő Elsőként támadni (**Meglepetés**) részben leírtakat.

6. Határozd meg, ki járt sikerrel.

a) Egy visszatámadó célpont elleni támadás: A magasabb sikerszintet elért oldal elkerüli a sérülést és sebzést okoz az ellenfelének. Holtverseny esetén a támadást kezdeményező karakter sebzést okoz a visszatámadó félnek. Ha mindketten kudarcot vallanak, akkor nincs sebzés.

b) Egy kitérő célpont elleni támadás: Ha a támadó magasabb sikerszintet ér el, akkor a támadás sikeres, és a támadó sebzést okoz a vesztes félnek. Ellenkező esetben a támadás elől kitérték és nem kerül sor sebzésre. Holtverseny esetén a kitérő karakter győz és elkerüli a támadást. Ha mindketten kudarcot vallanak, akkor nincs sebzés.

A harci próbákat nem lehet erőltetni.

7. Sikeres támadás esetén dobj sebzést (lásd a **Fegyverek** táblázatát, 401–406. oldal vagy ID3 egy fegyvertelen ember esetében). Ha a támadó Kivételes sikert ért el (nem visszatámadás esetén), akkor nagyobb az okozott sebzés:

Ha a támadó nyársalásra képes fegyvert használ: maximális sebzés (maximális sebzés plusz maximális sebzésbónusz) plusz dobás a fegyver sebzéskódjával.

Ha a támadó nyársalásra nem képes fegyvert (értsd: tompa) használni: maximális sebzés (maximális sebzés plusz maximális sebzésbónusz).

A harci manőverek összefoglalója

Ha a cél valami más, mint pusztán fizikai sérülést okozni (pl. lefegyverzés), akkor azt egy manőverrel oldd meg.

1. Hasonlítsd össze a manővert végrehajtó karakter és a célpont Felépítését: Ha a támadó kisebb, akkor 1 büntetescockát kap a Felépítések közötti minden pont különbség után. Ha a különbség 3 vagy több, akkor a manőver lehetetlen.

2. Végezd el a támadáspróbát: Hasonlóan a szokásos Közelharc támadáshoz (Kézitusa vagy a megfelelő harci specializáció képzettsége). Az ellenfélnek választania kell, hogy kitér vagy visszatámad, ahogy egy közönséges támadásnál is tenné:

- ✘ Ha a célpont kitér: Tegyéld Közelharc képzettségpróbát a Kitérés képzettség ellen. Ha a manővert végrehajtó karakter magasabb sikerszintet ér el, mint a kitérő karakter, akkor a manőver sikeres (holtverseny esetén a célpont képes kitérni a manőver elől).

- ✧ Ha a célpont visszatámad: Tegyel Közelharc képzettség-próbát a Közelharc képzettség ellen. Ha a visszatámadó karakter ér el magasabb sikerszintet, akkor a manőver kudarcba fullad és az ellenfél sebzést okoz a manővert végrehajtó karakternek (holtverseny esetén a manőver sikeres).
- ✧ A támadás célpontja is használhat manővert. Tekintsd úgy, mintha visszatámadna, de sebzés helyett alkalmazd a manőver hatásait.

3. Egy sikeres manőver lehetővé teszi, hogy a karakter elérjen egy célt (105. oldal).

Egyéb harci helyzetek

Túlerő

Miután egy karakter végrehajtott egy visszatámadást vagy kitérést az aktuális harci fordulóban, minden ellene végzett további támadás egy bónuszkockával történik.

A fordulónként egynél több támadással rendelkező karakterek vagy szörnyek a megadott számnak megfelelő kitérést vagy visszatámadást hajthatnak végre, mielőtt a bónuszkocka jelentkezne. Ügyelj arra, hogy bizonyos Mítosz-lények ellen a nyomozók sosem lehetnek túlerőben.

Távolsági és dobófegyverek

A lövedékeket használó támadásokat (például íjak) a löfegyverekhez hasonlóan kezeljük (a célpontnak lehetősége van **Fedezékbe vetődni**, 113. oldal).

A dobófegyverekkel szemben a Kitérés képzettséget lehet használni a korábban ismertetett módon. (lásd **Közelharc támadás végrehajtása kitérő célpont ellen**, 103. oldal).

Egy karakter nem választhatja a visszatámadás lehetőségét egy távolsági (lövedék) vagy dobófegyveres támadással szemben, hacsak nincs már a támadás megkezdésekor a támadó közvetlen közelében (az ÜGY tizenötöd része méter távolságon belül).

A támadó sebzésbónuszának fele járul a dobófegyveres és az olyan lövedékeket használó fegyverekkel való támadásokhoz, melyek közvetlenül a támadó erejét használják. Tehát ez érvényes íjak és parittyák esetében, ám nyílpuskáknál nem.

A távolság vagy dobófegyveres támadások nehézségi szintjét az Őrzőnek a löfegyveres támadásokhoz hasonlóan kell meghatározni (lásd **Lőtáv és Löfegyverek nehézségi szintek**, 112. oldal).

Menekülés a közelharcból

Egy karakter felhasználhatja az akcióját arra, hogy elmeneküljön a közelharcból a harci sorrendben lévő körében, feltéve, hogy van menekülési útvonala és nincs fizikailag gátolva.

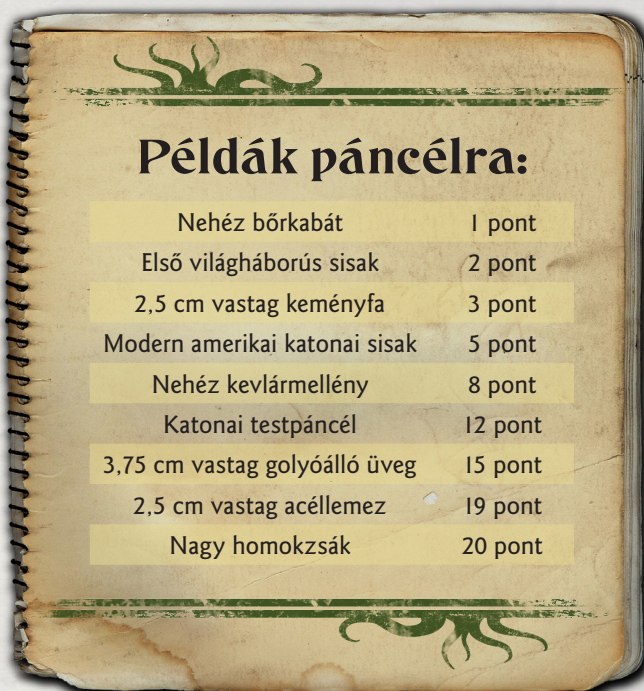
Páncél

A páncél csökkenti az elszenvedett sebzést: a sebzésből vond le a páncélpontok számát.

A löfegyveres harc összefoglalója

Egy löfegyveres támadás lebonyolításához dobj 1D100-zal és hasonlítsd össze az eredményt a támadó Löfegyverek képzettségével (a megfelelő specializációt tekintve). A löfegyverekkel való támadás nem ellenpróba. A nehézségi szint a távolságtól függ, míg több más tényező büntetés- vagy bónuszkockákat ad. A kudarc soha nem okoz sebzést.

Készenlétbe helyezett löfegyverek: ÜGY + 50 értéknél tüzelnek.



Löfegyverek nehézségi szintek

A Löfegyverek képzettségpróba nehézségi szintjét mindig a távolság alapján kell meghatározni.

- ✧ Az alap lőtávon belül: Átlagos nehézségi szint.
- ✧ Közepes lőtáv (az alap lőtávolság kétszereséig): Komoly nehézségi szint.
- ✧ Távoli lőtáv (az alap lőtávolság négyszereséig): Kivételes nehézségi szint.

Minden további módosító bónusz- vagy büntetőkockát használ.

Figyelem: Távoli lőtáv esetén, amikor csak Kivételes sikerrel lehet a célpontot eltalálni, csak kritikus találat (01-es dobás) okoz nyársalást.

Lőfegyveres támadások módosítói

Miután meghatározod a lőfegyveres támadás nehézségi szintjét, figyelembe kell venni az összes többi tényezőt, ami tényleges előnyt vagy hátrányt jelent.

- ✦ A célpont fedezékbe vetődik (sikeres Kitérés próba): egy büntetéskocka.
- ✦ A célpont részleges takarásban van: egy büntetéskocka.
- ✦ Közvetlen lőtáv (ÜGY/15 méteren belül): egy bónusz-kocka.
- ✦ Célzás (egy fordulói): egy bónusz-kocka.
- ✦ Gyorsan mozgó célpont (MZG 8+): egy büntetéskocka.
- ✦ A célpont apró (-2-es Felépítés): egy büntetéskocka.
- ✦ A célpont hatalmas (4+-os Felépítés): egy bónusz-kocka.
- ✦ Egy fordulón belül betölteni 1 golyót és tüzelni: egy büntetéskocka.
- ✦ Egy fordulón belül 2+ lövést leadni egy maroklőfegyverrel: egy büntetéskocka mindegyik lövésre.
- ✦ Közelharcba löni: egy büntetéskocka.

Célzás: A karakter harci sorrendben lévő körében kell bejelenteni. A lövés a következő fordulóban dördül el, a harci sorrend azonos körében. Ha a célzó karakter célzás közben megsérül vagy mozog, akkor a célzással járó előny elveszik.

Közelharcba löni: Balsiker esetén a támadó egy szövetségest talált el. Ha több szövetséges is van a tűzvonalban, akkor a legalacsonyabb Szerencse értékkel rendelkezőt találták el.

Lőfegyverek tárcseréje: Két lövedék betöltése egy maroklőfegyverbe, puskába vagy sörétes puskába: egy harci forduló. Hagyj egy fordulót a tárcserére, és kettőt egy géppuska hevederének cseréjére.

Teljes sorozat / rövid sorozat

A játékos még a kockadobás előtt bejelenti, hogy hány golyót lő ki. A teljes sorozat több sorozatlövésre oszlik; mindegyik sorozatlövéshez képzettségpróba szükséges. A támadó képzettségét oszd el tízzel (lefelé kerekítve), hogy meghatározd, hogy egy sorozatlövés hány golyóból áll (a képzettség értékétől függetlenül egy sorozatlövés soha nem áll 3 golyónál kevesebből). A támadónak új támadáspróbát kell tennie minden sorozatlövéshez, vagy amikor célpontot vált. Rövid sorozat esetén csak egyetlen képzettségpróba kell (egyetlen sorozatlövés).

A célpontok közötti váltás is lövedékeket emészt fel (egy golyó méterenként).

Támadáspróba teljes/rövid sorozat esetén:

Első támadáspróba: a távolság alapján határoz meg a nehézséget, majd alkalmazd a felmerülő módosítókat.

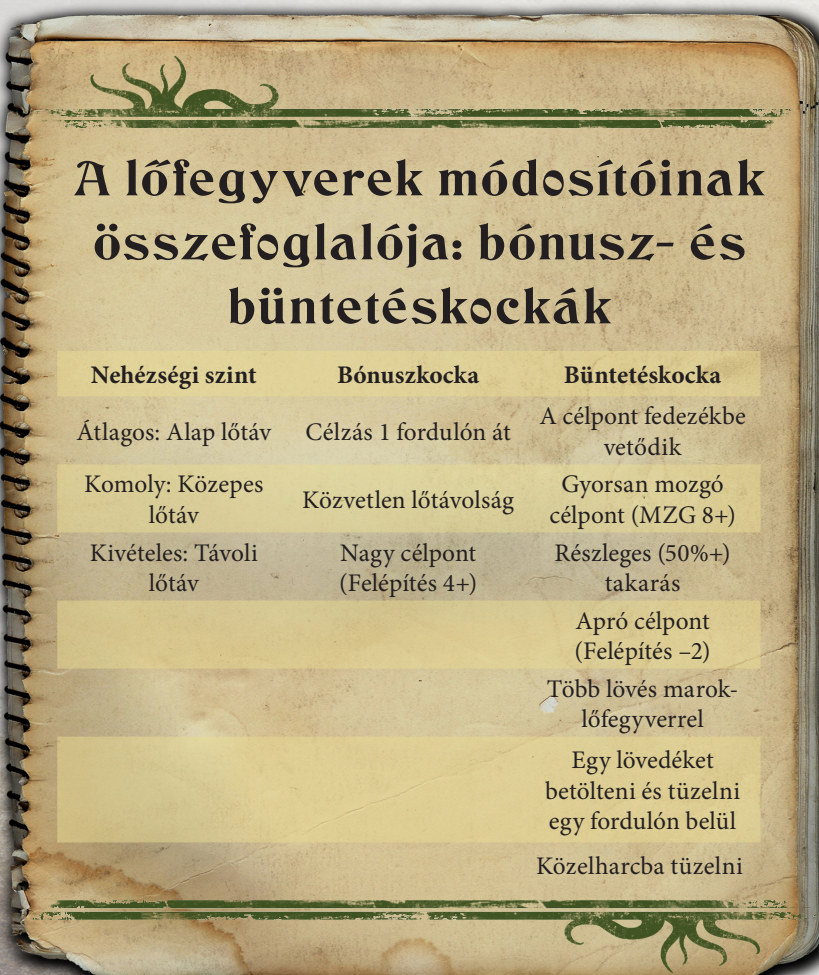
Második és további támadáspróbák: minden további támadáspróbához adj egy büntetéskockát (vagy vegyél el egy bónusz-kockát). Ha ez három büntetéskockát eredményez, akkor maradj meg kéttől és emeld eggyel a nehézségi szintet.

A támadáspróbák végrehajtása:

✦ **Ha a támadáspróba sikeres:** a kilőtt golyók fele eltalálja a célpontot – dobj sebzést a lövések felére (kerekíts lefelé, minimum egy). Mindig vond le a páncélt.

✦ **Ha a támadáspróba Kivételes siker:** mindegyik kilőtt golyó eltalálja a célpontot, az első fele (lefelé kerekítve, minimum egy) nyársal is. Minden találat sebzéséből vond le a páncélt. Ha a támadás nehézségi szintje Kivételes volt, a lehető legjobb eredmény a sikeres találat, nem pedig nyársalás.

Besülések: Minden támadáspróba, aminek az eredménye a használt fegyver besülési értékével egyenlő vagy nagyobb, azt jelenti, hogy a fegyver hibásan működött és nem sült el.



A sérülés egyéb formái

Sérülés	Sebzés	Példa
Kisebb: egy ember az ilyen szintű sebzés többszöri bekövetkeztét is képes túlélni	1D3	Ütés, rúgás, fejelés, gyenge sav, füsttel teli levegő belélegzése*, egy elhajtott öklömnyi kő, puha mocsárba zuhanás (3 méterenként).
Közepes: okozhat súlyos sérülést; több támadás kellhet, hogy halált okozzon.	1D6	Füre zuhanás (3 méterenként), husáng, erős sav, víz belélegzése*, vákuum*, kis kaliberű golyó, nyílvevessző, tűz (égő fáklya).
Súlyos: valószínűleg súlyos sebet okoz. Egy vagy két eset után bárki eszméletét veszítheti vagy meghalhat.	1D10	.38 golyó, betonra zuhanás (3 méterenként), balta, tűz (lángszóró, átrohanni egy lángoló szobán), 2-9 méterre lenni egy felrobbanó gránáttól vagy egy rúd dinamittól, enyhe mérég**.
Halálos: egy átlagos ember 50% eséllyel meghal.	2D10	Elüt egy 50 km/h sebességgel haladó autó, 3-6 méterre lenni egy felrobbanó gránáttól vagy dinamitrúdtól, erős mérég**.
Végzetes: az azonnali halál valószínű.	4D10	Elüt egy gyorshajtó, 3 méternél közelebb lenni egy felrobbanó kézigránáthoz vagy dinamitrúdhoz, halálos mérég**.
Placcs: az azonnali halál szinte biztos.	8D10	Nagy sebességű frontális ütközésben való részvétel, elüt egy vonat.

***Fulladás és fuldoklás:** a karakternek minden fordulóban EGS próbát kell tennie; ha a próba egyszer kudarc, akkor az összes további fordulóban sebzést szenved el, amíg meg nem hal vagy újra lélegezni nem tud. Ha a karakter fizikailag kimerült, akkor Komoly siker kell az EGS próbán. A halál 0 életerőpontnál következik be (hagyd figyelmen kívül a Súlyos sérülés szabályát).

****Mérgek:** egy Kivételes EGS próba felezi a mérgek sebzését. A mérgek számos további tünetet okozhatnak, többek között: gyomorfájdalmat, hányást, hasmenést, hidegrázást, görcsös rángást, sárgaságot, szívritmuszavart, látásromlást, heves izomoszszehúzódásokat, eszméletvesztést és paralizist. Az Őrző dönti el, hogy a tünetek miatt az áldozatnak cselekvőképes-e vagy sem, illetve, hogy büntetékockát kap a cselekvéseihez esetleg megnő a nehézségi szint.

Bizonyos körülmények között az Őrző megengedheti, hogy a karakter lerázza magáról egy mérgezés hatását, ha az EGS próbája kritikus siker.

Folyamatábra: Harc

A támadások sorrendjének meghatározása

ÜGY sorrendjében:
A magasabb jön először.
A készenlétbe helyezett lőfegyverek
ÜGY + 50-nél jönnek

Meglepetés

Engedélyezz képzettségpróbát
– számít a célpont a támadásra?
(Észrevétel, Hallgatózás, Pszichológia)

ÜGY sorrendjében hajtsd végre

- Támadás, menekülés vagy manőver indítása.
- A védekező választ, hogy kitér, visszatámad vagy manővert hajt végre.
- A támadó és védekező fél ellenpróbát tesz.

Igen:

Használd a szokásos ÜGY sorrendet a harcban.

Nem:

A támadás automatikusan talál vagy bónuszcockát kap.

Kitérés

A támadó magasabb sikerszinttel győz.
Döntetlen = védekező győz.
Mindkettő kudarcot vall = nincs okozott sebzés.

Vissza-támadás

A magasabb sikerszint győz.
Döntetlen = a támadó győz.
Mindkettő kudarcot vall = nincs okozott sebzés.

Manőver

A vissza-támadáshoz hasonlóan kell kezelni, ám sebzés helyett a manőver hatása érvényesül.

Ha manőver:

Felépítések összehasonlítása
Ha a támadó kisebb = 1 büntetéseckocka minden pont különbségért.
Ha a különbség 3+ = a manőver lehetetlen.

Harci próbákat nem lehet erőltetni.

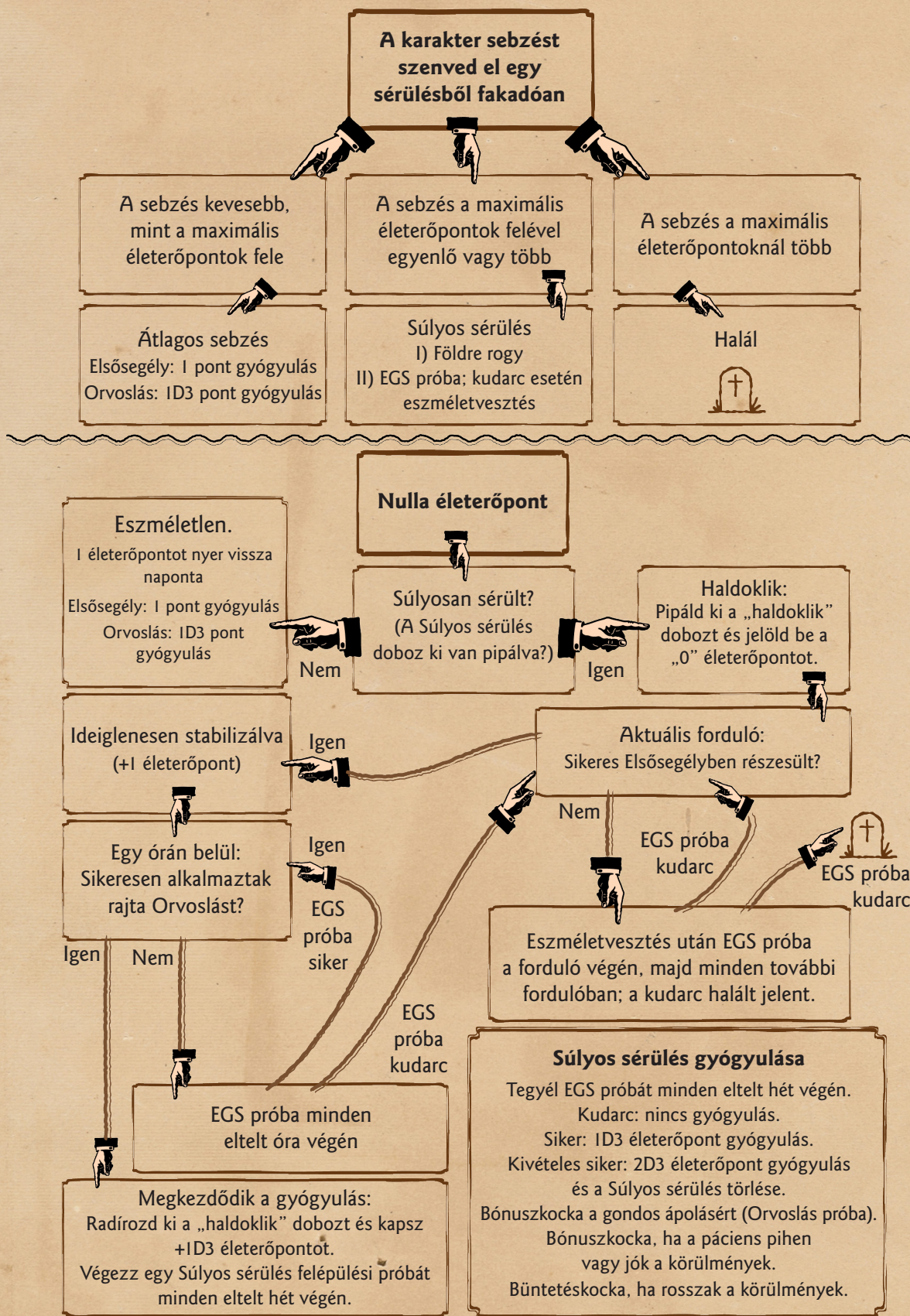
Kivételes sikerszint?

(Nem vonatkozik a védekező félre, aki visszatámad)
Nyársalás = Max. sebzés + max. SB + fegyver sebzésdobása.
Zúzó = Max. sebzés + max. SB.

Túlerő?

Miután egy karakter kitért vagy visszatámadott a fordulóban, az összes további öt célzó támadás 1 bónuszcockát kap.
Nem vonatkozik azokra, akik több támadással rendelkeznek (a Túlerő szabály érvényesülése előtt annyiszor térhetnek ki/támadhatnak vissza, amennyi támadásuk van).

Folyamatábra: Harci sérülés



Az üldözés szabályainak összefoglalója

Az üldözés létrehozása

Döntsd el, hogy a menekülő karakterek/járművek egy irányba haladnak-e, vagy szétszóródnak. Ha szétszóródnak, döntsd el, hogy az egyes üldözők melyik karaktert/járművet üldözik. Ha több csoportra szakadtak, akkor mindegyiket kezeld külön üldözésként.

Sebességpróba: Mindegyik résztvevő képzettségpróbát tesz: EGS (ha gyalogos vagy saját erővel hajtott módon halad) vagy Autóvezetés (járművek esetében).

- ✦ Siker esetén: a MZG értéke nem változik.
- ✦ Kivételes siker esetén: MZG +1.
- ✦ Kudarccal: MZG -1.

Minden csoportot külön-külön rendezd sorba a MZG értéke szerint.

Az üldözők sebességét meghaladó menekülő karakterek/járművek teljes mértékben elmenekülhetnek.

A leglassabb menekülő karakternél alacsonyabb sebességű üldözők teljes mértékben kimaradnak az üldözésből.

Nyomás utána!

Helyezd el az üldözőket: Helyezd el az üldözőket gyorsaság szerinti sorrendben, hátulra a leglassúbat, a többi a MZG értékek különbségének megfelelő helyszínnel előrébb.

Helyezd el a menekülő karaktereket: Helyezd el a menekülő karaktereket/járműveket gyorsaság szerinti sorrendben, hátra a leglassúbat (két helyszínnel a leggyorsabb üldöző elé), a többi a MZG értékek különbségének megfelelő helyszínnel előrébb.

Helyezd el a veszélyeket és akadályokat.

Határozd meg a résztvevők mozgási akcióinak számát: Minden karakter és jármű alapértelmezetten egy mozgási akcióval rendelkezik. Ehhez jön még a mozgási értékük (MZG) és az üldözés leglassabb résztvevőjének mozgási értékének különbsége számú plusz akció.

Határozd meg az ÜGY szerinti sorrendet.

Veszélyek: Tegyéld képzettségpróbát a veszélyen való áthaladáshoz. Ha kudarcba fullad, az Őrző sebést (lásd **A sérülés egyéb formái**, 411. oldal vagy **Ütközések**, 415. oldal), illetve hátráltatást (ID3 mozgási akciót) határozhat meg.

A veszélyek óvatos megközelítése: 1 vagy 2 mozgási akciót el lehet költeni, hogy 1 vagy 2 bónuszcockát vásárolj a veszély leküzdésére szolgáló képzettségpróbához.

Akadály: Egy akadályt át kell törni vagy képzettségpróbát kell tenni, mielőtt egy karakter/jármű a következő helyszínre haladhatna. Az Őrző, ha helyénvalónak találja, sebést és hátráltatást adhat az akadály miatt.

Áttörni az akadályokon: A járművek ID10 sebést okoznak a felépítésük minden pontja után. Ha a jármű „rátamad” egy akadályra, de nem képes elpusztítani, akkor a jármű tönkremegy. Ha az akadály megsemmisül, akkor a jármű az akadály „életerőpontjainak” felével megegyező sérülést szenved el a becsapódás előtt.

- ✦ Beltéri ajtó vagy vékony fakerítés: 5 „életerőpont”.
- ✦ Átlagos hátsó ajtó: 10 „életerőpont”.
- ✦ Erős bejárati ajtó: 15 „életerőpont”.
- ✦ 25 cm vastag téglafal: 25 „életerőpont”.
- ✦ Egy kifejlett fa: 50 „életerőpont”.
- ✦ Beton hídoszlop: 100 „életerőpont”.

Támadások: Egy mozgási akcióba kerül támadást kezdeményezni (kivéve a löfegyveres támadásokat). A normál harchoz hasonlóan kezeld.

Járművek a harcban: A Közelharc és Kitérés képzettségeket helyettesítsd az Autóvezetéssel. Egy járművet lehet fegyverként is használni (ID10 sebést okoz minden felépítéspontja után). Amikor egy járművet sebzés okozására használnak, akkor az általa okozott sebzés felének (lefelé kerekítve) megfelelő sebést szenved el, de annyit soha, hogy több felépítéspontot veszítsen, mint amennyivel az általa megtámadott dolog eredetileg rendelkezett. Minden 10 életerőpont sebzés eggyel csökkenti a jármű felépítéspontjainak számát (kerekíts lefelé); 10-nél kevesebb sebést hagy figyelmen kívül.

Véletlen helyszínek: Dobj ID100-zal:

- 01–59 = Tiszta a terep
- 60+ = 1 Átlagos veszély/akadály
- 85+ = 1 Komoly veszély/akadály
- 96+ = 1 Kivételes veszély/akadály

A környezet különösen veszélyes: adj egy büntetéscockát. **Valószínűtlen, hogy a környezetben bármiféle veszély vagy hátráltatás jelen legyen:** adj egy bónuszcockát.

Hirtelen veszélyek: Fordulónként egyszer lehetőség van csoportos szerencsepróbát kérni. A győztes (legyen az Őrző vagy a játékosok) oda helyezhet egy átlagos veszélyt, ahová szeretne. Az Őrző és a játékosok váltakozva kell, hogy éljenek a hirtelen veszélyek lehetőségével.

MZG	5	6	7	8	9	10	11	12
Km/h	5	6,5	10	13	20	30	45	65
MZG	13	14	15	16	17	18	19	20
Km/h	100	150	220	320	480	720	1100	1600

Padlógáz

A sofőr dönthet úgy, hogy 2 vagy 3 helyszínt mozog egy mozgási akcióval. A közbeeső veszélyek egy bünteteskockát adnak a képzettségpróbákhoz.

A sofőr dönthet úgy, hogy 4 vagy 5 helyszínt mozog egy mozgási akcióval. A közbeeső veszélyek két bünteteskockát adnak a képzettségpróbákhoz.

Egy utas segíthet a sofőrnek a navigációban és módszereket kereshet a veszélyek leküzdésére. Egy sikeres Észrevétel vagy Tájékozódás próbával a jármű a következő mozgásnál 1 bünteteskockával kevesebbet kap a gyorsulásért.

Lőfegyverek: Mozgás közben jár a bünteteskocka. Nincs bünteteskocka, ha a jármű mozdulatlan és elkölt egy mozgási akciót.

Abronsok: Bünteteskocka jár az abroncsok célbavételére. Páncél: 3. életerőpont: 2 (csak nyársaló fegyver sebezheti). Egy abroncs elpusztítása eggyel csökkenti a jármű Felépítését.

Sérült sofőr: Ha egy mozgó jármű sofőrje sérülést szenved el, akkor elveszítheti az uralmát a jármű felett, és azonnal egy Komoly bünteteskockával Veszély elleni próbát kell tennie.

Váltás futás és vezetés között: Új sebességpróbát kell tenni. Számold ki újra a mozgási akciók számát.

Szörnyek az üldözésben

Ha a szörny vagy nem játékos karakter rendelkezik egy vonatkozó képességgel, akkor a képzettség helyett használd az ÜGY értékét.

Ha a szörny vagy nem játékos karakter rendelkezik egy vonatkozó alkalmatlansággal, akkor a képzettség helyett használd az ÜGY ötödrészét (vagy egyszerűen dönts úgy, hogy a kísérletük automatikus kudarc).

Ha a szörny vagy nem játékos karakter nem rendelkezik sem vonatkozó képességgel, sem alkalmatlansággal, akkor a képzettség helyett használd az ÜGY felét.

Az Őrző hasonló megközelítést használhat más képzettségek esetében is, felhasználva a szerinte a legmegfelelőbb tulajdonságot, amiből a képzettség értékét származtatja.

Ütközések

Baleset	Sebzés	Példák
Kisebbs baleset: A legtöbb Általános veszély. Lehet pusztán felületi sérülés, valószínűleg semmi komoly.	1D3-1 Felépítés	Koccanás egy másik járművel, egy lámpaoszlopot súrolni, egy emberrel vagy hasonló nagyságú lényvel ütközni.
Komoly baleset: A legtöbb Komoly veszély. Komoly sérülést okozhat. Tönkretelhet egy autót.	1D6 Felépítés	Elcsapni egy tehenet vagy nagyobb őzet, összeütközni egy nagyobb motorkerékpárral vagy városi kisautóval.
Súlyos baleset: A legtöbb Kivételes veszély. Valószínűleg totálkárosra tör egy autót.	1D10 Felépítés	Egy átlagos autóval, lámpaoszloppal vagy fával való ütközés.
Szerencsétlenség: Valószínűleg totálkárosra tör egy teherautót. Szinte biztosan totálkárosra zúz egy autót.	2D10 Felépítés	Ütközés egy kamionnal vagy autóbusszal, esetleg egy vastag fával.
Teljes pusztulás: A legtöbb járműből csak szétszóródott roncsdarabok maradnak.	5D10 Felépítés	Egy páncélossal vagy vonattal való ütközés, vagy eltalál egy meteor.

Összefoglalás: Öt lépés az üldözés létrehozására

Összefoglalásképp itt van öt lépés, amin az Őrzőnek végig kell mennie, amikor létrehoz egy üldözést:

- ✦ Helyezd el az üldözöt.
- ✦ Helyezd el a menekülő karaktert.
- ✦ Helyezd el a veszélyeket és akadályokat.
- ✦ Határozd meg a résztvevők mozgási akcióinak számát.
- ✦ Határozd meg az ÜGY sorrendet.

Járművek referenciatáblázata

Az alábbi járművek az Autóvezetés képzettséget használják.

Jármű	MZG	Felépítés	Páncél	Utások
Városi kisautó	13	4	1	3 vagy 4
Átlagos autó	14	5	2	4
Luxusautó	15	6	2	4
Sportautó	16	5	2	1
Kisteherautó	14	6	2	2+
6 tonnás teherautó	13	7	2	2+
Kamion	13	9	2	3+
Könnyű motorkerékpár	13	1	0	1
Nehéz motorkerékpár	16	3	0	1

Az alábbi táblázatban szereplő járművek a Kormányzás képzettséget használják. Van, amelyik többfős legénységet igényel.

Légi járművek	MZG	Felépítés	Páncél	Utások
Léghajó	12	10	2	112+
Légcsavaros repülő	15	5	1	4+
Bombázó	17	11	2	10+
Sugarhajtású repülő	18	11	3	50+
Helikopter	15	5	2	15+

Az alábbi táblázatban szereplő járművek vezetése különleges képzést igényel; a Nehézgépkézellel helyettesíthető.

Nehéz járművek	MZG	Felépítés	Páncél	Utások
Tank	11	20	24	4
Gőzmozdony	12	12	1	400+
Modern vonat	15	14	2	400+

Az alábbi táblázatban szereplő járművek a Lovaglás képzettséget használják.

Egyéb közlekedési módok	MZG	Felépítés	Páncél	Utások
Ló (lovassal)	11	4	0	1
4 lovas fogat	10	3	0	6+
Kerékpár	10	0,5	0	1

Az alábbi táblázatban szereplő járművek a Kormányzás képzettséget használják. Van, amelyik többfős legénységet igényel. A páncélérték a fedélzeten tartózkodókra vonatkozik.

Vízi járművek	MZG	Felépítés	Páncél	Utások
Evezős csónak	4	2	0	3
Légpárnás	12	4	0	22
Motorcsónak	14	3	0	6
Luxushajó	11	32	0	2200+
Csatahajó	11	65	0	1800+
Repülőgép- anyahajó	11	75	0	3200+
Tengeralattjáró	12	24	0	120+

Magyarázat

MZG: A jármű sebességének és irányíthatóságának mértéke üldözésekben. Az itt szereplő értékek modern járművekre vonatkoznak, az 1920-as évekbeli járművek esetén körülbelül 20%-kal csökkentheted ezeket (bár már a 1920-as években is voltak autók, melyek sebessége meghaladhatta a 160 km/órát).

Felépítés: A jármű erejének és méretének mértéke. A jármű működésképtelenné válik, ha nullára csökken. Minden 10 életerőpontnyi sebzés egy pont felépítésvesztést okoz a járműnek (lefelé kerekítve); a 10 pont alatti sebzést hagyd figyelmen kívül.

Ha egy jármű Felépítése a kezdeti érték felére vagy alacsonyabbra csökken (lefelé kerekítve), akkor a jármű károsodott; egy büntetékocka jár minden Autóvezetés (vagy egyéb megfelelő képzettség) próbához.

Ha egy jármű a teljes Felépítésével egyenlő vagy nagyobb sebzést szenved el egy forrásból, akkor látványosan totálkárosra török. Felrobbanhat, kiéghet, felfordulhat vagy akár ezek mindegyike is megtörténhet. A járműben tartózkodók valószínűleg meghalnak. Az Őrző belátásán múlik, hogy a nyomozóknak van-e esélye a túlélésre: szerencsepróbákat kérhet. Akik szerencsések, kizuhannak a járműből, bár ajánlott, hogy legalább 2D10 sebzést elszenvedjenek.

Ha egy jármű Felépítése nullára csökken az összeadódó sebzések miatt (értsd: a jármű kezdeti Felépítésénél kisebb összegű sérülésekből), akkor a jármű használhatatlanná válik, leáll. A helyzettől (valamint talán egy szerencsepróbától) függően ez balesethez vezethet, ami ID10 sebzést okoz a sofőrnek és mindegyik utasnak.

Páncél: Az utasokra és a sofőrre vonatkozó páncél, ami a jármű külső támadások ellen nyújtott védelmét (páncélpontokat) jelzi.

Utások és legénység: A járműben elférő emberek száma.

Az őrület szabályainak összefoglalója

Egy épelmepróba kudarca: egy önkéntelen cselekedet.

5 vagy több épelmepon t elvesztése: Intelligencia próba – siker esetén bekövetkezik az ideiglenes őrület. Kudar c esetén a nyomozó elfojtja az emlékeit.

Az aktuális épelmepon t ok egyötödének vagy nagyobb részének elvesztése egy nap alatt: bekövetkezik a maradandó őrület.

Az őrület fázisai

Tébolyroham: lehet „valós idejű” (ID10 forduló) vagy „összefoglalás” (ID10 óra); az Őrző módosít egy részletet a háttértörténetben (fóbia, mánia stb.)

Mögöttes őrület: minden további Épelme vesztés egy újabb tébolyrohamot eredményez; a nyomozó hajlamos a képzelgésekre.

Az őrület mellékhatásai

1. Fóbiák: amíg őrült, harcolnia/menekülnie kell, vagy egy büntetékockát kap a képzettségpróbákra.

2. Mániák: amíg őrült, engednie kell a mániának, vagy kap egy büntetékockát a képzettségpróbákra.

3. Képzelgések és a valóság felülvizsgálata: végezz épelmepróbát, hogy kiszűröd a képzelgéseket:

Kudar c: elveszítesz 1 épelmepon t (és átesel egy tébolyrohamon, ha őrült vagy).

Siker: eloszlattad a képzelgéseket.

4. Őrület és a Cthulhu-mítosz: adj 5%-ot a Cthulhu-mítosz képzettséghez az olyan tébolyroham alkalmával, amit egy Mítoszhoz kapcsolódó esemény okozott. Adj hozzá további 1%-ot minden további alkalommal.

Felépülés

Ideiglenes őrületből: ID10 óra vagy egy kiadós pihenés után.

Maradandó őrületből: minden kezeléssel töltött hónap végén tegyél próbát; az Őrző engedélyezheti az automatikus felépülést a következő fejlődési szakaszban.

Privát/otthoni kezelés (havonta dobj ID100-zal):

01–95: siker (vagy ha a pszichoanalízis képzettségénél alacsonyabb); kapsz ID3 épelmepon t ot. Tegyél épelmepróbát – ha sikeres, felépültél az őrületből.

96–100: kudarc; veszítesz ID6 épelmepon t ot.

Kezelés egy intézetben (havonta dobj ID100-zal):

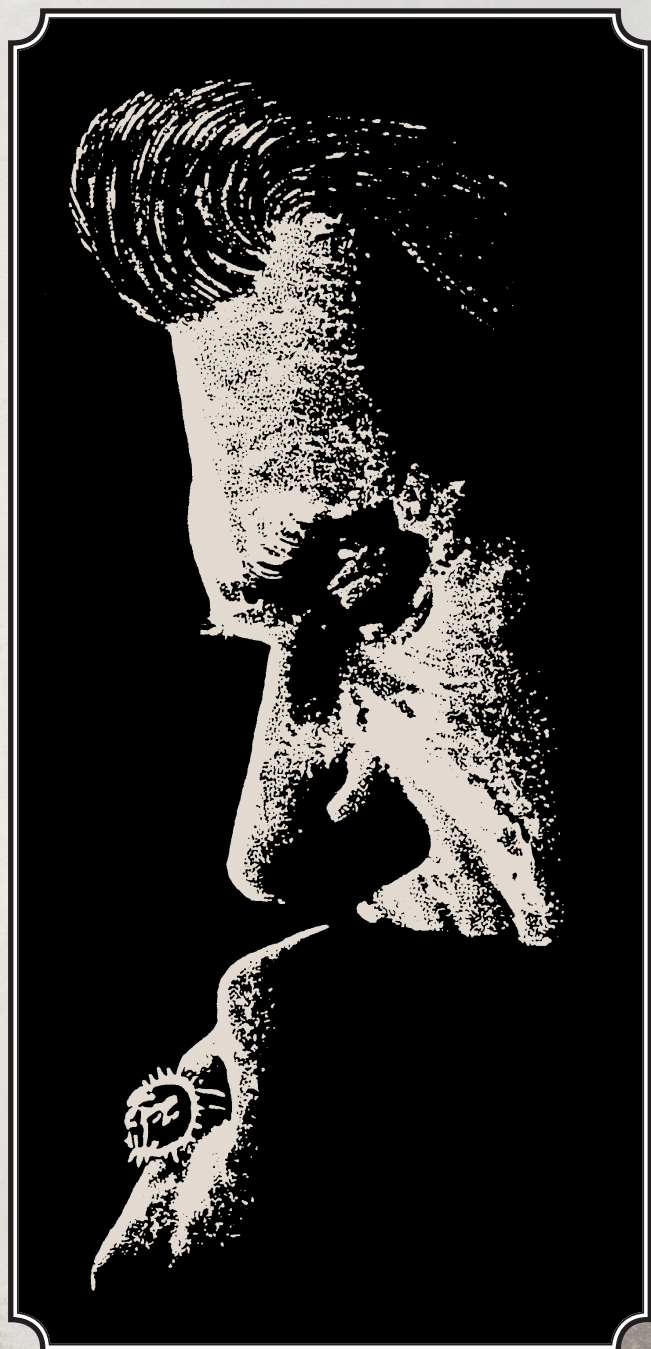
01–50: siker (vagy ha a pszichoanalízis képzettségénél alacsonyabb); kapsz ID3 épelmepon t ot. Tegyél épelmepróbát – ha sikeres, felépültél az őrületből.

51–95: nincs előrelépés.

96–100: kudarc; veszítesz ID6 épelmepon t ot.

Hozzászokni a borzalomhoz

A játékos feljegyzi, hogy összesen mennyi épelmepon t ot vesztett el egy adott Mítosz-lény (pl. mélységalakók) miatt; az összeg nem haladhatja meg a maximálisan elveszithető pontok számát, amit a lényvel való találkozás okozhat. Csökkentsd a feljegyzett veszteségek összegét egygel minden fejlesztési szakaszban.





Tébolyroham – valós idő (dobj ID10-zel):

- 1) **Amnézia:** A nyomozó nem emlékszik, mi történt azóta, hogy utoljára biztonságos helyen tartózkodott. Számára például úgy tűnhet, hogy az egyik percben még reggelizett, a következőben már egy szörnnyel nézett szembe. ID10 fordulóg tart.
- 2) **Pszichoszomatikus fogyatékoság:** A nyomozó pszichoszomatikus vakságban, süketségben szenved, esetleg képtelen használni valamelyik végtagját vagy végtagjait ID10 fordulóg.
- 3) **Erőszak:** A nyomozó elméjére vörös köd ereszkedik, és irányíthatatlan erőszak és pusztítás forgatagában robban ki, ami egyaránt irányul a környezetére, szövetségeseire vagy ellenfeleire ID10 fordulón át.
- 4) **Paranoia:** A nyomozó súlyos paranoiától szenved ID10 fordulón keresztül; mindenki ellene van; senkiben sem lehet bízni; megfigyelik; valaki elárulta; minden, amit lát, csak átverés.
- 5) **Fontos személy:** Tekintsd át a nyomozó háttértörténetének Fontos személyekre vonatkozó bejegyzését. A nyomozó összetéveszti a jelenet egyik szereplőjét a Fontos személyével. Vedd fontolóra a kapcsolat természetét; a nyomozó annak megfelelően cselekszik. ID10 fordulóg tart.
- 6) **Ájulás:** A nyomozó elájul. ID10 forduló után magához tér.
- 7) **Pánikszerű menekülés:** A nyomozó kényszeresen minél messzebbre akar kerülni minden lehetséges módon, még akkor is, ha ez azt jelenti, hogy elviszi az egyetlen járművet és mindenki mást hátrahagy. ID10 fordulóg menekül.
- 8) **Hisztéria vagy érzelmi kitérés:** A nyomozó annyira nevet, sír, sikoltozik, hogy ID10 fordulóg magatehetetlen.
- 9) **Fóbia:** A nyomozó kap egy új fóbiát. Dobj ID100-zal a **Példafóbiák** táblázatból, vagy az **Őrző** választ egyet. A nyomozó a következő ID10 fordulóg azt hiszi, hogy a fóbiája tárgya jelen van, még akkor is ha ez nem igaz.
- 10) **Mánia:** A nyomozó kap egy új mániát. Dobj ID100-zal a **Példamániák** táblázatból, vagy az **Őrző** választ egyet. A nyomozó a következő ID10 fordulóban igyekszik új mániájának hódolni.

Tébolyroham – összefoglalás (dobj ID10-zel):

- 1) **Amnézia:** A nyomozó egy ismeretlen helyen tér magához, és nem emlékszik, hogy kicsoda. Az emlékek az idő előrehaladtával lassan visszatérnek.
- 2) **Kirabolva:** A nyomozó ID10 óra elteltével tér magához és veszi észre, hogy kirabolták, ám sértetlen. Ha magánál hordta az egyik Feltett kincsét (lásd a nyomozó háttértörténetét), tegyél szerencsepróbát, hogy kiderüljön, elrabolták-e. Minden más értéktárgy automatikusan elveszett.
- 3) **Kék-zöld:** A nyomozó ID10 órával később tér magához és ráeszmél, hogy mindene fáj, horzsolások és zúzódások borítják. Életerő-pontjainak száma a tébolyroham kezdetekor lévő érték felére csökkent, de ez nem okoz Komoly sérülést. Nincs kirabolva. Az **Őrző** van bízva, hogy miként szerezte a sérüléseit.
- 4) **Erőszak:** A nyomozón úrrá lesz az erőszak és pusztítás. Amikor magához tér, tetteinek eredménye nem feltétlenül látható vagy emlékszik arra, hogy mit csinált. Az **Őrző** belátására van bízva, hogy a nyomozó kin vagy min töltötte ki a haragját, hogy gyilkolt-e, vagy egyszerűen csak sérüléseket okozott.
- 5) **Ideológia/hit:** Nézd át a nyomozó háttértörténetének Ideológia/hit bejegyzését. A nyomozó végletes, tébolyodott és pusztító módon nyilvánítja ki ezek egyikét. Például egy vallásos emberre rábukkanhatnak, ahogy a metróban hangosan prédikál az evangéliumról.
- 6) **Fontos személyek:** Nézd át a nyomozó háttértörténetének Fontos személyekre vonatkozó bejegyzését, valamint azt, hogy miért olyan fontos a kapcsolat. Az eltelt időben (ID10 óra vagy több) a nyomozó minden tőle telhetőt megtett, hogy közel kerüljön ehhez a személyhez, és a kapcsolatuknak megfelelően viselkedjen.
- 7) **Bezárva:** A nyomozó egy elmeegógyászati kórtéremben vagy rendőrségi zárkában tér magához. Lassan visszatérnek az ide vezető események emlékei.
- 8) **Pánikszerű menekülés:** Amikor a nyomozó magához tér, már távol jár, talán elveszett a vadonban, esetleg egy vonaton vagy távolsági buszon ül.
- 9) **Fóbia:** A nyomozó kap egy új fóbiát. Dobj ID100-zal a **Példafóbiák** táblázatból, vagy az **Őrző** választ egyet. A nyomozó ID10 órával később magához tér, miután minden óvintézkedést megtett, hogy védekezzen új fóbiája tárgya ellen.
- 10) **Mánia:** A nyomozó kap egy új mániát. Dobj ID100-zal a **Példamániák** táblázatból, vagy az **Őrző** választ egyet. A nyomozó ID10 órával később magához tér. A tébolyroham során a nyomozó teljes mértékben elmerült az új mániájában. Hogy ez mások számára nyilvánvaló-e, az **Őrző** és a játékosra van bízva.

A mágia szabályainak összefoglalója

Egy kötet kezdeti olvasása: szükséges lehet egy olvasási próba; váltakozó hosszúságú (pár órától kezdve egészen hetekig is tarthat, az Őrző belátása szerint); épelmepont-veszteséget okoz (ha az olvasó hívő); az olvasó megkapja a kötet leírásában feltüntetett Cthulhu-mítosz képzettségpontokat.

Olvasási próba:

A múlt században nyomtatták és jó állapotban van: Általános nehézség.

Kézírásos (különösen, ha régi): Komoly nehézségi szint.

A legnagyobb kihívást jelentő ősi, málladozó kódexek: Kivételes nehézségi szint.

Egy kötet részletes tanulmányozása: először be kell fejezni a kezdeti olvasást; nem szükséges olvasási próba; a tanulmányozás időtartamát lásd a **Mítosz-könyvek** táblázatban (237. oldal); épelmepont-veszteséget okoz (ha az olvasó hívő); ha a kötet Mítosz értéke magasabb, mint az olvasó Cthulhu-mítosz képzettsége, akkor az olvasó megkapja a teljes Cthulhu-mítosz pontokat; ha a Cthulhu-mítosz képzettség magasabb a könyv Mítosz értékénél, akkor az olvasó csak a kezdeti olvasásnál megszerezhető pontokat kapja; minden további részletes tanulmányozás időtartama megduplázódik.

Az egyes könyvek részletes bemutatását **Az ősi borzalmak kötetei** fejezetben találod.

Kezdeti olvasás: Olvasási próbát igényelhet. Az Őrző dönt a szükséges időtartamról. Dobj épelmevesztésre és növeld meg a Cthulhu-mítosz képzettséget a kötet KCM értékével.

Egy kötet kézikönyvként való használata: a kötet részletes tanulmányozását már el kellett végezni; 1D4 órát igényel; dobj a könyv Cthulhu-mítosz értékével egyenlőt vagy kevesebbet.

Mágiapontok, túlköltekezés: további mágiapontokat kapsz életerőpontokért.

Mágiapontok, visszaszerzés: 1 mágiapont tér vissza óránként (több is, ha az AKA értéke magasabb, mint 100).

Varázslat tanulása Mítosz-könyvből: befejezett Kezdeti olvasás; változó időtartam (pár órától hetekig tarthat az Őrző döntésétől függően, általában 2D6 hét); Komoly INT próba (opcionális).

Varázslat tanulása egy másik személytől: mint a könyvnél, csak gyorsabb.

Varázslat tanulása egy Mítosz-lénytől: nagyon gyors; INT próba, hogy a varázslat megmaradjon az elmében.

Először elmondani egy varázslatot: Komoly AKA próbát kell tenni; a próbát lehet erőltetni vagy újra meg kell tanulni a varázslatot a kezdetektől; a kudarcba fulladt erőltetett próba lehetővé teszi a varázslat létrejöttét, de az ára $ID6 \times MP$ és épelmepont, és más mellékhatásokkal is jár.

Varázslási idő és varázslatok a harcban (lásd a **Grimoár** fejezetet): azonnali – a varázsló ÜGY+50 értékénél; egy forduló – az aktuális fordulóban a varázsló ÜGY értékénél aktiválódik; két forduló – a következő fordulóban a varázsló ÜGY értékénél aktiválódik és így tovább.

Hívő: amíg az olvasó nem hívő, addig megkapj a Cthulhu-mítosz képzettségpontokat, de nem veszít épelmepontokat a kötetek olvasása miatt; az első alkalommal, amikor épelmepontokat veszít a Cthulhu-mítosszal való közvetlen találkozás miatt, a Cthulhu-mítosz képzettségével megegyező épelmepontot is veszít.

Az AKA növelése

Amikor sikeresen mondanak el egy olyan varázslatot, amihez AKA ellenpróba szükséges, hogy a célpontra hatással legyen (az ellenpróbát a varázsló nyeri) – dobj ID100-zal; ha az eredmény magasabb, mint az AKA (esetleg 96 vagy nagyobb), akkor az AKA ID10 ponttal véglegesen megnő.

Ha egy szerencsepróba eredménye 01 – dobj ID100-zal; ha az eredmény magasabb, mint AKA (esetleg 96 vagy nagyobb), akkor az AKA ID10 ponttal véglegesen megnő.



Fél és ötöd értékek gyors referenciatáblázata

A táblázatban keresd ki a tulajdonság vagy képzettség értékét az alapérték oszlopban és olvasd le a felezett (Komoly) és ötöd (Kivételes) értékeket.

Alapérték	Felezett érték (½)	Ötöd érték (⅕)	Alapérték	Felezett érték (½)	Ötöd érték (⅕)	Alapérték	Felezett érték (½)	Ötöd érték (⅕)	Alapérték	Felezett érték (½)	Ötöd érték (⅕)
1	0	0	26	13	5	51	25	10	76	38	15
2	1		27			52	26		77		
3			28	53		27	78		39		
4	2	1	29	14	6	54	27	11	79	40	16
5			30			55			28		
6	3		31	56		29	81		41		
7	3	2	32	16	7	57	30	12	82	42	17
8			33			58			31		
9	4		34	59		32	84		43		
10	5	3	35	17	8	60	32	13	85	44	18
11			36			61			33		
12	6		37	62		34	87		45		
13	6	4	38	19	9	63	35	14	88	46	19
14			39			64			36		
15	7		40	65		37	90		47		
16	8	5	41	20	10	66	37	15	91	48	20
17			42			67			38		
18	9		43	68		39	93		49		
19	9	6	44	21	11	69	38	16	94	50	25
20			45			70			39		
21	10		46	71		40	96		51		
22	11	7	47	22	12	72	40	17	97	52	30
23			48			73			41		
24	12		49	74		42	99		53		
25	12	5	50	25	10	75	37	15	100	50	20