

## KALANDMESTER TÁBLÁJA

### NEHÉZSÉGI SZÁMÉRTÉK

NEHÉZSÉG	SZÁMÉRTÉK	VÉLETLEN	LÖTÁV
NAGYON KÖNNYŰ	1-5	1K	KÖZVETLEN KÖZELRE
KÖNNYŰ	6-10	2K	
KÖZEPES	11-15	3K-4K	RÖVID LÖTÁV
NEHÉZ	16-20	5K-6K	KÖZEPES LÖTÁV
NAGYON NEHÉZ	21-30	7K-8K	HOSSZU LÖTÁV
HÖSIÉS	31-50	9K-10K	
FÖLDÖNTŰLI	51-75	11K-14K	
LEHETETLEN	76+	15K	

### VÉDEKEZŐ JÁRTASSÁGOK

**TELJES KITÉRÉS:** nehézségi számérték+kitérés. Ez a cselekedet az egész körben tart és mást nem lehet csinálni.

**KITÉRÉS:** minden távtámadásra

**KÖZELHARC VÉDELEM:** +5 a pusztakezes harc ellen

**PUSZTAKEZES VÉDELEM:** +10 a fegyveres támadónak

**JÁRMŰ KITÉRÉS:** jármű elleni támadáskor

(Mind helyettesítheti a nehézséget, még ha kisebb is!)

### SEBZÖDÉS

	Karakter	Páncél	Elsősegély	Bakta	Természetes
0-3	<b>Kábult</b> -2k a kör végéig, -1k a következő körbe	-1 a védelemre	Könnyű	--	--
4-8	<b>Sebesült</b> -1k amíg meggyógyul <b>kétszeres sebesült</b> -2k amíg meggyógyul	Enyhén károsodott -2 a védelemre -1k a védelemre	Közepes	1k óra	3 nap
			Nehéz	2k óra	1 hét
9-12	<b>Magatehetetlen</b> 1k percig eszméletlen -3k amíg meggyógyul	Közepesen károsodott -2k a védelemre	Nagyon nehéz	3k óra	2 hét
13-15	<b>Halálosan sebesült</b> 2k körön belül meghal	Súlyosan károsodott Hasznavehetetlen, De megjavítható	Csak stabilizálni lehet egy nagyon nehéz dobással	1k nap	1 hónap
16	<b>halott</b>	megsemmisült	--	--	--

## KAROSSZÉRIAKÁROSODÁS

	SÉRÜLÉS	HATÁSOK
0-3 max 4 db ilyen lehet utána már enyhén károsodott lesz	<b>1-3 Pajzs leválik</b>	-1k a pajzsból vagy burokból míg megjavítják
	<b>4-6 vezérlőmű ionizálva</b>	-1k 1-2 Man. 3-4 Tűzv. 5-6 Fegy seb. Míg megjavítják Ha -2k van a man. Akkor 2k körig leáll a vezérlőmű
4-8 max 2 db ilyen lehet utána már közepesen károsodott	<b>Enyhén károsodott</b>	1-3 -1k man 4 fegyver megsemmisül 5-6 -1 mozgás 1k-t sebződnek az utasok
9-12	<b>Közepesen károsodott</b>	1-3 -2k man 4-6 -2 mozgás 3k-t sebződnek az utasok
13-15	<b>súlyosan károsodott</b>	1-2 hajtómű megsemmisül, karambol 3k sebzés 3 túlterhelt hajtómű: 1-3 leáll*  4-6 3 kör múlva robban 4 fegyverkiesés 5 strukturális károk 1k kör múlva szétesik* 6 megsemmisül 6k sebződnek az utasok * csak 3k sebződnek az utasok
16	<b>Megsemmisül</b>	11k sebződnek az utasok

Egy körben csak négy mozgásfázist lehet végezni de, a kör elején bekel jelenteni, hogy hányat tesz a játékos. Fél sebességgel mozog akkor nem kel dobni de, csak egy mozgásfázist végezhet.

## FEDEZÉK MÓDOSÍTÓK

Fedezék	Módosító
Ritkás füst	+1K
Sűrű füst	+2K
Nagyon sűrű füst	+4K
Gyér megvilágítás	+1K
Holdfényes éjszaka	+2K
Teljes sötétség	+4K
A karakter	Módosító
1/4 takarásban	+1K
1/2 takarásban	+2K
3/4 takarásban	+3K

Teljes takarásban	Nem lehet eltalálni
Fedezék típusa	Fedezék ERŐ értéke
Gyatra faajtó	1K
Szabvány faajtó	2K
Szabvány fémajtó	3K
Betörésbiztos ajtó	4K
Sugárbiztos ajtó	6K
Fedezék	Sebzés
Kábult/Nem károsodott	Semmi
Sebesült/Enyhén károsodott	-4K
Magatehetetlen/Köz. Károsodott	-2K
Halálosan seb./Súly. Károsodott	-1K
Halott/Megsemmisült	Teljes

## HAJÓBUROK

	SÉRÜLÉSEK	HATÁSOK	IONÁGYÚ HATÁSA
0-3 max 4 db ilyen lehet utána már enyhén károsodott lesz	<b>1-3 Pajzs leválik</b>	-1k a pajzsból vagy burokból míg megjavítják	<b>Vezérlőmű ionizálva</b>
	<b>4-6 vezérlő mű ionizálva</b>	-1k 1-2 Man. 3-4 Tűzv. 5-6 Fegy seb. Míg megjavítják Ha -2k van a man. Akkor 2k körig leáll a vezérlőmű	
4-8 max 2 db ilyen lehet utána már közepesen károsodott	<b>Enyhén károsodott</b>	1-2 -1k man 3 egy fegyver megsemmisül 4 egy fegyver működésképtelen 5 -1k pajzs 6 -1 mozgás 1k+2 sebződnek az utasok	<b>2 Vezérlőmű ionizálva</b>
9-12	<b>Közepesen károsodott</b>	1-2 -2k man 3-4 egy fegyverrendszer működésképtelen 5 -2k pajzs 6 -2 mozgás 3k+2 sebződnek az utasok	<b>3 Vezérlőmű ionizálva</b>
13-15	<b>Súlyosan károsodott</b>	1 hajtómű működésképtelen 2 hajtómű túlterhelt: 1-3 leáll* 4-6 3k kör múlva robban 3 hiperhajtómű tönkremegy 4 fegyverzetkiesés 5 strukturális károk 2k kör az űrhajó elhagyásáig* 6 megsemmisül 1k kör az űrhajó elhagyásáig 6k+2 sebződnek az utasok	<b>4 Vezérlőmű ionizálva</b>
16		megsemmisült	<b>kiég</b>

