

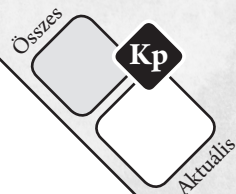
# ◆◆◆ KARAKTERLAP ◆◆◆

Név: .....

Származás: .....

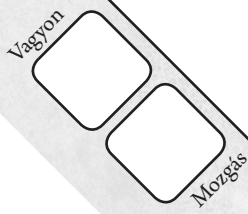
Beszélt nyelvek: .....

Szervezet/kapcsolódás: .....

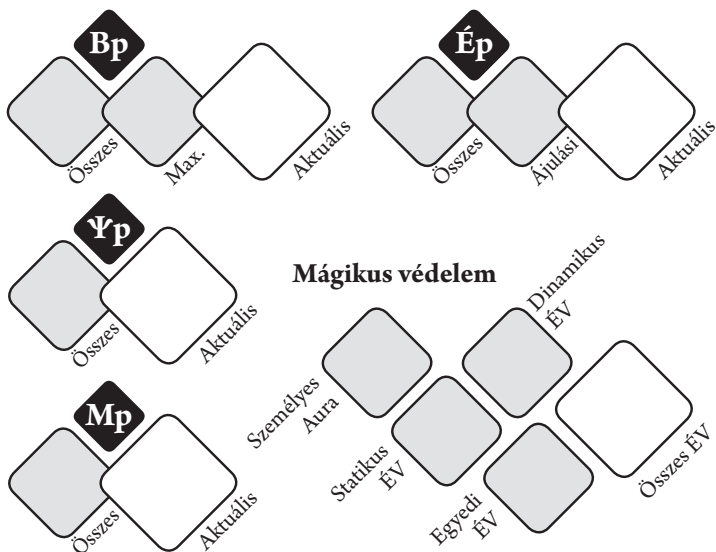


## ◆◆ JELLEMZŐK ◆◆

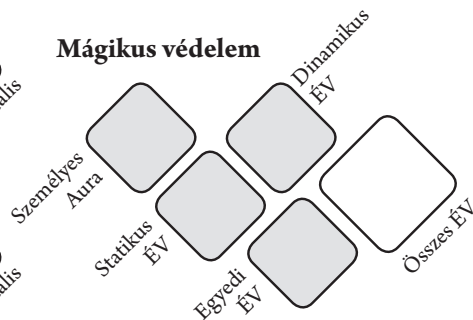
Megnevezés	Szint	Szakosodások, megjegyzések
Álcázás/Álruha		
Atlétika		
Befolyásolás		
Érzékelés		
Fegyverhasználat		
Gyógyítás		
Harc két fegyverrel		
Harctéri tapasztalat		
Lelkierő/Pszi		
Lélektan		
Lopózás/rejtőzés		
Mágiahasználat		
Mágikus tudomány		
Mentalitás [NÉV]		
Méregkeverés/Herbalizmus		
Misztikus erő forrás [NÉV]		
Misztikus erő forrás [Pszi]		
Mesterség [NÉV]		
Mesterstílus [NÉV]		
Műveltség/Kultúra		
Ösztön [NÉV]		
Profán mágia		
Rituálék		
Rúnamágia		
Státusz		
Személyes Aura		
Tolvajlás		
Tűrőképesség		
Vallás [NÉV]		
Vértviselet		



## ◆◆ SZÁRMAZTATOTT ÉRTÉKEK ◆◆



### Mágikus védelem



Páncél	SFÉ	Páncél különlegesség
--------	-----	----------------------

## ◆◆ FEGYVEREK ◆◆

Fegyver neve	TÁV	IR	HM	HÉ	Harci képességek
Fegyvertelenül	KH				gyors fegyver, rövid

## ◆◆ EGYEDI VONÁSOK ◆◆

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## ◆◆ FELSZERELÉSEK ◆◆

.....

.....

.....

.....

.....

.....



# ◆◆ JÁTÉKTECHNIKA ◆◆

## ◆◆ BEFOLYÁS PONTOK ◆◆

Újradobás	2
Dobás eredményének módosítása	2
Plusz siker	4
Plusz cselekedet	4; 6
Futás	1
Az irányítás módosítása	1
Telitalálat	2
Sebzés csökkentése	1; 2
Eszméletnél maradás	1
Túlélés	5
Misztikus erő kiterjesztése	Szint
Misztikus erő: teremtés	Szint
Szertartás: elfogadás/búcsúztatás	5

## ◆◆ BEFOLYÁS PONTOK VISSZANYERÉSE ◆◆

Mentalitásnak megfelelő cselekedet	50%
Jelenet után	50%

## ◆◆ HARCRENSZER ◆◆

Közelharc	Távolsági harc
1.	Az irányítás meghatározása
2.	A támadó próba
3.	A védekező próba
	Nincs védekezés
	Sikeresség =
4.	Támadó sikeresség – Védő sikeresség
	Sikeresség =
	Támadó sikeresség – lőtáv sikeresség elvárás
5.	Támadó HM > mint Védő SFÉ?
6.	Sebzés = Sikeresség + HM – SFÉ
7.	Aktuális Ép = Aktuális Ép – Sebzés
8.	A Karakter 6 Ép-n vagy az alatt? → Ájulás A Karakter 0 Ép-n vagy az alatt? → Halál
9.	Folytatás az 1. ponttól
<b>Minden próba esetén érdemes figyelembe venni</b>	
Jellemző szintje a szakosodásokkal	
Környezeti és karakter módosítók	
Befolyás pontok	
Egyedi vonások	
Felszerelésből származó módosítók	
Misztikus erők és hatások	
Mentalitás/Ösztön	

## ◆◆ CSELEKEDETEK ◆◆

Fő cselekedetek	Kiegészítő cselekedetek
Védekezés	Védekezés
Mozgás	Mozgás
Felszerelés elővétele	Felszerelés elővétele
Egyszerű cselekedetek	Egyszerű cselekedetek
Jellemző használata	
Támadás	

## ◆◆ MÓDOSÍTÓK ◆◆

Mód.	Környezeti tényezők	Karakter tényezők
	Idő tényező, feladat összetettség, környezeti feltételek	Karakterre ható, fizikai vagy lelki, belső tényezők
+3<	Misztikus úton kialakult környezeti tényezők	Misztikus úton kialakult karakter tényezők
+2	Ideális körülmények	Egyszerű feladat
+1	Kedvező körülmények	Könnyű feladat
0	Átlagos körülmények	Normál feladat
-1	Hátráltató tényezők	Nehéz feladat
-2	Gátló tényezők	Nagyon nehéz feladat
-3>	Misztikus úton kialakult környezeti tényezők	Misztikus úton kialakult karakter tényezők

## ◆◆ PRÓBÁK ◆◆

Sikeresség = Célszám – dobás értéke
Teljes siker = 1-es dobás, a megismételt dobás megint 1-es
Totális balsiker = 6-os dobás, a megismételt dobás megint 6-os
Sorozatos próba során a sikerességek körönként összeadandók
Ellenpróba esetén a sikerességek különbsége a döntő. Ha egyenlő, akkor döntetlen az eredmény