

Jármű szabályok

- Mozgás

- Kezdeményezés – a vezető kártyájával
 - a vezetés akciónak számít
- Sebesség
 - Gyorsulás értékkel növelhető
 - Gyorsulás kétszeresével csökkenthető
 - A sebességet a vezető dönti el a kör elején, és a jármű annyit mozog a körben.
 - sebesség > 15": -2 irányíthatóság
 - sebesség > 30": -4 irányíthatóság
 - Tolatás: a sebesség felével, -2 módosítóval
 - Fordulás: a fordulás sablon mentén
 - Nehéz terep: 1" 2-nek számít, és -2 módosító.
 - A sebesség több mint felénél minden körben dobni kell vezetésre.
 - Állatok: nincs gyorsítás, az állat a lépés értékét lépi le
 - fogatok: a gyorsulás az állat lépés értékének fele

- Ütközés

- Sebzés a járműnek és utasainak: 1d6 minden 5" sebesség után (normál kerekítéssel).
 - Relatív sebesség: amennyivel egymáshoz képest mennek a járművek
 - A nehéz páncélatú járművek páncéltörő értéknek használják a páncél értéküket.
 - Biztonsági öv: fele sebzés kocka (lekerekítve); légzsák: fele sebzés kocka -1
 - Puha akadály: csak fele sebzés kocka
- Kieső utasok: normál sebzés; kiugró utasok: agilitás dobásra fele sebzés
- Irányítás elvesztése elrontott vezetés dobásra: irányíthatatlan táblázatban dobni

- Támadás: normál támadás dobás

- Módosítók

- Bizonytalan platform: -2 finom mozgásokhoz (lövés, harc).
- Gyorsan mozgó célpont: -1 minden 10" relatív mozgás után

- Sebzés

- Siker: vezetés dobás vagy irányíthatatlan jármű (táblázat)
- Emelés: seb a járműben (-1 vezetés dobás sebenként) és kritikus sebzés dobás
- 4. seb: a jármű totálkáros
- Nehéz páncél csak nehéz fegyverrel átüthető

- Javítás

- Javítás dobás seb módosítóval
- 1d6 óra / seb
- Terepen javítás szerszámkészlettel: -2
- Totálkáros járműnél 1d6 x 10 óra, és -4 módosító terepen.

Irányíthatatlan jármű

2d6

2 Átfordul: megcsúszik és 1d6 alkalommal fordul valamelyik irányba; ütközés dobás a kocsinak és utasainak; a külső felszerelések tönkremennek

3-4 Megpördül: 1d6" elmozdul a manőver irányába vagy a sebzéssel ellentétes irányba; 1d12 irányba néz a végén

5-9 Megcsúszik: 1d4" elmozdulás jobbra vagy balra (manőver felé, vagy sebzéssel ellentétesen)

10-11 Megugrik: 1d6" elmozdulás jobbra vagy balra (manőver felé, vagy sebzéssel ellentétesen)

12 Átbucskázik: 1d4" elmozdulás előre; ütközés dobás a kocsinak és utasainak; a külső felszerelések tönkremennek; a nehéz járműveknél csúszásnak számít

Kritikus találat

2d6

2 Karcolás: csak a festék jött le

3 Hajtómű: gyorsulás feleződik

4 Kerekek: csúcs sebesség feleződik

5 Vezérlés: csak egy irányba fordulhat (1-3 jobb, 4-6 bal)

6-8 Kaszni: nincs speciális hatás

9-10 Legénység: véletlenszerű utas találat; sebzést újra kell dobni; ha járművön belül van, annak páncélzata levonódik a sebzésből; robbanásnál mindenki sebződik

11 Fegyver: egy fegyver megsemmisül

12 Totálkár: totálkáros és irányíthatatlan

Speciális járművek

• Repülőgépek

- Új tulajdonság: kapaszkodás
 - A kapaszkodás értéket emelkedhet, ennek dupláját süllyedhet a gép
 - Ha irányíthatatlan a jármű dobni kell a magasság változás táblában
- Ha a repülő sebessége a csúcs sebesség negyede alá csökken, a gép 1d10" esik
- Lezuhanásnál a süllyedés fele hozzáadódik a sebességhez az ütközés sebzésnél
- Totálkáros gép első körben 20"-et, utána 40" zuhan körönként
 - Kényszerleszállás: Repülés dobás -4; fele sebzés, irányíthatatlan táblázatban dobni hova kerül
- Légi manőverek (ezeken kívül minden földi manőver használható)
 - Kunszt (-2): pl. kanyonban repülés, átrepülés egy istállón, stb.; rontás: irányíthatatlan tábla
 - Előugrás (0): helikopterrel fedezék mögül kiemelkedni és vissza; rontás: nem megy vissza, vagy nem ló (pilóta dönt)
 - Zuhanó repülés (0): Repülés dobás; rontás: irányíthatatlan; siker: 40" süllyedés körönként

Magasság változás
2d6
2: le 2d10"
3-4: le 1d10"
5-9: nincs
10-12: fel 1d10"

• Vizi járművek

- Kiesés a vízbe: vitalitás dobás, vagy sokkolt lesz. (Úszás és fulladás probléma.)
- Elsüllyedés: a totálkáros jármű süllyedni kezd
 - kis hajó (evezős, kenu): a kör végére; közepes hajó (halászhajó): 1d6 perc alatt; nagy hajó (jaht): 4d6 perc alatt; óriás hajó (tanker): 2d6 óra alatt
 - A süllyedő hajó sodródhat 1d6"-t (2d6" gyors folyókon) d12 irányba.

• Óriás hajók (óceánjárók vagy úrhajók)

- Kapcsolat – nagy távolságból észlelhetik egymást
- Üldözés: Hajózás / Repülés ellenpróba (legénység segíthet); minden próba 8 óra; ha az üldöző nyer emeléssel, közel kerülnek a járművek; ha az üldözött nyer emeléssel, elmenekül
- Ha közel kerültek a hajók a normál üldözés szabályok érvényesek
 - A távolság szorzó vitorlásoknál 50, modern járműveknél 100 vagy több
 - A régebbi járművek csak a fegyverek negyedével lőhetnek körönként
 - „Átmenni a T-n” egy sikeres kényszerítés kunszttal rövid távon lehetővé teszi a fegyverek felének használatát.
 - A fegyver tornyokra ez a korlát nem vonatkozik
 - Minden fegyverrel külön kell dobni a lövész Lövés és Hajózás képzettsége közül a kisebbel.
 - Irányíthatatlan hajó – a megpördülés vagy felborulás eredményt robbanásnak kell venni, és 1d10 véletlenszerű legénység leesik a fedélzetről vagy kirepül az úrbe.
 - Kritikus találatok
 - Hajtómű: a gyorsulás a csúcs sebesség negyedével csökken
 - Vitorlásoknál a negyedével, ha 4 árboc van, harmadával, ha 3, stb.
 - Irányítás: csak jobbra vagy balra fordulhat; -2 az irányíthatósághoz
 - Test: +1d6 sebzés; 6-os dobásnál tűz kezdődik
 - Legénység: 2d6 legénység veszteség; dupla dobásnál egy játékos karakter is sérül (a hajó páncélja levonódik a sebzésből, ha a hajó belsejében van)
 - Fegyver: egy fegyver elpusztul
 - Totálkár: fegyvertelen hajó elsüllyed; fegyveres hajónál a lőszer berobban, minden dzsóker karakter 4d6-ot sebződik, a legénység 10%-a éli túl
 - Tűz
 - 1d6: 1 elalszik; 2-4 tovább ég; 5 sebet okoz; 6 elterjed, két tűzzé válva
 - Eloltás: a hajó alap keménységének fele számú ember, egy kör alatt gyúlik össze, köv. körben Hajózás -2 dobással oltja el a tüzet

Üldözés

- Előkészület

- Jelölő minden résztvevőnek és távolság jelölés
- Távolság szorzó meghatározása
- Kezdő távolság meghatározása

- Kör

- Kezdeményezés (lásd harc)
 - Dobás – akciónak számít
 - Jármű – Vezetés; Repülő – Repülés; Ló – Lovaglás; Gyalog – Agilitás
 - Siker: 1 táv módosítás; Emelés: 2 táv módosítás; Kudarcc: -; Kritikus kudarc: irányíthatatlan jármű
 - Ha azonos pozícióba kerülnek egymás mellett lesznek (max. a táv szorzó fele).
 - Módosítók
 - Magasabb max. sebesség (lépés+futás kocka) mint az ellenfélnek: +1
 - Kétszer akkora max. sebesség (lépés+futás kocka) mint az ellenfélnek: +2
 - Alacsonyabb távolság szorzó: -1/eltérés
 - Elmenekülés: több mint 10 távolság
- Támadás: megfelelő irányba néző fegyverekkel
 - Irányíthatatlan jármű: megpördülés, megcsúszás, megugrás helyett -2 módosító a következő dobásra
 - Sokkolt vezető: 2 távot visszaesik a jármű; sikeresen magához tér: nyugi manőver; emelés: normál cselekvés
 - Manőverek
 - Kunszt: egy távolságra az ellenféltől; vezetés ellendobás
 - Kényszerítés: az ellenfél nekimegy egy puha akadálnak (lehet a saját jármű, ami nem sérül); emeléssel keménynek; normál ütközés szabályok; egyenlő dobásnál összeakadnak a járművek (-2 vezetés dobás, emeléssel lehet kiszabadulni)
 - Figyelem elterelés: ellenfélnek -2 a következő vezetés dobásra; emeléssel sokkolt is lesz
 - Egymás mellé hozás: oldal fegyverek; át lehet ugrani agilitás dobással; közelharc távolság (emeléssel +1 Harc)
 - Erőltetés: gyorsabban megy
 - Vezetés dobás -2-vel - +1 táv
 - Vezetés dobás -4-el - +2 táv
 - Nyugis: nincs dobás, szimplán tartja a pozícióját
 - Akadályok: kezdeményezésnél treff lap akadályt jelent
 - Vezetés dobás módosítókkal, vagy beleütközik
 - Ütközésnél d6 dobás: 1-3 puha akadály, 4-6 kemény akadály (mesélő módosíthatja)
 - Üldözésnél úgy kell számolni, hogy a jármű csúcs sebességének felével, a karakter vagy hátsó lépése + futás kockájával megy. A sebést a normál ütközés szabályokkal kell kidobni.

Kezdő távolság	Távolság szorzó (hüvelyk)
Mellette: 1	Gyalog, bicikli: 1
Közel: 2	Ló, autó: 5
Közepes: 3	Repülő: 10
Messze: 4	Sugárhajtású repülő: 20
Távol: 5	Óceánjáró: 50
	Vadász úrhajó: 50
	Csatahajó: 100
	Bolygóközi flotta: 200

Akadály tábla
Ritkán: 0
Lazán: -1
Közepesen: -2
Gyakran: -4
Sűrűn: -6

Manőverek

Általános manőverek földi járművekkel. A vezetés dobás büntetése zárójelben van. Rontás esetén el kell mozgatni a járművet a manőver helyére, és dobni az irányíthatatlan jármű táblában.

Kifarolás (-4): a jármű a fele sebességét haladja előre, aztán 90 vagy 180 fokban fordul (vezető döntése), és leáll

Padlófék (0): a vezető a jármű gyorsulásának háromszorosával fékez

Ugratás (0): a jelenlegi sebesség negyedét ugrathatja, +1d10" emeléssel; két hüvelykenként egyet esik

Manőver (?): bármilyen manőver, a mesélő által megállapított módosítóval

Akadály (-2 vagy több): rontásnál a jármű nekiütközik az akadálnak

Belehajtás (ellen dobás): ha a célpont győz, sikerül elkerülni az ütközést

Éles kanyar (0): legfeljebb 90 fokban

Két kerék (-4): valamilyen rámpa szükséges hozzá; a jármű szélessége felére csökken; körönként kell dobni