

KM100 szabályrendszer

Érzékelés, Észlelés

Nonprofit szabályrendszer a M* világhoz
Ailtas, 2008



Creative Commons License

Ezen dokumentum maga, továbbá részletei, vagy másolatai kizárólag a Creative Commons

[Nevezd meg!-Ne add el!-Így add tovább! 2.5 Magyarország](#)

Licenc feltételeinek megfelelően használható fel.

Tartalomjegyzék

Érzékelés, észlelés.....	3
(1) Tárgy értelmezés.....	3
(2) Érzékek.....	3
(3) Észlelés.....	4
Milyen Tulajdonsággal dobjuk a próbát?.....	4
(3a) Harcot megelőző szituáció.....	4
(3b) Nem harci szituáció.....	4

ÉRZÉKELES, ÉSZLELÉS

Bevezető

(1) Tág értelmezés

Észlelés és Érzékelés (nem csak képzettség szintjén!) tágan értelmezve (Hatodik érzék, mágikus érzékelés (pl. manában sűrű terület), pszi érzékelő diszciplínái, hangulatok megérzése (Intuíció+Emberismeret), stb)

- Még nem tudom, mennyire kell itt belefolyni a többi területbe (mágia/pszi), de általános szabályokat érdemes egy helyre gyűjteni

(2) Érzékek

Érzékszervektől (látás, hallás, szaglás, ízlelés) függő - NEM észrevehets! - próba, például elolvasni egy távoli feliratot. Ez Tulajdonságpróba (pl. Látás származtatott tulajdonságra).

Az Érzékek Származtatott Tulajdonságok, 6 van belőlük (lásd alább)! Értékük kezdetben megegyezik a Tulajdonság értékével, amiből származtattuk őket.

- Intuíció (Fogékonyságból) (ez gyakorlatilag a 6. érzék)
- Látás, Hallás, Szaglás, Tapintás, Ízlelés (Edzettségéből)

Karakteralkotáskor (és csak akkor!) lehetőség van az egyes érzékek növelésére KP-ból:

Intuíció : 15KP / pont

Látás: 12KP / pont

Hallás: 10KP / pont

Szaglás: 10KP / pont

Ízlelés: 6KP / pont

Tapintás: 5KP / pont

A fajok bónuszai úgy alakulnak, hogy kötelezően meg kell venniük azokat. Pl. egy elfnek Látásra és Hallásra +2 bónusza van. Ez $24 + 20 = 44$ KP

Ez lehet h durva, de még finomítunk (lehet h +1 kötelező is elég)

Példa: Tetves Edzettsége +3, Fogékonysága +1

Ekkor Intuíciója: +1, többi érzéke +3

Ha növelni akarja Látását +5-re (3-ról), akkor arra $2 \times 12 = 24$ KP-t kell költenie.

(3) Észlelés

Idézet az Észlelés képzettség leírásából:

Az Észlelés valaminek az észrevételét takarja. Ez lehet egy villanó tűr, egy meglapuló merénylet a lombok közt, egy árulkodó súrlódó nesz. Fontos, hogy az Észlelés csak a momentum észrevételét jelenti, annak értelmezését nem! Az a játékos feladata, melyet esetleg megkönnyíthet a Nyomolvasás képzettség.

Megkülönböztetünk Harcot megelőző és harcon kívüli észlelés szituációt, valamint ezeken belül aktív és passzív észlelést.

→ Aktív észlelés

Azaz az "észreveszem-e?" jellegű szituációk

- a) a karakter rákérdez, hogy érzékel-e egy konkrét dolgot
- b) a karakter jelzi, hogy kifejezetten érzékeire figyel most (általánosságban)

→ Passzív észlelés

feltűnik neki valami anélkül, hogy kifejezetten kereste volna/figyelt volna rá

- Pl. orgyilkos a háta mögött (Intuáció+Észlelés), vagy a nemesúrnak álbajusza van, mérgezett az étel, stb.

Milyen Tulajdonsággal dobjuk a próbát?

- Észlelés + Látás : Követik-e? ; Észreveszi-e a ruha alatt villanó tűrt?
- Észlelés + Intelligencia : Rájön-e, hogy mit vett észre? (az igazi szakáll nem nő így pl.)

(3a) Harcot megelőző szituáció

Itt ellenpróbát dobunk a felek: **Lopakodás/rejtőzés vs Észlelés**

(ilyen szituban a Lopakodás/rejtőzést általában Ügyességgel, az Észlelést pedig Intuációval dobjuk)

- Ha az észlelő passzívan szemlélődik, mikor a támadás éri: alap ellenpróba
(alapeset leírását és a próba körülményeit, módosítóit lásd a Lopakodás/rejtőzés képesség leírásánál!)
- Ha az észlelő odafigyel, számít a támadásra: +3 jár a próbájára

(3b) Nem harci szituáció

Sima próbadozás adott nehézségre (KM határozza meg)

- Ha az észlelés passzív: alap nehézség ellen dob
- Ha az észlelés aktív: egy kategóriával (-3) csökken a nehézség

Fontos megjegyzés: Ne keverjük az Észlelés próbát az Érzékekre (származtatott tulajdonságok) dobott Tulajdonságpróbával! Pl. elolvasni egy távoli feliratot: Látásra dobott tulajdonságpróba, nem képzettségpróba, mert ez egy érzék-függő próba, tanult ismereteknek itt nem jut szerep!

Az viszont igaz, hogy az Észlelés képzettségpróba dobásakor legtöbbször a fenti Érzékeket használjuk a próbadozáshoz (pl. Látás+Észlelés)

