**Szabálykönyv: Harcrendszer**

**1. Bevezetés és Alapfogalmak**

**1.1 Bevezetés**

A harcrendszer a körökre osztott játékmenetet támogatja, amelyben a játékosok akciópontok (AP) alapján döntenek a cselekvéseikről. A harcrendszer nagy hangsúlyt fektet a taktikai tervezésre, a harcállások és akciók kombinációjára, valamint az alapjellemzők és felszerelések szerepére.

**1.2 Alapfogalmak**

Az alábbiakban bemutatjuk a harcrendszer alapjait, amelyek az összes további számítás és mechanika alapjául szolgálnak.

**1.2.1 Akciópontok (AP)**

Az akciópontok a játékosok minden harci körben rendelkezésre álló erőforrásai. Ezek határozzák meg, hogy egy karakter hány és milyen típusú akciót hajthat végre.

* **SPEED Core:** Az AP alapja, amely három alaptulajdonságból, skillekből és felszerelés módosítókból tevődik össze.
* **Kör eleji bónusz:** Minden harci kör elején a SPEED Core-hoz egy 1–10 közötti véletlenszerű szám adódik.
* **AP Költségek:** Minden akció (pl. harcállás felvétele, támadás, védekezés) AP-t fogyaszt.

**1.2.2 Harcállások**

A harcállások meghatározzák a karakter harci pozícióját, valamint bónuszokat és korlátozásokat nyújtanak a harc során.

* **Típusok:**
  + **Védekező (“Kék”):** Magas DEFENSE érték, nem lehet támadást kezdeményezni.
  + **Támadó (“Piros”):** Magas ATTACK VALUE bónusz, de gyenge DEFENSE.
  + **Kiegyensúlyozott (“Zöld”):** A fegyverértékek mind támadásban, mind védekezésben számítanak.
  + **Kitérő (“Lila”):** KONTRA akciókhoz EVADE-et használhat.
  + **Kivégző (“Sárga”):** Nagy DAMAGE bónusz, de nincs KONTRA lehetőség.

**1.2.3 Alapjellemzők**

A karakterek teljesítőképességét 12 alapjellemző határozza meg, amelyek a harci helyzetben **COMBAT** előtaggal működnek. Az alapértékek:

| **Jellemző** | **Funkció** |
| --- | --- |
| COMBAT STRIKE | Támadási képesség, az ATTACK VALUE alapja. |
| COMBAT DEFENSE | Védekezési képesség, az ATTACK VALUE elleni ellenállás. |
| SPEED | Gyorsaság és AP alap. |
| BALANCE | Egyensúly, a stabilitás fenntartására. |
| COMBAT DAMAGE | Sebzés képesség. |
| HP (Health Points) | Életerő, a karakter fizikai állóképessége. |
| COMBAT BLOCK | Blokkolási képesség értéke. |
| COMBAT EVADE | Kitérési képesség értéke. |
| MOOD | Mentális ellenállás és pszichológiai stabilitás. |
| PROTECTION | Alapszintű védelem, amely a páncélokkal kiegészülve nő. |
| HARDNESS | Ellenállási küszöb az állapotváltozások ellen. |
| COMBAT ACC | Pontosság (elsősorban távolsági fegyverekhez). |

**1.2.4 ATTACK VALUE és DEFENSE VALUE**

A támadások és védekezések alapvető számítási rendszere:

* **ATTACK VALUE = COMBAT STRIKE + Harcállás módosítói + Fegyver bónuszok + Random 1–100.**
* **DEFENSE VALUE = COMBAT DEFENSE + Bázis védekezési érték (50–75) + Felszerelés és Harcállás bónuszok.**

**1.2.5 Találatok**

* **Sikeres Találat:** ATTACK VALUE > DEFENSE VALUE.
* **Blokkolt Találat:** ATTACK VALUE < DEFENSE VALUE + BLOCK.
* **Tiszta Találat:** ATTACK VALUE > DEFENSE VALUE + BLOCK, de a páncél csökkentheti a sebzést.

**2. Karakterjellemzők és Számítások**

**2.1 A Karakterjellemzők Szerepe**

A karakterek alapjellemzői meghatározzák teljesítményüket a harcban, és az alábbi három tényezőből tevődnek össze:

1. **Alaptulajdonságok:**
   * Az értékek 1–6 között mozognak, és a karakter természetes képességeit tükrözik (pl. Erő, Ügyesség, Kitartás).
2. **Skillek:**
   * A harci és nem harci képességekhez kötött bónuszok, amelyek további specializációt tesznek lehetővé.
3. **Tapasztalat:**
   * A karakter harci gyakorlata, amely a játékmenet során növekszik, és bónuszt biztosít.

**2.2 A 12 Alapjellemző Számítása**

Az alábbi táblázat bemutatja, hogyan számítjuk ki az egyes alapjellemzőket:

| **Jellemző** | **Számítás** |
| --- | --- |
| COMBAT STRIKE | Erő + Ügyesség + Skillek + Tapasztalat |
| COMBAT DEFENSE | Kitartás + Ügyesség + Skillek + Tapasztalat + Védekezési bónusz |
| SPEED | Ügyesség + Reflexek + Skillek |
| BALANCE | Kitartás + Ügyesség + Skillek |
| COMBAT DAMAGE | Erő + Fegyver sebzés bónusz |
| HP | Kitartás × 10 |
| COMBAT BLOCK | Fegyver vagy Pajzs blokkértéke + Skillek |
| COMBAT EVADE | SPEED Core + Harcállás bónusz + Véletlenszerű 1–100 |
| MOOD | Mentális ellenállás alaptulajdonság + Skillek |
| PROTECTION | Páncélzat és természetes védelem bónuszok |
| HARDNESS | Kitartás + Fegyver vagy Páncél keménysége |
| COMBAT ACC | Ügyesség + Skillek + Távolsági fegyver bónuszok |

**2.3 Példa egy Karakter Jellemzőinek Kiszámítására**

**Karakter:**

* **Alaptulajdonságok:** Erő: 4, Ügyesség: 5, Kitartás: 3
* **Skillek:** Harci Ügyesség: +4, Blokkolás: +3, Kitérés: +2
* **Tapasztalat:** 5

| **Jellemző** | **Érték Számítása** | **Eredmény** |
| --- | --- | --- |
| COMBAT STRIKE | 4 (Erő) + 5 (Ügyesség) + 4 (Skill) + 5 (Tapasztalat) | 18 |
| COMBAT DEFENSE | 3 (Kitartás) + 5 (Ügyesség) + 4 (Skill) + 5 (Tapasztalat) | 17 |
| SPEED | 5 (Ügyesség) + 4 (Reflexek) + 4 (Skill) | 13 |
| BALANCE | 3 (Kitartás) + 5 (Ügyesség) + 4 (Skill) | 12 |
| HP | 3 (Kitartás) × 10 | 30 |
| COMBAT BLOCK | 3 (Pajzs blokk) + 3 (Skill) | 6 |
| COMBAT EVADE | 13 ( |  |

**Szabálykönyv: Harcállások**

**3. Harcállások és Hatásaik**

**3.1 Bevezetés a Harcállásokhoz**

A harcállások meghatározzák a karakter pozícióját, bónuszokat és hátrányokat nyújtanak a harc során, valamint kulcsfontosságúak a taktikai tervezés szempontjából. Mindegyik harcállásnak sajátos jellemzői vannak, amelyek az adott helyzethez való alkalmazkodást támogatják.

**3.2 A Harcállások Típusai**

A harcállások öt fő kategóriába sorolhatók, amelyeket színek jelölnek:

1. **Védekező (Kék):**
   * Fókuszában a DEFENSE és BLOCK áll.
   * Nem lehet támadást kezdeményezni.
   * Magas egyensúlyérték és alacsony kockázat.
2. **Támadó (Piros):**
   * Az ATTACK VALUE maximalizálására törekszik.
   * Gyenge védekezés, mivel a fegyverek DEFENSE-hez nem járulnak hozzá.
3. **Kiegyensúlyozott (Zöld):**
   * Támadásra és védekezésre is alkalmas.
   * A fegyverértékek mindkét irányban hasznosulnak.
4. **Kitérő (Lila):**
   * EVADE alapú KONTRA akciókat támogat.
   * Sikeres EVADE esetén azonnali visszatámadásra ad lehetőséget.
5. **Kivégző (Sárga):**
   * Nagy DAMAGE bónuszok.
   * Semmilyen KONTRA akció nem érhető el.

**3.3 Harcállások Listája**

Az alábbi táblázat áttekintést nyújt a harcállásokról, azok típusáról és alapvető jellemzőikről:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **STANCE** | **CATEGORY** | **COLOR** | **DEFENSE** | **STRIKE** | **BLOCK** | **EVADE** | **BALANCE** | **DAMAGE** | **ACT. POINT COST** |
| Guard Stance | Basic | Blue | 15 | 0 | 15 | 5 | 5 | 0 | 5 |
| Front Stance | Basic | Red | -5 | 15 | -5 | 10 | 5 | 10 | 3 |
| Balanced Stance | Basic | Green | 5 | 5 | 5 | 5 | 15 | 5 | 5 |
| Rear Weighted Stance | Basic | Purple | 10 | 0 | 10 | 15 | 5 | 0 | 5 |
| Wide Stance | Basic | Yellow | 5 | 10 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| Hanging Guard | Advanced | Blue | 30 | 15 | 25 | 0 | 10 | 0 | 7 |
| Cross Guard | Advanced | Blue | 20 | 10 | 20 | 5 | 5 | 0 | 5 |
| High Guard | Advanced | Red | 10 | 30 | 5 | 5 | 5 | 10 | 5 |
| Diagonal Stance | Advanced | Yellow | 5 | 20 | 10 | 5 | 5 | 25 | 6 |
| Side Stance | Advanced | Green | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 0 | 6 |
| Low Guard | Advanced | Green | 10 | 10 | 20 | 0 | 20 | 10 | 7 |
| Open Stance | Advanced | Purple | 10 | 20 | 10 | 20 | 5 | 10 | 6 |
| Back Stance | Advanced | Purple | 10 | 10 | 10 | 20 | 5 | 5 | 5 |
| Ox Guard | Advanced | Red | 10 | 35 | 5 | 5 | 5 | 15 | 6 |
| Closed Stance | Advanced | Yellow | 0 | 30 | 0 | 10 | 0 | 20 | 4 |
| Defensive Stance | Expert | Blue | 50 | -15 | 40 | 0 | 30 | 0 | 7 |
| Aggressive Stance | Expert | Red | -15 | 55 | 0 | 20 | 10 | 25 | 5 |
| Zorn Stance | Expert | Green | 15 | 20 | 15 | 15 | 40 | 10 | 7 |
| Advanced Rear Stance | Expert | Purple | 20 | 15 | 15 | 40 | 10 | 10 | 7 |
| Vom Tag | Expert | Yellow | -10 | 50 | 5 | 15 | 15 | 40 | 8 |

**3.4 Harcállások Sajátosságai**

**3.4.1 Védekező Harcállások (Kék)**

* **Sajátosság:** Nem lehet támadást kezdeményezni.
* **Előny:** Magas DEFENSE és BLOCK bónusz.
* **Használati eset:** Veszélyes támadások hárítására.
* **Kétszeres sebzés TÁMADÓ (Piros) HARCÁLLÁSOK ellen!**

**3.4.2 Támadó Harcállások (Piros)**

* **Sajátosság:** A fegyverértékek nem számítanak bele a DEFENSE-be.
* **Előny:** Nagy ATTACK VALUE bónuszok.
* **Használati eset:** Maximális sebzésre való törekvés.
* **Kétszeres sebzés KIEGYENSÚLYOZOTT (Zöld) HARCÁLLÁSOK ellen!**

**3.4.3 Kiegyensúlyozott Harcállások (Zöld)**

* **Sajátosság:** A fegyverértékek mindkét irányban számítanak.
* **Előny:** Sokoldalú támadási és védekezési lehetőség.
* **Használati eset:** Taktikai rugalmasság biztosítása.
* **Kétszeres sebzés VÉDEKEZŐ (Kék) HARCÁLLÁSOK ellen!**

**3.4.4 Kitérő Harcállások (Lila)**

* **Sajátosság:** KONTRA akciókhoz EVADE-et használhat.
* **Előny:** Sikeres kitérés után azonnali visszatámadás.
* **Használati eset:** Gyors válasz a támadó mozdulataira.
* **Kétszeres sebzés KIVÉGZŐ (Sárga) HARCÁLLÁSOK ellen!**

**3.4.5 Kivégző Harcállások (Sárga)**

* **Sajátosság:** Semmilyen KONTRA akció nem használható.
* **Előny:** Jelentős DAMAGE bónuszok.
* **Használati eset:** Végső csapás mérése a legyengített ellenfélre.
* **Kétszeres sebzés KITÉRŐ (Lila) HARCÁLLÁSOK ellen!**

A következő fejezet az **akciók és azok szabályainak** részletes ismertetését tartalmazza.

**Szabálykönyv: Akciók és Szabályok**

**4. Akciók és Szabályaik**

**4.1 Az Akciók Típusai**

A harc során végrehajtható akciók a karakter cselekvési lehetőségeit határozzák meg. Ezek az akciópontok (AP) költségéből, a felszerelések és harcállások módosítóiból tevődnek össze. Az akciók több kategóriába sorolhatók:

1. **Támadások:**
   * Támadási mozdulatok, amelyek kárt és/vagy egyensúlyvesztést okozhatnak az ellenfélnek.
2. **Védekezések:**
   * Akciók, amelyek csökkentik vagy semlegesítik a kapott sebzést.
3. **KONTRA akciók:**
   * Sorrendtől függetlenül végrehajtható akciók, amelyek az ellenfél támadására reagálnak.
4. **Mozgások:**
   * Taktikai elhelyezkedést vagy pozícióváltást szolgáló akciók.
5. **Különleges Akciók:**
   * Egyedi képességek és speciális felszerelések által lehetővé tett mozdulatok.

**4.2 Az Akciók Számításai**

Az akciók hatásai és sikerességük számításokon alapulnak. Az alábbi táblázat bemutatja az akciók kulcselemeit:

| **Elem** | **Leírás** |
| --- | --- |
| **Akciópont Költség (AP)** | Az adott akcióhoz szükséges erőforrás. |
| **ATTACK VALUE** | Támadás esetén a COMBAT STRIKE, fegyver bónusz és egy véletlenszerű szám. |
| **DEFENSE VALUE** | Védekezés esetén a COMBAT DEFENSE és módosítók összessége. |
| **Sebzés (DAMAGE)** | Az akció által okozott kár, amelyet a páncél csökkenthet. |
| **Balance Hatás** | Az akció egyensúlyra gyakorolt hatása (pozitív vagy negatív). |
| **Sajátosságok** | Az akció használatának követelményei vagy feltételei. |

**4.3 Támadások**

A támadások az ATTACK VALUE és az ellenfél DEFENSE VALUE összehasonlításával működnek. Sikeres támadás akkor történik, ha az ATTACK VALUE meghaladja a DEFENSE VALUE-t.

**Alapvető Támadások (Egykezes Kard)**

| **Támadás** | **AP Költség** | **Sebzés** | **Balance Hatás** | **Megjegyzés** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Szúrás | 4 | 10 | -5 | Alapvető támadási forma. |
| Oldalsó Vágás | 5 | 12 | -10 | Gyors, de kevésbé pontos. |
| Magas Csapás | 6 | 15 | -15 | Nagy erővel csap le. |
| Alsó Vágás | 5 | 12 | -10 | Felülről nehezen hárítható. |
| Félreütés\* | 4 | 8 | +5 | KONTRA akció. |

**4.4 Védekezés**

A védekezési akciók lehetnek automatikusak (BLOCK) vagy aktív cselekvések (EVADE).

**Védekezési Opcók**

| **Védekezés** | **AP Költség** | **Hatás** |
| --- | --- | --- |
| Blokkolás | 0 | Csökkenti a sebzést a COMBAT BLOCK értékével. |
| Kitérés (EVADE) | 6 | Teljes sebzéskikerülés; sikerességéhez az ATTACK VALUE-t meghaladó EVADE kell. |

**4.5 KONTRA Akciók**

A KONTRA akciók az ellenfél támadására reagálnak, és sorrendtől függetlenül hajthatók végre.

| **KONTRA** | **AP Költség** | **Sebzés** | **Egyéb Hatás** |
| --- | --- | --- | --- |
| Félreütés | 4 | 8 | Azonnali visszatámadást tesz lehetővé. |
| Riposzt | 5 | 10 | Csak sikeres EVADE után alkalmazható. |

**Szabálykönyv: Felszerelések**

**5. Felszerelések és Hatásaik**

**5.1 Bevezetés a Felszerelésekhez**

A felszerelések kulcsfontosságú szerepet játszanak a harc során, mivel befolyásolják a karakter teljesítőképességét, védekezési képességeit és sebzését. A felszerelések lehetnek fegyverek, páncélok, pajzsok, vagy különleges kiegészítők.

**5.2 Felszerelés Típusok**

1. **Fegyverek:**
   * **Egykezes Fegyverek:** Kardok, fejszék, buzogányok.
   * **Kétkezes Fegyverek:** Pallosok, kétkezes fejszék, kétkezes buzogányok.
   * **Rúdalású Fegyverek:** Lándzsák, alabárdok.
2. **Páncélok:**
   * **Könnyű Páncél:** Ruházat, bőrpáncél.
   * **Közepes Páncél:** Láncvér, pikkelypáncél.
   * **Nehéz Páncél:** Lemezpáncél, teljes testvédő páncél.
3. **Pajzsok:**
   * **Kis Pajzsok:** Pl. kerek pajzsok, parmai pajzsok.
   * **Nagy Pajzsok:** Pl. toronypajzsok, skütalák.
4. **Kiegészítők:**
   * Pl. gyűrűk, amulettek, övek, melyek bónuszokat adnak.

**5.3 Felszerelések Hatásai**

A felszerelések befolyásolják a karakter harci jellemzőit. Az alábbi táblázatban bemutatjuk az egyes felszereléstípusok alapvető hatásait.

| **Felszerelés Típus** | **DEFENSE** | **STRIKE** | **BLOCK** | **EVADE** | **BALANCE** | **DAMAGE** | **AP Költség** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Egykezes Kard | 0 | +5 | +10 | -5 | 0 | +5 | 0 |
| Egykezes Fejsze | -5 | +10 | +5 | -10 | -5 | +10 | 0 |
| Egykezes Buzogány | 0 | +5 | +15 | -15 | -5 | +15 | 1 |
| Kétkezes Kard | 0 | +10 | +10 | -10 | -10 | +15 | 2 |
| Kétkezes Fejsze | -5 | +15 | +5 | -20 | -15 | +20 | 3 |
| Kétkezes Buzogány | -10 | +10 | +15 | -25 | -15 | +25 | 4 |
| Alabárd | +5 | +15 | +10 | -10 | -10 | +30 | 4 |
| Könnyű Páncél | +5 | 0 | 0 | +5 | +5 | 0 | 1 |
| Közepes Páncél | +10 | 0 | +5 | -5 | -5 | 0 | 2 |
| Nehéz Páncél | +20 | 0 | +10 | -10 | -10 | 0 | 3 |
| Kis Pajzs | +10 | 0 | +10 | -5 | 0 | 0 | 1 |
| Nagy Pajzs | +20 | -5 | +15 | -10 | -5 | 0 | 2 |

**5.4 Speciális Felszerelési Tulajdonságok**

Bizonyos felszerelések különleges tulajdonságokkal bírhatnak, amelyek további előnyöket biztosítanak:

1. **Armor Piercer:**
   * Olyan fegyverek, amelyek a páncélvédelmet csökkentik.
   * Pl. alabárdok, nagy fejszék.
2. **Balance Stabilizer:**
   * Kiegészítők, amelyek csökkentik a BALANCE negatív hatásait.
   * Pl. gyűrűk, amulettek.
3. **Speed Booster:**
   * Csökkenti az AP Költséget bizonyos akcióknál.
   * Pl. könnyű páncélok, speciális övek.

**5.5 Példa Felszerelési Kombinációkra**

1. **Vándor Kardforgató:**
   * **Fegyver:** Egykezes Kard
   * **Páncél:** Közepes Páncél
   * **Pajzs:** Kis Pajzs
   * **Hatások:** Kiegyensúlyozott DEFENSE és STRIKE.
2. **Nehézgyalogos:**
   * **Fegyver:** Alabárd
   * **Páncél:** Nehéz Páncél
   * **Pajzs:** Nagy Pajzs
   * **Hatások:** Maximális DEFENSE, magas AP költséggel.
3. **Gyors Támadó:**
   * **Fegyver:** Egykezes Fejsze
   * **Páncél:** Könnyű Páncél
   * **Pajzs:** Nincs
   * **Hatások:** Magas STRIKE és alacsony AP költség.

A következő fejezet a harci mechanizmusok és interakciók részletes leírását tartalmazza.

**Szabálykönyv: Harci Mechanizmusok**

**6. Harci Mechanizmusok és Interakciók**

**6.1 Bevezetés**

A harci mechanizmusok meghatározzák a küzdelmek alapvető működési elveit. Ez a fejezet ismerteti a harc menetrendjét, az akciók sorrendjét és az interakciókat, beleértve a támadásokat, védekezéseket, valamint a speciális szabályokat.

**6.2 Harci Kör**

A harc körökre oszlik, amelyek során minden karakter meghatározott számú akciópontot (AP) használhat fel. Az alábbiakban a harci kör fő lépéseit találod:

1. **Kör Eleji Előkészületek:**
   * Minden karakter megkapja alap akciópontjait, amelyeket a SPEED Core és egy 1-10 közötti véletlenszerű szám határoz meg.
   * A harcállás kiválasztása megtörténik.
2. **Akciók Sorrendje:**
   * Az akciók sorrendjét az aktuális AP érték határozza meg. Pontegyenlőség esetén:
     + Először a harcállás AP értéke.
     + Ezután a fegyver AP értéke.
     + Végül véletlenszerű döntés.
3. **Akciók Végrehajtása:**
   * Minden karakter az AP keretén belül hajthat végre támadásokat, védekezéseket vagy mozgásokat.
   * KONTRA akciók a sorrendtől függetlenül hajthatók végre, ha teljesülnek a feltételeik.
4. **Kör Zárása:**
   * Ha minden karakter passzol, vagy AP-je elfogyott, a kör lezárul, és megkezdődik a következő kör.

**6.3 Támadások és Találatok**

**6.3.1 ATTACK VALUE és DEFENSE VALUE**

A támadás és védekezés összehasonlításával dől el, hogy egy találat sikeres-e:

* **ATTACK VALUE = COMBAT STRIKE + Harcállás módosítók + Fegyver bónuszok + Random 1–100.**
* **DEFENSE VALUE = COMBAT DEFENSE + Harcállás módosítók + Felszerelés bónuszok + Bázis (50–75).**

**6.3.2 Sikeres Találat Típusai**

1. **Sikeres Találat:**
   * ATTACK VALUE > DEFENSE VALUE
   * A találat teljes sebzést okoz, amelyet a páncél csökkenthet.
2. **Blokkolt Találat:**
   * ATTACK VALUE ≤ DEFENSE VALUE + BLOCK
   * A találat sebzése csökken, és az egyensúly (BALANCE) csökkenhet.
3. **EVADE:**
   * A karakter kitér a támadás elől, ha az EVADE érték meghaladja az ATTACK VALUE-t.
   * EVADE siker esetén KONTRA akció végezhető.

**6.4 Védekezés és KONTRA Akciók**

1. **Blokkolás:**
   * Automatikus védekezési forma, amely a BLOCK értékkel csökkenti a sebzést.
   * Csak akkor működik, ha a BLOCK érték eléri az ATTACK VALUE-t.
2. **Kitérés (EVADE):**
   * Aktív védekezési akció, amely AP-t fogyaszt.
   * Sikeres kitérés esetén az ATTACK VALUE érvényteleníthető.
3. **KONTRA Akciók:**
   * Félreütés: Az ellenfél támadásának elhárítása és visszatámadás.
   * Riposzt: Sikeres EVADE utáni azonnali támadás.

**6.5 Speciális Mechanizmusok**

1. **Rajtaütés:**
   * Az ellenfél felkészültségétől függő meglepetésszerű támadás.
   * A rajtaütés első körében a meglepett karakterek nem választhatnak harcállást.
2. **Egyensúlyvesztés:**
   * Ha a BALANCE 0 alá csökken, a karakter elveszti egyensúlyát, és esélyes a további sebzésre.
3. **Sebzés és Páncélvédelem:**
   * A sebzést a páncél PROTECTION értéke csökkenti.
   * Bizonyos fegyverek (pl. alabárd) páncélt áttörő képességgel rendelkeznek.

**6.6 Példa Harci Szituációra**

1. **Előkészületek:**
   * Játékos A: Egykezes kard, közepes páncél, kis pajzs.
   * Játékos B: Alabárd, nehéz páncél.
2. **Kör Eleje:**
   * Játékos A: 15 AP, Neutral Stance.
   * Játékos B: 12 AP, Aggressive Stance.
3. **Első Akció:**
   * Játékos A támad (Oldalsó Vágás): ATTACK VALUE = 65.
   * Játékos B blokkol (BLOCK = 60), sebzés csökken.
4. **Reakció:**
   * Játékos B KONTRA akcióval visszatámad (Félreütés): Sikeres találat.

**7. Akciók és Támadások**

Az akciók a harcrendszer legfontosabb elemei, amelyek lehetővé teszik a karakterek számára, hogy támadjanak, védekezzenek vagy helyezkedjenek a harctéren. Az alábbiakban részletesen ismertetjük az akciók típusait, a támadási mechanizmusokat és a speciális szabályokat.

**7.1. Az Akciók Típusai**

Az akciókat három fő kategóriába sorolhatjuk:

1. **Támadások:**
   * Alapvető és speciális fegyveres mozdulatok, amelyekkel sebzést okozhatsz az ellenfélnek.
   * Akciópont-igény: Az akció költsége fegyvertípuson és támadási formán alapul (pl. egy egyszerű szúrás olcsóbb, mint egy bonyolult kombináció).
2. **Védekezési akciók:**
   * **Block (Hárítás):** Pajzs vagy fegyver használatával csökkenti az ellenfél támadásának hatékonyságát.
   * **Evade (Kitérés):** Gyors mozgással elkerüli a támadást. Magasabb AP-költséggel jár, de siker esetén teljes mértékben elkerülhető a támadás.
3. **Mozgás és helyezkedés:**
   * Pozícióváltás a harctéren.
   * Taktikai előnyt biztosíthat, de AP-költséggel jár.

**7.2. Támadási Mechanizmusok**

A támadások sikerességét az **ATTACK VALUE** és a célpont **DEFENSE VALUE** összehasonlítása határozza meg.

1. **ATTACK VALUE Számítása:**
   * **COMBAT STRIKE** (3–90): Alaptulajdonságok, skillek és tapasztalat értékei.
   * **Harcállás Bónuszai:** Az adott harcállás támadási módosítói.
   * **Fegyver és Akció Bónuszok:** Az adott fegyver és támadás sajátértékei.
   * **Véletlen Faktor:** Egy 1–100 közötti random szám.
2. **DEFENSE VALUE Számítása:**
   * **COMBAT DEFENSE** (53–150): Alaptulajdonságok, skillek, tapasztalat, felszerelés és bázisérték.
   * **Block Bónusz:** Pajzs vagy fegyver hárítási bónuszai.
   * **Harcállás Módosítói:** Az éppen alkalmazott harcállás hatásai.
3. **Találat Meghatározása:**
   * Ha **ATTACK VALUE > DEFENSE VALUE**, a találat sikeres.
   * Ha **ATTACK VALUE ≤ DEFENSE VALUE + BLOCK**, a támadást blokkolják.

**7.3. Alapvető Akciók (Támadások)**

Az egyes fegyverekhez tartozó alapvető akciók egyszerű, könnyen végrehajtható mozdulatok. Ezek minden karakter számára elérhetők, aki az adott fegyvert használja.

* **Szúrás:** Egy célzótt, gyors mozdulat.
* **Oldalsó Vágás:** Horizontális irányú támadás.
* **Magas Csapás:** Vertikális irányú támadás fentről lefelé.
* **Alsó Vágás:** Támadás alulról.
* **Félreütés:** Az ellenfél fegyverének elterelése, KONTRA akciók alapja.

**7.4. Speciális Akciók**

A speciális akciók különleges, fejlettebb technikákat igényelnek, és bizonyos skillek vagy tapasztalat szükségesek a használatukhoz.

* **Keresztvassal Zúzás:** Pajzs helyett a fegyver keresztvasának használata.
* **Köríves Vágás:** Széles ívű, lendületes támadás.
* **Lyukasztó Szúrás:** Erőteljes, kétkezes döfés.
* **Kiütés:** Az ellenfél fegyverének vagy pajzsának kiütése.
* **Mély Vágás:** Nagyobb sebzést okozó támadás.

**7.5. KONTRA Akciók**

A KONTRA akciók sorrendtől függetlenül végrehajthatóak, ha az ellenfél támadást indít.

* **Félreütés (Parry):** Az ellenfél támadásának elterelése, amely lehetővé teszi a visszatámadást.
* **Riposte:** Sikeres félreütés utáni azonnali visszatámadás.
* **Evade:** A támadás elkerülése és azonnali ellentámadás lehetősége, különösen kitérő harcállásokban.

**7.6. Akciók AP-költsége**

Az akciók költsége az adott fegyvertípus és a mozdulat komplexitása alapján alakul.

* Alapvető támadások: 2–5 AP.
* Speciális támadások: 4–7 AP.
* KONTRA akciók: 3–6 AP.
* Védekezés: 1–4 AP (Block), 3–6 AP (Evade).

Ez a fejezet biztosítja az akciók alapvető mechanizmusait, amelyekkel bármilyen típusú harci szituációt le lehet vezetni. A következő lépésben érdemes a védekezési rends

**8. Védekezési Mechanizmusok**

A védekezés a harcrendszer egyik kulcskomponense, amely meghatározza, hogy a karakter miként képes ellenállni az ellenséges támadásoknak. Két alapvető védekezési forma létezik: a **Block** (hárítás) és az **Evade** (kitérés). Mindkettőnek megvannak a saját feltételei, költségei és hatásai.

**8.1. Block**

A Block a fizikai kontaktus alapú védekezés, amely a támadás energiájának hárítására vagy elnyelésére összpontosít. Pajzsokkal vagy bizonyos fegyverekkel való hárítás teszi lehetővé.

**Block érték kiszámítása**

* **COMBAT BLOCK = Felszerelés bónusz (pajzs vagy fegyver) + Harcállás bónusz + Skill bónuszok.**

**Block feltételei**

* A karakter rendelkezik **blokkolásra alkalmas felszereléssel** (pl. pajzs vagy keresztvassal ellátott fegyver).
* A támadás eléri a karaktert (és nem kerüli el a támadási vonalat).
* Az **ATTACK VALUE < DEFENSE VALUE + COMBAT BLOCK**.

**Block végrehajtása**

* Ha a Block sikeres, a támadás **Blokkolt Találat** lesz.
  + A **DAMAGE egy része (pl. 25-50%)** a Balance értékből vonódik le.
  + A karakter nem sérül, de a blokk energiaigényes.
* Ha a Block sikertelen, a támadás érvényesül.

**Block költségei**

* **AP-költség:** Blokkolás alapvetően alacsony akciópont-igényű (0–2 AP).
* **Balance-csökkenés:** Sikeres blokk esetén is csökkenhet az egyensúly, de kisebb mértékben, mint az Evade esetében.

**8.2. Evade**

Az Evade a mozgékonyságon alapuló kitérés, amely lehetővé teszi a támadás teljes elkerülését. Az Evade aktív védekezési forma, amely magasabb kockázatúi miatt nagyobb taktikai jelentőséggel bír.

**Evade érték kiszámítása**

* **COMBAT EVADE = SPEED + Harcállás bónusz + Skill bónusz + Random 1–100.**

**Evade feltételei**

* A karakter bármilyen harcállásban lehet, ha rendelkezik elegendő AP-val.
* Az Evade KONTRA akcióként is használható, ha az adott harcállás ezt támogatja (pl. lila harcállások).
* Az Evade értéket a támadó ATTACK VALUE-jával hasonlítjuk össze.

**Evade végrehajtása**

* **Sikeres Evade:**
  + Ha **COMBAT EVADE > ATTACK VALUE**, a támadás elkerülve.
  + Kitérés esetén a támadó veszít Balance-t (általában -10).
  + Kitérés melletti KONTRA akció esetén a védekező visszatámadást hajthat végre.
* **Sikertelen Evade:**
  + Ha **COMBAT EVADE ≤ ATTACK VALUE**, a támadás eléri a célpontot.
  + Jelentős Balance-csökkenés (általában -15–20).

**Evade költségei**

* **AP-költség:** Magasabb, mint a Block esetében (3–6 AP).
* **Balance-csökkenés:** Sikertelen Evade esetén nagyobb Balance-csökkenés lép fel.

**8.3. Block és Evade összehasonlítása**

| **Tényező** | **Block** | **Evade** |
| --- | --- | --- |
| **Használati feltétel** | Felszerelés (pajzs/fegyver) | Bármilyen harcállás |
| **AP-költség** | Alacsony (0–2 AP) | Magasabb (3–6 AP) |
| **Balance hatás** | Alacsony Balance-csökkenés | Jelentős Balance-csökkenés |
| **Támadás elkerülése** | Csak csökkenti a DAMAGE-t | Teljesen elkerüli a támadást |
| **Speciális akció** | Nem | KONTRA akciók lehetősége |

**8.4. Lila Harcállások (Kitérők) Sajátosságai**

A lila harcállások (pl. Rear Weighted Stance, Side Stance) kiemelten támogatják az Evade használatát.

* **KONTRA EVADE:**
  + Az Evade KONTRA akcióként használható függetlenül a cselekvési sorrendtől.
  + Sikeres Evade esetén azonnali visszatámadást lehet végrehajtani.
* **Költségcsökkentés:**
  + Lila harcállásban az Evade AP-költsége alacsonyabb lehet (-1 AP).
* **Taktikai előny:**
  + A kitérés lehetővé teszi a támadás visszafordítását, miközben minimalizálja a védekezésre költött energiát.

**9. Sebzés és Hatások**

A sebzés és a harc során bekövetkező hatások alapvető szerepet játszanak a rendszer dinamikájában. Ez a fejezet bemutatja, hogyan működik a sebzésmechanika, a páncél és fegyverek szerepe, valamint a Balance, Mood, HP és Hardness hatása a harcra.

**9.1. Sebzés Mechanikája**

**9.1.1. Sebzés Alapjai**

* **Sebzés (Damage):** A támadó fegyverének és támadásának eredményeként keletkező hatás, amely a célpont HP-ját csökkenti.
* A sebzés kiszámításához figyelembe kell venni:
  + A támadó **COMBAT DAMAGE** értékét.
  + A támadás típusát és módosítóit.
  + A célpont **COMBAT PROTECTION** értékét (páncél és természetes védelem).
  + A fegyver és páncél összehasonlítását.

**9.1.2. Sebzés Számítása**

1. **Bruttó Sebzés:**
   * **Bruttó Sebzés = ATTACK VALUE - DEFENSE VALUE.**
   * Ha az ATTACK VALUE kisebb, mint a DEFENSE VALUE, nincs sebzés.
2. **Nettó Sebzés:**
   * **Nettó Sebzés = Bruttó Sebzés - COMBAT PROTECTION.**
   * Ha a Nettó Sebzés ≤ 0, a támadás nem okoz sérülést, de Balance-csökkenés léphet fel.
3. **Speciális Támadások:**
   * Bizonyos akciók (pl. szúrás, mély vágás) figyelmen kívül hagyhatják a páncél bizonyos védelmét.

**9.2. Páncél és Fegyver Kapcsolata**

**9.2.1. Páncél Típusok és Hatásaik**

* **Könnyű páncél:**
  + Alacsony **COMBAT PROTECTION**, de javítja a Balance-t és csökkenti az AP költséget.
* **Közepes páncél:**
  + Kiegyensúlyozott védelem és mozgékonyság.
* **Nehéz páncél:**
  + Magas **COMBAT PROTECTION**, de csökkenti a Balance-t és növeli az AP költséget.
* **Speciális szabályok:**
  + Bizonyos páncélok ellenállóbbak konkrét fegyvertípusokkal szemben (pl. lemezpáncél vs. szúrófegyverek).

**9.2.2. Fegyverek és Sérüléstípusok**

* **Vágó sérülések:** Magasabb Balance-vesztést okoznak, de kevésbé hatékonyak páncélok ellen.
* **Szúró sérülések:** Jobb páncélátütő képesség.
* **Zúzó sérülések:** Nagyobb Hardness-csökkentő hatás (pl. szédülés, eszméletvesztés).

**9.3. Hatások és Állapotváltozások**

**9.3.1. Balance**

* **Mi történik, ha elfogy?**
  + A karakter eleshet vagy meginghat.
  + Csökkenti a védekezés és támadás hatékonyságát.
* **Balance-csökkenés forrásai:**
  + Sikertelen védekezés.
  + Tiszta találatok (blokkolatlan támadások).
  + Nagy erejű támadások vagy zúzófegyverek.

**9.3.2. Mood**

* **Mi történik, ha elfogy?**
  + A karakter morálisan összeroppanhat, cselekvési képessége korlátozódhat.
* **Mood-csökkenés forrásai:**
  + Súlyos sérülések vagy tiszta találatok.
  + Hosszú, megterhelő harc.

**9.3.3. HP**

* **Mi történik, ha elfogy?**
  + A karakter harcképtelenné válik (eszméletvesztés, halál).
* **HP-csökkenés forrásai:**
  + Minden olyan támadás, amely áthatol a célpont védelmén.

**9.3.4. Hardness**

* **Mi történik, ha túllépik?**
  + Speciális állapotváltozások lépnek fel, például:
    - Szédülés.
    - Kettőslátás.
    - Eszméletvesztés.
* **Hardness-t átlépő támadások:**
  + Nagy erejű fegyverekkel végrehajtott támadások (pl. zúzófegyverek).

**9.4. Példa Szituációk**

**Példa 1: Egyszerű Sebzés**

1. Támadó: Egykezes kard, ATTACK VALUE = 80.
2. Védekező: Közepes páncél, COMBAT PROTECTION = 15, DEFENSE VALUE = 70.
3. Sebzés:
   * Bruttó Sebzés = 80 - 70 = 10.
   * Nettó Sebzés = 10 - 15 = 0 (nincs sérülés).

**Példa 2: Tiszta Találat**

1. Támadó: Kétkezes fejsze, ATTACK VALUE = 100.
2. Védekező: Lemezpáncél, COMBAT PROTECTION = 20, DEFENSE VALUE = 75.
3. Sebzés:
   * Bruttó Sebzés = 100 - 75 = 25.
   * Nettó Sebzés = 25 - 20 = 5 (a támadás HP-csökkenést okoz).