

Tulajdonságpróba

Tulajdonságpróba célszámai (dobás: k6 + Tulajdonság)	
Könnyű	4
Átlagos	5
Nehéz	6
Nagyon nehéz	7
Rendkívül nehéz	8
Emberfeletti	9

Ellenpróba

(Tulajdonság + k6) vs (Tulajdonság + k6)

Összetett próba

Pl. folyamatos egyensúlyozás órákon keresztül nem dönthető el 1db Ügyességpróbával. Ilyenkor a játékos dob egy próbát az indokolt maximális nehézségre (pl. „Nagyon nehéz” (Célszám:7)) Ezután dob több (a KM dönti el, hány) próbát **1 fokozattal alacsonyabb nehézség ellen**. Pl. (2db Nehéz próbát).

Képzettségpróba

A KM meghatározza, hogy az adott próbához melyik **Tulajdonság ÉS Képzettség** kell és azzal dobát.

Tulajdonság + Képzettség + k10 vs. Célszám

Ha több Tulajdonság is szerepet játszik, akkor a szükséges Tulajdonságok átlagával kell számolni.

Képzettségpróba célszámai (dobás k10-el)	
Könnyű	6
Átlagos	9
Nehéz	12
Nagyon nehéz	15
Rendkívül nehéz	18
Emberfeletti	21

Példa:

Fel kell mászni a várfalra. Ehhez az Ügyesség Tulajdonság szükséges és a Mászás Képzettség. Legyen a példánkban szereplő karakter Ügyességének értéke: 2, a Mászása pedig 5.

Tegyük fel, hogy a várfal igen sima, alig néhány kiszögelés tarkítja (**Nagyon nehéz** próba). Ekkor:

2 (Ügyesség) + 5 (Mászás) + k10 vs. 15 (Nagyon nehéz)

Azaz **7+k10 vs. 15**

(tehát ha minimum 8-ast dob, akkor a próba sikerült. Esély: 30%)

Biztos tudás: Bizonyos képzettségeket csak biztos tudásból lehet megpróbálni, nincs lehetőség képzettségpróba dobására. KM dönt.

Összhang: egyes képzettségek ismerete segítséget nyújthat más képzettségek használatakor

- Ha erősen kapcsolódik: 1/3-a adható hozzá
- Ha közepesen kapcsolódik: 1/5-e adható hozzá

Próba képzetlenül: Ha a képzettség nulla: +3 a célszáma. Kivéve pár ösztönös képzettséget (mászás, ugrás, stb). KM dönt.

Összetett képzettségpróba: Mint az Összetett Tulajdonságpróbánál.

Vállalás

Ha a KM is beleegyezik, kaphatsz max +3 bónuszt a képzettségpróbára – Te döntöd el mennyit. Minél többet vállalsz, annál nagyobb veszélynek teszed ki magad. Ugyanis a próba előtt „Vállalás próbát” kell dobni: **k6 vs. (a vállalás értéke)** Ha k6-on a Vállalás értékével megegyezőt, vagy kisebbet dobsz, akkor kritikus, halálos hibát vétesz és természetesen nem dobhatsz képzettségpróbát se. Ebből látszik, hogy vállalni csak nagyon fontos, ritka esetben van értelme. Úgy foglalhatjuk össze, hogy mikor vállalsz, olyankor megpróbálkozol valami olyan dologgal, ami hatékonyabb, mint jelenlegi tudásod, de még nem gyakoroltad be rendesen (pl. csak ellested a mesteredtől), így a rontásra is nagyobb az esélyed. A fenti példánál maradva egy 2-es Vállalás esetén már a következőképpen fest a próba:

2 (Ügyesség) + 5 (Mászás) + 2 (Vállalás) + k10 vs. 15 (Nagyon nehéz)

Azaz: (9+k10) vs. 15

Ez sokat dob az esélyeken, de megvan a rizikója is: ha a fenti karakter a dobás előtt a Vállalás-próbánál k6-on 1-et, vagy 2-t dob, akkor Halálos hibát vét!

Fontos: összetett, több dobást igénylő képzettségpróbánál nem lehetséges Vállalás! (pl. megmászni a nagy hegyet)

Sérülés hatása képzettségpróbára

Ha megsérül a karakter, képzettségpróbaíra levonások járnak. Hogy mennyi, az attól függ, hogy melyik sebesülés kategóriában van, illetve hogy fizikai mozgást igénylő, vagy nem igénylő képzettségét teszi próbára:

	S1	S2	S3	S4
fizikai	-	-2	-4	-6
egyéb	-	-	-1	-3

- Támadó dobás: TÉ + k100; 1 kör = 10 szegmens
- Minden újabb támadás a körben -10 TÉ-vel megy
- Fegyvermérettől függően előnyös/hátrányos helyzetű támadó (1 penge méretkülönbségtől)

TÉ kevesebb, mint 20-al nagyobb a VÉ-nél	VÉ csökkentés <ul style="list-style-type: none"> • Alaphelyzetben (nincs előnyös-hátrányos helyzet): mindkét fél kiskockával csökkent (k100) • Legalább 1 penge fegyverméret különbségnél: <ul style="list-style-type: none"> • Előnyös helyzetű támadó: (kiskocka+1)-el csökkent (k100) • Hátrányos helyzetű támadó: (kiskocka-1)-el csökkent (k100) • 2 penge, vagy nagyobb méretkülönbségnél: <ul style="list-style-type: none"> • Előnyös helyzetű támadó: (kiskocka+2)-vel csökkent (k100) • Hátrányos helyzetű támadó: (kiskocka-1)-el csökkent (k100)
TÉ min 20-al nagyobb a VÉ-nél	Túlütés → ÉP sebzés <ol style="list-style-type: none"> 1. Áldozat: Páncéldobás (hogyan számít-e az SFÉ) 2. Támadó: k20 + fegyver SP – SFÉ = ΣSP 3. Áldozat: ÉP seb, VÉ csökkentés megállapítása (táblázatból), Sebesülés kategória (S)

Sebzés (Szűrő / Vágó / Zúzó)

K20 + fegyver SP - SFÉ	ÉP Sebzés	VÉ csökkentés
..-5	1 ÉP	-5 VÉ
6-10	3 ÉP	-10 VÉ
11-15	6 ÉP	-15 VÉ
16-20	12 ÉP	-25 VÉ
21-25	20 ÉP	-40 VÉ
26-30	30 ÉP	-50 VÉ
31-35	42 ÉP	-60 VÉ
36-40	56 ÉP	-70 VÉ
41-45	72 ÉP	-80 VÉ
46-50	90 ÉP	-90 VÉ

* Az 1-es k20 dobás mindig Enyhe seb (ha átmegy az SP az SFÉ-n)

SP módosítók

Többszörös túlütés (20-anként)	+3 SP (max +9 SP)
Roham	+5 SP
00-ás dobás	+3 SP, SFÉ nem számít
01-es dobás	Mindig kudarc

Páncéldobás

Áldozat dobja k10-el. Százalékdobás, hogy páncéllal fedett területet találtak-e el. Minden páncél X %-ban védi a testet. Pl. torzót védő: 60% (1-6 dobás: véd) Ha főlé dob, fedetlen területet talált el (SFÉ:0)

SFÉ

Levonódik az SP-ből. Minden páncélnek szűrő/vágó/zúzó SFÉ-je van

Átütés

SFÉ-ből lejön a fegyver Átütése (ha van). Például: csákánynak van.

Csataszabályok (nagy tömegjelenetnél)

- +20 TÉ mindenkinek
- Nincs VÉ csökkentés
- Nincs páncéldobás
- TÉ/VÉ értékeket kerekítjük 10-el oszthatóan (1-5: lefelé, 6-9: felfelé)
- Támadó dobás eredményét is kerekítjük ugyanígy
- Erősített sebzés: 1-10: 6ÉP, 11-20: 12ÉP; 21-30: 20ÉP, 31-től halál

Pusztá

kéz:

Közelharc alap + KÉ: -10, TÉ: -10, VÉ: -10

Érintő

támadás:

Közelharc alap + KÉ: -10, TÉ: 0, VÉ: -10

VÉ regenerálódás: 1 kör (pihenéssel töltött) idő alatt visszatér (a sebesülésből kapott nem)

Győzelmi szabály: Ha a karakter végzett egy ellenfelével: visszatér +10 VÉ

Tulajdonságpróba

Tulajdonság + k6 vs. Célszám

Tulajdonságpróba célszámai	
Könnyű	4
Átlagos	5
Nehéz	6
Nagyon nehéz	7
Rendkívül nehéz	8
Emberfeletti	9

Tulajdonság ellenpróba

Tulajdonság + k6
vs
Tulajdonság + k6

Képzettségpróba

Tulajdonság + Képzettség + k10 vs. Célszám

Képzettségpróba célszámai	
Könnyű	6
Átlagos	9
Nehéz	12
Nagyon nehéz	15
Rendkívül nehéz	18
Emberfeletti	21

Sérülés hatása képzettségpróbára

	S1	S2	S3	S4
fizikai	-	-2	-4	-6
egyéb	-	-	-1	-3

Manőver

Egy támadást emészt fel. Lépései:

1. Végrehajtás: Támadó dobás (TÉ+20). Ha megvan: ellenpróba
2. Ellenpróba: (Harcmodor+k10) vs. (Harcmodor + manőver nehézség)
 - Manőver ismeret fokai: +2 (mindkét oldalon (ha van))
 - Néhány manővernél 1. és 2. lépés között van Megakasztás is (áldozat dob sima támadást, ha sebző, megakadályozta a manővert)

Szándékos kitérés lövés elől*

Ha rendelkezik elegendő hellyel a kitérésre és bejelenti, hogy kitér, akkor **Gyorsaságpróba:**

Gyorsaság-próba célszám	Dobófegyverek	Íjak	Nyílpuskák
9	0m - 3m	0m - 5m	0m - 10m
8	4m - 6m	6m - 10m	11m - 20m
7	7m - 9m	11m - 15m	21m - 30m
6	10m - 12m	16m - 20m	31m - 40m

* Kapcsolódó fordító: „Kitérés lövés elől” (+2-t ad a Gyorsaságpróbára)

- Támadó CÉ = (-30) + (2 x Önuralom) + CM + Harcmodor bónusza + Fegyver CÉ
- Célpont VÉ = Cellaszám x Szorzó
 - Cellaszám = (Cél táv / Fegyver Osztó) → Felfelé kerekítve
 - Szorzó = Mozgás + Méret + Láthatóság + Lövész mozgása

Osztó

Fegyverkategória	Osztó	Példa fegyverek	Speciális
Nem hajításra készített tárgyak	1	Kard, zsámoly, söröskorsó	Maximális Hatótávjukhoz hozzáadható: (ERŐ tulajdonság)
Apró hajítófegyverek	2	Tör, dobótör, hajítóbárd	-
Íjak	3	Rövid íj, hosszú íj, + Kézi nyílpuska, dárda	Sebzés bónusz: Erő (ha erre az Erőre lett tervezve)
Nyílpuskák	4	Minden nyílpuska kivéve Kézi és Kharei	A legtöbb nyílpuskának van Átütése

* Ezek csak irányadó számok, az egyes konkrét fegyvereknek eltérhet az Osztó értéke a fenti elvektől.

Szorzó

Mozgás	Szorzó
Álló	3x
Lassú, egyenletes	5x
Gyors, egyenletes	8x
Kiszámíthatatlan	15x
Harcoló célpont	20x

Méret	Szorzó
Pénzérme	+7x
Alma	+5x
Macska, Dinnye	+3x
Törpe, gyerek	+1x
Átlagos ember/elf méretű	+0x
Ló oldalról, Ogre	-1x
Lovas	-2x

Lövész mozgása	Szorzó
Mozdulatlan / Álló lövész	+0x
A lövész lassan, egyenletesen sétál	+2x
A lövész lassan fut	+5x
A lövész rohan	+10x

A célpont láthatósága és hangossága	Szorzó képzetlenül	Szorzó Vakharc – 1.fok	Szorzó Vakharc – 2.fok*
Jól kivehető kontúr (Pl. nappali célpont; napnyugtakor háztetőn álldogáló célpont)	0x	0x	0x
Homályos kontúr (Pl. félhomályban mozgó alaké; testközeli célpont sötétben)	3x	2x	1x
Éppen kivehető kontúr (zajos) (Pl. sötétben neszező árnyak)	6x	5x	4x
Éppen kivehető kontúr (csendes) (Pl. csendben lapuló árnyak)	15x	10x	5x
Háttérrel egybeolvadó kontúr (zajos) (Pl. vaksötétben harcoló ellenfél; távoli célpont sötétben)	15x*	10x	5x
Háttérrel egybeolvadó kontúr (csendes) (Pl. némán osonó fejjadász)	Szinte lehetetlen**	12x**	7x**

Harci taktikák

Támadó taktika: TÉ:+1 → VÉ:-2 (Max +15TÉ)

Védekező taktika: VÉ:+1 → É:-2 (Max +20VÉ)

Védekező harc: VÉ:+25, Nem támadhat, csak hátrálhat.

Kezdeményező Taktika: +1KÉ → -2VÉ (max 10)

Kiváró Taktika: Nyert KÉ, átengedett támadás. Első visszatámadásra +5 TÉ

Fárasztás: Sebzés helyett Nagykocka +10 VÉ csökkentés

Roham: + 20 TÉ, - 40 VÉ, VÉ csökkentés duplázódik; Sebzés: +5 SP

Öngyilkos Roham: + 25 TÉ, - 50 VÉ, VÉ csökkentés duplázódik; Sebzés: +7 SP

00-ás dobás: Tuti találat, SFÉ nem számít, +5 SP sebzés. Ha így sincs túlütés, akkor az össz sebzés 3 ÉP.

01-es dobás: Tuti rontás. Hatás: a KM képzelete. Hehe :)

Csonkolás: Végtagra támadás szükséges hozzá, valamint megfelelő mennyiségű ÉP sebzés

- Kéz csonkolása: (áldozat max ÉP / 3) (felfele kerekítve) sebzés szükséges
- Láb csonkolása: (áldozat max ÉP / 2) (felfele kerekítve) sebzés szükséges

Leütés hátulról (fejre/tarkóra)

- Követelmény: Észrevétlen támadás
- Célpont VÉ = 30 + mozgás jellegétől függő módosító (lásd Észrevétlen támadás)

Ha a támadás túlütés, akkor és a sebzés legalább Súlyos lenne (12 ÉP), akkor az áldozat Fájdalomtűrés próbát dob 12-es célszám (Nehéz) ellen, ezúttal Edzettség tulajdonsággal. Ha nincs meg, azonnal elájul.

Hogy megkapjuk a valós ÉP seb mennyiségét, amit az áldozat elszenved, dobjunk k3-al:

- 1: nincs ÉP seb
- 2: sebzés fele bement ÉP-ben
- 3: a teljes sebzés bement ÉP-ben

Ez azért van, mert egy járatlan támadó nem tudja olyan jól megbecsülni a szükséges erő nagyságát, ha rosszul méri fel az erejét, könnyen komoly sebet okozhat.

„Harci anatómia” fortély minden foka

- 3-al emeli a Fájdalomtűrés célszámát
- 1 seb kategóriával kevesebb kell (Pl. 2.fokon már csak 3 ÉP sebzés elég)
- K3 hatása 1 kategóriával csökken (Pl. 2.fokon már sosincs ÉP seb)

Megjegyzés: a Markolat sebzése: k20+0 SP (Zúzó)

Orvtámadás

Ha Észrevétlen támadást sikerül leadnod, akkor érvényesülnek a "Harci anatómia" fortélynál leírt bónuszok.

Pontok támadása harc közben

Ha harc közben próbálsz ellenfeleden egy konkrét pont támadásával nagyobb sebzést elérni, vagy a "Harci anatómia" fortélynál leírt hatások valamelyikét elérni, akkor "Pontra támadás" manővert kell végezned (követelménye: Harci anatómia – 2.fok). Amennyiben az sikeres, megkapod a fenti fortélynál megadott bónuszokat.

Harci helyzetek

Szituáció	Módosító	Megjegyzés	
Harc több ellenféllel	-10VÉ / + ellenfél (az egyedül levőnek)	Azaz 2 ellenfél esetén -10VÉ, 3 ellenfél esetén -20VÉ, stb. Pajzs (milyen méretű pajzs?) használata esetén csak 3 ellenféltől jár levonás: 2 ellenfél esetén nincs levonás, 3 esetén -10VÉ, stb.	
Meglepetés	+20 TÉ	A támadó kapja a módosítót. Pajzs VÉ ne számítson ilyenkor?	
Támadás hátulról	+10 TÉ	A támadó kapja a módosítót. Pajzs VÉ ne számítson ilyenkor?	
Támadás félhátulról	+5 TÉ		
Készületlenség	Lásd a Meglepetést	Ha egy karakter készületlen, akkor támadója a Meglepetés szituációnak megfelelő módosítókkal támadhat rá.	
Megrendült állapot	-10KÉ, -20TÉ, -2 Sebzés	Legyen?	
Észrevétlen támadás	Mozgás jellegétől függő VÉ	Célpont mozgásának jellege	VÉ
		Álló helyzet (vagy lassan sétáló hátulról)	0
		Lassú egyenletes (séta)	20
		Egyenletes kocogás	40
		Sprint egyenes vonalon	60
		Lassú kiszámíthatatlan	40
		Közepesen gyors, kiszámíthatatlan	70
		Gyors, kiszámíthatatlan	100
		Követelménye: Sikeres „Lopakodás/rejtőzés” vs „Észlelés” ellenpróba Az Észrevétlen támadás több harci taktika követelménye (pl. Orvtámadás)	
Képzetlen fegyverhasználat	KÉ: -20, TÉ: -30, VÉ: -30, CÉ: -30		
Harc puszta kézzel	KÉ: -10, TÉ: -10, VÉ: -10		
Érintő támadás	KÉ: 0, TÉ: 0, VÉ: -10	Érinteni könnyebb, mint megütni, sebezni puszta kézzel.	
Harc rosszabbik kézben tartott fegyverrel	-10 KÉ, -20 TÉ, -20VÉ	Kivétel: • Kétkezesség fortély. Csak annyit ad, hogy rosszabbik kézzel is levonás nélkül tudsz harcolni, de csak 1 fegyverrel!! • Kétkezes Harc fortély	
Harc magasabbról	+10 TÉ	A támadó kapja a módosítót.	
Harc gyűlöletből	+15TÉ, -30VÉ	Aki gyűlöletből harcol, az kevesebbet törődik a védekezéssel, minden erejével ellenfele elpusztítására tör. Az ilyen karakter kötelezően +15TÉ Támadó taktikával harcol (így -30VÉ sújtja).	
Fegyverrántás	Puszta kezés KÉ fegyver-függő levonással: [0 ;-10] KÉ	10-el túldobott KÉ esetén a fegyverrántó támadhat elsőnek azonnal – teljes harcértékével. Fegyverrántás fortély bónusza: 1. fok: +5 KÉ 2. fok: +10 KÉ + ha támadhat is: „Első vágás” alkalmazható.	
Harc helyhez kötve	-10 KÉ, -20 TÉ és -20 VÉ		
Közrefogás	+10 TÉ a támadóknak	-	
Harc földön fekve	KÉ: -10, TÉ: -10, VÉ: -10	-	
Besorított helyzet	Lásd a leírást!	-	
Harc félhomályban	TODO		
Félelem harc közben	Kötelezően max Védő taktikában kezd harcolni: +15VÉ; -30TÉ		
A védekező takarásban	TODO		
Harc állatokkal	Lásd a leírást!		