

# **MAGUS - háziszabályok**

*KM20 rendszer*

# Tartalomjegyzék

Áttekintés.....	1
Bevezetés.....	1
Elemzés.....	1
Harcrendszer.....	2
Változtatások.....	2
Védő Érték.....	3
Támadó Érték.....	4
Sebesülés.....	5
Próbaharc.....	7
Kezdeményezés.....	9
Roham.....	9
Pajzshasználat.....	9
Fegyverméret kategóriák hatásai.....	10
Távolsági harc.....	11
CÉ alap.....	11
Távolsági fegyver kategóriák.....	11
Hatótáv jellemző, Hatótáv egységek, Cellaszám.....	12
Távolsági fegyverek minősége.....	13
Távolság és Mozgás szorzók.....	13
Méret módosítók.....	13
Látási viszonyok.....	14
Távolsági harc vaksötétben.....	14
Célzó Érték kiszámolása.....	15
Célpont Védő Értékének kiszámolása.....	16
Példalövészet.....	16
Képességek - Távolsági harc.....	18
1. Képzett Célzás.....	18
2. Pontos Lövés.....	18
3. Közeli Lövés.....	18
4. Gyors Lövés.....	19
5. Gyors újratöltés.....	19
6. Távoli Lövés.....	19
7. Orvlövészet.....	19
8. Lövés futás közben.....	20
9. Lovas íjászat.....	20
10. Kitérés Lövés elől.....	20
Képzettségek.....	21
Változtatások.....	21
Összevonások.....	21
Meggzűnő képzettségek.....	21
Változó tulajdonság módosító.....	21
Képességek.....	22
Harci képességek.....	22
Meggzűnik.....	22
Átdolgozott.....	22

# ÁTTEKINTÉS

## Bevezetés

*Nagyon örültünk, mikor a M.A.G.U.S. szerepjáték 2003-ban feltámadt hamvaiból. Bevalljuk, Ynev nagyon a szívünkhöz nőtt, de a régi rendszerrel már nem tudtunk élvezetesen játszani, látván a korlátait.*

*Mikor megvettük az új szabálykönyvet – a rengeteg hiba ellenére – láttuk a hatalmas befektetett munkát és a célszámos rendszer életképességét. Mivel viszont sok dologgal nem értettünk egyet, készítettünk pár módosítást, amelyek számossága végül egy teljes alternatív rendszerré nőtte ki magát. Így – véleményünk szerint – élvezetesebben játszható ez a remek rendszer.*

## Elemzés

*Elemeztük a használt D20-as rendszert és végül az alábbi következtetésekre jutottunk.*

- *Túlszabályozott*  
*A jelenlegi rendszer ideális egy számítógépes játék (lásd Neverwinter Nights) számára, de egy többszereplős, valós életben folytatott játék élvezhetetlenné válhat, ráadásul a KM-nek is jó esélye van a megőrülésre. Rácsos hálózott térkép nélkül pedig a fenti esemény majdnem biztos :) A túlszabályozás tipikus példája az ún. “cselekedetek” bevezetése, amelyet éppen ezért ki is hagytunk.*
- *A harcrendszer rugalmatlan és számos esetben következhet be “deadlock” jellegű állapot, mikor 2 karakter csak rendkívül extrém helyzetben képes túlütni egymást.*
- *A sebesülésre, fáradásra nem volt semmilyen módszer.*
- *Teljesen kidolgozatlan távolsági harcrendszer*

*Az alábbiakban szekciók szerint olvashatóak a módosítások és az új rendszer.*

# HARCRENDSZER

## Változtatások

- *Megszűnik a túlütés*
- *VÉ alap: 20*
- *Minden találat ÉP sebzést okoz*
- *Az FP kiszámítása megmarad, de értéke harc során nem változik, speciális képzettségként működik majd*
- *A harc közben – dobástól függően – csökkenhet a megtámadott Védő Értéke*
- *Sebesülés kategóriák bevezetése*
- *Sebesüléstől függően harcértékek módosulása*
- *Megszűnnek a “Cselekedetek”*
- *“Roham” és “Észrevétlen támadás” értékei és hatásai módosultak*
- *Pajzshasználat módosult*
- *Fegyverméret kategóriák kihatása a harcra*
- *Megszűnik a méretkülönbségből adódó harcértékmódosító táblázat*
- *Teljesen új, kidolgozott Távolsági harcrendszer*

## Védő Érték

A VÉ alapot 10-el megemeltük - így 20-ról indul - valamint megszűnik a túlütés is. A fentiek felfoghatóak úgy is, hogy gyakorlatilag 10-re csökkent a "túlütés", amit "beépítettünk" a VÉ-be. Kellemes mellékhatásként eltűnt az – általunk olyannyira gyűlölt – FP sebzés használata. Ez (is) ellensúlyozza a 15-ről 10-re csökkentett "túlütés" határt. A mesterfokú fegyverforgatás +2 bónusza mostantól a Védő Értékhez is hozzáadódik.

A karakterek VÉ-je nem marad állandó, a fáradásból, sebesülésből származó hatások csökkentik.

TÉ (K20)	VÉ csökkenés
1	0
2-10	1
11-19	2
20	3 + k3 ÉP sebzés (nincs SFÉ)

A támadó K20-al támadó dobást tesz, majd a táblázatban foglaltaknak megfelelő mértékben csökkenti a megtámadott Védő Értékét.

Az 1-es dobás sikertelensége megmaradt, a 20-as továbbra is kiemelt: Ha 20-as dobás esetén sincs hagyományos találat ( $TÉ + 20 > VÉ$ ), az áldozat akkor is sebződik k3 ÉP-t, plusz elveszít 3 VÉ-t.

A rendszer előnye, hogy a több támadó okozta fenyegetés sokkal fajsúlyosabb lesz, hiszen többen, sokkal gyorsabban "leverik" a karakter VÉ-jét. A támadások száma is sokat számít, részben a VÉ csökkentés szempontjából, másrészt a sokkal erősebb, több támadással rendelkező karakternek jó esélye van az első körben elintéznie gyengébb ellenfelét, mégha annak magas is a Védő Értéke (első egy/két támadás, VÉ-t csökkent, aztán találat).

Megnő a támadó/védő harcmodor jelentősége is. Egy sebesült harcos ellen jó taktika a támadó harcmodor, bár megvannak a veszélyei is, váratlan vereséghez is vezethet. A harc elején pedig – ha az idő engedi – hasznos lehet a Védekezést preferáló taktikát választani. A megfelelő harcmodorok kombinálása színessé, izgalmassá teszi a küzdelmet.

Védő Érték meghatározása	
VÉ Alap	20
Gyorsaság	A karakter Gyorsaság jellemzője
Ügyesség	A karakter Ügyesség jellemzője
Pajzs módosító	Értéke a pajzs jellegétől függ. Ha a karakter készületlen, értéke nem adódik hozzá a Védő Értékhez.
Vért MGT	A viselt vért Mozgásgátló Tényezője
Opcionális	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mesterfokú fegyverhasználat +2VÉ</li> <li>Képességekből adódó módosítók</li> </ul>

## Támadó Érték

A Támadó Érték szimbolizálja a harcos azon tulajdonságát, hogy az adott közelharci fegyverrel milyen hatékonyan képes ellenfele ellen támadást, támadásokat intézni.

Az alábbi táblázat megadja, a Támadó Érték kiszámolásának módját.

<i>Közelharc Támadó Érték meghatározása</i>	
<i>TÉ Alap</i>	<i>A karakter Támadó Érték Alapja</i>
<i>Erő / Ügy módosító</i>	<i>A karakter Erő, vagy Ügyesség módosítója. Attól függ, a fegyvert melyik Tulajdonság szerint forgatja.</i>
<i>Optionális</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Mesterfokú fegyverhasználat +2VÉ</i></li> <li>• <i>Képességekből adódó módosítók</i></li> <li>• <i>Fegyver minőségéből adódó módosító</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Mestermunka: +1 TÉ</i></li> <li>• <i>Gyatra fegyver: -1 TÉ</i></li> <li>• <i>Mágiából adódó módosítók</i></li> </ul> </li> </ul>

A távolsági fegyverekkel végrehajtott támadásokat külön fejezetben tárgyaljuk.

## Sebesülés

A karakter fizikai állapotát az ÉP-k száma határozza meg. Amennyiben találatot kap, harcértékeit - fizikumától függően - levonások súlytják. Persze ami például egy nyeszlet alakot az összeesés szélére sodor, az nem okoz akkora hátrányt egy edzett korgnak.

Ezért kerülnek bevezetésre a - más szerepjátékokból ismert - sebesülés kategóriák.

5 kategória van. Az első kategóriában levő karaktert nem súlytják negatív módosítók, a másodiktól a negyedikig **kategóriánként -1 vagy -2** illeti a **KÉ, TÉ és VÉ** értékeit. Hogy -1, vagy -2, az a fájdalomtűrés próbától függ, melynek célszáma: az eddig szerzett ép sebesülések **összege** szorozva 10-el. A játékos karaktere FP értékére dob a K20-as kockával. A heroizmus érdekében az 1-es (kudarccal) és 20-as (sikerrel) dobás kivételes értéke itt is megmarad.

**Fájdalomtűrés próba: FP + K20 vs. (össz ÉP seb) x 10**  
**20: Siker, 1: Kudarccal**

Amennyiben sikeres a próba, akkor a karaktert az enyhébb, ha sikertelen, a nagyobb levonás súlytja. Fontos, hogy a levonás nem a végső TÉ értéket, hanem a **TÉ Alapot** csökkenti, tehát ezt kell figyelembe venni ha egy karakternek körönként több támadása van.

Ha a karakter már nem az 1.sebesülés kategóriában van és egy újabb sebesülés hatására ismét egy, vagy több kategóriát zuhan, akkor a próba hatása csak a legutóbb "átlépett" kategóriákra vonatkozik.

Az alábbi példa Lord Gustav – Domvik lovagjának – egészség kategóriáit mutatja. 17 ÉP-je van, FP-i száma pedig 57. Ebben az esetben az ő ÉP táblázata a következőképpen néz ki:

1.	2.	3.	4.	5.
-	-1 / -2	-1 / -2	-1 / -2	ájulás / spec

Jól látható, hogy a 17 ÉP-t a bal alsó sarokból jobbra haladva töltöttük fel soronként felfelé. Aki a keményebb meséket szereti, az kezheti a jobb alsó sarokból balra haladva soronként felfelé.

A sebesülés rublikákat oszloponként balról kezdjük kitölteni sebesülés esetén, Oszlopon belül pedig fentről lefelé. Ha Lord Gustav egy 3 ÉP-s sebet kap, az a baloldali első oszlopban kerül bejelölésre fentről lefele. Ilyenkor még nem súlytja levonás.

Az ötödik, utolsó kategóriába kerülve pedig (pl. ez esetben 15 ÉP sebesülés esetén) a karakter magatehetetlen lesz és elájul. Kivételt képeznek ez alól a **Harc mindhalálíg** képességgel rendelkezők. Ők további -2 harcértékmódosítóval (KÉ,TÉ,VÉ) folytathatják a harcot a Képesség leírásának megfelelően.

Itt kell még megjegyezni, hogy a **Fegyverforgatás – Mesterfok** képességgel rendelkezők +2 módosítót kapnak sebzésükre.

**Fegyverforgatás - Mesterfok: +2TÉ, +2VÉ, +2 Sebzés**

*TODO: harci láz (5. kategória)*

*TODO: Durvítások, finomítások (siker,kudarc esetén az összes vagy csak az aktuális kategóriára vonatkozzanak a levonások), kategória határonként nézni.*



## Próbaharc

Lássunk egy konkrét összecsapást, hiszen egy példa többet ér öt oldal szabáyleírásnál is!

### Lord Gustav, Domvik lovagja

KÉ: 5                      ÉP: 17  
 TÉ: 14 / 9              FP: 57  
 VÉ: 30                    SFÉ: 3  
 Sebzés: 2K6+1  
 + Nehézvértviselet - AF

1.	2.	3.	4.	5.
1s	2s			
1s	2s	3s	3s	
1s	2s	3s	3s	
2s	3s	3s	3s	
-	-1 / -2	-1 / -2	-1 / -2	ájulás / spec

### Tetves, a bérgyilkos

KÉ: 11                    ÉP: 12  
 TÉ: 12 / 7              FP: 45  
 VÉ: 32                    SFÉ: -  
 Sebzés: k10

1.	2.	3.	4.	5.
1s	2s			
1s	2s	2s	2s	2s
1s	2s	2s	2s	
-	-1 / -2	-1 / -2	-1 / -2	ájulás / spec

Lord Gustav elmélázva sétál ki a könyvtárból, mikor Tetves, a bérgyilkos veti rá magát. Jó pénzt ígértek neki a lovag haláláért. Gustav szerencsére időben észbekap és megússza egy kisebb sebbel, láncingje is segít a 6 ÉP mérséklésében (3 ÉP).

Támadója 19-et dobott, ezért a sebzésen felül 2-vel csökkenti Gustav VÉ-jét is (28). A lovag ezzel a sebesüléssel még az első kategóriában marad, nem kell fájdalomtűrés próbát dobnia és levonás sem súlytja. Ugyanez egy gyengébb fizikumú (ÉP:10) ember esetén már átcsúszna a 2. kategóriába. Folytatódik a harc, több sikertelen oda-vissza támadás, Gustav VÉ-je közben lecsökkent 5-el (23). Rosszul mozdul és ismét bekap egy sebet, ezúttal 4ÉP-t. Ezzel átkerül a 2. kategóriába. Eddig összesen 7ÉP-t veszített, a fájdalomtűrés próba nehézsége: 7x10=70. Gustav FP értéke 57. A próba tehát: (57+K20) vs. 70

Tegyük fel, hogy a dobás 15, Gustav megdobta a próbát, (Tetves pedig 17-et dobott támadásakor). Mivel a próba sikeres volt, csak -1 büntetés jár a lovag KÉ, TÉ és VÉ értékeire.

Aktuális harcértékei: KÉ: 4, TÉ: 13/8, VÉ-je 2-vel (21-re) csökkent a támadó 17-es dobásától, valamint újabb -1 büntetés jár a VÉ-re (és többi harcértékeire) is a 2. kategóriába kerülés miatt, ami így végül 20 lesz. A csökkentés elsőre soknak tűnhet, különösen, hogy egyszerre két levonás is életbe lép, de érthető, hiszen a sebesülés sokkal jobban kimeríti a harcost, mint a küzdelem során bekövetkező fáradás és összpontosítás. A helyzet kezd veszélyessé válni: a lovag elvesztette Védő Értéke kétharmadát, majdnem ÉP-i felét, ráadásul a következő seb okozta fájdalomtűrés próbát már csak 20-as dobással tudja majd megdobni.

Bár sikerül sebet ejtenie támadóján (sajnos csak 3 ÉP-t, ritka szerencsétlen dobás volt), a szerencse nem kedvez a lovagnak, a gyilkos is mélyen belevág az oldalába, bordák hasadnak.  $(10 \text{ SP} - 3 \text{ SFÉ}) = 7 \text{ ÉP}...$

Gustavnak 4 ÉP-je marad és a 4. egészség kategóriába esik vissza. Eddig összesen 13 ÉP-t vesztett. A fájdalomtűrési próba célszáma így 130, csak a 20-as dobás segíthet... de a játékos 4-et dob, rontás. Így további -2, -2 levonást kap a lovak minden harcértékére, hiszen két kategóriával került "lejjebb" és a próba sem sikerült.

KÉ:0, TÉ: 9, VÉ: 14 (20 -2 (a támadó dobás 12 volt) -4 (2 kategória)). Ráadásul a második támadását is elveszítette, hiszen a levonás a TÉ Alapját csökkentette!

Gustav helyzete szinte reménytelen, támolyog, még egy apró seb és vége van. A játékos bejelenti, hogy a következő körben utolsó esélyként támadó harcmodort alkalmaz, ha meg kell halni, tegye azt lovagként! Nem tudja, de ellenfele – látva elcsigázottságát –, szintén támadó harcmodort alkalmaz, hogy következő csapása biztos a túlvilágra küldje prédáját és gyorsan eltűnhessen az éjszakában. Az elgondolás jó... de az istenek ma máshogy akarták. Tetves dobása 2, kardja épp elsuhan a lebukó lovak feje felett, aki... 18-at dob! Ellenfele is elveszített már Védő Értékéből a harc során, alaphelyzetben jelenleg 22 lenne, de -4-et kap rá a támadó harcmodor miatt. Gustav-nak pedig +2 van a TÉ-jén  $(9+2+18=29)$ . Találat, sebzés... 8 ÉP!

Míg Gustav 3 sebet (14 ÉP) is elviselt és talpon maradt, addig a gyengébb fizikumú Tetves már 11 ÉP-nél kidől. 1 ÉP-je maradt, eszméletlenül rogy össze, miután értetlenül bámul a hasából kimeredő kardra. Ha nem látják el, percekkel belül meghal.

A lovak kinkeservesen feltápaszkodnak, hite, bátorsága és a lánccing megmentette az életét. A háttérben vasalt csizmák csattogása hallatszik, az őrző érkeznek futva, de sok dolguk már nem akad...

## Kezdeményezés

A kiemelt K20 értékek itt is érvényesülnek. 1-es dobás hatására a játékos automatikusan elveszíti, 20-as dobásra pedig megnyeri a kezdeményezést.

## Roham

Roham esetén a támadó +2 TÉ módosítót kap, valamint az első oda- és visszacsapás során az általa okozott sebzés és az okozott VÉ csökkentés is kétszeres. Kivételt képez ez alól a 20-as dobás esetén kapott K3 ÉP bónusz sebzés. Ennek kidobása külön történik és nem is szorzandó 2-vel.

### Roham

- +2 TÉ
- Sebzés és VÉ csökkenés duplázódik
- 20-as dobás K3 ÉP bónusz nem duplázódik.

(Az első oda-vissza csapásnál)

## ***Pajzshasználat***

---

*TODO*

## Fegyverméret kategóriák hatásai

Tőr vs. kard (1 méret kategória különbség)

Kardos

$$KÉ = KÉ + 10$$

Ha nyeri a kezdeményt, akkor

$$TÉ = TÉ + 2, \text{ Az } \underline{\text{első}} \text{ támadására!}$$

$$VÉ = VÉ + 2 \text{ az egész körre}$$

Tőr vs. Alabárd (2 méret kategória különbség)

Alabárdos

$$KÉ = KÉ + 15$$

Ha nyeri a kezdeményt, akkor

$$TÉ = TÉ + 3, \text{ Az } \underline{\text{első}} \text{ támadására!}$$

$$VÉ = VÉ + 3 \text{ az egész körre}$$

**TODO:** Közelkerülés

## Távolsági harc

A távolsági - lő- és hajítófegyverekkel - végzett harc során a védekező fél nem saját Védő Értékével vesz részt a harcban, ugyanolyan "céltárgynak" minősül, mint egy szalmabábú, vagy egy agyaggalamb.

Ugyanakkor a célpont mozgásának jellege (lásd "Távolság és Mozgás Szorzók" fejezetet) erőteljesen befolyásolják a találat esélyeit.

A támadó a távolsági harcban a **Célzó Értékét** használja, melynek megállapítása több tényezőtől függ.

### CÉ alap

A karakter CÉ Alapja alaphelyzetben 0, egészen addig, míg fel nem veszi a **Fegyverforgatás – Lőfegyverek**, vagy a **Fegyverforgatás – Hajítófegyverek** képességet. Ettől kezdve együtt növekszik a TÉ Alapjával. Pl. a karakter TÉ alapja 5, és szintlépéskor felveszi a fent említett két képesség egyikét. **CÉ Alapja** innentől kezdve együtt nő a **TÉ Alappal**. Ha a **TÉ Alap** éppen nem nő az adott szintlépésnél, akkor a CÉ Alap sem. Tegyük fel, hogy a fenti példa esetében nő egyel a TÉ Alap, amely így 6 lesz. Ekkor a **CÉ Alap** is nő egyel, tehát értéke 1 lesz.

### Távolsági fegyver kategóriák

A távolsági fegyverek több kategóriába sorolhatóak attól függően, hogy általánosságban mennyire könnyű kezelni őket, mennyire alkalmasak messzi célok leküzdésére. Ezek szerint az alábbi módosítók járulnak **minden** karakter Célzó Értékéhez, aki a felsorolt fegyverek valamelyikét kezébe veszi.

Fegyverkategória	CÉ módosító	Példa fegyverek	Speciális
Hajító szálfegyverek	+0	Dárda, lándzsa	Maximális Hatótáv Egységükhöz hozzáadható az (ERŐ módosító x HE)
Apró hajítófegyverek	+1	Tőr, dobótőr, hajítóbárd	
Íjak	+2	Rövid íj, hosszú íj	Sebzés bónusz: ERŐ módosító ( <b>ha</b> erre az ERŐ nagyságra lett tervezve)
Nyílpuskák	+4	Könnyű, nehéz nyílpuska	A kézi nyílpuskától felfelé <b>Páncéltörőnek</b> számítanak, azaz az SFÉ a vért rétegeinek számával lesz egyenlő.

### Hatótáv jellemző, Hatótáv egységek, Cellaszám

Minden fegyver rendelkezik egy "x/y" jellegű, két számból álló ún. **Hatótáv jellemzővel**.

Az érthetőség kedvéért visszafelé haladva: a második szám a fegyver **Hatótávolsága**: ilyen távolra használható legfeljebb (Y-lábban megadva.).

Az első szám pedig az ún. **Hatótáv Egység**, amely szintén Y-lábban megadott távolságérték. Azt mutatja meg, hogy hány lábanként nő az adott fegyverrel szemben a célpont Védő Értéke.

1 Y láb  
=  
1 földi méter

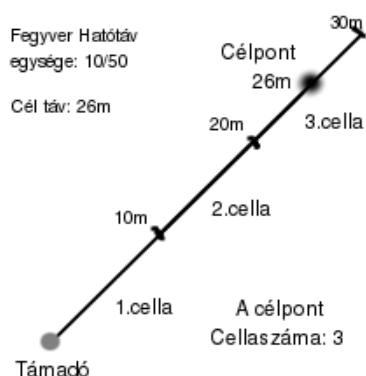
**Hatótáv jellemző : Hatótáv Egység/ Hatótávolság**

Például a **könnyű nyílpuska Hatótáv jellemzője 10/50**. Tehát maximálisan 50 lábra lehet vele ellőni és 10 méterenként nő vele szemben a célpont Védő Értéke.

A célpont ún. **Cellaszámát** pedig a következőképpen kapjuk meg:

$$\text{Cellaszám} = \frac{\text{Távolság}}{(\text{Fegyver Hatótáv egység})} \rightarrow \text{Felfelé kerekítve!}$$

Ez a szám adja meg, hogy a fegyver Hatótáv Egységéhez viszonyítva hányadik távolság "cellában" található a célpont. A Védő Érték kiszámításánál ezzel a számmal lesz beszorozva a célpont Mozgás szorzója (lásd alább).



A fenti példánál maradva, ha az említett kézi nyílpuskával lövünk egy 26 méterre levő célra, annak Cellaszáma: 3.  $(26/10 \rightarrow 3)$

Az egyszerűség kedvéért álljon erről itt egy ábra, amelyről megérthetőek a fentiek. A célpont távolsága 26 méter, a támadó nyílpuskát használ, melynek Hatótáv Jellemzője: 10/50

Ha a fegyver Hatótáv Egysége nem 10, hanem mondjuk 4 lenne, akkor következésképpen a célpont a Cellaszáma 7 lenne.

## Távolsági fegyverek minősége

Nem minden fegyver egyformán jó minőségű, valamelyik igazi mestermunka, pontos, megbízható, mások pedig olyan hitványul vannak összeeszkábálva, hogy még egy öt méterre álló gólemet se talál el vele aza ember.

## Távolság és Mozgás szorzók

Ha a célpont mozog, jóval nehezebb eltalálni. A távolság növekedésével ez a nehézség nem lineárisan, hanem exponenciálisan nő. Éppen ezért az egyes mozgás típusok (lassan egyenletesen, kiszámíthatatlanul mozgó, stb) egy szorzóval vannak jellemezve, amelyet a célpont Védő Értékének kiszámítása során a **Cellaszámmal** kell majd beszorozni (lásd előző fejezet!).

Mozgás jellege	Szorzó	Megjegyzés
Álló	2x	A célpont mozdulatlan
Lassú, egyenletes	3x	Lassú séta, léptetés lovon
Gyors, egyenletes	5x	Egyenletesen futó ember, vágató lovas
Kiszámíthatatlan	9x	A célpont ugrál össze-vissza, cikk-cakkban fut. Többet harcolnak, bármelyik fél eltalálása jó. (Közéjük lövés)
Harcoló célpont	12x	Csak egy konkrét harcoló fél eltalálása jó.

## Méret módosítók

TODO

## Látási viszonyok

*A látási viszonyok erősen meghatározzák a távolsági harcot, hiszen például félhomályban sokkal nehezebb eltalálni valakit, mint fényes nappal.*

<i>A célpont láthatósága</i>	<i>Módosító</i>
<i>Jól kivehető kontúr</i>	<i>0</i>
<i>Enyhén elmosódott kontúr, késő délután</i>	<i>1</i>
<i>Háttérrel összeolvadó kontúr sötétedéskor</i>	<i>3</i>
<i>Félhomályban mozgó alak</i>	<i>5</i>
<i>Sötétben mozzanó árnyak</i>	<i>10</i>
<i>Vaksötét</i>	<i>10*</i>

*\*A vaksötétben történő célzásról alább olvashatsz.*

## Távolsági harc vaksötétben

*Vaksötétben mielőtt bármit kiszámolnánk, dobjunk K20-al 0 alapértékre. A Célszám a célpont távolsága Y-lábban. Ha sikeres a próba, akkor elkezdhetjük kiszámolni a CÉ és VÉ értékeket +10-es látási viszonyoknak megfelelő Látási viszony módosítóval.*

*Ha viszont sikertelen, akkor a lövés/dobás automatikusan sikertelennek minősül. A rontás mértékétől függően közelben levő barátot, szövetségest találhat el az eltévedt lövedék. Erről a KM dönt. Az 1-es dobás itt is mindig kudarc, a 20-as mindig siker.*



## Célzó Érték kiszámolása

Mikor a támadó lövést, vagy hajítást végez, a Célzó Értékét állítja szembe a célpont Védő Értékével. A Célzó Érték kiszámolása a következőképpen történik.

$$\text{Támadó CÉ} = \text{CÉ Alap} + \text{Ügyesség} / \text{Erő módosító} + \text{Fegyver kategória módosító} + \text{Egyéb} + K\ 20$$

Bővebben:

Támadó CÉ kiszámítása	
Összeadandó értékek	Leírás
K20	Dobás K20-al
CÉ alap	A karakter CÉ alapja.
Ügyesség / Erő módosító	A fegyver típusától függ: ügyességből, vagy erőből használt
Fegyver kategória módosító	Hajító szálfegyverek: +0 Apró hajítófegyverek: +1 Íjak: +2 Nyílpuskák: +4
Fegyverforgatás - MF	+2 CÉ A mesterfokú fegyverhasználatból (FF- lőfegyverek; hajítófegyverek) adódó bónusz a Célzó Értékhez adódik.
Célzás körönként	+1 CÉ / kör amit célzással tölt el a támadó.
Egyéb	<ul style="list-style-type: none"> <li>Az egyes Képességekből adódó bónuszok.</li> <li>Képzetlenségből adódó levonás: -4 CÉ</li> <li>Nem "belőt" lőfegyver: -4CÉ</li> </ul> <p>Ha a támadó most lő először a fegyverrel, akkor -4 CÉ módosító súlytja. Ha legalább fél órát töltött el a "belövással", ez a módosító megszűnik. Egyébiránt a használat során folyamatosan tűnik el a hátrány (negyed óra után már csak -2CÉ és így tovább).</p>

## Célpont Védő Értékének kiszámolása

A célpont Védő Értékének kiszámítása pedig így történik:

$$\text{Célpont VÉ} = 10 + (\text{Mozgás szorzó} + \text{Méret módosító}) \times \text{Cellaszám}$$

Lássuk, mit is jelentenek az egyes értékek!

Célpont VÉ kiszámítása	
Érték	Leírás
Távolsági VÉ Alap	Értéke: 10
Mozgás szorzó	A mozgás jellegéből adódó szorzó
Méret módosító	A célpont méretéből adódó módosító, amely a Mozgás Szorzóhoz adandó hozzá.
Cellaszám	A célpont Távolságának és a fegyver Hatótáv Egységének hányadosa felfelé kerekítve.
Opcionális	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Ügyesség módosító:</b> Csak akkor adható hozzá, ha a célpont konkrét szándéka, hogy kitérjen a lövedék útjából.</li> <li><b>Akrobatika képesség 1/5-e:</b> A fenti követelmény erre is igaz.</li> </ul>

## Példalövészet

Tetves, a tolvaj-bérgyilkos egy raktár ablakából, nyílpuskával les a sikátorban közelgő áldozatára, egy tehetős kalmárra, aki éppen hazafelé battyog. A könnyű nyílpuska hatótáv jellemzője: **10/50**

Tetves **CÉ-je** a következőképpen alakul:

$$\text{CÉ} = 5 (\text{CÉ Alap}) + 2 (\text{ÜGY módosító}) + 4 (\text{nyílpuska}) = 11$$

A célpont Védő Értéke

$$\text{VÉ} = 10 + (3 (\text{lassan mozgó}) + 0 (\text{normál méretű})) \times \frac{(15 (\text{távolság}))}{(10 (\text{nyílpuska Hatótáv Egysége}))}$$

Az osztásnál felfelé kell kerekíteni, tehát a Cellaszám 2. A VÉ így:

$$\text{VÉ} = 10 + 3 \times 2 = 16$$

Tehát a vége:  $(11 + k20)$  vs 16, azaz ha Tetves 4 fölé dob, találatot ér el. Dob K20-al, az eredmény 9, végső CÉ =  $11 + 12 = 23$ , tehát eltalálta a célt, dobhatja a sebzést. Látható, hogy – bár Tetves nem egy íjászgénius, ilyen könnyű célt ő is jó eséllyel eltalál.

De lássunk egy bonyolultabb esetet.

**TODO: 2. példa**

## Képességek - Távolsági harc

*Az alább összegyűjtöttünk minden képességet, ami a Távolsági Harccal kapcsolatos.*

### 1. Képzett Célzás

*Villámgyorsan célba veszed ellenfeled, lövéseid rövid összpontosítás után is halálosak.*

**Követelmény:** Ügyesség 13+, Alap Célzó Érték +8, Fegyverforgatás (az adott lőfegyver kategóriával) – Mesterfok, Összpontosítás 8+

**Hatás:** Minden egyes célzással eltöltött kör után már +2 CÉ módosítót adhatsz Célzó Értékedhez. Azonban legfeljebb 3 körig növelheted így módon CÉ-det.

### 2. Pontos Lövés

*Nem okoz számodra gondot, hogy összevissza mozgó ellenfelet kell eltalálnod.*

**Követelmény:** Ügyesség 13+, Alap Célzó Érték +4, Fegyverforgatás (az adott lőfegyver kategóriával) – Alapfok

**Hatás:** Amennyiben kiszámíthatatlanul, vagy Harcoló ellenfélre lősz (hajítás), a Mozgásból adódó szorzó módosítók lecsökkennek a következőképpen:

Mozgás jellege	Új szorzó	Régi szorzó
Kiszámíthatatlan	7x	9x
Harcoló	10x	12x

### 3. Közeli Lövés

*Kifejezetten jól használod lő-, vagy hajítófegyvered közeli célponok ellen.*

**Követelmény:** Ügyesség 13+, Fegyverforgatás (az adott fegyver kategóriával) – Alapfok

**Hatás:** Amennyiben célzásnál a Cellaszám 1, akkor +2 CÉ járul a Célzó Értékhez.

#### 4. Gyors Lövés

*Lövéseidet kivételesen gyorsan tudod leadni.*

**Követelmény:** Ügyesség 13+, Alap Célzó Érték +4, Fegyverforgatás (az adott lőfegyver kategóriával) – Alapfok

**Hatás:** Távolsági fegyvered Gyorsasága 1-el csökken.

#### 5. Gyors újratöltés

*Gyakorlatodnak köszönhetően kifejezetten gyorsan tudod újratölteni számszerűjadat.*

**Követelmény:** Ügyesség 13+, Alap Célzó Érték +4, Fegyverforgatás (Lőfegyverek) – Alapfok

**Hatás:** A kilőtt nyílpuskád újratöltéséhez szükséges idő lecsökken. Kézi- és Könnyű nyílpuskád Sebesség értéket kap, melynek értéke 6. Így lehetséges lesz velük egy körben többször is támadni, de legfeljebb 3-szor.

**Alapeset:** Kézi- vagy Könnyű nyílpuskával körönként maximum egyszer lehet támadni.

#### 6. Távoli Lövés

*A szokásosnál nagyobb távolságra tudsz támadni távolsági fegyverekkel.*

**Követelmény:** Ügyesség 13+, Alap Célzó Érték +4, Fegyverforgatás (Lőfegyverek) – Alapfok

**Hatás:** Ha valamilyen lőfegyvert (pl. íj, nyílpuska) használsz, annak **Hatótáv Egysége** másfélszeresére, ha hajítófegyvert dobsz, kétszeresére nő.

#### 7. Orvlövészet

*Távolsági fegyverekkel akár messzebből is hajthatsz végre orvtámadást.*

**Követelmény:** Ügyesség 13+, Intelligencia 13+, Alap Célzó Érték +6, Lopakodás/Rejtőzés 8+, Fegyverforgatás (az adott fegyver kategóriával) – Alapfok

**Hatás:** Távolsági fegyverekkel bármilyen távolságban képes vagy orvtámadást végrehajtani.

## 8. Lövés futás közben

*Futás közben is biztos marad a kezed, nem kell megállnod, hogy ellenfeledet eltaláld.*

**Követelmény:** Ügyesség 13+, Alap Célzó Érték +6, Fegyverforgatás (az adott fegyver kategóriával) – Alapfok

**Hatás:** Ha futás közben lősz, vagy hajítasz, csak -3 büntetés jár Célzó Értékedre.

**Alapeset:** Futás közben -6 levonás súlytja Célzó Értékedet.

## 9. Lovas ijáaszat

*Gyakorlott vagy a lóhátról való ijáaszatban, ennek hatására kisebbek negatív módosítóid, ha mozgó hátrasodról lősz.*

**Követelmény:** Lovas Harc – Alapfok, Lovaglás 6+, Fegyverforgatás (lőfegyverek) – Alapfok

**Hatás:** Olyan fegyverekkel, amelyek használatában legalább alapfokon jártas vagy, a hátsról végzett távolsági támadásaid, negatív CÉ módosítója feleződik:

Ügetés esetén: -4 CÉ helyett -2 CÉ

Vágta esetén: -8 CÉ helyett -4 CÉ

## 10. Kitérés Lövés elől

*Gyorsaságod és hidegvéred páratlan! Képes vagy kitérni a rád kilőtt lövedékek útjából.*

**Követelmény:** Gyorsaság jellemző: +10, Összpontosítás 10+, Ügyesség 13+

**Hatás:** Amennyiben észleled, hogy rádlőnek és nem számítász készületlennek, valamint kizárólag arra figyelsz, hogy elkerüld a lövedéket, Távolsági Védő Értékedhez hozzáadhatod Gyorsaság jellemződet. ??? TODO

# KÉPZETTSÉGEK

## Változtatások

Bizonyos képzettségeket összevontuk, másokat megszüntettünk, vagy átalakítottunk, főleg azokat, amelyek kizárólag a “cselekedetekkel” voltak kapcsolatosak.

## Összevonások

Az alábbi táblázat mutatja, mely képzettségeket tartunk összevonhatónak. Az új képzettség Ezentúl mindkét régi képzettségnél leírtakat magában foglalja.

Új képzettség	Tulajdonság módosító	Első képzettség	Második képzettség	Megjegyzés
Lopakodás / Rejtőzés	Ügyesség	Lopakodás	Rejtőzés	
Akrobatika	Ügyesség	Akrobatika	Ugrás	
Észlelés	Intelligencia	Észlelés	Hallgatózás	

## Megszűnő képzettségek

• TODO

## Változó tulajdonság módosító

Képzettség	Régi módosító	Új módosító
Állattartás	Intelligencia	Karizma
Emberismeret	Karizma	Intelligencia
Mászás	Erő	Ügyesség
Mesterség, Szakma	Intelligencia	Változó (ált. Int. vagy Ügyesség)
Művészetek	Karizma	Karizma vagy Ügyesség

# KÉPESSÉGEK

*A Cselekedetek megszüntetésével értelmét veszítette több Képesség is. Ezek közül néhányat megszüntettünk, a többit pedig átdolgoztuk.*

## Harci képességek

### Megszűnik

- Ellovagló támadás
- Fegyvertörés – AF  
*A Fegyvertörés – MF képességben foglaltakat értjük ezentúl Fegyvertörés képesség néven.*
- Harci reflexek

### Átdolgozott

- Fegyvertörés
- Lefegyverzés

-----  
A fegyvertörés ÉS Lefegyverzés ezentúl:

*Ha sikeres a támadás, akkor 1. Siker vagy 2. Ellenpróba (ftör: ERŐ, LEFEGY: ÜGY)*

*Képtelen: -4 TÉ.*

*Képzett Fegyvertörés -2TÉ*

*Ha a TÉ Dobás = 1, akkor a megtámadott tehet szintén egy lefegyverzés próbát úgy, mintha képzett lefegyverző lenne.*

-----  
**TODO2:** túl hirtelen jön a fájdalomtűrés próba (?)