

# **KM20 szabályrendszer**

*MAGUS szerepjátékhoz*

# Tartalomjegyzék

1.Áttekintés, bevezetés.....	4
2.Karakteralkotás.....	5
2.1.Tulajdonságok.....	6
2.1.1 Erő.....	7
2.1.2 Állóképesség.....	7
2.1.3 Egészség.....	7
2.1.4 Ügyesség.....	7
2.1.5 Gyorsaság.....	8
2.1.6 Kisugárzás.....	8
2.1.7 Intelligencia.....	8
2.1.8 Emlékezet.....	9
2.1.9 Fogékonyság.....	9
2.1.10 Akaraterő.....	9
2.2.Tulajdonság értékek megállapítása.....	11
2.2.1 Faji módosítók.....	12
2.3.Tulajdonságpróba.....	13
2.3.1 Tulajdonság ellenpróba.....	13
2.4.Életerő pontok.....	14
2.5.Mágiaellenállás.....	15
2.6.Fejlődés.....	16
2.7.Képzettség pontok elosztása.....	17
2.7.1 Képzettség pontok karakteralkotáskor, 1.szinten.....	17
2.8.Harcértékek, Jellemzők.....	18
2.8.1 Harcérték alapok.....	19
2.8.2 Alapkasztok harcértékei.....	20
2.8.3 Alapkasztok Jellemzői.....	20
2.8.4 Kalandozó kasztok harcértékei.....	21
KÉ Alap.....	21
TÉ Alap.....	22
VÉ Alap.....	23
2.8.5 Kasztok Jellemzői.....	24
2.9.Képességek elosztása.....	25
3.Képzettségek.....	26
3.1.Képzettségek csoportosítása.....	27
3.2.Képzettségpróba, célszámok.....	30
3.2.1 Példa Képzettségpróbára.....	31
3.2.2 Vállalás.....	31
3.2.3 A Nyugalom szabály.....	31
3.2.4 Képzettségpróba képzetlenül.....	31
3.2.5 Ellenpróba.....	32
3.3.Képzettségek növelése.....	33
3.4.Képzettségeket módosító Képességek.....	34
3.4.1 Képzett – Képzettség.....	34
3.4.2 Tehetség.....	34
3.5.Képzettségek táblázata.....	35
3.6.Képzettségek leírása.....	39
3.6.1 Szociális képzettségek.....	39
Etikett.....	39
3.6.2 Fizikai képzettségek.....	39

Lopakodás/Rejtőzés.....	39
3.6.3 Világi képzettségek.....	39
3.6.4 Tudományos képzettségek.....	39
Alkímia.....	39
Gazdálkodás.....	39
Ősi kultúrák ismerete.....	40
Nyelvismeret.....	40
Történelemismeret.....	41
3.6.5 Alvilági képzettségek.....	41
Lopakodás/Rejtőzés.....	41
3.6.6 Művészeti képzettségek.....	42
3.6.7 Lelki képzettségek.....	42
Asztrológia.....	42
Fájdalomtűrés.....	42
4.Képességek.....	43
4.1.Harci képességek.....	44
4.1.1 Template.....	44
4.1.2 Közelharc.....	44
4.1.3 Kardvívás.....	44
4.1.4 Pusztítás.....	45
4.1.5 Lándzsavívás.....	45
4.1.6 Földharc.....	45
4.1.7 Belharc.....	46
4.1.8 Birkózás.....	46
4.1.9 Orvtámadás.....	47
4.1.10 Fárasztás.....	48
4.1.11 Képzett rohamozó.....	48
4.2.Manőver képességek.....	49
4.3.Kaszt-specifikus képességek.....	50
5.Harcrendszer.....	51
5.1.Egészség.....	52
5.1.1 Életerő Pont.....	52
5.1.2 Kábulat Életerő Pont.....	52
Kábulat ÉP gyógyulása.....	52
Tartós rosszullét.....	53
Példa Kábulat ÉP alkalmazására.....	54
5.1.3 Sebesülés.....	55
Példa a sebesülésre.....	56
5.1.4 Haldoklás.....	57
5.1.5 Gyógyulás.....	57
5.2.Fegyveres harc.....	58
5.2.1 Harcmódorok.....	58
5.2.2 Harcértékek.....	58
5.2.3 Kezdeményező érték.....	59
5.2.4 Védő Érték.....	60
Védő Érték meghatározása.....	60
Védő Érték csökkenése.....	61
Védő Érték regenerálódása.....	62
5.2.5 Támadó Érték.....	63
5.2.6 A harc menete – fegyveres harc.....	64

A harc menete (összefoglalás).....	64
A harc menete (részletesen).....	65
5.2.7 Támadások száma.....	66
5.2.8 Fegyverméret kategóriák és hatásaik.....	66
Beszorított helyzet.....	67
5.2.9 Harci taktikák.....	68
Támadó taktika.....	68
Védő taktika.....	68
Kezdeményező taktika.....	69
Kivárási Taktika.....	69
Védekező harc.....	69
Fárasztás.....	69
Roham.....	70
Öngyilkos roham.....	71
Harc lóhátról.....	71
Lovas roham.....	73
Lovas támadás galoppból.....	73
Harc puszta kézzel.....	74
Harc bal kézben tartott fegyverrel.....	74
5.2.10 Kétkezes harc.....	75
Belharc.....	76
Támadás kijelölt testrészre.....	77
Leütés hátulról (fejre/tarkóra).....	79
Mögékerülés.....	80
5.2.11 Harci helyzetek.....	81
Harc képzetlenül.....	81
Támadás hátulról.....	81
Meglépetés.....	81
Észrevétlen támadás.....	81
Érintő támadás.....	81
Harc magasabbról.....	81
Fegyverrántás.....	82
Harc helyhez kötve.....	82
Beszorított helyzet.....	82
Harc földön fekve.....	82
Lóról leesés.....	82
A védekező takarásban.....	83
5.2.12 Manőverek.....	84
Manőver típusok.....	85
Általános szabályok Manőverekre.....	88
Manőver nehézsége.....	89
Manőver végrehajtásának lépései.....	89
Előkészítés.....	90
Manőver képességek.....	91
Előkészítés próba célszáma.....	92
Vállalás.....	92
Végrehajtás.....	92
Megakasztás.....	93
„Manőver ismeret” harci képesség.....	94
Manőverek ismertetése.....	94

Általános Manőverek ismertetése.....	95
Manőver adatlap.....	95
Átdobás.....	96
Lefegyverzés.....	97
Fegyvertörés.....	99
Lábsöprés, Gáncsolás, Lábkirántás.....	100
Felállás földről.....	101
Kibontakozás.....	102
Kiegészítő támadás.....	104
Páncélszúrás.....	105
Belharcba kerülés.....	106
Első vágás.....	107
Fegyver Manőverek ismertetése.....	108
Lánccsapda.....	108
Példa egy Manőver alkalmazására.....	110
5.2.13 Sebzés.....	112
Erőbónusz.....	112
20-as támadó dobás.....	113
Mesterfok bónusz.....	113
5.2.14 Állapotok.....	114
Készületlenség.....	114
Megrendült.....	114
Kimerült.....	114
5.2.15 Példaharc.....	115
5.3. Távolsági harc.....	118
5.3.1 Cé alap.....	118
5.3.2 Távolsági fegyver kategóriák.....	119
5.3.3 Célpont Védő Értékének kiszámolása.....	120
5.3.4 Távolsági Szorzó.....	120
5.3.5 Mozgás módosító.....	120
5.3.6 Méret módosító.....	121
5.3.7 Látási viszony módosító.....	122
5.3.8 Távolsági harc vaksötétben.....	122
Zajos célpont.....	122
Csendes célpont.....	123
5.3.9 Hatótáv jellemző, Hatótáv egységek, Cellaszám.....	124
5.3.10 Távolsági fegyverek minősége.....	125
5.3.11 Célzó Érték kiszámolása.....	126
5.3.12 Példalövészet.....	127
5.3.13 Harci körülmények hatása távolsági harcban.....	128
5.3.14 Képességek - Távolsági harc.....	129
Képzett Célzás.....	129
Pontos Lövés.....	129
Közeli Lövés.....	129
Távoli Lövés.....	130
Gyors Lövés.....	130
Gyors újratöltés.....	130
Lövés reflexből.....	130
Lövés futás közben.....	131
Lovas íjászat.....	131

Kitérés Lövés elől.....	131
5.4.Fegyverek.....	132
5.4.1 Közelharc fegyverek.....	132
5.4.2 Páncélok, pajzsok.....	132
5.4.3 Távolsági fegyverek.....	133

## **Főbb tennivalók**

### **Általános**

- Az „Összevonások, Megszűnő képzettségek, Változó Tulajdonság módosító” fejezetek csak munka-fejezetek! A végleges doksiban ne legyenek benne!!

### **Karakteralkotás**

- Ha változnak a Tulajdonságok, akkor az „X-módosító” kifejezések is változzanak az egész doksiban!!
- Képzettségpróba dobás módjának véglegesítése, az erre vonatkozó szövegrészek módosítása.
- **Legyen HT is? Mit használjunk a Manővereknél? Esetleg  $HT=TEA+VEA$  ??**
- KP-k kiszámolása: súlyozás
- **ÉP kiszámolása!! ( $10+Ák+???$ )**
- Képességeken végigmenni!
- Kaszt képességeken is végigmenni, esetleges újak bevezetése (pl. Manőver képességek)
- **Tulajdonságpróbákat kidolgozni**

### **Képességek**

- Az egyes szekciókat elkülöníteni
- Végigmenni az összes képességen, irtani, átalakítani, újabb csinálni
- Kaszt képességeket külön az egyes kasztok leírásához

### **Harcrendszer**

- Ha változnak a Tulajdonságok, akkor a Képességek követelményei is változnak. A meglevőket is átírni. A Távolsági harcnál levőket is!!!
- Kábulat ÉP-nek valami rövidebb név
- „Fegyverforgatás-fegyverkategória” képesség helyett. Követelményeket is megadni! A Mestefoknak nagyon komoly követelményei legyenek!!
  - Közelharc
  - Kardvívás
  - Pusztítás
  - Lándzsavívás
  - Viszont: a fegyverméret kategóriák továbbra is számítsanak! Tehát lehessen törrel is pusztító harcmódban küzdeni, de sújtja a kisebb fegyver miatti hátrány, ha pl. pallos ellen megy.
- TEA helyett valami más elnevezés? Lehet már TÉ Alap, mert ritkábban kell alkalmazni, mint eddig.
- Pusztá kezes harc (verekedés) tisztázása (Fegyverforgatás? – pusztá kéz)
- Készületlenség és egyéb állapotok tisztázása, végig kell menni rajtuk
- Nehezíteni a célzást??

## Változások

### **0v3.0.0**

- *Megváltoztak a Tulajdonságok*
- *Kész a képzettségek meghatározása. Még probléma: halmazos, vagy sima besorolásúak legyenek*
- *És probléma még a skála és a dobás módja (Ars Magica és Requiem variálása)*

### **0v2.5.0**

- *Sebesülés kategóriák átalakítása: 7db*
- *Támadások számának csökkenése harc közben nem a TÉ Alaptól függ.*

### **0v2.4.4**

- *Apróbb tördelési változtatások*
- *Bejelölés: 4.3.14 – Orvlövészeti: hülyeség*
- *Általános tennivalók bővítése*
- *Változások vezetésének kezdése*
- *Íjak hatótáv jellemzőjét le kéne venni! (Pirossal bejelölve)*



# 1. 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 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 játék.*

## 2. KARAKTERALKOTÁS

---

*TODO: Bevezetés*

## 2.1. Tulajdonságok

Mikor karaktert alkotsz, elképzeled magad előtt a külsejét, megálmodod a belső jellemzőit, melyek személyiségét árnyalják. Hogy egyes, erős testi illetve személyiség jegyeinek számértékkel való leírása nagyban megkönnyíti, hogy egy felületes, általános képet kapjunk a karakterről. A későbbiekben ezek a számok fogják alapját adni más, összetettebb jellemzőinek, számértékeinek, ezért javasolt igen áttekinthetően meghatározni őket. A fenti alapvető értékek leírását az ún. Tulajdonságokkal végezzük. Tulajdonságaidból 10 darab különbözőt definiálunk. Ezek az alábbi táblázat szerint kerülnek meghatározásra.

<i>Erő</i>
<i>Állóképesség</i>
<i>Egészség</i>
<i>Ügyesség</i>
<i>Gyorsaság</i>
<i>Kisugárzás</i>
<i>Intelligencia</i>
<i>Emlékezet</i>
<i>Fogékonyság</i>
<i>Akaraterő</i>

A Tulajdonság értéke -4 és +4 között mozoghat (ezen a faji módosítók utólag változtathatnak).

### 2.1.1 Erő

#### TODO

- 5/-4: Egy pakli kártyát megemelni már edzésnek számít.
- 3/-2: Gyenge, ványadt alak.
- 1/+1: Átlagos.
- +2/+3: Elismerésre méltó izomzat, nem sokan kötekednek vele.
- +4/+5: Legendás hős, pusztá kézzel felemel egy szekeret, falat tör ököllel. Aki teheti, kitér előre.

### 2.1.2 Állóképesség

#### TODO

- 5/-4: Nagyjából életképtelen, folyamatosan mások ellátására szorul.
- 3/-2: Szobatudós. Gyakran beteg, a házi orvos rendszeresen látogatja.
- 1/+1: Átlagos.
- +2/+3: Jó kondíció, ritkán döntenek le betegségek.
- +4/+5: Legendás.

### 2.1.3 Egészség

#### TODO Mutatja, hogy me

- 5/-4: Állandóan veszélyben az élete. Egy könnyű nátha is elviheti.
- 3/-2: Gyakran betegeskedik.
- 1/+1: Átlagos.
- +2/+3: Kiváló az egészsége, csak elvétve beteg.
- +4/+5: Legendás egészségű, beteg soha nem volt, a mérgekkel szemben is jó eséllyel száll harcba.

### 2.1.4 Ügyesség

Jelzi cselekedeteid összehangoltságát, mozgásod kifinomultságát, precizitását, ügyességedet. Ezt a Tulajdonságod használod akár az egész testet igénybe vevő tevékenységről van szó, akár a kézzel, aprólékos tevékenység végzéséről, „pizsmogásról”

- 5/-4: Kiesni az ágyból is nagy mutató, a kanalat is a kézfejére kötözik, hogy enni tudjon
- 3/-2: Csetlik-botlik, rendszeresen lefejezi az ajtófélfát, minden elejt
- 1/+1: Átlagos
- +2/+3: Összehangolt, dinamikus mozgású, ügyesen pörgeti a pénzt az ujjai között
- +4/+5: Szemet gyönyörködtető a mozgása. Ha képzik, ünnepelt táncos, vagy halálos gyilkolóművész is lehet belőle. Kész zsonglőr.

### 2.1.5 Gyorsaság

Mutatja reflexeidet, hogy milyen gyorsan mozdulsz, ha reagálni kell valamire.

- 5/-4: A csigák elkapása is komoly reflexpróba

*-3/-2: Mindig lassan mozdul. Egy leeső tányért elkapnia teljesen reménytelen.*

*-1/+1: Átlagos.*

*+2/+3: Figyelemre méltó reflexek.*

*+4/+5: Boszorkányos gyorsaságú, sokan trükkre gyanakszanak – alaptalanul.*

## 2.1.6 Kisugárzás

---

*Jelzi azt, hogy környezeted mennyire figyel föl rád vagy vesz téged komolyan. Személyiséged szociális téren vett meggyőző erejét értjük alatta.*

*-5/-4: Mintha ott se lenne, mindenki levegőnek nézi, ha beszél, nem figyelnek rá*

*-3/-2: Nem törődnek vele, vagy elkerülik*

*-1/+1: Átlagos*

*+2/+3: A társaság központja. Ha megszólal, mindenki odafigyel.*

*+4/+5: Igazi központi figura. Rajongjanak érte vagy gyűlölik, de senki sem közömbös az irányában. Színészként szinte bármit el tud hitetni környezetével, lenyűgözve figyelik. Új vallás alapításával is próbálkozhat, népvézéreként gyorsan diktátorrá válhat.*

## 2.1.7 Intelligencia

---

*Jelzi szellemi felkészültségedet mind helyzetfelismerés, problémamegoldó készség terén.*

*-5/-4: Komplet idióta. Az evésen és alváson kívül minden kihívás számára.*

*-3/-2: Ostoba, vagy szellemi sérült egyed. A kevés gondolkodást igénylő feladatok (pl. öldöklés) már nem okoznak neki gondot.*

*-1/+1: Átlagos*

*+2/+3: Gyors gondolkodású, jó problémamegoldó*

*+4/+5: Csiszolt elméje, villámgyors gondolkodása bámulatba ejtő. Mágiatudó, nagy konspiratőr, veszélyes politikus lehet belőle.*

## 2.1.8 Emlékezet

---

*Memóriád fejlettségét mutatja, azt hogy mekkora tehetség van lexikális ismeretek elsajátítása.*

*-5/-4: Ami 5 percnél régebben történt, az számára nem létezik.*

*-3/-2: Nagyon rossz memória jellemzi, képtelen megjegyezni dolgokat, a tanulás számára kínkeserv.*

*-1/+1: Átlagos*

*+2/+3: Pompás memóriája van. Mindent megjegyez, nem felejt el semmit.*

*+4/+5: Élő lexikon, adattár. Nem okoz számára gondot egész verseskötetek beíflázása. Gyermekkorában történt eseményekre is pontosan emlékszik.*

## 2.1.9 Fogékonyság

---

*Jelzi személyiséged érzelmi oldalát – azt, hogy mennyire vagy nyitott és érzékeny a környezetedre, mennyire érted meg annak történéseit.*

*-5/-4: Ami a saját világán kívül van az számára teljesen érthetetlen, irtózik az új dolgoktól.*

*-3/-2: Nehezen fogadja be az újdonságokat, igazi vaskalapos, a finomabb árnyalatokat átérezni képtelen.*

**-1/+1: Átlagos**

**+2/+3:** Az új dolgok befogadása, feldolgozása számára nem probléma. Nyitott a világ, az emberek, az új hangulatok felé. Jó emberismerő lehet belőle.

**+4/+5:** Az egészen apró rezdüléseket, gyökeresen eltérő gondolatvilágokat, metaforákat is képes átérezni. Hatalmas költő, asztrálmágiában jártas varázstudó, vagy rosszabb esetben veszélyes pszichopata válhat belőle.

### **2.1.10 Akaraterő**

---

*Jelzi személyiséged akarati oldalát – azt, hogy mennyire tudod függetleníteni magad a körülötted zajló eseményektől, ill. mennyire csak sodródasz velük.*

**-5/-4:** Örjögő elmebeteg, csordaállat.

**-3/-2:** Lelkileg rendkívül labilis, önállótlan személy.

**-1/+1: Átlagos**

**+2/+3:** Szilárd jellem saját elképzelésekkel és célokkal. Nehezen eltántorítható személyiség.

**+4/+5:** Rendíthetetlen tölgy, szerzetes.

## 2.2. Tulajdonság értékek megállapítása

A karakteralkotás kezdetén minden Tulajdonságod értéke **-5**. Első lépésben ossz el **30** pontot az öt Főtulajdonságod között az alábbi táblázat szerint. (Megjegyzés: nem kell mindet elköltened, tartalékolhatsz is egy későbbi nagyobb „emelésre”.)

Tulajdonság	Pont költség
-5	-
-4	1
-3	2
-2	3
-1	4
0	5
+1	6
+2	8
+3	11
+4	15
+5	20

Minden negyedik karakterszinten kapsz további **+2** pontot, melyet szintén a fenti táblázat alapján fordíthatsz tulajdonságaid növelésére. Figyelem! Nem egy Tulajdonság értékét növelheted kettővel, hanem ennyi pontot kapsz, amelyből kigazdálkodhatsz egy Tulajdonság növelést. Az így kapott bónusz pontokat „tartalékolhatod” is. Például egy +3-ról +4-re való növelés költsége 4 pont, amelyre 8 szint fejlődés során tehetsz szert.

Amennyiben karakteralkotáskor felvetted a „**Kalandozó**” nevű **(milyen? háttér? szociális?)** képességet (lásd Képességek fejezet!), akkor a kezdeti 30 pontodhoz **+3** extra pontot kapsz.

## 2.2.1 Faji módosítók

Miután elosztottad a pontjaidat, add hozzá Tulajdonságaidhoz az esetleges faji módosítókat. A továbbiakban ez lesz Tulajdonságod alapértéke, tehát 4 szintenként ebből kell kiszámítani a növeléshez szükséges pontokat.

elf:	-2 Fizikum, +1 Ügyesség, +1 Fellépés
félelf:	-1 Fizikum, +1 Ügyesség
törpe:	+1 Fizikum, -1 Mentál
udvari ork:	+1 Fizikum, -1 Asztrál, -1 Fellépés (az orknál miért mentál, itt miért asztrál??)
kyr-vérű:	-1 Fizikum, +1 Fellépés
amund:	-1 Mentál, +1 Asztrál, +1 Fellépés
dzsenn:	+1 Mentál
gnóm:	-1 Fizikum, +1 Ügyesség, +1 Mentál, -1 Fellépés (Szerintem -2 fizikum!!)
goblin:	-1 Fizikum, +2 Ügyesség, -2 Fellépés (Talán itt is -2 fizikum...)
khál:	+2 Fizikum, +1 Ügyesség, -2 Mentál, -1 Asztrál
ork:	+2 Fizikum, -2 Mentál, -1 Fellépés

**Altulajdonságok:** Altulajdonságaid értéke alapesetben megegyezik a Főtulajdonság értékével. Ezt finomíthatod azáltal, hogy egyiket növeled eggyel a másik terhére. A kettő különbsége legfeljebb kettő lehet, és egyik sem lehet -5-nél kisebb vagy +5-nél nagyobb, csak akkor ha a faji módosítók ezt lehetővé teszik, vagy Tulajdonságod javító / lerontó mágia, esetleg pszi diszciplína hatása alatt állsz.

Későbbi növelésnél a két Altulajdonság vagy eggyel-eggyel nő, vagy csak az egyik kettővel.

Hááát... Szerintem csak 1-1-el nőjenek....



## 2.3. Tulajdonságpróba

Mikor a karakter olyan helyzetbe kerül, hogy valamelyik Tulajdonságát kell próbára tennie, – tehát nem valamelyik képzettségét érintő ismeretre van szükség –, akkor Tulajdonságpróbát kell tennie. Ez a következőképpen történik:

A KM meghatároz egy **1-20-ig** terjedő célszámot nehézségnek, a játékos pedig dob **2k10**-el, plusz annyi bónusz illetve büntetés (k10) kockával, amekkora az adott Tulajdonságának értéke. Amennyiben Tulajdonsága negatív előjelű, akkor a két legrosszabb, amennyiben pozitív, akkor a két legjobb dobás összegét kell vennie. Ha a kapott szám nagyobb, vagy egyenlő a célszámmal, akkor a próba sikerült.

**Még nem végleges!!!** Tesztelni kell és belőni, hogy mi számít könnyűnek stb. illetve, hogy nem ad-e ez túl nagy tápot a nem-nullás Tulajdonsággal rendelkezőknek.

### 2.3.1 Tulajdonság ellenpróba

Ha két karakternek össze kell mérnie tudását egy konkrét Tulajdonsággal kapcsolatban (például ki tud tovább pénzt pörgetni a kezén), akkor Tulajdonság ellenpróbát kell dobniuk, amely a következőképpen néz ki:

Mindkét játékos dob (NJK esetén természetesen a KM) **2k10**-el, plusz annyi bónusz illetve büntetés (k10) kockával, amekkora az adott Tulajdonságuk értéke. Amennyiben az adott karakter Tulajdonsága negatív előjelű, akkor a két legrosszabb, amennyiben pozitív, akkor a két legjobb dobás összegét kell vennie. Mikor mindkét karakter dobásának eredménye megvan, összehasonlítjuk őket és az győz, aki nagyobb számot ért el. Ha a kapott számok egyenlőek, akkor ideiglenesen patthelyzet alakul ki, a KM belátása szerint (esetlen némi idő elteltével) új ellenpróba dobható.

**TODO:** Vannak olyan Tulajdonságok, ahol nem lehet próbát dobni, automatikusan a nagyobb nyer. Pl. Erő ellenpróba.

## 2.4. Életerő pontok

*ÉP Alapot bemutatni, leírni a növekedését.*

*TODO: 2k10-ben csak 6 kategória van!*

Életerő Pontok						

-1 tá

-1 tá

A karakter fizikai állapotát az **Életerő Pontok** (ÉP) száma határozza meg, melyeket 7 egészség kategória közt osztunk el, és melyeknek majd a Sebesülés fejezetben lesz szerepe (lásd ott).

A pontokat a mellékelt táblázatban a bal alsó sarokból jobbra, soronként felfelé haladva osztjuk el a kategóriák között. A baloldali példa 17 ÉP elosztását mutatja be.

Az Életerő Pontok kiszámítása a következőképpen történik:

$$\text{ÉP} = 10 + (\text{Egészség} \times 2) + \text{Állóképesség}$$

## 2.5. Mágiaellenállás

*TODO: kidolgozni*

Ötletek:

- 1.) Esetleg lehetnénk képzettségben??
  - (inkább ne)
- 2.) Maradjon meg a Tudat jellemző?

## 2.6. Fejlődés

- *Kaszt*
- *Kalandozó-kasztok*
- *Belső-kasztok*

### *Tapasztalati Szint*

- Szintlépés: 1000 TP mindig mindenkinek (karakter szintenként)
- Tulajdonság növekedés 4 szintenként
- Kaszt-szint
- Karakter-szint

TODO: leírni ezeket

## 2.7. Képzettség pontok elosztása

*TODO: Definíció, bevezetés*

*KP Alap: a karakter megalkotásakor az első 3 kaszt szint (Alapkasztok) mindegyikén ezt az értéket hozzáadhatja az elosztható Képzettség Pontjaihoz.*

Kp Alap azt hiszem kell, de nem túl sok (kb 8-10 Kp/szint) minden alpakaszt szinten.

Kérdés: mi legyen az ember „tanulékony” faj-jellemzőjével (+1Kp/Tsz)? Nagyjából **3-4Kp/Tsz** lenne jó.

+30KP az első 3 alapkaszt szinten.

### 2.7.1 Képzettség pontok karakteralkotáskor, 1.szinten

*Megbeszélni*

	<i>KP/szint</i>	<i>KP Alap első 3 alapkaszt szinten</i>
<i>Fegyverforgató</i>	25	30
<i>Szerencsevadász</i>	35	
<i>Arisztokrata</i>	35	
<i>Novícius</i>	35	

Kasztokra: 25/30/35 KP/szint lenne az általános. +**tetszőleges Tulajdonság értéke, amiből csak ahhoz kapcsolódó képzettséget fejleszthet.**

Ez nem biztos, hogy kell, mert csak bonyolítja a karakteralkotást és kevés az előnye.

A kaszt követelményekbe ne számítson bele a faji módosító, se a tápoló képességek.

- Attila szerint meg fordítva

## 2.8. Harcértékek, Jellemzők

*Hogy egy karakter milyen tapasztalt a harc terén, azt harcértékeivel jellemezzük. Nyilvánvaló, hogy egy harcosabb kaszt tagja gyorsabban fejlődik ezen a téren, mint mondjuk egy mágiatudó.*

*TODO: Leírni: KÉ Alap, TÉ Alap, VÉ Alap, CÉ Alap, ÉP Alap fogalmak definícióit és hogy hogyan nőnek kaszttól függően, stb.*

## 2.8.1 Harcérték alapok

Mind az alapkaszatok, mind az egyes kalandozó kasztok KÉ Alap, TÉ Alap és VÉ Alap harcértékei egyedi értékekkel rendelkeznek attól függően, hogy az adott harci területen mennyire jártasak tagjaik.

Az egyszerűség kedvéért 5 kategóriát állapítottunk meg: 7,10,13,16 és 20-as, melyek az adott harcérték 10. szinten elért értékét jelzik.

Alább megadtuk, hogy az egyes kategóriáknál az adott értékek az egyes szinteken mennyivel nőnek. A szürkével bejelölt mezők a használt, ismétlődő sorozatokat jelölik. A 15. szint feletti értékeket ezek segítségével számíthatjuk ki. A lenti sorozatok „félbetörve” kezdődnek első szinttől, mely a kiegyensúlyozást hivatott képviselni.

**Probléma: a harci helyzetek módosítói + Készületlenség pl. így túl kis értékű, sőt az egyes kasztok harcértékei közt elég nagy lesz az eltérés. Sőt boríthatja a Manővereket és nehézségeiket is!**

Eltorzulnak a kasztok harcértékei közti arányok a k20-hoz viszonyítva. Pl. 10. kasztszinten is volt egy boszorkánynak 6-os TÉ alapja, míg egy harcosnak 13. Most a boszorkány TÉ-je 9, míg a harcosé 26. Ez azt is jelenti (túl azon, hogy a különbség több mint kétszerese lett az eredetinek), hogy a D20-ban, ha 7-tel jobbat dobott a boszorkány a harcosnál, akkor kompenzálni tudta a rosszabb TÉ-jét. Most ehhez 17-tel kell nagyobbat dobnia a harcosnál. Ezzel valamit kezdeni kellene, mert így nem csak a tudás/tehetség szerepét növeltük meg a szerencséhez – k20 – képest, hanem a kasztok közti különbségeket is fölnagyítottuk.

**Konklúzió: teszt felületen kipróbálni majd más értékekkel is.**

Kategória	1. szint	2. szint	3. szint	4. szint	5. szint	6. szint	7. szint	8. szint	9. szint	10. szint
7	+1	-	+1	+1	-	+1	+1	-	+1	+1
10	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
13	+1	+2	+1	+1	+2	+1	+1	+2	+1	+1
16	+2	+1	+2	+2	+1	+2	+1	+2	+2	+1
20	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2

## 2.8.2 Alapkasztok harcértékei

KÉ Alap

	Fegyver forgató	Szerencse vadász	Arisztok- rata	Novícius
1	2	2	1	1
2	3	4	3	2
3	5	6	4	3
4	7	8	5	4
5	8	10	7	5
6	10	12	8	6
7	11	14	9	7
8	13	16	11	8
9	15	18	12	9
10	16	20	13	10

TÉ Alap

	Fegyver forgató	Szerencse vadász	Arisztok- rata	Novícius
1	2	1	2	1
2	4	3	3	1
3	6	4	5	2
4	8	5	7	3
5	10	7	8	3
6	12	8	10	4
7	14	9	11	5
8	16	11	13	5
9	18	12	15	6
10	20	13	16	7

VÉ Alap

	Fegyver forgató	Szerencse vadász	Arisztok- rata	Novícius
1	2	1	1	1
2	4	3	3	1
3	6	4	4	2
4	8	5	5	3
5	10	7	7	3
6	12	8	8	4
7	14	9	9	5
8	16	11	11	5
9	18	12	12	6
10	20	13	13	7



## 2.8.3 Alapkasztok Jellemzői

TODO: ÉP Alap, Tudat

## 2.8.4 Kalandozó kasztok harcértékei

### KÉ Alap

Szint	Barbár	Bajvívó	Bárd	Boszorkány	Bosz. mester	Fejvadász	Gladiátor	Harcos	Pap
1	2	2	2	1	2	2	1	2	1
2	3	4	3	2	3	4	3	3	2
3	5	6	5	3	5	6	4	5	3
4	7	8	7	4	7	8	5	7	4
5	8	10	8	5	8	10	7	8	5
6	10	12	10	6	10	12	8	10	6
7	11	14	11	7	11	14	9	11	7
8	13	16	13	8	13	16	11	13	8
9	15	18	15	9	15	18	12	15	9
10	16	20	16	10	16	20	13	16	10
11	18	22	18	11	18	22	15	18	11
12	19	24	19	12	19	24	16	19	12
13	21	26	21	13	21	26	17	21	13
14	23	28	23	14	23	28	19	23	14
15	24	30	24	15	24	30	20	24	15

Szint	Paplovag	Lovag	Pszí-Adeptus	Harcművész	Kardművész	Tolvaj	Tűzvarázsló	Varázsló
1	1	1	1	1	1	2	1	1
2	2	2	1	3	3	4	3	1
3	3	3	2	4	4	6	4	2
4	4	4	3	5	5	8	5	3
5	5	5	3	7	7	10	7	3
6	6	6	4	8	8	12	8	4
7	7	7	5	9	9	14	9	5
8	8	8	5	11	11	16	11	5
9	9	9	6	12	12	18	12	6
10	10	10	7	13	13	20	13	7
11	11	11	7	15	15	22	15	7
12	12	12	8	16	16	24	16	8
13	13	13	9	17	17	26	17	9
14	14	14	9	19	19	28	19	9
15	15	15	10	20	20	30	20	10

## TÉ Alap

<i>Szint</i>	<i>Barbár</i>	<i>Bajvivó</i>	<i>Bárd</i>	<i>Boszorkány</i>	<i>Boszmester</i>	<i>Fejvadász</i>	<i>Gladiátor</i>	<i>Harcos</i>	<i>Pap</i>
1	2	2	1	1	1	2	2	2	1
2	4	3	3	1	2	3	4	4	2
3	6	5	4	2	3	5	6	6	3
4	8	7	5	3	4	7	8	8	4
5	10	8	7	3	5	8	10	10	5
6	12	10	8	4	6	10	12	12	6
7	14	11	9	5	7	11	14	14	7
8	16	13	11	5	8	13	16	16	8
9	18	15	12	6	9	15	18	18	9
10	20	16	13	7	10	16	20	20	10
11	22	18	15	7	11	18	22	22	11
12	24	19	16	8	12	19	24	24	12
13	26	21	17	9	13	21	26	26	13
14	28	23	19	9	14	23	28	28	14
15	30	24	20	10	15	24	30	30	15

<i>Szint</i>	<i>Paplovag</i>	<i>Lovag</i>	<i>Pszí-Adeptus</i>	<i>Harcművész</i>	<i>Kardművész</i>	<i>Tolvaj</i>	<i>Tűzvarázsló</i>	<i>Varázsló</i>
1	2	2	1	1	1	1	1	1
2	3	4	1	3	3	2	3	1
3	5	6	2	4	4	3	4	2
4	7	8	3	5	5	4	5	3
5	8	10	3	7	7	5	7	3
6	10	12	4	8	8	6	8	4
7	11	14	5	9	9	7	9	5
8	13	16	5	11	11	8	11	5
9	15	18	6	12	12	9	12	6
10	16	20	7	13	13	10	13	7
11	18	22	7	15	15	11	15	7
12	19	24	8	16	16	12	16	8
13	21	26	9	17	17	13	17	9
14	23	28	9	19	19	14	19	9
15	24	30	10	20	20	15	20	10

## VÉ Alap

<i>Szint</i>	<i>Barbár</i>	<i>Bajvívó</i>	<i>Bárd</i>	<i>Boszorkány</i>	<i>Boszmester</i>	<i>Fejvadász</i>	<i>Gladiátor</i>	<i>Harcos</i>	<i>Pap</i>
1	2	2	1	1	1	2	2	2	1
2	3	3	3	1	2	3	4	4	3
3	5	5	4	2	3	5	6	6	4
4	7	7	5	3	4	7	8	8	5
5	8	8	7	3	5	8	10	10	7
6	10	10	8	4	6	10	12	12	8
7	11	11	9	5	7	11	14	14	9
8	13	13	11	5	8	13	16	16	11
9	15	15	12	6	9	15	18	18	12
10	16	16	13	7	10	16	20	20	13
11	18	18	15	7	11	18	22	22	15
12	19	19	16	8	12	19	24	24	16
13	21	21	17	9	13	21	26	26	17
14	23	23	19	9	14	23	28	28	19
15	24	24	20	10	15	24	30	30	20

<i>Szint</i>	<i>Paplovag</i>	<i>Lovag</i>	<i>Pszi-Adeptus</i>	<i>Harcművész</i>	<i>Kardművész</i>	<i>Tolvaj</i>	<i>Tűzvarázsló</i>	<i>Varázsló</i>
1	1	2	1	1	1	1	1	1
2	3	3	1	3	3	3	2	1
3	4	5	2	4	4	4	3	2
4	5	7	3	5	5	5	4	3
5	7	8	3	7	7	7	5	3
6	8	10	4	8	8	8	6	4
7	9	11	5	9	9	9	7	5
8	11	13	5	11	11	11	8	5
9	12	15	6	12	12	12	9	6
10	13	16	7	13	13	13	10	7
11	15	18	7	15	15	15	11	7
12	16	19	8	16	16	16	12	8
13	17	21	9	17	17	17	13	9
14	19	23	9	19	19	19	14	9
15	20	24	10	20	20	20	15	10

## 2.8.5 Kasztok Jellemzői

TODO: ÉP Alap, Tudat

## 2.9. Képességek elosztása

- A követelményeknél a faji módosítók nem számítanak be.
- Szintlépésnél lehessen a választható szabad képességeket „tartalékolni”.
- Karakteralkotáskor mindenki kap plusz **2db** külön képességet (másra nem váltható be), melyek nem lehetnek Harci, Mágikus, Háttér, vagy Pszi képességek.
  - X (x=5) szintenként plusz 1db ilyen képesség.
- **TODO: Valami nevet ezeknek a spéci képességeknek**

### 3. KÉPZETTSÉGEK

---

*Mikor a játékos megalkotja karakterét, amellyel Ynev világán kalandozni fog, meghatározza azokat az ismereteket, jártasságokat, amelyeket az – addigi élete során – elsajátított. Ezeket a jellemzőket nevezzük Képzettségeknek. Minden Képzettséget egy számértékkel jellemzünk, amelyből kiderül, tulajdonosa mennyire jártas az adott témában.*

*Ez az érték a karakter életútja során – a megszerzett tapasztalatoknak hála –, növekedhet, amely fejlődést a játékos Képzettség Pontjai (KP) elosztásával jelenít meg.*

### 3.1. Képzettségek csoportosítása

**TODO: Szintenkénti növelés, 1.szinten max, specializáció???**

A képzettségeket kategóriákra bontjuk aszerint, mennyire átfogóak, mekkora ismeretanyagot ölelnek fel. Három kategóriát különböztetünk meg: **Átfogó**, **Átlagos** és **Specializált**, melyek különböző szorzót kapnak. Egy adott képzettség 1 ponttal való növeléséhez a szorzónak megfelelő mennyiségű Képzettség Pontot kell áldozni. Amennyiben egy Képzettség az adott karakter számára elsődlegesnek számít (lásd a kasztok ismertetését), akkor az említett szorzó is alacsonyabb. Az Átfogó és Átlagos képzettségek értéke legfeljebb (karakter-szint x 2) lehet, a Specializáltaké pedig ennél 10 ponttal több.

Ezek a határok természetesen az esetleges faji módosítók, vagy felvett képességek hatásai nélkül értendők, azok módosítói feljebb tolhatják az így megállapított felső értékeket. A fentiek az alábbi táblázat foglalja össze:

Képzettség kategória	Szorzó	Szorzó elsődlegesként	Maximum érték 1.szinten	Például
<b>Átfogó</b>	6x	4x	1.sz	Történelemismeret - Ynev
<b>Átlagos</b>	3x	2x	karakter-szint x 2	Történelemismeret – Pyarroni államszövetség, Történelemismeret – Kyria
<b>Specializált</b>	1x	Nem lehet elsődleges	(karakter-szint x 2) + 10	Történelemismeret – Predoc vagy konkrét időszak (100év) történelme

A Képzettségeket és egymáshoz való viszonyukat legjobban halmazokkal tudnánk szemléltetni, melyek közül a legnagyobb (Átfogó) több kisebbet (Átlagos) tartalmaz, amelyek további még kisebb (Specializált) halmazokat foglalnak magukban.

Az **Átfogó** képzettségek jellemzője, hogy általános, mindenre kiterjedő tudást nyújtanak az adott területen. Éppen ezért tanulásuk is tovább tart, ami meg is látszik a magasabb KP szorzón. Ennek következménye, hogy magába foglal több konkrét Képzettséget, amelyeket az Átlagos, vagy Specializált kategóriákban találunk. Az ide tartozó képzettségeket tekinthetjük a legnagyobb halmaznak. Ilyen **Átfogó** képzettség például az általános történelemismeret : **Történelemismeret - Ynev**.

Az **Átlagos** képzettségek már jóval konkrétabb, – így gyorsabban tanulható – tudást takarnak, egy konkrét feladatkörrel foglalkoznak, viszont azon belül mindennel, például a „**Történelemismeret – Pyarroni államszövetség**” képzettség kizárólag a nevéből adódó terület történelmét foglalja magában.

Végére maradtak a **Specializált** képzettségek, amelyek egy adott terület egy konkrét, szűk problémakörével foglalkoznak. Könnyen megtanulhatóak, de viszonylag szűk, gyakorlatias tudást takarnak. A fenti példánál maradv a **Történelemismeret - Predoc** kizárólag Predoc állam történelmének ismeretét nyújtja, ha tágabb tudásra vágyunk, ahhoz már legalább Átlagos Képzettséget kell felvennünk. A Specializált képzettséget legfeljebb ((karakter-szint x 2) + 10) értéket érhetnek el, de maximum 4-el növelhetők szintenként.

Természetesen a karakter egy bizonyos szinten túl nem fejlődhet egy adott specializált képzettségben, szüksége van az átfogóbb tudásra is. Szabály, hogy az Átlagos és Specializált képzettség közti különbség legfeljebb **10** lehet.

Mit lehet csak tudásból megpróbálni?

**TODO: Összhangot kifejteni (1/5-ös dolog)**

**TODO: Új Képesség : egy adott képzettség Másodlagosból Elsődleges lesz. (vagy már van ilyen?)**

Amennyiben a karakter rendelkezik olyan Képzettséggel, amely egy általa szintén ismert Képzettség alá tartozik (része), akkor ha a „magasabb kategóriájú” Képzettséget növeli, akkor az az alá tartozó „alacsonyabb kategóriájú” is ugyanannyival növekedni fog, hiszen az általános tudás több olyan részletet is tartalmazhat, amely hasznos lehet a specializáltabb ismeret szempontjából.

Így tehát mondhatjuk, hogy a felsőbb kategória „tolja” maga előtt az alsóbbakat.

Lássunk egy példát:

Egy pyarroni Kyel pap 1. kaszt (4.karakter) szinten az alábbi értékekkel bír:

- Történelemismeret – 8 (Átfogó Képzettség)  
(a lehetséges  $4 \times 2 = 8$  pontból ő csak 6 pontot költött rá + felvette a „Tehetség - Történelemismeret” képességet (+2), így  $6 + 2 = 8$  a végeredmény)
- Történelem – Pyarroni államszövetség – 10 (Átlagos Képzettség)  
((Történelemismeret: 8) + 2 pont)

A „Történelem – Pyarroni államszövetség” képzettség része a „Történelemismeret” Átfogó képzettségnek. A karakter következő szintlépéskor 2-vel akarja növelni Történelemismeret képzettségét, amely  $2 \times 6$  KP-ba kerülne. Viszont a Történelemismeret számára elsődleges képzettség, ezért csak  $2 \times 4$  KP-t kell rááldoznia.

Ekkor 2. kaszt szinten a KP-k elosztása után:

Történelemismeret – 10 (A +2 pont növelés hatására)

Történelem – Pyarroni állsz. – 12 (Itt is +2 automatikus pont növelés KP rááldozása nélkül, mert a felsőbb kategória növekedése ez is „feljebb tolta”)

### 3.2. Képzettségpróba, célszámok

Vesszük az adott szituációban épp szükséges Tulajdonság értékét, hozzáadjuk a Képzettség értékét, majd dobunk a megfelelő típusú kockával és a fentieket összeadjuk. Ha a kapott szám nagyobb, vagy egyenlő a Célszámmal, akkor a próba sikerült.

$$\text{Tulajdonság} + \text{Képzettség} + k6/k10 \text{ vs. Célszám}$$

Ha a KM úgy látja, hogy az adott próbánál több Tulajdonság is szerepet játszik, akkor a szükséges Tulajdonságok átlagával kell számolni.

Átfogó képzettségek célszámai (dobás k10-el)	
Könnyű	6
Átlagos	9
Nehéz	12
Nagyon nehéz	15
Emberfeletti	18

Átlagos képzettségek célszámai (dobás k6-al)	
Könnyű	4
Átlagos	6
Nehéz	8
Nagyon nehéz	10
Emberfeletti	12



### 3.2.1 Példa Képzettségpróbára

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 legyen 5.

A Mászás átfogó (10-es típusú) képzettség, tehát k10-el kell dobni a próbát.

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

$$2 (\text{Ügyesség}) + 5 (\text{Mászás}) + k10 \text{ vs. } 15 (\text{Nagyon nehéz a 10-es skálán})$$

Azaz  $7+k10$  vs.  $15$  (tehát ha minimum 8-ast dob, akkor a próba sikerült. Esély: 30%)

### 3.2.2 Vállalás

Ha a karakter látja, hogy a próba meghaladja tudásának határát, dönthet úgy, hogy kockáztat és hatékonyabb, de nem begyakorolt, veszélyesebb módszerhez nyúl. Játéktechnikailag ez úgy néz ki, hogy a játékos mondhat egy **1-től 3-ig** terjedő számot, amit hozzáadhat a képzettségpróba dobásához, viszont előtte dobnia kell k6-al és ha a vállalt szám alá, vagy azzal egyenlőt dob, akkor halálos, vagy halálos következményű hibát vét. Látszik, hogy ehhez a lehetőséghez csak legvégső esetben érdemes nyúlni. Úgy foglalhatnánk össze, hogy amikor a karakter vállal, olyankor megpróbálkozik valami olyan dologgal, ami hatékonyabb, mint jelenleg tudása, de még nem gyakorolta be rendesen (pl. csak elleste a mesterétől), így a rontásra is nagyobb az esélye.

A KM legyen kemény! A **Vállalás** képzettségpróba esetén ne legyen mindennapos, legyen súlya; a játékos érezze, hogy ilyenkor karaktere élete csak egy hajszálon múlik!

### 3.2.3 A Nyugalom szabály

Amennyiben a karakter nyugodtan, bármilyen időkorlát és stressz nélkül próbál meg egy képzettségpróbát igénylő cselekedetet, akkor érvényes rá a Nyugalom szabály, mely kimondja, hogy ilyen esetekben a dobás automatikusan 10-as / vagy 6-os dobásnak minősül (viszont nem jár automatikus sikerrel).

### 3.2.4 Képzettségpróba képzetlenül

Amennyiben a karakter nem jártas egyáltalán egy képzettségben (az adott képzettség értéke nulla), akkor csak abban az esetben dobhat próbát, amennyiben az adott képzettségnél engedélyezett a képzetlen próba. Hogy igen, vagy nem azt a **képzettségek táblázatában** az adott képzettség adatainál találhatjuk meg.

Jó pozitív példa a **Mászás**, amit bárki megpróbálhat képzetlenül – talán szerencséje lesz. Negatív példának pedig felhozhatjuk a **Méregkeverést**, ahol minimális ismeretek hiányában meg sem próbálhatjuk a dobást, biztos a kudarc.

Ha az adott képzettség leírásában szerepel, hogy képzetlen is megpróbálhatja, akkor ilyen esetben 0-nak vesszük a képzettség értékét és arra dobunk a hagyományos képzettségpróba szabályai szerint.

### 3.2.5 Ellenpróba

Ha egy képzettség alkalmazása egy másik karakter ellenében történik, akkor ellenpróbáról beszélünk. Az ellenpróba két részből áll:

A karakter egy alkalommal dob próbát (a **Képzettségpróba dobása** fejezetben leírtak szerint) és a kapott eredményt először az általános körülményekkel kapcsolatos célszámmal méri össze, majd ha az sikeres, akkor az ellenfél által dobott értékkel.

Például a karakter félhomályban üvegfiolák közt lopakodik. Kérdés: ellenfele meghallja -e. Először dob a körülmények adta célszámmra (lopakodás üvegek közt félhomályban: a célszám legyen **30-as**), hogy nem követ -e el hibát. A játékos dob: Az eredmény: **36**. Nem vétett hibát, tehát nem rúgott bele egy üvegbe sem, nem csörömpölt. Ha ezt a próbát elbukta volna, a próba egésze is sikertelennek minősül.

Ha az első próba megvan, jön az ellenpróba: ellenfele is dob Észlelés képzettségére és a lopakodó imént kiszámolt 36-os értékét most ezzel kell összehasonlítani. Ha az ellenfél 36-nál kisebb értéket kapott, nem hallja meg a lopakodót.

**TODO: ellenpróbánál mi az alapeset? Pl. Lopakodás/rejtőzés vs. Észlelés**

**Hol kell módosítót használni, mennyire kell eltolni??**

### 3.3. Képzettségek növelése

*A karakter fejlődését a szintlépés hivatott szimulálni*

*TODO: befejezni. Szintlépés kifejtése, max pontok, stb. 2.1-ben már le van írva.*

## 3.4. Képzettségeket módosító Képességek

Hivatkozás a Képességek fejezetre, itt csak egy-két táblázat.

### 3.4.1 Képzett – Képzettség

**TODO: megfogalmazni, leírni szépen, leegyeztetni még a lenti értékeket**

- Képzett (Képzettség) – Alapfok: **+2** a választott Képzettségre
  - Követelmény: Választott képzettség: **+3**
- Képzett (Képzettség) – Mesterfok: **+4** a választott Képzettségre
  - Követelmény: „Képzett – Választott Képzettség - Af”, Választott képzettség: **+6**
  - A fenti követelmény az alapfok által adott +4 bónusz nélküli értékre értendő!
  - A bónusz összesen +8, tehát nem adódik hozzá az alapfokhoz, hanem kiváltja azt.

Példa: „Képzett Futás – Af”: +4 pontot ad a Futás Képzettségre.

### 3.4.2 Tehetség

**+1** módosító járul 1 Átfogó, vagy 2 általános Képzettségre. (Táblázatból kiderül)

**TODO: Kidolgozni a tehetségeket.**

- Tehetség – Atléta
  - +1 bónusz 1db Átfogóra (Akrobatika)
  - +1 bónusz 2db Átlagosra (Ugrás, Esés)
- Tehetség – Settenkedő
  - +1 bónusz Észlelésre és Lopakodás/Rejtőzésre

### 3.5. Képzettségek táblázata

**TODO: Hozzájuk tartozó Tulajdonság; Összhangok.**

Különleges képzettségek	
Név	Leírás
Helyismeret (városnyi terület)	<p>Ez egy speciális képzettség, amire nem kell KP-t költeni. Minden karakter kezdéskor kap <b>10</b> pontot, amit eloszthat az általa ismert városok/városnyi területek között. Például: Helyismeret – Shadlek : <b>10</b> vagy Helyismeret – Shadlek: <b>5</b> Helyismeret – Warwick : <b>3</b> Helyismeret – El Sobira fővárosa: <b>2</b></p> <p>Ha a karakter egy általa ismert várost magában foglaló országgal kapcsolatban dob Helyismeret képzettségpróbát, akkor használhatja a városra vonatkoztatott értékét <b>2</b> büntetéssel.</p> <p>A helyismeret értéke úgy változhat, hogy a KM egy kaland végén a TP-osztással együtt tetszés szerint ad pontot a karakterek Helyismeret képzettségére arra a helyre vonatkoztatva, ahol a kaland játszódott. Tehát ha a karakter a délvidekről származik és először volt Ifinben, akkor az eddig 0 értékű „Helyismeret – Ifin” képzettsége a kaland után akár <b>2-re</b> is nőhet.</p>
Előadókészség (konkrét vallás/szertartásrend)	Nem tévesztendő össze a Színészettel. Vallási rituálék, szertartások ismeretét és lebonyolítását értjük alatta. Szintén nem igényel KP-t, a karakter kaszt szintjétől és a KM-től függ növekedésének üteme. Egyes rituáléknak követelménye lehet Előadókészség
Kultúra (legyen??)	Olyan lenne, mint a Helyismeret, de még nem biztos, hogy kell

Fizikai képzettségek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció (példák)
-	Lovaglás	-
-	Úszás	-
-	Futás	-
-	Mászás	-
-	Lopakodás/Rejtőzés	-
Akrobatika	Egyensúly	-
	Esés	-
	Ugrás	-

Világi képzettségek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció (példák)
-	Észlelés	-
-	Keresés	-
-	Emberismeret	-
-	Természetjárás – adott tájtípus	-
-	Szexuális kultúra	-
Értékbecslés (általános)	Értékbecslés (adott tárgycsoport) fegyverek, ékszerek, festmények, szobrok, stb	-
-	Hajózás	-
Gyógyítás	Sebgyógyítás	-
	Betegségkezelés	-
-	Idomítás	-
-	Szakma ács, kőműves, borbély, kádár, varga, szűcs, cserző, (fegyver)kovács, ékszerész, molnár, pék, szabó, kötélgyártó, lakatos, rejtjelfejtő)	<b>Hamisítás – Szakma</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Fegyverkovács, Ékszerész, stb.</li> <li>0-ról indul, 1x-es (specializációnak számít) és nem lehet nagyobb, mint a fölé tartozó képzettség!</li> </ul>

Alvilági képzettségek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció (példák)
-	Zárnyítás	-
-	Csapdaállítás	-
-	Tolvajlás	-
-	Zsonglőrködés	-
-	Kínzás	-
-	Szerencsejáték	Kártyázás
		Kockázás

Szociális képzettségek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció (példák)
-	Etikett (adott kultúrkör)	-
-	Előadókészség	-

Szociális Fortélyok	
<p>Az alábbi fortélyok azért kerültek ide mert szorosan kapcsolódnak ahhoz a területhez, amit a játékosok Szociális képzettségeknek vélnek. Szeretnénk leszögezni, hogy a meggyőzés, megfélemlítés, befolyásolás, valamint a szónoki helyzetek mind a szerepjáték részei, nem intézhetőek el sima kockadobással. Mikor egy karakter befolyással kíván élni – a fenti területekre vonatkozóan – egy másik karakterre, olyankor a KM – a játékos alakítását elbírálv (beleszámítva a karakter jellemrajzát is) – megállapít egy célszámot, ami ellen az áldozatnak (befolyásolt személynek) Emberismeret próbát kell dobnia (de ettől, különösen jó előadás és tökhülye áldozat esetén eltekinthet).</p> <p>Az alábbi fortélyok mindössze arra jók, hogy a próba nehézségét 1 (vagy Mf esetén 2) fokkal eltolják pozitív irányba, (vagy negatívba, ha a játékosnak passzív tudásként szükség van rá az Emberismeret próbánál, (mert rá próbálnak hatni)).</p> <p>A fentiekből kitűnik, hogy aki nem képes eljátszani egy ilyen helyzetet, az játsszon inkább egy harcosabb beállítottságú karakterrel, ne a számokkal próbálja megoldani hiányosságait.</p> <p>Az alábbi Fortélyokat a játékos csak a KM engedélyével veheti fel, ÉS csak abban az esetben, amennyiben az a karakter előtörténetével és jellemrajzával egyezik.</p>	
Szónoklás (Af,Mf)	Af: az áldozat egy fokkal nehezebb Emberismeret próbát dob Mf: az áldozat egy fokkal nehezebb Emberismeret próbát dob
Meggyőzés (1 fokú)	Egy fokkal nehezebb Emberismeret próba
Megfélemlítés (1 fokú)	Egy fokkal nehezebb Emberismeret próba

Művészeti képzettségek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció (példák)
-	Festészet	<b>Hamisítás</b> • Festészet, Szobrászat, Kalligráfia. • 0-ról indul és nem lehet nagyobb, mint a fölé tartozó képzettség!
-	Szobrászat	
-	Kalligráfia	
-	Költészet	-
-	Ének	-
Tánc (átfogó)	Tánc (adott stílus)	-
Zeneszerző	Zene (hangszercsoport) fúvós, pengetős, ütős, stb	Zene (konkrét hangszer)

Lelki képzettségek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció (példák)
Pszí	-	-
-	Fájdalomtűrés	-
-	Összpontosítás	-
Asztrológia*	-	-

## 3.6. Képzettségek leírása

### 3.6.1 Szociális képzettségek

#### *Etikett*

*Ha nincs épp Etikett az adott szituációban szükséges kultúrkörből, akkor be lehet számítani összhangként a meglevő „Etikettek” 1/5-ének összegét.*

### 3.6.2 Fizikai képzettségek

#### *Lopakodás/Rejtőzés*

*Bele tartozik a rejtőzködés is.*

### 3.6.3 Világi képzettségek

### 3.6.4 Tudományos képzettségek

#### *Alkímia*

*Ide tartoznak az egyes ásványok ismerete is.*

#### *Gazdálkodás*

Ide tartozik a pénzügyi tevékenység, birtok igazgatás is.

#### *Ősi kultúrák ismerete*

*Ez a képzettség szándékosan különül el a Történelemismeret képzettségtől. A következőket kell tudni róla:*



- *Nem lehet Átfogó képzettségként felvenni, kultúránként kell tanulni (összhang persze lehet, ha indokolt - pl. Dawa és Ryek esetén).*
- *Magas szinten (>20) általában nem nélkülözheti sem az adott ősi nyelv ismeretét sem a saját kutatást.*
- *Kevés kivételtől eltekintve nem ártatlan dolog ilyet tanulni: kevés helyen, titkos tudásként oktatják.*
- *Ide tartozik az Elf, a Törp, az Amund és a Dzsenn történelem is.*
- *Az ősi kultúrák ismerete - épp mert olyan keveset tudunk róluk - nem csak a történelem ismeretét foglalják magukban, hanem az egész kultúráét (már amennyi tudható erről), azaz nincs külön ősi kultúrák vallásismeret, építészettörténet, stb.*

#### *Ősi kultúrák:*

- *Cranta*
- *Kyria*
- *Dawa*
- *Ryek*
- *Démonikus Óbirodalom*
- *Godon*
- *Aquí (észak és dél külön?)*
- *Elf*
- *Törpe*
- *Amund*
- *Dzsenn*

#### **Nyelvismeret**

- *Ide tartozik a Kendőnyelv ismerete is.*
- *8-as szinttől, (ha van már Írástudó képessége), akkor tud írni/olvasni is az adott nyelven.*

#### **Történelemismeret**

*Átfogó képzettségként felvéve a hetedik Ynev általános történelmét értjük alatta.*

*Átlagos képzettségként felvéve választanunk kell egy régiót, amelynek történelmében elmélyedni szándékozunk. Az alábbiak közül választhatunk:*

#### **ÉSZAKON:**

- *Északi Szövetség és a vöröshadurak országai*
- *Toron és a feketehadurak országai (Abaszisz, Gro-Ugon, az északi városállamok - mint Rowon, Alidax -, stb.)*
- *Godora és Erion (beleértve a környéket is, pl. Elátkozott Vidék, Sheral nyugati része, stb.)*

**DÉLEN:**

- *Krán és a déli nomádok*
- *Pyarroni Államszövetség és Yllinor*
- *Shadon és környéke*
- *Gorvik és a Kereskedőhercegségek*
- *Ordan és a déli városállamok*
- *Taba el Ibara*

*Fontos: A Történelemismeret alapvetően az emberi történelem írott részét jelenti (magyarán azt, amiről van elég írott forrás, ezek hozzáférhetőek és jórészt földolgozottak). Minden más az Ősi Kultúrák ismeretébe tartozik.*

### 3.6.5 Alvilági képzettségek

---

#### *Lopakodás/Rejtőzés*

---

- *Kategória: Átlagos (3x)*

*Mekkora nehézség módosítók kellene különböző szituációkban*

- *Észrevétlen támadáshoz?*
- *Készületlenség eléréséhez?*

*Pl. nappal kofa piacon*

*vagy hős a csendes labirintusban parázik*

**TODO**

### 3.6.6 Művészeti képzettségek

---

### 3.6.7 Lelki képzettségek

---

#### *Asztrológia*

---

*Átfogó képzettség és alapos előtörténettel megtámogatott indoklás kell hozzá, hogy a karakter felvehesse. Köött életmódot igényel.*

#### *Fájdalomtűrés*

---

**TODO: Leírás**

## 4. KÉPESSÉGEK

---

*TODO: Bevezető*

*TODO: A harcérték követelményeket megduplázni! (A HM duplázás miatt)*

*TODO: Az egyes szekciókat meghatározni, az összes képességet végigvenni!!!!*

*TODO: Az importból átemelni, ami kész. Az általános szabályokat és kidolgozott ötleteket is!!*

## 4.1. Harci képességek

*TODO: A követelményeket is beírni/kidolgozni!!*

### 4.1.1 Template

#### Követelmények

- Af: , TEA:
- Mf: , TEA:

Hatás:

Alapeset:

### 4.1.2 Közelharc

#### Követelmények

- Af: TEA: 1
- Mf:

- TEA: 26

- 2db közelharc fegyver Mesterfokú használata

- Belharc – Af

- Legalább 1db Közelharcban használható Manőver (Mi számít annak ??)

- még valami?

Mf Hatás: A Közelharc mestere vagy, híred messzire elér. Ha közelharcban küzdesz, harcértékeid tovább nőnek: **KÉ, TÉ, VÉ: +2** (vagy 3???)

Alapeset: Ha közelharcban küzdesz és képzetlen vagy, akkor a képzetlen fegyverhasználatból eredő levonások sújtanak.

### 4.1.3 Kardvívás

#### Követelmények

- Af: , TEA:
- Mf: , TEA:

Hatás:

Alapeset:

#### 4.1.4 Pusztítás

##### Követelmények

- Af: , TEA:
- Mf: , TEA:

Hatás:

Alapeset:

#### 4.1.5 Lándzsavívás

##### Követelmények

- Af: , TEA:
- Mf: , TEA:

Hatás:

Alapeset:

#### 4.1.6 Földharc

##### Követelmények

- Af: Közelharc - Af, TEA: 8, Esés 11+

Hatás: Földharcban téged nem sújtanak a mindenkit érintő harcértéklevonások.

- Mf:

- Földharc – Af
- Közelharc – Af
- TEA: 18
- Esés 21+

Hatás: A Földharc mestere vagy, ha földre rántod ellenfeled, vége van, angolnaként küzdesz. Ha földharcra kerül a sor, harcértékeid tovább nőnek: **KÉ, TÉ, VÉ: +2 (vagy 3???)**

- Alapeset: Ha földharcban küzdesz és képzetlen vagy, akkor a képzetlen fegyverhasználatból eredő levonások sújtanak.

### 4.1.7 Belharc

---

*TODO: Leírás. Összeollózni a Harci taktikáknál levővel.*

#### Követelmények

- Af: Közelharc – Af, Mozgás: +1, TEA: +6
- Mf: Közelharc – Af, Mozgás: +1, TEA: +16

*A Belharc képesség NEM adja meg automatikusan a „Manőver – Belharcba kerülés” harci képességet!*

### 4.1.8 Birkózás

---

*TODO*

*A Földharccal mennyire fedik egymást???*

## 4.1.9 Orvtámadás

**Leírás:** Észrevétlenül vagy képes ellenfeled hátába döfni a fegyvered anélkül, hogy felkiáltana, vagy ha úgy akarsz pár órák álomra kényszerítheted. Had pihenjen...

*A lenti táblázatot ne inkább a Harci taktikák közé?*

*A Hatás több helyen is ott van. Rendbe tenni.*

**Hatás:** Amennyiben a célpont **legalább** Készületlen, (**vagy Magatehetetlen**), akkor érvényesülnek ellene az Orvtámadás hatásai, feltéve, hogy az alkalmazó sikeres próbát tesz, melynek típusa az alkalmazás jellegétől függ.

Alkalmazás jellege	Próba	Megjegyzés
Hátulról támadás esetén	Lopakodás/Rejtőzés vs. Észlelés	
Szemből, megtévesztéssel hirtelen (átruha, színjátás, stb)	Megtévesztés vs. Emberismeret	
Harc közben csellel	Manőver ???	

Az Orvtámadás képesség „**Leütés hátulról**” harci taktika esetén is előnyöket biztosít. (Lásd a Harcrendszer ide vonatkozó részét!)

### Orvtámadás – Af

**Követelmény:** Lopakodás/rejtőzés 8 vagy Megtévesztés 8, Ügyesség +1, Támadó Érték Alap +4, Fegyverforgatás – Af (a használt fegyverre)

- **Hatás:** Képes vagy ellenfeled létfontosságú pontjait támadva extra sebzést okozni. Minden olyan esetben, mikor ellenfeled **Készületlennek**, vagy **Magatehetetlennek** számít, támadásoddal +k10 SP extra sebzést okozol.
- Alapfokú felhasználás esetén a **Visszafogott Csapás** harci taktika csak **Hátulról támadás** esetén működik, harc közben nem.
- A képesség alkalmazásához jól kell látni a célpontot, valamint nem lehet takarásban
- A képesség csak elfszabásúak ellen használható, ha anatómiájuk nem titok, vagy nem ismeretlen az alkalmazó számára.

### Orvtámadás – Mf

**Követelmény:** Lopakodás/rejtőzés 12 vagy Megtévesztés 12, Ügyesség +3, Támadó Érték Alap +16, Fegyverforgatás – Af (a használt fegyverre), Orvtámadás – Af

- Hatás: Ha fegyveredet mesterfokon használod, akkor +2 TÉ és +2k10 SP járul támadásodhoz
- Harc közben is használható a **Visszafogott Csapás** harci taktika.

A célpont Védő Értéke annak méretétől (konkrét pont-szűrés esetén az adott terület méretétől), valamint a mozgás jellegétől függ. TODO: Kidolgozni.

### 4.1.10 Fárasztás

Ha a Fárasztás harci taktikát alkalmazod és rendelkezel ezzel a harci képességgel, akkor támadásonként nem 1, hanem 2 plusz Védő Értéket csökkentesz ellenfeleden.

A képesség nagy ismerői a bajvivók és a harcosok.

TODO: Ez boríthatja a limites megoldást!

### 4.1.11 Képzett rohamozó

#### Követelmények

- Af: , TEA:
- Mf: , TEA:

Hatás: Roham alkalmazása esetén – az ott leírt módosítókon kívül – +4 KÉ és +1 TÉ járul harcértékeidhez.

Alapeset:



## 4.2. Manőver képességek

*TODO: Leírás. Hivatkozás a Manőverek fejezetre.*

*Harcosabb kasztok kapjanak 1db Manőver képességet 1. szinten.*

- *Probléma lehet: ha nincs meg a követelményük, akkor hogy kapja meg?*
- *Esetleg amint megvan a követelmény, automatikusan megkapja*

### 4.3. Kaszt-specifikus képességek

- *Még az Import-ban van a pár kész képesség. Inkább az egyes kasztok leírásához írni.*

*TODO: Ez csak tájékoztató fejezet. Kiszedni, ha már nem kell.*

## 5. HARCRENDSZER

---

*TODO: Bevezetés*

## 5.1. Egészség

*TODO: Bevezető*

### 5.1.1 Életerő Pont

*Lásd a Karakteralkotás fejezetet.*

### 5.1.2 Kábulat Életerő Pont

**Kis megoldandók**

- Kábulat ÉP-nek valami rendes, rövid nevet + rövidítést találni. **KT** talán?

A M.A.G.U.S rendszere különbséget tesz a fizikai sérülés és a karakter azon állapota között, amely a pillanatnyi állapotát, ájulástól való „távolságát” meghatározza. Ez utóbbit szimulálja a Kábulat Életerő Pont (KÉP). A KÉP nem azonos a Fájdalomtűrés képzettséggel, hatásaiban is különbözik. Jelenthet kábultságot, rosszullétet, mérgezés okozta gyengeséget, sőt másnaposságot is!

Kábulat ÉP-nek nincs kezdeti értéke, csak a fenti hatások valamelyike következtében jöhet létre. Tehát ebből a szempontból jegyzése az ÉP-vel ellentétes. Mikor valaki olyan „sebesülést” szenved el, hogy Kábulat ÉP-t „szerez”, a hatás megegyezik azzal, mint amit valós sebesülés esetén tapasztal, de nem jár strukturális károsodással (valódi EP sebbel), vagy halállal, legfeljebb ájulással. Tipikus esete a KÉP sebesülésnek, mikor valakit alaposan fejbekölintanak. Ez – szándéktól függően – okozhat valós sebesülést is, de ezen kívül Kábulat ÉP-eket is szül.

A sima ÉP és a KÉP értékek kezelése ugyanabban az ÉP táblázatban történik, hatásaik is megegyeznek, csak a KÉP esetén nincs valós fizikai sérülés. Így tehát a „sebesülés” okozta harcérték módosítók és a Fájdalomtűrés próba is úgy számítandó, mintha valós sebzés történt volna. A gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy ha a karakter Kábulat ÉP-t szerez, azt bejelöli a rendes ÉP táblázatban.

**Sebzések jelölése az ÉP táblázatban:** Először jelöljük be a valós sebesülés okozta ÉP-eket, majd Kábulat ÉP-ként a KÉP sebesülés és az ÉP sebesülés közti különbséget (ajánlott egy „K” betű írása a rubrikákba).

**TODO**

### Kábulat ÉP gyógyulása

A Kábulat ÉP, mivel nem valós sebesülés okozta, gyorsabban „gyógyul”, mint a valós ÉP seb. Fizikai sérülés esetén óránként 1 tűnik el, és így szép lassan „visszaolvad” a valós sebzésbe.

Mérgezés, betegség esetén a hatás tartósabb is lehet, itt a KM dönt.

Ha az áldozat **Tehetetlen** kategóriába ér, akkor elájul. Ha nem, akkor az egyes kategóriáknál fellépő negatív módosítók sújtják.

Ha egy karakternek (például) egy korábbi fejbekölintás okán vannak már Kábulat ÉP-i és egy újabb – valós – sebet szerez, akkor az újabb sebet a legutolsó valós seb után írjuk be, a meglevő Kábulat ÉP-eket pedig „toljuk lejjebb”.

Ha Kábulat ÉP-k hatására betelik az életerő táblázat, a karakter akkor is életben marad. Halált csak valós ÉP sebek okoznak.

### ***Tartós rosszullét***

*Ha a karakter például méregnek „köszönhetően” tartósan **(folytatni)***

**TODO**

- ***A KÉP-et használhatnánk másnaposság, rosszullét, émelygés hatásaira is!***
- ***KÉP használata kocsmai verekedés esetén***

### ***Példa Kábulat ÉP alkalmazására***

*Cravignon-t leütik hátulról. ÉP-inek száma 14. Támadója mesterfokú Orvtámadással rendelkezik. Sebzést dob k6-al, az eredmény 4. Ekkor a mesterfokú képesség miatt a valós sebzés csak 2 ÉP. Lássuk a kábulat sebzést: 4 KÉP + k10SP amely bónusz szintén a Mf miatt csak KÉP sebzést okoz. k10 dobás eredménye: 7.*

*Az összesített Kábulat ÉP sebzés tehát:  $4+7=11$ . A hatás így 11 ÉP-nyi sebre vonatkozik, ebből 2 ÉP valós sérülés. Cravignon tehát bejelöl 2 ÉP valós és  $11-2=9$  Kábulat ÉP sebet.*

Életerő Pontok						
I	K	K	K	K	K	
I	K	K	K	K		
-1 támadás			-1 támadás			

*Látható, hogy a karakter a 6. kategóriába kerül, irdatlanul fejbe kólintották, de még – éppen hogy – magánál van. Még 2 ÉP sérülés (valós, vagy kábulat) és eszméletét veszti.*

*Ha további seb nem éri, akkor a 9 Kábulat ÉP 9 óra alatt tűnik el, Cravignon pedig 12 ÉP-vel és egy púppal a fején éli tovább életét.*

### 5.1.3 Sebesülés

#### TODO: SFÉ

Mikor a karakter találatot kap, harcértékeit - fizikumától függően - levonások sújtják. Persze ami például egy nyeszlett alakot az összeesés szélére sodor, az nem okoz akkora hátrányt egy edzett korgnak.

Ezért kerültek bevezetésre a sebesülés kategóriák.

7 kategória van, melyek közt a karakter egyenlő arányban elosztja **Életerő Pontjait**. A kategóriák számozása 0-tól kezdődik, hogy a harcérték levonások és a fájdalomtűrés próba nehézségei könnyen megjegyezhetőek legyenek.

Mikor a karaktert sebesülés éri, elkezd bejelölni a legmagasabb (0.) kategóriában lévő mezőket. Mikor ezek „elfogytak” folytatja az 1. majd a 2. kategóriában levőkkel és így tovább.

Az nulladik kategóriában lévő karaktert még nem sújtják negatív módosítók, sérülése – számára – olyan könnyű, ami nem akadályozza a harcban.

Amint átlép az első kategóriába, **VÉ** értékét **-1** büntetés illeti. Ha újra átlép egy kategóriát a kategóriának megfelelő levonás érvényesül számára.

A karakter, – ahogy egyre súlyosabb sebek érik – **Védő Értékének** csökkenésén kívül támadásainak számából is veszít: a **2.**, valamint a **4.** kategóriába érve körönkénti támadásainak száma 1-1-el csökken. A támadások száma viszont nem mehet körönként 1 alá! (Ez főleg alacsony szintű karakterek esetén fontos)

A 2. és 4. kategóriába érve a karakter elveszít egyet-egyet körönkénti támadásainak számából.

Ha a levonások hatására a karakter átkerül egy másik egészség-kategóriába, fájdalomtűrés próbát kell dobnia, mely nehézsége attól függ, hogy melyik kategóriában is „tartózkodik”.

TODO : A kész képzettségrendszerhez illeszteni

Kategória	Állapot	Célszám
0.	Minimálisan sérült	-
1.	Könnyen sérült	10
2.	Enyhén sérült	20
3.	Közepesen sérült	30
4.	Erősen sérült	40
5.	Súlyosan sérült	50
6.	Halálosan sérült	Ájulás

**Fájdalomtűrés próba**  
(Fájdalomtűrés képzettség + **dobás**)  
**vs**  
**10 / 20 / 30 / 40 / 50**  
(egészség kategóriától függően)  
20: Siker, 2: Kudarcs

A heroizmus érdekében a 2-es (kudarcs) és 20-as (siker) dobás kivételes értéke itt is megmarad.

Amennyiben a próba sikertelen, akkor

- 1.) a karakter a következő támadását **Megrendült** állapotban adhatja csak le és a visszatámadással szemben **(-2KÉ, -2TÉ, -2 Sebzés)**.
- 2.) -2 (-4?) **TÉ**-vel visszatámadhat
- 3.) vagy: Elveszíti a köv támadását. Itt gondok vannak, ha nagy a támadás szám-különbség!!!

TODO: a Megrendült állapot értékei még változhatnak.

### Sikertelen Fájdalomtűrés próba

következő támadás Megrendült állapotban  
(-2KÉ, -2TÉ, -2 Sebzés)

Ha a karakter már nem a 0. sebesülés kategóriában van és egy újabb sebesülés hatására ismét egy, vagy több kategóriát zuhan, akkor a próbát az új, aktuális kategória adta nehézség ellen kell dobnia, hiszen a sok kisebb seb összeadódva hasonlóan kimeríti a szervezetet, mint egy nagy.

### Példa a sebesülésre

**TODO: aktualizálni**

Az alábbi példa Lord Gustav – Domvik lovagjának – egészség kategóriáit mutatja. 17 ÉP-je van, Fájdalomtűrés képzettsége pedig 25. Ebben az esetben az ő ÉP táblázata a következőképpen néz ki (az értelmezést segítő, fölétettük a karakterlapon is szereplő, kapcsolódó két táblát).

Fájdalomtűrés nehézsége						
-	10	20	30	40	50	Ájulás

Harcérték levonások (KÉ, TÉ, VÉ)						
0	-1	-2	-3	-5	-7	Ájulás
X	X	X				

Életerő Pontok						
1	2	2				
1	2	3	3			
2	2	3	3			

-1 tám                      -1 tám

Jól látható, hogy a 17 ÉP-t a bal alsó sarokból jobbra haladva töltöttük fel soronként felfelé.

Találat esetén a sebesülés rubrikákat oszloponként balról kezdjük jelölni, oszlopon belül pedig fentről lefelé. Ha Lord Gustav egy 2 ÉP-s sebet kap, az a baloldali első oszlopban kerül bejelölésre fentről lefele. Ilyenkor még nem sújtja levonás, fájdalomtűrés próbát sem kell dobnia.

Gustav ismét megsebesül. Ezúttal 5 ÉP, ezzel a 2. kategóriába kerül. Ekkor harcértékeit -2 sújtja és elveszít egyet támadásaiból. A Fájdalomtűrés próba célszáma 20, tehát nem kell dobnia, automatikus a siker.

A harmadik seb 4 ÉP, Gustav a harmadik (közepesen sérült) kategóriába kerül.

Összesen -3 a harcértékekre és itt már Fájdalomtűrés próbát is dobnia kell 30-as célszám ellenében.

Hasznos segítség lehet, ha sérüléskor nem beikszeljük az egyes négyzeteket, hanem a sebesülés számát (hányadik seb) írjuk beléjük, megkönnyítve a dolgunkat: rögtön látjuk, hány és mekkora sebünk van.

Az hatodik (utolsó) kategóriába kerülve (ez esetben például 16 ÉP sebesülés esetén) a karakter magatehetetlen lesz és elájul. Kivételt képeznek ez alól a **Harc mindhalálíg** képességgel rendelkezők. Ők további -2(??) harcérték módosítóval (KÉ, TÉ, VÉ) folytathatják a harcot a Képesség leírásának megfelelően.

**TODO: harci láz (6. kategória)**

## 5.1.4 Haldoklás

**TODO**

281.o



## 5.1.5 Gyógyulás

### TODO: Bevezető

- *minimálisan sérült: a sebek pihenéssel begyógyulnak*
- *könnyen sérült: a sebek lassan maguktól gyógyulni kezdenek*
- *enyhén sérült: a sebek ellátás nélkül elfertőződhetnek*
- *közepesen sérült: a sebek ellátás nélkül halálhoz vezetnek (-1 ÉP / nap)*
- *erősen sérült: a sebek ellátás nélkül halálhoz vezetnek (-1 ÉP / fél nap)*
- *súlyosan sérült: a sebek ellátás nélkül halálhoz vezetnek (-1 ÉP / óra)*
- *halálosan sérült: a sebek ellátás nélkül halálhoz vezetnek (-1 ÉP / perc)*
- *halál: 0 ÉP alatt*
- *pihenés: 1 ÉP / 2 nap*
- *ellátás: 1 ÉP / 2 nap, nincs fertőzés veszély*
- *fertőzés: naponta állóképesség próba az elvesztett ÉP-k száma, mint célszám ellen*

281.o

## 5.2. Fegyveres harc

Mikor két teremtmény fegyvert ragad és ütésekkel, szúrásokkal, vágásokkal, karmolással, harapással próbálják legyőzni egymást, akkor bizony **Fegyveres harcról** beszélünk.

**TODO: jobb elnevezés (de ne Közelharc!), bevezetés**

### 5.2.1 Harcmódorok

**TODO: Kifejteni**

- Közelharc
- Kardvívás
- Pusztítás
- Lándzsavívás

• Van Af, Mf!

### 5.2.2 Harcértékek

A karaktert a harcban harcértékei jellemzik. Ezek mutatják meg, hogy mennyire képzett a küzdelem egyes területein. Alapvetően három érték határozza meg az aktuális harcértékeket, melyet szituációtól, forgatott fegyvertől, illetve harcmódortól függően változhatnak. Ezek a

- Kezdeményező Érték
- Támadó Érték
- Védő Érték

Az alábbiakban részletesen kifejtjük a fenti értékek kiszámítási módját, valamint hogy mi és hogyan képes módosítani őket.

Minden kasztnak – legyen akár alapkaszt, vagy kalandozó kaszt – van egy egyedi táblázata, amelyben megtalálható, hogy a fenti három harcérték alapját adó három alapérték (KÉ Alap, TÉ Alap, VÉ Alap) mekkora értéket vesz fel az adott szinten. Bővebben lásd az egyes kasztok leírását.

### 5.2.3 Kezdeményező érték

A harcot körökre bontjuk, egy kör 10 szegmensnek (másodpercnak) felel meg. A harcban résztvevőknek minden kör elején Kezdeményező dobást kell tenniük, ez adja meg, hogy az adott körben ki cselekedhet előbb, ki irányítja a harcot. Aki a legnagyobb értéket érte el, az kezd elsőnek, utána sorban a kisebb értéket elért karakterek.

<p style="text-align: center;"><b>Kezdeményező dobás</b>  <math>KÉ + k20</math>  (minden kör elején)</p>
--

A karakter Kezdeményező Értékét a következőképpen kell kiszámítani:

Kezdeményező Érték meghatározása	
KÉ Alap	A karakter Kezdeményező Érték Alapja
Mozgás	A karakter Mozgás Tulajdonsága
Intelligencia	A karakter Intelligencia Tulajdonsága
Fegyverforgatás - Mf	+3 KÉ A mesterfokú fegyverforgatás +3 módosítót ad a Kezdeményező Értékre is (az adott fegyverre vonatkozóan).
Speciális	<ul style="list-style-type: none"> <li>Képességek <ul style="list-style-type: none"> <li>Gyors Kezdeményezés – +5 KÉ</li> <li>Fürgesség: +2 VÉ (megszűnik?!?!?)</li> </ul> </li> <li>Szituációkból adódó módosítók</li> <li>Mágia hatására kapott módosító</li> </ul> <p><b>TODO: kell még valami?</b></p>

Ha két karakter azonos kezdeményezést ért el, és egymással harcolnak, akkor **Készületlennek** számítanak a másik csapásával szemben.

A kiemelt k20 értékek a kezdeményezésnél is érvényesülnek. 1-es dobás hatására a játékos automatikusan elveszíti a kezdeményezést (utolsóként cselekedhet) ráadásul az első – ellene irányuló – támadás ellen **Készületlennek** számít.

A 20-as dobásra a karakter mindig megnyeri a kezdeményezést (elsőnek cselekedhet), ráadásul ellenfele **Készületlennek** számít első támadása ellen. Ha többen is 20-ast dobtak, akkor ők így is a többiek előtt cselekedhetnek, egymás közt pedig az elért Kezdeményező dobás értéke ( $KÉ+k20$ ) dönt.

## 5.2.4 Védő Érték

A Védő Érték szimbolizálja a karakter közelharcban nyújtott azon képességét, hogy mennyire hatásosan képes elhárítani, elkerülni az ellene intézett csapásokat. Értéke nem mondható konstansnak, hisz a harci helyzettől függően változik, ráadásul kihat rá a testi-lelki, szellemi fáradtság és persze a sebesülés is (lásd később).

### Védő Érték meghatározása

Közelharc Védő Érték meghatározása	
Konstans	20
VÉ Alap	A karakter Védő Érték Alapja
Mozgás	A karakter Mozgás Tulajdonsága
???	Számítson bele más is? A TÉ-nél 2 tényező van benne. Tehát A konstans 20-ból adódó TÉ-VÉ különbség „Erő-nyíval” csökken két azonos harcos esetén.
Fegyverforgatás - Mf	+3 VÉ A mesterfokú fegyverforgatás +3 módosítót ad a Védő Értékre is az adott fegyverre vonatkozóan.
Nehézvértviselet - Mf	+xx ?? A Nehézvértviselet mesterei képesek a csapásokat páncélzatukról szándékoltan lecsúsztatni, sokszor hárítás helyett használva azt. Készületlenség esetén nem jár.
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 (MGT) TODO – Mi számít könnyű- és nehézvértnek?? TODO – A Mesterfokú könnyű- és nehézvértviselet esetén nem érvényesül!!
Speciális	<ul style="list-style-type: none"> <li>Képességekből adódó módosítók</li> <li>Harci helyzetből adódó módosítók (pl. harc alulról, harc megrendülten, stb)</li> <li>Fegyver minőségéből adódó módosító <ul style="list-style-type: none"> <li>Mestermunka: +1 VÉ</li> <li>Gyatra fegyver: -2 VÉ</li> <li>Mágikus fegyver módosítói</li> </ul> </li> <li>Mágiából adódó módosítók</li> </ul>

## Védő Érték csökkenése

**TODO: a LIMIT-es módszer lesz!**

A karakterek Védő Értéke nem állandó, a fáradásból, sebesülésből származó hatások csökkentik.

K20	VÉ csökkenés
1	0
2-10	1
11-20	2 (könnyű fegyvereknél: 1)
20-as dobás esetén további <ul style="list-style-type: none"> <li>• +k3 ÉP sebzés</li> <li>• ellenfél SFÉ-je nem számít (De az Aranyharang SFÉ igen!)</li> </ul>	

A támadó k20-al támadó dobást tesz, kiszámolja végső **Támadó Értékét** megnézi, hogy elért -e találatot, **majd a kockáról leolvasott** értéknek megfelelően, a táblázatban foglaltak szerint – függetlenül végső Támadó Értékétől! - csökkenti a megtámadott **Védő Értékét**. Ez szimulálja, hogy egy jobban kivitelezett támadás elhárítása nagyobb energiabefektetést igényel.

Az 1-es dobás sikertelensége továbbra is él, a 20-as továbbra is kiemelt: Ha 20-as dobás esetén sincs hagyományos találat ( $TE+20 < VE$ ), az áldozat akkor is sebződik k3 ÉP-t (de nem többet), valamint ellenfele SFÉ-je nem érvényesül.

A fenti számok kizárólag a **Harcos tudat** Slan képesség, vagy a bajvívó **Allegheri stílusban** elért kismesteri/vívómesteri szintjének megléte estén térnek el (lásd a fenti kasztok **Kaszt-specifikus képességeit** a Kasztok fejezetben!)

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, még ha 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 kivéve, ha nagyon sietős az ellenfél elintézése. A megfelelő harcmodorok kombinálása színessé, izgalmassá teszi a küzdelmet.

## Védő Érték regenerálódása

**TODO: esetleg a Codexes, egyszerűbb módszer..**

Nem mindegy, hogy a harc során kifáradt küzdő mennyi idő múlva nyeri vissza Védő Értékét. Ez leginkább attól függ, mekkora az Állóképesség Tulajdonsága.

Az alábbi táblázat megadja, hogy a regenerálódás milyen sebességgel megy végbe a karakter Állóképességétől függően.

Állóképesség	VÉ/sec
-3	1 VÉ / 4 sec
-2	1 VÉ / 3 sec
-1	1 VÉ / 2 sec
0	1 VÉ / sec
+1	2 VÉ / sec
+2	3 VÉ / sec
+3	4 VÉ / sec
+4	5 VÉ / sec

Amint látható, a legendák bajnoka, ha lélegzethez jut, gyorsan visszanyeri erejét, egy nyikhaj szobatudósnak, viszont percekre is szükséges lehet, míg értékei visszaállnak az alapértékekre.

A megadott értékeket módosíthatják a körülmények is. Gyors séta esetén még nincs megszorítás, viszont futás, mágia-, vagy pszi-használat, erős összpontosítás esetén az érték feleződik, rohanásnál pedig a karakter nem kap vissza VÉ-t, mint ahogy aktív harc közben sem.

Ha a karaktert harc közben nem támadják (például épp végzett egy ellenfelével) és nem kell figyelmét senkire fókuszálnia, akkor szintén a felezett érték az irányadó. A KM itt legyen szigorú! Ha a karakter látja, hogy új ellenfél közelít, vagy varázsolni készülnek rá, koncentrálnia kell köröző ellenfelére (ellenfeleire), vagy bármi olyan történik, ami a rögtönzött pihenést megzavarja, akkor NEM tér vissza egyetlen Védő Érték pontja sem!

A sebesülésből adódó VÉ levonások pihenéssel NEM regenerálódnak!

**Opcionális szabály:** Ha a karakter végzett egy ellenfelével (úgy hiszi, legyőzte), akkor Védő Értékéhez visszatér +4 pont. (a siker hatása a szervezetre + heroizmus)

## 5.2.5 Támadó Érték

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

Az alábbi táblázat megadja, a Támadó Érték kiszámolásának módját.

Fegyveres Támadó Érték meghatározása	
TÉ Alap	A karakter Támadó Érték Alapja (Több támadás esetén ideiglenesen módosul (lásd a Támadások száma fejezetet!)) ??
Erő	A karakter Erő Tulajdonsága
Mozgás	A karakter Mozgás Tulajdonsága
Fegyverforgatás - Mf	+3 TÉ: A mesterfokú fegyverforgatás +3 módosítót ad a Támadó Értékre az adott fegyverre vonatkozóan.
Speciális	<ul style="list-style-type: none"> <li>Képességekből adódó módosítók</li> <li>Harci helyzetből adódó módosítók</li> <li>Fegyver minőségéből adódó módosító               <ul style="list-style-type: none"> <li>Mestermunka: +1 TÉ</li> <li>Gyatra fegyver: -1 TÉ</li> <li>Mágikus fegyver módosítói</li> <li>Mágiából adódó módosítók</li> </ul> </li> </ul>

(A távolsági fegyverekkel végrehajtott támadásokat külön fejezetben tárgyaljuk.)

Harcban, támadáskor a játékos dob k20-al, majd a kapott értéket hozzáadja aktuális Támadó Értékéhez. Ennek értéke lesz a Támadó dobás.

Támadó dobás: Támadó Érték + k20
----------------------------------

## 5.2.6 A harc menete – fegyveres harc

A fentiekben kifejtettük az egyes harcértékek kiszámításának módját. Most lássuk, a fentieket hogyan alkalmazza a harcos, mikor küzdelemre kerül sor.

Elsőnek tömör összegzést adunk, hogy a rutinosabb játékosoknak ne kelljen a szöveg sűrűjéből kibogarászniuk a lényegét.

### A harc menete (összefoglalás)

#### Kezdeményezés

- Minden kör elején van kezdeményezés
- A kezdeményezés csak a cselekvési sorrend meghatározására szolgál, nem jelent dominanciát, vagy a harc irányítását
- $KÉ = KÉ \text{ Alap} + \text{Mozgás} + \text{Intelligencia}$ 
  - +3 - képesség: Fegyverforgatás – Mf
  - +5 - képesség: Gyors kezdeményezés
- Célszám: az ellenfelek kezdeményezése
- A karakterek k20-al dobnak: a magasabb KÉ-vel rendelkező kezd
- 20-as dobás: nyert kezdeményezés, az ellenfél Készületlen
- Több karakter 20-as dobás: a nagyobb KÉ kezd előbb + ellenfele készületlen (és a többi 20-ast dobott harcoló ellenfele is). Ha ellenfele az, aki szintén 20-at dobott, de az ő KÉ-je kisebb, akkor az ő támadásával szemben nincs készületlenség
- 1-es dobás: veszített kezdeményezés
- Több 1-es dobás: Ők támadnak utoljára, közülük előbb a nagyobb KÉ
  - balsiker dobás kezdeményezésnél nincs

#### Támadás

- $TÉ = TÉ \text{ Alap} + Erő + \text{Mozgás}$ 
  - +3 (Fegyverforgatás – Mf)
- célszám: az ellenfél VÉ-je
  - Siker:  $TÉ + \text{dobás} \geq \text{célszám}$
  - Kudarcc:  $TÉ + \text{dobás} < \text{célszám}$
  - 20-as dobás
    - k3 plusz sebzés (nem szorozódik; ha nem lenne találat akkor ez az összes sebzés)
    - ellenfél SFÉ nem számít (De az Aranyharang igen!)
  - 1-es dobás: kudarc (célszámtól függetlenül) + balsiker dobás (k20-al)
    - balsiker: ha (k20 dobás > TÉ Alap)
    - ellenfél kap egy azonnali plusz támadást

### A harc menete (részletesen)

**TODO: Leírni a harc menetét részletesen! Védő Érték csökkenés, sebesülés, harcértékek csökkenése (csak röviden, utalva az adott fejezetre)**

- Sorrend leírása is!
- A támadások leadása: sorban – felváltva! – mindenki leadja a támadásait, aztán, akinek marad, az leadja a „maradékot”.



## 5.2.7 Támadások száma

Ha egy karakter **Támadó Érték Alapja** legalább 1-el meghaladja az általa forgatott fegyver **Sebesség** értékét, akkor játékos – amennyiben ez a fegyver leírásában másként nem szerepel – egy körben több támadó dobást tehet. Minden újabb támadása során – aktuális – Támadó Értéke az adott fegyver **Sebesség** értékének megfelelő mértékben csökkentett számmal szerepel.

Hogy érthetőbb legyen: ha például egy harcos **TEA** értéke **12** és törrel harcol, melynek **Sebessége 5**, akkor – mivel a 12-ben az 5 kétszer van meg (lefelé kerekítve) – a karakter **plusz kétszer**, összesen tehát **háromszor** támadhat.

Tegyük fel, hogy végső **TÉ**-je törrel **17**. Ekkor első támadását teljes Támadó Értékével (**17**) teszi meg, a másodikat  $(17-5)=12$  -vel, a harmadikat pedig  $(12-5)=7$  -el.

Látható, hogy a támadások számának számításakor nem a végső **TÉ**, hanem a **TEA** számít! Minél kisebb egy fegyver **Sebesség** értéke, annál fürgébb, annál könnyebben lehet vele több támadást leadni.

A harc során sebesülés hatására csökkenhet a támadások száma: ha a karakter – sebei hatására – a 2. egészség kategóriába kerül, elveszít egy támadást és mikor az 4. kategóriába kerül elveszít egy továbbit. (Ne feledjük, hogy az Egészség kategóriák számozása nulláról indul!)

**TODO: könnyű, egykezes, kétkezes, szálfegyverekkel maximum hányat lehet támadni???**

További támadásokat Kétkezes Harc során szerezhetsz a karakter. Lásd **Kétkezes Harc** fejezetet!

## 5.2.8 Fegyverméret kategóriák és hatásaik

**UPDATE: e helyett statikus fegyver-harcértékek lesznek!! (+5KÉ, +1TÉ, +2VÉ kategóriánként)**

**A lenti kifejtő a Fegyver fejezetbe!**

„A nagyobb fegyver jobb fegyver”. Sokan vitatkoznak ezzel az állítással, de általánosságban igaznak mondható, ugyanis egy nagyobb fegyver jobban fenyegeti, hamarabb elérheti az ellenfelet. Ezért aki nagyobb kategóriájú fegyvert forgat, az alapesetben előnyben van, de rögtön fordul a kocka, ha **Beszorított helyzetbe** kerül. Erről később.

A fegyvereket méret szerint négy kategóriába soroljuk.

**A lentiek helyett rövid, 1 penge, 2 penge, 3 penge nagyságú fegyverek!**

- könnyű: ide tartoznak a legrövidebb, apró pengéjű egy kézben forgatott fegyverek.
- egykezes: a legtöbb egy kézben forgatott átlagos pengehosszúságú fegyverek. A legtöbb kard ide tartozik. (TODO: ???)
- kétkezes: nevükből adódóan a két kézzel forgatott hatalmas fegyvereket soroljuk ide. Használatuk sok helyet igényel.
- Szálfegyverek: Lándzsák, alabárdok, hosszú szálfegyverek tartoznak ebbe a kategóriába

### Definíciók

**Előnyös helyzetű:** aki a harci helyzetben vagy nagyobb méretű fegyverének, vagy az ellenfél **Beszorított helyzetének** köszönhetően köszönhetően előnyben van.

**Hátrányos helyzetű:** aki a harci helyzetben vagy kisebb méretű fegyverének, vagy a **Beszorított helyzetének** köszönhetően köszönhetően hátrányban van.

### Módosítók kategória különbségenként

Harcérték	Módosító	Mikor
Előnyös helyzetű KÉ	+5 KÉ, +1 TÉ	a harc során végig
Hátrányos helyzetű	-1 TÉ	a harc során végig

*A fenti módosítók kategória különbségenként adódnak össze. Tehát egy törős (könnyű fegyver) harcos ellen egy lándzsás (szálfegyver) karakter  $3 \times 5 = 15\text{KÉ}$  és  $3 \times 1 = 3\text{TÉ}$  plusz módosítót kap, míg ellenfele  $3 \times 1 = 3\text{TÉ}$  levonással kénytelen harcolni.*

### ***Beszorított helyzet***

*Ha az adott körülmények között a hely hiány, vagy a stílus jellegzetessége miatt (pl. ugrándozös stílus) nem lehetséges a nagyobb méretű fegyvert rendeltetésszerűen használni, akkor a bónusz megszűnhet, vagy szélsőséges esetben átfordul és a másik – rövidebb fegyverrel harcoló – fél kapja meg ugyanezen pozitív módosítókat, harcosunk pedig a negatívokat.*

*Tipikus Beszorított helyzet a **Belharc**, mikor a képzett belharcos kapja meg a pozitív módosítókat, ellenfele pedig a negatívokat, amennyiben annak fegyvere nem alkalmas a belharcra.*

*A Támadó- és Védő taktikák **Beszorított helyzetben** továbbra is használhatóak.*

- *Ezt a Harci helyzetekhez is ???*
- *Távoltartás – Mf -al mi legyen??*

## 5.2.9 Harci taktikák

**TODO: Dupláztuk a HM-kat!! Vátozhatnak a módosítók (másfélszeresre??) Lehet, hogy nem is kell, mert továbbra is k20-al dobunk... ??? De lehet, hogy mégis kell :-)**

**TODO: Tisztázni, hogy mi Harci taktika és mi Harci Helyzet**

**TODO: A Harcmódor szó itt legyen, vagy a Közelharc, Kardvívás, Pusztítás, Lándzsavívásnál??**

**TODO: Pajzshasználat hova kerül???**

### Támadó taktika

Dönthetsz úgy, hogy a következő körben a támadásra helyezed a hangsúlyt és nyomulsz előre. Ekkor védekezésedre kevésbé ügyelsz, sebezhetőbb vagy. Te határozod meg, hogy mennyire tolod el a harcmódorodat a támadás irányába. TÉ-det +1-4-ig növelheted meg ideiglenesen. Minden pont növelés után -2 Védő Érték módosítót kapsz.

Tehát vállalásodtól függően így módosíthatod harcértékeidet:

- TÉ:+1, VÉ:-2
- TÉ:+2, VÉ:-4
- TÉ:+3, VÉ:-6
- TÉ:+4, VÉ:-8

A szándékot, hogy Támadó harcmódort akarsz alkalmazni, előre be kell jelentened, mielőtt az adott kör elkezdődött volna. Kör közben nem változtathatsz a harcmódorodon. Ha ebben a harcmódorban küzdesz, akkor lehetőségeidhez mérten folyamatosan nyomulsz előre.

### Védő taktika

Dönthetsz úgy, hogy a következő körben a védekezésedre helyezed a hangsúlyt. Ekkor kisebb vehemenciával támadsz, ez megmutatkozik Támadó Értékedben is.

Te határozod meg, hogy mennyire tolod el a harcmódorodat a védekezés irányába. VÉ-det +1-4-ig növelheted meg ideiglenesen. Minden pont növelés után -2 Támadó Érték módosítót kapsz.

Tehát vállalásodtól függően így módosíthatod harcértékeidet:

- VÉ:+1, TÉ:-2
- VÉ:+2, TÉ:-4
- VÉ:+3, TÉ:-6
- VÉ:+4, TÉ:-8

**A +1VÉ -1KÉ-t is csökkentsen esetleg (a kör elején)?**

### Kezdeményező taktika

Ha mindenáron magadhoz akarod ragadni a kezdeményezést megteheted, de ennek ára van. A kapkodás sebezhetővé tesz. Kezdeményező taktika alkalmazása esetén megnövelheted Kezdeményező Értékedet **maximum 4-el** de cserébe ugyanennyi Védő Érték csökkenést szenvedsz el az ellenfél első támadásával szemben (akár megnyerted így a kezdeményezést, akár nem) **vagy az egész körre??**

Tehát +1KÉ → -1VÉ (max 4)

A Kezdeményező taktika alkalmazható Támadó taktikával együtt is, de nem használható Védekező Taktikával kombinálva!

## Kiváró Taktika

Ha inkább bevárod ellenfeled támadását, kifejezetten az ellencsapásra készülve, az apró előnyhöz juttathat. Ha megnyered a KÉ-t akkor áttengetheted és... TODO

Ha úgy döntesz, hogy lemondasz a kezdeményezésről, cserébe az adott körben **első visszatámadásodra +1 TÉ** módosítót kapsz.

A Kiváró taktika alkalmazható Védekező taktikával együtt is, továbbá roham ellen is bevethető, de nem használható Támadó Taktikával együtt, sőt több ellenféllel való harc esetén sem!

## Védekező harc

Ha úgy döntesz, hogy a következő körben csak a védekezéssel törödsz (előre be kell jelenteni!), kizárólag a feléd irányuló támadásokat próbálsz elkerülni, nem támadsz, valamint folyamatosan hátrálsz, akkor **+5VÉ** módosítót kapsz arra a körre. A kör közben nem változtathatsz a taktikádon, ha ismét támadni akarsz, azt csak a következő körben teheted meg. Fontos, hogy másra nem pazarolhatod figyelmedet, kizárólag a védekezésre. Ha nem így teszel, vagy nem vagy képes a folyamatos hátrálásra, akkor a KM – tetszése szerint – csökkentheti a fenti VÉ módosítót, akár 0-ig is.

## Fárasztás

**k20 harchoz!**

Ha fárasztani kívánod ellenfeledet, ellenállását megtörni anélkül, hogy sebet ejtenél rajta, akkor a harc ugyanúgy folyik, mint egyébként, csak sebző támadás esetén elmarad maga a sebzés, helyette további +1-el csökkentheted a megtámadott Védő Értékét.

A Fárasztás taktikának leginkább körbevett ellenfél esetén van értelme. A pribékek kifáraszthatják a „vadat”, míg vezetőjük felkészül.

Amennyiben rendelkezel **Fárasztás** harci képességgel, akkor a bónusz Védő Érték csökkentés nem 1, hanem 2 lesz „sebző” támadásonként.

## Roham

**TODO: hány méterről indítható roham?**

Roham esetén az első oda- és visszacsapás során a támadó +3 TÉ és -6 VÉ módosítót kap, valamint az általa okozott sebzés (vagy visszatámadás során elszenvedett) és az okozott VÉ csökkentés is kétszeres. A sebzés duplázásába a fegyver alap sebzése + az esetleges erőbónusz számít bele, egyéb sebzésbónuszok, mint a mágia, vagy a 20-as dobás esetén kapott plusz K3 ÉP sebzés, roham esetén nem duplázódik, utólag adandó hozzá a sebzés értékéhez.

Ha roham során a karakter sebző támadást ér el és ellenfele elvétí fájdalomtűrés próbáját, akkor a rohamozót sújtó VÉ levonások azonnal megszűnnek.

Roham alkalmazása során nem használhatóak a Támadó, Védő, **Kezdeményező (ez esetleg igen)??** és Kiváró taktikák! Fontos viszont, hogy Rohamnál is számítanak a fegyverméret kategóriák, tehát egy pikás védekezőt megrohamozni nem mindig bölcs dolog...

## **Roham**

- **+ 3 TÉ**
- **- 6 VÉ**
- **VÉ csökkentés duplázódik**
- **Sebzés**
  - **(fegyver alap sebzés+erőbónusz) x 2**
  - **+ bónusz sebzések**
- **20-as dobás K3 ÉP bónusz nem duplázódik.**  
(Az első oda-vissza csapásnál)

## Öngyilkos roham

A roham vehemensebb (és örültebb) verziója. A harcos ekkor szinte semmit nem törődik védekezésével, mindent megtesz, hogy (dupla) sebzést érjen el.

A harcérték módosítókon kívül az Öngyilkos roham mindenben megegyezik a sima Rohammal.

### Öngyilkos roham

- + 4 TÉ
  - - 8 VÉ
  - VÉ csökkentés duplázódik
  - Sebzés
    - (fegyver alap sebzés+erőbónusz) x 2
    - + bónusz sebzések
  - 20-as dobás K3 ÉP bónusz nem duplázódik.
- (Az első oda-vissza csapásnál)

## Harc lóhátról

Aki lóról harcol, az előnyben van, részben a magasabb pozíció, részben lóva állandó mozgása, fenyegetése miatt. Mikor valaki lóról harcol, Támadó Értéke helyett Lovaglás képzettségének értékét használja, de legfeljebb Támadó Értékét nem meghaladó mértékben. Tehát hiába van a karakternek 16-os lovaglása, ha Támadó Értéke csak 12-es. Ilyenkor TÉ-je 12-nek számít. Ugyan ez igaz Védő Értékre, kivéve, hogy ott (Lovaglás + 20) értékkel számol.

Röviden: Támadó Értéked és Lovaglás képzettséged közül a kisebbiket értéket vedd és ez lesz lovas harcban a Támadó Értéked. Védő Értékednél pedig rendes Védő Értéked és (Lovaglás képzettséged + 20) közül a kisebbet értéket vedd, ez lesz lovas harcban a Védő Értéked.

### Követelmények:

- Lovaglás képzettségpróba 20-as célszám ellen

Aki teljesíti a fentieket, az a

### Módosítók:

- Gyalogos ellen: +5 TÉ, +2 VÉ
- Lovas ellen: +2 TÉ, -4 VÉ

(Ezekhez nem adódik hozzá pluszban a Harc magasabbról módosítója!)

- Körbevéve, beszorítva: +5 TÉ, **+0 VÉ** (viszont félhátulról, hátulról jön egyszerre igen sok támadás!)

## Lovas roham

Nincs elsőpróbb, mint egy lovas roham! Persze megfelelő feltételek szükségesek hozzá. Amennyiben ezek megvannak, a rohamozó komoly előnyhöz jut.

### Követelmények:

- Lovaglás képzettségpróba 25-ös célszám ellen
- Megfelelő mennyiségű és dőlésszögű hely a begyorsuláshoz. A KM dönt, hogy az adott terepen, az adott lóval a karakter el tudja-e érni a rohamhoz szükséges sebességet. Itt a fentiekén túl kalkulálja be a ló állapotát, erejét, illetve a súlyt is, amit cipel. Ha sikerül elegendően begyorsulni, akkor a következő módosítókat kapja:

- Gyalogos ellen: +10 TÉ, +4VÉ
- Lovas ellen: +4 TÉ, -8 VÉ

A KM további [-5;5] TÉ módosítót adhat, attól függően, hogy a roham hegynek felfelé, vagy lefelé történik.

Ilyen támadásnál összesen 1-1 oda- és visszatámadásra van lehetőség, utána a támadó továbbrobog.

## Lovas támadás galoppból

Nem mindig sikerül elérni a rohamhoz szükséges sebességet, viszont ha a karakter képes galoppra fogni a lovát és úgy támadni, akkor is több előnyhöz jut, mintha csak egy helyben táncoltatna.

### Követelmények:

- Lovaglás képzettségpróba 20-as célszám ellen
- Megfelelő mennyiségű hely a begyorsuláshoz (KM dönt)

### Módosítók:

- Gyalogos ellen: +7 TÉ, +3 VÉ
- Lovas ellen: +3 TÉ, -6 VÉ

(Ezekhez nem adódik hozzá pluszban a Harc magasabbról módosítója!)

Ilyen támadásnál során a támadó dönthet, hogy támadása leadása (és ellenfele visszatámadása) után továbbgalopposzik, vagy megáll ellenfele mellett és állva/táncoltatva folytatja a harcot.

## Harc puszta kézzel

Amennyiben valaki fegyvertelenül, puszta kézzel kénytelen egy felfegyverzett ellenféllel harcolni, akkor – a fegyverméret kategóriák levonásain kívül! – további büntetések sújtják. Ez minden esetben így van, a különböző pusztakezes Képességek csak mérsékelik ezt a hátrányt. Egyetlen kivétel a harcművészek „Élő fegyver” kaszt képessége, amely teljesen megszünteti a lenti hátrányokat.

Harcérték	Módosító	Megjegyzés
Pusztakezes KÉ	-2	a harc során végig
Pusztakezes TÉ	-2	a harc során végig
Támadások száma	-1	(de min 1) a harc során végig <u>harcművészek???</u>

Természetesen ha az ellenfelek mindegyike fegyvertelen, akkor a fenti hátrányok nem érintik egyiküket sem. A leírtak szigorúnak tűnhetnek, de szűk helyen a hátrány ledolgozható (az ellenfelet **Beszorított helyzetbe hozva**), bár akkor is jár a táblázatban foglalt büntetés. ???

*A fenti levonások kizárólag belharcban nem érvényesülnek, ahhoz viszont „Belharcba kerülés” Manőver szükséges! Belharcban a karakter eredeti harcértékeivel vehet részt, plusz megkapja az esetleges Belharcból eredő módosítókat is.*

*A **Pusztá kéz** – mint fegyver – szabály szempontjából „egykezes” fegyvernek számít, tehát nem lehet vele **Kétkezes harcot** folytatni!*

**TODO: De mi lesz a Harcművészekkel??**

### ***Harc bal kézben tartott fegyverrel***

*Képzetlen levonásai járjanak.*

*Fegyverforgatás – Mf esetén is.*

*Kivétel:*

- *Kétkezesesség képesség      TODO: Kétkezesességgel mi legyen? Nagyon durván eltolhatja az erőviszonyokat!*
- *Kétkezes Harc képesség*

**TODO**



## 5.2.10 Kétkezes harc

**TODO: Ez a Harci taktikák fejezetbe megy!!**

„Két fegyver jobb, mint egy” - ez az egyszerű megállapítás igaz is lehet, kiegészítve azzal, hogy csak akkor, ha az illető ért a páros fegyver használatához.

Mikor egy karakter úgy dönt, hogy bal kezébe is fegyvert ragad, akkor a jobb kezében forgatott fegyverre vonatkoztatva **-2**, bal (gyengébbik) kezére pedig **-8 TÉ** módosítót szenved el. Fontos, hogy a támadások számának megállapításakor mindkét fegyverre a magasabb fegyver Sebesség-érték vonatkozik, valamint bal (gyengébbik) kézzel összesen 1-et támadhat egy körben a karakter (kivéve, ha felveszi a **Plusz támadás bal kézzel** képességet).

**a bal kézben forgatott fegyvert a jobb kézben használttal egy harcmodorban kell forgatnia (Erőből, Ügyességből),**

Ha Kétkezes harcban járatlan karakter a bal (gyengébbik) kezében könnyű fegyvert forgat, akkor balkezes támadására alapesetben csak **-6** levonás jár.

Amennyiben a karakter rendelkezik **Kétkezes Harc** képességgel, akkor a bal kezét sújtó hátrány 4-el csökken, tehát alapesetben csak **-4**, könnyű fegyver forgatása esetén pedig csak **-2** a büntetés.

	TÉ módosító	
	Jobb kéz	Bal kéz
Alapeset	-2	-8
Balkezes fegyver könnyű	-2	-6
Kétkezes harc képesség	-2	-4
Kétkezes harc képesség és a balkezes fegyver könnyű	-2	-2

- A bal kezes fegyverrel való támadások – függetlenül a támadó dobástól - csak 1 VÉ-t csökkentenek!
- Vagy: kétkezes harc során **minden** fegyver csak 1 VÉ-t csökkent! ??? Melyik ???
- Támadáshoz legalább 1-es Támadó Érték szükséges!
- A bal kézben forgatott fegyvert lehet más harcmodorban forgatni, mint a jobbkezeset.
- Ha a jobbkezes fegyver forgatásában Mf-on jártas a karakter, akkor természetesen jár a +2VÉ és TÉ bónusz harcértékeihez, viszont hiába jártas a balkezes fegyver használatában is Mf-on: nem jár újabb +2 VÉ és TÉ bónusz harcértékeihez! A fentiek alól csak akkor van kivétel, ha a karakter felvette a **Balkezes védekezés** képességet is. Ekkor a balkezes fegyver alapesetben (Af) +2VÉ bónuszt ad, mesterfokú forgatása esetén pedig már jár rá a további +2VÉ, de nem jár további TÉ bónusz. A fentiek az alábbi táblázat foglalja össze.
- Ha a karakter a jobbkezes fegyver Af-on, a balkezeset Mf-on forgatja, akkor nem jár a Mf-ból eredő bónusz TÉ és VÉ!
- Kétkezes harcban használható a spéci Védekező taktika (kétkezes harcra). Ekkor +2VÉ (vagy 1-3VÉ), de csak az egyik fegyverrel támadhat, a másik támadásai elvesznek. ?????
- A sebesülés miatt elvesztett támadások honnan jönnek le? Milyen sorrendben? (Bal kéz, jobb kéz?)

**Ez nagyon táp 2 törrel (Mf)!! 3 képességért cserébe: +2TÉ, +6VÉ!! (lásd lenn)**

Fegyverforgatás fokai és Balkezes védekezés bónuszai:

	+TÉ	+VÉ
Jobb Af, Bal Af	-	-
Jobb Af, Bal Mf	-	-
Jobb Mf, Bal Af	+2	+2
Jobb Mf, Bal Mf	+2	+2
Jobb Mf, Bal Af + Balkezes Védekezés	+2	+4
Jobb Mf, Bal Mf + Balkezes Védekezés	+2	+6

## Belharc

Ha a képzett harcosnak sikerül egészen ellenfele testközelébe kerülni, szinte „ráfonódni”, akkor ebből előnyt kovácsolhat. A belharc helyzet kialakításához sikeres „Belharcba kerülés” **Manőver** szükséges (részletekért lásd a Manőverek fejezetet!)

Amennyiben a helyzet megvan, akkor a **Belharc** harci Képesség ismeretének fokától függően az alábbi előnyök érik az alkalmazót:

- A belharcba kerülés pillanatában azonnal leadhat egy soron kívüli támadást teljes (kör eleji) TÉ-vel (melybe már a lenti bónusz is beleszámít) (Bővebben lásd a „Belharcba kerülés” Manőver leírását)
- Belharc szituációban fordítva működnek a fegyverméret kategóriákból adódó harcérték módosítók. Tehát egy könnyű fegyver előnyben van egy egykezes fegyverrel szemben.
- Belharc – Af: +2 TÉ (nem TEA, tehát a támadások száma nem nő!)
- Belharc – Mf: +4 TÉ

Ha belharc szituációban a belharcos sebesülést szenved és elrontja fájdalomtűrési próbáját, akkor ellenfele – ha akarja – automatikusan megszüntetheti a belharc szituációt, kibontakozhat belőle.

- Belharc szituációban a belharcos ellen alkalmazott manőverek célszáma Belharc – Af esetén 4-el, Mf esetén 8-al emelkedik.
- Belharc szituációban minden fegyver LIMIT értéke 15. (k20 harc)

### Belharc képzetlenül

Ha valaki képzetlen belharcban, akkor ilyen szituációban fegyverének sebessége 2-el nő, és ezáltal támadásainak száma is csökkenhet.

### Átbeszélni

- Csökkenjen a plusz bónusz a vért kategória különbségnek megfelelően?
- TODO: Mi legyen vért ellenfél ellen?
- FIX

Ellenfél vért-kategóriája	TEA bónusz csökkenése
Könnyű vért	-1
Közepes vért	-2
Nehéz vért	-4

• **TODO:** Milyen fegyverek használhatóak belharcban? (Táblázat a fegyvereknél)

• **TODO:** Pusztázás vs. tör esetén mi legyen?

• **FIX:** Semmi, de megemlíteni, hogy a pusztázás bünti van!

### Támadás kijelölt testrészre

**TODO:** Leírás

Megnézni: 294. oldalt az alapkönyvben.

Harc közben mozgás van!! Nem olyan, mint a célzásnál!! Esetleg lehetne a 12x-es szorzóval???  
Fejnek, nyaknak bazi nagyot. Sebzés szorzó táblázatot a Sebesülés fejezetbe!!

Testrész szorzó

Kábulat ÉP-k járulnak pluszban egyes esetekben. Kifejteni (TODO)

Testrész	Sebzés szorzó	Plusz Kábulat ÉP	TEA levonás
Fej	2x	???	-6
Szem	1x (Fájdalomtűrés két kategóriával nagyobb)	Nagyot ??	Csak Manőverből! + Durva levonások
Nyak	3x	???	Csak Manőverből!
Kar, kéz	1x	-	-3
Láb	1x	-	-2
Tenyérfelület (nem fejen)	Találat helyétől függ	-	Csak Manőverből!

k20	
1	Bal szem
2	Jobb szem
3	Bal fül
4	Jobb fül
5	Orr
TODO	Többi fej testrész

**TODO:** Attila véleménye?

Amennyiben a támadás szemből érkezett, és fejet talált, akkor a jobboldali táblázat mutatja a találat pontos helyét. Ennek használata opcionális. Ha a KM úgy gondolja, hogy nem szükséges a dobás, vagy az adott szituációban a táblázat nem értelmezhető, akkor eltekinthet a használatától.

## Leütés hátulról (fejre/tarkóra)

**TODO: Bevezetőben kifejteni az alábbiakból azt, ami nem magától értetődik**

- Követelmény: Észrevétlen támadás
- **Célpont  $VE = 10 + \text{Mozgás jellegétől függő módosító}$**
- Leütés hátulról **képzetlenül**
  - Csak fejre/tarkóra a „klasszikus” hátulról leütés szerint használható, **más pontot támadva sima sebzést kell dobni.**
  - **ÉP sebesülés:** fegyver alap sebzése + erő módosító  $\pm k6$  SP (vagy túl kicsit, vagy túl nagyot üt)
  - **Kábulat ÉP sebesülés:** (fegyver alap sebzése + erő módosító)  $\times 2$
- Leütés hátulról **alapfokú** orvtámadással
  - Nem csak fejre/tarkóra, hanem a test egyéb „életpontjaira” is támadhat
  - **ÉP sebesülés:** fegyver alap sebzése -2
  - **Kábulat ÉP sebesülés:** normál sebzés + Erő +  $k10$  SP + egyéb extrák
- Leütés hátulról **mesterfokú** orvtámadással
  - Nem csak fejre/tarkóra, hanem a test egyéb „életpontjaira” is támadhat
  - **ÉP sebesülés:** fegyver alap sebzés fele (lefelé kerekítve). Pl.  $k6 \gg 4$  helyett  $4/2=2$
  - **Kábulat ÉP sebesülés:** normál sebzés + Erő +  $2k10$  SP + egyéb extrák

Megjegyzés: Ha a leütés fegyvermarkolattal történik, akkor a sebzés:  **$k6$  SP**

## **Mögékerülés**

*Mással harcoló ellenfél hátába kerülni nem is olyan könnyű, hiszen a harc csupa forgás, nem egy helyben folyik. Ki tudja, hogy pár pillanattal később is arra mutatja -e a hátát, mint most.*

*Ráadásul minden harcos igyekszik védeni a hátát, így amennyiben látja a további támadókat, nem fordít hátát nekik.*

*A fenti okok miatt a Mögékerülésre nem adunk konkrét szabályt, döntsön a véletlen! Dobjunk k10-el minden körben!*

*Ha az ellenfél tudja, hogy hol vagyunk, akkor a 9-es és 10-es dobás esetén kerül olyan pozícióba, hogy épp a hátát mutatja nekünk. Ekkor leadhatunk rá 1, azaz egy támadást a körben hátulról.*

*Ha nem tud róla, akkor 6-10-es dobás esetén ismétlődnek meg a fentiek.*

### 5.2.11 Harci helyzetek

**TODO: Dupláztuk a HM-kat!! Vátozhatnak a módosítók (másfélszeresre??) Lehet, hogy nem is kell, mert továbbra is k20-al dobunk... ??? De lehet, hogy mégis kell :-)**

**TODO: Bevezető**

#### **Harc képzetlenül**

Ha egy karakter képzetlen az általa forgatott fegyver használatában, akkor harcértékeit a következő levonások sújtják:

- **KÉ: -4, TÉ: -4, VÉ: -4** ?????

#### **Támadás hátulról**

Ha a karakter ellenfelére hátulról támad, **+6 TÉ** módosító járul Támadó Értékéhez.

#### **Meglepetés**

Ha az ellenfél nem számít az őt érő támadásra, de még képes reagálni, akkor Meglepetésről beszélünk. Az ilyen helyzetben a meglepetett karakter **Készületlennek** számít, azaz **-6 VÉ** sújtja harcértékeit.

#### **Észrevétlen támadás**

**TODO: mozgás jellege, és a méret számít**

#### **Érintő támadás**

Ha a karakter kézzel akarja megérinteni ellenfelét, akkor pusztakezes harcértékeit kell használnia, valamint sújtják a „Harc pusztá kézzel” harci taktikánál leírtak is.

#### **Harc magasabbról**

Ha valaki magasabbról harcol, az előnyben van ellenfelével szemben. Ilyen helyzetben **+2 TÉ** módosító járul Támadó Értékéhez.

## Fegyverrántás

**TODO: Leírni, szépen**

### Megbeszélni

- *a kezdeményező ránt: az első támadása helyett fegyvert ránt*
- *nem kezdeményező ránt: az ellenfél első támadása ellen készületlen*
- *megjegyzés: a kezdeményezés után kell fegyverrántást bejelenteni, a cselekvés sorrendjének ismeretében (vesztett kezdeményezésnél maradhat pusztakezes harcban)*
- *képességek:*
  - *Fegyverrántás – Af (nincs mínusz támadás és készületlenség)*
  - *Fegyverrántás – Mf (az Af-nál leírtak, plusz nyert kezdeményezés esetén az ellenfél készületlenné számítt)*

## Harc helyhez kötve

*Ha a karakter helyhez kötve kénytelen harcolni, akkor **-Z KÉ, -X TÉ és -Y VÉ** büntetés jár harcértékeire.*

**TODO**

## Beszorított helyzet

**TODO** ??? Ide, vagy az Állapotokhoz?

## Harc földön fekve

*Ha a karakter földre kerül, akkor alapesetben **-Z KÉ, -X TÉ és -Y VÉ** büntetés jár harcértékeire. **-I támadás?***

- *Földharc – Af esetén: **TODO***
- *Földharc – Mf esetén: **TODO***

## Lóról leesés

*Ha leesel a lóról, Lovaglás képzettség próbát kell dobnod, melynek nehézségét a KM határozza meg a körülmények ismeretében. Ha a próba...*

- *Sikertelen: ló sebességétől és talajtól függően: [k6; 4k6] ÉP sebesülés*
- *Sikeres: ló sebességétől és talajtól függően: [0; k6] ÉP sebesülés*

## A védekező takarásban

**TODO**

## 5.2.12 Manőverek

---

*Harc közben gyakran előfordul, hogy egy karakter speciális húzásokkal próbálkozik, egyedi cseleket vet be, hogy megkönnyítse győzelmét, például kirúgja ellenfele lábát, vagy homokot szór annak szemébe. Sokszor van olyan is, hogy egy karakter különösen jó egy adott csel alkalmazásában és azt előszeretettel veti be minden új ellenfelénél. De ha egyszer olyannal kerül szembe, aki számít rá...*

*A M.A.G.U.S. harcrendszere lehetőséget ad rá, hogy a karakter harc közben ilyen speciális cselekedeteket – manővereket – alkalmazzon. Vannak olyan manőverek is, melyek csak adott fegyverre, **vagy harcmodorra** jellemzőek, de a legtöbb szabadon, bárki által alkalmazható, amennyiben eleget tesz a leírt követelményeknek. Az alábbiakban látható az egyes manőverek összefoglaló táblázata, mely tömör formában bemutatja, hogy esetükben mire is van szükség végrehajtásukhoz (x).*



## Manőver típusok

**TODO: Szinkronba hozni a táblázat utolsó oszlopát a Manőverek leírásánál található részekkel!**

Általános manőverek							
Manőver	Manőver nehézsége	Előkészítés	Megakasz- tás	Végre- hajtás	Fegyver- méret számít	Tanulható Képesség	Extra követelmények, Speciális
Átdobás	15	x	-	x	nem	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belharc szituáció szükséges (Lásd Belharcba kerülés)</li> <li>• Követelmény: Belharc – Af</li> <li>• Súlyos ellenfélnél: opcionális Erőpróba (KM dönt)</li> </ul>
Belharcba kerülés	15	x	x	-	igen	Af, Mf	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4-el túldobott célszám esetén sebző Megakasztás támadást elszenvetve is bekerülhet a karakter.</li> <li>• Ha az ellen karnyújtáson belül van: célszámra: (- 4)</li> </ul>
Első vágás	17	x	-	x		1 fok	Lásd a részletes leírást!
Fegyvertörés	17	x	-	x	igen*	Af, Mf	Erő követelmény?
Felállás földről	15	x	x	-	nem	-	?? • Manőver-pontokhoz: Akrobatika 1/5-e hozzáadható
Homok dobása szembe	15	x*	-	x		-	* Sok függ a körülményektől. A KM dönt, merre tolja el a próba célszámát.
Kibontakozás	10	x	x*	-	igen	Af, Mf	Lásd a Kibontakozás részletes leírását!
Kiegészítő támadás	15	x	-	x	igen	-	Követelmény • Közelharc – Af • A forgatott fegyver Harcmódora – Af
Lábsöpítés / Gáncsolás / Lábkirántás	15/10*	x	-	x	igen	1 fok	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belharcban a nehézség csak 10</li> <li>• Követelmény: Közelharc – Af</li> <li>• Lábsöpítésre alkalmas fegyver (Mf): +2 Manőver Pont</li> <li>• Súlyos ellenfélnél: opcionális Erőpróba (KM dönt)</li> </ul>
Lefegyverzés	17	x	-	x	igen	Af, Mf	Lásd a részletes leírást!
Lefejezés	15/10	x	-	x	?	1 fok	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belharcban a nehézség csak 10</li> <li>• Nem szükséges Belharc képesség</li> <li>• Ellenfél képzett belharcos: lásd leírás</li> <li>• TODO: állatoknak általában van Belharcuk! (KM dönt)</li> </ul>
Lefejezés – Manőver ez?	22	x	?	x	igen		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Követelmény: Pusztító harcmódor ismerete</li> <li>• Fejezésre alkalmas fegyver (KM dönt!)</li> </ul>
Nyakra szúrás/vágás	20	x	-	x	igen	-	TODO
Nyaktörés	17	x	-	x	nem	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belharc szituáció szükséges (Lásd Belharcba kerülés)</li> <li>• Követelmény: Orvtámadás – Af</li> <li>• Nincs rá Manőver-képesség!</li> </ul>
Öklelés	?	x	??	x			???
Pajzzsal öklelés	20/15/10	x	-	x			Követelmény • Pajzshasználat – Af • Ellenfél méretétől függő Erő követelmény
Páncélszúrás	20	x	??	x	igen	Af, Mf	Követelmény • Közelharc – Af
Terelés	???	x	-	????	igen	1 fok	???, Leírás: arra tereli az ellenfelet, amerre akarja. Hátrálásnál nem kell használni, az megy magától! Nehézség: ha kell Végrahajtás (támadás), akkor alacsonyabb, ha nem kell, akkor magas.. Nehézség függ még: Azonos irányba tereli, vagy 90 fokban, vagy ellenkező irányba

**Fegyver manőverek**

Manőver (fegyver)	Manőver nehézsége	Előkészítés	Megakasz- tás	Végre- hajtás	Fegyver- méret számít	Tanulhat ó Képesség	Extra követelmények, Speciális
Láncsapda (láncos fegyverek)	15-20??	x	-	x	nem	1 fok	Követelmény • Kétkézes harc • Ellenfél fegyvere csak egykezes szűrő/vágó lehet

**Harcmodor manőverek**

Manőver (harcmodor)	Manőver nehézsége	Előkészítés	Megakasz- tás	Végre- hajtás	Fegyver- méret számít	Tanulhat ó Képesség	Extra követelmények, Speciális
Elsőprés vagy ez sima harci képesség???	???	???	???	???	igen	???	Leírás: pusztító harcmodorban folyamatosan nyomul előre, csak védekezni lehet ellene, támadni nem. Követelmény •

Minden manővernek lehetnek speciális könnyítő/nehezítő szituációi, valamint **Extra követelményei**, melyek megléte szükséges, hogy a karakter egyáltalán megpróbálkozhasson az adott Manőverrel. Például egy adott képesség, vagy egy bizonyos szint egy képzettségben, vagy Belharci szituáció megléte, stb.

A KM bármikor rögtönözhet új manővert. Mindössze három dolgot kell megtennie: meghatározni a Manőver alap nehézségét, a követelményeit, valamint az esetleges speciális követelményeket (képzettségpróba, stb).

## Általános szabályok Manőverekre

- Manőver alkalmazásához nem szükséges a nyert kezdeményezés
- Manővert ellenfél **ellen** alkalmazunk. Így például kiszaltózni az ablakon, vagy leugrani a várfalról **nem** számít Manővernek!
- A Végrehajtást a fegyveres Támadó Értékkel kell dobni, kivéve, ha ez az adott Manőver leírásánál máshogy szerepel.
- Manőver „képzetlenül”: Ha az adott Manővernek vannak Extra követelményei is, de a karakter nem képes ezeknek eleget tenni, attól még megpróbálhatja, de ilyenkor a Manőver nehézsége 4-el (8-al??) megemelkedik.
- Manővert támadások helyett végez a karakter! Fontos, hogy a Végrehajtás támadódobása során mindig az aktuális Támadó Érték számít. Tehát ha a karakternek 3 támadása van, (pl. 15/10/5) és a harmadik támadás helyett alkalmaz Manővert, akkor – amennyiben a követelmények közt szerepel – a Végrehajtás támadását is 5-ös TÉ-vel teszi, ahogy azt sima támadás esetén tette volna.
- Ha a karakter az Előkészítést rontja el, akkor csak a Vállalásból adódó VÉ csökkenést szenved el ellenfele következő támadásával szemben. Ha Végrehajtás támadását rontotta, akkor a Vállalásból adódó VÉ csökkenést plusz a Készületlenségből adódó -4VÉ-t is, ráadásul ellenfele azonnal leadhat rá egy soron kívüli támadást.
- Ha az ellenfél védekezésre képtelen és végrehajtható rajta, akkor a Manőver automatikusan sikeres.
- Ha az ellenfél **Készületlen**, akkor az ellene végrehajtott Manőver során nem jogosult **Megakasztásra** (lásd később), valamint az **Előkészítés** automatikusan sikeresnek minősítendő ellene. Ha a Manőverhez szükséges **Végrehajtás** fázis (támadás) is, akkor a végrehajtó rögtön azzal kezd, mely ellen ellenfele – értelemszerűen – **Készületlen** lesz. Így ilyen esetben a Manőver végrehajtása egy egyszerű támadó dobás lesz (Végrehajtás), amely ellen Készületlen (-4VÉ) a megtámadott.
- Manőver alkalmazásakor nem folytatható Védekező harc
- Roham esetén lehessen Manővert?
  - Csak azokat, amiknél ez külön le van írva
  - Hogy megy ez egyáltalán rohamnál? (Dupla sebzés, stb)
  - Öngyilkos roham esetén ne lehessen Manővert alkalmazni
- Manőver végrehajtása közben Támadó- és Védekező harcmodor csak akkor alkalmazható, ha a Manőver követelményei közt szerepel a **Végrehajtás** is. Egyéb esetekben csak az **Előkészítésnél** leírt Vállalás alkalmazható az esélyek módosítására.
- Ha többen egyszerre alkalmaznak manővert egymás ellen, akkor először mindenkinek ki kell dobni az Előkészítést, aztán a Végrehajtást (azok közül, akiknek sikerült az Előkészítés).
- Ha mindkét félnek sikerül a teljes manővert végbevinnie, akkor annak a manővere sikerül, aki nagyobb különbséggel dobta meg a próbát.
- Mi van, ha az egyik megdobta, a másik meg nem?

## Manőver nehézsége

A manőver nehézségét egy számértékkel jellemezzük. Minden manővernek van egy alapnehézsége. Az adott manőver ezzel az értékkel szerepel az **Előkészítés** próbánál. A lentiek csak irányadó számok, egyes manőverek nehézsége ezen értékek közé is eshet.

<i>Nehézség</i>	<i>Érték</i>
<i>Könnyű</i>	<i>5</i>
<i>Átlagos</i>	<i>10</i>
<i>Nehéz</i>	<i>15</i>
<i>Nagyon nehéz</i>	<i>20</i>

### ***Manőver végrehajtásának lépései***

*A játékosnak a kör elején be kell jelentenie, hogy Manővert akar alkalmazni és azt is, hogy melyiket. Ezután – ha a szituáció nem teszi azt indokolatlanná (pl. Meglepetés esetén) – a karakterek kezdeményezést dobnak, majd mikor az alkalmazóra kerül a sor, jön a Manőver. Ha a KM úgy látja jónak, megtilthatja adott szituációban a Manőver alkalmazását. Amennyiben a játékos ezt a döntést nem képes kulturáltan kezelni, a KM növelje intenzíven a manőver nehézségét...*

*Egy Manőver alkalmazása – jellegétől függően – legfeljebb az alábbi három (de nem kötelezően az összes!) alaplépésből állhat. Mindegyik opcionális, hogy melyikre van szükség, azt az adott Manőver leírásánál, illetve az összefoglaló táblázatban találjuk. Végrehajtásuk sorrendjében:*

- ***Előkészítés (manővert végző teszi)***
- ***Megakasztás (ellenfél teszi)***
- ***Végrehajtás (manővert végző teszi)***

*A fentiekén kívül minden **Manővernek** lehetnek egyéni, speciális követelményei, ezeket a saját leírásuknál találod meg. A Manőverek fenti (legfeljebb) három „komponense” együtt kezelendő és összesen egy „sima” támadást „emészt fel”.*

## Előkészítés

**Előkészítés**  
(Manőver pont + k20) vs. (Manőver célszáma)

*Ez a próbadobás nem fed más, mint hogy a karakter képes -e megteremteni maga számára a lehetőséget, úgymond „megágyazni magának”, hogy egyáltalán megkísérelhesse a **Manővert**. A harcban ez helyezkedést, „pozícióba kerülést” jelent, amelynek sikere függ a karakter és ellenfele értékeitől, a **Manőver** alapnehézségétől, attól, hogy a karakter mennyire „bevállalós”, tehát mennyit áldoz saját védelméből annak érdekében, hogy véghezvigye tettét, valamint az általa és ellenfele által forgatott fegyverméretektől.*

*Az **Előkészítést** a játékos a támadásai helyett dobja.*

*Az alkalmazó támadás helyett **Előkészítést** dob, és ha az sikeres, akkor jöhet – amennyiben a manőver típusa ezt megköveteli – ellenfele részéről a **Megakasztás**. Ha ez utóbbi nem találja el hősünket (vagy nincs is rá szükség), akkor azonnal jön a **Végrehajtás** dobása, nem kell megvárni, míg az ellenfél támadna egyet. Ha csak az **Előkészítés** az adott Manőver követelménye, akkor annak sikere esetén az egész **Manőver** automatikusan sikeresnek tekinthető.*

*Amennyiben az **Előkészítésen** túl további követelmény is van (Megakasztás, Végrehajtás), akkor a próba sikere csak annyit jelent, hogy adott lett a szituáció, hogy a többi is elvégezve (átvészelve) a karakter elvégezze a Manővert.*

- *Amennyiben az **Előkészítés** sikertelen és a rontás **4-nél nagyobb**, akkor az ellenfél számára világossá válik, hogy mire készült az alkalmazó. Ennek hatására természetesen a következő próbálkozás során 4-el emelkedik a Manőver nehézsége. (Ez a büntetés halmozódik, de legfeljebb 8 lehet.) Ha a rontás 4-nél kisebb volt, akkor nem derült ki a szándék.*
- *Ha olyan a harci szituáció, hogy a Manővert alkalmazó ellen az adott körben már nem adhat le senki támadást (de a harc még folyik ellene) és ő – az adott körben utolsó támadása során – Manővert alkalmaz, akkor rontott **Előkészítés** esetén a következő körben automatikusan elveszíti a kezdeményezést és az első, – ellene leadott – támadás ellen a Vállalásának megfelelő (Vállalást lásd később) Védő Érték levonással harcol.*

Az **Előkészítés** dobása során a KM meghatározza a próba célszámát, a játékos, pedig ún. Manőver pontját és dob hozzá k20-al. Ha a végső érték eléri a célszámot, akkor az **Előkészítés** fázis sikerült. (Figyelem: ez még nem feltétlenül jelenti a teljes Manőver sikerét!)

### Manőver pont

Módosító	Érték
TEA	A karakter Támadó Érték Alapja
„Manőver – [az adott manőver]” képesség (ha van)	Af: + 4 (egyszintű esetén is) Mf: +8 (csak ha van Mf)
Vállalás	+1 pont → -1 VÉ (Maximum vállalás: + <b>4</b> )
k20	Dobás k20-al

### Célszám

Módosító	Érték
Manőver Nehézség	Az adott Manőver alapnehézsége
Ellenfél TEA	Az ellenfél Támadó Érték Alapja
Fegyverméret kategóriák	<b>Kategóriánként :</b> +2 (ha az ellenfélnél van nagyobb fegyver) - 2 (ha a manővert végzőnél van a nagyobb fegyver) (Csak akkor jár ez a módosító, ha fenyeget a fegyver. Pl. ha háttal áll, akkor nem.)
Ellenfél kapcsolódó képességgel bír	Af: + 4 (egyszintű képesség esetén is ennyi) Mf: +8
Módosító körülmények	Tetszőleges KM által megadott +/- érték. Olyan külső körülmények, amelyek nehezítik, vagy könnyítik a próbát. *

Ha a nagyobb fegyverű csinál manővert, akkor is jár a bónusz? Csak mert bizonyos manővereknél a nagy fegyver inkább zavaró, levonást okoz.

### Manőver képességek

Karakteralkotáskor és szintlépésnél a karakter harci képességként felvehet, vagy kaphat (lásd az egyes kasztok leírását!) **Manőver képességeket**, melyek az adott **konkrét** Manőver alkalmazása esetén +4 módosítót adnak az **Előkészítés** próba dobásánál. Ha az adott Manőver képességnek van Mesterfoka is, akkor az **Af +4**, a **Mf +8**-at ad a próbához.

Ilyen képesség lehet például a „Manőver – Lábsöprés”, melynek bónuszát kizárólag Lábsöprés, vagy Gáncsolás manőver esetén kapja meg a karakter. (A Gáncsolás is a Lábsöprés alá tartozik).

Az, hogy egy Manőver képességnek van -e mesterfoka, az a „Harci képességek” fejezetben, az adott képesség leírásánál, vagy a kapcsolódó Manőver leírásnál található meg.

## Előkészítés próba célszáma

**TODO: kifejtetni a táblázat értékeit!**

- A lenti számok jók?

A KM a körülményektől és szituációtól függően eltolhatja a célszám értékét pozitív ill. negatív irányba is. Például, ha a karakter térdig érő vízben akarja ellenfelét elgáncsolni, akkor a célszámot akár **10**-el is növelheti, viszont, ha ellenfelének lábai össze vannak kötve, akkor – ebben az esetben – a próba nehézsége **5**-el csökkenhet.

Sőt, adódhat olyan helyzet is, hogy a KM úgy ítéli, a Manőver megkísérlésének feltételei adottak, nincs szükség **Előkészítésre**. Ilyenkor az **Előkészítés** automatikusan sikeresnek minősül, a karakter rögtön megkísérelheti a **Végrehajtást**.

## Vállalás

A karakter – **Előkészítés** esetén – dönthet úgy, hogy Védő Értékének csökkenéséért cserébe nagyobb esélyt kap a kívánt szituáció megteremtésére (cserébe plusz pontokat kap az **Előkészítés** próbájára). Ez veszélyeket is rejt, hiszen így kiszolgáltatottabbá válik ellenfele támadásaival szemben.

Minden pont, amit a játékos a **Vállalás** során hozzáad pontjaihoz, 1-et ideiglenesen levon aktuális Védő Értékéből.

- A Vállalás legfeljebb +4 lehet.
- Ha a Manőver sikeres, akkor alkalmazása után az ellenfél esetleges következő visszatámadásakor az alkalmazót már nem sújtja a **Vállalás** okozta **Védő Érték** levonás.
- A következő körre „átcsúszó” Vállalás részletezése az **Előkészítés** fejezetben került leírásra.

## Végrehajtás

Ha a karakter olyan helyzetbe jut, hogy **Végrehajtást** dobhat, akkor ellenfele **Készületlennek** számít a Manőver ellen (csak az ellen!) és a játékos így adhatja le támadását, amelynek kötelezően a Manőver véghezvitelének kell lennie. Ha közben meggondolja magát és mégis sima támadást ad le, az ellenfele nem számít készületlennek! A támadás a karakter rendes, fegyveres Támadó Értékével történik, hiszen azzal is részt vesz a harcban, fenyegetést jelent ellenfele számára.

Röviden: a **Végrehajtás** egy rendes támadás aktuális TÉ-vel, ami ellen az ellenfél Készületlennek számít, hatása viszont nem sebzés, hanem ami az adott Manővernél a „Hatás” résznél leírva szerepel.

### Megjegyzés

Mindig az aktuális Támadó Érték számít, tehát, ha a karakter például az adott körben a 3. támadása helyett alkalmaz manővert, akkor Támadó Értékéből kétszer lejön a fegyver sebessége.

Ha a **Végrehajtás** is sikeres (találat), akkor maga a **Manőver** is sikerült. Ha nem, akkor a helyzet megvolt, de nem sikerült kihasználni. Minden **Végrehajtás** dobása után – ha sikeres volt, ha nem – az ellenfél legközelebb már számít az ilyen jellegű támadásra, ezért amennyiben ismét ezt a Manővert kísérli meg a karakter, akkor az **Előkészítés** célszáma már **+4-el** nőni fog. Ilyen lehet még az is, ha harc előtt valaki figyelmezteti az ellenfelet, hogy a karakter mivel (milyen Manőverrel) szokott próbálkozni.

A büntetés minden **Előkészítés** után jár, tehát halmozódik, de nem lehet több **+8-nál**!

- Ha a karakter elrontotta a **Végrehajtást**, akkor ellenfele kihasználhatja az alkalmat és kap egy extra támadást, amelyet azonnal leadhat teljes (kör eleji, első) Támadó Értékével (a sérülésből és egyéb körülményekből eredő TÉ-módosítók természetesen itt is számítanak).

- Ha a karakter több ellenféllel küzd és másik – nem megtámadott – ellenfele a Manőver végrehajtása után támadó pozícióban van, akkor az említett ellenfél kap egy soron kívüli extra támadást függetlenül attól, hogy a karakter Manővere sikerült-e, vagy nem!  
(Pl. Nikhis két útonállóval harcol és kirúgja az egyikük lábát. A haramia elnyúlik a földön, a Manőver sikerült, de a gonosztevő társa azonnal leadhat egy extra támadást hősünkre!)

Ha több, mint két támadó van, akkor a fentiek csak a legközelebb álló támadóra vonatkoznak.

- Ha az ellenfél – a karakter tudtán kívül – számít a (konkrét!) manőverre és csapdát állít, akkor az **Előkészítés** automatikusan sikerül (hiszen az ellenfél azt akarja, hogy a kísérletező megpróbálja a manővert), viszont a **Végrehajtás** ellen nem lesz **Készületlen** a megtámadott, sőt +4 lesz a VÉ-jén. Ekkor a **Végrehajtás** jó eséllyel nem fog sikerülni és ha így van, akkor jöhet a váratlan visszatámadás, ami ellen a vakmerő manőverező **Készületlennak** számít majd (lásd feljebb a rottott Végrehajtás leírását)!

## Megakasztás

Kizárólag Manővereknél alkalmazott támadási forma, melyre az ellenfél jogosult, amennyiben az adott típusú manőver követelményei közt ez szerepel (x). (Lásd a **Manőver típusokat** leíró táblázatot).

Ha szerepel a követelmények közt, akkor az **Előkészítés** után és/vagy a **Végrehajtás** előtt, az ellenfél egy plusz támadásra jogosult (kör eleji, teljes TÉ-jével). Ha ez sikeres (sebző), akkor a Manőver nem sikerül, sőt **Végrehajtás** sem doható. Tipikus példa, a közelharcból való **Kibontakozás**, vagy a **Belharcba kerülés**.

**TODO: sikeres Megakasztás után mi lesz a Vállalással?**

- Szerintem nullázódjon, mert már úgy is bekapott egy támadást

### Megjegyzés

A Megakasztást az ellenfelek mindig teljes (fegyver sebessége által nem csökkentett) Támadó Értékükkel teszik!



## „Manőver ismeret” harci képesség

Ennek a képességnek valójában a „Harci képességek” fejezetben van a helye, de tartalmilag ide kapcsolódik, ezért itt is ismertetésre kerül.

**Leírás:** A „Manőver ismeret” képesség passzív tudás, jellemzően testőrök, vagy egyéb, defenzív beállítottságú karakterek sajátja. Az ilyen alakok számára elengedhetetlen, hogy ismerjék a cseleket, speciális fogásokat a harcban. A képességnek van alap- és mesterfoka.

### Hatás

**Af:** 3 különböző választott Manőverrel szemben **Előkészítés** során, amit az ellenfél alkalmaz – ezen képességgel bíró karakter ellen –, a próba célszáma 2-vel megemelkedik.

**Mf:** Az Af-nál kiválasztott 3 Manővert immár alaposabban ismered és azok ellen +4 járul az **Előkészítés** célszámához.

A képesség többször is felvehető 3-as „manőver-csoportokra”.

Figyelem: a képesség nem ad módosítót a Manőverek végrehajtásához, mivel passzív tudás!

## Manőverek ismertetése

A Manővereket három szempont szerint csoportosítjuk:

- Általános manőverek
- Fegyver manőverek
- Harcmódor manőverek ????

## Általános Manőverek ismertetése

Alább megadunk egy üres adatlapot, amely nagy segítség lehet új manőverek megalkotásakor. A színnel megjelölt sorok kitöltése kötelező, de tartalmuk lehet üres is.

### Manőver adatlap

- Alap nehézség:
- Követelmény: Előkészítés, Megszakító-támadás, Végrehajtás
- Extra követelmény:
- Plusz módosító:
- Speciális

- Felvehető képesség: „Manőver – xxx”

- Csak egy szintű képesség, mely +4 módosítót ad
- Van mesterfok: Af: +4, Mf: +8
- A Képesség felvételének követelményei:
  - Af:
  - Mf:

- Célszámot módosító tényezők

Szituáció	Célszám Módosító

- Hatás:

## Átdobás

---

- Alap nehézség: 15
- Követelmény: Előkészítés, Végrehajtás
- Extra követelmény:
  - Belharc – Af
- Plusz módosító: Belharc – Mf (+4)
- Speciális
  - Súlyos ellenfélnél: opcionális Erőpróba (KM dönt)
- Felvehető képesség: -
- Célszámot módosító tényezők

Szituáció	Célszám Módosító

- Hatás: Belharc közben fogást találsz ellenfeleden és átdobod a vállad felett. Innentől kezdve a **Harc földön fekvő** módosítói szerint kell számolni harcértékeit.

## Lefegyverzés

*TODO: Leírás*

*TODO: Esetleges egyszerűsítés?*

- *Alap nehézség: 17*
- *Követelmény: Előkészítés, Végrehajtás*
- *Extra követelmény: Jártasság az adott fegyver forgatásában*
- *Plusz módosító: **Előkészítésnél** +3 jár a Manőver-pontokra, ha a karakter Mesterfokon jártas az adott fegyver használatában. (Mf: +3). Persze, ha az ellenfél is jártas Mesterfokon, akkor a célszám is nő +3-al.*
- *Speciális*
  - *Karmok és szarvak ellen nem használható a Manőver, ott **Csonkolás** szükséges*
  - *Lefegyverzés után dobni kell k20-al, hogy hova esett a fegyver*
    - *1-10: közvetlenül a földre*
    - *11-20: a fegyver elrepült. Hogy hova, arról a KM-nek kell döntenie*
  - *Ha a a lefegyverzés megtörtént és a fegyver helyben a földre esett (1-10 dobás), de a lefegyverzett nem lép hátra, akkor az ellenfele kap még 1 azonnali támadást ellene. Ha mindenáron ott akar maradni felvenni a fegyverét, akkor a „Harc helyhez kötve” módosítói sújtják,. Ha ezt nem kockáztatja, akkor azonnal hátrálnia kell, fegyvere pedig elérhetetlen helyzetben lesz – ellenfele háta mögött.*
- *Felvehető képesség: „Manőver – Lefegyverzés”*
  - *Van mesterfok: Af: +4, Mf: +8*
  - *A Képesség felvételének követelményei:*
    - *Af: TEA: +3, Jártasság az adott fegyver forgatásában*
    - *Mf: TEA: +8, Jártasság az adott fegyver forgatásában*
- *Hatás: A lefegyverzés sikeres. Ellenfeled kezéből kihullik a fegyver.*

- Célszámot módosító tényezők

Szituáció	Célszám Módosító	Példa
lefegyverzés fegyvercsellel (a használt fegyver mennyire alkalmas a másik fegyver elvételére)	[-2 ; +4] intervallum A KM dönt.	Kard vs kard: +0 Pallos vs. tör: +4 Hárítótör vs. törkard: -2
vagy		
lefegyverzés végtag sebzéssel (minden fegyver esetén)	+4	Kobrakard vs. pallos Tör vs pallos
Az alkalmazó Kétkesz harcát folytat	-2	-
Az alkalmazó mesterfokon forgatja fegyverét	-2	-
Az ellenfél mesterfokon forgatja fegyverét	+3	-

A lefegyverzés két módon történhet: fegyvercsellel, vagy végtag sebzéssel. A második módszert bármelyik fegyverrel meg lehet próbálni, az elsőt csak az arra alkalmasakkal. Lássuk mit is értünk ez alatt.

**Lefegyverzés fegyvercsellel:** ez a módszer csak azoknál a fegyvereknél alkalmazható, amelyekkel egy fegyvercsellel (azaz a fegyver megütésével, csavarásával, akasztásával, stb) lehetséges a másik fegyver elvétele. Ha ez nem áll fenn (pl. tör vs pallos), akkor csak a fegyverforgató kar megsebzésével lehet elvenni a másik fegyvert. Lásd: „Lefegyverzés végtag sebzéssel”. **(Fegyver + Pajzs): együtt nézni!!**

Ha a KM szerint lehetséges a fegyvercsel, akkor egy [-2; +4] intervallumból választ, hogy az adott fegyverrel mennyire nehéz kiütni az ellenfél kezéből az ő harceszközét. Minél alkalmasabb erre a célra a használt fegyver, annál kisebb (esetleg negatív) a célszám módosító. Ha lehetséges, de nem kifejezetten alkalmas, akkor pedig pozitív értéket választhat egészen +4-ig.

**Lefegyverzés végtag sebzéssel:** Ha az alkalmazott fegyver csak az ellenfél fegyverforgató karjának sebzésével alkalmas a másik (ellenséges) fegyver elvételére, (vagy a játékos kifejezetten így akar lefegyverezni), akkor +4 a célszám módosító. Ez szimbolizálja a hagyományos +3 módosítót, mely a végtag támadásnál jelentkezik nem manőver esetén, valamint +1 nehezítés, mert a cél nem csak a sima sebzés, hanem a lefegyverzés.

**Fontos:** Mivel ez a módszer rendes sebzést feltételez, ezért a Végrehajítás egy rendes támadás lesz, mely ellen az áldozat nem számít készületlennek!

## Fegyvertörés

*Leírás: A leghatékonyabb mód, hogy ellenfelünket végleg megfosszuk fegyverétől, az fegyverének eltörése.*

- Alap nehézség: 17
- Követelmény: Előkészítés, Végrehajtás
- Extra követelmény:
  - **Megfelelő Erő (hogyan számoljuk ezt?), Jártasság az adott fegyver forgatásában**
  - **Fegyverforgatás – Mf (a használt fegyverre)**
- Plusz módosító: Előkészítésnél +3 jár a Manőver-pontokra, ha a karakter Mesterfokon jártas az adott fegyver használatában. (Mf: +3)
- Speciális:
  - Karmok és szarvak törésére nem használható a Manőver, ott **Csonkolás** szükséges
- Felvehető képesség: „Manőver – Fegyvertörés”
  - Van mesterfok: Af: +4, Mf: +8
  - A Képesség felvételének követelményei:
    - Af:
    - Mf:
- Célszámot módosító tényezők

Szituáció	Célszám Módosító	Példa
A használt fegyver mennyire alkalmas a másik fegyver eltörésére	<b>[-2 ; +4] intervallum A KM dönt.</b>	<b>Tőr vs. pallos : +4 Hárítótőr vs. tőr kard: -2</b>
Az alkalmazó Kékezés harcát folytat	-2	-
<b>TODO</b>		

**TODO: fegyverek anyaga!!!!???**

- Hatás: Sikeresen eltörted ellenfeled fegyverét.

## Lábsöprés, Gáncsolás, Lábkirántás

Leírás: Nincs is jobb annál, mikor harc közben egyszer csak kisöpörjük ellenfelünk lábát, vagy belharcban kigáncsoljuk, esetleg ostorral rántjuk ki a talpa alól a talajt... A földön az ellen jelentős hátrányokat szenved el, így aki jól taktikázik, gyorsan előnyhöz juthat.

- Alap nehézség: 15/10\* (\*Belharcban csak 10)

- Követelmény: Előkészítés, Végrehajtás

- Extra követelmény: Közelharc – Af, ??? TEA??

- Plusz módosító: +3 Manöver Pont, ha a fegyver kifejezetten alkalmas lábsöprésre (pl. hosszú bot, szálfegyverek, ostor) és az alkalmazó Mesterfokon forgatja (a Mf magában nem elég). Belharcban csak belharcban használható fegyverrel a kézben lehet gáncsolást végrehajtani.

- Speciális

- Ha az ellenfeled súlya testtömegéből, vagy páncéljából eredendően jelentősen nagyobb egy átlagemberénél, akkor a KM a Manöver sikeres végrehajtása után opcionálisan kérhet **Erőpróbát** a játékostól. Ha ez nem sikerül, akkor – a Manöver sikere dacára – nem sikerült véghezvinni a lábsöprést/gáncsolást/lábkirántást. (Pl. kirúgni egy óriás lábát)

- Csak kétlábú ellenfelek ellen alkalmazható, több lábbal rendelkező ellenfélnél **Ökleléssel** kell próbálkoznod.

- **TODO**

- Felvehető képesség: „Manöver – lábsöprés”

- Csak egy szintű képesség, mely +4 módosítót ad
- A Képesség felvételének követelményei:

- **TODO**

- Célszámot módosító tényezők

Szituáció	Célszám Módosító

**TODO**

- Hatás: Sikeresen kikaszáltad ellenfeled lábát, aki a földre zuhan. Felállnia csak sikeres **Felállás földről** manöver alkalmazásával sikerülhet. A továbbiakban a **Harc földön fekve** módosítói vonatkoznak rá.

## *Felállás földről*

---

### **TODO: Leírás**

- *Alap nehézség: 15*
- *Követelmény: Előkészítés, Megakasztás*
- *Extra követelmény: -*
- *Plusz módosító:*
  - *Az Akrobatika képesség 1/5-e*
  - *Földharc – Af : +4*
  - *Földharc – Mf : +8*

### **• Speciális: TODO**

- *Felvehető képesség: -*
- *Hatás: Sikertől harc közben a földről feltápaszkodnod, folytathatod a harcot, immár levonások nélkül.*



## Kibontakozás

### TODO: Leírás

- Alap nehézség: 10
- Követelmény: Előkészítés, Megakasztás
- Extra követelmény: -

### • Plusz módosító: TODO

- Speciális:
  - Ha az Előkészítés során a dobás eredménye 4-el meghaladja a célszámot, akkor egy ellenfél nem jogosult **Megakasztásra**. Ez további +4-enként további egy ellenfélre igaz. Például 2 ellenfél elől elsurranni: ha a dobás 32, a célszám pedig 22, akkor a különbség 10, amiben kétszer van meg a 4, tehát mindkét ellenfél elvesztette **Megakasztás** támadását, a karakter sikeresen meglépett előlük.
  - Rendhagyó módon a Manőver célszáma minden rontott próbálkozás (Előkészítés) után 4-el nő, nem számít a 4-es limit, hiszen a kibontakozás szándéka napnál világosabb.  
**Lehet, hogy egyáltalán ne nőjön?????**
  - Kibontakozásnál nem folytatható Védekező harc, de Védő taktika igen.
- Felvehető képesség: „Manőver – Kibontakozás”
  - Van mesterfok: Af: +4, Mf: +8
  - A Képesség felvételének követelményei:

• Af: TODO

• Mf: TODO

- Célszámot módosító tényezők

Szituáció	Célszám Módosító
Több támadó	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A célszámba annak az ellenfélnek a TEA értéke számít be, akinek az a legmagasabb</li> <li>• Minden további ellenfél után +4 járul a célszámhoz.</li> <li>• A fegyverméret kategória különbségek számolásakor a legnagyobb fegyverű ellenfél fegyveréhez kell viszonyítani.</li> </ul>
Falig beszorítva (Hát mögött fal húzódik)	+4
Beszorítva	+5-10 intervallum. Például: <ul style="list-style-type: none"> <li>• +5: tág folyósó</li> <li>• +10: egy ember széles folyósó</li> </ul>
Belharcból kibontakozás (képzett belharcos ellen)	+4 (Af Belharcos) +8 (Mf Belharcos)

- Hatás: Sikerül a harcból kibontakoznod, ellenfele(i)d már nem támadhat(nak) rád. Most jön a futás...

### Kiegészítő támadás

- *Alap nehézség: 15*

- *Követelmény: Előkészítés, Végrehajtás*

- *Extra követelmény:*

- *Közelharc – Af*
- *A forgatott fegyver Harcmódora - Af*
- *Plusz módosító: -*
- *Speciális: Ezt a Manővert mentalitása miatt Slanek és Bajvívók nem alkalmazhatják.*
- *Felvehető képesség: nincs*
- *Célszámot módosító tényezők*

Szituáció	Célszám Módosító

- *Hatás: Harc közben egy támadásod helyett valamilyen csalafinta, alattomos húzást vetsz be ellenfeled ellen. Ilyen lehet például, hogy öklöddel váratlanul az arcába csapsz, vagy térden rúgod, esetleg a vállába bokszolsz, stb. Ennek a támadásodnak a sebzése k6. (Természetesen az esetleges „kiegészítők”, mint vaskesztyű, szegecsek **és az erőbónusz** szintén beleszámítanak a sebzésbe.)*
  - *Ha a sebzés **legalább 5**, akkor a fentiekén kívül ellenfeled **elveszíti következő támadását**.*

## Páncélszűrés

- Alap nehézség: 20
- Követelmény: Előkészítés, **Megszakító-támadás??**, Végrehajtás
- Extra követelmény:
  - ???
- Plusz módosító: Előkészítésnél +3 jár a Manőver-pontokra, ha a karakter Mesterfokon jártas az adott fegyver használatában. (Mf: +3)
- Speciális
  - A Manővert csak olyan rövid, vagy egykezes szűrőfegyverrel lehet végrehajtani, amelynek pengéje befér az ellenfél páncéljának illesztékei közé. Ebből következően természetesen csak „illesztékes” páncél ellen használható.
- Felvehető képesség: „Manőver – Páncélszűrés”
  - Van mesterfok: Af: +4, Mf: +8
  - A Képesség felvételének követelményei:
    - Af: ???
    - Mf: ???
- Célszámot módosító tényezők
 

Szituáció	Célszám Módosító
- Hatás: Képes vagy megtalálni ellenfeled páncélján a rést, ahol megkerülheted a fém adta védelmet. Ha fegyvereddel be tudtál szűrni az illesztékek között (a manőver sikerült), akkor dobj rendes sebzést, mely ellen áldozatodnak csak a vértézet alatt viselt további védelmei adnak SFÉ-t. Ne feledjük, hogy a teljes vértézet alatt sokszor láncinget viselnek!

## Belharcba kerülés

### TODO: Leírás

- Alap nehézség: 15
- Követelmény: Előkészítés, Megakasztás
- Extra követelmény: -
- Plusz módosító: -
- Speciális
  - Ha az Előkészítés dobása során az eredmény legalább **4-el** meghaladja a célszámot, akkor a karakter – ellenfele sikeres, sebző Megakasztás támadása esetén is – bekerülhet belharcba (ha akar). Ha sérülése miatt inkább távol marad, akkor természetesen visszakozhat is.
- Megjegyzés
  - Ha az ellenfél úgy dönt, hogy szándékosan beengedi belharcba a karaktert, akkor nincs szükség a Manőverre, dobás nélkül megtörténik a bekerülés, amelyet kezdeményezés követ, majd a harc – immár a **Belharc** szabályainak megfelelően.
  - Ne felejtjük el, hogy az Manőver célszámát módosítják a fegyverméret kategóriák!
- Felvehető képesség: „Manőver – Belharcba kerülés”
  - Van mesterfok: Af: +4, Mf: +8
  - A Képesség felvételének követelményei:
    - Af: Közelharc – Af, TODO
    - Mf: Közelharc – Af, TODO
- Célszámot módosító tényezők:

### TODO: Belharc Af és Mf beszámítson?? vagy csak a „Manőver - Belharcba kerülés”

Szituáció	Célszám Módosító
Az ellenfél karnyújtáson belül van	-4
Az ellenfél háttal van	-4

- Hatás: Sikerült belharcba kerülnöd és azonnal leadhatsz egy soron kívüli támadást teljes (kör eleji) TÉ-del ellenfeledre, aki ez ellen nem számít készületlennek, viszont már sújtják az esetleges fegyverméret kategória módosítók okozta hátrányok (a belharci szituáció miatt).

## Első vágás

- *Leírás: Külön gyakorolhatsz, hogy a harc kezdetén első vágásod váratlan, szokatlan és teljességgel meglepetéssel legyen. Ez a gyors győzelem kulcsa.*
- *Alap nehézség: 17 (a harc elején még lazán Vállalhat nagyot!)*
- *Követelmények: Előkészítés, Végrehajtás*
- *Extra követelmény:*
  - *Az használt fegyver forgatásában **Mesterfokú** jártasság.*
  - *Megnyert kezdeményezés (ha elveszíti, akkor meg sem próbálkozhat a Manőverrel)*
  - *Csak elfszabásúak ellen alkalmazható*
- *TEA: ??*
- *Plusz módosító: -*
- *Speciális: Ez a Manőver **csak** harc elején (!) alkalmazható, a legelső támadásodnál. Ha ezt megelőzően már indítottál harcot e-képpen egy ellenfeled ellen, az legközelebb már tudja, mire számíthat, ezért minden újabb próbálkozásnál 4-el nő a Manőver célszáma. Ez – rendhagyó módon – akkor is igaz, ha csak az Előkészítést rontottad el és el sem jutottál a Végrehajtásig!*
- *Felvehető képesség: „Manőver - Első vágás”*
  - *Csak egy szintű képesség, mely +4 módosítót ad*
- *A Képesség felvételének követelményei: TODO*
- *Megjegyzés: A képesség **Támadó taktikával** való ötvözése halálosan hatékony lehet, ugyanakkor „mindent egy lapra” típusú harci taktika, ugyanis sikertelenség esetén az ellenfél visszatámadása életveszélyes lesz!*
- *Hatás: Ha Előkészítés próbád megdobod, ellenfeled megkapja a szokásos Készületlenség módosítót Végrehajtás támadásod ellen. Ez a manőver különbözik a Fegyverrántás képességtől, mivel itt már kézben tartott fegyverrel való speciális trükkről van szó, nem annak váratlan előrántásából származó előnyről.*

## Fegyver Manőverek ismertetése

„Ahány fegyver, annyi trükk.”

Ez a mondás egyszerű, de nagy igazságot takar. Minden fegyvertípusnak megvannak a saját egyedi mesterfogásai, váratlan trükkjei, amelyek sokszor fordítottak meg veszített helyzeteket. Az alábbiakban bemutatunk párat ezekből a fegyver-specifikus Manőverekből. Természetesen új Fegyver Manővereket is ki lehet dolgozni, hogy alkalmazható -e, arról a KM dönt.

Fontos, hogy csak különleges, egyedi trükköket tegyünk Manőverbe, ne használjuk minden egyes mozdulatra! A harc közbeni rúgások, ütések sima támadásnak minősülnek, ne tegyük őket manőverbe kivéve ha valami egyedi, speciális húzásról van szó, amely megváltoztatja a harc menetét.

### Lánccsapda

- Fegyver: Lánccsapda (lánc, lánccsapda, ...)
- Alap nehézség: 17-20 ??
- Követelmény: Előkészítés, Végrehajtás
- Extra követelmény:
  - Kétkézes harc képesség (és aktív használata harc közben)
  - A balkezes fegyvernek láncnak, vagy láncsal felszerelnek kell lennie (pl. lánccsapda)
  - Ellenfélnél egykezes szűrő/vágó fegyvernek kell lennie (lehet 2db is 1-1 kézben). Csak ilyen típusú fegyverek ellen használható!
- Plusz módosító: Előkészítésnél +3 jár a Manőver-pontokra, ha a karakter Mesterfokon jártas az adott fegyver használatában. (Mf: +3)
- Speciális: -
- Felvehető képesség: „Manőver – Lánccsapda”
  - Csak egy szintű képesség, mely +4 módosítót ad
  - A Képesség felvételének követelményei:

• TEA: ???

- Célszámot módosító tényezők

Szituáció	Célszám Módosító

- Hatás: Jobbkezes fegyverrel elvezeted, bal kezében tartott lánccsapdával pedig foglyul ejted ellenfeled pengéjét, melyet a továbbiakban nem tud használni, amíg ki nem szabadítja azt. Az ellenfél dönthet:
  - elengedi a fegyvert, mellyel gyakorlatilag sikeres lefegyverzéssé változik a manőver
  - továbbra is kezében tartja.
 Ha kézben tartja, akkor az ellenfelet **Harc helyhez kötve** módosítói sújtják, elveszít minden bónuszt az adott fegyverre (Mf, mágia, stb), kétkézes harc esetén a foglyul ejtett kezére vonatkozó támadásai és a továbbiakban a másik kezében tartott fegyver harcértékeivel küzd. Ha másik keze üres, akkor sújtják a **Harc pusztá kézzel** fejezetben leírt levonások is, melyek minden pusztakezes harcosra vonatkoznak.

<i>Módosítók (ha nem engedi el)</i>	<i>Mikor</i>
<i>Harc helyhez kötve</i>	<i>Mindig</i>
<i>Fegyver bónuszai (képességek, mágia, stb)</i>	<i>Mindig</i>
<i>Harc puszta kézzel</i>	<i>Ha a másik kéz üres</i>
<i>Harc bal kézzel</i>	<i>Ha a jobbik kéz lett lefogva</i>

- *Hatás 2: A foglyul ejtett fegyvert könnyebb kirántani az ellen kezéből. Ilyenkor a Lefegyverezés manőver alap nehézsége csak 10. ??? Felek Erő különbsége ???*

### ***Példa egy Manőver alkalmazására***

*A játékos bejelenti, hogy karaktere – Lucifius – **lábsöprést** akar alkalmazni. Ellenfelénél kard van, nála tőr és rendelkezik „Manőver – Lábsöprés” képességgel. Bejelenti, hogy -3 VÉ levonást hajlandó áldozni a cél érdekében.*

*Alap harcértékei:*

- KÉ: 15
- TÉ: 12/7
- VÉ: 32

*A fegyverméret kategóriák és az áldozott -3 VÉ miatt a fentiek a következőképpen módosulnak:*

- KÉ: 15
- TÉ: 11/6 (TEA 8 volt, már csak 7)
- VÉ: 29

*Ellenfelének TEA értéke: 5*



- *Lábsöprés manőver*
  - *Nehézsége: 15*
  - *Követelményei: Sikeres Előkészítés és Végrehajtás dobása*
- *Előkészítés*
  - *Lucifius*
    - *TEA: 7*
    - *„Manőver – Gáncsolás” képesség : + 4*
    - *Vállalás: +3*
  - *Célszám*
    - *Nehézség: 15*
    - *Ellenfél TEA: 5*
    - *Ellenfele 1-el nagyobb kategóriájú fegyverrel küzd: +2*
    - *Ellenfelének nincs kapcsolódó képessége: +0*
    - *Módosító körülmények nincsenek: +0*

*A próbadobás így: (14 + k20) vs. 22*

*Lucifius -3 VÉ módosítóval harcol, **támadásainak száma feleződik (összesen csak egyszer támadhat)** és minden támadó dobása helyett Manőver dobást tesz. ( (14 + k20) vs. 22 )*

*Így – ha megússza ellenfele támadásait – és legalább 8-at dob k20-on, akkor „pozícióba került”, megkísérelheti a Végrehajtást. Ha nem sikerült, akkor ellenfele jön (ha van még támadása), vagy új kör következik (Lucifius-nak összesen 1 támadása volt). Sikeres Végrehajtás próba esetén:*

- *Végrehajtás*
  - **TÉ = 11 (az akt TÉ számít, nem a max!!)**
  - *Ellenfél készületlennek számít*

*Ha a támadás így sikeres, akkor Lucifius kisöpörte ellenfele lábát.*

## 5.2.13 Sebzés

### PROB HARC #1.

Sebzésnél is használjuk a több kockás dobást Erőből forgatott fegyverek esetén?

### PROB HARC #2.

Sebzés bónuszok csak a vért átütése után érvényesüljenek! (?) - meg tárgyalni

$$\text{Sebződés (ÉP)} = \text{Sebző dobás} + \text{módosítók} - \text{SFÉ}$$

( SFÉ: páncéltól függ )

Mikor sikeres támadó dobást teszünk, amely meghaladja ellenfelünk aktuális Védő Értékét, akkor ezt követően **Sebző Dobást** tehetünk. Ez megmutatja, mekkora kárt is okoz fegyverünk az áldozatban. Hogy a **Sebző Dobást** milyen kockával végezzük, azt a fegyverek harcértékeit leíró táblázatban találjuk, a használt fegyver „**Sebzés**” jellemzőjénél.

A kidobott sebzéshez hozzáadódhatnak az esetleges bónuszok, mint például az **Erőbónusz** (lásd alább), vagy képességekből (pl. Támadás Erőből), esetleg mágiából, psziből adódó módosítók.

Az így kapott számból vonjuk le ellenfelünk vértjének SFÉ (Sebzés Felfogó Érték) jellemzőjét. Ekkor megkapjuk az adott csapás végleges sebzését. Ezt az értéket kell az áldozatnak levonnia aktuális Életerő Pontjaiból (ÉP).

### Erőbónusz

Egyes fegyverek forgatása esetén a karakter fizikai ereje megnöveli az okozott sebzés. Tipikusan azok a fegyverek ezek, amelyek használata során a plusz erő használata felgyorsítja azt, jól kivezethető ívű csapások végezhetőek vele.

Pusztító harcmodorban forgatott fegyverek esetén a karakter hozzáadhatja fegyverének sebzéséhez Erő Tualjdonságának +2 feletti értékét. Amennyiben Ereje ezzel egyenlő, vagy kisebb, akkor természetesen nincs bónusz.

Itt jegyeznénk meg, hogy számos fegyver van, melynek forgatása Erő követelményhez kötött, azaz csak megfelelő fizikumú karakter használhatja. Erről az egyes fegyverek egyéni leírásában találhatunk részleteket.

### 20-as támadó dobás

A 20-as támadó dobás kiemelt jelentőséggel bír (lásd a Harcrendszer vonatkozó részét), viszont fontos megemlíteni, hogy amennyiben a 20-as dobás ellenére sem sikerült az ellenfél Védő Értékét elérni, vagy túldobni akkor az okozott sebzés kimerül a jutalomként kapott k3 ÉP sebzésben. SFÉ természetesen ez esetben sincs.

### Mesterfok bónusz

Fontos még megjegyezni, hogy a **Fegyverforgatás („fegyver”) – Mesterfok** képességgel rendelkezők +2 módosítót kapnak sebzésükre az adott fegyver használatakor.

$$\text{Fegyverforgatás - Mesterfok: } +3\text{TÉ, } +3\text{VÉ, } +2 \text{ Sebzés}$$

## 5.2.14 Állapotok

**TODO:** Dupláztuk a HM-kat!! Vátozhatnak a módosítók (másfélszeresre??) Lehet, hogy nem is kell, mert továbbra is k20-al dobunk... ??? De lehet, hogy mégis kell :-)

**TODO:** bevezető

**TODO:** állapotok leírása

**TODO:** Táblázatot az állapotokra

Állapot	Módosítók	Megjegyzés
Készületlenség	-6 VÉ	
Megrendült	-2 KÉ, TÉ, VÉ	Kell ez?
Kimerült		

### Készületlenség

Ha a karakter különböző okok miatt Készületlennek számít, akkor -4 VÉ módosító sújtja.

### Megrendült

-2 mindenre (-2KÉ, -2TÉ, -2 Sebzés)

**Helyette vannak a KÁBULAT ÉP-k? Vagy az nem fedi ezt le teljesen?**

### Kimerült

Mi legyen?

1. egyen fix: -2 KÉ, TÉ, VÉ  
- legyen Elcsigázottság is? (-4)
2. [-1;-5]-ös inetervallum – KM mondja meg, mekkora

## 5.2.15 Példaharc

**TODO: Már megint át kell írni!!!!**

**Mások a levonások a sebzés miatt és a HM-ek is duplázódtak!**

Lássunk egy konkrét összecsapást, hiszen egy példa többet ér több oldal szabályleírásnál is!

**Lord Gustav, Domvik lovagja**

KÉ: 7                      ÉP: 18

TÉ: 14 / 9              Fájdalomtűrés: 25

VÉ: 30                      SFÉ: 3

Sebzés: 2K6+1

+ Nehézvértviselet – Af

Fájdalomtűrés nehézsége						
-	10	20	30	40	50	Ájulás

Harcérték levonások (KÉ, TÉ, VÉ)						
0	-1	-3	-5	-7	-9	Ájulás
X	X	X	X	X		

Életerő Pontok						
1	2	2	3			
1	2	3	3	3		
1	2	3	3	3		
-1 tám				-1 tám		

**Tetves, a bérgyilkos**

KÉ: 11                      ÉP: 12

TÉ: 12 / 7              Fájdalomtűrés: 20

VÉ: 32                      SFÉ: -

Sebzés: k10

Fájdalomtűrés nehézsége						
-	10	20	30	40	50	Ájulás

Harcérték levonások (KÉ, TÉ, VÉ)						
0	-1	-3	-5	-7	-9	Ájulás
X	X	X	X	X	X	

Életerő Pontok						
1	1	2	2	2		
1	2	2	2	2	2	
-1 tám				-1 tám		

**TODO: Ez most 7 rubrika széles és 1-5 ös harcértékcsökkenésre igaz.**

**De lehet ,hogy a végleges 7 rubrika széles és 0,1,2,3,5,7 harcértékcsökkenés lesz.**

Lord Gustav elmélázva sétál ki a könyvtárból, mikor Tetves, a bérgyilkos veti rá magát. Jó pénzt ígértek neki a lovag haláláért. Gustav szerencsére időben észbe kap (**TODO: lopakodás/rejtőzés nincs meg**) és megússza egy kisebb sebbel, láncingje is segít a 7 ÉP mérséklésében (3 ÉP).

Támadója 19-et dobott a k20-on, ezért a sebzésen felül 2-vel csökkentti Gustav VÉ-jét is (28). A lovag ezzel a sebesüléssel még a nulladik kategóriában marad, fájdalomtűrési próbát nem kell dobnia, harcértékeit további levonás nem sújtja. Ugyanennek a sebnak a hatására egy gyengébb fizikumú (ÉP:10) ember már átcsúszna az 1. kategóriába.

Folytatódik a harc, több sikertelen oda-vissza támadás, Gustav VÉ-je közben lecsökkent 3-al (25). Rosszul mozdul és ismét bekap egy sebet, ezúttal 4ÉP-t. Ezzel átkerül a 2. kategóriába, egyszerre két kategóriát is átlépett. A második kategóriában 20 a fájdalomtűrési próba nehézsége, ezért dobnia továbbra sem kell, mivel Fájdalmotűrési képzettsége ennél magasabb.

Tettes 17-et dobott k20-on támadásakor, ez 2 VÉ csökkentés okoz Lord Gustav-nál, és – mivel a második kategóriába került – további -2 büntetés jár, ezúttal a lovag KÉ, TÉ és VÉ értékeire, valamint elveszít egy támadást is (2. kategóriában következik be először)

Aktuális harcértékei: KÉ: 5, TÉ: 12, VÉ-je 2-vel (23-ra) csökkent a támadó 17-es dobásától, valamint a -2 büntetés miatt, végül 21 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 EP-i felét, ráadásul egy újabb sebkategóriába átlépéssel tovább csökkennének harcértékei, sőt már a fájdalomtűrési próbát sem biztos, hogy megdobná.

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

Gustavnak 4 ÉP-je marad és a 4. egészség kategóriába esik vissza. Eddig összesen 14 ÉP-t veszített! A fájdalomtűrési próba célszáma 40 (4.kategória miatt), a 15, vagy a fölé dobás segíthet (Fájdalomtűrési: 25) ... de a játékos 12-t dob: rontás. Így **TODO: beírni, ami végül sikertelen fájdalomtűrési esetén következik.**

Harcértékeire most – a VÉ csökkentéseken kívül – (-4) jár és – ha lenne miből – elveszítene még egy támadást (4.kategóriánál van a második csökkenés), de mivel már csak egy támadása volt, ezért ez az érték nem változik.

KÉ:=3, TÉ: 10, VÉ: 17 (21 -2 (a támadó dobás 12 volt) -2 (2 egészség kategóriát lépett át)).

Gustav helyzete szinte reménytelen, tápolyog, 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 lecsusszan az elhajoló lovag láncingéről, aki... 18-at dob! Ellenfele is elveszített már Védő Értékéből a harc során, alaphelyzetben jelenleg 23 lenne, de -4-et kap rá a támadó harcmodor miatt (+2 TÉ-t választott a lehetséges [1;3] skálán). Gustavnak pedig +3 van a TÉ-jén (és -6 a VÉ-jén (VÉ: 10!)) Így a támadó dobása: (7+3+18)=28. Találat, sebzés... 8 ÉP!

**TODO: Ez utáni szöveg jelenleg nem igaz, mert 1 ÉP-vel is talpon van Tetves!!! Valahogy durvítani kéne az 5. kategóriát, mert 1ÉP-vel is nagyon ugrál még!!!**

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, percekben belül meghal.

A lovag kín keservesen feltápáskodik, hite, bátorsága és a láncing megmentette az életét. A háttérben vasalt csizmák csattogása hallatszik, az őrzőket érkezik futva, de sok dolguk már nem akad...



## 5.3. 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.

**TODO: Hajítófegyver, Lőfegyver szerinti szeparált CÉ**

### 5.3.1 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 Támadó Érték Alapjával (TEA). Pl. a karakter **TEA** értéke 5, és szintlépéskor felveszi a fent említett két képesség egyikét. **CÉ Alapja** innentől kezdve együtt nő a **TEA-val**. Ha a **TEA** éppen nem nő az adott szintlépésnél, akkor a **CÉ Alap** sem. Tegyük fel, hogy a fenti példa esetében nő eggyel a **TEA**, amely így 6 lesz. Ekkor a **CÉ Alap** is nő eggyel, tehát értéke 1 lesz.

**TODO:**

#### Külön képességek

- **Fegyverforgatás – Íjak (Af/Mf) – Ő**, ha nyílpuskával lő, csak -2 a CÉ levonás
- **Fegyverforgatás– nyílpuska (Af/Mf)**
- **Fegyverforgatás – Apró hajítófegyverek (Af/Mf)**
- **Fegyverforgatás – Szálfegyverek (Af/Mf)**

Kifejteni, hogy ha a másik képesség egy fegyverét akarja használni, akkor azt a közös CÉ-vel, de képzetlenként, levonással (-4 CÉ) teheti meg!!

### 5.3.2 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, Egyéb tárgyak	+0	Dárda, lándzsa, zsámoly	Maximális Hatótáv Egységükhöz hozzáadható: (ERŐ módosító x Hatótáv Egység)
Apró hajítófegyverek	+1	Tőr, dobótőr, hajítóbárd, kő, alma	-
Íjak	+2	Rövid íj, hosszú íj	Sebzés bónusz: ERŐ módosító (ha erre az Erőre lett tervezve)
Nyílpuskák	+4	Minden nyílpuska kivéve Kézi és Kharei	A kézi nyílpuskától felfelé <b>Páncéltörőnek</b> számítanak: SFÉ = a vért rétegeinek száma (mágikus vérték esetén a KM szava dönt)



### 5.3.3 Célpont Védő Értékének kiszámolása

A fentiekben kifejtettük a célpont Védő Értékének kiszámításához szükséges értékeket. Most lássuk, hogy kapjuk meg a végleges értéket.

$$\text{Célpont VÉ} = 10 + (\text{Távolsági Szorzó} \times \text{Cellaszám})$$

Lássuk, mit is jelentenek az egyes értékek!

Célpont VÉ kiszámítása	
Érték	Leírás
Távolsági VÉ Alap	Értéke: 10
<b>Távolsági szorzó</b>	Univerzális szorzó, mely az alább módosítók összegéből áll
Mozgás módosító	A mozgás jellegéből adódó szorzó
Méret módosító	A célpont méretéből adódó módosító
Látási viszonyok módosító	A célpont láthatóságától és sötétben való zajosságától függő módosító
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> <li>• <b>Kitérés lövés elől képesség:</b> + Gyorsaság jellemző</li> <li>• <b>TODO</b></li> </ul>

Az alábbiakban kifejtjük a fenti táblázatban foglalt egyes értékek jelentését.

### 5.3.4 Távolsági Szorzó

Az ún. Távolsági szorzó a célpont Védő értékének kiszámolásában játszik szerepet. Az alábbi módosítók összege adja meg értékét:

- Mozgás módosító
- Méret módosító
- Látási viszony módosító

### 5.3.5 Mozgás módosító

Ha a célpont mozog, jóval nehezebb eltalálni. A távolság növekedésével ez a nehézség nem lineárisan, hanem exponenciálisan nő, éppen ezért érthető, hogy a mozgás is a Távolsági szorzó része. Alább az egyes mozgás típusokhoz tartozó módosítókat olvashatjuk.

Célpont mozgásának jellege	Módosító	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.

### 5.3.6 Méret módosító

---

***TODO***

### 5.3.7 Látási viszony módosító

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

A célpont láthatósága és hangossága	Módosító képzetlenül	Módosító Vakharc Af	Módosító Vakharc Mf*
Jól kivehető kontúr (Pl. nappali célpont; napnyugtakor háztetőn álldogáló célpont)	0x	0x	0x
Homályos kontúr (Pl. félhomályban mozgó alaké; testközelen levő célpont sötétben)	3x	2x	1x
Éppen kivehető kontúr (zajos) (Pl. sötétben moccanó, neszező árnyak)	6x	5x	4x
Éppen kivehető kontúr (csendes) (Pl. Sötétben, 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. lopakodó, némán osonó fejvadász)	meg se próbáld**	12x**	7x**

\* Csak Hatodik Érzék diszciplínával

\*\*A vaksötétben történő célzásról alább olvashatsz.

### 5.3.8 Távolsági harc vaksötétben

#### Zajos célpont

Ha a karakternek nincs **Vakharc** képessége, akkor dobjunk K20-al, a dobáshoz ne adjunk hozzá semmit. A Célszám a célpont távolsága Y-lábban. Ha sikeres a próba, akkor elkezdhetjük kiszámolni a CÉ és VÉ értékeket 10x-es **Látási viszony módosítóval**.

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

Ha a támadó rendelkezik **Vakharc** képességgel (alap, vagy mesterfok), akkor nem kell a fenti dobást elvégeznie, a táblázatban megadott Látási viszony módosítók az irányadók.

4.sz. harcos, Ű:+1, Mf löfegyverh-, nyílpuskával

Vakharcban képzetlen

CÉ = 10 + 4 = 14

#### Célpont

Táv: 25m -> Cellaszám: 3

Látási viszony: sötét, csendes célpont

Mozgás: lassan mozgó: 3

Sétál

VÉ = 10 + ( (3+10) x 3 ) = 49

Áll

$$VÉ=10 + ( (2+10) \times 3)=46$$

### ***Csendes célpont***

*Mielőtt bármit kiszámolnánk, nézzük meg, van-e a karakternek **Vakharc** képessége. Ha nincs, és a célpont nem ad ki semmilyen zajt, akkor a távolsági támadás automatikusan cél téveszt.*

*Ha van, akkor dobjunk K20-al, a dobáshoz ne adjunk hozzá semmit. A Célszám alappokú Vakharc esetében a célpont távolsága Ynevi-lábban, mesterfokú esetén pedig e szám fele. Ha sikeres a próba, akkor elkezdhetjük kiszámolni a CÉ és VÉ értékeket a fenti táblázatban foglalt **Látási viszony módosítóval**.*

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

### 5.3.9 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 (Ynevi-lábban megadva.).

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

**1 Ynevi láb  
=  
1 földi méter**

**Hatótáv jellemző : Hatótáv Egység/ Hatótávolság**

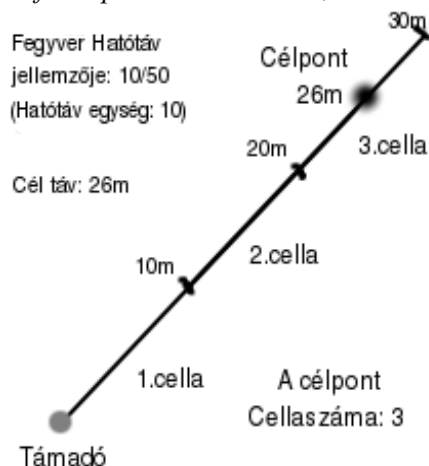
Például a **könnyű nyílpuska Hatótáv jellemzője 10/50**. Tehát maximálisan 50 lábra lehet vele ellőni és 10 méterenként nő vele szemben a célpont Védő Értéke.

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 szorzója**, amelyet a mozgás, méret, látási viszonyok, stb módosíthatnak (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, melyről 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 Cellaszáma 7 lenne.

### 5.3.10 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 az ember.*

*A távolsági fegyverek minősége azok **Hatótáv Jellemzőjét** javítja, vagy éppen rontja. Például egy átlagos könnyű nyílpuska 10/50-es értékkel bír. Egy kiváló nyílpuska, amely mestermunka, akár 15/75-öt is elérhet, ugyanakkor egy ócskavasnál nem lehet meglepő az 5/25-ös érték.*

*Ökölszabályként kimondható, hogy a **Hatótáv Jellemző** – minőségtől függően - legfeljebb másfélszerese, vagy fele lehet az alapértéknek.*

### 5.3.11 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.

$$\text{Támadó CÉ} = \text{CÉ Alap} + \text{Kézügyesség / Erő módosító} + \text{Fegyver kategória módosító} + \text{Egyéb} + \text{K20}$$

Bővebben:

Támadó CÉ kiszámítása	
Összeadandó értékek	Leírás
K20	Dobás K20-al – támadó dobás esetén.
CÉ alap	A karakter CÉ alapja.
Kézügyesség / Erő módosító	A fegyver típusától függ: <b>ügyességből</b> , vagy erőből használt
Fegyver kategória módosító	Különbséget teszünk a fegyverkategóriák közt attól függően, hogy alapesetben milyen könnyű velük célba találni: <ul style="list-style-type: none"> <li>Hajító szálfegyverek: +0 CÉ</li> <li>Apró hajítófegyverek: +1 CÉ</li> <li>Ijak: +2 CÉ</li> <li>Nyílpuskák: +4 CÉ</li> </ul> (A fentiek irányadó számok, egyes speciális fegyverek ezen értéke eltérhet ettől. Lásd a <b>Távolsági fegyverek harcértékei</b> fejezetet!)
Lőfegyverhasználat – Mf Hajítófegyver használat – Mf	+3 CÉ A mesterfokú fegyverhasználatból adódó bónusz a Célzó Értékhez adódik hozzá.
Célzás körönként	+1 CÉ / kör amit célzással tölt el a támadó. Maximum 3 körig. +2 CÉ / kör: <b>Képzett Célzás</b> képesség megléte esetén.
Egyéb	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hirtelen lövés: <b>-4 CÉ</b> (Pl. a célpont hirtelen átfut az úton be egy másik takarás védelmébe)</li> <li>Az egyes Képességekből adódó bónuszok.</li> <li>Képtelenségből adódó levonás: <b>-4 CÉ</b></li> <li>Nem "belőt" lőfegyver: <b>-4CÉ</b> (ijak) / <b>-2CÉ</b> (nyílpuskák) Ha a támadó most lő először a fegyverrel, akkor ijak esetében -4 CÉ, nyílpuskák használatánál pedig -2 CÉ módosító sújtja. 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 -2/-1 CÉ és így tovább).</li> <li>A fegyverek minősége <b>NEM</b> befolyásolja a Célzó értéket, csak annak Hatótáv jellemzőjét!</li> </ul>

### 5.3.12 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:*

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

*A célpont Védő Értéke*

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

**TODO: beleírni a Látási viszony módosítót!**

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

$$VÉ = 10 + 3 \times 2 = 16$$

*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 géniusz, ilyen könnyű célt ő is jó eséllyel eltalál.*

*De lássunk egy bonyolultabb esetet.*

**TODO: 2. példa**



### 5.3.13 Harci körülmények hatása távolsági harcban

A harc közben számos körülmény lép fel, amely megváltoztatja az erőviszonyokat. Igaz ez a távolsági fegyverekre is. Az alábbi táblázat megadja, milyen helyzetben, mekkorák az említett módosítók.

Körülmény	CÉ módosító	VÉ módosító	Megjegyzés
A célpont mozog	-	Lásd a <b>Távolság és Mozgás szorzók</b> fejezetet!	A "Védekező mászik, fut, harcol" jellegű körülmények is ide tartoznak
A célpont fekszik, guggol	-	Lásd a <b>Távolság és Mozgás szorzók</b> fejezetet!	A védekező megváltozott mérete számít.
+1 kör Célzás (max 3 kör)	+1 CÉ / kör*	-	Csak lőfegyverek esetén. * Képzett célzás képesség: +2 CÉ / kör Mi legyen az ijakkal ( <b>kítartani</b> ).
A célpont kitérésre összpontosít	TODO	Mozgása Kiszámíthatatlannak számít (Mozgás szorzó: 9x)	Csak ha a célpont nem számít készületlennek, valamint kizárólag arra figyel, hogy elkerülje a lövedéket! Itt számít a <b>Kitérés lövés</b> elől képesség is.

**TODO: changelog-ba. Megjegyzés:** a "Támadó láthatatlan", "Védekező magatehetetlen, kábult, dermedt" körülményeket elimináltuk, mert semmi értelmüket nem láttuk.

### 5.3.14 Képességek - Távolsági harc

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

#### Képzett Célzás

Rövidebb idő alatt felméred a szelet, a távolságot és a többi változót, ami lövéseidet segíti, vagy gátolja.

**Követelmény:** Ügyesség +1, Célzó Érték Alap +16, 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 ily módon CÉ-det (+6 CÉ). **(HM dupla?)**

A Képzett Célzás csak kiszámíthatóan mozgó cél ellen alkalmazható.

#### Pontos Lövés

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

**Követelmény:** Ügyesség +1, Célzó Érték Alap +4, Fegyverforgatás (az adott lőfegyver kategóriával) – Alapfok **TODO: Fegyverforgatás helyett Íjászat harcmodor??**

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

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

#### Közel Lövés

Kifejezetten jól használod lő-, vagy hajítófegyveredet közeli célpontok ellen.

**Követelmény:** Ügyesség 1+, Fegyverforgatás (az adott fegyver kategóriával) – Alapfok

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

## Távoli Lövés

A szokásosnál nagyobb távolságra tudsz támadni távolsági fegyverekkel.

**Követelmény:** Ügyesség 1+, Célzó Érték Alap +8, Fegyverforgatás (Lőfegyverek) – Alapfok

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

*Ez lehet, hogy túl tápos. Legyen inkább +2? De az meg a kicsiknél aránytalan növelés. ???*

## Gyors Lövés

Lövéseidet/hajításaidat kivételesen gyorsan tudod leadni.

**Követelmény:** Ügyesség 1+, Célzó Érték Alap +8, Fegyverforgatás (az adott lő-, hajítófegyver kategóriával) – Alapfok **TODO: Fegyverforgatás helyett Íjászat haremodor??**

**Hatás:** Távolsági fegyvered **Sebessége** (ha van) 1-el csökken.

## Gyors újratöltés

Gyakorlatodnak köszönhetően kifejezetten gyorsan tudod újratölteni számszeríjadat.

**Követelmény:** Ügyesség 1+, Célzó Érték Alap +4, Fegyverforgatás (Lőfegyverek) – Alapfok

**TODO: Fegyverforgatás helyett Íjászat haremodor??**

**Hatás:** A kilőtt nyílpuskád újratöltéséhez szükséges idő lecsökken. Kézi- vagy Könnyű nyílpuskád Sebesség értéket kap, melynek nagysága 12. Így lehetséges lesz velük egy körben többször is támadni, de legfeljebb 3-szor.

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

## Lövés reflexből

**Követelmény:** Ügyesség 1+, Célzó Érték Alap +4, Fegyverforgatás (Lőfegyverek) – Alapfok

**TODO: Fegyverforgatás helyett Íjászat haremodor??**

**Hatás:** Téged nem érint a Hirtelen lövés okozta büntetés, változatlan CÉ-vel támadhatod a váratlanul felbukkanó célpontot.

**Alapeset:** Ha hirtelen kell löni, a Célzó Értéket -4 levonás sújtja.

## Lövés futás közben

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

**Követelmény:** Ügyesség 1+, Célzó Érték Alap +12, Fegyverforgatás (az adott fegyver kategóriával) – Alapfok  
**TODO: Fegyverforgatás helyett Íjászat harcmodor??**

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

**Alapeset:** Futás közben -6 levonás sújtja Célzó Értékedet. (HM dupla?)

## Lovas íjászat

Gyakorlott vagy a lóhátról való íjászatban, ennek hatására kisebbek negatív módosítók, ha mozgó hátsodról lősz.

**Követelmény:** Lovas Harc – Alapfok, Lovaglás 12+, Fegyverforgatás (lőfegyverek) – Alapfok

**TODO: Fegyverforgatás helyett Íjászat harcmodor??**

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

- Ügetés esetén: -4 CÉ helyett -2 CÉ
- Vágta esetén: -8 CÉ helyett -4 CÉ

## 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 rád lőnek és nem számítasz **Készületlennek**, valamint kizárólag arra figyelsz, hogy elkerüld a lövedéket, **Távolsági Védő Értékedhez** hozzáadhatod **VÉ Alapodat**.

## 5.4. Fegyverek

*TODO: Bevezető*

### 5.4.1 Közelharc fegyverek

*TODO*

**Kis megoldandók**

- *Kiskard és a Rövidkard melyik fegyverméret kategóriába tartozik?*

### 5.4.2 Páncélok, pajzsok

*TODO: Pajzsok MGT-je*

*TODO: Páncélok MGT-je, harcétékekre való hatása, **Könnyűvért és nehézvért viselet képességek!!!***

*TODO: Páncél típusok vs fegyverek*

*Minden fegyver leírásánál legyen ott, hogy melyik típusú vért ellen hogyan viselkedik, milyen arányú a sebzése vele szemben.*

### 5.4.3 Távolsági fegyverek

#### TODO: Bevezető

Több fegyvernek van speciális “képessége”, amely a harcértékek változásához vezet.

A CÉ módosító oszlop a **Fegyver kategória módosítót** jelenti. Azért került külön oszlopba, mert bizonyos fegyverek ezen értéke eltér a kategóriájukra jellemző számtól.

#### TODO: Ügyesség helyett Kézügyesség??

Hajító Szálfegyver	Sebesség	Hatótáv Jellemző	CÉ módosító	Sebzés	Kategória	Tulajdonság	Speciális / Megjegyzés
Könnyű kopja	-	12/60	+0	TODO	Hajítófegyver	Erő	Követelmény: Erő +3
Lándzsa	-	12/60	+0	TODO	Hajítófegyver	Erő	Követelmény: Erő +2
Dárda, hajító	-	12/60	+0	TODO	Hajítófegyver	Erő	Követelmény: Erő +0

Hajítófegyver	Sebesség	Hatótáv Jellemző	CÉ módosító	Sebzés	Kategória	Tulajdonság	Speciális / Megjegyzés
Hajítótőr	4	5/15	+1	TODO	Hajítófegyver	Ügyesség	Automatikusan jár rá a Közeli lövés képességnél leírt +2CÉ bónusz ha a célpont Cellaszáma 1.
Tőr	5	2/10	+0	TODO	Hajítófegyver	Ügyesség	
Hajítóbárd	5	4/20*	+0	TODO	Hajítófegyver	E / Ü	Maximális hatótávolsága: 20+(Erő x 4)
Slan csillag	4	5/15	+1	TODO	Hajítófegyver	Ügyesség	
Ramiera	5	2/10	+0	TODO	Hajítófegyver	E / Ü	
Parittyá	5	7/70	+1	K10	TODO	Ü	
Bola	-	5/20	+0		Hajítófegyver		
Gránát, alma, kő	4	5/20*		TODO	Hajítófegyver		Maximális hatótávolsága: 20+(Erő x 5)

Egyéb távolsági fegyverek	Sebesség	Hatótáv Jellemző	CÉ módosító	Sebzés	Kategória	Tulajdonság	Speciális / Megjegyzés
Dobóháló	-	2/4*	+0	-	TODO	Ügyesség	Maximális hatótávolsága: 4+Erő
Köpeny	-	2/4	+0	-	TODO	Ügyesség	
Lasszó	-	2/10	+0	-	TODO	Ügyesség	

<i>Lőfegyver</i>	<i>Sebesség</i>	<i>Hatótáv Jellemző</i>	<i>CÉ módosító</i>	<i>Sebzés</i>	<i>Speciális / Megjegyzés</i>
<i>Rövid íj</i>	5	6/60	+2	<i>k8 + Erő mód.*</i>	<i>*Csak ha az íj erre az Erő értékre lett tervezve!</i>
<i>Hosszú íj</i>	6	8/120	+2	<i>k10 + Erő mód.*</i>	<i>*Csak ha az íj erre az Erő értékre lett tervezve!</i>
<i>Visszacsapó íj</i>	5	8/160	+2	<i>2k6 + Erő mód.*</i>	<i>*Csak ha az íj erre az Erő értékre lett tervezve!</i>
<i>Elf íj</i>	4*	10/120	+3*	<i>2k8 + Erő mód.*</i>	<i>*Csak a készítője (és egyben birtokosa) kezében</i>
<i>Kézi nyílpuska</i>	-	6/30	+3*	<i>k6</i>	<i>* A kézi nyílpuska kevésbé pontos fegyver kis mérete miatt.</i>
<i>Könnyű nyílpuska</i>	-	10/50	+4	<i>k6+2*</i>	<i>Nem páncéltörő ?? <b>A nehézvértet nem viszi át!</b></i>
<i>Nehéz nyílpuska</i>	-	10/80	+4	<i>2k6+2</i>	<i>Páncéltörő <b>Ez átviszi a nehézvértet is!</b></i>
<i>Shadoni páncéltörő</i>	*	12/120	+4	<i>3k6+3**</i>	<i>* Újratöltés: 1 emberrel: 3 kör, 2 emberrel: 1 kör ** Páncéltörő</i>
<i>Kharei nyílpuska</i>	3*	8/50	+4	<i>k6+1</i>	<i>* Míg ki nem fogy a tár. Újratöltés: 1 kör</i>
<i>Aquir nyílpuska*</i>	-	10/50	+4	<i>k6+2**</i>	<i>* Halálos hatása csak aquir kézben érvényesül ** Páncéltörő</i>
<i>Fúvócső, kicsi</i>	5	4/16	+0	<i>0 vagy 1*</i>	<i>* k6 dobás: 1-5: 0 ÉP, 6: 1 ÉP</i>
<i>Fúvócső, vadász</i>	5	6/30	+0	<i>k2</i>	