

km100 harcrendszer

M* világához

v3

Nonprofit szabályrendszer a M* világához
Ailtas, 2008



Creative Commons License

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

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

Licenc feltételeinek megfelelően használható fel.

Tartalomjegyzék

1. Harcrendszer.....	6
1.1. Életerő.....	7
1.1.1 Életerő Pont.....	7
1.1.2 Kábulat Életerő Pont (KT).....	7
Kábulat ÉP gyógyulása.....	7
Tartós rosszullét.....	8
Verekedés, Kocsmai bunyó és Kábulat ÉP.....	8
Fejbe vágás.....	8
Példa Kábulat ÉP alkalmazására.....	9
1.1.3 Sebesülés.....	10
Fájdalomtűrés.....	11
Fájdalomtűrés harc közben.....	11
Fájdalomtűrés harcon kívül.....	11
Sérülés hatása képzettségpróbára.....	11
Vértek, SFÉ.....	11
Példa a sebesülésre.....	12
1.1.4 Haldoklás.....	12
1.1.5 Gyógyulás.....	12
Sebek jellege.....	12
1.2. Harc.....	13
1.2.1 Harcértékek felépítése.....	13
Harcérték Alapok.....	13
Harci Tulajdonságok.....	13
Harcérték Módosító (HM).....	14
HM korlát.....	14
Harcmodor képzettségek.....	15
Harcmodorok és Manőverek.....	16
Manőverek tanulása.....	16
Mesterfegyver fortély.....	16
1.2.2 KÉ, TÉ, VÉ, CÉ.....	17
Kezdeményező érték.....	17
Védő Érték.....	18
Támadó Érték.....	19
Célzó Érték.....	20
1.2.3 Mozgásgátló Tényező (MGT).....	21
1.2.4 Előnyös és hátrányos helyzet.....	21
1.2.5 Támadások száma.....	22
„Harcmodor-Sebesség”.....	22
„Fegyver-Sebesség”.....	22
Plusz támadások száma.....	22
1.2.6 A harc menete – összefoglalás.....	23
1.2.7 Csataszabályok.....	24
1.2.8 A harc menete – részletes leírás.....	25
Harci kör.....	25
Cselekedetek.....	25
Kezdeményezés.....	25
Támadás.....	26

Védő Érték csökkentése.....	27
Túlütés.....	27
Többszörös túlütés.....	27
00-ás (100-as) támadó dobás.....	27
01-es támadó dobás (balsiker).....	28
Sebzés.....	29
Harcérték csökkenés.....	29
Támadás jellege, páncél SFÉ, fegyver Átütése.....	29
Elsődleges támadási típus.....	29
Átütés.....	29
Páncéldobás (találat helye).....	30
Erőbónusz és Erőhiány.....	30
Élőholtak sebzése.....	30
Vérzés.....	30
Védő Érték regenerálódása.....	31
Zuhanás, megégés, zúzódás, varázslatok sebzése.....	32
Példák sebzésre.....	32
1.2.9 Példaharc.....	33
1.2.10 Harci helyzetek.....	35
Képzetlen fegyverhasználat.....	36
Harc puszta kézzel.....	36
Érintő támadás.....	36
Harc rosszabbik kézben tartott fegyverrel.....	36
Támadás hátulról.....	36
Meglépetés.....	36
Készületlenség.....	36
Megrendült.....	37
Észrevétlen támadás.....	38
Harc magasabbról.....	38
Harc gyűlöletből.....	38
Fegyverrántás.....	39
Harc helyhez kötve.....	40
Beszorított helyzet.....	40
Harc földön fekvő.....	40
Harc félhomályban.....	40
Félelem harc közben.....	40
Lóról leesés.....	41
A védekező takarásban.....	41
Harc állatokkal.....	41
1.2.11 Kétkezes harc.....	42
1.2.12 Harci taktikák.....	43
Összefoglaló.....	43
Ökölszabály Védő Érték eltolásra.....	44
Támadó taktika.....	44
Védő taktika.....	45
Kezdeményező taktika.....	45
Kivárási Taktika.....	45
Védekező harc.....	46
Fárasztás.....	46
Roham.....	46
Öngyilkos roham.....	47

Belharc, Belharc szituáció.....	47
Érintő támadás.....	48
Kijelölt testrészre támadás.....	48
Támadás erőből.....	48
Csonkolás és törés.....	49
Leütés hátulról (fejre/tarkóra).....	49
Orvtámadás.....	49
Pontok támadása harc közben.....	49
Visszafogott csapás /Harc az ellenfél elfogásáért.....	49
Mögékerülés.....	50
Rávetődés hátulról.....	50
1.2.13 Lovas harci taktikák.....	51
Harc lóhátról.....	51
Lovas roham.....	51
1.2.14 Harci alakzatok.....	52
1.2.15 Manőverek.....	53
Manőverek végrehajtása, képzetlenség.....	53
Manőverek fejlesztése, manőver-ismeretek.....	53
„Passzív Manőver” harci fortély.....	54
Manőver lista.....	55
Szabályok Manőverekre.....	58
Manőverek nehézsége.....	58
Manőver végrehajtásának lépései.....	59
Megakasztás (M).....	59
Végrehajtás (V).....	60
Ellenpróba (E).....	60
Vállalás.....	60
Egyszerű példa egy Manőver alkalmazására.....	60
Összetettebb példa egy Manőver alkalmazására.....	61
1.3. Fegyverek.....	63
1.3.1 Általános fegyver-harcértékek.....	63
1.3.2 Elsődleges támadási típus.....	63
1.3.3 Különleges fegyver szabály (jelölése: KF).....	63
1.3.4 Pusztázó kéz.....	64
Érintő támadás.....	64
1.3.5 Hárítófegyverek.....	64
1.3.6 Közelharc fegyverek.....	65
1.3.7 Kardvívó fegyverek harcértékei.....	66
1.3.8 Pusztító fegyverek harcértékei.....	69
1.3.9 Lándzsavívó fegyverek harcértékei.....	70
1.3.10 Lovas fegyverek harcértékei.....	70
1.3.11 Hajítófegyverek harcértékei.....	71
1.3.12 Lőfegyverek harcértékei.....	72
Íjász lőfegyverek.....	72
Lövész lőfegyverek.....	73
1.4. Pajzsok, hárítófegyverek.....	74
1.5. Vérték, Páncélok.....	75
1.5.1 Sebzésfelfogó Érték (SFÉ).....	75
1.5.2 Páncél struktúrák, alapanyag minősége.....	75
1.5.3 Páncél tagok és a védett terület.....	76
1.5.4 Páncéldobás.....	76

1.5.5 Mozgásgátló Tényező (MGT).....	76
Alap (mellvért) MGT.....	76
Vért kidolgozottsága, csatolt elemek száma.....	77
1.5.6 Fém vérték alapanyagai.....	78
1.5.7 Páncél Ára.....	78
Miért százalék érték az „Ár”?.....	78
1.5.8 Példa egy páncél leírására.....	78
1.5.9 Erő bónusz MGT-re.....	78
1.5.10 Erő követelmény MGT-re.....	79
1.5.11 Rossz méretű vért viselése.....	79
1.5.12 Egydarabos tag viselése.....	79
1.5.13 Sérült vért javítása és MGT módosító hatása.....	79
1.5.14 Példa átlagos páncélra.....	79
1.5.15 Példa egy vértre, amiben a lehető legnehezebb mozogni.....	80
1.5.16 Vértviselet fortély.....	80
1.6. Távolsági harc.....	82

1. HARCRENDSZER

A szabályrendszer legizgalmasabb része természetesen a harcrendszer. Itt találhatóak azok a szabályok, amelyek segítségével a játék során lemesélt harcokat szimulálni tudjuk.

Nem mindegy, hogy a karakterek mennyire képzettek, milyen harci helyzetben vannak, milyen trükköket ismernek és milyen fegyverekkel, vértékkel vannak felszerelve.

Az igazi jó harcos taktikus. Ismeri saját gyengéit és erősségeit és igyekszik olyan körülményeket kialakítani maga számára, amelyek segítségével győzedelmeskedhet.

1.1. Életerő

1.1.1 Életerő Pont

A Karakteralkotás fejezetben már ismertetett Életerő pontokat használjuk a harcban elszenvedett sérülések jegyzésére. Emlékeztetőül: $\text{ÉP} = 12 + (\text{Edzettség} \times 2)$

Ha sebet kapunk, ezekből a pontokból kell levonnunk az okozott sérülést (lásd Sebesülés fejezet).

Életerő Pontok			
S1 (ÉP/4)	S2 (ÉP/4)	S3 (ÉP/4)	S4 (ÉP/4)

Az **Életerő Pontok** (ÉP) 4 egészség kategória közt egyenlő arányban oszlanak el. A maradékot balról jobbra osztjuk el. Az ún. sebesülés kategóriák szimulálják, hogy milyen állapotban van a karakter. Az S1 az enyhén, S2 a közepesen, S3 a súlyosan, az S4 pedig a halálosan sérült állapotot jelöli.

Az egyes kategóriák jelölésében az „S” a „Sebesülés” -re utal, a szám utána pedig könnyen azonosítja állapotunkat.

A bal oldali ábra 18 ÉP elosztását mutatja be. Az állapot romlásának hatásait a „Sebesülés” fejezetben ismertetjük.

1.1.2 Kábulat Életerő Pont (KT)

A rendszer 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 (KT). A KT nem azonos a Fájdalomtűrés képzettséggel, tőle független fogalom. A KT jelenthet kábultságot, rosszüllétet, mérgezés okozta gyengeséget, sőt másnaposságot is!

A KT-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 KT-t „szerez”, a hatás megegyezik azzal, mint amit valós sebesülés esetén tapasztal, de nem jár strukturális károsodással (valódi ÉP sebbel), vagy halállal, legfeljebb ájulással. Tipikus esete a KT sebesülésnek, mikor valakit alaposan fejbe kólintanak. Ez – szándéktól függően – okozhat valós sebesülést is, de ezen kívül Kábulat ÉP-eket is szül. Másik példa lehet, mikor a karakter rosszüllétet okozó mérget iszik.

A sima ÉP és a KT értékek kezelése ugyanabban az ÉP táblázatban történik, hatásai is megegyeznek, csak a KT esetén nincs valós fizikai sérülés. Így tehát a „sebesülés” okozta harcérték levonások úgy számíthatók, 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 utána a Kábulat ÉP-eket (ajánlott egy „K” betű írása a rubrikákba).

Ha egy karakternek egy korábbi fejbekólintás okán vannak már KT-i és egy újabb – valós – sebet szerez, akkor az újabb sebet a legutolsó valós seb után írjuk be, a meglevő KT-eket pedig „toljuk lejjebb”. Ha KT-k hatására betelik az életerő táblázat, a karakter akkor is életben marad. Halált csak a valós ÉP-k 0-ra csökkenése okozhat.

Kábulat ÉP gyógyulása

A Kábulat ÉP, mivel nem valós sebesülés okozta, gyorsabban „gyógyul”, mint a valós ÉP seb. Fizikai behatás esetén kb. óránként 1 pont „tűnik el”, és így szép lassan „visszaolvad” a valós sebzésbe. Mérgezés, betegség esetén a hatás tartósabb is lehet, itt a KM dönt. Alvás közben a gyógyulási sebesség duplázódik, tehát 2KT/óra. Ha a KM úgy látja indokoltnak eltérhet a fenti számoktól.

Tartós rosszullét

Ha a karakter például méregnek „köszönhetően” tartósan gyengélkedik, akkor tartósan alkalmazhatjuk a KT-ket, azaz a rosszullét idejére ezek megmaradnak, vagy lassabban tűnnek el.

Verekedés, Kocsmai bunyó és Kábulat ÉP

A KT kiválóan alkalmas kocsmai verekedések, kisebb – nem „vére menő” – összetűzések szimulálására is. Mint ahogy azt a „Fegyverek” fejezetben láthatjuk, a Pusztai kéz sebzése mindig KT (kivéve egyes harcművész stílusokat). Minden 5. KT okoz csak 1 ÉP valós sebesülést.

Fejbe vágás

Gyakori eset, hogy valakinek ráhúznak egy nagyot a fejére. Például sisakos ellenfelet fejen találnak egy buzogánnyal. A sisak ugyan megvédi, de a feje mégis igen nagy traumát szenved el, pár körig meglehetősen kellemetlenül érzi magát. Ez természetesen helyzet specifikus, a – KM dönt –, de irányadónak elmondhatjuk, hogy ilyenkor például plusz 2-3 KT büntetést kap az áldozat, amelyek azonban pár kör alatt elmúlnak. Ne keverjük a „Fejbe vágást” a „Leütés hátulról” harci taktikával!

Példa Kábulat ÉP alkalmazására

TODO: Aktualizálni a kész Orvtámadáshoz (amikor kész lesz). Nem lesz Orvtámadás fortély. Csak észrevétlen támadás van.

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

Az összesített KT 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 $11-2=9$ KT sérülést.

Látható, hogy a karaktert irdatlanul fejbe kólintották, ha elrontja Fájdalomtűrés próbáját 18-as célszám ellen, akkor elájul. Maradt 2 „érintetlen” ÉP-je.

Ha további seb nem éri, akkor – a magához térés után – a 9 KT 9 óra alatt tűnik el, Cravignon pedig 12 ÉP-vel és egy púppal a fején éli tovább életét.

1.1.3 Sebesülés

Ha 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. A karakter Életerejét 4 kategória szimbolizálja, melyek között karakteralkotáskor kell elosztani az **Életerő Pontokat**. (Lásd Karakteralkotás – Életerő Pontok)

Mikor a karaktert sebesülés éri, elkezd bejelölni az Életerő táblázatban a legmagasabb (S1) kategóriában lévő mezőket fentről lefelé. Mikor az első oszlop „betelt”, folytatja az S2, majd az S3 kategóriában levőkkel és így tovább.

Hasznos segítség lehet, ha sérüléskor nem beikszeljük az egyes négyzeteket, hanem a sebesülés „sorszámát” (hányadik seb a harc során) és annak jellegét (S,V,Z) írjuk beléjük (Szűrő,Vágó,Zúzó), megkönnyítve a dolgunkat: rögtön látjuk, hány és mekkora sebünk van. (A Kábulat ÉP (KT) sérülések mezőbe pedig „K” betűt írjunk). Példa: „Z2” jelölés 4db rubrikában: ez a karakter második sebe és egy 4 ÉP-s zúzott sebet jelöl.

Életerő Pontok			
S1 (ÉP/4)	S2 (ÉP/4)	S3 (ÉP/4)	S4 (ÉP/4)

Az első (S1) kategóriában lévő karaktert még nem sújtják negatív módosítók, sérülése – számára – olyan könnyű, ami nem akadályozza a harcban.

Az S2, S3 és S4 kategóriákba kerülve viszont már rendre -10; -20 és -30 TÉ a harcérték büntetés. Ezeket az értékeket viszont mérsékli az Önuralom tulajdonság és a Fájdalomtűrés képzettség összege. Így tehát a levonások értéke karakterenként változik.

0 ÉP-re érve a karakter elájul, és haldokolni kezd (Lásd Haldoklás). Ha további sebet kap, meghal.

Harcérték levonások * (KÉ,TÉ,VÉ, támadás)			
-	-10 TÉ	-20 TÉ	-30 TÉ
	Levonást csökkenti: Önuralom+Fájdalomtűrés		

Fájdalomtűrés

Harc mindhaláláig fortély?

Ájulás legyen?

A Fájdalomtűrés képzettség fontos szerepet játszik a harcban elszenvedett sebek fájdalmának elnyomásában, illetve egyéb helyzetekben a kín elviselésében. Részben játéktechnikai gyorsítás miatt, részben azért teszünk különbséget a harc közben és azon kívüli fájdalomtűrés miatt, mert harc közben az adrenalin hatására jobban bírja a karakter a fájdalmat, valamint próbáltuk a harc heroizmusát megőrizni.

Fájdalomtűrés harc közben

Ha harc közben más sebesülés kategóriába lép a karakter, TÉ levonást kap büntetésül. Ezt az értéket csökkenti a Fájdalomtűrés képzettség és az Önuralom tulajdonság összege.

Bónusz: a „Harcos elme” fortély minden foka további 1 pontot csökkent.

	S1	S2	S3	S4
TÉ levonás	-	-10	-20	-30
	Csökkenti: Önuralom+Fájdalomtűrés			

Példa: Tetves Fájdalomtűrése 7.szintű, Önuralma:+1 (összesen:8)

Ekkor az ő sebesülés táblázata így néz ki:

	S1	S2	S3	S4
TÉ levonás	-	-2	-12	-22

Fájdalomtűrés harcon kívül

Mérgezés, kínzás, egyéb fájdalom esetén a karakterek Fájdalomtűrés-próbát kell dobnia a KM által meghatározott célszámra.

Sérülés hatása képzettségpróbára

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

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

Vértek, SFÉ

TODO. Lásd: Vértek, páncélok – TODO_HARC_#29.

Itt inkább az általános szabályokat írjuk be, a konkrét vérteket a doksi végén ismertessük táblázatos formában.

Példa a sebesülésre

Az alábbi példa Lord Gustav – Domvik lovagjának – egészség kategóriáit mutatja. 17 ÉP-je van, Önuralom tulajdonságának és Fájdalomtűrés képzettségének összege pedig 11.
(Önuralom + Fájdalomtűrés) = 11

Ebben az esetben az ő Életerő táblázata a következőképpen néz ki: minden oszlopba 4 - 4 ÉP kerül (17 / 4 kerekítve). A maradék 1 ÉP-t pedig balról jobbra „osztjuk el”, tehát az S1 oszlopba kerül.

Sebek jellegének jelölései:

- S: Szúrt seb
- V: Vágott seb
- Z: Zúzott seb
- K: Kábulat ÉP

Életerő táblázat			
S1 (ÉP/4)	S2 (ÉP/4)	S3 (ÉP/4)	S4 (ÉP/4)
V1	Z2	S3	K
V1	Z2	S3	K
Z2	S3	K	
Z2	S3	K	
Z2			

Harcérték levonások (KÉ, TÉ, VÉ, támadás)			
-	-0 TÉ	-9 TÉ	-19 TÉ

Találat esetén a sebesülést először az S1 rubrikában kezdjük jelölni, oszlopon belül pedig fentről lefelé. Ha Lord Gustav egy 2 ÉP-s sebet kap, az az S1 oszlopban kerül bejelölésre fentről lefele. Ilyenkor még nem sújtja levonás.

Gustav ismét megsebesül. Ezúttal 5 ÉP, ezzel az S2 kategóriába kerül. Mivel a (Fájdalomtűrés+Önuralom=11) mérsékli a standard S2-nél használt (-10TÉ) büntetést, ezért még itt sincs TÉ levonás.

A harmadik seb 4 ÉP, Gustav a harmadik (közepesen sérült) kategóriába kerül. Alapból (-20TÉ) lenne a büntetés, de ez (-9TÉ)-re mérséklődik (-11).

Gustav hátrálás közben belefejel a kovácsoltvas kapuba. **4KT** a büntetése. Ezzel az S4 (utolsó) kategóriába került. Büntetése -19TÉ (a -30 helyett).

kategóriában elrontja a fájdalomtűrés próbáját, (célszám:18) akkor el is ájul.

Ha túléli a kalandot, akkor a „szerzett” 4 Kábulat ÉP gyógyulása 4 óra alatt, a sebek okozta ÉP csökkenés pedig a „Sebek gyógyulása” fejezetben meghatározott ütemben történik.

1.1.4 Haldoklás

Ha a karakter ÉP-inek száma 0-ra zuhan, akkor haldokolni kezd.

Ilyenkor dobnia kell egy Edzettség tulajdonságpróbát Átlagos (5-ös) nehézség ellen. Ha megdobja, életben marad, de 2 perc múlva újra dobnia kell, míg nem stabilizálják. Ha elrontja, meghal.

Stabilizálás: Sebgyógyítás, vagy Gyógyítás képzettségpróba Átlagos (9) nehézség ellen. Ha egy karaktert stabilizáltak, akkor nem kell Edzettség próbát dobnia, de továbbra is igaz rá, hogy minden további sebzés azonnal végez vele.

1.1.5 Gyógyulás

Kitéve a megoldandó dokba: **Gyógyulás – TODO HARC #38.**

Sebek jellege

Kitéve a megoldandó dokba: **Fegyverek – TODO HARC #27.**

1.2. Harc

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

1.2.1 Harcértékek felépítése

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

- Kezdeményező Érték
- Támadó Érték
- Védő Érték
- Célzó Érték

Ezen értékek öt jellemzőből épülnek fel:

**Harcérték Alap + Tulajdonságok + Harcérték Módosító +
Harcmódor/Fegyverforgatás képzettség + Fegyver harcértékei**

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

Harcérték Alapok

Első szinten minden karakter egységes konstans értékeket kap KÉ, TÉ, VÉ és CÉ értékére.

Értékeik :

- KÉ konstans: 10
- TÉ konstans: 20
- VÉ konstans: 120
- CÉ konstans: -30

Ehhez az alapértékhez adódnak majd hozzá az egyéb módosítók.

Harci Tulajdonságok

Egyes Tulajdonságok értékei beleszámítanak a harcértékekbe. Hogy melyek azt az adott harcérték leírásánál találhatjuk.

Harcérték Módosító (HM)

Ahogy fejlődik, megjár sok harci helyzetet, a karakter általános harcértékei fejlődnek. Ezt szimbolizálja a Harcérték módosító, melyet a játékos vehet fel karaktere szintlépésének alkalmával.

*Minden karakter szintenként **maximum (6+Ügyesség)** pontnyi úgynevezett HM-et és **maximum 4** ún. Célzóérték Módosítót (**CM**) vehet fel (nem kötelező!) Karakter Pontjaiból. Egy HM-re, illetve CM-re **4** Karakter Pontot kell költenie.*

Maximum: 8 HM / Szint

Maximum: 4 CM / Szint

1 HM = 5 KP

1 CM = 5 KP

A sima HM a KÉ, TÉ, és VÉ harcértékek növelésére szolgál, a CM (Célzó Érték Módosító) pedig a távolsági fegyverek használatára vonatkozik. Nem keverhetők, tehát a CM-re költhető max 4 HM nem „pakolható át” a sima HM-re és viszont!

HM korlát

Szintenként TÉ-re vagy VÉ-re legfeljebb 3-al több HM-et lehet költeni, mint a másakra!

Harcmodor képzettségek

A km100 rendszere az alábbi (átfogó) harci képzettségeket ismeri:

Közelharc, Kardvívás, Lándzsavívás, Pusztítás, Hajítás, Íjászat, Lövészet, Ostromlövészet

- Közelharc: közelharc (legfeljebb 0,5 penge hosszú) fegyverek
- Kardvívás: minden „pengés” fegyver (kétkézes kard is)
- Pusztítás: zúzófegyverek, csatabárdok, csákány
- Lándzsavívás: Szálfegyverek

A harci képzettségek aktuális szintjétől függ, hogy az alá tartozó fegyvereket milyen általános harcérték pluszokkal forgathatja a karakter.

Megjegyzés: Az egyes fegyverek további erősítése a Mesterfegyver fortéllyal lehetséges.

Harcmodor Szint	Hatás*
Képzetlen	KÉ: -20, TÉ: -30, VÉ: -30, CÉ: -30
1	csak -10KÉ, -20 TÉ, VÉ, CÉ
2	csak -5KÉ, -10 TÉ, VÉ, CÉ
3	0
4	+1 KÉ ; +3 TÉ, VÉ, CÉ
5	+2 KÉ ; +6TÉ, VÉ, CÉ
6	+3 KÉ ; +9 TÉ, VÉ, CÉ
7	+4 KÉ ; +12 TÉ, VÉ, CÉ
8	+5 KÉ ; +15 TÉ, VÉ, CÉ
9	+6 KÉ ; +18 TÉ, VÉ, CÉ
10	+7 KÉ ; +21 TÉ, VÉ, CÉ
11	+8 KÉ ; +24 TÉ, VÉ, CÉ
12	+9 KÉ ; +27 TÉ, VÉ, CÉ
13	+10 KÉ ; +30 TÉ, VÉ, CÉ
14	+11 KÉ ; +33 TÉ, VÉ, CÉ
15	+12 KÉ ; +36 TÉ, VÉ, CÉ

*A távolsági fegyvereknél értelemszerűen csak +1 KÉ és +3 CÉ jár szintenként, hiszen nincs TÉ és VÉ értékük.

Harcmodorok és Manőverek

A Manőverek alkalmazását, leírását részletesen lásd a „Manőverek” fejezetben.

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. Ezek a manőverek.

Vannak olyan manőverek is, melyek csak adott fegyverre, vagy harcmodorra jellemzőek, de a legtöbb szabadon, bárki által alkalmazható, amennyiben teljesíti a végrehajtás követelményeit. Vannak olyan manőverek, amelyek külön fejleszthetők is. Ez az adott manőver leírásánál szerepel. Az ilyen ismeretet Manőver-ismeretnek nevezzük és pontokba kerülnek. Lásd alább.

Manőverek tanulása

A Manőver-ismeretek tanulása szorosan összekapcsolódik a Harcmodor-képzettségekkel.

Minden nem-távolsági Harcmodor harmadik (3.) képzettség szintje 1 db ún. Manőverfejlesztő Pontot (MFP) ad. Az egyes manőver ismeretek tanulása ezekből a pontokból történik. Fontos, hogy a manővereknek csak egy része fejleszthető – kizárólag ezekre lehetséges MFP-t költeni. Az tanulható manőverek különböző mértékben fejleszthetők. Különböző fokon lehet felvenni őket – melyeknek természetesen követelményük is van.

Ha ezeken felül is manővert akar tanulni, akkor **fokanként +10KP-t** kell költenie.

Mesterfegyver fortély

A legtöbb esetben egy karakternek van egy (vagy több) fegyver típusa, amelyet előnyben részesít, gyakran forgat egy harcmodoron belül. A Mesterfegyver fortély segítségével egyes fegyverek harcértékeit tovább növelheti, így elszakadva kicsit tudásban a harcmodor többi fegyverétől. A Mesterfegyver fortélyt legfeljebb 3. fokon lehet felvenni az alábbi követelményekkel és jutalmakkal:

Fok	Követelmény	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
1	4.szint a harcmodorban	+2	+3	+3	+1
2	8.szint a harcmodorban	+4	+6	+6	+2
3	12.szint a harcmodorban	+6	+9	+9	+3

Bizonyos manővereknek követelménye lehet ennek a fortélynak valamely foka, melyet csak az adott fegyverrel képes végrehajtani a forgatója. Például: „Első vágás”, „Mesterjel”

1.2.2 KÉ, TÉ, VÉ, CÉ

És most lássuk a bevezetőben már említett négy konkrét harcértéket.

Kezdeményező érték

A Kezdeményező Érték szerepe a harcban, hogy meghatározza, ki „mozdul először” a harcban. Nem jelent harci dominanciát, csak azt, hogy ki a gyorsabb, ki cselekedhet a előbb.

Kezdeményező dobás: minden kör elején $KÉ + k10$. A kezdeményezésről bővebben lásd a „Harc menete” fejezetet!

A karakter Kezdeményező Értékét a következőképpen kell kiszámítani:

Kezdeményező Érték meghatározása	
Konstans	10 (minden karakternek)
2 x Gyorsaság	A karakter Gyorsaság Tulajdonságának kétszerese
Szint	A karakter szintje
Harcmodor KÉ	Harcmodor képzettség szintje által kapott bónusz (lásd a harcmodor képzettségeket!)
Mesterfegyver fortély	+2 fokként
Speciális	<ul style="list-style-type: none"> Gyors Kezdeményezés fortély: +4 KÉ Szituációkból adódó módosítók Mágia hatására kapott módosító

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	
Konstans	120 (minden karakternek)
2 x Ügyesség	A karakter Ügyesség Tulajdonságának kétszerese
2 x Gyorsaság	A karakter Gyorsaság Tulajdonságának kétszerese
Harcmodor VÉ	Harcmodor képzettség szintje által kapott bónusz (lásd a harcmodor képzettségeket!)
Fegyver VÉ	A forgatott fegyver Védő Értéke
Mesterfegyver fortély	+3 fokként
HM	A VÉ-re költött (KP-ból felvett) Harcérték módosító
Vértviselet – 3.fok	A nehézvért viselés mesterei (Vértviselet 3.fok) képesek a csapásokat páncélzatukról szándékoltan lecsúsztatni, sokszor hárítás helyett használva azt. Ezért félvért esetén +5VÉ, teljes vért esetén +10VÉ adódik Védő Értékükhöz
Pajzs VÉ	Értéke a pajzs jellegétől függ. Ha a karakter készületlen, vagy meglepetésből támadnak rá, a pajzs VÉ nem adódik hozzá a aktuális Védő Értékhez. Képzetlen Pajzshasználat esetén csak értékének fele számít be.
Speciális	<ul style="list-style-type: none"> Harc során bekövetkező csökkenés (sima találat esetén) Sebesülésből adódó csökkenés Fortélyokból adódó módosítók Harci helyzetből adódó módosítók (pl. harc alulról, harc megrendülten, stb) Fegyver minőségéből adódó módosító <ul style="list-style-type: none"> Mestermunka: max +5 VÉ Gyatra fegyver: max -10 VÉ Mágikus fegyver módosítói Mágiából adódó módosítók

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.

Támadó Érték meghatározása	
Konstans	20 (minden karakternek)
2 x Erő	A karakter Erő Tulajdonságának kétszerese
2 x Ügyesség	A karakter Ügyesség Tulajdonságának kétszerese
2 x Gyorsaság	A karakter Gyorsaság Tulajdonságának kétszerese
Harcmodor TÉ	Harcmodor képzettség szintje által kapott bónusz (lásd a harcmodor képzettségeket!)
Fegyver TÉ	A forgatott fegyver Támadó Értéke
Mesterfegyver fortély	+3 fokként
HM	A VÉ-re költött (KP-ból felvett) Harcérték módosító
Plusz támadás levonása	Minden plusz támadás esetén -10 levonás jár a TÉ-re. (a 2.támadásra: -10TÉ, a 3.támadásra: -20TÉ, stb)
Speciális	<ul style="list-style-type: none"> Fortélyokból adódó módosítók Harci helyzetből adódó módosítók Fegyver minőségéből adódó módosító <ul style="list-style-type: none"> Mestermunka: max +5 TÉ Gyatra fegyver: max -5 TÉ Mágikus fegyver módosítói Mágiából adódó módosítók

(A távolsági fegyverekkel végrehajtott támadásokat külön fejezetben tárgyaljuk.)

Harcban, támadáskor a játékos dob k100-al, majd a kapott értéket hozzáadja aktuális **Támadó Értékéhez**. Ennek értéke lesz a **Támadó dobás.: Támadó Érték + k100**

Bővebben lásd a „Harc menete” fejezetben!

Célzó Érték

Célzó Érték kiszámítása	
Összeadandó értékek	Leírás
K100	Dobás K100-al – támadó dobás esetén.
-30	Konstans. Ez az érték gyakorlatilag a célpont Védő Érték alapját adná, de mivel itt csak 1x (karakteralkotáskor) kell vele számolni, ezért a számolás meggyorsítása miatt átkerült ide.
2 x Önuralom	Az Önuralom kétszerese
Harcmodor CÉ	Harcmodor képzettség szintje által kapott bónusz (lásd a harcmodor képzettségeket!)
Fegyver CÉ (kategória függő)	Különbséget teszünk a fegyverkategóriák közt attól függően, hogy alapesetben milyen könnyű velük célba találni. Az alábbi értékek csak irányszámok, a konkrét fegyver értékek ettől eltérhetnek. <ul style="list-style-type: none"> Hajító szálfegyverek: +0 CÉ Apró hajítófegyverek: +4 CÉ Ijak: +10 CÉ Nyilpuskák: +16 CÉ (A fentiek irányadó számok, egyes speciális fegyverek ezen értéke eltérhet ettől. Lásd a Távolsági fegyverek harcértékei fejezetet!)
Mesterfegyver fortély	+3 fokként
CM	Célzóérték Módosító. Szintnként legfeljebb 4 vehető fel. 1 CM = 5KP
Célzás körönként	+10CÉ / kör amit célzással tölt el a támadó. Maximum 2 körig. +15CÉ / kör: Képzett Célzás fortély megléte esetén. (Figyelem: innál csak 1 körig, alkalmazható mert nehéz kitartani!! 1 kör után körönként ugyanennyi levonás!)
Egyéb	<ul style="list-style-type: none"> Képzetlenségből adódó levonás: -40 CÉ Hirtelen lövés: -30 CÉ (Pl. a célpont hirtelen átfut az úton be egy másik takarás védelmébe és ez a lövést felkészületlenül éri) Az egyes Fortélyokból adódó bónuszok. Nem “belőtt” lőfegyver: -30 CÉ (íjak) / -15 CÉ (nyilpuskák) Ha a támadó most lő először a fegyverrel, akkor íjak esetében -30CÉ, nyilpuskák használatánál pedig -15 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 -15 CÉ / -8 CÉ és így tovább). A fegyverek minősége befolyásolhatja azok Célzó értékét.

Bővebben lásd a Távolsági Harc fejezetet!

1.2.3 Mozgásgátló Tényező (MGT)

Harc és mozgás során a vérték, egyes pajzsok, valamint a felszerelés egyes elemei korlátozhatják a karaktereket. Ennek szimulálására van a Mozgásgátló Tényező – röviden MGT. A fent vértéknek, pajzsoknak és egyes fegyvereknek van MGT értéke. Erre az alábbi szabály vonatkozik:

- 1 MGT \rightarrow -2 KÉ, -3 TÉ, VÉ
- 1 MGT \rightarrow -1 mozgást igénylő képzettségpróbákra
- 1 MGT \rightarrow -1 mozgást igénylő tulajdonságpróbákra
(KM dönt, de például kezűgyességet érintő Ügységpróbára nyilván nem jár levonás, ha nincs páncélkésztyűben a játékos)

1.2.4 Előnyös és hátrányos helyzet

A harcban

- **Előnyös helyzetű:** aki a harci helyzetben vagy nagyobb méretű fegyverének (legalább 1 penge méretkülönbség), vagy az ellenfél Beszorított helyzetének köszönhetően köszönhetően előnyben van.
- **Hátrányos helyzetű:** aki a harci helyzetben vagy kisebb méretű fegyverének (legalább 1 penge méretkülönbség), vagy a Beszorított helyzetének köszönhetően köszönhetően hátrányban van.

A fentiek a Védő Érték csökkentéskor mutatkoznak meg sikeres támadás (nem túlítés) esetén.

Alaphelyzetben (nincs legalább 1 pengényi fegyverméret különbség)

- \rightarrow mindkét fél támadó dobásának kisebbik kockájával csökkent VÉ-t
Röviden: kiskocka

1 penge, vagy nagyobb méretkülönbségnél:

- \rightarrow előnyös helyzetű: k100-as támadó dobásának kisebbik kockájával +1 értékben csökkent VÉ-t
Röviden: (kiskocka+1)
- \rightarrow hátrányos helyzetű: k100 dobásának kisebbik kockájával -1 értékben csökkent VÉ-t.
Röviden: (kiskocka-1)
- \rightarrow Példa: Hosszú kard vs. Tőr

2 penge, vagy nagyobb méretkülönbségnél:

- \rightarrow előnyös helyzetű: k100-as támadó dobásának kisebbik kockájával +2 értékben csökkent VÉ-t
Röviden: (kiskocka+2)
- \rightarrow hátrányos helyzetű: k100 dobásának kisebbik kockájával -1 értékben csökkent VÉ-t
Röviden: (kiskocka-1)
- \rightarrow Példa: Kétkezes kard vs Tőr ; Lándzsa vs Rövidkard

1.2.5 Támadások száma

Fegyverek – TODO HARC #27.

Alapeset: minden fegyver támadásainak száma: 1 / kör (néhány kivételnél ez kevesebb. Lásd a fegyver táblázatot)

„Harcmodor-Sebesség”

Egy karakter plusz támadásainak száma attól függ, hogy milyen fegyvert forgat, mennyire képzett annak Harcmodorában, és hogy mennyire fürgé (Gyorsaság tulajdonság).

Számszerűen: az aktuális fegyverhez tartozó harcmodor-képzettség szintje és a Gyorsaság tulajdonság összege határozzák meg az ún. **Harcmodor-Sebesség** értéket. Ez – mint – sejthető harcmodoronként egyedi érték.

$$\text{„Harcmodor-Sebesség”} = \text{aktuális harcmodor} + \text{Gyorsaság tulajdonság}$$

„Fegyver-Sebesség”

Szintén minden fegyvernek van egy egyedi Sebesség értéke, az ún. „Fegyver-Sebesség”. Minél kisebb ez a szám, annál fürgébb, minél nagyobb, annál lomhább az adott fegyver.

Plusz támadások száma

A plusz támadások számát úgy kapjuk meg, hogy megvizsgáljuk, a „Fegyver-Sebesség” hányszor van meg a karakter aktuális „Harcmodor-Sebesség” értékében (lefelé kerekítve).

$$\text{Plusz támadások (db)} = (\text{Harcmodor Sebesség}) / (\text{Fegyver Sebesség})$$

Példa:

- Fegyver: Hosszú kard (Fegyver-Sebesség: 6)
- Harcmodor: Kardvívás – 4.szint
- Gyorsaság tulajdonság: +3

Ekkor az aktuális Harcmodor-Sebesség érték: $4+3=7$

Mivel ez elérte a 6-os értéket, ezért +1 támadás – összesen tehát már 2db jár körönként. A 3 támadást 12-es, a 4 támadást pedig 18-as „Harcmodor-Sebesség” értéknél kapja meg.

Minden újabb támadás során – az aktuális – Támadó Értékre -10 levonás jár!

- Második támadás: -10TÉ
- Harmadik támadás: -20TÉ, stb

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

1.2.6 A harc menete – összefoglalás

KÉ = 10 + (2 x Gyorsaság) + Tapasztalati szint + **Harcmodor bónusza** + Fegyver KÉ

TÉ = 20 + 2 x (Erő + Ügyesség + Gyorsaság) + HM + **Harcmodor bónusza** + Fegyver TÉ

VÉ = 120 + 2 x (Ügyesség + Gyorsaság) + Pajzs VÉ + HM + **Harcmodor bónusza** + Fegyver VÉ

- Bónusz: Vértviselet – 3.szint : teljes vért SFÉ-je hozzáadható a VÉ-hez

CÉ = -30 +(2 x Önuralom) – 30 (Konstans) + CM + **Harcmodor bónusza** + Fegyver CÉ

1. Kezdeményezés

- Minden kör elején van kezdeményezés, ami csak a cselekvési sorrend meghatározására szolgál, nem jelent dominanciát, vagy a harc irányítását. 1 kört 10 szegmenst (másodpercet) szimbolizál.
- KÉ dobás: KÉ+k10 és a magasabb számot kapott kezd, 10-es (0) dobásra rá lehet dobni újra
- Azonos kezdeményezésnél: egyszerre csapnak

2. Támadás

- Támadó dobás: TÉ + k100; 1 kör = 5 szegmens
- Minden újabb támadás a körben -10 TÉ-vel megy,
- Fegyvermérettől függően előnyös/hátrányos helyzetű támadó (1 penge méretkülönbségtől)

Támadó dobás eredménye	Hatás
TÉ < VÉ	<p>VÉ csökkentés</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alaphelyzetben (nincs előnyös-hátrányos helyzet): mindkét fél kiskockával csökkent (k100) • Legalább 1 penge fegyverméret különbségnél: <ul style="list-style-type: none"> • Előnyös helyzetű támadó: (kiskocka+1)-el csökkent (k100) • Hátrányos helyzetű támadó: (kiskocka-1)-el csökkent (k100) • 2 penge, vagy nagyobb méretkülönbségnél: <ul style="list-style-type: none"> • Előnyös helyzetű támadó: (kiskocka+2)-vel csökkent (k100) • Hátrányos helyzetű támadó: (kiskocka-1)-el csökkent (k100)
TÉ >= VÉ	<p>Túlütés → ÉP sebzés* (fegyver); Erőbónusz, fegyver mágia bónusz hozzáadódik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Többszörös túlütés: +20-anként +3 SP (max +9 SP) • VÉ csökkentés: ÉP seb függő (lásd Sebzés táblázat) • Támadás jellege: a fegyver elsődleges támadási típusa az alapértelmezett. Másodlagos támadási formával -10TÉ módosítóval lehet támadni • Páncéldobás: áldozat dobja k10-el. Tulajdonképpen százalékdobás, hogy páncéllal fedett területet találtak-e el. Minden páncél X %-ban védi a testet. Pl. torzót védő: 50% (1-5: véd) • Áldozat SFÉ: támadás jellegétől függő SFÉ. (Támadó fegyver Átütése levonódik belőle!) • SP = k20 + fegyver SP – akt.SFÉ • ÉP seb: SP↔ÉP megfeleltetés a Sebzés táblázatban • 00-ás dobás (100): +5 SP ; ellenfél SFÉ nem számít (de az Aranyharang és Elemi Erő igen!) • Fárasztás alkalmazásakor: +5 VÉ csökk. • 01-es dobás: kudarc (KM dönt, általában az ellenfél kap 1 plusz támadást)

Megjegyzés: a "Harci anatómia" ÉP bónusza csak akkor adható hozzá, ha az alap sebzés átment a páncélon!

- VÉ regenerálódás: 1 kör pihenéssel töltött idővel visszatérnek a harcban - **nem** sérüléssel - elvesztett VÉ-k.
- Támadások száma: 1 + plusz támadások
- Plusz támadások (db) = (Harcmodor-Sebesség) / (Fegyver-Sebesség)
 - „Harcmodor-Sebesség” = aktuális harcmodor + Gyorsaság tulajdonság
 - „Fegyver-Sebesség” : fegyverenként eltérő egyéni érték (lásd a Fegyverek táblázatot)
- Győzelmi szabály: Ha a karakter végzett egy ellenfelével (úgy hiszi, legyőzte), akkor Védő Értékéhez visszatér +10 pont. (a siker hatása a szervezetre + heroizmus). Persze itt is lehetnek kivételek (barát megölése, stb).

Statikus SP módosítók (Karakteralkotáskor, vagy szintlépéskor számolandók)

Módosító	Érték
Mesterfegyver fortély	+1 minden fok után
Jó/rossz minőségű fegyver	???
Mágikus fegyver	???

Erőbónusz és Erőhiány

Az Erő tulajdonság +2 feletti része 1:1-ben hozzáadódik az SP értékhez.

Dinamikus SP módosítók (Ezek a módosítók harc közben szituációtól függően adódhatnak hozzá az SP értékhez)

Módosító	Érték
Többszörös túlütés (20-anként)	+3 SP (max +9 SP)
Roham	+5 SP
00-ás dobás	+5 SP, SFÉ nem számít Fárasztáskor: még +5 VÉ csökk.

Mozgásgátló Tényező (MGT)

• 1 MGT → -0,5 KÉ, -1 TÉ, VÉ

• 1 MGT → -1/5 mozgást igénylő képzettségpróbákra és tulajdonságpróbákra (lefele kerekítve)

(KM dönt, de például kezűgyességet érintő Ügyességpróbára nyilván nem jár levonás, ha nincs páncélkésztyűben a játékos)

1.2.7 Csataszabályok

Nagy tömegjelenetben a sok statisztika kezelése drasztikusan lelassíthatja a játékot. Ilyenkor a következő – opcionális – szabályt javasoljuk:

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

1.2.8 A harc menete – részletes leírás

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

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

Harci kör

*A harcot körökre osztjuk, minden kör **5 szegmenst** ölel fel. Ebben cselekedhet mindenki a kezdeményezés által meghatározott sorrendben.*

Cselekedetek

Egyes rendszerek külön szabályozzák, hogy egyes cselekedetek, például varázsital felhajtása, egy medál elővétele, sebkötözés (!!!), stb. harc közben mennyi időt vesz igénybe, hány támadás elvesztését okozza és milyen egyéb hátrányokkal jár. A km100 rendszerében ilyen – véleményünk szerint túlbonyolított – szabályokat nem alkalmaztunk. A KM az adott szituációt is figyelembe véve döntsön.

Pár irányelv, amit a KM alkalmazhat:

- *a cselekedet miatt x db támadását elveszíti*
- *csökkentett Védő Értékkel harcol;*
- *kizárólag mozgásból adódó VÉ-vel rendelkezik (pl. sokkos állapotban botorkálás védekezés nélkül). Stb...*

Kezdeményezés

Minden kör elején van kezdeményező dobás, ami csak a cselekvési sorrend meghatározására szolgál, nem foglalja magába a harci dominanciát, a harc irányítását.

A játékosok kezdeményezéskor k10-el dobnak és a kapott értéket hozzáadják aktuális Kezdeményező Értékükhöz. Aki a magasabb eredményt kapja, az kezdi a támadást. Amennyiben a dobás 10-es, akkor a játékos újra dobhat és az új dobását is hozzáadhatja az előző – 10-et érő – dobásához.

Ha két karakter azonos kezdeményezést ért el, és egymással harcolnak, akkor egyszerre támadnak, csapásuk egyszerre érkezik, vagy ha a KM-nek jobban tetszik, ilyenkor összeakadhatnak a fegyverek, egymásnak feszülnek a küzdők... egymás szemébe meredve próbálják továbbgördíteni a harc menetét...

Támadás

Ha kialakul végre, akkor véglegesíteni a VÉ csökkentést és az előnyös/hátrányos csökkentését.

Harcban, támadáskor a játékos dob k100-al, majd a kapott értéket hozzáadja aktuális **Támadó Értékéhez**. Ennek értéke lesz a **Támadó dobás**. Amennyiben a támadónak több támadása van a körben, akkor minden egyes plusz támadás -10TÉ módosítóval történik.

Támadó dobás = Támadó Érték + k100
 (Minden újabb támadás a körben -10TÉ-vel megy)

Azok a támadások, melyek majdnem betaláltak, komolyan igénybe veszik az áldozat figyelmét, állóképességét. Ha a támadás nem érte el a megtámadott Védő Értékét, akkor Védő Értékére ideiglenes csökkenést szenved el. Ha a támadás eléri, vagy meghaladja a VÉ-t, akkor pedig sebző támadásról (túlütésről) beszélünk. Hogy harc közben a védekezőnek milyen jellemzője csökken, azt az alábbi táblázat mutatja:

Támadó dobás eredménye	Hatás
$TÉ < VÉ$	<p>VÉ csökkentés</p> <ul style="list-style-type: none"> Alaphelyzetben (nincs előnyös-hátrányos helyzet): mindkét fél kiskockával csökkent (k100) Legalább 1 penge fegyverméret különbségnél: <ul style="list-style-type: none"> Előnyös helyzetű támadó: (kiskocka+1)-el csökkent (k100) Hátrányos helyzetű támadó: (kiskocka-1)-el csökkent (k100) 2 penge, vagy nagyobb méretkülönbségnél: <ul style="list-style-type: none"> Előnyös helyzetű támadó: (kiskocka+2)-vel csökkent (k100) Hátrányos helyzetű támadó: (kiskocka-1)-el csökkent (k100)
$TÉ \geq VÉ$	<p>Túlütés → Sebzés dobás</p> <ul style="list-style-type: none"> A sebzéshez az Erőbónusz és mágiából adódó bónuszok hozzáadódnak Többszörös túlütés: +20-anként +3SP (max +9 SP) Páncéldobás (opcionális): k10-el dob az áldozat VÉ csökkentés: ÉP sebtől függő VÉ csökkenés (lásd a Sebzés táblázatot) (csak!)

Megjegyzés: az Harci anatómia ÉP bónusza csak akkor adható hozzá, ha az alap sebzés átment a páncélon!

Védő Érték csökkentése

Sebzés (túlütés) esetén ($TÉ \geq VÉ$)

- ➔ a „Sebzés” fejezetben található táblázat az irányadó. Különböző súlyosságú sebek különböző VÉ levonást okoznak.

Sikertelen támadás esetén ($TÉ < VÉ$) csökkenti ellenfele VÉ-jét:

- ➔ Alaphelyzetben (nincs előnyös-hátrányos helyzet):
mindkét fél kiskockával csökkent (k100)
- ➔ Legalább 1 penge fegyverméret különbségnél:
 - ➔ Előnyös helyzetű támadó: (kiskocka+1)-el csökkent (k100)
 - ➔ Hátrányos helyzetű támadó: (kiskocka-1)-el csökkent (k100)
- ➔ 2 penge, vagy nagyobb méretkülönbségnél:
 - ➔ Előnyös helyzetű támadó: (kiskocka+2)-vel csökkent (k100)
 - ➔ Hátrányos helyzetű támadó: (kiskocka-1)-el csökkent (k100)

A VÉ csökkenést kizárólag a **Harcos elme** fortély tanulása képes mérsékelni.

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 találát).

Megnő a támadó/védő **taktika** jelentősége is. Egy sebesült harcos ellen jó taktika a támadó **taktika**, 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.

Túlütés

Túlütésnek nevezzük azt a támadást, amelynek értéke eléri, vagy meghaladja a Védő Értékét. Ilyenkor a támadó Sebzésdobást tesz (lásd Sebzés fejezet).

Többszörös túlütés

Amennyiben a túlütés olyan sikeres lett, hogy további 20-al nagyobb az ellenfél Védő értékénél, akkor a támadó +3 SP bónuszt (nem ÉP!) kap. Ez ismétlődhet, tehát minden további +20 után jár a +3 SP. Példa: $TÉ=175$, $VÉ=100$. Ekkor 140-nél és 160-nál kap bónuszt a támadó, tehát +6 SP extra jár sebzésére. A Többszörös túlütés által adható maximum sebzésbónusz: +9.

00-ás (100-as) támadó dobás

A 00-ás (100-as) támadó dobás kiemelt jelentőséggel bír. Ez szimbolizálja a „tökéletes csapást”, mely csak rendkívül ritkán következik be. Ilyenkor nem számít az ellenfél vértjének SFÉ-je ($SFÉ=0$), a támadó pedig +5 SP bónuszt adhat sebzéséhez. A fentiek alól kivételt képez a Slan „Aranyharang” technika használata és az Elemi Erő aura, de ott is érvényes a +5-ös sebzés. Ha nincs sebző támadás, akkor...

Fontos viszont megemlíteni, hogy amennyiben a 00-ás dobás ellenére sem sikerült az ellenféllel szemben Túlütést elérni, akkor az okozott sebzés kimerül a jutalomként kapott +5 SP-ben (1ÉP + 5 VÉ csökkentés) SFÉ természetesen ez esetben sincs.

Fárasztás harci taktika alkalmazásakor további +5 VÉ csökkentés bónuszt kap a támadó.

01-es támadó dobás (balsiker)

A 01-es támadó dobás szintén kiemelt, de ezúttal negatív felhanggal. Ilyenkor a támadó csapása biztosan sikertelen, sőt olyan malórt vétett, ami egyenesen nevetséges és amely hibából ellenfele előnyt kovácsolhat. Nincs általános szabály a konkrét eseményre, ilyenkor a KM dönt szituációtól függően (pl. elejti a kardot). Általában az „ítélet” egy az ellenfél által leadott extra támadás.

Sebzés

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

Az 1-es dobás (k20-on) mindig 1 ÉP seb (bónuszoktól függetlenül) amennyiben az SP dobás átmegy a páncél SFÉ-n

Amennyiben a „Harc menete” fejezetben leírt módon sikeres túlélést értünk el, akkor ezt követően Sebző Dobást tehetünk k20-al, melyhez hozzáadódik a fegyver sebzése, a Mesterfegyver fortélyból és az Erőbónuszból adódó módosítók, valamint a többszörös túlélésből, rohamból és egyes fortélyokból (pl. Támadás Erőből) adódó extra értékek. Az így kapott SP értéket bemondja a támadó a támadás típusával együtt (pl. Szúrás).

A védő levonja belőle a támadás típusának (pl. szúrás) megfelelő SFÉ értékét (pl. szúrás elleni) és a kapott értékhez rendelt ÉP értéket (lásd ÉP Sebzés oszlopot) levonja aktuális Életerő Pontjai számából.

A számolás nagy része karakter-alkotáskor történik, így a játékmenet kellően gyors marad.

$$SP = k20 + \text{Fegyver-sebzés} + \text{módosítók} - (\text{aktuális SFÉ})$$

(SFÉ: páncéltól, támadási típustól és a fegyver Átütésétől függ)

Harcérték csökkenés

Ha valakit találat ért és átkerül másik sebesülés-kategóriába, TÉ levonást kap, melyet mérsékel Fájdalomtűrés képzettség és Önuralom tulajdonság összege. Bővebben lásd: Fájdalomtűrés fejezetet!

Támadás jellege, páncél SFÉ, fegyver Átütése

Támadáskor fontos momentum annak jellegének meghatározása, valamint az ellenfél vértjének aktuális Sebzés Felfogó Értéke, az SFÉ, amely mérsékelheti a sebesülést. Ez utóbbi (SFÉ) nem állandó érték, pont a támadás jellegétől és a fegyver esetleges átütéséből adódik.

A harcban használt fegyverek igen sokszínűek, a km100 rendszere különbséget tesz az általuk leadott támadás jellege szerint: **szűrő, vágó és zúzó** támadás.

Egyes fegyverek többféle támadási formát is lehetővé tesznek, gondoljunk csak a jól ismert hosszú kardra, amellyel szűrni is, vágni is lehet.

Elsődleges támadási típus

Minden fegyver rendelkezik egy **elsődleges támadási (sebzési) típussal**, pl. szúrás. Ha emellett más típusú támadásra is alkalmas, az csak másodlagos lehet. Ha a karakter nem jelenti be, hogy milyen típusú támadást akar leadni, akkor mindig az elsődleges támadás típust vesszük megtörténtnek. Például a hosszú kard támadási típusa: vágás/szúrás. Ekkor az alapértelmezett támadási típus a vágás. Ha a karakter bejelenti, hogy szűrni szeretne, akkor azt -10TÉ módosítóval teheti meg. Ha pedig zúzni szeretne (amire a fegyver alkalmatlan), akkor – ha a KM engedi – azt -20TÉ-vel teheti meg.

A Harcrendszer végén található Fegyvertáblázatban minden fegyver támadási típusa megtalálható.

Átütés

Fontos szerep jut még azoknak a fegyvereknek, amelyek rendelkeznek Átütés értékkel (a legtöbb fegyver Átütés értéke: 0), mivel a támadott vért megfelelő SFÉ-jének kiválasztása után annak értékéből még le kell vonni az Átütést is, így kapjuk meg a vért végleges aktuális SFÉ-jét. Átütéssel olyan fegyverek rendelkeznek, amelyek kifejezetten alkalmasak vérték áthúkasztására legtöbbször azon okból, hogy kis területre koncentrálnak nagy erőt. Például: csákány...

Páncéldobás (találat helye)

Természetesen nem mindegy, hogy egy támadás hol találta el az ellenfelet, hiszen lehet, az adott testrészt nem fedi vért (SFÉ: 0). Ha a KM úgy határoz, hogy az ő partijánál ezt is kidobják harc közben, akkor a találati hely megállapítására az áldozat Páncéldobást tesz k10-el, amely egy kvázi százalékdobás. Attól függően, hogy a páncél mekkora területet fed le (hány %-ot), egyre nagyobb esélye van, hogy oda kapott be találatot, ahol testét óvja a vért. Ha a védett érték alá, vagy egyenlőt dob, olyankor számít az SFÉ. Pl. egy mellvértet visel, ami 50%-ban fed, olyankor ha 1-5-ig dob, akkor szerencséje volt, páncélt talált a csapás.

Például Tetves olyan bőrből készült vértet visel, amely csak a torzóját védi. Ez 50%-ban fed, tehát ha 1-5-ig dob k10-en, akkor szerencséje volt, és aktív az SFÉ, ha e fölé, akkor SFÉ-je 0-nak számít. Ha Tetves felvesz egy sisakot (+10%), akkor már 60% az esélye, hogy védett pontot talált el ellenfele.

Erőbónusz és Erőhiány

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 végezhetők vele. Továbbá számos fegyver van, melynek forgatása Erő követelményhez kötött, azaz csak megfelelő fizikumú karakter használhatja. Erről az egyes fegyverek egyéni leírásában találhatunk részleteket, de általánosságban az alábbi szabályok az irányadók:

Erőbónusz és Erőhiány
Az Erő tulajdonság +2 feletti része 1:1-ben hozzáadódik az SP értékhez.

Élőholtak sebzése

Mivel nem fáradnak szellemileg, legfeljebb ideiglenes hátrányos harci pozícióba kerülnek, ezért az élőholtak VÉ-je minden **második** kör elején visszaáll eredeti értékére. Ezen kívül a különböző támadási módok ellen különféleképpen ellenállóak, azok sebzése a következőképpen alakul:

- Szúrófegyverek sebzése: negyed SP sebzés (lefele kerekítve) + nincs Erőbónusz
- Vágófegyverek sebzése: fele SP sebzés (lefele) + van Erőbónusz. Csonkoláskor normál sebzés.
- Zúzófegyverek sebzése: rendes sebzés + Erőbónusz

Vérzés

A súlyos sebek intenzíven vérezhetnek. A szúrt, vágott, zúzott sebek mind máshogy.

Abban, hogy a karakter aktuális sebesülési állapotában milyen ütemben veszít folyamatosan újabb Életerő Pontokat, az a szituációtól és így gyakorlatilag a KM szavától függ.

Védő Érték regenerálódása

Kitéve a Megoldandók dokba: **TODO_HARC_#60.**

TODO: az egyszerűbb (1 kör nyugi) lesz valszeg, de az edzettséget is bele kéne venni!

...

Győzelmi szabály: Ha a karakter végzett egy ellenfelével (úgy hiszi, legyőzte), akkor Védő Értékéhez visszatér +10 pont. (a siker hatása a szervezetre + heroizmus)

Zuhanás, megégés, zúzódás, varázslatok sebzése

TODO: Irányelvek kidolgozása: *PROB_HARC* #57.

Természetesen nem csak fegyverek okozhatnak sérülést, hanem egy mágikus tűzgolyó, zuhanás a tetőről, stb. A mágikus hatások sebzéseit a **Mágia** fejezetben tárgyaljuk, bővebben lásd ott.

Zuhanás, zúzódás, egyéb fizikai sérülések esetén a KM meghatároz egy sebzés értéket ugyanúgy, akár egy fegyver esetében. Pl. +5+K20. Az SFÉ ilyen esetekben legtöbbször nem számít, vagy csak igen mérsékelten. Ha számít, akkor általában a zúzó SFÉ értéket használjuk, de KM dönt, mivel ahány eset annyiféle.

Néhány irányelv:

→ **TODO**

Példák sebzésre

TODO: Egy harmadik, páncélos példa (páncéldobással!)

Példa 1

- Tetves Edzettsége: +2
- Így 16 ÉP-je van
- Ősi ellenfele (Rühes) hosszú karddal (SP: +3) támad rá. Eltalálja, sebez.
- Rühes dob: k20+4 (hosszú kard)
- 7-et dob, így az eredmény: 7+4=11
- A 11 SP seb-kategóriájához 6 ÉP veszteség tartozik
- Tetves levon 6 ÉP-t 16 ÉP-jéből, marad 10 ÉP-je.

Példa 2

- Cobaq Ereje: +5, Kétkesz kardot (+8) forgat
- Így sebzésdobása: k20+13, tehát minimum 14 SP-t sebez, ami már 6 ÉP.
- Ha 7-nél nagyobbat dob (65%), akkor már 20 ÉP sebet okoz, ami legtöbbször halálos

1.2.9 Példaharc

TODO: Ha a VÉ csökkentés végleges lesz, megint aktualizálni!

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

Lord Gustav, Domvik lovagja

KÉ: 20 TÉ: 85 VÉ: 165

Fegyver: Hosszú kard

Sebzés: k20+5 (V/S) (Erőbónusszal együtt)

ÉP: 18

Fájdalomtűrés (8) + Önuralom (1) = 9

Vért: Láncing (torzó, felkarok, lábak befedve: 80%)

SFÉ: 10 / 7 / 3 MGT: 5 (2+1+2)

+ Vértviselet – 2.fok

Életerő Pontok			
S1	S2	S3	S4
1	2	3	3
1	2	3	
1	2	3	
2	2	3	
2	3		

Harcérték levonások * (KÉ,TÉ,VÉ, támadás)			
-	-1 TÉ	-11 TÉ	-21 TÉ

Tetves, a bérnyilkos

KÉ: 15 TÉ: 80 VÉ: 160

Fegyver: Rövidkard

Sebzés: k20+2 (V/S)

ÉP: 14

Fájdalomtűrés (6) + Önuralom (0) = 6

Vért: -

SFÉ: -

Életerő Pontok			
S1	S2	S3	S4
1	1	1	1
1	1	1	1
1	1	1	
1	1		

Harcérték levonások * (KÉ,TÉ,VÉ, támadás)			
-	-4 TÉ	-14 TÉ	-24 TÉ

Lord Gustav elmélázva sétál ki a könyvtárból, mikor Tetves, a bérnyilkos veti rá magát. Jó pénzt ígértek neki a lovag haláláért. Gustav szerencsére időben észbe kap (Lopakodás/rejtőzés vs. Észlelés próbát a lovag nyeri) így Tetves csak a meglepetés +20 TÉ bónuszát kapja meg.

Megjegyzés: mivel kettőjük fegyverének mérete közt nincs meg az 1 penge méretkülönbség, ezért mindketten Előnyös helyzetben vannak, tehát sikertelen (nem sebző) támadások esetén a támadó k100 kisebbik kockájával csökkentik egymás Védő Értékét.

Tetves dob: 73. Összesen $80+20+73=173$, ami meghaladja a lovag VÉ-jét: talált!

Sebzés dobás: $k20+2=14$ SP (Vágó)

Gustav Páncéldobást végez. Teste 80%-ban van befedve a láncing anyagával, így ha k10-en 1-8-ig dob, akkor a csapás védett területet ért. Gustav dob: 6, így a páncél SFÉ-je beszámít.

A lovag SFÉ-je vágófegyverek ellen 7, a végső SP így $14-7=7$ SP

A 7 SP a második Sebzés-kategóriába tartozik, ami 3 ÉP-s sebet és (-10 VÉ) büntetést jelent.

A lovag ezzel a sebesüléssel még az S1 egészség-kategóriában marad, így TÉ büntetést egyelőre nem kap. Ugyanennek a sebnak a hatására egy gyengébb fizikumú (ÉP: 8) ember már átcsúszna az S2 kategóriába.

Folytatódik a harc, több sikertelen oda-vissza támadás, Gustav nem támad túl jókat és VÉ-je közben lecsökken 144-re. Rosszul mozdul és bekap egy újabb sebet. Páncéldobása (9) ezúttal sikertelen, a csapás fedetlen területet ért (pl. alkar), így az SFÉ-je ezúttal nem számít!

Tetves sebez, $k20+2=11$ SP, ami 6 ÉP seb és (-15 VÉ).

Ezzel Gustav bőven átkerült az S2 egészség-kategóriába, így már -1 TÉ büntetése is van, ami nem számottevő (hála a magas Fájdalomtűrés+Önuralmának)

Aktuális harcértékei: KÉ: 20, TÉ: 84, VÉ: 131, ÉP: 9

A helyzet kezd veszélyessé válni: a lovag elvesztett több, mint 30-at Védő Értékéből és Életerő Pontjainak felét. Egy újabb sebkategóriába átlépéssel tovább csökkennének harcértékei.

Bár sikerül sebet ejtenie támadóján (sajnos csak 3 ÉP-t, ritka szerencsétlen dobás (3) volt), a szerencse nem kedvez a lovagnak, a gyilkos is mélyen belevág az oldalába, bordák hasadnak. (SFÉ után: 13 SP) → 6 ÉP.

Gustavnak 3 ÉP-je marad és S4-es kategóriába zuhan (további (-20 TÉ) büntetés), valamint elveszt még 15 VÉ-t. Eddig összesen 15 ÉP-t veszített!

Aktuális harcértékei: KÉ: 20, TÉ: 64, VÉ: 116, ÉP: 3

(Ájulás ellen fájdalomtűrés próba lesz?)

Gustav helyzete szinte reménytelen, tápolyog, még egy apró seb és vége van. A játékos bejelenti, hogy a következő körben utolsó esélyként teljes támadó taktikát (+15 TÉ; -30 VÉ) alkalmaz, ha meg kell halni, tegye azt lovagként! Nem tudja, de ellenfele – látva elcsigázottságát –, szintén teljes támadó taktikát alkalmaz, hogy következő csapása biztos a túlvilágra küldje prédáját és gyorsan eltűnhessen az éjszakában. Az elgondolás jó... de az istenek ma máshogy akarták. Tetves nyeri a kezdeményezést, viszont dobása csak 04 (összesen: 114!), ami még így is talál (!) (tekintve, hogy a lovag VÉ-je csak 86 a Támadó taktika miatt), viszont sebzésnek 2-t dob k20-on. Mivel 20-nál többel ütötte túl ellenfelét, ezért a többszörös túlütésből további +3 SP jár, így a vége: 7 SP... amit Gustav láncinge pont teljesen felfog (páncéldobása sikeres (3) volt)! Tetves kardja lecsusszan az felé dobogó lovag vértjéről, aki visszatámadva... 97-et dob. Tetves is elvesztett már Védő Értékéből a harc során, alaphelyzetben aktuális VÉ-je 146, de most ugye neki is -30 büntetés van (támadó taktika $146-30=116$)

$64+97=151!$ Ez is többszörös (+1x) túlütés (+3 SP). Sebzés: Gustav 11-et dob k20-on.

$\Sigma: 11+5+3=19$ SP

Tetvesnek nincs vértje, ezért a 19 SP 1:1-ben számít → 12 ÉP és (-25 VÉ). Tetvesnek 1 ÉP-je marad, majdnem kettészelték! **(Ájulás ellen fájdalomtűrés próba lesz?)**

Míg Gustav 3 sebet (15 ÉP) is elviselt és talpon maradt, addig a gyengébb fizikumú Tetves már 12 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 őrző érkezik futva, de sok dolguk már nem akad...

1.2.10 Harci helyzetek

Szituáció	Módosító	Megjegyzés																
Meglepetés	+20 TÉ	A támadó kapja a módosítót. Pajzs VÉ csak akkor számít, ha a csapás nem hátulról jön.																
Támadás hátulról	+20 TÉ	A támadó kapja a módosítót. Pajzs VÉ nem számít.																
Támadás félhátulról	+10 TÉ	Pajzs VÉ csak akkor számít, ha a pajzsot tartó kéz felőli oldalról jön a csapás.																
Készületlenség	Lásd a Meglepetést	Ha egy karakter készületlen, akkor támadója a Meglepetés szituációnak megfelelő módosítókkal támadhat rá.																
Kábult/megrendült állapot	-10KÉ, -20TÉ, -2 SP	Kábulat, rosszullét, mérgezés esetén ideiglenesen ezek a levonások járnak. A KM – belátása szerint – adhat KT „sebesülést” is (pl. mérgezésnél)																
Észrevétlen támadás	Áldozat Védő Értéke: mozgás jellegétől függő VÉ	<table><tr><th>Célpont mozgásának jellege</th><th>VÉ</th></tr><tr><td>Álló helyzet (vagy lassan sétáló hátulról)</td><td>0</td></tr><tr><td>Lassú egyenletes (séta)</td><td>20</td></tr><tr><td>Egyenletes kocogás</td><td>40</td></tr><tr><td>Sprint egyenes vonalon</td><td>60</td></tr><tr><td>Lassú kiszámíthatatlan</td><td>40</td></tr><tr><td>Közepesen gyors, kiszámíthatatlan</td><td>70</td></tr><tr><td>Gyors, kiszámíthatatlan</td><td>100</td></tr></table>	Célpont mozgásának jellege	VÉ	Álló helyzet (vagy lassan sétáló hátulról)	0	Lassú egyenletes (séta)	20	Egyenletes kocogás	40	Sprint egyenes vonalon	60	Lassú kiszámíthatatlan	40	Közepesen gyors, kiszámíthatatlan	70	Gyors, kiszámíthatatlan	100
		Célpont mozgásának jellege	VÉ															
		Álló helyzet (vagy lassan sétáló hátulról)	0															
		Lassú egyenletes (séta)	20															
		Egyenletes kocogás	40															
		Sprint egyenes vonalon	60															
		Lassú kiszámíthatatlan	40															
		Közepesen gyors, kiszámíthatatlan	70															
		Gyors, kiszámíthatatlan	100															
		Követelménye: Sikeres „Lopakodás/rejtőzés” vs „Észlelés” ellenpróba Az Észrevétlen támadás több harci taktika követelménye (pl. Orvtámadás)																
Képzetlen fegyverhasználat	KÉ: -20, TÉ: -30, VÉ:-30, CÉ: -30																	
Harc puszta kézzel	KÉ: -10, TÉ: -10, VÉ: -10																	
Érintő támadás	KÉ: 0, TÉ: 0, VÉ: -10	Érinteni könnyebb, mint megütni, sebezni puszta kézzel.																
Harc rosszabbik kézben tartott fegyverrel	-10 KÉ, -20 TÉ, -20VÉ	Kivétel: • Kétkezesség fortély. Csak annyit ad, hogy rosszabbik kézzel is levonás nélkül tudsz harcolni, de csak 1 fegyverrel!! • Kétkezes Harc fortély																
Harc magasabbról	+10 TÉ	A támadó kapja a módosítót.																
Harc gyűlöletből	+15TÉ, -30VÉ	Aki gyűlöletből harcol, az kevesebbet törődik a védekezéssel, minden erejével ellenfele elpusztítására tör. Az ilyen karakter kötelezően +15TÉ Támadó taktikával harcol (így -30VÉ sújtja).																
Fegyverrántás	Pusztá kezes KÉ fegyver-függő levonással: [0 ;-10] KÉ	10-el túldobott KÉ esetén a fegyverrántó támadhat elsőnek azonnal – teljes harcértékével. Fegyverrántás fortély bónusza: 1. fok: +5 KÉ 2. fok: +10 KÉ + ha támadhat is: „Első vágás” alkalmazható.																
Harc helyhez kötve	-10 KÉ, -20 TÉ és -20 VÉ																	
Közrefogás	+10 TÉ a támadóknak	-																
Harc földön fekve	KÉ: -10, TÉ: -10, VÉ: -10	-																
Beszorított helyzet	Lásd a leírást!	-																
Harc félhomályban	TODO																	
Félelem harc közben	Kötelezően max Védő taktikában kezd harcolni: +15VÉ; -30TÉ																	
Lóról leesés	Ezt ne ide!!!																	
A védekező takarásban	TODO																	

Harc állatokkal

Lásd a leírást!

Képzetlen fegyverhasználat

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

- KÉ: -20, TÉ: -30, VÉ: -30, CÉ: -30

Harc puszta kézzel

Amennyiben valaki fegyvertelenül, puszta kézzel kénytelen egy felfegyverzett ellenféllel harcolni, akkor alapesetben hátrányban van. Ez a Puszta kéz negatív harcértékeiben mutatkozik meg. A különböző pusztakezes Fortélyok csak mérsékelik ezt a hátrányt. Egyetlen kivétel a **harcművészek** „Élő fegyver” fortélya, amely teljesen megszünteti az említett hátrányokat (0-ra „emeli” mindhárom harcértéket).

Puszta kéz harcértékei: KÉ: -10, TÉ: -10, VÉ: -10

A fenti levonások kizárólag belharcban nem érvényesülnek, ahhoz viszont „Belharcba kerülés” Manőver szükséges! Belharcban a Puszta kéz harcértékei 0-ra emelkednek, valamint járnak a Belharcból eredő esetleges módosítók is.

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

Érintő támadás

Ha csak meg akarunk érinteni valakit harc közben, az könnyebb, mint puszta kézzel sérülést okozó támadást végbevinni. Az Érintő támadás harcértékei ezért: KÉ: 0, TÉ: 0, VÉ: -10

Tehát a támadásra kisebb a büntetés, mint puszta kézre, a védekezés viszont nem változik.

Harc rosszabbik kézben tartott fegyverrel

Ha – akár sérülés hatására – a harcos kénytelen átvenni fegyverét ügyetlenebb kezébe, akkor csak a következő levonásokkal harcolhat: -10 KÉ, -20 TÉ, -20VÉ

Kivétel:

- Kétkézesesség fortély. Csak annyit ad, hogy rosszabbik kézzel is levonás nélkül tudsz harcolni, de csak 1 fegyverrel!!
- Kétkézes Harc fortély

Támadás hátulról

Ha a karakter ellenfelére hátulról támad, **+10 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 támadó karakter **+20 TÉ** módosítót kap harcértékeire.

Készületlenség

Ha egy karakter készületlen, akkor támadója a Meglepetés szituációnak megfelelő módosítókkal támadhat rá.

Megrendült

-10KÉ, -20TÉ, -2 Sebzés

Kell ez? Inkább KT-vel szimulálni, nem?

Észrevétlen támadás

Ha valaki úgy képes támadást leadni, hogy ellenfele erről az utolsó pillanatig nem tud, tehát egyáltalán nem képes rá reagálni, akkor Észrevétlen támadásról beszélünk.

Észrevétlen támadáshoz az alkalmazónak sikeres ellenpróbát kell dobnia Lopakodás/rejtőzés képzettségével áldozata Észlelés képzettsége ellen.

Ilyenkor ellenfele Védő Értékét annak mozgási jellege és mérete határozza meg:

Célpont mozgásának jellege	VÉ
Álló helyzet (vagy sétáló hátulról)	0
Lassú egyenletes (séta)	20
Egyenletes kocogás	40
Sprint egyenes vonalon	60
Lassú kiszámíthatatlan	40
Közepesen gyors, kiszámíthatatlan	70
Gyors, kiszámíthatatlan	100

Célpont mérete	VÉ
Óriás	-30
Ork	-10
Elfszabású / ember	+0
Goblin	+20
macska	+40
egér	+60

Harc magasabbról

Ha valaki magasabbról harcol, az előnyben van ellenfelével szemben. Ilyen helyzetben **+10 TÉ** módosító járul Támadó Értékéhez.

Harc gyűlöletből

Aki gyűlöletből harcol, az kevesebbet törődik a védekezéssel, minden erejével ellenfele elpusztítására tör. Az ilyen karakter kötelezően **+15TÉ** Támadó taktikával harcol (így **-30VÉ** sújtja).

Ebben az állapotban használhatja a Kezdeményező Taktikát, de semmilyen defenzív jellegű más taktikát nem (pl. Kiváró, stb).

Fegyverrántás

Kapcsolódik: **Fegyverrántás harci fortély**

Fegyverrántás szituáción azt értjük, amikor valaki harci kontaktus közben próbálja előkapni fegyverét, hogy ne pusztakezes értékeivel legyen kénytelen küzdeni. Ez igen nehéz feladat, hiszen ellenfele által folyamatosan fenyegetve van.

Fegyverrántásnál pusztakezes KÉ-vel történik a kezdeményezés, fegyver-függő módosítóval:

[0 ;-10] KÉ

(Például Tör: -0 KÉ, Kétkezes csatabárd: -10KÉ.)

Tehát minél nehezebb előrántani egy fegyvert, annál nagyobb rá a büntetés. A levonás mértékét a KM határozza meg.

Ha a fegyverrántó nyeri a kezdeményezést, akkor sikerült előrántania fegyverét, és teljes – fegyveres – VÉ-je érvényesül, viszont ellenfele dobhat támadást azonnal. A fegyverrántás tehát 1db támadást felemésztő cselekedet.

Viszont ha a fegyverrántó legalább 10-el túldobja ellenfele Kezdeményezését, akkor annyira gyors volt, hogy már ő támadhat elsőnek azonnal – teljes harcértékével. A harc innen a megszokott módon folytatódik. **Megjegyzés:** az ilyen támadást lehet kombinálni Orvtámadással, de csak akkor, ha az alkalmazó sikeres „Első vágás” manővert tett és ez az első támadása az adott harcban.

„Fegyverrántás” fortély bónuszai fegyverrántás szituációban (alkalmazó oldalán):

1. fok: +5 KÉ

2. fok: +10 KÉ + támadásnál (10-el túldobott kezdeményezés esetén) „Első vágás” manőver alkalmazható.

Meglepetésből, vagy észrevétlen fegyverrántás

Beszélgetek valakivel, váratlanul fegyvert rántok és megszürom

- ➔ A támadás az enyém
- ➔ Az áldozat Észlelés próbát dob. Ha nincs meg, akkor Orvtámadásnak minősül a támadásom.
- ➔ Ha megvan, akkor Meglepetés szituációvá enyhül a helyzet (+20TÉ módosítót kapok).

Mindkét fél fegyverrántást alkalmaz

Ekkor mindkettőjükre érvényesek a fegyverrántásnál leírt módosítók. Az szúr előbb, aki nyeri a KÉ-t, ellenfele pedig Pusztakezes VÉ-vel védekezhet csak és képtelen előkapni fegyverét. Ha elő akarja húzni, akkor **a következő kör elején**, támadását feláldozva újra fegyverrántással kell próbálkoznia.

Példák

KÉ alap: 26 → Pusztázó kéz KÉ: 16 (Mivel a Pusztázó kéz KÉ értéke: -10)

Tőrrel KÉ: 28 (Tőr KÉ: +2)

- Pusztázó kéz KÉ (16) számít
- Egy törött könnyű előrántani (0 KÉ büntetés). Így a KÉ: 16
 - 2.fokú fegyverrántás fortéllal: $16+10=26$ (ez már csak 2-vel marad el a törött KÉ-től)
- Ha kardot akarnék rántani, azt már nehezebb (-4 KÉ büntetés). Így fortély nélkül KÉ: 12
 - 2.fokú fegyverrántás fortéllal: $12+10=22$
- Kétkézes csatabárdot „rántani” szinte lehetetlen (-10KÉ). Így fortély nélkül KÉ: 6
 - 2.fokú fegyverrántás fortéllal: pont kiegyenlíti a -10 KÉ büntetést. Így KÉ=16

szálfegyverek, nagy kétkézes fegyverek esetén értelmetlen a fegyverrántás, hiszen vagy kézben vannak, vagy olyan módon tárolva, ahonnan lehetetlen fegyverrántással előhúzni.

Harc helyhez kötve

Ha a karakter helyhez kötve kénytelen harcolni, akkor **-10 KÉ**, **-20 TÉ** és **-20 VÉ** büntetés jár harcértékeire.

Beszorított helyzet

Beszorított helyzeten azt értjük, ha az adott fegyverrel a harcos helyhiány miatt nem képes annak technikáit maradéktalanul alkalmazni. Ez nagyon szűk helyeken egészen szélsőséges hátrányokat is okozhat fegyver-típustól függően.

Mivel nem lehet általános szabályt alkotni minden szituáció és fegyver-típus kapcsolatából, ezért csak irányelveket fektetünk le, a KM határozza meg az adott helyzet ismeretében, hogy épp milyen levonások járnak.

„Rövid” fegyverekre (max 0,5 pengenhossz) nem jár levonás. Pusztázó kéz értékei nem módosulnak.

Szobában, bútorok közt:

- 2 kézes és szálfegyverek harcértéke 0-ra zuhan
- egykezes fegyverek harcértéke feleződik

Szűk sikátorban

- Fontos, hogy milyen irányból érkezik a támadás. Egy lándzsa technikáit például nem lehet itt alkalmazni, viszont a két oldalról való védettség folytán szinte lehetetlen hozzáférni. Ilyenkor a szűrő szálfegyverek +15 TÉ/VÉ módosítót kapnak, viszont a hátulról érkező támadások ellen teljesen védtelen ilyenkor a harcos. Abba az irányba fegyverének harcértékei 0-nak számítanak és még további -15 TÉ/VÉ csökkenést szenved el.

Megjegyzés: a Támadó- és Védő taktikák **Beszorított helyzetben** továbbra is használhatóak.

Harc földön fekve

KÉ: -10, TÉ: -10, VÉ: -10

Harc félhomályban

TODO (PROB HARC #51)

Félelem harc közben

Ha valaki nem bírja a stresszt, vagy kezdő a harcban, vagy meg lett félemlítve (KM dönt), akkor automatikusan "Védekező taktikában" kezd harcolni, mégpedig a legerősebb (+15 VÉ; -30 TÉ) módon. Ha akarja, ha nem.

Lóról leesés

*Ha leesel a lóról, **Esés** 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 (PROB HARC #51)

Harc állatokkal

Sokféle állat van, ezért nem lehet egységes szabályt alkotni azok harcmódoráról, viszont kimondható, hogy az állatok nagy része általában olyan harcmódot folytat, ami a Belharcnak felel meg leginkább. Így harci „képzettségeik” és értékeik is e szerint legyenek meghatározva.

1.2.11 Kétkezes harc

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

Ismeret foka	Harcértékek	Harcmodor-Sebesség	Követelmény
Alapeset (képzetlenül)	<ul style="list-style-type: none"> Főfegyver (nagyobb fegyver) harcmodora és értékei számítanak -10 KÉ/TÉ/VÉ 	+1	-
Kétkezes harc - 1.fok	<ul style="list-style-type: none"> Főfegyver (nagyobb fegyver) harcmodora számít Fegyver harcértékek összeadódnak Egyik fegyver Mesterfegyver fortélya sem számít 	+3*	Főfegyver harcmodora – 6.szint Kiegészítő fegyver harcmodora – 3.szint
Kétkezes harc - 2.fok.	<ul style="list-style-type: none"> Mint az 1.fok, plusz: Csak a főfegyver Mesterfegyver fortélya számít (akkor is, ha a két fegyver típusa ugyanaz!) 	+6*	Főfegyver harcmodora – 9.szint Kiegészítő fegyver harcmodora – 6.szint
Kétkezes harc - 3.fok.	<ul style="list-style-type: none"> Mint a 2.fok, de mindkét fegyver Mesterfegyver fortélya beszámít 	+6*	Főfegyver harcmodora – 9.szint Kiegészítő fegyver harcmodora – 9.szint
Speciális: „Kétékezzesség” fortély	Ha a karakter legalább 1.fokú Kétékezzességgel rendelkezik, akkor a Kétékezzesség fortély felvétele esetén további +1 Sebesség bónuszt kap.	+1	-

*Harcmodor-Sebesség bónusz

Látható, hogy a fortély felvétele az aktuális Harcmodor-sebesség értéket is növeli, így juthat újabb támadásokhoz a karakter. A sebesség bónusz végső értékét úgy kapjuk meg, hogy még fegyver-függő levonásokat alkalmazunk rá az alábbiak szerint:

- Adjuk össze a forgatott 2 fegyver pengehosszait
- Minden 0,5 penge 1 ponttal csökkenti a bónuszt
Fontos: A „rövid” fegyverek 0 pengének számítanak számolásnál!)

Általános szabályok a kétkezes harcra:

- Támadások számának meghatározásánál a nagyobb fegyver számít (+sebesség beszámításánál)
- Méret limit: legfeljebb 2db 1 pengés kombinációval lehet kétkezes harcot folytatni, e felett semmilyen bónusz nem számít és a fegyverek harcértéke 0.
 - 2db 1 penge hosszú fegyver forgatása esetén követelmény is van: Erő +2
- A nagyobbik fegyver csak az ügyesebbik kézben forgatható. Kivéve Kétékezzesség fortély megléte:
- Kétékezzesség fortély: ha mellette a Kétékezzes harc is legalább 1.fokú, akkor +1 Sebesség bónuszt ad
- Sebzésnél melyik fegyver talál: a k20-as sebződobással együtt dobunk k6-al is
- azonos méretű fegyverek esetén: 1-3: gyengébb kéz fegyvere ; 4-6: ügyesebb kéz fegyvere sebez
- nagy + kisebb fegyver esetén: 1-2: gyengébb kéz fegyvere; 3-6: ügyesebb kéz fegyvere sebez

Példa-1:

- Harc 2db „rövid” fegyverrel (például 2 tör)
- Mivel „rövid” fegyverek, ezért hosszuk 0-nak számít. $0+0=0$ így nincs levonás. (1.fok: +3 ; 2.fok: +6)

Példa-2:

- Harc 2db 1 pengés fegyverrel (például 2db szablya)
- Össz hosszuk: $1+1=2$ penge $\rightarrow 2/0,5 = 4$, tehát a „Harcmodor-Sebesség” bónuszok 4-el csökkennek (1.fok: -1(!) ; 2.fok: +2)

1.2.12 Harci taktikák

A taktikák használatát kör elején, kezdeményezés előtt kell bejelenteni, kivéve az (X)-el jelölteket, azokat kör közben is lehet variálni.

Összefoglaló

- Támadó taktika
 - +1 TÉ = -2 VÉ, max +15 TÉ
- Védő taktika
 - +1 VÉ = -2 TÉ, max +20 VÉ
- Kezdeményező taktika
 - +1 KÉ → -2 VÉ (max +10 KÉ)
- Kivárá taktika
 - Átengedett KÉ, cserébe első visszatámadásra +5 TÉ
 - Támadó taktikával együtt mehet, Védővel nem, több ellenfeles harcban sem.
- Védekező harc
 - +25 VÉ, hátrálás, nincs támadás, nem kombinálható más taktikával
- Fárasztás
 - Nyert a Kezdeményezés szükséges
 - VÉ csökkentésre: +2
 - Sebzés helyett: további +10VÉ csökkentés
- Roham
 - +20 TÉ és -40 VÉ (első oda-visszacsapáskor)
 - VÉ csökkentés duplázódik, Sebzéshez: +5 SP
- Öngyilkos roham
 - +25 TÉ és -50 VÉ (első oda-visszacsapáskor)
 - VÉ csökkentés duplázódik, Sebzéshez: +7 SP
 - TÉ büntetések (sérülésből) nem érvényesek, max 2x használható egy küzdelemben
- Belharc szituáció
 - Bekerülni: „Belharcba kerülés” manőverrel
 - Kijönni: „Kibontakozás” manőverrel
 - Mindenki a saját Harcmodorának módosítóival küzd
 - Belharc fortély bónuszai: +2 KÉ; +3 TÉ/VÉ fokként. Csak Közelharc harcmodorban jár.
 - A 0,5 pengénél nagyobb fegyverek értékei: 0-ra esnek, sebzésük max: +1SP, „Harcmodor-Sebesség” csökken 5-el. Erőbónusz és MF fortély bónuszai maradnak.
 - Pusztázó kéz értékei 0-ra emelkednek
 - Belharcban NEM lehet kétkezes harcot folytatni!
- Támadás erőből
 - Követelménye: "Támadás erőből" fortély (lásd a leírását)
- Leütés hátulról
 - Követelmény: „Észrevétlen támadás” harci helyzet, Túlütés
 - Ha Súlyos a seb (12 ÉP) → Fájdalomtűrő (+Edzettség) próba (12). Ha nincs meg, elájul.
 - Harci anatómiával könnyebb (lásd a leírást)
- Orvtámadás

- Követelmény: „Észrevétlen támadás” harci helyzet
- Bónuszt ad: Harci anatómia fortély
- Érintő támadás (X)
 - KÉ: 0, TÉ: 0, VÉ: -10
- Csonkolás (X)
 - Kéz csonkolása: (áldozat max ÉP / 3) (felfele kerekítve) sebzés szükséges
 - Láb csonkolása: (áldozat max ÉP / 2) (felfele kerekítve) sebzés szükséges
- Kijelölt testrészre támadás (X)
 - Sebző támadás -20 TÉ-vel
- Pontok támadása harc közben (X)
 - Követelmény: Harci anatómia fortély – 2.fok
 - Követelmény: Pontra támadás manőver
- Visszafogott csapás / Harc az ellenfél elfogásáért (X)
 - Bónuszt ad: Harci anatómia fortély

És most jöjjenek a fentiek részletesen kifejtve...

Ökölszabály Védő Érték eltolásra

Egyes taktikák kombinálhatóak egymással, mások nem (lásd leírásukat), de fontos szabály, hogy Védő Értékedet legfeljebb -30-al tolhatod el.

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 harcmodorodat a támadás irányába. TÉ-det +1-15-ig növelheted meg ideiglenesen. Minden pont növelés után -2 Védő Érték módosítót kapsz.

Tehát vállalásodtól függően például így módosíthatod harcértékeidet:

- TÉ: +1, VÉ: -2
- TÉ: +5, VÉ: -10
- TÉ: +10, VÉ: -20
- TÉ: +15, VÉ: -30

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

Támadó taktika nem alkalmazható Észrevétlen támadás szituációban.

És Meglepetés szituációban?

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 harcmodorodat a védekezés irányába. Védő Értékedet **+1-20**-ig növelheted meg ideiglenesen. Minden pont növelés után -2 Támadó Érték módosítót kapsz.

Tehát vállalásodtól függően így módosíthatod harcértékeidet. Pl:

- VÉ:+1, TÉ:-2
- VÉ:+5, TÉ:-10
- VÉ:+10, TÉ:-20
- VÉ:+20, TÉ:-40

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 **10-el** de cserébe kétszer akkora Védő Érték csökkenést szenvedsz el **az ellenfél első támadásával szemben** (akár megnyerted így a kezdeményezést, akár nem)

Tehát **+1KÉ → -2VÉ** (max 10)

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

Kiváró Taktika

Ha inkább bevarod ellenfeled támadását, kifejezetten az ellencsapásra készülve, az apró előnyhöz juttathat. Ha megnyered a KÉ-t akkor szándékosan átengedheted ellenfelednek a támadás elsőbbségét, majd amennyiben nem kapsz sebet, előnyt kovácsolhatsz a jó időzítésből. Hatása:

Ha úgy döntesz, hogy a fenti feltételekkel lemondasz a kezdeményezésről, cserébe az adott körben **első visszatámadásodra** +5 TÉ módosítót kapsz.

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

Védekező harc

→ +25VÉ

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 +25VÉ 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 (például egy fal miatt, ami elzárja mögötted az utat), akkor a KM – tetszése szerint – csökkentheti a fenti VÉ módosítót, akár 0-ig is. A Védekező harc nem kombinálható más taktikával.

Fárasztás

Aktualizálni, ha végleges a VÉ csökkentés!

- Nyert kezdeményezés szükséges
- VÉ csökkentésre: +2
- Sebzés helyett: további +10 VÉ csökkentés (a többszörös túlütés nem növeli tovább)
- Hátrány: Az intenzív plusz mozgástól te is elszenvedsz konstans 3 VÉ csökkenést.

Ha fárasztani kívánod ellenfeledet, ellenállását megtörni anélkül, hogy sebet ejtenél rajta, akkor a harc ugyanúgy folyik, mint más esetben, csak nyert kezdeményezést követően mindig +2-vel nő VÉ csökkentésed. Sebző támadás esetén pedig ugyanez, de elmarad maga a sebzés – helyette további +10-el csökkentheted ellenfeled Védő Értékét. Ehhez a taktikához „fel kell pörgethed” magad, így minden alkalmazásakor Te is elszenvedsz egy +3 VÉ csökkenést.

A taktika használatát mindig a Kezdeményező dobás előtt kell bejelentened. Amennyiben elveszted a kezdeményezést, akkor sima harci kör következik számodra, amiben nem használhatsz semmilyen – kör elején bejelentendő – harci taktikát.

A Fárasztás taktikának leginkább körbevett ellenfél esetén van értelme: a pribékek kifáraszthatják a „vadat”, míg vezetőjüket felkészül. Fontos: a Fárasztás nem használható Rohammal együtt.

Kapcsolódó fortély: **Fárasztás** harci fortély

Roham

Roham esetén az első oda- és visszacsapás során a támadó +20 TÉ és -40 VÉ módosítót kap, és +5SP bónuszt sebzésdobására (+1 sebzés kategória). Az okozott VÉ csökkentés duplázódik.

Ha roham során a karakter sebző támadást ér el, akkor a rohamozót sújtó VÉ levonások azonnal megszűnnek.

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

Rohamhoz legalább 5-10 méter nekifutás szükséges. Hogy pontosan mennyi, az szituáció-függő, a KM szava dönt a terepviszonyok és a felszerelés súlyának ismeretében.

Módosítók az első oda-vissza csapásnál:

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

Öngyilkos roham

A roham vehemensebb (és örültebb) verziója. A harcok ekkor szinte semmit nem törődik védekezésével, mindent megtesz, hogy (dupla) sebzést érjen el. Különlegessége, hogy erre az egy támadásra nem érvényesülnek a sérülésből adódó TÉ levonások, az adrenalin elsöpör minden gátat. Súlyosan sérült harcászok utolsó mentővára lehet ez a taktika. Küzdelmenként legfeljebb 2x alkalmazható. A fentiekben és a harcérték módosítókban kívül az Öngyilkos roham minden másban megegyezik a sima Rohammal.

Módosítók az első oda-vissza csapásnál:

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

Belharc, Belharc szituáció

PROB_HARC #46

Ha a képzett harcosnak sikerül ellenfele fegyvere „mögé”, testközelbe kerülni, akkor ebből előnyt kovácsolhat.

Belharc szituáció: bejutottál ellenfeled fegyverének fenyegető vége mögé, testközelbe, de nem szükségszerűen érintésbe. Ha az általa épp forgatott fegyverre van tanult **Belharc fortélyod**, harcérték bónuszokat kapsz (lásd a fortély leírását). Belharc szituációban eddig tiltott manőverek végrehajtását is megpróbálhatod, melyek végbevételének követelménye a Belharc szituáció: úgy is mint Átdobás, Feszítés/kijövetel, Kéztörés, Lábtörés, Nyaktörés. **Átmézni ezeket a fortélyokat. Belharc fortély is kell hozzájuk?** Továbbá pár manőver könnyebbé válik Belharc szituációban: Gáncsolás/lábsöpítés (belharcban +2 Ellenpróbánál)

Belharcba kerülés manőver: a Belharc szituációba kerüléshez ezt a manővert kell sikerrel végrehajtani. Nehézsége alapesetben 9-es, de fejleszthető (2 fokkal). **Csak Közelharc harcmodor alkalmazása közben lehet megpróbálni.** Bővebben lásd a manőver leírását.

Kibontakozás/Átsiklás manőver: A Belharc szituációból kijövetelre ennek sikeres végrehajtására van szükség.

Nehézsége alapesetben 5-ös. Persze csak akkor kell a próba, ha valamelyik fél benn akarja tartani a másikat.

- ➔ Ha az ellenfélnek Belharc fortélyja van, akkor fokként +2-vel nő a nehézség Ellenpróbánál
- ➔ Ha az alkalmazónak Belharc fortélyja van, akkor dobására fokként +2 pontot kap Ellenpróbánál
- ➔ Ha belharc szituációban a belharcos sebesülést szenved **és elrontja fájdalomtűrési próbáját (már nincs Fájdalomtűrési dobás sebesüléskor... de itt esetleg dobhatunk...),** akkor ellenfele – ha akarja – automatikusan megszüntetheti a belharc szituációt, kibontakozhat belőle.
- ➔ **Sérülést bevállalva mindenképpen kijönni hogy lehessen?**

Belharcos-fegyverek: minden 0,5 pengés és annál kisebb méretű fegyver, kivéve ezek közül azokat a fegyvereket, melyek leírásánál külön meg van említve, hogy nem lehet velük belharcot folytatni (pl. rövidkard, csatabárd, ...)

Belharc fortély: Legfeljebb 2.fokon tanulható fortély, amelyet **egy konkrét, választott belharcos-fegyverre** lehet felvenni. Így többször is felvehető más-más fegyverekre. Belharc szituációban az adott fegyvert forgatva **fokként** +2 KÉ, +3 TÉ/VÉ bónuszt ad. A bónuszok csak akkor élnek, ha az alkalmazó Belharc szituációban Közelharc harcmodort alkalmaz. Bővebben lásd a Fortélyok fejezetet a Belharc fortély leírásánál.

Általános szabályok belharc szituációra:

- Belharc szituációban a nem-belharcos fegyverek harcértékei 0-ra zuhannak, sebzésük +1 SP, (ha alacsonyabb volt, akkor -5 SP), a forgató Harcmódor-Sebesség értéke 5-el csökken, továbbá Hátrányos szituációba kerül, a belharcos pedig Előnyösbe. A Mesterfegyver és az Erőbónusz értékei mindkét félnél megmaradnak.
- A Pusztázó kéz értékei 0-ra emelkednek.
- Belharcban NEM lehet kétkézes harcot folytatni!
- Belharcban az áldozat abban a harcmódorban harcol, amiben előtte is. (De a Belharc fortély bónuszaihoz követelmény a Közelharc használata). Például egy szabályos harcshoz bekerül egy belharcos, akkor ő továbbra is kardvívás harcmódorának értékeivel küzd, igaz szabályjának harcértékeit elveszíti annak mérete miatt.
- A Belharc 1:1 elleni szituációban használható leghatékonyabban, külső, harmadik fél ellen viszont kiszolgáltatottabb. Ez még vitatható, mert Attila szerint olyan, mint harcolók közé lőni. Amennyiben a belharcban levő harcost egy harmadik (vele nem belharcban levő) fél támadja, akkor a belharcos a „Harc helyhez kötve” szituáció VÉ büntetéseit szenved el, visszatámadni pedig nem tud, hiszen össze van akaszkodva másik ellenfelével. Kivétel: Sikeres „Leszorítás” (manőver) alkalmazása után, a leszorított áldozatot beforgathatja maga és a támadó közé, kvázi patthelyzetet okozva.

Átnézendő:

- Manőverek, amik megkövetelik a belharc szitit (és amiket ezzel kapcsolatban át kell nézni):
 - Átdobás, Feszítés/kijövetel, Kéztörés, Lábtörés, Nyaktörés
(lásd a leírásukat: http://kaktuszteia.uw.hu/rpg/km100/pdf/km100_harc_current.pdf (49.oldal))
 - Ezek natív végrehajtásához követelmény a Belharc szituáció.

Érintő támadás

Ha csak meg akarunk érinteni valakit harc közben, az könnyebb, mint pusztázó kézzel sérülést okozó támadást végbevinni. Az Érintő támadás harcértékei ezért: KÉ: 0, TÉ: 0, VÉ: -10

Tehát a támadásra kisebb a büntetés, mint pusztázó kézre, a védekezés viszont nem változik.

Kijelölt testrészre támadás

Harci Anatómia adjon bónuszt? (PROB HARC #59)

Ha küzdelem közben a harcos ellenfele egy konkrét testrészére kíván támadni, akkor ezt előre be kell jelentenie és utána sikeres, túltűző támadást kell dobnia -20 TÉ módosítóval.

- Kijelölhető testrészek: fej, törzs, jobb/bal láb, jobb/bal kar.
- Ennél pontosabb találatot harc közben meghatározni csak a „Pontra támadás” manőverrel lehet.
- Találatkor sima sebzést dob a támadó
- Plusz hatás: ha a Sebzés legalább Súlyos (6 ÉP), akkor az áldozat valamilyen nem-harcérték korlátozást szenved el. Például ha a cél a fegyverforgató kéz volt, akkor elejti fegyverét és nem képes tovább harcolni vele. Vagy: láb támadása esetén mozgási sebessége felére/harmadára esik vissza (KM dönt). Fejre támadásnál szemébe folyik a vére, esetleg elkábul.
- Lásd még alább: Csonkolás

Támadás erőből

A "Támadás erőből" fortélyt (lásd a leírását) használod. Anélkül értelmetlen.

E taktika mellett más harci taktikát nem alkalmazhatsz.

Csonkolás és törés

Ha a harcos le kívánja vágni, vagy el akarja törni ellenfele valamely végtagját (kéz,fej), akkor:

Sikeres Végtagra támadást kell végrehajtania, valamint megfelelő mennyiségű ÉP sebzést okoznia

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

Leütés hátulról (fejre/tarkóra)

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

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

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

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

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

„Harci anatómia” fortély minden foka

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

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

Orvtámadás

[Kapcsoló fortély: "Harci anatómia"]

Ha Észrevétlen támadást sikerül leadnod, akkor érvényesülnek a "Harci anatómia" fortélynál leírt bónuszok. VÉ értékét lásd az „Észrevétlen támadás” résznél.

Pontok támadása harc közben

[Kapcsoló fortély: "Harci anatómia"]

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

Visszafogott csapás /Harc az ellenfél elfogásáért

PROB HARC #51.

TODO: bevezető, kifejtés, hatása, működése

- Alkalmatlan fegyverrel
 - TÉ: -20
 - kardok, buzogányok, stb
- Félig alkalmas fegyverrel
 - TÉ: -10
- Alkalmas fegyverrel

- nincs levonás
- puszta kéz, rövid bot, furkós bot, egyéb botok, acélkorbács, tonfa, vasökök (tüskék nélkül)

Mögékerülés

PROB HARC #51

Belharc?

Többen harcolnak egy ellenféllel. A társ hogyan fér hozzá az ellenfélhez, hogyan tud hátába kerülni (Mögékerülés (Manőver???)

- Ha Manőver, a KM ne mondja el rögtön, hogy sikerült-e a próba. Csak a kör ??? végén.
- Mennyi időbe telik a mögékerülés???
- Csak Manőver-próbából áll
- Hogyan férhet hozzá egy karakter a társ által takart ellenfélhez?
 - Nyílt terepen?
 - És folyósón?
- Hogyan tud a hátába kerülni?
 - Folyton forognak az ellenfelek nem könnyű mögé kerülni főleg ha vigyáz rá az ellen, hogy a hátába kerüljenek (bár szerintem alaptól vigyáz rá mindenki)

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.

Rávetődés hátulról

PROB HARC #51

- Követelmény: Meglepetés, vagy Észrevétlen támadás kell hozzá (Sikeres Lopakodás)
- Tehát olyan, mint egy sikeres Manőver Előkészítés, ami után lehet dobni a Végrehajtást, azaz:
 - sima sikeres (VÉ csökkentő) támadás. De az már túl könnyű! Mert a meglepetés is pluszt ad, meg hogy a sima támadás is elég, az is (-20).
- Megérzés: az áldozat jogosult

1.2.13 Lovas harci taktikák

*Kikerült a megoldandók dokba: **TODO_HARC #31.***

Harc lóhátról

*Kikerült a megoldandók dokba: **TODO_HARC #31.***

Lovas roham

TODO_HARC #31.

1.2.14 Harci alakzatok

TODO HARC #62.

Kráni harci ék, pajzsfal, falanx, stb.

Kapcsolódik: "Alakzatharc" harci fortély.

1.2.15 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 km100 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.

Manőver végrehajtása: 3 fázisból állhat, de lehet kevesebb (az adott manővertől függ, mely lépések szükségesek a végrehajtásához)

1. Megakasztás (ha van): ellenfél teszi
2. Végrehajtás (Sebző támadás szükséges, TÉ+20-al, (aktuális, fegyveres TÉ számít))
3. Ellenpróba: **Manőver pont vs Célszám**

Manőver pont		Célszám	
Módosító	Érték	Módosító	Érték
Harcmodor	Az aktuálisan használt harcmodor képzettség szintje	Manőver Nehézség	Az adott Manőver alapnehézsége
„Manőver ismeret – (az adott manőverre)” (ha van)	Fokanként: +2	Harcmodor	Az ellenfél aktuálisan használt harcmodor képzettségének szintje
Vállalás	+1 pont → -15 VÉ (Maximum vállalás: + 3)	„Manőver ismeret – (az adott manőverre)” (ha van)	Fokanként: +2
k10	Dobás k10-el	Módosító körülmények	Tetszőleges KM által megadott +/- érték. Körülmény függő nehezítés/könnyítés.

Manőverek végrehajtása, képzetlenség

A manőverek végrehajtásával bárki próbálkozhat, aki az adott manővernél leírt **végbevitel-követelményeket** teljesíti. Amennyiben nem teljesíti, akkor is nekifuthat, de az Ellenpróba dobásánál a célszám az ő számára **3-al** megemelkedik.

Manőverek fejlesztése, manőver-ismeretek

A manővereket „Fejleszthető” és „Nem fejleszthető” csoportokba soroljuk. (lásd lejjebb a két elkülönített táblázatot). Alkalmazásaik szabályai nem különböznek.

Egy karakter összes nem-távolsági Harcmódor képzettségeinek minden 3. szintje után automatikusan kap egy-egy ún. „Manőverfejlesztő pontot” (MFP), amelyekből az említett „Fejleszthető” manőverekhez **Manőver-ismeret** fokokat lehet felvenni. **1 fok tanulása 1 MFP-be kerül**, továbbá a fokok tanulásának követelményeit is teljesíteni kell (lásd az adott manőverek leírásánál).

Ha a karakter nem elégszik meg az MFP-k által felvehető manőver-ismeretek számával, akkor **15 KP-ért** vehet további fokokat, melyek később nem „válthatóak vissza” akkor sem, amikor magasabb szinten ismét lesz elkölthető MFP-je.

A **Manőver-ismeretek**, az adott **konkrét** Manőver alkalmazása esetén fokanként +2 módosítót adnak az alkalmazó Manőver pontjaihoz az **Ellenpróba** dobásánál.

Manőver-ismeret fokanként +2 módosítót ad az „Ellenpróba” dobásnál

Ilyen ismeret lehet például a „Manőver – Gáncsolás” megtanulása, melynek bónuszát kizárólag Gáncsolás manőver esetén kapja meg a karakter. Az, hogy egy Manőver ismeretnek hány foka van, az az adott manőver leírásánál található meg.

„Passzív Manőver” harci fortély

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

Leírás: A „Passzív Manőver” fortély – ahogy a neve is mondja – passzív tudás, jellemzően testőrök, vagy egyéb, defenzív beállítottságú karakterek sajátja. Az ilyen alakok számára elengedhetetlen, hogy ismerjék a cseleket, speciális fogásokat a harcban.

Hatás

1.fok: 3 különböző választott Manőverrel szemben **Ellenpróba** során, amit az ellenfél alkalmaz – ezen fortéllyal bíró karakter ellen –, a próba célszáma **2**-vel megemelkedik.

2.fok: Az 1.foknál kiválasztott 3 Manővert immár alaposabban ismered és azok ellen **+4** járul az **Ellenpróba** célszámához.

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

Figyelem: a fortély nem ad módosítót a Manőverek végrehajtásához, mivel passzív tudás! A „Passzív manőver” harci fortély nem alkalmazható együtt a „Manőver ismeret” fortéllyal ugyanarra a manőverre. Ha az aktív manőver alkalmazást is megtanulja, akkor is csak a magasabb érték számít, a bónuszok nem adódnak össze!

Manőver lista

Az alábbiakban bemutatjuk a km100 által ismert manővereket. A KM bármikor rögtönözhet új manővert, mindössze az alábbiakat kell megtennie: meghatározni a Manőver alap nehézségét, végbevitelének követelményeit, szükséges fázisait (MEV), hatását, valamint az esetleges speciális követelményeket (képzettségpróba, stb). Amennyiben az új manőver fejleszthető, akkor az egyes tanulható fokok követelményeit is rögzíteni kell.

Nem fejleszthető manőverek			
Manőver	Nehézség	Fázisok	Leírás, Követelmények
Átdobás	7	E V	Végbevitel követelménye: Közelharc – XX.szint ; Belharc szituáció: Belharc – x.fok Speciális: • Súlyos ellenfélnél: opcionális Erőpróba (KM dönt) Hatás: Belharc közben fogást talál sz ellenfeleden és átdobod a vállad felett. Innentől kezdve a Harc földön fekvő módosítói szerint kell számolni harcértékeit.
Felállás földről	7	M E	?? • Manőver-pontokhoz: Akrobatika 1/3-a hozzáadható (lefele kerekítve) • Hatás: Sikeres harc közben a földről feltápáskodnod, folytathatod a harcot, immár levonások nélkül.
Feszítés, Leszorítás / Feszítésből kijövetel	8 + Erő különbség	E V	Végbevitel követelménye: Belharc szituáció ; Közelharc – XX.szint , Belharc – x.fok • Belharcos fegyverrel együtt is lehet alkalmazni. • Kijövetelhez ezen kívül: sikeres Fájdalomtűrés próba 15-ös célszám ellen (körönként dobandó). Ha nincs meg, képtelen visszatámadni és mágiát, pszit használni • Amíg feszítve van, addig nem tud fegyverrel támadni és -25TÉ/VÉ (KÉ-t elveszíti automatikusan) Hatás: 1. Sikeresen lefeszítetted ellenfeledet, aki alig bír mozdulni 2. Kiszabadultál a feszítésből
Kéztörés	8	E V	• Végbevitel követelménye: Belharc szituáció ; Közelharc – XX.szint ; Belharc – x.fok Hatás: kitörted ellenfeled kezét, 5 EP sebzés
Kiegészítő támadás	7	E V	Végbevitel követelménye: Közelharc – 4.szint , Forgatott fegyverre: Mesterfegyver – 1.fok Hatás: Harc közben egy támadásod helyett valamilyen csalafinta, alattomos húzást vetsz be ellenfeled ellen. Ilyen lehet például, hogy öklöddel váratlanul az arcába csapsz, vagy térdén rúgod, esetleg a vállába bokszolsz, stb. Ennek a támadásodnak a sebzése +1. (Természetesen az esetleges „kiegészítők”, mint vaskesztyű, szegecs és az erőbónusz szintén beleszámítanak a sebzésbe.) Ha a sebzés legalább 5, akkor a fentiekén kívül ellenfeled elveszíti következő támadását.
Lábtörés	8	E V	Végbevitel követelménye: belharc szituáció, Belharc – x.fok Hatás: kitörted ellenfeled lábát, 6 EP sebzés
Leforgatás/Irányítás	8/4	E V	• Lefeszített ellenfél ellen a nehézség csak 4 • TODO
Pontra támadás	~10	E V	Végbevitel követelménye: Harci anatómia - 2.fok Hatás: Nyakra, szemre, lágyékra és különösen sérülékeny, apró pontokra támadhatsz vele. Ha sikeres a támadás, akkor dobj rendes sebzést és hozzáadhatod a "Harci anatómiánál" leírt bónusz sebzéseket. Ha céloz egy apró szerv, mint a szem, fül, vagy ujj kiszúrása/levágása, akkor siker esetén sebzésed Közepes és megszabadítottad ellenfeledet egy fent leírt testrésztől. Megjegyzés: A „Pontra támadás” nem használható együtt a Páncélzúrás manőverrel!
Nyaktörés	9	E V	Végbevitel követelménye: • Belharc szituáció • Belharc – x.fok • Harci anatómia – 1.fok • TODO: páncél akadályozzon – legyen nehezebb
Öklelés	?	M EV	???
Pajzsos öklelés	7	E V	Végbevitel követelménye: • Pajzshasználat – 2.fok (+2 pontot ad az Ellenpróbánál (ellenfélnek is!)) • Nagy és Közepes pajzsos lehet csak • Ellenfél méretétől függő Erő követelmény Hatás: Pajzsoddal sikeresen feldöntötted ellenfeled, aki ettől kezdve (míg fel nem képes állni) a „Harc földön fekvő” helyzet módosítóival harcol.

Fejleszthető manőverek (MFP-ből)				
<i>Manőver</i>	<i>Nehézség</i>	<i>Fázisok</i>	<i>Fejleszthető fok? (+2 pont fokonként)</i>	<i>Leírás, Követelmények</i>
<i>Belharcba kerülés</i>	9	M E	2 fok	<p>Végbevitel követelmény: Belharcos fegyver használata, Közelharc harcmodor</p> <p>1. fok követelmény: Belharc fortély - 1.fok (az épp forgatott fegyverre)</p> <p>2. fok követelmény: Belharc fortély - 1.fok (az épp forgatott fegyverre)</p> <p>Speciális:</p> <ul style="list-style-type: none"> 4-el túldobott célszám esetén (Ellenpróbánál) sebző Megakasztás támadást elszenvedve is bekerülhet a karakter. Ellenfél háttal áll: célszámra (- 4) A fegyver-méreték eltérése is kiemelten érvényesül!! (TODO: mennyi legyen kategóriánként?) <p>Hatás: Sikeresen bekerültél belharcba, megkapod a Belharc szituációnál leírt módosítókat.</p> <p>Kijövetel: Sikeres Kibontakozás/Átsiklás manőver. Lásd ott.</p> <p>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.</p>
<i>Belharcból kibontakozás</i>	-	-	-	Lásd: Kibontakozás/Átsiklás
Első vágás (Legven...?)	8	E V	2 fok	<p>1. fok követelmény: használt fegyverre Mesterfegyver – 2.fok</p> <p>2. fok követelmény: todo</p> <p>Leírás: Külön gyakorolhatsz, hogy a harc kezdetén első csapásod váratlan, szokatlan és teljességgel megdöbbentő legyen. Tehát <u>csak</u> harc elején alkalmazható, a legelső támadásodnál.</p> <p>Speciális:</p> <ul style="list-style-type: none"> Fegyverméret különbség itt is számít! Fegyverrántással együtt alkalmazható. Lásd a Fegyverrántás szituáció leírását. KM dönt, hogy az adott szituációban használható-e és milyen módosítót kapsz Csak humanoid ellenfelekkel szemben használható <p>Hatás: Rendes sebzés</p>
<i>Gáncsolás / Lábsöprés (lábbal)</i>	8/5*	E V	1 fok	<p>1. fok követelmény: Közelharc - 5.szint, Aktuális harcmodor: - 5.szint</p> <p>Speciális:</p> <ul style="list-style-type: none"> Belharc szituációban a nehézség csak 5 Súlyos ellenfélnél: opcionális Erőpróba (KM dönt). Gondoljunk a nagy, páncélos ellenfelekre! Csak kétlábú ellenfelek ellen alkalmazható, több lábbal rendelkező ellenfélnél Oklélással kell próbálkoznod. <p>Hatás: Sikeresen kikaszáltad ellenfeled lábát, aki a földre zuhan. Felállnia csak sikeres „Felállás földről” manőver alkalmazásával sikerülhet. A továbbiakban a Harc földön fekvő módosítói vonatkoznak rá.</p>
<i>Kibontakozás/Átsiklás</i>	5	E M	2 fok	<p>Ez speciális manőver, mert itt először dobjuk az Ellenpróbát, csak aztán a Megakasztás(oka)t.</p> <p>1.fok követelménye: Ügyesség: 0</p> <p>2.fok követelménye: Ügyesség: +1</p> <p>Végbevitel követelménye: nincs</p> <p>Hatás: Sikerül a harcból kibontakoznod, ellenfele(i)d már nem támadhat(nak) rád. Most jön a futás... Ha üldöznek, akkor támadóddal Gyorsaság ellenpróbát kell dobnotok, amelyet, ha te nyertél, akkor kereket oldottál, ha viszont az üldöződ nyerte, akkor utolért és leadhat rád egy támadást hátulról (+10 TÉ), amely ellen pusztá kezes harcértékeiddel védekezhetsz.</p> <p>Fontos: a Gyorsaság ellenpróbánál a résztvevők dobott eredményeiből levonódik az aktuális MGT értékük!! Páncélban, pajzzsal futkároznai nehezebb, nem igaz...?</p> <p>Speciális:</p> <ul style="list-style-type: none"> A harcolók fegyver-méret különbsége számít! KM dönt, hogy mennyivel nő/csökken a célszám. Ha Ellenpróbánál a dobás 2-vel meghaladja a célszámot, akkor egy ellenfél nem jogosult Megakasztásra. Ez további +2-enként további egy ellenfélre igaz. Kibontakozásnál nem folytatható Védekező harc, de Védő taktika igen. <p>Több támadó:</p> <ul style="list-style-type: none"> A célszámba a legmagasabb ellenfél-harcmodor-szint számít be Minden további ellenfél után +2 járul a célszámhoz. A fegyverméret kategória különbségnél is a legnagyobb fegyverű ellenfél fegyveréhez kell viszonyítani. Belharcból kibontakozáshoz is ezt kell használni Képzett belharcos ellen nehezebb? +2.. <p>Kibontakozás belharcból:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ugyanígy dobandó, mint ha harcból akarnánk kibontakozni. Ha az ellenfélnek Belharc fortélyja van, akkor fokonként +2-vel nő a nehézség Ellenpróbánál Ha az alkalmazónak Belharc fortélyja van, akkor dobására fokonként +2 pontot kap Ellenpróbánál Ha belharc szituációban a belharcos sebesülést szenved és elrontja fájdalomtűrés próbáját (már nincs Fájdalomtűrés dobás sebesüléskor,... de itt esetleg dobhatunk...), akkor ellenfele – ha akarja – automatikusan megszüntetheti a belharc szituációt, kibontakozhat belőle. Sérülést bevállalva mindenképpen kijönni hogy lehessen?

Lábkirántás (szálfegyverrel)	6	E V	1 fok	<p>1.fok követelménye: Lándzsavívás – 6.szint</p> <p>Végbevétel követelménye: szálfegyver használata</p> <p>Speciális:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kifejezetten lábkirántásra alkalmas fegyverre: +2 Manőver Pont • Súlyos ellenfélnél: opcionális Erőpróba (KM dönt). Gondoljunk a nagy, páncélos ellenfelekre! Ez a tényező kevésbé hangsúlyos, mint a sima Gáncsolásnál. • Csak kétlábú ellenfelek ellen alkalmazható, több lábbal rendelkező ellenfélnél Ökleléssel kell próbálkoznod. <p>Hatás: Sikeresen kihúztad szálfegyvereddel ellenfeled lábát, aki a földre zuhan. Felállnia csak sikeres „Felállás földről” manőver alkalmazásával sikerülhet. A továbbiakban a Harc földön fekvő módosítói vonatkoznak rá.</p>
Lánccsapda (láncos fegyverekre)	9	E V	2 fok	<p>Végbevétel követelménye:</p> <ul style="list-style-type: none"> • a balkezes fegyvernek láncnak, vagy láncsal felszereltnek kell lennie • az alkalmazó kétkézes harcot folytat • az ellenfél fegyvere csak egykezes lehet <p>1.fok követelménye: Kétkézes harc – 2.fok, Láncos fegyverre: Mesterfegyver fortély – 1.fok</p> <p>2.fok követelménye: Kétkézes harc – 2.fok, Láncos fegyverre: Mesterfegyver fortély – 2.fok</p> <p>Hatás: Jobbkezes fegyvereddel elvezeted, bal kezeden tartott láncos fegyvereddel pedig foglyul ejted ellenfeled pengéjét, vagy fegyvertartó kezét, melyet a továbbiakban nem tud használni, amíg ki nem szabadítja azt. Amennyiben ellenfeled 0,5 pengénél nagyobb fegyvert forgat, dönthet: - elengedi a fegyvert, mellyel gyakorlatilag sikeres lefegyverzéssé változik a manőver - továbbra is kezében tartja (0,5 pengénél kisebb fegyver tartása esetén kötelezően kézben marad).</p> <p>Ha kézben tartja, akkor az ellenfelet Harc helyhez kötve módosítói sújtyják, elveszít minden bónuszt az adott fegyverre (Mf, stb), kétkézes harc esetén a továbbiakban a másik kezében tartott fegyver harcértékeivel küzd. Ha másik keze üres, akkor sújtyják a Harc pusztá kézzel fejezetben leírt levonások is, melyek minden pusztakezes harcokra vonatkoznak.</p> <p>Hatás 2: a foglyul ejtett fegyverre a Lefegyverezés manőver csak 5-ös nehézségű</p>
Lefegyverzés / Fegyvertörés	10	E V	3 fok	<p>Leírás: Ha meg akarod fosztani ellenfeledet fegyverétől, vagy kiütve kezéből, vagy annak eltörésével, akkor lefegyverezés manővert kell alkalmaznod.</p> <p>Hatás: A lefegyverzés sikeres. Ellenfeled kezéből kihullik a fegyver, vagy eltörik.</p> <p>Fortélyban tanulható (3 fok) – egy konkrét választott harcmodorra</p> <p>1.fok: Követelmény: Harcmodor képzettség – 5.szint</p> <p>Ha bármely más harcmodorban eléri az 5.szintet, akkor onnantól kezdve abban a harcmodorban is jár a bónusz, nem szükséges újra pontot költeni a manőverre.</p> <p>2.fok: Követelmény: 1.fok megléte, Harcmodor képzettség – 7.szint és Mesterfegyver fortély (választott fegyver) – 1.fok</p> <p>Amint egy újabb fegyverre felveszi a Mesterfegyver fortélyt (az adott harcmodorra) legalább 1.fokon, akkor onnan kezdve arra is tudja használni a 2.fokú lefegyverzést.</p> <p>3.fok: Követelmény: 2.fok megléte, Harcmodor képzettség – 9.szint és Mesterfegyver fortély (választott fegyver) – 2.fok</p> <p>Plusz módosító:</p> <ul style="list-style-type: none"> • a használt fegyver mennyire alkalmas a másik fegyver elvételére. A KM dönt: [-2;+4] (Kétkézes harc sok esetben megkönnyíti a lefegyverzést) <p>Speciális:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hogy fegyvercselrel, végtagsébzéssel, vagy fegyvertöréssel fosztja meg ellenfelét a karakter, arról a KM dönt és az esetleges módosítókat is ő határozza meg. • Karmok és szarvak ellen nem használható a Manőver, ott Csonkolás szükséges
Lefejelés (Belharcot előbb!)	8/5	E V	1 fok	<ul style="list-style-type: none"> • Belharcban a nehézség csak 5 • Nem szükséges Belharc fortély • Ellenfél képzett belharcos: lásd leírás • TODO: állatoknak általában van Belharcuk! (KM dönt)
Mesterjel	10-12*	E V	2 fok	<p>1.fok követelmény: Mesterfegyver – 2.fok</p> <p>2.fok követelmény: Mesterfegyver – 3.fok</p> <p>Speciális követelmény: A használt fegyver csak valamilyen (legfeljebb 1 penge hosszú) hegyes szűrőfegyver lehet</p> <p>Hatás: Sikeres manőver esetén képes vagy mesterjeledet belekarcolni ellenfeled ruhájába/bőrébe.</p> <p>* A nehézség a jel bonyolultságától függ</p>
Pajzstámadás	6	E V	1.fok	<p>Végbevétel követelmény: Aktuális harcmodor - 4.szint</p> <p>1. fok követelmény: Aktuális harcmodor - 6.szint, Erő: +1</p> <p>Speciális: Ez ellen a manőver ellen nem számít a pajzs adta Védő Érték!</p> <p>Hatás: Sebzést dobsz. Zúzó- és kétkézes fegyverek sebzése (SP) 1:1-ben csökkenti a pajzs Védő Értékét.</p>

Páncélszúrás	Lásd a leírást.	E V	2 fok	<p>Nehézség: vért lefedésétől függ %-ban: 1-10 (példa: Mellvért: 5, teljes vért: 10)</p> <p>Speciális:</p> <ul style="list-style-type: none"> Végrehajtás (támadás) során nem kapja meg a +20 TÉ módosítót! Nem elég a sima találat! Meglepetés esetén is kell Ellenpróbát dobni <p>Végbevétel követelménye:</p> <ul style="list-style-type: none"> Erre alkalmas fegyver (KM dönt), melynek pengéje befér az ellenfél páncéljának illesztékei közé Csak Közelharc vagy Kardvívás harcmodorban használható <p>1. fok követelménye: Aktuális harcmodor - 6.szint 2. fok követelménye: Aktuális harcmodor - 9.szint</p> <p>Hatás: Képes vagy megtalálni ellenfeled páncélján a rést, ahol megkerülheted a vért adta védelmet. Ha fegyvereddel be tudtál szúrni az illesztékek között (a manőver sikerült), akkor dobj rendes sebzést, mely ellen áldozatodnak csak a vért alatt viselt további védelmei adnak SFÉ-t. Ne feledjük, hogy a teljes vért alatt sokszor láncinget viselnek! Sikeres Páncélszúrás esetén az áldozat nem jogosult Páncéldobásra.</p>
Távoltartás	5	M E	TODO	Nem támadsz, hanem TODO
Terelés	8*	E	1 fok	<p>Végbevétel követelménye: Aktuális harcmodor - 6.szint 1.fok követelménye: Aktuális harcmodor - 6.szint</p> <p>Speciális:</p> <ul style="list-style-type: none"> Alkalmazható egyszerre, csoportosan is. Csoportot terelni nehezebb. Ilyenkor emelkedik a nehézség (KM dönt). <p>Nehézség: Harci alakzatban használva jelentősen csökkenthetik a nehézséget. Az alakzatok jellemzőit ismerve a KM dönt [-4;+2]. Ez csökkenti a végbevétel harcmodor követelményét is.</p> <p>Hatás: arra tereli az ellenfelet, amerre akarja. Hátrálásnál nem kell használni, az megy magától!</p>

Szabályok Manőverekre

- Egy Manőver végrehajtása 1 támadást emészt fel, nem szükséges hozzá nyert kezdeményezés
- Manővert ellenfél **ellen** alkalmazunk. Így például kiszaltózni az ablakon, vagy leugrani a várfalról **nem** számít Manővernek!
- Ha minden kötelező fázisa (MEV) sikeres, akkor az adott Manőver „Hatás” részénél leírtak következnek be
- Végrehajtás fázisa aktuális fegyveres TÉ-vel történik (kivéve, ha más szerepel a Manőver leírásában.)
- Meglepett, készületlen ellenfél esetén kimarad a Megakasztás és az Ellenpróba fázis
- Manővereknek lehet:
 - speciális könnyítő/nehezítő körülményei (+/- módosítók a nehézségre)
 - extra végbevételi követelményei: Ezek nélkül a KM dönt, hogy végrehajtható -e és ha igen, mekkora plusz célszám büntetéssel
- Manőver alkalmazásakor nem folytatható Védekező harc, de Támadó/Védő harci taktika igen
- Rohamnál csak az a manőver hajtható végre, amelyiknél ez külön meg van említve

Manőverek nehézsége

Nehézség	Érték
Mindennapos	2
Könnyű	4
Átlagos	6
Nehéz	8
Nagyon nehéz	10

A manőver nehézségét egy számértékkel jellemezzük. Minden manővernek van egy alapnehézsége. Az adott manőver ezzel az értékkel szerepel az **Ellenpróba** során. E táblázatban csak irányadó számok szerepelnek, új manőver kitalálásakor hasznos. A manőverek nehézsége ezen értékek közé is eshet.

Hasznos tanács a KM részére új (tanulható) manőver létrehozásakor:
Ha úgy érzed, az adott manőver túl tápos, emeld meg a nehézségét és adj több tanulható fokot. Így több MFP szükséges a nehézség csökkentéséhez és így már meglesz az „ára”, ha valaki eséllyel alkalmazni akarja.

Manőver végrehajtásának lépései

A játékosnak a kör elején be kell jelentenie, hogy Manővert akar alkalmazni és azt is, hogy melyiket. Ezután a karakterek kezdeményezést dobna (kivéve pl. a Meglepetés szituációt), 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!) alapfázisból állhat. Mindegyik opcionális, hogy melyikre van szükség, azt az adott Manőver leírásánál, (lásd összefoglaló táblázat) találjuk. Végrehajtásuk sorrendjében:

- **Megakasztás (ellenfél teszi)**
- **Végrehajtás (manővert végző teszi)** → mindig ezt dobjuk előbb, mert ez ad leggyorsabban eredményt
- **Ellenpróba (manővert végző teszi)**

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

Megakasztás (M)

Megelőző támadási forma, melyre az ellenfél jogosult teljes, fegyveres TÉ-jével (soron kívüli extra támadás), ha az adott típusú manőver követelményei között ez szerepel (M). (Lásd táblázat)

*A Megakasztás az első fázis a Manőver végrehajtása során. Ha az így érkező támadás sebző, akkor a Manőver nem sikerült. (Tipikus példa, a harcból való **Kibontakozás**, vagy a **Belharcba kerülés**.)*

Végrehajtás (V)

Nem más, mint egy támadás az aktuális, fegyveres TÉ értékkel, melyhez +20 TÉ módosító járul. Ha ez a támadás sikeres, akkor a Végrehajtás is sikeres (sebzés nincs). (TÉ-be beleszámít a több támadás levonása is!)

Ha a **Végrehajtás** sikertelen, akkor a helyzet megvolt, de nem sikerült kihasználni. A **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 **Ellenpróba** során a célszám már +2-vel nőni fog (lásd: Ellenpróba) (nem halmozódik). Ilyen lehet még az is, ha a játékos az ellenfelét már látta korábban küzdeni és egy konkrét manővert gyakran alkalmazni.

Ellenpróba (E)

Manőver pont + k10 vs. Manőver célszáma

Manőver pont

Módosító	Érték
Harcmodor	Az aktuálisan használt harcmodor képzettség szintje
„Manőver ismeret – (az adott manőverre)” (ha van)	Fokként: +2
Vállalás	+1 pont → -15 VÉ (Maximum vállalás: + 2)
+ k10	Dobás k10-el

Célszám

Módosító	Érték
Manőver Nehézség	Az adott Manőver alapnehézsége
Harcmodor	Az ellenfél aktuálisan használt harcmodor képzettségének szintje
„Manőver ismeret – (az adott manőverre)” (ha van)	Fokként: +2
Módosító körülmények	[-5;+5] Tetszőleges KM által megadott +/- érték. Körülmény függő nehezítés ill. könnyítés. (Pl. eltérő fegyverméretek, bódulat, stb.)

Ez a próbadobás nem mást fed, 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 által aktuálisan használt harcmodor szintjétől, a Manőver alap nehézségétől, attól, hogy a karakter mennyire „bevállalás”, valamint az általa és ellenfele által forgatott fegyverméretektől és egyéb módosító körülményektől.

Az **Ellenpróba** dobása során a KM meghatározza a próba célszámát, a játékos, pedig ún. Manőver pontját és dob hozzá k10-el. Ha a végső érték eléri a célszámot, akkor az **Ellenpróba** sikeres volt.

Ha csak az **Ellenpróba** az adott Manőver követelménye, akkor annak sikere esetén az egész **Manőver** automatikusan sikeresnek tekinthető.

- Ha a körben a manőver az utolsó „támadás”, akkor rontott Végrehajtás esetén Vállalásának VÉ levonása „átcsúszik” a következő körre
- A KM a körülményektől és szituációtól függően adhat pozitív/negatív célszám módosítót [+5;-5] értékhatáron belül. Sőt, a KM dönthet úgy, hogy a feltételei adottak, nincs szükség Ellenpróbára.

Vállalás

A karakter – Ellenpróba során – dönthet úgy, hogy VÉ-je egy részéért cserébe pluszokat rak Manőver pontjaira. Ez veszélyeket is rejt, hiszen így kiszolgáltatottabbá válik ellenfele támadásaival szemben.

- A Vállalás legfeljebb +2 lehet. Minden pont -15 VÉ-t ideiglenes levonást okoz (1 visszatámadás)
- Ha a Manőver sikeres, akkor az ellenfél következő visszatámadásakor már nincs levonás

Egyszerű példa egy Manőver alkalmazására

Rühes külön ismeret nélkül megpróbálja lefegyverezni ellenfelét. Mindkettőjüknek hosszú kard van, Rühes kicsivel jobb vívó, és MFP-ből fejlesztette a Lefegyverzés/Fegyvertörés manővert 1.fokra.

Rühes értékei:

- Kardvívás: 7.szint
- KÉ: 15

- TÉ: 55 / 45
- VÉ: 125
- Lefegyverzés/Fegyvertörés manőver - 1.fok

Ellenfelének értékei:

- Kardvívás: 6.szint
- VÉ: 115

- A Lefegyverzés manőver nehézsége: 10
- A Lefegyverzés fázisai: sikeres Végrehajtás (V) és Ellenpróba (E) szükséges.

1. Végrehajtás: Rühes +20-al leadja támadását: $55+20+k100 = 132$, ez nagyobb mint ellenfele VÉ-je

→ Sikeres Végrehajtás

2. Ellenpróba

- Tetves dobása: 7 (kardvívás) + 2 (Lefegyverzés-1.fok) + k10
- Célszám: $6 + 10 = 16$ (ellenfél kardvívása + Lefegyverzés nehézsége)

A próbadobás így:
(9 + k10) vs 16

Tehát ha Rühes legalább 7-et dob k10-en, akkor az Ellenpróba is sikeres és így az egész manőver is, ellenfele kardja kihullik annak kezéből. Látható, hogy a Lefegyverzés külön ismeret nélkül nem könnyű művelet.

Ha Rühes megtanulná a Lefegyverzést 2.fokon Manőverfejlesztő Pontjaiból (MFP), akkor már +4 járna a próbadobására (11+k10) és így már 5-ös dobással is sikert érhetne el. Ha viszont ellenfele is jártas lenne – mondjuk csak 1.fokon – Lefegyverzésben, akkor az ő +2 bónusza mérsékelné Rühes +4-es bónuszát és ismét csak a 7-es dobás (vagy felette) lenne eredményes.

Összetettebb példa egy Manőver alkalmazására

Aktualizálni ha végleg megoldódott a VÉ csökkentés probléma. NEM BIZTOS HOGY KELL...

Tetves **Gáncsolást** akar alkalmazni. Ellenfelénél kard van, nála tör és rendelkezik „Gáncsolás” Manőver ismerettel (1 fok). Bejelenti, hogy ezen kívül 2 pontot vállal (lásd Vállalás) a cél érdekében → -20VÉ

Tetves értékei:

- Közelharc: 7.szint
- KÉ: 15
- TÉ: 55
- VÉ: 125 ; A Vállalás miatt csak: 105
- Manőver ismeret – Gáncsolás – 1.fok

Ellenfelének értékei:

- Kardvívás: 6.szint
- VÉ: 140
- Nincs „Gáncsolás” Manőver ismerete

- A Gáncsolás manőver nehézsége: 8 (belharcban 5 lenne, de ez most nem áll fenn)
- Gáncsolás fázisai: sikeres Végrehajtás (V) és Ellenpróba (E) szükséges.

1. Végrehajtás: Tetves leadja támadását. $55+20+k100 = 142$, ez nagyobb mint ellenfele VÉ-je
→ Sikeres Végrehajtás

2. Ellenpróba

- Tetves manőver pontjai: $7+2+2 = 11$
(közelharc + „Gáncsolás” manőver ismeret bónusza + vállalás)

- Célszám: $8+6+2=16$ (ellenfél kardvívása + gáncsolás nehézsége + a fegyverméretek különbözősége miatt a KM megnöveli 2-vel a célszámot)

A próbadobás így:
 $(11 + k10)$ vs 16

Tehát ha Tetves legalább 5-öt dob k10-en, akkor az Ellenpróba is sikeres és így az egész manőver is az, kikaszálta ellenfele lábát. Ha nem sikerült volna a manőver, akkor ellenfele következő rendes visszatámadása ellen Tetves -20 VÉ büntetés szenvedett volna el (a Vállalás miatt).

1.3. Fegyverek

TODO_HARC_#27. + TODO: Bevezető

1.3.1 Általános fegyver-harcértékek

Alább alapelveket találhatunk az egyes általános fegyverkategóriákhoz – méret szerint. A lentiek irányadó értékek, az egyes konkrét fegyverek számai ettől eltérnek, viszont új fegyver beillesztése a rendszerbe így gyerekjáték.

Kategóriánként			KÉ	TÉ	VÉ
			2	4	4
Fegyver példa	Kategória	Sorszám	KÉ	TÉ	VÉ
tőr	rövid	1	2	4	4
rövid kard	fél penge	2	4	8	8
hosszú kard	1 penge	3	6	12	12
másfélkezes kard	1,5 penge	4	8	16	16
kétkezes kard	2 penge	5	10	20	20
lándzsa	szálfegyver	6	12	24	24

1.3.2 Elsődleges támadási típus

Minden fegyver rendelkezik egy **elsődleges támadási (sebzési) típussal**, pl. szúrás. Ha emellett más típusú támadásra is alkalmas, az csak másodlagos lehet. Ha a karakter nem jelenti be, hogy milyen típusú támadást akar leadni, akkor mindig az elsődleges támadás típust vesszük megtörténtnek. Például a hosszú kard: vágás/szúrás. Ekkor az alapértelmezett támadási típus a vágás. Ha a karakter bejelenti, hogy szúrni szeretne, akkor azt **-10TÉ** módosítóval teheti meg. Ha pedig zúzni szeretne (amire a fegyver alkalmatlan), akkor – ha a KM engedi – azt **-20TÉ**-vel teheti meg.

1.3.3 Különleges fegyver szabály (jelölése: KF)

Egyes – speciális – fegyvereknél van megemlítve ez a szabály. Jelentése: a táblázatban leírt harcértékek csak akkor érvényesek, ha speciális iskolában, vagy onnan származó mestertől megtanulta a karakter a fegyver speciális fogásait. Ez részben előtörténet követelmény, amelyet fel kell tüntetni a karakterlapon. Bánjunk ezzel a követelménnyel szigorúan! Ha ez nincs meg, a KM dönt, hogy milyen – alacsonyabb – harcértékekkel forgathatja a karakter a fegyvert – már ha egyáltalán...

A fegyverek egyedi fogásaihoz viszont követelmény a **Mesterfegyver fortély 1.** vagy **2. foka** az adott fegyverre. Ezen speciális fogásokat fortélyok formájában tanulhatja meg a harcos. Leírásukat lásd a harci fortélyoknál. Azok a fegyverek számítanak „Speciálisnak”, amelyek komment mezőjében szerepel a „**KT**” jelölés.

1.3.4 Puszta kéz

A Puszta kéz kiemelt „fegyver”, hiszen mindig „ott van”. Puszta kézzel viszont bármilyen fegyver ellen meglehetősen kellemetlen harcolni, hiszen nincs mivel távol tartani, fenyegetni az ellenfelet. Ezért a Puszta kéz harcértékei mindenkinek a következők:

Puszta kéz: KÉ: -10, TÉ: -10, VÉ: -10

Érintő támadás

Ha a cél csupán az ellenfél megérintése – nem sebzés –, akkor ezt könnyebben megteheti a támadó. Támadó Értékére nem jár levonás:

Puszta kéz: KÉ: -10, TÉ: 0, VÉ: -10

1.3.5 Hárítófegyverek

TODO HARC #27.

Kapcsolódó fortély: „Hárítófegyver-használat”

- Alkarvédő
 - közelharc fegyverek ellen +10 VÉ, egykezes, pengefegyverek ellen +5 VÉ. Ennél nagyobb fegyverek ellen nem véd. (Ha mindkét karon van, akkor is csak a fenti harcértékek az irányadóak, további bónusz nem jár)
- Köpeny
 - TODO
- Csatakesztyű
 - TODO
- Tonfa: értékeit lásd a „Közelharc fegyverek harcértékei” fejezetben
 - spec: TODO
- Fejvadászkard: értékeit lásd a „Közelharc fegyverek harcértékei” fejezetben
 - spec: TODO

1.3.6 Közelharci fegyverek

(IV) Általános szabály íves fegyverekre:

➔ Páncélozatlan ellenfél ellen +2 SP sebzésbónusz

Közelharci fegyverek										
Fegyver	Forgatás módja	SP	Sebzés módja	Átütés	Pengehossz	KÉ	TÉ	VÉ	Sebesség	Speciális
Pusztázó kéz	egykezes	-5	Z	0	0	-10	-10	-10	5	KT sebesülést okoz. Minden 5-ik KT 1 ÉP elvesztését okozza. Kivéve: harcművészek „Sárkány ököl” fortélyja Erőbónusz: Az Erő 1:1-ben beszámít
Tőr	egykezes	+1	S/V	0	rövid	2	4	4	5	-
Béltépő	egykezes	+1	S	0	rövid	2	4	4	5	<ul style="list-style-type: none"> Ha minimum 11 SP lett a sebződés, akkor +5 SP jár. Páncélos ellenfélnél minden esetben elakad, ha átment rajta a sebzés. Páncéltalan esetén: K6 dobás: 1-2 a fegyver elakad a testben, ha átment rajta a sebzés.
Dzsambia	egykezes	+0	V/S	0	rövid	2	4	4	5	Páncélozott ellenfélnél: SP:0 Páncél nélküli ellenfélnél: SP:+2
Garott	egykezes	+8 / +4	V	0	0	0*	0*	0*	-	Csak orvtámadás harci taktikában használható. Erőbónusz: Az Erő 1:1-ben beszámít
Kés	egykezes	+0	S/V	0	rövid	2	3	1	5	-
Kriszkés	egykezes	+3/0	S/V	0	rövid	4	5	2	5	Páncél nélküli ellenfélnél, szúrás esetén sebzése: +3 SP Fegyverrántás szituációban +5 KÉ Páncélszúrásra nem használható.
Levéltőr	egykezes	+1	S/V	0	rövid	2	4	5	5	-
Markolatgomb	egykezes	+0	Z	0	0	-7	-7	-7	5	Ugyanazok az értékei, mint a Vasökölnék.
Méregfog	egykezes	+0	S	0	rövid	1	3	3		Ha sebzést okoz, befecskendezi a benne tárolt mérget.
Pugoss	egykezes	+1	S/V	0	rövid	2	5	4	5	Különleges fegyver használata szabály: gorviki klánnal, vagy mesterrel. Ha a karakter nem ismeri a fegyver különleges fogásait akkor harcértékei sima töré lesznek.
Ramiera	egykezes	+2	S/V	0	rövid	3	5	5	5	KF - Amennyiben ez nincs meg, akkor csak a Rövidkard értékeivel forgatható. Törnél nehezebb elrejteni.
Tőr, hárító	egykezes	+0	S	0	rövid	2	4	10	5	<u>Nagyon</u> drága!
Tőr, kígyó	egykezes	+2	S/V	0	rövid	2	4	4	5	Áldozótőr Vágásnál: +0 SP
Tőr, ököl	egykezes	+0	S	0	rövid	-5	0	-5	5	
Tőr, páncélszúró	egykezes	+1	S	8	1 penge	4	8	4		-
Tőr, Slan	egykezes	+2	S/V	0	rövid	0	6	2	5	

Vasököl / páncélkesztyű	egykezes	+0	Z	0	0	-7	-7	-7	5	Erőbónusz: 0 feletti rész 1:1-ben számít be.
----------------------------	----------	----	---	---	---	----	----	----	---	---

1.3.7 Kardvívó fegyverek harcértékei

(MK) Általános szabály Másfélkezes fegyverekre, ha egy kézzel forgatják őket:

- ➔ -3 KÉ, -5 TÉ, -5 VÉ
- ➔ Átütés megszűnik (ha volt)
- ➔ Erőbónuszból -3 büntetés, azaz a Sebzésre -3 büntetés
- ➔ Sebesség, marad

(IV) Általános szabály íves fegyverekre:

- ➔ Páncélozatlan ellenfél ellen +2 SP sebzésbónusz

<i>Kardvívó fegyverek</i>										
<i>Fegyver</i>	<i>Forgatás módja</i>	<i>SP</i>	<i>Sebzés módja</i>	<i>Átütés</i>	<i>Pengehossz</i>	<i>KÉ</i>	<i>TÉ</i>	<i>VÉ</i>	<i>Sebesség</i>	<i>Speciális</i>
Kard, dzsenn szablya	egykezes	+4	V/S	0	1 penge	8	15	15	5	(IV) fegyver
Kard, emrelin	egykezes	+4	V/S	0	1 penge	7	13	13	6	
Kard, fejvadász	egykezes	+3	V/S	0	0,5 penge	5	9	11	5	KF: gorviki klánnal, vagy mesterrel. Ha a karakter nem ismeri a fegyver különleges fogásait akkor harcértékei sima rövidkardé lesznek. Hárítófegyverként is használható.
Kard, handzsár	egykezes	+4	V	0	1 penge	4	13	10	6	(IV) fegyver Erő követelmény: +2
Kard, hiequar	egykezes	+4	S/V	2	1 penge	4	12	8	6	Elfek használják. Előtörténet!
Kard, hosszú	egykezes	+4	V/S	0	1 penge	6	12	12	6	Nem éri meg, mert a másfélkezes sokkal jobb mindenben és nincs hátránya
Kard, jatagán	egykezes	+1	V/S	0	1 penge vagy 0,5 penge? (Márk)	4	8	8	6	(IV) fegyver
Kard, kétkezes	kétkezes	+8	V/S	0	2 penge	10	20	15	8	Ha közrefogják a forgatót, fegyverének VÉ-je 0-ra zuhan. Erő követelmény: +2 Edzettség követelmény: +1
Kard, khossas	egykezes	+4	V/S	0	1 penge	4	11	10	6	Elfek használják. Előtörténet!
Kard, kígyó	egykezes	+3	V/S	0	1 penge	5	11	11	6	Szűrő sebzés: +5 SP
Kard, Lagoss	egykezes			0						KF: Amennyiben ez nincs meg, akkor csak a Hosszúkard értékeivel forgatható.
Kard, lovag	egykezes	+6	V/S	1	1 penge	7	15	12	7	Erő követelmény: +2
Kard, másfélkezes	kétkezes	+5	V/S	0	1,5 penge	8	16	16	7	(MK), továbbá: • 2 kézre fogva: alap • 1 kézre fogva: • -3 KÉ, -5 TÉ, -5 VÉ • Átütés megszűnik (ha volt) • Erőbónuszra -3 büntetés, azaz a SP: -3 büntetés • Sebesség, marad • +1-es Erő alatt forgatva: • 1 pontonként -10 minden harcértékre • 1:1 levonás SP-ből
Kard, mesterkard	kétkezes	+5	V/S	0	1,5 penge	9	18	13	7	(MK), továbbá: TODÓ
Kard, Pugoss	egykezes			0	0,5 penge					(KF)
Kard, rövid	egykezes	+2	S/V	0	0,5 penge	4	8	8	6	-
Kard, Slan	kétkezes	+6	V/S	2	1,5 penge	9	19	13	7	(MK), továbbá: (spec) Nagyon ritka, rendkívül nehéz hozzájutni, legtöbbször személyre szabott. Fegyverrántásban képzett karakter fegyverrántó szituációban +5 KÉ-t kap.
Kard, Slan rövid	egykezes	+4	V/S	0	0,5 penge	5	11	5	5	Lásd Slan kard (de nem (MK))

Kard, Slan csatakard	kétkezes	+9	V/S	2	2 penge	9	23	17	8	Hihetetlen drága és ritka. Csak két kézzel forgatható. (spec)
Kard, szablya	egykezes	+3	V/S	0	1 penge	6	12	12	6	(IV) fegyver
Mara-sequor	kétkezes									(MK), (KF) továbbá:
Meneth	egykezes			0						
Predoci egyeneskard	egykezes			0						
Sequor	egykezes			0						(KF):
Törkard	egykezes	+2	S	0	1 penge	6	12	12	5	<ul style="list-style-type: none"> Az áldozat páncéldobás során -1 büntetést szenved el Pontra támadás manővernél: a manőver nehézsége 1-el csökken Ha az ellenfél is törkarddal harcol, mindketten kapnak +10 VÉ bónuszt.

1.3.8 Pusztító fegyverek harcértékei

Pusztító fegyverek										
Fegyver	Forgatás módja	SP	Sebzés módja	Átütés	Pengehossz	KÉ	TÉ	VÉ	Sebesség	Speciális
Balta	egykezes			0						
Bot, rövid	egykezes			0						
Bot, furkós	egykezes			0						
Buzogány, egykezes	egykezes	5	Z	0	1 penge	4	12	8	7	
Buzogány, kétkezes	kétkezes			0						
Buzogány, láncos	egykezes									Pajzs VÉ a fele! (?)
Buzogány, shadleki	??									
Buzogány, tollas	egykezes			!						
Buzogány, tüskés _csatacsillag_?	egykezes			!!						
Csatabárd, egykezes	egykezes	+4	V (néha szűrés)	??	0,5 penge	4	8	8		
Csatabárd, kétkezes	kétkezes	+8	??	??	1,5 penge	8	16	16		
Csatacsákány	egykezes	+3	S?	10 !	1 penge	4	8	8		Nagyon vérzik 50% az esély, hogy beragad és nem lehet kihúzni harc közben
Cséphadaró	kétkezes			0						EZ NEM SZÁLFEGYVER?
Harci kalapács	??									

1.3.9 Lándzsavívó fegyverek harcértékei

Hegy	SP	Sebzés módja	Átütés	Speciális
Keskeny hegyű	+2	S	4	Kis területet roncsol, de páncélokat jól üti át
Széles hegyű	+4	S	0	Nagy területet roncsol, de nehezebben megy át a páncélokon
Szigony	+4	S	0	<ul style="list-style-type: none"> Ha minimum 11 SP lett a sebződobás (SFÉ lejön!), akkor +5 SP jár. Páncélos ellenfélnél: K6 dobás: 1-3 értéknél a fegyver elakad a testben, ha átment rajta a sebzés. Páncéltalan esetén: K6 dobás: 1-es értéknél a fegyver elakad a testben, ha átment rajta a sebzés.
Alabárd fej				

Méret: MGT bejön nagy méretnél

Szálfegyverek (Lándzsavívás)										
Fegyver	Forgatás módja	SP	Sebzés módja	Átütés	Pengehossz	KÉ	TÉ	VÉ	Sebesség	Speciális
Alabárd	kétkezes									Talán a legjobb a páncélok ellen
Bot, hosszú	kétkezes		Z	0						
Lándzsa	kétkezes		S		3 penge	12	24	24		
Pika	kétkezes		S							
Szigony, egykezes	egykezes									
Szigony, kétkezes	kétkezes									

1.3.10 Lovas fegyverek harcértékei

Lovas fegyverek										
Fegyver	Forgatás módja	SP	Sebzés módja	Átütés	Pengehossz	KÉ	TÉ	VÉ	Sebesség	Speciális
??? Kopja, könnyű										
??? Kopja, lovas										
??? Kopja,, nehézlovas										

1.3.11 Hajítófegyverek harcértékei

- A Hajítófegyverek sebzése általánosságban **Szűrő** jellegű. Ahol ez másként van, ott az adott fegyver leírásánál a „Speciális/Megjegyzés” oszlopban ezt külön feltüntetjük.

Hajító szálfegyverek (Hajítás)										
Fegyver	Forgatás módja	SP	Sebzés módja	Átütés	KÉ	CÉ	Osztó	Hatótáv	Sebesség	Speciális / Megjegyzés
Könnyű kopja							1	60m		Követelmény: Erő +3
Lándzsa _?_							1	60m		Követelmény: Erő +2
Dárda, hajító							2	60m		Követelmény: Erő +0 Pajzsba dobva csökkenti annak Védő Értékét a dobott SP értékkel

Hajítófegyverek (Hajítás)										
Fegyver	Forgatás módja	SP	Sebzés módja	Átütés	KÉ	CÉ	Osztó	Hatótáv	Sebesség	Speciális / Megjegyzés
Bola	egykezes					+2	1	20m		
Hajítóbárd	egykezes					+4	1	20m*		Maximális hatótávolsága: 20+(Erő x 4) méterben Pajzsba dobva csökkenti annak Védő Értékét a dobott SP értékkel
Hajítótőr	egykezes	+0	S			+4	2	15m		Automatikusan jár rá a Közeli lövés fortélynál leírt +10CÉ bónusz ha a célpont Cellaszáma 1. Erőbónusz: Erő 1:1-ben beszámít SFÉ bónusz még ellene esetleg.. (dupla SFÉ?)
kő, alma	egykezes					+0	1	20m*		Maximális hatótávolsága: 20+(Erő x 5) méterben
Parittyá	egykezes					+4	2	70m		Lehet nagy sebzése, de az SFÉ duplán számítson ellene (vagy SFÉ bónusz)
Ramiera _?_	egykezes					+1	1	10m		
Slán csillag	egykezes					+3	1	15m		
Tőr	egykezes					+2	2	10m		

Egyéb távolsági fegyverek (Hajítás)										
Fegyver	Forgatás módja	SP	Sebzés módja	Átütés	KÉ	CÉ	Osztó	Hatótáv	Sebesség	Speciális / Megjegyzés
Dobóháló						+0	1	4m*		Maximális hatótávolsága: 4+Erő méterben
Köpeny	egykezes					+0	1	4m		
Lasszó	egykezes					+0	1	10m		

1.3.12 Lőfegyverek harcértékei

TODO HARC #36.

- A Lőfegyverek sebzése általánosságban **Szűrő** jellegű. Ahol ez másként van, ott az adott fegyver leírásánál a „Speciális/Megjegyzés” oszlopban ezt külön feltüntetjük.
- A Sebzést és Átütést a nyílhegy is meghatározza! **TODO**
- **1 helyen rögzített „lengő” anyagok könnyen megfoghatják a lövedékeket (pl. száradó ruha).**

Íjász lőfegyverek

Egyéb távolsági fegyverek (Hajtás)										
Fegyver	Forgatás módja	SP	Sebzés módja	Átütés	KÉ	CÉ	Osztó	Hatótáv	Sebesség	Speciális / Megjegyzés
Rövid íj	kétkezes					+10	2			Az Erőbónusz csak akkor számít ha az íj erre az Erő értékre lett tervezve!
Hosszú íj	kétkezes					+12	3			Az Erőbónusz csak akkor számít ha az íj erre az Erő értékre lett tervezve!
Visszacsapó íj	kétkezes					+10	3			Az Erőbónusz csak akkor számít ha az íj erre az Erő értékre lett tervezve!
Elf íj	kétkezes					+13	3(4*)			*Csak a készítője (és egyben birtokosa) kezében, egyébként hagyományos íjként működik. Osztója: 3.
Fúvócső, kicsi	egykezes					+8	1			k20 dobásnál: 20-as dobás: 1 ÉP, különben 0 ÉP
Fúvócső, vadász	kétkezes					+10	1			

Lövész lőfegyverek

Egyéb távolsági fegyverek (Hajtás)										
Fegyver	Forgatás módja	SP	Sebzés módja	Átütés	KÉ	CÉ	Osztó	Hatótáv	Sebesség	Speciális / Megjegyzés
Kézi nyílpuska	egykezes		S			+10*	3	20m		* A kézi nyílpuska kevésbé pontos fegyver kis mérete miatt.
Nyílpuska	kétkezes	+6	S	10		+16	4	50m		Nem páncéltörő ?? A nehéztörő átviszi, vagy nem? Távolság-függő Átütés.
Nehéz nyílpuska	kétkezes	+14	S	10		+16	4	80m		Páncéltörő Ez átviszi a nehéztörő is!
Shad. páncéltörő	kétkezes		Z	??		+4	4	120m		* Újratöltés: 1 emberrel: 3 kör, 2 emberrel: 1 kör ** Páncéltörő
Khar. nyílpuska	kétkezes		S			+14	4	50m		* Míg ki nem fogy a tár. Újratöltés: 1 kör

1.4. Pajzsok, hárítófegyverek

Lásd: **Pajzsok, Alkarvédők – TODO_HARC_#15.**

1.5. Vértek, Páncélok

Utolsó szinkronizálás a pancelok draft.odt doksival: 2023-12-03

¶ A külső doksi lesz használva a markdown migráláshoz.

<i>SFÉ (ez egy egyszerűsítő, összefoglaló táblázat akar majd lenni)</i>			

A páncélok értékeit az alábbi tényezők befolyásolják:

- választott struktúra (bőr, sodrony, stb) → SFÉ-re, Alap-MGT-re hat
- anyagminőség (fém vértéknél) → SFÉ-re hat
- alapanyag típus (acél, abbit, mithrill) → SFÉ-re, Alap-MGT-re hat
- kidolgozottság minősége (illesztések) → MGT-re hat
- mennyire passzol a vértviselő testére → MGT-re hat
- csatolt elemek száma → MGT-re és védett területre hat

1.5.1 Sebzésfelfogó Érték (SFÉ)

Minden páncél rendelkezik **három** úgynevezett Sebzés Felfogó Értékkel (SFÉ), amely a páncél nyújtotta védelmet hivatott szimulálni (szűrő/vágó/zúzófegyverek ellen). Az SFÉ értéke sebzéskor levonódik a támadás SP értékéből (nem a sebzésből!), így jó eséllyel csökkenti a sebzés kategóriáját. Természetesen a támadás jellege (Szűrő/Vágó/Zúzó) határozza meg, hogy mely SFÉ értéket kell a csapással szembeállítani.

Megkülönböztetünk

- páncél struktúrát (szerkezeti felépítést határozza meg). Például: lánc, sodrony, lemez.
- alapanyag típust. Például: acél, bronz, abbitacél, ...
- védett területet. Mekkora területen véd a páncél (csatolt elemektől függ)

Látható tehát, hogy az SFÉ független attól, hogy csak egy mellvért-darab, vagy teljes páncélzat borítja testünket – amennyiben azonos anyagból készültek.

Kapcsolódó harci fortély: **Vértviselet**

1.5.2 Páncél struktúrák, alapanyag minősége

Az SFÉ értéke független attól, hogy mekkora testterületet borít be a vért. Értékét a páncél fizikai felépítése, anyaga adja. Az egyes páncél struktúrák különbözőképpen alkalmasak a három fő támadási típus (szűrő/vágó/zúzó) ellen való védekezésre, ezért minden vért típus 3 különböző SFÉ értékkel rendelkezik. Sebzéskor a támadó karakter dobás után bemonджа végleges SP értékét (pl., 18, Szűrő”), amiből kiderül, hogy milyen jellegű a támadás és az áldozat annak megfelelő SFÉ értéket von le belőle.

Amennyiben a páncél alapanyag jobb, vagy rosszabb minőségű az átlagosnál, akkor a táblázatban megjelölt határokon belül javulhatnak/romolhatnak SFÉ értékei. Ennek persze szó szerint „ára van”. A minőség növekedése nagyon megdobhatja a vért árát. (a fentiek kizárólag fém vértékre értelmezhetők)

Páncél struktúra	Szűrő SFÉ	Vágó SFÉ	Zúzó SFÉ	Ár
Posztó/Bunda	0	2	2	?%
Bőr	2	4	2	?%
Keményített bőr	3	5	3	?%
Brigantin				?%
Lánc	8-10-12	5-7-9	2-3-4	?% - 60% - ?%
Sodrony	10-12-14	7-9-11	3-4-5	?% - 100% - ?%
Pikkelypáncél	10-12-14	11-13-15	4-6-8	?% - ?% - ?%
Lemezpáncél	10-12-14	12-14-16	7-9-11	70% - 160% - 250%

1.5.3 Páncél tagok és a védett terület

Páncél tag	Véd	Tulajdonságok, védett helyek
Mellvért	50%	Csak a torzót védi elől, hátul, oldalt.
+ Sisak	+10%	A fejet védi
Felkarok / alkarok / combok / lábszárak	+10%*	Tagonként értendő a +10%.

1.5.4 Páncéldobás

Az áldozat dobja k10-el ellenfele sebészdobása után (közben). Tulajdonképpen egy egyszerűsített százalékdobás, hogy a csapás páncéllal fedett területet talált-e el. Minden páncél $X\%$ -ban védi a testet. X -et a fenti táblázatból lehet kiszámolni.

Például: torzót, felkart és alkart védő páncél a test 70% -át védi ($50+10+10$). Így k10-en az 1-7-es dobás esetén véd a páncél, 7-10-es esetén nem, mert a csapás fedetlen részt talált el.

1.5.5 Mozgásgátló Tényező (MGT)

Harc és mozgás során a vérték, egyes pajzsok, valamint a felszerelés egyes elemei korlátozhatják a karaktereket. Ennek szimulálására van a Mozgásgátló Tényező – röviden MGT. A fenti vértéknek, pajzsoknak és egyes fegyvereknek van MGT értéke. Alapesetben a páncél struktúráknál leírt MGT alapértékekhez hozzáadjuk a kategória- és minőségfüggő értékeket kapcsolt darabonként, beleértve a torzót védő mellvértet is.

• 1 MGT $\rightarrow -0,5$ KÉ, -1 TÉ, VÉ

• 1 MGT $\rightarrow -1/5$ mozgást igénylő képzettségpróbákra (lefele kerekítve)

(KM dönt, de például ügyességet érintő Ügyességpróbára nyilván nem jár levonás, ha nincs páncélkésztyűben a játékos)

Alap (mellvért) MGT

Az alábbi alapértékeket akkor kell beleszámítani az MGT-be, ha a karakter visel mellvért-darabot.

Struktúra	Mellvért MGT alap
Posztó	3
Bőr	6
Keményített bőr	9
Brigantin	?
Lánc	12
Sodrony	15
Pikkely	17?
Lemez	18

+ egy érzékeny pont jobb védelme	Egy tenyérszéli pontra erősített extra védelem. Anyagfüggő +SFÉ. +MGT: 3-6
----------------------------------	--

Vért kidolgozottsága, csatolt elemek száma

A fenti tényező is fontos elem az MGT kiszámításában. A vért elemek kapcsolódásainak jó kidolgozottsága alapvető fontosságú a gördülékeny mozgáshoz. Egy rossz illesztékekkel készített vértzet rettenetesen nehezíti a mozgást viselője számára, nem minden a nagy SFÉ. Kiváló alapanyagból is lehet hitványul megformált munkát készíteni, fontos tehát a jó készítő mester is.

Minden csatolt elem után a táblázatból kinézett MGT érték adódik hozzá az MGT alaphoz.

Ezt a számértéket a **Kidolgozottság** elnevezéssel illetjük.

Figyelem: maga a Mellvért-darab is beleszámít az elemek számába! (így ha csak mellvért-darabot visel a karakter, a minőségi különbség akkor is megjelenik). Ha nincs mellvért-darab, akkor az Alap MGT-t **nem** kell beszámítani, csak a lenti kikeresett számot kell a kapcsolt tagok számával szorozni.

Csatolható tagok: mellvért, felkar-tagok, alkar-tagok, comb-tagok, lábszár-tagok, **sisak** (6 db)

Megjegyzés: A páros tagok pl. „felkar-tagok” a számolásban egynek számítanak, aki csak fél párat visel, az is ennyit „fizet” érte, ilyen szinten már felesleges bonyolítás lenne a túlzott differenciálás.

+MGT csatolt elemenként – Kidolgozottság függő						
Kat	Struktúra	Pocsék	Gyenge munka	Átlagos	Jó munka	Mestermunka
I.	Nem merev, nem fém	3	2	1	0,5	-
II.	Nem merev, fém	4	3	2	1	0,5
III.	Merev, fém	5	4	3	2	1
	Ár szorzó (kidolgozottság)	x 0,1	X 0,5	-	x 10	x 100

1.5.6 Fém vérték alapanyagai

A különböző fém ötvözetek alapanyagai változtathatnak az SFÉ és MGT értékeken. Amihez viszonyítunk az alaphelyzetben az az acél.

	SFÉ	Alap MGT	Ár (anyag-szorzó)
Acél	+0	+0	1x
Bronz	-3	+6	0,5x
Abbitacél	+2	- ?	10x
Mithrill	+5	-?	100x
Lunír	+ ?	- ?	?

1.5.7 Páncél Ára

A páncél teljes árát a következőképpen kaphatjuk meg:

Teljes ár = (Mellvért ár) + (Csatolt tagok ára)

Mellvért ár = (mellvért alapára \times kidolgozottság-szorzó \times anyag-szorzó)

- a mellvért-darab árát az SFÉ táblázatban találjuk (%). Anyagminőségtől is függ.
- a kidolgozottságból adódó szorzót az előző táblázat tartalmazza. Ha jobb a kidolgozottság, drágább a páncél – ez érthető.
- Ha fém vérről beszélünk és a vért nem hagyományosan acélból készült, akkor a „Fém vérték alapanyagai” táblázatban található **anyag-szorzó** értéket is be kell vonni. (az Acél szorzója: 1) Pl. abbitacél esetén az értéket 10-el kell szorozni.

Csatolt tagok ára

A plusz csatolt tagok egyenként a mellvért-darab 1/5-ét érik, azaz egy teljes vért a mellvért-darab árának pont a kétszerese. **Csatolt tagok ára = 1/5 \times (Mellvért ár) \times (Csatolt tagok db)**

(a „Csatolt tagok db”-ba itt nem számít bele a Mellvért-darab!)

Miért százalék érték az „Ár”?

Az SFÉ táblázatban nem véletlenül százalék értékek szerepelnek arany, vagy más fizetőeszköz helyett. Ennek oka az, hogy tájegységtől függően más-más a vérték ára. Itt csak az egyes típusok közötti ár-arányt adtuk meg. Természetesen ebbe is bele lehet kötni, hogy pl. egy adott országban nem pont ezek az arányok, de ennyire részletes bontásba véleményünk szerint értelmetlen belemenni – felesleges bonyolítás lenne.

1.5.8 Példa egy páncél leírására

JK: „Milyen a páncélja?”

KM: „Ez egy Sodrony páncél. Anyaga acél, anyagminősége (-1)-es (SFÉ-re), kidolgozottsága Gyenge. Három tagot látsz: mellvért-darabot, felkar-tagot, alkar-tagot. Méretben passzol rád, nem kapsz büntetést.”

1.5.9 Erő bónusz MGT-re

Aki erősebb, azt kevésbé korlátozza egy nehezebb páncél.

A hordott páncél MGT-je a karakter Erő tulajdonságának kétszeresével csökken
(ha az Erő 0 alatti, akkor értelemszerűen nő az MGT)

1.5.10 Erő követelmény MGT-re

A vérték viselése embert próbáló feladat. Éppen ezért a vérték viselésének követelményeket állítottunk:

Full MGT	Erő követelmény
10-20	+1
21-30	+2
31-40	+3
41-50	+4

1.5.11 Rossz méretű vért viselése

Néha előfordul, hogy a szükség ráviszi a hősöket is, hogy legyőzött ellenfeleik páncéljait tulajdonítsák el, ha épp megszorulnak.

Az ilyen vért azonban sokszor nem passzol új tulajdonosának testalkatához. Túl nagy, túl szűk, nem ott forog el, ahol kényelmes lenne... stb, stb.

Ilyen esetben a KM az adott karakter számára a „Vért megmunkálásának” értékét tetszés szerint leronthatja. Például Endirell a barbár magára ölti imént elhalálozott ellenfele Átlagos megmunkáltságú acél lemez mellvértjét + a felkar és alkar tagokat is (össz: 3 tag). Ennek ugye így 3-as a kidolgozottsága alapesetben (merev, fém vért; átlagos).

Az új páncél viszont úgy áll hősünkön, mint tehénen a gatyá. Testalkata ugyanis sajnos nem egyezik az elhunyt ellenségével. A KM szigorú: a páncél kidolgozottság értéket Endirell számára 5-re rontja le. Alapesetben az MGT ugye 27 lenne ($18 + 3 \times 3$), de a büntetés után már 33-ra ugrik ($18 + 3 \times 5$).

1.5.12 Egydarabos tag viselése

Jellemzően az alkarvédőkre gondolunk itt, melyek nem kapcsolódnak más tagokhoz.

TODO: külön értékük legyen (anyagfüggő!!), vagy használjuk erre is a táblázatot simán?

Vértviselet fortély nem mérsékli MGT hatásukat!

Használatukról a „Hárítófegyver használat” fortély ad útmutatást.

1.5.13 Sérült vért javítása és MGT módosító hatása

Ha megsérül a vért, azt bizony javítani kell és ez bizony nem olcsó mulatság fém vérték esetén.

Az elszennvedett csapások alapján a KM meghatároz egy **az egész vértre** vonatkoztatott sérülés százalékot (**Sérülés jellemző**). A javítás a vért teljes árának annyi százaléka, amennyi a Sérülés értéke.

Ha megsérül a vért, az bizony előbb-utóbb akadályozni fog a mozgásban.

Opcionális szabály: az MGT az eredetihez képest annyi százalékkal nő, amennyi a vért Sérülés jellemzője.

1.5.14 Példa átlagos páncélra

MGT

- Sodronying, gyenge kidolgozottságú (nem az alapanyag, az elkészítés gyenge!)
- Védett terület: mellkas, felkar, alkarok, combok (összesen: 4 tag).
- Alap MGT: 15 (Sodrony)

→ Nem merev, fém (II.kat) / Gyenge munka → +3 MGT / tag (Kidolgozottság)

→ Karakter Erő tulajdonsága legyen: +2 → $(2 \times 2 = 4 \text{ jön le})$

Összesen tehát: $15 + (4 \times 3) - (2 \times 2) = 23 \text{ MGT}$

SFÉ

→ Alapanyag minősége átlagos (nincs SFÉ módosulás)

→ Acélból van: (nincs SFÉ módosulás)

→ Alap SFÉ: $12 / 9 / 4$

→ Összesen: $12 / 9 / 4 \text{ SFÉ}$

Ár

→ Alap: 100% (sodrony, átlagos anyag), de a kidolgozottság „gyenge” (0,5x) → Mellvért ár : 50%

→ Így 1db tag ára: $(50 / 5) = 10\%$

→ Végleges ár: $50\% + (3 \times 10\%) = 80\%$, azaz egy átlagos acél mellvért darab 80%-ába kerül a fenti teljes páncél-kombó. (csak 3 taggal szoroztunk, mert a mellvért-darabot már beleszámoltuk!)

1.5.15 Példa egy vértre, amiben a lehető legnehezebb mozogni...

... és még az anyagminősége is a legvacakabb.

MGT

→ Lemezvért, pocsek kidolgozottságú, anyaga: bronz

→ Alap MGT: $18 \text{ (lemez)} + 6 \text{ (bronz)}$

→ Merev, fém (III.kat) / Pocsek munka → +5 MGT / tag (Kidolgozottság)

→ Védett terület: mellkas, felkar, alkarok, combok, lábszárak, fej (összesen: 6 tag).

→ Karakter Erő tulajdonsága legyen: +1 → $(2 \times 1 = 2 \text{ jön le})$

Összesen tehát: $18 + 6 + (6 \times 5) - (2 \times 1) = 52 \text{ MGT}$

SFÉ

→ Alapanyag minősége: leggyengébb (-2 SFÉ)

→ Bronzból van: $(-3 \text{ SFÉ}) = -5 \text{ SFÉ}$

→ Alap SFÉ: $12 / 14 / 9$

→ Összesen: $7 / 9 / 4 \text{ SFÉ}$

Ár

→ Alap: 70% (lemez, vacak anyag), a kidolgozottság is „vacak” (0,1x) és bronzból van: (0,5x)

→ Mellvért ár: $70\% \times 0,1 \times 0,5 = 3,5\%$

→ Így 1db tag ára: $(3,5\% / 5) = 0,7\%$

→ Végleges ár: $3,5\% + (5 \times 0,7\%) = 7\%$, azaz egy átlagos acél mellvért darab 80%-ába kerül a fenti teljes gyatra páncél-kombó. (csak 5 taggal szoroztunk mert a mellvért-darabot már beleszámoltuk!)

1.5.16 Vértviselet fortély

Ennek a fortélynak az ismerete csökkenti az MGT okozta levonások hatását.

1.fok: -15 MGT

2.fok: -30 MGT

3.fok: -35 MGT

- Mellvértnél: +5 VÉ

- *Full vértől: +10 VÉ*

A Tulajdonság- és Képzettségpróbánál is csökkenjen a büntetés?

1.6. Távolsági harc

Kitéve külön doksiba. Ha kész, visszatenni.