

# ***KM100 SZABÁLYRENDSZER***

*Fortélyok*

*vl*

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.Fortélyok.....	3
1.1.Általános szabályok.....	4
1.2.Karmák.....	5
1.3.Titkos fortélyok.....	6
1.3.1 Titkos harci fortélyok.....	6
1.3.2 Titkos általános fortélyok.....	6
1.3.3 Titkos alvilági fortélyok.....	6
1.4.Harci fortélyok.....	7
1.5.Lovas fortélyok.....	14
1.6.Íjász, Hajítás fortélyok.....	15
1.7.Általános fortélyok.....	17
1.8.Alvilági és fizikai fortélyok.....	18
1.9.Szociális fortélyok.....	19
1.10.Világi Fortélyok.....	21
1.11.Tudományos Fortélyok.....	22
1.12.Művészeti Fortélyok.....	23
1.13.Mágikus, misztikus fortélyok.....	24
1.14.Pszí fortélyok.....	25
1.15.Slan fortélyok.....	27

# **1. FORTÉLYOK**

---

*A Fortélyok egyedi ismeretek, melyeket ugyanúgy KP-ből vehet fel a karakter, mint a Képzettségeket, de legtöbbször pont rájuk épülnek, kiegészítik őket, valamint kevésbé differenciált tudást takarnak.*

## 1.1. Általános szabályok

- A Fortélyokat nehézségük és összetettségük szerint csoportosítjuk. Lehetnek 1, vagy több fokúak.
- Minden fok költsége: **15KP**
- Több fokú Fortélyoknál szintenként csak egy fokot lehet fejlődni akkor is, ha lenne elég KP több fokra is! Ez alól kivétel az 1. szint (karakteralkotás).
- Egy szintlépés alkalmával nem vehető fel két olyan Fortély, amely ugyanazt a jellemzőt/képzettséget, stb módosítja.
- A fortélyoknak lehetnek követelményei: Tulajdonságok elvárt értékei, képzettségek elvárt szintje, esetleg más fortélyok megléte, vagy valamilyen nem számszerűsíthető körülmény.

## 1.2. Karmák

A Karmák speciális jellemvonások, melyeket a fortély rendszeren belül kezelünk, de nem kerülnek KP-ba. Követelményeik nem számszerűek, hanem valamely esemény, különleges cselekedet. Így nem kerülnek KP-ba sem, kaland során lehet „megszerezni” őket. Hatásuk a karakter Auráján is megjelenik. Minden esetben a KM adja őket, a játékos nem veheti fel önként, valamint nem követelheti azt a KM-en.

A lenti karmák nem feltétlenül fednek le mindent, a KM ha úgy érzi az adott kaland hangulatához illene egy új, általa kitalált Karma, akkor nyugodtan megadhatja, de legyen tekintettel az erőviszonyokra, Karmaként csak valamilyen színesítő ismeretet adjon.

A karmák lehetnek a fortélyokhoz hasonlóan fokkal, vagy %-kal jellemezhetőek.

Versenyeken, klubokban viszont csak és kizárólag az itt leírt Karmákat adhatja meg a KM a játékoskal való egyeztetés után!

Általános				
	Karma neve	Mérték	Követelmény	Hatás
	Hős	1 fok	Mindig segít a bajba jutottakon, mindig kész az önfeláldozásra, mindig a jó ügy érdekében cselekszik. Aki sok-sok hőstettet hajt végre, megkapja ezt a Karmát.	Pro: Ez ténylegesen megnöveli az értékeit (mértékét még megbeszéljük), segítve ezzel további hőstetteit. Kontra: Elég csak egyetlen rossz cselekedet, és elveszíti a karmát, és soha többé nem lehet visszaszerezni! Ekkor egy bukott hős karma a jutalma...
	Bajnok	1 fok	Hasonlít a hősrre, de már nem feltétlenül kell jónak lennie. A hőstettei egyetlen csoportra korlátozódik. Ő a csoport hőse, egymaga hoz dicsőséget / védelmezi meg / viszi győzelemre a csoportot. Pl: Achilles	??
	Alkoholista	1 fok	No comment :)	??
	Gyerekgyilkos	1 fok	Gyereket ölt	Az ilyen karma lemoshatatlan, aurán jól látható mocskos szégyenfolt. Történetétől függően rossz hírnév is társulhat hozzá. Ha megtudják, kultúrájától függő negatív hatások érik. Kiközösítés, lincselés...
	Gyilkos	1 fok	Minimum 100 sikeres orvgyilkosság	A rengeteg gyilkosság megmérgezte a lelket, ha nem leplezed, Aurádon jól láthatóak a sötét foltok, melyek beszennyeznek. <b>Hatása:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Nem gyógyíthat sz se világi, se mágikus úton</li><li>TODO</li></ul>
Mágikus, misztikus				
	Összhang (%)	%	Előttörténet	Mágikus karma Például: <ul style="list-style-type: none"><li>Esőben varázsló (30%)</li><li>Tömegben varázsló (20%)</li><li>stb</li></ul> lásd a Mágia fejezet „Összhang karmák” fejezetét!
	Profán	??	„A cipőfűzőjét is mágiával köti be” Minden apró piszlicsáré ügyet mágiával intéz, csak megmozdulni ne kelljen :)	Pro: Az apró, kis hatású varázslatokat ingyen, vagy 1-2 Manáért tudja alkalmazni, annyira megszokottá, begyakorolttá vált a használatuk. Kontra: <ul style="list-style-type: none"><li>A nagy hatalmú varázslatokat dupla Manáért tudja csak alkalmazni</li><li>Nem képes Rituális mágiák alkalmazására</li></ul>

### 1.3. Titkos fortélyok

A Titkos fortélyok általában egyes képzettségek nagyon magas szinten történő művelői által, kivételes esetben tanulható – legtöbbször félmágikus – ismeretek.

#### 1.3.1 Titkos harci fortélyok

	Kobratánc	???	Gorviki fejjavásklán Összpontosítás – 9.szint ? Kétkezes harc – 2.fok Kardvívás – 9.szint	Végtagokat, hasat, páncéltalan részeket támad. Hatása: harci transz (kizökkenéshez mi kell?) • Nő a harcok Sebesség értéke: +5 • Ez értelmetlen, mert annyit támad, amennyit az ellenfelek rá! • Sebzés: k20+2 SP (semmi más bónusz nem számít) • TÉ: +10 • Páncéldobás esélyeit módosítja: • nagyobb esély a végtagokra VAGY • -20% a páncéldobásra • Támadások száma: max annyi, amennyi az ellenfél(felek) támadásai össz, mivel regál a támadásokra. Lemesélve: • Ő dob először (megelőző) támadást. Ha az sikeres (sebző), akkor az ellenfél elveszíti a támadását.
--	-----------	-----	--	--

#### 1.3.2 Titkos általános fortélyok

	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
	Állat testvér	1 fok	Idomítás – 15.szint vagy Lovaglás – 15.szint (csak lóra) vagy Léglovaglás – 15.szint (csak adott fajú repülő lényre) Fogékonyság: +3	A felsorolt 3 képzettség legfelső fokán már olyan magas fokú kapcsolat jön létre ember és állat között – szinte lelki társá válnak –, ami korlátozott telepátiát hoz létre. Az ilyen kapcsolat csak egyszerűbb érzelmek, hangulatok, parancsok közvetítésére alkalmas. Megjegyzés: a kapcsolat olyan konkrét állatokra vonatkozik, akikkel legalább 1 éve szoros napi érintkezésben van.

#### 1.3.3 Titkos alvilági fortélyok


	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
	Élő álca	1 fok	Álcázás/Álruha: 15.szint	Titkos, félmágikus ismeret. Csak az álcázás legnagyobb mesterei ismerik – állítólag. Alkalmazója kellékek nélkül is képes átformálni vonásait. A hatás csak annyi lehet, amennyit maszkkészítő eszközökkel is el tudna érni. Például: pár perc alatt szakállat, bajszot növeszt, ráncokat varázsol az arcára, megváltozik szeme színe, stb.
	Tapadás	1 fok	Mászás: 15.szint	Titkos, félmágikus ismeret. Képes vagy pókként megtapadni a falon – akár a mennyezeten is. A kapaszkodáshoz nincs szükség kiszögelésre.

## 1.4. Harci fortélyok

**Ötlet\_1:** HM követelményt bevezethetnénk: pl. 30 elköltött HM kell, hogy fel lehessen venni egy bizonyos fortélyt.

**Ötlet\_2:** a halálos harci fortély-kombók ellen: minden fortély adjon valamilyen típusú „karmát” és legyen „karma-limit” típusoktól függően (karakter jellemétől függjön, hol a limit...?)

Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
Alakzatharc	Lásd a leírást!	A társak is ismerjék az adott alakzatot + Alakzat függő, lásd azok leírását!	Sok féle alakzat létezik. Gyalogos, kisebb létszámra, nagy, csatatéri formációkra tervezett, valamint lovas alakzatok. Az Alakzatharc fortélyt akárhányszor felveheted. Ilyenkor választhatsz 2 alakzatot, melyek megtanulásának követelményeit teljesíteni tudod.  Egyes alakzatok ismeretének több foka van, ezekre külön költeni kell. Például egy "Lovas ék" alakzat 2.fokához külön alakzatként ismerni kell már a "Lovas ék" 1.fokát is.  Ha egy csoportban a társak legalább fele alacsonyabb fokon ismeri az adott alakzatot, akkor mindenkire az alacsonyabb bónuszok érvényesek.  <i>A választható alakzatok (kicsi, nagy, lovas) listáját lásd a Harcrendszer fejezet "Harci alakzatok" fejezetében.</i>
Fárasztás	1 fok	Harcmodor: 6.szint Ügyesség: +1	Ha a <b>Fárasztás</b> harci taktikát alkalmazod és rendelkezel ezzel a harci fortéllyal, akkor további <b>+3 VÉ</b> -t csökkentesz ellenfeleden támadáskor. A fortély nagy ismerői a bajvívók és harcosok. Pusztításban nem alkalmazható.
Belharc - konkrét fegyver	2 fok	<b>1.fok:</b> Ügyesség, Gyorsaság: +1 Közelharc - 6.szint  <b>2.fok:</b> Ügyesség, Gyorsaság: +2 Közelharc - 9.szint Használt fegyverre: Mesterfegyver - 1.fok	Testközelben érzed igazában elemekben magad. Sikeres „Belharcba kerülés” manőver esetén Belharc szituációba kerülsz és harcértékeidre a következő pluszok járnak: <b>KÉ: +2, TÉ: +3, VÉ: +3</b> <b>Fontos:</b> ezt a fortélyt konkrét fegyverre (Pusztázó kéz is ide tartozik) kell felvenni, csak annak használatakor járnak a bónuszok. A Belharcot így többször is fel lehet venni. Az ellenfél módosítóinak változását lásd a Harcrendszer fejezet „ <b>Belharc</b> ” harci taktika leírásánál!
Fegyverrántás	2 fok	<b>1.fok:</b> Gyorsaság: +1 <b>2.fok:</b> Gyorsaság: +2	Bónuszok fegyverrántás szituációban (az alkalmazó oldalán): <b>1.fok:: +5KÉ</b> <b>2.fok: +10KÉ</b> Bővebben lásd a Harcrendszer fejezet <b>Fegyverrántás</b> alfejezetét!
Forgósél támadás	1 fok	Min. 2 támadás Harcmodor: 6.szint  Manőver ismeret: Kibontakozás/Átsiklás (1.fok)	1db támadást adhatsz le a körben, de azt egyszerre több ellenfél ellen (akik a fegyvered hatótávolságán belül vannak) Közelharcban nem alkalmazható!
Gyors kezdeményezés	1 fok	Gyorsaság: +2	Kivételesen gyorsan mozdulsz a harcban. Kezdeményező Értékedre +4 bónusz jár.
Harc helyhez kötve	1 fok	Önuralom: +1 Harcmodor: 3.szint	Felezi a Harc helyhez kötve szituációt levonásait: -5 KÉ, -10 TÉ, -10 VÉ

Harci akrobatika	2 fok	<p>1. fok: Ügyesség: +2 Gyorsaság: +2 Akrobatika: 4.szint</p> <p>2. fok: Ügyesség: +4 Gyorsaság: +3 Akrobatika: 8.szint</p>	<p><b>Leírás:</b> „Pattog, mint a nikkelbolha” - mondják, ha harcolni látnak. Küzdelem közben akrobatikus elemeket – ugrásokat, vetődéseket, pörgéseket – alkalmazol, amelyek előnyhöz juttatnak a földhözragadt kis senkik ellen...</p> <p><b>1.fok:</b> Az Akrobatika képzettséged felét hozzáadhatod bónuszként TÉ/VÉ értékeidhez. Kibontakozás/Átsiklás manőverre +1 bónuszt kapsz.</p> <p><b>2.fok:</b> Az Akrobatika képzettségedet 1:1 hozzáadhatod bónuszként TÉ/VÉ értékeidhez. Kibontakozás/Átsiklás manőverre +3 bónuszt kapsz.</p> <p><b>Fegyverek:</b> A forgatott fegyverek össz pengehossza nem lehet nagyobb, mint 1 penge (Például 1db hosszú kard, vagy 2db rövidkard), továbbá súlyuk is fontos tényező (KM dönt).</p> <p><b>Vérték:</b> a fortély csak olyan hajlékony, könnyű, nem-fém vértben használható, melynek nem nagyobb MGT-je -nél.</p> <p><b>Alkalmazás:</b> ha olyan a szituáció, hogy az alkalmazó nem képes, vagy nem akarja alkalmazni harca közben ezt a stílust (pl. túl feltűnő lenne az ugrabugrálása), akkor nem kapja meg a leírt bónuszokat.</p> <p><b>Helyigény:</b> a KM dönt, hogy van-e elég hely az alkalmazáshoz, de ne legyen túl szigorú; egy közepes szobában is alkalmazható (falra ugrás, elrugázkodás, stb).</p>
Harci anatómia	3	<p><b>1.fok:</b> Intelligencia: x Harcmodor: 4.szint Összpontosítás: 3.szint</p> <p><b>2.fok:</b> Intelligencia: y, Közelharc: 8.szint Összpontosítás: 6.szint Élettan - 3.szint</p> <p><b>3.(titkos) fok:</b> Intelligencia: z Fogékonyság: +1 Élettan - 5.szint Közelharc: 12.szint Összpontosítás: 9.szint Mester, aki tanítja;</p>	<p>Ismered a test sebezhető pontjait és tisztában vagy a létfontosságú belső szervek elhelyezkedésével.</p> <p><b>1. fok:</b> +5 SP</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a Visszafogott Csapás harci taktika csak Hátulról támadás esetén működik, harc közben nem.</li> <li>„Leütés hátulról” harci szituációban is bónuszt ad.</li> </ul> <p><b>2. fok:</b> +10 SP</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Harc közben is használható a <b>Visszafogott Csapás</b> harci taktika.</li> <li>„Leütés hátulról” harci szituációban is bónuszt ad.</li> </ul> <p><b>3.fok:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ismer olyan kényes pontokat, amelyekkel béníthat, görcsöt vagy kábulatot okozhat, és az ilyen technikával okozott ugyanilyen hatásokat szüntethet meg. Szemgolyót szedhet ki harc közben.</li> <li>A 3.fokot csak fejjavadász, boszorkány, boszorkánymester és egyes harcművész iskolákban tanítják</li> <li>„Leütés hátulról” harci szituációban is bónuszt ad.</li> </ul> <p><u>Megjegyzések:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A fortély csak elfszabásúak ellen használható, ha anatómiájuk nem titok, vagy nem ismeretlen az alkalmazó számára</li> <li>Csatabárdokkal, buzogányokkal, kétkezes fegyverekkel a fortély nem alkalmazható.</li> <li>Nem alkalmazható Páncélszúrás manőver alkalmazása közben.</li> <li>A fent leírt előnyök nem érvényesülnek bármilyen világi, vagy mágikus módszerrel kiváltott harci lázban.</li> </ul>



			<p>Harci extázisba esel, melyből nagyon nehéz kizökkenteni. A menekülésre nem gondolsz.</p> <p><b>1.fok:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erő, Edzettség, Gyorsaság tulajdonságpróbákra: +1</li> <li>• KÉ:+2; TÉ:+4 VÉ:-10</li> <li>• SP: +1</li> <li>• Harcmódor Sebesség:+1; ÉP:+2</li> <li>• AME, MME: +5</li> <li>• Sebesülés TÉ levonása 5-el mérséklődik</li> </ul> <p><b>2.fok:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erő, Edzettség, Gyorsaság tulajdonságpróbákra: +2</li> <li>• KÉ:+4; TÉ:+8 VÉ:-10</li> <li>• SP: +2</li> <li>• Harcmódor Sebesség:+2; ÉP:+4</li> <li>• AME, MME: +10</li> <li>• Sebesülés TÉ levonása 10-el mérséklődik</li> </ul> <p><b>3. fok (speciális):</b> Csak mágiával érhető el. Például ork ereklje hatása, vagy Arel áldása. Ezek különleges állapotok, ezt a szintet nem lehet tanulással elérni, így KP-t sem lehet rá költeni. Bővebben lásd a Mágia fejezetet.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erő, Edzettség, Gyorsaság tulajdonságpróbákra: +3</li> <li>• KÉ:+6; TÉ:+12 VÉ:-10</li> <li>• SP: +3</li> <li>• Harcmódor Sebesség:+3; ÉP:+6</li> <li>• AME, MME: +10</li> <li>• Sebesülés TÉ levonása 15-el mérséklődik</li> </ul> <p><b>Speciális:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pajzs VÉ nem számít, lövés, mágia, pszi tiltott.</li> <li>• Hajításnál a fegyver Osztója csökken:-1 (min 1)</li> <li>• A +ÉP a Harci láz alkalmazása alatt adódik csak hozzá az <u>utolsó</u> egészség kategória oszlopához.</li> </ul> <p><b>Bekerülés Harci lázba:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 kör hergelés szükséges</li> <li>• Harc közben elég 1 kör</li> <li>• Ha sebet kap (vagy okoz magának), akkor szintén elég 1 kör</li> </ul>
TÁ P	Harcos elme	4 fok	<p><b>TODO: Erősebb követelményeket!</b></p> <p><b>1.fok:</b> Önuralom: +1</p> <p><b>2.fok:</b> Önuralom: +2</p> <p><b>3.fok:</b> Önuralom: +3</p> <p><b>4.fok*:</b> Önuralom: +4 Chi harc használata</p> <p>A Fortély minden foka</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 VÉ-t semlegesít az ellenfél VÉ csökkenést okozó támadásaiból. Az ÉP seb okozta VÉ csökkenésre ez nem vonatkozik.</li> <li>• 1 ponttal mérsékeli a sebesülés hatására elszenvedett TÉ csökkenést</li> <li>• NEM mérsékli a Fárastás harci taktika használata során az <u>alkalmazó</u> által elszenvedett automatikus VÉ csökkenést.</li> </ul> <p><b>4.(titkos) fok:</b> Az alkalmazó VÉ-je Védekező harcban (harci taktika) egyáltalán <u>nem csökken</u> ellenfelei támadásának hatására.</p>
	Hárítófegyver használat	1 fok	<p><b>Ügyesség: +1</b></p> <p><b>Alapeset:</b> hiába visel valaki háritófegyvert, ha nem tudja használni, nem kap semmilyen pluszt.</p> <p><b>Hatás::</b> Megkapja a háritófegyver VÉ módosítóját Az egyes háritófegyverek leírását lásd a Harcrendszer „Fegyverek” fejezetében.</p> <p>Gyakori háritófegyverek: Alkarvédő, csatakesztyű, köpeny (köpenyvívás), tonfa, fejjavázkard.</p> <p><b>Megjegyzés::</b> Egyszerre legfeljebb 1db háritófegyver használható! Pusztító fegyverek és kétkezes, vagy nagyobb kardok ellen hatástalan, nem ad védelmet.</p> <p><b>Megjegyzés 2:</b> a háritófegyverre is felvehető Mesterfegyver fortély. Ekkor annak VÉ bónusza is beszámít.</p>

Kaszabolás	2 fok	<b>1.fok:</b> Erő: +1, Harcmódor: 4 <b>2.fok:</b> Erő: +1, Harcmódor: 8	<b>1.fok:</b> Ha harcképtelenné teszel valakit, akkor kapsz egy bónusz támadást egy közeli ellenfél ellen. Ezt egy körben max 1x alkalmazhatod. <b>2.fok:</b> Mint az 1.fok, de akárhányszor alkalmazhatod egy körben. A fortély hatása lő- és hajítófegyverek használatánál nem érvényesül!
Elsőprő roham	1 fok	Harcmódor: 4.szint	Roham esetén KÉ: +5; Erőbónusz duplázódik. Öngyilkos roham esetén a fentiek <u>nem</u> használhatóak.
Kétkezes harc	3 fok	<b>1.fok:</b> Főfegyver harcmódora – 6.szint Kiegészítő fegyver harcmódora – 3.szint  <b>2.fok:</b> Főfegyver harcmódora – 9.szint Kiegészítő fegyver harcmódora – 6.szint  <b>3.fok:</b> Főfegyver harcmódora – 9.szint Kiegészítő fegyver harcmódora – 9.szint	<b>Alapeset:</b> Képzetlen kétkezes harc esetén két fegyver használatakor a főfegyver (nagyobb fegyver) harcmódora és értékei számítanak. Továbbá: -10 KÉ/TÉ/VÉ; +1 Sebesség  <b>1.fok:</b> Főfegyver (nagyobb fegyver) harcmódora számít. Fegyver harcértékek összeadódnak. Egyik fegyver Mesterfegyver fortélyja sem számít. Továbbá: +3 Harcmódor-Sebesség* <b>2.fok:</b> Mint az 1.fok, de csak a főfegyver Mesterfegyver fortélyja számít (akkor is, ha a két fegyver típusa ugyanaz!) Továbbá: +6 Harcmódor-Sebesség* <b>3.fok:</b> Mint az 2.fok, de mindkét fegyver Mesterfegyver fortélyja beszámít (annál hosszabbak esetén viszont semmilyen bónusz nem számít és a fegyverek harcértéke 0) Továbbá: +6 Harcmódor-Sebesség* (ez nem emelkedik)  <b>*Harcmódor-Sebesség bónusz</b> 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!) <b>Általános szabályok:</b> • Támadások számának meghatározásánál a nagyobb fegyver számít (+sebesség beszámításánál) • Kétkezesség fortély: ha a Kétkezes harc legalább 1.fokú, akkor +1 Sebesség bónuszt ad • 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 • 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
Kétkezesség	1 fok	Csak 1.szinten vehető fel.	• Mindkét kezddel levonás nélkül tudsz harcolni, de csak 1 fegyverrel!! • „Páros hajítás” harci szituációban csak -15CÉ büntetés jár mindkét kézre. • Ha legalább 1.fokon jártas vagy Kétkezes harcban és épp két fegyvert forgatsz, +1 járul harci Sebesség értékedhez.
Kínokozás Miben különbözik a Harci anatómiától?	1 fok	Élettan (elfszabásúak): 4.szint	Sebzésed: <b>XX</b> Ellenfeled Fájdalomtűrés célszáma 3-al nő. A próba rontása esetén Önuralom próba: 6 (nehéz) ellen. Ha elrontja, akkor a következő körben Harci gyűlölet vagy Harci félelemből módosítóival harcol (KM dönt). Csak egykezes szűrő-vágó fegyverrel alkalmazhatod.
Kitérés Lövés elől	1 fok	Ügyesség +3 Gyorsaság : +3 Összpontosítás 6.szint	<i>Gyorsaságod és hidegvéred páratlan! Képes vagy kitérni a rád kilőtt lövedékek útjából.</i> Amennyiben észleled, hogy rád lőnek és nem számítasz Készületlennek, valamint kizárólag arra figyelsz, hogy elkerüld a lövedéket, akkor az erre vonatkozó Gyorsaságpróba során +2 bónuszt kapsz (Szándékos kitérés lövés elől).

	Körkörös harc	1 fok	Akrobatika: 6.szint	Ha megdobod az Akrobatika próbád (10+(plusz támadók száma x 2)) nehézség ellen, akkor nem tudnak közrefogni és nem alkalmazhatnak ellened orvtámadást, valamint nem kapják meg sem a Harc hátulról, sem a Harc félhátulról módosítóit. A próbát minden kör elején újra kell dobni.																								
!!!	Pajzshasználat	2 fok	1. fok: Erő: +0  2. fok: Erő: +1	<table><tr><th>Pajzs</th><th>VÉ</th><th>MGT</th><th>TÉ levonás képzetlenül</th><th>TÉ levonás 1.fok</th><th>TÉ levonás 2.fok</th></tr><tr><td>Kis pajzs</td><td>10</td><td></td><td>-10 TÉ</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>Közepes pajzs</td><td>30</td><td></td><td>-15 TÉ</td><td>-5 TÉ</td><td>0</td></tr><tr><td>Nagy pajzs</td><td>50</td><td></td><td>-20 TÉ</td><td>-10 TÉ</td><td>0</td></tr></table> <p>MGT: változzon foktól függően, vagy ne? A fizikai képzettség- és tulajdonság-próbákra mindenképpen. Az MGT amúgy más levonást ne adjon szerintem...</p> <p><b>Alapeset::</b> Képzetlen pajzshasználó. A pajzs VÉ felét kapja csak meg, és magas TÉ levonást kap.</p> <p><b>1.fok:</b> Tudsz pajzsot használni, megkapod annak teljes VÉ-jét.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>A TÉ levonás csökken (lásd a táblázatot)</li><li><b>MGT érvényesül? (az brutál levonás!)</b></li></ul> <p><b>2.fok:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>A TÉ levonás csökken (lásd a táblázatot)</li><li>MGT: harcban nem érvényesül a pajzs MGT büntetése.</li><li>Támadhatsz is a pajzzsal.<ul style="list-style-type: none"><li>Ha csak pajzs van nálad, akkor azzal</li><li>Ha fegyver is van nálad: akkor VAGY a fegyverrel VAGY a pajzzsal támadhatsz.</li></ul></li><li>Tanulhatsz pajzsos Manőver ismereteket.</li></ul> <p><b>Megjegyzés:</b> Ha a karakter készületlen, vagy Meglepetés támadás áldozata, akkor a pajzs VÉ nem adódik hozzá a aktuális Védő Értékhez. Nagy pajzsot cipelni hosszú távon igen kimerítő, ezért is viszik lovon, vagy fegyverhordozókkal a harcosok. Továbbá behatolásnál, szűk helyen, sűrű erdőben képtelenség cipelni.</p> <p><b>Megjegyzés 2:</b> Ha valaki pajzsot használ, akkor közrefogás esetén csak a 3. ellenféltől kezdődik a plusz ellenfelenként járó -10VÉ</p>	Pajzs	VÉ	MGT	TÉ levonás képzetlenül	TÉ levonás 1.fok	TÉ levonás 2.fok	Kis pajzs	10		-10 TÉ	0	0	Közepes pajzs	30		-15 TÉ	-5 TÉ	0	Nagy pajzs	50		-20 TÉ	-10 TÉ	0
Pajzs	VÉ	MGT	TÉ levonás képzetlenül	TÉ levonás 1.fok	TÉ levonás 2.fok																							
Kis pajzs	10		-10 TÉ	0	0																							
Közepes pajzs	30		-15 TÉ	-5 TÉ	0																							
Nagy pajzs	50		-20 TÉ	-10 TÉ	0																							
	Páros harc	3 fok	1. fok: Harcmodor: 3.szint (mindkét félnek)  2. fok: Harcmodor: 6.szint (mindkét félnek)  3. fok: Harcmodor: 9.szint (mindkét félnek) - Harmonikus kapcsolat	<p><b>1. fok:</b> Két jól összeszokott társ. Legalább 1 éve harcolnak együtt a közös taktika szerint. Ilyenkor közös harc esetén plusz harcértékek:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>+5 TÉ, +5 VÉ</li><li>egy ellenfél ellen +5KÉ</li><li>3 ellenfélre nincs túlerőből adódó VÉ csökkenés</li><li>3 ellenfél felett -5VÉ plusz ellenfelenként mindkét alkalmazóra</li></ul> <p><b>2. fok:</b> Két szorosan összeszokott harcos, régóta kalandozó társak. Legalább 3 éve harcolnak együtt a közös taktika szerint. Ilyenkor közös harc esetén plusz harcértékek:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>+10 TÉ, +10 VÉ</li><li>2 ellenfélre +5KÉ</li><li>4 ellenfélre nincs túlerőből adódó VÉ csökkenés</li><li>4 ellenfél felett -5VÉ plusz ellenfelenként mindkét alkalmazóra</li></ul> <p><b>3. fok:</b> Ikerharc. Csak ikertestvérek között lehetséges, az is csak akkor ha kisgyerekkoruk óta folyamatosan legalább 5 évig gyakorolták a közös taktikát, mivel mély rezdülések, teljes összhang szükséges. Ha a két fél haragban van, kapcsolatuk disszonáns, vagy már 1 éve nem gyakoroltak együtt, akkor a 2.foknak megfelelő szintre esnek vissza. Harmadik fokon közös harc esetén a plusz harcértékek:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>+15 TÉ, +15 VÉ</li><li>3 ellenfélre +5KÉ</li><li>5 ellenfélre nincs túlerőből adódó VÉ csökkenés</li><li>5 ellenfél felett -5VÉ plusz ellenfelenként mindkét alkalmazóra</li></ul>																								

	Sárkány ököl	3	<p>1.fok: Közelharc – 3.szint Slan pszí iskola- 3.szint</p> <p>2.fok: Közelharc – 6.szint Slan pszí iskola- 6.szint Mesterfegyver (puszta kéz) - 1.fok</p> <p>3.fok: Közelharc – 9.szint Slan pszí iskola- 9.szint Mesterfegyver (puszta kéz) - 2.fok</p>	<p><u>Alapeset:</u> puszta kézzel csak KT sérülés okozható, valamint sebzése: -5+k20 SP</p> <p><u>Fortély hatása:</u> Ez a Harcművészek speciális fortélyja. A Slan pszí útja delejes erőt ad a harcművésznek pusztakezes küzdelmében.</p> <p>1.fok: minden 3.KT→ 1 ÉP seb; KÉ,TÉ,VÉ: -10 Ököl SP: -2</p> <p>2.fok: minden 2.KT→ 1 ÉP seb; KÉ,TÉ,VÉ: -3 Ököl SP: 0; Vasököl használata nem ad további bónuszt</p> <p>3.fok: minden sebzés rendes ÉP seb; KÉ,TÉ,VÉ: 4 Ököl SP: +2</p> <p>Megjegyzés: a fentiek a "fegyver" alapértékei. A Mesterfegyver bónusz még ehhez pluszban hozzájön.</p> <p>Belharci szituációban mi legyen? Ugye ott -10-ről 0-ra emelkednek a Puszta Kéz értékei... Kapjon a Sárkány öklös +10-et simán?</p>															
	Támadás erőből	2 fok	<p><b>1. fok:</b> Erő: +2, Harcmódor: 3.szint</p> <p><b>2.fok:</b> Erő: +3 Harcmódor: 6.szint</p>	<p>TÉ-ből átrakhatsz a sebzésre 1:3 váltószámmal.</p> <p>1. fok: legfeljebb +5 SP (-15TÉ) 2 .fok: legfeljebb +10 SP (-30TÉ)</p>															
	Testőr	2 fok	<p><b>1.fok:</b> Önuralom: +1 Összpontosítás – 3.szint Harcmódor - 4.szint</p> <p><b>2.fok:</b> Önuralom: +2 Összpontosítás – 6.szint Harcmódor - 8.szint</p>	<p>Hasznos fortély, ha Védő Értékedet egy másik személyre is ki akarod terjeszteni.</p> <p><u>Alapeset:</u> Ha társadat akarod védeni, kiterjesztheted rá Védő Értékedet, de csak -25 VÉ-vel (ennyivel csökken a Védő érték)</p> <p><b>1.fok:</b> A levonás csak -15VÉ <b>2.fok:</b> Levonás nélkül védheted pártfogoltad</p> <p><b>Speciális:</b> az oltalmazott személy nem harcolhat, a testőrnek pedig két méteren belül kell lennie.</p>															
	Vakharc	3 fok	<p><b>1. fok:</b> Összpontosítás: 3.szint</p> <p><b>2. fok:</b> Összpontosítás: 6.szint Hallás vagy Intuíció: +3*</p> <p><b>3. fok:</b> Összpontosítás: 9.szint Intuíció: +4*</p>	<p>Fok / Szituáció:</p> <table><tr><th>Fok / Szitu</th><th>Csönd és sötét</th><th>Zajok és sötét</th></tr><tr><td>Képzetlen</td><td>-30 KÉ, -50 TÉ/VÉ</td><td>-20 KÉ, -30 TÉ/VÉ</td></tr><tr><td>1.fok</td><td>-20 KÉ, -30 TÉ/VÉ</td><td>-10 KÉ, -15 TÉ/VÉ</td></tr><tr><td>2.fok</td><td>-10 KÉ, -15 TÉ/VÉ</td><td>nincs levonás</td></tr><tr><td>3.fok</td><td>nincs levonás</td><td>nincs levonás</td></tr></table> <p>Megjegyzés: ha a harc résztvevői mind képzetlen vakharcosok, akkor jó eséllyel ütőtávba se kerülnek. KM dönt a szituáció ismeretében.</p> <p><b>*2.fok speciális követelménye:</b> +3-as Intuíció érzékszervi tulajdonság, amely lehet természetes eredetű, de elérhető a „Hatodik érzék” pszí diszciplína használatával. VAGY: +3-as Hallás érzékszervi tulajdonság, amely lehet természetes eredetű, de elérhető a „Képességnövelés” pszí diszciplína használatával.</p> <p><b>*3.fok speciális követelménye:</b> +4-es Intuíció érzékszervi tulajdonság, amely lehet természetes eredetű, de elérhető a „Hatodik érzék” pszí diszciplína használatával.</p>	Fok / Szitu	Csönd és sötét	Zajok és sötét	Képzetlen	-30 KÉ, -50 TÉ/VÉ	-20 KÉ, -30 TÉ/VÉ	1.fok	-20 KÉ, -30 TÉ/VÉ	-10 KÉ, -15 TÉ/VÉ	2.fok	-10 KÉ, -15 TÉ/VÉ	nincs levonás	3.fok	nincs levonás	nincs levonás
Fok / Szitu	Csönd és sötét	Zajok és sötét																	
Képzetlen	-30 KÉ, -50 TÉ/VÉ	-20 KÉ, -30 TÉ/VÉ																	
1.fok	-20 KÉ, -30 TÉ/VÉ	-10 KÉ, -15 TÉ/VÉ																	
2.fok	-10 KÉ, -15 TÉ/VÉ	nincs levonás																	
3.fok	nincs levonás	nincs levonás																	

Vértviselet	3 fok	<p><b>1. fok:</b> Erő: -1</p> <p><b>2. fok:</b> Erő: +1 Edzettség: +1</p> <p><b>3. fok:</b> Erő: +2 Edzettség: +2</p>	<p><b>Alapeset:</b> A vért teljes MGT-je érvényesül.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 MGT → -5 KÉ, -10 TÉ, VÉ</li> <li>• 1 MGT → <b>1</b> mozgást igénylő képzettségpróbákra</li> <li>• Könnyű vért: <b>definiálni (súlyban?)</b></li> <li>• Nehéz vért: <b>definiálni (súlyban?)</b></li> </ul> <p>Ha <b>nehéz vértet</b> vesz fel a karakter teljesen képzetlenül, akkor a képzetlen fegyverhasználat büntetéseinek megfelelő levonások sújtják: KÉ: -20, TÉ: -30, VÉ: -30</p> <p><b>1.fok:</b> Harcban ha könnyű vértet viselsz, 3-al csökken a vért MGT-je. A mozgást igénylő képzettségpróbákra továbbra is a teljes levonás érvényes. Nehézvért viselése esetén nem csökken az MGT és a képzetlen fegyverhasználat levonásainak fele sújtja a karaktert: KÉ: -10, TÉ: -15, VÉ: -15</p> <p><b>2.fok:</b> Ettől a foktól már büntetés nélkül viselhetsz nehéz vértet is. Harcban ha nehéz vértet viselsz, nem érvényesül a vért MGT-je (értéke 0-nak számít). A mozgást igénylő képzettségpróbákra továbbra is a teljes levonás érvényes</p> <p><b>3.fok:</b> Mint a 2.fok, de ha nehéz vértet viselsz, akkor félvért esetén +5VÉ, teljes vért esetén +10VÉ adódik hozzá Védő Értékedhez. Ennek oka, hogy már tudatosan használod vértedet, lecsúsztatod róla támadásokat, stb.</p>
-------------	-------	---	---

Kidolgozandó Harci Fortélyok				
	Kiegészítő támadás	???	1 fok	Már van ilyen manőver...
	Távoltartás	???	???	Jelenleg a Manőverekhez is be van írva. Harci fortély legyen vagy Manőver??
	Mesterkör	2 fok		Megnézni, mi a régiben. Ha nem kell, töröljük.

## 1.5. Lovas fortélyok

	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
	Lovas harc	2 fok	<p>1.fok:  Lovaglás – 3.szint  Ügyesség - ??  Önuralom - ??  Fogékonyság - ??</p> <p>2.fok:  Lovaglás – 6.szint  Ügyesség - ??  Önuralom - ??  Fogékonyság - ??</p>	<p>Lovas harc során ezen fortély fokától függő mértékben a harcértékekhez hozzáadódnak a Lovaglás képzettségéből adódó harcérték pluszok. Ezeket úgy számítjuk ki, hogy a Lovaglás képzettséget egyszerűen Harcmódorként kezeljük és a szintjének megfelelő KÉ/TÉ/VÉ és SP pluszokat vesszük.</p> <p>A forgatott fegyver Harcmódorából adódó értékek továbbra is megmaradnak, tehát a fentiek bónuszként értelmezendők!</p> <p><b>Alapeset:</b> A bónuszok <u>nem</u> adódnak hozzá, de 3. szint alatti Lovaglás esetén elszenvedni a harcmódor szokásos harcérték büntetéseit. <b>Járjon alapból azért +5 (vagy +10) a magasabb pozíció miatt.</b></p> <p><b>1.fok:</b> A bónuszok fele (felfele kerekítve) adódik hozzá a fegyveres harcértékekhez.</p> <p><b>2.fok:</b> A bónuszok 1:1-ben hozzáadódnak a fegyveres harcértékekhez</p> <p>Speciális: ?</p>
	Legázolás			
	Lótáncoltatás			
	Lovas íjászat			
	Képzett lovasroham			

## 1.6. Íjász, Hajítás fortélyok

**TODO: Újra átnézni őket, főleg a követelményeket a következő szempontok szerint:**

- Észlelés és Összpontosítás képzettségek mint követelmények

Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
Célzás	1 fok	Önuralom +1 Hajítás/Íjászat/Lövészet - 5.szint Összpontosítás: 4.szint	Rövidebb idő alatt felméred a szelet, a távolságot és a többi változót, ami lövéseidet segíti, vagy gátolja.  <b>Alapeset:</b> 1 célzással eltöltött kör után +10 CÉ módosítót kapsz <b>Hatás:</b> 1 célzással eltöltött kör után +20 CÉ módosítót kapsz <b>Megjegyzés:</b> A Célzás csak kiszámíthatóan mozgó cél ellen alkalmazható. Íjat legfeljebb 1 körig tarthatsz ki, utána minden további kör nemhogy javít, de ront a találati esélyeken (körönként ugyanennyit).
Gyors Lövés	1 fok	Gyorsaság +1, Hajítás/Íjászat/Lövészet - 5.szint	Lövéseidet/hajításaidat kivételesen gyorsan tudod leadni. ??????????
Gyors újratöltés	1 fok	Gyorsaság +1, Hajítás/Íjászat/Lövészet - 5.szint	Gyakorlatodnak köszönhetően kifejezetten gyorsan tudod újratölteni számszerűadat. A kilőtt nyílpuskád újratöltéséhez szükséges idő lecsökken. Kézi- vagy Könnyű nyílpuskád Sebesség értéket kap, melynek nagysága 7. Így lehetséges lesz velük egy körben többször is támadni, de legfeljebb 3-szor. <b>Alapeset:</b> Kézi- vagy Könnyű nyílpuskával körönként maximum egyszer lehet támadni.
Közeli lövés	1 fok	Önuralom +1 Hajítás/Íjászat/Lövészet - 5.szint	Kifejezetten jól használod lőfegyveredet közeli célpontok ellen. Ez a Fortély csak lőfegyverekkel használható. Amennyiben célzásnál a Cellaszám 1, akkor +10 CÉ járul a Célzó Értékedhez.
Lovas íjászat	2 fok	<b>1.fok:</b> Lovas Harc – 1.fok Lovaglás – 6.szint Hajítás/Íjászat/Lövészet - 5.szint Mesterfegyver (íjra) - 1.fok  <b>2.fok:</b> Lovas Harc – 2.fok Lovaglás – 9.szint Hajítás/Íjászat/Lövészet - 9.szint Mesterfegyver (íjra) - 2.fok	Gyakorlott vagy a lóhátról való íjászatban, ennek hatására kisebb negatív módosítód, ha mozgó hátsodról lösz.  <b>Alapeset:</b> Ügetés esetén: -20 CÉ helyett -10 CÉ Vágta esetén: -40 CÉ helyett -20 CÉ  <b>1.fok:</b> CÉ büntetés csökken: Ügetés esetén: -20 CÉ helyett -10 CÉ Vágta esetén: -40 CÉ helyett -20 CÉ  <b>2.fok:</b> CÉ büntetés csökken: Ügetés esetén: nincs büntetés Vágta esetén: -40 CÉ helyett -10 CÉ
Lövés futás közben	1 fok	Önuralom +1 Hajítás/Íjászat/Lövészet - 5.szint	Futás közben is biztos marad a kezed, nem kell megállnod, hogy ellenfeledet eltaláld. <b>Alapeset:</b> Lassú futás közben +5x Szorzó büntetés jár a célpont VÉ kiszámításánál. <b>Hatás:</b> Ha lassú futás közben lösz, vagy hajítasz, akkor csak +3x Szorzó büntetés jár a célpont VÉ kiszámításánál.

	Lövés reflexből	1 fok	Gyorsaság +1 Hajítás/Ijászat/Lövészet - 5.szint	<b>Alapeset:</b> Ha hirtelen kell löni, a Célzó Értéket -30 levonás sújtja. <b>Hatás:</b> Téged nem érint a Hirtelen lövés okozta büntetés, változatlan CÉ-vel támadhatod a váratlanul felbukkanó célpontot.		
	Pontos Lövés	1 fok	Önuralom +1 Hajítás/Ijászat/Lövészet - 5.szint	<i>Nem okoz számodra gondot, hogy összevissza mozgó ellenfelet kell eltalálnod.</i> Amennyiben kiszámíthatatlanul, vagy Harcoló ellenfélre lösz (hajítasz), a Mozgásból adódó szorzó módosítók lecsökkennek a következőképpen:		
				Mozgás jellege	Alapeset	Pontos lövéssel
				Kiszámíthatatlan	15x	11x
				Harcoló	20x	16x
	Távoli lövés	1 fok	Önuralom +1 Hajítás/Ijászat/Lövészet - 5.szint	<i>A szokásosnál nagyobb távolságra tudsz támadni távolsági fegyverekkel.</i> Ha olyan célra lösz/hajítasz, aminek a Cellaszáma nagyobb, vagy egyenlő, mint 5, akkor a kiszámolt Cellaszámot 1-el csökkentheted (de 4 alá nem csökkenthet! (kell ez?)) (Vagy 2-vel?)		



## 1.7. Általános fortélyok

### Bevezető

	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
	Éber alvó	1 fok	-	Alvás közben dobott Észlelés próbára +2 bónusz jár.
	Kitartás	1 fok	Edzettség: +1	Úszás, futás, vagy egyéb tartós igénybevételnél Edzettség próbára +2 bónusz
	Sprint	1 fok	Gyorsaság: +1	Futás esetén <u>rövid</u> távú igénybevételnél Gyorsaság próbára +2 bónusz jár (futás)
	Gyöngyhalász	1 fok	Úszás: 2.fok Edzettség: +2	Tovább bírja a víz alatt. <b>Kifejteni.</b>
	Fakír	2 fok	<b>1.fok:</b> Önuralom : +1 <b>2.fok:</b> Önuralom : +3	Kínzás esetén pluszt kap a Fájdalomtűrés próbára. <b>1.fok:</b> +3 <b>2.fok:</b> +6
	Csomózás	2 fok	<b>1.fok:</b> Ügyesség: 0 <b>2.fok:</b> Ügyesség: +1	Csomózás: csomók ismerete. Megkötözés/szabadulás szituációban (akár egymás távollétében):
	Kötélékből szabadulás	2 fok	<b>1.fok:</b> Ügyesség: +1 <b>2.fok:</b> Ügyesség: +2	Ügyesség ellenpróba, melyhez 1.fokon +2, 2.fokon +4 bónusz járul mindkét fortély esetén.
	Kocsihajtás <b>Legyen inkább képzettség?</b>	2 fok	<b>1.fok:</b> - <b>2.fok:</b> Ügyesség: +1	<b>1.fok:</b> Postakocsi, ökrösszekér <b>2.fok:</b> Harci szekerekre, nagy fogatokra
	Hangutánzás	2 fok	<b>1.fok:</b> - <b>2.fok:</b> Fogékonyság: +2	<b>1.fok:</b> komikusok előadására, állatok hangjának utánzására <b>2.fok:</b> Teljesen megtévesztő emberi hang utánzás <b>Megjegyzés:</b> Nyelvi ismeretek, faji különbségek nehezítenek!!
	Szájról olvasás	1 fok	- Nyelvismeret: 3-6 (szituációtól függ) - Intelligencia: +1 - Jól látható legyen a célszemély szája.	<b>Beírni</b>

## 1.8. Alvilági és fizikai fortélyok

### Bevezető

	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
	Biztos kezű mászó	1 fok	-	<b>Leírni</b> A rontások leeséstől véd. Bár az Erő és Edzettség bevetése ezt megoldja, szóval talán nem kell.
	Úszás	2 fok	1.fok: - 2.fok: Edzettség: +2	<b>Alapeset:</b> Az illető elmerül, fuldoklik <b>1.fok:</b> Tud úszni, hosszú távú úszás esetén Edzettség próbára +2 <b>2.fok:</b> Mint az 1.fok, de Edzettség próbára +4
	Futás	2 fok	1.fok: Edzettség: +1 2.fok: Edzettség: +2	<b>Alapeset:</b> Hosszútáv futásnál Edzettség próba <b>1.fok:</b> Hosszútáv futáskor Edzettség próbára +1 Rövidtávra: Gyorsaság +1 <b>2.fok:</b> Hosszútáv futáskor Edzettség próbára +2 Rövidtávra: Gyorsaság: +2
	Kaméleon	1 fok	Álcázás/Álruha - 6.szint	Az Álcázás/Álruha képzettség tanulása során nem minden 3., hanem minden 2. szinten kap új szerepet a karakter.
	Kötéltánc <b>Nem lesz, aki ezt felvenné.. (legyen 1 fokú?)</b>	2 fok	Akrobatika: ???	<b>Alapeset:</b> Akrobatikára dobhatsz kötéltáncos szituációban (-6)-al <b>1.fok:</b> Akrobatikára dobhatsz kötéltáncos szituációban (-2)-vel <b>2.fok:</b> Akrobatikára dobhatsz kötéltáncos szituációban levonás nélkül
	Pók	1 fok	Mászás: +6 Ügyesség: +2	Gyorsabban tudsz mászni. <b>Kifejteni.</b>
	Suhanó árnyék	1 fok	Lopózás/Rejtőzés: +6 Ügyesség: +1	Gyorsabban tudsz lopózni. <b>Kifejteni</b>
	Szabotőr	1 fok	Mechanika: 3.szint	Ha egy csapdát akarsz hatástalanítani, vagy mechanikus szerkezetet tönkretenni, akkor a Mechanika képzettségpróbára +6 bónusz jár. Csak már felfedezett csapdákra vonatkozik!
	Százarcú	2 fok	1.fok: Álcázás/Álruha: 4.szint 2.fok: Álcázás/Álruha: 8.szint	Rögtönzött kellékekből is képes vagy álruhát barkácsolni. Gyorsan át tudsz változni. Ne feledjük: <i>ilyen esetekben a próba célszáma növekszik!</i> <b>Alapeset:</b> Gyors átöltözéskor körülménytől függően + [1-6]-al nőhet a képzettségpróba nehézsége. <b>1.fok:</b> A gyors átöltözés büntetését 3-al csökkentheted képzettségpróbánál. <b>2.fok:</b> A gyors átöltözés büntetését 6-al csökkentheted képzettségpróbánál.
	Villámgyors keresés	1 fok	Keresés: ???	Alapesetben ha gyorsabban akarsz valamit megtalálni, akkor emelkedik a célszám. A Villámgyors keresés ilyen helyzetekben 3-al mérsékeli a célszám emelkedést.
	Zártörő	1 fok	Zárnyitás: ???	Alapesetben ha gyorsabban akarsz kinyitni egy zárat, akkor emelkedik a célszám. A „Zártörő” fortély ilyen helyzetekben 3-al mérsékeli a célszám emelkedést.

## 1.9. Szociális fortélyok

A most következő fortélyok köztes pontot foglalnak el a játékos saját alakítása és a szabályrendszer között. Talán meglepő lehetett, hogy a Szociális képzettségeknél egyedül az Etikett szerepelt, de nem véletlenül! Szeretnénk leszögezni, hogy a meggyőzés, megfélemlítés, befolyásolás, ingerlés, valamint a szónoki helyzetek mind a szóbeli játék részei, nem intézhetőek el sima kockadobással. Mikor egy karakter nem mágikus befolyással kíván élni egy másik karakterre, olyankor a KM – a játékos alakítását elbírálva (beleszámítva a karakter jellemrajzát is) – megállapít egy célszámot, ami ellen a befolyásolni kívánt személynek Emberismeret próbát kell dobnia. (Ettől a KM különösen jó előadás és/vagy tökhülye áldozat esetén, vagy mert úgy tartja kedve – eltekinthet).

Hogy a fentiekbe a szabályoknak apró beleszólása lehessen, a karakterek szociális fortélyokat vehetnek fel, melyek nem okoznak jelentős bónuszokat, mindössze arra jók, hogy a próba nehézségét (célszámát) 3-al, vagy 2.fok esetén 6-al eltolják pozitív irányba, (vagy negatívba, ha a karakternek passzív tudásként van rá szüksége az Emberismeret próbánál, (mert rá próbálnak hatni)).

A fentiekből kitűnik, hogy aki nem képes eljátszani egy ilyen helyzetet, az játsszon inkább egy harcosabb beállítottságú karakterrel, ne a számokkal próbálja megoldani hiányosságait.

Az alábbi Fortélyokat a játékos csak a KM engedélyével veheti fel, ÉS csak abban az esetben, amennyiben az a karakter előtörténetével és jellemrajzával egyezik.

Szót érdemelnek még a politikai cselszövések, mint szociális vonatkozású tevékenységek. Ezek komplex szituációk, melyeket nem vonhatunk be a szabályrendszer alá, mégis egyes területein (pl. információk megszerzése) dönteniünk kell. Az ilyen helyzetek kezeléséhez lásd a „**Mit tudok/tudhatok róla?**” fejezetet a szabályrendszer **Szituációk** főfejezetében!

**TODO: követelményeket kidolgozni hozzájuk.**

	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
	Szónoklás (az agitátor-jellegű megmozdulások is ide tartoznak)	2 fok	1.fok: Intelligencia: +1 Emberismeret: <b>6. szint</b>  2.fok: Intelligencia: +1 Emberismeret: <b>9. szint</b>	<b>Aktív alkalmazás:</b> áldozatod <b>1.fokon</b> egy fokozattal (+3), <b>2.fokon</b> két fokozattal (+6) nehezebb Emberismeret próbát dob <b>Passzív alkalmazás:</b> rád próbálnak hatni és <b>1.fok</b> esetén egy fokozattal (-3), <b>2.fokon</b> két fokozattal (-6) könnyebb Emberismeret próbát dobsz  A szónoklat sikerét nagyban növelni képes, a hallgatóság nagy száma. Hogy mennyire, azt ne próbádobás, hanem szóbeli játék és a KM döntse el.
	Meggyőzés	1 fok	Intelligencia: +1 Emberismeret: <b>6. szint</b>	<b>Aktív alkalmazás:</b> az áldozatod egy fokozattal nehezebb (+3) Emberismeret próbát dob <b>Passzív alkalmazás:</b> rád próbálnak hatni és egy fokozattal könnyebb (-3) Emberismeret próbát dobsz
	Hazudozás	1 fok	Intelligencia: +1 Emberismeret: <b>3. szint</b>	<b>Aktív alkalmazás:</b> megpróbálsz megetetni valakivel egy jó kis hazugságot :) Ezzel a fortéllyal áldozatod egy fokozattal nehezebb (+3) Emberismeret próbát dob <b>Passzív alkalmazás:</b> téged próbálnak átverni. Ekkor egy fokozattal könnyebb (-3) Emberismeret próbát dobsz
	Megfélemlítés	1 fok	Önuralom: +2 Emberismeret: <b>6 szint</b>	<b>Aktív alkalmazás:</b> áldozatod egy fokozattal nehezebb (+1) Önuralom próbát dob <b>Passzív alkalmazás:</b> rád próbálnak hatni és egy fokozattal könnyebb (-1) Önuralom próbát dobsz
	Hidegvér	1 fok	Önuralom: <b>+2</b> <b>???</b>	<b>Csak Passzívan alkalmazható.</b> Nehezebb kibillenteni a nyugalmadból: - Nem mágikus befolyást célzó, önuralmat érintő Önuralom próbákra: +1 - Asztrális ellenállás nő: <b>+1 AME</b>
	Tiszta fej (1 fokú)	1 fok	Intelligencia: +2 Önuralom: +1 <b>???</b>	<b>Csak Passzívan alkalmazható.</b> Nehezebben befolyásolnak. - Nem mágikus gondolati befolyást célzó Intelligencia próbákra: +1 bónusz - Mentális ellenállás nő: <b>+1 MME</b>

## 1.10. Világi Fortélyok

### Bevezető

	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
	Baráti állatok	1 fok	-	Az állatok alapból rokonszenvvel viselkednek irányodban.

## 1.11. Tudományos Fortélyok

### Bevezető

	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
	Írástudó	1 fok	Nyelvismeret: 4.szint	Ismered a betűvésés tudományát. Minden nyelvet, amit legalább 4. szinten beszélsz, képes vagy írásban is megérteni, továbbá írni is tudsz vele.  Speciális: Ha Tradíciót veszel fel, automatikusan megkapod az Írástudó fortélyt.
	Különleges faj	1 fok (sokszor felvehető)	Változó Élettan szint (KM dönt)  Történet, előtörténet	Ha olyan faj anatómiáját akarod megismerni, amely KM-ed szerint nem fér bele az Élettan képzettség által nyújtott általános ismereti körbe, akkor fel kell venned minden ilyen speciális fajra (vagy faj-csoportra) ezt a fortélyt. Például: aun, amund, sárkány, Nyilvánvaló, hogy egy sárkány esetén az Élettan követelmény magasabb lesz, mint egy aun esetén.
	Nyelvtehetség	???	???	Esetleg kevesebb KP-ért tanulhatna nyelveket.

## 1.12. Művészeti Fortélyok

### Bevezető

	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés

### 1.13. Mágikus, misztikus fortélyok

**TODO**

	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
	Elemi sík nyelve	1	Elemi mágia – 9.szint ???	Képes vagy kommunikálni egy általad választott őselemi sík lakóival.
	Jóslás	2	1.fok: Fogékonyság: <b>x</b>  2.fok: Fogékonyság: <b>y</b>	<b>TODO</b>
	Antissjárás			



## 1.14. Pszí fortélyok

	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
	Pszí alkalmazás	4 (5?)	<p>1.fok: Intelligencia: 0, Önuralom: +1</p> <p>2.fok: Intelligencia: 0, Önuralom: 0, Összpontosítás: 3. szint, legalább egy pszí-iskola 3.szinten</p> <p>3.fok: Intelligencia: +1, Önuralom: +2, Összpontosítás: 6.szint, legalább egy pszí-iskola 6.szinten</p> <p>4.fok: Intelligencia: +2, Önuralom: +3, Összpontosítás: 9.szint, legalább egy pszí-iskola <b>12.szinten</b></p> <p>5.fok: ki tudja...?</p>	<p>1.fok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ha valaki felveszi 1.fokon a Pszí alkalmazás fortélyt, akkor választania kell egy pszí iskolát is, amit kötelezően azonnal növelnie is kell legalább <b>1.képzettség-szintre</b>.</li> <li>• Szintenként 4Ψp vehető fel</li> <li>• Passzív: az alkalmazó csak magára képes a diszciplínákat alkalmazni</li> <li>• Követelmény: Intelligencia: 0, Önuralom: 0 <b>(vagy +1 már itt is??)</b></li> <li>• Pszí pontok visszatérése meditációban: 1 óra alatt</li> </ul> <p>2.fok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Szintenként 4Ψp vehető fel</li> <li>• Aktív: magára, vagy egy célszemélyre képes hatni, akit lát.</li> <li>• Max hatótáv: <b>20m, +5méterenként +1Ψp</b></li> <li>• Követelmény: Intelligencia: 0, Önuralom: <b>+1</b>, Összpontosítás: 3. szint</li> <li>• Pszí pontok visszatérése meditációban: 30 perc alatt</li> </ul> <p>3.fok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Szintenként 5Ψp vehető fel</li> <li>• Aktív: magára, vagy <b>legfeljebb 2 célszemélyre</b> képes egyszerre hatni, akiket lát, vagy egy valakire, akit nem lát, de jól ismer.</li> <li>• Max hatótáv: <b>100m, +5méterenként +1Ψp</b></li> <li>• Követelmény: Intelligencia: +1, Önuralom: +2, Összpontosítás: 6.szint, pszí-iskola <b>6.szinten</b></li> <li>• Pszí pontok visszatérése meditációban: 10 perc alatt</li> </ul> <p>4.fok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Szintenként 5Ψp vehető fel</li> <li>• Ez a mester szint. Egyben a legerősebb "hálózat" jellegű diszciplínák követelménye is.</li> <li>• Aktív-háló: magára, vagy több jól látható emberre képes egyszerre hatni, vagy egy valakire, akit nem lát, de jól ismer.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Max hatótáv: 500m, +5méterenként +1Ψp</li> <li>• Követelmény: Intelligencia: +2, Önuralom: +3, Összpontosítás: 9.szint, pszí-iskola 12.szinten</li> <li>• Pszí pontok visszatérése meditációban: 1 perc alatt</li> </ul> <p>5.fok (Titkos fok. Legyen?)</p>
--	--	--	--

Minden kint a Pszí doksiban. Ha ott változik, szinkronizálni ide.

## 1.15. *Slan fortélyok*

---

A rendes nevük: „Technika” és a *Slan* doksiban található. **Ez itt meg fog szűnni.**