

## Tartalomjegyzék

Karakteralkotás (fejlesztés).....	3
Problémák (megoldandók) (Karakteralkotás).....	3
TODO (kidolgozandók) (Karakteralkotás).....	3
Képzettségek (fejlesztés).....	4
Problémák (megoldandók) (képzettségek).....	4
Rejtőzés vs Észlelés - PROB_KEPZETTSEGEK_#8.....	4
Méregismeret - PROB_KEPZETTSEGEK_#22.....	4
TODO (kidolgozandók) (képzettségek).....	4
Képzettségek leírását kidolgozni – TODO_KEPZETTSEGEK_#22.....	4
Képzettségek kifejtői, képzetlen próba, biztos tudás - TODO_KEPZETTSEGEK_#3.....	4
Ellenpróbás szituációk fejezete - TODO_KEPZETTSEGEK_#7.....	4
Gyógyítás kidolgozása - TODO_KEPZETTSEGEK_#8.....	5
Írástudó - TODO_KEPZETTSEGEK_#9.....	5
Fortélyok (fejlesztés).....	6
Alapelvek fortélyok kidolgozásához.....	6
Fortély „Táp kategóriák”.....	6
Háttér fortélyok kidolgozása - TODO_FORTÉLY_#10.....	7
Tradíciók (fejlesztés).....	8
TODO (Tradíciók).....	8
Harcrendszer (fejlesztés).....	9
Problémák (megoldandók) (harcrendszer).....	9
Testrésze támadás – PROB_HARC_#59.....	9
Nem harci sebződések – PROB_HARC_#57.....	9
Tapasztalati szint és Mágia célzása – PROB_HARC_#60.....	9
Harci helyzetek – PROB_HARC_#51.....	10
Rávetődés hátulról.....	10
Mögékerülés.....	10
Visszafogott csapás /Harc az ellenfél elfogásáért.....	11
Garott használat - PROB_HARC_#11.....	11
TODO (kidolgozandók) (harcrendszer).....	12
Vértek, páncélok – TODO_HARC_#29.....	12
Pajzsok, Alkarvédők – TODO_HARC_#15.....	13
Hajítófegyverek – TODO_HARC_#32.....	14
Speciális fegyver hajítása.....	14
Slan csillag.....	14
Fegyverek – TODO_HARC_#27.....	14
Fegyverek minősége.....	14
Konkrét fegyverek tulajdonságai.....	14
Sebzés típusok, sebek jellege.....	15
Harc egyedi fegyverekkel.....	16
Hárítófegyverek.....	16
Harci alakzatok kidolgozása – TODO_HARC_#62.....	16
Emberméret-módosító fegyveres harcban – TODO_HARC_#10.....	16
Átlagemberek szintje, értékei – TODO_HARC_#18.....	16
Megterheltség, kimerültség – TODO_HARC_#20.....	16
Manőverek – TODO_HARC_#33.....	16
Harci fortélyok – TODO_HARC_#35.....	17
Mozgási sebesség – TODO_HARC_#39.....	17
Távolsági harcrendszer – TODO_HARC_#36.....	17

Védő Érték regenerálódása, tartós VÉ csökkenés – TODO_HARC_#60.....	17
Gyógyulás – TODO_HARC_#38.....	18
Lovas harc és fortélyaik – TODO_HARC_#31.....	19
Lovas roham.....	19
Lovas támadás galoppból.....	19
Érzékelés, észlelés (fejlesztés).....	20
TODO (Érzékelés, észlelés).....	20

# KARAKTERALKOTÁS (FEJLESZTÉS)

---

## **Problémák (megoldandók) (Karakteralkotás)**

---

-

## **TODO (kidolgozandók) (Karakteralkotás)**

---

-

# KÉPZETTSÉGEK (FEJLESZTÉS)

## Problémák (megoldandók) (képzettségek)

A Herbalizmushoz még beírni, ami a vita során kiderült!!

### Rejtőzés vs Észlelés - PROB\_KEPZETTSEGEK\_#8.

Mik a körülmény módosítók?

Mi az alapeset?? Azaz mikor dobnak ellenpróbát a felek módosító nélkül? (Fényes nappal, vagy szürkületben? Tömegben, vagy kihalt utcán? Recsegő avaron, vagy sima talajon?)

### Méregismeret - PROB\_KEPZETTSEGEK\_#22.

Legyen ilyen passzív ismeretet adó képzettség? Pl. jellegzetes szagok, anyagok feismerése (pl. testőr, ételkóstoló számára)

## TODO (kidolgozandók) (képzettségek)

Ide jönnek azok az ötletek, amik még csak elviekben léteznek, és amiket ki kell még dolgozni.

### Képzettségek leírását kidolgozni – TODO\_KEPZETTSEGEK\_#22.

Minden képzettségről leírás, egyedi jellemzők, az egyes tudásszintekhez rendelt biztos tudás kifejtők.

### Képzettségek kifejtői, képzetlen próba, biztos tudás - TODO\_KEPZETTSEGEK\_#3.

A képzettségek kifejtőiben mindenhol beírni egy skálát (3,6,9,12,15) és hogy azon a szinten milyen **plusz** dolgot tud megcsinálni. Ilyen lehet pl. a lopózás/rejtőzés Nagymester (12) vagy Legenda (15) szintjén, hogy nem hagy nyomot a hóban (lásd mortealek). És lehetnek esetleges mellékhatások is!! Pl. mászás 12-nél már módosulhat a kézforma egy kicsit.

Valamint, hogy **biztos tudásból** mit tud azon a szinten megoldani.

**Fontos:** lehetnek olyan dolgok, amik CSAK biztos tudásból oldhatók meg. Azt külön vezetni!!

Kell egy táblázat, hogy melyik melyik képzettséget lehet képzetlenül megpróbálni és melyiket csak biztos tudásból. Legyen róla táblázat egyben.

### Ellenpróbás szituációk fejezete - TODO\_KEPZETTSEGEK\_#7.

Csinálni a Képzettségek fejezetbe a Képzettség ellenpróba leírásához egy külön példa fejezetet, ahol a spéci, kifejezetten ellenpróbás dobásokkal foglalkozunk.

Pl. Lopózás vs Észlelés

Megadjuk, hogy

- Mi az alapeset
- Mikor kell módosítót adni egyik, vagy másik félnek

### ***Gyógyítás kidolgozása - TODO\_KEPZETTSEGEK\_#8.***

- Átfogó képzettség (része: Sebgyógyítás, Orvoslás)
- Kultúrkörhöz kötött (kuruzslók, stb)
- Nem lehet hatékonyabb a papi gyógyításnál

TODO: kidolgozni a Képzettség leírásánál

### ***Írástudó - TODO\_KEPZETTSEGEK\_#9.***

*Fortély, vagy könnyű képzettség? Esetleg többfokú fortély? (én ezt támogatnám)*

*Pl. „ügyvéd” karakternél*

# FORTÉLYOK (FEJLESZTÉS)

## Alapelvek fortélyok kidolgozásához

Ki kéne alakítani 5 elméleti Fortély kategóriát attól függően, hogy mekkora tápot adnak. Félreértés elkerülése végett: igaz, hogy most is fokokra vannak osztva, de van amelyik csak 1 fokú és mégis nagy tápot ad (pl. Szabotőr). Ezek a kategóriák csak fejlesztéshez kellenek a játékban sehol nem jelennek meg!

A táposabb fortélyok felvételéhez durvább követelményeket kell állítani. Viszont ezeket a követelményeket ne csak úgy hasra adjuk, legyenek standard-ok (képzettség-szint, Tulajdonság követelmények, másik fortély megléte, stb.) attól függően, hogy mekkora a táp.

Gyakorlatilag tehát a táp mértékétől függően kategorizáljuk őket. (a külön fokokat is).

### Fortély „Táp kategóriák”

Ha egy fortélyt be kategorizáltunk, akkor a felvételének követelményeinek a táblázatban megadott értékű KP-mennyiségnek kell lennie.

Még nem tudom, melyik oszlopot használjuk, fontos, hogy jól belőjük, mert ehhez kell igazítani majd mindent. Lehet, h az 1.kategóriára is kéne adni valami KP igényt, bár van, aminek nincs követelménye..

Táp-kategória	1. verzió (teszt)	2. verzió (teszt)
1.kategória	0 KP	0 KP
2.kategória	40 KP	50 KP
3.kategória	80 KP	100 KP
4.kategória	120 KP	150 KP
5.kategória	160 KP	200 KP

### Követelmények szerint megkülönböztetünk:

- Képzettségeket (KP igényük 1:1-ben számít be)
- Fortélyok (nehéz a KP-sítésük..., esetleg annak a fortélynak a táp-kategória KP-igénye)
- Tulajdonságok: az alábbi táblázat szerint „számítanak be”:

Tulajdonság	KP érték (1.verzió)	KP érték (2.verzió)
+0	0 KP	0 KP
+1	10 KP	20 KP
+2	30 KP	40 KP
+3	50 KP	60 KP
+4	80 KP	80 KP
+5	100 KP	100 KP

### - // -Példa

Fárasztás	1 fokú	<b>Követelményei:</b> Harcmodor: 6.szint Ügyesség: +1
-----------	--------	-------------------------------------------------------------

- Tfh az első oszlopot használjuk (1. verzió)
- Megsaccoljuk, hogy mennyire tápos és azt mondjuk, hogy ez pl. a 3. táp-kategóriába tesszük
  - Így a követelményekre 80KP-t kell költeni. Jelenleg:
- Harcmódor-6.szint: 46KP
- Ügyesség +1 → 10KP
  - Összesen: 46+10=56KP, tehát még 80-56=24KP-nyi követelményt kéne betenni.

### ***Háttér fortélyok kidolgozása - TODO\_FORTÉLY\_#10***

→ Pl.

- Fajok (Udvari Ork, stb) (2 fok (30 KP)??)
- Kiválasztott
- stb.

# TRADÍCIÓK (FEJLESZTÉS)

---

## TODO (*Tradíciók*)

---

#2: Tisztázni a Slant

#3: Amit később is fel lehet venni, ott megvizsgálni, hogy az 50KP elköltése szintlépéskor nem okoz-e gondot...



# HARCRENDSZER (FEJLESZTÉS)

## Problémák (megoldandók) (harcrendszer)

### Testrésze támadás – PROB\_HARC\_#59.

- A Harci anatómia erre is adjon bónuszt..?

### Nem harci sebződés – PROB\_HARC\_#57.

Pl. zuhanás, megégés, zúzódás, varázslatok sebzése

Ezeknek is meghatározni sebzést, mint a fegyvereknek (+x+k20)?

### Tapasztalati szint és Mágia célzása – PROB\_HARC\_#60.

A varázslók hogyan célozzanak ha löni akarnak pl. tüzet, villámot, stb?

**Márk:** „Az összes fizikai varázslatot célozni kéne. Azaz pl az összes elemi mágiát. Pl egy tűzkitörést nem oda idézek, ahova akarok, mert nem könnyű betájolni a térben egy bizonyos pontot. Célzódobást kéne dobni rá. „

A "varázslás"-nak, mint fegyvernek is kell egy távolsági Osztó érték, mint minden távharc fegyvernek.

Szerintem ne TSZ függő legyen!

2022.07.27: Alapból Osztó: 1, fortélyból lehessen növelni 4-ig (?). Ez durván könnyít, bár ez elmondható a fegyverekre is... Mi legyen a CÉ-vel?

**Márk 2** (2008.09.17): „Lehet két kategória a varázslatoknál. Amit a személy/tárgy aurájához kötnek, és amit céloznak. Mentál, asztrál stb az előbbi kategória. Ezek több időt igényelnek. Tehát ezentúl nem nagyon lehet 1-2 szegmens alatt asztrálmágiát nyomni. Lehet ilyen tűzbeborítás varázslat is, de az így semmiképpen sem eshet a harc közben alkalmazható kategóriába. Bizony a partinak ezentúl távol kell tartania a variját a rá támadóktól, akár körökön át is. A múltkor beszélt harc közben alkalmazható varázslatokat (meg még néhány mást is) viszont célozni kell. Tehát a "gyorsan lövök egy tűzgolyót" típusú dolgokat sacra kell ellőni a térben, ehhez pedig célzódobás kell.”

## Harci helyzetek – PROB\_HARC\_#51.

Szituáció	Módosító	Megjegyzés	
Harc több ellenféllel	-10VÉ / + ellenfél ( az egyedül levőnek)	Azaz 2 ellenfél esetén -10VÉ, 3 ellenfél esetén -20VÉ, stb. Pajzs (milyen méretű pajzs?)használata esetén csak 3 ellenféltől jár levonás: 2 ellenfél esetén nincs levonás, 3 esetén -10VÉ, stb.	
Meglepetés	+20 TÉ	A támadó kapja a módosítót. Pajzs VÉ ne számítson ilyenkor?	
Támadás hátulról	+10 TÉ	A támadó kapja a módosítót. Pajzs VÉ ne számítson ilyenkor?	
Támadás félhátulról	+5 TÉ		
Megrendült állapot	-10KÉ, -20TÉ, -2 Sebzés	Legyen?	
Észrevétlen támadás	Áldozat Védő Értéke: mozgás jellegétől függő VÉ	Célpont mozgásának jellege	VÉ
		Álló helyzet (vagy lassan sétáló hátulról)	0
		Lassú egyenletes (séta)	20
		Egyenletes kocogás	40
		Sprint egyenes vonalon	60
		Lassú kiszámíthatatlan	40
		Közepesen gyors, kiszámíthatatlan	70
		Gyors, kiszámíthatatlan	100
		Követelménye: Sikeres „Lopakodás/rejtőzés” vs „Észlelés” ellenpróba Az Észrevétlen támadás több harci taktika követelménye (pl. Orvtámadás)	
Harc félhomályban	TODO		
Lóról leesés	Ezt ne ide!!!		
A védekező takarásban	TODO		

### Rávetődés hátulról

- 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 támadás +20 TÉ-vel. De az már túl könnyű! Mert a meglepetés is pluszt ad (+20 TÉ)!
- Megérzés:
  - Észlelés vs. Lopakodás/rejtőzés

### Mögékerülés

#### 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 hátat 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.

### *Visszafogott csapás /Harc az ellenfél elfogásáért*

TODO: bevezető, kifejtés

TODO: Betenni a Harci taktikákhoz

TODO: Hatása, működése

- Ez ugyanaz, mint a Harc az ellenfél elfogásáért?? **Vagy a „Hátulról leütés” értékeit használjuk itt is?**  
**Esetleg vonjuk össze?**
- Alkalmatlan fegyverrel
  - TÉ: -20
  - kardok, buzogányok, stb
- Félig alkalmas fegyverrel
  - TÉ: -10
- Alkalmas fegyverrel
  - nincs levonás
  - pusztázó kéz, rövid bot, furkós bot, egyéb botok, acélkorbács, tonfa, vasökök (tűskék nélkül)

### **Garott használat - PROB\_HARC\_#11.**

- Csak Közelharc harcmodorban lehet használni
- Követelmény: Orvtámadás fortély (1.fok) + Észrevétlen támadás
- Sebzés: 1.körben +8 SP, később körönként +4 SP.
- Szabadulás:
  - **Belharc szitu?**
  - TÉ: -30 ; VÉ: -40
- A Garott használója is kiszolgáltatott külső támadó ellen:
  - Élő pajzs „manőver”: beforgatni magad elé az áldozatot, hogy ne férjenek hozzád. Ezt hogy?
- Harc helyhez kötve

Lapozz egyet a harci kidolgozandókhoz!



## TODO (kidolgozandók) (harcrendszer)

### Vértek, páncélok – TODO\_HARC\_#29.

- 1 MGT → -1/5 mozgást igénylő képzettségpróbákra )
- Vértviselet – 3.foknál
  - félvért esetén +5VÉ, teljes vért esetén +10VÉ járjon (jelenleg ez van)
    - DE... NE járjon meglepetéskor, hátulról, félhátulról támadásnál, ismeretlen támadási forma ellen (KM dönt)!
- Fáradás, kimerültség full vértben
  - X idő után VÉ csökkenés (vagy Kábulat sebesülés?), vagy általános harcérték csökkenés  
Fontos, mert a vértekben sokkal gyorsabban kifárad az ember!!!
- Vértek rongálódásának modellezése (A különböző típusú támadások különféle nagyságú rongálódást okoznak pl. a páncélokon.)

## Pajzsok, Alkarvédők – TODO\_HARC #15.

- csökkenthetné a Sebességet... vagy növelné a fegyver sebesség limit értékét
- pajzs korlátai: milyen képzettségeket ne lehessen vele használni? (Illetve mekkora bünti) Vagy erre simán jó az MGT?
- pajzs STP

Jelenleg félkész Fortélyban van a Pajzshasználat. Jelenlegi állapot:

Fortély neve	Max fok	Követelmény	Hatás					
Pajzshasználat	2 fok	1. fok: Erő: +0  2. fok: Erő: +1	Pajzs	VÉ	MGT	TÉ levonás képtetlenü 1	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
			MGT: változzon foktól függően, vagy ne? A fizikai képzettség- és tulajdonság-próbákra mindenképpen vonatkozzon. Az MGT amúgy más levonást ne adjon szerintem...					
			Alapeset: Képtelen pajzshasználó. A pajzs VÉ felét kapja csak meg, és magas TÉ levonást kap. 1.fok: Tudsz pajzsot használni, megkapod annak teljes VÉ-jét. <ul style="list-style-type: none"><li>A TÉ levonás csökken (lásd a táblázatot)</li><li>MGT számítson itt? Vagy határok legyenek?</li></ul> 2.fok: <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> Megjegyzés: 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. Megjegyzés 2: Ha valaki pajzsot használ, akkor közrefogás esetén csak a 3. ellenféltől kezdődik a plusz ellenfelenként járó -10VÉ					

### Pajzsok harcértékei

Pajzsok								
Fegyver	SP	Átütés	Pengehossz	KÉ	TÉ	VÉ	Sebesség	Speciális
Kis pajzs		-	rövid			10		
Közepes		-	rövid			30		
Nagy pajzs		-	0,5 penge			50		

- A pajzs nagyon táp! Esetleg a pajzsok VÉ-jét csökkenteni kéne vagy meghatározni, hogy milyen szituációkban / milyen fegyverek ellen (mennyire) használható, de úgy, hogy ez ne bonyolítson.

- Pajzs MGT-ket meghatározni (Hátra kapva kevesebb levonás)
- Pajzs vs. erőből forgatott fegyver
  - A csapás védeke is fájdalmas lehet (esetleg plusz VÉ csökkenés az erőbónusz arányában?)
  - Márk: Erő különbség számít, zúzó fegyverek (???)
- Harc csak pajzsos
  - Egyes fegyverek sebzése csökkenjen, ha a másik kézben pajzs van. Pl. az olyanoké, amikre másik kézzel rá szoktak segíteni.
  - Láncozott fegyverek ellen nem véd a pajzs (vagy csak kevesebbet)
    - Kis pajzs nem véd
    - Közepes és nagy pajzs VÉ-je feleződik
  - Ha egy karakter kard + pajzs kombóval harcol és a kardot kiverik a kezéből, akkor milyen harcértékekkel harcol tovább?
    - **Pajzshasználat 1.foknál:** levonás a TÉ-re ?? vagy pajzsának TÉ-je: 0
    - **Pajzshasználat 2.foknál:** nincs levonás, vagy **+15** TÉ-vel.  
(Én az elsőre szavaznék. Már így is táp)
  - Közrefogás esetén csak a 3. ellenféltől kezdődik a plusz ellenfélként járó -10VÉ
    - Kérdés: milyen méretű pajzstól kezdve?

## Hajítófegyverek – TODO\_HARC\_#32.

### Speciális fegyver hajítása

Esetleg harci fortély legyen az adott fegyverre?

Hatása: A karakter képes bármely (az ésszerűség határain belül) nem kifejezetten hajításra alkalmas fegyverek/tárgyak közül (CÉ=0) kiválasztani 1-et (pl. egy hosszúkardot), aminek a hajításában nagy tapasztalatra tesz szert. Kezébe e fegyver CÉ-je **2-vel** emelkedik.

### Slan csillag

Nevetséges sebzése van, de ha durvább lenne, akkor mindenki ezt használná. (Bár lehet, hogy tényleg nem sebez nagyot...)

Esetleg lehetne nagyobb sebzése, de az SFÉ 2x, vagy 3x annyit védjen ellene.

## Fegyverek – TODO\_HARC\_#27.

### Fegyverek minősége

Fegyverek minősége	
+1-es	+5 mindenre
-1-es	-5 KÉ, TÉ, VÉ, -1 sebzés (Rosszat könnyebb csinálni, mint jót)
-2	-10 KÉ, TÉ, VÉ, -3 sebzés?

- Számszerűnál -10CÉ (vagy több) kategóriánként, mert ott súlyosabb a pontatlanság.

### Konkrét fegyverek tulajdonságai

- hárítótőrre figyelni
- Páncélszűrő török! -> Alacsonyabb harcérték, de van nagy átütése!!

- alabárd talán a legjobb páncélok ellen. Nagy átütés!!
- parittyá: lehet nagy sebzése, de az SFÉ duplán számítson ellene (vagy SFÉ bónusz)
- hajítótör: legyen kevésbé halálos. A történelemben se jött be igazán. SFÉ bónusz esetleg..
- jatagán != handzsár
- rapír nagy fegyverek ellen
  - Olyan fegyver ellen, amik nem háríthatóak csuklóból: VÉ csökk??
  - Pusztító fegyverek ellen fokozottan!!!
  - Sokkal könnyebb ellene a fegyvertörés

### *Sebzés típusok, sebek jellege*

Az egyes támadási típusoknak megvan a maga előnye/hátránya, valamint A különböző típusú támadások különféle nagyságú rongálódást okoznak pl. a páncélokon. **Kell ez?**

	Előny/hátrány
Vágás	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nagy sebzés (+)</li> <li>• könnyebben gyógyuló seb (-)</li> <li>• a páncélok jól védenek ellene (-)</li> </ul>
Szúrás	<ul style="list-style-type: none"> <li>• közepes sebzés</li> <li>• átlagosan gyógyuló seb</li> <li>• a páncélok <b>jól védenek ellene?</b></li> <li>• egyes szúrófegyvereknek van Átütése</li> </ul>
Zúzás	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sebzés nagysága??</b></li> <li>• nagyon nehezen gyógyul</li> <li>• <b>páncélok alig védenek ellene (lemezvért is?? vagy az véd?)</b></li> <li>• egyes esetekben járulékos Kábulat ÉP (KT) sebzést okoznak <b>(vagy „Kábulat sebet”?? Pl. „Könnyű Kábulat seb” (Edzettségtől függ ez is)</b></li> <li>• <b>Erőbónusz??</b></li> </ul>

## *Harc egyedi fegyverekkel*

---

Például: ostor, garott, korbács

## *Hárítófegyverek*

---

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 irányadók, 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**

## *Harci alakzatok kidolgozása – **TODO\_HARC\_#62.***

---

**Kidolgozni**

Kráni harci ék, pajzsfal, falanx, stb.

Kapcsolódik: "Alakzatharc" harci fortély.

## *Emberméret-módosító fegyveres harcban – **TODO\_HARC\_#10.***

---

Alapkönyv (d20) 278. oldal méretmódosító: Ne használjuk, mert baromság.

**Kidolgozni a méretek különbözőségét.**

## *Átlagemberek szintje, értékei – **TODO\_HARC\_#18.***

---

- Harcértékeket be kellene löni.
- Közemberek harcértékei : Példákat írni majd (városőr, paraszt, veterán katona, stb)

## *Megterheltség, kimerültség – **TODO\_HARC\_#20.***

---

**TODO: kidolgozni**

342. oldal az D20 alapkönyvben.

- A Tartós Kimerültség tartós VÉ csökkenést okozhasson esetleg

## *Manőverek – **TODO\_HARC\_#33.***

---

- **Átnézni az össze Manővert a táblázatban, ami piros, azt javítani/kidolgozni**



### (követelményekkel)

- Ha elfogy a MFP, hogy legyen növelhető? (+10 KP elég béna)
- Mesterfegyver fortély: több manőverhez követelmény. Viszont adjon-e megléte bónuszt? Mert ha követelmény is, akkor amint alkalmazza a karakter, máris kap bónuszt is! Esetleg ezt a nehézségbe kalkuláljuk be....? Valami egységes kéne, ne legyen olyan, hogy valahol hozzáadódik, valahol nem.

### **Harci fortélyok – TODO\_HARC\_#35.**

- Van még 5-6, ami kidolgozatlan és elég sok apró hiány, vagy kérdéses (besárgított) rész a többiben
- Távoltartás harci fortély - kidolg. (vagy ez manőver?)

### **Mozgási sebesség – TODO\_HARC\_#39.**

Márk ötlete: Akkor vegyük az átlagot 20secnek. A futás 2. fok legyen egy +2-es, a sprint egy +3-as bónusz.

Így  $5x + 5x + 2x + 3x = 15x$

$15x = 10\text{m/s}$

$0x = 5\text{m/s}$

$x = 1/3\text{m/s} = 1\text{láb/s}$

Egy -5-ös erejű és gyorsaságú ember  $1,66\text{m/s}$  sebességre képes, több mint 1 perc alatt "sprinteli" le a 100m-t. Bár szerintem őt inkább tolokocsiban tolják. Ez megvan. Tudom ehhez számológép kell, de elég ritka, hogy számolni kelljen a sprintet, ennyi belefér szerintem.

A fortélyokat át kell gondolni. Amúgy lehessen próbát dobni futásra? Tehát nem számolgatunk, hanem gyorsaság+erő/2-re (plussz bónusz) tulajdonság próbára kell dobni, hogy lesprinteled-e a nagy szörnyet?

Marad a hosszútávú futás, és a harci sebesség. A normál futás, amikor nem rohan, azaz nem esik le róla a fegyver stb szerintem egyezzen meg a hosszútávúfutás sebességével. Kérdés, hogy annak a sebességébe csak a gyorsaság, vagy az állóképesség is számítson bele? Vagy az állóképesség csak a futás max időtartamát határozza meg? Normál futás sebességénél csak a gyorsaság számítson, meg futás fortély, vagy a sprint is? Kitartás semmiképp, mert az az időtartamra vonatkozik. Én most nem számolok a sprinttel. Az átlagot megint a rekord kétszeresének veszem.

$5y + 2y = 7y = 6,3\text{m/s}$

$0y = 3,15\text{m/s}$

$y = 0,45\text{m/s}$

Harci sebesség egyszerű, ott a versenygyaloglókából inulok ki, és abból még lefelé veszek, így kijön a  $3\text{m/s}$  maximális sebesség. Az átlag legyen  $1,5\text{m/s}$ . Nincs fortély módosító, csak a gyorsaság számít.

$z = 0,3\text{m/s}$

### **Távolsági harcrendszer – TODO\_HARC\_#36.**

2007.01.28 kaland tapasztalatok:

- Lövészet, Hajítás: halálosak. Talán túlságosan is.
  - Túl kicsi a fej szorzója
  - sima nyíl: magas átütés, kis sebzés legyen
- 1.3.12 Lőfegyverek harcértékei (Harcrendszer dok)
  - A Sebzést és Átütést a nyílhegy is meghatározza! **TODO**
  - 1 helyen rögzített „lengő” anyagok könnyen megfoghatják a lövedékeket (pl. száradó ruha).

### **Védő Érték regenerálódása, tartós VÉ csökkenés – TODO\_HARC\_#60.**

Először el kell döntení, hogy mennyire heroikus/realisztikus világképet akarunk! A pár ÉP-vel tengődő harcos képes legyen-e számottevő harci teljesítményt nyújtani, vagy már egy goblin is könnyen levágja?

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

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

$$\text{VÉ regenerálódás} = 50 + (\text{Edzettség} * 10)$$

- Ha a harc nem ért véget, de épp csak méregetik egymást az ellenfelek, akkor egy kicsi visszatérhetne... Mondjuk a -30-on felüli rész...? De ez megint nem jó, mert az Edzettségtől nagyon függ!!

### A sebesülésből adódó VÉ levonások

- pihenéssel NEM regenerálódnak!
- Tartós VÉ csökkenés:
  - a.) 3 x ÉP veszteség
    - Legegyszerűbb harc után kihúzni minden VÉ csökkentést, majd a teljes értékből levonni az aktuális ÉP veszteség háromszorosát. Ez jelképezi, hogy a sérülés korlátozza a karaktert.
  - **b.) Mi lenne, ha ugyanannyi lenne a tartós VÉ levonás, mint a TÉ levonások?! Az lehet h kevés...**
- Ne feledkezzünk el az Sebesülés-kategóriák (S1,S2,S3,S4) által okozott TÉ levonásokról sem! Azok is megmaradnak.

### Győzelmi szabály

Ha a karakter végzett egy ellenfelével (úgy hiszi, legyőzte), akkor Védő Értékéhez visszatér +10 pont. (a siker hatása a szervezetre + heroizmus). **Ide kitalálni valamit a goblin-mészárlással VÉ-visszanyerést folytató idióták ellen..**

### Gyógyulás – TODO\_HARC\_#38.

(Harcrendszer: 2.1.5 fejezetet)

**TODO: Edzettség is bele kéne, hogy számítsen!**

**Viszont a lenti táblázat túl bonyolult, ne sebenként nézzük, hanem egyben...?**

**De a Gyógyítás képzettség és papi mágia is külön nézi... vagy hagyjuk a francba és nézzük egyben?**

**Viszont így a 10db 1 ÉP-s seb is ugyanolyan súlyosnak tűnik majd, mint 1db 10 ÉP-s!**

Hogy egy seb begyógyul-e magától, vagy elfertőződik, esetleg kezelés híján halált okoz, az a nagyságától függ. Minden bekapott sebet külön vizsgálunk. 4 kategória szerint osztjuk fel őket.

	Könnyű seb	Közepes seb	Súlyos seb	Életveszélyes seb
Össz ÉP %-a	0-25%	26-50%	50-75%	76%-100%
Hatás	Pihenéssel begyógyul	Ellátás nélkül elfertőződik	Ellátás nélkül pár órán belül halált okozhat	Azonnal el kell látni, vagy pár percen belül halált okoz
Romlás ha nem látják el	-	-1 ÉP / nap	-1 ÉP / óra	-1 ÉP / perc

Életerő Pontok visszanyerése:

- Pihenéssel 1 ÉP / seb / nap
  - Tehát minden seb külön gyógyul!
  - Ellátás nélkül fennáll a fertőzés veszélye: naponta Edzettség próba a legnagyobb seb fele (felfelé kerekítve), mint célszám ellen

## Lovas harc és fortélyaik – TODO\_HARC\_#31.

### **Ez eddig teljesen kimaradt. Meg kell alkotni teljesen.**

Aki lóról harcol, az előnyben van, részben a magasabb pozíció, részben lóva állandó mozgása, fenyegetése miatt. Sok függ viszont a Lovaglás képzettség fokától és a „Lovas harc” fortély meglététől.

Bővebben lásd a „Lovas harc” fortély leírását!!

Ötlet: teljesen alap harcértékek (harcmodor is beszámít pl. kardvívás) **PLUSZ** hozzáadódnak a Lovaglás képzettségéből bónuszok, mintha HARCMODOR lenne!!

Tehát 3.szintű lovaglással ugyanannyi a harcértéke, mint ló nélkül. Ez OK is szerintem.

A fölött viszont jönnek a pluszok. Mert hát egy képzett lovas ellen k. szar harcolni.

### **Módosítók:**

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

- Körbevéve, beszorítva: ???
- Félhátulról, hátulról jön egyszerre igen sok támadás!

## Lovas roham

### **Ezt teljesen átnézni, újraalkotni.**

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

### **Követelmények:**

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

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

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

## Lovas támadás galoppból

### **Ezt teljesen átnézni, újraalkotni.**

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

### **Követelmények:**

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

### **Módosítók:**

- **xx** TÉ, **xx** VÉ

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

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

# ÉRZÉKELEÉS, ÉSZLELÉS (FEJLESZTÉS)

---

## TODO (Érzékelés, észlelés)

---

#1: Szóba került, hogy esetleg a KM kaland után spontán növelhesse ingyen (csak vetesse meg KP-ból..?) a karakter Észlelését.

#2: Lopakodás/Rejtőzés vs Észlelés

- Mik a körülmény módosítók?
- Mi az alapeset?? Azaz mikor dobnak ellenpróbát a felek módosító nélkül?  
(Fényes nappal, vagy szürkületben? Tömegben, vagy kihalt utcán? Recsegő avaron, vagy sima talajon?)