

KM20 szabályrendszer

MAGUS szerepjátékhoz

Tartalomjegyzék

1.Áttekintés.....	2
1.1.Bevezetés.....	2
2.Képzettségek.....	3
2.1.Képzettségek csoportosítása.....	3
2.2.Képzettségpróba, célszámok.....	5
2.2.1 Képzettségpróba képzetlenül.....	6
2.3.Ellenpróba.....	6
2.4.Képzettségek növelése.....	7
2.5.Képzettségeket módosító Képességek.....	7
2.5.1 Képzett - Képzettség.....	7
2.5.2 Tehetség.....	7
2.6.Képzettségek leírása.....	8
2.6.1 Harci képzettségek.....	12
Piszkos trükkök – harci.....	12
2.6.2 Szociális képzettségek.....	13
Megtévesztés.....	13
Előadóművészetek – Színészkedés (?? Átfogó??).....	13
2.6.3 Alvilági képzettségek.....	13
Lopakodás/Rejtőzés.....	13
2.7.Képzettség Összevonások.....	14
2.8.Megszűnő képzettségek.....	14
2.9.Képzettségek - Változó tulajdonság módosító.....	14
3.Képességek.....	16
3.1.Harci képességek.....	16
3.1.1 Földharc.....	16
3.1.2 Belharc.....	16
3.1.3 Birkózás.....	16
3.1.4 Fegyvertörés.....	16
3.1.5 Lefegyverzés.....	16
3.1.6 Orvtámadás.....	17
3.2.Kaszt-specifikus képességek.....	18
3.2.1 Harcművész képességek.....	18
Harcos Elme.....	18
4.Harcrendszer.....	19
4.1.Egészség.....	19
4.1.1 Életerő Pont.....	19
4.1.2 Kábulat Életerő Pont.....	19
Kábulat ÉP gyógyulása.....	20
Tartós rosszullét.....	20
4.1.3 Sebesülés.....	21
4.1.4 Haldoklás.....	23
4.1.5 Gyógyulás.....	23
4.2.Közelharc.....	25
4.2.1 Kezdeményező érték.....	26
4.2.2 Védő Érték.....	27
Védő Érték meghatározása.....	27
Védő Érték csökkenése.....	28
Védő Érték regenerálódása.....	29
4.2.3 Támadó Érték.....	30

4.2.4 A harc menete - közelharc.....	31
4.2.5 Támadások száma.....	33
4.2.6 Harci taktikák.....	34
Harc képzetlenül.....	34
Támadó harcmodor.....	34
Védő harcmodor.....	34
Védekező harc.....	34
Fárasztás.....	35
Roham.....	36
Harc pusztá kézzel.....	36
Harc bal kézben tartott fegyverrel.....	38
Belharc.....	38
Támadás kijelölt testrészre.....	38
Gáncsolás.....	39
Öklelés.....	39
Lefegyverzés.....	39
4.2.7 Harci helyzetek.....	41
Meglpetés.....	41
Észrevétlen támadás.....	41
Érintő támadás.....	41
Fegyverrántás.....	41
A védekező takarásban.....	41
Kibontakozás harcból.....	42
Felállás földről.....	42
4.2.8 Manőverek.....	43
Manőver típusok.....	43
Manőver nehézsége.....	44
Manőver végrehajtásának lépései.....	45
Manőver-próba.....	45
Manőver képességek.....	47
Manőver-próba célszáma.....	47
Vállalás.....	47
Manőver támadás.....	48
Megszakító támadás.....	48
Az egyes Manőverek ismertetése.....	49
Példa egy Manőver alkalmazására.....	50
4.2.9 Sebzés.....	52
4.2.10 Állapotok.....	52
4.2.11 Próbaharc.....	54
4.2.12 Pajzshasználat.....	56
4.2.13 Fegyverméret kategóriák és hatásaik.....	57
4.3. Távolsági harc.....	59
4.3.1 CÉ alap.....	59
4.3.2 Távolsági fegyver kategóriák.....	60
4.3.3 Célpont Védő Értékének kiszámolása.....	61
4.3.4 Távolsági Szorzó.....	61
4.3.5 Mozgás módosító.....	62
4.3.6 Méret módosító.....	62
4.3.7 Látási viszony módosító.....	63
4.3.8 Távolsági harc vaksötétben.....	63

Zajos célpont.....	63
Csendes célpont.....	65
4.3.9 Hatótáv jellemző, Hatótáv egységek, Cellaszám.....	66
4.3.10 Távolsági fegyverek minősége.....	67
4.3.11 Célzó Érték kiszámolása.....	68
4.3.12 Példalövészet.....	69
4.3.13 Harci körülmények hatása távolsági harcban.....	70
4.3.14 Képességek - Távolsági harc.....	71
Képzett Célzás.....	71
Pontos Lövés.....	71
Közeli Lövés.....	71
Gyors Lövés.....	72
Gyors újratöltés.....	72
Távoli Lövés.....	72
Orvlövészet.....	72
Lövés futás közben.....	73
Lovas íjászat.....	73
Kitérés Lövés elől.....	73
4.4.Fegyverek.....	74
4.4.1 Közelharc fegyverek.....	74
4.4.2 Távolsági fegyverek.....	75

Általános tennivalók

- *TEA helyett valami más?*
- *Képzettségpróba dobás módjának véglegesítése, az erre vonatkozó szövegrészek módosítása.*

1. ÁTTEKINTÉS

1.1. Bevezetés

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

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

2. KÉPZETTSÉGEK

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

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

2.1. Képzettségek csoportosítása

A képzettségeket kategóriákra bontjuk aszerint, mennyire átfogóak, mekkora ismeretanyagot ölelnek fel. Három kategóriát különböztetünk meg: **Átfogó**, **Átlagos** és **Specializált**, melyek különböző szorzót kapnak. Egy adott képzettség 1 ponttal való növeléséhez a szorzónak megfelelő mennyiségű Képzettség Pontot kell áldozni. Amennyiben egy Képzettség az adott karakter számára elsődlegesnek számít (lásd a kasztok ismertetését), akkor az említett szorzó is alacsonyabb. Az Átfogó és Átlagos képzettségeket szintlépéseknél legfeljebb 2, a Specializáltakat pedig maximum 3 ponttal növelhetjük. A fentieket az alábbi táblázat foglalja össze:

Képzettség kategória	Szorzó	Szorzó elsődlegesként	Max növelés szintenként	Például
Átfogó	6x	4x	2	Mechanika, Történelemismeret - Ynev
Átlagos	3x	2x	2	Zárnyítás, Történelemismeret – Pyarroni államszövetség, Történelemismeret – Kyria
Specializált	1x	Nem lehet elsődleges	3	Speciális zárfaqta nyitása, Történelemismeret – Predoc vagy konkrét időszak történelme??

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

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

Az **Átlagos** képzettségek már jóval konkrétabb, – így gyorsabban tanulható – tudást takarnak, egy konkrét feladatkörrel foglalkoznak, viszont azon belül mindennel, például a **Zárnyítás**, amely a Mechanika egy részének tekinthető.

Végére maradtak a **Specializált** képzettségek, amelyek egy adott terület egy konkrét, szűk problémakörével foglalkoznak. Könnyen megtanulhatóak, de általánosságban nem nagyon használhatóak, csak az adott, konkrét problémával kapcsolatban. Ilyen lehet például a „Zárnyítás – Sobirai kettős lakat” specializáció. A karakter az adott lakattípust jól ismeri, más fajtával viszont már nem boldogul, tudása egy nagyon konkrét, meghatározott típusra korlátozódik.

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

X értéke!!

Mit lehet csak tudásból megpróbálni?

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

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

Lássunk egy példát:

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

Történelemismeret – 13 (Átfogó Képzettség) $(4 \times 2 + 3(\text{képzett-Af}) + 2(\text{tehetség}) = 13)$

Történelem – Kyr – 15 (Átlagos Képzettség)

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

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

Történelemismeret – 15 (A +2 pont növelés hatására)

Történelem – Kyr – 17 (Itt is +2 automatikus pont növelés KP rááldozása nélkül, mert a felsőbb kategória növekedése ez is „feljebb tolta”)

2.2. Képzettségpróba, célszámok

Mikor a karakter olyan helyzetbe kerül, hogy tudását valamely területen próbára készül tenni, akkor Képzettségpróba-hoz kell folyamodnia. Ez a következőképpen zajlik: a KM meghatároz egy célszámot, amelyet a karakternek a próba során el kell érnie, vagy meg kell haladnia.

Képzettségpróba
(Képzettség + Dobás) vs. Célszám

Dobás: k20 kockával történik. A használt kockák száma: 1 + Tulajdonság érték. Amennyiben a Tulajdonság értéke pozitív, akkor a legjobb, ha negatív akkor a legrosszabb dobott érték számít.

A fentiek szimulálják, hogy ha a képzettséghez tartozó Tulajdonság magasabb, akkor a lehetséges elérhető maximum megközelítésének esélye is nagyobb.

Például: Mászás: 8, **Ügyesség:** +2 akkor 3db k20-as kockával kell dobni.

Tegyük fel, hogy a dobások: 13, 17, 2 lettek. Ezek közül a 17 a legnagyobb.

A képzettségpróba végeredménye így: $8(\text{képzettség}) + 17 = 25$ lett. Tehát 25-ös, vagy az alatti célszám esetén a próba sikeres.

TODO

Célszám	Kategória
1-20	Rutin feladat
21-40	Közepes

Célszám	Kategória
41-60	Nehéz
61-80	Hősies

TODO: Példák

2.2.1 Képzettségpróba képzetlenül

0-ra dob - több kockával persze (ha a Tulajdonsága nem 0)

TODO: csak biztos tudásból, a képzettségpróba dobás módja még nem fix!

2.3. Ellenpróba

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

A karakter dob egyszer k20-al és a kapott eredményt először az általános körülményekkel kapcsolatos célszámmal méri össze, majd ha az sikeres, akkor az ellenfél által dobott értékkel.

Például a karakter félhomályban üvegfiolák közt lopakodik. Kérdés: ellenfele meghallja -e. Először dob a körülmények adta célszámra (lopakodás üvegek közt félhomályban: ~40), hogy nem követ -e el hibát. A játékos dob: Az eredmény: 46. Nem vétett hibát, tehát nem rúgott bele egy üvegbe sem, csörömpölést okozva. Ha ezt a próbát elbukja, a próba egésze is sikertelennek minősül.

Ha az első próba megvan, jön az ellenpróba: ellenfele is dob k20-al Észlelés képzettségére és a lopakodó 46-os értéket most ezzel kell összehasonlítani. Ha az ellenfél 46-nál kisebb értéket kapott, nem hallja meg a lopakodót.

2.4. Képzettségek növelése

A karakter fejlődését a szintlépés hivatott szimulálni

TODO: befejezni. Szintlépés kifejtése, max pontok, stb.

2.5. Képzettségeket módosító Képességek

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

2.5.1 Képzett - Képzettség

- Képzett (Képzettség) – Alapfok: +3 a választott Képzettségre
(Követelmény: választott képzettség: +6 (vagy ami 3.karakter szinten a max))
- Képzett (Képzettség) – Mesterfok: +6 a választott Képzettségre
(összesen +6, nem adódik hozzá az alapfokhoz, hanem kiváltja azt)

Követelmény:

- választott képzettség: **+12 (vagy ami 6.karakter szinten a max)**
- Képzett (Képzettség) – Alapfok

Például „Képzett Futás – Af”: +3 pontot ad a Futás Képzettségre.

Gond lehet: karakteralkotáskor több Képesség van. Később kevés. Jó ez így, hogy erre kell felhasználnia őket? 6.szinten tuti erre kellene felhasználnia.

2.5.2 Tehetség

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

TODO: Kidolgozni a tehetségeket.

2.6. Képzettségek leírása

TODO: Hozzájuk tartozó Tulajdonság; Összhangok.

Tudományos képzettségek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció (példák)
Mechanika (Kézügyesség)	Zárnyítás	Zárnyítás – egy konkrét zártípus
	Csapdakészítés / Hatástalanítás	Csapdakészítés – egy konkrét csapdatípus
Gyógyítás (Intelligencia)	Felcser	
	Herbalizmus	
Élettan (Emlékezet)	Élettan – Elfészabásúak Élettan – Farkas, kutyafajták Élettan – Macskafajták Élettan – Vízi hullók Élettan – Szárnyas hullók	
Történelemismeret (Emlékezet)	Történelem - Kyria	Történelemismeret – egy konkrét kyr állam, vagy tartomány (Pl. Toron)
	Történelem – Pyarroni Államszövetség	Történelemismeret – egy konkrét pyar állam, vagy tartomány (Pl. Predoc)
	Gazdaságismeret (Intelligencia)	
	Jogismeret – adott kultúrkör (Pyarroni Államszövetség Északi Szövetség, stb)	
	Matematika	
	Térképészet (Intelligencia)	
Vallásismeret (Emlékezet)	Vallásismeret – adott hitvilág	

Hétköznapi Ismeretek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció (példák)
	Állattartás	Állattartás - Kutya
		Állattartás – Ló, stb
Emberismeret		
Értékbecslés (Intelligencia)	Értékbecslés - Fegyverek - Ékszerek - Festmények - Szobrok - stb	
Etikett	Etikett – Toroni, Erigowi, stb	
	Fegyverismeret	
	Helyismeret	
	Természetismeret (??? Mint az erdőjárás?)	
	Túlélés (egybevonni őket?)	

Ismeretek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció (példák)
	Nyelvismeret (5 fokú) ???	
Asztronómia		
Építésmester	Ácsmester	Kőfaragó ???
	Építészet	
	Keresés	
	Rejtjelfejtés (nehézség: ???)	
	Ásványismeret	
	Fegyverismeret	
Hadászat	Hadászat - Kyr	
	Kendőnyelv ismerete	
???	Kultúra	
	Nemesi ismeretek (kell??) - adott kultúrkör	
	Párbajkódex (kell???)	
	Politika ?????	
	Szervezet (kell???)	
	Lovaglás	
	Szexuális kultúra	
Hajózás		
	Mesterség	Ezeket ne alkategóriákba tegyük??
	Szakma (ne csak egy legyen??)	

Misztikus képzettségek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció (példák)
Pszí-használat		
	Összpontosítás	
Demonológia (??)		
Drágakőmágia		
	Alkímia	
	Mágiaismeret ?????	
	Meditáció	
Rúnamágia (vagy Rúnaismeret legyen???)		

Alvilági képzettségek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció (példák)
	Lopakodás / Rejtőzés	
Színjátszás ???	Megtévesztés	
	Megfélemlítés (egybevonás vmivel??)	
	Meggyőzés (Megtévesztés helyett is??)	
	Zsebtolvajlás	
	Zárnyitás (ide is ide lett írva)	
	Észlelés	
Méregmester	Méregkeverés – adott kategóriájú mérgek (pl. ételmérgek)	
Hamisítás	Hamisítás – okmányok, festmények, pénz, szobrok, stb	
	Értékbecslés (ide is, vagy csak ide??)	
	Információgyűjtés (kell ez??)	
	Szerencsejáték	Kockázás
Szabadulóművészet	Kötélhasználat ????	

Művészeti képzettségek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció (példák)
Színművészet	Vagy legyenek Átlagos kategóriájúak???	
Festészet		
Szobrászat		

Atlétikus képzettségek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció (példák)
	Akrobatika	
	Futás	
	Mászás	
	Ugrás	
	Úszás	

Harci képzettségek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció (példák)
	Piszkos trükkök	
	Taktika (Nem valami hadvezetés kellene??? (Ismeretnek))	

2.6.1 Harci képzettségek

Piszkos trükkök – harci

Kategória: Átfogó (6x)

TODO: Lehet, hogy a Manőverek kiváltják és nem kell?!?!

Legyen inkább Cselismeret, vagy Manőverismeret (általános) és ne képzettség, hanem képesség. Af: +2, Mf: +4 minden manőver ellen a célszámra.

(Tipikusan testőr ismeret. Passzív alkalmazás.)

- Az eddigi Átverés harci része

- Manőverek: minden x.-ik P.T. pont után +1 manőver !!!!!

- <http://forum.rpg.hu/index.php?showtopic=3483>

- Ellenpróba: Piszkos trükkök vs. **TODO: Harci tapasztalat (TEA, vagy Új képzettség ????)**

2.6.2 Szociális képzettségek

Megtévesztés

- Az eddigi Átverés – szociális része
- Az – eddigi – Álcázás is része
- Ellenpróba: Megtévesztés vs. Emberismeret

Előadóművészetek – Színészkedés (?? Átfogó??)

- Része
 - Megtévesztés ??
 - ??

2.6.3 Alvilági képzettségek

Lopakodás/Rejtőzés

- Kategória: Átlagos (3x)

Mekkora nehézség módosítók kellenek különböző szituációkban

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

Pl. nappal kofa piacon

vagy hős a csendes labirintusban parázik

TODO

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

2.7. Képzettség Összevonások

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

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

Változnak, ha mások lesznek a Tulajdonságok!

2.8. Megszűnő képzettségek

Képzettség
Egyensúly
Hallgatózás
Kézügyesség (helyette Zsebtolvajlás)

• **TODO**

2.9. Képzettségek - Változó tulajdonság módosító

Ezek is változnak!!

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

<i>Képzettség</i>	<i>Új módosító</i>	<i>Régi módosító</i>

3. KÉPESSÉGEK

3.1. Harci képességek

3.1.1 Földharc

TODO

3.1.2 Belharc

TODO

3.1.3 Birkózás

TODO

3.1.4 Fegyvertörés

TODO

km20_import-ból, ha kész

Legyen Manőver??

3.1.5 Lefegyverzés

TODO

km20_import-ból, ha kész

Legyen Manőver??

3.1.6 Orvtámadás

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

A lenti táblázatot ne inkább a Harci taktikák közé?

A Hatás több helyen is ott van. Rendbe tenni.

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

Alkalmazás jellege	Próba	Megjegyzés
Hátulról támadás esetén	Lopakodás/Rejtőzés vs. Észlelés	
Szemből, megtévesztéssel hirtelen (álruha, színjátkozás, stb)	Megtévesztés vs. Emberismeret	
Harc közben csellel	Pizskos trükkök vs. Pizskos Trükkök vagy TÉ (TODO) ??????	

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

Orvtámadás – Af

Követelmény: Lopakodás/rejtőzés 8 vagy Megtévesztés 8, Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +4, Fegyverforgatás – Af (a használt fegyverre)

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

Orvtámadás – Mf

Követelmény: Lopakodás/rejtőzés 12 vagy Megtévesztés 12, Ügyesség 15+, Alap Támadó Érték +8, Fegyverforgatás – Af (a használt fegyverre), Orvtámadás – Af

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

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

3.2. Kaszt-specifikus képességek

3.2.1 Harcművész képességek

Harcos Elme

Ezt a képességet a harc- és kardművészek kapják meg 10. kaszt szinten.

Leírás: Aki elméjében friss, annak teste – jó szolgáló módjára – mindig engedelmeskedik. Az igazi mester több támadó ellen is hosszasan képes harcolni, figyelme nem lankad, mozgása nem lassul.

Hatás: A Slan mester ellen végrehajtott támadások közül csak a 11-19-es k20-dobás csökkent **Védő Értéket**, de az is csupán csak 1-et. A 20-as dobás hatása (-3VÉ, 3ÉP seb) nem változik.

Alapeset: Lásd a „**Harcrendszer – Közelharc – Védő Érték**” fejezetet!

4. HARCRENDSZER

TODO: Bevezetés

4.1. Egészség

4.1.1 Életerő Pont

A karakter fizikai állapotát az **Életerő Pontok** (ÉP) száma határozza meg.

TODO: X szintenként plusz ÉP-t kap!! X = ???

Ezek kiszámítása a következőképpen történik:

TODO: ÉP kiszámolás

4.1.2 Kábulat Életerő Pont

A M.A.G.U.S rendszere különbséget tesz a fizikai sérülés és a karakter azon állapota között, amely a pillanatnyi állapotát, ájulástól való „távolságát” meghatározza. Ez utóbbit szimulálja a Kábulat Életerő Pont (KÉP).

A KÉP nem azonos a Fájdalomtűrés képzettséggel, hatásaiban is különbözik. Jelenthet kábultságot, rosszulétet, mérgezés okozta gyengeséget, sőt másnaposságot is!

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

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

Sebzések jelölése az ÉP táblázatban: annyit rublikát jelöljünk be, mintha a karakter rendesen sebződne (ajánlott egy „K” betű írása a rublikákba). Először jelöljük be a valós sebesülés okozta ÉP-eket, majd Kábulat ÉP-ként a KÉP sebesülés és az ÉP sebesülés közti különbséget. **TODO**

Kábulat ÉP gyógyulása

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

Mérgezés, betegség esetén a hatás tartósabb is lehet

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

Ha egy karakternek például egy korábbi fejbekölintés okán vannak már Kábulat ÉP-i és egy újabb – valós – sebet szerez, akkor az újabb sebet a legutolsó valós seb után írjuk be, a Kábulat ÉP-k pedig „lejjebb” tolódnak. **TODO: Fogalmazás**

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

Tartós rosszullét

Ha a karakter például méregnek „köszönhetően” tartósan

TODO

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

Példa

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

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

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

Látható, hogy a karakter a 4. kategóriába kerül, irdatlanul fejbe kólintották, de még – éppen hogy – magánál van. Még 1 ÉP sérülés (valós, vagy kábulat) és eszméletét veszti.

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

4.1.3 Sebesülés

SFÉ

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

Ezért kerültek bevezetésre a - más szerepjátékokból talán ismert - sebesülés kategóriák.

5 kategória van, melyek közt a karakter egyenlő arányban elosztja **Életerő Pontjait**. Mikor a karaktert sebesülés éri elkezd bejelölni a legmagasabb (5.) kategóriában lévő ÉP-it. Mikor ezek „elfogytak” folytatja a 2. majd a 3. kategóriában levőkkel és így tovább.

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

Amint átlép a második kategóriába, **KÉ, TÉ és VÉ** értékeit **-1 vagy -2** büntetés illeti. Ha újra átlép egy kategóriát a fenti levonások megint érvényesülnek (a levonások halmozódnak).

Hogy -1, vagy -2 a levonás, az a fájdalomtűrés próba sikerétől függ, melynek célszáma: az eddig szerzett ÉP sebesülések közül a **(legnagyobb seb értéke + további sebek száma)** szorozva 10-el. A játékos karaktere FP értékére dob a K20-as kockával. A heroizmus érdekében az 1-es (kudarcc) és 20-as (siker) dobás kivételes értéke itt is megmarad.

Fájdalomtűrés próba

(FP + K20)

vs.

(legnagyobb ÉP seb + további sebek száma) x 10

20: Siker, 1: Kudarc

TODO: FP próba még nem tisztázott! Valszeg képzettség lesz!

Amennyiben sikeres a próba, akkor a karaktert az enyhébb (-1), ha sikertelen, a nagyobb levonás sújtja. Fontos, hogy a levonás nem a végső TÉ értéket, hanem a **TEA** értékét csökkenti, tehát ezt kell figyelembe venni ha egy karakternek körönként több támadása van.

Ha a sebesülés során sikertelen a fájdalomtűrés próba, akkor – a levonásokon kívül - a harcos következő támadását **Megrendült** állapotban adhatja csak le (**-2KÉ, -2TÉ, -2 Sebzés**). **TODO**

Sikertelen Fájdalomtűrés próba

következő támadás Megrendült állapotban

(-2KÉ, -2TÉ, -2 Sebzés)

Ha a karakter – eltalálása után - az 1. sebesülés kategóriában marad, fájdalomtűrés próbát akkor is dobnia kell és rontás esetén rá is vonatkozik a következő egy támadását illető **Megrendültség** módosító!

Ha a karakter már sérült és szerez egy újabb – az előzőnél kisebb – sebet, akkor a fájdalomtűrés próbát ismét a legnagyobb (ez esetben az előző) seb nehézsége ellen dobja!

Ha a karakter már nem az 1. sebesülés kategóriában van és egy újabb sebesülés hatására ismét egy, vagy több kategóriát zuhan, akkor a próba hatása csak a legutóbb “átlépett” kategóriákra vonatkozik (**TODO: azokon belül viszont mindegyikre!**), visszamenőlegesen nem kap újabb levonásokat.

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

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

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

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

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

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

TODO: harci láz (5. kategória)

4.1.4 Haldoklás

TODO

281.o

4.1.5 Gyógyulás

TODO

- sértetlen: a sebek pihenéssel begyógyulnak
- enyhén sérült: a sebek ellátás nélkül elfertőződhetnek
- sérült: a sebek ellátás nélkül halálhoz vezetnek (-1 ÉP/nap)
- súlyosan sérült: a sebek ellátás nélkül halálhoz vezetnek (-1 ÉP/óra)
- tehetetlen: a sebek ellátás nélkül halálhoz vezetnek (-1 ÉP/perc)
- halál: 0 ÉP alatt
- pihenés: 1 ÉP/2nap
- ellátás: 1 ÉP/2nap, nincs fertőzés veszély
- fertőzés: naponta állóképesség próba az elvesztett ÉP-k száma, mint célszám ellen

281.o

4.2. Közelharc

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

TODO: bevezetés

4.2.1 Kezdeményező érték

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

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

A karakter Kezdeményező Értékét a következőképpen kell kiszámítani:

Kezdeményező Érték meghatározása	
Gyorsaság	A karakter Gyorsaság jellemzője
Ügyesség módosító	A karakter Ügyesség módosítója
Fegyverforgatás - MF	+2 KÉ A mesterfokú fegyverforgatás +2 módosítót ad a Kezdeményező Értékre is az adott fegyverre vonatkozóan.
Speciális	<ul style="list-style-type: none"> Képességek <ul style="list-style-type: none"> Gyors Kezdeményezés: +4 KÉ Szituációkból adódó módosítók Mágia hatására kapott módosító <p>TODO: kell még valami?</p>

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

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

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

4.2.2 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 fáradtság és persze a sebesülés is (lásd később).

Védő Érték meghatározása

Közelharc Védő Érték meghatározása	
VÉ Alap	20
Gyorsaság	A karakter Gyorsaság jellemzője
Ügyesség módosító	A karakter Ügyesség módosítója
Fegyverforgatás - MF	+2 VÉ A mesterfokú fegyverforgatás +2 módosítót ad a Védő Értékre is az adott fegyverre vonatkozóan.
Pajzs módosító	Értéke a pajzs jellegétől függ. Ha a karakter készületlen, értéke nem adódik hozzá a Védő Értékhez.
Vért MGT	A viselt vért Mozgásgátló Tényezője (MGT) TODO – Mi számít könnyű- és nehézvértnek??
Speciális	<ul style="list-style-type: none"> Képességekből adódó módosítók Harci helyzetből adódó módosítók (pl. harc alulról, harc megrendülten, stb) Fegyver minőségéből adódó módosító <ul style="list-style-type: none"> Mestermunka: +1 VÉ Gyatra fegyver: -1 VÉ Mágikus fegyver módosítói Mágiából adódó módosítók

Védő Érték csökkenése

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

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

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

Az 1-es dobás sikertelensége továbbra is él, a 20-as továbbra is kiemelt: Ha 20-as dobás esetén nincs hagyományos találat ($TÉ+20 < VÉ$), az áldozat akkor is sebződik k3 ÉP-t, plusz elveszít 3 VÉ-t (de nem többet).

A fenti számok kizárólag a **Harcos tudat** Slan képesség, vagy a bajvívó **Allegheri stílusban** elért kismesteri/vívómesteri szint megléte estén térnek el (lásd a **Képességek – Kaszt-specifikus képességek** és **Kasztok leírása** fejezetet!)

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

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

Védő Érték regenerálódása

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

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

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

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

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

4.2.3 Támadó Érték

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

Az alábbi táblázat megadja, a Támadó Érték kiszámolásának módját.

Közelharc Támadó Érték meghatározása	
TEA	A karakter Támadó Érték Alapja (Több támadás esetén ideiglenesen módosul (lásd a Támadások száma fejezetet!))
Erő / Ügy módosító	A karakter Erő, vagy Ügyesség módosítója. Attól függ, a fegyvert melyik Tulajdonság szerint forgatja.
Fegyverforgatás - MF	+2 TÉ A mesterfokú fegyverforgatás +2 módosítót ad a Támadó Értékre az adott fegyverre vonatkozóan.
Speciális	<ul style="list-style-type: none"> Képességekből adódó módosítók Harci helyzetből adódó módosítók Fegyver minőségéből adódó módosító <ul style="list-style-type: none"> Mestermunka: +1 TÉ Gyatra fegyver: -1 TÉ Mágikus fegyver módosítói Mágiából adódó módosítók

(A távolsági fegyverekkel végrehajtott támadásokat külön fejezetben tárgyaljuk.)

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

Támadó dobás: Támadó Érték + k20

4.2.4 A harc menete - közelharc

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

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

KÉ, TÉ dobás, volt találat?, sebzés+VÉ csökkentés vagy csak VÉ csökkentés

Kezdeményezés összefoglalva

- Minden kör elején van kezdeményezés
- KÉ: Gyorsaság + Ügyesség módosító **Változik? TODO**
 - +2 - képesség: Fegyverforgatás – Mf
 - +4 - képesség: Gyors kezdeményezés
- célszám: az ellenfelek kezdeményezése
- karakterek k20-al dobnak: a magasabb KÉ-vel rendelkező kezd
- 20-as dobás: nyert kezdeményezés, az ellenfél készületlen
- Több karakter 20-as dobás: a nagyobb KÉ kezd előbb + ellenfele készületlen. Ha ellenfele az, aki szintén 20-at dobott, de KÉ-je kisebb, akkor az ő támadásával szemben nincs készületlenség
- 1-es dobás: vesztett kezdeményezés
- Több 1-es dobás: Ők támadnak utoljára, közülük előbb a nagyobb KÉ
- balsiker: egy támadás ellen készületlen

Támadás összefoglalva

- TÉ: TEA + Erő/Ügyesség módosító
 - +2 - képesség: Fegyverforgatás – Mf
- célszám: az ellenfél VÉ-je
- 20-as dobás esetén
 - K3 plusz sebzés (nem szorzódik; ha nem lenne találat akkor ez az össz sebzés)
 - ellenfél SFÉ nem számít
- balsiker: ellenfél kap egy plusz támadást

TODO

4.2.5 Támadások száma

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

Hogy érthető legyen: ha például egy harcos **TEA** értéke **12** és törrel harcol (**Sebesség: 5**), akkor 12, 7 és 2 lehet a **TEA** (5-öt – a fegyver sebességét – vonjuk le támadásonként), tehát 3x támadhat. Tegyük fel, hogy végső **TÉ**-je törrel **17**.

Ekkor első támadását teljes Támadó Értékével (**17**) teszi meg, a másodikat $(17-5)=12$ -vel, a harmadikat pedig $(12-5)=7$ -el.

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

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

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

4.2.6 Harci taktikák

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

Harc képzetlenül

TODO

Támadó harcmodor

Dönthetsz úgy, hogy a következő körben a támadásra helyezed a hangsúlyt. Ekkor védekezésedre kevésbé ügyelsz, sebezhetőbb vagy.

Te határozod meg, hogy mennyire tolod el a harcmodorodat a támadás irányába. TÉ-det +1-3-ig növelheted meg ideiglenesen. Minden pont növelés után -2 Védő Érték módosítót kapsz.

Tehát vállalásodtól függően így módosíthatod harcértékeidet:

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

Fontos: a TÉ módosító nem a TEA értékedet, hanem a végső Támadó Értékedet növeli meg, ezáltal plusz támadást nem kaphatsz.

Védő harcmodor

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. VÉ-det +1-3-ig növelheted meg ideiglenesen. Minden pont növelés után -2 Támadó Érték módosítót kapsz.

Tehát vállalásodtól függően így módosíthatod harcértékeidet:

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

A TÉ módosító nem a TEA értékedet, hanem a végső Támadó Értékedet csökkenti, ezáltal nem veszítesz el támadást.

Védekező harc

Ha úgy döntesz, hogy a következő körben csak a védekezéssel törődsz, kizárólag a feléd irányuló támadásokat próbálsz elkerülni és is nem támadsz, akkor **+4 VÉ (+5VÉ?)** módosítót kapsz arra a körre. A kör közben nem változtathatsz a taktikádon, ha ismét támadni akarsz, azt csak a következő körben teheted meg. Fontos, másra nem pazarolhatod figyelmedet, kizárólag a kitérésre. Ha nem így teszel, akkor a KM – tetszése szerint – csökkentheti a fenti VÉ módosítót, akár 0-ig is.

Fárasztás

*Ha fárasztani kívánod ellenfeledet, ellenállását megtörni anélkül, hogy sebet ejtenél rajta, akkor a harc ugyanúgy folyik, mint egyébként, csak sebző támadás esetén elmarad maga a sebzés, helyette további **+1-el (2?)** csökkentheted a megtámadott Védő Értékét.*

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

Roham

Roham esetén a támadó +2 TÉ és -4 VÉ módosítót kap, valamint az első oda- és visszacsapás során az általa okozott sebzés és az okozott VÉ csökkentés is kétszeres. A sebzés duplázásába a fegyver alap sebzése + az esetleges erőbónusz számít bele.

Egyéb sebzésbónuszok, mint a mágia, vagy a 20-as dobás esetén kapott plusz K3 ÉP sebzés, roham esetén nem duplázódik, utólag adandó hozzá a sebzés értékéhez.

Roham

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

Öngyilkos roham

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

Egyéb tekintetben az Öngyilkos roham mindenben megegyezik a sima Rohammal.

Öngyilkos roham

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

Harc puszta kézzel

Amennyiben valaki fegyvertelenül, puszta kézzel kénytelen egy felfegyverzett ellenféllel harcolni, akkor – a fegyverméret kategóriák levonásain kívül! – további büntetések sújtják. Ez minden esetben így van, a különböző pusztakezes Képességek csak mérsékelik ezt a hátrányt.

Harcérték	Módosító	Megjegyzés
Pusztá kezes KÉ	-2	a harc során végig
Pusztá kezes TÉ	-2	a harc során végig

Természetesen ha az ellenfelek mindegyike fegyvertelen, akkor a fenti hátrányok nem érintik egyiküket sem.

A leírtak szigorúnak tűnhetnek, de szűk helyen a hátrány ledolgozható (az ellenfelet **Beszorított helyzetbe hozva**), bár akkor is jár a táblázatban foglalt büntetés.

TODO: a harcművészekre is vonatkozzon, de mondjuk 5. szinten kapják meg a képességet, hogy őket ne sújtsa ez a levonás.

TODO: Belharcnál mi legyen?

Harc bal kézben tartott fegyverrel

Képzetlen levonásai járjanak.

Fegyverforgatás – Mf esetén is.

Kivétel:

- Kétkezesség képesség
- Kétkezes Harc képesség

TODO

Belharc

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

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

- Belharc – Af: +2 TEA
- Belharc – Mf: +4 TEA

Átbeszélni

Támadás kijelölt testrészre

TODO: Leírás

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

Testrész szorzó

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

Testrész	Sebzés szorzó	Plusz Kábulat ÉP	TEA levonás
Fej	2x	???	-5
Szem	1x	Nagyot ??	-8
Nyak	3x	???	-7
Kar, kéz	1x	-	-3
Láb	1x	-	-2
Tenyérfi pont (nem fejen)	Találat helyétől függ	-	-6

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

TODO: Attila véleménye?

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

Gáncsolás

TODO

Öklelés

TODO

Lefegyverzés

TODO

Legyen Manőver??

Ez csak kiegészítés:

-- Ha a lefegyverzett nem lép hátra, akkor az ellenfele kap még 1 azonnali támadást ellene. (Eredménye: hátrálás, ha közvetlenül a földre esett, akkor a kard felvétele szinte lehetetlen. De így realisztikus)

-- Dobni: hova esett a fegyver: 1. közvetlenül a földre. 2. Elszállt a francba

-- Fegyver kategóriák számítsanak!! Pl. törrel pallost lefegyverezni sokkal nehezebb legyen

-- Probléma: szálfegyvert lefegyverezni talán könnyebb, mint kétkézest...

4.2.7 Harci helyzetek

Meglepetés

TODO

Nincs meglepetés kör! De van meglepetés (készületlenség).

Észrevétlen támadás

TODO: mozgás jellege, és a méret számít

Érintő támadás

TODO

Fegyverrántás

TODO

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

A védekező takarásban

TODO

Kibontakozás harcból

TODO

Felállás földről

TODO

4.2.8 Manőverek

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

A M.A.G.U.S. harcrendszere lehetőséget ad rá, hogy harc közben, vagy azon kívül a karakter ilyen speciális cselekedeteket – manővereket – alkalmazzon. Az alábbiakban látható az egyes manőverek összefoglaló táblázata, mely tartalmazza, hogy esetükben mire van szükség végrehajtásukhoz (x).

Manőver típusok

Manőver	Manőver nehézsége	Manőver-próba	Megszakító támadás	Manőver támadás	Extra követelmények, Speciális
Lábsöpítés / Gáncsolás	15	x	-	x	
Lefejelés	10	x	-	x	Belharczi szituáció szükséges (Lásd Belharcba kerülés)
Belharcba kerülés	15	x	x	-	<ul style="list-style-type: none"> 4-el túldobott célszám esetén sebző Megszakító támadás esetén is bekerülhet a karakter. Ha az ellen karnyújtáson belül van: célszámra -4
Kibontakozás	10	x	x*	-	Lásd a Kibontakozás részletes leírását!
Nyaktörés	20/15*				<ul style="list-style-type: none"> Belharcban a nehézség csak 15 Követelmény: Orvgyilkolás - Af
Homok dobása szembe	15	x*	-	x	* Sok függ a körülményektől. A KM dönt, merre tolja el a próba célszámát.
TODO	Többit is!				

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

Pár általános szabály:

- *Manőver alkalmazásához nem szükséges a nyert kezdeményezés*
- *A nyert kezdeményezés adjon pluszt ???*
 - *Pl. 2x dobhat és a jobbik számít a Manőver-próbánál.*
- *Manőver alkalmazásakor nem folytatható Védekező harc*
- *Minden manővernek lehetnek speciális könnyítő/nehezítő szituációi és követelményei*
- *Manőver-próbát csak akkor kell dobni, ha az ellenfél képes a védekezésre.*
- *Egy körben Manővert alkalmazni és támadni???? Támadások száma?*
- *Ha többen egyszerre alkalmaznak manővert egymás ellen, akkor először ki kell dobni a Manőver-próbákat, aztán Manőver támadásokat (azok közül, akiknek sikerült a Manőver-próba).*
- *Ha mindkét félnek sikerül a teljes manővert végbevinnie, akkor annak a manővere sikerül, aki nagyobb különbséggel dobta meg a próbát.*
 - *Mi van, ha az egyik megdobta, a másik meg nem?*

Manőver nehézsége

A manőver nehézségét egy számértékkel jellemezzük. Minden manővernek van egy alapnehézsége. Az adott manőver ezzel az értékkel szerepel a Manőver-próbában.

Nehézség	Érték
Könnyű	5
Átlagos	10
Nehéz	15
Nagyon nehéz	20

Manőver végrehajtásának lépései

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

Egy Manőver alkalmazása – jellegétől függően – legfeljebb (de nem kötelezően) az alábbi három alaplépésből állhat. Végrehajtásuk sorrendjében:

- **Manőver próba**
- **Megszakító támadás (az ellenfél részéről)**
- **Manőver Támadás**

A fentieken kívül minden manővernek lehetnek egyéni, speciális követelményei, ezeket a saját leírásuknál találod meg.

Manőver-próba

Manőver próba
(Manőver pont + k20) vs. (Manőver célszáma)

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

A Manőver-próbát a játékos a támadásai helyett dobja.
Támadásainak száma a felére csökken (lefelé kerekítve), de minimum 1!

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

Amennyiben a **Manőver-próbán** túl további követelmény is van (Megszakító Támadás, Manőver Próba), akkor a próba sikere csak annyit jelent, hogy adott lett a szituáció, hogy azokat is elvégezve (átvészelve) a karakter elvégezze a Manővert.

- Amennyiben a Manőver-próba sikertelen, az ellenfél számára nem derül ki, hogy mire készült az alkalmazó **(kibontakozásnál??) TODO**
-

A Manőver próba során a KM meghatározza a próba célszámát, a játékos, pedig ún. Manőver pontját és dob hozzá k20-al. Ha a végső érték eléri a célszámot, akkor a próba sikerült.

Manőver pont

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

Célszám

Módosító	Érték
Manőver Nehézség	Az adott Manőver alapnehézsége
Ellenfél TEA	Az ellenfél Támadó Érték Alapja
Fegyverméret kategóriák	Kategóriánként : +2 (ha az ellenfélnél van nagyobb fegyver) - 2 (ha a manővert végzőnél van a nagyobb fegyver)
Ellenfél kapcsolódó képességgel bír	Af: + 4 (egyszintű esetén is) Mf: +8
Ellenfél készületlen	- 4
Módosító körülmények	Tetszőleges KM által megadott +/- érték. Olyan külső körülmények, amelyek nehezítik, vagy könnyítik a próbát.*

Manőver képességek

Karakteralkotáskor és szint lépésnél a karakter harci képességként felvehet Manőver képességeket, melyek az adott **konkrét** manőver alkalmazása esetén +4 módosítót adnak a Manőver próbánál. Ha az adott Manőver képességnek van mesterfoka is, akkor az Af +4, a Mf +8-at ad a próbához.

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

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

Manőver-próba célszáma

TODO: kifejteni a táblázat értékeit!

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

Sőt, adódhat olyan helyzet is, hogy a KM úgy ítéli, a Manőver megkísérlésének feltételei adottak, nincs szükség Manőver-próbára. Ilyenkor a Manőver-próba automatikusan sikeresnek számít, a karakter rögtön megkísérelheti a **Manőver támadást**.

Példa a célszám változásra:

Egy törős harcos próbál egy manővert alkalmazni egy pallosos ellenfél ellen. Ekkor alapesetben $2 \times 2 = 4$ -el nő a célszám, mivel 2 fegyverméret kategória különbség van a harcolók fegyverei közt.

Vállalás

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

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

- Ha a Manőver sikeres, akkor alkalmazása után az ellenfél esetleges következő visszatámadásakor már nem sújtja a karaktert a Vállalás okozta Védő Érték levonás.
- Ha viszont a karakter több ellenféllel küzd és a másik – nem megtámadott – harcos a manőver végrehajtása után támadhat a karakterre, akkor az ellen hőstünk készületlennek számít!

TODO: Maximum mennyit lehet vállalni??

Manőver támadás

1. Ha a karakter **Manőver támadást** dobhat, akkor ellenfele **készületlennek számít** a manőver ellen (csak az ellen!) és a játékos így adhatja le támadását, amelynek kötelezően a manőver véghezvitelének kell lennie. Ha közben meggondolja magát és mégis sima támadást ad le, az ellen ellenfele nem számít készületlennek!

Ha a támadás is sikeres, akkor a manőver sikerült. Ha nem, akkor a helyzet megvolt, de nem sikerült kihasználni. Ilyenkor újra lehet próbálkozni, de a Manőver-próba célszáma **+4-el** nő, mert az ellenfél legközelebb már számít rá.

TODO: mennyivel nőjön?

Ha a Manőver-támadást elrontotta a karakter, akkor ellenfele kihasználhatja az alkalmat és kap egy extra támadást, amelyet rögtön leadhat.

Ha az ellenfél – a karakter tudtán kívül – számít a manőverre és csapdát állít, akkor...

TODO: na, mi lesz akkor??

Megszakító támadás

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

Ha ez így van, akkor a Manőver próba után és/vagy a Manőver támadás előtt, az ellenfél egy plusz támadásra jogosult. Ha ez sikeres, akkor a Manőver nem sikerül, sőt **Manőver támadás** sem doható. Tipikus példa, a közelharcból való **Kibontakozás** esete.

Az egyes Manőverek ismertetése

Kibontakozás

- Alap nehézség: 10
- Felvehető képesség: „Manőver – Kibontakozás”
 - Van mesterfok: Af: +4, Mf: +8
- Követelmények: Manőver-próba, Megszakító támadás

- *Speciális: Ha a Manőver próba során a dobás eredménye 4-el meghaladja a célszámot, akkor egy ellenfél nem jogosult megszakító támadásra. Ez további +4-enként további egy ellenfélre igaz. Például 2 ellenfél elől elsuranni: ha a dobás 32, a célszám pedig 22, akkor a különbség 10, amiben kétszer van meg a 4, tehát mindkét ellenfél elvesztette megszakító támadását, a karakter sikeresen meglépett előlük.*
- *Célszámot módosító tényezők:*

<i>Szituáció</i>	<i>Célszám Módosító</i>
<i>Több támadó</i>	<i>A célszámba annak az ellenfélnek a TEA értéke számít be, akinek a legmagasabb, plusz minden további ellenfél után +4 járul hozzá.</i>
<i>Flig beszorítva (Hát mögött fal húzódik)</i>	+4
<i>Besorítva</i>	+5-10 <ul style="list-style-type: none"> • +5: tág folyósó • +10: egy ember széles folyósó

Belharcba kerülés

- *Alap nehézség: 15*
- *Felvehető képesség: „Manőver – Belharcba kerülés”*
 - *Van mesterfok: Af: +4, Mf: +8*
- *Követelmények: Manőver-próba, Megszakító támadás*
- *Speciális: Ha a Manőver próba során a dobás eredménye legalább 4-el meghaladja a célszámot, akkor az ellenfél sikeres, sebző Megszakító támadása esetén, is bekerülhet belharcba (ha akar). Ha sérülése miatt inkább távol marad, akkor természetesen visszakozhat is.*
- *Megjegyzés: Ne felejtsük el, hogy a Manőver-próba célszámát módosítják a fegyverméret kategóriák!*
- *Célszámot módosító tényezők:*

<i>Szituáció</i>	<i>Célszám Módosító</i>
<i>Az ellenfél karnyújtáson belül van</i>	-4

Példa egy Manőver alkalmazására

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

Alap harcértékei:

- *KÉ: 15*
- *TÉ: 12/7*
- *VÉ: 32*

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

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

Ellenfelének TEA értéke: 5

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

A próbadozás így: (14 + k20) vs. 22

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

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

- *Manőver támadás*
 - *TE = 11*
 - *Ellenfél készületlennek számít*

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

4.2.9 Sebzés

TODO: sebzés bónuszok csak a vért átütése után érvényesüljenek! (?) - megtárgyalni

Fontos még megjegyezni, hogy a **Fegyverforgatás – Mesterfok** képességgel rendelkezők +2 módosítót kapnak sebzésükre. *TODO: kell ez ide?! (Sebzés táblázatba)*

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

- Sebződobás: fegyvertől függ
- Erő módosító fele
 - Ügyességből forgatott fegyver egy kézben
- Erő módosító egésze
 - Ügyesből forgatott fegyver két kézben
 - Erőből forgatott fegyver egy kézben
- Erő módosító másfélszerese
 - Erőből forgatott fegyver két kézben

TODO: Sebzés táblázat -

TODO: 20-as dobásnál, ha amúgy nem lenne sebzés, akkor az össz sebzés: k3 ÉP (mert véletlenül csúszott be)

4.2.10 Állapotok

TODO: bevezető

TODO: állapotok leírása

Készületlen

TODOÉ !!!!! Sokszor használt, jól meghatározni!

VÉ: -2

Ügyesség módosító nem számít be a VÉ-be

Megrendült

-2 mindenre

Kimerült

Mi legyen?

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

Megszűnik

- *Sodródó*
-

4.2.11 Próbaharc

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

TODO: átírni: jobbról jelöljük be az ÉP-eket! A történetet is átírni! Konkrétabb statisztika!

Lord Gustav, Domvik lovagja

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

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

Tetves, a bérnyilkos

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

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

Lord Gustav elmélázva sétál ki a könyvtárból, mikor Tetves, a bérnyilkos veti rá magát. Jó pénzt ígértek neki a lovag haláláért. Gustav szerencsére időben észbe kap (**TODO: lopakodás/rejtőzés nincs meg**) és megússza egy kisebb sebbel, láncingje is segít a 6 ÉP mérséklésében (3 ÉP).

Támadója 19-et dobott a k20-on, ezért a sebzésen felül 2-vel csökkenti Gustav VÉ-jét is (28). A lovag ezzel a sebesüléssel még az első kategóriában marad, fájdalomtűrési próbáját $3 \times 10 = 30$ ellen kellene dobnia, harcértékeit levonás sem sújtja. Ugyanez egy gyengébb fizikumú (ÉP:10) ember esetén már átcsúszna a 2. kategóriába. A lovag FP-inek száma 57, csak 1-es dobás esetén ronthatja el a próbát ($57 + k20$ vs 30). 7-et dob, megvan.

Folytatódik a harc, több sikertelen oda-vissza támadás, Gustav VÉ-je közben lecsökkent 5-el (23). Rosszul mozdul és ismét bekap egy sebet, ezúttal 4ÉP-t. Ezzel átkerül a 2. kategóriába. Eddig összesen 7ÉP-t veszített, a fájdalomtűrési próba nehézsége: $7 \times 10 = 70$. Gustav FP értéke 57. A próba tehát: **(57+K20) vs. 70**

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

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

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

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

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

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

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

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

4.2.12 Pajzshasználat

TODO

4.2.13 Fegyverméret kategóriák és hatásaik

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

A fegyvereket méret szerint négy kategóriába soroljuk.

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

Definíciók

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

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

Módosítók kategória különbségenként

Harcérték	Módosító	Megjegyzés
Előnyös helyzetű KÉ	+5	a harc során végig
Előnyös helyzetű TÉ	+1	a körben csak az 1. támadásra, ha nyeri a KÉ-t
Hátrányos helyzetű TEA	-1	a harc során végig

Beszorított helyzet

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

A Támadó- és Védő taktikák továbbra is használhatóak.

Ezt a Harci helyzetekhez is ???

Távoltartás – Mf -al mi legyen??

4.3. Távolsági harc

A távolsági - lő- és hajítófegyverekkel - végzett harc során a védekező fél nem saját Védő Értékével vesz részt a harcban, ugyanolyan "céltárgynak" minősül, mint egy szalmabábú, vagy egy agyaggalamb. Ugyanakkor a célpont mozgásának jellege (lásd "Távolság és Mozgás Szorzók" fejezetet) erőteljesen befolyásolja a találat esélyeit.

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

TODO: Hajítófegyver, Lőfegyver szerinti szeparált CÉ

4.3.1 CÉ alap

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

TODO:

Külön képességek

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

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

4.3.2 Távolsági fegyver kategóriák

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

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

4.3.3 Célpont Védő Értékének kiszámolása

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

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

Lássuk, mit is jelentenek az egyes értékek!

Célpont VÉ kiszámítása	
Érték	Leírás
Távolsági VÉ Alap	Értéke: 10
Távolsági szorzó	Univerzális szorzó, mely az alább módosítók összegéből áll
Mozgás módosító	A mozgás jellegéből adódó szorzó
Méret módosító	A célpont méretéből adódó módosító
Látási viszonyok módosító	A célpont láthatóságától és sötétben való zajosságától függő módosító
Cellaszám	A célpont Távolságának és a fegyver Hatótáv Egységének hányadosa felfelé kerekítve.
Opcionális	<ul style="list-style-type: none"> • Ügyesség módosító: Csak akkor adható hozzá, ha a célpont konkrét szándéka, hogy kitérjen a lövedék útjából. • Akrobatika képesség 1/5-e: A fenti követelmény erre is igaz. • Kitérés lövés elől képesség: + Gyorsaság jellemző • TODO

Az alábbiakban kifejtjük a fenti táblázatban foglalt egyes értékek jelentését.

4.3.4 Távolsági Szorzó

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

- Mozgás módosító
- Méret módosító
- Látási viszony módosító

4.3.5 Mozgás módosító

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

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

4.3.6 Méret módosító

TODO

4.3.7 Látási viszony módosító

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

A célpont láthatósága és hangossága	Módosító képzetlenül	Módosító Vakharc Af	Módosító Vakharc Mf*
Jól kivehető kontúr (Pl. nappali célpont; napnyugtakor háztetőn álldogáló célpont)	0x	0x	0x
Homályos kontúr (Pl. félhomályban mozgó alaké; testközeli levő célpont sötétben)	3x	2x	1x
Éppen kivehető kontúr (zajos) (Pl. sötétben moccanó, neszező árnyak)	6x	5x	4x
Éppen kivehető kontúr (csendes) (Pl. Sötétben, csendben lapuló árnyak)	15x	10x	5x
Háttérrel egybeolvadó kontúr (zajos) (Pl. vaksötétben harcoló ellenfél; távoli célpont sötétben)	15x*	10x	5x
Háttérrel egybeolvadó kontúr (csendes) (Pl. lopakodó, némán osonó fejvadász)	meg se próbáld**	12x**	7x**

* Csak Hatodik Érzék diszciplínával

**A vaksötétben történő célzásról alább olvashatsz.

4.3.8 Távolsági harc vaksötétben

Zajos célpont

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

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

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

4.sz. harcos, Ü:+1, Mf löfegyverh-, nyílpuskával
Vakharcban képzetlen
CÉ = 10 +4=14

Célpont

Táv: 25m -> Cellaszám: 3
Látási viszony: sötét, csendes célpont
Mozgás: lassan mozgó: 3

Sétál

VÉ=10 + ((3+10) x 3)=49

Áll

$$VÉ=10 + ((2+10) \times 3)=46$$

Csendes célpont

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

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

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

4.3.9 Hatótáv jellemző, Hatótáv egységek, Cellaszám

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

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

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

1 Ynevi láb
=
1 földi méter

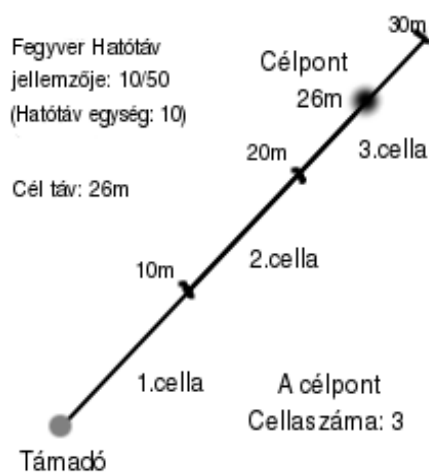
Hatótáv jellemző : Hatótáv Egység/ Hatótávolság

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

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

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

Ez a szám adja meg, hogy a fegyver Hatótáv Egységéhez viszonyítva hányadik távolság "cellában" található a célpont. A Védő Érték kiszámításánál ezzel a számmal lesz beszorozva a **célpont szorzója**, amelyet a mozgás, méret, látási viszonyok, stb módosíthatnak (lásd alább).



A fenti példánál maradva, ha az említett kézi nyílpuskával lövünk egy 26 méterre levő célra, annak Cellaszáma: 3. (26/10rightarrow3)

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

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

4.3.10 Távolsági fegyverek minősége

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

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

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

4.3.11 Célzó Érték kiszámolása

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

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

Bővebben:

Támadó CÉ kiszámítása	
Összeadandó értékek	Leírás
K20	Dobás K20-al – támadó dobás esetén.
CÉ alap	A karakter CÉ alapja.
Ügyesség / Erő módosító	A fegyver típusától függ: ügyességből, vagy erőből használt
Fegyver kategória módosító	<ul style="list-style-type: none"> Hajító szálfegyverek: +0 CÉ Apró hajítófegyverek: +1 CÉ Íjak: +2 CÉ Nyílpuskák: +4 CÉ <i>(A fentiek irányadó számok, egyes speciális fegyverek ezen értéke eltérhet ettől. Lásd a Távolsági fegyverek harcértékei fejezetet!)</i>
Lőfegyverhasználat – MF Hajítófegyver használat – MF	+2 CÉ A mesterfokú fegyverhasználatból adódó bónusz a Célzó Értékhez adódik hozzá.
Célzás körönként	+1 CÉ / kör amit célzással tölt el a támadó. Maximum 3 körig. +2 CÉ / kör: Képzett Célzás képesség megléte esetén.
Egyéb	<ul style="list-style-type: none"> Az egyes Képességekből adódó bónuszok. Képtelenségből adódó levonás: -4 CÉ Nem “belőtt” lőfegyver: -4CÉ (íjak) / -2CÉ (nyílpuskák) <i>Ha a támadó most lő először a fegyverrel, akkor íjak esetében -4 CÉ, nyílpuskák használatánál pedig -2 CÉ módosító sújtja. Ha legalább fél órát töltött el a “belövással”, ez a módosító megszűnik. Egyébiránt a használat során folyamatosan tűnik el a hátrány (negyed óra után már csak -2/-1 CÉ és így tovább).</i> <ul style="list-style-type: none"> A fegyverek minősége NEM befolyásolja a Célzó értéket, csak annak Hatótáv jellemzőjét!

4.3.12 Példalövészet

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

Tetves CÉ-je a következőképpen alakul:

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

A célpont Védő Értéke

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

TODO: beleírni a Látási viszony módosítót!

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

$$VÉ = 10 + 3 \times 2 = 16$$

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

De lássunk egy bonyolultabb esetet.

TODO: 2. példa

4.3.13 Harci körülmények hatása távolsági harcban

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

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

Megjegyzés: a "Támadó láthatatlan", "Védekező magatehetetlen, kábult, dermedt" körülményeket elimináltuk, mert semmi értelmüket nem láttuk.

4.3.14 Képességek - Távolsági harc

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

Képzett Célzás

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

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

Hatás: Minden egyes célzással eltöltött kör után már +2 CÉ módosítót adhatsz Célzó Értékedhez, azonban legfeljebb 3 körig növelheted ily módon CÉ-det (+6 CÉ).

Pontos Lövés

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

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

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

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

Közei Lövés

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

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

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

Gyors Lövés

Lövéseidet kivételesen gyorsan tudod leadni.

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

Hatás: Távolsági fegyvered Gyorsasága 1-el csökken.

Gyors újratöltés

Gyakorlatodnak köszönhetően kifejezetten gyorsan tudod újratölteni számszerijadat.

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

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

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

Távoli Lövés

A szokásosnál nagyobb távolságra tudsz támadni távolsági fegyverekkel.

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

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

Orvlövészet

Távolsági fegyverekkel akár messzebből is hajthatsz végre orvtámadást.

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

Hatás: Távolsági fegyverekkel bármilyen távolságban képes vagy orvtámadást végrehajtani.

Lövés futás közben

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

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

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

Alapeset: Futás közben -6 levonás sújtja Célzó Értékedet.

Lovas ijáaszat

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

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

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

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

Kitérés Lövés elől

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

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

Hatás: Amennyiben észleled, hogy rád lőnek és nem számítasz **Készületlennnek**, valamint kizárólag arra figyelsz, hogy elkerüld a lövedéket, **Távolsági Védő Értékedhez** hozzáadhatod **Gyorsaság jellemződet. ??? TODO ??? (Gyorsaság megszűnik!)**

4.4. Fegyverek

TODO: Bevezető

4.4.1 Közelharc fegyverek

TODO

TODO: Páncél típusok vs fegyverek

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

4.4.2 Távolsági fegyverek

Az alábbi táblázat az eredeti jócskán átdolgozott változata. Több fegyvernek van speciális "képessége", amely a harcértékek változásához vezet.

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

TODO: Ha változnak a fő Tulajdonságok, akkor az „Erő módosító” kifejezésnek is változnia kell!

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

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

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

<i>Lőfegyver</i>	<i>Sebesség</i>	<i>Hatótáv Jellemző</i>	<i>CÉ módosító</i>	<i>Sebzés</i>	<i>Speciális / Megjegyzés</i>
<i>Rövid íj</i>	5	8/80	+2	<i>k8 + Erő mód.*</i>	<i>*Csak ha az íj erre az Erő módosítóra lett tervezve!</i>
<i>Hosszú íj</i>	6	10/120	+2	<i>k10 + Erő mód.*</i>	<i>*Csak ha az íj erre az Erő módosítóra lett tervezve!</i>
<i>Visszacsapó íj</i>	5	10/200	+2	<i>2k6 + Erő mód.*</i>	<i>*Csak ha az íj erre az Erő módosítóra lett tervezve!</i>
<i>Elf íj</i>	4*	12/120	+3*	<i>2k8 + Erő mód.*</i>	<i>*Csak a készítője (és egyben birtokosa) kezében</i>
<i>Kézi nyílpuska</i>	-	6/30	+3*	<i>k6</i>	<i>* A kézi nyílpuska kevésbé pontos fegyver kis mérete miatt.</i>
<i>Könnyű nyílpuska</i>	-	10/50	+4	<i>k6+2*</i>	<i>Páncéltörő ?? A nehézyértet nem viszi át!</i>
<i>Nehéz nyílpuska</i>	-	10/80	+4	<i>2k6+2</i>	<i>Páncéltörő Ez átviszi a nehézyértet is!</i>
<i>Shadoni páncéltörő</i>	*	12/120	+4	<i>3k6+3**</i>	<i>* Újratöltés: 1 emberrel: 3 kör, 2 emberrel: 1 kör ** Páncéltörő</i>
<i>Kharei nyílpuska</i>	3*	8/50	+4	<i>k6+1</i>	<i>* Míg ki nem fogy a tár. Újratöltés: 1 kör</i>
<i>Aquir nyílpuska*</i>	-	10/50	+4	<i>k6+2**</i>	<i>* Halálos hatása csak aquir kézben érvényesül ** Páncéltörő</i>
<i>Fúvócső, kicsi</i>	5	4/16	+0	<i>0 vagy 1*</i>	<i>* k6 dobás: 1-5: 0 ÉP, 6: 1 ÉP</i>
<i>Fúvócső, vadász</i>	5	6/30	+0	<i>k2</i>	