

# Távolsági harc

- Támadó CÉ = -30 + CM + Harcmódor CÉ + (2 x Önuralom/Erő) + Fegyver CÉ + Mf + K100
- Célpont VÉ = Szorzó x Cellaszám
  - Szorzó = Mozgás + Méret + Láthatóság + Egyéb módosítók
  - Cellaszám = (Cél táv / Fegyver Osztó) → Felfelé kerekítve

## Szorzó

Mozgás	Módosító
Álló	3x
Lassú, egyenletes	5x
Gyors, egyenletes	8x
Kiszámíthatatlan	15x
Harcoló célpont	20x

Méret	Módosító
Pénzérme	+7x
Alma	+5x
Macska, Dinnye	+4x
Törpe, gyerek	+1x
Átlagos ember/elf méretű	+0x
Ló oldalról, Ogre	-1x
Lovas	-2x

Speciális	Módosító
Nagyon erős szél	+4x
Viharos szél	+8x
Orkán erejű szélben	A lövés lehetetlen

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

Speciális	Módosító
Szürkületi sötétben, vagy annál sötétebben	+2x

## Osztó

Fegyverkategória	Osztó	Példa fegyverek	Speciális
Nem hajtásra készített tárgyak	1	Kard, zsámoly, söröskorsó	Maximális Hatótávjukhoz hozzáadható: (ERŐ módosító x Osztó)
Apró hajtófegyverek	2	Tőr, dobótőr, hajtóbárd	-
Íjak	3	Rövid íj, hosszú íj, + Kézi nyílpuska, dárda, lándzsa,	Sebzés bónusz: ERŐ módosító (ha erre az Erőre lett tervezve)
Nyílpuskák	4	Minden nyílpuska kivéve Kézi és Kharei	A kézi nyílpuskától felfelé <b>Páncéltörőnek</b> számítanak: SFÉ = a vért rétegeinek száma (mágikus vérték esetén a KM szava dönt)

## Szándékos kitérés lövés elől

Ha valaki látja és van ideje felkészülni a rá leadott lövésre/hajításra, valamint rendelkezik elegendő hellyel a kitérésre és bejelenti, hogy megpróbálja elkerülni végzetét, akkor Gyorsaságpróbát kell dobnia, melynek nehézsége függ a lövést leadó személy távolságától, valamint az általa használt fegyvertől.

Gyorsaságpróba célszám	Dobófegyverek	Íjak	Nyílpuskák
6	Testközelben	N/A	N/A
9	1m - 3m	0m - 5m	0m - 10m
8	4m - 6m	6m - 10m	11m - 20m
7	7m - 9m	11m - 15m	21m - 30m
6	10m - 12m	16m - 20m	31m - 40m

## Példalövészet

Tetves, a tolvaj-bérgyilkos egy raktár ablakából, nyílpuskával les a sikátorban közelgő áldozatára, egy tehetős kalmárra, aki éppen hazafelé battyog. A könnyű nyílpuska **Osztója 4**.

Tetves CÉ-je a következőképpen alakul:

$$\text{CÉ} = -30 + 9 (\text{Lövészet 6.szint}) + 6 (\text{CM}) + 6 (2x \text{ Ügyesség}) + 16 (\text{nyílpuska CÉ}) = 7$$

### A célpont Védő Értéke

$$VÉ = (5 (\text{lassan mozgó}) + 0 (\text{normál méret}) + 0 (\text{Jól látható})) \times \frac{(15 (\text{távolság}))}{(4 (\text{nyílpuska Osztója}))}$$

Az osztásnál felfelé kell kerekíteni, de erre most nincs is szükség. A Cellaszám 4. A VÉ így:

$$VÉ = 5 \times 4 = 20$$

Tehát a vége:

$$(7+k100) \text{ vs } 20$$

azaz ha Tetves legalább 13-at dob, akkor találatot ér el. Dob K100-al, az eredmény 31.

Végző CÉ = 7+31 = 38, tehát eltalálta a célt, dobhatja a sebzést.