

Tulajdonságpróba

Tulajdonságpróba célszámai (dobás: k6 + Tulajdonság)	
Könnyű	3
Átlagos	4
Nehéz	5
Nagyon nehéz	6
Rendkívül nehéz	7
Emberfeletti	8

Erő, Edzettség, Ügyesség, Gyorsaság,
Intelligencia, Emlékezet, Önuralom, Érzékenység

Ellenpróba
(Tulajdonság + k6) vs (Tulajdonság + k6)

Összetett próba
Pl. folyamatos egyensúlyozás órákon keresztül nem dönthető el 1db
Ügyességpróbával. 1 dobás az indokolt maximális nehézségre + több
próba **1 fokozattal alacsonyabb nehézség ellen.** KM dönt.

Képzettségpróba

A KM meghatározza, hogy az adott próbához melyik **Tulajdonság ÉS Képzettség** kell és azzal dobát.

Tulajdonság + Képzettség + k10 vs. Célszám

Képzettségpróba célszámai (dobás: k10)	
Könnyű	6
Átlagos	9
Nehéz	12
Nagyon nehéz	15
Rendkívül nehéz	18
Emberfeletti	21

Ha több Tulajdonság is szerepet játszik, akkor a szükséges Tulajdonságok
átlagával kell számolni.
Példa: fel kell mászni a várfalra. Ehhez az **Ügyesség** Tulajdonság (2) szükséges
és a **Mászás** (5) Képzettség.

A várfal igen sima, alig néhány kiszögelés tarkítja.
Így ez egy **Nagyon nehéz** próba. Ekkor:

2 (Ügyesség) + 5 (Mászás) + k10 vs. 15 (Nagyon nehéz)

Azaz **7+k10 vs. 15**
(tehát ha minimum 8-ast dob, akkor a próba sikerült. Esély: 30%)

Biztos tudás: Bizonyos képzettségeket csak biztos tudásból lehet megpróbálni, nincs lehetőség képzettségpróba
dobására. KM dönt.

Próba képzetlenül: Ha a képzettség nulla: +3 a célszámra. Kivéve pár ösztönös képzettséget (mászás, ugrás, stb). KM dönt.

Összetett képzettségpróba: Mint az Összetett Tulajdonságpróbánál.

Vállalás:
max +3 bónuszt a képzettségpróbára.
k6 vs. (a vállalás értéke)
Dobás <= vállalás értéke → halálos hiba

Példa: 2 (Ügyesség) + 5 (Mászás) + 2 (Vállalás)+ k10 vs. 15 (Nagyon nehéz)
Fontos: összetett, több dobást igénylő képzettségpróbánál nem lehetséges Vállalás! (pl. megmászni a nagy hegyet)

Összhang:
egyes képzettségek helyettesítő értéket adhatnak egy másik képzettség használata helyett.
1/3 érték helyettesíthető be. Összesen **maximum 5. képzettségszintig** érhetnek el az így összeadott helyettesítő értékek.
A helyettesítendő képzettséghez ez az érték NEM adódik hozzá, csak helyettesít!

Harc

- Kezdeményezés: KÉ+k10 (10:rádobás); Támadó dobás: TÉ + k100
- Minden újabb támadás a körben -10 TÉ-vel megy
- Fegyvermérettől függően előnyös/hátrányos helyzetű támadó (1 penge méretkülönbségtől)

TÉ < VÉ	VÉ csökkentés <ul style="list-style-type: none">• Alaphelyzetben (nincs előnyös-hátrányos helyzet):<ul style="list-style-type: none">• mindkét fél nagykockával csökkent (k100)• Legalább 1 penge fegyverméret különbségnél:<ul style="list-style-type: none">• Előnyös helyzetű támadó: nagykockával csökkent (k100)• Hátrányos helyzetű támadó: kiskockával csökkent (k100)• 2 penge, vagy nagyobb méretkülönbségnél:<ul style="list-style-type: none">• Előnyös helyzetű támadó: (nagykocka+1)-el csökkent (k100)• Hátrányos helyzetű támadó: kiskockával csökkent (k100)
TÉ >= VÉ	Túlütés → ÉP sebzés <ol style="list-style-type: none">1. Áldozat: Páncéldobás (hogyan számít-e az SFÉ)2. Támadó: k20 + fegyver SP – SFÉ = ΣSP3. Áldozat: ÉP seb, VÉ csökkentés megállapítása (táblázatból), Sebesülés kategória (S)

Sebzés (Szúró / Vágó / Zúzó)

K20 + fegyver SP - SFÉ	ÉP Sebzés	VÉ csökkentés
0	0 ÉP	-10 VÉ
1-5	1 ÉP	-10 VÉ
6-10	3 ÉP	-10 VÉ
11-15	6 ÉP	-15 VÉ
16-20	10 ÉP	-20 VÉ
21-25	15 ÉP	-30 VÉ
26-30	21 ÉP	-40 VÉ
31-35	28 ÉP	-50 VÉ
36-40	36 ÉP	-60 VÉ
41-45	45 ÉP	-70 VÉ
46-50	55 ÉP	-80 VÉ

* Az 1-es k20 dobás mindig Enyhe seb (ha átmegy az SP az SFÉ-n)

SP módosítók

Erőbónusz	Erő 1:1
Többszörös túlütés (20-anként)	+3 SP (max +9 SP)
Roham	+5 SP
00-ás dobás	+3 SP, SFÉ nem számít
01-es dobás	Mindig kudarc

Páncéldobás

Áldozat dobja (k10)

Százalékdobás, hogy páncéllal fedett terület találtak-e el. Minden páncél X %-ban védi a testet. Pl. torzót védő: 60% (1-6 dobás: véd)

Ha fölé dob, fedetlen területet talált el (SFÉ:0)

SFÉ

Levonódik az SP-ből.

Minden páncélnak szúró/vágó/zúzó SFÉ-je van

Átütés

SFÉ-ből lejön a fegyver Átütése (ha van).

Például: csákánynak van.

Csataszabályok (nagy tömegjelenetnél)

- ➔ +20 TÉ mindenkinek
 - ➔ Nincs VÉ csökkentés
 - ➔ Nincs páncéldobás
 - ➔ TÉ/VÉ értékeket kerekítjük 10-zel oszthatóan (1-5: lefelé, 6-9: felfelé)
 - ➔ Támadó dobás eredményét is kerekítjük ugyanígy
 - ➔ Erősített sebzés: 1-10: 6ÉP, 11-20: 12ÉP; 21-30: 20ÉP, 31-től halál
- Pusztá kéz:**
- Közelharc alap + KÉ: -10, TÉ: -10, VÉ: -10
- Érintő támadás:**
- Közelharc alap + KÉ: -10, TÉ: 0, VÉ: -10
- Kábulat ÉP (KT):**
- Minden 5.KT 1 ÉP-t okoz: 4KT, 1ÉP

VÉ regenerálódás: 1 kör (pihenéssel töltött) idő alatt visszatér (a sebesülésből kapott nem)

Győzelmi szabály: Ha a karakter végzett egy ellenfelével: visszatér +10 VÉ

Manőver

- Egy akciót emészt fel. Lépései:
- 0. **Megakasztás** (ha van): ilyenkor az áldozat dob sima támadást, ha sebző, megakadályozta a manővert.
 - 1. **Végrehajtás:** Támadó dobás (TÉ+20). Ha megvan:
 - 2. **Ellenpróba:** (Manőver Alap + k10) vs. (Manőver Alap (ellenfél) + manőver nehézség)

Sérülés hatása képzettségpróbára

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

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

Speciális Támadó dobás értékek

- 00 dobás:** Tuti találat, SFÉ nem számít, +5 SP sebzés. Ha így sincs túlütés, akkor az össz sebzés: **5 SP → 1 ÉP, 10 VÉ.**
- 01 dobás:** Tuti rontás. Hatás: a KM képzelete.

Harci taktikák

Támadó taktika: TÉ:+1 → VÉ:-2 (Max +15 TÉ / -30 VÉ)

Védő taktika: VÉ:+1 → TÉ:-2 (Max +20 VÉ / -40 TÉ)

Teljes Védekezés taktika: VÉ:+30, csak kiskockával csökkenthetnek rajtad VÉ-t. Nem támadhatsz, folyamatosan hátrálnod kell.

Kezdeményező Taktika: +1KÉ → -2VÉ (max: KÉ:+10)

Kiváró Taktika: Nyert Kezdeményezés esetén átengedett támadás → Első visszatámadásra +5 TÉ

Fárasztó taktika ⇔ : VÉ csökk: +2; Sebzés helyett: (Nagykocka +10 VÉ csökkentés). 00 dobásnál tovább +5VÉ csökk.

Nem kombinálható más taktikával. Előnyös helyzetben használható csak.

Visszafogott taktika ⇔ : kisebb kockával sebzél direkt.TÉ:-10 → k20 helyett k10;

TÉ:-20 → k20 helyett k6; TÉ:-30 → nincs kockadobás, csak a fegyver alap sebzése; Harci anatómia fortély minden foka 10-zel csökkenti a TÉ büntetést.

Roham taktika: + 20 TÉ, - 40 VÉ, VÉ csökkentés duplázódik első oda-visszacsapásra; Sebzés: +5 SP

Öngyilkos Roham taktika: + 25 TÉ, - 50 VÉ, VÉ csökkentés duplázódik; Sebzés: +7 SP; Sebesülés TÉ bünti nullázódik.

Támadás erőből taktika: +1 SP → -3 TÉ (Támadás Erőből fortély (2) követelmény)

Érintő taktika ⇔ : KÉ:0, TÉ:0, VÉ:-10

Harci helyzetek	Módosító	Leírás
Belharc szituáció	Lásd a leírást!	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerülni: Belharcba kerülés manőverrel • Kijönni: Belharcból kibontakozás manőverrel • Mindenki a saját Harcmódorának módosítóival küzd • Belharc fortély bónuszai: KÉ:+2, TÉ/VÉ:+3 fokként. Csak Közelharc harcmódorban jár. • A rövid (0) pengénél nagyobb fegyverek értékei: 0-ra esnek, sebzésük max: +1 SP, „Harckeret” csökken 5-el. Erőbónusz és MF fortély bónuszai maradnak. • Pusztázó kéz értékei 0-ra emelkednek • Erőbónusz: TÉ/VÉ: +10 x Erő
Beszorított helyzet	Lásd a leírást!	-
Észrevétlen támadás	Áldozat Védő Értéke: mozgás jellegétől függő VÉ	Lásd a VÉ táblázatot online .
Fegyverrántás	Pusztázó kéz KÉ fegyver-függő levonással: [0 ; -10] KÉ	10-el túldobott KÉ esetén a fegyverrántó támadhat elsőnek azonnal – teljes harcértékével. Fegyverrántás fortély bónusza: 1. fok: +5 KÉ 2. fok: +10 KÉ
Félelem alatt	TÉ:-40; VÉ:+20	Aki erős félelem alatt harcol, az kevesebbet törődik a támadással, minden erejével védekezni próbál. Az ilyen karakter kötelezően maximális, VÉ:+20 Támadó taktikával harcol (így TÉ:-40 sújtja).
Félhátulról támadás	TÉ:+10	Pajzs VÉ csak akkor számít, ha a pajzsot tartó kéz felől jön a csapás.
Félhomályban	VÉ: -20	Kockázatosabb védekezni, a fegyverek mozgása nehezebben látható.
Földön fekve	KÉ:-10, TÉ:-10, VÉ:-10	-
Gyűlöletből	TÉ:+15; VÉ:-30	Aki gyűlöletből harcol, az kevesebbet törődik a védekezéssel, minden erejével ellenfele elpusztítására tör. Az ilyen karakter kötelezően maximális, TÉ:+15 Támadó taktikával harcol (így VÉ:-30 sújtja).
Hátulról támadás	TÉ:+20	A támadó kapja a módosítót. Pajzs VÉ nem számít.
Helyhez kötve	KÉ:-10, TÉ:-20, VÉ:-20	
Kábult/bódult/ megrendült állapot	KÉ:-10, TÉ:-20, SP:-2	Kábulat, rosszullét, mérgezés esetén ideiglenesen ezek a levonások járnak. A KM – belátása szerint – adhat KT „sebesülést” is (pl. mérgezéskor)
Képzetlen fegyverhasználat	KÉ:-20, TÉ:-30 VÉ:-30, CÉ: -30	
Készületlenség	Lásd a Meglepetés helyzetet!	Ha egy karakter készületlen, akkor támadója a Meglepetés szituációnak megfelelő módosítókkal támadhat rá.
Magasabbról	TÉ:+10	A támadó kapja a módosítót.
Meglepetés	TÉ:+20	A támadó kapja a módosítót. Pajzs VÉ csak akkor számít, ha a csapás nem hátulról jön.
Pusztázó harc	KÉ:-10, TÉ:-10, VÉ:-10	
Roszbabbik kézben tartott fegyver	KÉ:-10, TÉ:-20, VÉ:-20	Kivétel: <ul style="list-style-type: none"> • Kétkezesség fortély. Csak annyit ad, hogy rosszabbik kézzel is levonás nélkül tudsz harcolni, de csak 1 fegyverrel!! • Kétkezes Harc fortély
Vadállatok ellen	Lásd a leírást!	
Védekező takarásban	Támadó TÉ: -20 Védekező TÉ: -10	