

Karakter neve, faja, vallása: Pudvás
Személyiségjegyei:
Kommunikáció, szociális érzék:
Külső:

Tulajdonságok, Fortélyok, képzettségek			
Tapasztalati szint:	3	Képzettségek maximum szintje:	11
		Harci & misztikus képz. max szintje	6
Maradt KP	23	Képzettségekre költött KP	221
Összesen kapott KP	414		

Harci+misztikus értékekre költve KP	309
Max elméleti limit H&M értékekre	357

Tulajdonságok		
Név	Érték	Pont
Erő	4	15
Edzettség	3	11
Ügyesség	2	8
Gyorsaság	3	11
Intelligencia	-1	4
Emlékezet	-1	4
Önuralom	2	8
Fogékonyság	-2	3
Összes pont	64	
Maradt pont	0	

Harci és misztikus fortélyok			
Név	Max	Fok	KP
Harcos elme	4	2	30
Gyors kezdeményezés	1	1	15
Harci akrobatika	2		0
vértviselet	2	2	30
Sárkány ököl	3		0
			0
			0
			0
			0
Egyéb fortélyok			
Írástudó	1		0
úszás	1	1	15
futás	1	1	15
			0
Tartós sérülés	5		0
Vakság	1		0
Süketség	1		0
Mesterfegyver fortélyokra költve			
Összesen MF	1 fok		15
Fortélyokra elköltött KP	120 KP		
	(Össz KP 29%-a)		
Manőverek			
Szabadon felvehető Manőver fokok	0 db		
Manőver neve	Fok	Bónusz	Nehézség
lefegyverzés	2	4	10

Képzettségek				
Harcmodor képzettségek (Átfogóak!)				
Harcmodor	Szint	Bónusz	Összesen	KP
Közelharc	6		6	46
Kardvívás	6		6	46
Pusztítás			0	0
Lándzsavívás	6		6	46
Hajítás			0	0
Íjászat			0	0
Lövészet			0	0
Mágikus célzás			0	0
Átfogó képzettségek				
Név	Szint	Bónusz	Összesen	KP
Akrobatika	3		3	16
			0	0
			0	0
			0	0
Átlagos képzettségek				
Név	Szint	Bónusz	Összesen	KP
Fájdalomtűrés	7		7	31
Észlelés	6		6	24
Emberismeret	2		2	6
vadászat	2		2	6
			0	0
			0	0
			0	0
			0	0
			0	0
			0	0
			0	0
			0	0
			0	0
Speciális / Könnyű képzettségek				
Név	Szint	Bónusz	Összesen	KP
Helyismeret: [saját város]		+10	10	0
Történel.ism:[saját állam]		+3	3	0
Vallásism – [saját vallás]		+3	3	0
Nyelvismeret – [saját nyelv]		+9	9	0

kibontakozás	2	4	5
lábkirántás	1	2	6
páncélszűrés	1	2	%

Nyelvismeret – Közös		+6	6	0
			0	0
			0	0
			0	0

Harcérték alapok, HM növelés	
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29
30	30
31	31
32	32
33	33
34	34
35	35
36	36
37	37
38	38
39	39
40	40
41	41
42	42
43	43
44	44
45	45
46	46
47	47
48	48
49	49
50	50
51	51
52	52
53	53
54	54
55	55
56	56
57	57
58	58
59	59
60	60
61	61
62	62
63	63
64	64
65	65
66	66
67	67
68	68
69	69
70	70
71	71
72	72
73	73
74	74
75	75
76	76
77	77
78	78
79	79
80	80
81	81
82	82
83	83
84	84
85	85
86	86
87	87
88	88
89	89
90	90
91	91
92	92
93	93
94	94
95	95
96	96
97	97
98	98
99	99
100	100

Összesen felvett HM:
Max felvehető HM:

Össz felvett CM:
Max felvehető CM:

Átlag HM

Harcmodor harcértékek	
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29
30	30
31	31
32	32
33	33
34	34
35	35
36	36
37	37
38	38
39	39
40	40
41	41
42	42
43	43
44	44
45	45
46	46
47	47
48	48
49	49
50	50
51	51
52	52
53	53
54	54
55	55
56	56
57	57
58	58
59	59
60	60
61	61
62	62
63	63
64	64
65	65
66	66
67	67
68	68
69	69
70	70
71	71
72	72
73	73
74	74
75	75
76	76
77	77
78	78
79	79
80	80
81	81
82	82
83	83
84	84
85	85
86	86
87	87
88	88
89	89
90	90
91	91
92	92
93	93
94	94
95	95
96	96
97	97
98	98
99	99
100	100

Harcmodor	Szint	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebesség	
Közelharc	6	26	52	144	9	
Kardvívás	6	26	52	144	9	
Pusztítás	0	3	13	105	3	
Lándzsavívás	6	26	52	144	9	
Hajítás	0	3	-56	-	3	
Íjászat	0	3	-56	-	3	
Lövészet	0	3	-56	-	3	
Mágkus célzás	0	3	-56	-	3	

Kézifegyverek értékei	
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29
30	30
31	31
32	32
33	33
34	34
35	35
36	36
37	37
38	38
39	39
40	40
41	41
42	42
43	43
44	44
45	45
46	46
47	47
48	48
49	49
50	50
51	51
52	52
53	53
54	54
55	55
56	56
57	57
58	58
59	59
60	60
61	61
62	62
63	63
64	64
65	65
66	66
67	67
68	68
69	69
70	70
71	71
72	72
73	73
74	74
75	75
76	76
77	77
78	78
79	79
80	80
81	81
82	82
83	83
84	84
85	85
86	86
87	87
88	88
89	89
90	90
91	91
92	92
93	93
94	94
95	95
96	96
97	97
98	98
99	99
100	100

Fegyver	Sebesség	MF	KÉ	TÉ	VÉ	SP	K
Pusztáz kéz	5	0	-10	-10	-10	-1 Z	KT sebzés
Kard, hosszú	6	0	6	12	12	6 V/S	
Tör, hárító	5	0	2	4	10	2 S	
Lándzsa	N/A	1	14	27	27	N/A	
—	N/A	0	N/A	N/A	N/A	N/A	
—	N/A	0	N/A	N/A	N/A	N/A	

Távolsági fegyverek értékei	
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29
30	30
31	31
32	32
33	33
34	34
35	35
36	36
37	37
38	38
39	39
40	40
41	41
42	42
43	43
44	44
45	45
46	46
47	47
48	48
49	49
50	50
51	51
52	52
53	53
54	54
55	55
56	56
57	57
58	58
59	59
60	60
61	61
62	62
63	63
64	64
65	65
66	66
67	67
68	68
69	69
70	70
71	71
72	72
73	73
74	74
75	75
76	76
77	77
78	78
79	79
80	80
81	81
82	82
83	83
84	84
85	85
86	86
87	87
88	88
89	89
90	90
91	91
92	92
93	93
94	94
95	95
96	96
97	97
98	98
99	99
100	100

Távolsági fegyver	Sebesség	MF	KÉ	CÉ	Osztó	SP	Hatótáv
—	N/A	0	N/A	N/A	N/A	N/A	Hatótáv: x
—	N/A	0	N/A	N/A	N/A	N/A	Hatótáv: x

Teljes harcértékek	
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29
30	30
31	31
32	32
33	33
34	34
35	35
36	36
37	37
38	38
39	39
40	40
41	41
42	42
43	43
44	44
45	45
46	46
47	47
48	48
49	49
50	50
51	51
52	52
53	53
54	54
55	55
56	56
57	57
58	58
59	59
60	60
61	61
62	62
63	63
64	64
65	65
66	66
67	67
68	68
69	69
70	70
71	71
72	72
73	73
74	74
75	75
76	76
77	77
78	78
79	79
80	80
81	81
82	82
83	83
84	84
85	85
86	86
87	87
88	88
89	89
90	90
91	91
92	92
93	93
94	94
95	95
96	96
97	97
98	98
99	99
100	100

Fegyver (harcmodor)	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ/Osztó	SP	Kö
Pusztá kéz (közelharc)	2	16	42	134	-1 Z	KT sebzés
hosszúkard	2	32	64	156	6 V/S	
Tőr, hárító (közelharc)	2	28	56	154	2 S	
Lándzsa (lándzsavívás)	N/A	40	79	171	N/A	
—	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
—	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
—	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Hatótáv: x
—	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Hatótáv: x

Válassz pajzsot:	nincs	0	0	0	Zúzás	
------------------	-------	---	---	---	-------	--

VÉ csökkenés:	Lemez 70%	MGT: 33	SFÉ sz: 10
---------------	-----------	---------	------------

ÉP 18,		
S1 (ÉP/4)	S2 (ÉP/4)	S3 (ÉP/4)

Harcérték levonások		
-	0	-9

Mágia, Pszi

KP költve mágiaira+pszíre 0

Maradt KP: 23

Pszi

Ψ pont 0
Max felvehető Ψp: 12 Ψp
Ψ pontra költött KP 0 KP

Mana

Mana Pont 0
Max felvehető MP ??
Mana Pontra költött KP 0 KP

Pszi alkalmazás (fortély)

Név	Max	Fok	KP
Pszi alkalmazás (foka)	4	0	0

Pszi iskola (képzettség)

Név	Szint	Bónusz	Összesen	KP
			0	0
			0	0

Speciális diszciplínák, pszí fortélyok

Név	Max	Fok	KP
			0
			0
			0
			0
			0
			0
			0

Mágia, Tradíciók, Céltradíciók

Név	Felvéve	KP
[Tradíció neve]	0	0
[Céltradíció neve]	0	0
[Céltradíció neve]	0	0

Mágia iskolák (képzettségek)

Név	Szint	Bónusz	Összesen	KP
			0	0
			0	0
			0	0
			0	0
			0	0
			0	0
			0	0
			0	0
			0	0

Érzékek

	+	Σ	KP
Intuíció	0	-2	0
Látás	0	3	0
Hallás	0	3	0
Ízlelés/Szaglás/Tapintás	0	3	0

Összesen KP – érzékekre 0

Mágikus, misztikus fortélyok

Név	Max	Fok	KP
			0
			0
			0
			0
			0
			0
			0

Karmák

Karma neve	Hozzájárás módja	Hatása, leírása
------------	------------------	-----------------

[Céltradíció neve]

[Céltradíció neve]

[Céltradíció neve]

[Céltradíció neve]

[Céltradíció neve]

		[Céltradíció neve]
--	--	--------------------

Mágikus összhang karmák		
Mágikus összhang	Hozzájutás módja	Hatása, leírása, ±% kedvezmény
		Hatása, leírása, ±% kedvezmény
		Hatása, leírása, ±% kedvezmény

Tartalék lap képzettségek, fortélyok számára	
--	--

Képzetségekre költött KP	221
--------------------------	-----

221

Fortélyokra elköltött KP	120
---------------------------------	------------

120

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

Karakter pont

→ KP = 150 +

→ Ebből lehet

Képzettségek

Fortélyok

Harcérték mód

Mana pontok,

Pszí alkalmaz

Érzékek: csak


Manőverek

tok (KP) elosztása

· Tapasztalati szint x (70 + Intelligencia) + még (TSZ x (20+Emlékezet)), ez utóbbi csak NEM-harci vagy -misztikus tanulni a következőket:

- Egy misztikus/harci képzettség értéke legfeljebb (szint+3) lehet
- Egy NEM misztikus/harci képzettség értéke legfeljebb (szint+8) lehet
- Szintlépéskor legfeljebb 2-vel növelhetőek a képzettségek, kivéve, ha 0-ról akar valaki egy képzettséget tanulni 3.szintre növelheti egy lépésben az ilyen képzettséget.
- Egy átlagos, vagy Specializáció képzettség legfeljebb 3-al lehet magasabb, mint az őt magába foglaló átfogó, vagy főlé tartozó képzettség (pl. Nyelvismeret esetén), akkor természetesen nincs felső korlát.
- A képzettségek egyes kiemelt szintjeinek is lehetnek követelményei! Magas szinten főleg.

- Vannak egy és többfokú fortélyok. Minden fok **15KP**-ba kerül és követelményei vannak.
- Több fokú Fortélyoknál szintenként csak egy fokot lehet fejlődni akkor is, ha lenne elég KP több fokra is! Ez alól (karakteralkotás).
- Egy szintlépés alkalmával nem vehető fel két olyan Fortély, amely ugyanazt a jellemzőt/képzettséget, stb módosít.
- A fortélyoknak lehetnek követelményei: Tulajdonságok elvárt értékei, képzettségek elvárt szintje, esetleg más fők nem számszerűsíthető körülmény.

osítók (HM)

- 1HM/CM = 5 KP
- max 8 HM/szint (HM = közelharci HM, amibe a TÉ és VÉ tartozik bele)
- max 4 CM/szint (CM = Célzóérték Módosító, ami a CÉ-re fordítható harcértékmódosítót jelöli)

→Max 3-al többel lehet növelni az egyik harcértéket, mint a másikat (TÉ;VÉ) szintenként

tanult Mágikus tradíció (ha van), Mágiaiskolák

- 1 Mana pont = 3 KP
- Mágikus tradíciók: 50KP-ba kerülnek (csak 1x vehetőek fel) és követelményeik vannak (van amelyik, csak 1.szintre, mozaikmágia, Vulgármágia, stb.)
- Féltradíciók: 25 KP
- Mágiaiskolák: átlagos képzettségek. Csak azok a mágiaiskolák tanulhatóak, amelyek a karakter által ismert mágia

ás fortély, Pszi iskola (képzettség), Pszi pontok

- 1ψp = 2 KP
 - Pszi-alkalmazás: 4 fokú fortély egyre erősebb követelményekkel. Az alkalmazás fokát adja, nélküle nem lehet ψp
 - Pszi tradíciók: átlagos képzettségek: vannak erősségeik és csak bizonyos diszciplínákat ismernek
- 1.szinten növelhető

- Intuíció - 15 KP
- Látás - 12 KP
- Hallás - 10 KP
- Szaglás - 10 KP
- Tapintás - 6 KP
- Ízlelés- 5 KP

- pl. lábsöpítés, lefegyverzés, átdobás
- Kivételek, mert **NEM** KP-ba, hanem Manőverfejlesztő Pontba (MFP) kerülnek, amit automatikusan kap a játékos egyes manőverek! (ΣMFP = összes nem távolsági harcmodor szintjének összege)
- Nem mind fejleszthető MFP-ből, van amit ráköltés nélkül simán „meg lehet csinálni”. De a legtöbb pusztán végre egyébként követelménye.

rdítható



TODO: Érzékek megjelenítése és növelése

V7.3

- * Távolsági fegyver Sebesség értéke rosszul volt átmásolva a fegyverek táblázatba
- * Távolsági harcmodor harcértékek jól kiszámolva

V7.2

- * HM/CM: 5 KP (eddig 4 volt)
- * max HM/szint: 6+Ügyesség (eddig 8 volt)

V7.1

- * Buzogány harcértékek

V7.0

- * [Új]: Tartós sérülés: +10-50 KP (kézzel beírandó, hozzáadódik a max KP-khoz)
- * [FIX]: HM osztás hint infó javítva: 1HM = 4KP ; Szintenként legfeljebb 3-al több pontot tehetsz TÉ/VÉ-dre, mint VÉ
- * [FIX]: fegyverek SP számítása nem mindenhol működött. Oka: az „Íves” mező ahol nem volt kitöltve, ott nem adot
- * [FIX]: az Érzékeknél (Mágia_Pszí lap) egyértelműsítve lett a segédszöveg: +5-ös érték a maximum, nem pedig en

V6.9

- * [Változás]: Kiegészítő KP / Szint: (20+Emlékezet)
- * [Változás]: Max HM / szint: 8 (nem függ az Ügyességtől többé)
- * [Változás]: 1 HM = 4 KP
- * [Változás]: Érzékek KP értéke változott! Összevonásra kerültek.
- * [Változás]: Vakság: 45KP, Süketség: 35 KP
- * [Változás]: Mágikus célzás: új harcmodor (Ostromlövészet átment a tartalék oldalra)
- * [Változás]: Erőbónusz: Erő +2 feletti része 1:1-ben

V6.8

- * [FIX]: HM osztás ellenőrzés újra működik: max 3-al lehet nagyobb egyik a másiknál (TÉ/VÉ)
- * [FIX]: Képzettség max (szintből adódó) engedélyezett szintje 15. Ezt eddig nem ellenőrizte és fölé mehetett. Most
- * [Új]: Pajzshasználat fokától függően csökken a pajzsból eredő TÉ levonás
- * [Új]: Íves fegyverek bónusza (+2 SP) táblázat bekerült. Ha íves a fegyver, ez a sebzés rubrikában megjelenik. Pl.
- * [Új]: „Másfélkezes fegyverek 1 kézzel forgatva” értékek bekerültek (nem használja a program képletben). Ha MK-s
- * [Új]: Pajzsok választhatók listából
- * [Új]: Mesterfegyver fortély követelményeket ellenőrzi, jelez, ha nincs meg a szükséges harcmodor szint
- * [Új]: Gyors kezdeményezés fortély: követelmény ellenőrzés (Gyorsaság)
- * [Új]: Erőbónusz beszámít: (Erő/2) → **lefelé** kerekítve
- * [Változás]: Max képzettség szintek változtak:
 - A harci és misztikus képzettségek szintje legfeljebb (szint+3) lehet
 - A többi képzettség értéke pedig legfeljebb (szint+8) lehet
- * [Változás]: Karakter leírásának mezője most már sortörő és 8-as betűméretű
- * [Változás]: Páncélok befedettsége módosult (torzó: 50% csak)
- * [Változás]: Mesterfegyver cella segítő-szövegébe bekerültek a követelmények
- * [Változás]: Manőver ismeretek fokai csak +2-t adnak az Ellenpróbánál

V6.7

- * HM osztás: max 3-al lehet nagyobb egyik a másiknál (TÉ/VÉ)
- * **Harcmodorok szintenként már +3 TÉ/VÉ-t adnak, nem csak 2-t!**
- * VÉ alap 120: mostantól a sikeres találat már sebzést jelent, alatta VÉ csökk.
- * Harci akrobatika fortély bekerült, bónuszai automatikusan hozzáadódnak a TÉ/VÉ értékekhez
- * „Könnyű” fegyverek már egységesen „egykezes”-ek mostantól. A „Könnyű” fogalma megszűnik
- * „Tartalék” lap bekerült (ha nem elég a hely a képzettségeknek, fortélyoknak, nyelveknek)

V6.6

- * Akrobatika bekerült

V6.5

- * Javítás: Mágia iskola képzettségek max szint ellenőrzése javítva
- * Javítás: Mágia_Pszí lapon nem számolt össze minden KP-t
- * Bekerült minden fegyver megjegyzése is. Egyelőre nincsenek felhasználva.

V6.4

- * **BEKERÜLTEK A FEGYVEREK! Legördülő menüből választhatóak, a harcértékek, Sebzés, Átütés tám/kör a**
- * Mesterfegyver fortély is beszámít (számolja)
- * Karmák bekerültek (Mágia_Pszí lap)
- * Mágikus összhang karmák is bekerültek
- * Mágia_Pszí lapon több hely a mágiaiskoláknak, szint ellenőrzés javítva
- * A Szabályok fül a 4.lap lett, hogy könnyebb legyen a nyomtatás (1-3 oldalak kellene)
- * Szintenként legfeljebb 2-vel több pontot tehetsz TÉ/VÉ-dre, mint VÉ/TÉ-dre. Az ellenőrzés működik.

V6.3

- * Egyéb fortélyok legfelső sorát nem számolta be. Javítva
- * Írástudó fortély is előre beírva. Ha felvettél Tradíciót, akkor ingyenes!
- * Mágia_pszí lapon formázási javítások
- * Tradíciók, Céltradíciók kezelése végre rendezett. Beilleszthető a „Belső út” is
- * Fegyverek Sebzés infoboxba: Mesterfegyver minden foka: +1SP
- * Támadás/kör infoboxok kibővítése, egyértelműsítése
- * Előre beírt fortélyoknál validátorok alkalmazása

V6.2

- * Érzékek bevezetése (származtatott tulajdonságok) : A „Mágia_Pszí” lapon találhatóak
- * Fájdalomtűrés infó mezőiben még a régi értékek voltak. Javítva
- * „Sebzés” és „támadás jellege” mezők összevonása, segédszöveg beírása Sebzés mezőhöz
- * Licenc szöveg módosult kicsit
- * Távolsági fegyverek külön szekcióba
- * Képzettséges lap: cellák ritkítása, hogy ráférjen az oldalra
- * Pusztázó SP számítása hibás volt, javítva
- * Cél-mágia és „rendes” mágia tradíció is felvehető a Mágia-tradíció választásnál
-> Cél-mágia tradíció (pl Quars) 25KP, a rendes tradíció továbbra is 50KP
- * Mágia tradíciókhoz infobox
- * Pszí fokokhoz és iskolához infobox
- * Pszí tradíciókat átneveztem pszí iskolákra, mert képzettségek és hogy ne keverjük a mágia tradíciókkal (a mágia iskolák is képzettségek)

V6.1

- * Kevesebb Átfogó, több Átlagos képzettség-hely

V6.0

- * Új segédkommentek: Össz KP, Max harcira/misztikusra költendő KP
- * Gyors kezdeményezés fortély beillesztése és kezelése
- * Fájdalomtűrés is Harci képzettség! Nem költendő rá az extra KP-ból.

V5.9

- * Kis javítások

V5.8

- * CC licenc bekerült

V5.7

- * Egészség kategóriák TÉ levonásaiból lejön a (Fájdalomtűrés + Önuralom + Harcos elme fortély foka)
- * Alap seb.kategóriák TÉ levonásai emelkedtek: 0; -10; -20; -30
- * Fájdalomtűrés próba megszűnik harc közben
- * Pusztázó kéz: Erőbónusz 1:1-ben beszámít, de csak KT sebzést okoz
- * Harcos elme fortély bekerült a fortélyok közé, hogy számolható legyen

V5.6

- * Az Emlékezet értéke minden szinten hozzáadódik (negatív értéknél levonódik) a Kiegészítő 15KP-hoz, ami NEM harci/misztikus értékek növelésére fordítható.

V5.5

- * Szinte minden cellához magyarázat infobox készítése. Segíti a karakteralkotást!!
- * Kísérlet: harci+misztikus dolgokra 70 KP max szintenként, plusz van bónusz 15KP szintenként, ami csak másra költethető.
- * Átvezetve a fortély doksiból szabály: nincs fortély KP limit
- * KP/Szint: 70 ; Bónusz: +15KP/Szint (nem harci+misztikusra)
- * Javítás: a képzettségek nem foka, hanem szintje van
- * Minden kiemelt cellához Érvényesség vizsgálat
- * Szinttúlépés ellenőrzés javítása
- * VÉGRE: A képzettségbónusz megfelelő kezelése
- * Szabályok munkalapon más betűkészlet (ékezet gondok voltak)
- * 'Tulajdonságok_képzettségek' munkalap tetejére új sorok
 - Karakter neve, faja, vallása
 - Személyiségjegyei
 - Kommunikáció, szociális érzék
 - Külső

V5.4

- * Mesterfegyver: KÉ:+2; TÉ/VÉ:+3; SP:+1 fokenként
- * 1HM=5KP

V5.3

- * Szabályok lapon Pszí javítása
- * Emberismeret is bekerült az átlagos képzettségek közé alpból

V5.2

- * Manővereknél: „elköltethető” mezőből levonódik az elköltött fok
- * Automatikusan megkapott képzettségek feljebb kerültek
- * Páncél és SFÉ mezők bekerültek a Harcértékek oldalra
- * Mesterfegyver fortélyokhoz bekerült egy [fegyver] template
- * +1 sor Átlagos képzettség, -1 sor Könnyű/spec
- * „Fegyverek” munkalap bekerült. Egyelőre üres

V5.1

- * Könnyű KP oszlop javítása
- * Észlelés bedrótozva az Átlagos képzettségek táblázatba
- * Pusztázó Mesterfegyver 1.fokon volt. Javítva 0-ra.

V5.0

- * Cellaellenőrzések javítása

V4.9

- * Manőverek már nem fortélyok, nem is kell KP-t költeni rájuk. Szeparáltam őket, plusz a rájuk költendő MFP (Manőverfejlesztő Pontok) automatikusan kerülnek kiszámolásra
- * CHM egyszerűbb neve: CM
- * Pszí fortély új neve: „Pszí alkalmazás”
- * Komment info-ablak a mágia tradíció felvételéhez
- * Pszí tradíció mostantól átlagos képzettség
- * Mágiaiskolák is átlagos képzettségek
- * Pszí és mágia fortélyok külön
- * Idegesítő limitfigyelő formázási hibák eliminálása (remélem végleg!)

V4.8

- * Bekerült egy új munkalap a tömör KP elosztási szabályokkal

V4.7

- * Mana korlát eltörlése
- * Mágia tradíciók: 50KP
- * KÉ-be ismét beszámít a TSZ
- * Pusztázó kéz értékeinek automatikus kiszámítása
- * Nincs korlátozva a max vásárolható mana pont
- * KP/szint: 80KP (eddig 70 volt)

V4.6

- * Hibás cellaellenőrzések javítása

V4.5

- * Hibás cellaellenőrzések javítása

V4.4

- * Fegyver táblázatba bekerült: MF oszlop (Mesterfegyver foka az adott fegyverre)

V4.3

- * Hibás cellaellenőrzések javítása

V4.2

- * támadási típus bekerült (szűrő/vágó/zúzó) a fegyverek táblázatába
- * Össz ÉP kiszámolása (Harcértékek oldal alja (Sebesülés táblázat teteje))
- * KÉ számítás javítva + KÉ-re már nem adható HM
- * VÉ csökkenés plusz sor sok helyel
- * CÉ-be az Önuralom számít! Javítva
- * Harcmódorokhoz új oszlop: Sebesség

V4.1

- * Hibás cellaellenőrzések javítása

V4.0

- * Fájdalomtűrés próbák módosultak
- * Belharc harcmódor törölve
- * Fortély cellák átalakítása

V3.9

- * $KP/Szint = 70 + Intelligencia$
- * A +6-os tulajdonságok pontértéke beírva

V3.8

- * Tulajdonságok: Önuralom, Fogékonyság

V3.7

- * Max egyfajta HM hiba jav

V3.6

- * Belharc bekerült a Harcmódorok közé

V3.5

- * $1\psi P = 2KP$
- * $1 MP = 3KP$

V3.4

- * Apró javítások
- * Hajításnak, Íjászatnak, Lövészetnek is van KÉ-je

V3.3

- * Átszervezett Harcértékek oldal. Jobb helykihasználás
- * Külön CHM (CÉ-HM) (max 4CHM/Szint)
- * 1 CHM = 4KP
- * Egy harcérték alapra max 5/szint
- * 5HM->3HM másra
- * 4HM->2HM másra
- * 3HM->1HM másra

Még nincs megvalósítva!!!
Még nincs megvalósítva!!!
Még nincs megvalósítva!!!

V3.1

- * Pszí bekerült, 1 HM=4KP, Max HM/szint=8, 1MP=4KP, 1Pp=4KP

V2.8, V2.9

- * Javítások, Fortélyok táblázat átrendezése

V2.7

- * Fegyverek harcértékei, Teljes fegyveres harcértékek táblázat bekerült
- * Életerő táblázat bekerült
- * Pajzsok, vérték, SFÉ táblázat
- * Mágia és Pszi fül: egyszerűbb, átláthatóbb
- * Élőfej és élő láb kikapcs, ez plusz hely.

V2.6

- * Teljes átstrukturálás, hogy nyomtatható legyen, ne lógjon ki sehol a nyomtatási képből

v2.5

- * A kis infoboxok elhelyezése jobb lett, pár kis hibajavítás

v2.4

- * Kis javítások, adatmezők áttétele a 'KP_táblázat' földre

v2.3

- * Javítás: 'Harcértékek' fülön a 'Teljes harcértékek' fülön a harcmódorok szinténél benn maradt egy hibás feltételes formázás.
- * „Harci képzettségek „ átnevezve: Harcmódor képzettségek. „név” oszlop átírva „harcmódor”-ra
- * Új fül: Mágia_Pszi

:/TÉ-dre.

t értéket. Ahol nem 1, ott 0-val feltöltöttem.

nyivel lehet emelni! Tehát +5 fölé nem mehet egy érzék se.

antól, ha ezt eléri, nem emelkedik tovább.

4/6 V/S

s egy fegyver, a megjegyzés mezőben az feltűnik

automatikusan kerülnek kiszámításra

Közelharci fegyverek

Fegyver	Típus	SP	Sebzés módja	Átütés	Íves	1,5 kezes
—		x	x	x		
Pusztá kéz	egykezes	-5	Z	0	0	
Tőr	egykezes	1	S/V	0	0	
Béltépő	egykezes	1	S	0	0	
Dzsambia	egykezes	0	V/S	0	1	
Garott	egykezes	7	V	0	0	
Kés	egykezes	0	S/V	0	0	
Kriszkés	egykezes	+3/0	S/V	0	0	
Levéltőr	egykezes	1	S/V	0	0	
Markolatgomb	egykezes	0	Z	0	0	
Méregfog	egykezes	0	S	0	0	
Pugoss	egykezes	1	S/V	0	0	
Ramiera	egykezes	2	S/V	0	0	
Tőr, hárító	egykezes	0	S	0	0	
Tőr, kígyó	egykezes	2	S/V	0	0	
Tőr, ököl	egykezes	0	S	0	0	
Tőr, páncélszűrő	egykezes	1	S	8	0	
Tőr, Slan	egykezes	2	S/V	0	0	
Vasököl / páncélkesztyű	egykezes	0	Z	0	0	

Kardvívó fegyverek

Kard, dzsenn szablya	egykezes	4	V/S	0	1	
Kard, emrelin	egykezes	4	V/S	0	0	
Kard, fejvadász	egykezes	3	V/S	0	0	
Kard, handzsár	egykezes	4	V	0	1	
Kard, hiequar	egykezes	4	S/V	2	0	
Kard, hosszú	egykezes	4	V/S	0	0	
Kard, jatagán	egykezes	1	V/S	0	1	
Kard, kétkezes	kétkezes	8	V/S	0	0	
Kard, khossas	egykezes	4	V/S	0	0	
Kard, kígyó	egykezes	3	V/S	0	0	
Kard, Lagoss	egykezes			0	0	
Kard, lovag	egykezes	6	V/S	1	0	
Kard, másfélkezes	kétkezes	5	V/S	0	0	1
Kard, mesterkard	kétkezes	5	V/S	0	0	1
Kard, Pugoss	egykezes			0	0	
Kard, rövid	egykezes	2	S/V	0	0	
Kard, Slan	kétkezes	6	V/S	2	0	1

	Kard, Slan rövid	egykezes	4	V/S	0	0	
	Kard, Slan csatakard	kétkezes	9	V/S	2	0	
	Kard, szablya	egykezes	3	V/S	0	1	
	Mara-sequor	kétkezes			0		1
	Meneth	egykezes			0		
	Predoci egyeneskard	egykezes			0		
	Sequor	egykezes			0		
	Törkard	egykezes	2	S	0	0	
Pusztító fegyverek	Bot, rövid	egykezes			0	0	
	Bot, furkós	egykezes			0	0	
	Buzogány, egykezes	egykezes	5	Z	0	0	
	Buzogány, kétkezes	kétkezes				0	
	Buzogány, láncos	egykezes				0	
	Buzogány, shadleki	??				0	
	Buzogány, tollas	egykezes			!	0	
	Buzogány, tüskés	egykezes			!!	0	
	Csatabárd, egykezes	egykezes	4	V(néha szúrás)	??	0	
	Csatabárd, kétkezes	kétkezes	8	??	??	0	
	Csatacsákány	egykezes	3	S?	10 !	0	
	Cséphadaró	kétkezes			0	0	
	Harci kalapács	??				0	
Lándzsavívó fegyverek	Alabárd	kétkezes					
	Bot, hosszú	kétkezes		Z	0	0	
	Lándzsa	kétkezes		S		0	
	Pika	kétkezes		S		0	
	Szigony, egykezes	egykezes				0	
	Szigony, kétkezes	kétkezes				0	

	Fegyver	Forgatás módja	SP	Sebzés módja	Átütés		
Szál-hajítófegyverek	—	x	x	x	x		
	Könnyű kopja	kétkezes					
	Lándzsa						
	Dárda, hajító		a				
Hajítófegyverek	Bola	egykezes	2	S	6		
	Hajítóbárd	egykezes					
	Hajítótőr	egykezes	0	S			
	kő, alma	egykezes					
	Parittyá	egykezes					
	Ramiera	egykezes					
	Slan csillag	egykezes					
	Tőr	egykezes					
Egyéb hajítófegyverek	Dobóháló						
	Köpeny	egykezes					
	Lasszó	egykezes					
Íjász löfegyverek	Rövid íj	kétkezes					
	Hosszú íj	kétkezes					
	Visszacsapó íj	kétkezes					
	Elf íj	kétkezes	1	S	0		
	Fúvócső, kicsi	egykezes					
	Fúvócső, vadász	kétkezes					

Lövész lőfegyverek

Kézi nyílpuska	egykezes		S			
Nyílpuska	kétkezes	6	S	10		
Nehéz nyílpuska	kétkezes	14	S	10		
Shadoni páncéltörő	kétkezes		Z	??		
Kharei nyílpuska	egykezes		S			
Aquir nyílpuska	egykezes	halál / +6	S			

Pengehossz	KÉ	TÉ	VÉ	Sebesség	Harcmodor
x	x	x	x	x	
0	-10	-10	-10	5	közelharc
rövid	2	4	4	5	közelharc
rövid	2	4	4	5	közelharc
rövid	2	4	4	5	közelharc
spec.	0	0	0	-	közelharc
rövid	2	3	1	5	közelharc
rövid	4	5	2	5	közelharc
rövid	2	4	5	5	közelharc
0	-7	-7	-7	5	közelharc
rövid	1	3	3		közelharc
rövid	2	5	4	5	közelharc
rövid	3	5	5	5	közelharc
rövid	2	4	10	5	közelharc
rövid	2	4	4	5	közelharc
rövid	-5	0	-5	5	közelharc
1 penge	4	8	4		közelharc
rövid	0	6	2	5	közelharc
0	-7	-7	-7	5	közelharc
1 penge	8	15	15	5	kardvívás
1 penge	7	13	13	6	kardvívás
0,5 penge	5	9	11	5	kardvívás
1 penge	4	13	10	6	kardvívás
1 penge	4	12	8	6	kardvívás
1 penge	6	12	12	6	kardvívás
1 penge	4	8	8	6	kardvívás
2 penge	10	20	15	8	kardvívás
1 penge	4	11	10	6	kardvívás
1 penge	5	11	11	6	kardvívás
					kardvívás
1 penge	7	15	12	7	kardvívás
1,5 penge	8	16	16	7	kardvívás
1,5 penge	9	18	13	7	kardvívás
					kardvívás
0,5 penge	4	8	8	6	kardvívás
1,5 penge	9	19	13	7	kardvívás

0,5 penge	5	11	5	5	kardvívás
2 penge	9	23	17	8	kardvívás
1 penge	6	12	12	6	kardvívás
					kardvívás
					kardvívás
					kardvívás
					kardvívás
1 penge	6	12	12	5	kardvívás
					pusztítás
					pusztítás
1 penge	4	12	8	7	pusztítás
					pusztítás
					pusztítás
					pusztítás
					pusztítás
					pusztítás
0,5 penge	4	8	8		pusztítás
1,5 penge	8	16	16		pusztítás
0,5 penge	4	8	8		pusztítás
					pusztítás
					pusztítás
					lándzsavívás
					lándzsavívás
3 penge	12	24	24		lándzsavívás
					lándzsavívás
					lándzsavívás
					lándzsavívás

KÉ	CÉ	Osztó	Hatótáv	Sebesség	Harcmodor
x	x	x		x	x
		1	60m	9	hajítás
		1	60m	8	hajítás
		2	60m	7	hajítás
	2	1	20m	6	hajítás
	4	1	20m	5	hajítás
	4	2	15m	6	hajítás
	0	1	20m	7	hajítás
	4	2	70m	5	hajítás
	1	1	10m	4	hajítás
	3	1	15m	4	hajítás
	2	2	10m	3	hajítás
	0	1	4m	2	hajítás
	0	1	4m	7	hajítás
	0	1	10m	4	hajítás
	10	2		4	íjászat
	12	3		6	íjászat
	10	3		7	íjászat
5	13	3(4)		9	íjászat
	8	1		3	íjászat
	10	1		2	íjászat

	10	3	20m	3	lövészet
	16	4	50m	4	lövészet
	16	4	80m	5	lövészet
	4	4	120m	3	lövészet
	14	4	50m	2	lövészet
	16	3	50m	1	lövészet

Megjegyzés
KT sebesülést okoz. Minden 5-ik KT 1 ÉP elvesztését okozza. Kivéve: harcművészek „Sárkány ökle” fortélya Erőbónusz: 0 feletti rész 1:1-ben számít be.
-
Ha minimum 11 SP lett a sebzódobás, akkor +5 SP jár. Páncélos ellenfélnél minden esetben elakad, ha átment rajta a sebzés. Páncéltalan esetén: K6 dobás: 1-2 a fegyver elakad a testben, ha átment rajta a sebzés.
Páncélozott ellenfélnél: SP:0 Páncél nélküli ellenfélnél: SP:+2
Csak orvtámadásban használható. Erőbónusz 1:1-ben adódik hozzá.
-
Páncél nélküli ellenfélnél, szúrás esetén sebzése: +3 SP Fegyverrántás szituációban +5 KÉ Páncélszúrásra nem használható.
-
Ugyanazok az értékei, mint a Vasökölnék.
Ha sebzést okoz, befecskendezi a benne tárolt mérget.
Különleges fegyver használata szabály: gorviki klánnal, vagy mesterrel. Ha a karakter nem ismeri a fegyver különleges fogásait akkor harcértékei sima töré lesznek.
KF - Amennyiben ez nincs meg, akkor csak a Rövidkard értékeivel forgatható. Törnél nehezebb elrejteni.
Nagyon drága!
Áldozótör
Vágásnál: +0 SP
-
Erőbónusz: 0 feletti rész 1:1-ben számít be.
Páncélozott ellenfélnél: SP:+4 Páncél nélküli ellenfélnél: SP:+6
KF: gorviki klánnal, vagy mesterrel. Ha a karakter nem ismeri a fegyver különleges fogásait akkor harcértékei sima rövidkardé lesznek. Hárítófegyverként is használható.
Páncélozott ellenfélnél: SP:+4 Páncél nélküli ellenfélnél: SP:+6 Erő követelmény: +2
Elfek használják. Előtörténet!
Nem éri meg, mert a másfélkezes sokkal jobb mindenben és nincs hátránya
Páncélozott ellenfélnél: SP:+1 Páncél nélküli ellenfélnél: SP:+3
Ha közrefogják a forgatót, fegyverének VÉ-je 0-ra zuhan. Erő követelmény: +2 Edzettség követelmény: +1
Elfek használják. Előtörténet!
Szúró sebzés: +5 SP
KF: Amennyiben ez nincs meg, akkor csak a Hosszúkard értékeivel forgatható. Erő követelmény: +2
(MK), továbbá: 2 kézre fogva az Erő +1 feletti része +1-es Erő alatt forgatva: 1 pontonként -20 minden harcértékre 1:1 levonás SP-ből
(MK), továbbá: TODO
(KF)
-
(MK), továbbá: (spec) Nagyon ritka, rendkívül nehéz hozzájutni, legtöbbször személyre szabott. Fegyverrántásban képzett karakter fegyverrántó szituációban +5 KÉ-t kap.

Lásd Slan kard (de nem (MK))
Hihetetlen drága és ritka. Csak két kézzel forgatható. (spec)
Páncélozott ellenfélnél: SP:+3 Páncél nélküli ellenfélnél: SP:+5
(MK), (KF) továbbá:
(KF):
Pontra támadás: kisebb TÉ levonással (TODO) Erőbónusz nem számít! Olyan fegyver ellen, amik nem háríthatóak csuklóból: VÉ csökk?? (Pusztító fegyverek ellen fokozottan!!!) Sokkal könnyebb ellene a fegyvertörés
Pajzs VÉ a fele! (?)
Nagyon vérzik 50% az esély, hogy beragad és nem lehet kihúzni harc közben
EZ NEM SZÁLFEGYVER?
Talán a legjobb a páncélok ellen

Követelmény: Erő +3
Követelmény: Erő +2
Követelmény: Erő +0
Maximális hatótávolsága: 20+(Erő x 4) méterben
Automatikusan jár rá a Közeli lövés fortélynál leírt +10CÉ bónusz ha a célpont Cellaszáma 1. Erőbónusz: +0 feletti rész számít SFÉ bónusz még ellene esetleg.. (dupla SFÉ?)
Maximális hatótávolsága: 20+(Erő x 5) méterben
Lehet nagy sebzése, de az SFÉ duplán számítson ellene (vagy SFÉ bónusz)
Maximális hatótávolsága: 4+Erő méterben

Az Erőbónusz csak akkor számít ha az íj erre az Erő értékre lett tervezve!
Az Erőbónusz csak akkor számít ha az íj erre az Erő értékre lett tervezve!
Az Erőbónusz csak akkor számít ha az íj erre az Erő értékre lett tervezve!
*Csak a készítője (és egyben birtokosa) kezében, egyébként hagyományos íjként működik. Osztója: 3.
k20 dobásnál: 20-as dobás: 1 ÉP, különben 0 ÉP

* A kézi nyilpuska kevésbé pontos fegyver kis mérete miatt.
Nem páncéltörő ?? A nehézvértet átviszi, vagy nem? Távolság-függő Átütés.
Páncéltörő Ez átviszi a nehézvértet is!
* Újratöltés: 1 emberrel: 3 kör, 2 emberrel: 1 kör ** Páncéltörő
* Míg ki nem fogy a tár. Újratöltés: 1 kör
Inkább hagyjuk ki. Semmi értelme, mystic fucking.. * Halálos hatása csak aquir kézben érvényesül ** Páncéltörő

Ezt a munkalapot ne módosítsátok, a 'Tulajdonságok_képzettségek', 'Harcértékek' és 'Mág

Képzettségek KP igénye

	Szint	Átfogó	Átlagos	Spec.			
Novícius	1	6	+6KP	4	+4KP	2	+2KP
	2	10	+4KP	6	+2KP	3	+1KP
	3	16	+6KP	9	+3KP	5	+2KP
	4	24	+8KP	13	+4KP	7	+2KP
	5	34	+10KP	18	+5KP	10	+3KP
Kismester	6	46	+12KP	24	+6KP	13	+3KP
	7	60	+14KP	31	+7KP	17	+4KP
Mester	8	76	+16KP	39	+8KP	21	+4KP
	9	94	+18KP	48	+9KP	26	+5KP
	10	114	+20KP	58	+10KP	31	+5KP
Nagymester	11	136	+22KP	69	+11KP	37	+6KP
	12	160	+24KP	81	+12KP	43	+6KP
	13	186	+26KP	94	+13KP	50	+7KP
	14	214	+28KP	108	+14KP	57	+7KP
Legenda	15	244	+30KP	123	+15KP	65	+8KP

KP Alap

KP/Szint

Kiegészítő KP/szint

Képzettség max szint

Harci+miszt képz szint

1 fortély fok

1 manőver

CÉ konstans

1HM:

Max HM/szint

1 CHM:

Max CHM/szint

Egyik HM nagyobb lehet

Tradíció

Céltradíció

1 Mana Pont

Max Mana/szint

1 Ψ pont

Pszi fortély max. fok

Max Ψ pont / szint

Erőbónusz

Nincs adat string

Íves fegyver bónusz

Másfélkezes fegyver

KÉ levonás

TÉ levonás

VÉ levonás

Átütés

Erőbónusz

Gyors kezd. Gyorsaság
köv.

Megoldandó probléma

- Képzettség halmazok l
(max eltérést is figyelembe
- Pajzs KÉ?

Tulajdonságok

Érték	Pont költség
-5	0
-4	1
-3	2
-2	3
-1	4
0	5
1	6
2	8
3	11
4	15
5	20
6	26

Harcmodor képzettségek harcértékei

Szint	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ
0	-20	-30	-30
1	-10	-20	-20
2	-5	-10	-10
3	0	0	0
4	1	3	3
5	2	6	6
6	3	9	9
7	4	12	12
8	5	15	15
9	6	18	18
10	7	21	21
11	8	24	24
12	9	27	27
13	10	30	30
14	11	33	33
15	12	36	36

Mesterfegyver fortély bónuszai fokonként

	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	SP
	2	3	3	1

Mesterfegyver fortély követelményei

Fok	Követelmény
0	0
1	4.szint a harcmodorban
2	8.szint a harcmodorban
3	12.szint a harcmodorban

Pajzshasználat fok

Pajzs	VÉ	MGT	0.fok	1.fok	2.fok
nincs	0	x	0	0	0

Kis pajzs	10	x	-10	0	0
Közepes pajzs	30	x	-15	-5	0
Nagy pajzs	50	x	-20	-10	0

ia_Pszi' füleken (alul) tudjátok megalkotni a karaktert.

150
70
20

Szint +8
Szint +3

15 KP

3 MFP
-30 CÉ

5 KP
8 HM

5 KP
4 CHM

3

50 KP
25 KP
3 KP
10 MP

2 KP
4. fok
4 Ψp

2

N/A

+2 SP

ek 1 kézzel forgatva
-3
-5
-5
0
-1

+2

Képzettségpróba célszámai	
Könnyű	6
Átlagos	9
Nehéz	12
Nagyon nehéz	15
Hősies	18
Emberfeletti	21

Egészség kategóriák alap TÉ-levonásai			
S1	S2	S3	S4
0	-10	-20	-30

Érzékek	
Érzék	KP
Intuíció	10
Látás	7
Hallás	7
Ízlelés/Szaglás/Tapintás	7

Vakság	45 KP
Süketség	35 KP
Tartós sérülés / fok	10 KP

Mert csak az Erő +2 feletti része számít be és az Erőbónusz meg Erő/2

k:

kezelése!!!
mbe venni)

Creative Commons License

Ezen dokumentum maga és minden benne található szöveges, vagy bináris elem, azok egyes részletei, másolatai, valamint kapcsolódó részei mind a [Creative Commons BY-NC-SA 4.0] (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.hu>), azaz a „Nevezd meg! – Ne add el! – Így add tovább!” 4.0 licenc feltételeinek megfelelően használható fel.