

Távolsági harc

- Támadó CÉ = $-30 + CM + \text{Harcmodor CÉ} + (2 \times \text{Önuralom/Erő}) + \text{Fegyver CÉ} + Mf + k100$
- Célpont VÉ = Szorzó x Cellaszám
 - Szorzó = **Mozgás** + **Méret** + **Észlelhetőség** + **Szél** módosítók
 - Cellaszám = (Cél táv / Fegyver **Osztó**) → Felfelé kerekítve

Szorzó

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

Lövész mozgása	Módosító
Álló	+0x
Lassú, egyenletes séta	+2x
Lassú futás	+5x
Rohan	+10x

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

Környezeti fényviszonyok		Módosító
Szürkületben		+2x
A célpont Észlelhetősége	Módosító	Példa
Jól kivehető kontúr	0x	Nappali célpont; napnyugtakor háztetőn álldogáló célpont
Homályos kontúr	3x	Félhomályban mozgó alaké; testközelen levő célpont sötétben
Éppen kivehető kontúr (zajos)	6x	Sötétben moccanó, neszező árnyak
Éppen kivehető kontúr (csendes)	15x	Sötétben, csendben lapuló árnyak
Háttérrel egybeolvadó kontúr (zajos)	15x*	Vaksötétben harcoló ellenfél; távoli célpont sötétben * Csak speciális mentális gyakorlat segítségével.
Háttérrel egybeolvadó kontúr (csendes)	Lehetetlen. Csak 100-as dobás esetén.	Lopakodó, némán osonó fejvadász

Szél ereje	Módosító
Nagyon erős	+4x
Viharos	+8x
Orkán erejű	A lövés lehetetlen

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 Páncéltörőnek 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.

Gyorsaságprób a 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 közelfő áldozatára, egy tehetős kalmárra, aki éppen hazafelé battyog. A könnyű nyílpuska **Osztója 4**.

Tetves CÉ-je a következőképpen alakul:

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

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.

Végső CÉ = 7+31 = 38, tehát eltalálta a célt, dobhatja a sebést.