

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: ha a KM is beleegyezik, kaphatsz max **+3** bónuszt a képzettségpróbára – Te döntöd el mennyit. Minél többet
vállalsz, annál nagyobb veszélynek teszed ki magad. Ugyanis a próba előtt „Vállalás próbát” kell dobni:

k6 vs. (a vállalás értéke)

Ha k6-on a Vállalás értékével megegyezőt, vagy kisebbet dobasz, akkor kritikus, halálos hibát vétesz és természetesen nem
dobhatsz képzettségpróbát se. Vállalni csak nagyon fontos, ritka esetben van értelme. Mikor vállalsz, olyankor
megpróbálkozol valami olyan dologgal, ami hatékonyabb, mint jelenlegi tudásod, de még nem gyakoroltad be rendesen
(pl. csak ellested mesteredtől), így a rontásra is nagyobb az esélyed. A fenti példánál maradva egy 2-es Vállalás esetén
már a következőképpen fest a próba:

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

Azaz: **(9+k10) vs. 15**

Ez sokat dob az esélyeken, de megvan a rizikója is: ha a fenti karakter a dobás előtt a Vállalás-próbánál k6-on 1-et, vagy
2-t dob, akkor Halálos hibát vét!

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.

Összesen **maximum 5. képzettség szintig** érhetnek el az így összeadott helyettesítő értékek. **1/3 érték helyettesíthető be**
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 főle 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, **00 dobás:** Tuti találat, SFÉ nem számít, +5 SP sebzés. Ha így sincs ha sebző, megakadályozta a manővert.
 - 1. **Végrehajtás:** Támadó dobás (TÉ+20). Ha megvan: **01 dobás:** Tuti rontás. Hatás: a KM képzelete. Hehe.
 - 2. **Ellenpróba:**
(Harcmodor + (HM/10) + k10) vs.
(Harcmodor + (HM/10) + 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

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.

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

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

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

Leütés hátulról (fejre/tarkóra)

- Követelmény: Észrevétlen támadás
- Célpont VÉ = 30 + mozgás jellegétől függő módosító (lásd Észrevétlen támadás)

Ha a támadás túlütés, akkor és a sebzés legalább Súlyos lenne (12 ÉP), akkor az áldozat Fájdalomtűrés próbát dob 12-es célszám (Nehéz) ellen, ezúttal Edzettség tulajdonsággal. Ha nincs meg, azonnal elájul.

Hogy megkapjuk a valós ÉP seb mennyiségét, amit az áldozat elszenved, dobjunk k3-al:

- 1: nincs ÉP seb
- 2: sebzés fele bement ÉP-ben
- 3: a teljes sebzés bement ÉP-ben

Ez azért van, mert egy járatlan támadó nem tudja olyan jól megbecsülni a szükséges erő nagyságát, ha rosszul méri fel az erejét, könnyen komoly sebet okozhat.

„Harci anatómia” fortély minden foka

- 3-al emeli a Fájdalomtűrés célszámát
- 1 seb kategóriával kevesebb kell (Pl. 2.fokon már csak 3 ÉP sebzés elég)
- K3 hatása 1 kategóriával csökken (Pl. 2.fokon már sosincs ÉP seb)

Megjegyzés: a Markolat sebzése: **k20+0 SP** (Zúzód)

Visszafogott csapás / Harc az ellenfél elfogásáért: TODO

Orvtámadás

Ha Észrevétlen támadást sikerül leadnod, akkor érvényesülnek a "Harci anatómia" fortélynál leírt bónuszok.

Érintő támadás ⇌

KÉ:0, TÉ:0, VÉ:-10

Csonkolás és törés ⇌ : Végtagra támadás szükséges hozzá, valamint megfelelő mennyiségű ÉP sebzés

Kéz csonkolása: (áldozat max (ÉP / 3) ↑) sebzés szükséges

Láb csonkolása: (áldozat max (ÉP / 2) ↑) sebzés szükséges

Kijelölt testrészre támadás ⇌

Sebző támadás TÉ:-20-al  Vagy: Területre/Pontra támadás manőver! 

Pontok támadása harc közben ⇌

Lásd Területre/Pontra támadás manővert!

Mögékerülés

Sikeres Lopakodás/Rejtőzés vs. Észlelés ellenpróba szükséges. Harc közben hátbakerülni csak teljes bekerítéskor lehet.

Rávetődés, Nyakba ugrás hátulról: TODO

A taktikákat kör elején, KÉ előtt kell bejelenteni, kivéve az ⇌ jellel megjelölteket, azokat kör közben is lehet variálni.

Harci helyzetek

Szituáció	Módosító	Megjegyzés	
Meglepetés	+20 TÉ	A támadó kapja a módosítót. Pajzs VÉ csak akkor számít, ha a csapás nem hátulról jön.	
Támadás hátulról	+20 TÉ	A támadó kapja a módosítót. Pajzs VÉ nem számít.	
Támadás félhátulról	+10 TÉ	Pajzs VÉ csak akkor számít, ha a pajzsot tartó kéz felőli oldalról jön a csapás.	
Készületlenség	Lásd a Meglepetést	Ha egy karakter készületlen, akkor támadója a Meglepetés szituációnak megfelelő módosítókkal támadhat rá.	
Kábult/Megrendült állapot	-10KÉ, -20TÉ, -2 Sebzés	Kábulat, rosszullet, mérgezés esetén ideiglenesen ezek a levonások járnak. A KM – belátása szerint – adhat KT „sebesülést” is (pl. mérgezésnél)	
Észrevétlen támadás	(Alap VÉ ilyenkor: 30) + mozgás jellegétől függő VÉ	Célpont mozgásának jellege	VÉ
		Álló helyzet (vagy lassan sétáló hátulról)	+0
		Lassú egyenletes (séta)	+20
		Egyenletes kocogás	+40
		Sprint egyenes vonalon	+60
		Lassú kiszámíthatatlan	+40
		Közepesen gyors, kiszámíthatatlan	+70
		Gyors, kiszámíthatatlan	+100
		Követelménye: Sikeres „Lopakodás/rejtőzés” vs „Észlelés” ellenpróba Az Észrevétlen támadás több harci taktika követelménye (pl. Orvtámadás)	
Képzetlen fegyverhasználat	KÉ: -20, TÉ: -30, VÉ:-30, CÉ: -30		
Harc puszta kézzel	KÉ: -10, TÉ: -10, VÉ: -10		
Érintő támadás	KÉ: 0, TÉ: 0, VÉ: -10	Érinteni könnyebb, mint megütni, sebezni puszta kézzel.	
Harc rosszabbik kézben tartott fegyverrel	-10 KÉ, -20 TÉ, -20VÉ	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	
Harc magasabbról	+10 TÉ	A támadó kapja a módosítót.	
Harc gyűlöletből	+15TÉ, -30VÉ	Aki gyűlöletből harcol, az kevesebbet törődik a védekezéssel, minden erejével ellenfele elpusztítására tör. Az ilyen karakter kötelezően +15TÉ Támadó taktikával harcol (így -30VÉ sújtja).	
Fegyverrántás	Pusztá kezés 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 + ha támadhat is: „Első vágás” alkalmazható.	
Harc helyhez kötve	-10 KÉ, -20 TÉ és -20 VÉ		
Közrefogás	+10 TÉ a támadóknak	-	
Harc földön fekvő	KÉ: -10, TÉ: -10, VÉ: -10	-	
Beszorított helyzet	Lásd a leírást!	-	
Harc félhomályban	TODO		
Félelem harc közben	Kötelezően max Védő taktikában kezd harcolni: +15VÉ; -30TÉ		
A védekező takarásban	TODO		
Harc állatokkal	Lásd a leírást!	Az állatok nagy része általában olyan harcmodort folytat, ami a Belharcnak felel meg leginkább. Így harci „képzettségeik” és értékeik is e szerint legyenek meghatározva.	