

KM100 HARCRENDSZER

Távolsági harc alfejezet

v3

Nonprofit szabályrendszer a M* világhoz
Ailtas, 2008



Creative Commons License

Ezen dokumentum maga, továbbá részletei, vagy másolatai kizárólag a Creative Commons

[Nevezd meg!-Ne add el!-Így add tovább! 2.5 Magyarország](#)

Licenc feltételeinek megfelelően használható fel.

Tartalomjegyzék

1.1. Távolsági harc.....	3
1.1.1 CÉ alap.....	3
1.1.2 Távolsági harc képzettségei.....	3
1.1.3 Távolsági fegyver kategóriák, Fegyverek Célzó Értéke.....	4
1.1.4 Támadások száma.....	4
Íjászat, Hajítás.....	4
1.1.5 Célpont Védő Értékének kiszámolása.....	5
1.1.6 Szorzó.....	6
Mozgás módosító.....	6
Lövész mozog.....	6
Szél hatása a Szorzóra – Opcionális szabály.....	7
Méret módosító.....	7
Célpont láthatóság módosítója.....	8
Sötét hatása a Szorzóra - Opcionális szabály.....	8
Távolsági harc vaksötétben.....	8
Zajos célpont.....	8
Csendes célpont.....	9
1.1.7 Hatótáv, Fegyver Osztó, Cellaszám.....	10
Hatótáv.....	10
Osztó.....	10
Cellaszám.....	11
1.1.8 Távolsági fegyverek minősége.....	12
1.1.9 Célzó Érték kiszámolása.....	13
1.1.10 Példalövészet.....	14
1.1.11 Harci körülmények hatása távolsági harcban.....	15
Szándékos kitérés lövés előtt.....	15
Hajítás, fegyverdobás harc közben rosszabbik kézzel.....	15
Páros hajítás.....	15
Egyéb körülmények.....	16
1.1.12 Fortélyok - Távolsági harc.....	17
1.2. Távolsági fegyverek.....	18

1.1. Távolsági harc

A távolsági - lő- és hajítófegyverekkel - végzett harc során a védekező fél nem saját Védő Értékével vesz részt a harcban, ugyanolyan "céltárgynak" minősül, mint egy szalmabábú, vagy egy agyaggalamb. Ugyanakkor a célpont mozgásának jellege (lásd "Mozgás módosító" fejezetet) és a távolság erőteljesen befolyásolják a találat esélyeit. Lásd még: „Szándékos kitérés lövés előtt” fejezetet. A támadó a távolsági harcban a **Célzó Értékét** használja, melynek megállapítása több tényezőtől függ.

1.1.1 CÉ alap

Alapból mindenkinek -30, amihez hozzájön a karakter Önuralom Tulajdonsága, ezen kívül növelheti Célzó Harcérték módosítóból (CM).

1.1.2 Távolsági harc képzettségei

- Hajítás
- Íjászat
- Lövészet
- Ostromlövészet

TODO: Kifejteni. Íjászat és Lövészet félképzetlen kapcsolatban vannak egymással.

1.1.3 Távolsági fegyver kategóriák, Fegyverek Célzó Értéke

A távolsági fegyverek több kategóriába sorolhatóak attól függően, hogy általánosságban mennyire könnyű kezelni őket, mennyire alkalmasak messzi célok leküzdésére. Ezek szerint az alábbi módosítók járulnak **minden** karakter Célzó Értékéhez, aki a felsorolt fegyverek valamelyikét kezébe veszi. A lentiek csak irányadó számok a konkrét fegyverek Célzó Értéke és egyedi jellemzőik eltérhetnek ezen értékektől, de nagyjából ebben a skálán mozognak.

Fegyverkategória	CÉ	Fegyverek	Speciális
Hajító szálfegyverek, Egyéb tárgyak	+ 0	Kard, zsámoly, korsó, hajításra nem alkalmas fegyverek	Maximális Hatótávjukhoz hozzáadható: (ERŐ x Osztó)
Apró hajítófegyverek	+4	Tőr, dobótőr, hajítóbárd, dárda, lándzsa, kő	-
Íjak	+10	Íjak	Sebzés bónusz = ERŐ 2 feletti része (ha erre az Erőre lett tervezve)
Nyílpuskák	+16	Nyílpuskák	A kézi nyílpuskától felfelé Páncéltörőnek számítanak: SFÉ = a vért rétegeinek száma (mágikus vérték esetén a KM szava dönt)

Megjegyzés: Amennyiben valaki hajításra nem alkalmas fegyvert akar dobni, akkor az adott fegyver forgatásában kismesteri (6-os) fokozatnak kell lennie.

Távolba ható fegyverek esetén különbséget teszünk Erőből és Ügyességből használtak között. A fenti tulajdonság szerepe a sebzésbónusz és a végső Célzó Érték kiszámításánál mutatkozik meg. Hogy egy fegyvert Erőből, vagy Ügyességből forgathatunk, azt a Távolsági fegyverek (1.2) fejezet alatt található táblázatból olvashatjuk ki.

1.1.4 Támadások száma

Íjászat, Hajítás

Az íjász/hajigász támadásainak száma attól függ, hogy milyen képzett az adott fegyver használatában, vagy annak Harcmódorában, illetve fűgre. Ezt a kapcsolódó harci képzettség foka és a Gyorsaság tulajdonság határozzák meg az alábbiak szerint:

$$\text{Sebesség} = \text{aktuális harcmódor} + \text{Gyorsaság Tulajdonság}$$

Kézifegyvereknél az alábbi módon kategorizálunk:

- 5-ös: rövid fegyverek → 5 Sebesség pontonként nő 1-el a támadások száma
- 6-ös: egykezes és szálfegyverek → 6 Sebesség pontonként nő 1-el a támadások száma
- 7-os: kétkezes fegyverek → 7 Sebesség pontonként nő 1-el a támadások száma

Távolsági fegyverek esetén viszont nem mindegyiknek van Sebesség kategóriája, mivel újratöltésük annyi időt vesz igénybe, hogy nem lehetséges velük egy körben többször támadni (pl. nyílpuskák).

Ebben az esetben lehet hasznos a „Gyors újratöltés” harci fortély.

Az egyes fegyverek Sebesség kategóriáját lásd a Harcrendszer „Fegyverek” alfejezetében (táblázat)!

1.1.5 Célpont Védő Értékének kiszámolása

Ez az érték reprezentálja a célpont eltalálásának nehézségét. Ugyanolyan célszámként viselkedik, mint a rendes Védő érték, azaz, ha a lövést/hajítást végző karakter Célzó Értékkel együtt számított Támadó dobása eléri, vagy meghaladja ezen értéket, akkor találatról beszélünk.

A fentiekben kifejtettük a célpont Védő Értékének kiszámításához szükséges értékeket. Most lássuk, hogy kapjuk meg a végleges értéket.

$$\text{Célpont VÉ} = \text{Szorzó} \times \text{Cellaszám}$$

Lássuk, mit is jelentenek az egyes értékek!

Célpont VÉ kiszámítása		
Érték		Leírás
Szorzó		Univerzális szorzó, mely az alábbi módosítók összegéből áll
	Mozgás módosító	A mozgás jellegéből adódó alap szorzó
	Méret módosító	A célpont méretéből adódó módosító
	Láthatóság módosító	A célpont láthatóságától és sötétben való zajosságától függő módosító
Cellaszám		A célpont Távolságának és a fegyver Osztójának hányadosa felfelé kerekítve.

Az alábbiakban kifejtjük a fenti táblázatban foglalt egyes értékek jelentését.

1.1.6 Szorzó

A Szorzó a célpont Védő értékének kiszámolásában játszik szerepet. Az alábbi módosítók összege adja meg értékét:

- Mozgás módosító
- Méret módosító
- Láthatóság módosító

Mozgás módosító

Ha a célpont mozog, jóval nehezebb eltalálni. A távolság növekedésével ez a nehézség nem lineárisan, hanem exponenciálisan nő, éppen ezért érthető, hogy a mozgás is a Távolsági szorzó része. Alább az egyes mozgás típusokhoz tartozó módosítókat olvashatjuk.

Célpont mozgásának jellege	Módosító	Megjegyzés
Álló	3x	A célpont mozdulatlan
Lassú, egyenletes	5x	Lassú séta, léptetés lovon. Többet harcolnak, bármelyik fél eltalálása jó. (Közéjük lövés) (Vagy: 3x (álló), méret bónusz (-1/2x). Aztán k6, h kit talált el)
Gyors, egyenletes	8x	Egyenletesen futó ember, vágató lovas
Kiszámíthatatlan	15x	A célpont ugrál össze-vissza, cikk-cakkban fut.
Harcoló célpont	20x	Csak egy konkrét harcoló fél eltalálása jó.

Lövész mozog

Természetesen a lövést végző személy mozgása is befolyásolja a találati esélyeket, hiszen könnyebb állva célozni, mint mondjuk futásból. A lövész mozgása az alábbiak szerint módosíthatja a Szorzót:

Lövész mozgása	Módosító	Megjegyzés
Mozdulatlan / Álló lövész	+0x	
A lövész lassan egyenletesen sétál	+2x	
A lövész lassan fut	+5x	
A lövész rohan	+10x	

Szél hatása a Szorzóra – Opcionális szabály

További opcionális szabály: amennyiben rendkívül erős szél fúj, akkor az is módosíthatja a célpont Védő Értékét, mivel az erős széllökések eltéríthetik a lövedéket.

Szél ereje	Szorzó módosító
Nagyon erős szélben	+4x
Viharos szélben	+8x
Orkán erejű szélben	A lövés lehetetlen

Méret módosító

Célpont mérete	Módosító	Megjegyzés
Pénzérme	+7x	
Alma	+5x	
Macska, Dinnye	+3x	
Törpe, gyerek	+1x	
Átlagos ember/elf méretű	+0x	
Ló oldalról, Ogre	-1x	
Lovas	-2x	
TODO		
TODO		

PROBL: Probléma: ha a Szorzó 0-ra csökken, vagy negatívba megy, akkor mi legyen? Szívás!

Célpont láthatóság módosítója

A látási viszonyok erősen meghatározzák a távolsági harcot, hiszen például félhomályban sokkal nehezebb eltalálni valakit, mint fényes nappal. Viszont... könnyebb valakit eltalálni sötétben, ha zajt ad ki. Ezeknek megfelelően a fenti körülmények is módosítják a Szorzó értékét, viszont egy Vakharcban járatos személy számára kisebb levonásokat okoznak. A fentieket ebben a táblázatban foglalhatjuk össze.

A célpont láthatósága és hangossága	Módosító képzetlenül	Módosító Vakharc – 1.fok	Módosító Vakharc – 2.fok*
Jól kivehető kontúr (Pl. nappali célpont; napnyugtakor háztetők álldogáló célpont)	0x	0x	0x
Homályos kontúr (Pl. félhomályban mozgó alaké; testközelségben lévő 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 fejevadász)	Szinte lehetetlen**	12x**	7x**

* Csak Hatodik Érzék diszciplínával

**A vaksötétben történő célzásról alább olvashatsz.

Sötét hatása a Szorzóra - Opcionális szabály

Ha valaki nagyfokú realiztikusságra törekszik, akkor alkalmazhatja az alábbi opcionális szabályt is: amennyiben a környezet legalább szürkületnek megfelelő sötétségű, akkor konstans +2x Szorzó módosító jár a VÉ kiszámításánál, mivel hiába jól kivehető a cél, sötétben sokkal nehezebb jól megbecsülni a távolságot.

Speciális	Szorzó Módosító
Szürkületi sötétben, vagy annál sötétebben	+2x

Távolsági harc vaksötétben

Zajos célpont

Ha a karakternek nincs Vakharc fortélyja, de alkalmazza a „Hatodik érzék” diszciplínát, akkor dobjunk K10-el, a dobáshoz ne adjunk hozzá semmit. A Célszám a célpont távolsága méterben. Ha sikeres a próba, akkor elkezdhetjük kiszámolni a CÉ és VÉ értékeket a táblázatban megadott 15x-ös **Látási Szorzóval**. Ha a karakter nem alkalmazza a diszciplínát, akkor a célszám 3-al nő.

Ha a próba sikertelen, akkor a lövés/dobás is automatikusan sikertelennek minősül. A rontás mértékétől függően közelben lévő barátot, szövetségest találhat el az eltévedt lövedék. Erről a KM dönt. Az 1-es dobás itt is mindig kudarc, a 10-es mindig siker.

Ha a támadó rendelkezik Vakharc fortéllyal (alap, vagy mesterfok), akkor nem kell a fenti dobást elvégeznie, hanem rögtön lőhet a táblázatban megadott Láthatóság módosítókkal.

Látható, hogy közvetlen közléről egy képzetlen is valószínűleg betalál, viszont ahogy nő a távolság, úgy csökkenek (drasztikusan) találati esélyei.

Példalövészet vaksötétben:

4.sz. harcos, Vakharcban képzetlen, CÉ Alap: 30, Önuralom:+3, **Lövészet – 9.szint**,

Fegyver: nyílpuska

$$\text{CÉ} = 30 + 6(\text{Önuralom}) - 30(\text{konstans}) = 6$$

Célpont jellemzői

Táv: 10m ▶ Cellaszám: 4 (10/3 ▶ 4)

Láthatóság: sötét, zajos célpont (12x)

A játékos először is dob k10-el. Ha az eredmény egyenlő 10-el (10m) (10% esély), akkor lőhet a Vakharc–1.foknak megfelelő szorzóval (12x). Ha ez sikerül, akkor, jön a VÉ számítás és a lövés, egyébként automatikusan célt téveszt.

Célpont sétál

- Mozgás: lassan mozgó (5x)
- $\text{VÉ} = 4 \times (12+5) = 68$
- Találati esély: 33%

Célpont áll

- Mozgás: álló (3x)
- $\text{VÉ} = 4 \times (12+3) = 60$
- Találati esély: 41%

Csendes célpont

Mielőtt bármit kiszámolnánk, nézzük meg, van-e a karakternek **Vakharc** fortély. Ha nincs, és a célpont nem ad ki semmilyen zajt (ne feledjük, vaksötétben vagyunk!), akkor a távolsági támadás automatikusan cél téveszt.

Ha van, akkor dobjunk K10-al, a dobáshoz ne adjunk hozzá semmit. A Célszám alapfokú Vakharc esetében a célpont távolsága méterben, mesterfokú esetén pedig e szám fele. Ha sikeres a próba, akkor elkezdhetjük kiszámolni a CÉ és VÉ értékeket a fenti táblázatban foglalt **Látási Szorzóval**. Amennyiben a karakter „Hatodik érzék” diszciplínát alkalmaz, a próba célszáma 3-al lecsökken.

Ha a próba sikertelen, akkor a lövés/dobás is automatikusan sikertelennek minősül. A rontás mértékétől függően közelben lévő barátot, szövetségest találhat el az eltévedt lövedék. Erről a KM dönt. Az 1-es dobás itt is mindig kudarc, a 10-es mindig siker.

1.1.7 Hatótáv, Fegyver Osztó, Cellaszám

Hatótáv

Minden távolba ható fegyvernek van **Hatótávja**, amely értelemszerűen az adott fegyverrel elérhető legnagyobb lőtávolságot jelenti. Ezt minden fegyvernél számon tarjuk, értékét méterben jelezzük. A játékos nem lőhet/dobhat a fegyver hatótávján túl (illetve hajítás esetén még szerepet játszhat a támadó Ereje, de erről később). (Példa: a Könnyű nyílpuska Hatótávja 50, tehát maximálisan 50 méterre lehet vele ellőni.)

Osztó

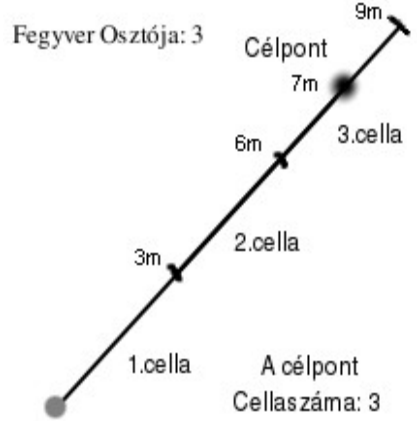
Az **Osztó** szintén méterben megadott távolságérték és fegyverenként változik. Azt mutatja meg, hogy hány méterenként nő az adott fegyverrel szemben a célpont Védő Értéke. Gyakorlatilag azt befolyásolja, hogy a cél távolságának növekedésével milyen ütemben romlik találati esélyünk. Érthető, hogy egy nyílpuska Osztója nagyobb, mint egy dobótőr, hiszen az előbbivel jó eséllyel támadhatunk akár 30-40 méterre levő célpontot is, míg egy dobótőr esetében ez már a lehetetlen kategóriába tartozik. A fentieket alább, a **Cellaszám** tárgyalásánál érthetjük meg. (Példa: a könnyű nyílpuska Osztója 4. Tehát 4 méterenként nő vele szemben a célpont Védő Értéke.)

Cellaszám

Számolt érték, mely értékét a következőképpen kapjuk meg:

$$\text{Cellaszám} = \frac{(\text{Cél Távolsága})}{(\text{Fegyver Osztó})} \rightarrow \text{Felfelé kerekítve !}$$

Ez a szám adja meg, hogy a fegyver **Osztójához** viszonyítva hányadik távolság "cellában" található a célpont. A Védő Érték kiszámításánál ezzel a számmal lesz beszorozva a **célpont szorzója**, amelyet a mozgás, méret, láthatóság, stb módosíthatnak (lásd alább).



Például ha egy hosszú íjjal (melynek Osztója 3) lövünk egy 7 méterre levő célra, annak Cellaszáma: 3. $(7/3 \rightarrow 3)$ mivel a 7 osztva 3-al, felfelé kerekítve egyenlő 3-al.

Az egyszerűség kedvéért álljon erről itt egy ábra, melyről megérthetőek a fentiek.

Ha a fegyver Osztója nem 3, hanem mondjuk 2 lenne, akkor következőképpen a célpont Cellaszáma 4 lenne $(7/2)$.

Alább az egyes fegyver-kategóriák tipikus **Osztó** értékét látjuk. Ettől csak rendkívül kevés esetben tér el egyik-másik konkrét fegyver, azok is csak nagyon indokolt esetben. Látható, hogy minél pontosabb egy fegyver, annál nagyobb az **Osztó** értéke.

Támadó		Példa fegyverek	Speciális
Nem hajításra készített tárgyak	1	Kard, zsámoly, söröskorsó	Maximális Hatótávjukhoz hozzáadható: $(Erő \times Osztó)$
Apró hajítófegyverek	2	Tőr, dobótőr, hajítóbárd	-
Íjak	3	Rövid íj, hosszú íj, + Kézi nyílpuska, dárda	Sebzés bónusz: Erő tulajdonság (ha erre az Erőre lett tervezve)
Nyílpuskák	4	Minden nyílpuska kivéve Kézi és Kharei	A kézi nyílpuskától felfelé Páncéltörőnek számítanak: $SFÉ = a \text{ vért rétegeinek száma}$ (mágikus vérték esetén a KM dönt)

Megjegyzés: Javasoljuk a KM-nek, hogy ha esetleg mágikus, vagy kifejezetten jó minőségű fegyver értékeit akarja az alapértékhez képest módosítani, akkor az Osztó értékét lehetőleg **ne** módosítsa, inkább a fegyver **Célzó Értékét** változtassa.

1.1.8 Távolsági fegyverek minősége

Nem minden fegyver egyformán jó minőségű, valamelyik igazi mestermunka, pontos, megbízható, mások pedig olyan hitványul vannak összeeszkábálva, hogy még egy öt méterre álló gólemet se talál el vele az ember.

*A távolsági fegyverek minősége azok CÉ-jét javítja, vagy éppen rontja. Például egy átlagos könnyű nyílpuska 16-es CÉ-vel bír. Egy kiváló nyílpuska, amely mestermunka, akár 20-25-öt is elérhet, ugyanakkor egy ócskavasnál nem lehet meglepő az 8-as érték. Szélsőséges esetben a fegyver Osztó értéke is módosulhat, de ökölszabályként kimondható, hogy az **Osztó** – minőségtől függően - **legfeljebb** ± 1 -el változhat az alapértékhez képest, továbbá csak lőfegyverekre vonatkozik, hajítófegyverekre nem. Egy hajítófegyvernél legfeljebb akkor elképzelhető a **Osztó** változása, ha annyira rossz minőségű, hogy átkerül az 2-esből a 1-es kategóriába. Pozitív irányba nem módosulhat.*

1.1.9 Célzó Érték kiszámolása

Mikor a támadó lövést, vagy hajítást végez, a Célzó Értékét állítja szembe a célpont távolsági Védő Értékével. A Célzó Érték kiszámolása a következőképpen történik.

$$\text{Támadó CÉ} = -30 + (2 \times \text{Önuralom}) + \text{Fegyver CÉ} + \text{CM} + \text{Harcmodor CÉ} + \text{K100}$$

Bővebben:

Támadó CÉ kiszámítása	
Összeadandó értékek	Leírás
K100	Dobás K100-al – támadó dobás esetén.
-30	Konstans. Ez az érték gyakorlatilag a célpont Védő Érték alapját adná, de mivel itt csak 1x (karakteralkotáskor) kell vele számolni, ezért a számolás meggyorsítása miatt átkerült ide.
2 x Önuralom	Az Önuralom kétszerese
Fegyver CÉ (kategória függő)	Különbséget teszünk a fegyverkategóriák közt attól függően, hogy alapesetben milyen könnyű velük célba találni. Az alábbi értékek csak irányszámok, a konkrét fegyver értékek ettől eltérhetnek. <ul style="list-style-type: none"> Hajító szálfegyverek: +0 CÉ Apró hajítófegyverek: +4 CÉ Íjak: +10 CÉ Nyílpuskák: +16 CÉ (A fentiek irányadó számok, egyes speciális fegyverek ezen értéke eltérhet ettől. Lásd a Távolsági fegyverek harcértékei fejezetet!)
CM	Célzóérték Módosító. Szintnként legfeljebb 4 vehető fel. 1 CM = 4KP
Harcmodor CÉ	Harcmodor képzettség szintje által kapott bónusz (lásd a harcmodor képzettségeket!)
Célzás	+10 CÉ módosító 1 célzással eltöltött kör után +20CÉ Képzett Célzás fortély megléte esetén. (Figyelem: íjnal csak 1 körig lehet kitartani!! 1 kör után körönként 10CÉ levonás!)
Egyéb	<ul style="list-style-type: none"> Képzetlenségből adódó levonás: -40 CÉ Hirtelen lövés: -30 CÉ Az egyes Fortélyokból adódó bónuszok. (Pl. a célpont hirtelen átfut az úton be egy másik takarás védelmébe és ez a lövést felkészületlenül éri) Nem "belőt" löfegyver: -30 CÉ (íjak) / -15 CÉ (nyílpuskák) Ha a támadó most lő először a fegyverrel, akkor íjak esetében -30CÉ, nyílpuskák használatánál pedig -15 CÉ módosító sújtja. Ha legalább fél órát töltött el a "belövessel", ez a módosító megszűnik. Egyébiránt a használat során folyamatosan tűnik el a hátrány (negyed óra után már csak -15 CÉ / -8 CÉ és így tovább). A fegyverek minősége befolyásolhatja azok Célzó értékét.

1.1.10 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:

$$\text{CÉ} = -30 (\text{Konstans}) + 6 (\text{Önuralom } 2x) + 16 (\text{nyílpuska}) + 15 (\text{CM}) + 4 (\text{lövészet}) = 11$$

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:

$$(11+k100) \text{ vs } 20$$

azaz ha Tetves legalább 9-et dob, akkor találatot ér el. Könnyű cél...

Dob K100-al, az eredmény 31, végső CÉ = $11+31 = 42$, tehát eltalálta a célt, dobhatja a sebzést.

De lássunk egy bonyolultabb esetet.

TODO: 2. példa

1.1.11 Harci körülmények hatása távolsági harcban

A harc közben számos körülmény lép fel, amely megváltoztatja az erőviszonyokat. Igaz ez a távolsági fegyverekre is. Az alábbi táblázat megadja, milyen helyzetben, mekkorák az említett módosítók.

Szándékos kitérés lövés előtt

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		
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

Megjegyzés: A próbához +2 járul, ha a karakter rendelkezik „Kitérés lövés előtt” harci Fortélyal.

Hajítás, fegyverdobás harc közben rosszabbik kézzel

Testközelben sikeres 6-os nehézségű Gyorsaságpróba esetén a célpont kitér a hajítás/lövés előtt.

Rejtett hajítás:

- Követelmény: Fegyverrántás - 1 fok, Kétkézes harc - 1.fok
- Fegyverrántás - 2 fok: Meglepetés esetén nehezíti az ellen Gyorsaságpróbáját +1-el
- Kétkézes harc – 1.fokkal: -20CÉ módosító
- Kétkézes harc – 2.fokkal: -10 CÉ módosító

Páros hajítás

Egyszerre két kézzel 1-1 fegyvert elhajítani. Ebben a szituációban 2 célzó dobást tesz a karakter -30 CÉ módosítóval. Természetesen ha mindkettő talál, mindkettő sebez is.

A fegyver méretének az Erő tulajdonság és a KM józan esze szab határt :)

Kétkézesség fortély megléte esetén csak -15 CÉ büntetés sújtja az alkalmazót.

Egyéb körülmények

Körülmény	CÉ módosító	Megjegyzés
A célpont fekszik, guggol	nincs	A védekező megváltozott mérete számít.
+1 kör Célzás	+10 CÉ	* Képzett célzás fortély megléte esetén: +20 CÉ Íjjal legfeljebb 1 körig lehet a Célzást használni, hosszabb ideig való kitartása körönként 10 CÉ levonást okoz.
Hirtelen lövés: a célpont hirtelen tűnik fel, rögtön löni kell	-30 CÉ	-
A lövész képzetlen az adott fegyver használatában	-40 CÉ	-
Nem "belőtt" lőfegyver	-30 CÉ (íjak) -15 CÉ (nyílpuskák)	Egy lőfegyvert a karakternek „be kell löni”, azaz kitapasztalni egyedi jellemzőit. Ez kb. fél óra gyakorlást jelent. Amíg a fegyver új használója ezt nem teszi meg, addig az adott fegyverre az itt leírt CÉ levonások vonatkoznak.

1.1.12 Fortélyok - Távolsági harc

A tapasztalt lövész (hajigász) nem csupán harcértékeivel tűnik ki társai közül, hanem egyedi trükkökkel, ismeretekkel, amik egy bizonyos területen a többi fölé emelik. Az alább összegyűjtöttünk minden fortélyt, ami a Távolsági Harccal kapcsolatos.

Minden a Fortélyok doksiban!

1.2. Távolsági fegyverek

Alább következnek a Távolsági fegyverek harcértékei.

Megjegyzés: Több fegyvernek van speciális "fortély", amely a harcértékek változásához vezet.

Hajító Szálfegyver	KÉ	Osztó	Hatótáv	CÉ	Sebzés	Kategória	Speciális / Megjegyzés
Könnyű kopja	-	1	60m		TODO	Hajítófegyver	Követelmény: Erő +3
Lándzsa	-	1	60m		TODO	Hajítófegyver	Követelmény: Erő +2
Dárda, hajító	-	2	60m		TODO	Hajítófegyver	Követelmény: Erő +0

Hajítófegyver	KÉ	Osztó	Hatótáv	CÉ	Sebzés	Kategória	Speciális / Megjegyzés
Hajítótor	25	2	15m	+4	TODO	Hajítófegyver	Automatikusan jár rá a Közeli lövés fortélynál leírt +10CÉ bónusz ha a célpont Cellaszáma 1.
Tőr	30	2	10m	+2	TODO	Hajítófegyver	
Hajítóbárd	30	2	20m*	+4	TODO	Hajítófegyver	Maximális hatótávolsága: 20+(Erő x 4)
Slan csillag	20	1	15m	+3	TODO	Hajítófegyver	
Ramiera	40	1	10m	+1	TODO	Hajítófegyver	
Paritty	50	2	70m	+4	K10	TODO	
Bola	-	1	20m	+2		Hajítófegyver	
Gránát, alma, kő	25	1	20m*	+0	TODO	Hajítófegyver	Maximális hatótávolsága: 20+(Erő x 5)

Egyéb távolsági fegyverek	KÉ	Osztó	Hatótáv	CÉ	Sebzés	Kategória	Speciális / Megjegyzés
Dobóháló	-	1	4m*	+0	-	TODO	Maximális hatótávolsága: 4+Erő
Köpeny	-	1	4m	+0	-	TODO	
Lasszó	-	1	10m	+0	-	TODO	

Lőfegyver	KÉ	Osztó	Hatótáv	CÉ	Sebzés	Speciális / Megjegyzés
Rövid íj	30	2	60	+10	k8 + Erő mód.*	*Csak ha az íj erre az Erő értékre lett tervezve!
Hosszú íj	36	3	120	+12	k10 + Erő mód.*	*Csak ha az íj erre az Erő értékre lett tervezve!
Visszacsapó íj	30	3	160	+10	2k6 + Erő mód.*	*Csak ha az íj erre az Erő értékre lett tervezve!
Elf íj	25*	3(4*)	120	+13	2k8 + Erő mód.*	*Csak a készítője (és egyben birtokosa) kezében, egyébként hagyományos íjként működik. Osztója: 3.
Kézi nyílpuska	-	3	20	+10	k6	* A kézi nyílpuska kevésbé pontos fegyver kis mérete miatt.
Nyílpuska	-	4	50	+16	k6+2*	Nem páncéltörő ?? A nehézvértet nem viszi át!
Nehéz nyílpuska	-	4	80	+16	2k6+2	Páncéltörő Ez átviszi a nehézvértet is!
Shadoni páncéltörő	*	4	120	+4	3k6+3**	* Újratöltés: 1 emberrel: 3 kör, 2 emberrel: 1 kör ** Páncéltörő
Kharei nyílpuska	20*	4	50	+14	k6+1	* Míg ki nem fogy a tár. Újratöltés: 1 kör
Aquir nyílpuska*	-	3	50	+16	k6+2**	* Halálos hatása csak aquir kézben érvényesül ** Páncéltörő
Fúvócső, kicsi	30	1	16	+8	0 vagy 1*	* k6 dobás: 1-5: 0 ÉP, 6: 1 ÉP
Fúvócső, vadász	30	1	30	+10	k2	

