

# 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!

Harci linkek online

- 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	<b>VÉ csökkentés</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Alaphelyzetben (nincs előnyös-hátrányos helyzet):<ul style="list-style-type: none"><li>• mindkét fél <b>nagykockával</b> csökkent (k100)</li></ul></li><li>• Legalább 1 penge fegyverméret különbségnél:<ul style="list-style-type: none"><li>• Előnyös helyzetű támadó: <b>nagykockával</b> csökkent (k100)</li><li>• Hátrányos helyzetű támadó: <b>kiskockával</b> csökkent (k100)</li></ul></li><li>• 2 penge, vagy nagyobb méretkülönbségnél:<ul style="list-style-type: none"><li>• Előnyös helyzetű támadó: <b>(nagykocka+1)</b>-el csökkent (k100)</li><li>• Hátrányos helyzetű támadó: <b>kiskockával</b> csökkent (k100)</li></ul></li></ul>
TÉ >= VÉ	<b>Találat → ÉP sebzés</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Áldozat: Páncéldobás (hogyan számít-e az SFÉ)</li><li>2. Támadó: k20 + fegyver SP – SFÉ = ΣSP</li><li>3. Áldozat: ÉP seb, VÉ csökkentés megállapítása (táblázatból), Sebesülés kategória (S)</li></ol>

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 találat (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 területet találtak-e el. Minden páncél X %-ban védi a testet. Pl. torzót védő: 60% (1-6 dobás: véd)  
Ha föl 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 találat, akkor az össz sebzés: **5 SP → 1 ÉP, 10 VÉ.**
  - 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 találat, 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"> <li>• Bekerülni: Belharcba kerülés manőverrel</li> <li>• Kijönni: Belharcból kibontakozás manőverrel</li> <li>• Mindenki a saját Harcmódorának módosítóival küzd</li> <li>• Belharc fortély bónuszai: KÉ:+2, TÉ/VÉ:+3 fokként. Csak <b>Közelharc</b> harcmódorban jár.</li> <li>• A rövid (0) pengénél nagyobb fegyverek értékei: 0-ra esnek, sebzésük max: +1 SP, „<b>Harckeret</b>” csökken 5-el. <b>Erőbónusz</b> és <b>MF</b> fortély bónuszai maradnak.</li> <li>• Pusztázó kéz értékei 0-ra emelkednek</li> <li>• Erőbónusz: TÉ/VÉ: +10 x Erő</li> </ul>
Beszorított helyzet	Lásd a leírást!	-
Észrevétlen támadás	Áldozat Védő Értéke: mozgás jellegétől függő VÉ	Lásd a <a href="#">VÉ táblázatot online</a> .
Fegyverrántás	Pusztázó kéz KÉ fegyver-függő levonással:  [0 ;-10] KÉ	A sikeres fegyverrántás után (is) az ellenfél támad - fegyveres VÉ ellen. Viszont <b>10</b> -el túldobott KÉ esetén már maga 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 fekvő	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	
Roszzabbik kézben tartott fegyver	KÉ:-10, TÉ:-20, VÉ:-20	Kivétel: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kétkezesség</b> fortély. Csak annyit ad, hogy rosszabbik kézzel is levonás nélkül tudsz harcolni, de csak 1 fegyverrel!!</li> <li>• <b>Kétkezes Harc</b> fortély</li> </ul>
Vadállatok ellen	Lásd a leírást!	
Védekező takarásban	Támadó TÉ: -20 Védekező TÉ: -10	