

## 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 dob, 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	<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>Túlütés → ÉP sebzés</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Áldozat: Páncéldobás (hogyan számítsuk 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 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 talált-e el. Minden páncél X %-ban védi a testet. Pl. torzót védő: 60% (1-6 dobás: véd)  
Ha fölé 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

**Pusztázás:**  
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, ha sebző, megakadályozta a manővert.
  - 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 túlütés, 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	10-el túldobott KÉ esetén 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	
Roszbabbik 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	