

Karakteralkotás táblázatok

Tartalomjegyzék

1. Tulajdonságok.....	2
2. Életerő és Kábulat Pont.....	2
3. Karakter pontok (KP) elosztása.....	3
4. Képzettségek KP igényei.....	4
5. Képzettséglista.....	4
6. Manőverek.....	6
7. Fortélyok.....	7
7.1. Harci fortélyok.....	7
7.2. Lovas fortélyok.....	13
7.3. Íjász, Hajítás fortélyok.....	14
7.4. Általános fortélyok.....	15
7.5. Alvilági és fizikai fortélyok.....	16
7.6. Szociális fortélyok.....	17
7.7. Világi Fortélyok.....	18
7.8. Tudományos Fortélyok.....	18
7.9. Művészeti Fortélyok.....	18
7.10. Mágikus, misztikus fortélyok.....	18
7.11. Pszí fortélyok.....	19
8. Karmák.....	20
9. Harcértékek.....	21
10. MGT.....	21
11. Páncélok, vérték.....	22
11.1. Sebzésfelfogó Érték (SFÉ).....	22
11.2. Páncél struktúrák, alapanyag minősége.....	22
11.3. Páncél tagok és a védett terület.....	22
11.4. Páncéldobás.....	22
11.5. Mozgásgátló Tényező (MGT).....	22
11.5.1 Alap (mellvért) MGT.....	23
11.5.2 Vért kidolgozottsága, csatolt elemek száma.....	23
11.6. Fém vérték alapanyagai.....	23
11.7. Páncél Ára.....	24
11.8. Példa egy páncél leírására.....	24
11.9. Erő bónusz MGT-re.....	24
11.10. Erő követelmény MGT-re.....	24
11.11. Rossz méretű vért viselése.....	24
11.12. Egydarabos tag viselése.....	24
11.13. Sérült vért javítása és MGT módosító hatása.....	24
11.14. Példa átlagos páncélra.....	25
11.15. Vértviselet fortély.....	25

1. Tulajdonságok

Tulajdonság	Pont költség
-5	-
-4	1
-3	2
-2	3
-1	4
0	5
+1	6
+2	8
+3	11
+4	15
+5	20

Erő, Edzettség, Ügyesség, Gyorsaság,
Intelligencia, Emlékezet, Önuralom, Fogékonyság

- Induló értékük: -5
- 64 pont osztható szét
- Minden 4.szinten +2 bónusz pont jár
- Fajok határai: a teljes szabálykönyv Karakteralkotás fejezetében
- Szintlépés: 1000KP

2. Életerő és Kábulat Pont

Életerő Pontok			
S1 (ÉP/4)	S2 (ÉP/4)	S3 (ÉP/4)	S4 (ÉP/4)

Harcérték levonások			
-	-3 TÉ*	-13 TÉ*	-23 TÉ*
*Csökkenti: (Fájdalomtűrés+Önuralom)			

Az **Életerő Pontokat** 4 egészség kategória közt egyenlő arányban (az össz ÉP 1/4-e minden oszlopba) osztjuk el. Ha maradékos az osztás, akkor a maradékot balról jobbra osszuk el.

$$\text{ÉP} = 12 + (2 \times \text{Edzettség})$$

← Példa 18 ÉP elosztására

Harcérték levonások:

Kategóriánként (-10 TÉ), de ezt csökkenti a (Fájdalomtűrés+Önuralom) összege.

← Példa. Mondjuk (Fájdalomtűrés+Önuralom) = 7

→ A levonások így: 10-7=3 ; 20-7=13 ; 30-7=23

3. Karakter pontok (KP) elosztása

$$\text{KP} = 150 + (\text{Tapasztalati szint} \times (80 + \text{Intelligencia})) + (\text{Tapasztalati szint} \times (15\text{KP} + \text{Emlékezet}))$$

→ (CSAK NEM harci/misztikus ismeretekre költhető)

- **Speciális bónuszok:** **Vakság:** +40 KP; **Süketség:** +30 KP (csak karakteralkotáskor!)

A játékosnak ezen Karakter Pontjaiból kell felvennie a következőket:

- **Képzettségek**
 - A harci és misztikus képzettségek szintje legfeljebb (**szint+3**) lehet
 - A többi képzettség értéke pedig legfeljebb (**szint+8**) lehet
 - Szintlépéskor legfeljebb **2-vel** növelhetőek a képzettségek, kivéve, ha 0-ról akar valaki egy képzettséget tanulni. Ilyenkor szintlépéskor maximum **3. szintre** növelheti egy lépésben az ilyen képzettséget.
 - Egy Átlagos, vagy Specializáció képzettség legfeljebb 3-al lehet magasabb, mint az őt magába foglaló Átfogó, vagy Átlagos képzettség. Ha nincs fölé tartozó képzettség (pl. Nyelvismeret esetén), akkor természetesen nincs felső korlát.
 - A képzettségek egyes kiemelt szintjeinek is lehetnek követelményei! Magas szinten főleg.
- **Fortélyok** (1, vagy többfokúak)
 - Minden fok költsége: 15KP
 - Több fokú Fortélyoknál szintenként csak egy fokot lehet fejlődni akkor is, ha lenne elég KP több fokra is! Ez alól kivétel az 1. szint (karakteralkotás).
 - Egy szintlépés alkalmával nem vehető fel két olyan Fortély, amely ugyanazt a jellemzőt/képzettséget, stb módosítja.
 - A fortélyoknak lehetnek követelményei: Tulajdonságok elvárt értékei, képzettségek elvárt szintje, esetleg más fortélyok megléte, vagy valamilyen nem számszerűsíthető körülmény.
- **Harcérték módosítók (HM)**
 - 1 HM = 5 KP; 1 CM = 5KP
 - max 8 HM/szint (HM = „puszta kezes” HM, amibe a TÉ és VÉ tartozik bele)
 - max 4 CM/szint (CM = Célzó Érték Módosító, ami a CÉ-re fordítandó harcérték módosítót jelöli)
 - Szintenként TÉ-re vagy VÉ-re legfeljebb 3-al több HM-et lehet költeni, mint a másakra!
- **Mana pontok, tanult Mágikus tradíció (ha van), Mágiaiskolák**
 - 1 Mana pont = 3 KP
 - Mágikus tradíciók: 50KP-ba kerülnek (csak 1x vehetőek fel) és követelményeik vannak (van amelyik, csak 1.szinten vehető fel). (Például: Kyr mozaikmágia, Vulgármágia, stb.)
 - Mágiaiskolák: Átlagos képzettségek. Csak azok a mágiaiskolák tanulhatóak, amelyek a karakter által ismert mágia tradíció alá tartoznak.
- **Pszi tradíció, Pszi iskolák, Pszi pontok**
 - 1 ψ p = 2 KP
 - Pszi-alkalmazás: 4 fokú fortély egyre erősebb követelményekkel. Az alkalmazás fokát adja, nélküle nem lehet ψ p-ot venni, vagy ψ tradíciót tanulni.
 - Pszi tradíciók: átlagos képzettségek: vannak erősségeik és csak bizonyos diszciplínákat ismernek

4. Képzettségek KP igényei

Fokozat	Képzettség Szint	Átfogó	Átlagos	Spec+Könnyű
	1	6 +6KP	4 +4KP	2 +2KP
	2	10 +4KP	6 +2KP	3 +1KP
Novícius	3	16 +6KP	9 +3KP	5 +2KP
	4	24 +8KP	13 +4KP	7 +3KP
	5	34 +10KP	18 +5KP	10 +3KP
Kismester	6	46 +12KP	24 +6KP	13 +4KP
	7	60 +14KP	31 +7KP	17 +4KP
	8	76 +16KP	39 +8KP	21 +5KP
Mester	9	94 +18KP	48 +9KP	26 +5KP
	10	114 +20KP	58 +10KP	31 +6KP
	11	136 +22KP	69 +11KP	37 +6KP
Nagymester	12	160 +24KP	81 +12KP	43 +7KP
	13	186 +26KP	94 +13KP	50 +7KP
	14	214 +28KP	108 +14KP	57 +8KP
Élő legenda	15	244 +30KP	123 +15KP	65 +8KP

5. Képzettséglista

Alapból megkapott képzettségek

Név	Leírás
Helyismeret (városnyi terület)	<p>Ez egy speciális képzettség, melyre nem kell KP-t költeni. Minden karakter kezdéskor kap 10 szintnek megfelelő pontot, amit eloszthat az általa ismert városok/városnyi területek között. Például: Helyismeret – Shadlek : 10 vagy Helyismeret – Shadlek: 5 Helyismeret – Warwik : 3 Helyismeret – El Sobira fővárosa: 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Ha a játékosnak a fenti érték nem elég, akkor 1.szinten – de csak akkor! - Könnyű képzettségként növelheti bármely városnyi területre vonatkoztatott Helyismeret képzettségét. A Helyismeret értéke úgy változhat, hogy a KM egy kaland végén a TP-osztással együtt tetszés szerint ad pontot a karakterek Helyismeret képzettségére arra a helyre vonatkoztatva, ahol a kaland játszódott. Tehát ha a karakter a délvidékről származik és először volt Ifinben, akkor az eddig 0 értékű „Helyismeret – Ifin” képzettsége a kaland után akár 2-re is nőhet, ha sok újdonságot tapasztalt a várossal kapcsolatban. Ha a karakter egy általa ismert várost magában foglaló országgal kapcsolatban dob Helyismeret képzettségpróbát, akkor használhatja a városra vonatkoztatott értékét -3 büntetéssel.
Történelemismeret (saját város)	Első szinten minden karakter megkapja 3-as szinten a saját városára vonatkoztatott Történelemismeret képzettséget. Ez az érték természetesen KP-ból szabadon tovább növelhető, valamint más városokra is korlátozás nélkül felvehető KP-ból.
Vallásismeret (saját vallás)	Első szinten minden karakter megkapja 3-as szinten a saját vallására vonatkoztatott Vallásismeret képzettséget. Ez az érték természetesen KP-ból szabadon tovább növelhető, valamint más vallásokra is felvehető KP-ból, amennyiben ezt az előtörténet indokolja és a KM is engedélyezi.
Nyelvismeret (saját nyelv)	Első szinten minden karakter megkapja 6-os szinten a saját anyanyelvéhez tartozó Nyelvismeret képzettséget. Továbbá – a fentén kívül – megkapja még 3-as szinten a Közös nyelv ismeretét (Pyarroni) is. Amennyiben a karakter anyanyelve a Pyarroni, akkor csak azt kapja meg (6-os szinten), nem kap „ajándékba” más Nyelvismeret képzettséget, vagy Karakter Pontot! A képzettség KP-ból természetesen szabadon tovább növelhető.

Harci képzettségek

Átfogó: Közelharc, Kardvívás, Lándzsavívás, Pusztítás, Hajítás, Íjászat, Lövészet, Ostromlövészet, Mágikus lövészet

Átlagos: Fájdalomtűrés

Fizikai képzettségek

Átfogó: Akrobatika(→Átlagos: Esés, Ugrás)

Átlagos: Mászás, Lovaglás, Léglovaglás

Alvilági képzettségek

Átlagos: Lopakodás/Rejtőzés, Nyomolvasás, Álcázás/Álruha, Zárnyítás (→van spec), Csapdaállítás(→van spec), Tolvajlás, Zsonglörködés, Kínzás, Szerencsejáték(→Átlagos: Kártyázás, Kockázás)

Művészeti képzettségek

Átfogó: Zeneszerző (→Átlagos: Zene (hangszercsoport) (→Spec: Zene (konkrét hangszer)))

Átlagos: Festészet, Szobrászat, Kalligráfia (→spec mindháromra: Hamisítás (0-ról indul és nem mehet fölél!)),

Irodalom (önálló+3 régió)(→spec: Irodalom-ismeret (adott régió)),

Ének, Tánc(→spec:Tánc-speciális belső stílus)

Könnyű: Művészetismeret (Festészet és Kalligráfia ; Szobrászat ; Irodalom és színjátszás ; Zene)

Világi képzettségek

Átfogó: Értékbecslés (általános) → Értékbecslés(adott tárgycsoport:fegyverek, ékszerek, festmények, szobrok,..)

Gyógyítás(→Átlagos: Sebgyógyítás, Orvoslás)

Átlagos: Észlelés, Keresés, Emberismeret, Természetjárás(adott tájtípus), Herbalizmus, Vadászat, Szexuális kultúra, Etikett(adott kultúrkör), Hajózás (→van spec), Idomítás (→van spec), Szakma (ács, kőműves, borbély, kádár, varga, szűcs, cserző, (fegyver)kovács, gazdálkodás(birtok), ékszerész, molnár, pék, szabó, kötélgyártó, lakatos, rejtjelfejtő)(→spec: Hamisítás (0-ról indul és nem mehet fölél!)),

Könnyű: Helyismeret*

Tudományos képzettségek

Átfogó: Történelemismeret(Ynev)(→Átlagos: Történelemismeret(adott régió) (→Spec:Tört.ismeret(adott város)))

Vallásismeret(általános) (→Átlagos: Vallásismeret (adott hitvilág)),

Élettan

Átlagos: Ősi kultúrák ismerete(Külön ősi kultúráként. Történelem és Vallásismeret is egyben),

Ősi nyelv ismerete(Külön ősi nyelvenként), Jogismeret (adott kultúrkör. Pyarroni államszövetség, Toron, stb),

Alkímia(→van spec), Mágiaismeret, Építészet, Térképészet, Mechanika(→van spec)

Könnyű: Nyelvismeret (3-as szinttől, (ha van már Írástudó képessége), akkor tud írni/olvasni is az adott nyelven.). Típusai: Beszélt nyelvek, Harci / Klán nyelvek, Speciális (Pl. Kendőnyelv)

Átfogó	Átlagos	Specializáció + Könnyű
Méregkeverés	Méregkeverés (adott kategória) → ételmérgek → légi- és kontaktmérgek → fegyvermérgek	Méregkeverés (egy konkrét méreg)
Hadászat	Taktika (vezetői tudás) (szakaszvezető)	<ul style="list-style-type: none"> Nehézlovas taktika Falanx taktika Íjész taktika Fejvadászok vezetése Testőrség vezetése Útonállás/Rajtaütés (passzív tudásként is)
	Stratégia (elmélet)	<ul style="list-style-type: none"> Csatatervezés Hadtáp

Misztikus képzettségek

Átfogó: Asztrológia*, Demonológia*

Átlagos: Összpontosítás, Pszí iskolák

Vulgármágia képzettségek

Átlagos: Asztrálmágia, Mentálmágia, Nekromancia, Termékenységi mágia, Rontások és Átkok, Betegségmágia, Méregmágia, Szexuálmágia (bájolások is), Tűzmágia, Villámmágia, Gyertyamágia, Bábúmágia, Bájjalok???, Rituálék és ceremóniális mágiák(???)

Sámánmágia képzettség iskolái

Átlagos: Szabadmágia, Ráolvasás, Átkok, Idézőmágia, Maszkmágia, Természeti mágia, Bábúmágia, Rituálék

Bárdmágia képzettség iskolái

Átlagos: Fénymágia, Hangmágia, Dalmágia, Asztrálmágia, ???

Ordani tűzmágia képzettség iskolái

Átlagos: ???, ???

Mozaikmágia képzettség iskolái

Átfogó: Demonológia(lásd: Misztikus képzettségek)

Átlagos: Természetes anyagok mágiája, Asztrálmágia, Mentálmágia, Időmágia, Térmágia, Nekromancia, Drágakőmágia, Idézés??(szellemek), Ceremoniális mágiák(???)

6. Manőverek

- Kivételek, mert **NEM** KP-ba, hanem Manőverfejlesztő Pontba (**MFP**) kerülnek, amit automatikusan kap a játékos. (ΣMFP = összes **nem-távolsági** harcmodor szintek összege)
- Nem mind fejleszthető MFP-ből, van amit ráköltés nélkül simán „meg lehet csinálni”. De a legtöbb pusztavégrehajtásának is van szituációs, vagy egyéb követelménye.

7. Fortélyok

7.1. Harci fortélyok

	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
	Alakzatharc	Lásd a leírást!	A társak is ismerjék az adott alakzatot + Alakzat függő, lásd azok leírását!	Sokféle alakzat létezik. Gyalogos, kisebb létszámmra, nagy, csatatéri formációkra tervezett, valamint lovas alakzatok. Az Alakzatharc fortélyt akárhányszor felveheted. Ilyenkor választhatsz 2 alakzatot, melyek megtanulásának követelményeit teljesíteni tudod. Egyes alakzatok ismeretének több foka van, ezekre külön költeni kell. Például egy "Lovas ék" alakzat 2.fokához külön alakzatként ismerni kell már a "Lovas ék" 1.fokát is. Ha egy csoportban a társak legalább fele alacsonyabb fokon ismeri az adott alakzatot, akkor mindenkire az alacsonyabb bónuszok érvényesek. <i>A választható alakzatok (kicsi, nagy, lovas) listáját lásd a Harcrendszer fejezet "Harci alakzatok" fejezetében.</i>
	Fárasztás	1 fok	Harcmodor: 6.szint Ügyesség: +1	Ha a Fárasztás harci taktikát alkalmazod és rendelkezel ezzel a harci fortélyal, akkor további +3 VÉ -t csökkentesz ellenfeleden támadáskor. A fortély nagy ismerői a bajvívók és harcosok. Pusztításban nem alkalmazható.
	Belharc - konkrét fegyver	2 fok	1.fok: Ügyesség, Gyorsaság: +1 Közelharc - 6.szint 2.fok: Ügyesség, Gyorsaság: +2 Közelharc - 9.szint Használt fegyverre: Mesterfegyver - 1.fok	Testközelben érzed igazában elemekben magad. Sikeres „Belharcba kerülés” manőver esetén Belharc szituációba kerülsz és harcértékeidre – csak „Közelharc” harcmodor esetén – a következő pluszok járnak: 1.fok: KÉ: +2, TÉ: +3, VÉ: +3 2.fok: KÉ: +4, TÉ: +6, VÉ: +6 <u>Fontos:</u> ezt a fortélyt konkrét fegyverre (Pusztázó kéz is ide tartozik) kell felvenni, csak annak használatakor járnak a bónuszok. A Belharcot így többször is fel lehet venni. Az ellenfél módosítóinak változását lásd a Harcrendszer fejezet „Belharc” harci taktika leírásánál!
	Fegyverrántás	2 fok	1.fok: Gyorsaság: +1 2.fok: Gyorsaság: +2	Bónuszok fegyverrántás szituációban (az alkalmazó oldalán): 1.fok: +5KÉ 2.fok: +10KÉ Bővebben lásd a Harcrendszer fejezet Fegyverrántás alfejezetét!
	Forgószél támadás	1 fok	Min. 2 támadás Harcmodor: 6.szint Manőver ismeret: Kibontakozás/Átsiklás (1.fok)	1db támadást adhatsz le a körben, de azt egyszerre több ellenfél ellen (akik a fegyvered hatótávolságán belül vannak) Közelharcban nem alkalmazható!
	Gyors kezdeményezés	1 fok	Gyorsaság: +2	Kivételesen gyorsan mozdulsz a harcban. Kezdeményező Értékedre +4 bónusz jár.
	Harc helyhez kötve	1 fok	Önuralom: +1 Harcmodor: 3.szint	Felezi a Harc helyhez kötve szituációt levonásait: -5 KÉ, -10 TÉ, -10 VÉ

	Harci akrobatika	2 fok	<p>1. fok: Ügyesség: +2 Gyorsaság: +2 Akrobatika: 4.szint</p> <p>2. fok: Ügyesség: +4 Gyorsaság: +3 Akrobatika: 8.szint</p>	<p>Leírás: „Pattog, mint a nikkelbolha” - mondják, ha harcolni látnak. Küzdelem közben akrobatikus elemeket – ugrásokat, vetődéseket, pörgéseket – alkalmazol, amelyek előnyhöz juttatnak a földhözragadt kis senkik ellen...</p> <p>1.fok: Az Akrobatika képzettséged felét hozzáadhatod bónuszként TÉ/VÉ értékeidhez. Kibontakozás/Átsiklás manőverre +1 bónuszt kapsz.</p> <p>2.fok: Az Akrobatika képzettségedet 1:1 hozzáadhatod bónuszként TÉ/VÉ értékeidhez. Kibontakozás/Átsiklás manőverre +3 bónuszt kapsz.</p> <p>Fegyverek: A forgatott fegyverek össz pengehossza nem lehet nagyobb, mint 1 penge (Például 1db hosszú kard, vagy 2db rövidkard), továbbá súlyuk is fontos tényező (KM dönt).</p> <p>Vérték: a fortély csak olyan hajlékony, könnyű, nem-fém vértben használható, melynek nem nagyobb MGT-je X-nél.</p> <p>Alkalmazás: ha olyan a szituáció, hogy az alkalmazó nem képes, vagy nem akarja alkalmazni harca közben ezt a stílust (pl. túl feltűnő lenne az ugrabugrálása), akkor nem kapja meg a leírt bónuszokat.</p> <p>Helyigény: a KM dönt, hogy van-e elég hely az alkalmazáshoz, de ne legyen túl szigorú; egy közepes szobában is alkalmazható (falra ugrás, elrugaszkodás, stb).</p>
	Harci anatómia	3	<p>1.fok: Intelligencia: x Harcmodor: 4.szint Összpontosítás: 3.szint</p> <p>2.fok: Intelligencia: y, Közelharc: 8.szint Összpontosítás: 6.szint Élettan - 3.szint</p> <p>3.(titkos) fok: Intelligencia: z Fogékonyság: +1 Élettan - 5.szint Közelharc: 12.szint Összpontosítás: 9.szint Mester, aki tanítja:</p>	<p>Ismered a test sebezhető pontjait és tisztában vagy a létfontosságú belső szervek elhelyezkedésével.</p> <p>1. fok: +5 SP</p> <ul style="list-style-type: none"> a Visszafogott Csapás harci taktika csak Hátulról támadás esetén működik, harc közben nem. „Leütés hátulról” harci szituációban is bónuszt ad. <p>2.fok: +10 SP</p> <ul style="list-style-type: none"> Harc közben is használható a Visszafogott Csapás harci taktika. „Leütés hátulról” harci szituációban is bónuszt ad. <p>3.fok: + 10 SP</p> <ul style="list-style-type: none"> Ismer olyan kényes pontokat, amelyekkel béníthat, görcsöt vagy kábulatot okozhat, és az ilyen technikával okozott ugyanilyen hatásokat szüntethet meg. Szemgolyót szedhet ki harc közben. TODO: ez hogy jelenik meg a játékban?? A 3.fokot csak fejvadász, boszorkány, boszorkánymester és egyes harcművész iskolákban tanítják „Leütés hátulról” harci szituációban is bónuszt ad. <p><u>Megjegyzések:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> A fortély csak elfszabásúak ellen használható, ha anatómiájuk nem titok, vagy nem ismeretlen az alkalmazó számára Csatabárdokkal, buzogányokkal, kétkézes fegyverekkel a fortély nem alkalmazható. Nem alkalmazható Páncélszúrás manőver alkalmazása közben. A fent leírt előnyök nem érvényesülnek bármilyen világi, vagy mágikus módszerrel kiváltott harci lázban.

	Harci láz	3 fok	<p>1.fok: Harcmodor: 3.szint Erő,Edzettség:+1</p> <p>2.fok: Harcmodor: 6.szint Erő,Edzettség:+2</p> <p>3. (titkos) fok: speciális, nem vehető fel KP-ért</p>	<p>Harci extázisba esel, melyből nagyon nehéz kizökkenteni. A menekülésre nem gondolsz.</p> <p>1.fok:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erő, Edzettség, Gyorsaság tulajdonságpróbákra: +1 • KÉ:+2; TÉ:+4 VÉ:-10 • SP: +1 • Harcmodor Sebesség:+1; ÉP:+2 • AME, MME: +5 • Sebesülés TÉ levonása 5-el mérséklődik <p>2.fok:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erő, Edzettség, Gyorsaság tulajdonságpróbákra: +2 • KÉ:+4; TÉ:+8 VÉ:-10 • SP: +2 • Harcmodor Sebesség:+2; ÉP:+4 • AME, MME: +10 • Sebesülés TÉ levonása 10-el mérséklődik <p>3. fok (speciális): Csak mágiával érhető el. Például ork ereklye hatása, vagy Arel áldása. Ezek különleges állapotok, ezt a szintet nem lehet tanulással elérni, így KP-t sem lehet rá költeni. Bővebben lásd a Mágia fejezetet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erő, Edzettség, Gyorsaság tulajdonságpróbákra: +3 • KÉ:+6; TÉ:+12 VÉ:-10 • SP: +3 • Harcmodor Sebesség:+3; ÉP:+6 • AME, MME: +10 • Sebesülés TÉ levonása 15-el mérséklődik <p>Speciális:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pajzs VÉ nem számít, lövés, mágia, pszi tiltott. • Hajításnál a fegyver Osztója csökken:-1 (min 1) • A +ÉP a Harci láz alkalmazása alatt adódik csak hozzá az <u>utolsó</u> egészség kategória oszlopához. <p>Bekerülés Harci lázba:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 kör hergelés szükséges • Harc közben elég 1 kör • Ha sebet kap (vagy okoz magának), akkor szintén elég 1 kör
TÁP	Harcos elme	4 fok	<p>TODO: Erősebb követelményeket!</p> <p>1.fok: Önuralom: +1</p> <p>2.fok: Önuralom: +2</p> <p>3.fok: Önuralom: +3</p> <p>4.fok*: Önuralom: +4 Chi harc használata</p>	<p>A Fortély minden foka</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 VÉ-t semlegesít az ellenfél VÉ csökkenést okozó támadásaiból. Az ÉP seb okozta VÉ csökkenésre ez nem vonatkozik. • 1 ponttal mérsékeli a sebesülés hatására elszenvedett TÉ csökkenést • NEM mérsékli a Fárasztás harci taktika használata során az <u>alkalmazó</u> által elszenvedett automatikus VÉ csökkenést. <p>4.(titkos) fok: Az alkalmazó VÉ-je Védekező harcban (harci taktika) egyáltalán <u>nem csökken</u> ellenfelei támadásának hatására.</p>
	Hárítófegyver használat	1 fok	Ügyesség: +1	<p>Alapeset: hiába visel valaki hárítófegyvert, ha nem tudja használni, nem kap semmilyen pluszt.</p> <p>Hatás: Megkapja a hárítófegyver VÉ módosítóját Az egyes hárítófegyverek leírását lásd a Harcrendszer „Fegyverek” fejezetében.</p> <p>Gyakori hárítófegyverek: Alkarvédő, csatakesztyű, köpeny (köpenyvívás), tonfa, fejdázskard.</p> <p>Megjegyzés:: Egyszerre legfeljebb 1db hárítófegyver használható! Pusztító fegyverek és kétkezes, vagy nagyobb kardok ellen hatástalan, nem ad védelmet.</p> <p>Megjegyezés 2: a hárítófegyverre is felvehető Mesterfegyver fortély. Ekkor annak VÉ bónusza is beszámít.</p>
	Kaszabolás	2 fok	<p>1.fok: Erő: +1, Harcmodor: 4</p> <p>2.fok: Erő: +1, Harcmodor: 8</p>	<p>1.fok: Ha harc képtelenné teszel valakit, akkor kapsz egy bónusz támadást egy közeli ellenfél ellen. Ezt egy körben max 1x alkalmazhatod.</p> <p>2.fok: Mint az 1.fok, de akárhányszor alkalmazhatod egy körben. A fortély hatása lő- és hárítófegyverek használatánál nem érvényesül!</p>
	Elsőpró roham	1 fok	Harcmodor: 4.szint	<p>Roham esetén KÉ: +5; Erőbónusz duplázódik.</p> <p>Öngyilkos roham esetén a fentiek <u>nem</u> használhatóak.</p>

	Kétkezes harc	3 fok	<p>1.fok: Főfegyver harcmodora – 6.szint Kiegészítő fegyver harcmodora – 3.szint</p> <p>2.fok: Főfegyver harcmodora – 9.szint Kiegészítő fegyver harcmodora – 6.szint</p> <p>3.fok: Főfegyver harcmodora – 9.szint Kiegészítő fegyver harcmodora – 9.szint</p>	<p>Alapeset: Képzetlen kétkezes harc esetén két fegyver használatakor a főfegyver (nagyobb fegyver) harcmodora és értékei számítanak. Továbbá: -10 KÉ/TÉ/VE; +1 Sebesség</p> <p>1.fok: Főfegyver (nagyobb fegyver) harcmodora számít. Fegyver harcértékek összeadódnak. Egyik fegyver Mesterfegyver fortélyja sem számít. Továbbá: +3 <u>Harcmodor-Sebesség*</u></p> <p>2.fok: Mint az 1.fok, de csak a főfegyver Mesterfegyver fortélyja számít (akkor is, ha a két fegyver típusa ugyanaz!) Továbbá: +6 <u>Harcmodor-Sebesség*</u></p> <p>3.fok: Mint az 2.fok, de mindkét fegyver Mesterfegyver fortélyja beszámít (annál hosszabbak esetén viszont semmilyen bónusz nem számít és a fegyverek harcértéke 0) Továbbá: +6 <u>Harcmodor-Sebesség*</u> (ez nem emelkedik)</p> <p>*Harcmodor-Sebesség bónusz A sebesség bónusz végső értékét úgy kapjuk meg, hogy még fegyver-függő levonásokat alkalmazunk rá az alábbiak szerint:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adjuk össze a forgatott 2 fegyver pengéhosszait • Minden 0,5 penge 1 ponttal csökkenti a bónuszt <p>Fontos: A „rövid” fegyverek 0 pengének számítanak számolásnál!)</p> <p>Általános szabályok:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Támadások számának meghatározásánál a nagyobb fegyver számít (+sebesség beszámításánál) • Kétkezesség fortély: ha a Kétkezes harc legalább 1.fokú, akkor +1 Sebesség bónuszt ad • Méret limit: legfeljebb 2db 1 pengés kombinációval lehet kétkezes harcot folytatni, e felett semmilyen bónusz nem számít és a fegyverek harcértéke 0. 2db 1 penge hosszú fegyver forgatása esetén követelmény is van: → Erő +2 • Sebzésnél melyik fegyver talál: a k20-as sebződobással együtt dobunk k6-al is <ul style="list-style-type: none"> • azonos méretű fegyverek esetén: 1-3: gyengébb kéz fegyvere ; 4-6: ügyesebb kéz fegyvere sebez • nagy + kisebb fegyver esetén: 1-2: gyengébb kéz fegyvere; 3-6: ügyesebb kéz fegyvere sebez
	Kétkezesség	1 fok	Csak 1.szinten vehető fel.	<ul style="list-style-type: none"> • Mindkét kezettel levonás nélkül tudsz harcolni, de csak 1 fegyverrel!! • „Páros hajítás” harci szituációban csak -15CÉ büntetés jár mindkét kézre. • Ha legalább 1.fokon jártas vagy Kétkezes harcban és épp két fegyvert forgatsz, +1 járul harci Sebesség értékedhez.
	Kínokozás Miben különbözik a Harci anatómiától??	1 fok	Élettan (elfszabásúak): 4.szint	<p>Sebzésed: XX</p> <p>Ellenfeled Fájdalomtűrés célszáma 3-al nő. A próba rontása esetén Önuralom próba: 6 (nehéz) ellen. Ha elrontja, akkor a következő körben Harc gyűlölet vagy Harc félelemből módosítóival harcol (KM dönt). Csak egykezes szűrő-vágó fegyverrel alkalmazhatod.</p>
	Kitérés Lövés elől	1 fok	Ügyesség +3 Gyorsaság : +3 Összpontosítás 6.szint	<p><i>Gyorsaságod és hidegvéred páratlan! Képes vagy kitérni a rád kilőtt lövedékek útjából.</i></p> <p>Amennyiben észleled, hogy rád lőnek és nem számítasz Készületlennek, valamint kizárólag arra figyelsz, hogy elkerüld a lövedéket, akkor az erre vonatkozó Gyorsaságpróba során +2 bónuszt kapsz (Szándékos kitérés lövés elől).</p>
	Körkörös harc	1 fok	Akrobatika: 6.szint	<p>Ha megdobod az Akrobatika próbát (10+(plusz támadók száma x 2)) nehézség ellen, akkor nem tudnak közrefogni és nem alkalmazhatnak ellened orvtámadást, valamint nem kapják meg sem a Harc hátulról, sem a Harc félhátulról módosítóit.</p> <p>A próbát minden kör elején újra kell dobni.</p>

!!!

Pajzshasználat

2 fok

1. fok:
Erő: +0

2. fok:
Erő: +1

Pajzs	VÉ	MGT	TÉ levonás képzetlenül	TÉ levonás 1.fok	TÉ levonás 2.fok
Kis pajzs	10		-10 TÉ	0	0
Közepes pajzs	30		-15 TÉ	-5 TÉ	0
Nagy pajzs	50		-20 TÉ	-10 TÉ	0

MGT: változzon foktól függően, vagy ne? A fizikai képzettség- és tulajdonság-próbákra mindenképpen. Az MGT amúgy más levonást ne adjon szerintem...

Alapeset:: Képzetlen pajzshasználó. A pajzs VÉ felét kapja csak meg, és magas TÉ levonást kap.

1.fok: Tudsz pajzsot használni, megkapod annak teljes VÉ-jét.

- A TÉ levonás csökken (lásd a táblázatot)
- MGT érvényesül? (az brutál levonás!)

2.fok:

- A TÉ levonás csökken (lásd a táblázatot)
- MGT: harcban nem érvényesül a pajzs MGT büntetése.
- Támadhatsz is a pajzzsal.
 - Ha csak pajzs van nálad, akkor azzal
 - Ha fegyver is van nálad: akkor VAGY a fegyverrel VAGY a pajzzsal támadhatsz.
- Tanulhatsz pajzsos Manőver ismereteket.

Megjegyzés: Ha a karakter készületlen, vagy Meglepetés támadás áldozata, akkor a pajzs VÉ nem adódik hozzá a aktuális Védő Értékhez.

Nagy pajzsot cipelni hosszú távon igen kimerítő, ezért is viszik lovon, vagy fegyverhordozókkal a harcosok. Továbbá behatolásnál, szűk helyen, sűrű erdőben képtelenség cipelni.

Megjegyzés 2:
Ha valaki pajzsot használ, akkor közrefogás esetén csak a 3. ellenféltől kezdődik a plusz ellenfelenként járó -10VÉ

Páros harc

3 fok

1. fok:
Harcmodor:
3.szint
(mindkét félnek)

2. fok:
Harcmodor:
6.szint
(mindkét félnek)

3. fok:
Harcmodor:
9.szint
(mindkét félnek)
- Harmonikus kapcsolat

1. fok: Két jól összeszokott társ. Legalább 1 éve harcolnak együtt a közös taktika szerint.
Ilyenkor közös harc esetén plusz harcértékek:

- +5 TÉ, +5 VÉ
- egy ellenfél ellen +5KÉ
- 3 ellenféllel nincs túlerőből adódó VÉ csökkenés
- 3 ellenfél felett -5VÉ plusz ellenfelenként mindkét alkalmazóra

2. fok: Két szorosan összeszokott harcos, régóta kalandozó társak. Legalább 3 éve harcolnak együtt a közös taktika szerint.
Ilyenkor közös harc esetén plusz harcértékek:

- +10 TÉ, +10 VÉ
- 2 ellenféllel +5KÉ
- 4 ellenféllel nincs túlerőből adódó VÉ csökkenés
- 4 ellenfél felett -5VÉ plusz ellenfelenként mindkét alkalmazóra

3. fok: Ikerharc. Csak ikertestvérek között lehetséges, az is csak akkor ha kisgyerekkoruk óta folyamatosan legalább 5 évig gyakorolták a közös taktikát, mivel mély rezdülések, teljes összhang szükséges. Ha a két fél haragban van, kapcsolatuk disszonáns, vagy már 1 éve nem gyakoroltak együtt, akkor a 2.foknak megfelelő szintre esnek vissza.
Harmadik fokon közös harc esetén a plusz harcértékek:

- +15 TÉ, +15 VÉ
- 3 ellenféllel +5KÉ
- 5 ellenféllel nincs túlerőből adódó VÉ csökkenés
- 5 ellenfél felett -5VÉ plusz ellenfelenként mindkét alkalmazóra

			<p>1.fok: Közelharc – 3.szint Slan pszí iskola- 3.szint</p> <p>2.fok: Közelharc – 6.szint Slan pszí iskola- 6.szint Mesterfegyver (puszta kéz) - 1.fok</p> <p>3.fok: Közelharc – 9.szint Slan pszí iskola- 9.szint Mesterfegyver (puszta kéz) - 2.fok</p>	<p><u>Alapeset:</u> puszta kézzel csak KT sérülés okozható, valamint sebzése: -5+k20 SP</p> <p><u>Fortély hatása:</u> Ez a Harcművészek speciális fortélya. A Slan pszí útja delejes erőt ad a harcművésznek pusztakezes küzdelmében.</p> <p>1.fok: minden 3.KT→ 1 ÉP seb; KÉ,TÉ,VÉ: -10 Ököl SP: -2</p> <p>2.fok: minden 2.KT→ 1 ÉP seb; KÉ,TÉ,VÉ: -3 Ököl SP: 0; Vasököl használata nem ad további bónuszt</p> <p>3.fok: minden sebzés rendes ÉP seb; KÉ,TÉ,VÉ: 4 Ököl SP: +2</p> <p>Megjegyzés: a fentiek a "fegyver" alapértékei. A Mesterfegyver bónusz még ehhez pluszban hozzájön. Belharc szituációban mi legyen? Ugye ott -10-ről 0-ra emelkednek a Puszta Kéz értékei... Kapjon a Sárkány öklös +10-et simán?</p>															
	Támadás erőből	2 fok	<p>1. fok: Erő: +2, Harcmodor: 3.szint</p> <p>2.fok: Erő: +3 Harcmodor: 6.szint</p>	<p>TÉ-ből átrakhatsz a sebzésre 1:3 váltószámmal.</p> <p>1. fok: legfeljebb +5 SP (-15TÉ) 2 .fok: legfeljebb +10 SP (-30TÉ)</p>															
	Testőr	2 fok	<p>1.fok: Önuralom: +1 Összpontosítás – 3.szint Harcmodor - 4.szint</p> <p>2.fok: Önuralom: +2 Összpontosítás – 6.szint Harcmodor - 8.szint</p>	<p>Hasznos fortély, ha Védő Értékedet egy másik személyre is ki akarod terjeszteni.</p> <p>Alapeset: Ha társadat akarod védeni, kiterjesztheted rá Védő Értékedet, de csak -25 VÉ-vel (ennyivel csökken a Védő érték)</p> <p>1.fok: A levonás csak -15VÉ 2.fok: Levonás nélkül védheted pártfogoltad</p> <p>Speciális: az oltalmazott személy nem harcolhat, a testőrnek pedig két méteren belül kell lennie.</p>															
	Vakharc	3 fok	<p>1. fok: Összpontosítás: 3.szint</p> <p>2. fok: Összpontosítás: 6.szint Hallás vagy Intuáció: +3*</p> <p>3. fok: Összpontosítás: 9.szint Intuáció: +4*</p>	<p>Fok / Szituáció:</p> <table><tr><th>Fok / Szitu</th><th>Csönd és sötét</th><th>Zajok és sötét</th></tr><tr><td>Képzetlen</td><td>-30 KÉ, -50 TÉ/VÉ</td><td>-20 KÉ, -30 TÉ/VÉ</td></tr><tr><td>1.fok</td><td>-20 KÉ, -30 TÉ/VÉ</td><td>-10 KÉ, -15 TÉ/VÉ</td></tr><tr><td>2.fok</td><td>-10 KÉ, -15 TÉ/VÉ</td><td>nincs levonás</td></tr><tr><td>3.fok</td><td>nincs levonás</td><td>nincs levonás</td></tr></table> <p>Megjegyzés: ha a harc résztvevői mind képzetlen vakharcosok, akkor jó eséllyel üttőtávba se kerülnek. KM dönt a szituáció ismeretében.</p> <p>*2.fok speciális követelménye: +3-as Intuáció érzékszervi tulajdonság, amely lehet természetes eredetű, de elérhető a „Hatodik érzék” pszí diszciplína használatával. VAGY: +3-as Hallás érzékszervi tulajdonság, amely lehet természetes eredetű, de elérhető a „Képességnövelés” pszí diszciplína használatával.</p> <p>*3.fok speciális követelménye: +4-es Intuáció érzékszervi tulajdonság, amely lehet természetes eredetű, de elérhető a „Hatodik érzék” pszí diszciplína használatával.</p>	Fok / Szitu	Csönd és sötét	Zajok és sötét	Képzetlen	-30 KÉ, -50 TÉ/VÉ	-20 KÉ, -30 TÉ/VÉ	1.fok	-20 KÉ, -30 TÉ/VÉ	-10 KÉ, -15 TÉ/VÉ	2.fok	-10 KÉ, -15 TÉ/VÉ	nincs levonás	3.fok	nincs levonás	nincs levonás
Fok / Szitu	Csönd és sötét	Zajok és sötét																	
Képzetlen	-30 KÉ, -50 TÉ/VÉ	-20 KÉ, -30 TÉ/VÉ																	
1.fok	-20 KÉ, -30 TÉ/VÉ	-10 KÉ, -15 TÉ/VÉ																	
2.fok	-10 KÉ, -15 TÉ/VÉ	nincs levonás																	
3.fok	nincs levonás	nincs levonás																	

Vértviselet	3 fok	<p>1. fok: Erő: -1</p> <p>2. fok: Erő: +1 Edzettség: +1</p> <p>3. fok: Erő: +2 Edzettség: +2</p>	<p>Alapeset: A vért teljes MGT-je érvényesül.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 MGT → -0,5 KÉ, -1 TÉ, VÉ • 1 MGT → -1/5 mozgást igénylő képzettségpróbákra (lefele kerekítve) • Könnyű vért: definiálni (súlyban?) • Nehéz vért: definiálni (súlyban?) <p>Ha nehézvértet vesz fel a karakter teljesen képzetlenül, akkor a képzetlen fegyverhasználat büntetéseinek megfelelő levonások sújtják: KÉ: -20, TÉ: -30, VÉ: -30</p> <p>1.fok: Harcban ha könnyű vértet viselsz, 15-tel csökken a vért MGT-je. A mozgást igénylő képzettségpróbákra továbbra is a teljes levonás érvényes. Nehézvért viselése esetén nem csökken az MGT és a képzetlen fegyverhasználat levonásainak fele sújtja a karaktert: KÉ: -10, TÉ: -15, VÉ: -15</p> <p>2.fok: Harcban ha vértet viselsz, 30-cal csökken a vért MGT-je. A mozgást igénylő képzettségpróbákra továbbra is a teljes levonás érvényes. Nehézvértnél már nincs büntetés.</p> <p>3.fok: Harcban ha vértet viselsz, 35-tel csökken a vért MGT-je. A többi, mint a 2.foknál leírtak, de ha nehéz vértet viselsz, akkor lemez félvért esetén +5VÉ, lemez teljes vért esetén +10VÉ bónusz adódik hozzá Védő Értékedhez. Ennek oka, hogy már tudatosan használod vértedet, lecsúszatsz róla támadásokat, stb.</p>
-------------	-------	---	--

7.2. Lovas fortélyok

Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
Lovas harc	2 fok	<p>1.fok: Lovaglás – 3.szint Ügyesség - ?? Önuralom - ?? Fogékonyság - ??</p> <p>2.fok: Lovaglás – 6.szint Ügyesség - ?? Önuralom - ?? Fogékonyság - ??</p>	<p>Lovas harc során ezen fortély fokától függő mértékben a harcértékekhez hozzáadódnak a Lovaglás képzettségéből adódó harcérték pluszok. Ezeket úgy számítjuk ki, hogy a Lovaglás képzettséget egyszerűen Harcmódorként kezeljük és a szintjének megfelelő KÉ/TÉ/VÉ és SP pluszokat vesszük.</p> <p>A forgatott fegyver Harcmódorából adódó értékek továbbra is megmaradnak, tehát a fentiek bónuszként értelmezendők!</p> <p>Alapeset: A bónuszok <u>nem</u> adódnak hozzá, de 3. szint alatti Lovaglás esetén elszenvedi a harcmódor szokásos harcérték büntetéseit.</p> <p>Járjon alapból azért +5 (vagy +10) a magasabb pozíció miatt.</p> <p>1.fok: A bónuszok fele (felfele kerekítve) adódik hozzá a fegyveres harcértékekhez.</p> <p>2.fok: A bónuszok 1:1-ben hozzáadódnak a fegyveres harcértékekhez</p> <p>Speciális: ?</p>
Legázolás			
Lótáncoltatás			
Lovas íjászat			
Képzett lovasroham			

7.3. Íjász, Hajítás fortélyok

TODO: Újra átnézni őket, főleg a követelményeket a következő szempontok szerint:

- Észlelés és Összpontosítás képzettségek mint követelmények

Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
Célzás	1 fok	Önuralom +1 Hajítás/Íjászat/Lövészet - 5.szint Összpontosítás: 4.szint	Rövidebb idő alatt felméred a szelet, a távolságot és a többi változót, ami lövéseidet segíti, vagy gátolja. Alapeset: 1 célzással eltöltött kör után +10 CÉ módosítót kapsz Hatás: 1 célzással eltöltött kör után +20 CÉ módosítót kapsz Megjegyzés: A Célzás csak kiszámíthatóan mozgó cél ellen alkalmazható. Íjat legfeljebb 1 körig tarthatsz ki, utána minden további kör nemhogy javít, de ront a találati esélyeken (körönként ugyanennyit).
Gyors Lövés	1 fok	Gyorsaság +1, Hajítás/Íjászat/Lövészet - 5.szint	Lövéseidet/hajításaidat kivételesen gyorsan tudod leadni. ??????????
Gyors újratöltés	1 fok	Gyorsaság +1, Hajítás/Íjászat/Lövészet - 5.szint	Gyakorlatodnak köszönhetően kifejezetten gyorsan tudod újratölteni számszerűadat. A kilőtt nyílpuskád újratöltéséhez szükséges idő lecsökken. Kézi- vagy Könnyű nyílpuskád Sebesség értéket kap, melynek nagysága 7. Így lehetséges lesz velük egy körben többször is támadni, de legfeljebb 3-szor. Alapeset: Kézi- vagy Könnyű nyílpuskával körönként maximum egyszer lehet támadni.
Közeleli lövés	1 fok	Önuralom +1 Hajítás/Íjászat/Lövészet - 5.szint	Kifejezetten jól használod lőfegyveredet közeli célpontok ellen. Ez a Fortély csak lőfegyverekkel használható. Amennyiben célzásnál a Cellaszám 1, akkor +10 CÉ járul a Célzó Értékedhez.
Lovas íjászat	2 fok	1.fok: Lovas Harc – 1.fok Lovaglás – 6.szint Hajítás/Íjászat/Lövészet – 5.szint Mesterfegyver (íjra) – 1.fok 2.fok: Lovas Harc – 2.fok Lovaglás – 9.szint Hajítás/Íjászat/Lövészet – 9.szint Mesterfegyver (íjra) – 2.fok	Gyakorlott vagy a lóhátról való íjászatban, ennek hatására kisebbek negatív módosítód, ha mozgó hátasodról lösz. Alapeset: Ügetés esetén: -20 CÉ helyett -10 CÉ Vágta esetén: -40 CÉ helyett -20 CÉ 1.fok: CÉ büntetés csökken: Ügetés esetén: -20 CÉ helyett -10 CÉ Vágta esetén: -40 CÉ helyett -20 CÉ 2.fok: CÉ büntetés csökken: Ügetés esetén: nincs büntetés Vágta esetén: -40 CÉ helyett -10 CÉ
Lövés futás közben	1 fok	Önuralom +1 Hajítás/Íjászat/Lövészet - 5.szint	Futás közben is biztos marad a kezed, nem kell megállnod, hogy ellenfeledet eltaláld. Alapeset: Lassú futás közben +5x Szorzó büntetés jár a célpont VÉ kiszámításánál. Hatás: Ha lassú futás közben lösz, vagy hajítasz, akkor csak +3x Szorzó büntetés jár a célpont VÉ kiszámításánál.
Lövés reflexből	1 fok	Gyorsaság +1 Hajítás/Íjászat/Lövészet - 5.szint	Alapeset: Ha hirtelen kell löni, a Célzó Értéket -30 levonás sújtja. Hatás: Téged nem érint a Hirtelen lövés okozta büntetés, változatlan CÉ-vel támadhatod a váratlanul felbukkanó célpontot.

	Pontos Lövés	1 fok	Önuralom +1 Hajítás/Ijászat/Lövészet - 5.szint	<p>Nem okoz számodra gondot, hogy összevissza mozgó ellenfelet kell eltalálnod.</p> <p>Amennyiben kiszámíthatatlanul, vagy Harcoló ellenfélre lősz (hajítasz), a Mozgásból adódó szorzó módosítók lecsökkennek a következőképpen:</p> <table><tr><th>Mozgás jellege</th><th>Alapeset</th><th>Pontos lövéssel</th></tr><tr><td>Kiszámíthatatlan</td><td>15x</td><td>11x</td></tr><tr><td>Harcoló</td><td>20x</td><td>16x</td></tr></table>	Mozgás jellege	Alapeset	Pontos lövéssel	Kiszámíthatatlan	15x	11x	Harcoló	20x	16x
Mozgás jellege	Alapeset	Pontos lövéssel											
Kiszámíthatatlan	15x	11x											
Harcoló	20x	16x											
	Távoli lövés	1 fok	Önuralom +1 Hajítás/Ijászat/Lövészet - 5.szint	<p>A szokásosnál nagyobb távolságra tudsz támadni távolsági fegyverekkel.</p> <p>Ha olyan célra lősz/hajítasz, aminek a Cellaszáma nagyobb, vagy egyenlő, mint 5, akkor a kiszámolt Cellaszámot 1-el csökkentheted (de 4 alá nem csökkenthet! (kell ez?)) (Vagy 2-vel?)</p>									

7.4. Általános fortélyok

	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
	Éber alvó	1 fok	-	Alvás közben dobott Észlelés próbára +2 bónusz jár.
	Kitartás	1 fok	Edzettség: +1	Úszás, futás, vagy egyéb tartós igénybevételnél Edzettség próbára +2 bónusz
	Sprint	1 fok	Gyorsaság: +1	Futás esetén rövid távú igénybevételnél Gyorsaság próbára +2 bónusz jár (futás)
	Gyöngyhalász	1 fok	Úszás: 2.fok Edzettség: +2	Tovább bírja a víz alatt. Kifejteni.
	Fakír	2 fok	1.fok: Önuralom : +1 2.fok: Önuralom : +3	Kínzás esetén pluszt kap a Fájdalomtűrés próbára. 1.fok: +3 2.fok: +6
	Csomózás	2 fok	1.fok: Ügyesség: 0 2.fok: Ügyesség: +1	Csomózás: csomók ismerete. Megkötözés/szabadulás szituációban (akár egymás távollétében):
	Kötéléből szabadulás	2 fok	1.fok: Ügyesség: +1 2.fok: Ügyesség: +2	Ügyesség ellenpróba, melyhez 1.fokon +2, 2.fokon +4 bónusz járul mindkét fortély esetén.
	Kocsihajítás Legyen inkább képzettség?	2 fok	1.fok: - 2.fok: Ügyesség: +1	1.fok: Postakocsi, ökrösszekér 2.fok: Harci szekerekre, nagy fogatokra
	Hangutánzás	2 fok	1.fok: - 2.fok: Fogékonyaság: +2	1.fok: komikusok előadására, állatok hangjának utánzására 2.fok: Teljesen megtevesztő emberi hang utánzás Megjegyzés: Nyelvi ismeretek, faji különbségek nehezítenek!!
	Szájról olvasás	1 fok	- Nyelvismeret: 3-6 (szituációtól függ) - Intelligencia: +1 - Jól látható legyen a célszemély szája.	Beírni
	Szerencsés	1 fok	-	Egy játékkalkalom során egyszer egy, a játékos által dobott, vagy ellene dobott kockadobást az illető megismételhet/megisméltethet.

7.5. Alvilági és fizikai fortélyok

	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
	Biztos kezű mászó	1 fok	-	Leírni A rontások leeséstől véd. Bár az Erő és Edzettség bevetése ezt megoldja, szóval talán nem kell.
	Úszás	2 fok	1.fok: - 2.fok: Edzettség: +2	Alapeset: Az illető elmerül, fuldoklik 1.fok: Tud úszni, hosszú távú úszás esetén Edzettség próbára +2 2.fok: Mint az 1.fok, de Edzettség próbára +4
	Futás	2 fok	1.fok: Edzettség: +1 2.fok: Edzettség: +2	Alapeset: Hosszútáv futásnál Edzettség próba 1.fok: Hosszútáv futáskor Edzettség próbára +1 Rövidtávra: Gyorsaság +1 2.fok: Hosszútáv futáskor Edzettség próbára +2 Rövidtávra: Gyorsaság: +2
	Kaméleon	1 fok	Álcázás/Álruha - 6.szint	Az Álcázás/Álruha képzettség tanulása során nem minden 3., hanem minden 2. szinten kap új szerepet a karakter.
	Kötéltánc Nem lesz, aki ezt felvenné.. (legyen 1 fokú?)	2 fok	Akrobatika: ???	Alapeset: Akrobatikára dobhatsz kötéltáncos szituációban (-6)-al 1.fok: Akrobatikára dobhatsz kötéltáncos szituációban (-2)-vel 2.fok: Akrobatikára dobhatsz kötéltáncos szituációban levonás nélkül
	Pók	1 fok	Mászás: +6 Ügyesség: +2	Gyorsabban tudsz mászni. Kifejteni.
	Suhanó árnyék	1 fok	Lopózás/Rejtőzés: +6 Ügyesség: +1	Gyorsabban tudsz lopózni. Kifejteni
	Szabotőr	1 fok	Mechanika: 3.szint	Ha egy csapdát akarsz hatástalanítani, vagy mechanikus szerkezetet tönkretenni, akkor a Mechanika képzettségpróbára +6 bónusz jár. Csak már felfedezett csapdákra vonatkozik!
	Százarcú	2 fok	1.fok: Álcázás/Álruha: 4.szint 2.fok: Álcázás/Álruha: 8.szint	Rögtönzött kellékekből is képes vagy álruhát barkácsolni. Gyorsan át tudsz változni. Ne feledjük: <i>ilyen esetekben a próba célszáma növekszik!</i> Alapeset:: Gyors átöltözéskor körülménytől függően + [1-6]-al nőhet a képzettségpróba nehézsége. 1.fok: A gyors átöltözés büntetését 3-al csökkentheted képzettségpróbánál. 2.fok: A gyors átöltözés büntetését 6-al csökkentheted képzettségpróbánál.
	Villámgyors keresés	1 fok	Keresés: ???	Alapesetben ha gyorsabban akarsz valamit megtalálni, akkor emelkedik a célszám. A Villámgyors keresés ilyen helyzetekben 3-al mérsékeli a célszám emelkedést.
	Zártörő	1 fok	Zárnyitás: ???	Alapesetben ha gyorsabban akarsz kinyitni egy zárat, akkor emelkedik a célszám. A „Zártörő” fortély ilyen helyzetekben 3-al mérsékeli a célszám emelkedést.

7.6. Szociális fortélyok

A most következő fortélyok köztes pontot foglalnak el a játékos saját alakítása és a szabályrendszer között. Talán meglepő lehetett, hogy a Szociális képzettségéknél egyedül az Etikett szerepelt, de nem véletlenül! Szeretnénk leszögezni, hogy a meggyőzés, megfélemlítés, befolyásolás, ingerlés, valamint a szónoki helyzetek mind a szóbeli játék részei, nem intézhetőek el sima kockadobással. Mikor egy karakter nem mágikus befolyással kíván élni egy másik karakterre, olyankor a KM – a játékos alakítását elbírálván (beleszámítva a karakter jellemrajzát is) – megállapít egy célszámot, ami ellen a befolyásolni kívánt személynek Emberismeret próbát kell dobnia. (Ettől a KM különösen jó előadás és/vagy tökhülye áldozat esetén, vagy mert úgy tartja kedve – eltekinthet).

Hogy a fentiekbe a szabályoknak apró beleszólása lehessen, a karakterek szociális fortélyokat vehetnek fel, melyek nem okoznak jelentős bónuszokat, mindössze arra jók, hogy a próba nehézségét (célszámát) 3-al, vagy 2.fok esetén 6-al eltolják pozitív irányba, (vagy negatívba, ha a karakternek passzív tudásként van rá szüksége az Emberismeret próbánál, (mert rá próbálnak hatni)).

A fentiekből kitűnik, hogy aki nem képes eljátszani egy ilyen helyzetet, az játsszon inkább egy harcosabb beállítottságú karakterrel, ne a számokkal próbálja megoldani hiányosságait.

Az alábbi Fortélyokat a játékos csak a KM engedélyével veheti fel, ÉS csak abban az esetben, amennyiben az a karakter előtörténetével és jellemrajzával egyezik.

Szót érdemelnek még a politikai cselszövések, mint szociális vonatkozású tevékenységek. Ezek komplex szituációk, melyeket nem vonhatunk be a szabályrendszer alá, mégis egyes területein (pl. információk megszerzése) döntenünk kell. Az ilyen helyzetek kezeléséhez lásd a „Mit tudok/tudhatok róla?” fejezetet a szabályrendszer **Szituációk** főfejezetében!

Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
Szónoklás (az agitátor-jellegű megmozdulások is ide tartoznak)	2 fok	1.fok: Intelligencia: +1 Emberismeret: 6. szint 2.fok: Intelligencia: +1 Emberismeret: 9. szint	Aktív alkalmazás: áldozatod 1.fokon egy fokozattal (+3), 2.fokon két fokozattal (+6) nehezebb Emberismeret próbát dob Passzív alkalmazás: rád próbálnak hatni és 1.fok esetén egy fokozattal (-3), 2.fokon két fokozattal (-6) könnyebb Emberismeret próbát dobsz A szónoklat sikerét nagyban növelni képes, a hallgatóság nagy száma. Hogy mennyire, azt ne próbádobás, hanem szóbeli játék és a KM döntse el.
Meggyőzés	1 fok	Intelligencia: +1 Emberismeret: 6. szint	Aktív alkalmazás: az áldozatod egy fokozattal nehezebb (+3) Emberismeret próbát dob Passzív alkalmazás: rád próbálnak hatni és egy fokozattal könnyebb (-3) Emberismeret próbát dobsz
Hazudozás	1 fok	Intelligencia: +1 Emberismeret: 3. szint	Aktív alkalmazás: megpróbálsz megetetni valakivel egy jó kis hazugságot :) Ezzel a fortéllyal áldozatod egy fokozattal nehezebb (+3) Emberismeret próbát dob Passzív alkalmazás: téged próbálnak átverni. Ekkor egy fokozattal könnyebb (-3) Emberismeret próbát dobsz
Megfélemlítés	1 fok	Önuralom: +2 Emberismeret: 6 szint	Aktív alkalmazás: áldozatod egy fokozattal nehezebb (+1) Önuralom próbát dob Passzív alkalmazás: rád próbálnak hatni és egy fokozattal könnyebb (-1) Önuralom próbát dobsz
Hidegvér	1 fok	Önuralom: +2 ???	Csak Passzívan alkalmazható. Nehezebb kibillenteni a nyugalmadból: - Nem mágikus befolyást célzó, önuralmat érintő Önuralom próbákra: +1 - Asztrális ellenállás nő: +1 AME
Tiszta fej (1 fokú)	1 fok	Intelligencia: +2 Önuralom: +1 ???	Csak Passzívan alkalmazható. Nehezebben befolyásolnak. - Nem mágikus gondolati befolyást célzó Intelligencia próbákra: +1 bónusz - Mentális ellenállás nő: +1 MME

7.7. Világi Fortélyok

	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
	Baráti állatok	1 fok	-	Az állatok alapból rokonszenvvel viselkednek irányodban.

7.8. Tudományos Fortélyok

	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
	Írástudó	1 fok	Nyelvismeret: 4.szint	Ismered a betűzés tudományát. Minden nyelvet, amit legalább 4. szinten beszélsz, képes vagy írásban is megérteni, továbbá írni is tudsz vele. Speciális: Ha Tradíciót veszel fel, automatikusan megkapod az Írástudó fortélyt.
	Különleges faj	1 fok (sokszor felvehető)	Változó Élettan szint (KM dönt) Történet, előtörténet	Ha olyan faj anatómiáját akarod megismerni, amely KM-ed szerint nem fér bele az Élettan képzettség által nyújtott általános ismereti körbe, akkor fel kell venned minden ilyen speciális fajra (vagy faj-csoportra) ezt a fortélyt. Például: aun, amund, sárkány, Nyilvánvaló, hogy egy sárkány esetén az Élettan követelmény magasabb lesz, mint egy aun esetén.
	Nyelvtehetség	???	???	Esetleg kevesebb KP-ért tanulhatna nyelveket.

7.9. Művészeti Fortélyok

Bevezető

	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés

7.10. Mágikus, misztikus fortélyok

	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
	Elemi sík nyelve	1	Elemi mágia – 9.szint ???	Képes vagy kommunikálni egy általad választott őselemi sík lakóival.
	Jóslás	2	1.fok: Fogékonyság: X 2.fok: Fogékonyság: V	TODC
	Antissjárás			

7.11. Pszí fortélyok

Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
Pszí alkalmazás	4 (5?)	<p>1.fok: Intelligencia: 0, Önuralom: +1</p> <p>2.fok: Intelligencia: 0, Önuralom: 0, Összpontosítás: 3. szint, legalább egy pszí-iskola 3.szinten</p> <p>3.fok: Intelligencia: +1, Önuralom: +2, Összpontosítás: 6.szint, legalább egy pszí-iskola 6.szinten</p> <p>4.fok: Intelligencia: +2, Önuralom: +3, Összpontosítás: 9.szint, legalább egy pszí-iskola 12.szinten</p> <p>5.fok: ki tudja...?</p>	<p>1.fok</p> <ul style="list-style-type: none"> Ha valaki felveszi 1.fokon a Pszí alkalmazás fortélyt, akkor választania kell egy pszí iskolát is, amit kötelezően azonnal növelnie is kell legalább 1.képzettség-szintre. Tapasztalati szintenként 4Ψp vehető fel Passzív: az alkalmazó csak magára képes a diszciplínákat alkalmazni Követelmény: Intelligencia: 0, Önuralom: 0 (vagy +1 már itt is??) Pszí pontok visszatérése meditációban: 1 óra alatt <p>2.fok</p> <ul style="list-style-type: none"> Tapasztalati szintenként 4Ψp vehető fel Aktív: magára, vagy egy célszemélyre képes hatni, akit lát. Max hatótáv: 20m, +5méterenként +1Ψp Követelmény: Intelligencia: 0, Önuralom: +1, Összpontosítás: 3. szint Pszí pontok visszatérése meditációban: 30 perc alatt <p>3.fok</p> <ul style="list-style-type: none"> Tapasztalati szintenként 5Ψp vehető fel (visszamenőlegesen nem érvényes!) Aktív: magára, vagy legfeljebb 2 célszemélyre képes egyszerre hatni, akiket lát, vagy egy valakire, akit nem lát, de jól ismer. Max hatótáv: 100m, +5méterenként +1Ψp Követelmény: Intelligencia: +1, Önuralom: +2, Összpontosítás: 6.szint, pszí-iskola 6.szinten Pszí pontok visszatérése meditációban: 10 perc alatt <p>4.fok</p> <ul style="list-style-type: none"> Tapasztalati szintenként 5Ψp vehető fel (visszamenőlegesen nem érvényes!) Ez a mester szint. Egyben a legerősebb "hálózat" jellegű diszciplínák követelménye is. Aktív-háló: magára, vagy több jól látható emberre képes egyszerre hatni, vagy egy valakire, akit nem lát, de jól ismer. Max hatótáv: 500m, +5méterenként +1Ψp Követelmény: Intelligencia: +2, Önuralom: +3, Összpontosítás: 9.szint, pszí-iskola 12.szinten Pszí pontok visszatérése meditációban: 1 perc alatt <p>5.fok (Titkos fok. Legyen?)</p>

8. Karmák

A Karmák speciális jellemvonások, melyeket a fortély rendszeren belül kezelünk, de **nem kerülnek KP-ba**. Követelményeik nem számszerűek, hanem valamely esemény, különleges cselekedet. Így nem kerülnek KP-ba sem, **kaland során lehet „megszerezni” őket**. Hatásuk a karakter Auráján is megjelenik. Minden esetben a **KM adja őket**, a játékos nem veheti fel önként, valamint nem követelheti azt a KM-en.

9. Harcértékek

$KÉ = 10 + (2 \times \text{Gyorsaság}) + \text{Tapasztalati szint} + \text{Harcmodor bónusza} + \text{Fegyver KÉ}$

- Mesterfegyver fortély: fokenként +2 KÉ
- Gyors kezdeményezés: +4

$TÉ = 20 + 2 \times (\text{Erő} + \text{Ügyesség} + \text{Gyorsaság}) + \text{HM} + \text{Harcmodor bónusza} + \text{Fegyver TÉ}$

- Mesterfegyver fortély: fokenként +3 TÉ

$VÉ = 100 + 2 \times (\text{Ügyesség} + \text{Gyorsaság}) + \text{Pajzs VÉ} + \text{HM} + \text{Harcmodor bónusza} + \text{Fegyver VÉ}$

- Mesterfegyver fortély: fokenként +3 VÉ
- Nehézvértviselet – 3.fok: teljes vért SFÉ-je hozzáadható a VÉ-hez
- Vért MGT büntetés: lásd a „Vértviselet” fortély leírását.

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

- Mesterfegyver fortély: fokenként +3 CÉ

Harcérték módosítók

Szintenként **maximum 8 HM** osztható el a TÉ és VÉ között és **külön max 4** tehető a CÉ-re (CM). A HM-eket KP-ból lehet (nem kötelező) felvenni: **1 HM = 5 KP**

Szintenként TÉ-re vagy VÉ-re legfeljebb 3-al több HM-et lehet költeni, mint a másakra!

Harcmodor képzettségek szintjei és Támadások száma

Harcmodor Sebesség = aktuális harcmodor + Gyorsaság tulajdonság

A plusz támadások számát úgy kapjuk meg, hogy megvizsgáljuk, a „Fegyver-Sebesség” hányszor van meg a karakter aktuális „Harcmodor-Sebesség” értékében (lefelé kerekítve).

Plusz támadások (db) = (Harcmodor-Sebesség) / (Fegyver-Sebesség)

Példa:

- Fegyver: Hosszú kard (Fegyver-Sebesség: 6)
- Harcmodor: Kardvívás – 4.szint
- Gyorsaság tulajdonság: +3

Ekkor az aktuális Harcmodor-Sebesség érték: $4+3=7$
Mivel ez elérte a 6-os értéket, ezért +1 támadás, így összesen tehát már 2db jár körönként. A 3 támadást 12-es, a 4 támadást pedig 18-as „Harcmodor-Sebesség” értéknél kapja meg.

Mesterfegyver fortély

Fok	Követelmény	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
1	4.szint a harcmodorban	+2	+3	+3	+1 SP
2	8.szint a harcmodorban	+4	+6	+6	+2 SP
3	12.szint a harcmodorban	+6	+9	+9	+3 SP

Pusztázó harcértékei

KÉ: -10, TÉ: -10, VÉ: -10

Érintő támadás

KÉ: -10, TÉ: 0, VÉ: -10

10. MGT

- 1 MGT → -0,5 KÉ, -1 TÉ, VÉ
- 1 MGT → - 1/5 mozgást igénylő képzettségpróbákra
- 1 MGT → - 1/5 mozgást igénylő tulajdonságpróbákra
(KM dönt, de például kezűgyességet érintő Ügyességpróbára nyilván nem jár levonás, ha nincs páncélkésztyűben a játékos)

11. Páncélok, vérték

Kapcsolódó harci fortély: **Vértviselet**

Egy páncélt két jellemző ír le: a Sebzésfelfogó Érték (**SFÉ**) és a Mozgásgátló tényező (**MGT**).

A páncélok fenti értékeit az alábbi tényezők befolyásolják:

- választott struktúra (bőr, sodrony, stb) → SFÉ-re, Alap-MGT-re hat
- anyagminőség (fém vértéknél) → SFÉ-re hat
- alapanyag típus (acél, abbit, mithrill) → SFÉ-re, Alap-MGT-re hat
- kidolgozottság minősége (illesztések) → MGT-re hat
- mennyire passzol a vértviselő testére → MGT-re hat
- csatolt elemek száma → MGT-re és védett területre hat

11.1.1 Sebzésfelfogó Érték (SFÉ)

Minden páncél rendelkezik **három** úgynevezett Sebzés Felfogó Értékkel (**SFÉ**), amely a páncél nyújtotta védelmet hivatott szimulálni (szűrő/vágó/zúzófegyverek ellen). Az SFÉ értéke sebzéskor levonódik a támadás SP értékéből (nem a sebzésből!), így jó eséllyel csökkenti a sebzés kategóriáját. Természetesen a támadás jellege (Szűrő/Vágó/Zúzó) határozza meg, hogy mely SFÉ értéket kell a csapással szembeállítani.

Megkülönböztetünk

- páncél struktúrát (szerkezeti felépítést határozza meg). Például: lánc, sodrony, lemez.
- alapanyag típust. Például: acél, bronz, abbitacél, ...

Az SFÉ független attól, hogy csak egy mellvért-darab, vagy teljes páncélzat borítja testünket – amennyiben azonos anyagból készültek.

Páncél struktúrák, alapanyag minősége

Az SFÉ értékét a páncél fizikai felépítése, anyaga adja. Az egyes páncél struktúrák különbözőképpen alkalmasak a három fő támadási típus (szűrő/vágó/zúzó) ellen való védekezésre. Sebzéskor a támadó karakter dobás után bemondja végleges SP értékét (példa: „18, Szűrő”), és az áldozat annak megfelelő (szűrő) SFÉ értéket von le belőle.

Amennyiben egy **fém**-páncél struktúrális minősége a táblázatban megjelölt határokon belül javíthatja/ronthatja az SFÉ értékét. A jobb minőség nagyon megdobhatja a vért árát.

Páncél struktúra	Szűrő SFÉ	Vágó SFÉ	Zúzó SFÉ	Ár
Posztó/Bunda	0	2	2	?%
Bőr	2	4	2	?%
Keményített bőr	3	5	3	?%
Brigantin				?%
Lánc	8-10-12	5-7-9	2-3-4	?% - 60% - ?%
Sodrony	10-12-14	7-9-11	3-4-5	?% - 100% - ?%
Pikkelypáncél	10-12-14	11-13-15	4-6-8	?% - ?% - ?%
Lemezpañcél	10-12-14	12-14-16	7-9-11	70% - 160% - 250%

Fém vérték alapanyaga - SFÉ

A különböző fém ötvözetek alapanyagai változtathatnak az SFÉ értékeken. Amihez viszonyítunk az alaphelyzetben az az acél.

	SFÉ	Ár (anyag-szorzó)
Acél	+0	1x
Bronz	-3	0,5x
Abbitacél	+2	10x
Mithrill	+5	100x
Lunír	+ 8	1000?

11.1.2 Mozgásgátló Tényező (MGT)

Harc és mozgás során a vérték, egyes pajzsok, valamint a felszerelés egyes elemei korlátozhatják a karaktereket. Ennek szimulálására van a Mozgásgátló Tényező – röviden **MGT**. A fenti vértéknek, pajzsoknak és egyes fegyvereknek van MGT értéke. Alapesetben a páncél struktúráknál leírt MGT alapértékekhez hozzáadjuk a kategória- és minőségfüggő értékeket kapcsolt darabonként, beleértve a torzót védő mellvértet is.

- 1 MGT → -0,5 KÉ, -1 TÉ,VÉ
 - 1 MGT → -1/5 mozgást igénylő képzettségpróbákra (lefele kerekítve)
- (KM dönt, de például kényességet érintő Ügyességpróbára nyilván nem jár levonás, ha nincs páncélkesztyűben a játékos)

Alap (mellvért) MGT

Az alábbi alapértékeket akkor kell beleszámítani az MGT-be, ha a karakter visel mellvért-darabot.

Struktúra	Mellvért MGT alap
Posztó	3
Bőr	6
Keményített bőr	9
Brigantin	?
Lánc	12
Sodrony	15
Pikkely	17?
Lemez	18

Fém vérték alapanyagai - MGT

A különböző fém ötvözetek alapanyagai változtathatnak az MGT értékeken. Amihez viszonyítunk az alaphelyzetben az az acél.

	Alap MGT	Ár (anyag-szorzó)
Acél	+0	1x
Bronz	+6	0,5x
Abbitacél	- ?	10x
Mithrill	-?	100x
Lunír	- ?	?

Erőbónusz MGT csökkentése

(Erő x 2) növeli/csökkenti az MGT értékét.

Aki erősebb, azt kevésbé korlátozza egy nehezebb páncél.

Vért kidolgozottsága, csatolt elemek száma

Kidolgozottság: a lenti táblázatból megállapított szám.

Σ Plusz MGT = (kidolgozottság x csatolt elemek száma (mellvért darab is beszámít!))

Kat	Struktúra	Pocsék	Gyenge munka	Átlagos	Jó munka	Mestermunka
I.	Nem merev, nem fém	3	2	1	0,5	-
II.	Nem merev, fém	4	3	2	1	0,5
III.	Merev, fém	5	4	3	2	1

	Ár szorzó (kidolgozottság)	x 0,1	X 0,5	-	x 10	x 100
--	-------------------------------	-------	-------	---	------	-------

A vért elemek kapcsolódásainak jó kidolgozottsága alapvető fontosságú a gördülékeny mozgáshoz. Egy rossz illesztékekkel készített vértzet rettenetesen nehezíti a mozgást viselője számára, nem minden a nagy SFÉ. Kiváló alapanyagból is lehet hitványul megformált munkát készíteni, fontos tehát a jó készítő mester is.

Minden csatolt tag után a táblázatból kinézett MGT érték adódik hozzá az MGT alaphoz, ezt a számértéket a **Kidolgozottság** elnevezéssel illetjük.

Csatolható tagok: mellvért, felkar-tagok, alkar-tagok, comb-tagok, lábszár-tagok, sisak (6 db)

Megjegyzés 1: maga a Mellvért-darab is beleszámít az elemek számába! (így ha csak mellvért-darabot visel a karakter, a minőségi különbség akkor is megjelenik). Ha nincs mellvért-darab, akkor az Alap MGT-t nem kell beszámítani, csak a lenti kikeresett számot kell a kapcsolt tagok számával szorozni.

Megjegyzés 2: A páros tagok pl. „felkar-tagok” a számolásban egynek számítanak, aki csak fél párat visel, az is ennyit „fizet” érte, ilyen szinten már felesleges bonyolítás lenne a túlzott differenciálás.

Erő követelmény MGT értékére

A vérték viselése embert próbáló feladat. Éppen ezért a vérték viselésének követelményeket állítottunk:

Full MGT	Erő követelmény
10-20	+1
21-30	+2
31-40	+3
41-50	+4

Rossz méretű vért viselése – MGT növekedés

Kidolgozottság érték módosítható, ha nem passzol a páncél

Néha előfordul, hogy a szükség ráviszi a hősöket is, hogy legyőzött ellenfeleik páncéljait tulajdonítsák el, ha épp megszorulnak.

Az ilyen vért azonban sokszor nem passzol új tulajdonosának testalkatához. Túl nagy, túl szűk, nem ott forog el, ahol kényelmes lenne.

Ilyen esetben a KM az adott karakter számára a vért **Kidolgozottság** értékét tetszés szerint leronthatja.

Példa: Endirell a barbár magára ölti imént elhalálozott ellenfele **Átlagos** megmunkáltságú acél lemez mellvértjét + a felkar és alkar tagokat is (össz: 3 tag). Ennek ugye így 3-as a **Kidolgozottsága** alapesetben (merev, fém vért; átlagos minőség).

Az új páncél viszont úgy áll hősünkön, mint tehénen a gatyá. Testalkata ugyanis sajnos nem egyezik az elhunyt ellenségével. A KM szigorú: a páncél **Kidolgozottság** értéket Endirell számára 5-re rontja le. Alapesetben az MGT ugye 27 lenne ($18 + 3 \times 3$), de a büntetés után már 33-ra ugrik ($18 + 3 \times 5$).

Egydarabos tag (alkarvédő, lábszárvédő) viselése - MGT

TODO: külön értékük legyen (anyagfüggő!!), vagy használjuk erre is a táblázatot simán?

Vértviselet fortély nem mérsékli MGT hatásukat!

Használatukról a „**Hárítófegyver használat**” fortély ad útmutatást.

Sérült vért javítása és MGT módosító hatása

Ha megsérül a vért, azt bizony javítani kell és ez bizony nem olcsó mulatság fém vérték esetén.

Az elszenvedett csapások alapján a KM meghatároz egy **az egész vértre** vonatkoztatott sérülés százalékot (**Sérülés jellemző**). A javítás a vért teljes árának annyi százaléka, amennyi a Sérülés értéke.

Ha megsérül a vért, az bizony előbb-utóbb akadályozni fog a mozgásban.

Opcionális szabály: az MGT az eredetihez képest annyi százalékkal nő, amennyi a vért Sérülés jellemzője.

11.1.3 Páncél tagok és a védett terület

Páncél tag	Véd	Tulajdonságok, védett helyek
Mellvért	50%	Csak a torzót védi elől, hátul, oldalt.
+ Sisak	+10%	A fejet védi
Felkarok / alkarok / combok / lábszárak	+10%*	Tagonként értendő a +10%.

11.1.4 Páncéldobás

Az áldozat dobja k10-el ellenfele sebzésdobása után (közben). Tulajdonképpen egy egyszerűsített százalékdobás, hogy a csapás páncéllal fedett területet talált-e el. Minden páncél X %-ban védi a testet. X-et a fenti táblázatból lehet kiszámolni.

Például: torzót, felkart és alkart védő páncél a test 70%-át védi ($50+10+10$). Így k10-en az 1-7-es dobás esetén véd a páncél, 8-10-es esetén nem, mert a csapás fedetlen részt talált el.

11.1.5 Vértviselet fortély

Ennek a fortélynak az ismerete csökkenti az MGT okozta levonások hatását.

1.fok: -15 MGT

2.fok: -30 MGT

3.fok: -35 MGT

- Mellvértnél: +5 VÉ
- Full vértnél: +10 VÉ

11.1.6 Páncél Ára

A páncél teljes árát a következőképpen kaphatjuk meg:

Teljes ár = (Mellvért ár) + (Csatolt tagok ára)

Mellvért ár = (mellvért alapára x kidolgozottság-szorzó x anyag-szorzó)

- a mellvért-darab árát az SFÉ táblázatban találjuk (%). Anyagminőségtől is függ.
- a kidolgozottságból adódó szorzót az előző táblázat tartalmazza. Ha jobb a kidolgozottság, drágább a páncél – ez érthető.
- Ha fém vértől beszélünk és a vért nem hagyományosan acélból készült, akkor a „Fém vérték alapanyagai” táblázatban található **anyag-szorzó** értéket is be kell vonni. (az Acél szorzója: 1) Pl. abbitacél esetén az értéket 10-el kell szorozni.

Csatolt tagok ára

A plusz csatolt tagok egyenként a mellvért-darab 1/5-ét érik, azaz egy teljes vért a mellvért-darab árának pont a kétszerese. **Csatolt tagok ára = 1/5 x (Mellvért ár) x (Csatolt tagok db)**

(a „Csatolt tagok db”-ba itt nem számít bele a Mellvért-darab!)

Miért százalékos érték az „Ár”?

Az SFÉ táblázatban nem véletlenül *százalékos* értékek szerepelnek arany, vagy más fizetőeszköz helyett. Ennek oka az, hogy tájegységtől függően más-más a vérték ára. Itt csak az egyes típusok közötti ár-arányt adtuk meg. Természetesen ebbe is bele lehet kötni, hogy pl. egy adott országban nem pont ezek az arányok, de ennyire részletes bontásba véleményünk szerint értelmetlen belemenni – felesleges bonyolítás lenne.

11.1.7 Példa egy páncél leírására

JK: „Milyen a páncélja?”

KM: „Ez egy Sodrony páncél. Anyaga acél, anyagminősége (-1)-es (SFÉ-re), kidolgozottsága Gyenge. Három tagot látsz: mellvért-darabot, felkar-tagot, alkar-tagot. Méretben passzol rád, nem kapsz extra büntetést.”

11.1.8 Példa átlagos páncélra

MGT

→ Sodronying, gyenge kidolgozottságú (nem az alapanyag, az elkészítés gyenge!)

→ Védett terület: mellkas, felkar, alkarok, combok (összesen: 4 tag).

→ Alap MGT: 15 (Sodrony)

→ Nem merev, fém (II.kat) / Gyenge munka → +3 MGT / tag (Kiolgozottság)

→ Karakter Erő tulajdonsága legyen: +2 → (2 x 2 = 4 jön le)

Összesen tehát: 15 + (4 x 3) - (2 x 2) = 23 MGT

SFÉ

→ Alapanyag minősége átlagos (nincs SFÉ módosulás)

→ Acélból van: (nincs SFÉ módosulás)

→ Alap SFÉ: 12 / 9 / 4

→ Összesen: 12 / 9 / 4 SFÉ

Ár

→ Alap: 100% (sodrony, átlagos anyag), de a kidolgozottság „gyenge” (0,5x) → Mellvért ár : 50%

→ Így 1db tag ára: (50/ 5) = 10%

→ Végleges ár: 50% + (3 x 10%) = 80 % , azaz egy átlagos acél mellvért darab 80%-ába kerül a fenti teljes páncél-kombó. (csak 3 taggal szoroztunk, mert a mellvért-darabot már beleszámoltuk!)

11.1.9 Példa egy vértre, amiben a lehető legnehezebb mozogni...

... és még az anyagminősége is a legvacakabb.

MGT

- Lemezvért, pocsek kidolgozottságú, anyaga: bronz
- Alap MGT: 18 (lemez) + 6 (bronz)
- Merev, fém (III.kat) / Pocsek munka → +5 MGT / tag (*Kidolgozottság*)
- Védett terület: mellkas, felkar, alkarok, combok, lábszárak, fej (összesen: 6 tag).
- Karakter Erő tulajdonsága legyen: +1 → (2 x 1 = 2 jön le)

Összesen tehát: $18 + 6 + (6 \times 5) - (2 \times 1) = 52$ MGT

SFÉ

- Alapanyag minősége: leggyengébb (-2 SFÉ)
- Bronzból van: (-3 SFÉ) = -5 SFÉ
- Alap SFÉ: 12 / 14 / 9
- Összesen: 7 / 9 / 4 SFÉ

Ár

- Alap: 70% (lemez, vacak anyag), a kidolgozottság is „vacak” (0,1x) és bronzból van: (0,5x)
 - Mellvért ár: $70\% \times 0,1 \times 0,5 = 3,5\%$
- Így 1db tag ára: $(3,5\% / 5) = 0,7\%$