

0.

### **Esetleges kasztnélküli rendszer esetén**

#### **Szintlépéskor**

- Max 1-el nőhet a TÉ Alap, 1-el a Gyorsaság (vagy hasonló)
- Gyorsaságot, meg a másik két izét megszüntetni ?

#### **Karakteralkotás**

Tehetség kategóriák (mit könnyebb tanulni)

1.

### **Fegyverméret kategóriák hatásai**

---

#### **Kategória különbségenként**

KÉ: +5 (mindig)

nagyobb fegyverű TÉ: +1 (csak az 1. támadásra, ha nyeri a KÉ-t)

hátrányos helyzetű TÉ Alap: -1 (mindig)

#### **Beszorított helyzet**

Ha az adott körülmények között a hely hiány, vagy a stílus jellegzetessége miatt (pl. ugrándozös stílus) nem lehetséges a nagyobb méretű fegyvert rendeltetésszerűen használni, akkor a bónusz megszűnhet, vagy szélsőséges esetben átfordul és a másik – rövidebb fegyverrel harcoló – fél kapja meg ugyanezen pozitív módosítókat, harcosunk pedig a negatívokat.

Támadó/Védő tartásokkal mi legyen

- Maradjon, ahogy van

**TODO**

2.

Többszörös támadásnál a TÉ Alap számít!!

2.b

Balsiker dobás

**TODO: beírni**

3.

Max 3-al lehet nagyobb a képzettség a szintnél.

4.

*Pajzshasználat – MF*

*+1 támadás az utolsó támadás TÉ-jével*

*Hiányos, TODO*

5.

*Felállás földről harc közben*

*Ellenpróba: Akrobatika vs. ???*

*TODO*

6.

*278. oldal méretmódosító: Nem használjuk*

*TODO: Kidolgozni a méretek különbözőségét.*

8.

**Orvtámadás képesség****TODO: Változtatások, ha kellenek****Orvtámadás – Af**

- Követelmény: **Lopakodás/rejtőzés vagy Álcázás/Álruha, vagy Átverés??**, Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +4, Fegyverforgatás – Af (a használt fegyverre)
- Hatás: Képes vagy ellenfeled létfontosságú pontjait támadva extra sebzést okozni. Minden olyan esetben, **mikor ellenfeled készületlennnek, vagy magatehetetlennek számít (nem Észrevétlen támadás??) ??**, támadásoddal +k10 SP extra sebzést okozol.
- A képesség alkalmazása során nem használható a Visszafogott Csapás taktika
- A képesség alkalmazásához jól kell látni a célpontot, és nem lehet takarásban
- A képesség csak elfszabásúak ellen használható

**Orvtámadás – Mf**

- Követelmény: **Lopakodás/rejtőzés vagy Álcázás/Álruha, vagy Átverés??**, Ügyesség 15+, Alap Támadó Érték +8, Fegyverforgatás – Af (a használt fegyverre), Orvtámadás – Af
- Ha Mf-on használod a fegyvert, akkor +2TÉ és +2k10 SP

A sikeres orvtámadáshoz Észrevétlen támadás (?) szükséges, amelyet sikeres Lopakodás/rejtőzés vs. Észlelés ellenpróbával (TODO: mekkora bónusszal/levonással?) lehet biztosítani.

A célpont Védő Értéke annak méretétől (konkrét pont-szűrés esetén az adott terület méretétől), valamint a mozgás jellegétől függ.

9.

**Leütés hátulról (fejre/tarkóra)**

- Követelmény: Észrevétlen támadás
- Leütés hátulról képzetlenül
  - **Valós sebesülés:** fegyver alap sebzése + erő módosító  $\pm k10$  SP (vagy túl kicsit, vagy túl nagyot üt)
  - **Virtuális sebesülés: ??????**
- Leütés hátulról alapfokú orvtámadással
  - **Valós sebesülés:** fegyver alap sebzése -2
  - **Virtuális sebesülés:** normál sebzés (bónuszokkal együtt)
- Leütés hátulról mesterfokú orvtámadással
  - **Valós sebesülés:** fegyver alap sebzés fele (lefelé kerekítve). Pl.  $k6 \gg 4$  helyett  $4/2=2$
  - **Virtuális sebesülés:** normál sebzés, bónuszokkal együtt (+ $k10$  SP is!)
  - számít a testrészt szorzó is ????? Pl. fejre csapás durvább hatású ?? -> Ne

Ha a leütés fegyvermarkolattal történik, a sebzés: **k6**

**TODO: Virtuális sebzés kifejtése****Virtuális sebzés/sebesülés**

- A Virtuális sebzés nem azonos a Fájdalomtűrés Ponttal!
- A hatás megegyezik azzal, mint amit valós sebesülés esetén tapasztalunk, de nem jár strukturális károsodással, vagy halállal, legfeljebb ájulással.
- Sebesülés okozta harcérték módosítók és a Fájdalomtűrés próba úgy számítandó, mintha valós sebzés történt volna.
- Sebzések jelölése az ÉP táblázatban: annyit rublikát jelöljünk be, mintha a karakter rendesen sebződne (ajánlott egy „V” betű írása a rublikákba). Először jelöljük be a valós sebesülés okozta ÉP-eket, majd Virtuálisként a VÉP sebesülés és az ÉP sebesülés közti különbséget.  
**TODO**
- Gyorsabban „gyógyul”, majd „beleolvad” a valós sebzésbe. Óránként 1 gyógyul meg.
- Ha a **Tehetelen** kategóriába ér az áldozat, akkor elájul. Ha nem, akkor csak megszédül.
- A további, sima, valós sebzések is „tolják maguk előtt” a virtuális sebesüléseket.

- **A Virtuális ÉP-eket használhatnánk másnaposság, rosszullét, émelygés hatásaira is!**

**Példa**

Cravignon-t leütik hátulról. ÉP-inek száma 14. Támadója mesterfokú Orvtámadással rendelkezik. Dob  $k6$ -al, az eredmény 4. Ekkor a mesterfokú képesség miatt a valós sebzés csak 2 ÉP. Lássuk a virtuálisat:  $4 \text{ VÉP} + k10\text{SP}$  szintén a Mf miatt.  $k10$  dobás eredménye: 7. Az össz Virtuális sebzés tehát:  $4+7=11$ . A hatás tehát 11 ÉP-nyi sebre vonatkozik, ebből 2 ÉP valós sérülés. Cravignon tehát bejelöl 2 ÉP valós és  $11-2=9$  Virtuális ÉP sebet.

1.	2.	3.	4.	5.
	V	V	V	
I	V	V	V	
I	V	V	V	
-	-1 / -2	-1 / -2	-1 / -2	ájulás / spec

*Látható, hogy a karakter a 4. kategóriába kerül, iradatlanul fejbe kólintották, de még – éppenhogya – magánál van. Még 1 ÉP sérülés (valós, vagy virtuális) és eszméletét veszti.*

9.

### **Balkezes védekezés**

- Hárítás megszűnik
- Ne csak egy ellenfél ellen legyen +2VÉ

**TODO: kidolgozni**

10.

### **Chi harc**

**TODO: kifejteni a teljes Chi harcot!**

- Ne csak Slan kardra, hanem Slan tőrre is vonatkozzon
- Esetleg másra is
- A KÉ-t is növelje a Chi harc

11.

### **Fegyverforgatás – Chi harc**

- Új képesség Slan-eknek
- Hatás: egy új (meghatározott) fegyverrel is tud már Chi-harcolni

12.

**Kétkezes harc**

„Két fegyver jobb, mint egy” - ez az egyszerű megállapítás igaz is lehet, kiegészítve azzal, hogy csak akkor, ha az illető ért a páros fegyver használatához.

Mikor egy karakter úgy dönt, hogy bal kezébe is fegyvert ragad, akkor a jobb kezében forgatott fegyverre vonatkoztatva **-2**, bal (gyengébbik) kezére pedig **-8 TÉ Alap** módosítót szenved el. Ez természetesen kihatással van támadásainak számára is. Fontos, hogy a bal kézben forgatott fegyvert a jobb kézben használttal egy harcmodorban kell forgatnia (Erőből, Ügyességből), valamint összesen 1-et támadhat vele (kivéve, ha felveszi a **Kétkezes Harc – Plusz támadás** képességet).

Ha a karakter a bal (gyengébbik) kezében könnyű fegyvert forgat, akkor balkezes támadására alapesetben csak -6 levonás jár. Képzett, Kétkezes Harc képességgel rendelkező karakter esetében pedig csak -2.

Amennyiben a karakter rendelkezik **Kétkezes Harc** képességgel, akkor a bal kezét sújtó hátrány 4-el csökken, tehát alapesetben csak **-4**, könnyű fegyver forgatása esetén pedig csak **-2** a büntetés.

	<b>TÉ Alap módosító</b>	
	<b>Jobb kéz</b>	<b>Bal kéz</b>
<i>Alapeset</i>	-2	-8
<i>Balkezes fegyver könnyű</i>	-2	-6
<i>Kétkezes harc képesség</i>	-2	-4
<i>Kétkezes harc képesség és a balkezes fegyver könnyű</i>	-2	-2

Mindkét fegyvert azonos harcmodorban kell forgatni. **TODO: rendesen leírni**

**Kétkezes harc**

- **Képesség**
- **Mint a könyvben (kifejteni) TODO (követelmények, stb)**
- 4-el csökken a bal (gyengébb) kezet illető büntetés
- Bal kézzel csak 1-et támadhat!

13.

**Kétkezes harc - Plusz támadás**

- Új képesség
- Követelmény: **TÉ Alap: 8 (TODO)** , Kétkezes harc képesség
- Hatás: +1-et támadhat bal (gyengébb) kézben forgatott fegyverrel a balkezes fegyver **saját** sebességének megfelelő **TÉ Alap** levonással.
- Többször felvehető képesség: legfeljebb annyiszor, amennyi az Ügyesség ill. Erő módosító (harcmodortól függ)

**Példa**

A karakter jobb kezébe kardot, bal kezébe egy levéltőrt (könnyű fegyver, sebesség:4) vesz. Rendelkezik **Kétkezes Harc** képességgel, valamint a **Kétkezes Harc – Plusz támadás** képességet is felvette kétszer. Megtehetette, mivel Ügyesség módosítója +2. Így viszont többször már nem veheti fel, ez a maximum.

<b>TÉ alap</b>	<b>14</b>	
<b>TÉ karddal</b>	<b>19</b>	<b>Mesterfok</b>
<b>TÉ tőrrel</b>	<b>17</b>	<b>Alapfok</b>

	<b>Jobb kéz</b>	<b>Bal kéz</b>
<b>Fegyver</b>	Kard	Tőr (könnyű)
<b>Fegyver sebessége</b>	5	4
<b>TÉ</b>	19-2=17	17-2=15
<b>Támadások</b>	17 / 12 / 7	17/12/7
<b>Támadások száma</b>	3	3
<b>Képességek</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kétkezes harc</li> <li>• Kétkezes harc plusz támadás (2x felvéve)</li> </ul>	

Fenti karakterünk igen veszedelmes harcos, körönként akár hatszor is támadhat!

**Kérdéses: ha valaki Kétkezes Harc ismerete nélkül forgat rosszabbik kezében egy Mf-on használt kardot, akkor járjon rá a +2 KÉ,TÉ,VÉ a Mf miatt?**



14.

**Visszafogott csapás****TODO: bevezető, kifejtés**

- *Harc az ellenfél elfogásáért*
- *Alkalmatlan fegyverrel*
  - **TÉ Alap: -4**
  - *kardok, buzogányok, stb*
- *Félig alkalmas fegyverrel*
  - **TÉ Alap: -2**
- *Alkalmas fegyverrel*
  - *nincs levonás*
  - *puszta kéz, rövid bot, furkós bot, egyéb botok, acélkorbács, cséphadaró, tonfa, vasököl (tüskék nélkül)*

**Hatása, működése: TODO**

15.

**Testrész szorzó**

Testrész	Sebzés szorzó	TÉ Alap levonás
Fej	2x	-5
Szem	1x	-8
Nyak	3x	-7
Kar, kéz	1x	-3
Láb	1x	-2
Tenyérnyi pont (nem fejen)	Találat helyétől függ	-6

k20	
1	Bal szem
2	Jobb szem
3	Bal fül
4	Jobb fül
5	Orr
TODO	Többi fej testrész

Amennyiben a támadás szemből érkezett, és fejet talált, akkor a jobboldali táblázat mutatja a találat pontos helyét.

16.

### **Halálos vágások képesség**

Vágásaid bonyolultabbak, összetettebbek, célod a minél nagyobb seb okozása.

**Követelmény:** Ügyesség: 13, TÉ Alap: **8**, Fegyverforgatás – Mf (az adott fegyverre)

**Hatás:** Harcban dönthetsz úgy, hogy Támadó értékedből átraksz pontokat a sebzésedre, legfeljebb annyit, amennyi a TÉ Alapod. A fentieket kör elején kell bejelentened még a kezdeményezés előtt.  
Fontos: A TÉ Alapod csökkenésével csökkenhet támadásaid száma!

**TODO:** kell ez? Van helyette testrésze támadás..

16.b

### **Támadás erőből képesség**

**Hozzáírni:** Fontos: A TÉ Alapod csökkenésével csökkenhet támadásaid száma!

17.

### **Állapotok**

**TODO:** kidolgozni

18.

Méret módosító távolsági harcban!

**TODO:** kidolgozni

19.

### **Pajzshasználat**

**TODO:** kidolgozni

20.

### **Varázsatok Erősség alap**

- Függjön a kaszt szinttől

**TODO:** kidolgozni

21.

### **Sebzésnél íjász szabály-szerűség**

- Képesség legyen??

**TODO:** kidolgozni

22.

### **Garott használat**

- Speciális

- Rövid fegyver használat
- Követelmény: Orvtámadás képesség

23.

**Vas ideje**

*Első kört más szabályok szerint másodpercenként, mozdulatonként lejátszani??*

24.

**Testrészek max ÉP-inek száma**

*Fejnél van szorzó??*

*Szerintem nem kell, mert a szorzó ezt megoldja.*

25.

**Pszí-roham**

*Milyen módosítókkal, sebzés-szorzóval, stb.*

**TODO: Átnézni, ha kell átdolgozni**

2x.

## **Bajvívó**

### **Halálos szűrés**

*Hülyeség, ahogy van*

### **Mesterjel**

*Eddig: 5-el kell eltalálnia (FP) – hülyeség*

*Új verzió: találat szükséges*

### **Allegheri stílus**

*Kismesteri szint*

<b>k20</b>	
<i>dobás</i>	<i>VÉ csökkentés</i>
<i>1</i>	<i>0</i>
<i>2-19</i>	<i>1</i>
<i>20</i>	<i>3+3ÉP</i>

*Vívómesteri szint*

- *Az ellene végrehajtott támadások VÉ csökkenése*
- *Mint a Harcos Elme képességnél (Slan) ?? Ott is ez van??*

<b>k20</b>	
<i>dobás</i>	<i>VÉ csökkentés</i>
<i>1-10</i>	<i>0</i>
<i>11-19</i>	<i>1</i>
<i>20</i>	<i>3+3ÉP</i>

## KM20 képzettség rendszer

Tulajdonságok: 0-ról indul mind  $[-5; +5]$  intervallum

Képzettség: 0-ról növelhető, nem adódik hozzá Tulajdonság

1.)

Dobás:

$k20 +$  annyiszor plusz  $k20$ -dobás, amennyi a Tulajdonság.

A legjobb dobott eredmény számít

Pl. Mászás: 8, Ügyesség: +2 akkor 3x kell dobni. Pl: 13, 17, 2 -> 17 a legnagyobb.

A dobás így:  $8 (\text{képzettség}) + 17 = 25$

2.)

Dobás:

$k20 +$  annyiszor plusz  $kX$ -dobás, amennyi a Tulajdonság.

A legjobb dobott eredmény számít.

Ahol X lehet:  $k4, k10, k20$  a képzettség nehézségétől

??