

KM 100
szabályrendszer
/ tömör verzió /

Nonprofit szabályrendszer a M* világához
Ailtas, 2009



Creative Commons License

Ezen dokumentum maga, továbbá részletei, vagy másolatai kizárólag a Creative Commons
[Nevezd meg!-Ne add el!-Így add tovább! 2.5 Magyarország](#)
Licenc feltételeinek megfelelően használható fel.

Tartalomjegyzék

Karakteralkotás.....	5
Tulajdonságok.....	5
Életerő és Kábulat Pont.....	5
Méregellenállás.....	6
Karakter pontok (KP) elosztása.....	6
Képzettségek.....	8
Képzettségek KP igényei.....	8
Képzettségpróba.....	9
Vállalás.....	9
Sérülés hatása képzettségpróbára.....	9
Képzettséglista lista.....	10
Fortélyok.....	16
Karmák.....	17
Titkos fortélyok.....	18
Titkos harci fortélyok.....	18
Titkos általános fortélyok.....	18
Titkos alvilági fortélyok.....	18
Harci fortélyok.....	19
Lovas fortélyok.....	26
Íjász, Hajítás fortélyok.....	27
Általános fortélyok.....	29
Alvilági és fizikai fortélyok.....	30
Szociális fortélyok.....	30
Világi Fortélyok.....	31
Tudományos Fortélyok.....	32
Művészeti Fortélyok.....	33
Mágikus, misztikus fortélyok.....	33
Pszi fortélyok.....	33
Harcértékek.....	34
MGT.....	34
Harc.....	35
Csataszabályok.....	36
Sebzés.....	37
Életerő, Sebzés kategóriák.....	37
Fegyverek.....	38
Általános fegyver-harcértékek.....	38
Átütés.....	38
Elsődleges támadási típus.....	38
Különleges fegyver szabály.....	38
Pusztázó kéz.....	38
Érintő támadás.....	38
Hárítófegyverek.....	39
Közelharci fegyverek.....	39
Kardvívó fegyverek harcértékei.....	40
Pusztító fegyverek harcértékei.....	41
Lándzsavívó fegyverek harcértékei.....	42
Hajítófegyverek harcértékei.....	42
Lőfegyverek harcértékei.....	43
Íjász lőfegyverek.....	43
Lövész lőfegyverek.....	43
Páncélok, vérték.....	44
Sebzésfelfogó Érték (SFÉ).....	44

Páncél struktúrák, alapanyag minősége.....	44
Páncél tagok és a védett terület.....	44
Páncéldobás	44
Mozgásgátló Tényező (MGT).....	44
Alap (mellvért) MGT.....	45
Vért kidolgozottsága, csatolt elemek száma.....	45
Fém vérték alapanyagai.....	45
Páncél Ára.....	46
Példa egy páncél leírására.....	46
Erő bónusz MGT-re.....	46
Erő követelmény MGT-re.....	46
Rossz méretű vért viselése.....	46
Egydarabos tag viselése.....	46
Sérült vért javítása és MGT módosító hatása.....	47
Példa átlagos páncélra.....	47
Vértviselet fortély.....	47
Taktikák.....	48
Támadó taktika.....	48
Védekező taktika.....	48
Védekező harc.....	48
Kezdeményező Taktika.....	48
Kivárá Taktika.....	48
Fárasztás.....	48
Roham.....	48
Öngyilkos roham.....	48
Belharc.....	49
Belharc szituáció.....	49
Belharc hátrányai.....	49
Kétkezes harc.....	49
Érintő támadás.....	50
Támadás kijelölt testrészre.....	50
Csonkolás.....	50
Leütés hátulról (fejre/tarkóra).....	51
Orvtámadás.....	51
Pontok támadása harc közben.....	51
Visszafogott csapás /Harc az ellenfél elfogásáért.....	51
Orvtámadás.....	52
Pontok támadása harc közben.....	52
Visszafogott csapás /Harc az ellenfél elfogásáért.....	52
Mögékerülés.....	52
Rávetődés.....	52
Nyakba ugrás hátulról.....	52
Lovas taktikák.....	52
Harci helyzetek.....	53
Beszorított helyzet.....	54
Manőverek és Manőver-fortélyok.....	55
Ellenpróba.....	55
Manőverek jellemző nehézségei.....	55
Manőver táblázat.....	56
Távolsági harc.....	59
Szándékos kitérés lövés elől.....	60
Példalövészlet.....	60
Pszi.....	61
„Pszi-alkalmazás” fortély fokai.....	61

Pszi tradíciók.....	62
Mágia.....	63
Mágikus tradíciók.....	63
Mágiaiskolák.....	63
Varázslat Átütése.....	63
Mágiaellenállás.....	63
Asztrál, Mentál, Fizikai mágiaellenállás.....	63
Ellenállások számítása.....	64

Karakteralkotás

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

Tulajdonságpróba célszámai (dobás k6-al)	
Könnyű	4
Átlagos	5
Nehéz	6
Nagyon nehéz	7
Rendkívül nehéz	8
Emberfeletti	9

Ellenpróba

Tulajdonság + k6 vs Tulajdonság + k6

Összetett próba

Pl. folyamatos egyensúlyozás órákon keresztül nem dönthető el 1db Ügyességpróbával. Ilyenkor a játékos dob egy próbát az indokolt maximális nehézségre (pl. „Nagyon nehéz” (Célszám:7))

Ezután dob több (a KM dönti el, hány) próbát **1 fokozattal alacsonyabb nehézség ellen**. Pl. (2db Nehéz próbát).

Életerő és Kábulat Pont

Életerő Pontok			
S1 (ÉP/4)	S2 (ÉP/4)	S3 (ÉP/4)	S4 (ÉP/4)
1	2		
1	2		
1	2		
2	2		
2	K		

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

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

Kábulat ÉP (KT):

Verekedése, leütésre, rosszulletté használjuk. Hatása mint az ÉP veszteség, de nem okozhat halált. Óránként 1 jön vissza. Alapállapotban nem létezik. Jelölése: K

Harcérték levonások			
-	-10 TÉ*	-20 TÉ*	-30 TÉ*
*Csökkenti: (Fájdalomtűrés+Önuralom)			

A fenti példán egy 18ÉP-vel rendelkező, egy 3 ÉP-s, egy 6 ÉP-s és egy 1KT-s sebesülést kapott karaktert látunk.

Ha átkerülünk egy másik kategóriába, TÉ levonás jár. Ezt csökkenti: (Fájdalomtűrés+Önuralom)

Méregellenállás

A Méregellenállás próba egyszerű Tulajdonság próba, melynél a karakter Edzettség Tulajdonsága számít.

Méregellenállás
(Edzettség + k6) vs Méreg Erőssége*

*A méregellenállást a méreg Erőssége (és NEM szintje) ellen kell dobni!!!

Karakter pontok (KP) elosztása

KP = 150 + (Tapasztalati szint x (80 + Intelligencia)) + (Tapasztalati szint x (15KP+Emlékezet))
(ez utóbbi NEM harci/misztikus ismeretekre mehet csak)

- 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
 - Nehézségük és összetettségük szerint csoportosítjuk őket. Lehetnek 1, vagy több fokúak.
 - 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.
- Érzékek (származtatott altulajdonságok) növelése pontonként:
 - Intuíció :10 KP / pont; Látás: 7 KP / pont; Hallás: 7 KP / pont; Ízlelés+Szaglás: 7 KP, Tapintás: 5 KP
- Harcérték módosítók (HM)
 - 1 HM = 4 KP; 1 CM = 4KP
 - 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 másokra!
- 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.
- Pszí tradíció, Pszí iskolák, Pszí pontok
 - 1ψp = 2 KP

- Pszi-alkalmazás: 4 fokú fortély egyre erősebb követelményekkel. Az alkalmazás fokát adja, nélküle nem lehet Ψ -ot venni, vagy Ψ tradíciót tanulni.
- Pszi tradíciók: átlagos képzettségek: vannak erősségeik és csak bizonyos diszciplínákat ismernek

Manőverek

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

Képzettségek

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

Képzettségpróba

A KM meghatározza, hogy az adott próbához melyik Tulajdonság ÉS Képzettség kell és azzal dobát.

Tulajdonság + Képzettség + k10 vs. Célszám

Ha a KM úgy látja, hogy az adott próbánál több Tulajdonság is szerepet játszik, akkor a szükséges Tulajdonságok átlagával kell számolni.

Képzettségpróba célszámai (dobás k10-el)	
Könnyű	6
Átlagos	9
Nehéz	12
Nagyon nehéz	15
Rendkívül nehéz	18
Emberfeletti	21

Példa:

Fel kell mászni a várfalra. Ehhez az Ügyesség Tulajdonság szükséges és a Mászás Képzettség. Legyen a példánkban szereplő karakter Ügyességének értéke: 2, a Mászása pedig 5.

Tegyük fel, hogy a várfal igen sima, alig néhány kiszögelés tarkítja (**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.

Összhang: egyes képzettségek ismerete segítséget nyújthat más képzettségek használatakor

- ➔ Ha erősen kapcsolódik: 1/3-a adható hozzá
- ➔ Ha közepesen kapcsolódik: 1/5-e adható hozzá

Próba képzetlenül: Ha a képzettség nulla: +3 a célszáma. 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 dobasz, akkor kritikus, halálos hibát vétesz és természetesen nem dobhatsz képzettségpróbát se. Ebből látszik, hogy vállalni csak nagyon fontos, ritka esetben van értelme. Úgy foglalhatjuk össze, hogy mikor vállalsz, olyankor megpróbálkozol valami olyan dologgal, ami hatékonyabb, mint jelenlegi tudásod, de még nem gyakoroltad be rendesen (pl. csak ellested a 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)

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

Képzettséglista lista

Különleges 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-as 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 <u>csak</u> 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	Átlagos	Specializáció + Könnyű
Közelharc	-	-
Kardvívás	-	-
Lándzsavívás	-	-
Pusztítás	-	-
Hajítás	-	-
Íjászat	-	-
Lövészet	-	-
Ostromlövészet	-	-
-	Fájdalomtűrés	-

Fizikai képzettségek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció + Könnyű
-	Mászás	-
-	Lovaglás	-
-	Léglovaglás	-
Akrobatika	Esés	-
	Ugrás	-

Alvilági képzettségek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció + Könnyű
-	Lopakodás / Rejtőzés	-
-	Nyomolvasás	-
-	Álcázás/Álruha	-
-	Zárnyítás	van spec.
-	Csapdaállítás	van spec.
-	Tolvajlás	-
-	Zsonglörködés	-
-	Kínzás	-
-	Szerencsejáték	Kártyázás
		Kockázás

Művészeti képzettségek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció + Könnyű
-	<i>Festészet</i>	<i>Hamisítás</i> • <i>Festészet, Szobrászat, Kalligráfia.</i> • <i>0-ról indul és nem lehet nagyobb, mint a fölé tartozó képzettség!</i>
-	<i>Szobrászat</i>	
-	<i>Kalligráfia</i>	
-	<i>Irodalom</i> (önálló + 3 régió)	<i>Irodalom ismeret</i> (adott régió)
-	<i>Ének</i>	-
-	<i>Tánc</i> (Általános)	<i>Tánc*</i> (speciális belső stílus)
<i>Zeneszerző*</i>	<i>Zene</i> (hangszercsoport) (fúvós, pengetős, ütős, stb)	<i>Zene</i> (konkrét hangszer)
-	-	<i>Művészetismeret</i> • <i>Festészet és Kalligráfia</i> • <i>Szobrászat</i> • <i>Irodalom és színjátszás</i> • <i>Zene</i>

Világi képzettségek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció + Könnyű
-	-	Helyismeret*
-	Észlelés	-
-	Keresés	-
-	Emberismeret	-
-	Természetjárás (adott tájtypus)	-
-	Herbalizmus	-
-	Vadászat	-
-	Szexuális kultúra	-
-	Etikett – adott kultúrkör	-
Értébecslés (általános)	Értébecslés (adott tárgycsoport) fegyverek, ékszerek, festmények, szobrok, stb	-
-	Hajózás	van spec.
Gyógyítás	Sebgyógyítás	-
	Orvoslás	-
-	Idomítás	van spec.
-	Szakma ács, kőműves, borbély, kádár, varga, szűcs, cserző, (fegyver)kovács, gazdálkodás(birtok), ékszerész, molnár, pék, szabó, kötélgyártó, lakatos, rejtjelfejtő)	Hamisítás – Szakma • <i>Fegyverkovács, Ékszerész, stb.</i> • <i>0-ról indul, 1x-es (specializációnak számít) és nem lehet nagyobb, mint a fölé tartozó képzettség!</i>

Tudományos képzettségek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció + Könnyű
-	-	Nyelvismeret 3-as szinttől, (ha van már Írástudó képessége), akkor tud írni/olvasni is az adott nyelven.) • Beszélt nyelvek • Harci / Klán nyelvek • Speciális (Pl. Kendőnyelv)
Történelemismeret (Ynev)	Történelemismeret - adott régió pl. Toroni államszövetség, Pyarroni államszövetség	Történelemismeret - adott város (Erion, Ifin, stb.)
Vallásismeret (általános)	Vallásismeret (adott hitvilág)	??
-	Ősi kultúrák ismerete (Külön ősi kultúránként) (Történelem és Vallásismeret is egyben)	-
-	Ősi nyelv ismerete (Külön ősi nyelvenként)	-
-	Jogismeret (adott kultúrkör) (Pyarroni államszövetség, Toron, stb)	
Élettan	-	-
Méregkeverés	Méregkeverés (adott kategória) ételmérgek légi- és kontaktmérgek fegyvermérgek	Méregkeverés – (egy konkrét méreg)
-	Alkímia	Van spec.
-	Mágiaismeret	-
-	Építészet	-
-	Térképészet	-
-	Mechanika	Van spec.
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	Átlagos	Specializáció + Könnyű
-	Összpontosítás	-
-	Pszí iskolák	-
Asztrológia*	-	-
Demonológia*	-	-

Vulgármágia képzettség iskolái		
Átfogó	Átlagos	Specializáció + Könnyű
	Asztrálmágia	
	Mentálmágia	
	Nekromancia	
	Termékenységi mágia	
	Rontások, Átkok	
	Betegségmágia	
	Méregmágia	
	Szexuálmágia (bájolások is)	
	Tűzmágia	
	Villámmágia	
	Gyertyamágia	
	Bábúmágia	
	Bájitatok ???	
	Rituálék, ceremoniális mágiák???	

Sámánmágia képzettség iskolái		
Átfogó	Átlagos	Specializáció + Könnyű
	Szabadmágia	
	Ráolvasás	
	Átkok	
	Idézőmágia	
	Maszkmágia	
	Természeti mágia	
	Bábúmágia	
	Rituálé	

Bárdmágia képzettség iskolái		
Átfogó	Átlagos	Specializáció + Könnyű
	Fénymágia	
	Hangmágia	
	Dalmágia	
	Asztrálmágia	
	????	

Ordani tűzmágia képzettség iskolái		
Átfogó	Átlagos	Specializáció + Könnyű
	?????	
	??????	

Mozaikmágia képzettség iskolái		
Átfogó	Átlagos	Specializáció + Könnyű
	Természetes anyagok mágiája	
	Asztrálmágia	
	Mentálmágia	
	Időmágia	
	Térmágia	
	Nekromancia	
	Drágakőmágia	
Demonológia (lásd: Misztikus képzettségek)		
	Idézés?? (szellemek)	
	Ceremoniális mágiák???	

Fortélyok

- A Fortélyokat nehézségük és összetettségük szerint csoportosítjuk. Lehetnek 1, vagy több fokúak.
- 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.

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.

A lenti karmák nem feltétlenül fednek le mindent, a KM ha úgy érzi az adott kaland hangulatához illene egy új, általa kitalált Karma, akkor nyugodtan megadhatja, de legyen tekintettel az erőviszonyokra, Karmaként csak valamilyen színesítő ismeretet adjon.

A karmák lehetnek a fortélyokhoz hasonlóan fokkal, vagy %-kal jellemezhetőek.

Versenyeken, klubokban viszont csak és kizárólag az itt leírt Karmákat adhatja meg a KM a játékosal való egyeztetés után!

Általános				
	Karma neve	Mérték	Követelmény	Hatás
	Hős	1 fok	Mindig segít a bajba jutottakon, mindig kész az önfeláldozásra, mindig a jó ügy érdekében cselekszik. Aki sok-sok hőstettet hajt végre, megkapja ezt a Karmát.	Pro: Ez ténylegesen megnöveli az értékeit (mértékét még megbeszéljük), segítve ezzel további hőstetteit. Kontra: Elég csak egyetlen rossz cselekedet, és elveszíti a karmát, és soha többé nem lehet visszaszerezni! Ekkor egy bukott hős karma a jutalma...
	Bajnok	1 fok	Hasonlít a hősrre, de már nem feltétlenül kell jónak lennie. A hőstettei egyetlen csoportra korlátozódik. Ő a csoport hőse, egymaga hoz dicsőséget / védelmezi meg / viszi győzelemre a csoportot. Pl: Achilles	??
	Alkoholista	1 fok	No comment :)	??
	Gyerekgyilkos	1 fok	Gyereket ölt	Az ilyen karma lemoshatatlan, aurán jól látható mocskos szégyenfolt. Történettől függően rossz hírnév is társulhat hozzá. Ha megtudják, kultúráról függő negatív hatások érik. Kiközösítés, lincselés...
	Gyilkos	1 fok	Minimum 100 sikeres orvgyilkosság	A rengeteg gyilkosság megmérgezte a lelkedet, ha nem leplezed, Aurádon jól láthatóak a sötét foltok, melyek beszennyeznek. Hatása: • Nem gyógyíthat sz se világi, se mágikus úton • TODO
Mágikus, misztikus				
	Összhang (%)	%	Előtörténet	Mágikus karma Például: • Esőben varázsló (30%) • Tömegben varázsló (20%) • stb lásd a Mágia fejezet „Összhang karmák” fejezetét!
	Profán	??	„A cipőfűzőjét is mágiával köti be” Minden apró piszlicsaré ügyet mágiával intéz, csak megmozdulni ne kelljen :)	Pro: Az apró, kis hatású varázslatokat ingyen, vagy 1-2 Manáért tudja alkalmazni, annyira megszokottá, begyakoroltá vált a használatuk. Kontra: • A nagy hatalmú varázslatokat dupla Manáért tudja csak alkalmazni • Nem képes Rituális mágiák alkalmazására

Titkos fortélyok

A Titkos fortélyok általában egyes képzettségek nagyon magas szinten történő művelői által, kivételes esetben tanulható – legtöbbször félmágikus – ismeretek.

Titkos harci fortélyok

	Kobratánc	???	Gorviki fejevadászklán Összpontosítás – 9.szint Kétkezes harc – 2.fok Kardvívás – 9.szint	Végtagokat, hasat, páncéltalan részeket támad. Hatása: harci transz (kizökkenéshez mi kell?) <ul style="list-style-type: none">Nő a harcok Sebesség értéke: +5<ul style="list-style-type: none">Ez értelmetlen, mert annyit támad, amennyit az ellenfelek rá!Sebzés: k20+2 SP (semmi más bónusz nem számít)TÉ: +10Páncéldobás esélyeit módosítja:<ul style="list-style-type: none">nagyobb esély a végtagokra VAGY-20% a páncéldobásraTámadások száma: max annyi, amennyi az ellenfél(felek) támadásai össz, mivel regál a támadásokra. Lemesélve:<ul style="list-style-type: none">Ő dob először (megelőző) támadást. Ha az sikeres (sebző), akkor az ellenfél elveszíti a támadását.
--	-----------	-----	--	---

Titkos általános fortélyok

	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
	Állat testvér	1 fok	Idomítás – 15.szint vagy Lovaglás – 15.szint (csak lóra) vagy Léglovaglás – 15.szint (csak adott fajú repülő lényre) Fogékonyság: +3	A felsorolt 3 képzettség legfelső fokán már olyan magas fokú kapcsolat jön létre ember és állat között – szinte lelki társsá válnak –, ami korlátozott telepátiát hoz létre. Az ilyen kapcsolat csak egyszerűbb érzelmek, hangulatok, parancsok közvetítésére alkalmas. Megjegyzés: a kapcsolat olyan konkrét állatokra vonatkozik, akikkel legalább 1 éve szoros napi érintkezésben van.

Titkos alvilági fortélyok

	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
	Élő álca	1 fok	Álcázás/Álruha: 15.szint	Titkos, félmágikus ismeret. Csak az álcázás legnagyobb mesterei ismerik – állítólag. Alkalmazója kellékek nélkül is képes átformálni vonásait. A hatás csak annyi lehet, amennyit maszkkészítő eszközökkel is el tudna érni. Például: pár perc alatt szakállat, bajszot növeszt, ráncokat varázsol az arcára, megváltozik szeme színe, stb.
	Tapadás	1 fok	Mászás: 15.szint	Titkos, félmágikus ismeret. Képes vagy pókként megtapadni a falon – akár a mennyezeten is. A kapaszkodáshoz nincs szükség kiszögelésre.

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 létszámra, nagy, csatateri 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 a következő pluszok járnak: KÉ: +2, TÉ: +3, VÉ: +3 <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!
	Forgósél 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 Értékre +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	1. fok: Ügyesség: +2 Gyorsaság: +2 Akrobatika: 4.szint 2. fok: Ügyesség: +4 Gyorsaság: +3 Akrobatika: 8.szint	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... 1.fok: Az Akrobatika képzettség felét hozzáadhatod bónuszként TÉ/VÉ értékeidhez. Kibontakozás/Átsiklás manőverre +1 bónuszt kapsz. 2.fok: Az Akrobatika képzettségedet 1:1 hozzáadhatod bónuszként TÉ/VÉ értékeidhez. Kibontakozás/Átsiklás manőverre +3 bónuszt kapsz. 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). Vérték: a fortély csak olyan hajlékony, könnyű, nem-fém vértben használható, melynek nem nagyobb MGT-je  -nél. 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. 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>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 Hátról támadás esetén működik, harc közben nem.• „Leütés hátról” 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 hátról” harci szituációban is bónuszt ad. <p>3.fok:</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.• A 3.fokot csak fejedő, boszorkány, boszorkánymester és egyes harcművész iskolákban tanítják• „Leütés hátról” harci szituációban is bónuszt ad. <p><u>Megjegyzések:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• A Fortély csak elfszabásuk 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.
				<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• Harcmódor 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• Harcmódor Sebesség:+2; ÉP:+4• AME, MME: +10• Sebesülés TÉ levonása 10-el mérséklődik <p>3. fok (speciális): Csak mágiával érhető el. Például ork ereklve 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• Harcmódor 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				<p>TODO: Erősebb követelményeket!</p> <p>1.fok:</p> <p>Önuralom: +1</p> <p>2.fok:</p> <p>Önuralom: +2</p> <p>3.fok:</p> <p>Önuralom: +3</p> <p>4.fok*:</p> <p>Önuralom: +4</p> <p>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 mérsékeli a Fárastás 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 nem csökken ellenfelei támadásának hatására.</p>

	Hárítófegyver használat	1 fok	Ügyesség: +1	Alapeset: hiába visel valaki háritófegyvert, ha nem tudja használni, nem kap semmilyen pluszt. Hatás: Megkapja a háritófegyver VÉ módosítóját Az egyes háritófegyverek leírását lásd a Harcrendszer „Fegyverek” fejezetében. Gyakori háritófegyverek: Alkarvédő, csatakesztyű, köpeny (köpenyvívás), tonfa, fejjavadászkard. Megjegyzés: Egyszerre legfeljebb 1db háritófegyver használható! Pusztító fegyverek és kétkezes, vagy nagyobb kardok ellen hatástalan, nem ad védelmet. Megjegyzés 2: a háritófegyverre is felvehető Mesterfegyver fortély. Ekkor annak VÉ bónusza is beszámít.
	Kaszabolás	2 fok	1.fok: Erő: +1, Harcmódor: 4 2.fok: Erő: +1, Harcmódor: 8	1.fok: Ha harc képtelenné teszel valakit, akkor kapsz egy bónusz támadást egy közeli ellenfél ellen. Ezt egy körben max 1x alkalmazhatod. 2.fok: Mint az 1.fok, de akárhányszor alkalmazhatod egy körben. A fortély hatása lö- és hajítófegyverek használatánál nem érvényesül!
	Elsőpró roham	1 fok	Harcmódor: 4.szint	Roham esetén KÉ: +5; Erőbónusz duplázódik. Öngyilkos roham esetén a fentiek <u>nem</u> használhatóak.
	Kétkezes harc	3 fok	1.fok: Főfegyver harcmódora – 6.szint Kiegészítő fegyver harcmódora – 3.szint 2.fok: Főfegyver harcmódora – 9.szint Kiegészítő fegyver harcmódora – 6.szint 3.fok: Főfegyver harcmódora – 9.szint Kiegészítő fegyver harcmódora – 9.szint	Alapeset: Képzetlen kétkezes harc esetén két fegyver használatakor a főfegyver (nagyobb fegyver) harcmódora és értékei számítanak. Továbbá: -10 KÉ/TÉ/VÉ; +1 Sebesség 1.fok: Főfegyver (nagyobb fegyver) harcmódora számít. Fegyver harcértékek összeadódnak. Egyik fegyver Mesterfegyver fortélya sem számít. Továbbá: <u>+3 Harcmódor-Sebesség*</u> 2.fok: Mint az 1.fok, de csak a főfegyver Mesterfegyver fortélya számít (akkor is, ha a két fegyver típusa ugyanaz!) Továbbá: <u>+6 Harcmódor-Sebesség*</u> 3.fok: Mint az 2.fok, de mindkét fegyver Mesterfegyver fortélya beszámít (annál hosszabbak esetén viszont semmilyen bónusz nem számít és a fegyverek harcértéke 0) Továbbá: <u>+6 Harcmódor-Sebesség*</u> (ez nem emelkedik) *Harcmódor-Sebesség bónusz A sebesség bónusz végső értékét úgy kapjuk meg, hogy még fegyver-függő levonásokat alkalmazunk rá az alábbiak szerint: • Adjuk össze a forgatott 2 fegyver pengehosszait • Minden 0,5 penge 1 ponttal csökkenti a bónuszt Fontos: A „rövid” fegyverek 0 pengének számítanak számolásnál!) Általános szabályok: • 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 • 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.	• Mindkét kezddel levonás nélkül tudsz harcolni, de csak 1 fegyverrel!! • „Páros hajtás” 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	Sebzésed: XX 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.
	Kitérés Lövés elől	1 fok	Ügyesség +3 Gyorsaság : +3 Osszpontosítás 6.szint	<i>Gyorsaságod és hidegvéred páratlan! Képes vagy kitérni a rád kilőtt lövedékek útjából.</i> 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).

	Körkörös harc	1 fok	Akrobatika: 6.szint	Ha megdobod az Akrobatika próbád (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. A próbát minden kör elején újra kell dobni.																								
!!!	Pajzshasználat	2 fok	<div>1. fok: Erő: +0</div> <div>2. fok: Erő: +1</div>	<table><tr><th>Pajzs</th><th>VÉ</th><th>MGT</th><th>TÉ levonás képzetlenül</th><th>TÉ levonás 1.fok</th><th>TÉ levonás 2.fok</th></tr><tr><td>Kis pajzs</td><td>10</td><td></td><td>-10 TÉ</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>Közepes pajzs</td><td>30</td><td></td><td>-15 TÉ</td><td>-5 TÉ</td><td>0</td></tr><tr><td>Nagy pajzs</td><td>50</td><td></td><td>-20 TÉ</td><td>-10 TÉ</td><td>0</td></tr></table> <div>MGT: változzon foktól függően, vagy ne? A fizikai képzettség- és tulajdonság-próbákra mindenképpen. Az MGT amúgy más levonást ne adjon szerintem...</div> <div>Alapeset:: Képzetlen pajzshasználó. A pajzs VÉ felét kapja csak meg, és magas TÉ levonást kap.</div> <div>1.fok: Tudsz pajzsot használni, megkapod annak teljes VÉ-jét.<ul style="list-style-type: none">A TÉ levonás csökken (lásd a táblázatot)MGT érvényesül? (az brutál levonás!)</div> <div>2.fok:<ul style="list-style-type: none">A TÉ levonás csökken (lásd a táblázatot)MGT: harcban nem érvényesül a pajzs MGT büntetése.Támadhatsz is a pajzzsal.<ul style="list-style-type: none">Ha csak pajzs van nálad, akkor azzalHa fegyver is van nálad: akkor VAGY a fegyverrel VAGY a pajzzsal támadhatsz.Tanulhatsz pajzsos Manőver ismereteket.</div> <div>Megjegyzés: Ha a karakter készületlen, vagy Meglepetés támadás áldozata, akkor a pajzs VÉ nem adódik hozzá a aktuális Védő Értékhez.</div> <div>Nagy pajzsot cipelni hosszú távon igen kimerítő, ezért is viszik lovon, vagy fegyverhordozókkal a harcosok. Továbbá behatolásnál, szűk helyen, sűrű erdőben képtelenség cipelni.</div> <div>Megjegyzés 2:</div> <div>Ha valaki pajzsot használ, akkor közrefogás esetén csak a 3. ellenféltől kezdődik a plusz ellenfelenként járó -10VÉ</div>	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
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																							
	Páros harc	3 fok	<div>1. fok: Harcmodor: 3.szint (mindkét félnek)</div> <div>2. fok: Harcmodor: 6.szint (mindkét félnek)</div> <div>3. fok: Harcmodor: 9.szint (mindkét félnek) - Harmonikus kapcsolat</div>	<div>1. fok: Két jól összeszokott társ. Legalább 1 éve harcolnak együtt a közös taktika szerint.</div> <div>Ilyenkor közös harc esetén plusz harcértékek:<ul style="list-style-type: none">+5 TÉ, +5 VÉegy ellenfél ellen +5KÉ3 ellenféllel nincs túlerőből adódó VÉ csökkenés3 ellenfél felett -5VÉ plusz ellenfelenként mindkét alkalmazóra</div> <div>2. fok: Két szorosan összeszokott harcos, régóta kalandozó társak. Legalább 3 éve harcolnak együtt a közös taktika szerint.</div> <div>Ilyenkor közös harc esetén plusz harcértékek:<ul style="list-style-type: none">+10 TÉ, +10 VÉ2 ellenféllel +5KÉ4 ellenféllel nincs túlerőből adódó VÉ csökkenés4 ellenfél felett -5VÉ plusz ellenfelenként mindkét alkalmazóra</div> <div>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.</div> <div>Harmadik fokon közös harc esetén a plusz harcértékek:<ul style="list-style-type: none">+15 TÉ, +15 VÉ3 ellenféllel +5KÉ5 ellenféllel nincs túlerőből adódó VÉ csökkenés5 ellenfél felett -5VÉ plusz ellenfelenként mindkét alkalmazóra</div>																								

	Sárkány ököl	3	<p>1.fok: Közelharc – 3.szint Slan pszi iskola- 3.szint</p> <p>2.fok: Közelharc – 6.szint Slan pszi iskola- 6.szint Mesterfegyver (puszta kéz) - 1.fok</p> <p>3.fok: Közelharc – 9.szint Slan pszi 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 fortélyja. A Slan pszi útja delejes erőt ad a harcművészeknek 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.</p> <p>Belharci 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 értéked)</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 Intuíció: +3*</p> <p>3. fok: Összpontosítás: 9.szint Intuíció: +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><u>Megjegyzés:</u> ha a harc résztvevői mind képzetlen vakharcosok, akkor jó eséllyel ütőtávba se kerülnek. KM dönt a szituáció ismeretében.</p> <p>*2.fok speciális követelménye: +3-as Intuíció érzékszervi tulajdonság, amely lehet természetes eredetű, de elérhető a „Hatodik érzék” pszi diszciplína használatával. VAGY: +3-as Hallás érzékszervi tulajdonság, amely lehet természetes eredetű, de elérhető a „Képességnövelés” pszi diszciplína használatával.</p> <p>*3.fok speciális követelménye: +4-es Intuíció érzékszervi tulajdonság, amely lehet természetes eredetű, de elérhető a „Hatodik érzék” pszi 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 → -5 KÉ, -10 TÉ,VÉ• 1 MGT → -1 mozgást igénylő képzettségpróbákra• Könnyű vért: definiálni (súlyban?)• Nehéz vért: definiálni (súlyban?) <p>Ha <i>nehéz vértet</i> 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, 3-al 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: Ettől a foktól már büntetés nélkül viselhetsz nehéz vérteteket is. Harcban ha nehéz vértet viselsz, nem érvényesül a vért MGT-je (értéke 0-nak számít). A mozgást igénylő képzettségpróbákra továbbra is a teljes levonás érvényes</p> <p>3.fok: Mint a 2.fok, de ha nehéz vértet viselsz, akkor félvért esetén +5VÉ, teljes vért esetén +10VÉ adódik hozzá Védő Értékedhez. Ennek oka, hogy már tudatosan használod vértedet, lecsúszatsz róla támadásokat, stb.</p>
--	-------------	-------	---	---

Lovas fortélyok

	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
	Lovas harc	2 fok	<p>1.fok: Lovaglás – 3.szint Ügyesség - ?? Őnuralom - ?? Fogékonyság - ??</p> <p>2.fok: Lovaglás – 6.szint Ügyesség - ?? Őnuralom - ?? 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 alaptól 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			

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 felméri a szelet, a távolságot és a többi változót, ami lövéseket segít, 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 számszeríjadat. 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.
Közeli 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 hátsodról 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 támadhatsz a váratlanul felbukkanó célpontot.

	Pontos Lövés	1 fok	Önuralom +1 Hajítás/Íjászat/Lövészet - 5.szint	<i>Nem okoz számodra gondot, hogy összevissza mozgó ellenfelet kell eltalálnod.</i> Amennyiben kiszámíthatatlanul, vagy Harcoló ellenfélre lősz (hajítás), a Mozgásból adódó szorzó módosítók lecsökkennek a következőképpen:									
				<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/Íjászat/Lövészet - 5.szint	<i>A szokásosnál nagyobb távolságra tudsz támadni távolsági fegyverekkel.</i> Ha olyan célra lősz/hajítás, 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?)									

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): Ügyesség ellenpróba, melyhez 1.fokon +2, 2.fokon +4 bónusz járul mindkét fortély esetén.
	Kötélékből szabadulás	2 fok	1.fok: Ügyesség: +1 2.fok: Ügyesség: +2	
	Kocsihajtás 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: Fogékonyság: +2	1.fok: komikusok előadására, állatok hangjának utánzására 2.fok: Teljesen megtévesztő 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.	Beírn

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: ilyen esetekben a próba célszáma növekszik! Alapeset: Gyors átlöztözéskor körülménytől függően + [1-6]-al nőhet a képzettségpróba nehézsége. 1.fok: A gyors átlöztözés büntetését 3-al csökkentheted képzettségpróbánál. 2.fok: A gyors átlöztözés 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.

Szociális fortélyok

A most következő fortélyok köztes pontot foglalnak el a játékos saját alakítása és a szabályrendszer között. Talán meglepő lehetett, hogy a Szociális képzettségeknél 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 elbírálva (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 fortellyal 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

Világi Fortélyok

	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
	Baráti állatok	1 fok	-	Az állatok alaphól rokonszenvvvel viseltetnek irányodban.

Tudományos Fortélyok

	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
	Írástudó	1 fok	Nyelvismeret: 4.szint	Ismered a betűvésés 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 vened 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.

Művészeti Fortélyok

Bevezető

	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés

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:  2.fok: Fogékonyság: 	TODO
	Antisszjárás			

Pszí fortélyok

	Fortély neve	Max fok	Követelménye	Hatás, megjegyzés
	Pszí alkalmazás	4 (5?)	1.fok: Intelligencia: 0, Önuralom: +1 2.fok: Intelligencia: 0, Önuralom: 0, Összpontosítás: 3. szint, legalább egy pszí-iskola 3.szinten 3.fok: Intelligencia: +1, Önuralom: +2, Összpontosítás: 6.szint, legalább egy pszí-iskola 6.szinten 4.fok: Intelligencia: +2, Önuralom: +3, Összpontosítás: 9.szint, legalább egy pszí-iskola 12.szinten 5.fok: ki tudja...?	1.fok: Ha valaki felveszi 1.fokon a Pszí alkalmazás fortélyt, akkor választania kell egy pszí tradíciót is, amit kötelezően azonnal növelnie is kell legalább 1.képzettség-szintre. <ul style="list-style-type: none">• Szintenként 4Ψp vehető fel• Passzív: az alkalmazó csak magára képes a diszciplinákat alkalmazni• Pszí pontok visszatérése meditációban: 1 óra alatt TODO: beírni a többit is!!

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 = 4 KP**

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

Harcmodor képzettségek szintjei és bónuszai

Szint	Harcmodor bónusza
Képzetlen	KÉ: -20, TÉ: -30, VÉ: -30, CÉ: -30
1	csak -10KÉ, -20 TÉ, VÉ, CÉ
2	csak -5KÉ, -10 TÉ, VÉ, CÉ
3	0
4	+1 KÉ ; +3 TÉ, VÉ, CÉ
5	+2 KÉ ; +6TÉ, VÉ, CÉ
6	+3 KÉ ; +9 TÉ, VÉ, CÉ
7	+4 KÉ ; +12 TÉ, VÉ, CÉ
8	+5 KÉ ; +15 TÉ, VÉ, CÉ
9	+6 KÉ ; +18 TÉ, VÉ, CÉ
10	+7 KÉ ; +21 TÉ, VÉ, CÉ
11	+8 KÉ ; +24 TÉ, VÉ, CÉ
12	+9 KÉ ; +27 TÉ, VÉ, CÉ
13	+10 KÉ ; +30 TÉ, VÉ, CÉ
14	+11 KÉ ; +33 TÉ, VÉ, CÉ
15	+12 KÉ ; +36 TÉ, VÉ, CÉ

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).

$$\text{Plusz támadások (db)} = (\text{Harcmodor-Sebesség}) / (\text{Fegyver-Sebesség})$$

Példa:

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

Ekkor az aktuális Harcmódor-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

MGT

- 1 MGT → -5 KÉ, -10 TÉ, VÉ
- 1 MGT → -1 mozgást igénylő képzettségpróbákra
- 1 MGT → -1 mozgást igénylő tulajdonságpróbákra

(KM dönt, de például kézügyességet érintő Ügyességpróbára nyilván nem jár levonás, ha nincs páncélkesztyűben a játékos)

Harc

1. Kezdeményezés

- Minden kör elején van kezdeményezés, ami csak a cselekvési sorrend meghatározására szolgál, nem jelent dominanciát, vagy a harc irányítását. 1 kört 10 szegmenst (másodpercet) szimbolizál.
- KÉ dobás: KÉ+k10 és a magasabb számot kapott kezd, 10-es (0) dobásra rá lehet dobni újra
- Azonos kezdeményezésnél: egyszerre csapnak

2. Támadás

- Támadó dobás: TÉ + k100; 1 kör = 10 szegmens
- Minden újabb támadás a körben -10 TÉ-vel megy,
- Fegyverméret kategóriától függően előnyös/hátrányos helyzetű támadó

Támadó dobás eredménye	Hatás
TÉ < VÉ	VÉ csökkentés <ul style="list-style-type: none">Alaphelyzetben (nincs előnyös-hátrányos helyzet): mindkét fél kiskockával csökkent (k100)Legalább 1 penge fegyverméret különbségnél:<ul style="list-style-type: none">Előnyös helyzetű támadó: (kiskocka+1)-el csökkent (k100)Hátrányos helyzetű támadó: (kiskocka-1)-el csökkent (k100)2 penge, vagy nagyobb méretkülönbségnél:<ul style="list-style-type: none">Előnyös helyzetű támadó: (kiskocka+2)-el csökkent (k100)Hátrányos helyzetű támadó: (kiskocka-1)-el csökkent (k100)
TÉ >= VÉ	Túlütés → ÉP sebzés* (fegyver); Erőbónusz, fegyver mágia bónusz hozzáadódik <ul style="list-style-type: none">Többszörös túlütés: +20-anként +3 SP (max +9 SP)VÉ csökkentés: ÉP seb függő (lásd Sebzés táblázat)Támadás jellege: a fegyver elsődleges támadási típusa az alapértelmezett. Másodlagos támadási formával -10TÉ módosítóval lehet támadniPáncéldobás: áldozat dobja k10-el. Tulajdonképpen százalékdobás, hogy páncéllal fedett területet találtak-e el. Minden páncél X %-ban védi a testet. Pl. torzót védő: 50% (1-5: véd)Áldozat SFÉ: támadás jellegétől függő SFÉ. (Támadó fegyver Átütése levonódik belőle!)SP = k20 + fegyver SP – akt.SFÉÉP seb: SP↔ÉP megfeleltetés a Sebzés táblázatban00-ás dobás (100): +5 SP ; ellenfél SFÉ nem számít (de az Aranyharang és Elemi Erő igen!) Fárasztás alkalmazásakor: +5 VÉ csökk.01-es dobás: kudarc (KM dönt, általában az ellenfél kap 1 plusz támadást)

Megjegyzés: a "Harci anatómia" ÉP bónusza csak akkor adható hozzá, ha az alap sebzés átment a páncélon!

- VÉ regenerálódás 1 kör pihenéssel töltött idővel visszatérnek a harcban - **nem** sérüléssel - elvesztett VÉ-k.
- Támadások száma: 1 + Plusz támadások
- Plusz támadások (db) = (Harcmodor-Sebesség) / (Fegyver-Sebesség)
 - „Harcmodor-Sebesség” = aktuális harcmodor + Gyorsaság tulajdonság
 - „Fegyver-Sebesség” : fegyverenként eltérő egyéni érték (lásd a Fegyverek táblázatot)
- Győzelmi szabály: Ha a karakter végzett egy ellenfelével (úgy hiszi, legyőzte), akkor Védő Értékéhez visszatér +10 pont. (a siker hatása a szervezetre + heroizmus). Persze itt is lehetnek kivételek (barát megölése, stb).

Csataszabályok

Nagy tömegjelenetben a sok statisztika kezelése drasztikusan lelassíthatja a játékot. Ilyenkor a következő – opcionális – szabályt javasoljuk:

- ➔ +20 TÉ mindenkinek
- ➔ Nincs VÉ csökkentés
- ➔ Nincs páncéldobás
- ➔ TÉ/VÉ értékeket kerekítjük 10-el 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

Sebzés

Életerő, Sebzés kategóriák

ÉP = 12 + (2 x Edzettség)		K20 + fegyver SP	ÉP Sebzés	VÉ csökkentés
Edzettség	ÉP			
-5	2	1-5	1 ÉP	-5 VÉ
-4	4	6-10	3 ÉP	-10 VÉ
-3	6	11-15	6 ÉP	-15 VÉ
-2	8	16-20	12 ÉP	-25 VÉ
-1	10	21-25	20 ÉP	-40 VÉ
0	12	26-30	30 ÉP	-50 VÉ
1	14	31-35	42 ÉP	-60 VÉ
2	16	36-40	56 ÉP	-70 VÉ
3	18	41-45	72 ÉP	-80 VÉ
4	20	46-50	90 ÉP	-90 VÉ
5	22			

Speciális: az 1-es k20 dobás mindig Enyhe seb (bónuszoktól függetlenül)

A végeredményből (össz SP) állapítjuk meg, hogy melyik seb-kategóriába esik az adott sebzés és az hány ÉP és VÉ veszteséget jelent.

$$SP = k20 + \text{Fegyver-sebzés} + \text{módosítók} - (\text{aktuális SFÉ})$$

(SFÉ: páncéltól, támadási típustól és a fegyver Átütésétől függ)

Statikus SP módosítók (Karakteralkotáskor, vagy szintlépéskor számolandók)

Módosító	Érték
Mesterfegyver fortély	+1 minden fok után
Jó/rossz minőségű fegyver	???
Mágikus fegyver	???

Erőbónusz és Erőhiány	
Az Erő tulajdonság +2 feletti része 1:1-ben hozzáadódik az SP értékhez.	

Dinamikus SP módosítók (Ezek a módosítók harc közben szituációtól függően adódhatnak hozzá az SP értékhez)

Módosító	Érték
Többszörös túlütés (20-anként)	+3 SP (max +9 SP)
Roham	+5 SP
00-ás dobás	+5 SP, SFÉ nem számít Fárasztáskor: még +5 VÉ csökk.

Fegyverek

Kategorizálatlan (még): bola, korbács, ostor, **PAJZSOK!**

Általános fegyver-harcértékek

Kategóriánként			KÉ	TÉ	VÉ
			2	4	4
Fegyver példa	Kategória	Sorszám	KÉ	TÉ	VÉ
tőr	rövid	1	2	4	4
rövid kard	fél penge	2	4	8	8
hosszú kard	1 penge	3	6	12	12
másfélkezes kard	1,5 penge	4	8	16	16
kétkezes kard	2 penge	5	10	20	20
lándzsa	szálfegyver	6	12	24	24

Átütés

Egyes fegyverek rendelkeznek Átütés értékkel (a legtöbb fegyver Átütés értéke: 0).

A támadott vért megfelelő SFÉ-jének kiválasztása után annak értékéből még le kell vonni az Átütést is, így kapjuk meg a vért végleges aktuális SFÉ-jét. Átütéssel olyan fegyverek rendelkeznek, amelyek kifejezetten alkalmasak vérték átllyukasztására legtöbbször azon okból, hogy kis területre koncentrálnak nagy erőt. Például: csákány...

Elsődleges támadási típus

Minden fegyver rendelkezik egy **elsődleges támadási (sebzési) típussal**, pl. szúrás. Ha emellett más típusú támadásra is alkalmas, az csak másodlagos lehet. Ha a karakter nem jelenti be, hogy milyen típusú támadást akar leadni, akkor mindig az elsődleges támadás típust vesszük megtörténtnek. Például a hosszú kard: vágás/szúrás. Ekkor az alapértelmezett támadási típus a vágás. Ha a karakter bejelenti, hogy szúrni szeretne, akkor azt -10TÉ módosítóval teheti meg. Ha pedig zúzni szeretne (amire a fegyver alkalmatlan), akkor – ha a KM engedi – azt -20TÉ-vel teheti meg.

Különleges fegyver szabály

Egyes – speciális – fegyvereknél van megemlítve ez a szabály. Jelentése: a beírt harcértékek csak akkor érvényesek, ha speciális iskolában, vagy onnan származó mestertől megtanulta a karakter a fegyver speciális fogásait. Ez részben előtörténet követelmény, amelyet fel kell tüntetni a karakterlapon. Bánjunk ezzel a követelménnyel szigorúan! Ha ez nincs meg, a KM dönt, hogy milyen – alacsonyabb – harcértékekkel forgathatja a karakter a fegyvert – már ha egyáltalán...

A fegyverek egyedi fogásaihoz viszont követelmény a Mesterfegyver fortély 1. vagy 2. foka az adott fegyverre. Ezen speciális fogásokat fortélyok formájában tanulhatja meg a harcos. Leírásukat lásd a harci fortélyoknál. Az alábbi fegyverek számítanak „Speciálisnak”: Mara-Sequor, Slan kard, Lagoss, Pugoss, Ramiera, Fejvadászkard, (Kahrei nyílpuska?)

Pusztá kéz

A Pusztá kéz kiemelt „fegyver”, hiszen mindig „ott van”. Pusztá kézzel viszont bármilyen fegyver ellen meglehetősen kellemetlen harcolni, hiszen nincs mivel távol tartani, fenyegetni az ellenfelet. Ezért a Pusztá kéz harcértékei mindenkinek a következők:

Pusztá kéz: KÉ: -10, TÉ: -10, VÉ: -10

Érintő támadás

Ha a cél csupán az ellenfél megérintése – nem sebzés –, akkor ezt könnyebben megteheti a támadó. Támadó Értékére nem jár levonás:

Pusztá kéz: KÉ: -10, TÉ: 0, VÉ: -10

Hárítófegyverek

Kapcsolódó fortély: „Hárítófegyver-használat”

- Alkarvédő
 - közelharc fegyverek ellen +10 VÉ, egykezes, pengefegyverek ellen +5 VÉ. Ennél nagyobb fegyverek ellen nem véd. (Ha mindkét karon van, akkor is csak a fenti harcértékek az irányadóak, további bónusz nem jár)
- Köpeny
 - TODO
- Csatakesztyű
 - TODO
- Tonfa: értékeit lásd a „Közelharc fegyverek harcértékei” fejezetben
 - spec: TODO
- Fejvadászkard: értékeit lásd a „Közelharc fegyverek harcértékei” fejezetben
 - spec: TODO

Közelharc fegyverek

Közelharc fegyverek								
Fegyver	SP	Átütés	Pengehossz	KÉ	TÉ	VÉ	Sebesség	Speciális
Pusztázó kéz	-5 Z	-	0	-10	-10	-10		KT sebesülést okoz. Minden 5-ik KT 1 ÉP elvesztését okozza. Kivéve: harcművészek „Sárkány ökle” fortélya Erőbónusz: 0 feletti rész 1:1-ben számít be.
Tör	+1 S/V	-	rövid	2	4	4		-
Béltépő								
Dzsambia	+0/2* V/S	-	rövid	2	4	4		Páncélozott ellenfélnél: SP:0 Páncél nélküli ellenfélnél: SP:+2
Garott		-	spec.	0*	0*	0*		Csak orvtámadásban használható.
Kés	+0 S/V	-	rövid	2	3	1		-
Levéltör	+1 S/V	-	rövid	2	4	5		-
Markolatgomb	Lásd Vasököl							
Méregfog	+0 S	-	rövid	1	3	3		Ha sebzést okoz, befecskendezi a benne tárolt mérget.
Pugoss	+1 S/V	-	rövid	2	5	4		
Ramiera	+2 S/V	-	rövid	3	5	5		Törnél nehezebb elrejteni. „Speciális fegyver használata” fortély szükséges használatához. Amennyiben ez nincs meg, akkor csak a Rövidkard értékeivel forgatható.
Tör, háritó	+0 S	-	rövid	2	4	10		Nagyon drága! Nagy fegyverek ellen kisebb VÉ?
Vasököl	+0 Z	-	0	-10	-10	-10		Erőbónusz: 0 feletti rész 1:1-ben számít be.
"Tanto" (legrövidebb slán)								

Kardvívó fegyverek harcértékei

Kardvívó fegyverek								
Fegyver	SP	Átütés	Pengehossz	KÉ	TÉ	VÉ	Sebesség	Speciális
Kard, dzsenn szablya								
Kard, emrelin	+4 V/S	-	1 penge	7	13	13		
Kard, fejvadász (spec)	+3 V/S	-	0,5 penge	5	9	11	5	Különleges fegyver használata szabály: gorviki klánnal, vagy mesterrel. Ha a karakter nem ismeri a fegyver különleges fogásait akkor harcértékei sima rövidkardé lesznek. Hárítófegyverként is használható.
Kard, handzsár	+4/6* V	-	1 penge	4	13	11		Páncélozott ellenfélnél: SP:+4 Páncél nélküli ellenfélnél: SP:+6
Kard, hiequar	+4 S/V	2	1 penge	4	12	8		Elfek használják. Előtörténet!
Kard, hosszú	+4 V/S	-	1 penge	6	12	12		Nem éri meg, mert a másfélkezes sokkal jobb mindenben és nincs hátránya
Kard, jatagán	+4 V/S	-	1 penge	6	11	10		Páncélozott ellenfélnél: SP:+3 Páncél nélküli ellenfélnél: SP:+5
Kard, kétkezes (ex pallos)	+7 ??	??	2 penge	10	20	20		Ha közrefogják a forgatót, fegyverének VÉ-je 0-ra zuhan.
Kard, khossas	+4 V/S	-	1 penge	4	11	10		Elfek használják. Előtörténet!
Kard, kígyó								
Kard, Lagoss (spec)								„Speciális fegyver használata” fortély szükséges használatához. Amennyiben ez nincs meg, akkor csak a Hosszúkard értékeivel forgatható.
Kard, lovag								
Kard, másfélkezes	+4 V/S	1	1,5 penge	8	16	16		<ul style="list-style-type: none"> Egy kézzel forgatva: Erőbónuszba csak +2 feletti rész számít bele. 2 kézre fogva az Erő +1 feletti része +1-es Erő alatt forgatva: 1 pontonként -20 minden harcértékre 1:1 levonás SP-ből Nem éri meg a Hosszú kard, mert a másfélkezes sokkal jobb mindenben és nincs hátránya
Kard, mesterkard								
Kard, Pugoss (spec)								„Speciális fegyver használata” fortély szükséges használatához. Amennyiben ez nincs meg, akkor csak a Rövidkard értékeivel forgatható.
Kard, rövid	+2 S/V	-	0,5 penge	4	8	8		-
Kard, Slan (spec)	+5 V/S	2	1,5 penge	8	16	16		
Kard, Slan csatakard (spec)								
Kard, szablya	+3/5* V/S	-	1 penge	6	12	12		Páncélozott ellenfélnél: SP:+3 Páncél nélküli ellenfélnél: SP:+5
Mara-sequor (spec)								„Speciális fegyver használata” fortély szükséges használatához. Amennyiben ez nincs meg, akkor csak a Hosszúkard értékeivel forgatható.
Meneth								
Predoci egyeneskard								

Sequor (spec)								„Speciális fegyver használata” fortély szükséges használatához. Amennyiben ez nincs meg, akkor csak a Rövidkard értékeivel forgatható.
Tőr, páncélszűrő	+1 S	8	1 penge	4	8	4		-
Tőr, Slan								
Törkard (Rapír)	+2 S	-	1 penge	6	12	12		Pontra támadás: kisebb TÉ levonással (TODO) Erőbónusz nem számít! • Olyan fegyver ellen, amik nem háríthatóak csuklóból: VÉ csökk?? (Pusztító fegyverek ellen fokozottan!!!) • Sokkal könnyebb ellene a fegyvertörés

Pusztító fegyverek harcértékei

Pusztító fegyverek								
Fegyver	SP	Átütés	Pengehossz	KÉ	TÉ	VÉ	Sebesség	Speciális
Buzogány, egykezes								
Buzogány, kétkezes								
Buzogány, láncos								Pajzs VÉ a fele! (?)
Buzogány, shadleki								
Buzogány, tollas		!						
Buzogány, tüskés (=csatacsillag?)		!!						
Csatabárd, egykezes	+4 V (néha szúrás)	??	0,5 penge	4	8	8		
Csatabárd, kétkezes	+8 ??	??	1,5 penge	8	16	16		
Csatacsákány	+3 S?	10 !	0,5 penge	4	8	8		Nagyon vérzik 50% az esély, hogy beragad és nem lehet kihúzni harc közben
Cséphadaró								EZ NEM SZÁLFEGYVER?
Harci kalapács								

Lándzsavívó fegyverek harcértékei

Szálfegyverek (Lándzsavívás)

Fegyver	SP	Átütés	Pengehossz	KÉ	TÉ	VÉ	Sebesség	Speciális
Alabárd		NAGY !						Talán a legjobb páncélok ellen
Bot, rövid								
Bot, hosszú								
Bot, furkós								
??? Kopja, könnyű								
??? Kopja, lovas								
??? Kopja,, nehézlovas								
Lándzsa, keskeny hegyű	+2 S	nagy (??)	3 penge	12	24	24		Kis területet roncsol, de páncélokat jól üti át
Lándzsa, széles hegyű	+4 S	0	3 penge	12	24	24		Nagy területet roncsol, de nehezebben megy át a páncélokon
Pika								
Szigony								

Hajítófegyverek harcértékei

- A Hajítófegyverek sebzése általánosságban **Szúró** jellegű. Ahol ez másként van, ott az adott fegyver leírásánál a „Speciális/Megjegyzés” oszlopban ezt külön feltüntetjük.

Hajító szálfegyverek (Hajítás)

Fegyver	SP	Átütés	KÉ	CÉ	Osztó	Hatótáv	Sebesség	Speciális / Megjegyzés
Könnyű kopja					1	60m		Követelmény: Erő +3
Lándzsa (?)					1	60m		Követelmény: Erő +2
Dárda, hajító					2	60m		Követelmény: Erő +0

Hajítófegyverek (Hajítás)

Fegyver	SP	Átütés	KÉ	CÉ	Osztó	Hatótáv	Sebesség	Speciális / Megjegyzés
Bola				+2	1	20m		
Hajítóbárd				+4	1	20m*		Maximális hatótávolsága: 20+(Erő x 4) méterben
Hajítótőr	+0 S			+4	2	15m		Automatikusan jár rá a Közeli lövés fortélynál leírt +10CÉ bónusz ha a célpont Cellaszáma 1. Erőbónusz: +0 feletti rész számít SFÉ bónusz még ellene esetleg... (dupla SFÉ?)
kő, alma				+0	1	20m*		Maximális hatótávolsága: 20+(Erő x 5) méterben
Paritty				+4	2	70m		Lehet nagy sebzése, de az SFÉ duplán számítson ellene (vagy SFÉ bónusz)
Ramiera (?)				+1	1	10m		
Slan csillag				+3	1	15m		
Tőr				+2	2	10m		

Egyéb távolsági fegyverek (Hajítás)								
Fegyver	SP	Átütés	KÉ	CÉ	Osztó	Hatótáv	Sebesség	Speciális / Megjegyzés
Dobóháló				+0	1	4m*		Maximális hatótávolsága: 4+Erő méterben
Köpeny				+0	1	4m		
Lasszó				+0	1	10m		

Lőfegyverek harcértékei

A Lőfegyverek sebzése általánosságban *Szűrő* jellegű.

Íjász lőfegyverek

Lőfegyverek (Íjászat)								
Lőfegyver	SP	Átütés	KÉ	CÉ	Osztó	Hatótáv	Sebesség	Speciális / Megjegyzés
Rövid íj				+10	2			Az Erőbónusz csak akkor számít ha az íj erre az Erő értékre lett tervezve!
Hosszú íj				+12	3			Az Erőbónusz csak akkor számít ha az íj erre az Erő értékre lett tervezve!
Visszacsapó íj				+10	3			Az Erőbónusz csak akkor számít ha az íj erre az Erő értékre lett tervezve!
Elf íj				+13	3(4*)			*Csak a készítője (és egyben birtokosa) kezében, egyébként hagyományos íjként működik. Osztója: 3.
Fúvócső, kicsi				+8	1			k20 dobásnál: 20-as dobás: 1 ÉP, különben 0 ÉP
Fúvócső, vadász				+10	1			

Lövész lőfegyverek

Lőfegyverek (Lövészet)								
Lőfegyver	SP	Átütés	KÉ	CÉ	Osztó	Hatótáv	Speciális / Megjegyzés	
Kézi nyílpuska				+10*	3	20m	* A kézi nyílpuska kevésbé pontos fegyver kis mérete miatt.	
Nyílpuska	+6	10??		+16	4	50m	Nem páncéltörő ?? A nehézvértet átviszi, vagy nem? Távolság-függő Átütés.	
Nehéz nyílpuska	+14	10		+16	4	80m	Páncéltörő Ez átviszi a nehézvértet is!	
Shadoni páncéltörő		*		+4	4	120m	* Újratöltés: 1 emberrel: 3 kör, 2 emberrel: 1 kör ** Páncéltörő	
Kharei nyílpuska				+14	4	50m	* Míg ki nem fogy a tár. Újratöltés: 1 kör	
Aquir nyílpuska*	halál* / +6			+16	3	50m	Inkább hagyjuk ki. Semmi értelme, mystic fucking. * Halálos hatása csak aquir kézben érvényesül ** Páncéltörő	

Páncélok, vérték

A páncélok 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

Sebzésfelfogó Érték (SFÉ)

Három SFÉ érték van: szűrő/vágó/zúzófegyverek ellen. Az SFÉ értéke sebzéskor levonódik a támadás SP értékéből (nem a sebzésből!).

Páncél struktúrák, alapanyag minősége

Az eltérések a fém vérték anyagminőségéből adódhatnak.

Páncél anyag	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%

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%.

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, 7-10-es esetén nem, mert a csapás fedetlen részt talált el.

Mozgásgátló Tényező (MGT)

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 ügyességésget 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	?
Lemez	18

+ egy érzékeny pont jobb védelme Egy tenyérenyi pontra erősített extra védelem. Anyagfüggő +SFÉ. +MGT: **3-6**

Vért kidolgozottsága, csatolt elemek száma

Minden csatolt elem után a táblázatból kinézett MGT érték adódik hozzá az MGT alaphoz. Ezt a számértéket a **Kidolgozottság** elnevezéssel illetjük.

Figyelem: 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.

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

Megjegyzés: 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.

Kidolgozottság						
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

Fém vérték alapanyagai

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

	SFÉ	Alap MGT	Ár (anyag-szorzó)
Acél	+0	+0	1x
Bronz	-3	+6	0,5x
Abbitacél	+2	- ?	10x
Mithrill	+5	- ?	100x
Lunír	+ ?	- ?	?

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!)

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 büntetést.”

Erő bónusz MGT-re

Aki erősebb, azt kevésbé korlátozza egy nehezebb páncél.

A hordott páncél MGT-je a karakter Erő tulajdonságának kétszeresével csökken
(ha az Erő 0 alatti, akkor értelemszerűen nő az MGT)

Erő követelmény MGT-re

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

Ha nem passzol a vért, a KM az adott karakter számára a „Vért megmunkálásának” értékét tetszés szerint leronthatja.

Egydarabos tag viselése

Jellemzően az alkarvédőkre gondolunk itt, melyek nem kapcsolódnak más tagokhoz.

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.

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 (*Kidolgozottság*)
- Karakter Erő tulajdonsága legyen: +2 → $(2 \times 2 = 4)$ jön le)

Összesen tehát: $15 + (4 \times 3) - (2 \times 2) = 23$ 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: $50\% + (3 \times 10\%) = 80\%$
- (csak 3 taggal szoroztunk, mert a mellvért-darabot már beleszámoltuk!)

Vértviselet fortély

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

1.fok: -15 MGT

2.fok: -30 MGT

3.fok: -45 MGT

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

A Tulajdonság- és Képzettségpróbáknál is csökkenjen a büntetés?

Taktikák

Az alábbi taktikák csak harci helyzetben használhatóak, távolról nem lehet pl. KÉ-t növelni.

Támadó taktika

Te határozod meg, hogy mennyire tolod el a harcmodorodat a támadás irányába. TÉ-det +1-15-ig növelheted meg ideiglenesen. Minden pont növelés után -2 Védő Érték módosítót kapsz. Például:

- TÉ:+1, VÉ:-2 ; TÉ:+4, VÉ:-8 ; TÉ:+10, VÉ:-20 ; TÉ:+15, VÉ:-30

Védekező taktika

Ugyanez csak a VÉ-re, de +20-ig tolhatod el. Például:

- VÉ:+1, TÉ:-2 ; VÉ:+4, TÉ:-8 ; VÉ:+10, TÉ:-20 ; VÉ:+20, TÉ:-40

Védekező harc

- VÉ:+25
- Nem támadhat, csak hátrálhat.
- Ha akadályozza valami a hátrálásban, akkor csökken a +VÉ (KM dönt)

Kezdeményező Taktika

- +1KÉ → -2VÉ (max 10)

Kiváró Taktika

- Ha megnyered a KÉ-t, akkor átengedheted ellenfelednek az első támadást és
- az adott körben **első visszatámadásodra** +5 TÉ módosítót kapsz.
- A Kiváró taktika alkalmazható Támadó taktikával együtt is, továbbá roham ellen is bevethető, de nem használható Védő Taktikával együtt, sőt több ellenféllel való harc esetén sem!

Fárasztás

Ha fárasztani kívánod ellenfeledet, ellenállását megtörni anélkül, hogy sebet ejtenél rajta, akkor a harc ugyanúgy folyik, mint egyébként, csak sebző támadás esetén elmarad maga a sebzés, helyette további **+10**-el csökkentheted a megtámadott Védő Értékét. („Fárasztó” harci fortély megléte esetén: +15-el).

- Nyert a Kezdeményezés szükséges
- VÉ csökkentésre: +2
- Sebzés helyett: további +10VÉ csökkentés

Roham

- + 20 TÉ, - 40 VÉ, VÉ csökkentés duplázódik
- Sebzés: +5 SP
- Ha a támadó sebző támadást ér el, akkor a támadó VÉ levonásai azonnal megszűnnek.

(Az első oda-vissza csapásnál)

00-ás dobás: Tuti találat, SFÉ nem számít, +5 SP sebzés. Ha így sincs túlütés, akkor az össz sebzés **✗** ÉP.

01-es dobás: Tuti rontás. Hatás: a KM képzelete. Hehe :)

Öngyilkos roham

- + 25 TÉ, - 50 VÉ, VÉ csökkentés duplázódik, sebesülésből adódó TÉ levonás nem számít
- Sebzés: +7SP
- 00-as dobás +5 SP bónusz (Az első oda-vissza csapásnál)

Belharc

Ha a képzett harcosnak sikerül egészen ellenfele testközelébe kerülni, szinte „ráfonódni”, akkor ebből előnyt kovácsolhat. A belharci helyzet kialakításához sikeres „**Belharcba kerülés**” Manőver szükséges (részletekért lásd a Manőverek fejezetet!)

Belharci szituáció

- Belharci szituációban továbbra is mindenki a saját Harcmódorának módosítóival küzd
- A „rövid” méretűnél nagyobb fegyverek (a rövidkard is) harcértékei 0-ra zuhannak, sebzésük legfeljebb k6, továbbá forgatójának Sebesség értéke 5-el csökken.
- Belharci szituációból sikeres „**Kibontakozás**” Manőverrel lehet kijönni

Belharc hátrányai

- A Belharc 1:1 elleni szituációban használható leghatékonyabban. Amennyiben a belharcban levő harcost egy harmadik fél támadja, akkor ellene a „Harc helyhez kötve” szituáció VÉ büntetési értékesek, visszatámadni pedig nem tud, hiszen össze van akaszkodva másik ellenfelével.
- Ha belharci szituációban a belharcos sebesülést szenved és elrontja fájdalomtűrés próbáját, akkor ellenfele – ha akarja – automatikusan megszüntetheti a belharci szituációt, kibontakozhat belőle.

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 fegyverhasználatához.

	Harcértékek	Sebesség	Követelmény
Alapeset	• Főfegyver (nagyobb fegyver) harcmódora és értékei számítanak • -10 KÉ/TÉ/VÉ	+1	-
Kétkezes harc - 1.fok	• Főfegyver (nagyobb fegyver) harcmódora számít • Fegyver harcértékek összeadódnak • Csak a főfegyver Mesterfegyver fortélyja számít • Max pengehosszok: 1 penge + 0,5 penge	+3	Főfegyver harcmódora – 6.szint Kiegészítő fegyver harcmódora – 3.szint főfegyverre Mesterfegyver – 1.fok
Kétkezes harc - 2.fok	Mint az 1.fok, de mindkét fegyver Mesterfegyver fortélyja beszámít	+5	Főfegyver harcmódora – 9.szint Kiegészítő fegyver harcmódora – 6.szint főfegyverre Mesterfegyver – 2.fok második fegyverre – 1.fok
Kétkezes harc - 3.fok	Mint az 2.fok, de már 2db 1 penge hosszú fegyverrel is harcolhat.	+5	Főfegyver harcmódora – 9.szint Kiegészítő fegyver harcmódora – 9.szint főfegyverre Mesterfegyver – 3.fok második fegyverre – 2.fok

Látható, hogy a fortély felvétele az aktuális Sebesség értéket is módosítja, így juthat újabb támadásokhoz a karakter. Végezetül pár általános szabály a kétkezes harcra:

- Támadások számának meghatározásánál a nagyobb fegyver számít (+sebesség beszámításánál)
- Méret limit: legfeljebb 1 penge + 0,5 penge kombinációval lehet kétkezes harcot folytatni. Kivéve a Kétkezes harc 3.fokát. Ekkor max. 2db 1 penge hosszú fegyvert forgathat. Ennek már követelménye is van: Erő +2
- Kétkezesség fortély: ha a Kétkezes harc legalább 1.fokú, akkor +1 Sebesség bónuszt ad
- Sebzésnél melyik fegyver talál: a k20-as sebződobással együtt dobunk k6-al is
 - 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

Érintő támadás

Ha csak meg akarunk érinteni valakit harc közben, az könnyebb, mint pusztá kézzel sérülést okozó támadást végbevinni. Az Érintő támadás harcértékei ezért: KÉ: 0, TÉ: 0, VÉ: -10

Tehát a támadásra kisebb a büntetés, mint pusztá kézre, a védekezés viszont nem változik.

Támadás kijelölt testrésze

Ha küzdelem közben a harcos ellenfele egy konkrét testrészére kíván támadni, akkor ezt előre be kell jelentenie és utána sikeres, túlütő támadást kell dobnia **-20 TÉ** módosítóval.

- Kijelölhető testrészek: fej, törzs, jobb/bal láb, jobb/bal kar.
- Ennél pontosabb találatot harc közben meghatározni csak a „Pontra támadás” manőverrel lehet.
- Találatkor sima sebzést dob a támadó
- Plusz hatás: ha a Sebzés legalább Súlyos (6 ÉP), akkor az áldozat valamilyen nem-harcérték korlátozást szenved el. Például ha a cél a fegyverforgató kéz volt, akkor elejti fegyverét és nem képes tovább harcolni vele. Vagy: láb támadása esetén mozgási sebessége felére/harmadára esik vissza (KM dönt). Fejre támadásnál szemébe folyik a vére, esetleg elkábul.
- **Lásd még alább: Csonkolás**

Csonkolás

Végtagra támadás szükséges hozzá, valamint megfelelő mennyiségű ÉP sebzés

- Kéz csonkolása: (áldozat max ÉP / 3) (felfele kerekítve) sebzés szükséges
- Láb csonkolása: (áldozat max ÉP / 2) (felfele kerekítve) sebzés szükséges

Leütés hátulról (fejre/tarkóra)

- Követelmény: Észrevétlen támadás
- Célpont VÉ = 30 + mozgás jellegétől függő módosító (lásd Észrevétlen támadás)

Ha a támadás túlütés, akkor és a sebzés legalább Súlyos lenne (12 ÉP), akkor az áldozat Fájdalomtűrés próbát dob 12-es célszám (Nehéz) ellen, ezúttal Edzettség tulajdonsággal. Ha nincs meg, azonnal elájul.

Hogy megkapjuk a valós ÉP seb mennyiségét, amit az áldozat elszenved, dobjunk k3-al:

- ➔ 1: nincs ÉP seb
- ➔ 2: sebzés fele bement ÉP-ben
- ➔ 3: a teljes sebzés bement ÉP-ben

Ez azért van, mert egy járatlan támadó nem tudja olyan jól megbecsülni a szükséges erő nagyságát, ha rosszul méri fel az erejét, könnyen komoly sebet okozhat.

„Harci anatómia” fortély minden foka

- ➔ 3-al emeli a Fájdalomtűrés célszámát
- ➔ 1 seb kategóriával kevesebb kell (Pl. 2.fokon már csak 3 ÉP sebzés elég)
- ➔ K3 hatása 1 kategóriával csökken (Pl. 2.fokon már sosincs ÉP seb)

Megjegyzés: a Markolat sebzése: k20+0 SP (Zúzód)

Orvtámadás

[Kapcsoló fortély: "Harci anatómia"]

Ha Észrevétlen támadást sikerül leadnod, akkor érvényesülnek a "Harci anatómia" fortélynál leírt bónuszok.

Pontok támadása harc közben

[Kapcsoló fortély: "Harci anatómia"]

Ha harc közben próbálsz ellenfeleden egy konkrét pont támadásával nagyobb sebzést elérni, vagy a "Harci anatómia" fortélynál leírt hatások valamelyikét elérni, akkor "Pontra támadás" manővert kell végezned (követelménye: Harci anatómia – 2.fok). Amennyiben az sikeres, megkapod a fenti fortélynál megadott bónuszokat.

Visszafogott csapás /Harc az ellenfél elfogásáért

TODO: bevezető, kifejtés, hatása, működése

- Alkalmatlan fegyverrel
 - TÉ: -20
 - kardok, buzogányok, stb
- Félig alkalmas fegyverrel
 - TÉ: -10
- Alkalmas fegyverrel
 - nincs levonás
 - pusztázó kéz, rövid bot, furkós bot, egyéb botok, acélkorbács, tonfa, vasökök (tűskék nélkül)

Orvtámadás

[Kapcsoló fortély: "Harci anatómia"]

Ha Észrevétlen támadást sikerül leadnod, akkor érvényesülnek a "Harci anatómia" fortélynál leírt bónuszok.

Pontok támadása harc közben

[Kapcsoló fortély: "Harci anatómia"]

Ha harc közben próbálsz ellenfeleden egy konkrét pont támadásával nagyobb sebzést elérni, vagy a "Harci anatómia" fortélynál leírt hatások valamelyikét elérni, akkor "Pontra támadás" manővert kell végezned (követelménye: Harci anatómia – 2.fok). Amennyiben az sikeres, megkapod a fenti fortélynál megadott bónuszokat.

Visszafogott csapás /Harc az ellenfél elfogásáért

TODO: bevezető, kifejtés, hatása, működése

- Alkalmatlan fegyverrel
 - TÉ: -20
 - kardok, buzogányok, stb
- Félig alkalmas fegyverrel
 - TÉ: -10
- Alkalmas fegyverrel
 - nincs levonás
 - pusztá kéz, rövid bot, furkós bot, egyéb botok, acélkorbács, tonfa, vasököl (tüskék nélkül)

Mögékerülés

Még tök kidolgozatlan.

Rávetődés

Még ez is kidolgozatlan.

Nyakba ugrás hátulról

- Követelmény: Meglepetés, vagy Észrevétlen támadás kell hozzá (Sikeres Lopakodás)
- Tehát olyan, mint egy sikeres Manöver Előkészítés, ami után lehet dobni a Végrehajtást, azaz:
 - sima sikeres (VÉ csökkentő) támadás. De az már túl könnyű! Mert a meglepetés is pluszt ad, meg hogy a sima támadás is elég, az is (-20).
- **Mi legyen a Megérzéssel?**

Lovas taktikák

Még kidolgozatlan

Harci helyzetek

Szituáció	Módosító	Megjegyzés	
Harc több ellenféllel	-10VÉ / + ellenfél (az egyedül levőnek)	Azaz 2 ellenfél esetén -10VÉ, 3 ellenfél esetén -20VÉ, stb. Pajzs (milyen méretű pajzs?) használata esetén csak 3 ellenféltől jár levonás: 2 ellenfél esetén nincs levonás, 3 esetén -10VÉ, stb.	
Meglepetés	+20 TÉ	A támadó kapja a módosítót. Pajzs VÉ ne számítson ilyenkor?	
Támadás hátulról	+10 TÉ	A támadó kapja a módosítót. Pajzs VÉ ne számítson ilyenkor?	
Támadás félhátulról	+5 TÉ		
Készületlenség	Lásd a Meglepetést	Ha egy karakter készületlen, akkor támadója a Meglepetés szituációnak megfelelő módosítókkal támadhat rá.	
Megrendült állapot	-10KÉ, -20TÉ, -2 Sebzés	Legyen?	
Észrevétlen támadás	Mozgás jellegétől függő VÉ	Célpont mozgásának jellege	VÉ
		Álló helyzet (vagy lassan sétáló hátulról)	0
		Lassú egyenletes (séta)	20
		Egyenletes kocogás	40
		Sprint egyenes vonalon	60
		Lassú kiszámíthatatlan	40
		Közepesen gyors, kiszámíthatatlan	70
		Gyors, kiszámíthatatlan	100
		Követelménye: Sikeres „Lopakodás/rejtőzés” vs „Észlelés” ellenpróba Az Észrevétlen támadás több harci taktika követelménye (pl. Orvtámadás)	
Képzetlen fegyverhasználat	KÉ: -20, TÉ: -30, VÉ:-30, CÉ: -30		
Harc puszta kézzel	KÉ: -10, TÉ: -10, VÉ: -10		
Érintő támadás	KÉ: 0, TÉ: 0, VÉ: -10	Érinteni könnyebb, mint megütni, sebezni puszta kézzel.	
Harc rosszabbik kézben tartott fegyverrel	-10 KÉ, -20 TÉ, -20VÉ	Kivétel: • Kétkezesség fortély. Csak annyit ad, hogy rosszabbik kézzel is levonás nélkül tudsz harcolni, de csak 1 fegyverrel!! • Kétkezes Harc fortély	
Harc magasabbról	+10 TÉ	A támadó kapja a módosítót.	
Harc gyűlöletből	+15TÉ, -30VÉ	Aki gyűlöletből harcol, az kevesebbet törődik a védekezéssel, minden erejével ellenfele elpusztítására tör. Az ilyen karakter kötelezően +15TÉ Támadó taktikával harcol (így -30VÉ sújtja).	
Fegyverrántás	Puszta kezes 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 + ha támadhat is: „Első vágás” alkalmazható.	
Harc helyhez kötve	-10 KÉ, -20 TÉ és -20 VÉ		
Közrefogás	+10 TÉ a támadóknak	-	
Harc földön fekvve	KÉ: -10, TÉ: -10, VÉ: -10	-	
Beszorított helyzet	Lásd a leírást!	-	
Harc félhomályban	TODO		
Félelem harc közben	Kötelezően max Védő taktikában kezd harcolni: +15VÉ; -30TÉ		

Lóról leesés	Ezt ne ide!!!	
A védekező takarásban	TODO	
Harc állatokkal	Lásd a leírást!	

Beszorított helyzet

Beszorított helyzeten azt értjük, ha az adott fegyverrel a harcos helyhiány miatt nem képes annak technikáit maradéktalanul alkalmazni. Ez nagyon szűk helyeken egészen szélsőséges hátrányokat is okozhat fegyver-típustól függően.

Mivel nem lehet általános szabályt alkotni minden szituáció és fegyver-típus kapcsolatából, ezért csak irányelveket fektetünk le, a KM határozza meg az adott helyzet ismeretében, hogy épp milyen levonások járnak.

„Könnyű” fegyverekre nem jár levonás.

Szobában, bútorok közt:

- 2 kezes és szálfegyverek harcértéke 0-ra zuhan
- egykezes fegyverek harcértéke feleződik

Szűk sikátorban

- Fontos, hogy milyen irányból érkezik a támadás. Egy lándzsa technikáit például nem lehet itt alkalmazni, viszont a két oldalról való védettség folytán szinte lehetetlen hozzáférni. Ilyenkor a szűrő szálfegyverek +15 TÉ/VÉ módosítót kapnak, viszont a hátulról érkező támadások ellen teljesen védtelen ilyenkor a harcos. Abba az irányba fegyverének harcértékei 0-nak számítanak és további -15 TÉ/VÉ csökkenést szenved el.

Megjegyzés: a Támadó- és Védő taktikák Beszorított helyzetben továbbra is használhatóak.

Manőverek és Manőver-fortélyok

- Egy Manőver végrehajtása 1 támadást emészt fel, nem szükséges hozzá nyert kezdeményezés
- Manővert ellenfél **ellen** alkalmazunk. Így például kiszaltózni az ablakon, vagy leugrani a várfalról **nem** számít Manővernek!
- Ha minden kötelező lépése (MEV) sikeres, akkor az adott Manőver „Hatás” részénél leírtak következnek be
- Végrehajtás lépése aktuális fegyveres TÉ-vel történik (kivéve, ha más szerepel a Manőver leírásában.)
- Rontott Végrehajtásnál: ellenfél teljes TÉ-vel kap egy azonnali extra visszatámadást (plusz a Vállalásból kapott VÉ büntetés is érvényes!)
- Meglepett, készületlen ellenfél esetén kimarad a Megakasztás és az Ellenpróba lépés
- Manővereknek lehet:
 - speciális könnyítő/nehezítő körülményei (+/- módosítók a nehézségre)
 - extra végbeviteli követelményei: (Ezek nélkül **+4-el** magasabb célszámmal lehet próbálkozni)
- Manőver alkalmazásakor nem folytatható Védekező harc, de Támadó/Védő harci taktika igen
- Rohamnál csak az a manőver hajtható végre, amelyiknél ez külön meg van említve (Manőverenként változó, hogy melyik lépések kellenek)
- Megakasztás** (ellenfél teszi)
 - Sima támadás. Ha sebző, akkor megakasztotta a manőverezőt. A manőver nem sikerült.
- Végrehajtás** (manővert végző teszi) → mindig ezt dobjuk először, mert ez ad leggyorsabban eredményt
 - Sima találat kell a sikerhez
- Ellenpróba** (manővert végző teszi)
 - Ellenpróba. Lásd alább a táblázatokat

Ellenpróba

Manőver pont		Célszám	
Módosító	Érték	Módosító	Érték
Harcmodor	Az aktuálisan használt harcmodor képzettség szintje	Manőver Nehézség	Az adott Manőver alapnehézsége
„Manőver ismeret– (az adott manőverre)” (ha van)	Fokonként: +3	Harcmodor	Az ellenfél aktuálisan használt harcmodor képzettségének szintje
Vállalás	+1 pont → -10 VÉ (Maximum vállalás: + 3)	„Manőver ismeret – (az adott manőverre)” (ha van)	Fokonként: +3
k10	Dobás k10-el	Módosító körülmények	Tetszőleges KM által megadott +/- érték. Körülmény függő nehezítés/könnyítés.

Manőverek jellemző nehézségei

Nehézség	Érték
Mindennapi	2
Könnyű	4
Átlagos	6
Nehéz	8
Nagyon nehéz	10

Manőver táblázat

Nem fejleszthető manőverek			
Manőver	Nehézség	Fázisok	Leírás, Követelmények
Átdobás	7	E V	Végbevétel követelménye: Közelharc – XX.szint ; Belharc szituáció Speciális: • Súlyos ellenfélnél: opcionális Erőpróba (KM dönt) Hatás: Belharc közben fogást talál sz ellenfeleden és átdobod a vállad felett. Innentől kezdve a Harc földön fekvé módosítói szerint kell számolni harcértékeit.
Felállás földről	7	M E	?? • Manőver-pontokhoz: Akrobatika 1/3-a hozzáadható (lefele kerekítve) • Hatás: Sikert harc közben a földről feltápázkodnod, folytathatod a harcot, immár levonások nélkül.
Feszítés / Feszítésből kijövetel	8 + Erő különbség	E V	Végbevétel követelménye: Belharc szituáció ; Közelharc – XX.szint • Kijövetelhez ezen kívül: sikeres Fájdalomtűrés próba 15-ös célszám ellen (körönként dobandó). Ha nincs meg, képtelen visszatámadni és mágiát, pszit használni • Amíg feszítve van, addig nem tud fegyverrel támadni és -25TÉ/VÉ (KÉ-t elveszíti automatikusan) Hatás: 1. Sikeresen lefeszített ellenfeledet, aki alig bír mozdulni 2. Kiszabadultál a feszítésből
Kéztörés	8	E V	• Végbevétel követelménye: Belharc szituáció ; Közelharc – XX.szint Hatás: kitörted ellenfeled kezét, 5 EP sebzés
Kiegészítő támadás	7	E V	Végbevétel követelménye: Közelharc – 4.szint , Forgatott fegyverre: Mesterfegyver – 1.fok Hatás: Harc közben egy támadásod helyett valamilyen csalafinta, alattomos húzást vetsz be ellenfeled ellen. Ilyen lehet például, hogy öklöddel váratlanul az arcába csapsz, vagy térden rúgod, esetleg a vállába bokszolsz, stb. Ennek a támadásodnak a sebzése +1. (Természetesen az esetleges „kiegészítők”, mint vaskesztyű, szegecs és az erőbónusz szintén beleszámítanak a sebzésbe.) Ha a sebzés legalább 5 , akkor a fentiekén kívül ellenfeled elveszíti következő támadását.
Lábtörés	8	E V	Végbevétel követelménye: belharc szituáció Hatás: kitörted ellenfeled lábát, 6 EP sebzés
Leforgatás/Irányítás	8/4	E V	• Lefeszített ellenfél ellen a nehézség csak 4 • TODO
Pontra támadás	~10	E V	Végbevétel követelménye: Harci anatómia - 2.fok Hatás: Nyakra, szemre, lágyékra és különösen sérülékeny, apró pontokra támadhatsz vele. Ha sikeres a támadás, akkor dobj rendes sebzést és hozzáadhatod a "Harci anatómiánál" leírt bónusz sebzéseket. Ha célod egy apró szerv, mint a szem, fül, vagy ujj kiszúrása/levágása, akkor siker esetén sebzésed Közepes és megszabadítottad ellenfeledet egy fent leírt testrésztől. Megjegyzés: A „Pontra támadás” nem használható együtt a Páncélszúrás manőverrel!
Nyaktörés	9	E V	Végbevétel követelménye: • Belharc szituáció • Harci anatómia – 1.fok
Öklelés	?	M EV	???
Pajzzsal öklelés	7	E V	Végbevétel követelménye: • Pajzshasználat – 2.fok (+2 pontot ad az Ellenpróbánál (ellenfélnek is!)) • Nagy és Közepes pajzzsal lehet csak • Ellenfél méretétől függő Erő követelmény Hatás: Pajzsoddal sikeresen feldöntötted ellenfeled, aki ettől kezdve (míg fel nem képes állni) a „Harc földön fekvé” helyzet módosítóival harcol.
Távoltartás	??	M E V?	• TODO

Fejleszthető manőverek (MFP-ből)				
Manőver	Nehézség	Fázisok	Fejleszthető fok? (F3 pont fokonként)	Leírás, Követelmények

Belharcba kerülés	7	M E	2 fok	<p>1. fok követelmény: TODO</p> <p>2. fok követelmény: TODO</p> <p>Végbevétel követelmény: TODO</p> <p>Speciális:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4-el túldobott célszám esetén (Ellenpróbánál) sebző Megakasztás támadást elszenvedve is bekerülhet a karakter. • Ha az ellen karmyújtáson belül van: célszámra (- 4); Ellenfél háttal áll: célszámra (- 4) • A fegyver-méret eltérése is kiemelten érvényesül!! [TODO: mennyi legyen kategóriánként?] <p>Hatás: Sikertől belharcba kerülöd és azonnal leadhatsz egy soron kívüli támadást teljes (kör eleji) TÉ-del ellenfeledre, aki ez ellen nem számít készületlennek, viszont már sújtják az esetleges fegyverméret kategória módosítók okozta hátrányok (a belharczi szituáció miatt).</p> <p>Megjegyzés: Ha az ellenfél úgy dönt, hogy szándékosan beengedi belharcba a karaktert, akkor nincs szükség a Manőverre, dobás nélkül megtörténik a bekerülés, amelyet kezdeményezés követ, majd a harc – immár a Belharc szabályainak megfelelően.</p>
Belharcból kibontakozás	-	-	-	Lásd: Kibontakozás/Átsiklás
Elsőprérés vagy ez sima harci fortély???	???	???	???	<p>Leírás: pusztító harcmodorban folyamatosan nyomul előre, csak védekezni lehet ellene, támadni nem.</p> <p>Követelmény</p> <ul style="list-style-type: none"> • TODO
Első vágás	8	E V	2 fok	<p>1. fok követelmény: használt fegyverre Mesterfegyver – 2.fok</p> <p>2. fok követelmény: TODO</p> <p>Leírás: Külön gyakorolhatsz, hogy a <u>harc kezdetén első</u> csapásod váratlan, szokatlan és teljességgel megdöbbentő legyen. Tehát <u>csak</u> harc elején alkalmazható, a legelső támadásodnál.</p> <p>Speciális:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fegyverméret különbség itt is számít! • Fegyverrántással együtt alkalmazható. Lásd a Fegyverrántás szituáció leírását. • KM dönt, hogy az adott szituációban használhatod-e és milyen módosítót kapsz • Csak humanoid ellenfelekkel szemben használható <p>Hatás: Rendes sebzés</p>
Fokéles támadás	7	??	1 fok	<ul style="list-style-type: none"> • ????? • Hogy lehet ezt manőverként alkalmazni???
Gáncsolás / Lábsőprérés (lábbal)	8/5*	E V	1 fok	<p>1. fok követelmény: TODO</p> <p>Speciális:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Belharczi szituációban a nehézség csak 5 • Súlyos ellenfélnél: opcionális Erőpróba (KM dönt) • Csak kétlábú ellenfelek ellen alkalmazható, több lábbal rendelkező ellenfélnél Ökleléssel kell próbálkoznod. <p>Hatás: Sikeresen kikapcsolod ellenfeled lábát, aki a földre zuhan. Felállnia csak sikeres „Felállás földről” manőver alkalmazásával sikerülhet. A továbbiakban a Harc földön fekve módosítói vonatkoznak rá.</p>
Kibontakozás/Átsiklás	5	E M	2 fok	<p>Ez speciális manőver, mert itt először dobjuk az Ellenpróbát, <u>csak aztán</u> a Megakasztás(oka)t.</p> <p>1.fok követelménye: Ügyesség: 0</p> <p>2.fok követelménye: Ügyesség: +1</p> <p>Speciális:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ha Ellenpróbánál a dobás 2-vel meghaladja a célszámot, akkor egy ellenfél nem jogosult Megakasztásra. Ez további +2-enként további egy ellenfélre igaz. • Kibontakozásnál nem folytatható Védekező harc, de Védő taktika igen. <p>Több támadó:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A célszámba a legmagasabb ellenfél-harcmodor-szint számít be • Minden további ellenfél után +2 járul a célszámhoz. • A fegyverméret kategória különbségénél is a legnagyobb fegyverű ellenfél fegyveréhez kell viszonyítani. • Belharcból kibontakozáshoz is ezt kell használni • Képzett belharcos ellen nehezebb? +2. <p>Hatás: Sikertől a harcból kibontakoznod, ellenfele(i)d már nem támadhat(nak) rád. Most jön a futás...</p>
Lábkirántás (szálfegyverrel)	6	E V	1 fok	<p>1.fok követelménye: TODO</p> <p>Speciális:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kifejezetten lábkirántásra alkalmas fegyver: +2 Manőver Pont <ul style="list-style-type: none"> • TODO: Leírás. A részletes leírást ide beintegrálni.

Láncsapda (láncos fegyverekre)	8-10	E V	1 fok	<p>Végbevétel követelménye:</p> <ul style="list-style-type: none"> a balkezes fegyvernek láncnak, vagy láncsal felszerelnek kell lennie (pl. láncos buzogány) kétkezes harc folytatása az ellenfél fegyvere csak egykezes szűrő/vágó lehet <p>1.fok követelménye: Kétkezes harc – 1.fok, Mesterfegyver fortély – 1.fok</p> <p>Hatás: Jobbkezes fegyvereddel elvezeted, bal kezében tartott láncos fegyvereddel pedig foglyul ejted ellenfeled pengéjét, melyet a továbbiakban nem tud használni, amíg ki nem szabadítja azt. Az ellenfél dönthet:</p> <ul style="list-style-type: none"> elengedi a fegyvert, mellyel gyakorlatilag sikeres lefegyverzéssé változik a manőver továbbra is kezében tartja. <p>Ha közben tartja, akkor az ellenfelet Harc helyhez kötve módosítói sújtják, elveszt minden bónuszt az adott fegyverre (Mf, stb), kétkezes harc esetén a továbbiakban a másik kezében tartott fegyver harcértékeivel küzd. Ha másik keze üres, akkor sújtják a Harc pusztá kézzel fejezetben leírt levonások is, melyek minden pusztakezes harcra vonatkoznak.</p> <p>Hatás 2: a foglyul ejtett fegyverre a Lefegyverzés manőver csak 5-ös nehézségű</p>
Lefegyverzés / Fegyvertörés	8	E V	2 fok	<p>Leírás: Ha meg akarod fosztani ellenfeledet fegyverétől, vagy kiútve kezéből, vagy annak eltörésével, akkor lefegyverzés manővert kell alkalmaznod.</p> <p>Hatás: A lefegyverzés sikeres. Ellenfeled kezéből kihullik a fegyver, vagy eltörik.</p> <p>Fortélyban tanulható (2 fok) – egy konkrét választott harcmódorra</p> <p>1.fok: Követelmény: Harcmódor képzettség – 5.szint Ha bármely más harcmódorban eléri az 5.szintet, akkor onnantól kezdve abban a harcmódorban is jár a bónusz, nem szükséges újra pontot költeni a manőverre.</p> <p>2.fok: Követelmény: 1.fok megléte és Mesterfegyver (választott fegyver) – 1.fok Amint egy újabb fegyverre felveszi a Mesterfegyver fortélyt legalább 1.fokon, akkor onnan kezdve arra is tudja használni a 2.fokú lefegyverzést.</p> <p>Plusz módosító:</p> <ul style="list-style-type: none"> +1 a Mesterfegyver fortély minden foka után. Ha az ellenfél is jártas, akkor a célszám is nő fokként +1-el. a használt fegyver mennyire alkalmas a másik fegyver elvételére. AKM dönt: [-2;+4] (Kétkezes harcot sok esetben megkönnyíti a lefegyverzést. <p>Speciális:</p> <ul style="list-style-type: none"> Hogy fegyvercselével, végtagszébzéssel, vagy fegyvertöréssel fosztja meg ellenfelét a karakter, arról a KM dönt és az esetleges módosítókat is ő határozza meg. Karmok és szarvak ellen nem használható a Manőver, ott Csonkolás szükséges
Lefejelés	8/5	E V	1 fok	<ul style="list-style-type: none"> Belharcban a nehézség csak 5 Nem szükséges Belharc fortély Ellenfél képzett belharcos: lásd leírás TODO: állatoknak általában van Belharcuk! (KM dönt)
Mesterjel	8-10*	E V	1 fok	<p>1.fok követelmény: Mesterfegyver – 2.fok</p> <p>Speciális követelmény: A használt fegyver csak valamilyen (legfeljebb 1 penge hosszú) hegyes szűrőfegyver lehet</p> <p>Hatás: Sikeres manőver esetén képes vagy mesterjeledet belekarcolni ellenfeled ruhájába/bőrébe.</p> <p>* A nehézség a jel bonyolultságától függ</p>
Páncélszúrás	Lásd a leírást.	M E V	2 fok	<p>Meglepetésnél mi van? Túlütés is kell? (kelljen, különben brutál táp)</p> <p>Nehézség: vért lefedésétől függ: 1-10 (példa: Mellvért: 6, teljes vért: 10)</p> <p>Speciális: a Végrehajítás (támadás) során <u>túlütés szükséges!</u> Nem elég a sima találat!</p> <p>1. fok követelménye: todo</p> <p>2. fok követelménye: todo</p> <p>Végbevétel követelménye:</p> <ul style="list-style-type: none"> Belharc szituáció Erre alkalmas fegyver (KM dönt), melynek pengéje befér az ellenfél páncéljának illesztékei közé <p>Hatás: Képes vagy megtalálni ellenfeled páncélján a rést, ahol megkerülheted a vért adta védelmet. Ha fegyvereddel be tudtál szúrni az illesztékek között (a manőver sikerült), akkor dobj rendes sebést, mely ellen áldozatodnak csak a vértet alatt viselt további védelmei adnak SFÉ-t. Ne feledjük, hogy a teljes vértet alatt sokszor láncinget viselnek!</p> <p>Sikeres Páncélszúrás esetén az áldozat nem jogosult Páncéldobásra.</p>
Terelés	???	E V?	1 fok	<p>???. Leírás: arra tereli az ellenfelet, amerre akarja. Hátrálásnál nem kell használni, az megy magától!</p> <p>Nehézség: ha kell Végrehajítás (támadás), akkor alacsonyabb, ha nem kell, akkor magas..</p> <p>Nehézség függ még: Azonos irányba tereli, vagy 90 fokban, vagy ellenkező irányba</p>

Távolsági harc

- Támadó CÉ = (-30) + (2 x Önuralom) + CM + Harcmódor bónusza + Fegyver CÉ
- Célpont VÉ = Cellaszám x Szorzó
 - Cellaszám = (Cél táv / Fegyver Osztó) → Felfelé kerekítve
 - Szorzó = **Mozgás** + **Méret** + **Láthatóság** + **Lövész mozgása**

Mozgás	Szorzó
Álló	3x
Lassú, egyenletes	5x
Gyors, egyenletes	8x
Kiszámíthatatlan	15x
Harcoló célpont	20x

Méret	Szorzó
Pénzérme	+7x
Alma	+5x
Macska, Dinnye	+3x
Törpe, gyerek	+1x
Átlagos ember/elf méretű	+0x
Ló oldalról, Ogre	-1x
Lovas	-2x

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

A célpont láthatósága és hangossága	Szorzó képzetlenül	Szorzó Vakharc – 1.fok	Szorzó Vakharc – 2.fok*
Jól kivehető kontúr (Pl. nappali célpont; napnyugtakor háztetön álldogáló célpont)	0x	0x	0x
Homályos kontúr (Pl. félhomályban mozgó alaké; testközeli célpont sötétben)	3x	2x	1x
Éppen kivehető kontúr (zajos) (Pl. sötétben neszező árnyak)	6x	5x	4x
Éppen kivehető kontúr (csendes) (Pl. csendben lapuló árnyak)	15x	10x	5x
Háttérrel egybeolvadó kontúr (zajos) (Pl. vaksötétben harcoló ellenfél; távoli célpont sötétben)	15x*	10x	5x
Háttérrel egybeolvadó kontúr (csendes) (Pl. némán osonó fejevadász)	Szinte lehetetlen**	12x**	7x**

Fegyverkat.	Osztó	Példa fegyverek	Speciális
Nem hajtásra készített tárgyak	1	Kard, zsámoly, söröskorsó	Maximális Hatótávjukhoz hozzáadható: (ERŐ módosító x Osztó)
Apró hajtófegyverek	2	Tör, dobótör, hajtóbárd	-
Íjak	3	Rövid íj, hosszú íj, + Kézi nyílpuska, dárda	Sebzés bónusz: ERŐ módosító (ha erre az Erőre lett tervezve)
Nyílpuskák	4	Minden nyílpuska kivéve Kézi és Kharei	A kézi nyílpuskától felfelé Páncéltörőnek számítanak: SFÉ = a vért rétegeinek száma (mágikus vértek esetén a KM dönt)

Fegyverkategória	Osztó	Példa fegyverek	Speciális
Nem hajtásra készített tárgyak	1	Kard, zsámoly, söröskorsó	Maximális Hatótávjukhoz hozzáadható: (ERŐ módosító x Osztó)
Apró hajtófegyverek	2	Tör, dobótör, hajtóbárd	-
Íjak	3	Rövid íj, hosszú íj, + Kézi nyílpuska, dárda, lándzsa,	Sebzés bónusz: ERŐ módosító (ha erre az Erőre lett tervezve)
Nyílpuskák	4	Minden nyílpuska kivéve Kézi és Kharei	A kézi nyílpuskától felfelé Páncéltörőnek számítanak: SFÉ = a vért rétegeinek száma (mágikus vértek esetén a KM szava dönt)

Szándékos kitérés lövés elől

Ha valaki látja és van ideje felkészülni a rá leadott lövésre/hajításra, valamint rendelkezik elegendő hellyel a kitérésre és bejelenti, hogy megpróbálja elkerülni végzetét, akkor **Gyorsaságpróbát** kell dobnia, melynek nehézsége függ a lövést leadó személy távolságától, valamint az általa használt fegyvertől.

Gyorsaságpróba célszám	Dobófegyverek	Íjak	Nyílpuskák
9	0m - 3m	0m - 5m	0m - 10m
8	4m - 6m	6m - 10m	11m - 20m
7	7m - 9m	11m - 15m	21m - 30m
6	10m - 12m	16m - 20m	31m - 40m

Példalövészet

Tetves, a tolvaj-bérgyilkos egy raktár ablakából, nyílpuskával les a sikátorban közelgő áldozatára, egy tehetős kalmárra, aki éppen hazafelé battyog. A könnyű nyílpuska **Osztója 4**.

Tetves CÉ-je a következőképpen alakul:

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

A célpont Védő Értéke

$$VÉ = (5 (\text{lassan mozgó}) + 0 (\text{normál méret}) + 0 (\text{Jól látható})) \times \frac{(15 (\text{távolság}))}{(4 (\text{nyílpuska Osztója}))}$$

Az osztásnál felfelé kell kerekíteni, de erre most nincs is szükség. A Cellaszám **4**. A VÉ így:

$$VÉ = 5 \times 4 = 20$$

Tehát a vége:

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

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

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

Pszí

A pszí tömören a következőképpen épül fel:

- „Pszí-alkalmazás”: 4 fokú Fortély, meghatározza a pszí használatának fokát.
- Pszí tradíciók : Átlagos típusú képzettségek.
- $1 \Psi p = 2KP$
- A nagyon erős diszciplínákat külön fortélyban (15KP) kell felvenni egy megadott iskola alá
- **Pszí kisiskolák? (pl. fejevadászoknak)**

„Pszí-alkalmazás” fortély fokai

- 1.fok
 - Ha valaki felveszi 1.fokon a Pszí alkalmazás fortélyt, akkor választania kell egy pszí tradíciót is, amit kötelezően azonnal növelnie is kell legalább **1.képzettség-szintre**.
 - Szintenként $4\Psi p$ vehető fel
 - Passzív: az alkalmazó csak magára képes a diszciplínákat alkalmazni
 - Követelmény: Intelligencia: 0, Önuralom: +1
 - Pszí pontok visszatérése meditációban: 1 óra alatt
- 2.fok
 - Szintenként $4\Psi p$ vehető fel
 - Aktív: magára, vagy egy célszemélyre képes hatni, akit lát.
 - Max hatótáv: **20m, +5méterenként +1\Psi p**
 - Követelmény: Intelligencia: 0, Önuralom: 0, Összpontosítás: 3. szint, legalább egy pszí-iskola 3.szinten
 - Pszí pontok visszatérése meditációban: 30 perc alatt
- 3.fok
 - Szintenként $5\Psi p$ vehető fel
 - Aktív: magára, vagy **legfeljebb 2 célszemélyre** képes egyszerre hatni, akiket lát, vagy egy valakire, akit nem lát, de jól ismer.
 - Max hatótáv: **100m, +5méterenként +1\Psi p**
 - Követelmény: Intelligencia: +1, Önuralom: +2, Összpontosítás: 6.szint, legalább egy pszí-iskola 6.szinten
 - Pszí pontok visszatérése meditációban: 10 perc alatt
- 4.fok
 - Szintenként $5\Psi p$ vehető fel
 - 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 +1\Psi p**
 - Követelmény: Intelligencia: +2, Önuralom: +3, Összpontosítás: 9.szint, legalább egy pszí-iskola **12.szinten**
 - Pszí pontok visszatérése meditációban: 1 perc alatt
- 5.fok
 - **Titkos fok. Legyen?**

Pszí tradíciók

- Átlagos képzettségek követelményekkel
- A diszciplínákat 4.képzettség szinttől használhatóak, első három szinten csak elméleti a tudás
- Nem minden diszciplína tanulható az egyes tradíciókban.
- Sőt, az egyes tradícióknak megvannak az erősségei, gyengeségei. Pl. a Godoni tradíció az érzékelés jellegű iskolákban erősebb (könnyebben használja).
- Tradíciók:
 - Godoni eredetű (Pyarron, Shadon, Gorvik(?))
 - Dzsenn eredetű (dzsad?),
 - Birodalmi (Krán, Gorvik)
 - Kyr gyökerű (Északi szövetség területe, Toron)
 - ((Kyr gyökerű mit takar?? Lásd a 8.kérdést!))
 - Slan
 - pár alap diszciplína tartozik alá, és minden slan technika 15KP-ba kerül (fortélyként kell felvenni)
 - Elf

Mágia

Mágikus tradíciók

Minden tradíció: 50KP

	Mágikus tradíció	Költsége	Követelménye	Hatás, megjegyzés
	Vulgármágia	50KP	„Fogékony” háttér fortély (2x fizessen?) Önuralom: +2	Manavisszanyerés: hatalom italával
	Tűzmágia	50KP	„Fogékony” háttér fortély (2x fizessen?) Emlékezet: +1 Intelligencia: +1	Manavisszanyerés: TODO
	Bárdmágia	50KP	Zene – spec. hangszer (4.szint) Ének – 4.szint Fogékonyság: +1	Manavisszanyerés: csillagokból, a mágikus összhangzat megszólaltatásával.
	Mozaikmágia	50KP	„Kiválasztott” háttér fortély Intelligencia: +2 Pszí – 1.fok	Csak 1. szinten vehető fel. Magában foglalja az Energiagyűjtés diszciplínát (ingyen).
	Sámánmágia	50KP		Csak 1. szinten vehető fel?
	Énekmondói mágia	50 KP	Ork származás todo	

Mágiaiskolák

- A mágiaiskolák a rendszer szerint Átlagos képzettségeknek számítanak és szintenként változó követelményekkel rendelkeznek, akárcsak a „sima” képzettségek.
- A mágiaiskolák első 3 szinten csak elméleti tudást adnak, az alájuk tartozó varázslatokat csak a képzettség 4.szintjétől alkalmazhatja a mágiatudó!Mágiarendszer szabályai
- Mágia tradíciók: 50KP ; Követelményeik vannak.
- 1 Mana pont = 3KP
- Max „vehető” mana = **???? x 10)**

Varázslat Átütése

Asztrál, Mentál és Természetes anyagok mágiája esetén az áldozat természetes és szellemi védelmének erejével szegül szembe a varázslattal.

A varázsló e három mágiaiskola alkalmazásakor a Varázslat ún. Átütését állítja szembe az áldozat Mágiaellenállásával. Ez egyfajta aktív mágikus akarat. Ennek számítása:

Varázslat Átütése = Mágiaiskola szintje + Erősség (ezt lehet manából tovább erősíteni)

Emlékeztetőül a Mágiaellenállás :

Mágiaellenállás = TME + T.Szint + Pszi pajzsok + Kapcsolódó mágiaiskola

Mágiaellenállás

Asztrál, Mentál, Fizikai mágiaellenállás

- Mentál: gondolati befolyás ellen véd
- Asztrál: érzelmi befolyás ellen véd

- Fizikai: a test átformálását, átalakítását, testen belüli hatást célzó mágikák ellen (nincs hüllye „Lélekaltatás”)

Ellenállások számítása

- $AME = ATME + \text{Pajzsok} + \text{Asztrálmágia iskola szintje}$
- $MME = MTME + \text{Pajzsok} + \text{Mentálmágia iskola szintje}$
- $FME = FTME + \text{Pajzsok (milyen pajzs?)} + \text{„Természetes anyagok mágiaja” iskola szintje}$

Részletesen:

- Tudat alatti Asztrális, Mentális és Fizikai Mágiaellenállás (ATME, MTME és FTME)
 - $ATME = \text{Önuralom} + \text{Fogékonyság} + \text{Tapasztalati szint}$
 - $MTME = \text{Intelligencia} + \text{Emlékezet} + \text{Tapasztalati szint}$
 - $FTME = \text{Erő} + \text{Edzettség} + \text{Tapasztalati szint}$
- Statikus pajzs
 - "Tudati védelem" pszí iskolában tanulható diszciplínával építhető
 - **Fizikai hatások ellen is védjen??? vagy az ellen külön pajzs?**
- Dinamikus pajzs
 - "Tudati védelem" pszí iskolában tanulható diszciplínával építhető
 - **Fizikai hatások ellen is védjen??? vagy az ellen külön pajzs?**
- Iskola szerint adjon ME-t a kapcsolódó mágikus jártasság
 - „Asztrálmágia” iskola képzettség szintje 1:1-ben beleszámít az AME-be
 - „Mentálmágia” iskola képzettség szintje 1:1-ben beleszámít a MME-be
 - „Természetes anyagok mágiaja” iskola képzettség szintje 1:1-ben beleszámít a FME-be