

Tulajdonságpróba

| Tulajdonságpróba célszámai (dobás: k6 + Tulajdonság) | |
|---|---|
| Könnyű | 3 |
| Átlagos | 4 |
| Nehéz | 5 |
| Nagyon nehéz | 6 |
| Rendkívül nehéz | 7 |
| Emberfeletti | 8 |

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

Ellenpróba

(Tulajdonság + k6) vs (Tulajdonság + k6)

Összetett próba

Pl. folyamatos egyensúlyozás órákon keresztül nem dönthető el
1db Ügyességpróbával. 1 dobás az indokolt maximális
nehézségre + több próba **1 fokozattal alacsonyabb nehézség
ellen.** KM dönt.

Képzettségpróba

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

Tulajdonság + Képzettség + k10 vs. Célszám

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

Ha több Tulajdonság is szerepet játszik, akkor a szükséges
Tulajdonságok átlagával kell számolni.

Példa: fel kell mászni a várfalra. Ehhez az **Ügyesség** Tulajdonság (2)
szükséges és a **Mászás** (5) Képzettség.

A várfal igen sima, alig néhány kiszögelés tarkítja.

Így ez egy **Nagyon nehéz** próba. Ekkor:

2 (Ügyesség) + 5 (Mászás) + k10 vs. 15 (Nagyon nehéz)

Azaz **7+k10 vs. 15**

(tehát ha minimum 8-ast dob, akkor a próba sikerült. Esély: 30%)

Biztos tudás: Bizonyos képzettségeket csak biztos tudásból lehet megpróbálni, nincs lehetőség
képzettségpróba dobására. KM dönt.

Rontás 6-tal: extra rontás; **Siker +6-tal:** extra siker

Próba képzetlenül: Ha a képzettség nulla: +3 a célszáma. Kivéve pár ösztönös képzettséget (mászás, ugrás, stb).
KM dönt.

Vállalás: max +3 bónuszt a képzettségpróbára.

K6 vs. (vállalás értéke)

Dobás <= (vállalás értéke) → kritikus hiba

Példa: 2 (Ügyesség) + 5 (Mászás) + 2 (Vállalás) + k10 vs. 15 (Nagyon nehéz)

Összetett, több dobást igénylő képzettségpróbánál nem lehetséges Vállalás! (pl. megmászni egy hegyet)

Összetett képzettségpróba: Mint az Összetett Tulajdonságpróbánál.

Összhang: egyes képzettségek helyettesítő értéket adhatnak egy másik képzettség használata helyett.

1/3 érték helyettesíthető be. Összesen **maximum 5. képzettségig** érhetnek el az így összeadott
helyettesítő értékek. A helyettesítendő képzettséghez ez az érték **NEM** adódik hozzá, csak helyettesít!

Harc

Harci linkek online

- Kezdeményezés: $KÉ + k20$; Támadó dobás: $TÉ + k20$
- Minden újabb támadás a körben fixen $TÉ: -4$ módosítóval megy

| | |
|--------------|---|
| $TÉ < VÉ$ | VÉ csökkentés 1 + k20T: Fegyverméret pengehátrány 2 + k20T: Fegyverméret azonos: mindkét félnél 2 + k20T: Fegyverméret 1 pengés előny 3 + k20T: Fegyverméret 2 pengés előny |
| $TÉ \geq VÉ$ | Találat → ÉP sebzés 1. Áldozat: Páncéldobás (hogyan számít-e az SFÉ) 2. Támadó: $(k20 + \text{fegyver SP} - \text{SFÉ}) = \Sigma SP$ 3. Áldozat: ÉP seb, VÉ csökkentés (táblázatból), Sebesülés kategória (S) |

Sebzés (Szúró / Vágó / Zúzó)

| K20 + fegyver SP - SFÉ | ÉP Sebzés | VÉ csökkentés |
|------------------------------|-----------|------------------|
| 0 | 0 ÉP | -4 VÉ |
| 1-5 | 1 ÉP | -4 VÉ |
| 6-10 | 3 ÉP | -4 VÉ |
| 11-15 | 5 ÉP | -6 VÉ |
| 16-20 | 8 ÉP | -6 VÉ |
| 21-25 | 11 ÉP | -6 VÉ |
| 26-30 | 15 ÉP | -6 VÉ |
| 31-35 | 19 ÉP | -6 VÉ |
| 36-40 | 24 ÉP | -6 VÉ |
| 41-45 | 29 ÉP | -6 VÉ |
| 46-50 | 35 ÉP | -6 VÉ |

* Az 1-es k20 dobás mindig 1 ÉP seb (ha átmegy az SP az SFÉ-n)

SP módosítók

| Erőbónusz | Erő 1:1 |
|-------------------------------|---|
| Többszörös találat (4-enként) | +3 SP (max +9 SP) |
| Roham | +5 SP |
| 00-ás dobás | +5 SP SFÉ nem számít. Nem tuti találat. |

Páncéldobás

Áldozat dobja (k10)
Százalékdobás, hogy páncéllal fedett területet találtak-e el. Minden páncél X %-ban védi a testet. Pl. torzót védő: 60% (1-6 dobás: véd)
Ha fölé dob, fedetlen területet talált el (SFÉ:0)

SFÉ

Levonódik az SP-ből.
Minden vértnek van szúró/vágó/zúzó SFÉ

Átütés

SFÉ-ből lejjön a fegyver Átütése (ha van).
Például: csákánynak van.

Csataszabályok

(nagy tömegjelenetnél)

- +7 TÉ mindenkinek
- Nincs VÉ csökkentés
- Nincs páncéldobás
- Erősített sebzés:
1-10: 6ÉP, 11-20: 12ÉP; 21-30: 20ÉP, 31+ halál

Pusztázás:

Közelharc alap + (TÉ: -3, VÉ: -3)

Érintő támadás: TÉ: +3

Fáradtság Pont (FP):

Minden 5.FP 1 ÉP-t okoz: 4 FP, 1 ÉP

VÉ regenerálódás: 1 kör (pihenéssel töltött) idő alatt visszatér (a sebesülésből kapott nem)

Győzelmi szabály: Ha a karakter végzett egy erős ellenfelével: visszatér +3 VÉ

Manőver: Egy akciót emészt fel. Lépései:

- 0. **Megakasztás** (ha van): ilyenkor az áldozat dob sima támadást, ha sebző, megakadályozta a manővert.
- 1. **Végrehajtás:** Támadó dobás ($TÉ + 4$). Ha megvan:
- 2. **Ellenpróba:** (Manőver Alap + k10) vs. (Manőver Alap (ellenfél) + Manőver nehézség)

Sérülés hatása képzettségpróbára

S3, vagy S4 kategóriában: "**Sérült**" Státusz

S3: Hátrány-1 Tulajdonságpróbára, Képzettségpróbára

S4: Hátrány-2 Tulajdonságpróbára, Képzettségpróbára

Támadó taktika: TÉ:+1 → VÉ:-2 (Max +3 TÉ / -6 VÉ)

Védő taktika: VÉ:+1 → TÉ:-2 (Max +4 VÉ / -8 TÉ)

Teljes Védekezés taktika: VÉ:+6, ellenfelek csak (1 + k20T) értékkel csökkenthetnek rajtad VÉ-t. Nem támadhatsz, folyamatosan hátrálnod kell.

Kezdeményező Taktika: +1KÉ → -2VÉ (max: KÉ:+2)

Sűrű Taktika: -1 támadásért cserébe 1 db támadásod, ami TÉ:-4 levonással menne, alap TÉ-vel történik.

Kiváró Taktika:

Nyert Kezdeményezés esetén átengedett támadás

→ Első visszatámadásra +1 TÉ

Fárasztó taktika ⇔

- Ha nincs találat: +1 VÉ csökkentés bónusz

- Sebzés helyett: (4 + k20T) VÉ csökkentés

Nem kombinálható más taktikával. „Fegyverméret - pengehátrány” harci helyzetből NEM alkalmazható.

Visszafogott taktika ⇔ : direkt kisebb kockával sebzél.

TÉ:-3 → k20 helyett k10 SP

TÉ:-6 → k20 helyett k6 SP

TÉ:-9 → nincs SP kockadobás, csak a fegyver alap sebzése

Harci anatómia fortély minden foka 3-mal csökkenti a TÉ büntetést.

Plusz támadás taktika: +1 támadás. Cserébe minden támadásodnál a körben „1 + k20T” hatást szenvedsz el. A kör elején kell dönteni, kör közben már nem módosítható.

Támadás erőből taktika: +1 SP → -1 TÉ (Támadás Erőből fortély foka adja a maximumot)

Érintő taktika ⇔ : TÉ:+3

Roham taktika: + 4 TÉ, -8 VÉ; VÉ csökkentés: duplázódik első oda-visszacsapásra; Sebzés: +5 SP

Öngyilkos Roham taktika: + 5 TÉ, -10 VÉ; VÉ csökkentés: duplázódik első oda-visszacsapásra;

Sebzés: +7 SP; Sebesülés TÉ büntetés nullázódik erre a csapásra.

Lovas roham: TÉ:+6, SP:+10; Összesen 1 támadó csapás, 1 visszacsapás lehetséges.

Lovas támadás galoppból: TÉ:+3, SP:+5; Összesen 1 támadó csapás, 1 visszacsapás lehetséges.

Általános Manőverek

Átsiklás: 6 (EM)
Belharcba kerülés: 9 (ME)
Belharcból kibontakozás: 5 (ME)
Csonkolás: 8 (kéz) 10 (láb) (Területre támadás manőver)
Ellenfél elfogása: 10 (VE) (V): nincs TÉ+4!
Felállás földről: 6 (ME)
Forgószerű támadás: 7 + ellenfél (VE)
Kibontakozás: 5 (E(M))
Kiegészítő támadás: 7 (VE)
Lábkirántás szálfeleggyverrel: 6 (VE)
Lábsöprés / Öklelés: 8 (VE)
Lánccsapda: 9 (VE)
Lánccsapdából szabadítás: 7 (E)
Lefegyverzés / Fegyvertörés: 10 (VE)
Leütés hátulról: 6 (VE)
Mesterjel: 10-12 (VE)
Mögékerülés: 8 / 6 / 4 (E)
Orvtámadás (Területre támadás manőver -4)
Pajzzsal öklelés: 7 ± Erő különbség (VE)
Pajzsrongálás: 6 (VE)
Rávetődés hátulról: 6 (E)
Területre / Pontra támadás: 1-9 (VE)
Távoltartás: 5 (ME)
Terelés: 8 (E)

Belharcos Manőverek

Átdobás: 5 (VE)
Feszítés, Leszorítás / kijövetel: 6 (VE)
Gáncsolás: 5 (VE)
Kéztörés: 7 (VE)
Lábtörés: 8 (VE)
Lefejelés: 5 (VE)
Leforgatás/Irányítás: 8/4 (VE)
Nyaktörés: 10 (VE)

Lovas/Léglovas Manőverek

Hátas táncoltatása: - (M)
Lovas áttörés: 4-8 (VE)
Lovas, léglovas akasztása: 4 (ME)
Lóhátról lerántás: 6-12 (MVE)

| Harci helyzetek | Módosító | Leírás |
|--|---|---|
| Belharc szituáció | Lásd a leírást! | <ul style="list-style-type: none"> • Bekerülni: Belharcba kerülés manőverrel • Kijönni: Belharcból kibontakozás manőverrel • Mindenki a saját Harcmodorának módosítóival küzd • Belharc fortély bónuszai: KÉ:+2, TÉ/VÉ:+4 fokenként. Csak Közelharc harcmodorban, belharcos fegyverrel jár. • rövid (0) pengehossznál nagyobb: <ul style="list-style-type: none"> → azonos a Beszorított helyzet (2) Erősen hatásaival. → Sebzés csökkentett • Erőbónusz és MF fortély bónuszai maradnak. • Pusztázó kéz értékei 0-ra emelkednek |
| Beszorított helyzet | Lásd a leírást! | - |
| Csúszós talaj | Hátrány-1 TÉ dobásra | Addig tart, amíg a csúszós felületen áll, mozog a karakter |
| Észrevétlen támadás | Áldozat Védő Értéke: mozgás jellegétől függő VÉ | A támadó más helyzeti/taktika TÉ bónuszt nem kaphat. Lásd a Célpont mozgás jellegétől függő VÉ táblázatot online . |
| Fegyverrántás váratlanul | KÉ dobás változás: Tör méret: - Kard méret: Hátrány-1 Alabárd méret: Hátrány-2 | Sikeres rántás után (is) az ellen támad - fegyveres VÉ ellen. Viszont 3 -mal túldobott KÉ esetén már maga a fegyverrántó támadhat elsőnek azonnal – teljes harcértékével. További szituációk a részletes leírásnál. Fegyverrántás fortély bónusza: 1. fok: 1 Hátrányt semlegesít, 2. fok: 2 Hátrányt semlegesít |
| Félhátulról támadás | Előny+1 TÉ dobásra | Pajzs VÉ akkor számít, ha a pajzsot tartó kéz felől jön a csapás. |
| Fegyverméret - pengehátrány | VÉ csökk: (1 + k20T) | Példa: Tör vs. Hosszúkard |
| Fegyverméret - Azonos | VÉ csökk: (2 + k20T) | Példa: Rövidkard vs Hosszúkard |
| Fegyverméret - 1 pengés előny | VÉ csökk: (2 + k20T) | Példa: Hosszúkard vs Tör |
| Fegyverméret - 2 pengés előny | VÉ csökk: (3 + k20T) | Példa: Alabárd vs Tör |
| Földön fekve | - Hátrány-2 TÉ dobásra - VÉ veszteség duplázódik | - |
| Hajítás alkalmatlan fegyverrel | - Hátrány-2 Sebzésdobásra - Hátrány-2 Cé dobásra | - |
| Hajítás nem dobásra készített tárgyakkal | - Hátrány-1 Sebzésdobásra - Hátrány-1 Cé dobásra | - |
| Hátulról támadás | Előny+2 TÉ dobásra | A támadó kapja a módosítót. Pajzs VÉ nem számít. |
| Helyhez kötve | - Hátrány-1 TÉ dobásra - VÉ veszteség duplázódik | |
| Képzetlen fegyverhasználat | Lásd Harcmodor képzettségek és Bónuszai oldalt. | A levonások a Harcmodor szintjétől függnak [0-2].szinten. A teljes képzetlenség 0.szintől-ről indul. |
| Készületlenség | Lásd a Meglepetés helyzetet! | Ha egy karakter készületlen, akkor támadója a Meglepetés szituációnak megfelelő módosítókkal támadhat rá. |
| Közrefogás | 1 pengényi hátrányt semlegesít | |

| Harci helyzetek | Módosító | Leírás |
|--------------------------------------|--|--|
| Láthatatlanul | Láthatatlan Támadó: Előny+1/2 Támadó dobásra, VÉ csökkentés: fixen 3 Védő: Hátrány-1/2 Támadó dobásra | Hallható/Csendes támadó. Mérsékli: Vakharc fortély |
| Levegőből támadás | Előny+2: Támadó Dobásra | Esetleges Roham (zuhanás) külön, plusz számolandó. |
| Magasabbról | Előny+1 TÉ dobásra | A támadó kapja a módosítót. |
| Meglepetés | Támadó: - Megnyert Kezdeményezés - Előny+1 TÉ dobásra - VÉ csökk: 3 + k20T Védő: - Többszörös támadás elvesztése - Utolsónak támadhat a körben - Pajzs VÉ: csak pajzs felől | Pajzs VÉ csak akkor számít, ha a csapás nem hátulról jön. |
| Nagy méretű lény (1-2) | VÉ csökkentés bónusz +[1;2] Nagy Erőbónusz (SP) | Nagy Erőbónusz Sebzéshez (SP). Pl: Gólem: +1 VÉ csökkentés, Sárkány:+2 VÉ csökkentés |
| Pusztakezes harc | TÉ:-3, VÉ:-3; SP:-5 | |
| Roszbabbik kézben tartott fegyver | Hátrány-1 TÉ dobásra | Kivétel: Kétkezesség fortély. Csak annyit ad, hogy roszbabbik kézzel is levonás nélkül tudsz harcolni, de csak 1 fegyverrel! |
| Sebzéstípus: elsődleges | Síma Sebzésdobás | |
| Sebzéstípus: egyenjogú | Síma Sebzésdobás | |
| Sebzéstípus másodlagos | Hátrány-1 Sebzésdobásra | |
| Sebzéstípus alkalmatlan | Hátrány-2 Sebzésdobásra | |
| Sötét: Félhomály | - Hátrány-1 TÉ dobásra - Érzék(látás) - zavart | Mérsékli: Vakharc fortély. Félhomályban nehezebb harcolni, a fegyverek mozgása nehezebben látható. |
| Sötét: teljes, zajokkal | - Hátrány-1 TÉ dobásra - Érzék(látás) - teljes | Mérsékli: Vakharc fortély. A zajok mérséklrik a büntetést |
| Sötét: teljes, csendben | - Hátrány-2 TÉ dobásra - Érzék(látás) - teljes | Mérsékli: Vakharc fortély. |
| Tűz ruhán - ég | Hátrány-1 Támadó dobásra (k20 -5) SP / kör | |
| Tűz ruhán - lángol | Hátrány-2 Támadó dobásra (k20 +0) SP / kör | |
| Védekező takarásban | Hátrány-1 TÉ dobásra mindkét félnél | |
| Védő Érték kiterjesztése másra | - Többszörös támadás elvesztése - VÉ veszteség duplázódik | A büntetések csökkenthetőek a Testőr fortély tanulásával. |
| Vér elvakít | - Érzék (Látás) - zavart - Hátrány-1: Támadó dobásra | |

Távolsági harc

Támadó CÉ = -15 + CM + Harcmodor CÉ + Önuralom + Fegyver CÉ + Mf + k20

Célpont VÉ = Szorzó x Cella

Szorzó = Mozgás + Méret + Észlelhetőség + Szél módosítók

Cella = (Cél távolság / Fegyver Osztó) → Felfelé kerekítve

Szorzó

| Mozgás | Módosító |
|---|----------|
| Álló | 1x |
| Lassú, egyenletes | 2x |
| Gyors, egyenletes | 3x |
| Kiszámíthatatlan | 5x |
| Harcoló célpont (1 cél) | 7x |
| Harcoló csoport (bárki jó találatnak) | 2x |
| Sikertelenül szándékosan kitérő célpont | 3x |

| Lövész mozgása | Módosító |
|------------------------|----------|
| Álló | +0x |
| Lassú, egyenletes séta | +1x |
| Lassú futás | +2x |
| Rohan | +3x |

| Méret | Módosító |
|--------------------------|----------|
| Pénzérme | +4x |
| Alma | +3x |
| Fej, Dinnye, Macska | +2x |
| Törpe, Sas, Hiúz | +1x |
| cél félfedezék mögött | +1x |
| Átlagos ember/elf méretű | +0x |
| Ogre | -1x |
| Ló oldalról / 2 ember | -1x |
| Lovas, Bölény | -2x |
| Óriás | -3x |

| A célpont Észlelhetősége | Módosító | Példa |
|--|------------|--|
| Jól kivehető kontúr | 0x | Nappali célpont; napnyugtakor háztetőn álldogáló célpont |
| Szürkületben | 1x | |
| Homályos kontúr | 1x | Félhomályban mozgó alaké; testközelen levő célpont sötétben |
| Éppen kivehető kontúr (zajos) | 2x | Sötétben moccanó, neszező árnyak |
| Éppen kivehető kontúr (csendes) | 5x | Sötétben, csendben lapuló árnyak |
| Háttérrel egybeolvadó kontúr (zajos) | 5x* | Vaksötétben harcoló ellenfél *Szerencse dobás támadás előtt |
| Háttérrel egybeolvadó kontúr (csendes) | Lehetetlen | Nem látható, lopakodó, némán osonó fejtadás |

| Szél ereje | Módosító |
|-------------|--------------------|
| Szélcsend | +0 |
| Enyhe szél | +1x |
| Erős szél | +2x |
| Viharos | +3x |
| Orkán erejű | A lövés lehetetlen |

Osztó

| Fegyverkategória | Osztó | Példa fegyverek | Speciális |
|--------------------------------|-------|--|---|
| Nem hajtásra készített tárgyak | 1 | Kard, zsámoly, söröskorsó | Maximális Hatótávjukhoz hozzáadható: (ERŐ módosító x Osztó) |
| Apró hajtófegyverek | 2 | Tőr, dobótőr, 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 | Kézi nyílpuskától felfelé Páncéltörőnek számít: SFÉ = a vért rétegeinek száma |

Szándékos kitérés lövés elől

Akrobatika képzetlenségpróba (Gyorsaság Tulajdonsággal). Távolság és fegyver függő.

| Gyorsaságpróba célszám | Dobófegyverek | Íjak | Nyílpuskák |
|------------------------|---------------|-----------|------------|
| 9 | Testközelen | N/A | N/A |
| 21 | 1m - 3m | 0m - 5m | 0m - 10m |
| 18 | 4m - 6m | 6m - 10m | 11m - 20m |
| 15 | 7m - 9m | 11m - 15m | 21m - 30m |
| 12 | 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 5**.

1. Tetves Célzó Értéke: 2

- 15 (Konstans)
- + 3 (Önuralom)
- + 8 (Nyílpuska CÉ)
- + 3 (CM költött)
- + 3 (Lövészet képzettség 6.szint)

2. A célpont Védő Értéke: 9 (3 x 3)

- 3 → 3 (gyorsan mozgó) + 0 (normál méret) + (0) jól látható
- 3 (Cella) → 15 (távolság) / 5 (nyílpuska Osztó)

3. Célzó dobás: (2+k20) vs 9

azaz ha Tetves legalább 7-et dob, akkor találatot ér el.
Dob k20-szal, az eredmény 9.

Végső CÉ = 2+9 = 11, tehát eltalálta a célt, dobhatja a sebzést.