

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

1 dobás max Nehézségre + több próba -1 Nehézségre

Képzettségpróba

Tulajdonság + Képzettség + k10 **vs.** Célszám

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

Felmászni a várfalra:

Ügyesség Tulajdonság (2) + **Mászás** (5) Képzettség

A várfal igen sima, így ez egy **Nagyon nehéz** próba.

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

7+k10 vs 15

(min 8 kell. 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 képzettség nulla szintű: +3 Célszámra

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 dobásos képzettségpróbánál **nincs** 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. képzettség szintig**.

Kezdeményezés	KÉ +k20
TÉ dobás k20	16-19: Előny+1 Sebzésdobásra 20: Előny+2 Sebzésdobásra Minden újabb támadás a körben fixen TÉ:-4 módosítóval megy
$\Sigma \text{ TÉ} < \text{VÉ}$	VÉ csökkentés 1 + k20T: Fegyverméret pengehátránynál 2 + k20T: Fegyverméret azonos: mindkét félnél 2 + k20T: Fegyverméret 1 pengés előlynél 3 + k20T: Fegyverméret 2 pengés előlynél
$\Sigma \text{ TÉ} \geq \text{VÉ}$	Találat → ÉP sebzés 1. Áldozat: Páncéldobás k10: SFÉ van? (Igen/Nem) 2. Támadó: Sebzésdobás 3. Áldozat: ΣSP átváltása → ÉP sebzés, VÉ csökkentés
Sebzésdobás	k20 + fegyver SP + bónuszok – SFÉ (ha Páncéldobás: Igen) = ΣSP

SP módosítók	
Erőbónusz	+Erő 1:1
Többszörös találat (4-enként)	+3 SP (max +9 SP)
Roham	+5 SP

Páncéldobás
Áldozat dobja (k10, százalékdobás), hogy páncéllal fedett területet találtak-e el. Ha fölé dob, fedetlen területet talált el (SFÉ:0).

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

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

Sebzés (Szúró / Vágó / Zúzó)		
$\Sigma \text{ SP}$	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

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 (nyugodt 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

Érintő taktika \Leftrightarrow : TÉ:+3

Fárasztó taktika \Leftrightarrow

- Ha nincs találat: +1 VÉ csökkentés bónusz
- Sebzés helyett: (4 + k20T) VÉ csökkentés

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

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

Kiváró Taktika

Nyert Kezdeményezés esetén átengedett támadás

\rightarrow Első visszatámadásra +1 TÉ

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.

Öngyilkos Roham taktika: + 5 TÉ, -10 VÉ; VÉ csökkentés: duplázódik első oda-visszacsapásra; Sebzés: +7 SP; Sebesülés TÉ büntetés nullázódik erre a csapásra.

Plusz támadás taktika: +1 támadás. Cserébe a plusz támadás leadásakor azonnal -4 VÉ csökkenést szenvedsz el. A kör elején kell döntení, kör közben már nem módosítható.

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

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

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

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

Védő taktika: VÉ:+1 \rightarrow 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.

Visszafogott taktika \Leftrightarrow : direkt kisebb kockával sebzol.

TÉ:-3 \rightarrow k20 helyett k10 SP

TÉ:-6 \rightarrow k20 helyett k6 SP

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

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

Általános Manőverek

Átsiklás: 6 (EM)
Csonkolás: 8 (kéz) 10 (láb) (Területre támadás manőver)
Ellenfél elfogása: 10 (VE) (V): nincs TÉ+4!
Felállás földről: 6 (ME)
Forgószél támadás: 7 + ellenfél (VE)
Kibontakozás: 5 (E(M))
Kiegészítő támadás: 7 (VE)
Lábkirántás szálfegyverrel: 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

Belharcba kerülés: 9 (ME)
Belharcból kibontakozás: 5 (ME)
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 Harcmódorának módosítóival küzd • Belharc fortély bónuszai: KÉ:+2, TÉ/VÉ:+4 fokként. Csak Közelharc harcmódorban, belharcos fegyverrel jár. • rövid (0) pengehossznál nagyobb: → 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	<p>Sikeres rántás után (is) az ellen támad - fegyveres VÉ ellen.</p> <p>Viszont 3-mal túldobott KÉ esetén már maga a fegyverrántó támadhat elsőnek azonnal – teljes harcértékével.</p> <p>További szituációk a részletes leírásnál.</p> <p>Fegyverrántás fortély bónusza: 1. fok: 1 Hátrányt semlegesít, 2. fok: 2 Hátrányt semlegesít</p>
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 fekvő	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 Harcmódor képzettségek és Bónuszaik oldalt.	A levonások a Harcmódor szintjétől függenek [0-2].szinten. A teljes képtelenség 0.szintől-ről indul.
Készületlenség	Lásd a Meglepetés helyzetet!	Ha egy karakter készületlen, akkor támadója a Meglepetés szituációnak megfelelő módosítókkal támadhat rá.

Harci helyzetek	Módosító	Leírás
Közrefogás	1 pengényi hátrányt semlegesít	
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	
Rosszabbik kézben tartott fegyver	Hátrány-1 TÉ dobásra	Kivétel: Kétkezesség fortély. Csak annyit ad, hogy rosszabbik kézzel is levonás nélkül tudsz harcolni, de csak 1 fegyverrel!
Sebzéstípus: elsődleges	Sima Sebzésdobás	
Sebzéstípus: egyenjogú	Sima 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 mérséklí 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) ↑

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 fejedvadász

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	Testközelben	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**.

I. Tetves Célzó Értéke: 2

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

II. A célpont Védő Értéke: 9 (3 x 3)

- 3 → 3 (gyorsan mozgó) + 0 (normál méret) + (0) jól látható
- 3 (Cella) → 14 (távolság) / 5 (nyílpuska Osztó) ↑

III. Célzó dobás: (2+k20) vs 9

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

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