

# 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 dobát.

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.

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

**Összetett képzettségpróba:** Mint az Összetett Tulajdonságpróbánál.

**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)  
Fontos: összetett, több dobást igénylő képzettségpróbánál nem lehetséges Vállalás! (pl. megmászni a nagy hegyet)

**Összhang:**  
egyes képzettségek helyettesítő értéket adhatnak egy másik képzettség használata helyett.  
**1/3 érték helyettesíthető be.** Összesen **maximum 5. képzettség szintig** érhetnek el az így összeadott helyettesítő értékek.  
A helyettesítendő képzettséghez ez az érték **NEM** adódik hozzá, csak helyettesít!

Harci linkek online

- Kezdeményezés: KÉ+k10 (10:rádobás); Támadó dobás: TÉ + k100
- Minden újabb támadás a körben -10 TÉ-vel megy

TÉ < VÉ	- Fegyverméret azonos: mindkét fél <b>Nagykocka</b> értékével csökkent (k100) Védő Értéket - Fegyverméret – pengehátrány: <b>Kiskocka</b> értékével csökkentesz (k100) Védő Értéket - Fegyverméret – 1 pengés előny: <b>Nagykocka</b> értékével csökkentesz (k100) Védő Értéket - Fegyverméret – 2 pengés előny: <b>(Nagykocka+1)</b> értékével csökkentesz (k100) Védő Értéket
TÉ >= VÉ	<b>Találat → ÉP sebzés</b> 1. Áldozat: Páncéldobás (hogyan számít-e az SFÉ) 2. Támadó: (k20 + fegyver SP – SFÉ) = ΣSP 3. Áldozat: ÉP seb, VÉ csökkentés megállapítása (táblázatból), Sebesülés kategória (S)

Sebzés (Szűrő / Vágó / Zúzó)

K20 + fegyver SP - SFÉ	ÉP Sebzés	VÉ csökkentés
0	0 ÉP	-10 VÉ
1-5	1 ÉP	-10 VÉ
6-10	3 ÉP	-10 VÉ
11-15	6 ÉP	-15 VÉ
16-20	10 ÉP	-20 VÉ
21-25	15 ÉP	-30 VÉ
26-30	21 ÉP	-40 VÉ
31-35	28 ÉP	-50 VÉ
36-40	36 ÉP	-60 VÉ
41-45	45 ÉP	-70 VÉ
46-50	55 ÉP	-80 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 (20-anként)	+3 SP (max +9 SP)
Roham	+5 SP
00-ás dobás	+3 SP, SFÉ nem számít
01-es dobás	Mindig kudarc

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 fölre dob, fedetlen területet talált el (SFÉ:0)

SFÉ

Levonódik az SP-ből.  
Minden páncélnak szűrő/vágó/zúzó SFÉ-je van

Átütés

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

Csataszabályok

(nagy tömegjelenetnél)

- +20 TÉ mindenkinek
- Nincs VÉ csökkentés
- Nincs páncéldobás
- TÉ/VÉ értékeket kerekítjük 10-zel 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+ halál

Pusztázás:

Közelharc alap + KÉ: -10, TÉ: -10, VÉ: -10

Érintő támadás:

Közelharc alap + KÉ: -10, TÉ: 0, VÉ: -10

Fárdtság Pont (FP):

Minden 5.FP 1 ÉP-t okoz: 4FP, 1ÉP

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

Győzelmi szabály: Ha a karakter végzett egy ellenfelével: visszatér +10 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+20). Ha megvan:
- 2. **Ellenpróba**:  
(Manőver Alap + k10) vs.  
(Manőver Alap (ellenfél) + manőver nehézség)

Speciális Támadó dobás értékek

**00 dobás**: Tuti találat, SFÉ nem számít, +5 SP sebzés. Ha így sincs találat, akkor az össz sebzés: **5 SP → 1 ÉP, 10 VÉ**.

**01 dobás**: Tuti rontás. Hatás: a KM képzelete.

Sérülés hatása képzettségpróbara

S3, vagy S4 kategóriában: "Sérült" Státusz

**S3**: Hátrány-1 tulajdonságpróbara, képzettségpróbara

**S4**: Hátrány-2 tulajdonságpróbara, képzettségpróbara

## Harci taktikák

**Támadó taktika:** TÉ:+1 → VÉ:-2 (Max +15 TÉ / -30 VÉ)

**Védő taktika:** VÉ:+1 → TÉ:-2 (Max +20 VÉ / -40 TÉ)

**Teljes Védekezés taktika:** VÉ:+30, csak kiskockával csökkenthetnek rajtad VÉ-t. Nem támadhatsz, folyamatosan hátrálnod kell.

**Kezdeményező Taktika:** +1KÉ → -2VÉ (max: KÉ:+10)

**Kiváró Taktika:** Nyert Kezdeményezés esetén átengedett támadás → Első visszatámadásra +5 TÉ

**Fárasztó taktika** ⇔ : VÉ csökk: +2; Sebzés helyett: (Nagykocka +10 VÉ csökkentés). 00 dobásnál tovább +5VÉ csökk.

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

**Visszafogott taktika** ⇔ : kisebb kockával sebzél direkt.TÉ:-10 → k20 helyett k10;

TÉ:-20 → k20 helyett k6; TÉ:-30 → nincs kockadobás, csak a fegyver alap sebzése; Harci anatómia fortély minden foka 10-zel csökkenti a TÉ büntetést.

**Plusz támadás taktika:** +1 támadás. Cserébe minden támadásodnál a körben kiskockás VÉ csökkenést szenvedsz el. A kör elején kell eldönteni, kör közben már nem módosítható.

**Roham taktika:** + 20 TÉ, - 40 VÉ, VÉ csökkentés:(Nagykocka + 1) első oda-visszacsapásra; Sebzés: +5 SP

**Öngyilkos Roham taktika:** + 25 TÉ, - 50 VÉ, VÉ csökkentés:(Nagykocka + 1); Sebzés: +7 SP; Sebesülés TÉ bünti nullázódik.

**Támadás erőből taktika:** +1 SP → -3 TÉ (Támadás Erőből fortély (2) követelmény)

**Érintő taktika** ⇔ : KÉ:0, TÉ:0, VÉ:-10

## Manőverek

→ Általános Manőverek

→ Belharcos Manőverek

→ Lovas/Léglovas Manőverek

Harci helyzetek	Módosító	Leírás
Belharc szituáció	Lásd a leírást!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bekerülni: Belharcba kerülés manőverrel</li> <li>• Kijönni: Belharcból kibontakozás manőverrel</li> <li>• Mindenki a saját Harcmódorának módosítóival küzd</li> <li>• Belharc fortély bónuszai: KÉ:+2, TÉ/VÉ:+4 fokként. Csak <b>Közelharc</b> harcmódorban, belharcos fegyverrel jár.</li> <li>• rövid (0) pengehossznál nagyobb: → azonos a <a href="#">Beszorított helyzet (2) Erősen</a> hatásaival.</li> <li>→ Sebzés csökkentett</li> <li>• <b>Erőbónusz</b> és <b>MF</b> fortély bónuszai maradnak.</li> <li>• Pusztázó kéz értékei 0-ra emelkednek</li> </ul>
Beszorított helyzet	<a href="#">Lásd a leírást!</a>	-
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 <a href="#">Célpont mozgás jellegétől függő VÉ táblázatot online</a> .
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 <b>10</b> -el túldobott <b>KÉ</b> esetén már maga a fegyverrántó támadhat elsőnek azonnal – teljes harcértékével. További szituációk a részletes leírásnál. <b>Fegyverrántás fortély bónusza:</b> <b>1. fok:</b> 1 Hátrányt semlegesít, <b>2. fok:</b> 2 Hátrányt semlegesít
Félhátulról támadás	Előny+1 TÉ dobásra	Pajzs VÉ akkor számít, ha a pajzsot tartó kéz felől jön a csapás.
Félhomályban	Hátrány-1 TÉ dobásra	Mindenkinél. Félhomályban nehezebb harcolni, a fegyverek mozgása nehezebben látható. Vakharc - 1.fok megszünteti a büntetést.
Fegyverméret - pengehátrány	VÉ csökkentés - Kiskocka	Példa: Tör vs. Hosszúkard
Fegyverméret - Azonos	VÉ csökkentés - Nagykokca	Példa: Rövidkard vs Hosszúkard
Fegyverméret - 1 pengés előny	VÉ csökkentés - Nagykokca	Példa: Hosszúkard vs Tör
Fegyverméret - 2 pengés előny	VÉ csökkentés - Nagykokca+1	Példa: Alabárd vs Tör
Földön fekvő	- Hátrány-2 TÉ dobásra - VÉ veszteség duplázódik	-
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 <a href="#">Harcmódor képzettségek és Bónuszai</a> oldalt.	A levonások a Harcmódor szintjétől függenek [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.
Láthatatlanul	Láthatatlan Támadó: Előny+1/2 Támadó dobásra, VÉ csökkentés - (Nagykokca + 1)  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.

Harci helyzetek	Módosító	Leírás
Meglepetés	<b>Támadó:</b> - Előny+1 TÉ dobásra - VÉ csökkentés - (Nagykocka + 1) <b>Védő:</b> - Többszörös támadás elvesztése - Utolsónak támadhat a körben	Pajzs VÉ csak akkor számít, ha a csapás nem hátulról jön.
Pusztakezes harc	KÉ:-10, TÉ:-10, VÉ:-10; SP:-5	
Roszzabbik kézben tartott fegyver	Hátrány-1 TÉ dobásra	Kivétel: <a href="#">Kétkezesség</a> fortély. Csak annyit ad, hogy rosszabbik kézzel is levonás nélkül tudsz harcolni, de csak 1 fegyverrel!
Sötét: Félhomály	- Hátrány-1 TÉ dobásra - Érzék(látás) - zavart	Mérsékli: <a href="#">Vakharc</a> fortély. Félhomályban nehezebb harcolni, a fegyverek mozgása nehezebben látható.
Sötét: teljes, zajokkal	- Hátrány-1 TÉ dobásra - Érzék(látás) - teljes	Mérsékli: <a href="#">Vakharc</a> fortély. A zajok mérséklík a büntetést
Sötét: teljes, csendben	- Hátrány-2 TÉ dobásra - Érzék(látás) - teljes	Mérsékli: <a href="#">Vakharc</a> fortély.
Védekező takarásban	Hátrány-1 TÉ dobásra mindkét félnél	
Védő Érték kiterjesztése másra	- Többszörös támadás elvesztése - VÉ veszteség duplázódik	A büntetések csökkenthetőek a <a href="#">Testőr</a> fortély tanulásával.