

## 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. képzettség szintig** 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 (20:rádobás); Támadó dobás: TÉ + k100
- Minden újabb támadás a körben fixen TÉ:-20 módosítóval 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 (Szúró / 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	+5 SP SFÉ nem számít. Nem tuti találat.
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 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.

### 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: TÉ: +10

### 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 ellenfelével: visszatér +10 VÉ

### 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.

**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)

### Sérülés hatása képzettségpróba

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

**S3:** Hátrány-1 Tulajdonságpróba, Képzettségpróba

**S4:** Hátrány-2 Tulajdonságpróba, Képzettségpróba

## 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)

**Sűrű Taktika:** -1 támadásért cserébe 1 db támadásod, ami TÉ:-20 levonással menne, alap TÉ-vel történik.

**Kiváró Taktika:**

Nyert Kezdeményezés esetén átengedett támadás

→ Első visszatámadásra +5 TÉ

**Fárasztó taktika** ⇔

- Ha nincs találat: VÉ:+2 csökkentés

- Sebzés helyett: (Nagykocka +10 VÉ csökkentés)

- 00 dobás: további VÉ:+5 csökkentés

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

**Visszafogott taktika** ⇔ : direkt kisebb kockával sebzél.

TÉ:-10 → k20 helyett k10 SP

TÉ:-20 → k20 helyett k6 SP

TÉ:-30 → nincs SP 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 „VÉ csökkentés – Kiskocka” hatást szenvedsz el. A kör elején kell dönteni, kör közben már nem módosítható.

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

**Érintő taktika** ⇔ : TÉ:+10

**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.

**Lovas roham:** TÉ:+30, SP:+10; Összesen 1 támadó csapás, 1 visszacsapás lehetséges.

**Lovas támadás galoppból:** TÉ:+15, SP:+5; Összesen 1 támadó csapás, 1 visszacsapás lehetséges.

## 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.</li> </ul> <p>Csak <b>Közelharc</b> harcmódorban, belharcos fegyverrel jár.</p> <ul style="list-style-type: none"> <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	<p>KÉ dobás változás:</p> <p>Tőr méret: -</p> <p>Kard méret: Hátrány-1</p> <p>Alabárd méret: Hátrány-2</p>	<p>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.</p> <p>További szituációk a részletes leírásnál.</p> <p><b>Fegyverrántás fortély bónusza:</b></p> <p><b>1. fok:</b> 1 Hátrányt semlegesít, <b>2. fok:</b> 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 csökkentés - Kiskocka	Példa: Tőr vs. Hosszúkard
Fegyverméret - Azonos	VÉ csökkentés - Nagyocka	Példa: Rövidkard vs Hosszúkard
Fegyverméret - 1 pengés előny	VÉ csökkentés - Nagyocka	Példa: Hosszúkard vs Tőr
Fegyverméret - 2 pengés előny	VÉ csökkentés - Nagyocka+1	Példa: Alabárd vs Tőr
Földön fekve	<p>- Hátrány-2 TÉ dobásra</p> <p>- VÉ veszteség duplázódik</p>	-
Hajítás alkalmatlan fegyverrel	<p>- Hátrány-2 Sebzésdobásra</p> <p>- Hátrány-2 CÉ dobásra</p>	-
Hajítás nem dobásra készített tárgyakkal	<p>- Hátrány-1 Sebzésdobásra</p> <p>- Hátrány-1 CÉ dobásra</p>	-
Hátulról támadás	Előny+2 TÉ dobásra	A támadó kapja a módosítót. Pajzs VÉ nem számít.
Helyhez kötve	<p>- Hátrány-1 TÉ dobásra</p> <p>- VÉ veszteség duplázódik</p>	
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.
Közrefogás	1 pengényi hátrányt semlegesít	

Harci helyzetek	Módosító	Leírás
Láthatatlanul	Láthatatlan Támadó: Előny+1/2 Támadó dobásra, VÉ csökkentés - (Nagykocka + 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.
Meglepetés	<b>Támadó:</b> - Megnyert Kezdeményezés - Előny+1 TÉ dobásra - VÉ csökkentés (Nagykocka + 1) <b>Védő:</b> - 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 (1-10)	VÉ csökkentés bónusz +[1;10] Nagy Erőbónusz (SP)	Nagy Erőbónusz Sebzéshez (SP). PI: Gólem: +5 VÉ csökkentés, Sárkány:+10 VÉ csökkentés
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!
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: <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 mérséklék a büntetést
Sötét: teljes, csendben	- Hátrány-2 TÉ dobásra - Érzék(látás) - teljes	Mérsékli: <a href="#">Vakharc</a> 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 <a href="#">Testőr</a> fortély tanulásával.
Vér elvakít	- Érzék (Látás) - zavart - Hátrány-1: Támadó dobásra	

# Távolsági harc

- Támadó CÉ = -30 + CM + Harcmódor CÉ + (2 x Önuralom/Erő) + Fegyver CÉ + Mf + k100
- Célpont VÉ = Szorzó x Cella
  - Szorzó** = **Mozgás** + **Méret** + **Észlelhetőség** + **Szél** módosítók
  - Cella = (Cél távolság / Fegyver **Osztó**) → Felfelé kerekítve

## Szorzó

Mozgás	Módosító
Álló	3x
Harcoló csoport (bárki jó találatnak)	0x
Lassú, egyenletes	5x
Gyors, egyenletes	8x
Sikertelenül szándékosan kitérő célpont	8x
Kiszámíthatatlan	15x
Harcoló célpont	20x

Lövész mozgása	Módosító
Álló	+0x
Lassú, egyenletes séta	+2x
Lassú futás	+5x
Rohan	+10x

Méret	Módosító
Célpont fedezék mögött	+2x
Pénzérme	+7x
Alma	+6x
Fej, Dinnye, Macska	+5x
Hiúz	+3x
Sas	+2x
Törpe	+1x
Átlagos ember/elf méretű	+0x
Harcoló csoport	3-5x
Ogre	-1x
Ló oldalról / 2 ember	-2x
Lovas	-3x
Bölcény	-3x
Óriás	-5x

Környezeti fényviszonyok		Módosító
Szürkületben		+2x
A célpont Észlelhetősége	Módosító	Példa
Jól kivehető kontúr	0x	Nappali célpont; napnyugtakor háztetőn álldogáló célpont
Homályos kontúr	3x	Félhomályban mozgó alaké; testközelben levő célpont sötétben
Éppen kivehető kontúr (zajos)	6x	Sötétben moccanó, neszező árnyak
Éppen kivehető kontúr (csendes)	15x	Sötétben, csendben lapuló árnyak
Háttérrel egybeolvadó kontúr (zajos)	15x*	Vaksötétben harcoló ellenfél; távoli célpont sötétben *Szerencse dobás támadás előtt
Háttérrel egybeolvadó kontúr (csendes)	Lehetetlen. Csak 100-as dobás esetén.	Lopakodó, némán osonó fejjavász

Szél ereje	Módosító
Enyhe szél	+2x
Erős szél	+4x
Viharos	+8x
Orkán erejű	A lövés lehetetlen

## Osztó

Fegyverkategó ria	Osztó	Példa fegyverek	Speciális
Nem hajtásra készített tárgyak	1	Kard, zsámoly, söröskorsó	Maximális Hatótávjukhoz hozzáadható: (ERŐ módosító x Osztó)
Apró hajítófegyverek	2	Tőr, dobótőr, hajítóbárd	-
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 <b>Páncéltörőnek</b> számít: SFÉ = a vért rétegeinek száma (mágikus vérték esetén a KM szava dönt)

# Szándékos kitérés lövés előtt

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
6	Testközelen	N/A	N/A
9	1m - 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 Célzó Értéke

CÉ = -30 + 6 (2x Önuralom) + 16 (nyílpuska CÉ) + 15 (CM) + 4 (Lövészet 6.szint) = 11

### A célpont Védő Értéke

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

Az osztásnál felfelé kell kerekíteni. A Cella: 4. A VÉ így:  
**VÉ = 5x4 = 20**

Tehát a vége:  
**(11+k100) vs 20**

azaz ha Tetves legalább 9-et dob, akkor találatot ér el. Dob K100-al, az eredmény 31.  
Végső CÉ = 11+31 = 42, tehát eltalálta a célt, dobhatja a sebzést.