

## 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; 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 >= VÉ	Találat → ÉP sebzés 1. Áldozat: Páncéldobás (hogyan számít-e az SFÉ) 2. Támadó: (k20 + fegyver SP – SFÉ) = ΣSP 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 lejön 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 képzettségpróba

S3, vagy S4 kategóriában: "Sérült" Státusz

S3: Hátrány-1 Tulajdonságpróba, Képzettségpróba

S4: Hátrány-2 Tulajdonságpróba, Képzettségpróba

**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: VÉ:+1 csökkentés

- 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) (Csökkenti: (Akrobatika szint / 3) (↓))  
Forgószerű támadás: 7 + ellenfél (VE)  
Kibontakozás: 5 (E(M))  
Kiegészítő támadás: 7 (VE)  
Lábkirántás szálfeleggyverrel: 6 (VE) (-2: Kifejezetten alkalmas fegyverrel)  
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"> <li>• Bekerülni: Belharcba kerülés manőverrel</li> <li>• Kijönni: Belharcból kibontakozás manőverrel</li> <li>• Mindenki a saját Harcmodorának módosítóival küzd</li> <li>• Belharc fortély bónuszai: KÉ:+2, TÉ/VÉ:+4 fokenként. Csak <b>Közelharc</b> harcmodorban, belharcos fegyverrel jár.</li> <li>• rövid (0) pengehossznál nagyobb: <ul style="list-style-type: none"> <li>→ azonos a <a href="#">Beszorított helyzet (2) Erősen</a> hatásaival.</li> <li>→ Sebzés csökkentett</li> </ul> </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>3</b> -mal 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.
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 <a href="#">Harcmodor képzettségek és Bónuszai</a> 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	<b>Támadó:</b> - Megnyert Kezdeményezés - Előny+1 TÉ dobásra - VÉ csökk: 3 + k20T <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 (1-2)	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: <a href="#">Kétkezesség</a> 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: <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 mérséklrik 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 = -10 + CM + Harcmódor 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	2x
Lassú, egyenletes	3x
Gyors, egyenletes	4x
Kiszámíthatatlan	6x
Harcoló célpont (1 cél)	8x
Harcoló csoport (bárki jó találatnak)	1x
Sikertelenül szándékosan kitérő célpont	4x

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 fejedő

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 (mágikus vérték esetén a KM szava dönt)

# 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 közalgó áldozatára, egy tehetős kalmárra, aki éppen hazafelé battyog. A könnyű nyílpuska **Osztója 5**.

### 1. Tetves Célzó Értéke: 7

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

### 2. A célpont Védő Értéke: 12 (4 x 3)

- 4 → 4 (gyorsan mozgó) + 0 (normál méret) + (0) jól látható
- 3 (Cella) → 15 (távolság) / 5 (nyílpuska Osztó)

### 3. Célzó dobás: (7+k20) vs 12

azaz ha Tetves legalább 5-öt dob, akkor találatot ér el.  
Dob k20-szal, az eredmény 9.

Végző CÉ = 7+9 = 16, tehát eltalálta a célt, dobhatja a sebzést.