

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 dobat.

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 célszámra. 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. képzettségszintig** érhetnek el az így összeadott helyettesítő értékek. A helyettesítendő képzettséghez ez az érték NEM adódik hozzá, csak helyettesít!

Harc

Harchi linkek online

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: minden félnél 2 + k20T: Fegyverméret 1 pengés előnynél 3 + k20T: Fegyverméret 2 pengés előnynél
$\Sigma \text{TÉ} \geq \text{VÉ}$	Találat → ÉP sebzés 1. Áldozat: Páncéldobás (hogy számít-e az SFÉ) 2. Támadó: ($k20 + \text{fegyver SP} - \text{SFÉ}$) = ΣSP 3. Áldozat: ÉP seb, VÉ csökkentés (táblázatból), Sebesülés kategória (S)
Sebzésdobás	k20 + módosítók – SFÉ (ha érvényesül)

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

Sebzés (Szúró / Vágó / Zúzó)

ΣSP	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 mindenkinél
- Nincs VÉ csökkentés
- Nincs páncéldobás
- Erősített sebzés:
1-10: 6ÉP; 11-20: 12ÉP
21-30: 20ÉP; 31+ halál

Puszta kéz:

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 emész fel. Lépései:

- 0. **Megakasztás** (ha van): ilyenkor az áldozat dob sima támadást, ha sebző, megakadályozta a manővert.
- 1. **Vérehajtás:** 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

Harmi taktikák

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.

Kiváro 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. „Fegyvermérő - pengehátrány” harci helyzetből NEM alkalmazható.

Visszafogott taktika ⇔ : direkt kisebb kockával sebzel.

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 a plusz támadás leadásakor azonnal -4 VÉ csökkenést szenvedsz el. A kör elején kell dönten, 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.

Manőverek

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)
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)
Távoltage: 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

Hátras tancoltatása: - (M)
Lovas áttörés: 4-8 (VE)
Lovas, léglaras akasztása: 4 (ME)
Lohátról lerántás: 6-12 (MVE)

Harci helyzetek	Módosító	Leírás
Belharci szituáció	Lásd a leírást!	<ul style="list-style-type: none"> Bekerülni: Belharcba kerülés manőverrel Kijönni: Belharcból kibontakozás manőverrel Mindenki a saját Harcmodorának módosítójával küzd Belharc fortély bónuszai: KÉ:+2, TÉ/VÉ:+4 fokonként. <p>Csak Közelharc harcmodorban, belharcos fegyverrel jár.</p> <ul style="list-style-type: none"> rövid (0) pengehossznál nagyobb: → azonos a Beszorított helyzet (2) Erősen hatásaival. Sebzés csökkentett Erőbónusz és MF fortély bónuszai maradnak. Puszta 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: Tőr 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 harcértékkel. További szituációk a részletes leírásnál. Fegyverrántás fortély bónusa: 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.
Fegyvermérét - pengehátrány	VÉ csökk: (1 + k20T)	Példa: Tőr vs. Hosszúkard
Fegyvermérét - Azonos	VÉ csökk: (2 + k20T)	Példa: Rövidkard vs Hosszúkard
Fegyvermérét - 1 pengés előny	VÉ csökk: (2 + k20T)	Példa: Hosszúkard vs Tőr
Fegyvermérét - 2 pengés előny	VÉ csökk: (3 + k20T)	Példa: Alabárd vs Tőr
Földön fekve	<ul style="list-style-type: none"> Hátrány-2 TÉ dobásra VÉ veszeség duplázzódik 	-
Hajítás alkalmatlan fegyverrel	<ul style="list-style-type: none"> Hátrány-2 Sebzésdobásra Hátrány-2 CÉ dobásra 	-
Hajítás nem dobásra készített tárgyakkal	<ul style="list-style-type: none"> Hátrány-1 Sebzésdobásra Hátrány-1 CÉ dobásra 	-
Hátulról támadás	Előny+2 TÉ dobásra	A támadó kapja a módosítót. Pajzs VÉ nem számít.
Helyhez kötve	<ul style="list-style-type: none"> Hátrány-1 TÉ dobásra VÉ veszeség duplázzódik 	
Képzetlen fegyverhasználat	Lásd Harcmodor képzettségek és Bónuszai oldalt.	A levonások a Harcmodor szintjétől függnek [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.

Hárci 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: <ul style="list-style-type: none"> Megnyert Kezdeményezés <ul style="list-style-type: none"> Előny+1 TÉ dobásra VÉ csökk: 3 + k20T Védő: <ul style="list-style-type: none"> 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: <u>Kétkézesség</u> 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	<ul style="list-style-type: none"> Hátrány-1 TÉ dobásra Érzék(látás) - zavart 	Mérsékli: <u>Vakharc</u> fortély. Félhomályban nehezebb harcolni, a fegyverek mozgása nehezebben látható.
Sötét: teljes, zajokkal	<ul style="list-style-type: none"> Hátrány-1 TÉ dobásra Érzék(látás) - teljes 	Mérsékli: <u>Vakharc</u> fortély. A zajok mérséklik a büntetést
Sötét: teljes, csendben	<ul style="list-style-type: none"> Hátrány-2 TÉ dobásra Érzék(látás) - teljes 	Mérsékli: <u>Vakharc</u> 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 minden félnél	
Védő Érték kiterjesztése másra	<ul style="list-style-type: none"> Többszörös támadás elvesztése VÉ veszeség duplázódik 	A büntetések csökkenthetők a <u>Testőr</u> fortély tanulásával.
Vér elvakít	<ul style="list-style-type: none"> 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 szándékasan 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 felfedezék 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; testközelben levő célpont sötétben
Éppen kivehető kontúr (zajos)	2x	Sötétben mocanó, 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 fejvadász

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 hajításra készített tárgyak	1	Kard, zsámoló, söröskorsó	Maximális Hatótávukhoz 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 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 (Lövészeti képzettség 6.szint)

II. 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)

III. 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.