

BEVEZETŐ

Az alábbi írás 1999 óta porosodik személyes archívumomban. Éppen ideje, hogy napvilágot lásson végre, így nyolc év elteltével úgy döntöttem publikálom az RPG.HU hasábjain. Sok minden változott az eltelt időben, sok csónakázással és hosszúra nyúlt, úszós beszélgetéssel töltött nyár fordult hidegbe azóta – éppen olyan nyarak, mint ami e Pergamen születésekor inspirált. Időközben a szerepjátékos világ is nagyot fordult, előnyök-hátrányok, narráció jogát továbbító tokenek, kötetlen szisztémák és megannyi „indie” újítás – ugyanakkor Új-régi törvénykönyv és még mindig rebesgetik, h nincsen új a nap alatt...

Emlékeztessen hát ez a töredékes, névtelen Pergamen a hőskorra, és arra, hogy milyen jókat játszottunk annak idején a mi világainkon.

-o-

Szerepjáték alapkönyvet írni óriási feladat. Amikor ezt a szabályrendszert kidolgoztam, nem arra törekedtem, hogy komplett, mindenre kiterjedő, világleírásokkal tűzdelt vaskos kötetet adjak az Olvasó kezébe. A cél egyszerű, de szabatos modell létrehozása volt, ami szinte bármilyen fantasy környezetben használható. Fő szempont volt, hogy könnyen elsajátítható legyen és nagyjából illeszkedjen a legismertebb rendszerek szerkezetéhez. Erősen ajánlott áttanulmányozni valamilyen jól kidolgozott szerepjáték leírását az itt olvasható szabályok használatba vétele előtt. A rendszer nem használható önmagában, mert "világtalan" szegény, úgyhogy mindenképpen helyezzük a kalandokat hangulatos környezetbe, mielőtt játszani kezdenénk.

Segítségükért hálás köszönet a szerepjátékos barátoknak.

Külön köszönet Nyulászi Zsoltnak és Szalkai Lászlónak, a Codex alkotóinak, akik valami egészen különlegeset hoztak létre. Ha Codexet játszol, Kedves Olvasó, bátran hajítsd félre ezeket a szabályokat, de más világokon tiszta szívvel ajánlom a használatukat. Hidd el, gördülékeny, izgalmas és reális lesz velük a játék.

Néhány megjegyzés:

- A Codex a Nítor, a M.A.G.U.S. pedig a Valhalla Páholy bejegyzett védjegye.
- A közérthetőség kedvéért a megszokott magyar rövidítéseket használtam, amelyek többsége a Valhalla Páholy (jogutódjának) bejegyzett védjegye.
- Rengeteget merítettem sok más fantasy szerepjátékból, úgyhogy ez a vázlat nem nevezhető saját szellemi terméknek, de azért szerepel benne néhány tényleg új és jó ötlet.
- Ha írni akarsz, megteheted a következő e-mail címre:
<itt eredetileg egy bronzkori emailcím állt, kérlek inkább az RPG.HU hozzászólásaiban jelezd észrevételeid>

Balaton, 1999.09.18.

B.

Korrekciók: Balaton, 2007 tele

0.

Mielőtt bármibe is belekezdenénk, néhány alapfogalom következik:

KM: KalandMester

KP: Képzettség Pont

TP: Tapasztalati Pont

Ép: Életerő Pont

Mp: Mana Pont

Pp v. Ap: Pszi Pont v. Aura Pont (M.A.G.U.S. / Codex)

TÉ: Támadó Érték

VÉ: Védő Érték

KÉ: Kezdeményező Érték

MGT: MozgásGátló Tényező

1 kör = 10 szegmens = 10 másodperc

k6, k10, k20: 6 oldalú, 10 oldalú, 20 oldalú dobókocka

JK: Játékos Karakter

NJK: Nem Játékos Karakter

Mindent kerekíts lefelé, ha tört jönne ki bárhol a karaktered számértékei között!

Most pedig végy magadhoz néhány papírlapot, ceruzát, radírt, pár k6-ot, két k10-et, egy k20-at, egy hajítótőrt, ööö...

KÉPESSÉGEK

Érzékelés	("hagyományos" érzékszervek)
Asztrál	(érzelemvilág, anyagon túli érzékelés, veszélyérzet)
Intelligencia	
Emlékezet	
Önuralom	
Karizma	
Erő	
Állóképesség	
Egészség	
Ügyesség	
Gyorsaság	

Értékeik:

3 alatt	Hagyjuk.
3- 7	Átlag alatti, vészesen gyenge.
8-12	Átlagos értékek. A 12-es érték már egészen jó.
13-15	Tehetséges.
16-18	Kimagaslóan jó. 18-as értékkel csak 100 évente születik egy szerencsés.
19-20	Emberfeletti képességet sejtet.

Karakteralkotáskor 148 (vagy 143) pont osztható el a 11 Képesség közt. Ha a csapat jobban kedveli a kidobós módszert, nyugodtan használható az is. Általában bármilyen metódus alkalmazható, amit a KM engedélyez.

Max. Ép = 1.5 * Egészség

Az MGT az Ügyességet és a Gyorsaságot csökkenti.

Képességpróba

SIKER: $k_{10} < \text{képesség} \text{ tíz feletti része} + \text{módosító}$

A módosítót a KM határozza meg a próba nehézségének függvényében. A legtöbb esetben a módosító értéke nulla. A nullás dobás biztos sikert jelent.

Összehasonlító képességpróba

Mindenki rádob a képességére k6-tal, az eredményről a KM dönt.

KÉPZETTSÉGEK

Minden Képzettséghez hozzárendelhető egy olyan Képesség, amit a Képzettség használata legjobban próbára tesz. Tény az is, hogy nincs két egyformán nehezen tanulható Képzettség, valamint az sem vitás, hogy magas szinten lassabb a fejlődés. Hogy mindezen dolgokat modellezzhessük, minden Képzettség mellett szerepel egy Képesség és egy szorzó. A Képesség Képzettségpróba dobása esetén kap szerepet (lásd később ebben a fejezetben), a szorzó pedig karakteralkotásnál illetve szintlépésnél.

Az alábbi táblázat viszonyítási alapot nyújt a képzettségek szintjeinek érzékeltetéséhez:

fokozat	tudás	tanulásra fordított minimális idő
0	kisegítő pótalsegédinas helyettes	1 óra
1	segédinas	fél év
2	gyakornok	két év
3	kismester	három év
4		
5	mester	öt év
6		
7	nagymester	tíz év
8	mester a mesterek közt	tizenöt év
9		
10	misztikus nézőpontú, hatalmas tudású idős mester	harminc év?, egy élet?

Képzettségek felvétele illetve fejlesztése

Egy képzettség első fokú felvételéhez nehézség * 1 KP szükséges, ahol a nehézség a képzettségek alábbi táblázatában szereplő szám. Ugyanezen képzettség második fokra fejlesztéséhez nehézség * 2 KP kell, harmadik fokra emeléséhez másodfokról nehézség * 3 KP, etc. Lehetőség van egyes képzettségeken belül specializálódni, ilyen specializáció pl. a Táncon belül a Búvtánc.

A képzettségek listája név, nehézség, vonatkozó képesség formában.

TUDOMÁNYOK		
Nyelvismeret	1x	Emlékezet
Ósi nyelv ismerete	2x	Emlékezet
Írás és olvasás	1x	Intelligencia
Építészet	1x	Intelligencia
Térképtan	1x	Intelligencia
Heraldika	1x	Emlékezet
Történelemismeret	1x	Intelligencia
Legendaismeret	1x	Emlékezet
Vallásismeret	1x	Emlékezet
Bölcsélettudomány	1x	Intelligencia
Mágiaismeret	1x	Emlékezet
Mechanika	2x	Intelligencia
Méregkeverés	2x	Emlékezet

Emberismeret	1x	Asztrál
Élettan	1x	Emlékezet
Sebgyógyítás	1x	Emlékezet
Orvoslás	2x	Intelligencia
Herbalizmus	2x	Emlékezet
Időjóslás	1x	Érzékelés
Asztrológia	1x	Asztrál
Alkimia	2x	Emlékezet

MŰVÉSZETEK

Festészet	1x	Asztrál
Szobrászat	1x	Asztrál
Kalligráfia	1x	Ügyesség
Költészet	1x	Asztrál
Éneklés/zenélés	1x	Asztrál
Mutatványosság	1x	Ügyesség
Tánc	1x	Asztrál

ISMERETEK

Szakma	1x	Szakma szerint változó
Hajózás	1x	Érzékelés
Kocsihajtás	1x	Ügyesség
Lovaglás	1x	Ügyesség
Futás	1x	Állóképesség
Úszás	1x	Állóképesség
Mászás	1x	Ügyesség
Esés	1x	Ügyesség
Ugrás	1x	Ügyesség
Lopakodás	1x	Ügyesség
Rejtőzés	1x	Érzékelés
Kötéltánc	1x	Ügyesség
Értékbecslés	1x	Emlékezet
Etikett	1x	Önuralom
Erdőjárás	3x	Érzékelés
Idomítás	1x	Asztrál
Csapdaismeret	1x	Érzékelés
Csomózás	1x	Ügyesség
Szabadulás	1x	Ügyesség
Álcázás/álruha	1x	Asztrál
Hamiskártyázás	1x	Intelligencia
Zsebmetszés	1x	Ügyesség
Zárnyítás	1x	Ügyesség
Titkosajtó keresés	1x	Érzékelés
Hangutánzás	1x	Érzékelés
Hasbeszélés	1x	Önuralom
Szájról olvasás	1x	Érzékelés
Mellébeszélés	1x	Intelligencia
Kínzás	1x	Emlékezet
Fájdalomtűrés	1x	Önuralom
Helyismeret	1x	Emlékezet
Hamisítás	1x	Intelligencia

HARC

Verekedés	1x	Ügyesség
Harcmodor	3x	lásd a Harcrendszer című fejezetben
Fegyverdobás	3x	Ügyesség
Íjászat	3x	Önuralom
Hárítófegyver használat	1x	Ügyesség
Kétkezes harc	2x	Ügyesség
Fegyverrántás	1x	Gyorsaság

Lefegyverzés	1x	Ügyesség	
Vakharc	2x	Érzékelés	
Harc alakzatban	1x	Önuralom	
Hadvezetés	1x	Intelligencia	
Orvgyilkolás	2x	Gyorsaság	
Pusztítás	2x	Ügyesség	(M.A.G.U.S.)

MÁGIA

Gyógyítás	4x	Asztrál	(Codex)
Pszi	3x	Önuralom	(Codexben Aura+Diszciplínák)
Aura	2x	Önuralom	(Csak Aura)
Demonológia	1x/4x	Emlékezet	(Codex / M.A.G.U.S.)
Drágakőmágia	4x	Asztrál	(M.A.G.U.S.)
Rúnamágia	3x	Asztrál	(Codexben Jelmágia)
Mágiahasználat	3x	Intelligencia	(M.A.G.U.S.)

(A varázslói és papi mágia többi arkánumait lásd a kasztok leírásánál.)

Képzettségpróba

SIKER: k20 < képesség + MÓDOSÍTÓ

MÓDOSÍTÓ táblázat

nehézség	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
képzettség										
1	+2	0	-2	-4	-6	-8	-10	-12	-14	-16
2	+4	+2	0	-2	-4	-6	-8	-10	-12	-14
3	+6	+4	+2	0	-2	-4	-6	-8	-10	-12
4	+8	+6	+4	+2	0	-2	-4	-6	-8	-10
5	+10	+8	+6	+4	+2	0	-2	-4	-6	-8
6	+12	+10	+8	+6	+4	+2	0	-2	-4	-6
7	+14	+12	+10	+8	+6	+4	+2	0	-2	-4
8	+16	+14	+12	+10	+8	+6	+4	+2	0	-2
9	+18	+16	+14	+12	+10	+8	+6	+4	+2	0
10	+20	+18	+16	+14	+12	+10	+8	+6	+4	+2
képzetlenség										
0	0	-2	-4	-6	-8	-10	-12	-14	-16	-18

Hiba

Hatás

- | | |
|----|--|
| 1 | Rádöbbsz, hogy a feladat meghaladja a tudásod. Újra próbálhatod, de vesztettél az önbizalmadból, úgyhogy a nehézség eggyel nő. |
| 2 | Teljes kudarc, de szerencsére nem hibáztál. |
| 3 | Nem csak kudarc, hibáztál is. Valamit tönkretettél, társaidat bajba sodortad. |
| 4 | Súlyos hibát vétettél. Közvetve vagy közvetlenül sebesülést vagy komoly kárt okoztál társaidnak vagy magadnak. |
| 5+ | Végzetes hiba. Halált is okozhatott a rontásod. |

A rontott próba újrapróbálható kettővel nagyobb nehézséggel.

Valószínűségek

A := azonos nehézségű próba, mint a képzettség szintje

B := eggyel könnyebb próba

C := eggyel nehezebb próba

Képesség	A	B	C
10	55%	65%	45%
11	60%	70%	50%
12	65%	75%	55%
13	70%	80%	60%
14	75%	85%	65%
15	80%	90%	70%
16	85%	95%	75%
17	90%	100%	80%
18	95%	105%	85%

+1 / -1 nehézség = +10% / -10% esély

+2 / -2 nehézség = +20% / -20% esély

stb.

Ha a karakter teljesen járatlan az adott képzettségben, de a KM mégis úgy ítéli, hogy dobhat próbát, akkor a KM-nek kell belátása szerint módosítót adnia, figyelembe véve, hogy:

+1 / -1 módosító = +5% / -5% esély

+2 / -2 módosító = +10% / -10% esély

stb.

Összehasonlító képzettségpróba

Mindenki rádob a képesség + MÓDOSÍTÓ összegre k6-tal, az eredményről a KM dönt. A MÓDOSÍTÓT a táblázat első oszlopa szerint kell meghatározni.

KARAKTERALKOTÁS

1. - Képességek meghatározása 148 pont elosztásával
 - Max. 2 képesség értéke lehet 16-nál nagyobb

2. - 30 KP értékű elsősztintű képzettség felvétele
 - 30 KP elköltése a következő megkötésekkel:
 - Harci és mágia képzettség max. második szintű lehet
 - Max. három harmadik szintű képzettség lehet, annál magasabb szintű pedig egy sem
 - Max. két képzettség valamely altémakörében a karakternek lehetősége van specializálódni. (Pl. Lopakodás / Lopakodás erdei környezetben)
Ez annyit jelent, hogy azokban a témákban a megfelelő KP rááldozásával a karakter még két szinttel magasabb fokról indulhat. (Így elérhető max. két szűk témakörben a mesterfok, vagyis az ötödik szint.)

SZINTLÉPÉS

A karakter kap 30 KP-t, amiből:

- növelheti egy képességét egy ponttal, ez kétszer annyi KP-jába kerül, ahányasra növelni akarja (pl. 11-es képesség növelése 12-esre 24 KP-ba kerül)
- fejlesztheti bármelyik meglévő képzettségét egy fokkal, vagy a KM engedélyével újakat is tanulhat a képzettségekről szóló fejezetben leírt költséggel

Tapasztalati szintet csak akkor léphet a JK, ha bizonyos mennyiségű TP-t összegyűjtött. A szintek TP igénye a következő táblázatban foglaltatik:

T.SZ.	szükséges TP
1	0
2	100
3	200
4	400
5	800
6	1600
7	3200
8	6400
9	13000
10	26000
11	52000
12	100000

Minden további szintlépéshez +50000 TP kell.

Ha a csapat (vagy a KM) jobban kedveli a Codexes módszert, nyugodtan használható az is. (Talán könnyebben is használható az, de a fenti táblázat jobban igazodik a hagyományos rendszerekhez - és a megszokás nagy úr.)

HARCRENDSZER

A karakter harci tapasztalatát a Harcmodor képzettségek jellemzik. Négyféle harcmodor létezik (plusz a Fegyverdobás és az Íjászat): Pusztítás, Közelharc, Kardvívás és Lándzsavívás. Azt hiszem, eléggé egyértelmű, hogy melyik harcmodorba milyen fegyverek tartoznak. Mindegyik Harcmodor 3x-os nehézséggel tanulható, vonatkozó képességeik és Egóik a következők:

Harcmodor	Képesség	Egő
Pusztítás	Erő	6
Közelharc	Gyorsaság	3
Kardvívás	Ügyesség	5
Lándzsavívás	Ügyesség	8

Ha a karakter növeli valamelyik Harcmodor képzettségét (értelemszerűen több is lehet), az adott harcmodorhoz tartozó fegyverek TÉ-je és VÉ-je között eloszthat 2 pontot. Minden páros Harcmodor fokozat elérésekor (később lehet, de korábban nem; egy szinten max. egy) lehetősége van egy-egy fegyverre specializálódni. Ez annyit jelent, hogy két fokonként adhat egy pontot az adott fegyver TÉ-jére vagy VÉ-jére. Ez a növelés csak egy meghatározott fegyverre vonatkozik, tehát pl. ha a karakter a hosszúkard és a rövidkard használatában is specializálódni akar, mindkettőre külön meg kell "vásárolnia" a pluszt. Egy ilyen pont 2 KP-ba kerül.

$TÉ = 10 + \text{Harcmodorból eredő pontok} + \text{Technikából eredő pontok} + \text{Vonatkozó képességből adódó módosító}$

$VÉ = \text{Harcmodorból eredő pontok} + \text{Technikából eredő pontok} + \text{Páncél és pajzs védelme} + \text{Ügyesség és Gyorsaság átlagából adódó módosító}$

(a képletekben szereplő Képességekből csak az MGT harcmodoroknál leírt részét kell levonni a harcértékek kiszámításakor)

$KÉ = \text{Harcmodor Egója} + \text{TÉ harmada} + \text{Fegyver Egó}$

Ha egynél több ellenfél támad a karakterre, annyi pontot kell levonni a KÉ-ből, amennyi a támadók száma. A támadók mindegyike +1 KÉ-t kap.

Képességből eredő módosító táblázat:

Képesség	Módosító
1- 6	-3
7- 9	-2
10-12	-1
13-14	0
15-16	+1
17-18	+2
19-20	+3

Harcmodorok

Pusztítás

- A páncélok, vérték, pajzsok, fegyverek együttes MGT-jének csak nyolc fölötti részét szenvedni el.
- VÉ-jét -3-as módosító sújtja.

Közelharc

- A páncélok, vérték, pajzsok, fegyverek teljes MGT-je számít.

Kardvívás

- A páncélok, vérték, pajzsok, fegyverek együttes MGT-jének csak három fölötti részét szenvedni el.

Lándzsavívás

- A páncélok, vérték, pajzsok, fegyverek együttes MGT-jének csak három fölötti részét szenvedni el.

A harc menete:

- Ha a felek már készek a harcra, hagyományos harci kezdeményezést dobnak: KÉ + k10
Akinek a kezdeményező dobása nagyobb, elsőként támadhat és irányíthatja a harc menetét abban a körben (pl. terelheti ellenfelét, stb.). Ha ugyanannyi a két érték, rá kell dobni még k10-zel.
- Amennyiben még egyikük sem készült fel a harcra, vagy gyorsaság-ellenpróbát dobnak, vagy ha valamelyik félnek van fegyverrántása, és alkalmazni is tudja, használhatja azt.
- Vegyes esetben a harcra kész fél támad.

- Aki elnyerte a kezdeményezést, a következőképpen jár el: kivonja TÉ-jéből az ellenfél VÉ-jét és k20-szal megpróbál aládobni. Ha sikerült, sebez a fegyverének megfelelő értékkel. Ha 20-at dob a k20-szal, biztosan hibázik, ha egyet, biztosan talál. A visszatámadás hasonlóan zajlik.

Támadások száma a Harcmodor függvényében:

Jártasság az adott harcmodorban	Támadások száma
1	1
2	1
3	1
4	1.5
5	1.5
6	2
7	2
8	2.5
9	2.5
10	3

A 1.5 támadás jelentése: 1 támadás az első körben, 2 a másodikban, 1 a harmadikban, 2 a negyedikben, etc. A 2.5 értelmezése hasonló.

Kétkezes csatabárdot, pallost, kétkezes buzogányt vagy alabárdot forgatva a körönkénti támadások száma féllal csökken, de nem lehet kevesebb egynél.

Harci helyzetek

Észrevétlen támadás	biztos kezdeményezés, biztos sebzés, veszélyérzet próba dobható	
Meglepetés	+5 KÉ	
Harc magasabbról	+1 KÉ +1 TÉ +2 VÉ	
Támadás hátulról	+3 KÉ +4 TÉ A háttal álló gyorsaságpróbát dob. Amennyiben sikeres, nincs +4 TÉ. (Persze a próba csak akkor dobható, ha a KM engedélyezi.)	
Harc sötétben	-5 KÉ -4 TÉ -8 VÉ, ha nincs Vakharc képzettség. Ha van, sikeres próba esetén -3 KÉ -2 TÉ -3 VÉ. A próbát minden hatodik körben lehet és kell is újradobni. A nehézségek:	
	sötét, csillagtalan éjszakán	
	egyetlen támadó ellen harcolni	2
	árnyak láthatók	3
	páncél csörömpöl	5
	léptek neszeznek	6
	meglegyint a mozdulatok szele	7
	megérzések vezérelnek	10
Harc helyhez kötve	-5 KÉ -4 TÉ -2 VÉ	
Harc kábultan vagy bénultan	-7 KÉ -4 TÉ -5 VÉ	
Védekező harc	+5 VÉ, sarokba szorítva +3 VÉ, támadásra nincs lehetőség	
Támadás megjelölt testrészre	testrész: -3 TÉ fej, nyak, tenyérszél: -6 TÉ	
Harc megfélemlítve	-7 KÉ	
Harc gyűlöletből	+1 KÉ +1 támadás, -4 VÉ	
Roham	+1 KÉ +4 TÉ -5 VÉ, másfélszeres sebzés	
Verekedés	- körönként 1 támadás - k3 sebzés - harcértékei ugyanúgy számolhatók, mint bármely más harcmodor használatakor, de specializáció nem lehetséges	
Öklelés	kezdemény a hosszabb fegyveré, +4 TÉ -10 VÉ, kétszeres sebzés	

Lovas harc

- +3 KÉ
- a Lovaglás képzettség függvényében:

fokozat	TÉ, VÉ módosító
1	-4
2	-3
3	-2
4	-1
5	0
6	+1
7	+2
8	+3
9	+4
10	+5

Lefegyverzés

szándékot előre be kell jelenteni;
sebző támadás esetén nincs sebzés, hanem
sikeres Lefegyverzés próba esetén lefegyverzés;
az általános nehézség 50%

Földharc

nem közelharcos: max. 1 támadás, feleződik a
sebzés
közelharcos: másfélszeres sebzés

Aki ellen két teljes körön át nem hajtottak
végre sikeres támadást, kibontakozhat a
földharcból.

Belharc

nem közelharcos: max. 1 támadás, feleződik a
sebzés
közelharcos: +1 támadás +3 KÉ, másfélszeres
sebzés

Minden MGT után -1 TÉ/VÉ módosító járul.

Testközelbe férkőzéshez és maradáshoz meg kell
szerezni a kezdeményezést. Ha az ellenfél
szerzi meg, kibontakozhat, ha akar.

Fegyverrántás

- Fegyverrántás csak arra alkalmas fegyverrel használható
- Ha mindkét félnek van Fegyverrántása, ellenpróbát dobnak, ha döntetlen, újradobnak.
- Ha valamelyik fél járatlan a Fegyverrántásban, szintén ellenpróbát dobnak, a képzetlen fél nullás tudással.

Kétkezes harc

- +1 támadás
- specializáció 4 KP-ba kerül
- a Kétkezes harc képzettség csak akkor használható, ha a képzettség fokozata eléri a karakter adott Harcmodorbéli jártasságát (egyébként kétkezes harcot csak a Kétkezes harc képzettség szintjére csökkentett harcértékekkel folytathat)
- a párban használt fegyverek Egója összeadódik max. ötös összegig

Hárítófegyver használat

- alkarvédő Közelharc harcmodorban +1 VÉ-t ad, ilyenkor nem kell Hárítófegyver használat képzettség sem

- háritótőr vagy háritókesztyű használatához Háritófegyver használat képzettség kell, így +2 VÉ-t adnak
- a Háritófegyver használat képzettség csak akkor alkalmazható, ha a képzettség fokozata eléri a karakter adott Harcmodorbéli jártasságát (egyébként csak a Háritófegyver használat képzettség szintjének megfelelő harcértékekkel használhatja ki háritófegyvere előnyeit)

Pajzshasználat

- Harc közben megszerzett kezdeményezés után az adott körben bármelyik támadás helyett öklelhet a karakter a pajzsával. Ezt +2 TÉ -4 VÉ módosítóval teheti. Ha támadása sikeres, fellöki az ellenfelét.

Pusztítás képzettség

(a M.A.G.U.S.-beli Pusztításról van szó, nem a harcmodorról)

- Minden páros fokozaton +1 sebzés.

Képzetlen fegyverforgatás

TÉ = vonatkozó képesség fele

VÉ = Ügyesség és Gyorsaság átlagából adódó módosító + Páncél és pajzs védelme

KÉ = Harcmodor Egójának fele + TÉ harmada + Fegyver Ego

Távolbahatás

Az idevágó képzettségek: Íjászat és Fegyverdobás. Mindkettőre ugyanazok a szabályok vonatkoznak. Alant sorjázunk.

TÉ = 22 + Képzettségből adódó pontok + Technikából adódó pontok + Ügyességből adódó módosító

Minden ugyanúgy zajlik, mint fent, azzal a különbséggel, hogy az Íjászat vagy Fegyverdobás képzettségek növelésekor csak egy ponttal nő a TÉ. A kezdeményezés mindig gyorsaság alapú, módosítókkal.

VÉ = Célpont méretéből adódó módosító + Célpont távolságából adódó módosító + Célpont mozgásából adódó módosító + Célpont páncéljából és pajzsából adódó módosító

Távolbaható fegyverek:

Kategória	Táv.-ból adódó +VÉ	max. hatótáv
Íj, számszeríj	+1 / 5 méter	100 méter
Hajítótőr, hajítóbárd	+1 / 1 méter	20 méter
Lándzsa, dárda, parittyá	+2 / 5 méter	50 méter
Nem hajítófegyver, pl. hosszúkard, csatabárd	+2 / 1 méter	10 méter

Célpont méretéből adódó módosítók:

az öregtorony fala	-6 VÉ
a lovag lovastól	-2 VÉ
teljes emberalak	-
fél emberalak	+2 VÉ
mellkas v. kis állat	+4 VÉ
emberi fej, végtag	+8 VÉ
kártyalap	+12 VÉ
pénzérme	+16 VÉ
a légy szeme	hát persze!

Mozgásból adódó módosítók:

lassan mozog	-2 TÉ, +2 VÉ
gyorsan mozog	-5 TÉ, +5 VÉ
ugrál	-10 TÉ, +10 VÉ

KÉ módosítók:

- +5 Az ellenfeledre fogod a számszeríjat, sakokban tartod. Csak az elsütő kart kell meghúznod. Ugyanez íjjal: felhúzott, célra emelt íj.
- +2 Célra kapod a kezekben tartott számszeríjat, és lösz.
- +1 Belevágod az ellenfélbe a kezekben tartott, dobásra emelt hajítótórt.
 - Bal kézre csatolt csuklótokból jobbal hajítókést rántasz, és ugyanazzal a mozdulattal már dobod is. A korábban ruhaujjadból észrevétlenül tenyeredbe csúsztatott tükést most hajítod el.
- 1 Kezében az íj, idegen a vessző, de most feszíted lövésre az ideget. Kardot akarsz dobni.

Találat helye (csak ha szükséges):

k10	testrészt
0	fej
1-5	törzs
6	bal láb
7	bal kéz
8	jobb láb
9	jobb kéz

Néhány megjegyzés:

- A páncélok, vérték, pajzsok csak akkor adnak +VÉ-t távolbáható fegyverek ellen, ha valóban szerepet kapnak a védekezésben. Pl.: a célpont mellvértje ad +VÉ-t, ha a karakter egész alakra céloz, de nem ad +VÉ-t akkor, ha a fej a cél.
- A fejet, nyakat, szívet, létfontosságú szerveket érő lövedékek sebzése megsokszorozódik. A kétszeres vagy háromszoros sebzés az általános, de mindig a KM-é a döntés joga.

Íjász szabály

Az íjász szabály nevével ellentétben a hajítófegyverek használatára is vonatkozik. Ha távolbáható fegyverrel az okozott sebzés maximális (pl. hajítótórral 6-os sebzést dob ki a játékos), még egyet dobhat, és a dobott értéket hozzáadhatja a sebzéshez. Ha a második kocka is maximális, harmadikat is dobhat, stb.

Fegyverek harcértékei

Név	Ego	Sebzés	MGT	Tám./kör
ököl	1	k3		
kés	1	k5		
tőr	1	k6		
rövidkard	2	k6+1		
hosszúkard	4	k10		
handzsár	4	k6+3	1	
jatagán	3	k6+2		
lovagkard	4	2k6+2	1	
pallos	5	3k6+2	2	
szablya	4	k6+2		
másfélkezes kard	4	2k6	1	
tőr kard	3	k6+1		
balta	3	k10		
kisbalta	2	k6		
csatabárd	4	k10		
kétkezes csatabárd	5	3k6	2	
csatacsákány	4	k10		
csatacsillag	4	k10		
hosszú bot	2	k5		
rövid bot	1	k3		
furkós bot	2	k6		
egykezes buzogány				
hagyományos	3	k6		
tűskés	3	k6+2		
tollas	3	k6+1		
láncos	3	k6+3		
kétkezes buzogány	5	3k6	2	
cséphadaró	2	k6+1		
harci kalapács	3	k6+2		
alabárd	5	2k6+2	1	
könnyű kopja	5	k10		
lovas kopja	5	2k6		
nehézlovass kopja	5	2k10		
lándzsa	5	k10+1		
szigony	4	k10		
hajítótőr		k6		2 (+1 mesterfoktól)
hajítóbárd		k6+1		2 (+1 mesterfoktól)
dárda		k6+2		1 (+1 mesterfoktól)
lándzsa		k10+1		1 (+1 mesterfoktól)
rövid íj		k6		2 (+1 mesterfoktól)
hosszú íj		k6+1		2 (+1 mesterfoktól)
összetett íj		k10		2 (+1 mesterfoktól)
kézi nyílpuska		k3		2
könnyű nyílpuska		k6+1		1
nehéz nyílpuska		k10+2		1/2
parittyá		k5		2 (+1 mesterfoktól)
Ramiera	2	k6		
Slan kard	4	k10+2		
Slan tőr	2	k6+1		
fejvadászkard	2	k6+2		
Mara-sequor	4	2k6+2		
Sequor	2	k6+1		
Dzsenn szablya	4	k6+3		
Shadleki buzogány	3	k6+1		
Kígyókard	4	k10		
Slan csillag		k3		3 (+1 mesterfoktól)

Shadoni páncéltörő
nyilpuska

2k10

1/3

quill	1	k6	
quill párban	2	k6	
nao	2	k6+2	
kettősívű vívókard	4	2k6	
vívókard+h.kesztyű (párban)	5	2k6	
víl tör	1	k6	
törkarom	2	k6+1	
shin-quor	4	k10+2	
ark (másfélkezes)	4	2k6	1
norhor (szablya)	4	k6+2	
norquis (pallos)	5	3k6	2
csatapallos	5	3k6+2	2
arkhor (csatakard)	4	2k6	1
câsquor (lándzsakard)	5	2k6+2	2
tűkard	1	k6	
kiskard	2	k6+1	
nador csákány	3	k6+2	
gorg csatabárd	5	3k6+2	2
igua	2	k6+2	1

Páncélok, vérték, pajzsok

(Codexes értelmezés szerint)

Név	Védelem	MGT
posztóvért	1	
acélbőr	2	
bőrpáncél	2	1
erősített bőrpáncél	3	2
láncing	4	3
láncruha	5	4
pikkelyvért	4	4
pikkelying	5	5
pikkelyruha	6	6
mellvért	5	4
félvértzet	6	5
nehézvértzet	8	7
teljes vértzet	9	8
kis pajzs	2	
közepes pajzs	3	1
nagy pajzs	4	2