

HEIMURINN

· A · JÉGES · ÉSZAKI · SZÉL · BIRODALMA ·

Segédlap Játékosoknak

A harcban két fél körös vagy egy teljes körös cselekedeted, továbbá egy szabad cselekedeted van.

HA TÁMADNI AKARSZ:

2d10 + Támadó Érték (TÉ)

Amennyivel túldobtad a célpont Védekező Értékét (VÉ), a fegyvered sebzéskockájához annyi extra sebzés jár (Relatív siker).

| TÁMADÁS TÍPUSA | HOSSZ | SPECIÁLIS | MEGJEGYZÉS |
|---------------------|-----------------|---|---|
| Támadás | Fél kör | Egy közelharc vagy távolsági támadás leadása. | A legtöbb karakter legfeljebb egyszer támadhat egy körben. |
| Támadás, teljes | Teljes kör | Egynél több támadás leadása egy körben. | Csak a Berzerker és az Íjász képes rá mágia nélkül. |
| Támadás, pontos | Fél kör | +1 Támadó Érték (TÉ); csak a Támadással együtt használható. | Vadállatokra, nem értelmes lényekre nem jellemző. |
| Támadás, erőből | Teljes kör | -1 Támadó Érték (TÉ) / +2 sebzés; halmozható. | A TÉ levonás a szintednél nem lehet nagyobb, de legfeljebb -5 TÉ / +10 sebzés. |
| Támadás, pajzstörés | Fél kör | Ha a támadás eléri a pajzs nélküli Védekező Értéket (VÉ). | Támadásnak minősül, de a pajzsot célozza. A kis pajzsok 1, a nagy pajzsok 2 pajzstörés után tönkremennek; kritikus találatnál azonnal széthasadnak. |
| Rohamozás | Teljes kör | +2 TÉ / -2 VÉ | Min. 5 méter, max. 10 méter, sík terepen. A VÉ levonás addig tart, míg újra rád nem kerül a kezdeményezés sora. |
| Leütés | Támadástól függ | Csak meglepett ellenfél ellen és hátulról használható. A célpont Ktartás mentődobást tesz (NF 11 + sérülés). Ha sikertelen, 1d6 órára elájul. | Az eszméletét visszanyerő személy 1d6 Ép-t gyógyul. Ha a támadás Kritikus találat, a célpont automatikusan elájul, és a sebzést felezheti a támadó. |
| Fegyvertörés (HM) | Teljes kör | Harci Manővert (HM) igényel (te és az ellenfél is támadásdobást tesztek; ha a TÉ-d min. 5-tel nagyobb, mint az övé, a manőver sikeres). Utána Erő próba (2d10 az Erő érték alá). | A józan ész határain belül működik. |
| Fejszetrükk (HM) | Teljes kör | Harci Manővert (HM) igényel (te és az ellenfél is támadásdobást tesztek; ha a TÉ-d min. 5-tel nagyobb, mint az övé, a manőver sikeres). Ha sikeres, 1 teljes körre elvesz a pajzs VÉ bónusza. | Akkor van értelme, ha többen támadtok egy pajzsos ellenfelet. Baltát vagy fejszét igényel. |

HA VÉDEKEZNI AKARSZ:

1d10 + Védekező Érték (VÉ)

| VÉDEKEZÉS TÍPUSA | HOSSZ | SPECIÁLIS | MEGJEGYZÉS |
|------------------|------------|--|--|
| Védekező harc | Teljes kör | +3 Védekező Érték (VÉ) közelharc támadások ellen és +1 VÉ távolsági támadások ellen. | Helyigényes. Közben max. 5 métert lehet óvatosan hátrálni. |



HA VARÁZSOLNI AKARSZ:

Varázslás próbadobáshoz kötött (Papnál és Szellemsámánál, de Szkaldnál nem). A Nehézségi Fok (NF) a varázslat erejétől (szintjétől) függ: **I. szint: NF 11, II. szint: NF 16, III. szint: NF 21**

- Ha erősen zavarnak varázslás közben (pl. harc), a próbadobás nehezebb (+1–3 NF).
- Ha sérülést szenvedsz el varázslás közben, a varázslatot sikeres Akarat mentődobással tarthatod meg (1–5 ÉP: NF 11, 6–10 ÉP NF 16, >10 ÉP: NF 21).
- Legfeljebb egy varázslat mondható el egy körben (akkor is, ha a varázslási idő fél körös).

| MÁGIAFORGATÓ | HOSSZ | SPECIÁLIS | MEGJEGYZÉS |
|---------------------|------------|---------------------------------------|---|
| Pap | Teljes kör | 2d10 + Tudás: vallás próbadobás | Véráldozat: ha a fohász szintjével megegyező saját Életerőpontot (Ép) feláldozol, a próbadobás elhagyható. |
| Szellemsámán | Teljes kör | 2d10 + Tudás: szellemvilág próbadobás | Engesztelő ének: ha a varázslási időt megduplázod, a próbadobás elhagyható. |

HA MOZOGNI AKARSZ:

| MOZGÁS TÍPUSA | HOSSZ | SPECIÁLIS | MEGJEGYZÉS |
|-------------------------------------|------------|--|--|
| Mozgás | Fél kör | - | Kb. 5 méter. |
| Dupla mozgás | Teljes kör | Csak mozgással töltöd a kört. | Kb. 10 méter. |
| Rohanás | Teljes kör | Csak mozgással töltöd a kört és nem használhatsz pajzsot. | Kb. 15 méter. |
| Harcból kibontakozás (HM) | Teljes kör | Harci Manővert (HM) igényel (te és a legtapasztaltabb ellenfeled is támadás dobást tesztel, ha a TÉ-d min. 5-tel nagyobb, mint az övé, a manőver sikeres). | Minden további támadó miatt +1 nehezítést kap a HM. Ha sikeres, a menekülő abban a körben már csak távolsági támadással támadható, a következő körtől pedig üldözés indul. |
| Üldözés | Teljes kör | Ellentétes kezdeményezésdobás (1d10 + KÉ) dobás. Ha a menekülő megnyeri, sikerül leráznia az üldözőt. | Akit a menekülőnek nem sikerült leráznia, az tehet ellene egy Támadást (fél kör), vagy megpróbálhatja elfogni (HM, lásd fent.) |
| Talpra állás vagy Hátra ülés | Fél kör | - | - |

EGYÉB CSELEKVÉSEK:

| CSELEKVÉS NEVE | HOSSZ | SPECIÁLIS | MEGJEGYZÉS |
|---|------------|--|---|
| Bekészített cselekvés | Fél kör | Egyszerre cselekedni a célponttal, ha az kiváltja az előre megszabott feltételt. A bekészített cselekvés megelőzi azt, amire reagál. | Pl. „megtámadom, ha a fegyveréért nyúl”. A KÉ inntól kezdve azonos lesz azével, akire reagál. |
| Fegyverrántás vagy Tárgy elővétele | Fél kör | Elővenni egy kezéd ügyében lévő tárgyat, fegyvert, pajzsot. | Ide tartozik pl. egy korty ital felhajtása is. |
| Harc áttekintése | Teljes kör | Megváltoztatja a Kezdeményezést (mintha tetszőleges (1–10) értéket dobtál volna a KÉ dobásnál). | A cselekvési sorrendben elfoglalt hely az új KÉ alapján módosul. |
| Társ segítése | Teljes kör | A szomszédos társ +2 Támadó Értéket (TÉ) kap a következő támadására, vagy +2 Védekező Értéket (VÉ) az ellenfél következő támadása ellen. | Több segítő bónuszai nem halmozódnak. A segítő dönt arról (előre), hogy TÉ vagy VÉ bónuszt biztosít-e a társának. |

