

## SEGÉDTÁBLA

### TELJES KÖRÖS CSELEKEDET:

- 1 vagy több körös varázslat/diszc. használata (A)
- 3xGyorsaságnyi láb sprint (4x ha folytatólagos) (A)
- komplex szellemi/fizikai tevékenység végzése (A)
- teljes időtartamú képzettség használata (A)

### NORMÁL CSELEKEDET:

- egy támadás végrehajtása\* (A)
- egy 0 körös varázslat/diszciplína használata\* (A)
- kitérés VAGY háritás VAGY közbevágás (R)
- Gyorsaság/2 lábnyi futás\* (A)
- egy összetett mozdulatsor végrehajtása (A)
- egy összetett szellemi cselekvés végrehajtása (A)
- normál időtartamú képzettség használata (A/R)

### SZABAD CSELEKEDET:

- aktív (Elkerülő) ellenállás végrehajtása (R)
- 2-3 lépés megtétele (Gyorsaság/4 láb)\* (R)
- egy kiáltás (A/R)
- egy szemrevételezés (R)
- egy egyszerű (nem támadó) mozdulat végzése (A/R)
- egy egyszerű szellemi cselekvés végrehajtása (A/R)
- szabad időtartamú képzettség használata (A/R)

### INGYEN CSELEKEDET:

- passzív védekezés (R)
- passzív ellenállás (R)
- ingyenes időtartamú képzettség használata (R)

### PRÓBA CÉL ÉRTÉKEK:

Képzettség fok	Minősítés	CÉL
Képzetlen	egyszerű	1
	átlagos	2
	tehetséges	3
Induló fok	egyszerű	4
	átlagos	5
	tehetséges	6
	kimagasló	7
Alap fok	egyszerű	8
	átlagos	9
	tehetséges	10
	kimagasló	11
Közép fok	egyszerű	12
	átlagos	13
	tehetséges	14
	kimagasló	15
Mester fok	egyszerű	16
	átlagos	17
	tehetséges	18
	kimagasló	19
Legenda fok	átlagos	20
	tehetséges	21
	kimagasló	22
	páratlan	23

### TULAJDONSÁG JELLEMZÉS:

1-2	nyomorúságos tulajdonság
3-4	síralmas tulajdonság
5-6	gyenge tulajdonság
7-8	átlag alatti tulajdonság
9-11	az átlagos emberi érték
12-13	átlag feletti tulajdonság
14-15	kiemelkedő tulajdonság
16-17	páratlan tulajdonság
18-19	hihetetlen tulajdonság
20-	legendás tulajdonság

### SIKERSZINT

### Siker/Kudarc/Nehézség

0	Csekély siker/kudarc/kihívás
1	Egyértelmű siker/kudarc/kihívás
2	Jelentős siker/kudarc/kihívás
3	Meghatározó siker/kudarc/kihívás
4	Nagy siker/kudarc/kihívás
5	Hatalmas siker/kudarc/kihívás
6	Legendás siker/kudarc/kihívás

### TALÁLATI HELY

#### Humanoid:

1 = bal láb
2 = jobb láb
3 = másik kar
4-5 = fegyverforgató kar
6-9 = törzs
10 = fej

#### Négylábú:

1 = hátsó lábak
2-3 = első lábak
4-8 = törzs
9-10 = fej

### HÁTRÁNY VS. ELŐNY MÓDOSÍTÓK:

- +/- 5 Apró (félhátulról, magasabbról)
- +/- 10 Érzékelhető (hátról, gyűlölettel, lórol)
- +/- 15 Jelentős (félelem alatt, másodlagos kézzel, részegen)
- +/- 20 Számottevő (kábultan, fekve, fegyvertelenre)
- +/- 30 Súlyos (meglepetésből, félhomályban)
- +/- 40 Meghatározó (görcsben)
- +/- 50 Egyértelmű (sötétben)
- +/- 70 Döntő (vakon látóval szemben)
- +/- 90 Végzetes

**MANA KÖLTSÉG:** A KÉT LEGDRÁGÁBB ASP. SZORZATA + A MARADÉK HÁROM ÉRTÉKE - 3.

**VARÁZSLÁS IDEJE:** A LEGDRÁGÁBB ÉS A LEGOLCSÓBB ASPEKTUS SZORZATA + A MARADÉK HÁROM ÉRTÉKE - 3.

### VARÁZSLÁS IDŐTARTAMRA ÁTSZÁMÍTOTT IDEJE:

- 0-10 → ez egy 0 kör-ös varázslat(!)
- 11-20 → (érték-10)-nyi értékenként 1 kör
- 21-30 → (érték-20)-nyi értékenként 2 perc
- 31-40 → (érték-30)-nyi értékenként 30 perc
- 41-50 → (érték-40)-nyi értékenként fél nap
- 51-60 → (érték-50)-nyi értékenként 10 nap
- 61- → (érték-60)-nyi értékenként negyed év

### SEBZÉS KÓD SZINTEK:

E / Szint	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Dozás (Ex.)	1 (+1)	1k5 (+3)	2k5 (+6)	4k5 (+12)	6k5 (+18)	8k5 (+24)	11k5 (+33)	14k5 (+42)	17k5 (+51)	21k5 (+63)	25k5 (+75)	30k5 (+90)

### KÉPZETTSÉGPÓRBA ALAP ÉRTÉKEK:

Képz./Tul.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
If (1.)	2 <sup>+2</sup>	3	3 <sup>+2</sup>	4	4 <sup>+2</sup>	5	5 <sup>+2</sup>	6	6 <sup>+2</sup>	7	7 <sup>+2</sup>	8	8 <sup>+2</sup>	9	9 <sup>+2</sup>	10	10 <sup>+2</sup>	11	11 <sup>+2</sup>	12
Af (2.)	4 <sup>+2</sup>	5	5 <sup>+2</sup>	6	6 <sup>+2</sup>	7	7 <sup>+2</sup>	8	8 <sup>+2</sup>	9	9 <sup>+2</sup>	10	10 <sup>+2</sup>	11	11 <sup>+2</sup>	12	12 <sup>+2</sup>	13	13 <sup>+2</sup>	14
Kf (3.)	6 <sup>+2</sup>	7	7 <sup>+2</sup>	8	8 <sup>+2</sup>	9	9 <sup>+2</sup>	10	10 <sup>+2</sup>	11	11 <sup>+2</sup>	12	12 <sup>+2</sup>	13	13 <sup>+2</sup>	14	14 <sup>+2</sup>	15	15 <sup>+2</sup>	16
Mf (4.)	8 <sup>+2</sup>	9	9 <sup>+2</sup>	10	10 <sup>+2</sup>	11	11 <sup>+2</sup>	12	12 <sup>+2</sup>	13	13 <sup>+2</sup>	14	14 <sup>+2</sup>	15	15 <sup>+2</sup>	16	16 <sup>+2</sup>	17	17 <sup>+2</sup>	18
Lf (5.)	10 <sup>+2</sup>	11	11 <sup>+2</sup>	12	12 <sup>+2</sup>	13	13 <sup>+2</sup>	14	14 <sup>+2</sup>	15	15 <sup>+2</sup>	16	16 <sup>+2</sup>	17	17 <sup>+2</sup>	18	18 <sup>+2</sup>	19	19 <sup>+2</sup>	20

### DOBÁSKÓDOK:

k10/ k5/Próba	1/ 1/+0	2/ 1/+0	3/ 2/+0	4/ 2/+0	5/ 3/+1	6/ 3/+1	7/ 4/+1	8/ 4/+2	9/ 5/+2	10/ 5/+3
---------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	----------