

SEGÉDTÁBLA

0.86v

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

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

SIKERSZINT

Siker/Kudarcs/Nehézség

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

CSELEKEDETEK

Teljes körös

- 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

- 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

- 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

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

VARÁZSTÉNYEZŐ TÁBLA

Aspektus érték	Mana tényező	Mana növekmény	Varázsidő tényező
1	0	+0	-2
2	1	+1	-1
3	3	+2	0
4	6	+3	1
5	10	+4	2
6	15	+5	3
7	21	+6	4
8	28	+7	5
9	36	+8	6
10	45	+9	7
11	55	+10	8
12	66	+11	9
13	78	+12	10

VARÁZSIDŐ ÁTSZÁMÍTOTT IDEJE

-0 → ez egy 0 kör-ös varázslat(!)

1-10 → értékenként 1 kör

11-20 → (érték-10)-nyi értékenként 3 perc

21-30 → (érték-20)-nyi értékenként 1 óra

31- → (érték-30)-nyi értékenként 1 nap

SEBZÉS KÓD SZINTEK

E / Szint	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Dobás (Ex.)	1k2 (+1)	2k5 (+6)	4k5 (+12)	6k5 (+18)	8k5 (+24)	10k5 (+30)	12k5 (+36)	14k5 (+42)	16k5 (+48)	18k5 (+54)	20k5 (+60)	22k5 (+66)

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
---------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	----------

HÁTRÁNY VS. ELŐNY MÓDOSÍTÓK

- +/- 5 Apró (félhátulról)
- +/- 10 Érzékelhető (gyűlölettel, alacsonyabbról)
- +/- 15 Jelentős (félelem alatt, hátulról, helyezkötve, részegen)
- +/- 20 Számottevő (kábultan, fekve, fegyvertelenre, félhomályban)
- +/- 30 Súlyos (meglepve)
- +/- 40 Meghatározó (görcsben, érzéketlenként)
- +/- 50 Egyértelmű (sötétben, vakon)
- +/- 70 Döntő
- +/- 90 Végzetes

HARCI KÉPZETTSÉGEK (PÁRBAJRENDSZER)

Birkózás (Normál Akció)

Közelharc támadás -> Erő/Birkózás ellenpróba -> Sikersz.-nyi Ép/2xFp
If (+1 Sikersz./1Fp); Af (+1 Sikersz./2Fp); Kf (+2 Sikersz./3Fp);
Mf (+2 Sikersz./4Fp); Lf (+3 Sikersz./5Fp)

Célzás (Teljes körös Akció)

Mozgás vagy környezeti módosító kompenzálása.

If (1 db 5HM); Af (2 db 10HM); Kf (3 db 15HM); Mf (4 db 20HM);
Lf (4+ db 30 HM)

Fegyverhasználat

Fok szerinti szorzóval növeli a fegyverből nyert harcértékeit.

If (1x és +1 Sebzés); Af (2x és +2 Sebzés); Kf (3x és +3 Sebzés);
Mf (4x és +4 Sebzés); Lf (5x és +5 Sebzés)

Fegyvertörés (Normál Akció)

Erő alapú Fegyverhasználat vs. Ügy alapú Fegyv.h./Harci rutin

Harci ösztön (Szabad->Ingyen Reakció)

Különleges és belülről fakadó hártányok kompenzációja.

If (5HM); Af (10HM); Kf (15HM); Mf (20HM); Lf (30 HM)

Harci rutin (Szabad->Ingyen Reakció)

Hétköznapi hártányok kompenzációja és túlerő ellen.

If (5HM); Af (10HM); Kf (15HM); Mf (20HM); Lf (30 HM)

Hárítás (Normál Reakció)

Fegyver és fok szerint növeli az adott támadással szembeni VÉ-t.

If (0,5x); Af (1x); Kf (1,5x); Mf (2x); Lf (2,5x növekmény)

Kapáslövés (Normál Akció)

Következő akcióként távolsági támadás tehető harci hátránnyal.

Nf (-30HM); If (-25HM); Af (-20HM); Kf (-15HM); Mf (-10HM); Lf (0HM)

Kétkézes harc (Normál Akció)

Körön belől másodlagos kézzel támadás tehető harci hátránnyal.

Nf (-20HM); If (-15HM); Af (-10HM); Kf (-5HM); Mf (0HM); Lf (+5HM)

Kínokozás (Normál Akció)

Következő közelharc támadás Ép sérülése foknyi +Fp sebzést okoz.

If (1Fp); Af (2Fp); Kf (3Fp); Mf (4Fp); Lf (5Fp)

Kombináció (Normál Akció)

Következő akcióként távolsági támadás tehető harci hátránnyal.

Nf (-30HM); If (-25HM); Af (-20HM); Kf (-15HM); Mf (-10HM); Lf (0HM)

Közös harcmodor (Szabad Reakció)

Az egymást támogatva harcolók TÉ és VÉ növekményben részesülnek.

If (5HM); Af (10HM); Kf (15HM és megosztás); Mf (20HM); Lf (30 HM)

Különleges támadás (Normál Akció)

Próba vs. Ügy alapú Fegyv.h./Harci ösztön/Tul. -> Harci hátrány a körre

If (1x5HM); Af (2x10HM); Kf (3x15HM); Mf (4x20HM); Lf (5x30 HM)

Lefegyverzés (Normál Akció)

Ügy alapú Fegyverhasználat vs. Ügy alapú Fegyv.h./Harci rutin

Ökölharc

Fok szerinti szorzóval növeli a fegyverből nyert harcértékeit.

If (1x és +1 Sebzés); Af (2x és +1 Sebzés); Kf (3x és +2 Sebzés);
Mf (4x és +2 Sebzés); Lf (5x és +3 Sebzés)

Pusztítás (Normál Akció)

Következő közelharc támadás túlütés [extrém túlütés] küszöbe csökken.

Nf (50[20]); If (45[20]); Af (40[20]); Kf (35[15]); Mf (30[10]); Lf (20[5])

Vértviselet

Fok szerint csökkenti a viselt felszerések jelentette MGT-t.

If (-2MGT); Af (-4MGT); Kf (-6MGT); Mf (-9MGT); Lf (-12MGT)

TALÁLATI HELYEK

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

CSATARENDSZER CSELEKEDETEK

- Közelharc támadás
- Távolsági támadás
- 0 körös varázslás
- 0 körös pszi használat
- Hárítás
- Kitérés
- Képzettség bevetés
- Érdemi mozgás
- Érdemi tevékenység

SZITUÁCIÓS VÉ

Méret

- óriás: -30
- ló: -15
- ember: 0
- kutya: +20
- dinnye: +40
- alma: +70
- fémpénz: +90

Mozgás minőség

- mozdulatlan: 0
- kiszámítható: +20
- kiszámíthatatlan: +40
- közelharcban lévő: +50
- kitérésre törekvő: +70

Környezeti viszonyok

- napsütés; szélségek: 0
- szemerkélő eső; szellő: +10
- gyenge eső; gyenge szél: +30
- gyenge kód; erős eső; szél: +50
- sűrű kód; zivatar; vihar: +70
- nagyon sűrű kód; felhőszakadás; orkán: +90

60 + Táv méterben + Méret + Mozgás minősége + Környezeti módosítók

HARCI SZABÁLYOK (PÁRBAJRENDSZER)

Célzott támadás

Kizárandó találati helyenként -5 TÉ Hátrány.

Eszméletvesztés

A 0 Fp vagy az akt. Ép több mint felének elvesztése ájulást okoz.

Kitérés (Normál Reakció – Fűrge Adottság)

A manőver +5VÉ előnyt ad a támadás ellen.

Kötelező ÉP vesztes

5 Fp vesztes 1 Ép vesztesést okoz.

Kötelező FP vesztes

1 Ép vesztes 2 Fp vesztesést okoz.

Megrendítő találat (Megállíthatatlan Adottság)

Az elvesztett Ép-k számával azonos számú Cselekedet vesztes

Leütés (Szívós Adottság)

-45TÉ-vel sikeres támadás után Erő alapú Fegyv.h. vs. Áll (Ép-nyi DM)

Roham

Normál mozgás utáni kérhető +10TÉ Előny és -10VÉ hátrány.

Védekező harc

Max. foknyi cselekedetről való lemondás +5VÉ/cselekedet.