

## SEGÉDTÁBLA

KIHÍVÁSSZINT MINŐSÍTÉS	
CÉL	Kihívás minősége
3	
4	Nagyon könnyű
5	
6	
7	Könnyű
8	
9	
10	Átlagos
11	
12	
13	Nehéz
14	
15	
16	Nagyon nehéz
17	
18	
19	Elképesztő
20	
21	
22	Hősies
23	
24	
25	Legendás
26	

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

NEVEZETES (DUPLA) DOBÁSOK		
	Próba	Harc
11	-6	-3CS
22,33,44	+3	-1CS(ellenfélnek)
55,66,77	+4	+1CS
88,99	+5	+2CS
00	+6	+3CS

SZITUÁCIÓS VÉ	
6 + Táv ötöde(!) + Méret + Mozgás min. + Körny. mód. + Pajzs(!)	
<b>Méret</b>	
-3	óriás
-1,5	ló
+0	ember
+2	kutya, emberi felsőtest
+4	dinnye, emberi fej
+5	alma, emberi kéz
+6	fém pénz, emberi szem
<b>Mozgás minőség</b>	
+0	mozdulatlan
+3	mozgó
+5	kiszámíthatatlanul mozgó
<b>Környezeti viszonyok</b>	
+0	napsütés; szélcsend
+1	szemerklődő eső; szellő
+3	gyenge eső; gyenge szél
+5	gyenge köd; erős eső; szél
+7	sűrű köd; zivatar; vihar
+9	nagyon sűrű köd; felhőszakadás; orkán
<b>Pajzs</b>	
+1	kicsi
+1,5	közepes
+2	nagy

HÁTRÁNY VS. ELŐNY MÓDOSÍTÓK (HMO)	
+/- 0,5	Apró (félhátulról, émelyegve)
+/- 1	Érzékelhető (gyűlölettel, alacsonyabbról)
+/- 1,5	Jelentős (félelem alatt, hátulról, helyhez kötve, részegen)
+/- 2	Számottevő (kábultan, fekvé, fegyvertelenre, félhomályban)
+/- 3	Súlyos (meglepvé, bódultan)
+/- 4	Meghatározó (görcsben, érzéketlenként)
+/- 5	Egyértelmű (sötétben, vakon)
+/- 7	Döntő
+/- 9	Végzetes

TALÁLATI HELYEK			
Humanoid		Négylábú	
1	bal láb	1	hátsó lábak
2	jobb láb	2-3	első lábak
3	másik kar	4-8	törzs
4-5	fegyverforgató kar	9-10	fej
6-9	törzs		
10	fej		

SEBZÉS KÓD SZINTEK												
E / Szint	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Dobás	1k2	2k5	4k5	6k5	8k5	10k5	12k5	14k5	16k5	18k5	20k5	22k5

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

**VARÁZSTÉNYEZŐ TÁBLA**

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

**VARÁZSIDŐ ÁTSZÁMÍTOTT IDEJE**

- 0 ez egy 1 Cselekedetes (CS) varázslat(!)
- 1-10 értékenként 1 Cselekedet (CS)
- 11-20 (érték-10) perc
- 21-30 (érték-20) óra
- 31- (érték-30) nap

**HATÁSPRÓBA SIKERSZINTEK**

Varázslatba épített Erősség	Realizált (tényleges) Erősség		
	1 sikerszint (1/3 E)	2 sikerszint (2/3 E)	3 sikerszint (3/3 E)
1	0	0	1
2	0	1	2
3	1	2	3
4	1	2	4
5	1	3	5
6	2	4	6
7	2	4	7
8	2	5	8
9	3	6	9
10	3	6	10
11	3	7	11
12	4	8	12
13	4	8	13

**SZOCIÁLIS KÜZDELEM**
**Célpont viszonyulása a célhoz**

- 3...-1 kívánatos
- 0 semleges
- +1 kényelmetlen
- +3 fenyegető
- +6 végzetes

**Célpont hozzáállása a kezdeményezőhöz**

- 3...-1 barátságos
- 0 semleges
- +1 negatív
- +3 elutasító
- +6 ellenséges

**Célpont pozíciója a kezdeményezőhöz**

- 3...-1 kiszolgáltatott
- 0 kiegyenlített
- +1 bizonytalan
- +3 fölényes
- +6 tejhatalmú

**MANŐVEREK**

Támadás - közelharc (Szabály)	AKCIÓ	2CS
Kombináció (Képzettség)	AKCIÓ	1+CS
[Nf:-4HMO, If:-3, Af:-2, Kf:-1, Mf:+0, Lf:+1]		
Fegyvertörés (Képzettség)	AKCIÓ	+1CS
Lefegyverzés (Képzettség)	AKCIÓ	+1CS
Kínokozás (Képzettség)	AKCIÓ	+1CS
[Nf:-, If:1Fp, Af:2Fp, Kf:3Fp, Mf:4Fp, Lf:5Fp]		
Pusztítás (Képzettség)	AKCIÓ	+1CS
[Nf:-, If:4Ép, Af:3Ép, Kf:2Ép, Mf:1Ép, Lf:0,5Ép]		
Roham (Szabály)	AKCIÓ	+1CS
[+1 TEO előny, a kör hátralévő részére -1 VEO]		
Orvtámadás (Képzettség)	AKCIÓ	+1CS
[+1 Sebz./fok és +1 TEO/fok]		
Birkózás (Képzettség)	AKCIÓ	+1CS
[Nf:-, If:-1Ép, Af:-2 Ép, Kf:-3 Ép, Mf:-4 Ép, Lf:-5 Ép]		
Kétkezes harc (Képzettség)	AKCIÓ	+2CS
[Nf:-3HMO, If:-2, Af:-1, Kf:+0, Mf:+1, Lf:+2]		
Harci csel (Képzettség)	AKCIÓ	1CS
[Nf:-, If:-0,5HMO, Af:-1, Kf:-1,5, Mf:-2, Lf:-3]		
Közös harcmodor (Képzettség)	REAKCIÓ	1CS
[Nf:-, If:+0,5HMO, Af:+1, Kf:+1,5, Mf:+2, Lf:+3]		
Harci láz (Adottság)	AKCIÓ	1CS
[I.fok:+/-1HMO, II.fok:+/-1,5, III.fok:+/-2]		
Közbevigás (Szabály)	REAKCIÓ	1CS
Gyenge pont (Szabály)	AKCIÓ	1CS
Elterelés (Szabály)	AKCIÓ	1CS
Harci rutin (Képzettség)	REAKCIÓ	1/0CS
[Nf:-, If:+0,5HMO, Af:+1, Kf:+1,5, Mf:+2, Lf:+3]		
Harci ösztön (Képzettség)	REAKCIÓ	1/0CS
[Nf:-, If:+0,5HMO, Af:+1, Kf:+1,5, Mf:+2, Lf:+3]		
Hárítás (Képzettség)	REAKCIÓ	1CS
Kitérés (Szabály)	REAKCIÓ	1CS
[I.fok:+1VÉO; II.fok:+1,5; III.fok:+2]		
Védekező harc (Szabály)	AKCIÓ	1/0CS
Elszakadás (Szabály)	AKCIÓ	1CS
Támadás - távolsági (Szabály)	AKCIÓ	2CS
Kapáslövés/dobás (Képzettség)	AKCIÓ	1+CS
[Nf:-5HMO, If:-4, Af:-3, Kf:-2, Mf:-1, Lf:+0]		
Célzás (Képzettség)	AKCIÓ	1CS
[Nf:-, If:0,5HMO, Af:1, Kf:1,5, Mf:2, Lf:3]		
Töltés - nagyon gyors (Szabály)	AKCIÓ	0CS
Töltés - gyors (Szabály)	AKCIÓ	1CS
Töltés - lassú (Szabály)	AKCIÓ	2...CS
Töltés - nagyon lassú (Szabály)	AKCIÓ	1PERC
Varázslás (Szabály)	AKCIÓ	X...CS
Pszí (Szabály)	AKCIÓ	X...CS
Mozgás (Szabály)	AKCIÓ	1CS
Manipuláció - egyszerű (Szabály)	AKCIÓ	0-1CS
Manipuláció - összetett (Szabály)	AKCIÓ	2...CS
Képzettség - fizikai (Képzettség)	(RE)AKCIÓ	XCS
Képzettség - szellemi (Képzettség)	AKCIÓ	XCS
Helyezkedés (Szabály)	REAKCIÓ	1CS
Taszítás (Szabály)	AKCIÓ	2CS
Kivárás (Szabály)	AKCIÓ	(1)CS
Készenlét (Szabály)	AKCIÓ	(X)CS
Ellenállás - általános (Szabály)	REAKCIÓ	0CS
Ellenállás - elkerülő (Szabály)	REAKCIÓ	1CS
Taktika (Szabály)	AKCIÓ	2<CS
Tartalékolás (Szabály)	AKCIÓ	1<CS
Megrendítő találat (Szabály)	-	XCS
[I.fok:1CS, II.fok:2CS, III.fok:3CS]		