

SEGÉDTÁBLA

KIHÍVÁSSZINT MINŐSÍTÉS			
CÉL	Kihívás	Produkción	Színvonal
3			
4	Nagyon könnyű	Nagyon gyenge	Gyenge Képzetlen
5			
6			
7	Könnyű	Gyenge	Gyenge Indulófok
8			
9			
10	Átlagos	Átlagos	Átlagos Alapfok
11			
12			
13	Nehéz	Erős	Átlagos Középfok
14			
15			
16	Nagyon nehéz	Nagyon erős	Átlagos Mesterfok
17			
18			
19	Elképesztő	Elképesztő	Kimagasló Mesterfok
20			
21			
22	Hősies	Hősies	Kimagasló Legendafok
23			
24			
25	Legendás	Legendás	Páratlan Legendafok
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	Harci/Kezdemény
11	-6	-3CS
22,33,44	+3	-1CS(ellenfélnek)
55,66,77	+4	+1CS
88,99	+5	+2CS
00	+6	+3CS

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

HÁTRÁNY VS. ELŐNY MÓDOSÍTÓK (HMO)	
+/- 0,5	Apró (félhátulról, émelegve)
+/- 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 láb
2	jobb láb	2-3 első láb
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 (ÁLTALÁNOS)

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

Célpont hozzáállása a kezdeményezőhöz (FINOM)

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

Célpont pozíciója a kezdeményezőhöz (DURVA)

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

HARCI FOGÁSOK

	Támadó	Védő
Akrobatikus	Ügy; Ugrás/esés	Érz
Fogásváltás	Gyo; fegyv.spec.	Érz
Kézcseré	Gyo; Kétk.harc	Érz
Kibillentés	Ügy; fegyv.spec.	Ügy
Lovasharc	Aka; Lovaglás	Asz
Porhintés	Ügy; tárgy	Gyo
Provokálás	Kar; Nyelvismeret	Asz
Tárgyborítás	Erő; tárgy	Gyo
Tettetés	Asz; Megtévesztés	Int
Zsibbasztás	Erő; fegyv.spec.	Áll

MANŐVEREK

Támadás - közelharc (Szabály)	Akció	2CS
Kombináció (Szabad Stílus)	Akció	1+CS
[Nf:-4HMO, lf:-3, Af:-2, Kf:-1, Mf:+0, Lf:+1]		
Belharc (Stílus)	Akció	+1CS
[Nf:-0,5HMO, lf:-1, Af:-1,5, Kf:-2, Mf:-2,5, Lf:-3]		
Birkózás (Stílus)	Akció	+1CS
[Nf:0,5Ép, lf:1Ép, Af:2Ép, Kf:3Ép, Mf:4Ép, Lf:5Ép]		
Fegyvertörés (Stílus)	Akció	+1CS
[Erő+Fegyv. vs. Ügy+Fegyv.(H.rutin), 3 sikerszint]		
Kínokozás (Stílus)	Akció	+1CS
[Nf:0,5Fp, lf:1Fp, Af:2Fp, Kf:3Fp, Mf:4Fp, Lf:5Fp]		
Lefegyverzés (Stílus)	Akció	+1CS
[Ügy+Fegyv. vs. Ügy+Fegyv.(H.rutin), 3/5 sikerszint]		
Pusztítás (Stílus)	Akció	+1CS
[Nf:5Ép, lf:4Ép, Af:3Ép, Kf:2Ép, Mf:1Ép, Lf:0,5Ép]		
Taszítás (Stílus)	Akció	+1CS
[Erő+Fegyv. vs. Erő+Fegyv.(H.rutin), Sikernyi láb táv]		
Távoltartás (Stílus)	Akció	+1CS
[Érz+Fegyv. vs. Gyo+Fegyv.(H.rutin), Közbevágás]		
Roham (Szabály)	Akció	+1CS
[+1 TÉO előny, a kör hátralevő részére -1 VÉO]		
Orvtámadás (Képzettség)	Akció	+1CS
[+1 Sebz./fok és +1 TÉO/fok]		
Kétkézes harc (Képzettség)	Akció	+2CS
[Nf:-3HMO, lf:-2, Af:-1, Kf:+0, Mf:+1, Lf:+2]		
Harci fogás (Képzettség)	Akció	1CS
Közös harcmodor (Képzettség)	Akció	1/0CS
[Nf:-, lf:+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]		
Közbevágás (Szabály)	REAKCIÓ	1CS
Gyenge pont (Szabály)	Akció	1CS
Elterelés (Szabály)	Akció	1CS
Harci rutin (Képzettség)	REAKCIÓ	1/0CS
[Nf:-, lf:+0,5HMO, Af:+1, Kf:+1,5, Mf:+2, Lf:+3]		
Harci ösztön (Képzettség)	REAKCIÓ	1/0CS
[Nf:-, lf:+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 (Szabad Stílus)	Akció	1+CS
[Nf:-4HMO, lf:-3, Af:-2, Kf:-1, Mf:+0, Lf:+1]		
Célzás (Képzettség)	Akció	1CS
[Nf:0,5HMO, lf:1, Af:1,5, Kf:2, Mf:2,5, 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
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
Megrendülés (Szabály)	-	X CS
[I.fok:1CS, II.fok:2CS, III.fok:3CS]		