

SEGÉDTÁBLA

Ingyen cselekedet:

- bejelentett cselekedetek megszakítása (R)
- passzív védekezés (R)
- passzív ellenállás (R)
- ingyenes időtartamú képzettség használata (A/R)

Normál cselekedet:

- egy támadás (A)
- az első 0 körös varázslat/diszciplína (A)
- fegyver előrántás, tárgy elővétele övről (A)
- tipikus célzó fegyver felajzás (A)
- földről felállás, hátasállatra felszállás (A)
- kitérés VAGY hárítás (R)
- Gyorsaságnyi láb futás (max. 2 db / kör*) (M)
- normál időtartamú képzettség használata (A/R)

Szabad cselekedet:

- egy egyszerű (nem támadó) mozdulat (A)
- új felajzás (A)
- egy kiáltás (R)
- egy szemrevételezés (R)
- aktív ellenállás /Elkerülő/ (R)
- 2-3 lépés megtétele (R)
- szabad időtartamú képzettség használata (A/R)

Teljes körös cselekedet:

- 1 vagy több körös varázslás (A)
- másod varázslat/diszciplína(!) (A)
- 3xGyorsaságnyi láb sprint (4x ha folytatólagos) (M)
- teljes időtartamú képzettség használata (A)

Próba CÉL értékek:

Képzettség fok	Minősítés	CÉL
Képzetlen	átlagos	1
	tehetséges	2
	kimagasló	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

Képzettségpróba alap értékek:

Képz./Tul.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
I _f (1.)	2 ⁺²	3	3 ⁺²	4	4 ⁺²	5	5 ⁺²	6	6 ⁺²	7	7 ⁺²	8	8 ⁺²	9	9 ⁺²	10	10 ⁺²	11	11 ⁺²	12
A _f (2.)	4 ⁺²	5	5 ⁺²	6	6 ⁺²	7	7 ⁺²	8	8 ⁺²	9	9 ⁺²	10	10 ⁺²	11	11 ⁺²	12	12 ⁺²	13	13 ⁺²	14
K _f (3.)	6 ⁺²	7	7 ⁺²	8	8 ⁺²	9	9 ⁺²	10	10 ⁺²	11	11 ⁺²	12	12 ⁺²	13	13 ⁺²	14	14 ⁺²	15	15 ⁺²	16
M _f (4.)	8 ⁺²	9	9 ⁺²	10	10 ⁺²	11	11 ⁺²	12	12 ⁺²	13	13 ⁺²	14	14 ⁺²	15	15 ⁺²	16	16 ⁺²	17	17 ⁺²	18
L _f (5.)	10 ⁺²	11	11 ⁺²	12	12 ⁺²	13	13 ⁺²	14	14 ⁺²	15	15 ⁺²	16	16 ⁺²	17	17 ⁺²	18	18 ⁺²	19	19 ⁺²	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
---------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	----------

Tulajdonság jellemzés:

- 1-2: nyomorúságos tulajdonság
- 3-4: siralmas 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: legendás tulajdonság

Sikerszint Siker/Kudarc/Nehézség

- 1 Apró siker/kudarc/kihívás
- 2 Jelentős siker/kudarc/kihívás
- 3 Számottevő siker/kudarc/kihívás
- 4 Komoly siker/kudarc/kihívás
- 5 Nagy siker/kudarc/kihívás
- 6 Óriási siker/kudarc/kihívás

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	

Hátrány vs. Előny módosítók:

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

Mana költség a két legdrágább aspektus szorzata + a maradék három értéke - 3.

Varázslás ideje a legdrágább és a legolcsóbb aspektus szorzata + a maradék három értéke - 3.

Varázslás tényleges 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 negyed nap
- 51-60 → (érték-50)-nyi értékenként 3 nap
- 61-70 → (érték-60)-nyi értékenként 2 hónap
- 71- → (érték-70)-nyi értékenként 1 év