

Szabály Referencia Dokumentum

Fordította: Acsehi, Balázs, Randon, Ronin, Somefire, Timba, Kun Ádám
Összeszedte: Doc

A kiadványhoz szükséges a Wizards of the Coast, Inc. által kiadott Dungeons & Dragons® Játékosok Kézikönyvének harmadik kiadása.
Ez a kiadvány a 3.5-ös revízió anyagát használja.

Requires the use of the Dungeons & Dragons® Player's Handbook, Third Edition, published by Wizards of the Coast, Inc.
This product utilizes updated material from the v. 3.5 revision.

Fordították: Acsehi, Balázs, Randon, Ronin, Somefire, Timba, Kun Ádám
A fordítás eredetije és megvitatása a www.timba.biz fórumán található.



'd20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. and are used according to the terms of the d20 System License version 6.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com/d20. Dungeons & Dragons, Player's Handbook and Wizards of the Coast are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the United States and other countries and is used with permission.

'd20 System' és a 'd20 System' logója a Wizards of the Coast, Inc. védjegyei, és a d20 Rendszer Licenz 6.0-ban lefektetettek szerint alkalmazzuk. A Licenz másolata megtalálható a www.wizards.com/d20 oldalon. A Dungeon & Dragons, Player's Handbook és Wizards of the Coast a Wizards of the Coast, Inc. Védjegyei

az Amerikai Egyesült Államokban és más országokban, és azok használata engedélyezett. Minden esetben az angol szöveg tekintendő mérvadónak.

Termék identitás: : A termék nem tartalmaz termék identitást.

Nyílt játék tartalom: Az egész szöveg nyílt játéktartalomnak minősül. A kiadványban szereplő nyílt játék tartalmak már eleve a nyílt játék tatalom részei (lásd a Copyright Note-t a kiadvány végén), a magyar fordítást ezennel a nyílt játék tartalomhoz adom.

Látogassa meg a honlapomat: <http://ramet.elte.hu/~kunadam/rpg/rpgindex.html>

NYILT JÁTÉK LICENC 1.0a verzió

(Fordítás © 2004 INOMI Kft.)

Az alábbi szöveg a Wizards of the Coast, Inc. tulajdona, Szerzői Jog 2000 Wizards of the Coast, Inc. (Wizards) Minden jog fenntartva.

1. Meghatározások:

a. „Közreműködők” jelentik a szerzői jog jogosultjait és/vagy a védjegy tulajdonosait, akik közreműködtek a Nyílt Játék Tartalom megalkotásában.

b. „Származékos anyag” jelenti a szerzői jogi védelemben részesülő anyagokat, beleértve a származékos munkákat és fordításokat (köztük a más számítógépes nyelvre történő fordítást), módosítást, javítást, hozzáadást, kiterjesztést, fejlesztést, javítást, szerkesztést, kivonatolást, vagy bármely olyan formát, ahogyan a játék átalakítható, transzformálható vagy adaptálható.

c. „Terjesztés” jelenti a reprodukálást, licencbe adást, kölcsön vagy bérbeadást, értékesítést, közzétételt, nyilvánosság számára közvetítést, sugárzást vagy egyéb terjesztést

d. „Nyílt Játék Tartalom” jelenti

1. a játék mechanikáját, beleértve a módszert, folyamatot, eljárást és rutinokat olyan mértékben, amennyiben

- ezen tartalom nem testesíti meg a Termék Identitását,

- fejlődést jelent a korábbi műhöz képest és

- minden hozzáadott tartalom nyilvánvalóan felismerhetően Nyílt Játék Tartalom,

2. valamint mindazon munkákat, amelyek a jelen licenc alapján készültek, beleértve

- a fordításokat és

- szerzői jogi szabályoknak megfelelő kivonatokat,

semmiképpen nem terjed ki azonban a Termék Identitásra.

e. A „Termék Identitás” jelenti a terméket és a termékben felhasznált neveket, logókat, azonosító jegyeket, beleértve a kereskedelmi megjelenést, műtárgyakat, teremtményeket, karaktereket, történeteket, cselekményeket, tematikus elemeket, dialógusokat, eseményeket, nyelvet, művészeti alkotásokat, jelképeket, dizájnt, hasonlóságot, formátumokat, felvetéseket, koncepciókat, témákat, grafikákat, fotográfiai és más audio- vagy vizuális megjelenítéseket; karakterek nevét és leírását, varázslatokat, jellemeket, csapatokat, személyiségeket, különleges képességeket, helyeket, helyszíneket, környezetet, lényeket, felszerelést, mágikus vagy természetfölötti képességeket vagy hatásokat, valamint logókat, szimbólumokat, grafikai kivitelezést, bármely más védjegyet vagy bejegyzett védjegyet, amelyet a Termék Identitás tulajdonosa a Termék Identitás részeként jelöl meg, és amelyet kifejezetten kizárt a Nyílt Játék Tartalomból.

f. „Védjegy” jelenti mindazon logót, nevet, jelölést, mottót, rajzot, amelyet a Közreműködő használ saját maga, vagy az általa a Nyílt Játék Tartalom alapján készített játéka illetve kapcsolódó játékaik megkülönböztetésére.

g. „Használ, Használt” kifejezések jelentik a Nyílt Játék Tartalom alapján létrejött származékos játék használatát, disztribúcióját, másolását, kiadását, formattálását, módosítását, fordítását vagy bármely más módon való létrehozását.

h. „Ön, Önök” jelenti a licencbe vevőt jelen szerződés feltételei szerint.

2. A licenc: Jelen licenc kiterjed minden olyan Nyílt Játék Tartalomra, amely utalást tartalmaz arra vonatkozóan, hogy a Nyílt Játék Tartalom csak és kizárólag jelen licencszerződés feltételei szerint használható. Ön köteles minden Ön által felhasznált Nyílt Játék Tartalom esetén ilyen nyilatkozatot tenni. Jelen licenc feltételei nem változtathatók meg, csak abban a mértékben, ahogyan ezt a licenc lehetővé teszi. A jelen licenc felhasználásával készült Nyílt Játék Tartalom esetében egyéb feltételek nem alkalmazhatóak.

3. Ajánlat és elfogadás: A Nyílt Játék Tartalom felhasználásával Ön a jelen licencszerződés feltételeit elfogadja.

4. Engedélyezés és ellenszolgáltatás: Annak fejében, hogy Ön ezt a licencet használja, a Közreműködők örökre szóló, az egész világra kiterjedő, ingyenes és nem-kizárólagos licencet biztosítanak Önnek, hogy kizárólag a jelen szerződés feltételei szerint a Nyílt Játék Tartalmat felhasználják.

5. Jogosultsági nyilatkozat: Ha Ön eredeti anyagokat tesz hozzá a Nyílt Játék Tartalomhoz, Ön kijelenti, hogy az Ön (Önök) közreműködése eredeti szerzői mű, és/vagy Önnek megvan a joga a jelen licencszerződésben meghatározott jogok biztosításához.

6. Licencbevevői szerzői jogi nyilatkozat: Ön köteles művén feltüntetni a jelen licencszerződés Szerzői Jogi Nyilatkozatát, és kiterjeszteni a pontos szöveget valamennyi olyan Nyílt Játék Tartalom alapján készült műre, amelyet Ön lemásol, módosít vagy terjeszt, valamint köteles megjelölni a Nyílt Játék Tartalom alapján készült, Ön által felhasznált mű címét, szerzői jog keletkezésének dátumát, valamint a szerzői jog jogosultjának a nevét.

7. Termék identitás használata: Ön kötelezi magát, hogy Termék Identitást nem használ fel, beleértve a kompatibilitásra történő utalást is, hacsak erre a Termék Identitás tulajdonosával kötött külön licencszerződés nem jogosítja fel. Kijelenti, hogy nem hivatkozik semmilyen védjeggyel való kompatibilitásra vagy közös felhasználhatóságra a Nyílt Játék Tartalom alapján készült más művel kapcsolatban, hacsak erre a védjegy tulajdonosával kötött külön licencszerződés nem jogosítja fel. Valamely Termék Identitás felhasználása a Nyílt Játék Tartalom használata során nem jelentheti az adott Termék Identitás tulajdonjogának megkérdőjelezését. Bármely, a Nyílt Játék Tartalom során felhasznált Termék Identitás tulajdonosa megőrzi a Termék Identitással kapcsolatos valamennyi jogát, jogcímét és egyéb jogos érdekét.

8. Azonosítás: Ha Ön Nyílt Játék Tartalmat terjeszt, köteles pontosan megjelölni, hogy a mű mely részét tekinti Nyílt Játék Tartalomnak.

9. A licenc frissítése: Wizards vagy az általa kijelölt képviselői jogosultak a jelen licencszerződés korszerűsített szövegét közzétenni. Ön a jelen licenc bármely hatályos szövegét alkalmazhatja a Nyílt Játék Tartalom felhasználására, módosítására és terjesztésére, akkor is, ha azt eredetileg a licenc korábbi szövegével tették közzé.

10. A licencszerződés szövege: Ön köteles gondoskodni arról, hogy a jelen licenc szövegét valamennyi, az Ön által terjesztett Nyílt Játék Tartalom példány tartalmazza.

11. Közreműködői jó hírnév: Ön nem jogosult a Nyílt Játék Tartalmat bármely Közreműködő nevének felhasználásával hirdetni, kivéve, ha erre az adott Közreműködő feljogosította Önt.

12. A teljesítés lehetetlenné válása: Ha az Ön számára lehetetlen a jelen licencszerződés bármely feltételének teljesítése a Nyílt Játék Tartalom egésze vagy része tekintetében a vonatkozó jogszabályi rendelkezés, bírósági határozat vagy hatósági intézkedés következtében, akkor Ön az érintett Nyílt Játék Tartalmat nem jogosult használni.

13. A licenc megszűnése: Jelen licenc automatikusan megszűnik, ha Ön bármely rendelkezését nem tartja be, és szerződésszegő magatartását annak tudomásra jutásától számított 30 napon belül nem orvosolja. A jelen licenc megszűnése az annak alapján létrejött al-licencek létét nem érinti.

14. Módosítás: Ha a jelen licencszerződés bármely rendelkezése végrehajthatatlannak minősül, az csak olyan mértékben módosítható, melytől végrehajthatóvá válik.

15. Nyílt Játék Licenc v 1.0 szerzői jog 2000, Wizards of the Coast, Inc.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity

used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. d20 System Reference Document Copyright 2000-2004, Wizards of the Coast, Inc.; authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, and Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

ALAPOK ÉS TULAJDONSÁGOK

AZ ALAPOK

Az Alapvető Működés: Minden olyan cselekedetet végrehajtása előtt, aminek esélye lehet a kudarcra dobnod kell egy húsz-oldalú kockával (d20). Hogy meghatározd a karakter feladatának sikerét, tedd ezt:

- Dobj egy d20-szal.
- Add hozzá az érintett módosítókat.
- Hasonlítsd össze az eredményt a célszámmal.

Ha az eredmény egyenlő vagy nagyobb, mint a célszám, a karaktered sikeres. Ha az eredmény kisebb a célszámnál, sikertelen vagy.

DOBÓKOCKA

A kockadobások egy kifejezéssel vannak leírva, mint a "3d4+3", ami azt jelenti, hogy "dobj három négy-oldalú kockával, és adj az eredményhez hármat" (az eredmény egy 6 és 15 közé eső szám). Az első szám megadja, hogy hány dobókockával kell dobnod (az egyes dobókockák eredményét add egymáshoz), a szám a "d" (dobókocka vagy dobótest) után pedig, a kocka típusát, amelyet használnod kell. A többi szám ez után azt jelzi, mennyit kell hozzáadnod, vagy kivonnod az eredmény véglegesítéséhez.

d%: A százalékos dobások egy kicsit különbözően működnek. Egy számot generálsz 1 és 100 között, két különböző tíz-oldalú kocka segítségével. Az egyik (jelöld ki mielőtt dobnál) a tízes számjegy, míg a másik az egyes számjegy. A két 0 a 100 értéket jelenti.

TÖRTEK KERÉKÍTÉSE

Általánosságban, a legtöbb esetben lefelé kell kerekíteni a törteket, azokban az esetekben is, ha a törtrész egyenlő vagy nagyobb, mint fél.

Kivétel: Néhány dobás esetében, mint a sebzés vagy a szintenkénti életerő pontok, a minimum érték 1.

TÖBBSZÖRÖZÉS

Néha a szabályok azt mondják, hogy valaminek az értékét, vagy egy dobás eredményét többszörözd meg. Amennyiben egy egyszerű szorzót kell alkalmaznod, úgy egyszerűen szorozd meg a számot. Azonban, ha kettő vagy több szorzót kell alkalmaznod egy értéken (egy módosítón, vagy kockadobás eredményén), akkor kombináld őket egy egyszerű szorzóvá, úgy, hogy az első szorzót követő minden szorzóból levonsz egyet, és hozzáadod az első szorzóhoz. Az így kapott összeg az egyszerű szorzó, amivel meg kell szoroznod a többszörözendő értéket. Tehát például a dupla ($\times 2$) és a dupla ($\times 2$) szorzók egy tripla ($\times 3$) szorzóvá kombinálódnak, mert $2 + (2-1) = 2 + 1 = 3$.

Ha való-élet értékekre (mint a súly vagy a távolság) kell szorzót alkalmaznod, akkor a szorzás normál matematikai szabályait alkalmazd. Egy teremtménynek, akinek a mérete a duplájára nő (ezért a súlya a nyolcszorosára nő) és ezután kövé válik (így a súlysorzója durván 3), most 24-szer, nem pedig 10-szer súlyosabb, mint ahogyan, a többszörözés szabályát alkalmazva lenne. Hasonlóképpen, egy megvakult teremtmény, aki megpróbál egy nehéz terepen átjutni, minden négyzet megtételéhez 4 négyzetnyi mozgást kell áldoznia (a költséget kétszer duplázzuk meg egészen $\times 4$ szorzóig), 3 négyzet helyett (100% hozzáadása kétszer).

TULAJDONSÁG ÉRTÉKEK

TULAJDONSÁG MÓDOSÍTÓK

Minden, a faji módosítóval megváltoztatott tulajdonság, rendelkezik egy tulajdonság módosítóval -5 és +5 között.

A *Tulajdonság Módosítók és Extra Varázslatok* táblázat mutatja, hogy mekkora tulajdonság módosító tartozik adott tulajdonság értékekhez. A táblázat szintén mutatja az extra varázslatok számát, amit egy mágiahasználó kasztú karakter kap a magas főtulajdonság értéke után. A tulajdonságmódosító az a szám, amelyet a kockadobáshoz adsz hozzá, amikor a karaktered olyan dolgot tesz, amely összefüggésben áll az

adott tulajdonságával. Olyan értékekhez is használható néha a módosítót, amelyek nem kockadobások eredményei. A pozitív módosítókat bónusznak, a negatív módosítókat büntetésnek nevezzük.

Táblázat: Tulajdonság Módosítók és Extra Varázslatok

Érték	Módosító	Extra Varázslatok Varázslat szintenként									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	-5	Nem lehetséges varázsolni ilyen alacsony főtulajdonság értékkel									
2-3	-4	Nem lehetséges varázsolni ilyen alacsony főtulajdonság értékkel									
4-5	-3	Nem lehetséges varázsolni ilyen alacsony főtulajdonság értékkel									
6-7	-2	Nem lehetséges varázsolni ilyen alacsony főtulajdonság értékkel									
8-9	-1	Nem lehetséges varázsolni ilyen alacsony főtulajdonság értékkel									
10-11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12-13	+1	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—
14-15	+2	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—
16-17	+3	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—
18-19	+4	—	1	1	1	1	—	—	—	—	—
20-21	+5	—	2	1	1	1	1	—	—	—	—
22-23	+6	—	2	2	1	1	1	1	—	—	—
24-25	+7	—	2	2	2	1	1	1	1	—	—
26-27	+8	—	2	2	2	2	1	1	1	1	—
28-29	+9	—	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30-31	+10	—	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32-33	+11	—	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34-35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36-37	+13	—	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38-39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40-41	+15	—	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42-43	+16	—	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44-45	+17	—	5	4	4	4	4	3	3	3	3
stb...											

TULAJDONSÁGOK ÉS VARÁZSHASZNÁLÓK

Hogy melyik tulajdonság biztosít bónusz varázslatokat (ez a főtulajdonság), attól függ, milyen típusú mágiahasználó a karaktered. Varázslóknál ez az Intelligencia; Papok, Druidák, Lovagok és Vándorok esetében a Bölcsesség; Mágusok és Bárdok esetén pedig a Karizma. Megjegyzendő, hogy a magas tulajdonság érték mellett, a varázshasználónak kellően magas szintűnek is kell lennie a kasztjában, hogy képes legyen legalább egy varázslatot elvarázsolni az adott varázslatszintről. (Lásd a kaszt leírását a részletekért.)

A TULAJDONSÁGOK

Minden tulajdonság részben jellemzi a karakteredet, és hatással van a cselekedeteire.

ERŐ (ERŐ)

Az Erő a karaktered izomerejének, és testi teljesítőképességének a mértéke. Ez a tulajdonság különösen fontos harcra, barbár, lovag, vándor és szerzetes karaktereknek, mert a harc során nagy segítségükre van. Az erő korlátozza a karaktered által cipelhető felszerelés mennyiségét is.

Karaktered Erő módosítóját ekkor alkalmazhatod:

- Közelharcú támadó dobások.
- Sebzés dobások, közelharcú vagy dobófegyver használatakor (beleértve a parittyát is). *Kivétel:* A nem-fegyverforgató kezű közelharcú támadások sebzéséhez csak az Erő-bónusz fele járul hozzá, míg a két kézben forgatott fegyver sebzéséhez az Erő-bónusz másféltszerese adódik hozzá. Az Erő-büntetés – azaz a negatív Erő-módosító – hozzájárul az íjjal való támadáshoz, feltéve, hogy nem összetett íjról van szó.
- A mászás-, az ugrás- és az úzás-próbák eredményeihez. Ezek azok a képzettségek, amelyeknek az alaptulajdonsága az Erő.
- Erőpróbákhoz (egy ajtó betörésekor, vagy hasonló esetekben).

ÜGYESSÉG (ÜGY)

Az Ügyesség a karaktered szem-kéz koordinációjának, fürgeségének, reflexeinek és egyensúlyának a mérőszáma. Ez a tulajdonság a kalandor karaktereknek a legfontosabb, de igen hasznos lehet az olyan karaktereknek is, akik tipikusan könnyű, vagy közepes vérteteket viselnek (bárdok, vándorok és barbárok), vagy egyáltalán nem viselnek páncélt (szerzetesek, varázslók és mágusok), és mindazoknak, akik képzett íjászok szeretnének lenni.

Karaktered Ügyesség módosítóját ekkor alkalmazhatod:

- Távolsági támadó dobások, beleértve az íjakkal, számszerűjakkal, dobóbaltákkal, és más távolsági fegyverekkel végzett támadásokat.
- Védő Érték (VÉ), feltéve, hogy a karakter képes reagálni a támadásra.
- Reflexmentő dobások, tűzlabdák elkerülésére és más olyan támadások ellen, amelyek elől gyors mozgással el lehet menekülni.
- Az akrobatika-, a csendes mozgás-, az egyensúly-, a kézügyesség-, a kötélhasználat-, a lovaglás-, a rejtőzés-, a szabadulóművészet- és a zárnyitás-próbák eredményeihez. Ezek azok a képzettségek, amelyeknek az alaptulajdonsága az Ügyesség.

EGÉSZSÉG (EGS)

Az Egészség mutatja a karakter egészségét, állóképességét és kitartását. Az Egészség módosító növeli a karakter életerő pontjait, így ez a tulajdonság fontos minden kaszt számára.

Karaktered Egészség módosítóját ekkor alkalmazhatod:

- Minden Életerő Dobáskor (bár a negatív módosító sem csökkentheti a dobott eredményt 1 alá, vagyis legkevesebb 1 életerő pontot mindenképpen kap szintlépéskor a karakter).
- Állóképesség mentődobáshoz, mérgek és hasonló fenyegetésekkel szemben.
- Összpontosítás-próbához. Az összpontosítás egy fontos képzettség varázshasználóknak, amelynek az alaptulajdonsága az Egészség.

Ha a karakter Egészség tulajdonsága olyan mértékben változik, hogy az Egészség-módosító is változik, akkor a karakter életerő pontjai visszamenőleg is csökkennek vagy nőnek.

INTELLIGENCIA (INT)

Az Intelligencia határozza meg, hogy a karaktered mennyire okos, és tanult. Ez a tulajdonság fontos a varázslóknak, hiszen ez befolyásolja, hogy mennyi varázslatot képesek varázsolni, milyen nehéz ellenállni a varázslataiknak, és mennyire erőteljes varázslatokat képesek létrehozni. Szintén fontos azoknak a karakternek, akik széles választékot szeretnének szakértelmeik terén. Egy állatnak az Intelligencia értéke 1 vagy 2, míg egy emberi lény intelligencia értéke legalább 3.

Karaktered Intelligencia módosítóját ekkor alkalmazhatod:

- A játék kezdetén a karaktered által ismert bónusz nyelvek száma (ha pozitív).
- Minden szinten a kapott képzettségpontok száma (a karaktered mindenképpen legalább 1 pontot kap szintenként).
- Az értébecsülés-, a hamisítás-, az ismeret-, az írásfejtés-, a keresés-, a mesterség-, a szerkezet hatástalanítása- és a varázslatismeret-próbák eredményeihez. Ezek azok a képzettségek, amelyeknek az alaptulajdonsága az Intelligencia.

Egy varázsló extra varázslatokat kaphat az Intelligencia értéke alapján. Egy adott szintű varázslat elmondásához egy varázslónak legalább 10 + a varázslat szintje Intelligenciával kell rendelkeznie.

BÖLCSESSÉG (BÖL)

A Bölcsesség mutatja a karakter akaraterejét, átlagos érzékeit, felfogóképességét, és intuícióit. Míg az Intelligencia az információ analízáló képességet, addig a Bölcsesség a környezettel való tudatos összhang elérésének képességét mutatja. A Bölcsesség a legfontosabb tulajdonság papok és druidák számára, de szintén fontos a lovagoknak, vándoroknak és szerzeteseknek. Ha azt akarod, hogy a karaktered éles eszű legyen, magas értéket ossz a Bölcsességedre. Minden teremtménynek van Bölcsesség értéke.

Karaktered Bölcsesség módosítóját ekkor alkalmazhatod:

- Akaraterő mentődobások (*személy büvölés*, és más varázslatok ellen)
- Az emberismeret-, észlelés-, gyógyítás-, hallgatóság-, szakma- és túlélés- próbák eredményeihez. Ezek azok a képzettségek, amelyeknek az alaptulajdonsága a Bölcsesség.

A papok, druidák, lovagok és vándorok extra varázslatokat kaphatnak Bölcsesség értékük alapján. Egy adott szintű varázslat elmondásához egy papnak, druidának, lovagnak vagy vándornak legalább 10 + a varázslat szintje Bölcsességgel kell rendelkeznie.

KARIZMA (KAR)

A Karizma méri a karakter személyiségének erejét, meggyőzőkészségét, személyes vonzerejét, vezetői képességét, és testi vonzerejét. Az aktuális személyiség erőt képviseli, nem pedig azt, ahogy egy társadalmi helyzetben látják. Legfontosabb a lovagok, bárdok és mágusok számára, de fontos még a papoknak is, mert ez határozza meg az élőhalott űző képességüket. Minden teremtménynek van Karizma értéke.

Karaktered Karizma módosítóját ekkor alkalmazhatod:

- Az álcázás-, az átverés-, az előadóművészet-, a diplomácia-, az idomítás-, az információgyűjtés-, a megfélemlítés- és a varázstárgy használat-próbák eredményeihez. Ezek azok a képzettségek, amelyeknek az alaptulajdonsága a Karizma.
- Olyan próbákhoz, amelyekkel másokat akarsz befolyásolni.
- Papok és lovagok élőhalott űzés próbáihoz, amivel zombikat, vámpírokat és más élőholt lényeket űzhetnek el.

A mágusok és a bárdok extra varázslatokat kaphatnak Karizma értékük alapján. Egy adott szintű varázslat elmondásához egy bárdnak vagy mágusnak legalább 10 + a varázslat szintje Karizmával kell rendelkeznie.

Amikor egy tulajdonság érték megváltozik, minden kapcsolódó érték visszamenőleg változik. Ha egy karakter intelligenciája növekszik, akkor visszamenőleg, az előző szintjeiből fakadóan nem kap extra képzettség pontokat.

FAJOK

KEDVELT KASZT

A karakter kedvelt kasztja nem számít, amikor többkasztúságból származó tapasztalati pont büntetést kell kiszámolni.

FAJOK ÉS NYELVEK

Minden karakter ismeri a Közös nyelvet. Egy törpe, elf, gnóm, fél-elf, fél-ork vagy félszerzet ezen felül beszéli saját faji nyelvét is. Egy karakter, aki első szinten Intelligencia bónusszal (pozitív Int módosító) rendelkezik, más nyelveket is ismerhet, minden Intelligencia bónusz pont után egyet, mint kezdő karakter.

Írni-olvasni tudás: Bármely karakter - kivéve ha barbár - tud olvasni és írni azokon a nyelveken amelyeken beszélni képes.

Kaszthoz kapcsolódó nyelvek: Papok, druidák, és varázslók bónuszként választhatnak néhány olyan nyelv közül is, amelyek nincsenek benne a faji leírásban. Ezek a kaszthoz kapcsolódó nyelvek a következők:

Pap: Mélységi, Pokoli és Mennyei.

Druida: Erdei.

Varázsló: Sárkánybeszéd.

KICSI KARAKTEREK

Egy kicsi karakter +1 méret bónuszt kap védőértékéhez és támadó dobásaihoz, valamint +4 méret bónuszt rejtőzéspróbáihoz.

Egy kicsi karakter teherbírása a három-negyede egy ugyan olyan erős, közepes karakterének.

Egy kicsi karakter általános mozgása csak két-harmad olyan gyors, mint egy közepes karakteré.

Egy kicsi karakternek kisebb fegyvereket kell használnia, mint egy közepes karakternek.

EMBEREK

- *Közepes méret:* Mint közepes teremtményeknek, az embereknek méretükből adódóan nincs sem bónuszuk, sem büntetésük.
- Az ember mozgási sebessége földön 30 láb.
- 1 extra képességet kapnak első szinten.
- Az emberek 1. szinten 4 extra képzettségpontot kapnak, valamint további 1 extra képzettségpontot minden további szinten.
- *Automatikus nyelvek:* Közös.
- *Extra nyelvek:* Bármely (kivéve a titkos nyelveket, mint például a Druida). Lásd a Nyelvismeret szakértelmet.
- *Kedvelt kaszt:* Bármelyik. Amikor a többkasztúságból származó tapasztalati pont büntetést kell meghatározni, a karakter legmagasabb szintű kasztja nem számít.

TÖRPÉK

- +2 Egészség, -2 Karizma
- *Közepes méret:* Mint közepes teremtményeknek, a törpéknek méretükből adódóan nincs sem bónuszuk, sem büntetésük.
- Egy törpe alap mozgási sebessége földön 20 láb. Azonban a törpék képesek tartani ezt a sebességet közepes vagy nehéz vérték viselése, vagy közepes és nehéz megterheltség mellett is (eltérően más lényektől, akiknek hasonló szituációkban lecsökken a sebessége).
- *Sötétben látás:* A törpék a sötétben 60 láb messze látnak. A sötétben látás csupán fekete-fehér képet biztosít, de minden más tekintetben olyan, mint a normál látás, így a törpék ugyanolyan jól elboldogulnak a teljes fénytelenységben is.
- *Kőértő:* Ez a képesség +2 faji bónuszt biztosít a törpének a kereséspróbáira, hogy szokatlan kőépitményekre figyeljen fel, például csúszó ajtókra, kőcsapdákra, új építményekre (még ha úgy is van

építve, hogy réginek látsszon), bizonytalan kő felszínre, ingatag kőmennyezetre és hasonlókra. A kőnek álcázott, de nem kő dolgok is szokatlan kőépítmények számítanak. Egy törpe, aki csak egyszerűen 10 lábnál közelebb kerül egy különleges kőépítményhez, kereséspróbát tehet, mintha csak aktívan keresne, továbbá egy törpe használhatja a keresés képzettségét arra, hogy kőből készült csapdákat keressen, akár egy kalandor. Egy törpe képes megérezni a mélységet, azaz érzékeivel hozzávetőlegesen meg tudja mondani a mélységet a föld alatt olyan természetesen, mint egy ember azt, hogy melyik irányban van felfele.

- *Fegyver ismertség:* A törpék számára a törpe csatabárd és a törpe urgosh harci fegyver, és nem egzotikus fegyver.
- *Stabilitás:* Egy törpe a földön állva - de nem falat mászva, repülve, lovagolva vagy egyéb alkalmakkor, amikor nem áll stabilan a földön - +4 faji bónuszt kap tulajdonságpróbaikhoz a feldöntés vagy a földrevitel kivédésére.
- +2 faji bónusz mérgek elleni mentődobásokhoz.
- +2 faji bónusz varázslatok vagy varázslat-szerű hatások elleni mentődobásokhoz.
- +1 faji bónusz a támadó dobásokra orkok és goblinszerű lények ellen.
- +4 kitérés bónusz a védőértékhez óriás típusú szörnyekkel szemben. Bármikor, amikor egy lény elveszti az Ügyesség bónuszát (bármennyi is) a védőértékéből, például amikor készületlen, elveszíti a kitérés módosítóit is.
- +2 faji bónusz értébecslés-próbákra, ha a vizsgált tárgy kőből vagy fémből van.
- +2 faji bónusz mesterség-próbákhoz, ha az kőből vagy fémből készült tárggyal kapcsolatos.
- *Automatikus nyelvek:* Törpe és közös.
- *Extra nyelvek:* Óriás, gnóm, goblin, ork, földi, és földmélyi közös.
- *Kedvelt kaszt:* Harcos. Amikor a többkasztú törpe tapasztalati pont büntetését határozod meg, a harcos kasztja nem számít.

ELFEK

- +2 Ügyesség, -2 Egészség
- *Közepes méret:* Mint közepes teremtményeknek, az elfeknek méretükből adódóan nincs sem bónuszuk, sem büntetésük.
- Egy elf alap mozgási sebessége földön 30 láb.
- Immunitás mágikus altató hatások ellen, valamint +2 faji bónusz bűbáj varázslatok vagy hatások elleni mentődobásokhoz.
- *Szürkületi látás:* Egy elf kétszer olyan távolra lát el csillagfényben, holdfényben, fáklyafényben és hasonlóan gyenge fényviszonyok között, mint egy ember. Ezen fényviszonyok között a színeket is képesek megkülönböztetni.
- *Fegyver jártasság:* Az elfek extra képességként megkapják a hosszú kard, vívótőr, hosszú íj (beleértve az összetett változatot is) és rövid íj (beleértve az összetett változatot is) használatát.
- +2 faji bónusz észlelés-, hallgatóság- és keresés-próbákhoz. Egy elf, aki csak egyszerűen 5 láb távolságra megközelít egy titkos- vagy álcázott-ajtót, jogosult kereséspróbát dobni, mintha aktívan keresett volna.
- *Automatikus nyelvek:* Elf és közös.
- *Extra nyelvek:* Sárkány, gnoll, gnóm, goblin, ork, és erdei.
- *Kedvelt kaszt:* Varázsló. Amikor a többkasztú elf tapasztalati pont büntetését határozod meg, a varázsló kasztja nem számít.

GNÓMOK

- +2 Egészség, -2 Erő
- *Kis méret:* Mint kicsi lények, a gnómok kapnak +1 méretmódosítót védőértékükhöz és támadó dobásaikhoz, valamint +4 méretmódosítót a rejtőzéspróbaikhoz. Egy gnóm karakter teherbírása a három-negyede egy azonos erejű, közepes karakterének.
- Egy gnóm alap sebessége földön 20 láb.

- *Szürkületi látás*: Egy gnóm kétszer olyan távolra lát el csillagfényben, holdfényben, fáklyafényben és hasonlóan gyenge fényviszonyok között, mint egy ember. Ezen fényviszonyok között a színeket is képesek megkülönböztetni.
- *Fegyver ismertség*: A gnómok számára a gnóm kampós kalapács harci fegyver, és nem egzotikus fegyver.
- +2 faji bónusz illúziók elleni mentődobásokra
- Minden gnómok által varázsolt illúzió elleni mentődobás Nehézségi Foka 1-gyel magasabb. Ez a módosító összeadódik a hasonló bónuszokkal.
- +1 faji bónusz támadás dobásokra koboldok és goblinszerű lényekkel szemben.
- +4 kitérés bónusz a védőértékhez óriás típusú szörnyekkel szemben. Bármikor, amikor egy lény elveszti az Ügyesség bónuszát (bármennyi is) a védőértékéből, például amikor készületlen, elveszíti a kitérés módosítóit is.
- +2 faji bónusz hallgatózás-próbákra.
- +2 faji bónusz mesterség (alkímia) próbákra.
- *Varázslatszerű képességek*: 1/nap - *beszéd az állatokkal* (csak üreglakó állatokkal, időtartama 1 perc). Egy gnóm, akinek a Karizma értéke eléri a 10 pontot a következő varázslatszerű képességgel rendelkezik: 1/nap - *táncoló fények*, *kisértet hangok*, *bűvészkedés*. Varázslói szint: 1. Mentő NF 10 + a gnóm Karizma módosítója + varázslat szintje.
- *Automatikus nyelvek*: Gnóm és közös.
- *Extra nyelvek*: Sárkány, törpe, elf, óriás, goblin és ork. Ezen kívül egy gnóm képes beszélni egy üreglakó állattal (borz, róka, nyúl, vagy hasonló, lásd fentebb). Ez a gnómok veleszületett képessége. Lásd a *beszéd az állatokkal* varázslat leírását.
- *Kedvelt kaszt*: Bárd. Amikor a többkasztú gnóm tapasztalati pont büntetését határozd meg, a bárd kasztja nem számít.

FÉL-ELFEK

- *Közepes méret*: Mint közepes teremtményeknek, a fél-elfeknek méretükből adódóan nincs sem bónuszuk, sem büntetésük.
- Egy fél-elf alap mozgási sebessége földön 30 láb.
- Immunitás mágikus altató hatások ellen, valamint +2 faji bónusz bűbáj varázslatok vagy hatások elleni mentődobásokhoz.
- *Szürkületi látás*: Egy fél-elf kétszer olyan távolra lát el csillagfényben, holdfényben, fáklyafényben és hasonlóan gyenge fényviszonyok között, mint egy ember. Ezen fényviszonyok között a színeket is képesek megkülönböztetni.
- +1 faji bónusz észlelés-, hallgatózás- és keresés-próbákhoz.
- +2 faji bónusz diplomácia- és információszerzés-próbákhoz.
- *Elf vér*: Minden faj-specifikus hatás tekintetében a fél-elf elfnek minősül.
- *Automatikus nyelvek*: Közös és elf.
- *Extra nyelvek*: Bármely (kivéve a titkos nyelveket, mint a Druida nyelv)
- *Kedvelt kaszt*: Bármelyik. Amikor a többkasztúságból származó tapasztalati pont büntetést kell meghatározni, a karakter legmagasabb szintű kasztja nem számít.

FÉL-ORKOK

- +2 Erő, -2 Intelligencia, -2 Karizma
Egy fél-ork kezdő Intelligenciája minimum 3. Ha ezzel a korrekcióval lecsökkenne 1 vagy 2 pontra, az érték akkor sem lehet kevesebb 3-nál.
- *Közepes méret*: Mint közepes teremtményeknek, a fél-orkoknak méretükből adódóan nincs sem bónuszuk, sem büntetésük.
- Egy fél-ork alap mozgási sebessége földön 30 láb.
- *Sötétben látás*: A fél-orkok a sötétben 60 láb messze látnak. A sötétben látás csupán fekete-fehér képet biztosít, de minden más tekintetben olyan, mint a normál látás, így a fél-orkok ugyanolyan jól

elboldogulnak a teljes fénytelenységben is.

- *Ork vér:* Minden faj-specifikus hatás tekintetében a fél-ork orknak minősül.
- *Automatikus nyelvek:* Közös és ork.
- *Extra nyelvek:* Sárkány, Óriás, gnoll, goblin és mélységi.
- *Kedvelt kaszt:* Barbár Amikor a többkasztú fél-ork tapasztalati pont büntetését határozod meg, a barbár kasztja nem számít.

FÉLSZERZETEK

- +2 Ügyesség, -2 Erő
- *Kis méret:* Mint kicsi lények, a félszerzetek kapnak +1 méretmódosítót védőértékükhöz és támadó dobásaikhoz, valamint +4 méretmódosítót a rejtőzéspróbaikhoz. Egy félszerzet karakter teherbírása a három-negyede egy azonos erejű, közepes karakterének.
- Egy félszerzet alap sebessége szárazföldön 20 láb.
- +2 faji bónusz mászás-, ugrás- és csendes mozgás-próbákra.
- +1 faji bónusz minden mentődobásra.
- +2 morálmódosító félelem elleni mentődobásokra. Ez a módosító összeadódik a félszerzet minden mentődobását növelő +1 faji bónusszal.
- +1 faji bónusz támadásdobásokra dobó fegyverekkel és parittyával.
- +2 faji bónusz hallgatóság-próbákra.
- *Automatikus nyelvek:* Félszerzet és közös.
- *Extra nyelvek:* Törpe, elf, gnóm, goblin és ork.
- *Kedvelt kaszt:* Kalandor. Amikor a többkasztú félszerzet tapasztalati pont büntetését határozod meg, a kalandor kasztja nem számít.

ALAPKASZTOK

A KASZTOK

A D&D 3.5-ben 11 alapkaszt van. Ezek a következők:

Barbár: Vad harcos, aki a dühét és az ösztöneit használja az ellenfelek legyőzésére.

Bárd: Előadóművész, akinek a zenéje mágiaként működik - világsavargó, mesemondó és minden-lében-kanál.

Druida: Az isteni varázslatok létrehozásához szükséges energiákat a természetből meríti, ezen kívül különleges mágikus erőkkel is rendelkezik.

Harcos: Kivételes harci képességekkel bíró fegyverforgató, aki kiválóan bánik bármilyen fegyverrel.

Lovag: Az igazság bajnoka, és a gonoszok pusztítója, egy sereg isteni erő védi és erősíti.

Mágus: Vele született mágikus képességgel rendelkező varázsló.

Pap: Az isteni mágia mestere, ugyanakkor hozzáértő harcos.

Szerzetes: Harcművész, akinek a pusztakezes ütése olyan gyors és kemény, mint bármilyen fegyver - az egzotikus erők mestere.

Kalandor: Ravasz és gyakorlott felderítő és kém, aki inkább lopva, rejtőzködve, és nem nyers erővel nyeri meg a harcokat.

Vándor: A vadon fortélyos és képzett harcosa.

Varázsló: Nagyhatalmú varázsló, aki képzett a mágia művészetében.

TÖBB-KASZTÚ KARAKTEREK

Általánosságban elmondhatjuk, hogy egy több-kasztú karakter képességei a kasztjai képességeinek az összessége.

Szint: A "karakter szint", a karakter összes kasztjában elért szintjeinek összege. Meghatározza a karakter által kapott bónusz képességeket és tulajdonság növeléseket.

A "kaszt szint" a karakter szintje egy adott kasztban. Azoknál a karaktereknél, akik minden szintjüket ugyanabban a kasztban szerezték meg, a kaszt és a karakter szint ugyanaz.

Életerőpontok: A karakter minden kasztban szintlépéskor kap életerőpontokat, ezek hozzáadódnak az összes életerőpontjaihoz.

Alap támadás bónusz: Minden kaszt alap támadás bónuszát összeadva megkapod a karakter alap támadás bónuszát. Ha a kijött érték +6 vagy több, a karakter körönként több támadást tehet.

Mentődobások: Minden kaszt alap mentődobás bónuszait add össze.

Képzettség: Ha egy képzettség elsődleges képzettség egy több-kasztú karakter valamelyik kasztjában, akkor a maximum elérhető szintje 3 + a karakter szintje).

Ha a képzettség másodlagos képzettség a karakter minden kasztjában (egyikben sem elsődleges), akkor a képzettség maximum szintje a fele az elsődleges képzettségek maximum szintjének.

Kaszt képességek: A több-kasztú karakter minden kasztjából megkapja a kasztja által nyújtott képességeket, de természetesen az ezzel együtt járó következményeket is el kell viselje, mint pl. a speciális megkötések. (*Kivétel:* Az a karakter, aki második kasztnak veszi fel a barbár kasztot, nem lesz analfabéta.)

Az élőhalott üzés az egy speciális eset, mivel mind a papok, mind a tapasztalt lovagok rendelkeznek vele. Ha a karakter lovag kasztban legalább 4. szintű, akkor az effektív üzési szintje a pap kasztban elért szintje, plusz a lovag kasztban elért szintek mínusz 3.

Az *ösztönös kitérésnél*, mivel mind a tapasztalt barbárok, mind a tapasztalt kalandorok rendelkeznek vele, mikor egy barbár/kalandor másodsorra is megkapja az ösztönös kitérés képességet (a második kasztjában), akkor automatikusan megkapja a *jobb ösztönös kitérés* képességet, ha azzal még nem rendelkezik. A karakter közrefoghatóságának meghatározásánál a barbár és a tolvaj szintek összeadódnak.

A familiárisnál (mivel mind a mágus, mind a varázsló rendelkezik ezzel a képességgel) a varázslói és a mágus szintek összeadódnak a familiáris természetes vértje, Intelligencia értéke és speciális képességeinek meghatározása esetén.

Képességek: Egy több-kasztú karakter továbbra is a karakter szintjei alapján, és nem a kaszt szintjei alapján kapja a képességeit.

Tulajdonság növekedés: A több-kasztú karakter a tulajdonság érték növekedéseket a karakter szintjei alapján, és nem a kaszt-szintjei alapján kapja.

Varázslatok: A karakter a varázslatait minden varázslói kasztjából megkapja, de mindegyikhez elkülönített

varázslatlistát kell felvenni. Ha egy varázslat hatása függ a kaszt szinttől, a karakternek nyilván kell tartania, hogy melyik kasztjából varázsolta el az adott varázslatot.

BARBÁR

Jellem: Bármilyen nem törvényes

Életerő Kocka: d12

Induló pénz: 4d4 x 10 arany

Kaszt képzettségek: Hallgatózás (Böl), Idomítás (Kar), Lovaglás (Ügy), Mászás (Erő), Megfélemlítés (Kar), Mesterség (Int), Túlélés (Böl), Ugrás (Erő) és Úszás (Erő).

Képzettségpont első szinten: (4 + Int módosító) x 4

Képzettségpont minden további szinten: 4 + Int módosító

Fegyverismeret, vértviselet: A barbár képzett minden egyszerű és harci fegyver használatában, és a könnyű és közepes vérték viselésében, valamint a pajzsok (kivéve az íjaspajzsot) használatában.

Szint	Alap támadás bonusz	Áll.	Ref.	Akr.	Speciális
1	+1	+2	+0	+0	Gyors haladás, írástudatlanság, harci láz 1/nap
2	+2	+3	+0	+0	Ösztönös kitérés
3	+3	+3	+1	+1	Csapdaérezék +1
4	+4	+4	+1	+1	Harci láz 2/nap
5	+5	+4	+1	+1	Jobb ösztönös kitérés
6	+6/+1	+5	+2	+2	Csapdaérezék +2
7	+7/+2	+5	+2	+2	Sebzéstűrés 1/-
8	+8/+3	+6	+2	+2	Harci láz 3/nap
9	+9/+4	+6	+3	+3	Csapdaérezék +3
10	+10/+5	+7	+3	+3	Sebzéstűrés 2/-
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Nagyobb harci láz
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Harci láz 4/nap, csapdaérezék +4
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Sebzéstűrés 3/-
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Megingathatatlan akarat
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Csapdaérezék +5
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Sebzéstűrés 4/-, harci láz 5/nap
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Fáradhatatlan harci láz
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Csapdaérezék +6
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Sebzéstűrés 5/-
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Hatalmas harci láz, harci láz 6/nap

Gyors haladás (Kü): A barbárok sebessége 10 lábbal nagyobb a fájának alapsebességénél. Ezt az előnyt csak akkor képes kihasználni, ha nem visel páncélt, vagy könnyű vagy közepes páncélt visel, és ha nem cipel nehéz terhet. A bónuszt az előtt kell figyelembe venni, mielőtt a barbár sebességét a viselt páncél, vagy megterhelés következtében módosítanád.

Írástudatlanság: A barbárok az egyedüliek, akik nem tudnak alaphoz írni és olvasni anyanyelvükön. Egy barbár 2 képzettségpontért megszerezheti, az összes általa beszélt nyelvre, az írás és olvasás képességet. Azok a barbárok, akik bármely más kasztban szintet lépnek, automatikusan írástudóvá válnak. Bármely más karakter, ki barbárrá lesz, nem veszíti el az írástudó képességét, ha már rendelkezett vele.

Harci láz (Kü): A barbár naponta bizonyos számú alkalommal harci lázba tudja lovalni magát. A harci láz alatt a barbár ideiglenesen +4 bónuszt kap az Erejéhez, +4 bónuszt az Egészségéhez, továbbá +2 morálbónuszt az Akaraterő mentődobásaihoz, viszont -2 büntetés járul a Védőértékéhez. A megnövekedett Egészség a barbár életerejét szintenként 2-vel növeli meg, de ezek az életerőpontok elvesznek a harci láz végén, amikor az Egészsége visszaáll a normális értékre. (Nem ezeket az extra életerőpontokat veszíti el először, mint ahogy az ideiglenes életerőpontoknál szokás.) Amíg a harci láz tart, a barbár nem tud alkalmazni semmilyen Karizma-, Ügyesség-, vagy Intelligencia-alapú képzettséget (kivéve az egyensúlyt, a lovaglást, a megfélemlítést és a

szabadulóművészetet), sem az összpontosítás képzettségét. Nem képes semmilyen olyan képességet használni, amelyhez türelem és összpontosítás szükséges. Továbbá nem képes varázsolni vagy parancsszóval működő varázstárgyakat aktiválni, varázslat aktivizálókat (mint egy varázspálca), vagy varázslat végrehajtókat (mint egy tekercs) működtetni. Használhatja az összes képességét, kivéve a harci szakértelmet, és a tárgyalkotó és a metamágikus képességeket. A harci láz 3 + a karakter (már módosult) Egészségmódosítója számú körig tart. A barbár idő előtt is véget vethet a harci láznak. A harci láz végén a barbár elveszíti a harci láz módosítóit, korlátozásait és kimerül (-2 büntetés az Erőhöz és -2 az Ügyességhez, nem képes rohamozni és futni) az aktuális összecsapás idejére (kivéve, ha már elérte a barbár kaszt 17. szintjét, akkor ezek a korlátozások már nem vonatkoznak rá; lásd lentebb).

A barbár összecsapásonként csak egyszer képes harci lázba lovalni magát. Első szinten naponta csak egyszer használhatja ezt a képességet. A 4. szinten és minden azt követő negyedik szinten, további egy alkalommal használhatja (egészen a maximális napi hat alkalomig 20. szinten). A harci láz állapotának elérése nem kerül időbe, de a barbár csak akkor lovalhatja magát bele, amikor rajta van a cselekvés sora, nem pedig válaszul másvalaki cselekedetére.

Ösztönös kitérés (Kü): 2. szinttől kezdve a barbár Védőértékéhez hozzájárul az Ügyesség bónusza (ha van neki), ha csapdába lép vagy támadás éri egy láthatatlan támadó részéről. Viszont, ha mozgásképtelen, akkor nem járul hozzá az Ügyesség bónusza a Védőértékéhez. Ha a barbár egy másik kasztjában már rendelkezik az *ösztönös kitéréssel*, akkor automatikusan megkapja helyette a *jobb ösztönös kitérést* (lásd lentebb).

Csapdaérzék (Kü): 3. szinttől kezdve a barbár +1 bónuszt kap a Reflex mentődobásaihoz csapdákkal szemben, és +1 kitérésbónusz a Védőértékéhez a csapdák támadása ellen. Ezek a bónuszok a továbbiakban három barbár szintenként (6., 9., 12., 15., és 18. szinten) +1-gyel nőnek. A más kasztokból adódó Csapdaérzék bónuszok összeadódnak.

Jobb ösztönös kitérés (Kü): 5. szinttől kezdve a barbárt nem lehet közrefogni. Ez kivédi a kalandorok közeli orvtámadási képességét, kivéve ha a támadó kalandor szintje legalább négyvel magasabb a célpont barbár szintjénél. Ha a karakter egy másik kasztjában már rendelkezik az *ösztönös kitéréssel* (lásd fentebb), akkor automatikusan megkapja helyette a *jobb ösztönös kitérést*, a másik kasztjának a szintje, amikor megkapja az ösztönös kitérést, beszámít a kalandor minimális szintjének megállapításához, hogy a karakter mögé kerülhessen.

Sebzéstűrés (Kü): 7. szinttől kezdve a barbár sebzéstűrés képességet kap. Minden alkalommal, mikor a barbárt fegyvertől vagy természetes támadástól sebesülés éri, sérülését 1-gyel csökkentheti. A barbár 10. szintjén, és az utána következő minden harmadik szinten (13., 16., és a 19. szintjén), ez a sebzéstűrés egy ponttal emelkedik. A sebzéstűréssel a sérülését 0-ra tudja lecsökkenteni, de nem 0 alá.

Nagyobb harci láz (Kü): 11. szinttől kezdve a harci láz alatt a barbár Erő- és Egészség-bónusza +6-ra emelkedik, és az Akaraterő mentődobásaihoz +3 morálbónusz járul. A Védőértékének csökkenése marad -2.

Megingathatatlan akarat (Kü): A Harci láz alatt egy 14. vagy magasabb szintű barbár bűbáj varázslatok ellen +4 bónuszt kap az Akaraterő mentődobásaihoz. Ez a bónusz hozzáadódik az összes más módosítóhoz, beleértve az Akaraterő mentődobásaihoz járó morálbónuszt, amit szintén megkap a Harci láz idejére.

Fáradhatatlan harci láz (Kü): 17. szinttől kezdve a barbár nem lesz kimerült a Harci láz végén.

Hatalmas harci láz (Kü): 20. szinttől kezdve a barbár a harci láz alatt a barbár Erő- és Egészség-bónusza +8-ra emelkedik, és az Akaraterő mentődobásaihoz +4 morálbónusz járul. A Védőértékének csökkenése marad -2.

Volt Barbár

Az a barbár, akinek a jelleme törvényes lesz, elveszti képességét a harci lázra, és nem léphet barbárként szintet. Megtarthatja viszont a kaszt összes más előnyét (sebzéscsökkentést, gyors haladást, csapdaelkerülést, és az ösztönös kitérést).

BÁRD

Jellem: Bármilyen nem törvényes

Életerő Kocka: d6

Induló pénz: 2d4 x 10 arany

Kaszt képzettségek: Akrobatika (Ügy), Álcázás (Kar), Átverés (Kar), Csendes Mozgás (Ügy), Diplomácia (Kar), Egyensúly (Ügy), Előadóművészet (Kar), Emberismeret (Böl), Értékbecslés (Int), Hallgatóság (Böl), Információszerzés (Kar), Írásfejtés (Int), Ismeret (összes, egyenként bevéve) (Int), Kézügyesség (Ügy), Mászás (Erő), Mesterség (Int), Nyelvismeret (n/a), Összpontosítás (Egs), Rejtőzés (Ügy), Szabadulóművészet

(Ügy), Szakma (Böl), Ugrás (Erő), Úszás (Erő), Varázslatismertet (Int) és Varázstárgy használat (Kar).

Képzettségpont első szinten: (6 + Int módosító) x 4

Képzettségpont minden további szinten: 6 + Int módosító

Fegyverismeret, vértviselet: A bárd képzett minden egyszerű fegyver, valamint a hosszú kard, vívótőr, bikacsök, rövid kard, rövid íj és az ostor használatában. A bárdok képzettek a könnyű vérték és pajzsok (kivéve az íjaspajzsot) használatában. Egy bárd képes bárd varázslatokat varázsolni könnyű vértben anélkül, hogy elszenvedné a normál varázsrontás esélyét. Ennek ellenére, mint más varázslói mágiát használó, ha egy bárd közepes, vagy nehéz vértet, vagy pajzsot használ, őt is sújtja az ebből adódó misztikus varázsrontási esély, ha a varázslat leírása szomatikus komponenst ír elő (mutogatni kell). Egy többkasztú bárd viszont elszenvedi a normál varázsrontási esélyt azon varázslataira, amelyeket egy másik kasztjából kap.

Szint	Alap Támadás Bónusz	Áll.	Ref.	Akr.	Specialitás	Napi varázslat						
						0	1	2	3	4	5	6
1	+0	+0	+2	+2	Bárd zene, Bárdok tudása, Ellendal, Lenyűgőzés, Bátorságra buzdítás +1	2	0	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+3	+3		3	0	-	-	-	-	-
3	+2	+1	+3	+3	Hozzáértés dala	3	1	-	-	-	-	-
4	+3	+1	+4	+4		3	2	0	-	-	-	-
5	+3	+1	+4	+4		3	3	1	-	-	-	-
6	+4	+2	+5	+5	Sugalmazás	3	3	2	-	-	-	-
7	+5	+2	+5	+5		3	3	2	0	-	-	-
8	+6/+1	+2	+6	+6	Bátorságra buzdítás +2	3	3	3	1	-	-	-
9	+6/+1	+3	+6	+6	Hatalmas buzdítás	3	3	3	2	-	-	-
10	+7/+2	+3	+7	+7		3	3	3	2	0	-	-
11	+8/+3	+3	+7	+7		3	3	3	3	1	-	-
12	+9/+4	+4	+8	+8	Szabadság Dala	3	3	3	3	2	-	-
13	+9/+4	+4	+8	+8		3	3	3	3	2	0	-
14	+10/+5	+4	+9	+9	Bátorságra buzdítás +3	4	3	3	3	3	1	-
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Hősiességre buzdítás	4	4	3	3	3	2	-
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	3	3	2	0
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	4	3	3	1
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Tömeges sugalmazás	4	4	4	4	4	3	2
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11		4	4	4	4	4	4	3
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Bátorságra buzdítás +4	4	4	4	4	4	4	4

Táblázat: Bárd ismert varázslatok

Szint	0	1	2	3	4	5	6
1	4	-	-	-	-	-	-
2	5	2 ¹	-	-	-	-	-
3	6	3	-	-	-	-	-
4	6	3	2 ¹	-	-	-	-
5	6	4	3	-	-	-	-
6	6	4	3	-	-	-	-
7	6	4	4	2 ¹	-	-	-
8	6	4	4	3	-	-	-
9	6	4	4	3	-	-	-
10	6	4	4	4	2 ¹	-	-
11	6	4	4	4	3	-	-
12	6	4	4	4	3	-	-
13	6	4	4	4	4	2 ¹	-
14	6	4	4	4	4	3	-
15	6	4	4	4	4	3	-

16	6	5	4	4	4	4	2 ¹
17	6	5	5	4	4	4	3
18	6	5	5	5	4	4	3
19	6	5	5	5	5	4	4
20	6	5	5	5	5	5	4

¹ Feltéve, hogy a bár elég magas Karizmával rendelkezik, hogy legyen ilyen szintű bónusz varázslata.

Varázslatok: Egy bár varázslói varázslatokat varázsol, amelyek a bár varázslatlistán szerepelnek. Bármely varázslatot el tudja varázsolni, amelyeket ismer anélkül, hogy azt korábban memorizálta volna. Minden bár varázslatnak van verbális komponense (éneklés, szavalás vagy zene). Egy varázslat megtanulásához, vagy elvarázslásához a bárdnak rendelkeznie kell minimum 10 + a varázslat szintje Karizma értékkel. A bár varázslatai elleni mentődobás Nehézségi Foka 10 + a varázslat szintje + a bár Karizma módosítója.

Mint más mágiahasználó, a bár is csak egy bizonyos számú varázslatot képes naponta elvarázsolni minden varázslatszintről. A napi varázslat-kiosztást a fenti táblázat tartalmazza. Ráadásként a bár naponta bónusz varázslatokat kap, ha magas Karizma értékkel rendelkezik. Ahol a *Bárd napi varázslatok* táblázat naponta 0 varázslatot ír elő egy adott varázslatszintről, ott a bár csupán a Karizma értéke alapján meghatározott számú varázslatra jogosult arról a varázslatszintről.

A bár ismert varázslatainak száma erősen korlátozott. Egy bár a játékot négy maga által választott 0 szintű varázslattal kezdi. A legtöbb bár szinten egy vagy több új varázslatot kap, ahogyan azt a *Bárd ismert varázslatok* táblázat mutatja. (Ellentétben a naponta használható varázslatainak számával, az ismert varázslatok számát a Karizma nem befolyásolja, a *Bárd ismert varázslatok* táblázat értékei fixek.)

Az 5. szint elérésekor, és minden ezt követő harmadik bár szint elérésekor (8., 11. és így tovább), a bár új varázslatot tanulhat meg egy általa már ismert varázslat helyett. Ekkor a bár "elveszíti" a régi varázslatot, cserébe az újért. Az új varázslatnak a szintje meg kell egyezzen a lecserélt varázslatéval, és legkevesebb két szinttel alacsonyabbnak kell lennie, mint a legmagasabb szintű varázslatának, amelyet a bár képes elvarázsolni. Egy bár egy adott varázslatszintről csak egy varázslatot cserélhet ki, de választania kell, hogy vagy új varázslatot tanul, vagy kicserél egy varázslatot a varázslatszinten.

Ahogy korábban említettük, a bárdnak nem kell előre memorizálnia a varázslatait. Bármely varázslatát bármikor elvarázsolhatja, feltéve, hogy nem használta még el a napi varázslatkiosztását az adott varázslatszintről.

Bárdok tudása: A bár mindenféle információmorzsát összeszed vándorlása során, jelentős személyekről, legendás tárgyokról vagy figyelemreméltó helyekről tudhat valamilyen hasznos információt. A bárdok tudása próba egy speciális ismeret próba, amit bárdi szintje + Intelligenciamódosítója bónusszal dob, hogy kiderüljön, vajon ismer-e némi hasznos információt. (Ha a bár 5 vagy több szinttel rendelkezik az Ismeret (történelem) képzettségben, akkor +2 együtthatás bónuszt kap a próbához.)

A sikeres bárdok tudása próba nem fedi fel az erejét egy mágikus tárgynak, de tippeket adhat az általános működéséről. Egy bár nem kérhet a próbára átlagérték dobás, vagy biztosra menő dobás engedményeket; az efféle tudás, alapvetően véletlenszerű.

NF	Az ismeret típusa
10	Közismert, legalább a helybeliek egy kisebbsége által ismert; átlagos legendák a helyi népességről
20	Nem gyakori, de fellelhető; csak kevés ember által ismert legendák.
25	Rejtett, kevesek által ismert, nehezen fellelhető.
30	Rendkívül rejtett, nagyon kevesek által ismert, talán már azok is elfeledték, akik valaha tudtak róla, valószínűleg már csak olyan ismeri, aki nem tudja értelmezni a tudás jelentőségét.

Bárd zene: Bárdi szintenként naponta egyszer, egy bár a zenéjével vagy költészetével mágikus hatást fejthet ki a körötte állókra (általában beleértve saját magát is, ha akarja). Mivel ez a képesség a bár zene kategóriájába tartozik, és leírása szerint énekléssel vagy zenéléssel lehet végrehajtani, bármikor aktivizálhatja, amikor költeményt szaval, dúdol, melódiákat vagy lírikus költeményeket énekel, füttyöl, hangszeren játszik, vagy hangszeres játékát szöveges előadással kombinálja. Minden képesség egy bizonyos minimum bár szintet, valamint egy minimális előadóművészet szintet megkövetel; ha a bár nem rendelkezik a szükséges minimális szinttel legalább egy előadóművészet képzettségben, akkor nem kapja meg a bár zene képességet, amíg a szükséges szintet a képzettségben el nem éri.

A bár zene alkalmazása normál cselekedet. Néhány bár zene képesség összpontosítást igényel, ami azt jelenti, hogy a bárdnak minden körben egy normál cselekedetébe kerül a képesség fenntartása. Még ha a bár zene képesség nem is kíván összpontosítást, a bár akkor sem varázsolhat, nem aktiválhat mágikus tárgyakat

varázslat ráolvasásként (mint a varázstekercsek), és nem aktiválhat varázstárgyakat mágikus szavakkal (mint egy varázsvessző). Mint a szóbeli összetevőjű varázslatok elvarázslása esetén, a süket bárdnak a bárd zene elrontására is 20% esélye van. Ha elrontja, az attól még beleszámít a napi alkalmazás limitbe.

Ellendal (TfK): Az előadóművészet képzettségben legalább 3 szinttel rendelkező bárd használhatja zenéjét vagy költészetét arra, hogy megtörje a hang alapú mágikus hatásokat (ez nem vonatkozik, az egyszerű szóbeli összetevővel rendelkező varázslatokra). Az ellendal minden körében előadóművészet próbát kell tennie. A bárd 30 láb körzetében minden lény (beleértve magát a bárdot is) használhatja a bárd próbájának az eredményét bármilyen hang alapú vagy nyelv-függő mágikus hatás elleni mentődobás helyett, ha a mentődobás eredménye kevesebbnek bizonyul a bárd próbájának az eredményénél. Ha egy lény a hatótávon belül már a hatása alatt van egy nem-azonnali, hangalapú, vagy nyelv-függő varázslatnak, akkor a hatással szemben új mentődobásra jogosult az ellendal minden körében, de ekkor a bárd előadóművészet próbájának az eredményét kell alkalmaznia mentődobásként. Az ellendalnak nincs hatása olyan hatások ellen, amelyek ellen nem véd mentődobás. A bárd maximum 10 körön keresztül tudja fenntartani az ellendalt.

Lenyűgőzés (VSz): Az előadóművészet képzettségben legalább 3 szinttel rendelkező bárd használhatja zenéjét vagy költészetét arra, hogy egy vagy több lényt lenyűgözzön. Minden lenyűgözendő lénynek 90 lábön belül kell lennie, látnia és hallania kell a bárdot, és oda kell figyelnie rá. A bárdnak is látnia kell a lényt, akit le kíván nyűgözni. Egy közeli harc, vagy más veszély elterelő hatása megszakíthatja a képesség működését. Az első után minden harmadik szinten a bárd eggyel több lényt tud a képesség hatása alá vonni.

A képesség használatához a bárdnak előadóművészet próbát kell tennie. A próba eredménye a célzott lények Akaraterő mentődobásának a Nehézségi Foka. Ha egy lény mentődobása sikeres, a bárd képtelen lenyűgözésével a következő 24 órában újra próbálkozni. Ha a mentődobás sikertelen, a lény nyugodtan és csendben figyeli a bárd játékát, és csak a zenére koncentrálni (legfeljebb a bárd minden szintje után 1 körön keresztül). Miközben le van nyűgözve, a célpont észlelés- és hallgatóság-próbáihoz -4 büntetés járul. Minden lehetséges fenyegetés a bárdot újabb előadóművészet próbára kötelezi, és a lenyűgözött lények is új Akaraterő mentőt tehetnek az új Előadóművészet próba eredménye ellen. Minden egyértelmű fenyegetés, mint a fegyverrántás, varázslás, a célpontra célzás egy távolsági fegyverrel, automatikusan megtöri a hatást. A *lenyűgözés* bűbáj (kényszer), elmére ható képesség.

Bátorságra buzdítás (TfK): Az előadóművészet képzettségben legalább 3 szinttel rendelkező bárd használhatja zenéjét vagy költészetét arra, hogy szövetségeseit (beleértve saját magát) bátorságra inspirálja, támogatva őket a félelmek ellen, és fokozva harci képességeiket. Hogy hasson rájuk a buzdítás, a bárd szövetségeseinek hallaniuk kell a bárd dalát. A hatás addig tart, amíg hallják a bárd zenéjét, és még 5 körrel azután. A hatás alatt állók +1 morál bónuszt kapnak a mentődobásaikra bájlás és félelem-keltő hatások ellen, valamint +1 morál bónuszt kapnak támadás és sebzés dobásaikhoz. A nyolcadik bárd szinten és minden hatodik szinten ezután ez a bónusz 1 ponttal növekszik (+2 8., +3 14. és +4 20. szinten). A *bátorságra buzdítás* elmére ható képesség.

Hozzáértés dala (TfK): Az előadóművészet képzettségben legalább 6 szinttel rendelkező, és legalább 3. szintű bárd használhatja zenéjét vagy költészetét arra, hogy egy szövetségeseit segítse feladata elvégzésében. A szövetségeseinek 30 lábön belül kell tartózkodnia, látnia és hallania kell a bárdot. A bárdnak is látnia kell a célpontot. A szövetségeseinek a bárd zenéjének hallgatása közben a képzettség próbájára +2 hozzáértés bónuszt kap. A képesség bizonyos alkalmazásai kivitelezhetetlenek. A hatás addig tart, amíg a bárd összpontosít, de legfeljebb 2 percig. A bárd saját magát képtelen jobb hozzáértésre sarkallni. A *hozzáértés dala* elmére ható képesség.

Sugalmazás (VSz): Az előadóművészet képzettségben legalább 9 szinttel rendelkező, és legalább 6. szintű bárd használhatja zenéjét vagy költészetét arra, hogy egy általa lenyűgözött (lásd fentebb) lényre *sugalmazást* (mint a varázslat) bocsásson. A képességet használata nem szakítja meg a bárd összpontosítását a lenyűgözésre, és nem teszi lehetővé, hogy a célpont új mentőt dobjon a lenyűgözés ellen.

A *sugalmazás* alkalmazása nem számít bele a bárd napi engedélyezett bárdi zenéjébe, de a lenyűgözés igen. Sikeres Akaraterő mentődobás (NF 10 + 1/2 bárd szint + a bárd Karizmamódosítója) semlegesíti a hatást. Ez a képesség egyetlen célpontra hat (de lásd alább a tömeges lenyűgözés képességet). A *sugalmazás* bűbáj (kényszer), elmére ható képesség.

Hatalmas buzdítás (TfK): Az előadóművészet képzettségben legalább 12 szinttel rendelkező, és legalább 9. szintű bárd használhatja zenéjét vagy költészetét arra, hogy magában, vagy egy beleegyező szövetségeseiben 30 láb távolságon belül felélessze a nagyságot, kivételes harcosi erővel ruházva így fel a célpontot. Minden 9. szint felett elért harmadik bárdi szint elérése után a bárd kiterjesztheti a hatalmas buzdítást egy további személyre (2-re 12. szinten, 3-ra a 15. szinten és 4-re 18. szinten). A hatás kiteljesedéséhez a bárdnak énekelnie kell, és a szövetségeseinek hallania kell őt énekelni. A hatás addig tart, amíg a bárd énekel, és azután

még 5 körön keresztül. A hatalmas buzdítással inspirált lények 2 bónusz Életerő kockát kapnak (d10), az ezzel járó átmeneti életerő pontokkal (a célpont Egészség-módosítója, amennyiben van, módosíthatja ezeket az Életerő Kockákat), +2 rátermettség módosítót kapnak támadó dobásaikhoz, és +1 rátermettség módosítót kapnak az Állóképesség mentődobásaikhoz. Az extra Életerő Kockák rendes Életerő Kockának számítanak az olyan varázslatok hatásaival szemben, amelyek a célpont Életerő Kockájának függvényében fejtik ki hatásukat. A *hatalmas buzdítás* elmére ható képesség.

Szabadság dala (VSz): Az előadóművészet képzettségben legalább 15 szinttel rendelkező, és legalább 12. szintű bárd használhatja zenéjét vagy költészetét arra, hogy a *bűbájtörés* varázslat hatásával megegyező hatást hozzon létre (a varázslás szintje megegyezik a karakter bárd szintjével). A képesség használatához egy perc zavartalan összpontosítás és zene szükséges, és az egy 30 lábön belül tartózkodó célponton fejt ki hatását. A bárd nem tudja saját magán alkalmazni a *szabadság dalát*.

Hősiességre buzdítás (TfK): Az előadóművészet képzettségben legalább 18 szinttel rendelkező, és legalább 15. szintű bárd használhatja zenéjét vagy költészetét arra, hogy hihetetlen hősiességre sarkallja saját magát, vagy egy 30 láb távolságon belül tartózkodó beleegyező szövetségesét. Minden 15. szint felett elért harmadik bárdi szint elérése után a bárd kiterjesztheti a *hősiességre buzdítást* egy további személyre (2-re 15. szinten és 3-ra 18. szinten). Hogy hősiességre tudjon buzdítani a bárdrak dalolnia kell, és a szövetséges célpontnak egy teljes körön keresztül hallgatnia kell a zenét. Az inspirált lény +4 morál bónuszt kap mentődobásaihoz és +4 kitérés bónuszt kap VÉ-jéhez. A hatás addig tart, amíg a célpont a bárdot énekelni hallja, és azután még 5 körön keresztül. A *hősiességre buzdítás* elmére ható képesség.

Tömeges sugalmazás (VSz): Ez a képesség hasonlóképp működik, mint a *sugalmazás*, kivéve, hogy egy legalább 18. szintű bárd, aki legalább 21 szinttel rendelkezik az előadóművészet képzettségben egyidejűleg bármennyi célpontot sugalmazás képessége alá vonhat, ha ők előzőleg már a *lenyűgözés* (lásd fentebb) képessége hatása alatt voltak. A *tömeges sugalmazás* bűbáj (kényszer), elmére ható képesség.

Volt Bárd

Egy bárd, akinek a jelleme törvényesre változik nem képes tovább bárdként fejlődni, noha minden bárd képességét megőrzi.

DRUIDA

Jellem: Semleges jó, törvényes semleges, semleges, kaotikus semleges, vagy semleges gonosz

Életerő Kocka: d8

Induló pénz: 4d4 x 10 arany

Kaszt képzettségek: A druida kaszt szakértelmei (és a hozzájuk kapcsolódó tulajdonságok) a Diplomácia (Kar), Észlelés (Böl), Hallgatózás (Böl), Idomítás (Kar), Gyógyítás (Böl), Ismeret (természet) (Int), Lovaglás (Ügy), Mesterség (Int), Összpontosítás (Egs), Szakma (Böl), Varázslatismeret (Int), Túlélés (Böl) és Úszás (Erő).

Képzettségpont első szinten: (4 + Int módosító) x 4

Képzettségpont minden további szinten: 4 + Int módosító

Fegyverismeret, vértviselet: A druidák jártasak a következő fegyverek használatában: bunkó, tör, dobonyíl, vívóbot, handzsár, sarló, rövid dárda, parittyá és hosszú dárda. Minden természetes támadási formában is jártasak (karom, harapás, stb...), melyeket a vadforma (lásd alább) képességük alkalmazásakor felöltött alakjukban képesek alkalmazni.

A druidák képzettek könnyű és közepes vérték viselésében, de tilos számukra a fém vérték viselése, így csak a nemez, bőr és irhavérteket viselhetnek. (Egy druida viselhet fából, az *acélos fa* varázslattal megváltoztatott vértezetet is, amely így fémként viselkedik. Lásd az *acélos fa* varázslat leírását). A druidák képzettek a pajzsok használatában is (kivéve az íjaspajzsot), de csak a fából készültet használhatják.

Egy druida, aki tiltott vértet, vagy pajzsot hord az képtelen druida varázslatokat létrehozni, vagy természetfeletti képességeit használni, amíg viseli azt, és utána még 24 órán keresztül.

Szint	Alap Támadás bónusz	Áll.	Ref.	Akr.	Specialitás	Napi varázslat									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+2	+0	+2	Állati követő, természeti érzék, szelídítés	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+3	+0	+3	Természetjárás	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	+3	+1	+3	Nyomatlan léptek	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	+3	+4	+1	+4	Ellenállás a természet csábításának	5	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	+4	+1	+4	Vadforma (1/nap)	5	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6	+4	+5	+2	+5	Vadforma (2/nap)	5	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7	+5	+5	+2	+5	Vadforma (3/nap)	6	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	+6/+1	+6	+2	+6	Vadforma (Nagy)	6	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+6/+1	+6	+3	+6	Méregimmunitás	6	4	4	3	2	2	-	-	-	-
10	+7/+2	+7	+3	+7	Vadforma (4/nap)	6	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11	+8/+3	+7	+3	+7	Vadforma (Pöttöm)	6	5	4	4	3	2	1	-	-	-
12	+9/+4	+8	+4	+8	Vadforma (növény)	6	5	4	4	3	3	2	-	-	-
13	+9/+4	+8	+4	+8	Ezer arc	6	5	5	4	4	3	2	1	-	-
14	+10/+5	+9	+4	+9	Vadforma (5/nap)	6	5	5	4	4	3	3	2	-	-
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Vadforma (Hatalmas), időtlen test	6	5	5	5	4	4	3	2	1	-
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Vadforma (elementál 1/nap)	6	5	5	5	4	4	3	3	2	-
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Vadforma (6/nap, elementál 2/nap)	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11		6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Vadforma (elementál 3/nap, Hatalmas elementál)	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

Varázslatok: Egy druida papi varázslatokat használ, amelyek a druida varázslatlistán szerepelnek. Jelleme megtilthatja a számára, hogy bizonyos varázslatokat használjon, mert ez szemben állhat morális és etikai meggyőződésével; lásd *Kaotikus, gonosz, jó és törvényes varázslatok* részt alább. Egy druidának előzetesen ki kell választania és memorizálnia kell varázslatait (lásd alább).

Egy varázslat memorizálásához és varázslásához egy druidának legalább 10 + varázslat szintje Bölcsességgel kell rendelkeznie. A druida varázslatai elleni mentő Nehézségi Foka 10 + a varázslat szintje + a druida Bölcsességmódosítója. Mint más mágiahasználók, a druida is csak egy meghatározott számú varázslatot használhat naponta. A napi varázslatainak számát a fenti táblázat tartalmazza. Továbbá, magas Bölcsesség értékkel naponta minden varázslatszintről extra varázslatokat kaphat. A druidának nincsenek szféra varázslatai vagy adományozott erői ahogyan egy papnak.

Egy druida ugyanúgy memorizálja a varázslatait, ahogyan egy pap, de ő nem képes egy memorizált varázslatát gyógyító varázslatra cserélni (de lásd a *Spontán varázslás* részt alább). Egy druida bármely varázslatot memorizálhatja és használhatja a druida varázslatlistáról, feltéve, hogy arról a varázslat szintről képes használni varázslatokat, ezen kívül, a napi meditációja során ki kell választania, hogy mely varázslatokat akarja memorizálnia.

Spontán varázslás: Egy druida fókuszálhatja egy eltárolt varázslatának energiáit egy olyan idéző varázslatba, amelyet előzőleg nem memorizált. Képes rá, hogy "elveszítse" egy varázslatát, hogy ezért cserébe egy az elvesztettel egyező vagy kisebb szintű *természeti lény idézése* varázslathoz jusson hozzá.

Kaotikus, gonosz, jó és törvényes varázslatok: Egy druida nem képes varázsolni a jellemével, vagy az istene (ha van) jellemével ellentétes varázslatot. Ha egy varázslat a káosz, gonosz, jó vagy törvényes típusba tartozik, akkor az a típus mezőben van feltüntetve.

Extra nyelvek: Egy druida extra nyelvei közé tartozik az Erdei, az erdei népek nyelve. Ez a nyelv a fajból adódó extra nyelveken felül van.

Egy druida érti a druida nyelvet is, ezt a csak a druidák által ismert titkos nyelvet, amelyet minden druida megtanul első szinten. A druida nyelv szabad ingyenes nyelv a druidák számára, és mint ilyen az általános nyelvismereteiken felül számolandó, és nem számít bele a megtanulható nyelveik számába. A druidáknak tilos megtanítani azt nem-druidáknak.

A druida nyelvnek saját ábécéje van.

Állati követő (Kü): Egy druida a játékot egy állati követővel kezdi, amely lehet: borz, teve, vad patkány, kutya, lovagló kutya, sas, sólyom, ló (könnyű, vagy nehéz), bagoly, póni, kígyó (kicsi vagy közepes vipera),

vagy farkas. Ha a mesélt történet részben, vagy teljesen vízi környezetben játszódik, a következő állatokat is választhatja: krokodil, barna delfin, közepes cápa, vagy tintahal. Ez az állat olyan, a druida által kedvelt hűséges követő, aki elkíséri őt a kalandján.

Első szinten az állati követő fajának teljesen átlagos képviselője, kivéve az alább leírtakat. A druida szintfejlődése során az állat ereje is növekszik, ahogyan azt az alábbi táblázat mutatja. Ha a druida felmenti a követőjét a szolgálat alól, újat szerezhet egy 24 órán keresztül tartó zavartalan ceremóniális imádkozás által. Ez a ceremónia tehát lecseréli az állati követőt, aki eltűnik.

A negyedik szintet elérve a druida egy másik listáról választhat magának állati követőt (lásd alább). Az így, ezen másik listáról kiválasztott állat különleges képességeket kaphat, még ha a karakter druidaszintje alacsonyabb is ennél. Vond ki az említett lista fejlécében szereplő értéket a druida szintjéből, és ezt az eredményt, mint a druida szintjét vedd alapul, amikor az *Állati követő* különleges képességeit határozd meg (ha ez a korrekció 0 vagy ez alá csökkenti a druida effektív szintjét, akkor nem választhatja azt a követőt).

Természeti érzék (Kü): Egy druida +2 bónuszt nyer Ismeret (természet) és Túlélés próbáihoz.

Szelídítés (Kü): A druida testbeszéddel, hangokkal és viselkedéssel javíthatja egy állat (például egy medve vagy egy szarvas) hozzáállását. A képesség úgy működik, mint egy diplomácia próba, amivel NJK-ek hozzáállását lehet javítani. A druida dob 1d20-at és hozzáadja a szintjét és a Karizma módosítóját, hogy meghatározza szelídítés próbájának értékét. A tipikus háziállat kezdeti hozzáállása semleges, míg a vadállatok általában barátságatlanok.

A szelídítéshez a druidának és az állatnak jól kell látniuk és érezniük egymást, így normális látási viszonyok mellett maximálisan 30 láb távolság lehet köztük. Általában egy állat ilyen befolyásolása 1 percet vesz igénybe, de mint az embereknél is, több idő is szükséges lehet.

A druida hatással lehet mágikus szörnyekre is, amelyeknek intelligenciája 1 vagy 2 (például egy gorgonra), de a próbát -4-el dobja.

Természetjárás (Kü): 2. szinttől kezdve a druida akármilyen aljnövényzetben (például természetes tövis, tuskobokrok, burjánzó növényzettel benőtt területek, és hasonló térségek) is normális sebességgel haladhat, bármilyen káros hatás (sérülés vagy sebességcsökkenés) nélkül. Mágikusan előállított vagy manipulált tuskék és tövisek viszont továbbra is hatnak rá.

Nyomtalan léptek (Kü): 3. szinttől kezdve a druida nem hagy nyomot természetes környezetben, és így ez alapján őt nem lehet követni. A druida szabadon megválaszthatja, hogy hagy-e nyomot, avagy sem.

Ellenállás a természet csábításának (Kü): 4. szinttől kezdve a druida +4 bónuszt nyer mentődobásaihoz a tündénép varázslatszerű képességei ellen.

Vadforma (TfK): 5. szinten a druida megkapja a képességet, hogy naponta egyszer egy kicsi vagy közepes méretű állattá átváltozhasson, és visszaváltozhasson.¹ Bármely állattípus alakját felöltheti. Ez a képesség hasonlóan működik, mint az *önmagunk átváltoztatása* varázslat, az itt leírt különbségekkel. A hatás druida szintenként 1 órán keresztül tart, vagy ameddig a druida önként vissza nem változik. Az alakváltás (állattá vagy vissza) normál cselekvésnek számít, és nem vált ki megszakító támadást.

A druidának olyan állati formát kell választania, amelyet jól ismer.

Állati formában a druida elveszíti a beszéd képességét, mert a rendes, idomítatlan állatok korlátozva vannak a hangképzésben, viszont képes kommunikálni az új alakjával megegyező, és annak csoportjába tartozó állatokkal. (A normális hang, amit egy vad papagáj ki képes adni, az a rikoltozás, tehát ez az alak nem teszi lehetővé a beszédet.)

Egy druida képes naponta többször is alkalmazni ezt a képességét, amint eléri a 6., 7., 10., 14., majd a 18. szintet. Továbbá a druida 8 szinttől kezdve képes felölni Nagy méretű állatok alakját, 11. szinttől Pöttöm méretűekét és 15. szinttől Hatalmas méretűekét.²

Az új forma Életerő Kockáinak száma nem haladhatja meg a karakter druida szintjét.

A 12. szinten a druida képessé válik a vadforma segítségével növényi élőlények alakjának felöltésére is ugyanazokkal a méretmegkötésekkel, amivel az állati formákat is magára ölti. (A druida nem öltheti magára olyan növények alakját, amelyek nem élőlények.)

A 16. szintet elérve a druida naponta egyszer átváltozhat kicsi, közepes és nagy méretű elementállá is (lég, föld, tűz, vagy víz). Ezek az elementális formák a normál vadforma kvótáin felül vannak. A vadforma hatásán felül a druida megkapja az adott elementál minden különleges, természetfeletti, és varázslatszerű képességét

¹ Ez a szabály érdekes eredményeket adhat, a nem közepes méretű druidák esetében. Már a kis lények, is nagyobb tudnak változni, de méretüknél kisebbé nem. A szabályt logikusabban úgy lehet megfogalmazni, hogy a druida méretével megegyező, vagy méretkategóriájánál egy kategóriával kisebb lény alakját veheti fel.

² Az előbbi megjegyzés értelmében, a druida 8. szinten egy kategóriával nagyobb lény alakját veheti fel, 11. szinttől két méretkategóriával kisebbét, és 15. szinttől kezdve pedig 2 méretkategóriával kisebbét.

is. Valamint használhatja az elementál harci képességeit is, olyan hosszú ideig, ameddig a vadforma tart, de megőrzi saját lény típusát.

A 18. szinten a druida már naponta kétszer használhatja az elementális formákat, a 20. szinten pedig már háromszor naponta. 20. szinten a druida már Hatalmas elementálok alakját is magára öltheti.

Méregellenállás (Kü): 9. szinten a druida immúnissá válik mindenfajta természetes méreggel szemben.

Ezer arc (TfK): A 13. szinttől kezdve a druida eredeti alakjában képes akarata szerint megváltoztatni saját kinézetét, akárha *önmagunk formázása* varázslatot használna.

Időtlen test (Kü): 15. szint elérését követően a druida nem öregszik tovább, és így nem szenved ez az öregedésből eredő tulajdonság romlást, és nem lehet mágikusan megöregíteni. Azok a negatív módosítók, amelyeket már megkapott, nem múlnak el, hatásban maradnak.

A pozitív módosítókat továbbra is megkapja, és ha lejár az ideje, ő is meghal.

A DRUIDA ÁLLATI KÖVETŐJE

Egy druida állati követője több dologban különbözik az ugyanabba a fajba tartozó normális állatoktól. Egy druida állati követője magasabb rendű mint az ugyanazon fajba tartozó normális állatok, és speciális erői vannak, ahogy az alább le is van írva.

Kaszt szint	Bónusz ÉK	Természetes VÉ módosító	Erő/Ügy módosító	Bónusz Trükkök	Speciális
1-2	+0	+0	+0	1	Kapocs, varázslat megosztás
3-5	+2	+2	+1	2	Elugrás
6-8	+4	+4	+2	3	Rajongás
9-11	+6	+6	+3	4	Többszörös támadás
12-14	+8	+8	+4	5	
15-17	+10	+10	+5	6	Függébb elugrás
18-20	+12	+12	+6	7	

Állati követő alapok: Használd az állati követő fajába tartozó állat alapstatisztikáit, de kövesd a következő módosításokat.

Kaszt szint: A karakter druida szintje. A druida kaszt szint hozzáadódik azon más kaszt szintekhez, amelyek jogosultak állati követőre, és így meghatározható a követő képességei. Az alternatív követők listájáról választott követő képességeit is erről a táblázatról kell leolvasni.

Bónusz ÉK: Extra nyolc-oldalú (d8) Életerő Kockák, mindegyik megkapja az Egészség módosítót, mint rendesen. Ne felejtse el, hogy az extra Életerő Kockák növelik az állati követő alap támadás és alap mentődobásait. Egy állati követő alap támadásmódosítója megegyezik az ÉK-jával egyező druidai szinten lévő karakterével. Az állati követőknek jó Állóképesség, és Reflex-mentőjük van (vedd úgy, mintha az állattal egyező szintű karakteré lenne). Egy állati követő további szakértelem és képesség pontokat kap a bónusz ÉK-kért, mintha normális szörny ÉK-ja lenne.

Természetes VÉ módosító: Az itt feltüntetett érték növeli az állati követő természetes Védő Értékét.

Erő/Ügy módosító: Add hozzá ezeket az értékeket az állati követő Erő és Ügyesség értékéhez.

Extra trükkök: Az ebben az oszlopban szereplő érték megadja, hogy hány extra trükköt ismer az állat, amit a druida választ, és tanít meg neki (lásd Idomítás képzettséget). Ezen trükkök nem igényelnek tanulási időt, vagy Idomítás próbát, és nem számítanak bele az állat által ismerhető maximális trükkök számába. A druida választja ki ezeket a trükköket, és nem lehet őket a későbbiekben megváltoztatni.

Kapocs (Kü): A druida állati követőjét szabad cselekedettel irányíthatja, vagy mozgás cselekedettel nógathatja, akkor is, ha egyetlen szinttel sem rendelkezik az Idomítás képzettségben. A druida +4 körülmény bónuszt kap minden szelídítés és Idomítás próbára, ha az az állati követőjére vonatkozik.

Varázslat megosztás (Kü): A druida dönthet úgy, hogy bármely varázslatát (de nem varázslatszerű képességét), amelyet saját magára varázsol el, hasson az állati követőjére is. Hogy a hatás érvényesüljön, az állati követőnek a varázsláskor a druida 5 lábás környezetében kell tartózkodnia. Ha a varázslat, vagy a hatása nem azonnali, akkor megszűnik hatni az állati követőre, ha a követő 5 lábánál messzebb eltávolodik a druidától, és nem hat újra, ha visszatér, még ha az eredeti varázslat még működik is. Továbbá a druida használhat olyan varázslatokat maga helyett az állati követőjére, amelynek célpont leírásában a "te" szerepel (mint érintésvarázslatot). A druida és követője megoszthatják a varázslatot akkor is, ha az normális esetben nem hat az állati követő típusára (állat).

Elugrás (Kü): Ha az állati követőt olyan támadás éri, amely esetében egy sikeres Reflex mentődobás a sérülést felezi, akkor sikeres mentődobás esetén a követő nem sérül.

Rajongás (Kü): Az állati követő +4 morál bónuszt kap Akaraterő mentődobásaihoz bűbáj varázslatok, és

hatások ellen.

Többszörös támadás: Az állati követő megkapja a többszörös támadás képességet, amennyiben három vagy több természetes támadása van, és még nem rendelkezett ezzel a képességgel. Ha nem rendelkezik három vagy több természetes támadással, akkor ehelyett kap egy második támadást az elsődleges természetes fegyverével, jóllehet, azt -5 büntetéssel teszi.

Fürgébb elugrás (Kü): Ha az állati követőt olyan támadás éri, amely esetében egy sikeres Reflex mentődobás a sérülést felezi, akkor sikeres mentődobás esetén a követő nem sérül, sikertelenség esetén pedig csupán a fele sebzést szenved el.

Alternatív állati követők

Egy druida kellően magas szinten a következő listán szereplők közül választhat magának állati követőt, figyelembe véve druida szintjének módosítóit (zárójelben), hogy a követő tulajdonságait, és a speciális képességeit meghatározhassa.

4. szint vagy afölött (szint -3)	7. szint vagy afölött (szint -6)	10. szint vagy afölött (szint -9)	13. szint vagy afölött (szint -12)	16. Szint vagy afölött (szint -15)
Majom (állat)	Medve, barna (állat)	Medve, jeges (állat)	Ősmedve	Őscápa ¹
Medve, fekete (állat)	Ősrozsomák	Ősoroslán	Elefánt (állat)	Őstigris
Bövény (állat)	Krokodil, óriás ¹ (állat)	Megaraptor (dinoszaurusz)	Polip, óriás ¹ (állat)	Tintahal, óriás ¹ (állat)
Vaddidsznó (állat)	Deinonychus (dinoszaurusz)	Cápa, hatalmas ¹ (állat)		Triceratops (dinoszaurusz)
Gepárd (állat)	Ősmajom	Óriáskígyó, nagy (állat)		Tyrannosaurus (dinoszaurusz)
Krokodil ¹ (állat)	Ősvaddidsznó	Kardszárnyú delfin ¹ (állat)		
Ősborz	Ősfarkas			
Ősdenevér	Elasmosaurus ¹ (dinoszaurusz)			
Ősmenyét	Oroszlán (állat)			
Leopárd (állat)	Orrszarvú (állat)			
Varánusz (állat)	Kígyó, Hatalmas vipera (állat)			
Cápa, nagy ¹ (állat)	Tigris (állat)			
Óriáskígyó (állat)				
Kígyó, nagy vipera (állat)				
Rozsomák (állat)				

¹ Csak vízi környezetben választható

Volt Druida

A druida, aki megszűnik a természetet imádni, vagy egy tiltott jellemre vált, vagy megtanítja a Druida nyelvet egy nem-druidának, elveszíti minden varázslatát, és druida képességeit (beleértve állati követőjét, de nem ideértve a fegyveres, vért, és pajzs képességeket).

A továbbiakban nem fejlődhet tovább druidaként, amíg nem vezet el (lásd *vezeklés* varázslat leírását)

HARCOS

Jellem: Bármilyen.

Életerő Kocka: d10

Induló pénz: 6d4 x 10 arany

Kaszt képzettségek: Idomítás (Kar), Lovaglás (Ügy), Mászás (Erő), Megfélemlítés (Kar), Mesterség (Int), Ugrás (Erő) és Úszás (Erő)

Képzettségpont első szinten: (2 + Int módosító) x 4

Képzettségpont minden további szinten: 2 + Int módosító

Fegyverismeret, vértviselet: A harcos képzett minden egyszerű- és harci-fegyver forgatásában, valamint minden vért (könnyű, közepes és nehéz) viselésében és a pajzsok használatában (beleértve az íjászpajzsot is).

Szint	Alap támadás bónusz	Áll.	Ref.	Akr.	Specialitás
1	+1	+2	+0	+0	Extra képesség
2	+2	+3	+0	+0	Extra képesség
3	+3	+3	+1	+1	
4	+4	+4	+1	+1	Extra képesség
5	+5	+4	+1	+1	
6	+6/+1	+5	+2	+2	Extra képesség
7	+7/+2	+5	+2	+2	
8	+8/+3	+6	+2	+2	Extra képesség
9	+9/+4	+6	+3	+3	
10	+10/+5	+7	+3	+3	Extra képesség
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	
12	+12/+6/+2	+8	+4	+4	Extra képesség
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Extra képesség
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	
16	+16/+11/+6	+10	+5	+5	Extra képesség
17	+17/+12/+7	+10	+5	+5	
18	+18/+13/+8	+11	+6	+6	Extra képesség
19	+19/+14/+9	+11	+6	+6	
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Extra képesség

Extra képességek: A harcos 1. szinten kap egy harci képességet, a minden karakter által megkapott általános képességen, valamint az ember karakterek extra képességén felül. A harcos ezen kívül minden második szinten kap egy újabb harci képességet. (2., 4., 6., 8., 10., 12., 14., 16., 18. és 20. szinten.) Csak olyan képességet választhat, amelynél jelölve van, hogy harcosok választhatják egyik extra képességükként, és meg kell felelnie a képesség minden előfeltételének, beleértve a tulajdonság értékeket és a minimális alaptámadás bónuszt is.

Ezeket a képességeket a minden kalandozó által szintlépéskor megkapott képességeken felül kapja. A kalandozó szintlépésekor kapott képességnél a harcos nem csak a harci képességek közül választhat, hanem a többi kaszthoz hasonlóan mind közül, ha az előfeltételeknek megfelel.

LOVAG

Jellem: Törvényes jó

Életerő Kocka: d10

Induló pénz: 2d4 x 10 arany

Kasztt képzettségek: Diplomácia (Kar), Gyógyítás (Böl), Emberismeret (Kar), Idomítás (Kar), Ismeret (nemesség) (Int), Ismeret (vallás) (Int), Lovaglás (Ügy), Összpontosítás (Egs), Mesterség (Int) és Szakma (Böl).

Képzettségpont első szinten: (2 + Int módosító) x 4

Képzettségpont minden további szinten: 2 + Int módosító

Fegyverismeret, vértviselet: A lovagok képzettek minden egyszerű és harci fegyver forgatásában, valamint minden vérttípus (könnyű, közepes, nehéz) és a pajzsok (kivéve az íjaspajzsot) használatában.

Szint	Alap Támadás bónusz	Áll.	Ref.	Akr.	Specialitás	Napi varázslat			
						1	2	3	4
1	+1	+2	+0	+0	Gonosz lesújtása 1/nap, gonosz érzékelése, jószágaura	-	-	-	-
2	+2	+3	+0	+0	Isteni kegy, kézrátétellel gyógyítás	-	-	-	-
3	+3	+3	+1	+1	Bátorságaura, Isteni egészség	-	-	-	-
4	+4	+4	+1	+1	Élőhalottak üzése	0	-	-	-
5	+5	+4	+1	+1	Gonosz lesújtása 2/nap, különleges hátság	0	-	-	-
6	+6/+1	+5	+2	+2	Betegség gyógyítása 1/hét	1	-	-	-
7	+7/+2	+5	+2	+2		1	-	-	-
8	+8/+3	+6	+2	+2		1	0	-	-
9	+9/+4	+6	+3	+3	Betegség gyógyítása 2/hét	1	0	-	-
10	+10/+5	+7	+3	+3	Gonosz lesújtása 3/nap	1	1	-	-
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3		1	1	0	-
12	+12/+6/+2	+8	+4	+4	Betegség gyógyítása 3/hét	1	1	1	-
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4		1	1	1	-
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4		2	1	1	0
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Betegség gyógyítása 4/hét, gonosz lesújtása 4/nap	2	1	1	1
16	+16/+11/+6	+10	+5	+5		2	2	1	1
17	+17/+12/+7	+10	+5	+5		2	2	2	1
18	+18/+13/+8	+11	+6	+6	Betegség gyógyítása 5/hét	3	2	2	1
19	+19/+14/+9	+11	+6	+6		3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Gonosz lesújtása 5/nap	3	3	3	3

Jóságaura (Kü): A lovag jószágaurájának erőssége (lásd *jóság érzékelése*) a lovag szintjével megegyezik.

Gonosz érzékelése (VSz): A lovag bármikor, akarata szerint képes a *gonoszság érzékelése* varázslatot alkalmazni.

Gonosz lesújtása (TfK): Naponta egyszer, az egyik közelharci támadásával a lovag megpróbálhat lesújtani a gonoszra. Támadásához hozzáadhatja a Karizmamódosítóját (ha van neki), és sebzéséhez hozzáadhatja lovag szintjét. Ha a lovag véletlenül olyan lényt támad a gonosz lesújtásával, amely nem gonosz, akkor arra nincs hatása, de a lovag elhasználta arra a napra a képességét.

5. szinten és ezt követően minden 5. szint betöltésével a lovag naponta eggyel többször alkalmazhatja a gonoszra lesújtás képességét, ahogy azt a fenti táblázat mutatja, egészen a maximális 5 alkalomig 20. szinten.

Isteni kegy (TfK): 2. szinttől kezdve a lovag Karizmamódosítójával (ha van) megegyező bónuszt kap minden mentőjére.

Kézrátétellel gyógyítás (TfK): 2. szinttől kezdve a legalább 12-es Karizmával rendelkező lovag kézrátétellel képes sebeket gyógyítani (a sajátját vagy másokét). Minden nap összesen lovag szintje x Karizma bónusza számú életerőpontot gyógyíthat. A lovag a gyógyító erejét több alany között megoszthatja, és nem kell egyszerre elhasználnia azt. A kézrátétellel gyógyítás normál cselekedet.

Alternatívaként, a lovag a gyógyító hatalmát használhatja élőhalottak sebzésére is. A kézrátétellel gyógyítás ilyen alkalmazásához sikeres közelharci érintéstámadás szükséges, ami nem vált ki megszakító támadást. A sikeres érintés után a lovag meghatározhatja, hogy a gyógyító erejéből mennyit fordítson a megérintett élőhalott sebzésére.

Bátorságaura (TfK): 3. szinttől kezdve a lovag immúnis a félelemre (mágikusra vagy másmilyenre). Minden a lovag 10 lábas környezetén belül tartózkodó szövetséges +4 morálbónuszt kap a félelemhatások elleni mentőjére.

Ez a hatás akkor működik, ha a lovag eszméleténél van, de akkor nem, ha ájult vagy halott.

Isteni egészség (Kü): 3. szinttől a lovag immúnis minden betegségre, beleértve a természetfeletti betegségeket is.

Élőhalottak üzése (TfK): A 4. szint elérésekor a lovag megkapja az élőhalottak üzése természetfeletti képességet. Naponta 3 + Karizma módosító alkalommal használhatja ezt. Úgy tudja üzni az élőhalottakat, mint egy 3 szinttel alacsonyabb szintű pap.

Varázslatok: 4. szinttől kezdve a lovag képes csekély számú papi varázslatot alkalmazni, a lovag imalistájáról. A lovagnak varázslatait memorizálnia kell (lásd alább).

Egy varázslat memorizálásához és elmondásához a lovagnak legalább 10+varázslat szinte Bölcsességgel kell

rendelkeznie. A varázslatai elleni mentő NF-je 10 + varázslat szintje + a lovag Bölcsesség módosítója.

Mint más mágiahasználónak a lovag is csak bizonyos számú varázslatot alkalmazhat naponta, ahogy azt a fenti táblázat mutatja. A lovag magas Bölcsessége után bónusz varázslatokat kaphat. Amennyiben egy szintről naponta 0 varázslatot memorizálhat, akkor ilyen szintű varázslatot csak abban az esetben varázsolhat, ha ilyen szintű bónusz varázslattal rendelkezik. A lovag nem kap semmilyen isteni szférát vagy más isteni képességet, mint a pap.

A lovag a papokhoz hasonlóan készíti elő és varázsolja varázslatait, de egyik varázslatát sem helyettesítheti spontán *sebek gyógyításával*. A lovag bármelyik a lovag imalistán levő varázslatot memorizálhatja és varázsolhatja, ha adott szintű varázslatot képes varázsolni. A napi meditációja alatt kell meghatározni az aznap memorizálandó varázslatokat. 3. szintig a lovag nem rendelkezik varázshasználói szinttel, 4. szinttől varázshasználói szintje lovag szintjének a fele.

Különleges háttér (VSz): Az 5. szint elérésével a lovag egy különlegesen intelligens, erős és hűséges háttér szolgálatát nyeri el, ami vele tart a gonosz elleni hadjáratában (lásd lejjebb). A háttér általában egy nehéz csatamén (egy közepes méretű lovag számára) vagy egy csatapóni (egy kis méretű lovag számára).

Naponta egyszer, egy teljes kört igénybevevő cselekedetként a lovag képes háttérát a mennyei birodalomból előhívni. A képesség megfelel a lovag szintjének harmada varázslatszintű varázslatnak. A háttér azonnal megjelenik a lovag mellett és 2 óra/lovag szintje ideig marad, de a lovag előbb is visszaküldheti egy szabad cselekedettel. A megidézett háttér minden alkalommal ugyan az a lény, de a lovag fel is menthet egy adott lényt a további szolgálattól.

Minden megidézéskor a háttér ereje teljében, sértetlenül jelenik meg, függetlenül a korábban elszenvedett sérüléseitől. Továbbá minden felszerelés vele van, amit korábban hordott. A háttér hívása idézés (hívás) hatás.

Ha a lovag háttér meghal, akkor azonnal eltűnik, maga után hagyva minden felszerelést, amit hordott. A lovag nem idézhet új háttér 30 napon keresztül, vagy amíg nem kap új lovagszintet (amelyik előbb teljesül), akkor sem, ha a háttér valahogy visszahozták az életbe. A 30 napos gyászidőszakban a lovag -1 büntetést kap támadás- és sebzés-dobásaira.

Betegség gyógyítása (VSz): 6. szinttől kezdve a lovag hetente egyszer képes egy *betegség gyógyítása* hatást létrehozni. A lovag 6. szint feletti minden 3. szint betöltésével hetente egy újabb alkalommal használhatja ezt a képességet (kétszer 9. szinten, háromszor 12. szinten, és így tovább.).

Becsületkódex: A loagnak mindig törvényes jó jelleműnek kell lennie, és minden kasztképességét elveszti ha valaha önszántából gonosz cselekedetet hajt végre.

Továbbá a lovag becsületkódexe megköveteli, hogy a lovag tisztelje a törvényes hatóságot, becsületesen cselekedjen (ne hazudjon, ne csaljon, ne használjon mérgeket, és így tovább), segítse a rászorulókat (de ne segítkezzen gonosz vagy kaotikus célok elérésében), és büntesse az ártatlanokat fenyegetőket vagy bántalmazókat.

Szövetségesei: Minden jó vagy semleges jellemű karakterrel együtt kalandozhat, de sohasem fog önszántából, tudvalegőlegesen összeállni gonosz karakterekkel, sem olyan társasággal, akik rendszeresen megsértik a becsületkódexét. A lovag csak törvényes jó jellemű követőket, kohorszot és csatlósokat fogadhat fel.

Volt lovag

Egy lovag, aki gonosz cselekedetet hajt végre, becsületkódexét figyelmen kívül hagyja, vagy elveszti törvényes jó jellemét, az elveszti minden lovag varázslatát és képességét (beleértve a háttér szolgálatába, de nem ide értve a fegyveres képességeit, és a vért és pajzs-használat képességét). Nem léphet szintet lovagként. Képességeit és a szintlépés lehetőségét visszaszerezheti, ha bűneiért megfelelően vezekel (lásd *vezeklés* varázslatot).

Mint a többi kaszt tagjai, a lovag is lehet többkasztú, de a többkasztú lovag speciális korlátozások elé néz. Az a lovag, aki egy új kasztban lép szintet, vagy (ha már több kasztú) egy meglévő, kasztjában lép szintet, akkor többé nem léphet szintet lovagként, ámbar minden eddig elért lovagi képességét megtarthatja.

A LOVAG HÁTASA

A lovag háttér fájának különleges tagja, akinek az alább leírt különleges képességei vannak. Az alap háttér egy közepes méretű lovag számára egy nehéz csatamén, és az alap háttér egy kis méretű lovag számára egy csatapóni. Más háttérek, például lovagolható kutya (egy félszerzet loagnak), vagy egy nagy cápa (vízi kampányban) szintén lehetségesek.

A lovag háttérát mágikus bestiának, és nem állatnak kell tekinteni minden hatás szempontjából, ahol a lény típusa fontos (de az állatok alap ÉK-ját, alap támadás bónuszát, mentőit, képzettségpontjait és képességeit megtartja).

Lovag szintje	Bónusz ÉK	Természetes páncél módosító	Erő módosító	Int	Speciális
5-7	+2	+4	+1	6	Empatikus kapcsolat, függőbb elugrás, osztozás a varázslatokon, osztozás mentőkön
8-10	+4	+6	+2	7	Gyorsabb haladás
11-14	+6	+8	+3	8	<i>Parancsolás</i> fajtabelieknek
15-20	+8	+10	+4	9	Mágia-ellenállás

Lovag hátasa alapok: Használd az alap élőlény statisztikát, de módosítsd őket a táblázatban és alább megadottak szerint.

Bónusz ÉK: Extra nyolc-oldalú (d8) Életerő Kocka, amelyek mindegyikéhez hozzájön az Egészség-módosító, mint normálisan. A bónusz ÉK növeli a hátas alap támadás bónuszát és mentőit. A hátas alap támadás bónusza megfelel az ÉK-jával azonos szintű pap alap támadás bónuszával. A hátasnak jó Állóképesség és Reflex mentője van (mint egy az ÉK-jával azonos szintű karakternek). A szörny fejlődésnek megfelelően a bónusz ÉK-val képzettségpontot és képességeket is kap a hátas.

Természetes páncél módosító: Az itt feltüntetett érték növeli a hátas természetes Védő Értékét.

Erő módosító: Add ezt az értéket a hátas Erő tulajdonságához.

Int: A hátas Intelligencia tulajdonsága.

Empatikus kapcsolat (TfK): A lovag hátasával empatikus kapcsolatban van, ami egészen 1 mérföldig hat. A lovag nem láthat a hátas szemén keresztül, de kommunikálhat vele a kapcon keresztül.

Megjegyzendő, hogy még az intelligens hátasok is máshogy látják a világot, így félreértések mindig adódhatnak.

Az empatikus kapcsolat miatt a lovag is ugyanolyan módon kapcsolódhat egy tárgyhoz, vagy helyhez, ahogyan a hátasa teszi, csakúgy mint egy mester és famulusa esetében (lásd famulusok részt).

Függőbb elugrás (Kü): Ha a hátas ki van téve egy olyan hatásnak, amely Reflex mentődobást engedélyez a számára a sebzés megfelelésére, a hátas csak a sebzés felét kapja meg sikertelen mentődobás esetén, és egyáltalán nem sérül, ha mentődobása sikeres.

Osztozás a varázslatokon: A lovag dönthet úgy, hogy bármely varázslat (de nem varázslat-szerű képesség), amelyet magára varázsol, hasson a hátasra is. A hátasnak 5 lábön belül kell tartózkodnia, hogy kiterjedhessen rá a hatás. Ha a hatás időtartama nem azonnali, a varázslat hatása megszűnik a hátason, ha az 5 lábnál messzebbre kerül a lovagtól, és nem kezd el újra működni, ha visszatér a lovag közelébe. Ezen felül a lovag bármilyen "te magad" célpontú varázslatot rámondhat a hátasra (mint érintéses hatótávú varázslatot), még azokat is, amelyek normális esetben nem hatnának a hátas fajtajára (mágikus bestia).

Osztozás mentőkön: Minden mentőjéhez a hátas maga vagy a lovag alap mentőit használhatja, amelyik a magasabb. A hátas saját tulajdonság módosítóit adja hozzá a mentőkhöz, és nem kapja meg a lovag egyéb mentőmódosítóit.

Gyorsabb haladás (Ex): A hátas alap sebessége 10-al megnövekszik.

Parancsolás fajtabelieknek (Vsz): Minden két lovag szint után naponta egyszer a hátas képes ezzel a képességgel körülbelül azonos típusú állatoknak parancsolni (a lovak közé érve a pónikat, öszvéreket és szamarakat is), feltéve, hogy a célállat kevesebb ÉK-val rendelkezik, mint a hátas. A képesség úgy működik mint a *parancsvarázs*, de használatához a hátasnak NF 21 elleni sikeres Összpontosítás próbát kell tenni, ha közben lovagolnak rajta. Ha a próba sikertelen, akkor a képesség nem működik, de a napi használat számát csökkenti. Minden célpont Akaraterő mentőt (NF 10 + 1/2 lovag szintje + lovag Karizma módosítója) tehet a hatás ellen.

Mágia-ellenállás (Ex): A hátas mágia-ellenállása a lovag szintje +5 értékű. Hogy a hátasra hatással legyen, egy mágiahasználónak varázshasználó szint próbájával (1d20 + varázshasználói szint) túl kell dobnia a hátas mágia-ellenállását.

MÁGUS

Jellem: Bármilyen

Életerő Kocka: d4

Induló pénz: 3d4 x 10 arany

Kasztképzettségek: A Mágus kaszt képzettségei (és a hozzájuk tartozó alaptulajdonság) az Átverés (Kar),

Ismeret (mágia) (Int), Mesterség (Int), Összpontosítás (Áll), Szakma (Ből) és Varázslatismert (Int).

Képzettségpont első szinten: (2 + Int módosító) x 4

Képzettségpont minden további szinten: 2 + Int módosító

Fegyverismeret, vértviselet: A mágusok képzettek az egyszerű fegyverek forgatásában. Nem képzik ki őket egyetlen vért, vagy pajzs használatára sem. A mágusok gesztikulációját minden vért akadályozza, ezért azoknál a varázslatoknál, amelyeknek van mozdulat komponense, megadott varázsröntési esélyekkel kell számolni.

Szint	Alap Támadás bónusz	Áll.	Ref.	Akr.	Specialitás	Napi varázslat									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+0	+0	+2	Famulus Idézés	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+0	+3		6	4	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+1	+1	+1	+3		6	5	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	+1	+1	+4		6	6	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+2	+1	+1	+4		6	6	4	-	-	-	-	-	-	-
6	+3	+2	+2	+5		6	6	5	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	+2	+2	+5		6	6	6	4	-	-	-	-	-	-
8	+4	+2	+2	+6		6	6	6	5	3	-	-	-	-	-
9	+4	+3	+3	+6		6	6	6	6	4	-	-	-	-	-
10	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	5	3	-	-	-	-
11	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	6	4	-	-	-	-
12	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	5	3	-	-	-
13	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	6	4	-	-	-
14	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	5	3	-	-	-
15	+7/+2	+5	+5	+9		6	6	6	6	6	6	6	4	-	-
16	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	5	3	-	-
17	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	6	4	-
18	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	5	3	-
19	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	+10/+5	+6	+6	+12		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Mágus ismert varázslatok

Szint	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	5	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
4	6	3	1	-	-	-	-	-	-	-
5	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
6	7	4	2	1	-	-	-	-	-	-
7	7	5	3	2	-	-	-	-	-	-
8	8	5	3	2	1	-	-	-	-	-
9	8	5	4	3	2	-	-	-	-	-
10	9	5	4	3	2	1	-	-	-	-
11	9	5	5	4	3	2	-	-	-	-
12	9	5	5	4	3	2	1	-	-	-
13	9	5	5	4	4	3	2	1	-	-
14	9	5	5	4	4	3	2	1	-	-
15	9	5	5	4	4	4	3	2	-	-
16	9	5	5	4	4	4	3	2	1	-
17	9	5	5	4	4	4	3	3	2	-
18	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

Varázslatok: Egy mágus varázslói varázslatokat varázsol, amelyek a mágus varázslatlistán szerepelnek. Bármely varázslatot el tudja varázsolni, amelyeket ismer anélkül, hogy azt korábban memorizálta volna. Egy varázslat megtanulásához, vagy elvarázslásához a mágusnak rendelkeznie kell minimum 10 + a varázslat szintje Karizma értékkel. A mágus varázslatai elleni mentődobás Nehézségi foka 10 + a varázslat szintje + a mágus Karizma módosítója.

Mint más mágiahasználó, a mágus is csak egy bizonyos számú varázslatot képes naponta elvarázsolni minden varázslatszintről. Az alap napi varázslatainak számát a fenti táblázat tartalmazza. Ezen felül bónusz varázslatokat kaphat, ha magas Karizma értékkel rendelkezik.

A mágus ismert varázslatainak száma erősen korlátozott. Egy mágus a játékot négy 0. és két 1. szintű, maga által választott, varázslattal kezdi. Minden további mágus szinten egy, vagy több új varázslatra tesz szert, ahogyan azt a *Mágus ismert varázslatok* táblázat mutatja. (Ellentétben a naponta használható varázslatainak számával, az ismert varázslatok számát a Karizma nem befolyásolja, a *Mágus ismert varázslatok* táblázat értékei fixek.)

Ezek lehetnek egyszerű varázslatok, amelyeket a mágus/varázsló varázslatlistáról választ, vagy lehetnek szokatlan varázslatok is, amelyeket a mágus tanulással sajátított el. Azonban a mágus így sem tanulhat meg sem gyorsabban egy varázslatot, mint a normál módszer szerint, sem több varázslatot nem sajátíthat el.

A 4. szint elérése után, és azután minden páros (a mágus kasztban lépett) szinten (6., 8., és így tovább), a mágus választhat egy új varázslatot egy másik helyére, amit már ismer. Ekkor a mágus "elveszíti" a régi varázslatot cserébe az újért. Az új varázslatnak a szintje meg kell egyezzen a lecserélt varázslatével, és legkevesebb két szinttel alacsonyabbnak kell lennie, mint a legmagasabb szintű varázslat, amelyet a mágus képes elvarázsolni. Egy mágus egy adott varázslatszintről csak egy varázslatot cserélhet ki, de választania kell, hogy vagy új varázslatot tanul, vagy kicserél egy varázslatot az adott szinten.

Egy varázslóval, vagy pappal ellentétben a mágusnak nem kell előre memorizálnia a varázslatait. Bármely varázslatát elvarázsolhatja bármikor, feltéve, hogy nem használta még el a napi varázslathelyeit az adott varázslatszintről. Nem kell előre eldöntenie, hogy melyik varázslatát fogja elvarázsolni.

Famulus idézés: A mágus szerezhet magának egy famulust (lásd lentebb). Ez 24 órájába kerül, és 100 arany értékű összetevőt igényel. A famulus egy kis állat, mágikus, kivételesen ellenálló és intelligens változata. A lény szolgaként és társként szolgál.

A mágus választhatja ki a famulus fajtáját. Ahogy a mágus fejlődik, úgy erősödik a famulusa is.

Ha a famulus meghal, vagy a mágus elbocsátja, a mágusnak Állóképesség mentőt kell tennie 15-ös NF ellen. Sikertelenség esetén annyiszor 200 TP-ot veszít, ahány szintű a mágus kasztban, siker esetén ennek csupán a felét. A mágus tapasztalati pontjainak száma nem csökkenhet 0 alá a famulus elvesztése, vagy elbocsátása által. A megölt vagy elküldött famulus helyébe nem lehet újat hívni egy év és egy napig. A megölt famulusokat fel lehet támasztani, akár egy halott karaktert, ebben az esetben a famulus nem veszít sem szintet, sem Egészség pontot.

Azoknak karaktereknek, akiknek egynél több kasztjából is meg van a famulusidézés képessége, azoknak sem lehet egynél több famulusa.

FAMULUSOK

A famulus egy átlagos állat, amely mágikus lényé válik, és új erőket kap, amikor egy mágus vagy egy varázsló a szolgálatába fogadja. Megőrzi korábbi külalakját, Életerő Kockáját, alap támadás módosítóját, alap mentőit, képzettségeit, képességeit, de mágikus teremtménynek tekintendő, nem normál állatnak. Csakis egy normális, módosítatlan állat válhat famulussá. Ezáltal például egy állati társ nem lehet famulus.

A famulus speciális képességeket ruházhat át mesterére (egy mágusra vagy varázslóra), amint azt a lentebbi táblázat is mutatja. Ezen speciális képességek csak akkor alkalmazhatóak, ha a famulus és mestere nincs távolabb egymástól, mint 1 mérföld.

Ha a karakternek több kasztjában is meg van a famulusidézés képesség, akkor a famulus mestere szintjétől függő tulajdonságai szempontjából a famulusidézés képességgel rendelkező kasztok összes szintje számít.

Famulus	Specialitás
Denevér	A mester +3 bónuszt nyer a Hallgatóság próbáira
Macska	A mester +3 bónuszt nyer a Csendes mozgás próbáira
Sólyom	A mester +3 bónuszt nyer az Észlelés próbáira nappali fényben
Gyík	A mester +3 bónuszt nyer a Mászás próbáira
Bagoly	A mester +3 bónuszt nyer az Észlelés próbáira gyenge fényben
Patkány	A mester +2 bónuszt nyer az Állóképesség mentődobásaira
Holló ¹	A mester +3 bónuszt nyer az Értékbecslés próbáira
Kígyó ²	A mester +3 bónuszt nyer az Átverés próbáira
Varangy	A mester +3 Életerő pontot kap
Menyét	A mester +2 bónuszt nyer a Reflex mentődobásaira

¹ A holló famulus képes egy, a mester által választott nyelven beszélni (Természetfeletti képesség)

² Pöttöm méretű vipera.

Famulus értékei: Használd az érintett lény alap statisztikáit, de vedd figyelembe a következő változásokat:

Életerő kocka: Az Életerő kockától függő hatásoknál a varázsló karakter szintje és a famulus ÉK-ja közül a magasabbat kell figyelembe venni.

Életerő pontok: A famulus életerő pontja a fele a mesterének (nem beleértve az ideiglenes életerő pontokat), lefelé kerekítve, az aktuális ÉK-ját figyelmen kívül hagyva.

Támadások: Használd a mester alap támadás módosítóját, beleszámolva az összes kasztját. Használd a famulus Ügyesség vagy Erő módosítóját, amelyik a nagyobb, hogy megkapd a famulus természetes közelharci támadás módosítóját. Sebzése megegyezik az azonos fajta lény sebzésével.

Mentődobások: Minden mentődobásnál válaszd vagy a famulus (Állóképesség +2, Reflex +2, Akaraterő +0), vagy a mester alap mentődobás módosítóit, amelyik a jobb. A famulus saját tulajdonság módosítóit használja a mentőhöz, és mestere nem kapja meg mestere más mentőmódosítóit, amivel az rendelkezhet.

Képzettséget: Használd az állat fajtájának megfelelő képzettségeket, vagy a mester képzettségeit (mindig amelyik jobb). Minden esetben a famulus a saját tulajdonság módosítóit kell alkalmazni. A famulus képzettség módosítóinak ellenére, néhány képzettség használata meghaladhatja a famulus képességeit.

Famulus képességeinek leírása: Minden famulus rendelkezik különleges képességekkel (vagy megosztanak képességeket a mesterükkel) a mesterük karakter szintjétől függően, amint azt az alábbi táblázat mutatja. A táblázatban feltüntetett képességek kumulatívak.

Természetes vértezet módosító: Ez a szám a famulus Védő Értékét javítja.

Int: A famulus Intelligencia értéke.

Éberség (Kü): Amíg a famulus nincs karnyújtásnál távolabb a mesterétől, az rendelkezik az Éberség képességgel.

Fürgébb elugrás (Kü): Ha a famulus ki van téve egy olyan hatásnak, amely Reflex mentődobást engedélyez a számára a sebzés megfelezésére, a famulus csak a sebzés felét kapja meg sikertelen mentődobás esetén, és egyáltalán nem sérül, ha mentődobása sikeres.

Osztozás a varázslatokon: A mester dönthet úgy, hogy bármely varázslat (de nem varázslat-szerű képesség), amelyet magára varázsol, hasson a famulusra is. A famulusnak 5 lábón belül kell tartózkodnia, hogy kiterjedhessen rá a hatás. Ha a hatás időtartama nem azonnali, a varázslat hatása megszűnik a famuluson, ha az 5 lábnál messzebbre kerül a varázslótól, és nem kezd el újra működni, ha visszatér a mestere közelébe. Ezen felül a mester bármilyen "te magad" célpontú varázslatot rámondhat a famulusra (mint érintéses hatótávú varázslatot), még azokat is, amelyek normális esetben nem hatnának a famulus fajtájára (mágikus bestia).

Empatikus kapcsolat (TfK): A mesternek 1 mérföldön belül empatikus kapcsolata van famulusával. A mester nem lát a famulus szemével, de empatikus úton képes vele kommunikálni. Mivel ez egy korlátozott természetű kapcsolat, a famulus csak általános érzelmi tartalmat közvetíthet a mesterének. Az empatikus kapcsolat miatt a mester is ugyanolyan módon kapcsolódhat egy tárgyhoz, vagy helyhez, ahogyan a famulus teszi.

Érintéses varázslat közvetítése (TfK): Ha a mester 3. vagy magasabb szintű, a famulus képes számára az érintéses varázslatokat közvetíteni. Ha a mester érintéses varázslatának elvarázslásakor a mester és a famulusa közvetlen kapcsolatban állnak, a mester kijelölheti a famulusát "érintőként". Ezután a famulus használhatja a varázslatot, mintha csak a mestere tenné. Ha a mester új varázslatot varázsol el, mielőtt az előző varázslat véget érne, az megszűnik.

Beszéd a mesterrel (Kü): Ha a mester 5. vagy magasabb szintű, képes szóban kommunikálni a famulusával, mintha csak közös nyelvet használnának. Más lények nem értik a társalgásukat mágikus segítség nélkül.

Beszéd fajtájabeliikkel (Kü): Ha a mester 7. vagy magasabb szintű, a famulus képessé válik beszélni a hozzávetőlegesen fajtájával (beleértve a vad változatokat is): denevérek denevérekkel, patkányok rágcsálókcal, macskák a macskafélékkel, sólymok baglyok és hollók a madarakkal, gyíkok és kígyók a hüllőkkel, varangyok a kétlábúkkal, menyétek hasonló teremtményekkel (menyétekkel, nyércekkel, görényekkel, hermelinokkal, borzokkal és rozsomákokkal). A kommunikációt időnként behatárolhatja a beszélgetőtárs intelligenciája.

Mágia-ellenállás (Kü): Ha a mester 11. vagy magasabb szintű, a famulus mágia-ellenállásra tesz szert, ami egyenlő a mester szintje + 5 ponttal. Ha egy varázshasználó kíván hatni a famulusra, akkor varázshasználói próbát kell tennie (1d20 + varázshasználói szint), aminek el kell érnie a famulus mágia-ellenállását, különben a varázslata nem hat a famulusra.

Famulus fűrkészése (VSz): Ha a mester 13. vagy magasabb szintű, akkor fűrkészhet saját famulusa után (mintha fűrkészvarázst használt volna) naponta egy alkalommal.

Mester kaszt szintje	Természetes VÉ módosító	Int	Speciális
1-2	+1	6	Éberség, Fürgébb elugrás, Osztozás a varázslatokon, Empatikus kapcsolat
3-4	+2	7	Érintéses varázslat közvetítése

5-6	+3	8	Beszéd a mesterrel
7-8	+4	9	Beszéd fajtájabeliekkel
9-10	+5	10	-
11-12	+6	11	Mágia-ellenállás
13-14	+7	12	Famulus fürkészése
15-16	+8	13	-
17-18	+9	14	-
19-20	+10	15	-

PAP

Jellem: Egy pap jelleme legfeljebb egy "lépésnyire" térhet el az istene jellemétől, és legfeljebb egy tengelyen. Egy pap valószínűleg nem lesz semleges jellemű, hacsak istene nem semleges.

Életerő Kocka: d8

Induló pénz: d4 x 10 arany

Kaszt képzettségek: Diplomácia (Kar), Gyógyítás (Böl), Ismeret (mágia) (Int), Ismeret (történelem) (Int), Ismeret (vallás) (Int), Ismeret (síkok) (Int), Mesterség (Int), Összpontosítás (Egs), Szakma (Böl) és Varázslatismeret (Int).

Szférák és kasztképzettségek: A különböző szférák különböző újabb kasztképzettségeket adnak a fentebb felsorolt kasztképzettségekhez: Állat, vagy a Növény szféra: Ismeret (Természet) (Int); Tudás szféra: minden Ismeret (Int); Utazás szféra: Túlélés (Böl); Trükk szféra: Átverés (Kar), Álcázás (Kar) és Rejtőzés (Ügy). Bővebb információkért lásd az *Istenek, szférák és szféra varázslatok* részt lentebb.

Képzettségpont első szinten: (2 + Int módosító) x 4

Képzettségpont minden további szinten: 2 + Int módosító

Fegyverismeret, vértviselet: A papok képzettek az egyszerű fegyverek, és minden vérttípus használatában (könnyű, közepes, nehéz), valamint tudják használni a pajzsokat is (kivéve az íjászpajzsot).

A Háború szférát választó pap bónuszként kap egy Fegyverfókusz képességet az istene szent fegyverére. Ha a fegyver a Harci fegyverek közé tartozik, akkor a pap megkapja az adott Harci fegyver forgatása képességét is.

Szint	Alap Támadás bónusz	Áll.	Ref.	Akr.	Specialitás	Napi varázslat	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+2	+0	+2	Élőholt üzés vagy irányítás	3	1+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+3	+0	+3		4	2+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	+3	+1	+3		4	2+1	1+1	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+3	+4	+1	+4		5	3+1	2+1	-	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	+4	+1	+4		5	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-	-	-	-
6	+4	+5	+2	+5		5	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-	-	-	-
7	+5	+5	+2	+5		6	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-	-	-
8	+6/+1	+6	+2	+6		6	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-	-	-
9	+6/+1	+6	+3	+6		6	4+1	4+1	3+1	2+1	2+1	-	-	-	-	-
10	+7/+2	+7	+3	+7		6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-	-
11	+8/+3	+7	+3	+7		6	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-
12	+9/+4	+8	+4	+8		6	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-
13	+9/+4	+8	+4	+8		6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-
14	+10/+5	+9	+4	+9		6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9		6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11		6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11		6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12		6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1

Aura (Kü): A kaotikus, gonosz, törvényes vagy jó jellemű istenek papjai az istenük jellemének megfelelő kisugárzás veszi körül (lásd a *Gonosz érzékelése* varázslatot a részletekért). Azon papok, akik nem kötődnek egyetlen istenhez sem, de valamely jellemet (Kaotikus, Gonosz, Törvényes vagy Jó) követik, ugyanilyen

kisugárzással rendelkeznek.

Varázslatok: A papok papi varázslatokat használnak, amelyeket a pap varázslatlistájáról választanak ki. Viszont a jellemük behatárolhatja a memorizálható varázslatok körét, azaz a jellemükkel, illetve morális, vagy etikai értékrendjükkel ellentétes varázslatokat nem használnak (lásd a *Káosz, törvény, gonosz, jó varázslatokat* lentebb). A papnak memorizálnia kell a varázslatait, hogy később használhassa azokat.

Hogy egy varázslatot memorizálhasson, vagy használhassa azt, a pap Bölcsességének legalább 10 + a varázslat szintjének kell lennie. A varázslat elleni mentődobás NF-a pedig 10 + a varázslat szintje + a pap Bölcsességmódosítója.

Mint a többi mágiahasználó, a pap is csak meghatározott számú varázslatot képes használni naponta. A napi varázslatainak a száma a fentebbi táblázatban látható, ezen felül természetesen megkapja a Bölcsességből eredő bónusz varázslatokat is. A pap minden általa ismert varázslatszinten kap egy plusz szféra varázslatot az első szinttől kezdve. Mikor a pap erre a helyre memorizál varázslatot, azt csak az általa választott két szféra varázslatlistájából választhatja (lásd az *Istenek, szférák és szféra varázslatok* részt lentebb).

A papok meditáció és ima útján memorizálják varázslataikat. Minden papnak ki kell választania egy időpontot, amikor egy órát tölt csendes nyugalomban, hogy az elhasznált varázslatait visszanyerhesse. A pihenéssel töltött idő ebből a szempontból nincs hatással a papok memorizációjára. A pap bármely a listáján szereplő varázslat memorizálására és elmondására képes, feltéve, hogy elérte a megfelelő szintet, de ki kell választania az adott napon felhasználandó varázslatokat.

Istenek, szférák és szféra varázslatok: A pap istene hatással van a jellemére, a pap által üzhető mágiára, értékrendjére és arra, hogy miként viszonyul másokhoz. A papnak az istene befolyása alá tartozó szférák közül kettőt ki kell választania a karakter létrehozásakor. A pap választhat egy jellem szférát is (Káosz, Gonosz, Törvény, Jó), de csak akkor, ha a szféra megegyezik a saját jellemével.

Ha a pap nem kötődik egy adott istenhez, akkor is választhat két szférát, de ezek ebben az esetben inkább a szellemi irányultságából, és a képességeiből adódnak. A jellem szférák korlátozásai erre az esetre is vonatkoznak.

A szférák minden varázslatszinten egy ún. szféra varázslathoz biztosítanak hozzáférést, valamint bizonyos adományokhoz. Ezeket az adományokat a pap mindkét választott szférájából megkapja. A pap mindkét szférájából csak egy-egy varázslatot kap minden varázslatszinten, de azt memorizáláskor kell eldöntenie, hogy melyiket kívánja aznap használni. Ha az adott szféra varázslat csak a szféra varázslatlistáján szerepel, akkor csak a szféra varázslat helyre memorizálhatja azt.

Spontán varázslás: Egy jó pap (vagy egy jó jellemű isten semleges papja) a memorizált varázslatainak elraktározott energiáját átalakíthatja gyógyító varázslatokká, anélkül, hogy azokat előre bememorizálta volna. A pap "elereszti" az adott varázslatot (nem lehet szféra varázslat), és ezzel egy időben létrehoz egy legfeljebb az "eleresztett" varázslattal megegyező szintű gyógyító varázslatot (gyógyító varázslatnak minősül minden olyan varázslat, amelynek nevében szerepel a "sebek gyógyítása" kifejezés).

A gonosz papok (illetve a gonosz istenséget szolgáló semleges papok), nem gyógyító, hanem sebkozó varázslatokká képesek a tárolt energiát átalakítani (a varázslat nevében az "sebek okozása" kifejezés szerepel).

Ha a pap nem jó és nem gonosz, és az istene sem jó, sem nem gonosz, akkor a játékos választása szerint gyógyító, vagy sebkozó varázslatokká konvertálhatja a varázsenergiát. Ha a játékos ezt eldöntötte, akkor már nem lehet megmászítani. Ez a választás egyben azt is meghatározza, hogy az adott karakter elúzi az élőholtakat, vagy parancsol nekik.

Káosz, gonosz, jó és törvényes varázslatok: A pap nem képes sem a saját, sem az istenének (ha van neki) a jellemével ellentétes varázslatok használatára. Ha egy varázslat egy bizonyos jellemhez kötődik, azt a káosz, gonosz, törvény, vagy jó típussal jelezzük a leírásában.

Élőholtak üzése, vagy irányítása (TfK): Minden pap, függetlenül a jellemétől, képes az élőholtak befolyásolására, azáltal, hogy hitének energiáit a szent (vagy szentségtelen) szimbólumának segítségével fókuszálja (lásd az *Élőholtak üzése vagy megfélemezése* részt a *Speciális támadások* fejezetben).

Egy jó pap (vagy egy olyan semleges jellemű pap, aki jó istent szolgál) képes megsemmisíteni az élőholtakat. Egy gonosz pap (vagy egy semleges pap, aki gonosz istent szolgál) viszont irányítani képes az élőholtakat. Egy semleges jellemű isten semleges jellemű papja eldöntheti, hogy a jó, vagy a gonosz papok útját követi. Mikor ezt eldöntötte, onnantól a döntés már nem megmászható. Ez a döntés hatással van arra is, hogy a varázslatait gyógyító, vagy sebkozó varázslatokkal helyettesítheti (lásd fentebb).

Egy pap naponta 3 + a Karizma módosító-szor próbálhat meg élőholtakat üzni. Ha a pap az Ismeret (Vallás) képzettségben legalább 5 szintet szerzett, akkor üzéspróbájára +2 bónuszt kap.

Bónusz nyelvek: A pap bónusz nyelvei közé tartoznak a következők: Mennyei, Mélységi és Pokoli (a jó, a kaotikus gonosz, és a törvényes gonosz külvilági lények által beszélt nyelvek). Ezek a nyelvek a karakter

fajából adódó nyelveken felül számítanak.

Volt pap

Ha a pap súlyos vétséget követ el az istene által meghatározott viselkedési kódex ellen, akkor elveszti minden varázslatát, és a kaszt képességeit, kivéve a pajzs és a vért használatra vonatkozó képességeket, valamint az egyszerű fegyverek forgatásának képességét. Ezek után az adott isten papjaként a továbbiakban már nem léphet szintet, amíg le nem vezekli a bűnét (lásd a *Vezeklés* varázslatot).

SZERZETES

Jellem: Bármely törvényes

Életerő Kocka: d8

Induló pénz: d4 x 10 arany

Kaszt képzettségek: Akrobatika (Ügy), Csendes mozgás (Ügy), Diplomácia (Kar), Egyensúly (Ügy), Előadóművészet (Kar), Emberismeret (Kar), Észlelés (Böl), Hallgatóság (Böl), Ismeret (mágia) (Int), Ismeret (vallás) (Int), Mászás (Erő), Mesterség (Int), Összpontosítás (Egs), Rejtőzés (Ügy), Szabadulóművészet (Ügy), Szakma (Böl), Ugrás (Erő) és Úszás (Erő).

Képzettségpont első szinten: (4 + Int módosító) x 4

Képzettségpont minden további szinten: 4 + Int módosító

Fegyverismeret, vértviselet: A szerzetesek képzettek a bunkó, a számszerij (könnyű és nehéz), a tör, a kézibalta, a dárda, a kama, a nunchaku, a kétkezes husáng, a sai, a suriken, a siangham és a parittyá használatában. A szerzeteseket nem képzik ki a vérték viselésére, illetve a pajzsok használatára. Mikor a szerzetes vértet visel, vagy pajzsot fog, vagy közepes, vagy nehéz megterhelés alatt van, akkor elveszíti a VÉ bónuszát, gyors mozgását, valamint a Sorozás képességét is.

Szint	Alap támadás bónusz	Áll.	Ref.	Akr.	Specialitás	Sorozás támadás bónusz	Pusztakezes sebzés	Védekezés bónusz	Mozgásbónusz
1	+0	+2	+2	+2	Bónusz képesség, Sorozás, Fegyvertelen harc	-2/-2	1d6	+0	+0 láb
2	+1	+3	+3	+3	Bónusz képesség, Elugrás	-1/-1	1d6	+0	+0 láb
3	+2	+3	+3	+3	Csendes elme	+0/+0	1d6	+0	+10 láb
4	+3	+4	+4	+4	Kí csapás (mágia), Lassított esés 20 láb	+1/+1	1d8	+0	+10 láb
5	+3	+4	+4	+4	Test tisztasága	+2/+2	1d8	+1	+10 láb
6	+4	+5	+5	+5	Bónusz képesség, Lassított esés 30 láb	+3/+3	1d8	+1	+20 láb
7	+5	+5	+5	+5	Test teljessége	+4/+4	1d8	+1	+20 láb
8	+6/+1	+6	+6	+6	Lassított esés 40 láb	+5/+5/+0	1d10	+1	+20 láb
9	+6/+1	+6	+6	+6	Függébb elugrás	+6/+6/+1	1d10	+1	+30 láb
10	+7/+2	+7	+7	+7	Kí csapás (törvényes), Lassított esés 50 láb	+7/+7/+2	1d10	+2	+30 láb
11	+8/+3	+7	+7	+7	Gyémánt test, Jobb sorozás	8/+8/+8/+3	1d10	+2	+30 láb
12	+9/+4	+8	+8	+8	Hatalmas lépés, Lassított esés 60 láb	9/+9/+9/+4	2d6	+2	+40 láb
13	+9/+4	+8	+8	+8	Gyémánt lélek	9/+9/+9/+4	2d6	+2	+40 láb
14	+10/+5	+9	+9	+9	Lassított esés 70 láb	+10/+10/+5/+0	2d6	+2	+40 láb
15	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Rezgő tenyér	+11/+11/+11/+6/+1	2d6	+3	+50 láb

16	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Kí csapás (adamantit), Lassított esés 80 láb	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+50 láb
17	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Időtlen test, A Nap és a Hold nyelve	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+50 láb
18	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Lassított esés 90 láb	+13/+13/+13/+8/+3	2d8	+3	+60 láb
19	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Üres test	+14/+14/+14/+9/+4	2d8	+3	+60 láb
20	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Tökéletes én, Lassított esés bármilyen magasság	+15/+15/+15/+10/+5	2d10	+4	+60 láb

VÉ bónusz (Kü): Ha a szerzetes nem visel vértet, és nincs megterhelve sem, a szerzetes hozzáadhatja Bölcsesség bónuszát (ha van) a VÉ-hez. Ezen túl, a szerzetes az 5. szint elérésekor kap +1 VÉ bónuszt. Ez a bónusz minden további 5 szint elérésekor eggyel növekszik (azaz, +2 10. szinten, +3 15. szinten és +4 20. szinten).

Ezek a VÉ bónuszok az érintés támadások ellen is alkalmazhatóak, valamint akkor is működnek, ha a szerzetes készületlen. Viszont mindezen bónuszokat elveszíti, ha mozdulatlan, vagy magatehetetlen, ha vértet visel, pajzsot fog, vagy közepes, vagy nehéz megterhelés alatt van.

Sorozás (Kü): Ha fegyvertelen, a szerzetes egynél több ütést is bevihet, természetesen ennek az ütések pontossága látja kárát. Ha így tesz, akkor egy extra támadást dobhat a körben a legmagasabb támadásbónuszával, de -2 büntetés jár minden a körben dobott további támadódobására. Ezek a támadásbónuszok a táblázat *Sorozás támadásbónuszok* oszlopában vannak feltüntetve. A büntetés egy körig tart, vagyis a szerzetes megszakító támadásaira is vonatkoznak. Mikor a szerzetes eléri az 5. szintet a kasztjában, ez a büntetés -1-re csökken, 9. szinten pedig teljesen eltűnik. A *Sorozás* képesség alkalmazásakor a szerzetesnek teljes támadás cselekedetet kell végrehajtania.

Ha ezt a képességet szeretné használni, a szerzetes csak pusztá kézzel, vagy a speciális szerzetes fegyverek egyikével (kama, nunchaku, vívóbot, sai, suriken és siangham) támadhat. A speciális szerzetes fegyvereket, és a pusztá kezét felváltva is használhatja a szerzetes a sorozáskor. Ha a *Sorozásra* fegyvert használ, a szerzetes a teljes erőbónuszát (nem a másfélszeresét, és nem a felét) hozzáadhatja az összes sikeres támadás sebzéséhez. függetlenül attól, hogy van-e fegyver ténylegesen az egyik, vagy mindkét kezében. A szerzetes Sorozásra nem használhat más fegyvert, csak a speciális szerzetes fegyvereket.

A kétkezes bot esetében annak mindkét vége külön fegyvernek számít a *Sorozás* alkalmazásának szempontjából. Ámbár a bot kétkezes fegyver, a *Sorozáskor* a szerzetes beszúrhat pusztakezes támadásokat is a sorba, feltéve, hogy erre még maradt támadása.

Mikor a szerzetes eléri a 11. szintet, a *Sorozás* képesség új szintre fejlődik. Ettől a szinttől nem egy, hanem két támadást kap a szerzetes a legmagasabb támadás bónuszával.

Fegyvertelen harc: Első szinten a szerzetes megkapja a *Képzett pusztakezes harc* képességet. A szerzetes támadhat az ökleivel, a könyökével, a térdével vagy a lábával. Magyarul, a szerzetes akkor is képes "pusztakézzel" harcolni, ha mindkét keze tele van. A szerzetessel kapcsolatban nem értelmezhető a "rögtönzött fegyver", ha pusztakézzel támad. A szerzetes természetesen a pusztakezes támadásai sebzéséhez a teljes erőbónuszát hozzáadhatja.

Általában a szerzetes pusztakezes ütése halálos sebzést okoz, de a szerzetes dönthet úgy is, hogy nem-halálos sebzést okoz csak, és ekkor sem kap semmilyen büntetést a támadó dobásaira. Ugyanígy, birkózás közben is dönthet, hogy halálos, vagy nem-halálos sebzést okoz.

A szerzetes "pusztakeze" egyaránt minősülhet természetes és mesterséges fegyvernek is, minden olyan varázslat és hatás szempontjából, amelyek a természetes, vagy mesterséges fegyverek hatékonyságát növelik.

A szerzetes azon túl, hogy halálos sebzést képes okozni, még többet is sebez pusztakézzel, mint egy normál személy, ez a fentebb található táblázat *Pusztakezes sebzés* oszlopában található. Egy Kis termetű szerzetes kevesebbet sebez, egy Nagy termetű pedig többet. Ez a Kis, vagy Nagy termetű szerzetes sebzése táblázatban látható.

Szint	Sebzés (Kis termetű)	Sebzés (Nagy termetű)
1-3	1d4	1d8
4-7	1d6	2d6
8-11	1d8	2d8
12-15	1d10	3d6

16-19	2d6	3d8
20	2d8	4d8

Bónusz képesség: Első szinten a szerzetes választhat az *Ügyesebb birkózás*, vagy a *Kábító ököl* képességek között. Második szinten a *Harci reflexek*, vagy a *Nyilak eltérítése* között. Hatodik szinten pedig az *Ügyesebb lefegyverzés* és az *Ügyesebb földrevitel* között. A szerzetesnek, mikor ezeket a képességeket felveszi, nem kell törődnie azzal, hogy megvannak-e az adott képesség felvételének előfeltételei.

Elugrás (Kü): Második szinten a szerzetes képes a mágikus és más szokatlan támadásokra jobban reagálni. Ha sikeres Reflex mentődobást dob, akkor ha a hatás normálisan fele sebzést okozna, egyáltalán nem szenved sebesülést. Ez a képesség csak akkor működik, ha a szerzetes nem visel vértet, vagy csak könnyű vértet visel. Ha a szerzetes magatehetetlen, akkor nem alkalmazhatja ezt a képességet.

Gyors mozgás (Kü): Harmadik szinten a szerzetes kap hatáserősítő bónuszt a sebességére, ez a fenti táblázatban a vért nélküli *sebesség bónusz* oszlopban található meg. Ha vértet visel, vagy közepes, vagy nehéz megterheléssel mozog, nem kapja meg ezt a bónuszt.

Csendes elme: Harmadik szinten a szerzetes kap +2 bónuszt a mentődobására a bűbáj iskolába tartozó varázslatok ellen.

Kí csapás: Negyedik szinten a szerzetes pusztakezes támadásaiba már Kí energiát is képes belevinni. Emiatt a pusztakezes támadásai mágikusnak számítanak a sebzéscsökkentéssel rendelkező lények szemszögéből. A Kí csapás ereje növekszik a karakter szerzetesként elért szintjeivel együtt. Tizedik szinten a pusztakezes támadása törvényesnek minősül, 16. szinten pedig már adamantit fegyvernek, mind a sebzéscsökkentés, mind a keménység figyelmen kívül hagyásának szemszögéből.

Lassított esés (TfK): Negyedik szinten a szerzetes, ha egy faltól kartávolságban zuhan, képes lassítani az esést. Mikor először képes alkalmazni ezt a képességet (4. szinten), annyira le tudja lassítani a zuhanását, hogy olyan, mintha 20 lábbal alacsonyabbról esne le. Ez a képessége aztán erősödik a szintlépések során (vagyis növekszik a zuhanás magasságából levonható "magasság") egészen a 20. szintig, ahol a szerzetes, ha egy fal mellett zuhan le, bármekkora magasságból zuhan, egyáltalán nem sérül meg.

Test tisztasága (Kü): 5. szinten a szerzetes a mágikus, és természetfeletti betegségek kivételével minden betegségre immúnis lesz.

Test teljessége (TfK): 7. szinten, és e-fölött a szerzetes képes begyógyítani a saját sebeit. Naponta a szerzetesi kasztnban elért szintjeinek kétszeresét képes magán gyógyítani, és ezt több részben is megteheti.

Fürgőbb elugrás (Kü): 9. szinten a szerzetes elugrás képessége kiteljesedik. Továbbra sem sebesül egy sikeres Reflex mentődobás során, de most már a sikertelen mentődobás esetén is csak fél sebzést szenved. Természetesen a magatehetetlen szerzetes nem részesül ezen képességének az áldásaiból.

Gyémánt test (TfK): 11. szinten a szerzetes minden méregre immúnissá válik.

Hatalmas lépés (TfK): 12. szinten a szerzetes képes naponta egyszer mágikusan átlépni egyik helyről a másikra, mintha egy *Dimenziókapu* varázslatot használna. A varázslói szintje a varázslat szintfüggő paramétereinél a szerzetesi szintjének fele (lefelé kerekítve).

Gyémánt lélek (Kü): 13. szinten a szerzetes mágikus ellenállást szerez, amely a szerzetesi szintje + 10. Vagyis, ha varázslattal akarnak hatni a szerzetesre, akkor a varázslónak dobnia kell egy varázslói szint próbát (20 + a varázsló szintje), és ha a dobott eredmény, annyi, vagy több mint a szerzetes mágia-ellenállása, akkor a varázslat hat a szerzetesre.

Rezgő tenyér (TFK): 15. szinttől a szerzetes képes egy másik teremtmény testében olyan rezgéseket kelteni, amelyek halálosak lehetnek, ha a szerzetes is úgy akarja. Hetente egyszer használhatja ezt a képességét, és a használatát be kell jelentenie a támadódobás előtt. A konstrukciók, nyálkák, növények, élőhalottak, testetlen teremtmények, és a kritikus csapásra immúnis lények ellen ez a támadási mód nem hat. Ha a szerzetes támadásával eltalálja a célpontot, és sebez is rajta, akkor ezzel beülteti a *Rezgő tenyér* vibrációit a célpont testébe. Ezek után, a szerzetes egy későbbi időpontban megpróbálhatja megölni a célpontot, de a vibrációk elültetése, és kiteljesítése között legfeljebb annyi nap telhet el, mint amennyi a szerzetes szintje. A vibrációk kiteljesítéséhez (és a célpont megölésének megkísérléséhez) a szerzetesnek elég erre koncentrálnia (szabad cselekedet), és hacsak a célpont nem dob egy sikeres Állóképesség mentődobást (NF 10 + a szerzetes szintjének a fele + a szerzetes Bölcsesség módosítója), a célpont meghal. Ha a mentődobás sikeres, a célpontot ezek után nem fenyegeti az adott *Rezgő tenyér* támadás hatása, de természetesen egy másik ugyanilyen támadás még ettől hathat rá.

Időtlen test (Kü): A 17. szint elérése után a szerzetesre nem hatnak az öregedésből eredő tulajdonság büntetések, és nem lehet mágikus úton megöregíteni sem. Természetesen a 17. szint elérése előtt öregedésből kapott tulajdonság büntetések továbbra is érvényben maradnak. Az öregedésből származó bónuszok továbbra

is alkalmazandóak, és a szerzetes - annak ellenére, hogy fizikailag nem öregszik - meghal, ha eljön az ideje.

A Nap és a Hold nyelve (Kü): Egy 17. szintű szerzetes bármely élőlényel képes annak anyanyelvén kommunikálni.

Üres test (Kü): A 19. szintű szerzetes naponta szintnyi körig éterivé tud válni, mintha az *éteriség* varázslatot használná. Naponta többször is éterivé válhat, de összesen csak annyi kört tölthet az éteri síkon, ahányadik szintű.

Tökéletes én: 20. szinten a szerzetes mágikus teremtménnyé válik. Ezután már inkább minősül külvilági, mint humanoid (illetve a szerzetes eredeti fajának megfelelő) lénynek, a varázslatok, és a mágikus hatások szempontjából. Ez 10/mágia sebéstűréssel jár, vagyis minden olyan sebészből, amelyet nem mágikus fegyverrel okoznak, illetve minden olyan teremtmény természetes fegyverének a sebéséből, amely nem rendelkezik hasonló sebészcsökkentéssel, a szerzetes levonhat sebészenként 10-et. Viszont a többi külvilági lényvel ellentétben a szerzetest fel lehet támasztani, ha meghal.

Volt szerzetes

Ha a szerzetes jelleme nem-törvényesre változik, akkor többé nem vehet fel újabb szerzetes szintet, de megtarthatja az eddig elért képességeit.

Mint a többi kaszt tagjai, a szerzetes is lehet többkasztú, de a többkasztú szerzetes speciális korlátozások elé néz. Az a szerzetes, aki egy új kasztban lép szintet, vagy (ha már több kasztú) egy meglévő, kasztjában lép szintet, akkor többé nem léphet szintet szerzetesként, ámbár minden eddig elért szerzetesi képességét megtarthatja.

KALANDOR

Jellem: Bármilyen

Életeri Kocka: d6

Induló pénz: d4 x 10 arany

Kaszt képzettségek: A kalandor kaszt képzettségei a következők: Álcázás (Kar), Akrobatika (Ügy), Átverés (Kar), Csendes Mozgás (Ügy), Diplomácia (Kar), Egyensúly (Ügy), Előadóművészet (Kar), Emberismeret (Böl), Értékbecslés (Int), Észlelés (Böl), Hallgatóság (Böl), Hamisítás (Int), Információszerzés (Kar), Ismeret (helyi) (Int), Írásfejtés (Int), Keresés (Int), Kézügyesség (Ügy), Kötélhasználat (Ügy), Mászás (Erő), Megfélemlítés (Kar), Mesterség (Int), Rejtőzés (Ügy), Szabadulóművészet (Ügy), Szakma (Böl), Szerkezet hatástalanítása (Ügy), Ugrás (Erő), Úszás (Erő), Varázstárgyhasználat (Kar) és Zárnyítás (Ügy).

Képzettségpont első szinten: (8 + Int módosító) x 4

Képzettségpont minden további szinten: 8 + Int módosító

Fegyverismeret, vértviselet: A kalandorok képzettek minden egyszerű fegyver, plusz a kézi számszerj, a vívótőr, a rövidkard, a rövid íj és a bikacsök forgatásában. A kalandorok képzettek a könnyű páncélok viselésében, de nem képzettek a pajzsok használatában.

Szint	Alap Támadás bónusz	Áll.	Ref	Akr.	Specialitás
1	+0	+0	+2	+0	Orvtámadás +1d6, csapdakeresés
2	+1	+0	+3	+0	Elugrás
3	+2	+1	+3	+1	Orvtámadás +2d6, csapdaérezék +1
4	+3	+1	+4	+1	Ösztönös kitérés
5	+3	+1	+4	+1	Orvtámadás +3d6
6	+4	+2	+5	+2	Csapdaérezék +2
7	+5	+2	+5	+2	Orvtámadás +4d6
8	+6/+1	+2	+6	+2	Jobb ösztönös kitérés
9	+6/+1	+3	+6	+3	Orvtámadás +5d6, csapdaérezék +3
10	+7/+2	+3	+7	+3	Speciális képesség
11	+8/+3	+3	+7	+3	Orvtámadás +6d6
12	+9/+4	+4	+8	+4	Csapdaérezék +4
13	+9/+4	+4	+8	+4	Orvtámadás +7d6, speciális képesség
14	+10/+5	+4	+9	+4	

15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Orvtámadás +8d6, csapdaérvék +5
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Speciális képesség
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Orvtámadás +9d6
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Csapdaérvék +6
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Orvtámadás +10d6, speciális képesség
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	

Orvtámadás: Ha a kalandor olyan helyzetben találja az ellenfelét, hogy az képtelen hatékonyan védekezni, akkor képes egy létfontosságú testrésze összpontosítani a támadást, ezáltal extra sebzést okozni. A kalandor minden olyan esetben képes ezt a képességet használni, mikor az ellenfél elveszti a Védő Értékéből az Ügyesség bónuszát (ez független attól, hogy az alany van-e Ügyesség bónusza, vagy nincs), illetve akkor, ha a közrefogja a célpontot. Ez az extra sebzés az első szinten 1d6, és két kalandorszintenként 1d6-tal növekszik. Ámbár a kalandor képes kritikus találatot elérni egy orvtámadás során, az extra sebzés nem többszöröződik.

A távolsági támadással csak akkor lehet orvtámadást végrehajtani, ha a célpont legfeljebb 30 láb távolságra van a támadótól.

Bikacsökkel, vagy pusztakezes ütessel is lehet orvtámadást végrehajtani, de ebben az esetben az extra sebzés is nem-halálos sérülésként realizálódik. Az orvtámadás során nem képes a kalandor egy egyébként halálos sebzést okozó fegyverrel nem-halálos sebzést okozó orvtámadást végrehajtani, még akkor sem, ha az egyébként szokásos -4 büntetéssel támad.

A kalandor csak olyan élőlényekre használhatja az orvtámadást, amelyeknek az anatómiája alapján ismeri a sebezhető pontjait - az élőholtaknak, szerkezeteknek, nyálkáknek, növényeknek és testetlen lényeknek nincsenek létfontosságú testrészeik, ezért immúnisak a kritikus találatra, ezáltal nem lehet nekik orvtámadással extra sebzést okozni. A kalandornak látnia kell a célpontot, hogy kiszúrhatson rajta egy sebezhető pontot, és el kell, hogy érje azt. A takarásban levő lényre a kalandor nem alkalmazhatja az orvtámadást, és egy olyan lény végtagjait sem lehet orvtámadni, amelynek a létfontosságú részei nem elérhetőek.

Csapdakeresés: A kalandorok (és csak a kalandorok) használhatják Keresés képzettségüket csapdák felderítésére, mikor ennek NF-a nagyobb, mint 20. Egy nem-mágikus csapda megtalálásának a NF-a legalább 20, de lehet magasabb is, ha jól el van rejtve, egy mágikus csapda megtalálásának nehézsége 25 + a készítéséhez használt varázslat szintje.

A kalandorok (és csak a kalandorok) képesek a szerkezet hatástalanítása képzettséggel a mágikus csapdákat hatástalanítani. Ennek a Nehézségi Foka általában 25 + a létrehozásánál alkalmazott varázslat szintje.

Ha a kalandor a szerkezet hatástalanítása próbáján 10-zel többet dob, mint a szükséges NF, akkor a csapda tanulmányozása közben tökéletesen megismeri annak szerkezetét, és képes úgy hatástalanítani, hogy miután ő (és a csapat többi tagja) áthaladt a hatástalanított csapdán, az visszazáródik.

Elugrás (Kü): 2. szintől a kalandor képes a mágikus és más szokatlan támadásokra jobban reagálni. Ha sikeres Reflex mentődobást dob, akkor ha a hatás normálisan fele sebzést okozna, egyáltalán nem szenved sebesülést. Ez a képesség csak akkor működik, ha a kalandor nem visel vértet, vagy csak könnyű vértet. Ha a kalandor magatehetetlen, akkor nem kapja meg ezt a képességet.

Csapdaérvék (Kü): 3. szinten a kalandor különleges megérzése segítségével megérzi a csapdák jelenlétét, ezáltal csapdák elkerülésére +1-et kap a Reflex mentődobásaira, és a támadódobást dobó csapdák ellen +1 kitérés bónuszt a VÉ-ére. Ezek a bónuszok +2-re emelkednek 6. tolvaj szinten, majd +3-ra a 9., +4-re a 12., +5-re a 15, és +6-ra a 18. szinten.

A csapdaérvék képesség által adott bónusz a többi kasztból származó bónusszal összeadódik.

Ösztönös kitérés (Kü): 4. szintől kezdődően a kalandor képes reagálni a veszélyekre még azelőtt, hogy normál érzékszerveivel észlelné azt. Még akkor is megkapja a VÉ-jéhez az Ügyességből származó bónuszt (ha van neki), ha készületlen, vagy láthatatlan támadóval harcol. Viszont hiába van meg ez a képessége, ha mozdulatlan, ebben az esetben is elveszti az Ügyesség bónuszát.

Ha a kalandornak már megvan ez a képessége valamilyen más forrásból, akkor ezen szint elérésekor automatikusan megkapja a *jobb ösztönös kitérés* képességet (leírását lásd lentebb).

Jobb ösztönös kitérés (Kü): A kalandort 8. szinten vagy e-fölött már nem lehet közrefogni. Ezáltal egy másik kalandor sem képes ellene az orvtámadás képességét használni, kivéve, ha a támadó legalább 4 szinttel magasabb szintű.

Ha egy karakternek már van *ösztönös kitérése* egy másik kasztból, akkor az abból a kasztból származó szintjei hozzáadódnak a minimum kalandorszinthez, ami az adott karakter elleni orvtámadáshoz szükséges.

Speciális képességek: A 10. szint elérésekor, és ezután 3 szintenként (13., 16. és 19. szinten) a kalandor kap egy-egy speciális képességet, amit saját maga választhat ki a következőkből.

Bénító csapás (Kü): A kalandor ezzel a képességgel olyan pontossággal képes az ellenfelei ellen alkalmazni az orvtámadás képességét, hogy az teljesen legyengíti őket, vagy akár meg is bénítja. Ezáltal, a sikeres orvtámadás ezzel a képességgel együtt használva az ellenfélnek 2 pont ideiglenes Erő sebzést is okoz. A tulajdonságpontok maguktól visszatérnek, mégpedig naponta és tulajdonságonként 1.

Kigurulás (Kü): A kalandor ezen képességgel megúszhat potenciálisan halálos csapásokat, azáltal, hogy mintegy elugrik előle, vagy úgymond kigurulja. Naponta egyszer, ha a kalandor életerőpontjai 0-ra, vagy ez alá csökken harcban (fegyvertől, vagy egyéb ütésektől, és nem varázslattól, vagy egyéb speciális képességtől), a kalandor megpróbálhatja "kigurulni" a csapás elől. Ezen képesség használatakor a kalandornak dobnia kell egy Reflex mentődobást (NF = a kapott sebzés). Ha a mentődobás sikeres, a kalandor csak fele sebzést szenved az ütéstől, míg ha sikertelen, kénytelen a teljeset. Tudatában kell legyen a készülő támadásnak, és képesnek kell lennie reagálni rá, hogy ezt a védekező manővert kivitelezze - ha olyan helyzetben van, hogy az Űgyesség bónusza nem adódik hozzá a VÉ-éhez, nem használhatja ezt a képességet. Mivel ez a képesség alapesetben nem ad arra lehetőséget, hogy a karakter Reflex mentőt dobjon fele sebzésre, az Elugrás képesség ebben az esetben nem használható.

Fürgébb elugrás (Kü): Ez a képesség úgy működik, mint az Elugrás, de nemcsak, hogy sikeres Reflex mentődobás esetén a kalandor nem sebződik, de a sikertelen mentődobás esetén is csak a fél sebzést szenved el. Ha a kalandor magatehetetlen, természetesen nem használhatja ezt a képességet.

Lehetőség kihasználása (Kü): Körönként egyszer a kalandor kap egy megszakító támadást egy ellenfél ellen, akit abban a körben egy másik karakter megsebzett. Ez a támadás természetesen beleszámolódik a kalandor által adott körben leadható összes megszakító támadásba. Még a Harci reflexek képességgel rendelkező kalandor sem használhatja ezt a képességét körönként egynél többször.

Képzettsége mestere: A kalandor képes bizonyos képzettségeket mesteri fokon elsajátítani, ezáltal ezeket akár szörnyű körülmények között is képes alkalmazni. Mikor megkapja ezt a képességet, akkor kiválaszthat 3 + az Intelligencia módosítója számú képzettséget. Ezeknél a képzettségeknél még abban az esetben is választhatja a 10-es dobást, ha éppen nagy nyomás alatt van, és normál körülmények közt ezt nem tehetné meg. A kalandor ezt a speciális képességet többször is felveheti, ezáltal több képzettséget is felvehet ebbe a listába.

Sikamlós elme (Kü): Ezzel a képességgel a kalandor kiszabadulhat egy elméjét befolyásoló mágikus hatás alól, amely egyébként irányítaná, vagy kényszerítené. Ha az ezen képességgel rendelkező kalandort egy bűbáj varázslat, vagy hatás éri, és elrontotta a mentődobását, akkor egy körrel később dobhat egy újabb mentődobást ugyanolyan NF-ra. De csak ez az egy extra esélye van, hogy sikeres mentődobást dobjon.

Képesség: A kalandor kaphat egy bónusz képességet egy speciális képesség helyett.

VARÁZSLÓ

Jellem: Bármilyen

Életerő Kocka: d4

Induló pénz: 2d4 x 10 arany

Kaszt képzettségek: A varázsló kaszt szakértelmei (és a hozzájuk tartozó alaptulajdonság): Írásfejtés (Int), Ismeret (mind, egyenként felvéve) (Int), Mesterség (Int), Összpontosítás (All), Szakma (Böl) és Varázslatismeret (Int).

Képzettségpont első szinten: (2 + Int módosító) x 4

Képzettségpont minden további szinten: 2 + Int módosító

Fegyverismeret, vértviselet: A varázslók képzettek a bunkó, tör, könnyű és nehéz számszeríj, és a vívóbot használatában, de nem képzettek egyetlen vértípus és pajzs használatában sem. A vértetek minden fajtája akadályozza a varázslók mozdulatait, ezért a mutogatás összetevővel rendelkező varázslatok varázslásának elrontását okozhatják.

Szint	Alap támadás bónusz	Áll.	Ref.	Akr.	Specialitás	Napi varázslat									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+0	+0	+2	Famulus idézés, Tekercsírás	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+0	+3		4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+1	+1	+1	+3		4	2	1	-	-	-	-	-	-	-

4	+2	+1	+1	+4		4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	+2	+1	+1	+4	Extra képesség	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6	+3	+2	+2	+5		4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
7	+3	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	+4	+2	+2	+6		4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	+3	+3	+6		4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10	+5	+3	+3	+7	Extra képesség	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	-	-	-
12	+6	+4	+4	+8		4	4	4	4	3	3	2	-	-	-
13	+6	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	-	-
14	+7	+4	+4	+9		4	4	4	4	4	3	3	2	-	-
15	+7	+5	+5	+9	Extra képesség	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-
16	+8	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	3	3	2	-
17	+8	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
18	+9	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	+9	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	+10	+6	+6	+12	Extra képesség	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Varázslatok: Egy varázsló varázslói varázslatokat használ, amelyeket a varázsló varázslatlistáról választ. Egy varázslónak ki kell választania, és előre memorizálnia kell a varázslatait (lásd alább).

Ahhoz, hogy megtanulhassa és használhassa a varázslatait a varázslónak rendelkeznie kell minimum 10 + a varázslat szintje értékű Intelligenciával. A varázsló varázslatai ellen a mentődobás Nehézségi Foka 10 + a varázslat szintje + a varázsló Intelligencia módosítója.

Mint más mágiahasználók a varázsló is csak meghatározott számú varázslatot használhat naponta. Az alap varázslat-számát naponta a fenti táblázat mutatja. Ezen felül bónusz varázslatokat kaphat naponta, ha magas Intelligencia értékkel rendelkezik.

Ellentétben a bárdal vagy a mágussal, a varázsló bármennyi varázslattal rendelkezhet. Neki viszont ki kell választania és memorizálnia kell a varázslatait egy kiadós alvás után, és egy 1 órás varázskönyvből való tanulási folyamat során. A varázsló tanulás közben dönti el, mely varázslatokat memorizálja.

Extra nyelvek: Egy varázsló választható extra nyelvei között mindig szerepel a Draconic (sárkány nyelv) a fajból választható extra nyelvek mellett.

Famulus: A varázsló magához szólíthat egy famulust pontosan azon a módon, ahogyan azt a mágus teszi. Lásd a mágus leírásában a Famulusra vonatkozó részleteket.

Tekercsírás: Első szinten a varázsló megkapja a *tekercsírást*, mint extra képességet.

Extra képességek: 5., 10., 15. és 20. szinten egy varázsló extra képességet kap. Ezen alkalmakkor választhat egy metamágikus képességet, egy tárgyalkotás képességet, vagy *elsajátított varázs*. A varázslónak rendelkeznie kell a választandó extra képesség előfeltételeivel, beleértve a szintkövetelményt is.

Ezek a képességek a minden karakter által megkapott, kaszttól független képességeken felül járnak egy varázslónak. A varázsló nincs korlátozva a metamágikus képességek, tárgyalkotás képességek kategóriájában vagy az *elsajátított varázsban*, amikor ezen képességeket választja.

Varázskönyvek: Egy varázslónak minden nap tanulnia kell a könyvből, hogy a varázslatait memorizálja. Nem memorizálhat olyan varázslatot, ami nem szerepel a varázskönyvben, kivéve a varázslat olvasása varázslatot, amit minden varázsló saját memóriájából képes memorizálni.

Egy varázsló a játékot saját varázskönyvével kezdi, ami tartalmazza az összes 0. szintű varázslatot (kivéve a tiltott iskolába vagy iskolákba tartozó varázslatokat, feltéve hogy van ilyen, lásd az *Iskola specializációt* alább), valamint három 1. szintű varázslatot saját választása szerint. Minden varázsló szinten két új varázslatot kap varázskönyvébe bármelyik varázslat szintről vagy szintekről, amelyiken már képes varázsolni (alapul véve az új varázslói szintjét). Egy varázsló bármikor képes egy másik varázsló könyvéből a sajátjába másolni új varázslatokat.

ISKOLA SPECIALIZÁCIÓ

Egy iskola egy a varázslatok nyolc csoportjából, amelyek mindegyikét egy közös téma határoz meg. Ha úgy kívánja, a varázsló specializálódhat egy iskolára a nyolc közül (lásd alább). A specializálódás lehetővé teszi a varázsló számára, hogy extra varázslatokat használjon a saját iskoláján belül, viszont néhány iskola varázslatait soha nem tanulhatja és varázsolhatja el ezáltal.

A specialista varázsló naponta minden varázshasználói szintről egy további varázslatot memorizálhat a saját iskolájába tartozó varázslatok közül. Ezen felül a saját iskolájába tartozó varázslatok tanulására +2 bónuszt kap Varázslatismeret próbáihoz.

Egy varázslónak el kell döntenie, hogy specializálódik-e, és ha igen, specialitását első szinten ki kell választania. Ezzel fel kell adnia két másik mágia iskolát (hacsak nem a Jövendölésre specializálódik, lásd

alább), amelyek tiltottak lesznek számára. Egy varázsló soha nem adja fel a jövődölést, hogy ezt a követelményt teljesítse.

A tiltott iskola varázslatai nem elérhetőek a varázsló számára, és még a tekercsről való felolvasására, vagy egy varázspálcából való aktiválására is képtelen. A későbbiekben pedig nem változtathatja meg választott iskoláját, vagy tiltott iskoláit.

A varázslói mágia nyolc iskolája az Átalakító mágia, Bűbáj, Energiamágia, Idéző mágia, Jövendölés, Nekromancia, Illúzió és a Védőmágia.

Azok a varázslatok, amelyek egyik iskolába sem esnek bele, az általános varázslat nevet viselik.

Átalakító mágia: Azon varázslatok, amelyek a célpontot fizikailag átalakítják, vagy kevésbé látványos módon megváltoztatják a jellemzőit. Az átalakítás specialistáját Alakváltónak nevezik.

Bűbáj: Olyan varázslatok, amelyek a célpontot valamilyen jellemzővel felruházzák, vagy a varázsló befolyása alá vonják. A bűbáj specialistáját Bájolónak nevezik.

Energiamágia: Olyan varázslatok, amelyek az energiát manipulálják, vagy a semmiből teremtenek valamit. Az energiamágia specialistáját Energiamágusnak nevezik.

Idéző mágia: Azon varázslatok, amelyek lényeket vagy anyagot hoznak a varázslóhoz. Az idézés specialistáját Idézőnek nevezik.

Jövendölés: Azok a varázslatok, amelyek információkat fednek fel. A jövendölés specialistáját Jónak nevezik.

Nekromancia: Olyan varázslatok, melyek az életet vagy az életenergiát pusztítják, manipulálják, vagy teremtik. A nekromancia specialistáját Nekromantának nevezik.

Illúzió: Azon varázslatok, amelyek az érzékelést befolyásolják, vagy hamis képeket teremtenek. A szemfényvesztés specialistáját Illuzionistának nevezik.

Védőmágia: Azok a varázslatok, amelyek védenek, távol tartanak, vagy elűznek. A védőmágia specialista varázslót Védőmágusnak nevezik.

Általános mágia: Ez nem iskola, hanem egy kategória, amelybe tartozó varázslatokat minden varázsló megtanulhatja. Ezt a kategóriát egy varázsló sem választhatja saját iskolájaként, vagy tiltott iskolaként. Csak korlátozott számú varázslat található ebben a kategóriában.

VÁNDOR

Tulajdonságok: Az Ügyesség fontos a vándor számára hisz egyrésztől általában csak könnyű páncélokot hord, másrésztől képzettségeinek egy jelentős része Ügyességen alapszik. Az Erő fontos lehet a harcban, amiből a vándoroknak sokszor kijut. Sok fontos vándor képzettség alapja, köztük a nyomolvasásé, ami a kaszt egyik fő jellemzője, a Bölcsesség. A vándornak legalább 11-es Bölcsességgel kell rendelkeznie, hogy egyáltalán tudjon varázsolni, és legalább 14-essel, hogy a legmagasabb szintű varázslatait is használhassa.

Jellem: bármilyen

Életerő Kocka: d8

Induló pénz: d4 x 10 arany

Kaszt képzettségek: A vándor kaszt képzettségei a következők: Csendes mozgás (Ügy), Észlelés (Böl), Gyógyítás (Böl), Hallgatózás (Böl), Idomítás (Kar), Ismeret (Természet) (Int), Ismeret (Földmélye) (Int), Ismeret (Földrajz) (Int), Keresés (Int), Kötelhasználat (Ügy), Lovaglás (Ügy), Mászás (Erő), Mesterség (Int), Összpontosítás (Egs), Rejtőzés (Ügy), Szakma (Böl), Túlélés (Böl) és Úszás (Erő).

Képzettségpont első szinten: (6 + Int módosító) x 4

Képzettségpont minden további szinten: 6 + Int módosító

Fegyverismeret, vértviselet: A vándor képzett minden egyszerű és harci fegyver forgatásában. A vándor képzett a könnyű páncélok viselésében, valamint a pajzsok használatában (kivéve az íjaspajzsot).

Szint	Alap Támadás bónusz	Áll.	Ref	Akr.	Specialitás	Napi varázslat			
						1	2	3	4
1	+1	+2	+2	+0	Nyomolvasás, 1. főellenség, Szelídítés	-	-	-	-
2	+2	+3	+3	+0	Küzdőstílus	-	-	-	-

3	+3	+3	+3	+1	Kitartás	-	-	-	-
4	+4	+4	+4	+1	Állati társ	0	-	-	-
5	+5	+4	+4	+1	2. főellenség	0	-	-	-
6	+6/+1	+5	+5	+2	Kiforrottabb küzdőstílus	1	-	-	-
7	+7/+2	+5	+5	+2	Erdőjárás	1	-	-	-
8	+8/+3	+6	+6	+2	Gyors nyomolvasás	1	0	-	-
9	+9/+4	+6	+6	+3	Elugrás	1	0	-	-
10	+10/+5	+7	+7	+3	3. főellenség	1	1	-	-
11	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Mesteri küzdőstílus	1	1	0	-
12	+12/+6/+2	+8	+8	+4		1	1	1	-
13	+13/+8/+3	+8	+8	+4	Természetes álca	1	1	1	-
14	+14/+9/+4	+9	+9	+4		2	1	1	0
15	+15/+10/+5	+9	+9	+5	4. főellenség	2	1	1	1
16	+16/+11/+6	+10	+10	+5		2	2	1	1
17	+17/+12/+7	+10	+10	+5	Környezetbe olvadás	2	2	2	1
18	+18/+13/+8	+11	+11	+6		3	2	2	1
19	+19/+14/+9	+11	+11	+6		3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	5. főellenség	3	3	3	3

Főellenség (Kü): A vándor első szinten főellenségének választhat egy élőlény típus az alábbi táblázatból. A választott ellenségének alapos tanulmányozása és a lény elleni harcban való edzettsége következtében a vándor +2 bónuszt kap az Átverés, Hallgatózás, Emberismeret, Észlelés és Túlélés képzettségére, ha azokat főellenfele ellen alkalmazza. Hasonlóan +2 bónuszt kap a fegyveres sebzésére, ha választott ellensége ellen harcol.

5. szinten, és ezt követően minden 5. szinten (10., 15. és 20. szinten) a vándor újabb főellenséget választhat magának a táblázatból. Továbbá minden ilyen választáskor egy főellenség (az éppen választottat is beleértve) elleni bónusz +2-vel javul. Így például egy 5. szintű vándornak két főellensége van, az egyik ellen +2 a másik ellen +4-et kap a sebzésére és az Átverés, Hallgatózás, Emberismeret, Észlelés és Túlélés próbáira. 10. szinten újabb főellenséget választ, és újabb +2-t tehet valamelyik bónuszára, így +2/+4/+4 vagy +2/+2/+6 lehet a bónusza.

Amennyiben a vándor humanoidot vagy külvilágit választ főellenségéül, akkor egy altípust is meg kell adnia a táblázatban feltüntetettek szerint. Ha egy lény több kategóriába is beleillik, például egy ördög gonosz külvilági és törvényes külvilági is, akkor a vándor csak azt a bónuszát használhatja (ha esetleg mindkettő számíтана), amelyik nagyobb. Lásd a *Szörnykönyvet* további információért a lények típusát illetően.

Táblázat: Vándor főellenségek

Típus (altípus)	Típus (altípus)	Típus (altípus)	Típus (altípus)
Aberráció	Humanoid (törpe)	Humanoid (hüllő)	Külvilági (tűz)
Állat	Humanoid (elf)	Mágikus szörny	Külvilági (jó)
Szerkezet	Humanoid (goblinoid)	Szörny humanoid	Külvilági (törvényes)
Sárkány	Humanoid (gnoll)	Dzsuva	Külvilági (benszülött)
Elementál	Humanoid (gnóm)	Külvilági (levegő)	Külvilági (víz)
Tündérnép	Humanoid (félszerzet)	Külvilági (kaotikus)	Növény
Óriás	Humanoid (ember)	Külvilági (föld)	Élőhalott
Humanoid (vízi)	Humanoid (ork)	Külvilági (gonosz)	Kártevő

Nyomolvasás: A vándor a nyomolvasás képességet 1. szinten megkapja.

Szelídítés (Kü): A vándor testbeszéddel, hangokkal és viselkedéssel javíthatja egy állat (például egy medve vagy egy szarvas) hozzáállását. A képesség úgy működik, mint egy diplomácia próba, amivel NJK-ek hozzáállását lehet javítani. A vándor dob 1d20-at és hozzáadja a szintjét és a Karizma módosítóját, hogy meghatározza szelídítés próbájának értékét. A tipikus háziállat kezdeti hozzáállása semleges, míg a vadállatok általában barátságatlanok.

A szelídítéshez a vándornak és az állatnak jól kell látniuk és érezniük egymást, így normális látási viszonyok mellett maximálisan 30 láb távolság lehet köztük. Általában egy állat ilyen befolyásolása 1 percet vesz igénybe, de mint az embereknél is, több idő is szükséges lehet.

A vándor hatással lehet mágikus szörnyekre is, amelyeknek intelligenciája 1 vagy 2 (például egy gorgonra), de a próbát -4-el dobja.

Küzdőstílus (Kü): 2. szinten a vándornak az íjászat és a kétfegyveres küzdőstílusok között kell választania.

Választása befolyásolja a kaszt küzdőstílus fejlődését, de más vándor képességekre nincs hatással, és nem korlátozza képesség választékát.

Amennyiben a vándor az íjászatot választja, akkor úgy vehető, hogy rendelkezik a *gyors lövés* képességgel, akkor is, ha a képesség előfeltételeit nem teljesíti.

Amennyiben a vándor a kétfegyveres harc küzdőstílust választja, akkor úgy vehető, hogy rendelkezik a *kétfegyveres harc* képességgel, akkor is, ha a képesség előfeltételeit nem teljesíti.

A küzdőstílus előnyét a vándor csak akkor élvezheti, ha nem visel páncélt vagy könnyű páncélt visel. Félnehéz vagy nehéz páncélok viselése esetén küzdőstílusának képességeit nem használhatja.

Kitartás: A vándor 3. szinten megkapja az azonos nevű képességet.

Állati társ: A vándor 4. szinten választhat egy állati társat a következő listából: borz, teve, óriás patkány, kutya, háts kutya, sas, sólyom, ló (könnyű vagy nehéz), bagoly, póni, kígyó (kicsi vagy közepes) vagy farkas. A vízi környezetben játszódó mesékben a delfin, krokodil, közepes cápa és polip is engedélyezhető. A társ hűséges és követi a vándort kalandozásaiban, ha az lehetséges (például egy delfin nem követheti vándorát egy katakombába). Általában az állati társ hátasként, őrként, vadászként vagy felderítőként alkalmazható és nem védelmezőként.

A képesség a hasonló nevű druida képességgel azonosan működik, kivéve, hogy a vándor "druida szintje" a képesség hatásának meghatározásához, a vándor szintjének fele. Például egy 4. szintű vándor társa egy 2. szintű druida társával azonos erősségű lehet. A druida számára elérhető alternatív listáról is választhat társat, de szintjének ehhez kétszeresének kell lennie az ott feltüntetett szinthez képest. Például egy vándor csak 8. szinten választhat a 4. szintű listáról. Ebben az esetben a "druida szintje" is 1-re csökken az új társ erejének meghatározásához, ahogy egy druidáé. A vándor effektív "druida szintje" sem csökkenhet 1 alá a magasabb szintű társ választása következtében.

Varázslatok: 4. szinttől kezdve a vándor képes csekély számú papi varázslatot alkalmazni, a vándor imalistájáról. A vándornak varázslatait memorizálni kell (lásd alább).

Egy varázslat memorizálásához és elmondásához a vándornak legalább 10+varázslat szinte Bölcsességgel kell rendelkeznie. A varázslatai elleni mentő NF-je 10 + varázslat szintje + a vándor Bölcsesség módosítója.

Mint más mágiahasználónak a vándor is csak bizonyos számú varázslatot alkalmazhat naponta, ahogy azt a fenti táblázat mutatja. A vándor magas Bölcsessége után bónusz varázslatokat kaphat. Amennyiben egy szintről naponta 0 varázslatot készíthet elő, akkor ilyen szintű varázslatot csak abban az esetben varázsolhat, ha ilyen szintű bónusz varázslattal rendelkezik. A vándor nem kap semmilyen isteni szférát vagy más isteni képességet, mint a pap.

A vándor a druidákhoz hasonlóan memorizálja és varázsolja varázslatait, de egyik varázslatát sem helyettesítheti spontán *Természeti lény idézésével*. A vándor bármelyik a vándor imalistán levő varázslatot memorizálhatja és varázsolhatja, ha adott szintű varázslatot képes varázsolni. A napi meditációja alatt kell meghatároznia az aznap memorizálandó varázslatokat. 3. szintig a vándor nem rendelkezik varázshasználói szinttel, 4. szinttől varázshasználói szintje vándor szintjének a fele.

Kiforrottabb küzdőstílus (Kü): 6. szinten a vándor képességei javulnak a választott küzdőstílusában.

Amennyiben a vándor 2. szinten az íjászatot választotta, akkor 6. szinttől úgy vehető, hogy rendelkezik a *soklövés* képességgel, akkor is, ha a képesség előfeltételeit nem teljesíti.

Amennyiben a vándor 2. szinten a kétfegyveres harc küzdőstílust választotta, akkor 6. szinttől úgy vehető, hogy rendelkezik a jobb kétfegyveres harc képességgel, akkor is, ha a képesség előfeltételeit nem teljesíti.

Ahogy korábban, a küzdőstílus előnyét a vándor továbbra is csak akkor élvezheti, ha nem visel páncélt vagy könnyű páncélt visel. Félnehéz vagy nehéz páncélok viselése esetén küzdőstílusának képességeit nem használhatja.

Erdőjárás (Kü): 7. szinttől kezdve a vándor akármilyen aljnövényzetben is normális sebességgel haladhat, bármilyen káros hatás nélkül. Mágikusan előállított vagy manipulált tüskék és tövisek viszont továbbra is hatnak rá.

Gyors nyomolvasás (Kü): A vándor 8. szinttől kezdve -5 büntetés nélkül olvashat nyomot teljes sebességű mozgás mellett, sebességének kétszeresével mozogva büntetése -10 a szokásos -20 helyett.

Elugrás (Kü): 9. szinttől kezdve a vándor képes mágikus vagy szokatlan támadásokat hatékonyan elkerülni. Ha sikeres Reflex mentőt dob egy olyan hatás ellen, ami sikeres mentődobás esetén fele sebzés okoz (például egy vörös sárkány lehelete vagy egy tűzlabda), akkor nem sérül egyáltalán. Az elugrás csak akkor használható, ha a vándor nem visel páncélt, vagy könnyű páncélt visel. Magatehetetlen (például eszméletlen vagy bénult) vándor nem élvezheti az elkerülés előnyeit.

Mesteri küzdőstílus (Kü): 11. szinten a vándor képességei tovább javulnak a választott küzdőstílusában.

Amennyiben a vándor 2. szinten az íjászatot választotta, akkor 11. szinttől úgy vehető, hogy rendelkezik a

jobb pontos lövés képességgel, akkor is, ha a képesség előfeltételeit nem teljesíti.

Amennyiben a vándor 2. szinten a kétfegyveres harc küzdőstílust választotta, akkor 11. szinttől úgy vehető, hogy rendelkezik a nagyobb kétfegyveres harc képességgel, akkor is, ha a képesség előfeltételeit nem teljesíti.

Ahogy korábban, a küzdőstílus előnyét a vándor továbbra is csak akkor élvezheti, ha nem visel páncélt vagy könnyű páncélt visel. Félnehéz vagy nehéz páncélok viselése esetén küzdőstílusának képességeit nem használhatja.

Természetes álca (Kü): 13. vagy magasabb szintű vándor bármely természetes környezetben akkor is használhatja Rejtőzés képzettségét, ha a környezete nem nyújt fedezéket vagy takarást.

Környezetbe olvadás (Kü): Bármilyen természetes környezetben egy 17. vagy magasabb szintű vándor akkor is használhatja a Rejtőzés képzettségét, ha figyelik.

KÉPESSÉGEK

ELŐFELTÉTEL(EK)

Egyes képességek előfeltételekkel rendelkeznek. A karakterednek rendelkeznie kell a megadott tulajdonságértékkel, kasztjellel, képességgel, képzettséggel, alap támadás bónusszal vagy más jellemzővel, hogy a képességet választhassa és használhassa. A karakter felveheti a képességet azon a szinten, amely szintnél az előfeltételeket teljesítette.

A karakter nem használhatja képességeit, amelyek előfeltételeit már nem teljesíti.

KÉPESSÉG FAJTÁK

Egyes képességek általánosak, azaz együttesen semmilyen külön szabály nem vonatkozik rájuk. A többi képesség varázstárgy alkotó képesség, amely lehetővé teszi a karakter számára a varázstárgyak létrehozását vagy metamágikus képesség, amelyekkel jobb hatású varázslatokat készíthet elő és varázsolhat a mágiahasználó, bár a varázslat magasabb varázslathelyet foglal el mint alapesetben.

HARCOS BÓNUSZ KÉPESSÉGEK

Minden harcos bónusz képességként feltüntetett képesség választható a harcos bónusz képességeinek egyikeként. Ez a megjelölés nem jelenti azt, hogy más kasztok tagjai nem vehetnék fel ezt a képességet, ha annak előfeltételeit teljesítik.

VARÁZSTÁRGY ALKOTÓ KÉPESSÉGEK

A varázstárgy alkotó képesség lehetővé teszi a varázslathasználóknak adott varázstárgy megalkotását. A varázstárgy fajtájától függetlenül a varázstárgy alkotó képességeknek vannak közös jellemzőik.

TP költség: Az az alapesetben megtartandó tapasztalati pont, amit a varázstárgy megalkotásához a karakternek fel kell áldoznia. A TP költség a tárgy aranyban megadott árának az 1/25-e. A karakter nem költhet annyi TP-t, hogy szintet vesszen. Választhatja viszont, hogy szintlépéshez elegendő TP összegyűjtése esetén a TP-t varázstárgy alkotásra költi és nem szintlépésre.

Alapanyag költség: A varázstárgy megalkotásának költsége a varázstárgy eladási árának fele.

A varázstárgy alkotó képesség használatához laboratóriumra vagy mágikus műhelyre, speciális eszközökre és hasonlókra van szükség. A karakter általában hozzáfér a szükséges dolgokhoz, kivéve speciális körülmények között.

Idő: A varázstárgy megalkotásához szükséges idő a varázstárgy típusától és a tárgy árától függ. A minimális idő egy nap.

Varázstárgy ára: *Tekercsírással, varázshot készítéssel, varázssital főzéssel, varázspálca készítéssel* olyan varázstárgyakat készíthetünk, amelyek konkrét varázslatokat hoznak létre, és így ezen varázstárgyak ereje a varázslatok varázshasználó szintjétől függ – azaz a varázslat egy ilyen varázstárgyban olyan erős, mintha egy olyan szintű mágiahasználó varázsolná a varázslatot. A varázstárgy alapára (és így a TP költsége és az alapanyag költsége) is a varázshasználói szinttől függ. A varázshasználói szintnek elég magasnak kell lennie, hogy a varázstárgy alkotó mágiahasználó olyan szinten elmondhassa a varázslatot. A végső ár meghatározásához szorozd meg a varázshasználói szintet a varázslat szintjével, majd az eredményt, az alábbiak alapján, szorozd meg egy konstanssal:

Tekercsek: Alapár = varázslat szintje × varázshasználói szint × 25 arany

Varázsfőzetek: Alapár = varázslat szintje × varázshasználói szint × 50 arany.

Pálcák: Alapár = varázslat szintje × varázshasználói szint × 750 arany.

A számolásnál 0. szintű varázslatok szintjét vedd 1/2.

Extra költségek: Bármely varázsfőzet, tekercs vagy pálca amely drága materiális komponensű varázslatot vagy TP költséggel rendelkező varázslatot hord magában arányos extra költséggel rendelkezik. Varázsfőzetek és tekercsek esetében a varázstárgy alkotójának a varázstárgy alkotásakor ki kell fizetnie a TP költséget és/vagy materiális komponens árát.

Pálcák esetében a varázstárgy alkotójának a TP és materiális komponens ár ötvenszeresét kell kifizetnie a varázstárgy alkotásakor.

Egyes varázstárgyak hasonlóan extra költséggel rendelkeznek TP vagy materiális komponens árban, ahogy

azt a leírásuk megadja.

METAMÁGIKUS KÉPESSÉGEK

Ahogy a mágiahasználó ismerete a mágiában növekszik, úgy képessé válhat varázslatait az eredetitől kissé különböző formában varázsolni. A varázslatok ilyenét előkészítése és varázslása nehezebb, mint az alap varázslaté, de a metamágikus képességeknek köszönhetően legalább lehetséges. Egy metamágikus képességgel módosított varázslat az alaptól magasabb varázshelyet foglal el. Ez nem változtatja meg a varázslat szintjét, így például a varázslat elleni mentő NF-je sem lesz magasabb.

Varázslók és papi mágiahasználók: A varázslók és a papi mágia használóinak varázslataikat memorizálniuk kell. A memorizáció során a karakter megválaszthatja, hogy mely varázslatait készíti elő metamágikus képességgel (és így melyek foglalnak el a szokásosnál magasabb varázslathelyet).

Mágusok és bárdok: Mágusok és bárdok a varázsláskor határozzák meg mely varázslatukat használják. A varázsláskor dönthetnek úgy, hogy metamágikus képességet használnak egy varázslaton. Ahogy más mágiahasználók esetében, a módosított varázslat magasabb varázslathelyet foglal el. Viszont mivel nem előre határozták meg, hogy mely varázslatot mely metamágikus képességgel ruházzák fel, így azt ott helyben kell megtenniük. Ennek megfelelően a metamágikus képességgel módosított varázslat varázslása hosszabb ideig is tart számukra. Ha a varázslat alap varázslási ideje 1 normál cselekedet, akkor metamágikusan módosított változat varázslása bárdok és mágusok számára egy teljes kört igénybevevő cselekedet. (Ez nem azonos az 1 körös varázslási idővel)

Hosszabb varázslási idejű varázslatok esetében egy extra teljes kört igénybevevő cselekedetteddel hosszabb a varázslási idő.

Spontán varázslatok és a metamágikus képességek: A pap spontán varázslott gyógyító vagy ártó varázslatainak metamágikus verzióját is varázsolhatja. Ebben az esetben is hosszabb lesz a varázslási idő. Az 1 normál cselekedetes metamágikus varázslatok spontán varázslása egy teljes kört igénybevevő cselekedet, míg a hosszabb varázslási idejű varázslatok varázslási ideje egy teljes kört igénybevevő cselekedettel hosszabbodik.

A metamágikus képességek hatása a varázslatokra: A metamágikus képességek minden tekintetben úgy működnek, mint az eredeti varázslat, bár magasabb szintű varázslatként vannak memorizálva és varázsolva. A mentő módosítók nem változnak, kivéve, ha a képesség leírása másképp nem rendelkezik.

A módosítások csak a képesség használója által közvetlenül varázslott varázslatokra hathat. A mágiahasználó nem módosíthat pálcából, tekercsről vagy más varázstárgyból előidézett varázslatot.

A varázslatok egyes komponenseit megszüntető képességek nem szüntetik meg a fenyegetett varázshasználatból eredő megszakító támadás kiváltását. A *gyorsított varázslat* képességgel módosított varázslat azonban nem vált ki megszakító támadást.

A metamágikus képességek nem működnek együtt minden varázslattal, az egyes képességek leírása tartalmazza, hogy mely varázslatokra nem hathat egy metamágikus képesség.

Több metamágikus képesség alkalmazása egy varázslatra: Egy mágiahasználó több metamágikus képességet használhat egy varázslatra. A varázslat szintjének változásai összeadódnak. Ugyanazt a metamágikus képességet azonban nem alkalmazhatod kétszer ugyanarra a varázslatra.

Varázstárgyak és metamágikus varázslatok: A megfelelő varázstárgy alkotó képességgel a varázslatok metamágikusan módosított verzióját is tárolhatod tekercsekben, varázsfőzetekben vagy pálcákban. A varázsfőzetek és pálcák varázslatszint megkötése a varázslat megemelkedett (metamágikus képesség alkalmazása utáni) szintjére vonatkozik. Egy karakternek nem kell rendelkeznie egy metamágikus képességgel, hogy az azzal készített varázstárgyat használhassa.

Metamágikus varázslatok kivédése: A varázslat képessége, hogy kivédjék vagy, hogy más varázslatot kivédjen, a metamágikus módosítástól nem változik.

KÉPESSÉGEK LEÍRÁSA

A képességek leírásának formája a következő:

KÉPESSÉG NEVE [KÉPESSÉG TÍPUSA]

Előfeltétel(ek): Az a minimális tulajdonság érték, más képesség vagy képességek megléte, minimális alap támadás bónusz, minimális szint egy vagy több képzettségben vagy kaszt szint, amellyel a karakternek rendelkeznie kell, hogy a képességek felvehesse. A bekezdés hiányzik, ha a képességnek nincs előfeltétele.

Egy képességnek több előfeltétele is lehet.

Előny: Amit a képesség lehetővé tesz a karakternek („te” a képesség leírásában). Ha a karakternek egy képessége többször megvan, akkor hatásuk nem adódik össze, kivéve, ha a képesség leírása másképp nem rendelkezik.

Általában ha egy karakter egy képességet kétszer vett fel, annak hatása olyan, mintha csak egyszer vette volna fel.

Alapból: Mi az, amiben egy a képességgel nem rendelkező karakter korlátozva van vagy mi az, amit csak büntetéssel tud végrehajtani. Ha a képesség meg nem léte különös hátránnyal nem jár, akkor ez a bekezdés hiányzik.

Speciális: A képességgel kapcsolatos további tények, amelyek segíthetnek eldönteni, hogy felvedd-e a képességet.

AGILIS [ÁLTALÁNOS]

Különösen hajlékony vagy és jó az egyensúlyérzéked.

Előny: +2 bónuszt kapsz az egyensúly- és a szabadulóművészet próbáidra.

AKROBATIKUS [ÁLTALÁNOS]

Fantasztikus a mozgáskoordinációd.

Előny: +2 bónuszt kapsz az akrobatika- és az ugrás-próbáidra.

ÁLNOK [ÁLTALÁNOS]

Előny: +2 bónuszt kapsz az álcázás- és a hamisítás-próbáidra.

APRÓLÉKOS [ÁLTALÁNOS]

Előny: +2 bónuszt kapsz az értékbecslés- és az írásfejtés-próbáidra.

ATLÉTIKUS [ÁLTALÁNOS]

Előny: +2 bónuszt kapsz a mászás- és az úszás-próbáidra.

ÁTÜTŐ VARÁZSLAT [ÁLTALÁNOS]

Előny: +2 bónuszt kapsz a varázshasználói szint próbákra (1d20 + a varázsló szintje), hogy legyőzhess a lény mágiellenállását.

CIKÁZÓ TÁMADÁS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Ügyesség 13; Kitérés, mozgékonyság; alap támadás bónusz +4.

Előny: Amikor közelharc fegyverrel támadsz a támadás előtt és után is mozoghatsz feltéve, hogy a teljes általad megtett távolság nem nagyobb a sebességednél. Ily módon mozogva nem váltasz ki megszakító támadást a védekező félből, habár más arra jogosult lényekből igen. Nem használhatod ezt a képességet, ha nehézvértet viselsz.

Legalább 5 lábnyit kell mozognod mind a támadás előtt, mind utána, ha használni akarod ezt a képességet.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

CSODÁS TÁRGY KÉSZÍTÉS [TÁRGYALKOTÓ]

Előfeltétel(ek): 3. szintű mágiahasználó

Előny: El tudod készíteni azokat a csodás tárgyakat, amelyeknek az előfeltételeit teljesíteni tudod. Egy csodás tárgy elkészítése 1 napig tart az alapárának minden 1000 arany értéke után. Egy ilyen tárgy elkészítése az árának 1/25 részébe kerül TP-ben, és az ár felének megfelelő értékű alapanyag szükséges hozzá.

Továbbá meg tudsz javítani minden olyan sérült csodás tárgyat, amit el tudnál készíteni. Ez fele annyi TP-ba kerül, és fele annyi alapanyag és idő kell hozzá, mint a tárgy elkészítéséhez kellene.

Néhány csodás tárgy elkészítése további Tapasztalati Pontokba kerül, vagy külön anyagi komponens igényelhet, mint az a leírásukban is szerepel. Ezek mind plusz költségek, amik nincsenek benne a tárgy árában, és mind elkészítéskor, mind javításkor meg kell fizetned.

DIPLOMATA [ÁLTALÁNOS]

Előny: +2 bónuszt kapsz a diplomácia- és emberismeret-próbáidra.

ÉBERSÉG [ÁLTALÁNOS]

Élesek az érzékeid

Előny: +2 bónuszt kapsz a hallgatóság- és az észlelés-próbáidra.

Speciális: Egy familiáris mestere is megkapja az éberség képesség előnyeit, ha a familiárisa kartávolságon belül van.

EGZOTIKUS FEGYVER FORGATÁSA [ÁLTALÁNOS]

Válasz egy egzotikus fegyver fajtát. Megérted ennek a típusú fegyvernek a használatát.

Előfeltétel(ek): Alap támadás bónusz +1 (valamint Erő 13 fattyú kard és törpe csatabárd esetében)

Előny: Ezzel a fegyverfajtaival büntetés nélkül, normálisan támadhatsz.

Alapból: Az a karakter, aki képzetlenül forgatja ezeket a fegyverfajtaikat, -4 büntetést kap a támadódobásaira.

Speciális: Ez a képesség többször is felvehető. Minden egyes alkalommal, amikor ezt a képességet választod egy újabb egzotikus fegyver forgatását ismerheted meg.

Fattyú kard és törpe csatabárd esetében a képesség felvételéhez legalább 13-as Erő szükséges.

A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

EGYSZERŰ FEGYVEREK FORGATÁSA [ÁLTALÁNOS]

Előny: Büntetések nélkül végezhetesz támadódobást az egyszerű fegyverekkel.

Alapból: Képzetlen fegyverforgatáskor -4 büntetés járul a támadódobásodhoz.

Speciális: A druidák, szerzetesek és varázslók kivételével minden karakter jártas minden egyszerű fegyverek forgatásában. Nekik nem kell felvenniük ezt a képességet.

ELSAJÁTÍTOTT VARÁZSLAT [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Varázsló 1. szint

Előny: A képesség minden felvételekor kiválaszthatsz az Intelligencia módosítóddal azonos számú általad már ismert varázslatot, amelyeket ezt követően a varázskönyved használata nélkül képes vagy memorizálni.

Alapból: A képesség nélkül – a *mágia olvasása* varázslat kivételével – minden varázslatot varázskönyved használatával kell memorizálnod.

ERŐSEBB FAMULUS [ÁLTALÁNOS]

Ez a képesség lehetővé teszi a varázshasználó számára, hogy egy nem hagyományos listából válasszon famulust magának, de csak akkor, ha egyébként is jogosult lenne famulus hívására.

Előfeltétel(ek): Képesség famulus hívására, összeegyeztethető jellem, megfelelően magas szint (lásd lentebb).

Előny: Famulus hívása esetén, a lentebbi listában szereplő lényekből is választhat a varázshasználó. A varázshasználó csak olyan famulust választhat magának, melynek jelleme legfeljebb egy lépésre van a jellem skálákon a mágiahasználóéhoz viszonyítva (törvényestől a kaotikusig, jótól a gonoszig).

Famulus	Jellem	Varázsló szint
Szörny százlábú, kicsi	Semleges	2.
Borz	Semleges	2.
Szörny skorpió, kicsi	Semleges	3.
Vipera, közepes	Semleges	3.
Szörny pók, kicsi	Semleges	4.
Sokkoló gyík	Semleges	5.
Striga	Semleges	5.
Fomorian dolgozó	Törvényes semleges	5.
Imp	Törvényes gonosz	7.
Pszeudosárkány	Semleges jó	7.
Quasit	Kaotikus gonosz	7.
Mephit, bármelyik	Semleges	7.

Az erősebb famulusok amúgy a hagyományos famulusokra vonatkozó szabályokat használják, kettő kivétellel: ha a lény típusa nem állat, akkor a típusa nem is változik meg, és nem kapják meg a hasonló lényekkel való beszéd képességét (ámbrar legtöbbjüknek már eleve megvan a képessége a velük való kommunikációra). A fenti listában szereplő lények csak kiragadott példák. Majdnem minden, a táblázatban szereplőkhöz hasonló méretű és erejű lény alkalmas famulusnak. Valamint nemcsak a famulus mesterének a jelleme lehet osztályozási alap. Például az erősebb famulusok a mester lénytípusa vagy altípusa szerint is besorolhatók.

Famulus	Típus	Varázslószint
Mennyei sólyom ¹	Jó	3.
Ördögi kis vipera ²	Gonosz	3.
Kis légelementál	Levegő	5.
Kis földelementál	Föld	5.
Kis tüzelementál	Tűz	5.
Kis vízelementál	Víz	5.
Homonkulusz ³	Élőhalott	7.
Jég mefit	Fagy	7.

¹ Vagy más mennyei lény a normál famulus listáról.

² Vagy más ördögi lény a normális famulus listáról

³ A mesternek előbb el kell készítenie egy homonkuluszt, vér helyett saját nedveit vagy más részeit táplálva a lénybe, ha szükséges.

ERŐSEBB IDÉZÉS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Varázslatfókusz (Idézés)

Előny: Minden lény, amit valamilyen idézés varázslattal idéztél +4 mágikus bónuszt kap az Erejére és az Egészségére az idézővarázslat idejére.

ERŐSEBB ŪZÉS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Képesség az Ūzésre vagy a megfēkezésre.

Előny: Megfēkezhetsz vagy elūzhetsz egy lényt, mintha egyel magasabb szinten próbálkoznál vele abban a kasztban ami ezt a képességet lehetővé teszi.

ERŐSEBB VARÁZSLATFÓKUSZ [ÁLTALÁNOS]

Válassz egy mágikus iskolát, amire már felvetted a *varázslatfókusz* képességet.

Előny: +1 bónusz a nehézségi fokra minden egyes mentődobáshoz a kiválasztott iskola varázslatai esetében. Ez a bónusz hozzáadódik a *varázslatfókusz* képesség által adotthoz.

Speciális: Ezt a képességet több alkalommal is felveheted, de a bónusz nem adódik össze. Minden esetben új iskolát kell választanod, azok közül, amelyekre a *varázslatfókusz* képességet felvetted.

ERŐTELJES TÁMADÁS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Erő 13

Előny: A cselekedetedkor, a támadásod előtt dönthetsz úgy, hogy levonsz valamennyit minden támadásdobásodból, és ezt az értéket hozzáadod minden sebzésedhez. Ez a szám nem lehet nagyobb, mint az alap támadás bónuszod. A támadásdobás büntetés és a sebzésbónusz a következő körödíg tart.

Speciális: Ha kétkezes fegyverrel harcolsz, vagy egykezes fegyvert két kézben tartva forgatsz, akkor a sebzéshez a levont érték kétszeresét adod. Az Erőteljes támadásból adódó sebzésbónuszt nem adhatod hozzá könnyű fegyverek sebzéséhez (kivéve pusztakezes támadás vagy természetes fegyverrel támadás esetén), de a támadásdobás büntetést figyelembe kell vened. (Alapesetben egy dupla fegyvert egy egykezes és egy könnyű fegyvernek tekintesz. Ha egy körben csak az egyik végét használod, akkor kétkezes fegyvernek tekintheted.) A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

ÉRZÉK AZ ÁLLATOKHOZ [ÁLTALÁNOS]

Van érzéked az állatokhoz.

Előny: +2 bónuszt kapsz az idomítás- és a lovaglás-próbáidra.

EXTRA ŪZÉS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Képesség az ūzésre vagy a megfēkezésre.

Előny: Minden egyes alkalommal, amikor ezt a képességet felveszed, a szokásosnál többször leszel képes elūzni vagy megfēkezni.

Amennyiben több fajta lényre is ismered az elūzést vagy megfēkezést, mindegyik esetében 4-gyel megnövekszik a napi képességhasználati szám.

Alapból: E nélkül a karakter naponta legfeljebb 3 + Karizmamódosító alkalommal alkalmazhatja az ūzés képességét.

Speciális: Ez a képesség többször is felvehető. A bónusz alkalmak száma összeadódik.

FEGYVERFÓKUSZ [ÁLTALÁNOS]

Válassz egy fegyvert. Választhatod a pusztakezes harcot, a birkózást vagy, ha mágiahasználó vagy az érintés varázslatokat vagy a távolsági varázslatokat, mint fegyvert.

Előfeltétel(ek): A választott fegyverrel használatának ismerete, alap támadódobás bónusz +1.

Előny: A választott fegyverrel +1 támadódobás bónuszt kapsz minden támadásodra.

Speciális: Ezt a képességet többször is felveheted. A hatásai nem adódnak össze. Minden alkalommal, amikor felveszed ezt a képességet egy másik fegyvert kell választanod.

A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

Egy harcosnak fel kell vennie egy fegyverre a *fegyverfókuszt*, hogy később arra a fegyverre felvehesse a *fegyverspecializáció* képességet.

FEGYVERSPECIALIZÁCIÓ [ÁLTALÁNOS]

Válassz egy fegyvert, amire már felvetted a fegyverfókusz képességet. Választhatod a pusztakezes harcot is.

Előfeltétel(ek): A választott fegyverrel forgatásának ismerete, fegyverfókusz a választott fegyverrel, harcos szint 4.

Előny: +2 sebzésbónuszt kapsz az összes sebzésre a választott fegyverrel.

Speciális: Többször is felveheted ezt a képességet. A hatásai nem adódnak össze. Minden alkalommal, amikor felveszed ezt a képességet, egy másik fegyvert kell választanod.

A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

FEJLESZTETT PAJZSHARC [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Pajzshasználat

Előny: Pajzsharc közben is hozzáadódik a Védőértékedhez a pajzs védőértéke.

Alapból: A képesség nélkül, aki pajzsharcot kezd, elveszíti a pajzs által biztosított plusz Védőértéket az egész kör időtartamára.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

FUTÁS [ÁLTALÁNOS]

Előny: Futás közben alap mozgásod ötszörösét (könnyű vagy közepes páncélban, páncélt nem viselve, és közepesnél nem jobban megterhelve) vagy négyszeresét (nehézvértben vagy nagyon megterhelve) teheted meg. Nekifutásból ugorva, az ugráspróbádra +4 bónuszt kapsz. Futás közben megtartod Ūgyességedből eredő VÉ bónuszodat.

Alapból: Futás közben alap mozgásod négyszeresét (könnyű vagy közepes páncélban, páncélt nem viselve, és közepesnél nem jobban megterhelve) vagy háromszorosát (nehézvértben vagy nagyon megterhelve) teheted meg, és Ūgyességedből eredő VÉ bónuszodat futás közben elveszted.

FÜRGE FEGYVERFORGATÁS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Alap támadás bónusz +1.

Előny: A te méretkategóriádnak megfelelő könnyű fegyverekkel támadva támadásdobásaidhoz az Ūgyességmódosítót adhatod az Erőmódosító helyett. Ha vértet viselsz és/vagy pajzsot használsz, akkor a vértbüntetés a támadásdobásodból levonódik.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

FÜRGE UJJÚ [ÁLTALÁNOS]

Előny: +2 bónuszt kapsz a szerkezet hatástalanítása és a zárnyitás-próbáidra.

GYAKORIBB KRITIKUS TALÁLAT [ÁLTALÁNOS]

Válassz egy fegyvert. Megtanulod, hogy hogyan tudsz vele kritikus sérüléseket okozni.

Előfeltétel(ek): Képzett a választott fegyver forgatásában; alap támadás bónusz +8

Előny: A választott fegyvert forgatva a kritikus találat valószínűsége megduplázódik.

Speciális: Többször is felveheted a *gyakoribb kritikus találat* képességet. A hatásai nem adódnak össze. Minden alkalommal, amikor felveszed ezt a képességet, egy másik fegyvert kell választanod.

Ez a hatás nem adódik össze más a fegyver kritikus találatának valószínűségét növelő hatással.

A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

GYORS FEGYVERRÁNTÁS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Alap támadás bónusz +1

Előny: Fegyvert ránthatsz szabad cselekedetként a szokásos mozgás cselekedet helyett. Rejtett fegyvert (lásd *kézügyesség* képzettség leírásában) mozgás cselekedetként ránthatsz elő.

A képességgel rendelkező karakter összes támadását használhatja dobófegyvert használva, hasonlóan, mintha újból lőne.

Alapból: A képesség nélkül mozgás cselekedetként ránthatsz fegyvert vagy, ha alap támadás bónuszdod legalább +1 mozgásod részeként szabad cselekedetként. A képesség nélkül egy rejtett fegyver előrántása normál cselekedet.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

GYORS LÖVÉS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Ügyesség 13, Közvetlen lövés

Előny: Távolsági fegyverrel egy extra támadást kapsz. Az extra támadást a legmagasabb támadás bónuszzal teheted, de a körben minden támadásod (az extra és az alap támadásaid) -2 büntetést kapnak. A képesség használatához teljes támadás cselekedetet kell használnod.

Speciális: Az a 2. szintű vándor, aki az *íjászat* harci stílust választotta, akkor is megkaphatja a *gyors lövés* képességet, ha nem teljesíti az előfeltételeit, de így csak akkor használhatja, ha nem visel páncélt, vagy könnyű páncélt visel.

A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

GYORS ÚJRATÖLTÉS [ÁLTALÁNOS]

Válassz egy számszerij típust (kézi, könnyű vagy nehéz)

Előfeltétel(ek): Képzettség a választott számszerij használatában

Előny: A választott számszerijad újratöltéséhez szükséges idő kézi és könnyű számszerij esetében szabad cselekedetre csökken, nehéz számszerij esetében mozgás cselekedetre csökken. A számszerij újratöltése továbbra is megszakító támadást vált ki.

Kézi és könnyű számszerij esetében a teljes támadás cselekedettel annyiszor lőhetsz a számszerijjal ahányszor támadni tudsz (mintha íjjal lőnél).

Alapból: A képesség nélkül a kézi és könnyű számszerij újratöltése mozgás cselekedet, a nehéz számszerij újratöltése teljes kört igénybevevő cselekedet.

Speciális: A képességet többször felveheted. Minden alkalommal egy újabb számszerij típusra kell felvenned a képességet.

A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

GYORSÍTOTT VARÁZSLAT [METAMAGIC]

Előny: Egy gyorsított varázslat létrehozása szabad cselekedet. Még egy cselekedetet végrehajthatsz, akár újabb varázslatot is elmondhatsz ugyanabban a körben, amikor gyorsított varázslatot varázsolsz. Körönként csak egy gyorsított varázslatot varázsolhatsz. Olyan varázslatokat, melyek létrehozása több, mint egy kör, nem gyorsíthatsz.

A gyorsított varázslat varázslatszint módosítója 4. A gyorsított varázslat varázslása nem vált ki megszakító támadást.

Speciális: Ez a képesség nem alkalmazható spontán létrehozott varázslatokra (beleértve a mágus, bárd, pap

vagy a druida spontán létrehozható varázslatait), mivel a metamágikus képességgel módosított spontán varázslatok varázslási ideje teljes kört igénybevevő cselekedet.

GYŰRŰ KOVÁCSOLÁSA [TÁRGYALKOTÓ]

Előfeltétel(ek): 12. varázshasználói szint

Előny: Mágikus gyűrűket készíthetsz, amennyiben teljesíted az azokhoz szükséges előfeltételeket. A gyűrű megalkotása annyi napig tart, ahányszor 1000 arany a tárgy alapára. A gyűrű kovácsolása során a tárgy alapára 1/25-ének megfelelő TP-t és alapárának felét kitevő nyersanyag-mennyiséget kell felhasználnod. Olyan, törött gyűrűket is javíthatsz, amelyek elkészítésére képes vagy. Ekkor a felét kell elköltened TP-ben, nyersanyagban és időben annak, amibe a tárgy létrehozása kerülne.

Egyes gyűrűk többlet költséget igényelnek materiális komponensek és TP terén, mint ahogy az leírásukban részletezve van. Ezeket a költségeket is meg kell fizetned, ha ilyen gyűrűt készíatsz vagy javítasz.

HARCI FEGYVER FORGATÁSA [ÁLTALÁNOS]

Válassz ki egy harci fegyvert. Megtanulod a helyes használatát harc közben.

Előny: Büntetések nélkül végezhetesz támadó dobást a választott fegyverrel.

Alapból: Képzetlen fegyverforgatáskor -4 büntetés járul a támadódobásodhoz.

Speciális: Barbárok, harcosok, lovagok és vándorok képzettek valamennyi harci fegyver forgatásában. Számukra szükségtelen ennek a képességnek a felvétele.

Több alkalommal is választhatod ezt a képességet. Minden egyes alkalommal, amikor ezt a képességet felveszed, új fegyvert kell választanod.

Az a pap, aki a Harc szférát választja, automatikusan megkapja a *harc fegyver forgatása* képességet az istene szent fegyverére, amennyiben az harci fegyver. Számára nem szükséges a képességet külön felvennie.

HARCI REFLEXEK [ÁLTALÁNOS]

Előny: Annyi plusz megszakító támadást kapsz, amennyi az Ügyesség bónuszod.

Ezzel a képességgel még akkor is tehetsz megszakító támadást, ha készületlen vagy.

Alapból: Ezen képesség nélkül a karakterek körönként csak egy megszakító támadást tehetnek, továbbá nem tehetnek megszakító támadást készületlenül.

Speciális: A *harc reflexekkel* rendelkező kalandor egy körben többször is használhatja az opportunisták képességét.

A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

A szerzetesek 2. szinten választhatják ezt a képességet bónusz képességként.

HARCI SZAKÉRTELEM [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Intelligencia 13

Előny: Ha közelharcban támadás, vagy teljes támadás cselekedetet használsz, levonhatsz egy tetszőleges értéket – de legfeljebb 5 pontot – a támadásodból és ezt hozzáadhatod a Védőértékedhez kitérésbónuszként. A levont érték nem lehet nagyobb, mint az alap támadás bónuszod. A támadás és a VÉ módosító a következő cselekedetedig marad érvényben.

Alapból: Harci szakértelem nélkül a karakter úgy harcolhat védekezve támadás vagy teljes támadás cselekedetet használva, hogy -4 büntetést kap a támadó dobásaira, és +2 kitérés bónuszt kap a Védőértékére.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

HARCI VARÁZSLÁS [ÁLTALÁNOS]

Előny: +4 bónuszt kapsz az összpontosítás-próbáidra varázsláskor vagy varázslatszerű képesség használatakor, ha védekezve varázsszolsz, birkózol vagy le vagy szorítva.

HATÁSOSABB ELLENVARÁZS [ÁLTALÁNOS]

Előny: Ellenvarázslatként használhatsz egy a kivédendő varázslattal azonos iskolába tartozó, egy vagy több varázslatszinttel magasabb szintű varázslatot.

Alapból: A képesség nélkül ellenvarázslatként csak ugyanazt a varázslatot vagy egy kimondottan a varázslat ellen ható varázslatot alkalmazhatsz.

HEVES ROHAM [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Lovaglás 1 szint; Lovasharc, lovasroham.

Előny: Amikor lovon rohamozol közelharc fegyverekkel duplát, kopjával triplát sebzelsz.

Speciális: A harcások választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

JOBBA KEZDEMÉNYEZÉS [ÁLTALÁNOS]

Előny: +4 bónuszt kapsz a kezdeményezéspróbáidra.

Speciális: A harcások választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

Választható szabály: A képesség többször felvehető, a bónusz halmozódik.

KÁBITÓ ÖKÖLL [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Ügyesség 13, Bölcsesség 13, Képzett pusztakezes harcász; alap támadódobás bónusz +8.

Előny: Még a támadódobás előtt ki kell jelentened, hogy ezt a képességet használod (sikertelen támadás esetén a kábító ököl sem működik). Siker esetén a sebzésen kívül az ellenfélnek Állóképességmentő dobást kell tennie (NF 10 + 1/2 szinted + Bölcsesség módosítód). Ha elvétí, 1 körre elkábul. Az elkábult karakter nem cselekedhet, elveszti az Ügyesség bónuszát a VÉ-jéhez, és -2-t kap a VÉ-re. Naponta szinted/4 alkalommal használhatod ezt a képességet és legfeljebb körönként egyszer.

Szerzetesek, nyálkalények, növények, élőholtak, testnélküli lények, és mindazok akik immúnisak a kritikus találatokra immúnisak a kábításra is.

Speciális: A szerzetesek felvehetik a kábító ökölöt bónusz képességként már az első szinten, akkor is, ha nem teljesítik az előfeltételeket. Az a szerzetes aki felveszi ezt a képességet naponta szerzetesi szintje/1 + egyéb szintje/4 alkalommal használhatja ezt a képességet.

A harcások választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

KEMÉNYEBB ÁTGÁZOLÁS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Erő 13, Erőtéljes támadás

Előny: Átgázolást kísérelve meg ellenfeled nem választhatja, hogy kitér előled. Valamint +4 bónuszt kapsz az Erőpróbadra, hogy feldöntsd ellenfeledet.

Alapból: A képesség nélkül az átgázolásnál ellenfeled választhat, hogy kitér előled vagy blokkol téged.

Speciális: A harcások választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

KEMÉNYEBB LEGÁZOLÁS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Erő 13, Erőtéljes támadás

Előny: Amikor legázolással próbálkozol nem váltasz ki megszakító támadást a védekezőtől. Emellett +4 bónuszt kapsz az Erő ellenpróbára, hogy hátralökd a védekezőt.

Speciális: A harcások választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

KÉPZETT PUSZTAKEZES HARCOS [ÁLTALÁNOS]

Előny: Felfegyverzettnek számítasz akkor is, ha pusztakezesen harcolsz – azaz nem váltasz ki megszakító támadást fegyveres ellenfeleidtől, ha őket pusztakezesen támadod. Továbbá megszakító támadást tehetsz a rád pusztakezesen támadók ellen.

Továbbá pusztakezes támadásod halálos vagy nem-halálos sérülést is okozhat, döntésed szerint.

Alapból: A képesség nélkül fegyvertelennek minősülsz, ha pusztakezesen támadsz, és csak nem-halálos sérülést okozhatsz ütéseiddel.

Speciális: A szerzetesek 1. szinten automatikusan megkapják a Képzett pusztakezes harcász képességet. Azt nem kell külön felvenniük.

A harcások választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

KÉPZETTSÉGFÓKUSZ [ÁLTALÁNOS]

Válassz egy képzettséget.

Előny: A választott képzettség minden képzettségpróbájára +3 bónuszt kapsz.

Speciális: A képességet többször felveheted. Hatásuk nem adódik össze. Minden alkalommal, ha felveszed a képességet másik képzettségre kell felvenned.

KÉTFEGYVERES HARC [ÁLTALÁNOS]

Harcolhatsz egy-egy fegyverrel mindkét kezeden. Körönként egy újabb támadást hajthatsz végre a másodlagos fegyvereddel.

Előfeltétel(ek): Ügyesség 15+

Előny: A két fegyverrel harcolás miatti levonások csökkennek. Az elsődleges kezeden levő fegyverre a büntetés 2-vel csökken, a másodlagos kezeden levő fegyverre 6-tal.

Alapból: Ha egy második fegyvert forgatsz a másodlagos kezeden, akkor körönként egy újabb támadást hajthatsz végre vele. Ilyen módon harcolva -6 levonást kapsz az elsődleges fegyvereddel és -10 levonást a másodlagos fegyvereddel végrehajtott támadásokra. Ha a másodlagos fegyvered könnyű, akkor mindkét büntetés 2-vel csökken. (A fegyvertelen támadás mindig könnyűnek mindősül.)

Speciális: Az a 2. szintű vándor, aki a kétfegyveres harci stílust választotta, az akkor is megkaphatja a *kétfegyveres harc* képességet, ha nincsenek meg az előfeltételei hozzá, de így csak akkor használhatja, ha nem visel páncélt, vagy könnyű páncélt visel.

A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

KÉTFEGYVERES VÉDEKEZÉS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Ügyesség 15+, Kétfegyveres harc

Előny: Duplafegyver vagy két fegyver forgatásakor (kivéve a természetes fegyvereket és a pusztakezes támadást), +1 pajzs bónuszt kapsz a VÉ-dhez. Ha védekezve harcolsz, vagy a teljes védelem cselekedetet alkalmazod, akkor a pajzs bónusz +2-re növekszik.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

KITARTÁS [ÁLTALÁNOS]

Előny: +4 bónuszt kapsz a következő próbákra és mentődobásokra: úszáspróba nem-halálos sérülések elkerülésére, Egészségpróba futás folytatására, Egészségpróba az erőltetett menetből származó nem-halálos sérülés elkerülésére, Egészségpróba lélegzet visszatartásra, Egészségpróba az éhezésemből vagy szomjazásból származó nem-halálos sérülések elkerülésére, és Állóképesség mentődobás fulladásból származó sérülés ellen. Képes vagy közepes vagy nehézvértben aludni anélkül, hogy kimerültté válnál.

Alapból: Ha egy karakter enélkül a képesség nélkül alszik közepes, vagy nehezebb vértben másnapra kimerültté válik.

Speciális: A vándorok harmadik szinten megkapják a kitartás képességet, mint bónusz képességet. Nem kell felvenniük.

KITÉRÉS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Ügyesség 13.

Előny: A köröd alatt kiválaszthatsz egy ellenfelet, akinek a támadásai ellen +1 kitérés bónuszt kapsz a Védőértékedre. Bármilyen cselekedet közben választhatsz másik célpontot. Ha valamilyen oknál fogva nem adhatod hozzá az Ügyességbónuszodat a VÉ-dhez, akkor elveszíted a kitérés bónuszodat is. Továbbá a kitérésbónuszok – a többi bónusszal ellentétben – összeadódnak.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

KOMPONENS ELHAGYÁS [ÁLTALÁNOS]

Előny: Bármilyen varázslatot létrehozatsz a szükséges anyagi komponensek nélkül, amennyiben az anyagi komponens értéke nem haladja meg az 1 aranyat. (A varázslat varázslása továbbra is megszakító támadást vált ki, mint normálisan). Amennyiben a varázslat anyagi komponensének költsége meghaladja az 1 aranyat, akkor a varázslat létrehozásához a szükséges anyagi komponenssel rendelkezned kell, mint alapesetben.

KÖZVETLEN LÖVÉS [ÁLTALÁNOS]

Előny: +1 bónuszt kapsz a támadás- és sebzésdobásaidra, ha távolsági fegyverrel legfeljebb 30 lábnyira levő ellenségre támadsz.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

LENDÜLETES VÁGÁS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Erő 13, Erőtéljes támadás

Előny: Ha eleget sebzél egy lényen hogy az a földre kerüljön (tipikusan 0 vagy kevesebb ÉP-je marad, vagy meghal), akkor kapsz egy extra támadást a fenyegetett zónádon belüli egy másik lényre. Nem tehetsz 5 lábnyi lépést e támadás előtt. Az extra támadást ugyanazzal a fegyverrel és támadás bónusszal kell megtenned, mint amivel földre vitted az előző célpontot. Ezt a képességet körönként egyszer használhatod.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

LENDÜLETESEBB VÁGÁS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Erő 13; Lendületes vágás, erőteljes támadás; alap támadás bónusz +4

Előny: Ez a képesség úgy működik, mint a *lendületes vágás*, azzal a különbséggel, hogy megszűnik a korlátozás, hogy körönként csak korlátozott számú alkalommal használhatod.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

LETAPOSÁS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Lovaglás 1 szint, Lovasharc.

Előny: Amikor lovaglás közben megpróbálsz lerohanni az ellenfeled, az nem tud kikerülni. A hátasod minden feldöntött ellenfél ellen intézhet egy rúgást, megkapva a +4 támadódobás bónuszt a fekvő ellenfelek ellen.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

LOVASROHAM [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Lovaglás 1 szint, Lovasharc

Előny: Ha lovagolsz és a roham cselekedetet használod, akkor mozoghatsz és támadhatsz, mint a szokásos rohamnál, és ezt követően tovább mozoghatsz (a roham vonalában egyenesen). A körre a teljes mozgásod nem lehet több mint a hátasod mozgásának kétszerese. Te és a hátasod nem váltotok ki megszakító támadást a megrohamozott ellenségtől.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

LOVASHARC [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Lovaglás 1 szint

Előny: Körönként egyszer ha hátasodat eltalálnák és sebeznek, egy reflexszerű Lovagláspróbát tehetsz, hogy elkerüld az ütést. Az ütést semlegesíted, ha lovagláspróbád eredménye nagyobb, mint az ellenséged támadódobása. (Lényegében a lovagláspróbád lesz a hátasod VÉ-je, ha ez nagyobb, mint az alap VÉ-je.)

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

LOVASÍJÁSZAT [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Lovaglás 1 szint, Lovasharc

Előny: A lovaglás közbeni távolsági támadásokra kapott büntetések feleződnek. -2 a -4 helyett, ha a hátasod kétszeres mozgást tesz, és -4 a -8 helyett, ha fut.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

MÁGIKUS ADOTTSÁG [ÁLTALÁNOS]

Előny: +2 bónuszt kapsz a varázslatismertet és a varázstárgy használat próbáidra.

MÁGIKUS FEGYVER ÉS VÉRT KÉSZÍTÉS [TÁRGYALKOTÓ]

Előfeltétel(ek): 5. szintű mágiahasználó

Előny: El tudod készíteni azokat a mágikus fegyvereket, páncélokat és pajzsokat, amelyeknek az előfeltételeit teljesíteni tudod. Egy fegyver, vért vagy pajzs felavatása 1 napig tart a mágikus képességeinek minden 1000 arany értéke után. Az elkészítés a képességek árának 1/25 részébe kerül TP-ban, és a teljes ár felének megfelelő értékű alapanyag szükséges hozzá. A felavatandó fegyvernek, vértnek vagy pajzsnek mesterműnek kell lennie, amit neked kell beszerezned, és az ára nincs beleszámolva a fenti árba.

Továbbá meg tudsz javítani minden olyan sérült vértet, fegyvert vagy pajzsot, amit el tudnál készíteni. Ez fele annyi TP-ba kerül, és fele annyi alapanyag és idő kell hozzá, mint a tárgy elkészítéséhez kellene.

MÁGIKUS JOGAR KÉSZÍTÉS [TÁRGYALKOTÓ]

Előfeltétel(ek): 9. szintű mágiahasználó

Előny: El tudod készíteni azokat a mágikus jogarokat, amelyeknek az előfeltételeit teljesíteni tudod. Egy jogar felavatása 1 napig tart az alap árának minden 1000 arany értéke után. Egy jogar elkészítése az alapárának 1/25 részébe kerül TP-ben, és az alapár felének megfelelő értékű alapanyag szükséges hozzá.

Néhány jogar elkészítése további Tapasztalati Pontokba kerül, vagy külön anyagi komponenst igényelhet, mint az a leírásukban is szerepel. Ezek mind plusz költségek, amik nincsenek benne a jogar alap árában.

MEGGYŐZŐ [ÁLTALÁNOS]

Előny: +2 bónuszt kapsz az átverés és a megfélemlítés próbáidra.

MESTERI FEGYVERFÓKUSZ [ÁLTALÁNOS]

Válassz egy fegyvert, amire már elvetted a *fegyverfókusz* képességet. Választhatod a pusztakezes harcot, vagy a birkózást is.

Előfeltétel(ek): Jártasság a választott fegyver forgatásában, fegyverfókusz a választott fegyverrel; harcos szint 8.

Előny: +1 bónuszt kapsz minden támadódobásra a választott fegyverrel. Ez a bónusz összeadódik a többi támadódobásra járó bónusszal, beleértve a fegyverfókuszból járóét is.

Speciális: Többször is felveheted a *mesteri fegyverfókuszt*. A hatásai nem adódnak össze, mindig amikor felveszed egy új fegyvert kell választanod. A harcosnak fel kell vennie a *mesteri fegyverfókuszt* az adott fegyverrel, hogy később felvehesse a *mesteri fegyverspecializációt* az adott fegyverre.

A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

MESTERI FEGYVERSPECIALIZÁCIÓ [ÁLTALÁNOS]

Válassz egy fegyvert, amire már felvetted a fegyverspecializációd. Választhatod a pusztakezes harcot vagy a birkózást is.

Előfeltétel(ek): Jártasság a választott fegyver forgatásában, mesteri fegyverfókusz a választott fegyverrel, fegyverfókusz a választott fegyverrel, fegyver specializáció a választott fegyverrel.

Előny: +2 sebzésbónuszt kapsz az összes sebzésre az adott fegyverrel. Ez a bónusz hozzáadódik az összes többi sebzésbónuszhoz, beleértve azt, amit előzőleg kaptál a *fegyverspecializációból* (lásd fent).

Speciális: Többször is felveheted a *mesteri fegyverspecializációt*. A hatásai nem adódnak össze. Minden alkalommal, amikor felveszed ezt a képességet, egy másik fegyvert kell választanod.

A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

MESTERI KÉTFEGYVERES HARC [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Ügyesség 19; Ügyesebb kétfegyveres harc, kétfegyveres harc; alap támadás bónusz +11.

Előny: Kapsz egy harmadik támadást a rosszabbik kezeden lévő fegyverre -10 büntetéssel.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

Egy 11. szintű vándor, aki a kétfegyveres harci stílust választotta, megkapja ezt a képességet, még ha nem is felel meg az előfeltételeknek, de csak akkor használhatja, ha könnyűvértet visel, vagy egyáltalán nem visel vértet.

MINDHALÁLIG [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Kitartás

Előny: Ha -1 és -9 Ép-re, vagy e közé kerülsz, automatikusan stabilizálódasz. Nem kell körönként százalékos dobást tenned, hogy elkerüld az 1 Ép veszteséget. Ha az életerő pontjaid száma negatív, dönthetsz úgy, hogy inkább harcképtelen maradsz, és nem haldoklól. Ezt akkor kell eldöntened, amikor először negatív Ép-re kerülsz (még akkor is ha éppen nem te vagy soron). Ha nem akarsz harcképtelen maradni, akkor azonnal elájulsz. Amikor ezt a képességet használod, akkor csak egy normál cselekedetet, vagy egy mozgás cselekedetet (de egyszerre a kettőt nem) tehetsz minden körben, és nem hajthatsz végre teljes kört igénylő cselekedetet. Ha csak egy mozgás cselekedetet hajtasz végre, akkor nem okozol magadnak további sérülést, de bármilyen normál cselekedet (vagy egyéb megerőltető cselekedet, akár szabad cselekedet, például egy gyorsított varázslat elmondása) 1 Ép sebzést okoz, a cselekedet befejezésekor. Ha eléred a -10 Ép-t azonnal meghalsz.

Alapból: Ezen képesség nélkül a karakterek -1 és -9 Ép között eszméletlenek és haldoklanak.

MOZDULATLAN VARÁZSLAT [METAMÁGIKUS]

Előny: A mozdulatlan varázslat nem igényel szomatikus komponenst. A szomatikus komponens nélküli varázslatokra nem hat. A mozdulatan varázslat egy szinttel magasabb varázslathelyet foglal el, mint a normális szintje.

MOZGÉKONYSÁG [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Ügyesség 13, Kitérés

Előny: +4 kitérésbónuszt kapsz a VÉ-dhez a mások veszélyeztetett területéből ki vagy azokban való mozgásod által kiváltott megszakított támadások ellen. Azon körülmények közt, amelyeknél elveszted pozitív Ügyességmódosítót a VÉ-dhez, a kitérésbónuszaidat is elveszted. A kitérésbónuszok – a többi bónusszal ellentétben – összeadódnak.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

NAGY LŐTÁV [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Közvetlen lövés.

Előny: Amikor lőfegyvert használsz, például íjat, lőtávod a másfélszeresére nő. Dobófegyver használatkor a lőtáv a kétszeresére nő.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

NAGY TÚRÓKÉPESSÉG [ÁLTALÁNOS]

Előny: +2 bónuszt kapsz minden Állóképességmentő dobásodra.

NAGYOBB ÁTÜTŐ VARÁZSLAT [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Átütő varázslat

Előny: A varázshasználói szint-próbához (d20 + varázshasználói szint) +2 bónusz járul, ami segít legyőzni egy lény mágia ellenállását. Ez a bónusz összeadódik az *átütő varázslat* képesség bónuszával.

NÉMA VARÁZSLAT [METAMÁGIKUS]

Előny: Az elnémított varázslat verbális komponens nélkül varázsolható. A verbális komponenssel nem rendelkező varázslatokra nincs hatással. Az elnémított varázslat egy szinttel magasabb varázslatrekeszt foglal el, mint az aktuális szintje.

Speciális: A bárd varázslatok nem csendesíthetők le ezzel a képességgel.

NYÍLVESSZŐ ELKAPÁS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Ügyesség 15; Nyílvessző eltérítése, képzett pusztakezes harcos

Előny: A nyíleltérítés alkalmazásakor nemcsak eltérítheted, de el is kaphatod a lövedéket. Dobófegyverek, például lándzsák vagy szekercék azonnal visszadobhatók a támadóra (akkor is, ha ez nem a te köröd).

A képesség használatához legalább egy szabad kézre van szükség (amiben semmi nincs).

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

NYÍLVESSZŐ ELTÉRÍTÉSE [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Ügyesség 13; Képzett pusztakezes harcos

Előny: Legalább egy szabad kezned kell lennie, hogy használd ezt a képességet. Körönként egyszer egy lövedéket, ami különben eltalálna, eltéríthetsz, és ezzel megúszhatod a sérülést. Tudatában kell lenned a támadásnak, és nem lehetsz készületlen. A lövedék eltérítése nem számít cselekedetnek. Nagy lövedékek (óriás által dobott szikla) vagy mágiával előállított lövedék, például *savnyil*, nem téríthetők el.

Speciális: A szerzetesek 2. szinten választhatják a *nyílvessző eltérítését* bónusz képességüknek, még akkor is ha nem teljesítik az előfeltételeket.

A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

NYOMOLVASÁS [ÁLTALÁNOS]

Előny: Nyomok megtalálásához és 1 mérföldön át való követéséhez egy sikeres túlélés-próba szükséges. Újabb túlélés-próbát kell tenned minden alkalommal, amikor a nyom nehezebben követhetővé válik.

Mozgásod felével mozogsz (vagy normál sebességeddel ha vállalod a -5 büntetést a próbádra, illetve

sebességed kétszeresével -20 büntetéssel a próbádra). A próba NF-je a felszíntől és a körülményektől függ, amelyeket az alábbi táblázat foglal össze:

Felszín	Túléléspróba NF	Felszín	Túléléspróba NF
Nagyon puha felszín	5	Tömör felszín	15
Puha felszín	10	Kemény felszín	20

Nagyon puha felszín: Bármilyen felszín, amelyben mély és tiszta nyomot hagy egy lépés, például friss hó, vastag por vagy nedves sár.

Puha felszín: Bármilyen felszín, amely nyomásra deformálódik, de tömörebb, mint a friss hó vagy a nedves sár, és amelyekben a lények sekély lábnyomot hagynak.

Tömör felszín: A legtöbb kinti felszín (például gyeplő, mező, erdő és hasonlók) vagy nagyon puha vagy koszos belső felszín (például vastag szőnyeg vagy nagyon koszos vagy poros padló). A lény bizonyos nyomokat hagyhat (például letört ágak vagy szőröcsomók), de csak ritkán vagy csak részleges lábnyomot hagy.

Kemény felszín: Bármely felszín, amin nem lehet lábnyomot hagyni, például a csupasz sziklafelszín vagy bármilyen belső padló. A legtöbb patakmeder ebbe a kategóriába sorolható, mivel minden hátrahagyott lábnyomot a víz elmos vagy elfed. A lény csak nyomokat, például kopásokat vagy félrérugott kavicsokat hagy maga után.

A túlélés-próbahez még számos módosító adódik, ahogy azt az alábbi táblázatban összefoglaltuk.

Körülmény	Túléléspróba NF módosító
Minden 3 lény a keresett csoportban	-1
A követett lény mérete: ¹	
Parányi	+8
Apró	+4
Pöttöm	+2
Kicsi	+1
Közepes	+0
Nagy	-1
Hatalmas	-2
Óriási	-4
Gigászi	-8
Minden 24 óra a nyom keletkezése óta	+1
Minden óra eső a nyom keletkezése óta	+1
Friss hó a nyom keletkezése óta	+10
Rossz látási viszonyok: ²	
Felhős vagy holdtalan éj	+6
Holdfény	+3
Köd vagy csapadék	+3
A követett csapat rejti a nyomait (és fele sebességgel halad)	+5

¹ Kevert méretű csoport esetében a legnagyobb lény utáni módosítót alkalmazd.

² A legnagyobb módosítót alkalmazd ebből a kategóriából.

Sikertelen túlélés-próbát újradobhatsz 1 óra (természetben) vagy 10 perc (bent) keresést követően.

Alapból: A képesség nélkül túlélés-próbát tehetsz a nyomok megtalálásához, de csak akkor követheted azokat, ha az NF 10 vagy kevesebb. Alternatívaként a keresés képzettséget alkalmazhatod lábnyomok vagy elhaladás nyomainak megtalálásához a fenti NF-eket használva, de nem követheted a nyomokat a keresés képzettséggel, akkor sem, ha a nyomokat valaki más előtted megtalálta.

Speciális: Egy vándor automatikusan megkapja a *nyomolvasás* képességet. Nem kell külön felvennie. Ez a képesség nem teszi lehetővé a *nyomtalan léptek* varázslat alanyának követését.

NYOMOZÓ [ÁLTALÁNOS]

Előny: +2 bónuszt kapsz az információszerzés és a keresés próbádra.

LOPAKODÓ [ÁLTALÁNOS]

Előny: +2 bónuszt kapsz a csendes mozgás és a rejtőzés próbáidra.

ÖNELLÁTÓ [ÁLTALÁNOS]

Előny: +2 bónuszt kapsz a gyógyítás- és a túléléspróbáidra.

PAJZSHASZNÁLAT [ÁLTALÁNOS]

Előny: Képes vagy használni a pajzsokat, és használat közben csak a szokásos levonásokat kapod.

Alapból: A karakter, aki megfelelő jártasság nélkül használ egy pajzsot, le kell vonja a pajzs vértbüntetését a támadódobásokból, és minden képzettségéből ami mozgásra vonatkozik, beleértve a lovaglást is.

Speciális: A barbárok, bárdok, druidák, harcosok, lovagok, papok és vándorok automatikusan megkapják a *pajzshasználat* képességet, így azt nem kell felvenniük.

ÍJÁSZPAJZS HASZNÁLAT [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): *Pajzshasználat*.

Előny: Az íjászpajzsot használva csak a szokásos levonásokat kapod.

Alapból: A karakter, aki megfelelő jártasság nélkül használ pajzsot le kell vonja a pajzs vértbüntetését a támadódobásokból, és minden képzettségéből ami mozgásra vonatkozik, beleértve a lovaglást is.

Speciális: A harcosok automatikusan megkapják az *íjászpajzs használat* képességet, így azt nem kell felvenniük.

PONTOS LÖVÉS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Közvetlen lövés

Előny: Lőhetsz vagy hajítófegyvert dobhatsz egy közelharcban lévő ellenfeledre a szokásos -4 támadásdobás büntetés nélkül.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

PONTOSABB CÉLZÁS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Ügyesség 19; Közvetlen lövés, pontos lövés, alap támadás bónusz +11

Előny: Távolsági támadásaidnál ellenfeled fedezékéből eredő VÉ bónuszát figyelmen kívül hagyod hacsak nem teljes fedezéke van, és figyelmen kívül hagyhatod a takarás miatti céltévesztés esélyt, kivéve, a teljes takarásból eredőd. A teljes fedezék és teljes takarás az alap előnyüket nyújtják távolsági támadásod ellen. Továbbá, ha lősz vagy dobsz birkózókra, akkor találat esetén automatikusan azt találsz el, akit szándékoztál.

Alapból: Lásd a fedezék és takarás normál szabályait. A képesség nélkül birkózókra lövő vagy rájuk fegyvert hajító találat esetén véletlenszerűen kell eldöntse, hogy kit talál el a támadás.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

11. szintű vándorok, ha az íjászat küzdőstílust választották, felvehetik ez a képességet, akkor is, ha előfeltételt nem teljesítik, de csak akkor használhatják így, ha nem viselnek páncélt vagy könnyű páncélt viselnek.

FUTVA LÖVÉS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Ügyesség 13; Kitérés, mozgékony, közvetlen lövés; alap támadás bónusz +4

Előny: Támadás cselekedetet használva egy távolsági fegyverrel, a lövés előtt és után is mozoghatsz, feltéve, hogy az összes megtett táv nem több mint a sebességed.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

SOKLÖVÉS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Ügyesség 17; közvetlen lövés, gyors lövés; alap támadás bónusz +6.

Előny: Normál cselekedetként egyszerre két nyilat lőhetsz egy legfeljebb 30 lábba levő ellenfélre. Mindkét nyíl ugyanazon támadás bónuszt használja (-4 levonással), hogy talál és normálisan sebez (lásd még speciális). Minden 5 alap támadás bónusz, amivel 6 felett rendelkezzel az egy újabb nyilat enged meg löni, a legfeljebb 4 nyíl +16 alap támadás bónusznál. Azonban minden újabb nyíl a második után újabb -2 büntetést ad a támadáshoz. Sebzéstűrés minden nyílra külön számolandó.

Speciális: Ha van valamilyen orvtámadásszerű bónuszod, az csak egyszer adódik a sebzéshez ugyanúgy, mint az esetleges kritikus csak az első nyíl sebzését sokszorozza.

A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

6. szintű vándorok felvehetik ez a képességet, akkor is, ha nincs meg az előfeltételei, de csak akkor használhatják így, ha nem viselnek páncélt vagy könnyű páncélt viselnek.

SZÉLVÉSZ TÁMADÁS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Ügyesség 13, Intelligencia 13, Harci szakértelem, Kitérés, Mozgékonyság, Cikázó Támadás, alap támadás bónusz +4.

Előny: Amikor a teljes támadás cselekedetet használod, a szokásos támadásaid helyett egyetlen közelharci támadást intézhetsz minden egyes elérhető ellenfeled ellen a teljes alap támadás bónuszoddal.

A *szélvész támadást* használata során lemondasz minden más képességből, varázslatból vagy tulajdonságból eredő bónusz vagy extra támadásodról.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

SZÍVÓSSÁG [ÁLTALÁNOS]

Előny: +3 ép-t kapsz.

Speciális: A karakter többször is felveheti ezt a képességet. A hatásai összeadódnak.

TARTÓSABB VARÁZSLAT [METAMÁGIKUS]

Előny: A tartósabb varázslat kétszer hosszabb ideig tart. Nem alkalmazható azokra a varázslatokra, amelyeknek az időtartama összpontosítás, azonnali vagy végleges. A tartósabb varázslat egy szinttel magasabb varázslatrekeszt foglal el, mint a tényleges szintje.

TEKERCSÍRÁS [VARÁZSTÁRGY ALKOTÓ]

Előfeltétel(ek): 1. szintű mágiahasználó

Előny: Bármely általad ismert varázslatot tekercsbe foglalhatsz. A tekercs elkészítése egy napot vesz igénybe minden egyes 1000 arany elkészítési költség után. A tekercs elkészítésének költsége: a varázslat szintje \times a varázshasználói szint \times 25 arany. Tekercs készítéshez el kell költened az alapár 1/25-öd részét Tapasztalati pontban, és az alapár felével egyező értékű alapanyagot kell felhasználnod.

Bármely tekercs, amely költséges materiális komponenssel vagy tapasztalati pont költséggel járó varázslatot tárol, ennek megfelelő többletköltséggel rendelkezik. Ilyen esetben az alapárból származó költségen felül meg kell fizetned a varázslat TP költségét és a materiális komponens árát.

TERMÉSZETI VARÁZSLAT [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Bölcsesség 13; Vadforma képesség

Előny: Képes vagy a varázslatok verbális és gesztikulációs komponenseit is elvégezni vadformában. Különböző hangokkal és mozdulatokkal helyettesíted a szokásos verbális és gesztikulációs komponenseket.

Használhatsz bármilyen anyagi komponenst vagy varázslatfókuszot, akkor is, ha az új formádba olvadt.

A képességgel nem leszel képes varázstárgyakat használni, amelyek használatát az adott forma alapból nem teszi lehetővé, valamint nem tudsz beszélni a vadformában.

ÜGYES KEZEK [ÁLTALÁNOS]

Előny: +2 bónuszt kapsz a kézügyesség- és a kötélhasználat-próbáidra.

ÜGYESEBB CSELVETÉS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Intelligencia 13; Harci szakértelem

Előny: Harcban cselezéshez mozgás cselekedetként tehetsz átveréspróbát.

Alapeset: A cselvetés normál cselekedet.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

ÜGYESEBB FEGYVERTÖRÉS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Erő 13, Erőtéljes támadás

Előny: Ha ellenfeled által tartott vagy hordott tárgyra (például fegyverre vagy pajzsra) támadsz, akkor nem válasz ki megszakító támadást. Továbbá +4 bónuszt kapsz a támadásodra, amivel az ellenfeled által tartott vagy hordott tárgyra támadsz.

Alapból: A képesség nélkül megszakító támadást váltasz ki, ha más karakter által tartott vagy hordott tárgyra támadsz.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

ÜGYESEBB BIRKÓZÁS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Ügyesség 13, Képzett pusztakezes harcos

Előny: Nem váltasz ki megszakító támadást, ha birkózást kezdeményezel. Valamint +4 bónuszt kapsz minden birkózáspróbára, függetlenül attól, hogy ki kezdeményezte a birkózást.

Alapból: A képesség nélkül megszakító támadást váltasz ki az érintéstámadással, amellyel a birkózást kezdeményezed.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

A szerzetesek 1. szinten választhatják ezt a képességet bónusz képességként, akkor is, ha előfeltételeit nem teljesítik.

ÜGYESEBB FÖLDREVITEL [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Intelligencia 13, Harci szakértelem

Előny: Nem váltasz ki megszakító támadást, ha ellenségedet fegyvertelenül próbálsz meg földre vinni. Valamint +4 bónuszt kapsz az Erőpróbára, hogy ellenfeledet földre vidd.

Ha közelharcban sikeresen földre vittél valakit, akkor ellene azonnal közelharcos támadást tehetsz, mintha nem használtad volna el támadásodat a földre vitelhez.

Alapból: A képesség nélkül megszakító támadást váltasz ki, ha ellenségedet fegyvertelenül próbálsz meg földre vinni.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

A szerzetesek 6. szinten választhatják ezt a képességet bónusz képességként, akkor is, ha előfeltételeit nem teljesítik.

ÜGYESEBB KÉTFEGYVERES HARC [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Ügyesség 17, Kétfegyveres harc, alap támadás bónusz +6.

Előny: Az alap extra támadáson felül, amit a második fegyvereddel kapsz, egy második támadást is tehetsz ezen képesség felvételét követően, bár -5 levonással.

Alapból: A képesség nélkül csak egy extra támadást tehetsz a másodlagos fegyvereddel.

Speciális: Az a 6. szintű vándor, aki a kétfegyveres küzdőstílust választotta, az akkor is megkaphatja az *ügyesebb kétfegyveres harc* képességet, akkor is, ha előfeltételeit nem teljesíted, de így csak akkor használhatja, ha nem visel páncélt, vagy könnyű páncélt visel.

A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

ÜGYESEBB LEFEGYVERZÉS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Intelligencia 13, Harci szakértelem

Előny: Nem váltasz ki megszakító támadást, ha ellenségedet megpróbálsz lefegyverezni, és ellenségednek sincs esélye téged viszont lefegyverezni. Továbbá +4 bónuszt kapsz a támadás ellenpróbára, amelyet a lefegyverzéshez dobtok.

Alapból: Lásd a lefegyverzés általános szabályait.

Speciális: A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

A szerzetesek 6. szinten választhatják ezt a képességet bónusz képességként, akkor is, ha előfeltételeit nem teljesítik.

VAKHARC [ÁLTALÁNOS]

Előny: Ha közelharcban a takarás miatt hibázod el az ellenfeledet, akkor újradobhatod a tévesztés próbát. Ha a második dobás sikeres, akkor találtál.

A láthatatlan támadók nem kapnak bónuszt ellened a támadásukra, azaz hozzáadhatod az Ügyességbónuszodat a VÉ-dhez, és a támadó nem kapja meg a szokásos +2 támadás bónuszt, csak távolsági támadások esetén.

Csak a szokásos büntetés felét kapod a sebességedre, azért mert nem látsz. Sötétben és rossz látási viszonyok között sebességed fele helyett csak háromnegyedére csökken.

Alapból: A szokásos támadás módosítók járnak a rád támadó láthatatlan ellenfélnek, és nem adhatod hozzá az Ügyességbónuszodat a VÉ-dhez. A sötétből és a rossz látási viszonyokból eredő sebességmódosítást is

elszenveded.

Speciális: A *vakharc* képesség semmi hatással nincs a *villanóvarázs* varázslat hatása alatt álló ellenfélre. A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

VARÁZSBOT KÉSZÍTÉS [TÁRGYALKOTÓ]

Előfeltétel(ek): 12. szintű mágiahasználó

Előny: El tudod készíteni azokat a mágikus botokat, amelyeknek az előfeltételeit teljesíteni tudod. Egy varázsbot felavatása 1 napig tart az alapárának minden 1000 arany értéke után. Egy bot elkészítése az alapárának 1/25 részébe kerül TP-ben, és az alapár felének megfelelő értékű alapanyag szükséges hozzá. Az újonnan elkészített varázsbotnak 50 töltete van.

Néhány varázsbot elkészítése további Tapasztalati Pontokba kerül, vagy külön anyagi komponenst igényelhet, mint az a leírásukban is szerepel. Ezek mind plusz költségek, amik nincsenek benne a bot alapárában.

VARÁZSITAL FŐZÉS [TÁRGYALKOTÓ]

Előfeltétel(ek): 3. szintű varázshasználó

Előny: Bármilyen 3. vagy alacsonyabb szintű varázslatból tudsz varázsitalt főzni, amelyeknek a célpontja egy vagy több lény. Egy varázssital elkészítése egy napig tart. Varázssital készítésekor te határozod meg a főzetbe helyezett varázslat varázshasználói szintjét, aminek elegendően magasnak kell lennie, hogy a kérdéses varázslat elsütéséhez, és nem lehet magasabb, mint a te varázshasználói szinted. A varázssital alap ára: a varázslat szintje \times varázssital varázshasználói szintje \times 50 arany. Az ital elkészítése az alapár 1/25 részébe kerül TP-ben, és az alapár felének megfelelő alapanyag szükséges hozzá.

A varázssital elkészítésekor hozol meg minden döntést, amit alapesetben a varázslat elmondásakor kéne meghoznod. A varázslat célpontja mindig az, aki megissza a varázssitalt.

Az olyan varázssitalok készítésekor, amelynek drága anyagi komponense, vagy TP költsége van, készítéskor ki kell fizetni ezeket, az alapáron és az abból származó költségeken felül.

VARÁZSLAT HATÓTÁVNÖVELÉS [METAMÁGIKUS]

Előny: Olyan varázslatok hatótávját növelheted meg 100%-kal, melyek hatótávja közeli, közepes vagy távoli. A megnövelt, közeli hatótávú varázslat hatótávja ekkor 50 láb + 5 láb/szint, ugyanakkor közepes hatótávú varázslat esetén a távolság 200 láb + 20 láb/szint, hosszú hatótávúak esetén pedig 800 láb + 80 láb/szint lesz. Egy megnövelt hatótávú varázslat eggyel magasabb szintűnek minősül, mint a varázslat tényleges szintje. Azok a varázslatoknál, amelyeknél hatótáv nincs meghatározva, vagy az nem közeli, közepes vagy távoli, a hatótáv nem növelhető meg.

VARÁZSLAT KITERJESZTÉS [METAMÁGIKUS]

Előny: Egy kitörés, kisugárzás, vonal vagy kiterjedés alakú varázslat hatóterületét megnövelheted. A varázslat hatóterületének minden számszerűsített mérete 100%-al megnövekszik. A kiterjesztett varázslat három szinttel magasabb varázslathelyet foglal el, mint az aktuális szintje. Azok a varázslatok, amelyeknek hatóterületének alakja nem a fentebb elsorolt négy valamelyike, azok nem terjeszthetők ki.

VARÁZSLATERŐSÍTÉS [METAMÁGIKUS]

Előny: A felerősített varázslat minden változó, számszerű hatása az eredeti másfélszeresére nő. A mentődobások és az ellenpróbákat ez nem befolyásolja, mint ahogy a változókkal nem rendelkező varázslatokat sem. A felerősített varázslat kettővel nagyobb varázslathelyet foglal el, mint az eredeti varázslat.

VARÁZSLATFÓKUSZ [ÁLTALÁNOS]

Válaszd ki a mágia egyik iskoláját.

Előny: Adj +1-et a választott iskola varázslatai elleni mentők NF-jéhez.

Speciális: A képességet többször felveheted. Hatásuk nem adódik össze. Minden alkalommal, ha felveszed a képességet a mágia egy másik iskolájára kell felvenned.

VARÁZSLATMAXIMALIZÁLÁS [METAMÁGIKUS]

Előny: Ezzel a metamágikus képességgel egy varázslat minden változó számszerűsített tulajdonságát maximalizálhatod. A mentők, ellenpróbák nem módosulnak, és a képesség nem hat véletlen változókkal nem

rendelkező varázslatokra. A maximalizált varázslat hárommal nagyobb varázslathelyet foglal el, mint az eredeti varázslat.

Egy felerősített és maximalizált varázslat mindkét hatást külön megkapja, előbb változó értékei maximalizálódnak, majd másfélszeresükre nőnek.

VARÁZSLAT TÖBBLETENERGIA [METAMÁGIKUS]

Előny: A többletenergiával ellátott varázslat magasabb varázslatszinttel rendelkezik, mint általában (maximum 9. varázslatszintig). Ellentétben más metamágikus képességekkel, a *varázslat többletenergia* megnöveli a szintjét annak a varázslatnak, amit módosít. Az összes hatás, ami a varázslat szintjétől függ (mint például mentődobás NF-je, és a képesség, hogy átüsse a *sérthetetlenség kisebb gömbjét*) az megnövelt szinttel számolandó. Az többletenergiával ellátott varázslat használata és előkészületei olyanok, mint egy a megnövelt varázslatszinttel azonos varázslatszintű varázslaté.

VARÁZSPÁLCA KÉSZÍTÉS [TÁRGYALKOTÓ]

Előfeltétel(ek): 5. szintű varázshasználó

Előny: Bármilyen általad ismert 4. vagy alacsonyabb szintű varázslattal tudsz varázspálcát készíteni. Egy pálca felavatása 1 napig tart az alapárának minden 1000 arany értéke után. A varázspálca alapára a varázshasználói szintje \times a varázslat szintje \times 750 arany. A varázspálca elkészítése az alapárának 1/25 részébe kerül TP-ben, és az alapár felének megfelelő értékű alapanyag szükséges hozzá. Az újonnan elkészített pálcának 50 töltete van.

Drága anyagi komponenssel vagy TP költséggel rendelkező varázslatot tartalmazó pálca elkészítéskor a drága komponens és TP költség ötvenszeresét még ki kell fizetned az alapáron felül.

VÁROSI KÖVETÉS [ÁLTALÁNOS]

Előny: Egy személy nyomára bukkanni vagy őt 1 órán keresztül követni egy információszerzés próbát igényel. Keresésed minden órájában új próbát kell tenned, és akkor is, ha a nyom nehezen követhetővé válik, például a város egy másik részére vezet.

A próba NF-je, hogy megtaláld a keresett személyt a település méretétől és a körülményektől függ.

Amennyiben információszerzés próbád sikertelen, akkor egy óra kérdezősködést követően újrapróbálhatod. A próbát a KM titokban dobja, hogy a játékos ne tudja előre mennyi időt vesz igénybe keresése.

Település mérete ¹	NF	Próbák száma
Falvacska, falu	5	1d3
Kis vagy nagyközség	10	1d4+1
Kis vagy nagyváros	15	2d4
Metropolisz	20	2d4+1

¹ Lásd a Kalandmesterek Kézikönyve 5. fejezetének *települések generálása* részét.

Körülmény	NF módosító
Minden 3 lény a keresett csoportban	-1
Minden 24 óra amióta a személy eltűnt, keresik	+1
A követett csoport meghúzza magát	+5
A követett csoport faji összetétele megegyezik a település faji összetételével ¹	+2
A követett csoport faji összetétele nem egyezik meg a település elsődleges sem másodlagos faji összetételével	-2

¹ Lásd faji demográfiát a Kalandmesterek Kézikönyve 5. fejezetének *települések generálása* részében.

Felezheted az információszerzés próbák közötti időt (30 perce a szokásos 1 óra helyett), de -5 büntetést kapsz a próbákra.

Alapból: A képesség nélkül egy karakter információszerzés képzettségét használhatja, hogy egy adott személyről információt gyűjtsön. A kérdezősködés 1d4+1 óráig tart és hatékony követés nem lehetséges.

Speciális: Amennyiben a karakter 5 vagy több ponttal rendelkezik az Ismert (helyi) képzettségében, akkor +2 bónuszt kap az Információszerzés próbájára.

VASAKARAT [ÁLTALÁNOS]

Előny: Minden Akaraterő mentődhöz +2 bónusz járul

VÉRTVISELET (KÖNNYŰ) [ÁLTALÁNOS]

Előny: Ha olyan típusú páncélt hordasz, aminek a viselésében képzett vagy, akkor a vértbüntetés csak a következő képzettségekre vonatkozik: akrobatika, csendes mozgás, egyensúly, kezűgyesség, mászás, rejtőzés és szabadulóművészet.

Alapból: Ha valaki olyan típusú páncélt hord, amelynek viselésében nem képzett, akkor a vértbüntetés a támadó dobásokra, és az összes mozgással kapcsolatos képzettségre (pl. lovaglásra) is vonatkozik.

Speciális: Minden karakter, a varázslókon, mágusokon és a szerzeteseken kívül, induláskor megkapja a *vértviselet (könnyű)* képességet, mint bónusz képesség, így azt nem kell külön felvenniük.

VÉRTVISELET (KÖZEPES) [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Vértviselet (könnyű)

Előny: Lásd *vértviselet (könnyű)*.

Alapból: Lásd *vértviselet (könnyű)*.

Speciális: A barbárok, bárdok, druidák, harcosok, lovagok és papok induláskor megkapják a *vértviselet (közepes)* képességet mint bónusz képesség, így azt nem kell külön felvenniük.

VÉRTVISELET (NEHÉZ) [ÁLTALÁNOS]

Képzett vagy a nehézvértek viselésében.

Előfeltétel(ek): Vértviselet (könnyű), vértviselet (közepes).

Előny: Lásd *vértviselet (könnyű)*.

Alapból: Lásd *vértviselet (könnyű)*.

Speciális: A harcosok, lovagok és papok induláskor megkapják a *vértviselet (nehéz)* képességet mint bónusz képesség, így azt nem kell külön felvenniük.

VEZETÉS [ÁLTALÁNOS]

Előfeltétel(ek): Karakter szint 6.

Előny: A képesség meglete lehetővé teszi hűséges társak és odaadó követők és alattvalók toborzását. Lásd a következő táblázatban, hogy a karakter milyen csatlósnak mennyi követőt tud toborozni.

Vezetés módosító: Számos tényező befolyásolhatja egy karakter vezetői értékét, módosítva azt az alapértékről (karakter szintje + Karizma módosító). A karakter híre (toborozandó csatlós vagy követők szemszögéből) növelheti vagy csökkentheti a Vezetői értékét.

A vezető hírneve	Módosító
Jelentős hírnév	+2
Korrekt és nagylelkű	+1
Speciális ereje van	+1
Sikertelen	-1
Tartózkodó	-1
Kegyetlen	-2

Más módosítók számítanak, ha a karakter egy új csatlósnak toboroz.

A vezető . . .	Módosító
rendelkezik famulussal, speciális hátassal vagy állati követővel.	-2
más jellemű csatlósnak toboroz.	-1
egy csatlós halálát okozta	-2 ¹

¹ A megölt csatlósok száma összeadódik.

A követőknek mások a prioritásai, mint a csatlósnak. Amikor a karakter új követőt próbál szerezni, akkor alkalmazd az alábbi módosítók közül mind, ami illik a vezetőre.

A vezető . . .	Módosító
rendelkezik erőddel, rendházzal, telephellyel vagy	+2

hasonlóval	
sokat utazik	-1
a követői halálát okozta	-1

Vezetői érték	Csatlós szintje	Követők száma szintenként					
		1.	2.	3.	4.	5.	6.
1 vagy kevesebb	—	—	—	—	—	—	—
2	1.	—	—	—	—	—	—
3	2.	—	—	—	—	—	—
4	3.	—	—	—	—	—	—
5	3.	—	—	—	—	—	—
6	4.	—	—	—	—	—	—
7	5.	—	—	—	—	—	—
8	5.	—	—	—	—	—	—
9	6.	—	—	—	—	—	—
10	7.	5	—	—	—	—	—
11	7.	6	—	—	—	—	—
12	8.	8	—	—	—	—	—
13	9.	10	1	—	—	—	—
14	10.	15	1	—	—	—	—
15	10.	20	2	1	—	—	—
16	11.	25	2	1	—	—	—
17	12.	30	3	1	1	—	—
18	12.	35	3	1	1	—	—
19	13.	40	4	2	1	1	—
20	14.	50	5	3	2	1	—
21	15.	60	6	3	2	1	1
22	15.	75	7	4	2	2	1
23	16.	90	9	5	3	2	1
24	17.	110	11	6	3	2	1
25 vagy nagyobb	17.	135	13	7	4	2	2

Vezetői érték: Egy karakter alap vezetői értéke a szintje + a Karizma módosítója. A negatív Karizma módosítók figyelembevételéhez a táblázat nagyon alacsony Vezetői értékeket is tartalmaz, de a karakternek legalább 6. szintűnek kell lennie a vezető képesség felvételéhez. Külső tényezők befolyásolhatják egy karakter vezetői értékét, ahogy azt fentebb részleteztük.

Csatlós szintje: A karakter legfeljebb ilyen szintű csatlóst toborozhat. A karakter vezetői értékétől függetlenül csak olyan csatlóst tud toborozni, akinek szintje legalább 2 szinttel alacsonyabb az övéénél. A csatlós a szintjének megfelelő felszereléssel van ellátva. A karakter megpróbálhat egy adott fajú, kasztú vagy jellemű csatlóst toborozni. A csatlós jelleme nem lehet a vezető jellemével ellentétes sem a törvény-káosz, sem a jógonosz tengelyen, és a vezető büntetést kap a vezetői értékére, ha jellemével nem azonos csatlóst toboroz.

A csatlós a következő módon kap TP-t:

A csatlós nem számít csapattagnak a csapat TP-jének megállapításakor.

Oszd el a csatlós szintjét annak JK-nak a szintjével, akihez tartozik (a vezető képességgel rendelkező karakter, aki a csatlóst toborozta).

Szorozd ezt meg a JK által kapott összes tapasztalati ponttal és add a csatlós TP-jéhez ezt az értéket.

Ha a csatlós elegendő TP-t kap, hogy szintje a vezető szintjénél egyel kevesebb legyen, akkor a csatlós nem lép szintet, hanem TP-je 1-el kevesebb lesz, mint amennyi a szintlépéshez szükséges.

Követők száma szintenként: A karakter minden szintről a megadott számú követővel rendelkezhet. A követők hasonlóak a csatlóshoz, kivéve, hogy általában alacsonyabb szintű NJK-k. Mivel általában 5 vagy több szinttel a karakter mögött vannak, így ritkán hatékonyak a karakter csatáiban.

A követők nem kapnak tapasztalati pontot és így nem lépnek szintet. Amennyiben azonban a karakter vezetői értéke megnőtt, úgy a táblázat alapján újabb követőket kaphat, amelyek egy része magasabb szintű lehet, mint a meglévő követők. (A csatlós viszont nem a táblázat alapján kap szintet, ők saját maguk kapnak TP-t, ami alapján kapnak új szintet.)

VILLÁMGYORS REFLEXEK [ÁLTALÁNOS]

Előny: Minden Reflex mentődobásodhoz +2 bónuszt kapsz.

KÉPZETTSÉGEK

KÉPZETTSÉG ÖSSZEFOGLALÓ

Ha egy kaszt képzettséget veszel fel, akkor 1 szintet kapsz az adott képzettségben (ez megfelel +1 bónusznak az adott képzettség próbáján) minden ráfordított képzettségpont után. Ha egy másik kaszt képzettségét veszed fel (másodlagos képzettség), akkor $\frac{1}{2}$ szintet kapsz az adott képzettségben minden ráfordított képzettségpont után.

Egy elsődleges (kaszt) képzettségben maximálisan a szinted + 3 szinttel rendelkezhetsz.

Egy másodlagos (nem kaszt) képzettségben maximálisan az előbbi szám fele (ne kerekítsd se fel, se le) szinttel rendelkezhetsz.

Képzettség használata: Egy képzettségpróbahez dobj

1d20 + képzettségmódosító

(képzettségmódosító = képzettség szint + tulajdonságmódosító + egyéb módosítók).

Ez a dobás is úgy működik, mint egy támadás vagy mentődobás, minél magasabbat kell dobnod. Vagy egy előre meghatározott nehézségi fokot (NF) kell megdobnod (vele azonosat vagy nagyobbat dobnod), vagy egy másik karakter képzettségpróbájának eredményét kell túldobnod.

Képzettség szint: Egy karakter képzettség szintje egy adott képzettségben attól függ, hogy mennyi képzettségpontot fordított az adott képzettségre. Számos képzettség akkor is használható, ha a karakter egyetlen szinttel sem rendelkezik benne, ez illetően használatot *képzetlen használnak* nevezük.

Tulajdonságmódosító: Minden képzettségpróba esetében annak a tulajdonságnak a tulajdonságmódosítója számít a képzettségmódosítóba, amely tulajdonságon alapszik az adott képzettség. A képzettségek leírásában minden képzettségnél szerepel, hogy mely tulajdonságon alapszik.

Egyéb módosítók: Az egyéb módosítók közé tartoznak többek között a faji bónuszok, a páncélból eredő vértbüntetés, a képességek nyújtotta bónuszok.

KÉPZETTSÉGSZINTEK SZERZÉSE

Minden képzettségpont, amit egy elsődleges (kaszt) képzettségre fordítasz 1 szintet nyújt abban a képzettségben. Az elsődleges képzettségek azok, amelyeket a karaktered kasztjának képzettséglistáján találsz. Minden képzettségpont, amit egy másodlagos képzettségre fordítasz $\frac{1}{2}$ szintet nyújt neked abban a képzettségben. A félszintek nem javítják próbáid esélyeit, de két félszint egy egész szintet ad ki. A képzettségpontokat szintlépéskor el kell költened, és nem tartalékolhatod őket későbbre.

Egy elsődleges képzettség esetében a maximális szint a szinted + 3. Egy másodlagos képzettség esetében ez az előbbi szám fele (ne kerekítsd se fel, se le).

Függetlenül, hogy egy képzettséget éppen elsődleges vagy másodlagos képzettségként vásároltál, ha az bármelyik kasztodnak elsődleges képzettsége, akkor maximálisan szinted + 3 szinttel rendelkezhetsz benne.

KÉPZETTSÉG HASZNÁLATA

Amikor a karaktered egy képzettséget használ, akkor képzettségpróbát teszel, hogy megtudd mennyire (ha egyáltalán) és milyen jól tudta végrehajtani az adott feladatot. Minél magasabb a képzettségpróba értéke, annál jobb. A körülményektől függően a sikerhez a próba eredményének egyenlőnek vagy magasabbnak kell lennie egy adott számnál (egy NF-nél vagy egy ellenpróba eredményénél). Minél nehezebb az elvégzendő feladat, annál magasabbat kell dobnod a sikerhez.

A körülmények befolyásolják a próbádat. Ha a karaktered zavartalanul, szabadon dolgozhat, akkor elkerülheti az egyszerű hibákat. Ha a karakterednek nagyon sok ideje van, akkor újra és újra próbálhatja a feladatot, így elérve a legkedvezőbb kimenetelt. Ha mások segítenek, akkor a karakter abban is sikeres lehet, amiben egymaga elbukna.

KÉPZETTSÉGPRÓBA

Egy képzettségpróba figyelembe veszi a karakter képzését (képzettség szint), adottságát (tulajdonságmódosító) és a szerencsét (a dobás). Ezen felül egyes fajok jobban értenek bizonyos dolgokhoz (faji módosító), a páncélok viselete hátráltathatja a képzettség használatát (vértbüntetés), vagy egyes képességek bónuszt

adhatnak a próbákhoz. További módosítók is lehetségesek.

A képzettségpróbához dobj 1d20-at és add hozzá a karaktered adott képzettségre érvényes képzettségmódosítóját. A képzettségmódosító magába foglalja a karaktered szintjeit az adott képzettségben, a képzettség alaptulajdonságának megfelelő tulajdonság módosítóját, valamint más egyéb módosítókat, amelyek ide illenek, például faji módosítót vagy vértbüntetést. Minél magasabb a próba eredménye annál jobb. A támadás- és mentődobásokkal ellentétben a természetes 20 nem automatikus siker és a természetes 1 nem automatikus sikertelenség.

Nehézségi fok

Egyes próbákat nehézségi fok (NF) ellen kell dobni. A NF egy a képzettség szabályok irányelvei alapján megállapított szám, amelyet a próbád eredményének el kell érnie a sikerhez.

Táblázat: Nehézségi fok példák

Nehézség (NF)	Példa (alkalmazott képzettség)
Nagyon könnyű (0)	Valami nagyot észrevenni a látómeződben (Észlelés)
Könnyű (5)	Egy csomózott kötélen felmászni (Mászás)
Átlagos (10)	Egy közeledő őrt meghallani (Hallgatóság)
Nehéz (15)	Egy kocsikereket megbuherálni, hogy az leessen (Szerkezet hatástalanítása)
Kihívást jelentő (20)	Viharos időben úszni (Úszás)
Rettentően nehéz (25)	Egy átlagos zár kinyitása (Zárnyitás)
Hősies (30)	Egy 30 láb széles szakadékot átugrani (Ugrás)
Közel lehetetlen (40)	Egy ork osztagot követni kemény talajon, 24 órás esőzést követően (Túlélés)

Ellenpróbák

Egy ellenpróba egy olyan próba amelynek sikere vagy sikertelensége egy másik karakter képzettségpróbájának eredményétől függ. Egy ellenpróbában a nagyobb eredményt dobó karakter sikeres, a kisebb eredményt dobó sikertelen. Döntetlen esetén a nagyobb képzettségmódosítóval rendelkező sikeres, ha ez is azonos, akkor dobjatok újra.

Táblázat: Ellenpróba példák

Feladat	Képzettség (Alaptulajdonság)	Ellenképzettség (Alaptulajdonság)
Beccapni valakit	Átverés (Kar)	Emberismeret (Böl)
Másnak kiadni magunkat	Álcázás (Kar)	Észlelés (Böl)
Egy hamis térkép készítése	Hamisítás (Int)	Hamisítás (Int)
Elrejtőzni valaki elől	Rejtőzés (Ügy)	Észlelés (Böl)
Egy szájhős meghátráltatása	Megfélemlítés (Kar)	Speciális ¹
Odalopózni valakihez	Csendes mozgás (Ügy)	Hallgatóság (Böl)
Elemelni egy pénzes zacsót	Kézügyesség (Ügy)	Észlelés (Böl)
Egy fogoly megkötözése	Kötélhasználat (Ügy)	Szabadulóművészet (Ügy)

¹ A Megfélemlítéspróba ellen a célpont szintpróbát tesz, nem képzettségpróbát. További részletekhez lásd a Megfélemlítés képzettség leírását.

Újrapróbálás

Általában egy képzettségpróbát sikertelenség esetén akárhányszor újra lehet próbálni. Egyes képzettségek esetében azonban a sikertelenségnek következményei vannak, amelyeket figyelembe kell venni. Egy pár képzettség lényegében használhatatlan, ha egy adott feladat esetében a próba sikertelen volt. A legtöbb képzettség esetében amennyiben egy karakter sikeres volt egy feladatban, akkor ugyanarra a feladatra további sikereket értelmetlen dobni.

Képzetlen képzettségpróba

Általában ha a karaktered olyan képzettséget próbál használni, amellyel nem rendelkezik, akkor normális képzettségpróbát tesz. A képzettségmódosítóban ilyenkor nincs benne a képzettségben megszerzett szint, mivel a képzetlen karakter nem rendelkezik szinttel az adott képzettségben. Minden más ideillő módosító, például az alaptulajdonság tulajdonságmódosítója, hozzáadódik a próbához.

Sok képzettséget csak a képzetlen lehet használni.

Előnyös és előnytelen körülmények

Egyes körülmények egyszerűbbé vagy nehezebbé teszik a képzettség használatát, így bónuszt vagy büntetést adva a képzettségpróba képzettségmódosítójához, vagy megváltoztatva a képzettségpróba NF-jét.

A siker valószínűsége négy módon változtatható meg, ezzel figyelembe véve a különleges körülményeket.

1. Adj a képzettség használójának +2 körülménybónuszt olyan körülmények esetén, amelyek javítják a karakter teljesítményét, például a feladathoz illő szerszámok megléte, segítség másoktól (lásd *Összefogás képzettséghasználatban*), vagy különösen pontos információk birtoklása.

2. Adj a képzettség használójának -2 körülménybüntetést hátráltató körülmények esetén, például ha rögtönzött szerszámokat kell használnia, vagy félrevezető információkkal rendelkezik.

3. Csökkentsd az NF-et 2-vel olyan körülmények esetén, amelyek a feladatot egyszerűbbé teszik, például barátságos közönség, vagy ha átlag alatti munka is megfelelő.

4. Növeld az NF-et 2-vel olyan körülmények esetén, amelyek a feladatot nehezebbé teszik, például az együttműködni nem hajlandó közönség esetén vagy olyan munkát végezve, aminek hibátlanak kell lennie.

Azok a körülmények, amelyek a karakter képességét változtatják az adott feladat elvégzésére, a képzettségmódosítót változtatják. Azok a körülmények pedig, amelyek befolyásolják, hogy a karakternek milyen jónak kell lennie a sikerhez, az NF-et változtatják. A képzettségpróba adott bónusznak és az NF csökkentésének ugyanaz a hatása: javítják a siker valószínűségét, de más körülményeket jelölnek, és ez a különbség néha fontos lehet.

Idő és képzettségpróbák

Egy képzettség használatához semmi időre, egy körre, sok körre vagy hosszabb időre lehet szükség. A legtöbb képzettség használata normál cselekedetbe, mozgás cselekedetbe vagy teljes kört igénybevevő cselekedetbe kerül. A cselekedetek típusa mutatja meg, hogy egy cselekedet milyen hosszú ideig tart a harci körhöz (6 másodperc) képest és a mozgást hogyan kell kezelni a cselekedettel kapcsolatban.

Egyes képzettségpróbák azonnaliak, valamilyen eseményre adott válaszok vagy más cselekedetek részei. Ezek a képzettségpróbák nem kerülnek cselekedetbe.

Más képzettségek használata a mozgás része.

Dobás nélküli próbák

Egy képzettségpróba valamilyen feladat elvégzésére tett kísérlet, amit a karakternek gyorsan vagy zavaró körülmények között kell végrehajtania. Néha azonban a karakter előnyösebb körülmények között használhatja képzettségét, így kiiktatva a szerencsefaktor.

Átlagértékkel beér: Ha a karakteredet nem veszélyeztetik vagy zavarják, akkor átlagértéket (10) kérhet. Az 1d20 dobás helyett számold a próbád értékét úgy, mintha 10-et dobtál volna. Sok rutinfeladat esetében az átlagértékkel beérés automatikusan sikeressé teszi a próbát. Zavarás vagy veszély (például harc) lehetetlenné teszik, hogy a karakter beérje az átlagértékkel. A legtöbb esetben az átlagérték kérése biztonsági intézkedés – tudod (vagy elvárod), hogy az átlagos dobás sikert jelent, de féled, hogy egy rossz dobással sikertelenséget eredményez, így beéred egy átlagos dobással (10-el). Az átlagérték kérése különösen hasznos olyan esetekben, amikor különben magának a dobásnak nincs jelentősége.

Biztosra megy: Ha töménytelen mennyiségű idő van (általában 2 perc egy olyan próba esetében amely egy kört, egy teljes kört igénybevevő cselekedetet vagy egy normál cselekedetet vesz igénybe), nem veszélyeztetnek és nem zavarnak, és a próbált feladatnál a sikertelenségnek nincs következménye, akkor biztosra mehetsz. Más szavakkal ha elégszer dobsz 1d20-at, akkor idővel lesz egy 20-as dobásod. Így a dobás helyett egyszerűen számold ki a képzettségpróba eredményét mintha 20-at dobtál volna.

A biztosra menés egyben azt is jelenti, hogy sokszor próbálkozol, és eközben feltehetőleg többször hibázol és sikertelen is vagy a siker előtt. A biztosra menés húszszor annyi időbe telik, mint egyetlen képzettségpróba.

Mivel a biztosra menés feltételezni, hogy a karakter a siker előtt többször hibázik, így ha biztosra mész egy képzettségpróbán, amelynél a sikertelenségnek következménye van, akkor a sikertelenség következményét többször elszenveded mielőtt befejeznéd a feladatot. Biztosra menni általában a szabadulóművészet, zárnyitás keresés képzettségekkel lehet.

Tulajdonságpróba és Varázshasználói szint próba: A tulajdonságpróba vonatkozik az átlagértékkel beérés és a biztosra menés. Varázshasználói szint próbára egyik sem vonatkozik.

ÖSSZEFOGÁS KÉPZETTSÉGHASZNÁLATBAN

Ha több karakter használja ugyanazt a képzettséget, ugyanabban az időben, ugyanazon célért, akkor

erőfeszítéseik átfedhetnek.

Egyedi események

Gyakran számos karakter ugyanazt cselekszi, és mindegyik egymástól függetlenül jár sikerrel vagy hibáz. Egy karakter mászáspróbája nem befolyásolja a többi karakter mászáspróbáját.

Másik segítése

Segíthetsz egy karakter a siker elérésében, ha ugyanazon képzettségpróbát együttműködő módon teszed. Ha 10 vagy többet dobsz a próbára, akkor az általad segített karakter az előnyös körülmény szabályoknak megfelelően +2 bónuszt kap a képzettségpróbájára. (Nem kérhetsz átlagértéket a mások segítésére dobott próbán.) Sok esetben a karakter segítsége nem tud segíteni, vagy csak korlátozott számú karakter tud hatékonyan segítséget nyújtani.

Amennyiben egy képzettség korlátozza egyes felhasználásait, úgy nem tudsz segítséget nyújtani, ha magad nem vagy képes az adott feladat elvégzésére.

Képzettség együtthatás

Lehetséges, hogy egy karakter két olyan képzettséggel rendelkezik, amelyek jól kiegészítik egymást. Általában 5 vagy több szint az egyik képzettségben +2 bónuszt ad minden együttható képzettségének próbájához, ahogy az a képzettségek leírásánál olvasható. Egyes esetekben a bónusz a képzettség csak meghatározott alkalmazásaira, nem bármilyen alkalmazásra jár. Egyes képzettségek más próbákhoz adnak bónuszt, például egyes kasztjellemzők használata során szükséges próbákhoz.

Táblázat: Képzettség együtthatás

5 vagy több szint a(z) ...	+2 bónuszt ad a(z) ...
átverés	diplomáciapróba
átverés	álcazáspróbákra, hogy megszemélyesíts valakit
átverés	megfélemlítés-próbákra
átverés	kézügyességpróbákra
mesterség	összefüggő értékbecslés-próbára
írásfejtés	tekercekkel kapcsolatos varázstárgy használat próbákra
szabadulóművészet	megkötözéssel kapcsolatos kötélhasználat-próbákra
idomítás	lovagláspróbákra
idomítás	szelídítés-próbákra (kasztképeség)
ugrás	akrobatika-próbákra
ismeret (mágia)	varázslat ismeret-próbákra
ismeret (mérnöki- és építészettudományok)	titkos ajtókkal és hasonló tárolókkal kapcsolatos kereséspróbákra
ismeret (földalatti világ)	túlélés-próbákra föld alatt
ismeret (földrajz)	túlélés-próbákra az eltévedés vagy természeti veszélyek elkerülésére
ismeret (történelem)	bárdok tudása próbára (kaszt képeség)
ismeret (helyi)	információszerzés-próbára
ismeret (természet)	túlélés-próbákra a természetben
ismeret (nemesség)	diplomáciapróbákra
ismeret (vallás)	élőhalott üzéspróbára (kasztképeség)
ismeret (síkok)	túlélés-próbákra a síkokon
keresés	nyomkövetéssel kapcsolatos túlélés-próbákra
emberismert	diplomáciapróbákra
varázslat ismeret	tekercekkel kapcsolatos varázstárgyhasználat-próbákra
túlélés	ismeret (természet) próbákra
akrobatika	egyensúlypróbákra
akrobatika	ugráspróbákra
varázstárgyhasználat	varázslatok és tekercek megfejtésével kapcsolatos varázslat ismeret-próbákra
kötélhasználat	kötélen mászás mászáspróbájára
kötélhasználat	kötelekből szabadulás szabadulóművészet próbájához

TULAJDONSÁGPRÓBA

Néha a karakter olyat akar véghezvinni, amelyet egyik képzettség sem fed le. Ezekben az esetekben tulajdonságpróbát tehetsz. A tulajdonságpróba 1d20-al dobás, amihez az adott tulajdonság tulajdonságmódosítóját kell hozzáadni. Alapvetően ez egy képzetlen képzettségpróba.

Más esetekben a cselekedet egyszerűen a karakter tulajdonságának próbája, amibe a szerencse nem tud beleszólni. Ahogy nem kell dobnod, hogy megállapítsd két karakter közül melyik a magasabb, ugyanígy nem kell Erőpróbát tenned, hogy megtudd két karakter közül melyik az erősebb.

KÉPZETTSÉGEK LEÍRÁSA

Egy a rész tartalmazza az egyes képzettségek leírását, azok általános alkalmazását és a jellemző módosítóikat. A mesélő engedélyével, egyes esetekben a karakterek az itt leírtakon kívüli feladatokra is használhatják a képzettségeiket.

A képzettségek leírásának formája a következő:

KÉPZETTSÉG NEVE

A képzettség nevének sora – a képzettség nevének kívül – a következő információkat tartalmazza:

Alaptulajdonság: Annak a tulajdonságnak a rövidítése, amelynek módosítója hozzáadódik a képzettségpróba. *Kivétel:* A nyelvismeretnél „nincs” az alaptulajdonság, mert a képzettség használatához nincs szükség próbára.

Csak képzetten: Ha ez a kitétel szerepel egy képzettség nevének sorában, akkor legalább 1 szinttel kell rendelkezni a képzettségben, hogy használhasd. Ha ez a kitétel nem szerepel, akkor képzetlenül (0 szinttel) is használhatod a képzettséget. Ha a képzetlen használatra bármilyen speciális szabály vonatkozik, akkor az a *Képzetlen használat* részben (lásd lejjebb) van megemlítve.

Vérbüntetés: Ha ez a kitétel szerepel egy képzettség nevének sorában, akkor a vérbüntetés (ha van) rontja a képzettségpróbákat. Ha ez a kitétel nem szerepel, akkor a vérbüntetés nem befolyásolja a képzettség használatát.

A képzettség nevét követően egy általános leírás következik, hogy mit takar az adott képzettség. A leírást követően pedig egy pár további információ következik:

Próba: Mit tehet a karakter (a leírásban te) egy sikeres próbával, és ennek a próbának mi a nehézségi foka

Cselekedet: A képzettség használatához szükséges cselekedet típusa, vagy a próbához szükséges időtartam.

Újrapróbálás: Bármilyen körülmény, ami befolyásolja a képzettség további, sikeres használatát. Ha a képzettség nem enged újabb próbát ugyanarra feladatra, vagy a sikertelenség valamilyen büntetést, levonást von maga után (például a mászás képzettség használatakor), akkor nem mehetsz biztosra. Ha ez a bekezdés nem szerepel egy képzettség leírásában, akkor minden büntetés vagy levonás nélkül újrapróbálhatod. Természetesen az újrapróbálás is időbe kerül.

Speciális: Minden további tény, ami a képzettségre vonatkozik, például alkalmazásából eredő speciális hatások, vagy a képességekből, fajból vagy kasztból eredő bónuszok, itt van leírva.

Együtthatás: Egyes képzettségek az együtthatásukból eredően bónuszt nyújtanak más képzettségekhez. Ez a bekezdés, ha az adott képzettségnél van ilyen, felsorolja, hogy milyen más képzettségek nyújtanak vagy melyekhez nyújt ez a képzettség együtthatás bónuszt. Lásd a képzettség együtthatás táblázatot fentebb, az összes együtthatás bónusz felsorolásáért, amely képzettségek között vagy egy képzettség és egy kasztképesség között fennállhat.

Korlátozások: Egyes képzettségek bizonyos felhasználása bizonyos kasztokhoz vagy képességekhez kötött. Ez a rész tartalmazza, hogy ilyen megkötése van-e az adott képzettség használatának.

Képzetlen használat: Ez a rész mondja meg, hogy egy képzetlen használó (akinek 0 szintje van a képzettségben) mit tud elérni képzettségpróbájával. Ha ez a rész nem szerepel egy képzettségnél, akkor vagy a képzetlen karakterek is ugyanúgy használhatják, mint a képzetlen (ha lehet képzetlenül használni), vagy a képzettség nem használható képzetlenül („Csak képzetten” kitéttel tartalmazó képzettségek esetében).

Legendás használat: Ha egy képzettségnek van legendás használata és az nincs a megelőző szövegben feltüntetve, akkor ebben a részben kerül tárgyalásra.

Táblázat: Képzettségek

Képzettség	Bar	Brd	Drd	Har	Kal	Lov	Mag	Pap	Szer	Van	Var	Képzetlen	Tul.
Akrobatika		x			x				x			Nem	Ügy ¹
Álcázás		x			x								Kar
Átverés		x			x		x						Kar
Csendes mozgás		x			x				x	x			Ügy ¹
Diplomácia		x	x		x	x		x	x				Kar
Egyensúly		x			x								Ügy ¹
Előadóművészet		x			x				x				Kar
Emberismeret		x			x	x			x				Böl
Értékbecslés		x			x								Int
Észlelés			x		x				x	x			Böl
Gyógyítás			x			x		x		x			Böl
Hallgatóság	x	x	x		x				x	x			Böl
Hamisítás					x								Int
Idomítás	x		x	x		x				x		Nem	Kar
Információszerzés		x			x								Kar
Írásfejtés		x			x						x	Nem	Int
Ismeret (földalatti világ)		x								x	x	Nem	Int
Ismeret (földrajz)		x								x	x	Nem	Int
Ismeret (helyi)		x			x						x	Nem	Int
Ismeret (mágia)		x					x	x	x		x	Nem	Int
Ismeret (mind)		x					x				x	Nem	Int
Ismeret (nemesség)		x				x					x	Nem	Int
Ismeret (síkok)		x						x			x	Nem	Int
Ismeret (természet)		x	x							x	x	Nem	Int
Ismeret (történelem)		x						x			x	Nem	Int
Ismeret (vallás)		x				x		x	x		x	Nem	Int
Keresés					x					x			Int
Kézügyesség		x			x							Nem	Ügy ¹
Kötélhasználat					x					x			Ügy
Lovaglás	x		x	x		x				x			Ügy
Mászás	x	x		x	x				x	x			Erő ¹
Megfélemlítés	x			x	x				x	x			Kar
Mesterség	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		Int
Nyelvismeret		x										Nem	nincs
Összpontosítás		x	x		x	x	x	x	x	x	x		Egs
Rejtőzés		x			x				x	x			Ügy ¹
Szabadulóművészet		x			x				x				Ügy ¹
Szakma	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	Nem	Böl
Szerkezethatástanítás					x							Nem	Int
Túlélés	x		x							x			Böl
Ugrás	x	x		x	x				x	x			Erő ¹
Úszás	x	x	x	x	x				x	x			Erő ²
Varázslatismeret		x	x				x	x			x	Nem	Int
Varázstárgyhasználat		x			x							Nem	Kar
Zárnyítás					x							Nem	Ügy

¹ Vértbüntetés levonódik a próbából.² A vértbüntetés kétszerese vonódik le a próbából.

AKROBATIKA (ÜGY; VÉRTBÜNTETÉS; CSAK KÉPZETLEN)

Nem használható ezt a képzettséget, ha mozgásod páncél vagy megterheltség következtében csökkent.

Próba: Simábban érhetsz talajt, ha esel és elvetődhetsz ellenfeleid mellett. Képes vagy bukfenceket és szaltókat végrehajtani, hogy szórakoztass egy közönséget (mint az előadóművészet használatával). Ha legendás szintet érsz el a képzettség használatában, akkor szinte bármilyen esést képes vagy kigurulni, valamint szaltókkal akár függőleges felületeken is feljuthatsz.

A különböző feladatok NF-jét az alábbi táblázat foglalja össze:

Feladat	Akrobatikapróba NF
Esés kigurulása (10 láb)	15
Ellenfelek mellett elmozgás	15
Ellenfeleken átmozgás	25
Esés kigurulása (20 láb)	30
Szabad felpattanás	35
Esés kigurulása (30 láb)	45
Függőleges felületek megmászása	50
Esés kigurulása (40 láb)	60
Bármilyen esés kigurulása	100

Esés kigurulása: Az esés magasságát 10 lábbal kevesebbnek veheted az eséssérülés meghatározásához, mint amennyi valójában. Legendás használat esetén 20, 30 vagy akár 40 lábbal is kevesebbnek veheted az esés magasságát az eséssérülés meghatározásánál.

Ellenfelek mellett elmozgás: Alapmozgásod felével mozogva, a normális mozgásod részeként, úgy mozoghatsz el ellenfeleid mellett, hogy nem váltasz ki megszakító támadást részükről. Sikertelen próba esetén megszakító támadást váltasz ki. Minden egyes ellenfélnél, aki mellett elhaladsz külön akrobatikapróbát kell tenned, abban a sorrendben, ahogy elhaladsz mellettük (ha egy azon pillanatban kettő vagy több ellenfél mellett is elhaladsz, akkor te határozod meg a próbák sorrendjét). Az elsőt követő minden további ellenfél esetén az akrobatikapróba NF-je +2-vel növekszik.

Ellenfeleken átmozgás: Alapmozgásod felével, a normális mozgásod részeként képes vagy egy ellenfél által elfoglalt területen áthaladni (az ellenfeled alatt, felett, vagy őt megkerülve) megszakító támadás kiváltása nélkül. Sikertelen próba esetén megszakító támadást váltasz ki. Minden egyes ellenfélnél tégy új próbát. Az elsőt követő minden további ellenfél esetén az akrobatika-próba NF-je +2-vel növekszik.

Szabad felpattanás: Fekvő helyzetből szabad cselekedetként felállhatsz (alap esetben a felállás mozgás cselekedetnek számít).

Függőleges felületek megmászása: Amennyiben vagy egymástól legfeljebb 10 láb távolságra levő függőleges felület (fal, fa és hasonlók), akkor azok között ugrálva és visszapattanva 20 lábnyit mozoghatsz függőlegesen a normál mozgásod részeként.

Bármilyen esés kigurulása: A karakter bármilyen magasságból leeshet sérülés nélkül. Akadályokkal teli vagy egyéb módon csalóka felszíneken, például természetes barlang alján, nehéz akrobatikázni. Az ilyen területen végzett akrobatika próbák NF-je az alábbi táblázat szerint nehezedik.

A felszín...	NF módosító
Kiseb akadályok (kavics, könnyű kötőrmelék, sekély ingovány ¹ , aljnövényzet)	+2
Jelentős akadályok (természetes barlangalj, sűrű kötőrmelék, sűrű aljnövényzet)	+5
Kissé csúszós (nedves padló)	+2
Jelentősen csúszós (jég)	+5
Meredek	+2

¹ Az akrobatika lehetetlen mély ingoványban.

Gyors akrobatika: Megpróbálsz ellenfeleid mellett vagy azokon keresztül a normálisnál gyorsabban áthaladni. -10 büntetést bevállalva a próbádra, az alapsebességeddel mozoghatsz, a felével szemben.

Cselekedet: Az akrobatika mozgásod része, így az akrobatika-próba a mozgás cselekedeted része.

Újrapróbálás: Általában nem lehetséges. Ha egy közönség úgy találta, hogy az akrobata mutatványa nem érdekes, akkor nehéz őket rávenni, hogy újból végignézzék az előadást. Egy esésnél a kigurulás reflexszerű reakció az esésre, így esésenként egyszer lehet próbát tenni.

Speciális: Amennyiben 5 vagy több szinttel rendelkezel az akrobatika képzettségben, akkor a védekezve támadás esetén a VÉ-dhez a szokásos +2 elkerülésbónusz helyett +3 elkerülésbónuszt adhatsz. Amennyiben 25 vagy több szinttel rendelkezel az akrobatika képzettségben, akkor a védekezve támadás során +5 bónuszt kapsz a VÉ-hez. A bónusz minden újabb 10 szinttel +1-gyel növekszik.

Amennyiben 5 vagy több szinttel rendelkezel az akrobatika képzettségben, akkor a teljes védekezés cselekedetből a VÉ-dhez a szokásos +4 elkerülésbónusz helyett +6 elkerülésbónuszt adhatsz. Amennyiben 25 vagy több szinttel rendelkezel az akrobatika képzettségben, akkor a teljes védekezés során +10 bónuszt kapsz a VÉ-dhez. A bónusz minden újabb 10 szinttel +2-vel növekszik.

Ha rendelkezel az *akrobatikus* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz az akrobatika-próbáidra.

Együtthatás: Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel az akrobatika képzettségben, akkor egyensúlyozás- és ugráspróbáidra +2 bónuszt kapsz.

Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel az ugrás képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz az akrobatika-próbáidra.

ÁLCÁZÁS (KAR)

Próba: Az álcázáspróbád eredménye mutatja meg, hogy milyen jó az álcád, és ez ellen dobják mások az észleléspróbájukat. Ha nem vonod magadra mások figyelmét, akkor nem dobhatnak észleléspróbát. Ha gyanakvóak figyelmébe kerülsz (például városi örök, akik a városkapun áthaladó közembereket figyelik), akkor feltehető, hogy a megfigyelő átlagértéket (10-et) vesz az észleléspróbájára.

Csak egy álcázáspróbát tehetsz a képzettség minden alkalmazásakor, akkor is, ha több személy dob észleléspróbát ellene. Az álcázáspróbát titokban dobja a Kalandmester, hogy ne lehess biztos, hogy milyen jó az álcád.

Az álcázás hatékonysága részben attól függ, hogy mennyire akarsz megváltoztatni a kinézetedet.

Álcázás	Álcázáspróba módosító
Csak kis részletek	+5
Más neműnek álcázod magad ¹	-2
Más fajúnak álcázod magad ¹	-2
Más korúnak álcázod magad ¹	-2 ²
Magasság és/vagy tömeg megváltoztatása 11-25%-al	-25 ³
Magasság és/vagy tömeg megváltoztatása 26-50%-al	-30 ³

¹ Ezek a módosítók összeadódnak, alkalmazd mindet ami ide illik.

² Minden lépés után, ami a tényleges korod és az álcázandó korkategória között van. A korkategóriák: fiatal (fiatalabb, mint egy felnőtt), felnőtt, középkorú, öreg és vén.

³ Semlegesíthető bármely olyan hatással, amely ekkora magasság és/vagy tömegváltozást tesz lehetővé.

Ha egy adott személyt próbálsz megszemélyesíteni, akkor az őt ismerők bónuszt kapnak az észleléspróbájukra az alábbi táblázat alapján. Továbbá eleve úgy kell venni, hogy bizalmatlanok veled szembe, így ellendobást kell tenniük.

Ismeretség	A megfigyelő Észleléspróba bónusza
Látásból ismeri	+4
Barát vagy társ	+6
Közeli barát	+8
Meghitt viszony	+10

Általában a személyek a találkozásotokkor dobznak észleléspróbát, hogy átlássanak álcádon, és ezt követően óránként. Ha számos különböző személlyel találkozol, mindegyikre csak rövid időre, akkor óránként egy észleléspróbát kell tenniük, a csoport átlagos észlelésmódosítójával.

Cselekedet: Egy álca elkészítése 1d3×10 percnyi munka.

Újrapróbálás: Igen. A rontott álcát újrapróbálhatod formálni, azonban mindenki bizalmatlanabb lesz, ha kiderült, hogy álcával próbálkozott valaki.

Speciális: Alakodat megváltoztató varázslatok, például az *átváltozás*, *álca*, *átváltoztatás* vagy *alakváltás*, +10 bónuszt adnak az álcázáspróbára (lásd az egyes varázslatok leírását). Egy sikeres álcázáspróbát kell tenned +10 bónusszal, hogy a *fátyol* varázslattal egy adott személy alakját másold. Jövendölések, amelyekkel illúziókon lehet keresztüllátni (mint az *igazlátás*), nem hatolnak át a közönséges álcákon, de semlegesíthetik egy álca mágiával erősített részét.

Hasonmás varázslat elmondásakor álcázáspróbát kell tenned, hogy meghatározd mennyire jó a hasonlóság közted és a hasonmás között.

Ha rendelkezel a *meztévesztő* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz az álcázáspróbáidra.

Együtthatás: Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel az átverés képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz az álcázáspróbáidra, ha tudod, hogy megfigyelnek és próbálsz a megszemélyesítetthez hasonlóan viselkedni.

ÁTVERÉS (KAR)

Próba: Az átverés-próba egy ellenpróba a célpont emberismeret-próbája ellen. Lásd az alábbi táblázatot különböző átverés példákért, és célpont emberismeret-próba módosítójáért.

Előnyös vagy előnytelen körülmények jelentősen befolyásolják az átverés kimenetelét. Két körülmény lehet ellened: (1) Az átverés, blöff vagy hazugság nehezen hihető, vagy (2) a célponttól kért cselekedet ellenkezik az önérdékével, személyiségével, parancsaival vagy hasonlókkal.

Amennyiben fontos, meg tudod mondani, hogy az átverés azért volt sikertelen mert a célpont nem hisz

neked, vagy azért, mert túl sokat kérsz. Például ha a célpont +10 bónuszt kap az emberismeret-próbájára, mert olyat kérsz, ami kissé veszélyes, akkor, ha 10 vagy kevesebbel rontasz, akkor a célpont nem lát át a csalárdságon, de nem hajlandó belemenni abba, amit kérsz. Ha 11 vagy többel nyert a célpont, akkor átlátott rajtad.

Táblázat: Átverés példák

Példa körülmény	Emberismeret módosító
A célpont hinni akard neked.	-5
Az átverés hihető, és nincs túlzottan hatással a célpontra.	+0
Az átverés egy kicsit nehezen hihető vagy a célpontot valamilyen veszélynek teszi ki.	+5
Az átverés nehezen hihető vagy a célpontot jelentős veszélynek teszi ki.	+10
Az átverés minden határon túlmegy, majdnem túl hihetetlen, hogy egyáltalán érdemes legyen megfontolni.	+20
Sugallat plántálása valakibe.	+50

Sikeres átverés-próba esetén a célpont úgy viselkedik, ahogy kívánod, legalábbis egy rövid ideig (általában 1 körig vagy kevesebbig), vagy elhiszi azt, amit el akarsz hitetni vele. Az átverés azonban csak legendás használó esetén felel meg egy *sugallat* varázslatnak, alapesetben nem.

Az átveréshez kölcsönhatás kell közted és a célpont között, ha valaki nincs tudatában jelenlétednek, azt nem is tudod átverni.

Cselezés harcban: Átverést használhatod közelharcban is az ellenfeled megtévesztésére, kicselezésére, hogy az ne tudjon hatékonyak kitérni a következő támadásod elől. A cselezéshez egy átverés-próbát kell tenned, aminek ellenpróbája az ellenfél emberismeret-próbája, azonban ebben az esetben ellenfeled a próbához hozzáadhatja alap támadás bónuszát és más alkalmazható módosítókat. Ha átverés-próbáddal túldobod ezt a speciális emberismeret-próbát, akkor a következő támadásod ellen nem használhatja Ügyességből eredő VÉ bónuszát (ha van neki ilyen). A támadást az aktuális vagy a következő körben kell tenni.

Cselezés nem humanoid ellenségekkel szemben nehéz, mert nehéz olvasni a furcsa lény mozdulataiból, így -4 büntetéssel dobod az átverés-próbát. Állati intelligenciával (1 vagy 2) rendelkező lényekkel szemben még nehezebb a cselezés, -8 büntetéssel dobod az átverés-próbát. Intelligenciával nem rendelkező lényekkel szemben nem lehet cselezést alkalmazni.

A cselezés nem vált ki megszakító támadást.

Figyelemelterelés, hogy elrejtőzhess: Az átverés képzettség segíthet az elrejtőzésben. Egy sikeres átverés-próbával megteremtheted azt pillanatnyi figyelemelterelést, ami szükséges, hogy egy rejtőzés-próbát tehess, miközben figyelnek. A képzettség ilyenén alkalmazása sem vált ki megszakító támadást.

Egy titkos üzenet közlése: Az átverés képzettséget használhatod titkos üzenetek átadására, közlésére, úgy hogy azt mások ne értsék. Egyszerű üzenetknél az NF 15, összetetteknél, főleg azoknál amelyeknél új információt is közölsz 20. Ha 4 vagy kevesebbel véted el a próbát, akkor egyszerűen nem sikerült átadni az üzenetet. Ha 5 vagy többel vétetted el, akkor az üzenetet hibásan adod át vagy azt félreérti a fogadó. Aki a szó vagy jelváltást figyelni emberismeret-próbát dobhat az átverés-próbád eredménye ellen, hogy elcsípje az üzenetet (lásd Emberismeretnél).

Sugallat plántálása valakibe: Hatása megegyezik a *sugallat* varázslat hatásával, de ez nem mágikus hatás és csak 10 percig tart. Érzéklni ugyanúgy lehet, mint egy bűvölést (emberismeret-próba NF 25)

Feladat	Átveréspróva NF
Hamis jellem kisugárzás	70
Felszíni gondolatok rejtése	100

Hamis jellem kisugárzás: A karakter becsaphatja a jellemérzékelő hatásokat egy hamis jellem kisugárzásával. A mutatott jellem bármilyen lehet, az átverő kívánsága szerint. A jellemkisugárzás mindaddig megmarad, amíg a karakter ébren és öntudatán van. Egy hamis jellem felvétele vagy megváltoztatása egy teljes kört igénybevevő feladat.

Felszíni gondolatok rejtése: A karakter hamis felszíni gondolatok mutatásával becsaphat olyan mágikus hatásokat, mint a *gondolatérzékelés*. Bár a karakter nem tudja teljesen elrejtetni gondolatainak jelenlétét, de megváltoztathatja látszólagos Intelligenciáját (és így látszólagos mentális erejét) egészen 10 ponttal, valamint bármilyen általa választott felszíni gondolatot mutathat a gondolatfűrész varázslatok és hatások felé. Ha egy másik karakter emberismeret-próbával próbálja olvasni gondolatait (lásd az emberismeret képzettség leírásában), akkor a próba ellenpróba, bár 100 alatti eredmény automatikusan sikertelen.

Cselekedet: Változó. Egy általános kölcsönhatás (például beszélgetés) alatt alkalmazott átverés legalább 1 kört vesz igénybe (és legalább teljes körű cselekedet), de sokkal hosszabb is lehet, ha valami komplikáltat akarsz végrehajtani. A cselezéshez vagy figyelemeltereléshez használt átverés-próba egy normál cselekedet. A titkos üzenet közlése nem kerül külön cselekedetbe, az része a normális kommunikációnak.

Újrapróbálás: Változó. Általában egy társadalmi érintkezés során vétett átverés után a célpont túl gyanakvó, mintsem, hogy újrapróbálhasd ugyanazon körülmények között. A harci cselezést szabadon újrapróbálhatod akárhányszor. Egy üzenetek közlésére tett próbát is újrapróbálhatod, de csak körönként egyszer. Minden próba magába rejti azonban a félreértés lehetőségét.

Speciális: A vándorok bónuszt kapnak átveréspróbájukra, ha azt főellenségükkel szemben alkalmazzák.

Egy kígyó famulus mestere +3 bónuszt kap az átverés-próbáira.

Ha rendelkezel a *meggyőző* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz az átverés-próbáidra.

Együtthatás: Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel az átverés képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a diplomácia-, megfélemlítés- és kézügyesség-próbáidra, valamint az álcázáspróbáidra, ha tudod, hogy megfigyelnek és próbálsz a megszemélyesítetthez hasonlóan viselkedni.

CSENDES MOZGÁS (ÜGY; VÉRTBÜNTETÉS)

Próba: A csendes mozgás próba egy ellenpróba mások, akik hallhatják a lopakodót, hallgatóság képzettségével szemben. Sebességed felével mozoghatsz büntetés nélkül, sebességed fele és a teljes sebességed közötti sebességgel haladva -5 büntetést kapsz a próbádra. Gyakorlatilag lehetetlen (-20 büntetés) csendesen mozogni futás vagy rohamozás közben.

Zajt keltő felületeken, például ingoványon, aljnövényzeten, keresztül nehéz csendesen mozogni. Ilyen felületen lopódzás esetén a alábbi táblázatba foglalt büntetésekkel dobod a csendes mozgás próbádat.

Felület	Csendes mozgás próba módosító
Zajos (kavicsok, sekély vagy mély ingovány, aljnövényzet, sűrű kötőrmelék)	-2
Nagyon zajos (sűrű aljnövényzet, mély hó)	-5

Cselekedet: Nincs. A csendes mozgás próba mozgásod vagy más cselekedetet része, így külön cselekedetet nem kell rááldozni.

Speciális: Egy macska famulus mestere +3 bónuszt kap a csendes mozgás próbáira.

A félszerzetek +2 faji bónuszt kapnak csendes mozgás próbáikra.

Ha rendelkezel a *lopakodó* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz a csendes mozgás próbáidra.

DIPLOMÁCIA (KAR)

Próba: Egy sikeres diplomáciapróbával megváltoztathatod mások (nem játékos karakterek) viselkedését, hozzáállását (lásd az NJK-k hozzáállása táblázatot alább) irányodban. Tárgyalások során a résztvevők diplomácia ellenpróbát tesznek, és a győztes ér el előnyöket. Ellenpróba dönti el az olyan eseteket is, amikor két szószóló, ügyvéd vagy diplomata ellentétes ügyet véd egy harmadik fél előtt.

Cselekedet: Mások hozzáállásának diplomácia útján való megváltoztatása legalább egy teljes percet (10 egymást követő körben teljes kört igénybevevő cselekedet). Egyes helyzetekben a szükséges idő jelentősen megnövekedhet. Egy gyors diplomáciapróba tehető egy teljes kört igénylő cselekedetként, de -10 büntetéssel.

Újrapróbálás: Tetszés szerint, de nem javallott, mert az újrapróbálás általában nem működik. Még ha a kezdeti diplomáciapróba sikerült is, akkor is a karakter csak ennyire győzhető meg, és az újrapróbálás több bajt hozhat, mint hasznot. Ha a kezdeti próba sikertelen, akkor a másik személy valószínűleg még jobban kiáll kezdeti álláspontja mellett, és az újrapróbálás reménytelen.

Speciális: Egy fél-elf +2 faji bónuszt kap a diplomáciapróbáira.

Ha rendelkezel a *diplomata* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz diplomáciapróbáidra.

Együtthatás: Ha 5 vagy több ponttal rendelkezel átverés, ismeret (nemesség) vagy emberismeret képzettségekben, akkor +2 bónuszt kapsz a diplomáciapróbáidra.

NJK-k hozzáállásának befolyásolása

Alkalmazd az alábbi táblázatot, hogy meghatározhatsz a diplomáciapróbád (vagy Karizmapróbád) hatékonyságát egy nem-jatékos karakter hozzáállásának befolyásolására vagy egy állat vagy mágikus állat hozzáállását befolyásoló szelídítés próbáét.

A képzettség legendás használatával fanatikus követővé változtathatsz nem-játékos karaktereket.

Kezdeti hozzáállás	Új hozzáállás (eléréséhez szükséges NF)					
	Ellenséges	Barátságtalan	Közömbös	Barátságos	Segítőképz	Fanatikus
Ellenséges	kevesebb mint 20	20	25	35	50	150
Barátságtalan	kevesebb mint 5	5	15	25	40	120
Közömbös	-	kevesebb mint 1	1	15	30	90
Barátságos	-	-	kevesebb mint 1	1	20	60
Segítőképz	-	-	-	kevesebb mint 1	1	50

Hozzáállás	Szándék	Lehetséges cselekedet
Ellenséges	Kockázatot is vállal, hogy árthasson neked	Támadás, közbeavatkozás, szidalmaz, elmenekül
Barátságtalan	Rosszat akar neked	Félrevezet, pletykálkodik, elkerül, gyanúsán figyel, megsért
Közömbös	Nem törődik veled	Társadalmilag elvárt, megkívánt érintkezés
Barátságos	Jót akar neked	Cseveg, tanácsod ad, korlátozott segítséget ajánl, szót emel az érdekedben
Segítőképz	Kockázatot is vállal, hogy segítsen	Védelmez, támogat, gyógyít, segít
Fanatikus	Életét áldozná, hogy szolgáljon	Halálíg harcol túlerővel szemben is, elébe ugrik a rohamozó sárkánynak

Fanatikus: A nyilvánvaló hatásokon felül bármely fanatikus hozzáállású NJK +2 morálbónuszt kap az Erejére és Egészségére, +1 morális bónuszt az Akaraterő-mentőihöz és -1 büntetést a VÉ-jéhez, amennyiben a karakterért vagy ügyéért harcol. Ez a hozzáállás egy napig, plusz még annyi napig marad meg amennyi a karakter Karizma módosítója. Az idő lejártával az NJK hozzáállása visszaváltozik az eredetivé (vagy közömbössé ha nem volt előre megadott hozzáállása).

A fanatikus hozzáállást az immunitás, mentőjárulékok és emberismeret-próbával érzékelhetőség tekintetében kezeld úgy, mintha elmére ható bűvölés lenne. Mivel nem mágikus, így *mágiasemlegesítéssel* nem lehet megszüntetni, azonban az elmére ható hatásokat elnyomó vagy megszüntető hatások normálisan hatnak rá. Egy fanatikus követő hozzáállását nem lehet képzettség alkalmazásával megváltoztatni.

EGYENSÚLY (ÜGY; VÉRTBÜNTETÉS)

Próba: Ingtag, bizonytalan felületeken is mozoghatsz. Egy sikeres próbával sebességed felével haladhatsz ilyen felületen 1 körig. 4 vagy kevesebbel vétett próba esetén egyszerűen nem haladtál. 5 vagy többel vétett próba esetén elesel. A próba nehézsége a felülettől függ, lásd az alábbi táblázatot:

Keskeny felület	Egyensúly NF ¹	Nehéz felület	Egyensúly NF ¹
7-12 hüvelyk széles	10	Egyenetlen kockakő	10 ²
2-6 hüvelyk széles	15	Nagyolt kőpadló	10 ²
Kevesebb mint 2 hüvelyk széles	20	Meredek padló	10 ²
1-2 hüvelyk széles	20	Folyékony ³	90
1 hüvelyk szélesig	40	Felhő	120
Hajszálvékony	60		

¹ Add a megfelelő *Keskeny felület* módosítót az alábbi táblázatból, ha ideillik.

² Csak, ha futsz vagy rohamozol. 4 vagy kevesebbel rontás esetén a karakter nem futhat vagy rohamozhat, de máskülönben normálisan cselekedhet.

³ Beleértve minden olyan felületet amely normális esetben nem tudja megtartani a karakter súlyát, például egy törékeny ág.

Táblázat: Keskeny felület módosítók

Felület	Módosító ¹
Kisebb akadályok	+2
Jelentős akadályok	+5
Kissé csúszós	+2
Jelentősen csúszós	+5

Meredek	+2
---------	----

¹ Add a megfelelő módosítókat a keskeny felület egyensúlypróba NF-jéhez. A módosítók összeadódnak.

Egyensúlyozás közben megtámadva: Egyensúlyozás közben készületlennek számítasz, mivel nem tudod elkerülni az ütések és ennél fogva elveszted Ügyességből fakadó VÉ bónuszodat (ha van). Ha 5 vagy több ponttal rendelkezel az egyensúly képzettségben, akkor nem számítasz készületlennek egyensúlyozás közben. Amennyiben egyensúlyozás közben sérülést szenvedsz, úgy hasonló NF ellen újból próbát kell tenned, hogy állva maradj.

Gyorsabb mozgás: Megpróbálhatsz a szokásosnál gyorsabban haladni egy ingatag felületen. -5 büntetés elfogadásával teljes sebességeddel mozoghatsz egy mozgás cselekedetként (egy körben sebesség kétszeresét mozogva, mindkét mozgás cselekedetre külön egyensúlypróbát kell tenned). Hasonló büntetéssel rohamozhatsz is az ingatag felületen, ebben az esetben egyensúlypróbát kell tenned sebességed minden számszorosaként (vagy része) megtett táv után.

Cselekedet: Nincs. Az egyensúlypróba-hoz nem szükséges külön cselekedet, vagy egy másik cselekedet része vagy valamilyen helyzetre adott reakcióként kell dobnod.

Speciális: Ha rendelkezel az *agilis* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz az egyensúlypróbaidra.

Együtthetőség: Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel az akrobatika képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz egyensúlypróbaidra.

ELŐADÓMŰVÉSZET (KAR)

Mint az ismeret, mesterség és szakma az előadóművészet is több különálló képzettség. Több előadóművészettel rendelkezhetsz, mindben külön szinttel, amelyekre külön költesz képzettségpontokat.

Az előadóművészet mind a kilenc kategóriája több módszert, hangszert vagy technikát foglal magába, az egyes előadóművészetek mellett egy rövid listában van felsorolva, hogy mi tartozik bele.

- Színészet (komédia, dráma, pantomim)
- Nevettetés (bohóckodás, limerick¹, viccmondás)
- Tánc (balett, keringő, dzsigg)
- Billentyűs hangszerek (piano, orgona, csembaló)
- Szónoklás (eposz, óda, mesélés)
- Ütőhangszerek (csengők, zenekari harang, dob, gong)
- Húros hangszerek (hegedű, hárfa, koboz, mandolin, lant)
- Fújós hangszerek (furulya, pánsíp, flaszolett, nádsíp, harsona)
- Éneklés (ballada, egyházi ének, dal)

¹ Ötsoros vidám abszurd vers a a b b a rímképlettel.

Próba: Hatást gyakorolhatsz a közönségre játékkal, előadásoddal.

Előadás	Előadóművészet próba NF
Rutin előadás	10
Élvezhető előadás	15
Kiváló előadás	20
Emlékezetes előadás	25
Csodálatos előadás	30

Rutin előadás: Pénzért előadni így az utcán, lényegében koldulásnak minősül. 1d10 rézpénzt kereshetsz naponta.

Élvezhető előadás: Egy virágzó városban 1d10 ezüstpénzt is kereshetsz naponta.

Kiváló előadás: Egy virágzó városban 3d10 ezüstpénzt is kereshetsz naponta. Idővel meghívhatnak egy hivatalos színtársulatba, és helyi hírnevet szerezhetsz magadnak.

Emlékezetes előadás: Egy virágzó városban 1d6 aranypénzt is kereshetsz naponta. Idővel nemesi pártfogó figyelmét is felkeltheted és országod hírnévre tehetsz szert.

Csodálatos előadás: Egy virágzó városban 3d6 aranypénzt is kereshetsz naponta. Idővel távoli, vagy akár más síkokon élő lehetséges pártfogók figyelmét is felkeltheted.

Egy mestermunka hangszer +2 körülménybónuszt ad az előadóművészet próbádra, ha rajta játszol.

Cselekedet: Változó. Pénzt keresni zenéléssel bármeddig tarthat egy egész éjszakás zenéléstől egy egész napig. A bárdok speciális, előadóművészet alapú képességei a kaszt leírásánál találhatók.

Újrapróbálás: Lehetséges. Újrapróbálás lehetséges, de ez nem törli el a korábbi sikertelenségek emlékét. A korábbi sikertelenségek miatt a közönség előítéleteket alakít ki a művéssel szemben (minden korábbi sikertelenséget követően növeld a próba NF-jét 2-vel).

Speciális: Egy bárdnak legalább 3 szinttel kell rendelkeznie egy előadóművészetben, hogy bátorságra *buzdíthassa szövetségeseit*, vagy *ellendalt* vagy *lenyűgözést* használhasson. Egy bárdnak legalább 6 szinttel kell rendelkeznie egy előadóművészetben, hogy a *hozzáértés dalát* használhassa, 8 szinttel, hogy *sugalmazhasson*, 12 szinttel, hogy *hatalmas buzdírást* alkalmazzon, 15 szinttel, hogy a *szabadság dalát* használhassa, 18 szinttel, hogy *hősiességre buzdíthasson* és 21 szinttel, hogy *tömeges sugalmazást* használhasson. Lásd a *Bárd zene* leírását a kaszt leírásánál.

Az előadóművészeteken kívül a közönséget kezűgyességgel (zsonglörködés), akrobatikával, kötél tánccal és varázslatokkal (főleg illúziókkal) is szórakoztathatod.

Legendás használat: Legendás karakterek előadásukkal a közönség hozzáállását módosíthatják mintha diplomácia képzettséget használnának.

EMBERISMERET (BÖL)

Próba: Egy sikeres próbával elkerülheted, hogy átverjenek (lásd az átverés képzettséget). Használhatod továbbá annak meghatározására, hogy valami „furcsa” történik, vagy arra, hogy egy személy megbízhatóságát felmérj.

Feladat	Emberismeret próba NF
Megérzés	20
Büvölés felismerése	25 vagy 15
Titkos üzenetek felismerése	Változó
Jellem egy részének érzékelése	60
Teljes jellem érzékelése	80
Felszíni gondolatok érzékelése	100

Megérzés: A képzettség ilyen alkalmazásával felmérhetsz egy társadalmi szituációt. Mások viselkedése alapján az az érzésed támadhat, hogy valami nincs rendben, például, amikor egy imposztorral beszélgetsz. Továbbá megérezheted, hogy valaki megbízható-e.

Büvölés felismerése: Felismerheted, hogy valakinek a viselkedését valamilyen büvölés (elmére ható hatás) befolyásolja, akkor is ha ennek a büvölt személy nincs tudatában. Az általános NF 25, azonban ha a célpont felett uralkodnak (lásd az *Uralom személy felett* varázslatot), akkor az NF csak 15, mert a varázslat a cselekedetek csak korlátozott skáláját teszi lehetővé.

Titkos üzenetek felismerése: Emberismeret próbát tehetsz, hogy felismerd az átverés képzettség alkalmazásával éppen titkos üzenetet cserél valaki. Ebben az esetben dobj emberismeret ellenpróbát az üzenet küldője átverés-próbája ellen. Minden az üzenethez tartozó részlet, amit nem ismersz, -2 büntetést von maga után az emberismeret-próbához. Ha 4 vagy kevesebbel dobod túl a másik átverés-próbáját, akkor rájössz, hogy titkos üzenetet küldözgetnek, de semmit nem tudsz kivenni a tartalmáról. Ha legalább 5-el túldobod az NF-et, akkor elfogod az üzenetet és megérted azt. Ha 4 vagy kevesebbel rontod a próbát, akkor nem észlelsz semmilyen titkos üzenetet. Ha 5 vagy többel rontod a próbát, akkor hamis következtetéseket vonsz le a kommunikációból.

Jellem egy részének érzékelése: A karakter meghatározhatja a célpont jellemének egy részét. A próba előtt meghatározható, hogy a jellem mely részére (gonosz – jó vagy törvény - káosz) kíváncsi a karakter. A karakter nem próbálhatja újra a próbát, és nem határozhatja meg az egész jellemet (de lásd alább). A célpontnak láthatónak és a karaktertől 30 lábnál nem messzebbre kell lennie.

Megjegyzés: Hosszabb kölcsönhatás követően kisebb NF mellett is meghatározhatod ez.

Teljes jellem érzékelése: A képzettség ilyen használatával a célpont jelleme meghatározható. A karakter nem próbálhatja újra a próbát. A célpontnak láthatónak és a karaktertől 30 lábnál nem messzebbre kell lennie.

Megjegyzés: Hosszabb kölcsönhatás követően kisebb NF mellett is meghatározhatod ez.

Felszíni gondolatok érzékelése: A karakter képes olvasni egy célpont felszíni gondolatait (mint a *gondolat érzékelése* varázslat 3. körös hatása). Nincs mentő ezen hatás ellen, bár a célpont használhatja az átverés képzettségét, hogy leplezze felszíni gondolatait. Ez utóbbi esetben a próba ellenpróbává válik (azonban minden 100-nál kisebb eredmény automatikusan sikertelen). A célpontnak láthatónak és a karaktertől 30 lábnál nem messzebbre kell lennie.

Cselekedet: Információkat szerezni emberismerettel legalább 1 percet vesz igénybe, a körülötted levő

emberek felmérésére lehet, hogy az egész éjszakád rámegey.

Újrapróbálás: Nem, azonban minden alkalommal dobhatsz emberismeret-próbát, ha átverést alkalmaznak ellened.

Speciális: Egy vándor bónuszt kap emberismeret-próbáira, ha azt főellensége ellen alkalmazza.

Ha rendelkezel a *diplomata* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz az emberismeret-próbáidra.

Együtthatás: Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel az emberismeret képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz diplomáciapróbáidra.

ÉRTÉKBECSLÉS (INT)

Próba: Felbecsülhetsz közönséges vagy jól ismert tárgyakat egy NF 12 elleni értékbecslés-próbával. Sikertelen próba esetén a valós értékhez képest valahol 50-150% közötti értéket becsülsz ($2d6+3 \times 10\%$).

Egy ritka vagy egzotikus tárgy értékének megállapításához NF 15, 20 vagy magasabb elleni sikeres próba szükséges. Sikeres próba esetén a korrekt értékére becsülsz a tárgyat, sikertelen próba esetén nem tudsz becsülést mondani a tárgy értékére.

Az értékbecslő képes érzékelni a tárgy mágikus kisugárzását (ha van), egy NF 50 elleni próbát követően. Ezt követően már úgy használhatja a varázslatismert képzettségét, hogy további információt szerezzen a tárgyról, mintha előtte *Mágia érzékelést* varázslott volna a tárgyra. A mágia érzékelése teljes kört igénybevevő cselekedet.

Egy nagyítólcence használata +2 körülmény bónuszt ad az értékbecslés-próbára, ha apró vagy nagyon aprólékosan kidolgozott tárgyat vizsgálsz, például egy ékszert vagy drágakövet. Egy piaci mérleg használata +2 körülmény bónuszt ad az értékbecslés-próbára, ha súlyuk alapján árazott tárgyat, például nemesfémeket, vagy nemesfémekből készült tárgyakat, becsülsz fel. Ezek a bónuszok összeadódnak.

Cselekedet: Egy tárgy értékének becslése 1 percet vesz igénybe (tíz egymás utáni körben teljes kört igénybevevő cselekedet).

Újrapróbálás: Nem. A sikertől függetlenül nem próbálhatod újra ugyanazon a tárgyon.

Speciális: Egy törpe +2 faji bónuszt kap minden értékbecslés-próbájára, amely kő- vagy fémtárgyakkal kapcsolatos, mert a törpék jól ismernek minden értékes tárgyat, főleg a kőből vagy fémből készületeket.

Egy holló famulus mestere +3 bónuszt kap az értékbecslés-próbáira.

Ha rendelkezel az *aprólékos* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz az értékbecslés-próbáidra.

Együtthatás: Ha 5 vagy több ponttal rendelkezel egy mesterség képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz minden értékbecslés-próbára, amit az adott mesterséggel előállítható tárgy értékének felbecsülésére teszel.

Képzetlen használat: Közönséges tárgyakra lehetséges, sikertelenség esetén nem tudsz becsült értéket mondani. Ritka tárgyakkal kapcsolatban siker esetén valós értékhez képest valahol 50-150% közötti értéket becsülsz ($2d6+3 \times 10\%$).

ÉSZLELÉS (BÖL)

Próba: Az észlelés képzettséget főleg arra használják, hogy rejtőző karaktereket vagy szörnyeket vegyenek észre. Általában a rejtőzni kívánó karakter vagy lény rejtőzéspróbája ellen dobsz észleléspróbát. Ritkábban egy lény nem próbál meg rejtőzni, de ettől még nehéz észrevenni, és ebben az esetben is egy sikeres észleléspróba kell, hogy felfigyelj rá.

Észleléspróba döntheti el, hogy egy találkozás milyen távban kezdődik. Büntetés adódik az ilyen észleléspróbákhoz, a két csoport közötti távból adódóan, és további büntetés, ha az észlelő karakterek figyelmét elterelik, vagy az nem összpontosít a figyelésre.

Körülmény	Büntetés
Minden 10 láb távolság után	-1
Az észlelőt zavarják	-5

Láthatatlan lények észlelése: A karakter képes a körülötte levő láthatatlan lényeket érzékelni.

Feladat	Észleléspróba NF
Egy mozgó láthatatlan lény észlelése	20
Egy mozdulatlan, élő láthatatlan lény észlelése	30
Egy mozdulatlan láthatatlan tárgy észlelése	40
Egy mozdulatlan, nem-élő láthatatlan lény észlelése	40

A láthatatlan lényt az észlelését követően sem látod. Ha a karakter 20 vagy többel túldobja a feladat NF-jét,

akkor pontosan tudja, hogy hol a láthatatlan lény vagy tárgy, azonban az továbbra is teljes takarásban lesz tőle (50% céltévesztési esély).

Illúzió érzékelése: A karakter automatikusan érzékelheti a vizuális komponenssel rendelkező illúziókat egy NF 80 elleni észleléspróbát követően. A karakter tudja, hogy amit lát az csak illúzió, nem szükséges Akaraterő-mentőt dobnia és nem szükséges kölcsön hatnia az illúzióval (de látnia kell azt).

Az észlelést alkalmazod továbbá, ha valakit álcában észre akarsz venni (lásd álcázás képzettség), vagy ha szájról akarsz olvasni, amikor nem hallhatod, hogy mit mond egy másik személy.

Szájról olvasás: Mások beszédének szájról olvasással való megértéséhez a kihallgatandóktól 30 lábnál nem lehetsz messzebb, látnod kell az arcukat beszéd közben, és értened kell a beszélők nyelvét. (A képzettség illetően alkalmazása nyelv alapú.) Az alap NF 15, de növekszik, ha a beszélő nem artikulál rendesen vagy a szöveg nagyon összetett. Az olvasott ajkakat folyamatosan látnod kell.

Sikeres észleléspróbával megérted egy percnyi beszéd általános tartalmát, de bizonyos részleteket biztosan elvetsz. Ha 4 vagy kevesebbel véted el próbádat, akkor nem tudod leolvasni a beszédet a beszélő ajkáról. Ha 5 vagy többel véted el próbádat, akkor valamilyen rossz következtetést vonsz le a látottakból. Ebben az esetben a próbát titokban dobja a KM, hogy ne tudhasd, hogy sikeres voltál-e vagy 5 vagy többel elvetteted.

Ha nem is érted a beszélő nyelvét, akkor is képes lehetsz a szájról olvasás alapján kiejteni azt, így esélyt adva társaidnak, hogy lefordítsák. Az észleléspróbád NF-je +20-al növekszik. Sikeres próba esetén el tudod ismételni, hogy mit mondott a megfigyelt lény. A képzettség ilyen alkalmazásával sem érted meg, hogy mit mondott a lény, ha nem ismered a nyelvet.

Cselekedet: Változó. Minden esetben, ha reflexszerűen képes vagy valamit észrevenni, akkor cselekedet felhasználása nélkül dobhatsz észleléspróbát. Ha egy korábban észre nem vett dolgot próbálsz észrevenni, akkor az egy mozgás cselekedetedbe kerül. Szájról olvasáshoz egy teljes percig kell összpontosítanod, mielőtt észleléspróbát dobhatnál, és ez idő alatt más cselekedetet nem végezhetsz, mint sebességed felével mozoghatsz. Ha teljes mozgásoddal szeretnél haladni, akkor a szájról olvasás NF-je +20-al növekszik.

Újrapróbálás: Igen. Büntetés nélkül újrapróbálhatsz meglátni valamit, amit nem láttál meg korábban. Szájról olvasni csak percenként egyszer próbálhatsz.

Speciális: Lenyűgözött lények -4 büntetéssel dobják reflexszerű észleléspróbáikat.

Ha rendelkezel az *éberség* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz az észleléspróbáidra.

Egy vándor bónuszt kap észleléspróbáira, ha azt föellensége ellen alkalmazza.

Egy elf +2 faji bónuszt kap észleléspróbáira.

Egy fél-elf +1 faji bónuszt kap észleléspróbáira.

Egy sólyom famulus mestere +3 bónuszt kap észleléspróbáira napfényben vagy más kivilágított helyen.

Egy bagoly famulus mestere +3 bónuszt kap észleléspróbáira árnyékos vagy más sötét helyen.

GYÓGYÍTÁS (BÖL)

Próba: A feladat NF-je és hatása a feladattól függ:

Feladat	Gyógyításpróba NF
Elsősegély	15
Hosszútávú kezelés	15
<i>Sulyom, Kódárda</i> vagy <i>Rózsa tövisei</i> okozta sérülések ellátása	15
Mérgezés kezelése	Méreg elleni mentő NF-je
Betegség kezelése	Betegség elleni mentő NF-je
Gyors felépülés	50
Tökéletes felépülés	100

Elsősegély: Elsősegélyben részesíthetsz egy sérülései miatt haldokló karaktert, hogy életét megmentsd. Ha a karakter negatív ép-vel rendelkezik és folyamatosan ép-t vesz (1 ép/kör, 1 ép/óra vagy 1 ép/nap sebességgel), akkor állapotát stabilizálhatod. Egy stabil karakter nem gyógyul ép-t, de nem is vesz többet.

Hosszútávú kezelés: Hosszútávú kezelés alatt értjük egy sebesült karakter napokig való ápolását. Sikeres gyógyítás-próba esetén a páciens kétszer olyan gyorsan gyógyul (életerőt és tulajdonságpont vesztést), mint normális körülmények között: 2 ép/szintet egy 8 órás pihenés alatt vagy 4 ép/szintet minden teljes pihenéssel töltött nap után; 2 tulajdonságpontot egy 8 órás pihenés alatt vagy 4 tulajdonságpontot minden teljes pihenéssel töltött nap után. Egyszerre legfeljebb 6 beteget ápolhatsz. Szükséged van némi felszerelésre, például kötésekre, kenőcsökre, stb., amelyek viszont lakott vidéken könnyen beszerezhetők. A hosszútávú kezelés a gyógyítónak könnyű munkának számít. Magadat nem részesítheted hosszútávú kezelésben.

Sulyom, kódárda vagy rózsa tövisei okozta sérülések ellátása: Egy sulyomba lépéstől sérülést karakter

mozgásának felével tud csak haladni. Egy sikeres gyógyításpróba megszüntetni a sebességsökkenést.

Egy *kódárda* vagy *rózsa tövisei* varázslattal megsebzett lény Reflex-mentőt kell dobjon vagy olyan sérüléseket szenved, amelyek mozgássebességét egyharmaddal csökkentik. Egy másik karakter megszüntetheti ezt a hatást, ha 10 percet ráfordít a sérülés ellátására és sikeres gyógyítás-próbát tesz a varázslat elleni mentő NF-je ellen.

Mérgezés kezelése: A mérgezés kezelése alatt egy mérgezett karakter kezelését értjük, aki további sérülést vagy más negatív hatást fog szenvedni a méregtől. Minden alkalommal, amikor a mérgezett karakter mentőt dob a méreg ellen, te is dobsz egy gyógyítás-próbát. A mérgezett karakter a próbád értékét vagy a saját mentődobását használja, amelyik a nagyobb.

Betegség kezelése: A betegség kezelése alatt egy beteg karakter ápolását értjük. Minden alkalommal, amikor a beteg mentőt dob a betegség ellen, te is dobsz egy gyógyítás-próbát. A beteg karakter a próbád értékét vagy a saját mentődobását használja, amelyik a nagyobb.

Gyors felépülés: A gyógyító lehetővé teszi páciensének, hogy annyit gyógyuljon egy óra alatt mintha hosszútávú kezelést nyújtott volna neki egy egész napon keresztül (2 vagy 4 ép/szint a cselekvés mértékétől függően). A karakter egyszerre legfeljebb 6 páciens felépülését gyorsíthatja. Egy karakter felépülését egy nap csak egyszer lehet gyorsítani (még külön gyógyítókkal sem lehet többször).

Tökéletes felépülés: A gyógyító lehetővé teszi páciensének, hogy annyit gyógyuljon egy óra alatt mintha hosszútávú kezelést nyújtott volna neki egy egész héten keresztül (2 vagy 4 ép/szint a cselekvés mértékétől függően). A karakter egyszerre legfeljebb 6 páciensen alkalmazhat tökéletes felépülést. Egy karakter sem részesülhet tökéletes felépülésben naponta egynél többször, és egy karakteren egy nap nem alkalmazható a gyors felépülés és a tökéletes felépülés is (még külön gyógyítók által sem).

Cselekedet: Az elsősegély nyújtása, sebek ellátása vagy a mérgezés kezelése egy normál cselekedetet vesz igénybe. Egy betegség kezelése vagy egy *kódárdák* vagy *rózsa tövisei* varázslattal megsebzett lény kezelése 10 perces munka. Hosszútávú ápolás 8 órás könnyű munkának számít. A gyors felépülés 1 órás munka. A tökéletes felépülés alkalmazása 1 órás munka.

Újrapróbálás: Változó. Általában elmondható, hogy nem próbálhatsz újra egy Gyógyítás próbát, anélkül, hogy bizonyítékod lenne rá, hogy a korábbi nem volt sikeres. Minding újrapróbálhatod az elsősegély próbát, feltéve, ha a páciens még él.

Speciális: Ha a karakter rendelkezik az *önellátó* képességgel, akkor +2 bónuszt kap minden gyógyítás-próbájára.

Egy gyógyító felszerelés +2 körülmény bónuszt ad a gyógyítás-próbákra.

HALLGATÓZÁS (BÖL)

Próba: A hallgatózás-próbáidat vagy a hang erejét és természetét figyelembevevő NF ellen vagy mások csendes mozgás próbája ellen dobod.

Hang	Hallgatózás NF
Csatazaj	-10
Beszélgetés ¹	0
Egy lassan járó (10 láb/kör) félnehéz páncélt viselő, aki próbál zajt nem csapni	5
Egy lassan járó (15 láb/kör) páncéltalan személy, aki próbál zajt nem csapni	10
Egy 1. szintű kalandor csendes mozgással próbál ellopakodni valaki mellett.	15
Suttogás ¹	15
Egy lopakodó macska	19
Egy lecsapni készülő bagoly	30

¹ Ha az NF-et 10 vagy többel túldobod, akkor ki tudod venni, hogy mit mondanak és megértheted, ha beszéled a nyelvet.

Illúzió érzékelése: A karakter automatikusan érzékelheti a hang komponenssel rendelkező illúziókat egy NF 80 elleni hallgatózás-próbát követően. A karakter tudja, hogy amit lát az csak illúzió, nem szükséges Akaraterő-mentőt dobnia és nem szükséges kölcsön hatnia az illúzióval (de hallania kell a hang komponensét).

Láthatatlan lények érzékelése: Legendás használatként a karakter hallgatózás képzettségével érzékelheti a láthatatlan lényeket (csendes mozgás ellen dobva). A láthatatlan lényt a meghallását követően sem látod. Ha a karakter 20 vagy többel túldobja a feladat NF-jét, akkor pontosan tudja, hogy hol a láthatatlan lény, azonban az továbbra is teljes takarásban lesz tőle (50% céltévesztési esély).

Körülmény	Hallgatózás NF módosító
Egy ajtón keresztül	+5
Egy kőfalán keresztül	+15
10 láb távolságonként	+1

A hallgatózót zavarják	+5
------------------------	----

Ha a személyek csendesek akarnak maradni, akkor a fenti táblák NF-jei helyébe csendes mozgás próba kerül, amely esetben a feltüntetett NF a próba átlagos eredménye.

Cselekedet: Változó. Minden esetben, ha reflexszerűen képes vagy valamit meghallani (például ha valaki hirtelen zajt kelt, vagy egy új területre érsz), akkor cselekedet felhasználása nélkül dobhatsz hallgatózás-próbát. Ha egy korábban meg nem halott hangot próbálsz meghallani, akkor az egy mozgás cselekedetedbe kerül.

Újrapróbalás: Lehetséges. Büntetés nélkül újrapróbálhatsz meghallani valamit, amit nem hallottál meg korábban.

Speciális: Ha több karakter próbálja ugyanazt meghallani, akkor egy d20 dobás is elegendő mindenki hallgatózás-próbájához.

Lenyűgözött lények -4 büntetéssel dobják reflexszerű hallgatózás-próbáikat.

Ha rendelkezel az *éberség* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz hallgatózás-próbáidra.

Egy vándor bónuszt kap hallgatózás próbáira, ha azt főellensége ellen alkalmazza.

Egy elf, gnóm vagy félszerzet +2 faji bónuszt kap hallgatózás-próbáira.

Egy fél-elf +1 bónuszt kap hallgatózás-próbáira.

Egy alvó karakter -10 büntetéssel dobhat hallgatózás-próbát. A sikeres próbával felébredhet.

HAMISÍTÁS (INT)

Próba: A hamisításhoz a hamisítandó irathoz, íráshoz megfelelő íróeszközök és írófelület, az írott szöveg részletinek kivevéséhez szükséges fény vagy látóképesség, némi idő, és szükség esetén a pecséthez viasz szükséges. Egy olyan irat hamisításához, amelyen a kézírás nem jellemző egy személyre (katonai parancs, kormányzati rendelet, üzleti jegyzék és hasonlók) csak egy hasonlót kellett látnod korábban, és +8 bónuszt kapsz a hamisításpróbádra. Egy aláírás hamisításához rendelkezned kell az adott személy aláírásával, és +4 bónuszt kapsz a próbához. Egy hosszabb, adott személy kézírásával írandó hamisítványhoz a másolandó személy kézírásának nagyobb mintájára van szükséged.

Legendás használat esetén minta nélkül is képes lehetsz hamisítani egy dokumentumot, aláírást vagy kézírást.

A hamisításpróbát a KM titokban dobja, hogy a játékos ne legyen tisztában hamisítványa jószágával kapcsolatban. Ahogy az álcázásnál, a próbát nem is kell megtenni, amíg valaki nem vizsgálja meg a hamisítványt. Az írás eredetiségét vizsgáló személy hamisításpróbád ellen dob Hamisításpróbát. A vizsgáló módosítókat kap a hamisításpróbájára, ha az alábbi körülmények közül bármelyik teljesül.

Körülmény	Olvasó hamisításpróba módosítója
Az olvasó számára az ilyen típusú dokumentumok ismeretlenek	-2
Az olvasó számára az ilyen típusú dokumentumok kissé ismertek	+0
Az olvasó számára az ilyen típusú dokumentumok igen ismertek	+2
A kézírást az olvasó nem ismeri	-2
A kézírást az olvasó valamelyest ismeri	+0
A kézírást az olvasó jól ismeri	+2
Az olvasó csak felületesen nézi át az írást	-2
Dokumentum hamisítása minta nélkül	+50

Egy írás, ami ellentmond egy eljárásnak, parancsnak vagy korábbi ismeretnek, vagy amely áldozatokat kíván az írást ellenőrző részéről növelheti az olvasó gyanakvását (és így előnyös körülményt teremtve a vizsgáló hamisítás ellenpróbájának).

Cselekedet: Egy nagyon rövid, vagy nagyon egyszerű írás hamisítása körülbelül 1 perc. Egy hosszabb, vagy összetettebb írás hamisításához oldalanként 1d4 perc szükséges.

Újrapróbalás: Általában nem. Az újrapróbalás nem lehetséges, ha egy adott olvasó felfedezte egy adott dokumentum hamisságát. De a hamis írás még megtéveszthet másokat. Egy írásra egyszer lehet hamisításpróbát dobni, és ezt az eredményt kell használni minden újabb olvasó esetében. Egyetlen olvasó sem próbálkozhat ugyanazon írás hamisságának újbóli megvizsgálásával, amennyiben az ellenpróba a hamisítónak kedvezett, akkor az olvasó nem használhatja a képzettségét újból, még akkor sem, ha gyanakodik az írás eredetiségével kapcsolatban.

Speciális: Ha rendelkezel az *álmok* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz hamisításpróbáidra.

Korlátozás: A hamisítás nyelv alapú, ennek megfelelően egy írás hamisításához, vagy a hamisítás tényének felfedezéséhez írnod/olvasnod kell azt a nyelvet, amiben az írás íródott. Egy barbár nem tanulhatja meg a

hamisítás képzettséget, kivéve, ha előtte megtanult írni/olvasni.

IDOMÍTÁS (KAR; CSAK KÉPZETTEN)

Próba: A próba NF-je a végrehajtandó feladattól függ.

Feladat	Idomításpróba NF
Állat irányítása	10
Állat „nógatása”	25
Egy vezényszó tanítása az állatnak	15 vagy 20 ¹
Általános célra idomítás	15 vagy 20 ¹
Egy vadon élő állat felnevelése	15 + állat ÉK-ja

¹ Lásd alább az egyes vezényszavak, általános feladatkörök leírásánál.

Általános cél	NF	Általános cél	NF
Harci háttas	20	Vadászat	20
Harc	20	Mutatványos	15
Órzás	20	Lovaglás	15
Nehéz munka	15		

Állat irányítása: Egy állattal végrehajtatni egy vezényszót, amit ismer. Ha az állat sérült vagy tulajdonságsérülést szenvedett, akkor az NF 2-vel magasabb. Ha a próba sikeres, akkor az állat végrehajtja a parancsot a következő cselekedetével.

Állat „nógatása”: Az állat nógatása azt jelenti, hogy rávesszük egy olyan cselekedet végrehajtására, amelyre nem lett idomítva, de fizikailag képes rá. Ez magába foglalja az állat rábírását az erőltetett menetre, vagy több mint 1 óra vágásra alvások között. Ha az állat sérült, nem-halálos sérülést szenvedett vagy tulajdonságpontot veszített, akkor az NF 2-vel magasabb. Ha a próba sikeres, akkor az állat végrehajtja a parancsot a következő cselekedetével.

Egy vezényszó tanítása az állatnak: Az állatnak egyedi vezényszavakat taníthat, amelyeket megért és végrehajt. Az idomításhoz egy hét és egy az alább feltüntetett NF elleni sikeres idomítás-próba szükséges. Egy 1-es Intelligenciával rendelkező állat legfeljebb 3 vezényszót tanulhat meg, egy 2-es intelligenciával rendelkező állat legfeljebb 6 vezényszót tanulhat meg. A lehetséges vezényszavak (és a hozzájuk tartozó NF) közé, de nem csak ezekre korlátozódva, az alábbiak tartoznak:

Támad! (NF 20): Az állat megtámadja a nyilvánvaló ellenségeket. Egy adott lényre is mutathatsz, hogy az állat azt támadja, és az állat megteszi ezt, ha képes rá (például egy kutya nem tud megtámadni egy repülő lényt). Alapesetben az állat csak humanoidokat, szörny humanoidokat, óriásokat és más állatokat támad meg. Bármilyen lény (például olyan természetellenes lényeket, mint az élőhalottak vagy aberrációk) parancsra megtámadásának megtanítása két vezényszóba kerül.

Gyere ide! (NF 15): Az állat odajön hozzád, akkor is ha magától nem tenné ezt.

Védj! (NF 20): Az állat védelmez téged (vagy kész megvédeni téged ha nem érzed veszélyt), más parancs kiadása nélkül. Alternatívaként megparancsolhatod az állatnak, hogy egy meghatározott másik karaktert védelmezzon.

Vissza! (NF 15): Az állat abbahagyja a csatát vagy más módon kihátrál belőle. Amelyik állat nem ismeri ezt a vezényszót, az addig harcol, amíg vagy el kell menekülnie (sérülések vagy félelem vagy hasonló hatás miatt) vagy ellenfelét legyőzi.

Hozd vissza! (NF 15): Az állat elmegy és elhoz valamit. Ha nem mutatsz valami jól meghatározott tárgyra, akkor egy véletlenszerűen kiválasztott tárgyat hoz el.

Órizd! (NF 20): Az állat egy helyen marad és megakadályozza, hogy mások megközelítsék azt.

Lábhoz! (NF 15): Az állat szorosan követ téged, akár olyan helyekre is ahoza magától nem menne.

Mutatvány (NF 15): Az állat különböző egyszerű trükköket tud végrehajtani, mint az ülés, átfordulás, vicorgás, ugatás és hasonlók.

Keres! (NF 15): Az állat körbejárja a területet nyilvánvalóan élő vagy mozgó dolgok után kutatva.

Marad! (NF 15): Az állat egyhelyben marad és vár, míg vissza nem térsz. Más arra járó lényeket nem bánt, de védi magát ha szükséges.

Kövess! (NF 20): Az állat a neki megmutatott szagmintát követi (az állatnak rendelkeznie kell a szaglás képességgel).

Húzd! (NF 15): Az állat közepes vagy nehéz terhet húz vagy von.

Egy állatot egy általános célra idomítani: Egyedi vezényszavak megtanítása helyett az állatot valamilyen általános célra idomítod. Lényegében a vezényszavak egy előre meghatározott halmazát tanítod meg az

állatnak, amely vezényszavak mind egy általános feladatkörhöz, például őrzéshez vagy nehéz munkához, szükségesek. Az állatnak minden megtanulandó vezényszó előfeltételét teljesítenie kell. Ha a vezényszóhalmaz több mint három vezényszót tartalmaz, akkor az állatnak legalább 2-es Intelligenciával kell rendelkeznie.

Az állat csak egy általános célra idomítható, bár ha erre még képes, akkor az általános célban meghatározottakon felül még további vezényszavakat tanulhat meg. Egy állat általános célra idomításához kevesebb próba szükséges, de nem kevesebb idő, mintha minden vezényszót külön tanítanánk meg neki.

Harci háttas (NF 20): Egy harci háttasnak idomított állat ismeri a „gyere ide!”, „lábhoz!”, „őrizd!”, „támadj!”, „védj!” és „vissza!” vezényszavakat. Egy állatot harci háttasnak hat hét alatt lehet idomítani. Egy háttasként idomított állatot harci háttassá képezhetsz három hét munkával, és egy sikeres NF 20 elleni idomítás-próbával. Az új általános cél és vezényszavai teljesen lecserélik az állat korábbi általános célját és ismert vezényszavait. A csataméneket és a háttas kutyákat eleve harci háttasnak képzik, így nem kívánnak további ilyen irányú képzést.

Harc (NF 20): Egy harcban való részvételre idomított állat ismeri a „marad!”, „támadj!” és „vissza!” vezényszavakat. Egy állatot harcra három hét alatt lehet idomítani.

Őrzés (NF 20): Egy őrzésre idomított állat ismeri a „őrizd!”, „védj!”, „vissza!” és „támadj!” vezényszavakat. Egy állatot őrzésre négy hét alatt lehet idomítani.

Nehéz munka (NF 15): Egy nehéz munkára idomított állatok ismerik a „gyere ide!” és „húzd!” vezényszavakat. Egy állatot nehéz munkára két hét alatt lehet idomítani.

Vadászat (NF 20): Egy vadászatra idomított állat ismeri a „hozd vissza!”, „keres!”, „kövesd!”, „lábhoz!”, „vissza!” és „támadj!” vezényszavakat. Egy állatot vadászatra hat hét alatt lehet idomítani.

Mutatványos (NF 15): A mutatóványosnak idomított állat ismeri a „gyere ide!”, „hozd ide!”, „lábhoz!”, „marad!” és „mutatóvány!” vezényszavakat. Egy állatot mutatóványosnak öt hét alatt lehet beidomítani.

Lovaglás (NF 15): Egy lovas hordására tanított állat ismeri a „gyere ide!”, „lábhoz!” és „marad!” vezényszavakat. Egy állatot lovaglásra három hét alatt lehet idomítani.

Vadon élő állat felnevelése: Egy vadon élő állat felnevelése azt jelenti, hogy kölyökkorától neveled az állatot, hogy házias legyen. Egy idomár egyszerre három hasonló állatot nevelhet. Egy sikeresen háziasított állat vezényszavakat tanulhat a felnevelés közben, vagy ezt követően, mint már háziasított állat.

Cselekedet: Változó. Egy állat irányítása mozgás cselekedet, nógatása teljes kört igénybevevő cselekedet. (Egy druida vagy vándor szabad cselekedettel irányíthatja állati társát, és mozgás cselekedettel nógathatja.) Adott időt igénylő feladatoknál (lásd a szükséges időtartamot feljebb) a befejezéshez szükséges idő felénél teszed a próbát (naponta 3 órát foglalkozva egy állattal). Ha a próba sikertelen, akkor nem tudod megtanítani, felnevelni vagy képezni az állatot, és nem kell idomítással töltened a megmaradt időrészt. Ha a próba sikeres, akkor a maradék időd is bele kell fektetned az idomításba, képzésbe vagy felnevelésbe, hogy az kész legyen. Ha az idomítás, képzés vagy nevelés idejét megszakítják vagy nem fejezik be, akkor az idomítás, képzés vagy felnevelés automatikusan sikertelen.

Újrapróbalás: Lehetséges, kivéve állatok felnevelése esetén.

Speciális: Alkalmazhatod ezt a képzettséget 1-es vagy 2-es Intelligenciával rendelkező nem állat típusú lényen, de a próbák NF-je 5-el magasabb. Az ilyen lényekre is ugyanannyi vezényszót tanulhatnak meg, mint a hasonló Intelligenciával rendelkező állatok.

A druidák és vándorok +4 körülménybónuszt kapnak idomítás-próbáikra saját állati társukkal kapcsolatban. Továbbá a druidák és vándorok állati társai egy vagy több bónusz vezényszót ismernek, amelyek nem számítanak bele az állat normál vezényszószám korlátjába, és megtanulásuk nem kerül időbe és hozzá nem szükséges idomítás-próba.

Ha rendelkezzel az *érzék az állatokhoz* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz az idomítás-próbáidra.

Együtthatás: Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel az idomítás képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a lovagláspróbáidra.

Képzetlen használat: Ha nem rendelkezel szinttel az idomítás képzettségben, akkor Karizmapróbát tehet egy háziasított állat irányítására vagy nógatására, de nem idomíthat, nevelhetsz vagy képezhetsz állatokat. Egy druida vagy vándor, akinek nincs szintje az idomításban, irányíthatja és nógathatja állati társát, de nem idomíthat, nevelhet vagy képezhet más nem háziasított állatot.

Legendás használat: A karakter nem csak állatokat képes idomítani, de másfajta lényeket is. Az idomítás idejét jelentősen csökkentheti.

Feladat	Idő	NF
Mágikus szörny felnevelése	1 év	30 + mágikus szörny ÉK-ja
Mágikus szörny idomítása	1 hét	40 + mágikus szörny ÉK-ja

Kártevő felnevelése	változó	35 + kártevő ÉK-ja
Kertező idomítása	1 hét	50 + kártevő ÉK-ja
Más lény felnevelése	változó	40 + lény ÉK-ja
Más lény idomítása	1 hét	60 + lény ÉK-ja

Idomítás / Képzés idejének csökkentése: A karakter képes gyorsabban idomítani / képezni egy állatot. Alapesetben egy hét egy vezényszó megtanítása, ez az idő csökkenthető a táblázatban foglalt időre, amennyiben a karakter a feltüntetett NF módosítót vállalja. A tanításhoz szükséges idő nem lehet kevesebb, mint 1 perc.

Idomítás / Képzés csökkentése...	NF módosító
fele időre	+25
1 napra	+50
1 órára	+75
1 percre	+100

INFORMÁCIÓSZERZÉS (KAR)

Próba: Egy éjszakányi idő alatt, rászánva egy pár aranypénzt az italokra és a „barátkozásra”, és egy sikeres NF 10 elleni információszerzés-próbával megtudhatod a város fő híreit, feltéve, hogy semmi nyilvánvaló oka nincs, hogy az információt visszatartsák tőled. Minél magasabb a próbád eredménye, annál több és jobb információt gyűjtöttél be.

Ha egy adott pletykára vagy kósza hírre vagy kíváncsi, ha egy konkrét tárgyat keresel, vagy egy térképet akarsz felhajtani, vagy bármi hasonlót, akkor az NF 15 – 25 vagy még magasabb.

Gyanakvás elkerülése: -20 büntetést elfogadva az információszerzés-próbára a karakter elkerülheti a gyanakvást, ami a kényes információ után kérdezősködő máskülönben felkelthet.

Cselekedet: Egy átlagos információszerzés próba 1d4+1 órát vesz igénybe.

Újrapróbálás: Igen, de minden újrapróbálás időbe telik. Továbbá felhívod magadra a figyelmet, ha ismételten ugyanarra keresed a választ.

Speciális: Egy fél-elf +2 faji bónuszt kap az információszerzés-próbáira.

Ha rendelkezel a *nyomozó* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz információszerzés-próbáidra.

Együtthetőség: Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a helyismeret képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz az információszerzés próbáidra.

ÍRÁSFEJTÉS (INT; CSAK KÉPZETTEN)

Próba: Képes vagy megfejteni egy idegen nyelvű szöveget, vagy egy töredékes vagy archaikus formájú üzenetet. Az alap NF 20 egy egyszerű üzenet esetében, 25 normál szövegnél és 30 bonyolult, egzotikus vagy nagyon régi írásoknál.

Sikeres próba esetén egy körülbelül egy oldalnyi (vagy ezzel egyenértékű hosszú) szöveg általános tartalmát megérted. Sikertelen próba esetén dobj egy NF 5 elleni Bölcsességpróbát, ha sikeres, akkor nem vonsz le hamis következtetéseket a szövegből, sikertelenség esetén igen.

Mind az írásfejtés-próbát vagy az esetlegesen szükséges Bölcsességpróbát a KM titokban dobja, hogy a játékos ne tudja, hogy a kiszűrt tartalom hamis vagy sem.

Írott varázslat megfejtése mágia olvasása *alkalmazása nélkül:* Képes vagy írott varázslatokat (például tekercseket) megfejteni egy sikeres, NF 50 + 5 × varázslat szintje ellen dobott írásfejtés-próbával. A próbát naponta egyszer újrapróbálhatod.

Cselekedet: Egy körülbelül egy oldalas írás megfejtéséhez 1 perc (tíz egymást követő, teljes kört igénybevevő cselekedet) szükséges.

Újrapróbálás: Nem lehetséges.

Speciális: Ha a karakter rendelkezik az *aprolékos* képességgel, akkor +2 bónuszt kap írásfejtés-próbáira.

Együtthetőség: Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel az írásfejtés képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a mágikus tekercsekkel kapcsolatos varázstárgyhasználat-próbáidra.

ISMERET (INT; CSAK KÉPZETTEN)

Mint a mesterség és a szakma képzettség az ismeret is több különálló képzettség. Egy ismeret valamilyen tan, feltehetően valamilyen elméleti vagy tudományos terület tanulmányozását jelenti.

Az alábbiakban felsoroljuk a gyakoribb ismeret- és tudományterületeket:

- Mágiaismeret (ősi rejtélyek, mágikus hagyományok, mágikus szimbólumok, okkult kifejezések,

- mágikus szerkezetek, sárkányok, mágikus szörnyek)
- Építészet- és Mérnöktudomány (épületek, vízvezetékek, hidak, erődítmények)
- Földalatti világ ismeret (Aberrációk, barlangok, nyálkák, barlangászat)
- Földrajztudomány (vidékek, terep, klíma, kultúrák)
- Történelemtudomány (uralkodók, háborúk, kolóniák, népvándorlás, városok alapítása)
- Helyismeret (legendák, személyiségek, lakosok, törvények, szokások, hagyományok, humanoidok)
- Természetismeret (állatok, tündérek, óriások, szörnyszerű humanoidok, növények, évszakok váltakozása, időjárás, kártevők)
- Uralkodók és nemesség ismerete (leszármazás, uralkodóházak, címertan, családfák, mottók, személyiségek)
- Vallásismeret (istenek és istennők, mítoszok, egyházi hagyományok, szent szimbólumok, élőhalottak)
- Síkok ismerete (Belső síkok, Külső síkok, Asztrálsík, Éteri sík, külvilági lények, elementálok, síkokkal kapcsolatos mágia)
- Hadtudomány (ostromgépek, ostromtaktikák, stratégia, árkolás/sáncolás)

Próba: A tudományterületeden belül egy kérdés megválaszolásának NF-je lehet 10 (nagyon egyszerű kérdés), 15 (alapkérdés) vagy 20-30 (igazán nehéz kérdés).

Sok esetben ismeret képzettséget alkalmazhatsz bizonyos szörnyek felismeréséhez, erejük és gyengéik tudásához. Általában az ilyen próba NF-je a 10 + a szörny ÉK-ja. Egy sikeres próbával valamilyen értékes információ jut eszedbe az adott lényről. Minden 5 pont, amivel túldobod az NF-et újabb hasznos információrészelthez segít hozzá.

Cselekedet: Általában semmilyen. Legtöbb esetben az ismeretpróba nem kerül cselekedetbe, valamit vagy tudsz vagy nem.

Újrapróbálás: Nem. A próba mutatja meg, hogy mit tudsz, a problémán újból elgondolkodva nem juthat eszedbe olyan ismeret, amit sohasem ismertél, és nem tanultál róla.

Együtthatás: Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a mágiaismeret képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a varázslat ismeret próbáidra.

Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel az építészet és mérnöktudomány képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a titkos ajtók és rejtett fülkék felfedezésére dobott kereséspróbáidra.

Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a földrajztudomány képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a túlélés-próbáidra, amelyeket eltévedés ellen vagy természeti veszélyek elkerülésére dobsz.

Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a történelemtudomány képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz az bárd ismeret próbáidra.

Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a helyismeret képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz az információszerzés próbáidra.

Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a természetismeret képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz túlélés-próbáidra, amelyeket a felszínen, természetes környezetben (vízi környezet, sivatag, erdő, dombság, láp, mocsár, hegység vagy puszt) dobsz.

Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel az uralkodók és nemesség ismeret képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz diplomáciapróbáidra.

Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a vallásismeret képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz az élőhalottüzés próbáidra.

Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a síkok ismerete képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a túlélés-próbáidra, amelyeket síkok valamelyikén tartózkodva dobsz.

Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a földalatti világ ismeret képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a túlélés-próbáidra, amelyeket föld alatt tartózkodva dobsz.

Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a túlélés képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a természetismeret próbáidra.

Képzetlen használat: A képzetlen ismeretpróba egy egyszerű intelligenciapróba. Képzettség nélkül csak általános ismereteket tudhatsz (NF 10 vagy kevesebb).

KERESÉS (INT)

Próba: Az átkutatandó területhez vagy tárgyhoz általában 10 lábnyira vagy közelebb kell legyél a kereséshez. Az alábbi táblázat a legjellemzőbb keresési feladatok NF-jét tartalmazza.

Feladat	Kereséspróba NF
Egy kacsatokkal teli láda feltúrása egy adott tárgyat keresve	10
Egy tipikus titkos ajtó felfedezése	20

Egy bonyolult, nem mágikus csapda felfedezése (csak kalandorok) ¹	21 vagy magasabb
Egy mágikus csapda felfedezése (csak kalandorok) ¹	25 + a csapda létrehozásához használt varázslat szintje
Egy jól elrejtett titkos ajtó felfedezése	30
Egy lábnyom megtalálása	változó ²
Mágia érzékelése	60

¹ A törpék, ha nem is kalandorok, akkor is képesek kőbe vagy kőből építették csapdákat keresni.

² Egy sikeres keresésspróbával megtalálhatod egy lény elhaladtának jeleit, például a lábnyomát, de nem segít a nyom követésében. Lásd a *nyomolvasás* képességet a megfelelő NF-ekhez.

Mágia érzékelése: A karakter megérezheti a keresett területen levő bármilyen aktív mágikus hatás jelenlétét. A karakter nem tudja megállapítani a mágikus hatás típusát, erejét vagy számát.

Cselekedet: Egy teljes kört igénybevevő cseleket egy 5×5 lábnyi területet átvizsgálni, vagy egy 5 láb élhosszúság térfogatnyi árut átkutatni.

Speciális: Egy elf +2 faji bónuszt kap keresésspróbáira, és egy fél-elf +1 faji bónuszt. Egy elf (de egy fél-elf nem) ha csak 5 lábnyira elhald egy titkos vagy rejtett ajtó mellett, dobhat egy keresésspróbát az ajtó megtalálására.

Ha rendelkezel a *nyomozó* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz a keresésspróbáidra.

A *robbanó rúna*, *tűzcsapda*, *védőrúna*, *szimbólum* és *teleportáló kör* varázslatok mágikus csapdákat hoznak létre, amelyeket egy kalandor képes felfedezni egy sikeres keresésspróbával, és megpróbálhatja őket semlegesíteni egy szerkezet hatástalanítása próbával. Egy *veremcsapda* varázs helyének meghatározásához NF 23 elleni keresésspróbát kell dobni. *Rózsa tövisei* és *kódárdák* varázslattal teremtett csapdák keresésspróbával felfedhetők, de szerkezet hatástalanítása képzettséggel nem semlegesíthetők. Részleteket lásd az egyes varázslatok leírásában.

Aktív védővarázslatok egymáshoz 10 lábnyira, amelyek legalább 24 órája egymás közelében vannak látható energiaingadozást teremtenek. Ezek az ingadozások +4 bónuszt adnak a keresésspróbádra, amellyel a védővarázslatot keresed.

Együtthatás: Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a keresés képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a nyomkövetésre és nyomkeresésre dobott túlélés-próbáidra.

Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel az építészet és mérnöktudomány képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a titkos ajtók és rejtett fülkék felfedezésére dobott keresésspróbáidra.

Korlátozás: Bárki képes egy 20 vagy kevesebb NF-ű csapdát megtalálni egy sikeres keresésspróbával, de csak egy kalandor képes magasabb NF-ű csapdákat megtalálni. (Kivétel: a *csapdakeresés* varázslattal a pap ideiglenesen úgy használhatja keresés képzettségét, mintha kalandor lenne).

Egy törpe, ha nem is kalandor, akkor is képes bonyolult csapdákat (NF 20-nál nagyobb) keresni, ha azokat kőbe vagy kőből építették. Ilyen esetekben a köérzék képességéből eredően +2 faji bónuszt kap a keresésspróbáira.

KÉZÜGYESSÉG (ÜGY; VÉRTBÜNTETÉS; CSAK KÉPZETTEN)

Amennyiben szoros megfigyelés alatt használod ezt a képzettséget, akkor a próbáddal ellentétes észlelésspróbát tesz(nek) a megfigyelő(k). A sikertelenség nem akadályoz meg a feladat végrehajtásában, csak az nem lesz észrevétlen.

Próba: Egy kis tárgyat (beleértve egy könnyű közelharci fegyvert vagy egy könnyen elrejtető távolsági fegyvert, például dobonyílt, parittyát vagy kézi számszeríjat) rejthetsz el magadon. A kezűgyességspróbádat a megfigyelők észlelésspróbája vagy a motozók keresésspróbája ellen dobod. Az utóbbi esetben a keresésspróbára +4 bónuszt jár, mert általában könnyebb megtalálni egy tárgyat, mint elrejteni. A tört könnyebb elrejteni, mint más könnyű fegyvereket, így elrejtésére +2 bónuszt kapsz a kezűgyességspróbához. Egy különösen kicsi tárgy, például egy érme, egy szuriken vagy egy gyűrű, elrejtésénél +4 bónusszal dobhatsz, a nehéz vagy buggyos ruházat (például egy köpeny) további +2 bónuszt ad. Egy rejtett fegyver előrántása normál cselekedet, és nem vált ki megszakító támadást.

Ha egy tárgyat szeretnél elvenni valakitől, akkor egy sikeres NF 20 elleni kezűgyességspróbával megteheted. A próbád értéke egyben az NF-je meglopandó észlelés próbájának. Ha a meglopandó észlelésspróbája sikeres, akkor észrevette a kísérletet, függetlenül attól, hogy megszerezted a tárgyat vagy sem.

A kezűgyesség képzettségedet használhatod egy közönség szórakoztatására is, mint az előadóművészet képzettséget. Ez esetben tárgyakkal bűvészkedsz és zsonglörködész.

Feladat	Kézűgyességspróba NF
---------	-------------------------

Egy érme méretű tárgy elrejtése a tenyeredben vagy eltüntetése.	10
Egy kis tárgyat elemelni egy személytől.	20
Egy hüvelyében levő fegyvert elemelni valakitől és eldugni magadon, ha a fegyver legfeljebb egy méretkategóriával nagyobb, mint a karakter.	50
Egy szomszédos, a karakter méretével azonos vagy kisebb beleegyező lény vagy tárgy „eltüntetése” mindenki szeme láttára. A valóságban a beleegyező lény vagy tárgy 10 lábbal arrébb kerül – dobj egy külön rejtőzés-próbát, hogy megállapítsd az „eltüntetett” lény vagy tárgy milyen jól van elrejtve.	80

Cselekedet: Bármely kezűgyességpróba általában egy normál cselekedet. A kezűgyességpróbát azonban szabad cselekedetként is végrehajthatod, de csak -20 büntetéssel a dobásra.

Újrapróbálás: Igen, de a kezdeti sikertelenséget követően egy második kezűgyességpróba ugyanazon célpont ellen (vagy ugyanazon személyek által figyelve, akik az előzőt is észrevették) a feladat NF-jét 10-el növeli.

Speciális: Ha rendelkezel az *ügyes kezek* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz az kezűgyességpróbáidra.

Együtthatás: Ha 5 vagy több pontod van az átverés képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a kezűgyességpróbáidra.

Képzetlen használat: A képzetlen kezűgyességpróba egy egyszerű Ügyességpróba. Képzettség nélkül nem sikerülhet olyan kezűgyességpróba, amelynek NF-je 10-nél nagyobb, kivéve, ha egy tárgyat akarsz elrejteni magadon.

KÖTÉLHASZNÁLAT (ÜGY)

Próba: A legtöbb kötéllel kapcsolatos feladat viszonylag egyszerű. A következő táblázat a képzettség különböző használatait és azok NF-jét tartalmazza.

Feladat	Kötélhasználatpróba NF
Egy szoros csomó kötése	10
Egy csáklya biztosítása	10 ¹
Egy különleges csomó kötése, például amelyik csúszik, lassan csúszik, vagy rántásra kienged	15
Kötél magad köré tekerése fél kézzel	15
Két kötél összekötése	15
Egy karakter megkötözése	változó
Egyedi csomó kötése	60
Kézben levő kötél mozgatása	80

¹ Adj 2-t az NF-hez minden 10 láb után, amennyire a csáklyát el kell dobnod, lásd alább.

Egy csáklya biztosítása: Egy csáklya vetéséhez és biztosításához kötélhasználat-próbára van szükség (NF 10, +2 minden 10 láb táv után, maximálisan NF 20 50 lábnyi távnál). 4 vagy kevesebbel elvétett próba esetén a csáklya nem talál és leesik, lehetővé téve az újrapróbálást. 5 vagy többel elvétett próba esetén a csáklya kezdetben tart, de terhelés alatt 1d4 kör múlva leszakad. A próbát a KM titokban dobja, hogy a karakter ne tudja, hogy a kötél megtartja súlyát vagy sem.

Egy karakter megkötözése: Ha valakit megkötözöl egy kötéllal, akkor kötélhasználat-próbát a másik szabadulóművészet-próbája ellen dobod. A kötélhasználat-próbára ebben az esetben +10 bónuszt kapsz, mert könnyebb valakit megkötözni, mint kiszabadulni. A kötélhasználat-próbát elég akkor dobni, ha a megkötözött szabadulni próbál.

Egyedi csomó kötése: A karakter képes egy egyedi, más által ki nem csomózható csomót kötni. Ez a csomó nem befolyásolja a megkötözésből szabadulás próbáját.

Kézben levő kötél mozgatása: A karakter irányíthat egy kézben tartott kötelet, mintha *kötél mozgatása* varázslat lenne a kötélen (kivéve, hogy nem kap bónuszt a kötélhasználat-próbáira). Minden parancs a kötélnak külön próbát igényel. Mivel a hatás nem mágikus így *mágiasemlegesítésével* nem is lehet semlegesíteni.

Cselekedet: Változó. Egy csáklya vetése normál cselekedet, ami megszakító támadást vált ki. Egy csomó vagy speciális csomó kötése vagy kötél magad köré tekerése fél kézzel teljes kört igénylő, megszakító támadást kiváltó cselekedet. Két kötél összekötése 5 percet vesz igénybe (NF 50 elleni próba esetén mozgás cselekedetként is összeköthető két kötéllal). Egy karakter megkötözése 1 percig tart.

Speciális: Egy selyemkötél +2 körülménybónuszt ad a kötélhasználat-próbáidhoz. Ha egy *kötél mozgatása* varázslatot mondasz egy kötéltre, akkor +2 körülménybónuszt ad a kötélhasználat-próbáidhoz az elbájolt

kötelet használva. Ezek a bónuszok összeadódnak.

Ha rendelkezel az *ügyes kezek* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz a kötélhasználat-próbáidhoz.

Együtthatás: Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel kötélhasználat képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz minden mászáspróbádra, amelyben kötelet használsz.

Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a kötélhasználat képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a szabadulóművésze-próbáidra, ha kötelekből próbálsz szabadulni.

Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a szabadulóművészet képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a kötélhasználat-próbáidra, amikor valakit megpróbálsz megkötözni.

LOVAGLÁS (ÜGY)

Ha egy hátsónak nem megfelelő lényen akarsz lovagolni, akkor -5 büntetést kapsz a lovagláspróbáidra.

Próba: A normális lovaglás cselekedetekhez nincs szükség próbára. Egy hátast felnyergelhetsz, felülhetsz rá, lovagolhatsz rajta, majd leszállhatsz róla minden nehézség nélkül.

A következő feladatokhoz azonban próba szükséges.

Feladat	Lovagláspróba NF	Feladat	Lovagláspróba NF
Térdel irányítani	5	Hátas megsarkantyúzása	15
Nyeregben maradás	5	Hátas vezetése harcban	20
Csataménnel támadni	10	Gyors hátsóra felülés és hátsóról leszállás	20 ¹
Fedezék	15	Hátasod hátán állva lovagolni	40
Könnyed földetérés	15	Tudatalatti irányítás	50
Ugratás	15	Fedezékből támadás	60

¹ Vértbüntetés hozzáadódik.

Térdel irányítani: Azonnal cselekedhetsz, hogy hátsódat térdeddel irányítsd, kezeidet szabadon hagyva a harcra. A lovagláspróbát a fordulód elején tedd. Ha sikertelen vagy, akkor az egyik kezeddal a hátsódat kell irányítanod, így harcban csak a másikat használhatod.

Nyeregben maradás: Azonnal cselekedhetsz, hogy elkerüld a leesést, ha hátsódat felágaskodik, megbokrosodik, vagy ha te sérülést szenvedsz. A képzettség ilyen használata nem kerül cselekedetbe.

Csataménnel támadni: Ha a harcra képzett hátsódat támadásra készíted, attól még a saját támadásodat vagy támadásaidat normálisan megteheted. A képzettség ilyen használata szabad cselekedet.

Fedezék: Azonnal reagálva képes hátsódat nyakához simulni vagy oldalán lógni, ezzel fedezékként használva a hátast. Nem támadhatsz és nem varázsolhatsz miközben hátsódat fedezékként használod. Ha sikertelen a lovagláspróbád, akkor nem kapod meg a fedezék előnyeit. A képzettség ilyen használata nem kerül cselekedetbe.

Könnyed földetérés: Azonnal reagálhatsz, hogy elkerüld a sérülést, amikor leesel egy hátsóról, mert azt például megölték vagy elesett. Ha sikertelen a lovagláspróbád, akkor 1d6 eséssérülést szenvedsz. A képzettség ilyen használata nem kerül cselekedetbe.

Ugratás: Ráveheted hátsódat, hogy mozgása közben akadályokat ugorjon át. Használj a lovaglás- vagy a hátsódat ugrásmódosítóját – amelyik kevesebb –, hogy megtudd milyen messze tud ugrani a hátsódat. Ha a lovagláspróbád sikertelen, akkor leesel a hátsóról és a megfelelő eséssérülést elszenveded (legalább 1d6 pontot). A képzettség ilyen használata nem kerül cselekedetbe, de része a hátsó mozgás cselekedetének.

Hátas megsarkantyúzása: Gyorsabb haladásra ösztökélheted hátsódat egy mozgás cselekedettel. Egy sikeres lovagláspróba 1 körre 10 lábbal növeli a lény sebességét, de 1 pont sérülést okoz neki. A képzettség ilyen felhasználását minden körben alkalmazhatod, de minden egymást követő kör, amiben hajszolod a hátsódat az előző körhöz képes kétszer annyi sérülést okoz neki (2 pont, 4 pont, 8 pont és így tovább).

Hátas vezetése harcban: Egy mozgás cselekedettel megpróbálhatsz irányítás alatt tartani harc közben egy könnyű lovat, egy pónit, egy nehéz lovat vagy más nem harcra edzett hátast. Sikertelen lovagláspróba esetén az adott körben nem tudsz mást csinálni csak hátsódat megzabolázni. Nem kell próbát tenni csatamének és csatapónik esetében.

Gyors hátsóra felülés és hátsóról leszállás: Megpróbálhatsz egy legfeljebb egy méretkategóriával nagyobb hátára felülni vagy arról leszállni egy szabad cselekedetként, feltéve, hogy rendelkezel még egy mozgáscselekedettel az adott körben. Ha sikertelen a lovagláspróbád, akkor a felülés és leszállás mozgás cselekedetbe kerül. Nem ülhetsz fel vagy szállhatsz le gyorsan nálad több mint egy méretkategóriával nagyobb hátára / hátsóról.

Hátasod hátán állva lovagolni: Fel tudsz állni hátsódat hátára és ott lovagolni akár mozgás vagy harc közben

is. A karakter nem szenved semmilyen büntetést cselekedeteire miközben hátasa hátán áll. A hátsra való felállás mozgás cselekedetnek számít.

Tudatalatti irányítás: Szabad cselekedetként megpróbálhatsz egy könnyű vagy nehéz lovat vagy pónit harcban irányítani. Ha sikertelen vagy, akkor mozgás cselekedetként kell irányítanod a hátast. Csatamének és csatapónik esetében nem kell próbát tenned.

Fedezékből támadás: Azonnal reagálva képes vagy hátasod nyakához simulni vagy oldalán lógni, ezzel fedezékként használva a hátast. A karakter büntetés nélkül támadhat és varázsolhat miközben hátasát fedezékként használja. Ha sikertelen a lovagláspróbád, akkor nem kapod meg a fedezék előnyeit. A képzettség ilyen használata nem kerül cselekedetbe.

Cselekedet: Változó. A lóra felülés és a lóról leszállás mozgás cselekedet. A többi próba mozgás cselekedet, szabad cselekedet vagy nem kerül cselekedetbe, ahogy azt fentebb említettük.

Speciális: Ha szörén üled meg a hátasodat, akkor -5 büntetést kapsz a lovagláspróbáidra.

Ha a hátasodon katonai nyereg van, akkor +2 körülménybónuszt kapsz a nyeregben maradással kapcsolatos dobott lovagláspróbáidra.

A lovaglás képzettség előfeltétele a *lovasíjászat*, *lovasharc*, *lovasroham*, *heves roham* és *letaposás* képességeknek.

Ha rendelkezzel az *érzék az állatokhoz* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz a lovagláspróbáidra.

Együtthatás: Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel az idomítás képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a lovagláspróbáidra.

MÁSZÁS (ERŐ; VÉRTBÜNTETÉS)

Próba: Egy sikeres mászáspróbával alapsebességed negyedével haladhatsz egy lejtőn, falon vagy más meredek felszínen (vagy kapaszkodókkal akár a plafonon is) fel, le vagy által. Lejtőnek nevezzük azokat a meredek felszíneket, amelyek lejtőszöge kevesebb mint 60 fok, és falnak amelyek lejtőszöge nagyobb mint 60 fok.

A 4-el vagy kevesebbel rontott mászáspróba esetén nem jutsz előre, ha 5 vagy többel vétted el a próbát, akkor leesel a már elért magasságból.

Mászófelszerelés használata +2 körülménybónuszt ad a mászáspróbához.

A próba NF-je a mászás körülményeitől függ. Hasonlítsd össze a feladatot az alább felsoroltakkal, hogy meghatározhasd a megfelelő NF-et.

Példa felület vagy cselekedet	Mászáspróba NF
Meredek lejtőn, amin már nem lehet egyszerűen felmenni, vagy egy csomózott kötél egy fal mellett, amihez hozzá lehet támaszkodni.	0
Kötél fal mellett, amihez hozzá lehet támaszkodni; vagy csomózott kötél; vagy <i>kötéltrükkal</i> bájolt kötél.	5
Felület kiszögelésekkel, amelyekbe kapaszkodni és amelyeken állni lehet, például egy nagyon durva fal vagy egy hajó kötélzete.	10
Megfelelő kapaszkodókkal (természetesekkel vagy mesterségesekkel) rendelkező felület, például egy nagyon durva sziklafal, fa, egy csomózatlan kötél; vagy ha fel akarod húzni magadat miközben a kezeiddel kapaszkodva lógsz.	15
Egyenlőtlen felület néhány keskeny kapaszkodóval, például egy tipikus fal egy romban vagy labirintusban.	20
Egy durva felület, mint egy természetes sziklafal vagy egy téglafal.	25
Fedél vagy plafon kapaszkodókkal, de a lábadat nem tudod megvetni sehol.	25
Egy tökéletesen sima, lapos, függőleges felület.	70
Egy tökéletesen sima, lapos plafon vagy eres	100

Példa felület vagy cselekedet	Mászáspróba NF módosító
Egy kémény vagy kürtő megmászása, vagy más hely, amelyben két ellentétes falnak vetheted magadat.	-10
Egy sarokban mászás, ahol két derékszögben levő falnak vetheted magadat.	-5
Csúszós felület.	+5

¹ Ezek a módosítók összeadódnak, alkalmazd mindet, amely illik.

A mászáshoz mindkét kezeden szabadnak kell lennie, de egy kézzel csünghetsz egy falon, hogy a másikkal

valamilyen egy kezét igénylő cselekedetet hajts végre, például varázsolj. Mászás közben nem tudod elkerülni a támadásokat, így Ügyesség bónuszodat elvesztet (ha van) VÉ-dhez, valamint pajzsot sem tudsz használni.

Amennyiben mászás közben megsérülsz, dobj mászáspróbát a megfelelő NF ellen. Sikertelen próba esetén leesel, és eséssérülést szenvedsz.

Gyors mászás: Gyorsabban próbálsz mászni, mind szokás. -5 büntetést bevállalva a próbára, az alapsebesség felével mászhatsz, a normális negyeddel szemben.

Sebes mászás: A szokásosnál sokkal gyorsabban próbálsz mászni. -20 büntetést bevállalva a próbára, az alapsebességgel mászhatsz mozgás cselekedetként és mozgásod kétszeresével teljes kört igénybevevő cselekedetként (két mászáspróba szükséges).

Saját kapaszkodók és lábtartók elhelyezése: Tudsz magadnak is kapaszkodókat és lábtartókat készíteni falkapcsok beverésével. Egy falkapocs beverése 1 percet vesz igénybe, és minden 3 lábnyi mászáshoz kell egy falkapocs. Mint minden kapaszkodókkal és lábtartókkal rendelkező felületen a mászás NF-je 15 lesz. Hasonlóan egy mászó képes egy szekercével vagy jégcsákánnyal kapaszkodókat vágni egy jégfalba.

Elkapod magad esés közben: Gyakorlatilag lehetetlen elkapni magadat, ha egy fal mászása közben esel le. Dobj egy mászáspróbát a fal NF-je +20-al, hogy sikerüljön. Egy lejtőn újra megkapaszkodni könnyebb, dobj lejtő NF-je +10 ellen.

Egy eső karaktert elkapni mászás közben: Ha egy feletted vagy melletted mászó leesik, akkor megpróbálhatod elkapni, ha eléred. Ehhez előbb egy sikeres közelharcú érintéstámadást kell dobnod az eső karakter ellen (aki lemondhat VÉ-je Ügyesség-bónuszáról). Ha eltaláltad, akkor azonnal mászáspróbát kell tenned fal NF-je +10 ellen. Sikeres próba esetén elkaptad a karaktert, de teljes súlyával (beleértve a felszerelését is) együtt sem lépheted túl a maximális terhelhetőségedet, vagy automatikusan te is esni kezdesz. Ha 4 vagy kevesebbel véted el a próbát, akkor nem sikerül elkapnod az eső karaktert, de te magad nem vesztet el fogásodat. Amennyiben 5 vagy többel elvéted a próbát, úgy nem kapod el az eső karaktert, és elveszted saját fogásodat és esni kezdesz.

Cselekedet: A mászás a mozgásod része, így általában egy mozgás cselekedet, de más mozgásokkal kombinálható. Minden mozgás cselekedet, amelyben van mászás is, külön mászáspróbát igényel. Magad vagy egy társad elkapása nem kerül külön cselekedetbe.

Speciális: Egy kötéll segítségével nyers erőből felvonhatsz vagy leereszthetsz karaktereket vagy más nehéz tárgyakat. Ilyen módon maximális terhelhetőség kétszeresét tudod felemelni.

Egy felszeret +2 faji módosítót kap a mászáspróbáira, mert a felszeretek fürgék és biztos léptűek.

Egy gyík famulus mestere +3 bónuszt kap a mászáspróbájára.

Ha rendelkezel az *atlétikus* képességgel akkor +2 bónuszt kapsz mászáspróbáidra.

Ha rendelkezel a *legendás mászó* képességgel, akkor figyelmen kívül hagyhatod a gyors vagy sebes mászással járó büntetéseket.

Egy mászás mozgással rendelkező lény +8 faji bónuszt kap mászáspróbáira. Az ilyen lénynek továbbra is kell mászáspróbát dobnia minden olyan esetben, ha a NF 0-nál nagyobb, de átlagértéket kérhet, abban az esetben is, ha siet vagy veszélyeztetik. Ha egy mászás mozgással rendelkező lény gyors mozgást választ (lásd feljebb), akkor mászás sebességének kétszeresével haladhat (vagy alapmozgásával, amelyik lassabb), és egyetlen mászáspróbát kell tennie -5 büntetéssel. Az ilyen lény ügyességből eredő VÉ bónuszát megtartja mászás közben is, és az őt támadó lények nem kapnak speciális bónuszt ellene. Azonban nem alkalmazhatja a futás cselekedetét mászás közben.

Együtthatás: Ha 5 vagy több ponttal rendelkezel a kötélnyújtás képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz minden mászáspróbára, amelyben kötelet használsz.

MEGFÉLEMLÍTÉS (KAR)

Próba: Egy sikeres megfélemlítés-próbával befolyásolhatod mások viselkedését. A megfélemlítés-próbát ellen a célpont egy módosított szintpróbát tesz (1d20 + karakter szint vagy Életerőkocka + célpont Bölcsességmódosítója (ha van) + célpont félelem elleni módosítója (ha van neki ilyen)). Fanatikus NJK-k megfélemlítés ellen +20-szal dobják szintpróbájukat. Ha túldobod a célpont szintpróbájának eredményét, akkor úgy veheted, hogy a célpont barátságos, de csak a megfélemlítés alatt végrehajtott cselekedeteknél. (Azaz a célpont megtartja eredeti hozzáállását feléd, de megfélemlítve cseveg, tanácsod ad, korlátozott segítséget ajánl, szót emel az érdekedben. Részletekhez lásd a diplomácia képzettség leírását.) A hatás addig tart, amíg a célpont a jelenlétedben van, és még 1d6×10 percig azt követően. Ezen idő letelte után a célpont alap hozzáállása barátságatlaná válik (vagy, ha eleve barátságatlan volt, akkor ellenségessé).

Amennyiben 5 vagy többel elvéted a próbát, úgy a célpont pontatlan vagy hamis információt ad, vagy egyéb módon hiúsítja meg próbálkozásodat.

Ellenség demoralizálása: A megfélemlítést alkalmazhatod harcban, ellenfeled eltökéltségének csökkentésére. Ehhez a célpont módosított szintpróbája ellen (lásd feljebb) kell megfélemlítés-próbát dobnod. Ha nyersz, akkor a célpont egy körre megrendült lesz. A megrendült karakter -2 büntetést kap minden támadásdobására, tulajdonságpróbájára és mentőjére. Csak olyan ellenfelet félemlíthetsz meg, akivel közelharcban vagy és, aki lát téged.

Cselekedet: Változó. Mások viselkedésének megváltoztatásához 1 percnyi kölcsönhatásra van szükség. Az ellenfeled megfélemlítése harc közben normál cselekedet.

Újrapróbálás: Lehetséges, de nem ajánlott, mert az újrapróbálás általában nem működik. Még ha az első próba sikeres is volt, a célpont csak ennyire félemlíthető meg, és az újrapróbálás nem segít. Ha az első próba sikertelen volt, akkor a célpont még eltökéltebbé vált, hogy ellenálljon a megfélemlítőnek, és az újrapróbálás hasztalan.

Speciális: +4 bónuszt kapsz a megfélemlítés-próbáidra minden méretkategóriával, amellyel nagyobb vagy célpontodnál, hasonlóan -4 büntetést kapsz minden méretkategóriával, amellyel kisebb vagy célpontodnál.

Egy félelemre immúnis karaktert nem lehet megfélemlíteni, csakúgy mint egy tudattalan lényt.

Ha rendelkezel a *meggyőző* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz a megfélemlítés-próbáidra.

Együtthatás: Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel az átverés képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a megfélemlítés-próbáidra.

MESTERSÉG (INT)

Mint az előadóművészet, ismeret és szakma a mesterség is több különálló képzettség. Több szakmával rendelkezhetsz, mindben külön szinttel, amelyekre külön költesz képzettségpontokat.

A mesterség képzettségek valamilyen tárgyak előállítására szolgálnak, ha az adott foglalkozás nem állít elő tárgyakat, akkor valószínűleg egy szakmáról van szó.

Az alábbiakban a gyakoribb szakmák listája található:

- Ácsmesterség
- Alkímia
- Csapdakészítés
- Ékkömetzés
- Ékszerész
- Fafaragás
- Fazekasság
- Fegyverkovácsolás
- Festészet
- Gyertyakészítés
- Hajóépítés
- Hangszerkészítés
- Íjkészítés
- Kalligráfia
- Kosárfonás
- Kovácsmesterség
- Kőművesség
- Könyvkötés
- Lakatosság
- Méregkeverés
- Ötvösség
- Páncélkészítés
- Szabászat
- Szobrászat
- Szövé
- Szűcsmesterség
- Üvegfűjás

Próba: Mesterséged gyakorlásával tisztességesen meg tudsz élni. Hetente mesterségpróbád felének megfelelő aranypénzt tudsz keresni. Tudod használni mesterséged szerszámait, ismered mindennapos szükséges tevékenységeket, képes vagy irányítani a segédeket és megoldani a felmerülő, általános problémákat. Szakképzetlen munkások és segédek átlagosan 1 ezüstpénzt keresnek naponta.

A mesterség képzettség fő használata azonban, hogy bizonyos tárgyakat állíthass elő vele. Az NF az előállítandó tárgy bonyolultságától függ. Az NF, a próbád eredménye és a tárgy ára határozza meg, hogy mennyi időbe telik adott tárgy elkészítése. A kész tárgy ára határozza meg a felhasználandó nyersanyagok árát.

Bizonyos esetekben az *előteremtés* varázslattal próba dobása nélkül elérhető egy mesterségpróba eredménye. Viszont mesterségpróbát kell dobnod, ha magas szakértelmet igénylő tárgyat szeretnél előteremteni.

Egy sikeres, famegmunkálással kapcsolatos, *acélos fa* varázslattal támogatott mesterségpróbával acél keménységű fatárgyakat készíthetsz.

Ha a *kisebb teremítés* varázslattal összetett tárgyat akarsz teremteni, akkor sikeres, megfelelő mesterségpróbát kell tenned.

Minden mesterséghez a megfelelő kézművesszerszámokra van szükség, hogy a legjobb eséllyel tud űzni mesterségedet. Ha rögtönzött eszközökkel dolgozol, akkor próbádat -2 körülménybüntetéssel dobod. Viszont, ha mesteri szerszámokat használasz, akkor +2 körülménybónuszt kapsz a próbádra.

A tárgy elkészítéséhez szükséges idő és pénz meghatározásához kövesd a következő lépéseket:

1. Keresd ki a tárgy árát. Számítsd át az árat ezüstpénzbe (1 arany = 10 ezüst).
2. Keresd ki a megfelelő NF-et az alábbi táblázatból.
3. A kész tárgy árának harmadát kell kifizetned anyagköltségként.
4. Tégy egy megfelelő Mesterségpróbát, ami az adott hét munkájának eredményét mutatja. Ha a próba sikeres volt, akkor szorozd össze a próba eredményét az NF-el. Ha az eredmény \times NF egyenlő vagy több, mint a tárgy ára ezüstpénzben, akkor a tárgy elkészült. (Ha az eredmény \times NF a kétszerese vagy háromszorosa a tárgy árának ezüstpénzben, akkor a tárgy fele vagy harmad idő alatt elkészül. Az NF más többszöröse hasonló mértékben csökkenti az elkészítés idejét.) Ha az eredmény \times NF nem éri el a tárgy árát ezüstpénzben, akkor a szorzat a héten elért előrehaladást mutatja. Jegyezd fel az eredményt és dobj újabb mesterségpróbát a következő hétre. Minden héten újabb előrehaladást érsz el, mígnem az eredmények összege eléri a tárgy árát ezüstpénzben.

Ha a próbádat 4 vagy kevesebbel véted el, akkor azon a héten nem jutottál előre.

Ha a próbádat 5 vagy többel véted el, akkor a nyersanyagok felét elfecsérelted és ezt újból meg kell fizetned.

Napi előrehaladás: Az előrehaladást naponként is követheted, ebben az esetben az előrehaladás mértékét (próba eredménye \times NF) nem az ezüstpénzben számított árral, hanem a rézpénzben számított árral kell összehasonlítanod.

Mesteri tárgyak készítése: Előállíthatsz mesteri tárgyakat is – fegyvereket, vérteket, pajzsokat vagy szerszámokat amelyek bónuszt nyújtanak kivételesen jó kidolgozásuk és nem mágikus voltak következtében. Egy mesteri tárgy elkészítéséhez a mesteri tulajdonságot úgy adod hozzá, mintha az egy külön tárgy lenne az alaptárgyon felül. A mesteri tulajdonságnak külön ára van (300 arany egy fegyvernél, 150 arany egy vértnél vagy pajzsnál) és a mesterségpróba NF-je 20. Amint a tárgy és a mesteri tulajdonság is elkészült a mesteri tárgy kész. *Megjegyzés:* A mesteri tulajdonságért kifizetendő költség ugyanúgy a fenti ár harmada, mint a nyersanyagár esetében.

Tárgyak javítása: Alapesetben egy tárgy megjavításához ugyanakkora NF ellen dobsz próbát, mint az elkészítéséhez. A javítás költsége a kész tárgy árának ötöde.

Amikor egy adott tárgyat szeretnél a mesterség képzettségeddel elkészíteni, akkor a feladat NF-jét az alábbi táblázat alapján határozhatod meg.

Tárgy	Mesterség	Mesterségpróba NF
Sav	Alkímia ¹	15
Alkímista tűz, füstág vagy tűzgyújtó pálca	Alkímia ¹	20
Ellenméreg, nappálca, ragacszacskó, mennydörgőkő	Alkímia ¹	25
Vért vagy pajzs	Páncélkovács	10 + VÉ bónusz
Hosszú- vagy rövidíj	Íjkészítő	12
Visszacsapó hosszú- vagy rövidíj	Íjkészítő	15
Visszacsapó hosszú- vagy rövidíj magas erőértékkel	Íjkészítő	15 + (2 \times erőérték)
Számszeríj	Fegyverkovács	15
Egyszerű közelharc vagy dobófegyver	Fegyverkovács	12
Harci közelharc vagy dobófegyver	Fegyverkovács	15
Egzotikus közelharc vagy dobófegyver	Fegyverkovács	18
Mechanikus csapda	Csapdakészítés	Változó ²
Nagyon egyszerű tárgy (fa kanál)	Változó	5
Általános tárgy (vas edény)	Változó	10

Jó minőségű tárgy (harang)	Változó	15
Bonyolult vagy elsőrendű tárgy (zár)	Változó	20

¹ Mágiahasználónak kell lenned, hogy ilyen tárgyat készíthess.

² A csapdák készítésének külön szabályai vannak.

Cselekedet: Nem alkalmazható erre a képzettségre. A próbákat naponta vagy hetente kell dobni (lásd fent).

Újrapróbálás: Lehetséges, de minden esetben, amikor 5 vagy többel véted el a próbádat, akkor a nyersanyag felét elfecsérel és így az eredeti nyersanyagár felét újból meg kell fizetned.

Speciális: A törpék +2 faji bónuszt kapnak a kővel vagy fémmel kapcsolatos mesterségek próbáihoz, mert a törpéknek különös érzékük van a kő- és fémmunkákra.

A gnómok +2 faji bónuszt kapnak az alkímia mesterség próbáihoz, mert a gnómoknak rendkívül érzékeny orruk van.

Ha önként +10-et adsz a feladat NF-jéhez, akkor gyorsabban állíthatod elő tárgyat (mivel a munka előrehaladásának meghatározásához ezt a magasabb NF-et szorzod meg a mesterségpróbád eredményével). Minden napi vagy heti próbánál a próba előtt előre eldöntheted, hogy megemeled-e az NF-et.

A feladat NF-jét 10 bármely többszörösével önként növelheted, hogy a tárgy elkészítését tovább gyorsítsd. A növekmény mértékét a napi vagy heti próba előtt kell eldöntened.

Tárgyak alkímia mesterséggel való előállításához alkímiai laboratóriumra van szükség és a mesterség gyakorlójának mágiahasználónak kell lennie. Ha egy városban dolgozol, akkor valószínűleg minden szükséges felszerelést és anyagot meg tudsz vásárolni, amire szükséged van, és ez benne foglaltatik a nyersanyagárban, de az alkímiai felszerelések és anyagok rendkívül nehezen beszerezhetők egyes helyeken. Egy alkímiai labor vásárlása és fenntartása +2 körülménybónuszt ad az alkímia mesterség próbáihoz, mert a feladathoz tökéletes eszközöket használsz, de nincs hatással az alkímiával előállított tárgyak költségére.

Együtthatás: Ha 5 vagy több ponttal rendelkezel egy mesterség képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz minden értébecslés-próbára, amit az adott mesterséggel előállítható tárgy értékének felbecsülésére teszel.

NYELVISMERET (NINCS; CSAK KÉPZETTEN)

Táblázat: Gyakoribb nyelvek és írásuk

Nyelv	Tipikus beszélője	Ábécé
Mélysgégi	démonok, kaotikus gonosz kívülállók	Pokoli szimbólumok
Aquan	víz alapú lények	Elf írás
Auran	levegő alapú lények	Sárkány rúnák
Druida	druidák (kizárólagos)	Druida jelek
Elf	elfek	Elf írás
Félszerzet	félszerzetek	Közös ábécé
Gnoll	gnollok	Közös ábécé
Gnóm	gnómok	Törpe rúnák
Goblin	goblinok, hobgoblinok, mumusok	Törpe rúnák
Ignam	tűz alapú lények	Sárkány rúnák
Közös	emberek, félszerzetek, fél-elfek, fél-orkok	Közös ábécé
Mennei	jó kívülállók	Mennei szimbólumok
Óriás	ogrék, óriások	Törpe rúnák
Sárkánybeszéd	koboldok, trogloditák, gyíkemberek, sárkányok	Sárkány rúnák
Törpe	törpék	Törpe rúnák

Cselekedet: Nem alkalmazható fogalom erre a képzettségre.

Újrapróbálás: Nincs értelme a nyelvismerettel kapcsolatban, nincs nyelvismeretpróba, amit el lehetne véteni.

A Nyelvismeret képzettség nem úgy működik, mint a többi képzettség. A Nyelvismeret a következőképpen működik:

- 1. szinten egy vagy két nyelvet ismer minden karakter (fajtól függően), ezen felül még annyit amennyi a kezdeti Intelligenciamódosítója (ha az pozitív).
- A nyelvismeret képzettségre ugyanúgy költethsz képzettségpontokat, de nem szinteket vásárolsz, hanem új nyelvek ismeretét.

- Nem kell nyelvismeretpróbát dobnod. Egy nyelvet vagy ismersz vagy nem.
- Egy írni-olvasni tudó karakter (az írás-olvasás képességére csak a barbároknak kell képzettségpontot költenie) képes minden általa ismert nyelven írni és olvasni. Minden nyelvnek van írott formája, így ábécéje, bár több nyelv használhatja ugyanazt az ábécét.

ÖSSZPONTOSÍTÁS (EGS)

Próba: Összpontosításpróbát kell tenned minden alkalommal, amikor egy teljes figyelmedet igénylő cselekedet közben zavaró körülmény lép fel, ami megszakíthatja összpontosításodat (például sérülés, zord időjárás, stb.). Ilyen cselekedetek példái közé tartozik a varázslás, működésben levő varázslatra összpontosítás, varázslat irányítása, varázslatszerű képesség használata, vagy megszakító támadást kiváltó képzettség használata. Általában ha egy cselekedet nem von maga után megszakító támadást, akkor nem is kell összpontosításpróbát dobnod, hogy elkerüld a megzavarást.

Ha az összpontosításpróba sikeres, akkor normálisan folytathatod a cselekedetedet. Ha a próba sikertelen a cselekedet is automatikusan sikertelen és a cselekedet elveszett. Ha varázslásban zavarnak meg, akkor a varázslat elveszik. Ha egy működő varázslatra összpontosítottál, akkor a varázslat befejeződik, mintha abbahagytad volna az összpontosítást. Ha egy varázslatot irányítottál, akkor a varázslat irányítása nem sikerül, de a varázslat működésben marad. Ha egy varázslatszerű képességet használsz, akkor ezen felhasználása elveszik a képességnek. Egy képzettség használata szintén sikertelen, aminek további következményei lehetnek.

Az alábbi tábla felsorol különböző zavaró tényezőket, amelyek miatt összpontosításpróbát kell dobnod. Ha a zavarás varázslás közben ér, akkor a varázslás alatt levő varázslat szintjét is hozzá kell adnod az összpontosítás próba NF-jéhez. Ha egynél több zavaró körülmény is teljesül, akkor mindegyikre külön dobj összpontosításpróbát, bármelyik sikertelen, a cselekedet sikertelen.

Zavarás	Összpontosítás NF ¹
Sérülés a cselekedet közben.	10 + sérülés ²
Folyamatos sérülés elszenvedése.	10 + az utoljára kapott folyamatos sérülés fele ³ .
Nem sebző varázslattal megzavarva.	Zavaró varázslat elleni mentő NF-je ⁴ .
Élénk mozgás (mozgó hátason ülve, zötykölődő kocsi, kis csónakban nehéz vizeken, vihar dobálta hajó belsejében).	10
Heves mozgás (vágatóz lovon ülve, nagyon zötykölődő kocsi, kis csónakban zúgóban, vihar dobálta hajó fedélzetén).	15
Különösen heves mozgás (földrengés)	20
Belegabalyodott.	15
Birkózás közben vagy lefogva (csak szomatikus komponens nélküli varázslatokat varázsolhatsz, amelyeknek a materiális komponensét a kezeden tartod).	20
Birkózás közben vagy lefogva (szomatikus komponenssel is rendelkező varázslat esetén)	50 + varázslat szintje
Az időjárás erős szél fűtő vakító eső vagy ólmos eső.	5
Az időjárás szélfűtő jégeső, por vagy kötörmelék.	10
Varázslattal, például <i>bosszú viharával</i> , létrehozott időjárás.	A zavaró varázslat mentőjének NF-je ⁴

¹ Ha varázsolni vagy egy varázslatot fenntartani vagy irányítani akarsz, amikor a zavaró esemény történik, akkor add a varázslat szintjét az NF-hez.

² Például, egy 1 kör varázslási idejű varázslat varázslása közben, vagy egy 1 körnél több időt igénybevevő cselekedet, például egy szerkezet hatástalanítása próba, közben elszenvedett sérülés. Továbbá a megszakító támadásból eredő sérülés vagy egy varázslás (1 cselekedet varázslási idejű varázslatoknál) vagy más cselekedet (amely nem vesz többet igénybe, mint egy teljes kör) ellen készenlétebe helyezett támadásból eredő sérülés. (Lásd még a mágiahasználók megzavarásáról írottakat)

³ Például savnyíltól.

⁴ Amennyiben a varázslat nem enged mentőt, akkor használd az a mentő NF-et, ami akkor lenne, ha engedne mentőt dojni.

Cselekedet: Semmilyen. Az összpontosításpróba nem kerül cselekedetbe, az vagy szabad cselekedet (ha valamire válaszként kell dojni) vagy része más cselekedetnek (ha aktívan használod).

Újrapróbálás: Igen, bár egy új siker nem szünteti meg a korábbi sikertelenség következményét, például, hogy elvesztetted a varázslatot, mert vagy megzavartak varázslás vagy összpontosítás közben.

Speciális: Használhatod az összpontosítást, hogy védekezve varázsolj, varázslatszerű képességet használj vagy képzettségek használj, így elkerülve a megszakító támadás provokálását. Ez nem vonatkozik más cselekedetekre, amelyek megszakító támadást vonnak maguk után. A próba NF-je 15 (plusz a védekezve elmondandó varázslat vagy varázslatszerű képesség szintje). Ha az összpontosításpróba sikeres, akkor a cselekedetet normálisan, megszakító támadás kiváltása nélkül megkísérelheted. Egy sikeres összpontosításpróba nem teszi lehetővé, hogy átlagértéket (10) kérj egy képzettségpróbára, ha stressz alatt vagy, a próbát normálisan kell dobnod. Sikertelen összpontosításpróba esetén a vele összefüggő cselekedet szintén sikertelen (annak minden következményével), és a cselekedet elveszik, csakúgy, mintha zavarás miatt vesztet el összpontosításodat.

Ha a karakter rendelkezik a *harc* varázslás képességgel, akkor +4 bónuszt kap az összpontosításpróbáira, amelyeket varázslat vagy varázslatszerű képesség védekezve vagy lefogva, vagy birkózás alatti alkalmazásához kell dobnod.

REJTŐZÉS (ÜGY; VÉRTBÜNTETÉS)

Próba: A rejtőzés-próbád ellen a téged keresők, látók észleléspróbát dobnak. Mozgásod felével haladhatsz, és eközben büntetés nélkül rejtőzhetsz. Mozgásod felénél gyorsabban, de teljes sebességednél lassabban haladva -5 büntetést kapsz a rejtőzés-próbára. Gyakorlatilag lehetetlen (-20 büntetés) elrejtőzni miközben futsz, támadsz vagy rohamozol.

Egy közepesnél nagyobb vagy kisebb lény méret büntetést vagy bónuszt kap a rejtőzés-próbáira, mérete alapján: parányi +16, apró +12, pöttöm +8, kicsi +4, nagy -4, hatalmas -8, óriási -12, gigászi -16.

Az elrejtőzéshez fedezékre vagy takarásra van szükséged. Teljes takarás vagy fedezék általában (de nem mindig, lásd a *speciális* részt) feleslegessé teszi a rejtőzés-próbát, hisz úgysem lát senki.

Ha megfigyelnek, akkor általában nem tudsz elrejtőzni. Befordulhatsz egy sarkon, vagy lebukhatsz egy fedezék mögé, így látókörükből eltűnve megpróbálhatsz elrejtőzni, de a többiek tudni fogják, hogy merre mentél. Ha a megfigyelőid ideiglenesen megzavartak (például átverés következtében, lásd lent), akkor megpróbálhatsz elrejtőzni. Amíg a többiek figyelme máshova terelődik, addig megpróbálhatsz elrejtőzni, ha valamilyen rejtékhelyre tudsz érni. (Általában a rejtékhelynek 1 láb / rejtőzés szint távnál közelebb kell lennie.) Ez a próba azonban -10 büntetéssel dobandó, mert gyorsan kell mozognod.

Lesből lövés: Amennyiben sikeresen rejtve vagy ellenfeledtől legalább 10 láb távolságban, akkor távolsági támadást tehetsz és ezt követően azonnal újból elrejtőzhetsz. A lövés után -20 büntetést kapsz a rejtőzés-próbára, az újbóli elbújáshoz.

Figyelemelterelés, hogy elrejtőzhess: Az átverés képzettség segíthet az elrejtőzésben. Egy sikeres átverés-próbával megteremtheted azt a pillanatnyi figyelemelterelést, ami szükséges, hogy egy rejtőzés-próbát tehess, miközben figyelnek.

Más elrejtése: -30 büntetéssel a rejtőzés-próbára megpróbálhatsz egy másik, szomszédos lényt elrejtetni, amely legfeljebb egy méretkategóriával nagyobb nálad. A méretből adódó módosító továbbra is hozzáadódik a próbához, csakúgy mint minden büntetés, beleértve a mozgásod felénél gyorsabban haladásért járó. Hasonlóan csak akkor tudsz elrejtetni valakit, ha egy harmadik személy nem figyel meg titeket. Az elrejtett karakter rejtve marad mígnem észlelik vagy olyan cselekedetet tesz, amely takarását megszünteti.

Cselekedet: Általában nem kerül cselekedetbe. Normális körülmények között a rejtőzés-próbát a mozgásod részeként teszed, így külön cselekedetbe nem kerül. Rögtön egy távolsági támadást követően elrejtőzni (lásd *lesből lövés*) azonban mozgás cselekedetbe kerül.

Speciális: Amennyiben láthatatlan vagy, úgy +40 bónuszt kapsz a rejtőzés-próbáidra, ha nem mozogsz és +20 bónuszt a rejtőzés-próbáidra, ha mozogsz.

Ha rendelkezel a *lopakodó* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz a rejtőzés-próbáidra.

Egy 13. szintű vándor rejtőzéssel próbálkozhat bármilyen természetes környezetben, abban az esetben is, ha nincs fedezéke vagy takarása. Egy 17. szintű vándor ezt abban az esetben is megteheti, ha megfigyelik.

SZABADULÓMŰVÉSZET (ÜGY; VÉRTBÜNTETÉS)

Próba: Az alábbi táblázat tartalmazza a különböző fogságokból szabadulás NF-jét.

Fogság	Szabadulóművészet próba NF
Kötelek	Megkötöző Kötélhasználat próbája +10-el
Háló vagy egy kötélmozgatása, növénybéklyó, növények irányítása vagy parancs növényeknek varázslat	20

<i>Kötélcsapda</i> varázslat	23
Béklyó	30
Szűk hely	30
Mesteri béklyó	35
Birkózás	birkózó birkózás próbájának eredménye
Rendkívül szűk hely	80
<i>Erőfalon</i> áthaladás	120

Kötelek: A szabadulóművészet próbád ellen a megkötöző kötélhasználat-próbát tesz. Mivel könnyebb megkötözni valakit, mint megszabadulni a kötözésből, így a kötöző +10 bónuszt kap próbájára.

Béklyók és mesteri béklyók: A béklyók NF-jét a kiképzésük szabja meg.

Szűk helyek: A táblázatban adott NF olyan helyre vonatkozik, amelyen a fejed átfér, de a vállad nem. Ha a hely hosszú, akkor több próba is szükséges lehet. Nem haladhatsz egy helyen, amelybe a fejed nem fér be.

Birkózás: szabadulóművészet próbát tehetsz az ellenséged birkózáspróbája ellen, hogy kiszabadulj egy birkózásból vagy a lefogott állapotból (így birkózásba menve át).

Rendkívül szűk hely: Rendkívül szűk hely az amin alapesetben nem fér át a fejed. A helynek legalább egy 2 hüvelyknyi négyzetnek kell lennie egy közepes lény számára. Minden méretkategória, amivel a karakter nagyobb közepesnél kétszeresíti a minimális helyszükségletet, hasonlóan minden méretkategória, amivel a karakter kisebb, mint közepes felezi a helyszükségletet. Ha a szűk hely hosszú, akkor több próbára lehet szükség a végigmászáshoz.

Erőfalon áthaladás: Egy *erőfalon* vagy más erőhatáson is megtalálod az áthaladás lehetőségét, és így át tudsz haladni rajta.

Cselekedet: szabadulóművészet próbát tenni megkötözés, béklyók vagy más fogságból (de nem birkózásból) szabaduláshoz 1 percnyi munka kell. Egy hálóból vagy egy *kötélmozgatása*, *növénybéklyó*, *növények irányítása* vagy *parancs növényeknek* varázslatból szabadulni egy teljes kört igénybevevő cselekedet. Birkózásból vagy lefogásból szabadulni normál cselekedet. Egy szűk helyen átréselni magadat legalább 1 perc, de lehet több is a szűk hely méretétől és hosszától függően.

Újrapróbálás: Változó. A sikertelen próba után újabb próbát tehetsz, ha egy szűk helyen préseled át magadat. Ebben az esetben alapvetően több próbát tehetsz egymás után. Ha a körülmények engedik, akkor további próbákat tehetsz, sőt biztosra is mehetsz, amíg a szabadulásod ellen nem dolgoznak aktívan.

Speciális: Ha rendelkezzel az *agilis* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz a szabadulóművészet próbáidra.

Együtthatás: Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel szabadulóművészet képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a kötélhasználat-próbáidra, amikor valakit megpróbálsz megkötözni.

Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a Kötélhasználat képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a szabadulóművészet próbáidra, ha kötelekből próbálsz szabadulni.

SZAKMA (BÖL; CSAK KÉPZETTEN)

Mint az előadóművészet, ismeret és mesterség a szakma is több különálló képzettség. Több szakmával rendelkezhetsz, mindben külön szinttel, amelyekre külön költesz képzettségpontokat. Amíg a mesterség képzettség valamilyen tárgy előállításának képessége, addig a szakma képzettség kevésbé specifikus ismeretek széles körét igénylő hivatáshoz való érzéket mutatja.

Az alábbi lista néhány gyakoribb szakmát tartalmaz:

- Bányász
- Csónakos
- Favágó
- Fogadós
- Földműves
- Gyógyfűárus
- Hadmérnök
- Halász
- Hordár
- Írnok
- Juhász / Gulyás / Kondás / Pásztor
- Katona

- Kereskedő
- Kísérő
- Kocsihajtó
- Koldus
- Lovász
- Méhész
- Mérnök
- Mészáros
- Molnár
- Ostrommérnök
- Patikus
- Sörfőző
- Szakács
- Tengerész

Próba: Szakmád gyakorlásával tisztességesen meg tudsz élni. Hetente szakmapróbád felének megfelelő aranypénzt tudsz keresni. Tudod használni szakmád szerszámait, ismered mindennapos szükséges tevékenységeket, képes vagy irányítani a segédek és megoldani a felmerülő, általános problémákat.

Cselekedet: Nem alkalmazható erre a képzettségre. Egy próba általában egy hetes munkát jelent.

Újrapróbálás: Változó. A pénzszerzésre irányuló próba nem újrapróbálható. Azt a fizetést kapod, ami a próbád alapján jár neked. Újabb próbát tehetsz a következő hétre, hogy megtudd mennyit kerestél abban az időszakban. Egy adott feladatra irányuló szakmapróba általában újrapróbálható.

Képzetlen használat: Szakképzetlen munkások és segédek (azaz karakterek bármilyen szint nélkül a szakma képzettségben) átlagosan 1 ezüstpénzt keresnek naponta.

SZERKEZET HATÁSTALANÍTÁSA (INT; CSAK KÉPZETTEN)

Próba: A szerkezet hatástalanítása próbát a KM titokban dobja, hogy a játékos ne tudja, hogy sikerült-e vagy sem. A feladat NF-je a szerkezet komplexitásától és bonyolultságától függ. Egy elég egyszerű szerkezet hatástalanításának (vagy működésképtelenné tétele vagy megakasztása) NF-je 10, egy bonyolultabb és összetettebb gépnek magasabb NF-je lehet.

Amennyiben a próba sikeres, úgy a szerkezetet hatástalanítottad. Ha 4 vagy kevesebbel rontasz, akkor rontottál, de újrapróbálhatod. Ha 5 vagy többel rontottad el a próbát, akkor valami nagyon félremegy. Ha a szerkezet egy csapda, akkor a csapda működésbe lép. Ha valamilyen szabotázs akciót hajtottál végre, akkor úgy gondold, hogy a szerkezetet működésképtelenné tetted, azonban az normálisan működik tovább.

Egyszerű szerkezeteket, például egy nyeretget vagy egy kocsikereket megbuherálhatsz, hogy egy ideig jól működjön, aztán elromoljon vagy leessen (általában 1d4 kör vagy perc használat után).

Szerkezet	Idő	Szerkezet hatástalanítása NF ¹	Példa
Egyszerű	1 kör	10	Egy zár megakasztása
Trükkös	1d4 kör	15	Kocsikerek szabotálása
Bonyolult	2d4 kör	20	Csapda hatástalanítása, csapda visszaállítás
Kegyetlenül bonyolult	2d4 kör	25	Egy összetett csapda hatástalanítása, egy fogaskerekes szerkezet okos szabotázsa

¹ Ha úgy próbálsz dolgozni, hogy ügyműködésnek nyoma ne maradjon, akkor adj 5-öt az NF-hez.

Cselekedet: A szerkezet hatástalanítása próbához szükséges idő a feladattól függ, ahogy az a fenti táblázatban szerepel. Egy egyszerű szerkezet hatástalanítása 1 teljes körös cselekedet, egy bonyolultabb vagy összetettebb szerkezet hatástalanítása 1d4 vagy 2d4 körig tarthat.

Büntetés elfogadásával az NF-hez megpróbálhatod sokkal gyorsabban elvégezni a szerkezet hatástalanítását: 1 kör alatt (+20), mozgás cselekedetként (+50) vagy szabad cselekedetként (+100).

Újrapróbálás: Változó. Újrapróbálkozhat, ha próbádat 4 vagy kevesebbel rontottad el, azonban előbb fel kell ismerned, hogy rontottál ahhoz, hogy újrapróbáld.

Speciális: Ha rendelkezel a *fürge ujjak* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz a szerkezet hatástalanítása próbádra.

Az a kalandor, aki egy csapda NF-jét 10 vagy többel túldobja az tanulmányozhatja a csapda működését, rájöhet a működésére és kikerülheti (társaival együtt) azt a csapda hatástalanítása nélkül.

Korlátozás: Kalandorok (vagy más karakterek a csapdakeresés kasztképességgel) mágikus csapdákat is hatástalaníthatnak. A mágikus csapdák NF-je általában 25 + a létrehozó mágikus hatás szintje.

Egy csapa tönkretévésének egyéb módjai

Lehetséges egy csapda tönkretétele szerkezet hatástalanítása próba nélkül is.

Távolsági csapdák: Amint a csapda helye ismert, a legnyilvánvalóbb módja a tönkretételnek a mechanizmus szétzúzása, persze amennyiben az hozzáférhető. Ha ez nem lehet, akkor be lehet dugni a lönyílásokat, ezzel megakadályozva a lövedékek kirepülését, kivéve, ha elég sebzést okoznak, hogy túljussanak a dugaszokon.

Közelharc csapda: Ahogy fentebb, ezeket a szerkezetek is tönkretehetőek a mechanizmus szétverésével vagy a fegyverek blokkolásával. Alternatívaként, ha a karakter tanulmányozni tudja a csapda működését, akkor úgy időzítheti mozgását, hogy ezzel elkerülje a sérülést. Egy karakter, aki a csapda működésbe lépésekor csak erre összpontosít +4 kitérés bónuszt kap a támadás ellen, ha a csapdát a következő percen belül újból működésbe hozza.

Veremcsapdák: Egy veremcsapa hatástalanításakor általában a csapdafedelet teszik tönkre, ezzel egy fedetlen vermet hagyva. A gödör feltöltése vagy felette egy rögtönzött híd készítése fizikai munka, és nem a szerkezet hatástalanítása képzettség alkalmazása. A verem alján levő karok szétverhetők, úgy törnek, mint egy tör.

Mágikus csapdák: A *mágiasemlegesítés* segít. Ha valaki sikeresen felülmúlta a csapda készítőjének szintjét egy varázshasználói szint próbával, akkor a csapda működését 1d4 körre elnyomta. Ez csak a célzott *mágiasemlegesítésnél* működik, a területre ható változatával nem (lásd a varázslat leírását).

TÚLÉLÉS (BÖL)

Próba: Magadat és másokat biztonságban és táplálva tarthatod a vadonban. Az alábbi táblázat különböző túlélés-próbát igénylő feladatokat és azok NF-jét tartalmazza.

A túlélés képzettség önmagában nem teszi lehetővé nehezen olvasható nyomok követését, kivéve, ha vándor vagy, vagy rendelkezel a *nyomolvasás* képességgel (lásd *Korlátozásokat* alább).

Feladat	Túléléspróba NF
Boldogulni a vadonban. A távolsági sebességed felével haladhatsz miközben vadászol és élelmet keresel (nincs szükséged élelem és vízkészletre). Annyi további személynek biztosíthatsz élelmet és vizet, ahányszor 2-vel túldobod a 10-et.	10
Zord időjárás elleni Állóképesség menőidre +2 bónuszt kapsz, ha csak távolsági mozgásod felével haladsz vagy +4 bónuszt, ha egy helyben maradsz. Minden 1 pont után, amivel túldobod a 15-öt további egy személynek nyújthatod ugyanezt a bónuszt.	15
Eltévedés vagy valamilyen természeti veszély (például folyós homok) elkerülése.	15
Az időjárás előrejelzése a következő 24 órára. Mind 5 pont után, amellyel túldobod a 15-öt további 24 órára megjósolhatod az időjárást.	15
Nyomkövetés (lásd a <i>nyomolvasás</i> képességet)	Változó
Boldogulni a vadonban. A távolsági sebességeddel haladhatsz miközben vadászol és élelmet keresel (nincs szükséged élelem és vízkészletre). Annyi további személynek biztosíthatsz élelmet és vizet, ahányszor 2-vel túldobod a 40-et.	40
Automatikusan sikerrel jársz minden Állóképesség mentődobásodon, amit a zord időjárás ellen kell tenned. Minden 2 pont után, amivel túldobod a 60-at további egy személynek nyújthatod ugyanezt a bónuszt.	60
A terep mozgásmódosítójának figyelmen kívül hagyása. A karakter és hátasa teljes távolsági sebességükkel haladhatnak a tereptől függetlenül. Minden 5 pont után, amivel túldobod a 60-at további egy személynek nyújthatod ugyanezt az előnyt.	60
Nyomok alapján a faj/lény típus megállapítása ¹	60

¹ Ehhez a használatához a *nyomolvasás* képesség szükséges.

Cselekedet: Változó. Egy túlélés-próba óráig vagy akár egy egész napos cselekedet eredményességét jelölheti. Nyomkeresésre használt túlélés-próba legalább egy teljes kört igénybevevő cselekedet, de több időre is szükség lehet.

Újrapróbálás: Változó. A vadonban haladva, vagy a fenti táblázatban feltüntetett Állóképesség-mentő bónuszhoz 24 óránként egyszer lehet túlélés-próbát tenni. Ezen próba eredménye érvényes a következő dobásig. Eltévedés és természeti veszélyek elkerülésére akkor dobsz próbát, amikor a körülmények próbát tesznek szükségessé. Újrapróbálás nem lehetséges egy adott eltévedésnél vagy egy adott természeti veszély elkerülése esetében. Nyomok keresésénél a sikertelen próbát követően új próbát tehetsz 1 óra (szabadban)

vagy 10 perc (bent) keresést követően.

Korlátozás: Bárki használhatja a túlélés képzettségét, hogy nyomokat keressen (az NF-től függetlenül), vagy nyomot kövessen, ha a feladat NF-je 10 vagy kevesebb, azonban csak egy vándor (vagy más a nyomolvasás képzettséggel rendelkező karakter) használhatja túlélés képzettségét magasabb NF-el rendelkező nyomolvasási feladatra.

Speciális: Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a Túlélés képzettségben, akkor mindig képes vagy automatikusan meghatározni, hogy merre van észak.

Egy vándor bónuszt kap túlélés-próbáira, ha főellenségének nyomait keresi vagy követi.

Ha rendelkezel az *önellátó* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz túlélés-próbáidra.

Együtthatás: Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a túlélés képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a természetismeret próbáidra.

Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel az Ismeret (földalatti világ) képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a túlélés-próbáidra, amelyeket föld alatt tartózkodva dobsz.

Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a természetismeret képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz túlélés-próbáidra, amelyeket a felszínen, természetes környezetben (vízi környezet, sivatag, erdő, domboság, láp, mocsár, hegység vagy puszt) dobsz.

Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a földrajztudomány képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a túlélés-próbáidra, amelyeket eltévedés ellen vagy természeti veszélyek elkerülésére dobsz.

Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a síkok ismerete képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a túlélés-próbáidra, amelyeket síkok valamelyikén tartózkodva dobsz.

Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a keresés képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a nyomkövetésre és nyomkeresésre dobott túlélés-próbáidra.

Legendás használat: Bárhol is van egy karakter meg tudja mondani, hogy egy adott, ugyanazon a síkon levő hely merre van.

A hely mennyire ismert a karakter számára	Túlélés-próba NF
Jól ismert	40
Részletesen tanulmányozott	60
Felületesen látott	80
Egyszer látott	100
Csak leírása van róla	120

Egy sikeres próbával a karakter megtudja, hogy a keresett hely merre van. A helynek csak az irányát tudja meg a karakter; nem kap információt arról, hogy hogyan juthat oda, sem arról, hogy milyen akadályok vannak az útjában. „Jól ismert” az a hely ahol a karakter sokszor volt, és amit otthonának érez. „Részletesen tanulmányozott” az a hely, amit a karakter ismer, vagy mert volt ott vagy mert más módon fűrkészte. „Felületesen látott” az a hely, amit a karakter egynél többször látott, de nem tanulmányozott. „Egyszer látott” az a hely, amelyet a karakter egyszer látott, valószínűleg mágia segítségével. „Csak leírása van róla” az a hely, amelynek hollétét a karakter csak mások elbeszéléséből tudja.

UGRÁS (ERŐ; VÉRTBÜNTETÉS)

Próba: Az ugrás próba NF-je és az ugrótáv/magasság az ugrás módjától függ (lásd alább).

Az ugráspróbát a karakter alap mozgása befolyásolja. 30 lábas alapmozgás esetén módosító nincs. Amennyiben alapmozgásod 30 lábnál kisebb, úgy minden 10 lábbal, amivel alapmozgásod kisebb 30 lábnál 6-al rontja a próbát (tehát a normál kis lényeknek, akinek 20 láb az alap mozgásuk, -6 levonást kapnak). Amennyiben viszont alapsebességed 30 lábnál nagyobb, úgy minden 10 lábbal, amivel alapsebességed gyorsabb 30 lábnál +4-et ad a próbához (tehát ha valaki 50 láb alapmozgással rendelkezik, akkor +8-at kap az ugráspróbájára).

Minden ugráspróba feltételezni, hogy 20 láb nekifutásod van, amihez az ugrás előtt legalább 20 lábat kell mozognod egy egyenes vonal mentén. Ha nekifutás nem lehetséges, akkor kétszerezd meg az ugrás NF-jét.

Az ugrás által megtett mozgás beleszámít a körben megtehető maximális mozgásba. Tehát, ha egy ember barbár (40 láb mozgás) 30 lábnyit nekifutott és 10 lábnyit ugrott, akkor erre a körre megvolt a mozgása.

Ha képzett vagy az ugrásban és sikeres ugráspróbát tettél, akkor talpra érkezel. Ha nem vagy képzett, akkor a sikeres dobásnál az ugrás sikerül, de hasra esve érkezel, kivéve, ha legalább 5-el túldobtad az ugrás NF-jét.

Hosszú ugrás: A hosszú ugrás egy horizontális ugrás, például egy gödör, patak vagy szakadék feletti átugrás. Az ugrásod felénél ugrásod magassága az ugrótávolság negyedével megegyező. Az ugrás NF számértéke a lábban megteendő távolsággal azonos. Sikeres próba esetén talpra esve érkezel meg a másik oldalon. Ha 5-el

vagy kevesebbel rontottad el a dobást, akkor sikeres NF 15 elleni reflexmentővel képes vagy elkapni a másik oldal peremét. A mozgásod végén a peremen csüngesz. Ha ezzel az szakadék felett lógva maradsz, akkor a felmászáshoz egy mozgás cselekedetre egy sikeres NF 15 elleni mászás próbára van szükséged.

Magasugrás: A magasugrás egy függőleges ugrás, amellyel egy magasan levő tárgyat vagy egy feljebb levő peremet akarsz elérni. Az ugrás NF-je a vertikális távolság lábban kifejezett értékének négyszerese. Ha valaminek a megragadásáért ugrották, akkor sikeres próba esetén elérted a megfelelő magasságot. Ha fel akarod húzni magadat, akkor ehhez egy mozgás cselekedet és egy sikeres NF 15 elleni mászáspróba szükséges. Mint a hosszú ugrásnál ebben az esetben is megkésztérszereződik az ugrás NF-je ha nincs előtte egy legalább 20 lábas nekifutás.

Nyilvánvalóan egy adott magasság elérésének nehézsége nagyban függ az adott karakter vagy lény méretétől. Az alábbi táblázatban foglaljuk össze a maximális függőleges elérést, amit a karakter ugrás nélkül elér. Például egy tipikus ember (közepes lény) könnyedén felér 8 lábra, ugrás nélkül.

Négy vagy több lábon járó lények elérése kisebb, mint a felegyenesedve járóké, vedd úgy, hogy elérés szempontjából méretük egy kategóriával kisebb.

Táblázat: Különböző méretű lények elérése

Lény mérete	Elérés
Gigászi	128 láb
Óriási	64 láb
Hatalmas	32 láb
Nagy	16 láb
Közepes	8 láb
Kicsi	4 láb
Pöttöm	2 láb
Apró	1 láb
Parányi	½ láb

Felhoppánás: A mellmagasságnak megfelelő magasságú tárgyra, például egy asztalra vagy egy kisebb sziklára, való felugráshoz NF 10 elleni sikeres próba kell és 10 láb mozgásnak minősül, azaz, amennyiben mozgásod 30 láb, úgy mehatsz 20 lábat, majd felugorhatsz a bárpultra. A felhoppánáshoz nem kell nekifutás, így NF-ed sem kétszereződik meg, ha nem tudtál nekifutni.

Leugrás: Akaratlagos leugrás esetén az esés sebzése kevesebb lehet, mintha egyszerűen leestél volna. A leugrás NF-je 15. A leugráshoz nem kell nekifutás, így NF-ed sem kétszereződik meg, ha nem tudtál nekifutni. Sikeres próba esetén az esés sérülés mértékét úgy kell kiszámolni, mintha 10 lábbal kevesebbet zuhant volna a karakter.

Cselekedet: Nincs. Az ugráspróba a mozgás cselekedeted része. Ha a ugrásod közben elfogy a megtehető mozgástávolságod, akkor a következő cselekedetednek (ebben a körben vagy a következő körben) egy mozgás cselekedetnek kell lennie, amivel befejezed az ugrást.

Speciális: A sebességedet növelő hatások az ugrótávodat is növelik, hisz a próbát módosítja a sebességed.

Ha rendelkezel a *futás* képességgel, akkor +4 bónuszt kapsz azon ugrások próbáira, amelyeket nekifutás után hajtasz végre.

A félszerzeteknek +2 faji bónuszuk van ugrásra, mert a félszerzetek fürgék és atletikusak.

Ha rendelkezel az *akrobatikus* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz az ugráspróbáidra.

Együttműködés: Ha 5 vagy több ponttal rendelkezel az akrobatika képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz ugráspróbáidra.

Ha 5 vagy több ponttal rendelkezel ugrás képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz akrobatika-próbáidra.

ÚSZÁS (ERŐ; KÉTSZERES VÉRTBÜNTETÉS)

Próba: Vízben körönként egyszer úszáspróbát kell tenned. Siker esetén sebességed felével (telj kört igénybevevő cselekedet) vagy negyedével (mozgás cselekedet) haladhatsz. 4 vagy kevesebbel elvétett próba esetén egyszerűen nem haladsz. Ha 5 vagy többel elvétet úszáspróbádat, akkor víz alá merülsz.

Ha víz alatt vagy, akár mert elvétetted az úszáspróbádat vagy mert szándékosan víz alatt úszol, akkor lélegzettedet vissza kell tartanod. Lélegzettedet annyi körig tarthatod vissza amennyi az Egészség tulajdonságot értéke, de csak abban az esetben, ha körönként csak szabad cselekedeteket vagy egy mozgás cselekedetet hajtasz végre. Ha normál cselekedetet vagy teljes kört igénylő cselekedetet hajtasz végre (például támadsz), akkor az időtartam amíg még visszatarthatod lélegzettedet eggyel csökken. Tehát harcoló karakter fele annyi ideig tarthatja vissza lélegzetét, mint normálisan. Ezt követően minden körben NF 10 ellen kell

Egészségpróbát tenned, hogy vissza tudod-e még tartani a lélegzetedet. Minden körben az Egészségpróba NF-je 1-el növekszik. Ha elvéted a próbát, akkor fulladni kezdesz.

Az úszáspróba NF-je a víztől függ, ahogy azt az alábbi tábla mutatja.

Víz	Úszáspróba NF
Nyugodt víz, szélszend	10
Vad víz	15
Viharos idő	20 ¹

¹ Nem kérhetsz átlagértéket (10) az úszáspróbáidra viharos időben, akkor sem, ha máskülönben nem zavarnak és nem veszélyeztetnek.

Minden úszással töltött órát követően egy NF 20 elleni úszáspróbát kell tenned, hogy elkerüld a kimerültségből eredő 1d6 pont nem-halálos sérülés elszenvedését.

Felúszni egy vízesésen (NF 80): A képzettség ilyen alkalmazásával dönt vagy akár függőleges felületen is felúszhatsz, mindaddig, amíg nagyobb rész vagy teljesen víz alatt maradsz. Hasonló feladat egy örvényen felúszni vagy egy igen magas hullámra felkerülni.

Cselekedet: Egy sikeres úszáspróbával mozgásod negyedét teheted meg úszva egy mozgás cselekedetként, vagy mozgásod felét teljes kört igénybevevő cselekedetként.

A próbára -20 büntetést elfogadva a karakter mozgásának megfelelő távot úszhat mozgás cselekedetként, vagy mozgásának kétszeresét teljes kört igénybevevő cselekedetként.

Speciális: Az úszáspróbákból a normális páncél és megterhelés büntetés kétszerese vonódik le.

Ha rendelkezel az *atletikus* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz az úszáspróbáidra.

Ha rendelkezel a *kitartás* képességgel, akkor +4 bónuszt kapsz az úszáspróbáidra, amelyeket a fáradságból eredő nem halálos sebzés elkerülésére dobsz.

Egy úszás mozgással rendelkező lény a megjelölt sebességgel haladhat vízben, úszáspróba nélkül. Speciális cselekedet véghezvitelére vagy veszély elkerülésére dobandó úszáspróbájához +8 faji bónuszt kap. A lény bármikor átlagértéket (10) kérhet úszáspróbájára, abban az esetben is, ha megzavarják vagy veszélyeztetik úszás közben. Egy ilyen lény használhatja a futás cselekedetet úszás közben, feltéve, hogy egyenes vonalban úszik.

VARÁZSLATISMERET (INT; CSAK KÉPZETTEN)

Ezt a képzettséget használhatod elmondás alatt levő vagy már helyükre került varázslatok azonosításához.

Feladat	Varázslatismeret próba NF
<i>Mágia olvasását</i> használva egy <i>védőruína</i> azonosítása. Nem kerül cselekedetbe.	13
Egy elmondás alatt levő varázslat azonosítása (látnod és hallanod kell a varázslat verbális és szomatikus komponenseit). Nem kerül cselekedetbe. Újraprobálás nem lehetséges.	15 + varázslat szintje
Egy varázslat megtanulása könyvből vagy tekercsről (csak varázslóknak). Újraprobálás nem lehetséges mindaddig, amíg nem szerzel legalább 1 új szintet a varázslatismeret képzettségben (abban az esetben is, ha más forrást is találsz a varázslatra). 8 órát vesz igénybe.	15 + varázslat szintje
Előkészíteni egy varázslatot egy kölcsönkért varázskönyvből (csak varázslóknak). Naponta egyszer próbálható. Nem kerül további időbe a memorizálás normál idején felül.	15 + varázslat szintje
<i>Mágia érzékelés</i> varázslattal meghatározni, hogy egy látható tárgyon vagy lényen levő érzékelt mágia milyen iskolába tartozik (ha a mágikus aura nem varázslat hatása, akkor az NF 15+varázsszint fele). Nem kerül cselekedetbe.	15 + varázslat szintje
<i>Mágia olvasással</i> egy <i>szimbólum</i> mibenlétének meghatározása. Nem kerül cselekedetbe.	19
Egy működő, hatásban levő varázslat mibenlétének meghatározása. A varázslat hatását látnod vagy érzékelned kell. Nem kerül cselekedetbe. Újraprobálás nem lehetséges.	20 + varázslat szintje
Meghatározhatod, hogy egy anyag mágiával lett teremtve, vagy átalakítva. Például megmondani egy vasfalról, hogy a <i>vasfal</i> varázslattal lett létrehozva. Nem kerül cselekedetbe. Újraprobálás nem lehetséges.	20 + varázslat szintje
Egy leírt varázslat (például tekercs) megfejtése <i>mágiaolvasás</i> alkalmazása nélkül. Naponta egy próbálkozás. Teljes kört igénylő cselekedet.	20 + varázslat szintje
Ha egy rád célzott varázslat ellen mentőt dobtál, ezt követően a varázslat mibenlétének meghatározása. Nem kerül cselekedetbe. Újraprobálás nem lehetséges.	25 + varázslat szintje
Egy varázssital meghatározása. 1 percet vesz igénybe. Újraprobálás nem lehetséges.	25
Egy diagramm felrajzolása, hogy <i>varázskör</i> varázslatra <i>síkbéklyót</i> tehesz. 10 percet vesz igénybe. Újraprobálás nem lehetséges. A próbát a KM titokban dobja, hogy ne tudd az eredményét.	20
Furcsa vagy egyedülálló mágikus hatás megértése, például egy mágikus forrás hatásáé. A szükséges idő változó. Újraprobálás nem lehetséges.	30 vagy magasabb

Egy varázstárgy alap tulajdonságainak meghatározása. A képzettség ilyen használatához 1 környi vizsgálat szükséges, és úgy működik mintha <i>azonosítás</i> varázslatot mondtál volna a tárgyra. A karakter nem próbálhatja újra ugyanazon a varázstárgyon.	50 + varázshasználói szint
Egy varázstárgy minden tulajdonságának meghatározása. A képzettség ilyen használatához 1 környi vizsgálat szükséges, és a varázstárgy minden tulajdonsága megismerhető, beleértve a parancsszavát és a tölteteinek számát. A karakter nem próbálhatja újra ugyanazon a varázstárgyon. Ha a különböző hatásainak más a varázsszintje, akkor a legmagasabbat használd az NF megállapításához.	70 + varázshasználói szint

Próba: Egy varázslatot vagy mágikus hatást azonosíthatsz. A különböző feladatokhoz szükséges varázslatismeret próba NF-jét a fenti táblázat tartalmazza.

Cselekedet: Változó, lásd fent.

Újrapróbálás: Lásd fent.

Speciális: Ha specialista varázsló vagy, akkor +2 bónuszt kapsz a varázslatismeret próbáidra, ha iskolába tartozó varázslattal vagy mágikus hatással van dolgod. Az ellentétes iskola varázslataival és mágikus hatásaival kapcsolatban -5 büntetést kapsz (és bizonyos cselekedetet, például nem engedélyezett varázslat megtanulása egyszerűen nem lehetséges).

Ha rendelkezel a Mágikusadottság képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz a Varázslatismeret próbáidhoz.

Együtthatás: Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a mágiaismeret képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a varázslatismeret próbáidra.

Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a varázstárgyhasználat képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a tekercseken levő varázslatok azonosítására dobott varázslatismeret próbáidra.

Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a varázslatismeret képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a tekecsekkel kapcsolatos varázstárgyhasználat próbáidra.

Továbbá egyes varázslatokkal információkat szerezhetsz mágiáról, ha sikeres varázslatismeret próbát teszel. A próba NF-jét az adott varázslat leírása tartalmazza.

VARÁZSTÁRGYHASZNÁLAT (KAR; CSAK KÉPZETTEN)

Próba: Ez a képzettséget használhatod egy varázslat elolvasásához vagy egy varázstárgy működésbehozásához. A varázstárgyhasználat képzettség alkalmazásával olyan varázstárgyakat is használhatsz, amelyekhez nincs megfelelő varázsképesseged, kaszt jellemződ, jellemed vagy fajod.

Varázstárgyhasználat próbát kell tenned minden alkalommal, amikor egy mágikus tárgyat, például egy varázspálcát működésbe hozol. Ha a próbát egy jellem vagy más jellemző folyamatos utánzására használod, akkor a megfelelő varázstárgyhasználat próbát óránként egyszer kell megdobnod.

Tudatosan kell megválasztanod, hogy mely jellemzőt utánozd, azaz tudnod kell, hogy mit kell utánoznod a varázstárgyhasználat próba előtt. A különböző varázstárgyhasználat próbát igénylő feladatokat és NF-jeiket az alábbi táblázat tartalmazza.

Feladat	Varázstárgyhasználat NF
Vakon működtet	25
Írott varázslat megfejtése	25 + varázslat szintje
Tekercs használata	20 + varázshasználói szint
Pálca használata	20
Kaszt jellemző utánzása	20
Tulajdonságérték utánzása	lásd leírást
Faj utánzása	25
Jellem utánzása	30

Vakon működtetés: Egyes varázstárgyakat speciális szavak, mozdulatok vagy gondolatok hoznak működésbe. Egy varázstárgyat működésbe hozhatsz, mintha használnád a szükséges parancsszót, mozdulatot vagy gondolatot, akkor is, ha nem használod, vagy nem is tudod mi az. Valamilyen hasonló cselekedetet kell tenned, hogy próbát tehess. Azaz beszélned kell, hadonásznod kell a tárggyal vagy más módon kell megkísérelned a működtetését. +2 bónuszt kapsz a varázstárgyhasználat próbáidra, ha már legalább egyszer sikerült ezt a tárgyat működésbe hoznod. Ha 9 vagy kevesebbel véted el a próbát, akkor egyszerűen nem sikerült működésbe hoznod. Ha 10 vagy többel vétel el a próbát, akkor valamilyen balesetet szenvedsz. A baleset azt jelenti, hogy a mágikus energia elszabadul, és nem azt csinálja, amit vársz tőle. Alapesetben a tárgy rossz célpontra hat, vagy az elszabadult mágikus energiák 2d6 sérülést okoznak neked. Ez a baleset azon felül

van, ami attól érhet, hogy olyan varázslatot olvasol fel egy tekercsről, amit amúgy nem tudsz elmondani.

Írott varázslat megfejtése: A képzettség ilyen alkalmazása ugyanúgy működik, mintha a Varázslatismeret képzettséget használná valaki ugyanerre, de az NF 5-tel nagyobb. Egy írott varázslat megfejtéséhez 1 perc összpontosításra van szükség.

Tulajdonságérték utánzása: Egy varázslat tekercsről való elmondásához magas főtulajdonságra van szükséged (varázslóknak Intelligencia, Bölcsesség a papi imák használóinak és Karizma a bárdoknak és mágusoknak). Az ideillő, utánzott tulajdonságértéked (ami a felolvasandó varázslathoz szükséges) a varázstárgyhasználat próbád mínusz 15. Ha eleve elég magas tulajdonsággal rendelkezel az adott varázslat elmondásához, akkor nem kell próbát tenned.

Jellem utánzása: Egyes varázstárgyaknak segítő vagy ártó tulajdonságai vannak a használó jellemétől függően. varázstárgyhasználat képességeddel olyan jellemet utánozhatsz, amelyet csak akarsz. Egy időben csak egyfajta jellemet tudsz utánozni.

Kasztjellemző utánzása: Egyes esetekben egy bizonyos kasztjellemzőt kell használnod egy varázstárgy működtetéséhez. Ebben az esetben az utánzott kasztban a szinted a varázstárgyhasználat próbád mínusz 20. Ez nem jelenti, hogy az utánzott kasztjellemzőt használni is tudod, csak működésbe hozhatsz egy varázstárgyat, mintha meg lenne az adott kasztjellemző. Ha a kaszt amelynek jellemzőjét utánzod jellemmegkötéssel rendelkezik, akkor vagy rendelkezned kell a megfelelő jellemmel, vagy külön varázstárgyhasználat próbával utánoznod kell azt (lásd feljebb).

Faj utánzása: Egyes varázstárgyak csak bizonyos faj tagjai számára működnek, vagy ezen fajok tagjai számára hatékonyabban működnek. Használhatsz egy ilyen tárgyat, mintha egy választott faj tagja lennél. Egy időben csak egy fajt utánozhatsz.

Tekercs használata: Egy varázslat tekercsről való felmondása előtt meg kell fejtened a tekercsen levő varázslatot. Alapesetben egy varázslat elmondásához az elmondandó varázslatnak kasztod varázslatlistáján kell lennie. A varázstárgyhasználat képzettség alkalmazásával úgy használhatsz egy tekercset, mintha a rajta levő varázslat a varázslatlistádon lenne. Az NF 20 + az elmondandó varázslat szintje. Továbbá egy varázslat elmondásához a varázslatnak megfelelő főtulajdonságban minimálisan 10 + varázslat szintje értékkel kell rendelkezzen. Ha nem elég magas a kellő tulajdonságod, akkor a szükséges tulajdonságértéket egy külön varázstárgyhasználat próbával kell utánoznod (lásd lejjebb).

A képzettség ilyen alkalmazása más szunnyadó mágikus tárgy használatára is vonatkozik.

Varázspálca használata: Alapesetben egy pálca alkalmazásához a pálcában levő varázslatnak vagy imának a varázslat- vagy imalistádon kell lennie. Ezen képzettség alkalmazásával úgy használhatsz egy pálcát, mintha a benne tárolt varázslat a kasztod (kasztjaid) varázslatlistáján lenne. A képzettség ilyen alkalmazása más parancsszavas varázstárgy (például botok) használatára is vonatkozik.

Cselekedet: Semmilyen. A Varázstárgyhasználat próba része annak a cselekedetnek (ha szükséges hozzá), amely a varázstárgy működtetéséhez szükséges.

Újrapróbalás: Lehetséges, de ha bármikor természetes 1-est dobsz a próbádra miközben egy tárgyat akarsz működtetni, akkor elvéted a próbát és ne próbálkozhatsz újra ezzel a tárggyal 24 órán keresztül.

Speciális: Nem kérhetsz átlagértéket (10) a varázstárgyhasználat próbáidra.

Nem segíthetsz másnak a varázstárgyhasználat próbában. Csak a tárgy használója próbálkozhat a próbával.

Ha rendelkezel a *mágikus adottság* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz a varázstárgyhasználat próbáidra.

Együtthetőség: Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a varázslatismeret képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a tekecsekkel kapcsolatos varázstárgyhasználat próbáidra.

Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel az Írásfejtés képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a mágikus tekercsekkel kapcsolatos varázstárgyhasználat próbáidra.

Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a varázstárgyhasználat képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a tekercseken levő varázslatok azonosítására dobott varázslatismeret próbáidra.

ZÁRNYÍTÁS (ÜGY; CSAK KÉPZETTEN)

Tolvajszerszám nélküli zárnyitás-próbára -2 körülménybüntetés adódik, akkor is ha egyszerű eszközöket használsz. Egy mesteri tolvajszerszám +2 körülménybónuszt az a zárnyitás-próbádra.

Próba: A zárnyitás-próba NF-je a zár minőségétől függően 20 – 40 között lehet, ahogy azt az alábbi táblázat mutatja.

Zár	NF	Zár	NF
Nagyon egyszerű	20	Jó zár	30

Szabály Referencia Dokumentum

Fordította: Kun Ádám (kunadam@ludens.elte.hu), Acsehi, Balázs, Randon, Ronin, Somefire, Timba

Átlagos zár	25	Csodálatos zár	40
-------------	----	----------------	----

Cselekedet: Egy zár kinyitása teljes kört igénybevevő cselekedet.

Speciális: Ha rendelkezel a *fürge ujjak* képességgel, akkor +2 bónuszt kapsz a zárnyitás-próbáidra.

Képzetlen használat: Képzetlenül nem próbálkozhatasz egy zár nyitásával, de betörheted az ajtót.

Legendás használat: A karakter a szokásosnál gyorsabban is képes zárat feltörni.

Zárnyitás...	NF Módosító
mozgással egyenértékű cselekedetként	+20
szabad cselekedetként	+50

JELLEM & JELLEMZŐK

JELLEM

Egy teremtmény általános moralitását, és személyes hozzáállását a jelleme ábrázolja, amely törvényes jó, semleges jó, kaotikus jó, törvényes semleges, semleges, kaotikus semleges, törvényes gonosz, semleges gonosz, vagy kaotikus gonosz lehet.

A Jellem a karaktered személyiségének fejlesztésének az eszköze. Ez nem megkötés, amivel a karakteredet merev korlátok közé kell szorítani. Minden jellem széles tartományát ábrázolja a személyiségtípusoknak, vagy az egyéni filozófiáknak, így két karakter ugyanazzal a jellemmel akár gyökeresen el is térhet egymástól. Csak a legritkább ember teljesen következetes.

A JÓ - GONOSZ TENGELY

A jó karakterek és teremtmények védik az ártatlan életet. A gonosz karakterek és teremtmények megrontják, vagy elpusztítják az ártatlan életet, a móka vagy a profit kedvéért.

A "Jó" magába foglalja az önzetlenséget, az élet tiszteletét, és a törődést az érző lényekkel. A jó karakterek képesek az önfeláldozásra, hogy másokon segítsenek.

A "Gonosz" magába foglalja a károkozást, elnyomást, és mások elpusztítását. Néhány gonosz teremtmény egyszerűen csak nem érez könyörületet mások iránt, és lelkiismeret furdalás nélkül végez velük, ha ez számára így kényelmes. Mások aktívan gonoszak, és sportból, vagy valamely gonosz istenség vagy mester szolgálatában gyilkolnak.

A jó és gonosz iránt semleges személyek lelkiismeret furdalást éreznek az ártatlanok elpusztításakor, de hiányzik belőlük az elkötelezettség, hogy áldozatot hozzanak valakinek a védelmében, vagy hogy segítsenek másokon. A semleges emberek elkötelezettek azok mellett, akikhez személyesen kötődnek.

Jónak vagy gonosznak lenni tudatos választás. A legtöbben mindamellett elfogadják saját jó vagy gonosz mivoltukat, de ez nem az ő választásuk. Semlegesnek lenni a jó-gonosz tengelyen rendszerint az elkötelezettség hiányát jelenti az egyik vagy másik út mellett, de néha egyfajta pozitív elkötelezettséget mutat az egyensúly mellett. Miközben elismerjük, hogy a jó és gonosz objektív státuszok, nem csak nézetek, ezek az emberek fenntartják az egyensúlyt a két tábor álláspontja között, vagy legalább is egymás között. Még a halálos vipera, vagy a tigris, aki embert eszik is, semleges, mert tetteik a hibás magatartás, vagy a morális jogi erkölcsiség hiányának következménye.

A TÖRVÉNY - KÁOSZ TENGELY

A törvényes karakterek igazat szólnak, megtartják szavukat, tisztelik a törvényeket, becsülik a hagyományokat, és elítélik azokat, akik elvárásaik alatt maradnak.

A kaotikus karakterek saját lelkiismeretüket követik, zokon veszik, ha valaki megmondja nekik, mit tegyenek, előnyben részesítik az új ötleteket a hagyományokkal szemben, és betartják, amit ígértek, ha kedvük úgy tartja.

A "törvény" magába foglalja a becsületességet, a szavahihetőséget, az engedelmisséget a törvényhozásnak, és a megbízhatóságot. Hátránya, hogy a törvényesség igen vaskalapos, haladásellenesen ragaszkodik a tradíciókhoz, és törvényekhez, és hiányzik belőle a rugalmasság. Azok, akik elfogultak a törvényesség mellett, azzal érvelnek, hogy csak a törvénytisztelő magatartás teremtheti meg az emberi társadalmat, ahol minden ember támaszkodhat a másokra, és a helyes döntés az egymásba vetett bizalom.

A "káosz" magába foglalja a szabadságot, a rugalmasságot, és az alkalmazkodási képességet. Hátránya, hogy a kaotikus jellemű személy meggondolatlan, gyakran lázad a fennálló törvények ellen, kiszámíthatatlan és felelőtlen akciókra ragadtathatja magát. Azok, akik a káosz mellett elfogultak, úgy érvelnek, hogy csak a zabolázatlan személyes szabadság teheti lehetővé, hogy az emberek kifejezhessék magukat, és lehessenek a társadalom hasznára saját különlegességgükkel.

Aki semlegesen viseltetik a törvény és a káosz iránt, az normálisan viszonyul a hatalomhoz, sem szolgálni nem akarja, sem lázadni nem akar ellene. Általában becsületes, de rávehető, hogy hazudjon vagy csaljon.

A törvénynek vagy a káosznak való hűség tudatos választás ugyan, de legtöbbször a személyes jellemvonások alakítják ki, minthogy magunk válasszuk. Semlegesség a törvényes-kaotikus tengelyen többnyire a középre helyezkedést jelenti, egy állapotot, amikor nem érzünk késztetést egyik irányba sem elmozdulni. Néhányan a semlegesek közül azonban, a semlegességet magasabb rendűnek tartja, mint a

törvényt vagy a káoszt, tekintettel mindkettő extrém szélsőségességére, és ennek hátrányára.

Az állatok, és azok az élőlények, akik képtelenek morális döntéseket hozni, semlegesek. A kutyák engedelmesek lehetnek, a macskák pedig szabad-szemléletűek, mégsem lehetnek valódi törvényesek vagy kaotikusak, mert képtelenek a morális cselekvésre.

A KILENC JELLEM

Kilenc különböző jellem definiálja a törvényes-kaotikus és a jó-gonosz tengely lehetséges kombinációit. Alább minden jellem leírásában lefestjük a jellemhez tartozó tipikus karaktert. Emlékezz, az egyéniségek eltérhetnek a normálistól, és az adott karakter jellemében ettől napról napra több-kevesebb eltérést mutathat. Ezen leírásokat használd útmutatóként, és ne törvényként. Az első hat jellem, törvényes jótól a kaotikus semlegesig, a játékos karakterek szabványos jelleme. A három gonosz jellem szörnyetegeké és negatív hősöké.

Törvényes Jó, “Keresztes Lovag”: Egy törvényes jó karakter úgy cselekszik, ahogy az egy jó embertől elvárt. Egyesíti az elhivatottságot, hogy harcoljon a gonosz ellen a szüntelen harc fegyelmével. Az igazat mondja, megtartja a szavát, segít a szükségben lévőknek, és szót emel az igazságtalanság ellen. A törvényes jó karakter gyűlöli látni, ha a bűnös megússza büntetlenül.

A törvényes jó jellem a legjobb, mert egyesíti a becsületességet a könyörületességgel.

Semleges Jó, “Jótevő”: Egy semleges jó karakter azt teszi, amit egy jó ember csak megtehet. Folyton segít másoknak. Együtt dolgozik királyokkal és tanácsadókkal, de nem érez kötődést hozzájuk.

A semleges jó jellemet azért jó alakítani, mert anélkül tehetsz jót, hogy elfogult lennél a törvény által.

Kaotikus Jó, “Lázadó”: Egy kaotikus jó karakter azt teszi, amit a lelkiismerete diktál, függetlenül mások elvárásaitól. A saját útját járja, de kedves és segítőkész. Hisz a jóságban, és a jogokban, de nem tartja sokra a törvényeket, és a szabályokat. Gyűlöli, ha emberek megpróbálnak másokat megfélemlíteni, és ha megmondják nekik, hogy mit tegyenek. Saját morális szabályait követi, ami bár jó, a társadalmi megítéléssel nem mindig egyezik.

A kaotikus jót azért jó alakítani, mert egyesíti a jó szívet a szabad szellemmel.

Törvényes Semleges, “Bíró”: A törvényes semleges karakter úgy cselekszik, ahogyan a törvény, a tradíció, vagy a személyes kódexe mondja. A rend és a szervezettség elsődleges fontosságú a számára. Lehet hogy a személyes rend híve, de lehet hogy úgy tartja a rend mindenki számára fontos, és egy erős, központosított igazgatásban hisz.

A törvényes semleges karakter a legjobb választás, ha megbízható és becsületes szeretnél lenni anélkül, hogy fanatikussá válnál.

Semleges, “El nem kötelezett”: Egy semleges karakter azt teszi, ami a legjobb ötletnek tűnik. Nem rendelkezik erős érzelmekkel, amikor szóba jön a rend és káosz vagy a jó és gonosz harca. A semlegesség általában inkább az elhivatottság vagy az irányultság hiánya, mintsem elkötelezettség a semleges eszméje mellett. Az ilyen karakter a jót jobbnak tartja a gonosznál, hiszen inkább választana jó szomszédokat és uralkodókat, mint gonoszakat. Mégsem elkötelezettje a jóság minden körülmények közti fenntartásának.

Bizonyos semleges karakterek viszont filozofikus okok miatt kötelezik el magukat a semlegesség mellett. A jóságot, a gonoszságot, a rendet és a káoszt mind előítéletnek és veszélyes végletnek ítélik. A semlegesség útját tartják a legegyszerűsebb, legkiegyensúlyozottabb útnak.

Azért jó semleges karaktert alakítani, mert természetesen cselekedhetsz, előítéletek vagy köteleességek nélkül.

Kaotikus Semleges, “Szabad Szellemű”: A kaotikus semleges karakter azt teszi, amihez kedve van. Elsősorban individualista, és másodsorban is az. Értékeli a saját szabadságát, de nem törekszik mások szabadságának a megőrzésére. Kerüli a hatóságokat, megveti a törvényeket, és kihívja a tradíciót. A kaotikus semleges karakter nem törekszik tudatosan arra, hogy anarchista propagandaként szervezeteket bomlasszon. Ehhez motivációra lenne szüksége, és jónak (hogy másokat felszabadítson), vagy gonosznak (hogy a tőle különbözőknek szenvedést okozzon) kellene lennie. A kaotikus semleges karakter bár néha kiszámíthatatlan, a viselkedése nem véletlenszerű. Annak, hogy leugorjon egy hídról nem ugyanakkora az esélye, mint hogy átmenjen rajta.

Kaotikus semleges karaktert alakítani teljes szabadságot jelent, mind a társadalmi kötöttségektől, mind a fanatikus jótevők buzgólkodásától.

Törvényes Gonosz, “Diktátor”: Egy törvényes gonosz módszeresen elveszi, amit akar, a kódexének megfelelően, függetlenül attól, hogy ezzel kiknek árt. Törődik a tradícióval, hűséggel és renddel, de nem a szabadsággal, a büszkeséggel és az étellel. A szabályok szerint játszik, de könyörület vagy kegyelem nélkül. Megfelel neki, ha a hierarchiában tölt be egy helyet, mert bár uralkodni szeretne, elégedett azzal is ha szolgál. Másokat nem a tetteik alapján ítél meg, hanem fajuk, vallásuk, szülőföldjük, vagy társadalmi rangjuk alapján. Gyűlöli a törvényszegést és a szószegést. Ez részben a természetéből fakad, részben abból, hogy a rend segítségével védi ki az őt erkölcsi alapon bírálók támadásait. Néhány törvényes gonosz gonosztevőnek vannak bizonyos tabui, például nem ölnek hidegvérrel (erre ott vannak a követői), vagy nem engedik, hogy gyermekek szenvedjenek (ha ez segít rajta). Úgy gondolják, hogy ez a megbánás a közönséges gonosztevők fölé emeli őket. Néhány törvényes gonosz ember és lény olyan elkötelezett híve a gonoszságnak mint egy lovag a jóságnak. Amellett, hogy másoknak ártanak saját céljaik elérése érdekében, élvezik a gonoszság terjesztését, mintha az egy cél lenne önmagában. A gonosz tetteket kötelességnek tekinthetik egy gonosz istenség vagy mester felé.

A törvényes gonoszokat néha “ördöginek” is nevezik, mert az ördögök jellemzően törvényes gonoszok.

A törvényes gonosz a legveszélyesebb jellem, mert módszeres, szándékos, és gyakran sikeres gonoszságot takar.

Semleges Gonosz, “Gonosztevő”: A semleges gonosz gonosztevő megtesz bármit, amit megtehet. Egyszerűen szólva csak magával törődik. Nem hullajt könnyeket azok után akiket megöl, akár haszon, akár élvezet, akár a kényelem miatt ölte meg őket. Nem hisz a rendben, és nem állítja magát abban, hogy a törvények, tradíciók vagy kódexek követése akár egy fikarcnyit is jobba vagy nemesebbé tennék. Azonban nem jellemzője a kaotikus gonosz hősök nyugtalan bajkeverése sem.

Néhány semleges gonosz hős ideának tekinti a gonoszságot, és önmagáért cselekszik ekképpen. Az ilyen gonosztevők általában gonosz isteneket követnek, vagy gonosz, titkos társaságokba tartoznak.

A semleges gonosz jellem azért veszélyes, mert a becsület és változatok nélküli tiszta gonoszságot testesíti meg.

Kaotikus Gonosz, “Pusztító”: Egy kaotikus gonosz megtesz bármit, amire a kapzsisága, gyűlölete, és pusztítás utáni vágya vezet. Forróvérű, szilaj, értelmetlenül erőszakos és kiszámíthatatlan. Ha egyszerűen csak a maga dolgával törődik, kegyetlen és embertelen. Ha a gonoszság és káosz terjesztésének elkötelezettje, akkor még rosszabb. Szerencsére a tervei összeesnek, és a csoportok, amiket alakít, vagy amikbe beáll, gyengén szervezettek. A kaotikus gonosz embereket csak erőszakkal lehet vezetni, és a vezérük csak addig tudja megőrizni a pozícióját, ameddig elejét tudja venni a megdöntésére és meggyilkolására szőtt ármányoknak.

A kaotikus gonoszokat néha “démoninak” is nevezik, mert a démonok jellemzően kaotikus gonoszok.

Kaotikus gonoszt alakítani veszélyes, mert nemcsak a szépség és az élet pusztítása jellemzi, de a rend is, amin a szépség és az élet alapszik.

ÉLET JELLEMZŐK

ÉLETKOR

Kiválaszthatod, vagy véletlenszerűen meghatározhatod karaktered életkorát. Ha választasz, a karaktered faja és kasztja szerinti minimális életkort figyelembe kell vened (lásd Táblázat: Véletlenszerű Kezdő Életkor). A karaktered minimális életkora a faj felnőtttségéhez szükséges életkora és a Táblázat: Véletlenszerű Kezdő Életkor megfelelő részén található dobandó kockák száma.

Karaktered életkorának meghatározásához használhatod a Táblázat: Véletlenszerű Kezdő Életkor által felkínált módszert.

Táblázat: Véletlenszerű Kezdő Életkor

Faj	Felnőttkor	Barbár Kalandor Mágus	Bárd Harcos Lovag Vándor	Pap Druida Szerzetes Varázsló
Ember	15 év	+1d4	+1d6	+2d6
Törpe	40 év	+3d6	+5d6	+7d6

Elf	110 év	+4d6	+6d6	+10d6
Gnóm	40 év	+4d6	+6d6	+9d6
Fél-elf	20 év	+1d6	+2d6	+3d6
Fél-ork	14 év	+1d4	+1d6	+2d6
Félszerzet	20 év	+2d4	+3d6	+4d6

A korról a karakter fizikai tulajdonságai csökkennek és a mentális tulajdonságai nőnek (lásd Táblázat: Öregedés Hatásai). Mindegyik öregedési fok hatása összeadódik. Mindamelllett egyetlen karakter tulajdonsága sem csökkenhet a kor következtében 1 alá.

Amikor egy karakter eléri a vén kort, a mesélő titokban kidobja a maximális életkorát, ami a Vén oszlopban található érték és a Maximum Kor alatti módosító összege (lásd: Táblázat: Öregedés Hatásai). Az a karakter, aki eléri a maximális életkorát, a következő évben természetes halállal meghal.

A maximum életkor a játékos karakterekre vonatkoznak. A világban a legtöbb ember meghal járványban, balesetben, fertőzésben, vagy erőszak következtében mielőtt a Vén kort elérné.

Táblázat: Öregedés Hatásai

Faj	Középkor ¹	Öregkor ²	Vén ³	Maximum kor
Ember	35 év	53 év	70 év	+2d20 év
Törpe	125 év	188 év	250 év	+2d% év
Elf	175 év	263 év	350 év	+4d% év
Gnóm	100 év	150 év	200 év	+3d% év
Fél-elf	62 év	93 év	125 év	+3d20 év
Fél-ork	30 év	45 év	60 év	+2d10 év
Félszerzet	50 év	75 év	100 év	+5d20 év

¹ -1 Erő, Ügy; Egs; +1 Int, Böl és Kar.

² -2 Erő, Ügy; Egs; +1 Int, Böl és Kar.

³ -3 Erő, Ügy; Egs; +1 Int, Böl és Kar.

MAGASSÁG ÉS SÚLY

A Magasságmódosító oszlopban található dobás eredménye adja meg mennyivel magasabb a karaktered az alapmagasságnál. Ennek a dobásnak az eredményét szorozd meg a Súlymódosító oszlop eredményével, és add az így kapott súlyt a karaktered alapsúlyához.

Táblázat: Véletlenszerű Magasság és Súly

Faj	Alap magasság	Magasság-módosító	Alap súly	Súlymódosító
Ember férfi	4' 10"	+2d10	120 font	× (2d4) font
Ember nő	4' 5"	+2d10	85 font	× (2d4) font
Törpe férfi	3' 9"	+2d4	130 font	× (2d6) font
Törpe nő	3' 7"	+2d4	100 font	× (2d6) font
Elf férfi	4' 5"	+2d6	85 font	× (1d6) font
Elf nő	4' 5"	+2d6	80 font	× (1d6) font
Gnóm férfi	3' 0"	+2d4	40 font	× 1 font
Gnóm nő	2' 10"	+2d4	35 font	× 1 font
Fél-Elf férfi	4' 7"	+2d8	100 font	× (2d4) font
Fél-Elf nő	4' 5"	+2d8	80 font	× (2d4) font
Fél-ork férfi	4' 10"	+2d12	150 font	× (2d6) font
Fél-ork nő	4' 5"	+2d12	110 font	× (2d6) font
Félszerzet férfi	2' 8"	+2d4	30 font	× 1 font
Félszerzet nő	2' 6"	+2d4	25 font	× 1 font

FELSZERELÉS

Feltehetőleg egy karakter legalább egy készlet ruházattal rendelkezik. Válassz egyet a következő ruházatok közül: iparos ruházat, mutattványos ruházat, felfedező ruházat, szerzetesi ruházat, paraszti ruházat, tanítói ruházat, vagy utazó öltözék.

VAGYON ÉS PÉNZ

PÉNZÉRMÉK

A leggyakoribb pénzérmé az aranypénz (a). Egy aranypénz 10 ezüstpénz (e) ér. Minden ezüstpénz 10 rézpénz ér (r). A réz-, ezüst- és aranyérméken kívül létezik még platina érme is (p), amely 10 aranypénzt ér.

A pénzérmé egy uncia súlyának a harmadát nyomja (50 érme egy font).

Tablázat: Érmék

	Váltóérték			
	R	E	A	P
Réz érme (r) =	1	1/10	1/100	1/1,000
Ezüst érme (e) =	10	1	1/10	1/100
Arany érme (a) =	100	10	1	1/10
Platina érme (p) =	1,000	100	10	1

PÉNZEN KÍVÜLI VAGYON

A kereskedők gyakran cserélik be áruikat pénzforgalom nélkül. Az összehasonlítás eszközeként néhány árucikket alább részletezünk.

Tablázat: Árukereskedelem

Ár	Árucikk
1 r	Egy font búza
2 r	Egy font liszt, vagy egy csirke
1 e	Egy font vas
5 e	Egy font dohány vagy réz
1 a	Egy font fahéj, vagy egy kecske
2 a	Egy font gyömbér vagy bors, vagy egy birka
3 a	Egy malac
4 a	Egy négyzetméter lenvászon
5 a	Egy font só vagy ezüst
10 a	Egy négyzetméter selyem, vagy egy tehén
15 a	Egy font sáfrány vagy szegfűszeg, vagy egy ökör
50 a	Egy font arany
500 a	Egy font platina

A ZSÁKMÁNY ELADÁSA

Általában a karakterek fele áron tudnak eladni, mint ahogy a listaár mutatja.

Az árucikkek kivételt képeznek a fél-ár szabály alól. Az árucikkek olyan értékes javak, amiket könnyen be lehet cserélni mindenre, majdnem úgy mint a pénzt.

FEGYVEREK

FEGYVERKATEGÓRIÁK

A fegyverek több egymással összefüggő kategóriába sorolhatók.

Ezek a kategóriák függenek a szükséges fegyverforgatás képességtől (egyszerű, harci, vagy egzotikus), attól, hogy a fegyvert közelharcban (közelharci), vagy távolsági harcban használják (távolsági, ideértve a hajtó- és löfegyvereket), a relatív tömegüktől (könnyű, egy-kezes, vagy két-kezes), és a fegyver méretétől (pöttöm, kis,

közepes vagy nagy).

Egyszerű, harci, és egzotikus fegyverek: A druidákon, a szerzeteseken, a kalandorokon és a varázslókon kívül mindenki jártas az egyszerű fegyverek forgatásában. A barbár, a harcos, a lovag és a vándor karakterek jártasak mind az egyszerű, mind a harci fegyverek használatában. A többi kasztba tartozó karakter egy egyéni fegyverhalmaz forgatásában jártas, amelynek nagyobb része egyszerű fegyver, de akadhat köztük harci vagy egzotikus fegyver is. Ha a karakter olyan fegyvert használ, amelynek a forgatásában nem jártas, akkor támadó dobásaihoz -4 büntetés járul.

Közelharc és távolsági fegyverek: A közelharc fegyverek elsősorban közelharc támadásokra alkalmasak, de néhányukat dobni is lehet. A távolsági fegyverek olyan hajító- és löfegyverek, amelyek közelharcban nem használhatóak.

Hosszú fegyverek: Az alabárd, szeldelőnyárs, lándzsa, runka, hosszú dárda, tüskés lánc és az ostor messzebbre ható fegyverek. A hosszú fegyverek olyan közelharc fegyverek, amelyek lehetővé teszik forgatójuk számára, hogy olyan célpontot is támadjon, amely nincs közvetlenül mellette. A legtöbb ilyen fegyver megduplázza a használója természetes elérését, ami egy tipikus Kicsi vagy Közepes méretű személy esetében 10 láb, de a közvetlen mellette levőkre nem támadhat. Egy Nagy méretű karakter, aki egy megfelelő méretű hosszú fegyvert forgat, képes 15 vagy 20 láb távolságra álló ellenfeleket is támadni, de a 10 lábön belül levőket nem.

Duplafegyverek: A kétféjű buzogány, a törpe urgrosh, a gnóm kampós kalapács, az ork kétféjű bárd, a vívóbot, és a kétpengéjű kard duplafegyverek. Egy karakter a duplafegyver mindkét végét használhatja a harcban. Ebben az esetben viszont elszenvedi mindazokat a hátrányokat, amelyek két fegyverrel való harc esetében szenvedne el. A duplafegyver egyik vége egykezes, a másik vége könnyű fegyvernek számít.

A karakter dönthet úgy is, hogy a duplafegyvert kétkezesként alkalmazza, és csupán az egyik végével támad. Az a lény, aki a duplafegyvert egy kézzel forgatja, nem tudja azt duplafegyverként használni – csupán az egyik végét használhatja minden körben.

Hajítófegyverek: Török, bunkók, rövid dárdák, lándzsák, dobonyilak, gerelyek, dobó balták, könnyű kalapácsok, szigonyok, surikenek, és hálók dobófegyvernek számítanak. A dobófegyverek alkalmazásánál a használójuk Erőmódosítóját hozzáadhatja a fegyver sebzéséhez (kivéve gránátszerű fegyverek esetében). Dobásra nem tervezett fegyvereket is lehetséges dobni (vagyis, egy közelharc fegyver leírásában, a fegyverek táblázatában nem szerepel számérték a *Távolság növekmény* oszlopban), de ebben az esetben a karakter a támadó dobásához -4 büntetést kap. Egy könnyű vagy egykezes fegyvert eldobni normál cselekedet, míg egy kétkezes fegyver eldobása egész kört igénybevevő cselekedetnek minősül. Tekintet nélkül a fegyver típusára, egy ilyen támadás csak egy természetes 20 dobásnál lehet kritikus találat, és ekkor dupla sebzést okoz. Ezen fegyverek távolság növekménye 10 láb.

Lőfegyverek: Lőfegyvernek minősül a könnyű számszerű, a parittyá, a nehéz számszerű, a rövid íj, a hosszú íj, a visszacsapó rövid íj, a visszacsapó hosszú íj, a kézi nyílpuska és az ismétlő számszerű. A legtöbb lőfegyver használata két kezét igényel (lásd a fegyver leírását). A karakter nem számíthatja bele pozitív Erőmódosítóját a lőfegyver sebzésébe, kivéve a speciálisan elkészített visszacsapó íjakat, vagy a parittyát. Ha a karakter negatív Erőmódosítóval rendelkezik, azt bele kell számítani a sebzésbe, amennyiben bármilyen íjat, vagy parittyát használ.

Lövedékek: Lőfegyverekhez lövedékeket használunk: nyílvesszőt (íjjakhoz), számszerű vesszőt (nyílpuskákhoz), vagy parittyalövedéket (parittyához). Ha íjat használ, a karakter azt szabad cselekedetként tudja előkészíteni, nyílpuskák és parittyák újratöltéséhez cselekedetet kell használni.

Nagy általánosságban azt lehet mondani, hogy azok a lövedékek, amelyek eltalálják a célt, megsemmisülnek, vagy használhatatlanná válnak, míg azok, amelyek célt tévesztenek csupán 50% eséllyel mennek tönkre, vagy vesznek el.

Noha dobófegyverek, a surikenek lövedéknek számítanak előkészítés szempontjából, speciális célú mestermunka elkészítésénél (lásd Mestermunka Fegyverek), és abból a szempontból, hogy mi történhet velük eldobásuk után.

Könnyű, egykezes és kétkezes közelharc fegyverek: Ez a megnevezés azt mutatja, hogy harc közben mekkora erőfelfejtést kell végeznie a fegyver használójának. Ez mutatja meg, hogy a karakter által forgatott közelharc fegyver melyik méretkategóriába esik: könnyű fegyver, egykezes fegyver vagy kétkezes fegyver.

Könnyű: Egy könnyű fegyvert könnyebb használni másodlagos kézben, mint egy egykezes fegyvert, és kézitusában is használható. Egy könnyű fegyver egy kézben használható. A használó pozitív Erőmódosítója

(amennyiben van) hozzáadódik a fegyver közelharc sebzéséhez, amennyiben azt az elsődleges kézben forgatja, vagy a pozitív Erőmódosító fele, ha a másodlagos kézben forgatja. Két kézben forgatva a könnyű fegyver nem okoz nagyobb sebzést közelharcban; ilyenkor is csak az Erőbónusz egyszerese adódik hozzá a sebzéshez.

Egykezes: Egy egykezes fegyvert használhatsz elsődleges és másodlagos kézben is. A használó pozitív Erőmódosítója (amennyiben van) hozzáadódik a fegyver közelharc sebzéséhez, amennyiben azt az elsődleges kézben forgatja, vagy a pozitív Erőmódosító fele, ha a másodlagos kézben forgatja. Ha egy egykezes fegyvert két kézben forgatsz, Erőmódosítódnak másfélszerese adódik hozzá a sebzéshez.

Kétkezes: Egy kétkezes fegyver forgatásához mindkét kezre szükséged van. Ezen a fegyverek sebzéséhez a használó Erőmódosítójának másfélszerese adódik hozzá.

Fegyverméret: Minden fegyvernek van egy méretkategóriája. Ez azt mutatja, hogy milyen méretű teremtménynek készítették a fegyvert.

A fegyver méretkategóriája nem egyezik meg a tárgy méretével, hanem a fegyver forgatójának méretére utal. Általánosságban, egy könnyű fegyver két méretkategóriával kisebb, mint a forgatója, egy egykezes fegyver egy kategóriával kisebb, mint forgatója, és a kétkezes fegyver pedig a viselőjével megegyező méretkategóriájú.

Helytelen méretű fegyverek: Egy teremtmény nem tud optimálisan használni egy olyan fegyvert, amit nem az ő méretéhez készítettek. A használó méretkategóriája és a fegyverméret közötti minden egyes méretkategória különbség után a használó minden támadásdobásához –2 kumulatív büntetés jár. Ha a használó nem képzett a fegyver használatában, akkor még a –4 képzetlenség büntetést is el kell szenvednie. A fegyver használatához szükséges erő kifejtés mértéke (hogy a fegyver megnevezése könnyű, egykezes, vagy kétkezes ezen használó számára) a normális viselő mérete és az aktuális viselő méret közti minden méret kategória után egy lépéssel változik. Ha a fegyver megnevezése ezáltal kívül esik a könnyű, egykezes, kétkezes kategóriákon, a teremtmény képtelen a használatára.

Rögtönzött Fegyverek: Néha olyan tárgyakat is használnak harcban, amelyeket nem fegyvernek készítettek. Mivel ezen tárgyak nem fegyvernek készültek, minden teremtmény, aki harcban használni kívánja őket, támadódobásaihoz –4 képzetlen fegyverhasználat büntetést kap. A tárgy méretkategóriájának és megfelelő sebzésének meghatározásához a fegyverek táblázatán lévő fegyverekkel hasonlítsd össze, és keress egy célszerű egyezést. Egy rögtönzött fegyver kritikus találatja természetes 20 dobásnál dupla sebzést okoz. Egy rögtönzött hajító fegyver távolság növekménye 10 láb.

FEGYVEREK JELLEMZŐI

A *Fegyverek* táblázat oszlopainak jelentése (megnevezésük a fejlécben olvasható):

Ár: Ez az érték a fegyver ára aranypénzben (a) vagy ezüstpénzben (e). Az ár tartalmazza a fegyverhez tartozó különféle felszereléseket is. Az ár ugyanaz a fegyver Kicsi és Közepes verziójánál. A Nagy verzió a listaár duplájába kerül.

Sebzés: A Sebzés oszlop adja meg a fegyver által okozott sérülés mértékét sikeres találat esetén. A “Sebzés (Kis.)” feliratú oszlop a Kicsi méretű fegyverek, a “Sebzés (Köz.)” feliratú oszlop a Közepes méretű fegyverek sebzését mutatja. Ha két sebzés tartomány van megadva, akkor a fegyver duplafegyver. A második sebzés értéket használd a duplafegyver extra támadásakor. A *Pöttöm és nagy fegyverek sebzése* táblázatban megtalálhatod az adott méretű fegyverek sebzését a Közepes méretűekhez viszonyítva.

Táblázat: Pöttöm és nagy fegyverek sebzése

Közepes fegyver sebzése	Pöttöm fegyver sebzése	Nagy fegyver sebzése
1d2	—	1d3
1d3	1	1d4
1d4	1d2	1d6
1d6	1d3	1d8
1d8	1d4	2d6
1d10	1d6	2d8
1d12	1d8	3d6
2d4	1d4	2d6
2d6	1d8	3d6
2d8	1d10	3d8

2d10	2d6	4d8
------	-----	-----

Kritikus: Ez az oszlop taglalja a fegyver használatakor követendő szabályokat kritikus találatok esetén. Ha a karaktered kritikus találatot ér el, dob ki a sebzést kétszer, háromszor, vagy négyszer, ahogyan azt a kritikus szorzó mutatja (minden dobásnál minden alkalmazható módosítót használd), és végül add össze ezeket az eredményeket.

Kivétel: A fegyver normál sebzésén túli extra sebzés nem szorzódik kritikus találat esetén.

×2: A fegyver dupla sebzést okoz kritikus találat esetén.

×3: A fegyver tripla sebzést okoz kritikus találat esetén.

×3/×4: Ennek a duplafegyvernek az egyik feje tripla sebzést okoz kritikus találat esetén, míg a másik fej négyszeres sebzést okoz kritikus találatkor.

×4: A fegyver négyszeres sebzést okoz kritikus találat esetén.

19–20/×2: A fegyver természetes 19 vagy 20 dobásnál (a csak 20 helyett) kritikus találatot ér el, és dupla sebzést okoz. (A fegyver kritikus sávja 19-20)

18–20/×2: A fegyver természetes 18, 19 vagy 20 dobásnál (a csak 20 helyett) kritikus találatot ér el, és dupla sebzést okoz. (A fegyver kritikus sávja 18-20)

Távolság növekmény: Az ezen távon belüli célpont elleni támadásokra nincs semmilyen büntetés. Mindamellet, minden ezen felüli távon távolság növekményenként –2 kumulatív büntetés sújtja a támadó támadódobásait. Egy dobófegyver maximum távolsága a távolság növekményének ötszöröse. Lőfegyverekkel maximum a távolság növekményük tízszereséig lehet ellőni.

Tömeg: Ez az oszlop a Közepes méretű fegyverek súlyát mutatja. Kicsi fegyvereknél az értéket felezni, Nagy fegyvereknél az értéket duplázni kell.

Típus: A fegyverek a sebzésük típusa szerint is osztályozva vannak: zúzó-, szűrő- vagy vágófegyverek. Néhány szörnyeteg ellenálló vagy immúnis lehet bizonyos típusú fegyverek támadásaival szemben.

Néhány fegyver sebzése többféle lehet. Ha a fegyvernek kétféle sebzése van, akkor sebzése mindkét típusba tartozik, és nem fele az egyik típusba, és a másik fele a másikba. Ezért csak egy olyan szörny lehet immúnis az ilyen fegyver sebzésére, amely mindkét sebzésforma ellen védett.

Ha a szituáció megköveteli, akkor a fegyver okozhat egyszerre csak egyféle sérülést is. Tehát egy olyan helyzetben, amikor az egyik sebzéstípus valamiért kiemelkedő, a használó megválaszthatja, hogy milyen típusú sérülést okozzon a fegyverével.

Speciális: Néhány fegyver speciális tulajdonsággal rendelkezik. Részletekért olvasd el a fegyver leírását.

FEGYVEREK LEÍRÁSA

Táblázat: Fegyverek

Egyszerű Fegyverek	Ár	Sebzés (Kis)	Sebzés (Köz)	Kritikus	Távolság növekmény	Tömeg ¹	Típus ²
<i>Fegyvertelen támadások</i>							
Páncélkesztyű	2 a	1d2	1d3	×2	—	1 font	Zúzó
Pusztakezes támadás	—	1d23	1d33	×2	—	—	Zúzó
<i>Könnyű, közelharci fegyverek</i>							
Tőr	2 a	1d3	1d4	19–20/×2	10 láb	1 font	Szűrő vagy vágó
Ököltőr	2 a	1d3	1d4	×3	—	1 font	Szűrő
Szöges páncélkesztyű	5 a	1d3	1d4	×2	—	1 font	Szűrő
Buzogány, könnyű	5 a	1d4	1d6	×2	—	4 font	Zúzó
Sarló	6 a	1d4	1d6	×2	—	2 font	Vágó
<i>Egykezes, közelharci fegyverek</i>							
Bunkó	—	1d4	1d6	×2	10 láb	3 font	Zúzó
Buzogány, nehéz	12 a	1d6	1d8	×2	—	8 font	Zúzó
Csatacsillag	8 a	1d6	1d8	×2	—	6 font	Zúzó és szűrő
Rövid lándzsa	1 a	1d4	1d6	×2	20 láb	3 font	Szűrő

<i>Kétkézes, közelharc fegyverek</i>							
Hosszú lándzsa ⁴	5 a	1d6	1d8	×3	—	9 font	Szűrő
Vívóbot ⁵	—	1d4/1d4	1d6/1d6	×2	—	4 font	Zúzó
Dárda	2 a	1d6	1d8	×3	20 láb	6 font	Szűrő
<i>Távolsági fegyverek</i>							
Nyílpuska, nehéz	50 a	1d8	1d10	19–20/×2	120 láb	8 font	Szűrő
Vessző, nyílpuska (10)	1 a	—	—	—	—	1 font	—
Nyílpuska, könnyű	35 a	1d6	1d8	19–20/×2	80 láb	4 font	Szűrő
Vessző, nyílpuska (10)	1 a	—	—	—	—	1 font	—
Dobonyíl	5 e	1d3	1d4	×2	20 láb	1/2 font	Szűrő
Gerely	1 a	1d4	1d6	×	30 láb	2 font	Szűrő
Parittyá	—	1d3	1d4	×2	50 láb	0 font	Zúzó
Lövedék, parittyá (10)	1 e	—	—	—	—	5 font	—

Harci Fegyverek	Ár	Sebzés (Kis)	Sebzés (Köz)	Kritikus	Távolság növekmény	Tömeg ¹	Típus ²
<i>Könnnyű, közelharc fegyverek</i>							
Balta, dobó	8 a	1d4	1d6	×2	10 láb	2 font	Vágó
Kalapács, könnyű	1 a	1d3	1d4	×2	20 láb	2 font	Zúzó
Kézbalta	6 a	1d4	1d6	×3	—	3 font	Vágó
Kukri	8 a	1d3	1d4	18–20/×2	—	2 font	Vágó
Csákány, könnyű	4 a	1d3	1d4	×4	—	3 font	Szűrő
Bikacsök	1 a	1d4 ³	1d6 ³	×2	—	2 font	Zúzó
Pajzs, könnyű	speciális	1d2	1d3	×2	—	speciális	Zúzó
Tüskés páncél	speciális	1d4	1d6	×2	—	speciális	Szűrő
Tüskés pajzs, könnyű	speciális	1d3	1d4	×2	—	speciális	Szűrő
Kard, rövid	10 a	1d4	1d6	19–20/×2	—	2 font	Szűrő
<i>Egykezes, közelharc fegyverek</i>							
Csatabárd	10 a	1d6	1d8	×3	—	6 font	Vágó
Buzogány, láncos	8 a	1d6	1d8	×2	—	5 font	Zúzó
Kard, hosszú	15 a	1d6	1d8	19–20/×2	—	4 font	Vágó
Csákány, nehéz	8 a	1d4	1d6	×4	—	6 font	Szűrő
Vívótőr	20 a	1d4	1d6	18–20/×2	—	2 font	Szűrő
Handzsár	15 a	1d4	1d6	18–20/×2	—	4 font	Vágó
Pajzs, nehéz	speciális	1d3	1d4	×2	—	speciális	Zúzó
Tüskés pajzs, nehéz	speciális	1d4	1d6	×2	—	speciális	Szűrő
Háromágú szigony	15 a	1d6	1d8	×2	10 láb	4 font	Szűrő
Harci kalapács	12 a	1d6	1d8	×3	—	5 font	Zúzó
<i>Kétkézes, közelharc fegyverek</i>							
Szablya	75 a	1d6	2d4	18–20/×2	—	8 font	Vágó

Szeldelőnyárs ⁴	8 a	1d8	1d10	×3	—	10 font	Vágó
Kétkezes csatabárd	20 a	1d10	1d12	×3	—	12 font	Vágó
Kétkezes husáng	5 a	1d8	1d10	×2	—	8 font	Zúzó
Buzogány, nehéz láncos	15 a	1d8	1d10	19–20/×2	—	10 font	Zúzó
Pallos	50 a	1d10	2d6	19–20/×	—	8 font	Vágó
Zsigerelő ⁴	9 a	1d6	2d4	×3	—	12 font	Vágó
Alabárd ⁴	10 a	1d8	1d10	×3	—	12 font	Szűrő vagy vágó
Kopja ⁴	10 a	1d6	1d8	×3	—	10 font	Szűrő
Runka ⁴	10 a	1d6	2d4	×3	—	12 font	Szűrő
Kasza	18 a	1d6	2d4	×4	—	10 font	Szűrő vagy vágó
<i>Távolsági fegyverek</i>							
Hosszúj	75 a	1d6	1d8	×3	100 láb	3 font	Szűrő
Nyílveszők (20)	1 a	—	—	—	—	3 font	—
Hosszúj, visszacsapó	100 a	1d6	1d8	×3	110 láb	3 font	Szűrő
Nyílveszők (20)	1 a	—	—	—	—	3 font	—
Rövidj	30 a	1d4	1d6	×3	60 láb	2 font	Szűrő
Nyílveszők (20)	1 a	—	—	—	—	3 font	—
Rövidj, visszacsapó	75 a	1d4	1d6	×3	70 láb	2 font	Szűrő
Nyílveszők (20)	1 a	—	—	—	—	3 font	—

Egzotikus fegyverek	Ár	Sebzés (Kis)	Sebzés (Köz)	Kritikus	Távolság növekmény	Tömeg ¹	Típus ²
<i>Könnyű, közelharci fegyverek</i>							
Kama	2 a	1d4	1d6	×2	—	2 font	Vágó
Nunchaku	2 a	1d4	1d6	×2	—	2 font	Zúzó
Sai	1 a	1d3	1d4	×2	10 láb	1 font	Zúzó
Siangham	3 a	1d4	1d6	×2	—	1 font	Szűrő
<i>Egykezes, közelharci fegyverek</i>							
Kard, fattyú	35 a	1d8	1d10	19–20/×2	—	6 font	Vágó
Csatabárd, törpe	30 a	1d8	1d10	×3	—	8 font	Vágó
Ostor ⁴	1 a	1d23	1d33	×2	—	2 font	Vágó
<i>Kétkezes, közelharci fegyverek</i>							
Bárd, ork kétfejű ⁵	60 a	1d6/1d6	1d8/1d8	×3	—	15 font	Vágó
Lánc, tüskés ⁴	25 a	1d6	2d4	×2	—	10 font	Szűrő
Buzogány, láncos, dupla ⁵	90 a	1d6/1d6	1d8/1d8	×2	—	10 font	Zúzó
Kalapács, gnóm kampós ⁵	20 a	1d6/1d4	1d8/1d6	×3/×4	—	6 font	Zúzó és szűrő
Kard, két pengés ⁵	100 a	1d6/1d6	1d8/1d8	19–20/×2	—	10 font	Vágó
Urgrosh, törpe ⁵	50 a	1d6/1d4	1d8/1d6	×3	—	12 font	Vágó vagy szűrő
<i>Távolsági fegyverek</i>							
Bóla	5 a	1d33	1d43	×2	10 láb	2 font	Zúzó
Nyílpuska, kézi	100 a	1d3	1d4	19–20/×2	30 láb	2 font	Szűrő
Vessző (10)	1 a	—	—	—	—	1 font	—
Nyílpuska, nehéz ismétlő	400 a	1d8	1d10	19–20/×2	120 láb	12 font	Szűrő
Vessző (5)	1 a	—	—	—	—	1 font	—

Nyílpuska, könnyű ismétlő	250 a	1d6	1d8	19–20/×2	80 láb	6 font	Szűrő
Vessző (5)	1 a	—	—	—	—	1 font	—
Háló	20 a	—	—	—	10 láb	6 font	—
Suriken (5)	1 a	1	1d2	×2	10 láb	1/2 font	Szűrő

¹ A tömegérték Közepes fegyverekre vonatkozik. A Kicsi fegyverek fele ilyen tömegűek, a Nagy fegyverek tömege pedig ennek kétszerese.

² Ha két típus van megadva, “és” esetén a fegyver mindkettőt sebzí egyszerre, “vagy” esetén csak az egyiket (a játékos választja meg a támadás alkalmával)

³ A fegyver nem okoz halálos sérülést.

⁴ Hosszú fegyver.

⁵ Duplafegyver.

Azon a fegyvereknek, amelyeket a használó speciálisan használhat alább olvasható a leírásuk. A szórással rendelkező fegyverek leírása a *Speciális anyagok és tárgyak* alatt olvasható.

Nyílvesszők: Egy nyílvessző közelharc fegyverként úgy viselkedik, mint egy könnyű rögtönzött fegyver (-4 büntetés a támadó dobásokhoz), és a sebzése egy hasonló méretű törével egyezik meg (kritikus szorzó ×2). A nyílvesszők bőr tegezben tárolandók, amibe 20 darab fér el belőlük. Egy nyílvessző, amely eltalálja a célpontját, megsemmisül; az, amelyik célt téveszt, viszont csupán 50% eséllyel semmisül meg, vagy vész el.

Bárd, ork kétfejű: Az ork kétfejű bárd duplafegyvernek számít. Úgy harcolhatsz vele, mintha kétfegyveres harcot folytatnál, de ekkor számolnod kell azokkal a hátrányokkal, amelyek akkor sújtanak, ha egy könnyű és egy egykezes fegyverrel harcolsz.

Az a lény, aki egy kézben viseli az ork dupla baltát, nem használhatja duplafegyverként azt – minden körben csak az egyik felét használja.

Bóla: Ezzel a fegyverrel az ellenfeleden távolról is végrehajthatsz egy földrevitel támadást. Ha bólaival hajtasz végre földrevitel támadást, akkor eközben téged nem vihetnek földre el.

Számszerű vesszők: Egy vessző közelharc fegyverként úgy viselkedik, mint egy könnyű rögtönzött fegyver (-4 büntetés a támadó dobásokhoz), és a sebzése egy hasonló méretű törével egyezik meg (kritikus szorzó ×2). A vesszők fa dobozban tárolandók, amibe 10 darab fér el belőlük (vagy 5 darab az ismétlő nyílpuskáknál). Egy vessző, amely eltalálja a célpontját, megsemmisül; az, amelyik célt téveszt, viszont csupán 50% eséllyel semmisül meg, vagy vész el.

Parittyá, lövedékek: A parittyalövedékek bőrzacskóban tárolandóak, amelybe 10 darab fér el. Az a lövedék, amely eltalálja a célpontját megsemmisül, amelyik viszont célt téveszt, csupán 50% eséllyel semmisül meg, vagy vész el.

Lánc, tüskés: A tüskés lánc hosszú fegyver, így egy olyan ellenfelet is támadhatsz vele, aki 10 lábnyira van tőled. Ezen felül más hosszú fegyverekkel ellentétben, ezt a közvetlenül melletted levő ellenfelek ellen is használhatod.

A láncal földrevitel támadást is végre tudsz hajtani. Ha földrevísznek a saját földrevitel támadásod közben, akkor a láncot eldobva kivédheted a földrevitel támadást.

Tüskés láncot használva +2 bónuszt kapsz minden ellenfeled ellen irányuló lefegyverzés támadáshoz (beleértve azt is, amikor a sikertelen lefegyverzés után téged próbálnak lefegyverezni). Ha a tüskés lánc mérete legalább megegyezik a tiédde, használhatod a Fürgé fegyverforgatás képességet, hogy Erőmódosítód helyett az Ügyesség módosítód alkalmazhasd a fegyverrel való támadódobások során, még akkor is, ha számodra a tüskés lánc nem könnyű fegyver.

Nyílpuska, kézi: A kézi nyílpuskát egy kézzel is fel lehet ajzani. A kézi nyílpuska megtöltése mozgás cselekedet, ami megszakító támadást vált ki.

A kézi nyílpuskával büntetés nélkül lehetséges egy kézzel löni, de nem tölteni. Kézi nyílpuskával löhetsz mindkét keziddel egyszerre, de ekkor a kétfegyveres harc szabályai szerint a támadó dobásaidhoz negatív módosítók járulnak, mintha két könnyű fegyverrel harcolnál.

Nyílpuska, nehéz: A nehéz nyílpuska felajzása egy kis csörlővel történik. A nehéz nyílpuska megtöltése teljes kört igénylő mozgás jellegű cselekedet, amely megszakító támadást vált ki.

Alapesetben egy nehéz nyílpuska kezeléséhez mindkét kezidre szükséged van. Lehetséges egy kézzel is löni vele, de tölteni nem, ekkor viszont a támadódobáshoz -4 büntetés járul. Mindkét kézben nehéz nyílpuskát

tartva is lehetséges löni, de ekkor a kétfegyveres harc büntetései hozzájárulnak a támadódobáshoz, mintha két egykezes fegyvert használnál. Ez a büntetés összeadódik az egy kézzel való lövés büntetésével.

Nyílpuska, könnyű: Egy kar meghúzásával lehet egy könnyű nyílpuskát felajzani. A könnyű nyílpuska megtöltése mozgás cselekedet, amely megszakító támadást vált ki.

Normális esetben egy könnyű nyílpuska kezeléséhez mindkét kezre szükség van. Lehetséges egy kézzel is löni vele, de tölteni nem, ekkor viszont a támadódobáshoz –2 büntetés járul. Mindkét kézben könnyű nyílpuskát tartva is lehetséges löni, de ekkor a kétfegyveres harc büntetései hozzájárulnak a támadó dobáshoz, mintha két könnyű fegyvert használnál. Ez a büntetés összeadódik az egy kézzel való lövés büntetésével.

Számszerij, ismétlő: Az ismétlő számszerij (legyen bár könnyű avagy nehéz) tára 5 nyílpuska vesszőt tartalmaz. Amíg a tárban vannak vesszők, az újratöltő kar megrántásával (szabad cselekedet) újratöltheted a fegyvert. Egy új 5 vesszős tárat a helyére illeszteni egész kört igénylő cselekedet, és megszakító támadást vált ki.

Ugyanolyan hátrányokkal tüzelhetsz az ismétlő számszerijjal egy kézzel, vagy mindkét kézből, mint az az ugyanolyan méretű nyílpuskáknál leírtaknál szerepel. Mindenesetre a fegyvert két kézzel kell kezelni, hogy az újratöltő kart kezelni tudd, és a tárcseréhez is mindkét kezre szükséged van.

Tőr: A kézügyesség képzettségre +2 bónuszt kapsz, ha tört próbálsz elrejteni a testeden (lásd Kézügyesség képzettség).

Buzogány, láncos dupla: A láncos dupla buzogány egy duplafegyver. Úgy harcolhatsz vele, mintha kétfegyveres harcot folytatnál, de ekkor számolnod kell azokkal a hátrányokkal, amelyek akkor sújtanak, ha egy könnyű és egy egykezes fegyverrel harcolsz. Az a lény, aki egy kézben forgatja a láncos dupla buzogányt, nem használhatja duplafegyverként azt – minden körben csak az egyik felét használja.

Amikor a láncos dupla buzogányt használod +2 bónuszt kapsz az ellenfeled lefegyverzésére (beleértve azt is, amikor a sikertelen lefegyverzés után téged próbálnak lefegyverezni). Használhatod ezt a fegyvert földrevitel támadások kivitelezésére is. Ha a földrevitel támadásod közben valaki téged visz földre, eldobhatod a buzogányt, hogy kivédd az elesést.

Láncos buzogány, vagy nehéz láncos buzogány: Láncos buzogányt használva +2 bónuszt kapsz az ellenfél lefegyverzésére (beleértve azt is, amikor a sikertelen lefegyverzés után téged próbálnak lefegyverezni).

Használhatod ezt a fegyvert földrevitel támadások kivitelezésére is. Ha a földrevitel támadásod közben valaki téged visz földre, eldobhatod a buzogányt, hogy kivédd az elesést.

Páncélkesztyű: Ezzel a fémkesztyűvel halálos sebzést okozhatsz a fegyvertelen támadásnál megszokott nem-halálos sérülés helyett. Ettől eltekintve a páncélkesztyűs támadás fegyvertelen támadásnak minősül. A megadott ár és súly egy darab páncélkesztyűre vonatkozik. A közepes és nehéz vérték (kivéve a mellvértet) tartalmaznak páncélkesztyűt.

Páncélkesztyű, szöges: Az ellenfél nem fegyverezhet le, ha szöges páncélkesztyűben harcolsz. A megadott ár és súly egy darab páncélkesztyűre vonatkozik. A szöges páncélkesztyűvel való támadás fegyveres támadásnak minősül.

Szeldelőnyárs (Glaive): A szeldelőnyárs hosszú fegyver. Támadhatsz vele egy 10 lábra álló ellenfelet, de nem használhatod közvetlenül melletted álló ellenféllel szemben.

Zsigerelő (Guisarme): A zsigerelő hosszú fegyver. Támadhatsz vele egy 10 lábra álló ellenfelet, de nem használhatod közvetlenül melletted álló ellenféllel szemben.

Használhatod ezt a fegyvert földrevitel támadások kivitelezésére is. Ha a földrevitel támadásod közben valaki téged visz földre, eldobhatod a zsigerelőt, hogy kivédd az elesést.

Alabárd (Halberd): Ha az alabárdot készenlétben tartod a rohamozó ellenféllel szemben, dupla sérülést okozol sikeres találat esetén a rohamozó ellenfélen.

Használhatod ezt a fegyvert földrevitel támadások kivitelezésére is. Ha a földrevitel támadásod közben valaki téged visz földre, eldobhatod az alabárdot, hogy kivédd az elesést.

Kalapács, gnóm kampós: A gnóm kampós kalapács duplafegyver. Úgy harcolhatsz vele, mintha kétfegyveres harcot folytatnál, beleértve minden büntetést, ami egy egykezes és egy könnyű fegyver egyidejű forgatásakor sújt. A kalapács tompa feje zúzófegyver, ami 1d6 sebzést okoz (kritikus ×3). A kampó szúrófegyver, ami 1d4 sebzést okoz (kritikus ×4). Használhatod bármelyik fejét elsődleges kézben lévő fegyverként, a másik a másodlagos kézben lévő fegyverként fog működni. Az a lény, aki egy kézben viseli a gnóm kampós kalapácsot, nem használhatja duplafegyverként azt – minden körben csak az egyik felét használja.

Használhatod ezt a fegyvert földrevitel támadások kivitelezésére is. Ha a földrevitel támadásod közben valaki téged visz földre, eldobhatod a gnóm kampós kalapácsot, hogy kivédd az elesést.

Gnómoknak a gnóm kampós kalapács harci fegyvernek számít.

Gerely: Mivel ezt a fegyvert nem közelharcra tervezték, mindenki, aki közelharc támadást akar végrehajtani a gerellyel –4 képzetlen fegyverforgatás büntetést kap a vele való közelharc támadásához.

Kama: A kama egy speciális szerzetes fegyver. Ezért a kamát forgató szerzetesek speciálisan használják azt. Használhatod ezt a fegyvert földrevitel támadások kivitelezésére is. Ha a földrevitel támadásod közben valaki téged visz földre, eldobhatod a kamát, hogy kivédd az elesést.

Lándzsa: A lándzsa dupla sebést okoz, ha rohamozó háts hátáról támadsz vele. A lándzsa hosszú fegyver, így egy 10 láb távolságban álló ellenfelet is támadhatsz vele, de a közvetlen közeledben állók ellen nem használhatod.

Lovasként egy kézben is használhatod.

Hosszúj: Tekintet nélkül az íj méretére, a használatához legalább két kézre van szükséged. A hosszúj túl nagy ahhoz, hogy hátsról lehessen használni. Ha az Erőmódosítód negatív érték, számold hozzá a sebzéshez. Ha Erőmódosítód pozitív érték, csak akkor számolhatod hozzá a sebzés értékéhez, ha visszacsapó hosszújdat használsz (lásd alább), de a normál hosszújjakhoz nem jár ez a bónusz.

Hosszúj, visszacsapó: Tekintet nélkül az íj méretére, a használatához legalább két kézre van szükséged. Hátsról is lehetséges használni a visszacsapó hosszújdat. Minden visszacsapó hosszúj egy bizonyos erő minőséghez készül (hogy képzetten használd, szükséged van egy minimális Erőmódosítóra). Ha az Erőmódosítód kevesebb, mint az visszacsapó hosszúj erő minősége, nem tudod hatékonyan használni, így –2 büntetést kapsz a támadásaidhoz ezzel az íjjal. Az alap visszacsapó hosszúj képzett használatához 0 vagy nagyobb Erőmódosító szükséges. Egy visszacsapó hosszújdat készíthetnek magasabb erő minőséggel is, hogy kihasználhassa a használója az átlagon felüli Erőértékét; ezen jellemző teszi lehetővé, hogy az Erőmódosítót a használó hozzáadhassa az nyíl sebzéséhez, de maximum az íj készítésekor meghatározott bónusz értékéig. Minden Erőbónusz, amelyet az íj hasznosít a sebzés kiszámolásakor, az íj árát 100 arannyal növeli.

Harci fegyver forgatása és a hasonló képességek szempontjából a visszacsapó hosszúj normál hosszújként működik.

Hosszú lándzsa: A hosszú lándzsa hosszú fegyver. Támadhatsz vele egy 10 lábra álló ellenfelet, de nem használhatod közvetlenül melletted álló ellenféllel szemben. Ha a hosszú lándzsát készenlétben tartod egy rohamozó ellenféllel szemben, akkor sikeres találat esetén dupla sérülést okozol a rohamozó ellenféllel szemben.

Háló: A hálót az ellenfél begabalyítására használják. Amikor eldobod a hálót, távolsági érintéstámadást kell tenned a célpont ellen. A háló maximális hatótávja 10 láb. Találat esetén az ellenfél belegabalyodik a hálóba. Egy hálóba akadt lényt –2 támadás büntetés, és –4 Ügyesség csökkenés sújtja, továbbá csak fele sebességgel képes mozogni, és nem tud rohamozni vagy futni. Ha az ellenfél Erő ellenpróbája ellenére sikerül megtartanod a háló fékezőkötélét, a begabalyodott ellenfél csak a kötél engedte területen mozoghat. Ha a befogott lény varázsolni próbál, akkor Összpontosítás próbát kell tennie 15 NF ellen, különben nem képes használni a varázslatát. Egy befogott lény egy 20 NF elleni sikeres Szabadulóművészet próbával kiszabadulhat (egész körös cselekedet). A hálónak 5 életerő pontja van, és egy NF 25 elleni sikeres Erő próbával szét lehet szakítani (szintén egész körös cselekedet).

A háló csak olyan lények ellen használható, akik hozzád képest legfeljebb egy méretkategóriával térnek el.

A hálót össze kell hajtogatni, hogy megfelelően lehessen dobni. Amikor egy harcban először dobod el a hálót, normál távolsági érintéses támadást kell dobnod. Miután a háló kibomlott –4 büntetés járul a támadásodhoz vele. Egy képzett használónak 2 körébe telik összehajtogatni a hálót, és kétszer annyiba egy képzetlennek.

Nunchaku: A nunchaku egy speciális szerzetes fegyver. Ezért a nunchakut forgató szerzetesek speciálisan használják azt. Nunchakut használva +2 bónuszt kapsz az ellenfél lefegyverzésére (beleértve azt is, amikor a sikertelen lefegyverzés után téged próbálnak lefegyverezni)

Vívóbot: A vívóbot duplafegyver. Úgy harcolhatsz vele, mintha kétfegyveres harcot folytatnál, beleértve minden büntetést, ami egy egykezes és egy könnyű fegyver egyidejű forgatásakor sújt. Az a lény, aki egy kézben forgatja a vívóbotot, nem használhatja duplafegyverként azt – minden körben csak az egyik felét használja.

A vívóbot egy speciális szerzetes fegyver. Ezért a botot forgató szerzetesek speciálisan használják azt.

Runka (Ranseur): A runka hosszú fegyver. Támadhatsz vele egy 10 lábra álló ellenfelet, de nem használhatod közvetlenül melletted álló ellenféllel szemben.

Runkát használva +2 bónuszt kapsz az ellenfél lefegyverzésére (beleértve azt is, amikor a sikertelen lefegyverzés után téged próbálnak lefegyverezni)

Vívótőr: Egy számodra megfelelő méretű vívótört használva alkalmazhatod a Fűrge fegyverforgatás képességet, hogy Erőmódosítód helyett az Ügyességmódosítód számítson bele az támadásmódosítódba, még ha a vívótőr számodra nem is könnyű fegyver. A vívótört nem foghatsz két kézre, hogy az Erőmódosítód

másfélszeresét tudd a sebzéshez hozzáadni.

Sai: Sai-t használva +2 bónuszt kapsz az ellenfél lefegyverzésére (beleértve azt is, amikor a sikertelen lefegyverzés után téged próbálnak lefegyverezni).

A sai egy speciális szerzetes fegyver. Ezért a sai-t használó szerzetesek speciálisan használják azt.

Kasza: Használhatod ezt a fegyvert földrevitel támadások kivitelezésére is. Ha a földrevitel támadásod közben valaki téged visz földre, eldobhatod a kaszát, hogy kivédd az elesést.

Pajzs, nehéz vagy könnyű: Ahelyett, hogy védenél vele, üthetsz is a pajzsoddal. A részletekért lásd a Páncélatok leírását.

Rövidíj: Tekintet nélkül az íj méretére, legalább két kézre van szükséged a használatához. A rövidíjat hátsról is lehetséges használni. Ha az Erőmódosítód negatív érték, számold hozzá a sebzéshez. Ha Erőmódosítód pozitív érték, akkor azt csak akkor számolhatod hozzá a sebzésértékéhez, ha visszacsapó rövidíjat használ (lásd alább), de a normál rövidíjakhoz nem jár ez a bónusz.

Rövidíj, visszacsapó: Tekintet nélkül az íj méretére, legalább két kézre van szükséged a használatához. Hátsról is lehetséges használni az visszacsapó rövidíjat. Minden visszacsapó rövidíj egy bizonyos erő minőséghez készül (hogy képzetten használd szükséged van egy minimális Erőmódosítóra). Ha az Erőmódosítód kevesebb, mint az visszacsapó rövidíj erő minősége, nem tudod effektíven használni, így -2 büntetést kapsz a támadásaidhoz ezzel az íjjal. Az alapvető visszacsapó rövidíj képzett használatához 0 vagy nagyobb Erőmódosító szükséges. Egy visszacsapó rövidíjat készíthetnek magasabb erő minőséggel is, hogy kihasználhassa a használója az átlagon felüli Erőértékét; ezen jellemző teszi lehetővé, hogy az Erőmódosítót a használó hozzáadhassa az nyíl sebzéséhez, de legfeljebb íj készítésekor meghatározott bónusz értékéig. Minden Erőbónusz, amelyet az íj hasznosít a sebzés kiszámolásakor, az árát 75 arannyal növeli.

A harci fegyver forgatása és a hasonló képességek szempontjából a visszacsapó rövidíj normál rövidíjként működik.

Rövid lándzsa: Egy rövid lándzsa elég kicsi, hogy egy kézben is lehessen használni. Dobni is lehetséges.

Suriken: A shuriken egy speciális szerzetes fegyver. Ezért a surikent használó szerzetesek speciálisan használják azt. Egy surikent nem lehet közelharci fegyverként használni.

Noha dobófegyverek, a surikenek lövedéknek számítanak előkészítés szempontjából, valamint speciális célú mestermunka elkészítésénél (lásd Mestermunka Fegyverek), és abból a szempontból, hogy mi történik velük eldobásuk után.

Siangham: A siangham egy speciális szerzetes fegyver. Ezért a szerzetesek speciálisan használják azt.

Sarló: Használhatod ezt a fegyvert földrevitel támadások kivitelezésére is. Ha a földrevitel támadásod közben valaki téged visz földre, eldobhatod a sarlót, hogy kivédd az elesést.

Parittyá: A parittyá sebzéséhez beleszámít az Erőmódosítód, mint a dobófegyverekébe. Egy kézzel tudsz löni vele, de a töltéshez két kéz kell. A parittyá megtöltése mozgás cselekedet, ami megszakító támadást vált ki.

A parittyából kilöhetsz egyszerű köveket is, de a kövek nem olyan tömörek és kerekék, mint a lövedékek. Ezért az ilyen támadások egy kategóriával kisebbet sebeznek, mint amilyen méretű lényhez készítették a fegyvert, ezen felül -1 büntetés járul a támadódobásaidhoz.

Dárda: A dárda dobható. Ha a dárdát készenlétben tartod egy rohamozó ellenféllel szemben, akkor sikeres találat esetén dupla sérülést okozol rajta.

Szöges páncél: Egy szögekkel kivert páncél birkózás vagy hasonló támadások során sebzést okozhat. A részletekért lásd a Páncélatok leírását.

Szöges pajzs, nehéz vagy könnyű: Ahelyett, hogy védenél vele, üthetsz is a szögekkel kivert pajzsoddal. A részletekért lásd a Páncélatok leírását.

Pusztakezes ütés: Egy Közepes méretű karakter pusztakezes támadásával 1d3 pont nem-halálos sebzést képes okozni. Egy Kis karakter csak 1d2 nem-halálos sebzést okoz. Egy szerzetes vagy egy olyan karakter, aki rendelkezik a Képzett pusztakezes harcos képességgel képes kábító vagy normál sebzést is okozni, választása szerint. A pusztakezes ütés sebzéséhez a bónuszokat hasonlóképpen kell kezelni, mint egy fegyver sebzésének kidobásakor.

A fegyvertelen csapás mindenkor könnyű fegyver használatként értelmezendő. Ezért használhatod a Fürge fegyverforgatás képességet, hogy Erőmódosítód helyett az Ügyesség módosítót alkalmazd a fegyvertelen csapások támadódobásainál.

Kard, fattyú: Egy fattyúkard túl nagy, hogy speciális képzés nélkül egy kézben forgatni lehessen, ezért ez egzotikus fegyver. A fattyúkardot két kézben fogva bárki használhatja, mint harci fegyvert.

Kard, két-pengés: A két-pengés kard duplafegyver. Úgy harcolhatsz vele, mintha kétfegyveres harcot folytatnál, beleértve minden büntetést, ami egy egykezes és egy könnyű fegyver egyidejű forgatásakor sújt. Az

a lény, aki egy kézben forgatja a két-pengés kardot, nem használhatja duplafegyverként azt – minden körben csak az egyik felét használja.

Háromágú szigony: Ez a fegyver dobható. Ha a háromágú szigonyt készenlétben tartod egy rohamozó ellenféllel szemben, akkor sikeres találat esetén dupla sérülést okozol rajta.

Urgosh, törpe: A törpe Urgosh duplafegyver. Úgy harcolhatsz vele, mintha kétfegyveres harcot folytatnál, de ekkor számolnod kell azokkal a hátrányokkal, amelyek akkor sújtanak, ha egy könnyű és egy egykezes fegyverrel harcolsz. Az urgosh balta feje vágófegyver, ami 1d8 sebzést okoz. A lándzsafej szűrőfegyver, ami 1d6 sebzést okoz. Használhatod bármelyik fejét elsődleges kézben lévő fegyverként, a másik a másodlagos kézben lévő fegyverként fog működni. Az a lény, aki egy kézben forgatja a törpe Urgosht, nem használhatja duplafegyverként azt – minden körben csak az egyik felét használja.

Ha a törpe Urgosht készenlétben tartod egy rohamozó ellenféllel szemben, akkor sikeres találat esetén dupla sérülést okozol rajta.

Törpéknek a törpe Urgosh harci fegyvernek számít.

Csatabárd, törpe: Egy törpe csatabárd túl nagy, hogy speciális képzés nélkül egy kézben forgatni lehessen, ezért ez egzotikus fegyver. A törpe csatabárdot két kézben fogva egy Közepes karakter harci fegyverként használhatja, vagy egy Nagy lény egy kézben tudja használni.

Törpéknek a törpe csatabárd harci fegyvernek számít, amikor egy kézben használják.

Ostor: Az ostor nem-halálos sebzést okoz. Nem okoz sérülést olyan lényen, akin egy legalább +1-es vértmódosítójú páncél van, vagy a természetes vért módosítója +3 vagy magasabb. Bár közelharc fegyver, az ostorral 15 láb távolságra is lehet támadni büntetés nélkül. Továbbá a többi hosszú fegyvertől eltérően az ostor forgatója a fegyver hatótávján belül minden ellenfélre támadhat, még a közvetlen közelében állókra is.

Az ostor használata megszakító támadást vált ki, mintha csak távolsági fegyver volna.

Használhatod ezt a fegyvert földrevitel támadások kivitelezésére is. Ha a földrevitel támadásod közben valaki téged visz földre, eldobhatod az ostort, hogy kivédd az elesést.

Ostort használva +2 bónuszt kapsz az ellenfél lefegyverzésére (beleértve azt is, amikor a sikertelen lefegyverzés után téged próbálnak lefegyverezni).

Az ostort használva alkalmazhatod a FÜRGE fegyverforgatás képességet, hogy Erőmódosítód helyett az Ügyesség módosítód számítson bele a támadásmódosítódba, még akkor is, ha az ostor számodra nem is könnyű fegyver.

MESTERMUNKA FEGYVEREK

Egy mestermunka fegyver egy normál fegyver mesterien elkészített változata. Használatakor +1 hatáserősítő bónusz járul a vele való támadások dobásaihoz.

Nem tudsz mestermunka minőségűvé tenni egy már korábban elkészített fegyvert, azt eleve mestermunkaként kell elkészíteni (lásd a Mesterség szakértelmet). A mestermunka minősége 300 arannyal növeli annak értékét (vagy 6 arannyal egy darab lövedék árát). Egy mestermunka duplafegyver kétszer olyan drágán készül el, mint egy normál fegyver (+600 arany).

A mestermunka lövedékek is sérülnek becsapódáskor (gyakorlatilag hasznavehetetlenné válnak). A lövedékek hatáserősítő bónusza nem adódik hozzá a fegyver hatáserősítő bónuszához, amiből kilótték.

Minden mágikus fegyver automatikusan mestermunkának számít. A mestermunka minőségéből származó hatáserősítő bónusz nem adódik hozzá a fegyver mágiája által biztosított hatáserősítő bónuszhoz.

Bár néhány vért és pajzs használható fegyverként is, ezen tárgyak mestermunka minőségű változatainak hatáserősítő bónusza nem számít bele a támadás dobásokba. Ehelyett a mestermunka vérteknek és pajzsoknak kisebb a vértbüntetésük.

PÁNCÉLZAT

VÉRTEK MINŐSÉGE

Hogy egy nehezebb vértet könnyebben viseljen, a karakter megtanulhat egy Vértviselet képességet, bár néhány kaszt automatikusan képzett azon vérték használatában, amelyek a legjobbak neki.

A vérték és a pajzsok bizonyos harci helyzetekben sebzést okozhatnak.

A *Vérték és pajzsok* táblázat oszlopainak jelentése (megnevezésük a fejlécben olvasható):

Ár: A vérték ára Kis vagy Közepes humanoid lények számára. Lásd a *Vértézetek furcsa teremtményeknek* bekezdést alább, a más formájú lények vértjeinek árához.

Vért/Pajzs bónusz: Minden vértnek vértbónusza, minden pajzsok pedig pajzsbónusza van, amely a VÉ-t

módosítja. A vérték vértbónusza nem adódik hozzá egyéb tárgyak vagy hatások által adott vértmódosítókhoz, ugyanígy a pajzsok pajzsbónusza sem adódik össze az egyéb hatások által adott pajzsmódosítókkal.

Maximum ügyesség bónusz: Ez a szám azt a maximális Ügyesség-bónuszt mutatja, amely még beleszámíthat a VÉ-be e vértet viselve. A nehezebb vérték korlátozzák a mozgékonyt, lecsökkentve a használó ütések elől félreugrási képességét. Ez a korlátozás nem hat más Ügyesség alapú képességre.

Ha a karakter Ügyesség módosítója 0-ra esik is a vért viselésének következtében, ez a szituáció nem jelenti azt, hogy elvesztené Ügyesség módosítóját a VÉ-hez.

A karaktered megterheltsége (az általa cipelt súly mennyisége) szintén befolyásolja a maximális Ügyesség bónuszt, amely hozzájöhét a VÉ-hez.

Pajzsok: A pajzsok használata nem korlátozza a karakter maximális Ügyesség módosítóját

Vérbüntetés: Minden vért, ami nehezebb a bőrpáncélnál, korlátozza a karakter azon képességét, hogy bizonyos képzettségeit hatékonyan használhassa. A vérbüntetés az a büntetés, amelyet bizonyos páncélok viselésekor a következő szakértelmek próbáinál kell figyelembe venni: Akrobatika, Csendes Mozgás, Egyensúly, Kézügyesség, Mászás, Rejtőzés, Szabadulóművészet és Ugrás. Úszáspróbánál a normál vérbüntetést duplázni kell. Ezen felül a karakter megterheltsége (az általa cipelt súly mennyisége) is beleszámít a vérbüntetésbe.

Pajzsok: Ha a karakter vértet és pajzsot is visel, mindkét vérbüntetés számít.

Vért viselése képzetlenül: Azt a karaktert, aki képzetlenül visel vértet és/vagy használ pajzsot, a következő büntetések sújtják: a vérbüntetés beleszámít a támadó dobásaiba, és minden Erő és Ügyesség alapú képzettségpróbájába.

A képzetlen vértviselés büntetésébe mind a vértből, mind a pajzsból származó vérbüntetés beleszámít.

Alvás vértzetben: Az a karakter, aki közepes vagy nehéz vértzetben alszik, automatikusan kifáradtnak számít másnap. Erő és Ügyesség tulajdonságaihoz –2 büntetés járul, és képtelen rohamozni, vagy futni. A könnyű vértben való alvás nem okoz fáradtságot.

Varázsrontási esély: A vérték zavarják a szomatikus komponensű varázslói varázslatok varázslásához szükséges mozdulatokat. A varázslói mágiát használóknak vértet viselve szembe kell nézniük a varázslatrontás lehetőségének. A bárdok viselhetnek könnyű vértet anélkül, hogy bárd varázslataikat elrontanák.

Varázslói varázslatok használata vértben: Annak a karakternek, aki varázslói varázslatokot kíván használni vértzetbe öltözve, rendszerint varázsrontási esély próbát kell tennie. A *Vérték és pajzsok* táblázat *Varázsrontási esély* oszlopában szereplő százalék annak a valószínűsége, hogy varázslat félresikerül, és nem jön létre. Azokat a varázslatokat, amelyeknek nincs gesztikulációs komponense varázsrontási esély nélkül lehet elvárásolni.

Pajzsok: Ha egy karakter vértet és pajzsot is visel, add össze a varázsrontási esélyt, és ez használja a varázslói varázslat varázsrontási esélyeként.

Sebesség: Közepes és nehéz vértzetek lelassítják a viselőjüket. A *Vérték és pajzsok* táblázatban mutatja a karakter maximális sebességét a vért viselése közben. Emberek, elfek, fél-elfek és fél-orkok megterheletlen sebessége 30 láb. Ők az első oszlopot használják. Törpék, gnómok és félszerzetek megterheletlen sebessége 20 láb. Ők a második oszlopot használják. Ne feledd mindazonáltal, hogy a törpék sebessége közepes, vagy nehéz vértet viselve, illetve közepes vagy nehéz terhet cipelve is 20 láb marad.

Pajzsok: A pajzsok nem befolyásolják a karakter sebességét.

Tömeg: Ez az oszlop egy Közepes viselő számára készített, adott típusú vértzet tömegét adja meg. A Kis méretű karakterre való vérték fele ilyen tömegűek, a Nagy méretű karakterekre méretezett vérték tömege ennek a kétszerese.

Táblázat: Vérték és pajzsok

Vértzet	Ár	Vért/Pajzs Bónusz	Max. ügy bónusz	Vérbüntetés	Varázsrontási esély	Sebesség (30 láb)	Sebesség (20 láb)	Tömeg ¹
Könnyű vérték								
Nemezvért	5 a	+1	+8	0	5%	30 láb	20 láb	10 font
Bőrvért	10 a	+2	+6	0	10%	30 láb	20 láb	15 font
Kivert bőrvért	25 a	+3	+5	-1	15%	30 láb	20 láb	20 font
Láncing	100 a	+4	+4	-2	20%	30 láb	20 láb	25 font
Közepes vérték								
Irhavért	15 a	+3	+4	-3	20%	20 láb	15 láb	25 font
Pikkelyvért	50 a	+4	+3	-4	25%	20 láb	15 láb	30 font
Teljes láncing	150 a	+5	+2	-5	30%	20 láb	15 láb	40 font

Mellvért	200 a	+5	+3	-4	25%	20 láb	15 láb	30 font
Nehéz vérték								
Abronsvért	200 a	+6	+0	-7	40%	20 láb ²	15 láb ²	45 font
Szalagvért	250 a	+6	+1	-6	35%	20 láb ²	15 láb ²	35 font
Fél lemezzvért	600 a	+7	+0	-7	40%	20 láb ²	15 láb ²	50 font
Teljes lemezzvért	1,500 a	+8	+1	-6	35%	20 láb ²	15 láb ²	50 font
Pajzsok								
Alkarvédő	15 a	+1	—	-1	5%	—	—	5 font
Pajzs, könnyű fa	3 a	+1	—	-1	5%	—	—	5 font
Pajzs, könnyű acél	9 a	+1	—	-1	5%	—	—	6 font
Pajzs, nehéz fa	7 a	+2	—	-2	15%	—	—	10 font
Pajzs, nehéz acél	20 a	+2	—	-2	15%	—	—	15 font
Pajzs, egészalakos	30 a	+4 ³	+2	-10	50%	—	—	45 font
Egyebek								
Vérttűskék	+50 a	—	—	—	—	—	—	+10 font
Páncélkesztyű, zárható	8 a	—	—	Speciális	4	—	—	+5 font
Pajzs tűskék	+10 a	—	—	—	—	—	—	+5 font

¹ A vérték tömege egy Közepes méretű viselő szempontjából. A Kis méretű karakterre való vérték fele ilyen tömegűek, a Nagy méretű karakterekre való vérték tömege ennek kétszerese.

² Amikor nehéz vértben futsz, a sebesség nem négyszeres, hanem csak háromszoros.

³ Az egészalakos pajzs fedezéket nyújt. Lásd a leírását.

⁴ A kezeid nem szabadok a varázsláshoz.

VÉRTEK LEÍRÁSA

A *Vérték és pajzsok* táblázatban felsorolt vérték specialitásai vagy felszereléseit itt kerülnék leírásra.

Vérttűskék: Felszerelheted vértedet tűskékkel, hogy extra szűrő sebzésre tegyél szert (lásd Fegyverek táblázatot) egy sikeres birkózás támadás során. A tűskék harci fegyvernek számítanak. Ha nem vagy képzett a harci fegyverek forgatásában, akkor birkózástámadásaidhoz -4 büntetést kapsz, ha használod őket. Normál közelharc támadásként (vagy másodlagos fegyverként) is támadhatsz a tűskékkel, ez esetben könnyű fegyvernek számítanak. (Nem támadhatsz viszont a tűskékkel, ha már tettél egy támadást a másodlagos kézben lévő fegyverrel, és fordítva.)

A vért hatás erősítő bónusza nem növeli a tűskék hatásfokát, de külön mágikus fegyverré lehet tenni egy mágikus vért tűskéit.

Szalagvért: A vértékhez páncélkesztyű is tartozik.

Mellvért: A vértékhez sisak és páncélsizma is tartozik.

Alkarvédő: Ezt a kis fém-pajzsot a felkarra lehet szíjazni. Íjat vagy számszeríjat hátrány nélkül használhatsz ezzel együtt. Használhatod a kardforgató karodon is (ha mindkét kezeden fegyvert forgatsz, vagy egy kétkézű fegyverrel harcolsz), de -1 büntetést kapsz ilyen esetben a támadás dobásaidhoz. Ez a büntetés hozzáadódik a balkézben fogott fegyver támadás büntetéseidhez, vagy a két fegyver forgatásából származó büntetésekhez. Bármely esetben, ha fegyvert fogsz a másodlagos kezeden, nem kaphatod meg az alkarvédő VÉ módosítóját a kör hátralévő részében.

Az alkarvédővel nem lehet ütni.

Láncing: A vértékhez acél fejjvédő is tartozik.

Teljes láncing: A vértékhez páncélsizma is tartozik.

Teljes lemezzvért: A vértékhez páncélkesztyű, kemény bőrcsizma, rostélyos sisak, és egy vastag rétegű párnázat is tartozik, amelyet a vért alá kell felöltetni. A teljes lemezzvért minden darabját egyénileg illeszti a tulajdonosára egy páncélkovács mester, noha a zsákmányolt vértet rá lehet igazítani az új tulajdonosára 200-800 (2d4 × 100) aranyért.

Páncélkesztyű, zárható: Ez a páncélozott kesztyű kis láncokat és kapszokat tartalmaz, amik rögzítik a viselő

fegyverét a kesztyűhöz, így azt nem egy könnyen ejti el. Ez +1 bónuszt biztosít minden lefegyverzés elleni támadás ellen. A fegyvert a zárható kesztyűből eltávolítani, vagy rögzíteni azt a kesztyűbe teljes kört igénylő cselekedet, amely megszakító támadást vált ki. A feltüntetett ár egy darab zárható páncélkesztyűre vonatkozik. A súly érték csak akkor számít, ha mellvértet, vagy könnyű vértet viselsz, vagy ha nem viselsz vértet. Egyébként a zárható kesztyű a vértezethez egyébként adott egyik kesztyűt helyettesíti.

Amíg a kesztyű zárva van, nem használható a kezed varázslásra, vagy szakértelmek használatára. (Képes lehetsz varázsolni mozdulat-komponensű varázslatokat, ha a másik kezed még szabad.)

Mint egy normál páncélkesztyű, a zárható páncélkesztyű is normál sebzést okoz fegyvertelen harcban, a szokásos nem-halálos sebzés helyett.

Fél lemezevért: A vértetkezhez páncélkesztyű is tartozik.

Pikkelyvért: A vértetkezhez páncélkesztyű is tartozik.

Pajzs, nehéz, fa vagy fém: A pajzsot a kezedre kell szíjaznod, és erősen meg kell fognod a kezeddal. A nehéz pajzsok olyan súlyosak, hogy a pajzsot tartó kezeddal a pajzs tartásán túl nem csinálhatsz semmi mást.

Fa vagy fém: Fa és fém pajzsok között nincs különbség védelmi funkciójukat tekintve, de a speciális támadásokkal szemben máshogy viselkednek.

Támadás pajzssal: Pajzsoddal rátámadhatsz ellenfeledre, mintha az a másodlagos kézben fogott fegyvered lenne. Lásd a *Fegyverek* táblázatot a pajzsok sebzését illetően. Ha így használod, a nehéz pajzs harci ütőfegyvernek számít. A támadás dobások büntetése szempontjából a nehéz pajzs egykezes fegyvernek minősül. Ha fegyverként használod a pajzsodat, elveszíted a VÉ bónuszát a következő cselekedetedig (többnyire ez a következő kört jelenti). A hatás erősítő bónusz nem fokozza a pajzs támadási határfokát, de a mestermunka pajzsokat mágikussá lehet tenni.

Pajzs, könnyű, fa vagy fém: A pajzsot a kezedre kell szíjaznod, és erősen meg kell fognod a kezeddal. A könnyű pajzs mellett a kezedbe foghatsz bizonyos tárgyakat, de fegyvert nem használhatsz.

Fa vagy fém: Fa és fém pajzsok között nincs különbség védelmi funkciójukat tekintve, de a speciális támadásokkal szemben máshogy viselkednek.

Támadás pajzssal: Pajzsoddal rátámadhatsz ellenfeledre, mintha az a másodlagos kézben fogott fegyvered lenne. Lásd a *Fegyverek* táblázatot a pajzsok sebzését illetően. Ha így használod, a könnyű pajzs harci ütőfegyvernek számít. A támadás dobások büntetése szempontjából a könnyű pajzs könnyű fegyvernek minősül. Ha fegyverként használod a pajzsodat, elveszíted a VÉ bónuszát a következő cselekedetedig (többnyire ez a következő kört jelenti). A hatás erősítő bónusz nem fokozza a pajzs támadási határfokát, de a mestermunka pajzsokat mágikussá lehet tenni.

Pajzs, egészalakos: Ez a masszív fapajzs majdnem olyan magas mint te magad. A legtöbb helyzetben, csupán a pajzs bónuszt biztosítja a VÉ-dhez. Azonban, ehelyett használható teljes fedezékként, de ekkor nem támadhatsz. Emellett a pajzs nem nyújt fedezéket a célzott varázslatok ellen; egy varázsló célpontul kijelölheti az általad cipelt pajzsot is. Nem támadhatsz a pajzssal, és a pajzsot tartó kezedet nem is használható semmi másra.

Ha az egészalakos pajzsot harcban használod, -2 büntetés járul a támadásaidhoz a pajzs súlya miatt.

Pajzstüskék: Felszerelheted a pajzsod tüskékkel, amik harci szűrőfegyvernek minősülnek, és a pajzsos támadásod sebzését úgy növelik, mintha a pajzsod sebzés szempontjából egyel nagyobb méretű teremtménynek készült volna. Alkarvédőt és egészalakos pajzsot nem lehet feltüskézni. Minden más tekintetben egy tüskés pajzssal való támadás megegyezik egy pajzsos támadással (lásd fentebb).

A pajzs hatás erősítő bónusza nem növeli a tüskék határfokát, de külön mágikus fegyverré lehet tenni tüskés pajzsot.

Abronszérvért: A vértetkezhez páncélkesztyű is tartozik.

MESTERMUNKA VÉRTEZETEK

Mint a fegyvereknek, a vérteteknek és a pajzsoknak is el lehet készíteni a mestermunka változatát. Egy jól megszerkesztett tárgyak az alap verzióval megegyezően működnek, kivéve, hogy vértbüntetésük 1-el kevesebb.

Egy mestermunka vértet, vagy pajzs ára a normál vért vagy pajzs árán túl 150 aranyba kerül. A mestermunka minőségű vért vagy pajzs soha nem biztosít bónuszt a támadás- vagy sebzésdobásokhoz, még ha a vértet vagy pajzsot fegyverként is használják.

Minden mágikus vért és pajzs automatikusan mestermunkának számít.

Nem tudsz mestermunka minőségűvé tenni egy már korábban elkészített vértet vagy pajzsot, azt eleve mestermunkaként kell elkészíteni.

VÉRTEZETEK FURCSA TEREMTMÉNYEKNEK

Vértek és pajzsok szokatlanul nagy, szokatlanul kicsi, vagy nem humanoid lényeknek más áron és súlyban szerezhető be, mint ami a *Vértek és pajzsok* táblázatban szerepel. Válaszd ki a megfelelő sort az alábbi táblázatban, és használd az adott szorzókat az ár és tömeg megállapításához a vért típus tekintetében.

	Humanoid		Nem humanoid	
Méret	Ár	Tömeg	Ár	Tömeg
Pöttöm vagy kisebb ¹	×1/2	×1/10	×1	×1/10
Kicsi	×1	×1/2	×2	×1/2
Közepes	×1	×1	×2	×1
Nagy	×2	×2	×4	×2
Hatalmas	×4	×5	×8	×5
Óriási	×8	×8	×16	×8
Gigászi	×16	×12	×32	×12

¹ Oszd el a vértbónuszt 2-vel.

VÉRT FELÖLTÉSE ÉS LEVÉTELE

A vért felöltési ideje a vért típusától függ; lásd a *Vért felöltése* táblázatot.

Felöltés: Ez az oszlop mutatja, hogy mennyi időbe telik felölteni az adott vértet. (Egy perc 10 kör.) A pajzsok készenlétebe helyezése (felcsatolása) csupán egy mozgás jellegű cselekedet.

Sebtiben felöltés: Ez az oszlop azt mutatja mennyi időbe telik egy vértet sietve felölteni. A vérbüntetés és a vértbónusz egy ponttal rosszabb lesz a normálisnál.

Levétele: Ez az oszlop mutatja, hogy mennyi időbe telik levenni egy vértet. Egy pajzsot levenni (lecsatolni a karról, és leejteni) csupán egy mozgás jellegű cselekedetbe kerül.

Táblázat: Vért felöltése

Vérttípus	Felöltés	Sebtiben felöltés	Levétele
Pajzs (bármely)	1 mozgás cselekedet	nem lehet	1 mozgás cselekedet
Nemez, bőr, irha, kivert bőr, vagy láncing	1 perc	5 kör	1 perc ¹
Mellvért, pikkelyvért, teljes lánc, szalagvért, abroncsvért	4 perc ¹	1 perc	1 perc ¹
Fél lemezzvért vagy teljes lemezzvért	4 perc ²	4 perc ¹	1d4+1 perc ¹

¹ Ha a karakternek segítsége van, felezd meg az időt. Egy karakter, ha semmi egyebet nem csinál, egy vagy két egymás mellett álló karakternek segíthet. Két karakter nem segíthet egyszerre egynek a felöltésben.

² Ennek a vértnek a felöltéséhez segítségre van szükség. Segítség nélkül csak sebtiben öltethed fel.

JAVAK ÉS SZOLGÁLTATÁSOK

Táblázat: Javak és Szolgáltatások

Kalandozó felszerelés

Tárgy	Ár	Súly
Hátizsák (üres)	2 arany	2 font ¹
Hordó (üres)	2 arany	30 font
Kosár (üres)	4 ezüst	1 font
Hálózsák	1 ezüst	5 font ¹
Kolomp	1 arany	—
Takaró, téli	5 ezüst	3 font ¹
Ék és csiga	5 arany	5 font
Üveg, boros	2 arany	—
Vödör (üres)	5 ezüst	2 font
Vassulyom	1 arany	2 font
Gyertya	1 réz	—
Vászon (négyzetméter)	1 ezüst	1 font
Tekercstartó, térkép vagy tekercs	1 arany	1/2 font
Lánc (10 láb)	30 arany	2 font
Kréta, 1 darab	1 réz	—
Láda (üres)	2 arany	25 font
Feszítővas	2 arany	5 font
Tűzifa (naponta)	1 réz	20 font
Horgászhorog	1 ezüst	—
Halászhaló, 25 négyzetláb	4 arany	5 font
Flaska (üres)	3 réz	1-1/2 font
Tűzszerző	1 arany	—
Csáklya	1 arany	4 font
Kalapács	5 ezüst	2 font
Tinta (1 uncia üvegcese)	8 arany	—
Penna	1 ezüst	—
Csupor, agyag	3 réz	9 font
Létra, 10 láb	5 réz	20 font
Lámpás, kézi	1 ezüst	1 font
Lámpás, tolvaj	12 arany	3 font
Lámpás, vihar	7 arany	2 font
Lakat	—	1 font
Egyszerű	20 arany	1 font
Átlagos	40 arany	1 font
Jó	80 arany	1 font
Bonyolult	150 arany	1 font
Bilincs	15 arany	2 font
Bilincs, mestermunka	50 arany	2 font
Tükör, kis acél	10 arany	1/2 font
Korsó, agyag	2 réz	1 font
Olaj (1 pintes flaska)	1 ezüst	1 font
Papír (ív)	4 ezüst	—
Pergamen (ív)	2 ezüst	—
Csákány, bányász	3 arany	10 font
Kancsó, agyag	2 réz	5 font
Mászókampó	1 ezüst	1/2 font
Rúd, 10 láb	2 ezüst	8 font
Fazék, vas	5 ezüst	10 font
Erszény, öv (üres)	1 arany	1/2 font
Faltörő kos, hordozható	10 arany	20 font

Élelem, szárított (naponta)	5 ezüst	1 font ¹
Kötél, kender (50 láb)	1 arany	10 font
Kötél, selyem (50 láb)	10 arany	5 font
Zsák (üres)	1 ezüst	1/2 font ¹
Pecsétviasz	1 arany	1 font
Varrótű	5 ezüst	—
Jelző síp	8 ezüst	—
Pecsétgyűrű	5 arany	—
Kalapács, kötő	1 arany	10 font
Szappan (font)	5 ezüst	1 font
Ásó, vagy lapát	2 arany	8 font
Táveső	1.000 arany	1 font
Sátor	10 arany	20 font ¹
Fáklya	1 réz	1 font
Üvegcese, tinta/varázsital	1 arany	1/10 font
Vízestömlő	1 arany	4 font ¹
Fenőkö	2 réz	1 font

Speciális anyagok, és tárgyak

Tárgy	Ár	Súly
Sav (flaska)	10 arany	1 font
Görögtűz (flaska)	20 arany	1 font
Ellenmérég (üvegcese)	50 arany	—
Örökéző fáklya	110 arany	1 font
Szentelt víz (flaska)	25 arany	1 font
Füstág	20 arany	1/2 font
Nappálca	2 arany	1 font
Ragacszacskó	50 arany	4 font
Mennydörgőkő	30 arany	1 font
Tűzgyújtó pálca	1 arany	—

Szerszámok és szakértelem készletek

Tárgy	Ár	Súly
Alkimista laboratórium	500 arany	40 font
Kézműves szerszámok	5 arany	5 font
Kézműves szerszámok, mestermunka	55 arany	5 font
Mászó-készlet	80 arany	5 font ¹
Álcázó-készlet	50 arany	8 font ¹
Gyógyító-készlet	50 arany	1 font
Magyal és fagyöngy	—	—
Szent szimbólum, fa	1 arany	—
Szent szimbólum, ezüst	25 arany	1 font
Homokóra	25 arany	1 font
Nagyító lencse	100 arany	—
Hangszer, közönséges	5 arany	3 font ¹
Hangszer, mestermunka	100 arany	3 font ¹
Mérleg, kereskedő	2 arany	1 font
Varáztat komponens erszény	5 arany	2 font
Varáztóló varázkönyv (üres)	15 arany	3 font
Tolvajkészlet	30 arany	1 font
Tolvajkészlet, mestermunka	100 arany	2 font
Szerszám, mestermunka	50 arany	1 font
Vízóra	1.000 arany	200 font

Ruházkodás

Tárgy	Ár	Súly
Kézműves ruházat	1 arany	4 font ¹
Papi miseruha	5 arany	6 font ¹
Meleg ruházat	8 arany	7 font ¹
Udvaronc ruházat	30 arany	6 font ¹
Mutatványos ruházat	3 arany	4 font ¹
Felfedező ruházat	10 arany	8 font ¹
Szerzetesi ruházat	5 arany	2 font ¹
Nemesi ruházat	75 arany	10 font ¹
Paraszti ruházat	1 ezüst	2 font ¹
Uralkodói ruházat	200 arany	15 font ¹
Tudós ruházat	5 arany	6 font ¹
Utazó ruházat	1 arany	5 font ¹

Étel, ital és szállás

Tárgy	Ár	Súly
Sör		
Gallon	2 ezüst	8 font
Korsó	4 réz	1 font
Lakoma (fejenként)	10 arany	—
Kenyér, cipónként	2 réz	1/2 font
Sajt, nagy szelet	1 ezüst	1/2 font
Fogadó szoba (naponta)		
Jó	2 arany	—
Átlagos	5 ezüst	—
Szegényes	2 ezüst	—
Étkezés (naponta)		
Jó	5 ezüst	—
Átlagos	3 ezüst	—
Szegényes	1 ezüst	—
Hús, nagy szelet	3 ezüst	1/2 font
Bor		
Átlagos (korsó)	2 ezüst	6 font
Finom (üveg)	10 arany	1-1/2 font

Hátasok és Szerszámaik

Tárgy	Ár	Súly
Lóvért		
Közepes lénynek	×2	×1
Nagy lénynek	×4	×2
Zabla és kötőfék	2 arany	1 font
Kutya, őrző	25 arany	—
Kutya, lovagló	150 arany	—
Szamár vagy Őszvér	8 arany	—
Abrak (naponta)	5 réz	10 font
Ló		
Ló, nehéz	200 arany	—
Ló, könnyű	75 arany	—
Póni	30 arany	—
Harci mén, nehéz	400 arany	—
Harci mén, könnyű	150 arany	—
Harci póni	100 arany	—
Nyereg		
Katonai	20 arany	30 font
Málhás	5 arany	15 font
Lovagló	10 arany	25 font

Nyereg, Egzotikus		
Katonai	60 arany	40 font
Málhás	15 arany	20 font
Lovagló	30 arany	30 font
Nyeregtáskák	4 arany	8 font
Istállózás (naponta)	5 ezüst	—

Szállítás

Tárgy	Ár	Súly
Hintó	100 arany	600 font
Kocsi	15 arany	200 font
Gálya	30.000 arany	—
Folyami teherhajó	3.000 arany	—
Tengeri teherhajó	10.000 arany	—
Evezős csónak	50 arany	100 font
Evező	2 arany	10 font
Haláshajó	10.000 arany	—
Szán	20 arany	300 font
Társzekér	35 arany	400 font
Hadihajó	25.000 arany	—

Varázslás és szolgáltatás

Szolgáltatás	Ár
Konflis	3 réz mérföldenként
Bérenc, képzett	3 ezüst naponta
Bérenc, képzetlen	1 ezüst naponta
Hírvivő	2 réz mérföldenként
Út vagy kapuvám	1 réz
Hajóút	1 ezüst mérföldenként
Varázslat, 0. szintű	Varázshasználói szint ×5 arany ²
Varázslat, 1. szintű	Varázshasználói szint ×10 arany ²
Varázslat, 2. szintű	Varázshasználói szint ×20 arany ²
Varázslat, 3. szintű	Varázshasználói szint ×30 arany ²
Varázslat, 4. szintű	Varázshasználói szint ×40 arany ²
Varázslat, 5. szintű	Varázshasználói szint ×50 arany ²
Varázslat, 6. szintű	Varázshasználói szint ×60 arany ²
Varázslat, 7. szintű	Varázshasználói szint ×70 arany ²
Varázslat, 8. szintű	Varázshasználói szint ×80 arany ²
Varázslat, 9. szintű	Varázshasználói szint ×90 arany ²

— Nincs súlya, vagy nem lényeges.

¹ Ezeknek a tárgyknak a súlya csak negyede, ha Kicsi méretű lénynek készülnek. A tárolóeszközök csak negyedannyi súlyt képesek tárolni a Kicsi méretű lények számára.

² Lásd a varázslatok leírását a járulékos költségeikért. Ha a járulékos költség a varázslat értékét 3000 arany fölé tornázza, általában a varázslás nem hajtható végre.

KALANDOZÓ FELSZERELÉS

Néhány kalandozó felszerelés, amelyeket a *Javak és szolgáltatások* táblázatban találsz alább részletezve van, mindazonáltal speciális előnyeiket a mindenkori használója élvezzi.

Vassulyom: A vassulyom egy négy-ágú vastüske, amely úgy van megalkotva, hogy az egyik tuskéje mindig felfelé nézzen, bárhogyan is esik a talajra. A vassulyomot azon reményben szórják szét a talajon, hogy az ellenségeik belelépjenek, vagy azok legalább lelassítsák őket, amíg megpróbálják kikerülni azokat. Egy két font súlyú, vassulyommal teli zacskó 5 négyzetláb terület lefedésére elég.

Amikor egy lény vassulyomokkal teleszórt területre lép (vagy harc közben egy kört eltölt a területen), ráléphet egyre. A vassulyom támadás próbát tesz (alap támadás módosító +0) a lény ellen. Ezen támadás ellen a lény pajzs-, vért- vagy eltérítés-bónusza nem érvényesül. Ha a lény csizmát, vagy más lábbelit visel, +2 vértbónuszt nyer a VÉ-jéhez. Ha a vassulyom támadása sikeres volt, a lény rátaposott egyre. A vassulyom 1 pont sérülést okoz, és a lábsérülés miatt felére csökkenti a lény sebességét. A sebességcsökkenés 24 órán keresztül tart, vagy amíg nem alkalmaznak egy NF 15 Gyógyítás próbát a lény végtagján, vagy amíg egy legalább 1 pontnyi mágikus gyógyítás nem hat rá. Mindenki, aki a maximális sebessége felével vagy lassabban mozog, biztonságban át tud kelni a felszórt területen.

A vassulyom nem feltétlenül hatásos egyes kivételes felépítésű ellenfelekkel szemben.

Gyertya: Egy gyertya egy 5 láb sugarú kört világít meg homályosan, és egy órán keresztül ég.

Lánc: Egy lánc keménysége 10, és 5 ép-je van. Egy NF 26 elleni sikeres Erő-próbával el lehet szakítani.

Feszítővas: Bizonyos helyzetekben egy feszítővas +2 körülménybónuszt adhat az Erő-próbákhoz. Harcban alkalmazva egy feszítővas egy egykezes rögtönzött fegyvernek számít, ami egy bunkóval megegyező zúzósébzést okoz.

Kova és acél: Egy fáklyát kova és acél segítségével meggyújtani egész kört igénybevevő cselekedet, és bármi mást is meggyújtani legalább eddig tart.

Csáklya: Egy csáklya sikeres eldobásához Kötélhasználat próba szükséges (NF 10, +2 minden 10 láb dobási távolság után).

Kalapács: Harcban alkalmazva a kalapács egy egykezes rögtönzött fegyvernek számít, ami a szöges páncélkesztyűével megegyező, csak zúzósébzést okoz.

Tinta: Ez fekete tinta. Ha más színben szeretnéd, az ár megkétszereződik.

Csupor, agyag: Alapvető kerámiacsupor dugóval, és 1 gallonos űrmértékkel folyadékok számára.

Lámpás, közönséges: Egy lámpás egy 15 láb sugarú területet tisztán bevilágít, azontúl homályosan még 30 láb sugárig világít, hat órán át ég egy pint olajon. A lámpást egy kézben foghatod.

Lámpás, tolvaj: A tolvajlámpás egy 60 láb hosszú kúpban világít tisztán, azon túl 120 lábíg homályosan. Hat órán át ég egy pint olajon. A tolvajlámpást egy kézben foghatod.

Lámpás, vihar: A viharlámpás tisztán bevilágít egy 30 láb sugarú területet, azon túl 60 lábíg homályosan világít. Hat órán át ég egy pint olajon. A viharlámpást egy kézben foghatod.

Lakat: A lakat kinyitásának nehézségi foka a lakat minőségétől függ: egyszerű (NF 20), közepes (NF 25), jó (NF 30) vagy különleges (NF 40).

Bilincs, és Bilincs, Mestermunka: A bilincsekkel közepes méretű lényeket tudnak megvasalni. A megbilincselte lény használhatja Szabadulóművészet képzettségét, hogy kiszabaduljon (NF 30, vagy NF 35 mestermunka bilincsnél). A bilincs szét töréséhez sikeres Erőpróba szükséges (NF 26, vagy NF 28 mestermunka bilincseknél).

A bilincseknek 10 a keménysége, és 10 ép-jük van.

A legtöbb bilincs rendelkezik lakattal; a lakat árát add hozzá bilincs árához.

Ugyanazért az árért kicsi méretű lényeknek is vehetsz bilincset.

Nagy méretű lények számára egy bilincs tízszer annyiba kerül, Hatalmas méretűek számára pedig százszor annyiba. Óriási, Kolosszális, Pöttöm, Apró és Parányi lények számára speciálisan készített bilincsek valók.

Olaj: Egy pint olaj 6 órán át ég egy lámpásban. Az olajos flaskát használhatod gránátszerű fegyverként is. Használd a görögtűz szabályait, azzal a kivétellel, hogy az olajos flaska gyutaccsal való felszerelése egész kört igénylő cselekedet. Ha eldobtad, csupán 50% az esély, hogy az olaj begyullad.

Egy pint olajjal 5 négyzetlábnyi területet lehet leönteni, feltéve, hogy a felszín sima. Ha begyújtod az olaj 2 körig ég, és 1d3 tűzsebzést okoz minden lénynek, aki a területen tartózkodik.

Faltörő kos, hordozható: Ez a vasalt gerenda +2 körülmény bónuszt biztosít az ajtók betöréséhez dobott Erő-próbához, és lehetőséget ad arra, hogy egy második személy is segítsen az ajtó betörésében, és így dobás nélkül megnövelje a módosítót 2vel.

Kötél, kender: Ennek a kötélnak 2 ép-je van, és NF 23 elleni Erőpróbával lehet elszakítani.

Kötél, selyem: Ennek a kötélnak 4 ép-je van, és NF 24 elleni Erőpróbával lehet elszakítani. Olyan hajlékony, hogy a Kötélhasználat próbákhoz +2 körülménybónuszt ad.

Látszó: a látszóvön keresztül nézettek kétszer akkorának tűnnek, mint amekkorák a valóságban.

Fáklya: Egy fáklya 1 órán keresztül ég, tisztán 20 láb sugárban, azon túl 40 lábig homályosan bevilágítja a területet. A fáklya harcban használva egykezes rögtönzött fegyvernek számít, ami a páncélkesztyűével megegyező mértékű zúzó sebzést okoz +1 tűzsebzést.

Üvegcs: Egy üvegcs 1 uncia folyadék tárolására alkalmas. A szoros dugóval ellátott tároló 1 hüvelyknél nem szélesebb, és 3 hüvelyknél nem magasabb.

KÜLÖNLEGES ANYAGOK ÉS TÁRGYAK

Ezen anyagok bármelyikét kivéve az örökéző fáklyát és a szenteltvizet, egy karakter el tudja készíteni a Mesterség (alkímia) szakértelem segítségével.

Sav: A sav-flaska szórással rendelkező fegyver. Ez a támadás távolsági érintés támadásként működik, melynek a távolság növekménye 10 láb. Egy közvetlen találat 1d6 sav-sebzést okoz. Minden lény a becsapódástól számított 5 lábán belül a szétfroccsenés miatt 1 pont sav-sérülést szenved el.

Görögtűz: A görögtüzes flaska szórással rendelkező fegyver. Ez a támadás távolsági érintés támadásként működik, melynek a távolság növekménye 10 láb.

Egy közvetlen találat 1d6 tűz-sebzést okoz. Minden lény a becsapódástól számított 5 lábán a szétfroccsenés miatt belül 1 pont tűz-sérülést szenved el. A közvetlen találat utáni körben, a célpont további 1d6 pontot sérül. Ha akarja, a célpont egy egész kört igénybevevő cselekedettel elolthatja magát, mielőtt a tüztől további sérüléseket szenvedne. A lángok eloltásához NF 15 elleni sikeres Reflex mentődobást kell tennie. A földön való hempergőzés +2 bónuszt ad a mentődobáshoz. Ha beleugrik egy tóba, vagy mágikusan oltja ki a lángokat, akkor a lángok automatikusan kialszanak.

Ellenmér: Ha ellenmérget iszol, +5 alkímiai bónuszt kapsz mérge elleni Állóképesség mentődobásaidhoz 1 órán keresztül.

Örökéző fáklya: Ezen a minden tekintetben normálisnak tűnő fáklyán egy Folyamatos Fényvarázs él. Egy örökéző fáklya tisztán bevilágít egy 20 láb sugarú területet, azon túl 40 lábig homályosan világít.

Szentelt víz: A szentelt víz az élőholt, és gonosz külső síkbeli lényeket a savhoz hasonlóan sebz. A szentelt vizes flaskát gránátszerű fegyverként dobhatod el.

Ez a támadás távolsági érintés támadásként működik melynek a távolság növekménye 10 láb. A flaska széttörik, ha testi lényhez vágod hozzá, de egy testetlen lény elleni használathoz ki kell nyitnod a flaskát, és a szentelt vizet a célpontra öntened. Vagyis csak akkor tudsz vizet fröcskölni egy testetlen lényre, ha a közelébe mész. Ez egy távolsági érintés támadás, ami nem von maga után megszakitó támadást.

Egy közvetlen találat a szentelt vizes flaskával 2d4 pontot sebez egy élőholt vagy gonosz külső létsíkbeli lényen. Minden hasonló lény a becsapódás 5 lábás körzetében a szétfroccsenés miatt 1 pont sérülést szenved el.

Szentelt vizet a jó istenségek templomai adnak el (profit nélkül).

Füstág: Ez az alkímiailag kezelt fapálca vastag, átláthatatlan füstöt bocsát ki, amint meggyújtják. A füst megtölt egy 10 láb oldalú kockát (úgy kezeld, mint a *ködlepel* varázslatot, kivéve, hogy egy közepes vagy erősebb szél a füstöt 1 kör alatt szétfújja). A füstág 1 kör alatt elhamvad, a füst pedig természetes módon oszlik el.

Napfénypálca: Ez az 1 láb hosszú, aranyvégű, fémpálca fényesen felragyog, ha megütik. Egy napfénypálca tisztán bevilágít egy 30 láb sugarú területet, azon túl 60 lábig homályosan világít. 6 órán keresztül világít, azután az arany vég kiég, és értéktelenné válik.

Ragacszacskó: Ha a ragacszacskót hozzávágod egy lényhez (mint távolsági érintéses támadás 10 távolság növekménnyel), a zacskó szétbomlik, és kibuggyan a ragacsos folyadék, beragacsozva a célpontot, ami aztán a levegő hatására rugalmasan megköt. Egy összeragasztózott lény -2 büntetéssel támad, -4 büntetést kap az Ügyességére, és Reflexmentőt kell tennie NF 15 ellen, különben hozzáragad a padlóhoz, és mozgásképtelenné válik. Még egy sikeres Reflexmentő esetén is csak fele sebességgel képes mozogni. Hatalmas vagy nagyobb lények ellen hatástalan a ragacszacskó. Repülő lények ugyan nem ragadnak a padlóhoz, de nekik is Reflexmentőt kell tenniük, különben képtelenek lesznek repülni (feltéve, hogy szárnyakat használnak a repüléshez) és a földre zuhannak. A víz alatt a ragacszacskó hatástalan.

Egy lény, aki a padlóhoz ragadt (vagy röpképtelenné vált) kitörhet, ha sikeresen tesz egy Erőpróbát NF 17 ellen, vagy 15 pontnyi sérülést okoz a megszilárdult ragasztónak egy vágóeszközzel. Egy lény, aki le akarja vakarni a ragasztót magáról, vagy egy másik lényről, nem kell támadást dobnia, automatikusan eltalálja a ragasztót, csak sebzést kell dobnia, hogy megtudja mennyi ragacsot hasított le. A kiszabadult lény mozogni

(vagy repülni) fele sebességgel képes. A beragasztóztott mágiahasználó varázsolni csak egy sikeres Összpontosítás próbával (NF 15) képes. A ragasztó 2d4 kör alatt megszárad, és törékennyé válik, széttöredezik, és elveszti hatásosságát. Az általános oldószer használata azonnal semlegesíti az alkimista ragasztót.

Mennydörgőkő: A követ távolsági fegyverként dobhatod el, melynek a távolság növekménye 20 láb. Ha kemény felszínhez ütődik (vagy keményen megütik), süketítő dőrejt hallat, amelyet hangalapú támadásként kell kezelni. Minden lénynak 10 láb sugarú területen Állóképesség-mentőt kell tennie NF 15 ellen, különben 1 órára megsüketül. Egy süket lény, az alapvető következmények mellett –4 büntetést kap a kezdeményezésére, és 20 % eséllyel elrontja és elveszíti minden olyan alkalmazott varázslatát, amely szóbeli komponenssel is rendelkezik.

Nem muszáj eltalálnod egy bizonyos célpontot, elég, ha a célpont közelében egy 5 lábnyi területet veszel célba. Egy ilyen célterületnek a VÉ-je 5.

Gyújtósgally: A alkimiai anyag ennek a rövid, fapálcikának a végén azonnal fellobban, ha egy kemény felülethez hozzáütik. A gyújtósgallyal sokkal gyorsabban lehet tüzet csinálni, mint kovával, acéllal (vagy egy nagyítólenccsel) és taplóval. Egy fáklyát a gyújtósgallyal meggyújtani normál cselekedet (egész kört igénybevevő helyett), és bármi mást is legalább eddig tart vele meggyújtani.

ESZKÖZÖK ÉS KASZT KÉSZLETEK

Alkimista labor: Egy alkimista labor a legalkalmasabb alkimista tárgyak elkészítésére, így +2 körülmény bónuszt ad a Mesterség (alkímia) próbáihoz. Az alkimista tárgyak elkészítési költségeire nincs hatással. A labor nélkül egy Mesterség (alkímia) szakértelemmel rendelkező karakter rendelkezik ugyan a szükséges eszközökkel alkimista tárgyak elkészítésére, de nem eléggel, hogy +2 bónuszt kapjon az elkészítések sikerére.

Kézműves szerszámok: Ezek a speciális szerszámok szükségesek egy adott mesterség műveléséhez. Ezek nélkül improvizálnod kell (-2 büntetés a Mesterség képzettség próbáihoz), ha mégis megpróbálsz egy munkával.

Kézműves szerszámok, mestermunka: Ezek a szerszámok ugyanarra szolgálnak mint a normál kézműves szerszámok (fentebb), de a mestermunka kézműves szerszámok a legjobbak az adott munkákra, így +2 körülmény bónusszal használhatod Mesterség képzettségedet, ha ilyen eszközeid vannak.

Mászófelszerelés: Ez a tökéletes eszköz falmászáshoz, így +2 körülmény bónuszt ad Mászás képzettség próbáihoz.

Álcázó készlet: A készlet ideális álcák elkészítésére, így +2 körülmény bónuszt ad Álcázás képzettség próbáihoz. Az álcázó készlet tíz használat után kiürül.

Gyógyító készlet: A készlet ideális gyógyításhoz, így +2 körülmény bónuszt ad Gyógyítás képzettség próbáihoz. A gyógyító készlet tíz használat után kiürül.

Szent szimbólum, ezüst vagy fa: A szent szimbólum a pozitív energiákat fókuszálja. Egy pap vagy egy lovag a varázslataihoz és az élőholtak üzéséhez fókuszként használja. minden hitvallásnak egyedi szimbóluma van.

Szentségtelen szimbólumok: Egy szentségtelen szimbólum a szent szimbólumhoz hasonlít, de ez a negatív energiákat fókuszálja. Gonosz papok (vagy semleges papok, gonosz varázslatokhoz, vagy élőholt parancsnokláshoz) használják.

Nagyító lencse: Ez az egyszerű lencse lehetővé teszi, hogy a kisebb tárgyakat közelebről meg lehessen nézni. Használható acél és kova helyett a tűzrakásnál. A nagyító lencsével való tüzgyújtáshoz szükség van olyan erős fényre, mint a napfény a fókuszálásához, gyújtásra, és egy egész körre. A nagyító lencse az Értébecslés-próbákhoz +2 körülmény bónuszt biztosít minden apró vagy aprólékosan megmunkált tárgy felbecsülésekor.

Hangszer, közönséges vagy mestermunka: Egy mestermunka hangszer használatakor +2 körülmény bónuszt biztosít az Előadóművészet próbához.

Kereskedő mérleg: A mérleg +2 körülmény bónuszt ad az Értébecslés próbákhoz, amennyiben a tárgy értékét a súlyában kell mérni, beleértve a nemesfémből készült tárgyakat.

Varázslat komponens erszény: Egy varázshasználó, aki rendelkezik komponens erszénnyel, feltételezhetően birtokában van minden szükséges anyagi vagy fókusz varázslat összetevőnek, kivéve azokat, amelyeknek speciális ára van, isteni fókusz, vagy nem fér bele az erszénybe.

Varázskönyv, varázslói (üres): Egy varázskönyv 100 lap pergament tartalmaz, legalább egy oldallal varázslatszintenként minden varázslat számára (a 0. szintű varázslatok egy oldalt foglalnak el).

Tolvajszerszámok: Ez a készlet lehetővé teszi számodra, hogy a Zárnyítás, és a Szerkezet hatástalanítása képzettségeidet alkalmazhasd. Ezen eszközök nélkül –2 körülmény büntetéssel próbálkozhatasz Zárnyítás és

Szerkezet hatástalanítása képzettségű alkalmazásával.

Tolvajszerszámok, mestermunka: Ez a készlet extra szerszámokat, és jobb minőségű eszközöket tartalmaz, amely így +2 körülmény bónuszt ad Zárnyitás- és Szerkezet hatástalanítása próbáira.

Szerszám, mestermunka: Ez a jól elkészített tárgy a tökéletes szerszám egy adott munkára. Ezért +2 körülmény bónuszt ad az adott képzettség-próbáihoz (ha van). Az ugyanazon képzettséghez használt mestermunka szerszámok bónuszai nem adódnak össze.

Vízóra: Ez a nagy, terjedelmes gépezet fél óra pontossággal adja meg az időt a legutóbbi beállítása óta. Szükséges hozzá egy vízforrás, és nyugodt körülmények, mivel a vízcseppeket számlálja.

RUHÁZAT

Kézműves ruházat: Ez a ruházat tartalmaz egy gombolható inget, szoknyát vagy nadrágot nadrágtartóval, cipőt, és talán kalapot vagy sapkát. Tartalmaz még egy övet, vagy egy bőr szerszám tartó szíjat, a szerszámok megtartására.

Papi miseruha: Ez az egyházi öltözék a papi feladatok ellátására szolgál nem kalandozásra.

Meleg ruházat: A meleg ruházat tartalmaz egy gyapjúkabátot, len inget, gyapjúsapkát, nehéz köpenyt, vastag nadrágot vagy szoknyát, és bakancsot. Ez a ruházat +5 körülmény bónuszt biztosít az Állóképesség-mentőhöz a hideg időjárás hatásai ellen.

Udvaronc ruházat: Ez a ruházat egy díszesen varrt ruházat, amely mindig azt a divatot követi, amely nemesi házaknál divik. Bárki, aki utcai ruhában akar befolyásolni egy nemes, vagy udvaroncot nehézségekre számíthat (-2 büntetés minden Karizma alapú szakértelem próbához). Ha ezt a ruházatot ékszerek nélkül viseled (további 50 arany), helytelenül viselkedő közembernek fogsz tűnni.

Mutatványos ruházat: Ez a csiricsaré, néha tarkabarka öltözet szórakoztatásra való. Bár a ruházat mókásnak tűnik, praktikus az akrobatika, tánc, kötél-tánc vagy egyszerű futás szempontjából (ha a közönség mogorvává válna).

Felfedező ruházat: Ez a készlet öltözék olyan valakinek jó, aki sosem tudja mivel kerül szembe. Erős bakancsot, bőr térdnadrágot, vagy szoknyát, egy övet, egy inget (esetleg mellénnyel vagy kabáttal), kesztyűt és egy köpenyt tartalmaz. A bőrszoknyát gyakran egy posztoszoknya fölött viselik. A ruházaton számos zseb van (főként a köpenyen). A ruházat további kiegészítőket is tartalmazhat, amire még szükség lehet, mint egy sál, vagy egy széles karimájú kalap.

Szerzetesi ruházat: Ez az egyszerű öltözék tartalmaz szandálokat, bő térdnadrágot, és egy bő inget, és mindez széles selyemövével van megkötve. Az öltözék úgy van megalkotva a legjobb minőségű anyagból, hogy maximális mozgékonyt biztosítson. A ruha ráncaiba rejtett zsebekben kis fegyverek is elrejtethetők, a szalagok pedig elég erősek, hogy rövid kötélként szolgálhassanak.

Nemesi ruházat: Ez a készlet öltözet eleve drágán készült, azért, hogy mutogatni lehessen. Nemesfémek és drágakövek vannak az anyagba beledolgozva. Hogy beilleszkedjen egy nemesi társaságba, minden állítólagos nemesnek rendelkeznie kell egy pecsétgyűrűvel (lásd *Kalandozó felszerelés* fentebb) és ékszerekkel (értékük legalább 100 arany).

Paraszi ruházat: Ez az öltözék tartalmaz egy bő inget, és egy buggyos térdnadrágot, vagy bő inget szoknyával, vagy ruhával. A ruházat csomagolása szolgál cipőként.

Uralkodói ruházat: Ez csupán a ruházat, nem tartalmazza a királyi jogart, koronát, gyűrűt, vagy egyéb címet. A királyi ruhák hivalkodóak, bővelkednek drágakövekben, aranyban, selyemben és szőrmében.

Tudós ruházat: Tökéletes egy tudósnak, hisz ez a ruha tartalmaz egy köntöst, egy övet, sapkát, könnyű cipőket, és lehetőség szerint egy köpenyt.

Utazó ruházat: Ez a készlet öltözék egy pár cipőből, gyapjú szoknyából vagy nadrágból, erős övből, egy ingből (talán mellénnyel vagy kabáttal), és egy nagy csuklyás köpenyből áll.

ÉTEL ITAL ÉS SZÁLLÁS

Fogadó: A szegényes elhelyezés egy padlódarab a kandalló közelében. A közönséges elhelyezés egy emelt, melegített padlóágy, egy pokróc, és egy párna használatával. A jó elhelyezés egy kis egyszemélyes szoba ágygal, némi kedvesség, és egy letakart éjjeliedény a sarokban.

Élelem: A szegényes étel általában kenyérből, sült takarmányrépából, hagymából és vízből áll. A közönséges étel kenyérből, csirkehúsból, répából, és felvizezett sörből vagy borból áll. A jó élelem kenyérből és péksüteményből, marhahúsból, borsóból, és sörből vagy borból áll.

HÁTASOK ÉS SZERSZÁMAIK

Lóvért, közepes vagy nagy lényre: Ez egy olyan vértzet, amely a ló, vagy más hátasállat fejét, nyakát, mellkasát, testét és lehetőség szerint a lábait védi. A közepes és nehéz vérték jobb védelmet biztosítanak a könnyű vértéknel, de csökkenthetik az állat sebességét. Ezek a vérték bármilyen típusúak lehetnek, amilyeneket a *Vérték és pajzsok* táblázatban találhatsz.

A lóra való vért (Nagy méretű nem humanoid lény) négyszer annyiba kerül, mint egy emberi méretű vért (Közepes méretű humanoid lény) és a tömege is kétszer akkora, mint amennyit a *Vérték és pajzsok* táblázat mutat (lásd *Vértetek furcsa teremtményeknek*). Ha a vért egy pónira, vagy más Közepes méretű hátasra kerül, az ára csak a kétszerese, a tömege pedig megegyezik egy Közepes méretű humanoid lény vértzetének tömegével. A közepes vagy nehéz vérték az alábbi táblázat szerint lassíthatják le a hátast.

	Alap Sebesség		
Lóvért	(40 láb)	(50 láb)	(60 láb)
Közepes	30 láb	35 láb	40 láb
Nehéz	30 láb ¹	35 láb ¹	40 láb ¹

¹ Nehéz vértzetben az állat az alapsebességének csupán háromszorosával képes futni, nem pedig négyszeresével.

Repülő hátasok közepes és nehéz vértben nem tudnak repülni.

A hátasok vértzetét levenni, vagy felszerelni ötször olyan hosszú ideig tart, mint a *Vértetek felöltése* táblázatban szerepel. Egy felvértezett állat nem képes terhet cipelni a hátasán és a normál nyeregtáskákon kívül.

Kutya, lovagló: Ez a Közepes méretű kutya ki van képezve Kis méretű humanoid lovasok szállítására. Harcban bátor akár egy harci mén. Nem sérül meg, ha leesel egy lovagló kutya hátáról.

Szamar v. öszvér: A szamarak és az öszvérek közönyösek a veszéllyel szemben, szívósak, biztos léptűek, és képesek nehéz terhek cipelésére nagy távolságokat is átszelve. A lovaktól eltérően a szamarak és az öszvérek hajlandóak (ha nem is lelkesen) bemerészkedni föld alatti labirintusokba, és más különös vagy vészjósló helyekre.

Abtrak: A lovak, szamarak, öszvérek és pónik legelhetnek, hogy ellássák magukat élelemmel, de sokkal jobb őket táppal ellátni. Ha lovagló kutyád van, mindenképpen adnod kell neki legalább egy kevés húst.

Ló: Egy ló (nem póni) emberek, törpék, elfek, fél-elfek vagy fél-orkok számára alkalmas hátas. Egy póni kisebb egy lónál így gnómok és félszerzetek számára alkalmazható hátasként.

A harci ménnek, vagy a harci pónik könnyebben ülhetők meg harcban. A könnyű lovakat, pónikat, és a nehéz lovakat nehéz harcban irányítani.

Nyereg, egzotikus: Egy egzotikus nyereg normál nyeregnek számít azzal a különbséggel, hogy szokatlan hátasok számára készül. Az egzotikus nyeregek készülnek katonai, máhás és lovagló változatokban.

Nyereg, katonai: Egy katonai nyereg kitámasztja a lovas, így +2 körülménymódosítót biztosít a Lovaglás próbákhoz nyeregben maradáshoz. Ha a lovas egy katonai nyeregben veszti el az eszméletét, akkor 75% valószínűséggel a nyeregben marad (ellentétben a lovagló nyereg 50%-os esélyével).

Nyereg, máhás: A máhás nyereg felszerelés és ellátmány megtartására szolgál, nem lovaglásra. Annyi felszerelést tart meg, amennyit a hátas elbír.

Nyereg, lovagló: Alapvető nyereg lovagláshoz.

SZÁLLÍTÁS

Hintó: Ez a négykerekes jármű négy személyt szállíthat a zárt utastérben, és még két hajtót a bakon. Általában két lovat (vagy más igavonót) fognak be elé. Egy hintót a húzásához szükséges lószerszámmal adják.

Kocsi: Ezt a kétkerekű járművet egyetlen ló (vagy más igavonó) is elhúzza. Lószerszámmal adják.

Gálya: Ez a három-árbocos hajó mindkét oldalán hetven evezővel rendelkezik, teljes legénysége 200 fő. Egy gálya 130 láb hosszú, 20 láb széles, és 150 tonna rakományt vagy 250 katonát szállíthat. További 8.000 aranyért felszerelhető vágósarkantyúval és a hajó teljes hosszában bátyával, ágyúfedélzettel. Ez a hajó nem képes tengeri utakra, csupán a part mentén közlekedhet. Sebessége evezővel vagy vitorlával 4 mérföld óránként.

Folyami teherhajó: Ez egy 50-75 láb hosszú és 15-20 láb széles hajó, rendelkezik néhány evezővel, hogy kiegészítse az egy árbocot és a négyzetes vitorlázatát. Legénysége 8-15 fő, és 40-50 tonna rakományt vagy 100 katonát képes szállítani. Olyan jól utazik a tengeren, ahogyan a mélyebb folyóknál is elboldogul (hála a

lapos hajófenéknek). Sebessége 1 mérföld óránként.

Tengeri teherhajó: Ez egy 75 láb hosszú hajó negyven evezővel mindkét oldalon, teljes legénysége 50 fő. Az egy árbocos, négyzetes vitorlázatú hajó 50 tonna rakományt vagy 120 katonát szállíthat. Tengeri utakat is tehet. Sebessége evezőkkel vagy vitorlázattal 3 mérföld óránként.

Evezős csónak: Ez a 8-12 láb hosszú csónak két vagy három Közepes méretű utast szállíthat. Sebessége 1-1/2 mérföld óránként.

Halászhajó: Ez a nagyobb, tengerjáró hajó 75-90 láb hosszú, 20 láb széles, teljes legénysége 20 fő. 150 tonna rakományt szállíthat. Négyzetes vitorlázattal rendelkezik két árboccon, és tengeri utakat is tehet. Sebessége 2 mérföld óránként.

Szán: Ezt a kocsit havon vagy jégen haladásra készítették. Általában két ló (vagy más igavonó) van elé fogva. Lószerszámmal együtt adják.

Szekér: Ez egy négykerekű nyitott jármű nehéz terhek szállítására. Általában két ló (vagy más igavonó) van befogva elé. Lószerszámmal együtt adják.

Hadihajó: Ennek a 100 láb hosszú hajónak egyetlen árboca van, noha evezőkkel is hajtható. Teljes legénysége 60-80 evezős. Ez a hajó 160 katonát szállíthat, de csupán rövidebb távolságokra, hiszen nincs hely ellátmánynak ilyen sok ember számára. A hadihajó nem képes tengeri utakra, csupán a part mentén közlekedhet. Rakományt nem szállít. Sebessége evezőkkel vagy vitorlázva 2-1/2 mérföld óránként.

VARÁZSLÁS ÉS SZOLGÁLTATÁS

Néha egy probléma legjobb megoldása az, ha felbérelünk valakit, aki majd megoldja azt.

Konflis: Az ár attól függ, hogy a konflis által szállított személyek (és könnyű csomagjuk) milyen távolságot akarnak megtenni két város között. A városon belüli utas szállítás 1 rézérme, amiért bárhová elvisz a konflis, ahová csak igyekszel.

Bérenc, képzett: Az összeg a zsoldos katona, kőműves, iparos, írástudó, kocsis, vagy más képzett bérenc egy napi munkájának felel meg. Ez az érték a minimum bér, néhány bérenc ennél kimagaslóbb bért igényel.

Bérenc, képzetlen: Az összeg tipikus napi bére egy kubikos, portás, szakács, szobalány, vagy más szolgáló számára.

Hírvivő: Az ár a lovas hírvivő, vagy futó bére. A megállapított összegnek csupán a felét fizeti a megbízó, a másikfelét a kézhez vett üzenetért kapja meg.

Út vagy kapuvám: Néha adót számolnak fel egy jól kitaposott, karbantartott, vagy őrzött út használatáért, az azon való járőrözésért, vagy a fenntartásáért. Alkalmanként egy nagy falakkal körülvett város is szedhet adót a belépésért vagy a kilépésért (vagy néha csak a belépésért).

Hajóút: A legtöbb hajó nem specializálódott utasokra, de soknak van kapacitása a rakomány mellett utasok szállítására. Az adott árat duplázza meg a Közepesnél nagyobb lények, vagy a hajóra nehezen felrakható lények esetében.

Varázslat: A feltüntetett érték azt jelzi, hogy mennyibe kerül neked ha egy varázshasználó egy varázslatot használ a számodra. Az ár feltételezi, hogy a varázshasználó képes alkalmazni a varázslatot, és kényelmesen meg is tudja tenni, ha felkéri rá (általában legkésőbb 24 órán belül, mivel a varázslónak időbe kerülhet előkészítenie az adott varázslatot). Ha a varázshasználónak egy másik helyre kell mennie a varázslat elvarázslásához, a válasz általában nemleges.

Az árban nincs benne az anyagi komponens vagy maradandó komponens ára, illetve a TP ár. Ha a varázslathoz anyagi komponens is szükséges, akkor azt is számold hozzá a varázslat költségéhez.

Ha a varázslatnak maradandó komponense van (kivéve az isteni fókuszokat), a varázslat költségéhez számold hozzá a maradandó komponens árának 1/10-ed részét. Ha a varázslatnak TP költsége is van, 5 arannyal növeld az árat elveszített TP pontonként.

Ezenkívül, ha a varázslat veszélyes következménnyel járhat, a varázshasználó igazolást kívánhat, hogy te ki tudod, és ki is fogod fizetni a kialakult árat mindenféle következmény ellenére (főként, ha a dolyfős varázshasználó, akkor is beleegyezik a varázslásba, ha nem is biztos a dolgában). Abban az esetben, ha a varázslat a varázshasználót és a karaktereket egy távoli pontra transzportálja, valószínűleg kétszer kell kifizetned a varázslat árát, még ha nem is akarsz visszatérni a varázshasználóval.

Továbbiakban, nem minden város vagy falu rendelkezik olyan varázshasználóval, aki elegendő tapasztalattal rendelkezik egy adott varázslat elvarázslására. Általában el kell utaznod egy kisebb községbe (vagy egy nagyobb településre), hogy egy megfelelő varázshasználót találhass 1. szintű, egy nagyobb községbe 2. szintű, egy kisebb városba 3. vagy 4. szintű, egy nagyobb városba 5. vagy 6. szintű, és egy metropoliszba 7. vagy 8. szintű varázslatok elvarázslásához. Még egy metropolisz sem garantálja, hogy találsz olyan helybeli varázshasználót, aki képes 9. szintű varázslatok alkalmazására.

SPECIÁLIS ANYAGOK

A mágikus tárgyak varázslat biztosította képességein túl, bizonyos anyagok speciális tulajdonságokat adhatnak a tárgynak.

Ha egy fegyvert, vagy egy páncélzatot egynél több speciális anyagból készítesz, csupán a túlsúlyban lévő anyag előnyeit élvezheted. Mindemellett készíthetsz egy duplafegyvert úgy, hogy mindkét feje más-más speciális anyagból legyen.

SPECIÁLIS FEGYVER ALAPANYAGOK

Az alább felsorolt speciális anyagok mindegyikének a játékban meghatározott hatása van. Néhány teremtmény rendelkezhet sebéstűrővel, ami a lény típusából, vagy alapkoncepciójából fakad. Néhányan ellenállóak majdnem minden speciális sebzésre, mint például a gonosz-jellemű vagy az ütő fegyverek ellen. Mások különösen sebezhetőek egy bizonyos anyagú fegyverrel. A karakterek hordhatnak maguknál különböző típusú fegyvereket, a történettől függően és a gyakran feltűnő lények típusától függően.

Adamantium: Ez az ultrakemény fém jó minőséget biztosít fegyverek vagy vértetek számára. Az adamantiumból készített fegyverek természetes képessége, hogy figyelmen kívül hagyják a a 20-nál kisebb keménységet, fegyvertörés vagy tárgyak támadása esetén. Az adamantiumból készült vérték a viselőnek sebéstűrést biztosítanak, 1/- könnyű, 2/- közepes, és 3/- nehéz vért esetén. Az adamantium olyan értékes, hogy a belőle készített fegyver vagy vért mindenképp mestermunkának számít; a mestermunka ár bele van kalkulálva az alább látható árba. Ezen felül az adamantium fegyverek és lövedékek +1 hatáserősítő bónuszt kapnak a támadás dobásukhoz, az adamantium vérték vértbüntetése is eggyel kisebb az ugyanolyan normál vértékénél. Fém részek nélküli tárgyak nem készíthetők adamantiumból. Egy nyílveendő készíthető adamantiumból, egy vívóbot azonban nem.

Csak fémből készült fegyverek, vérték és pajzsok készíthetők adamantiumból. Az acélból készült fegyverek, vérték, és pajzsok életerejénél egyharmaddal több életerőponttal rendelkeznek az adamantiumból készült verzióik. Az adamantiumnak minden 1 hüvely vastagság után 40 életerőpontja van, és a keménysége 20.

Adamantium tárgy típusa	Ármódosító
Lövedék	+60 arany
Könnyű vért	+5.000 arany
Közepes vért	+10.000 arany
Nehéz vért	+15.000 arany
Fegyver	+3.000 arany

Éjfa: Ez a ritka mágikus fa olyan kemény, mint a normális fa, de sokkal könnyebb. Bármely fa, vagy legnagyobbbrészt fa tárgy (mint az íjjak, nyílveendő, vagy a dárda), amelyet éjfából készítenek mestermunkának számít, és a tömege csupán a fele egy hasonló típusú normál fából készült tárgyénak. Azok a tárgyak, amelyek nem fából, vagy csak kis részben fából készültek (mint a csatabárd, vagy a buzogány) nem készíthetőek éjfából, vagy nem kapják meg az éjfa biztosította előnyöket. Egy éjfából készített pajzs vértbüntetése 2 ponttal kisebb, mint egy vele azonos típusú normál fából készült pajzsé. Hogy meghatározd az éjfából készült tárgy árát, használd a normál tárgy tömegét, és növeld az ilyen típusú mestermunka tárgy árát fontonként 10 arannyal.

Az éjfának vastagsága minden 1 hüvelykje után 10 életerőpontja van, és a keménysége 5.

Sáránybőr: A vértkovácsok felhasználhatják a sárányok bőrét, hogy mestermunka pajzsot vagy vértet készítsenek. Egy sárány elegendő bőrt adhat, hogy egy mestermunka vértetet lehessen készíteni egy a sárány méreténél egy kategóriával kisebb teremtmény részére. Ha csak a bőr kis darabjai és a pikkelyek állnak rendelkezésre a kovács készíthet egy mestermunka szállagvértet egy két kategóriával kisebb, vagy egy mestermunka félvértet egy három kategóriával kisebb, vagy egy mestermunka mellvértet vagy teljes lemeztvértet egy négy kategóriával kisebb lény számára. Minden esetben elég a bőr, hogy a vértet egy mestermunka könnyű vagy nehéz pajzsos kiegészítse, feltéve, hogy a sárány Nagy vagy nagyobb méretű volt.

Mivel a sáránybőr vért nem fémből készül, ezért druidák is büntetés nélkül viselhetik.

A sáránybőr vért kétszer annyiba kerül, mint az ugyanolyan típusú normál mestermunka vért, de nem tart több időbe az elkészítése, mint az ugyanolyan típusú vértnek.

A sárkánybőrnek 1 hüvelykes vastagságként 10 életerőpontja van, és a keménysége 10.

Vas, hideg: Ennek a vasnak, melyet a mély földalatti bányákban bányásznak, ismert a túlvilági lényekkel szembeni hatásossága, alacsonyabb hőmérsékleten kovácsolják, hogy megőrizze pompás tulajdonságait. A hidegvasból készült fegyverek kétszer annyiba kerülnek, mint normális megfelelőjük. Ezen felül minden mágikus elbájolásuk további 2000 aranyba kerül.

A fém részek nélküli tárgyak nem készíthetőek hidegvasból. Egy nyílvevő készülhet hidegvasból, de egy vívóbot nem.

Egy duplafegyvernek, amelynek csak az egyik feje készült hidegvasból, csupán 50%-kal nagyobb az ára.

A hidegvasnak egy hüvelyknyi vastagsága után 30 életerőpontja van, és a keménysége 10.

Mithrill: A mithrill egy nagyon ritka ezüstös, sziporkázó fém, ami könnyebb a vasnál, de éppolyan kemény. Ha acélként megdolgozzák, egy nagyszerű anyaggá válik, amelyből vérteteket és néha más tárgyakat is készítenek. A legtöbb mithrill vért egy kategóriával könnyebb, mint a normális vért mozgás és korlátozások szempontjából. Nehéz vértet közepesnek, a közepesek könnyűnek számítanak, de a könnyű vértet még mindig könnyűnek számítanak. A varázslat rontási esély vértet és pajzsok esetében 10%-kal csökken, a maximális Ügyesség bónusz növekszik 2 ponttal, és a vértbüntetés 3 ponttal csökken (minimum 0-ig).

Egy mithrillből készült tárgy súlya fele egy más anyagból készítettének. Fegyverek esetében ez a könnyebb súly nem változtatja meg a fegyver kategóriáját (hogy könnyű, egykezes, vagy kétkezes). Azon fegyvereknél, amelyek túlnyomórészt nem fémből készülnek, nem számít, hogy kis részben mithrillt is tartalmaznak. (Egy hosszú kard készülhet mithrillből, míg egy kasza nem.)

A mithrill fegyverek és vértetek mindig mestermunkának számítanak; a mestermunka ára benne foglaltatik az alább megadott árban.

A mithrill a vastagsága minden hüvelykje után 30 életerőponttal rendelkezik, és keménysége 15.

Mithrill tárgy típusa	Ár Módosító
Könnyű vért	+1.000 arany
Közepes vért	+4.000 arany
Nehéz vért	+9.000 arany
Pajzs	+1.000 arany
Más tárgyak	+500 arany/font

Ezüst, alkimista: Egy bonyolult kohászati és alkímiai eljárás során az acélfegyverekbe ezüstöt lehet ötvözni, ami így átíti bizonyos lények, például a farkasemberek sebésztiűró képességét.

Egy ezüstözött fegyverrel való sikeres támadás esetén a használó -1 büntetést kap a sebzés dobásához (a rendes minimum 1 pontos sebzés érvényesül). Az alkimista ezüstözés eljárása nem alkalmazható nem-fém tárgyakon, és nem működik a ritka fémekkel, mint az adamantium, hidegvas, és mithrill.

Az alkimista ezüstnek a vastagsága minden hüvelykje után 10 életerőpontja van, keménysége pedig 8.

HARC

HOGY MŰKÖDIK A HARC

A harc körökre bontott; mindenki cselekedhet, amikor rá kerül a sor, ami körönként szabályosan ismétlődik. A harc általában a következő lépésekből áll:

1. A harcot minden résztvevő készületlenül kezdi, ez azonban csak az első cselekedetükig tart.
2. A KM eldönti, hogy ki bír tudomással az ellenfeleiről, és ki nem. Ha akad olyan, aki tudomással bír és akad olyan, ki nem, a szokásos harci körök előtt egy meglepetés kör van. Az ellenfeleikről tudó résztvevők kezdeményezést dobnak, hiszen a meglepetéskörben cselekedhetnek. A kezdeményezési sornak megfelelően (a legmagasabbtól a legalacsonyabb felé), a harc elején is ellenfeleikről tudomással bíró harcolók a meglepetéskörben egy cselekedetet tehetnek (vagy egy normál vagy egy mozgás cselekedetet). Azon harcolók, akik nem érzékelték ellenfeleiket, a meglepetéskörben nem cselekednek. Ha a harc elején senki vagy mindenki tudatában van ellenfelének, akkor nincs meglepetéskör.
3. A kezdeményezést még nem dobott harcolók most kezdeményezést dobnak. Minden harcoló most elkezdheti az első szabályos harci körét.
4. A harcolók a kezdeményezés értékük sorrendjében (legmagasabbtól a legalacsonyabbig) cselekszenek.
5. Amikor mindenkire rákerült a sor, akkor a legmagasabb kezdeményezés értékű harcolóra kerül újból a sor, és a 4. és 5. lépés addig ismétlődik, amíg a harc véget nem ér.

HARCÉRTÉKEK

Ez a rész foglalja össze azokat az értékeket, amelyek eldöntik, hogy milyen sikeres vagy a harcban, majd leírják, hogy hogyan alkalmazd őket.

TÁMADÁSDOBÁS

A támadásdobás reprezentálja erőfeszítésedet, hogy ellenfeledet megsebezd a köröd alatt. A támadáshoz dobj 1d20-al és ad hozzá a támadásbónuszodat (más módosítók is járulhatnak ehhez). Ha a dobás eredménye egyenlő vagy nagyobb, mint ellenfeled védőértéke (VÉ), akkor találtál és sebezhetsz.

Automatikus vétés és találat: Egy természetes 1-es (a d20-al 1-est dobsz) a támadásdobással mindig sikertelen támadást jelent. Egy természetes 20-as (20-ad dobsz d20-al) minden esetben talál, és lehetővé teszi a kritikus találatot.

TÁMADÁS BÓNUSZ

Támadásbónuszod egy közelharc fegyverrel:

Alap támadásbónusz + Erőmódosító + méretmódosító

Egy távolsági fegyverrel támadásbónuszod:

Alap támadásbónusz + Űgyességmódosító + méretmódosító + távolság büntetés

Táblázat: Méretmódosítók

Méret	Méretmódosító	Méret	Méretmódosító
Gigászi	-8	Kicsi	+1
Óriási	-4	Pöttöm	+2
Hatalmas	-2	Apró	+4
Nagy	-1	Parányi	+8
Közepes	+0		

SEBZÉS

Ha támadásod sikeres, akkor sérülést okozol. Az okozott sebzés mértékét a forgatott fegyver fajtája határozza meg. A fegyverek sebzését módosító hatások a pusztakezes ütésekre és a lények természetes fizikai támadásaira is vonatkoznak.

A sebzés a célpont pillanatnyi életerőpontjait csökkenti.

Minimális sebzés: Ha a büntetések következtében egy sebzés eredménye kevesebb mint 1, akkor is sebez 1 életerőpontot.

Erőbónusz: Ha egy közelharc vagy dobófegyverrel, beleértve a parittyát is, találsz, akkor a sebzéshez add hozzá az Erőmódosítót. A nem visszacsapó íjak sebzéséhez a negatív Erőmódosító hozzáadódik, de a pozitív Erőmódosító nem.

Másodlagos fegyver: Ha a másodlagos fegyverrel sebzelsz, akkor a sebzéshez az Erőbónusznak csak a felét add hozzá.

Fegyver két kézzel forgatása: Ha egy két kézzel forgatott fegyverrel sérülést okozol, akkor Erőbónuszd másfélszeresét add hozzá a sebzéshez. Ezt a magasabb Erőbónuszt azonban nem kapod meg, ha könnyű fegyvert forgatsz két kézzel.

Sebzésszorók: Egyes esetekben, például kritikus találatkor, az okozott sebzést valamilyen tényezővel megszorozod. Dobd ki a sebzést (és add hozzá minden módosítót), és ezt szorozd meg a tényezővel.

Megjegyzés: Ha egynél többször kell megszoroznod egy sebzést, akkor minden szorzó az eredeti megszorozatlan értéket növeli.

Kivétel: A fegyver alap sebzésén felüli extra sebzés-kockák sebzései sohasem szorozódnak.

Tulajdonság sebzés: Egyes lények és mágikus hatások ideiglenes tulajdonságsebzést (tulajdonságérték csökkenést) okoznak.

VÉDŐÉRTÉK

A védőértéked (VÉ) mutatja, hogy milyen nehéz ellenfelednek úgy eltalálnia, hogy a támadás megsebezzen téged. Ez az a támadásdobás érték, amit az ellenfelednek el kell érnie, hogy megüssön téged. A VÉ-d

10 + vértbónusz + pajzsbónusz + Ügyességmódosító + méretmódosító

Megjegyzendő, hogy a vértkek korlátozzák az Ügyességmódosító maximális értékét, így ha vértet viselsz, akkor nem biztos, hogy a teljes Ügyességmódosítót hozzáadhatod a VÉ-dhez.

Bizonyos esetekben nem használhatod az Ügyességbónuszodat (ha van). Ha nem tudsz reagálni az ütésre, akkor nem használhatod az Ügyességbónuszodat a VÉ-d kiszámításánál. Ha nincs Ügyességbónuszod, vagy Ügyességbüntetésed van, akkor VÉ-d változatlan marad. Azaz a büntetést nem veszted el.

Más módosítók: Számos más körülmény módosítja a VÉ-det.

Mágikus bónusz: A felavató mágia jobba teheti a páncélot.

Eltérítés bónusz: A mágikus eltérítés kivédi a támadásokat, így növelve a VÉ-det.

Természetes páncél: A természetes páncél javítja a VÉ-det.

Kitérés bónusz: Egyes más VÉ módosítók az ütések aktív elkerülését reprezentálják. Ezeket a bónuszokat elkerülésbónuszoknak nevezzük. Bármely helyzetben, amelyben a karakter elveszti Ügyességbónuszát a VÉ-jéhez, a kitérésbónuszait is elveszti. (A vértviselet viszont nem korlátozza ezen bónuszok összegét ahogy az Ügyességmódosító értékét korlátozza.) A legtöbb más bónusszal ellentétben a kitérésbónuszok összeadódnak.

Érintéstámadások: Egyes támadások figyelmen kívül hagyják a páncélokat, beleértve a pajzsot és a természetes páncélt is. Ilyen esetekben a támadó közelharc vagy távolsági érintéstámadást tesz. Ha egy érintéstámadásnak a célpontja vagy, akkor VÉ-dbe ne számítsd bele a páncéloból, pajzsodból és a természetes páncélból eredő VÉ bónuszodat (ha an). Minden más módosító, így a méret-, Ügyesség- vagy az eltérítés módosító (ha van) a szokásos módon beleszámít a VÉ-dbe.

ÉLETRŐ PONTOK

Ha életerőpontjaid száma 0-ra csökken, akkor harc képtelenné válsz. Amikor -1-re csökken, akkor haldokolni kezdesz. Ha eléri a -10-et, akkor meghalsz.

SEBESSÉG

A sebességed mutatja meg, hogy mennyit mozoghatsz egy körben úgy, hogy e mellett még marad időd egy normál cselekedetre, például egy támadásra vagy egy varázslat elmondására. A sebességed elsősorban a fajdótól, továbbá a viselt páncélotól függ.

A törpék, gnómok és félszerzetek alapsebessége 20 láb (4 négyzet), vagy 15 láb (3 négyzet), ha félnehéz- vagy nehézvértet viselnek (kivéve a törpék, akik bármilyen vértben képesek 20 lábnyit mozogni).

Eberek, elfek, fél-elfek és fél-orkok alapsebessége 30 láb (6 négyzet), vagy 20 láb (4 négyzet), ha félnehéz- vagy nehézvértet viselnek.

Ha egy körben két mozgás cselekedetet teszel (ezt kétszeres mozgásnak is nevezzük), akkor sebességed

kétszeresét teheted meg. Ha az egész kört futással töltöd, akkor mozgásod négyszeresét tehet meg (háromszorosát, ha nehézvérten vagy).

MENTŐDOBÁSOK

Általában ha szokatlan vagy mágikus támadásnak vagy kitéve, akkor mentőt dobhatsz, hogy hatását csökkentsd. A támadásdobáshoz hasonlóan a mentődobás is egy d20 dobás plusz a kasztodtól, szintedtől és tulajdonságaidtól függő bónusz. A mentőmódosító:

Alap mentő járulék + tulajdonság módosító.

Mentő típusok: A három különböző mentőtípus az Állóképesség, Reflex és Akaraterő:

Állóképesség: Ez a mentő teszteli, hogy mennyire vagy képes ellenállni a fizikai igénybevételnek, az életerődöt, egészségedet károsító hatásoknak. Az Állóképesség-mentődhöz add hozzá Egészségmódosítót.

Reflex: Ez a mentő teszteli, hogy mennyire vagy képes a területre ható támadások elől kitérni. A Reflexmentődhöz add hozzá Ügyességmódosítót.

Akaraterő: Ez a mentő teszteli, hogy mennyire tudsz ellenállni a tudati befolyásnak és számos más mágikus hatásnak. Az Akaraterő mentődhöz add hozzá Bölcsességmódosítót.

Mentő nehézségi foka: A mentő NF-je a támadás fajtájától és erejétől függ.

Automatikus siker és sikertelenség: Egy természetes 20-as a d20 dobáson (20-asd dobsz) automatikus siker, az NF-től függetlenül. Egy természetes 1-es (1-est dobsz d20-on) automatikus sikertelenség, és a kített tárgyak további sérülését vonhatja maga után (lásd *Tárgyak túlélése egy mentődobást követően* részt a *Mágia* fejezetben).

KEZDEMÉNYEZÉS

Kezdeményezéspróba: A harc elején minden harcoló kezdeményezést dob. A kezdeményezés egy Ügyességpróba. Minden karakter saját Ügyességmódosítóját adja a dobáshoz. A karakterek a kezdeményezés dobás eredményének sorrendjében cselekedhetnek, először a legmagasabb kezdeményezéssel rendelkező harcoló, majd sorban a legalacsonyabbal rendelkezőig. Az ezt követő minden körben ugyanebben a sorrendben cselekednek a karakterek (kivéve ha egy karakter olyan cselekedetet tesz, ami megváltoztatja kezdeményezését, lásd a *Speciális kezdeményezés cselekedetek* részt).

Ha kettő vagy több harcolónak azonos a kezdeményezés értéke, akkor az cselekedhet előbb, akinek magasabb a kezdeményezésmódosítója. Ha ez is megegyezik, akkor a harcolók dobjanak, hogy megállapítsák, melyik jön előbb.

Készületlen: A harc elején, mielőtt lehetőséged lenne a cselekedetre (különösen az előtt mielőtt először rád kerül a sor a kezdeményezés sorrendben) készületlen vagy. Készületlenül nem adhatod az Ügyességből eredő bónuszodat (ha van) a VÉ-dhez. A barbárok és kalandorok rendelkeznek az *ösztönös kitérés* különleges képességgel, ami lehetővé teszi számukra, hogy Ügyességmódosítójukat akkor is hozzáadhassák VÉ-jükhöz, ha készületlenek.

Egy készületlen karakter nem hajthat vége megszakító támadást.

Nem cselekvés: Még amennyiben egy körben nem hajtasz vagy nem hajthatsz végre semmilyen cselekedetet sem, kezdeményezésedet akkor is megtartod a harc alatt (tehát ha a következő körben tudsz vagy akarsz cselekedni, akkor ugyanakkor jöhetsz, mint legutóbb, amikor cselekedtél).

MEGLEPETÉS

A harc elején, ha nem észleled ellenfeleid jelenlétét, ők viszont tudomással bírnak rólad, meglepnek téged.

Tudomás és meglepetés

Előfordulhat, hogy az egyik fél minden tagja, némely tagja vagy egyike sem érzékeli ellenfelét. Továbbá az is megeshet, hogy mindkét oldalon van egy pár résztvevő, akit nem lep meg a támadás, és a többieket igen.

A KM dönti el, hogy ki tud ellenfeléről és ki nem. Kérhet Hallgatózás- vagy Észleléspróbát vagy bármely más próbát, hogy eldöntse ki veszi észre ellenfeleit.

A meglepetéskör: Ha van olyan résztvevő, aki nem tud az ellenfeleiről, és olyan is van, aki pedig tud, úgy a normál harci körök előtt egy meglepetéskör zajlik le. Az ellenfeleiket észlelő résztvevők a meglepetéskörben cselekedhetnek, ezért kezdeményezést dobnak. A nem meglepetett harcolók kezdeményezésük sorrendjében (a legmagasabbtól a legalacsonyabbig) egy normál cselekedetet hajthatnak végre. A meglepetéskörben szabad

cselekedeteket is végrehajthatsz. Ha senkit sem leptek meg, vagy mindenki meglepődött, akkor nincsen meglepetéskör.

Meglepett résztvevők: Azok a résztvevők, akik nem tudnak ellenfelükről, nem cselekedhetnek a meglepetéskörben. Mivel a harc folyamán még nem cselekedtek, az ilyen résztvevők készületlennek számítanak, és így Ügyességbónuszukat nem adhatják hozzá VÉ-jükhöz.

MEGSZAKÍTÓ TÁMADÁS

Néha a harcban résztvevő karakter leengedi a védelmét, és nem védekezik, ahogy azt általában szokta. Ilyenkor a körülötte levő ellenfelek kihasználhatják ezt a pillanatnyi rést a védelmén, és szabadon rátámadhatnak. Az ilyen szabad támadásokat nevezzük megszakító támadásnak.

Fenyegetett terület: Azt a területet fenyegetet, hová közelharc támadást indíthatnál, akkor is, ha éppen nem te vagy soron. Ez általában a karaktered négyzetével szomszédos minden négyzet – beleértve az átlósan levőket is. Azok az ellenfelek, akik ezen a területen belül bizonyos cselekedeteket végeznek, megszakító támadásra jogosítanak téged. Ha fegyvertelen vagy, akkor alapesetben nem fenyegetsz egyetlen négyzetet sem, és így nem végezhet megszakító támadást.

Hosszú fegyverek: A legtöbb közepes vagy kisebb lény 5 lábnyi eléréssel rendelkezik. Ez azt jelenti, hogy közelharc támadást maguktól legfeljebb 5 lábnyi messze (1 négyzet) levő ellenfelek ellen indíthatnak. Hosszú fegyvert forgató közepes vagy kicsi lény azonban a szokásosnál messzebbi négyzeteket is fenyeget. Továbbá a közepesnél nagyobb lények természetes elérése 10 láb vagy több.

Megszakító támadás kiváltása: Kétféle cselekedet vált ki megszakító támadást: egy fenyegetett területről kimozgás, és fenyegetett területen valamilyen cselekedet végrehajtása.

Mozgás: Egy fenyegetett területről kilépés általában megszakító támadást vált ki a fenyegető ellenféltől. Két általános mód van ennek elkerülésére: az 5 lábnyi lépés és a visszavonulás cselekedet (lásd lejjebb).

Figyelemelterelő cselekedet végrehajtása: Egyes cselekedetek, ha azt egy fenyegetett területen hajtják végre, megszakító támadást váltanak ki, mert elvonják figyelmedet a harcról. A *Harci cselekedetek* táblázatban feltüntettük a legtöbb megszakító támadást kiváltó cselekedetet. Emlékezz, hogy az alapesetben megszakító támadást kiváltó cselekedetek esetében is lehet kivétel ezen szabály alól.

Megszakító támadás végrehajtása: Egy megszakító támadás egyetlen közelharc támadás, és körönként csak egy megszakító támadást tehetsz. Nem kell megszakító támadást tenned, ha nem akarsz.

Egy tapasztalt karakter további normál közelharc támadást kap (teljes támadásként), bár egyre kisebb támadás bónusszal. A megszakító támadást viszont mindig a normál – legmagasabb - támadás bónusszoddal hajtod végre, akkor is, ha az adott körben már támadtál.

A megszakító támadás „megszakítja” a kör cselekményének normál folyását. Ha egy megszakítót támadást vált ki valami, akkor azonnal hajtsd végre a megszakító támadást, és aztán folytasd a kör menetét (a következő karakterrel vagy az éppen soron levő karakter cselekedetével, ha egy cselekedet közben jön a megszakító támadás).

Harci reflexek és további megszakító támadások: Ha rendelkezel a harc reflex képességgel, akkor Ügyességmódosítót hozzáadhatod a körben végrehajtható megszakító támadások számához. Ezzel a képességgel sem tehetsz egynél több megszakító támadást egy kiváltó ok esetében, de ha egy ellenfél két megszakító támadást is kivált (például elrakja a fegyverét, és varázsolni kezd), akkor két független megszakító támadást tehetsz, mert két független kiváltó ok volt. Egynél több, egy ellenfél által fenyegetett területről kilépés csak egy megszakító támadást vált ki attól az ellenféltől. Mindezen a támadásokhoz a teljes normál támadásbónuszodat használhatod.

CSELEKEDETEK HARC KÖZBEN

A HARC KÖR

Minden egyes harc kör 6 másodpercnyi időt jelöl. Egy körben minden a harcban résztvevő karakternek lehetősége van egy cselekedetet végrehajtani.

Minden kör a legmagasabb kezdeményezés értékkel rendelkező karakter cselekedetével kezdődik, ezután a cselekvés sora az alacsonyabb kezdeményezésű karaktereken van – kezdeményezésük eredménye szerinti csökkenő sorrendben. Minden kör ugyanazt a kezdeményezés sorrendet használja. Amikor egy karakter sorra kerül, az összes cselekedetét végrehajtja, amit az adott körben szeretne (a kivételekért lásd a *Megszakító támadások* és a *Speciális kezdeményezés cselekedetek* részt).

A kör elejének és végének a legtöbb szempontból nincs szerepe. A kör lehet az időnek egy szelete, ami az első karakter cselekedetével kezdődik és az utolsó cselekedetével ér véget, de általában azt az időtartamot jelöli, ami az egyik kör adott kezdeményezés értékétől a következő kör azonos kezdeményezés értékéig tart. Az olyan hatások, amelyek bizonyos számú egész körön át tartanak, pont azon kezdeményezés érték előtt érnek véget, amelyen elkezdődtek.

CSELEKEDET TÍPUSOK

Egy cselekedet fajtája lényegében azt adja meg, hogy végrehajtása a harci körhöz képest mennyi időt vesz igénybe, és hogyan viszonyul a cselekedet a mozgáshoz. A cselekedeteknek négy (**hat**) fajtája van: szabad cselekedet, mozgás cselekedet, normál cselekedet és teljes kört igénybevevő cselekedet (**swift action**, **immediate action**).

Egy szabványos körben egy normál és egy mozgás cselekedetet hajthatsz végre, vagy egy teljes kört igénybevevőt. Továbbá egy vagy több szabad cselekedetet is végrehajthatsz. Egy normál cselekedet helyett bármikor tehetsz egy mozgás cselekedett.

Egyes helyzetekben, például a meglepetéskörben, legfeljebb egy mozgás vagy egy normál cselekedet megtételére lehetsz korlátozva.

Normál cselekedet: Egy normál cselekedettel tehetsz valamit, leggyakrabban támadsz vagy varázsolsz. Lásd a *Harci cselekedetek* táblázatot más normál cselekedetkehez.

Mozgás cselekedet: Egy mozgás cselekedettel sebességednek megfelelő távot tehetsz meg, vagy végrehajthatsz valami olyasmit, ami körülbelül ugyanennyi időt vesz igénybe. Lásd a *Harci cselekedetek* táblázatot.

Mozgás cselekedetet tehetsz egy normál cselekedet helyett. Ha egy körben nem mozogsz ténylegesen (általában azért, mert a mozgásodat felcserélted egy vagy több mozgásértékű cselekedetre), egy 5 lábnyi lépést akkor is tehetsz a cselekedeted előtt, közben vagy utána.

Teljes kört igénybevevő cselekedet: Egy teljes kört igénybevevő cselekedet a teljes időt felemészti a kör folyamán. E mellett csak egy öt lábnyi lépést tehetsz, amit megléphetsz a cselekedeted előtt, közben vagy utána is. Szabad cselekedeteket is végezhetesz.

Egyes teljes kört igénybevevő cselekedetek mellett még az 5 lábnyi lépést sem teheted meg.

Egyes teljes kört igénybevevő cselekedetek normál cselekedetként is végrehajthatók, de csak abban az esetben, ha az adott körben csak egy normál cselekedet végrehajtására vagy korlátozva. Az egyes cselekedetek leírása tartalmazza, hogy az adott cselekedet engedélyezi-e ezt.

Szabad cselekedet: A szabad cselekedetek nagyon kevés időt és energiát emésztnek fel, és olyan kevés jelentőséggel bírnak a kör szempontjából, hogy gyakorlatilag nem kerülnek időbe a karakternek. Egy másik cselekedet végrehajtása mellett egy vagy több szabad cselekedet hajthatsz végre, azonban a szabad cselekedetek számának az ésszerűség korlátjain belül kell maradniuk.

Nem-cselekedet: Egyes cselekedetek olyan jelentéktelenek, hogy még szabad cselekedetnek sem minősülnek. Ezek szó szerint nem kerülnek időbe, és egy másik cselekedet részét képezik.

Korlátozott cselekvés: Bizonyos körülmények között nem tehetsz teljes kört igénybevevő cselekedetet. Ilyen esetekben legfeljebb egy normál vagy egy mozgás cselekedet megtételére (és szabad cselekedetekre, mint szokásosan) vagy korlátozva. Nem hajthatsz végre teljes kört igénybevevő cselekedetet, bár elkezdhetesz vagy befejezhetesz egyet egy normál cselekedet felhasználásával (lásd lejjebb).

Táblázat: Harci cselekedetek

Normál cselekedet	Megszakító támadás ¹
Támadás (közelharc)	Nem
Támadás (távolsági)	Igen
Támadás (pusztakezes)	Igen
Mágikus tárgy működésbe hozása (kivéve főzet vagy olaj)	Nem
Társ segítése	Talán ²
Legázolás	Igen
Varázslás (1 normál cselekedet varázslási idejű varázslatok)	Igen
Egy varázslat fenntartására összpontosítás	Nem
Egy varázslat elengedése	Nem
Egy rejtett fegyver előrántása (lásd Kézügyesség képzettséget)	Nem

Normál cselekedet	Megszakító támadás¹
Egy varázsfőzet megivása, vagy olaj felkenése	Igen
Birkózásból szabadulás	Nem
Cselvetés	Nem
Fáklya meggyújtása gyújtósgallyal	Igen
Varázslat ellenállás csökkentése	Nem
Haldokló barát stabilizálása (lásd a Gyógyítás képzettségénél)	Igen
Legázolás	Nem
Varázstekercs felolvasása	Igen
Készletbe helyezés (egy normál cselekedetet vált ki)	Nem
Fegyvertörés (támadás)	Igen
Tárgytörés (támadás)	Talán ³
Teljes védekezés	Nem
Élőhalott üzése vagy megfékezése	Nem
Különleges képesség használata	Nem
1 cselekedetet igénybevevő képzettség használata	Általában
Varázslatszerű képesség használata	Igen
Természetfeletti képesség használata	Nem

Mozgás cselekedet	Megszakító támadás¹
Mozgás	Igen
Ijedt háttér irányítása	Igen
Egy működésben levő varázslat irányítása	Nem
Fegyverrántás ⁴	Nem
Kézi- vagy könnyű számszerű újratöltése	Igen
Egy ajtó kinyitása vagy becsukása	Nem
Lóra felszállás, vagy lóról leszállás	Nem
Nehéz tárgy mozgatása	Igen
Egy tárgy felvétele	Igen
Fegyver elrakása	Igen
Fekvő helyzetből felállás	Igen
Pajzs készletbe helyezése vagy elvesztése ⁴	Nem
Tárgy elővétele	Igen

Teljes kört igénybevevő cselekedet	Megszakító támadás¹
Teljes támadás	Nem
Roham ⁵	Nem
Kegyelemdőfés	Igen
Hálóból szabadulás	Igen
Lángok oltása	Nem
Fáklya meggyújtása	Igen
Nehéz- vagy ismétlődő számszerű újratöltése	Igen
Fegyver becsatolása zárható páncélkesztyűbe vagy annak kicsatolása	Igen
Dobható szórással rendelkező fegyver készletbe helyezése	Igen
Futás	Igen
1 kört igénybevevő képzettség alkalmazása	Általában
Érintésvarázslat alkalmazása legfeljebb 6 szövetségese	Igen
Visszavonulás ⁵	Nem

Szabad cselekedet	Megszakító támadás¹
Gyorsított varázslat varázslása	Nem
Egy varázslatra összpontosítás abbahagyása	Nem
Egy tárgy elejtése	Nem

Szabad cselekedet	Megszakító támadás ¹
Földre vetődés	Nem
Varázstárgy előkészítése varázsláshoz ⁶	Nem
Beszéd	Nem

Nem cselekedet	Megszakító támadás ¹
Késleltetés	Nem
5 lányi lépés	Nem

Cselekedet típusa változó	Megszakító támadás ¹
Lefegyverzés ⁷	Igen
Birkózás ⁷	Igen
Ellenfél földrevitele ⁷	Igen
Képesség alkalmazása ⁸	Változó

¹ A cselekedet típusától függetlenül, ha valakinek a fenyegetett területéről kimozogsz, akkor általában megszakító támadást váltasz ki. Ez az oszlop azt mutatja meg, hogy maga a cselekedet és nem a mozgás kivált-e megszakító támadást.

² Ha olyan cselekedetben segítesz valakinek, ami megszakító támadást vált ki, akkor a társ segítése cselekedet is megszakító támadást vált ki.

³ Ha a tárgyat viseli, hordja vagy fogja valaki, akkor igen. Egyébként nem.

⁴ Ha alap támadás bónuszod +1 vagy magasabb, akkor ezen cselekedetek egyikét a rendes mozgással összekapcsolhatod. Ha rendelkezel a *kétfegyveres harc* képességgel, akkor két könnyű vagy egykezes fegyvert húzhatsz elő, annyi idő alatt míg más egyet húz elő.

⁵ Normál cselekedetként is végrehajtható, ha a körben egyetlen cselekedet végrehajtására vagy korlátozva.

⁶ Kivéve, ha a komponens kivételesen nagy vagy nehezen kezelhető tárgy.

⁷ Ezek a támadásformák egy közelharc támadás helyett hajthatók végre. Mint közelharc támadások egyszer használhatók támadás vagy roham cselekedet közben, vagy egyszer vagy többször teljes támadás cselekedet alatt, továbbá megszakító támadásként is alkalmazhatók.

⁸ A képesség leírása határozza meg az időtartamot.

NORMÁL CSELEKEDTEK

Támadás

Egy támadás normál cselekedet.

Közelharc támadás: Egy szokványos közelharc fegyverrel egy tőled legfeljebb 5 lábra levő ellenfelet támadhatsz (az 5 lábön belül levő ellenfelek veled szomszédosnak minősülnek). Egyes közelharc fegyverek hosszúnak minősülnek, és ezekkel akár 10 lábnyira levő ellenfeleket is támadhatsz, de ezekkel nem támadhatsz szomszédos ellenfeleket (akik 5 lábön belül vannak).

Pusztakezes támadás: Ütni, rúgni, fejvel öklelni, hogy ellenfeledet megsebezsd majdnem olyan, mint közelharc fegyverrel támadni, kivéve a következőket:

Megszakító támadás: A pusztakezes támadás megszakító támadást vált ki megtámadott ellenféltől, feltéve, hogy ő fegyverrel harcol. A megszakító támadás a támadásod előtt jön. A pusztakezes támadás nem vált ki megszakító támadást más ellenfelektől, sem fegyvertelen ellenfelektől.

A fegyvertelen karakter nem hajthat végre megszakító támadást (de lásd a „fegyveres” fegyvertelen támadást lentebb).

“Fegyveres” pusztakezes támadás: Egyes esetekben egy karakter vagy lény pusztakezes támadása fegyveres támadásnak számít. Egy szerzetes, egy képzett pusztakezes harcos képességgel rendelkező karakter, egy érintésvarázslattal támadó mágiahasználó vagy egy természetes fegyverrel rendelkező lény fegyveresnek számít.

A fegyveresnek számítás a támadásnál és a védekezésnél is számít (például a karakter megszakító támadást hajthat végre).

Pusztakezes támadás sebzése: Egy közepes karakter pusztakezes támadása 1d3 + Erőmódosító pont sebzést okoz. Egy kis lény pusztakezes támadása 1d2 ép sérülést okoz, míg egy nagy lényé 1d4-et. Minden

pusztakezes támadás nem-halálos sérülést okoz. A pusztakezes támadás könnyű fegyvernek számít, például kétfegyveres harc büntetéseknél és hasonlóknál.

Halálos sérülés okozása: Pusztakezes támadással próbálhatsz halálos sérülést is okozni, de ehhez a támadásod előtt kell ezt választanod és -4 büntetést kapsz a támadásdobásodra. Ha rendelkezel a képzett pusztakezes harcos képességgel, akkor támadásdobás büntetés nélkül okozhatsz halálos sérülést.

Távolsági támadás: Egy távolsági fegyverrel bárkire löhetsz vagy dobhatsz, akit látsz és aki a fegyver maximális hatótávolságán belül van. A dobófegyverek esetében a maximális hatótáv 5 távolságnövekmény. A lőfegyverek esetében a maximális lőtáv tíz távolságnövekmény. Egyes fegyverek maximális lö- vagy dobótávja ennél kisebb, ahogy azt a leírásukban feltüntettük.

Támadás dobás: A támadó dobás jelzi az ellenfeled ellen végzett támadás sikerességét. Dobj

1d20 + a használt fegyverredel a támadásbónuszod.

Ha az eredmény legalább annyi, mint az ellenfeled VÉ-je, akkor eltaláltad és megsebzéd.

Automatikus céltévesztés és találat: Egy természetes 1-es (1-es dobás a d20-al) a támadásdobásra minden esetben céltévesztést jelent. Egy természetes 20-as (20-as dobás a d20-al) minden esetben találat. A természetes 20-as dobás továbbá veszélyeztetés – lehetséges kritikus találat.

Sebzésdobás: Ha támadásdobásod eredménye egyenlő vagy nagyobb célpontod VÉ-jénél, akkor ellenfeledet eltaláltad és sérülést okozol neki. Dobj a fegyverednek megfelelő sérülést. A sérülést le kell vonni a célpont aktuális életerejéből.

Több támadás: Egy több támadásra jogosult karakter teljes kört igénybevevő cselekedetet kell alkalmazzon (lásd teljes kört igénylő cselekedeteket lejjebb), hogy egynél többször támadhasson.

Közelharcba lövés vagy hajítás: Ha távolsági fegyverrel lösz vagy hajítófegyvert dobsz olyan ellenfélre, aki egy szövetségeseddel közelharcban van, akkor -4 büntetést kapsz a támadásdobásodra. Két karakter akkor van közelharcban, ha egymás ellenfelei és egymást fenyegetik. Egy eszméletlen vagy egyéb módon mozgásképtelenné tett karakter nem számít harcban állónak, kivéve ha éppen támadják.

Ha a célpontod (vagy a célpontod azon része, amelyre célzol, ha nagy célpontról van szó) legalább 10 lábira van a legközelebbi szövetségesedtől, akkor elkerülsz a -4 büntetést., akkor is, ha a megcélzott lény közelharcban van a társaddal.

Pontos lövés: Ha rendelkezel a pontos lövés képességgel, akkor ezt a büntetést teljesen figyelmen kívül hagyhatod.

Védekezve harcolás normál cselekedetként: Választhatod, hogy védekezve harcolsz miközben támadsz. Ha -4 büntetést vállalsz a támadásdobásodra, akkor arra a körre +2 kitérésbónuszt kapsz a VÉ-dhez.

Kritikus találat: Ha támadásdobásodra természetes 20-as kapsz (20-ast dobsz d20-szal), akkor a célpontod VÉ-jétől függetlenül találsz, és kritikus veszélyt vittél be. A találat egy kritikus találat lehet. Ennek megállapításához tégy egy kritikus dobást – egy újabb támadásdobást ugyanazokkal a módosítókkal, mint az előbb. Ha a kritikus dobás is eltalálja ellenfeledet, akkor kritikus találatot vittél be (a kritikus találathoz a kritikus dobásnak egyszerűen találnia kell, nem kell 20-asnak lennie). Ha a kritikus dobásod nem talált, akkor az ütésed egy normál találatnak számít.

A kritikus találat esetén egynél többször dobsz sebzést minden szokásos bónuszoddal, és ezeket összeadod. Ha másként nem rendelkezünk, akkor kritikus veszély természetes 20-as dobásnál van, és a kritikus szorzó $\times 2$.

Kivétel: A fegyver alap sebzésén felüli extra sebzést (például orvtámadásból vagy lángoló kardból eredőt) nem szabad megszorozni a kritikus sebzésnél.

Megnövelt kritikus veszély intervallum: Egyes esetekben nem csak természetes 20-on okozol kritikus veszélyt, azaz alacsonyabb dobásnál is kritikus veszélyt vihatsz be. A 20-nál kisebb értékek azonban nem automatikus találatok, így az a támadásdobás, ami nem találja el az ellenfelet nem is lehet kritikus veszély.

Megnövelt kritikus szorzó: Egyes fegyverek kritikus találat esetén kétszeresnél többszörös sérülést okoznak.

Varázslatok és kritikus találatok: Támadásdobást szükségessé tevő varázslatok okozhatnak kritikus találatot. Azok a varázslatok, amelyekhez nem kell támadásdobás, nem okozhatnak kritikus találatot.

Varázslás

A legtöbb varázslat varázslásához 1 normál cselekedetre van szükség. A mozgásod vagy mozgás cselekedeted előtt vagy után varázsolhatsz.

Megjegyzés: Varázslás közben megtartod az Ügyességmódosítót a VÉ-dhez.

Varázslat komponensek: Verbális (V) komponenssel rendelkező varázslathoz a karakternek határozott hangon kell tudnia beszélni. Ha ki van peckelve a szád vagy *csendvarázs* hatása alatt vagy, akkor nem tudsz ilyen varázslatot varázsolni. Egy megsüketített varázsló 20% eséllyel elrontja verbális komponensét igénylő varázslatait.

Gesztikuláció komponenssel (G) rendelkező varázslat varázslásához szabadon kell tudnod gesztikulálni legalább az egyik kezeddal. Nem varázsolhatsz ilyen varázslatot megkötözve, birkózás közben, vagy amikor mindkét kezéd foglalt.

Materiális (M), fókusz (F) vagy isteni fókusz (IF) komponenssel rendelkező varázslathoz a megfelelő anyaggal vagy tárggyal kell rendelkezned, ahogy azt a varázslat leírása megadja. Kivéve ha ezen anyagok kezelése komplikált, előkészítésük szabad cselekedet. Amely anyagi komponens és fókusz ára nincs feltüntetve a varázslatnál, annál feltételezheted, hogy rendelkezel vele, ha nálad van a komponens szütyőd.

Egyes varázslatok rendelkeznek tapasztalati pont (TP) komponenssel, és tapasztalati pontot kell áldoznod létrehozásukra. Az elveszett TP-t semmilyen varázslat nem adhatja vissza. Nem kölhetsz annyi TP-t hogy ezzel szintet vesszél, tehát nem varázsolhatsz a varázslatot, ha nincs elég elhasználható TP-d. Amikor elég TP gyűjtesz össze, hogy a következő szintre lépj, akkor dönthetsz úgy, hogy azonnal elhasználd a TP-t egy varázslathoz, és nem lépsz szintet. A TP elveszik akkor is, ha a varázslat nem sikeres.

Összpontosítás: A varázsláshoz összpontosítanod kell. Ha nem tudsz összpontosítani, akkor nem varázsolhatsz. Ha elkezdted varázsolni, de közben valami megzavarja összpontosításodat, akkor Összpontosítás-próbát kell tenned, vagy elveszted a varázslatot. A próba NF-je a zavaró körülménytől függ (lásd az Összpontosítás képzettség leírását). Ha elvéted a próbát, akkor a varázslat hatás nélkül megíúsul. Ha varázslataidat memorizáld, akkor a varázslat elveszik tudatodból. Ha spontán varázsolsz, akkor a varázslat beleszámít a naponta használható varázslataid számába, bár nem volt sikeres.

Varázslat fenntartására összpontosítás: Egyes varázslatokra folyamatosan összpontosítani kell, hogy hatásuk megmaradjon. Egy varázslat fenntartására összpontosítás normál cselekedet, ami nem vált ki megszakító támadást. Ami megzavarhatsz összpontosításodat varázslás közben, az ugyanúgy zavar fenntartása alatt is. Ha összpontosításod megszakad, akkor a varázslat befejeződik.

Varázslási idő: A legtöbb varázslat varázslási ideje 1 normál cselekedet. Az ilyen varázslat azonnal működésbe lép.

Megszakító támadás: Általában a varázslás megszakító támadást vált ki a fenyegető ellenfelektől. Ha sérülést szenvedsz egy megszakító támadástól, akkor sikeres Összpontosítás-próbát kell tenned (NF 10 + sérülés + varázslat szintje), vagy elveszted a varázslatodat. A szabad cselekedetként varázsolható varázslatok varázslása nem vált ki megszakító támadást.

Védekezve varázslás: A védekezve varázslás nem vált ki megszakító támadást, de sikeres Összpontosítás-próbát kell tenned hozzá (NF 15 + varázslat szintje), hogy végrehajtsd. Sikertelenség esetén a varázslat elveszett.

Érintésvarázslatok a harcban: Számos varázslat hatótávolsága érintés. Ezen varázslatok alkalmazásakor elmondod a varázslatot majd ugyanabban a körben vagy később megérintesz valakit. A varázslás közben megérintheted (vagy megpróbálhatod megérinteni) a célpontot. A mozgásodat a varázslás előtt, az érintés után vagy a kettő között is végrehajthatod. Automatikusan megérinthetsz egy szövetségest vagy magadat, de egy ellenfél megérintéséhez támadásdobást kell tenned.

Érintéstámadás: Egy ellenfél megérintése érintésvarázslattal fegyveres támadásnak minősül és így nem vált ki megszakító támadást. A varázslás azonban továbbra is kivált megszakító támadást. Az érintéstámadásoknak két fajtája van: a közelharcú érintéstámadás és a távolsági érintéstámadás. Mindkét támadással kritikus találatot is elérhetsz. Az ellenfeled érintéstámadás elleni VÉ-jébe a páncéljának, pajzsának és természetes páncéljának védelme nem számít bele; méretmódosítója, Ügyességmódosítója és eltérítésbónusza (ha van) a szokásos módon beleszámít a VÉ-be.

Kisülés visszatartása: Ha a varázslatot nem sűtöd el a varázslás körében, akkor az elsűtést akármeddig visszatartathatod. Minden körben érintéstámadást tehetsz. Normál cselekedetként megérinthetsz egy szövetségest, és teljes kört igénylő cselekedetként legfeljebb hat szövetséges. Ha bárkit vagy bármit megérintesz, akár szándékolatlanul is, akkor a varázslat elsűl. Ha egy újabb varázslatot mondasz el, akkor az érintésvarázsz megszűnik. Alternatívaként pusztakezes támadást (vagy természetes fegyverrel támadást) is kezdeményezhetsz a kisülés visszatartása alatt. Ebben az esetben nem számítasz fegyveresnek, és megszakító támadást váltasz ki támadásoddal (ha pusztakezes támadásod nem vált ki megszakító támadást, akkor ez a támadás sem). Ha a támadás talál, akkor normálisan sebzeld vele, és a varázslat is elsűl. Ha a támadás nem sikerült, akkor továbbra is visszatartod a kisülést.

Varázslat elengedése: Egy varázslat elengedése normál cselekedet, ami nem vált ki megszakító támadást.

Mágikus tárgy működésbe hozása

Sok varázstárgyat nem kell külön működésbe hozni. Egyes varázstárgyakat azonban igen, különösen a főzeteket, tekerceket, pálcákat, botokat és jogarokat. A varázstárgy működésbe hozása normál cselekedet

(kivéve, ha a tárgy leírása másképp nem rendelkezik).

Varázslat befejező varázstárgyak: Egy varázslat befejező varázstárgy működésbe hozása olyan, mint a varázslás: összpontosítást igényel és megszakító támadást vált ki. Ha összpontosításod megtörik, akkor a varázslat elveszik. Működésbe hozhatod a tárgyat védekezve is, ahogy azt a varázslásnál leírtuk.

Egyszer használatos és parancsszóval- vagy használattal működésbe hozható varázstárgy használata: Az ilyen varázstárgyak egyikének használatához sem szükséges összpontosítás és nem váltanak ki megszakító támadást.

Speciális képesség használata

Egy speciális képesség használata általában normál cselekedet, de lehet teljes kört igénylő cselekedet, szabad cselekedet vagy nem-cselekedet, ahogy azt a speciális képesség leírása megadja.

Varázslatszerű képesség: Egy varázslatszerű képesség alkalmazása olyan, mint varázsolni, azaz megszakító támadást vált ki és összpontosítást igényel. A varázslatszerű képesség használata megzavarható. Ha összpontosításod megszakad, akkor nem sikerült használnod a képességet, de úgy kell vened, mintha elhasználtad volna a képességet. A varázslatszerű képesség varázslási ideje 1 normál cselekedet, kivéve, ha a képesség leírása másképp rendelkezik.

Varázslatszerű képesség alkalmazása védekezve: Varázslatszerű képességet is használhatsz védekezve, csakúgy mint a varázslásnál. Ha az összpontosítás-próbád (NF 15 + varázslat szintje) sikertelen, akkor nem tudtad használni a képességedet, de a képesség azon használata arra a napra (vagy hosszabb időre, ha például csak hetente használható bizonyos számú alkalommal a képességet) elveszett.

Természetfeletti képesség: A természetfeletti képesség használata általában normál cselekedet (kivéve, ha a képesség leírása másképp rendelkezik), amit nem lehet megzavarni, nem igényel összpontosítást és nem vált ki megszakító támadást.

Különleges képesség: A különleges képességek használata általában nem kerül cselekedetbe, mert reflexszerűen, automatikusan működésbe jön valaminek a hatására. Amely különleges képességek cselekedetbe kerülnek, azok általában normál cselekedetek, amelyeket nem lehet megzavarni, nem igényelnek összpontosítást és nem váltanak ki megszakító támadást.

Teljes védekezés

Normál cselekedetként védheted magadat. Egy körre +4 kitérésbónuszt kapsz a VÉ-dhez. A VÉ javulás a cselekedeted elejétől számít. A teljes védekezést nem kombinálhatod a védekező harccal vagy a harci szakértelem előnyével (mivel mindkettőhöz egy teljes támadás vagy támadás cselekedetet kell). Megszakító támadást sem tehetsz teljes védekezés közben.

Teljes kört igénylő cselekedet elkezdése / befejezése

A „teljes kört igénylő cselekedet elkezdése” cselekedettel egy teljes kört igénylő cselekedetet kezdhetsz el, amit a következő körben fejezel be egy másik normál cselekedettel. Nem használhatod ezt a cselekedetet teljes támadás, roham, futás vagy visszavonulás elkezdésére vagy befejezésére.

MOZGÁS CSELEKEDTEK

Az egyes mozgással összefüggő képzettségek kivételével a mozgás cselekedetek nem igényelnek próbát.

Mozgás

A legegyszerűbb mozgás cselekedet, hogy sebességednek megfelelő távot mozogsz. Ha ilyen mozgás cselekedetet végzel a körödben, akkor abban a körben nem tehetsz 5 lábnyi lépést.

Több nem szokványos mozgás is ebbe a cselekedet kategóriába esik, például a mászás (sebességed legfeljebb egynegyedét teheted meg) és az úszás (sebességed legfeljebb egynegyedét teheted meg).

Gyors mászás: Sebességed felének megfelelő távot is mászhatsz mozgás cselekedetként, ha mászáspróbádra -5 büntetést vállalsz be.

Kúszás: Mozgás cselekedetként 5 lábnyit kúszhatsz. A kúszás megszakító támadást vált ki minden támadótól, aki a kúszásod bármely pontján fenyeget téged.

Fegyverrántás és fegyver elrakása

Egy fegyver előrántása úgy, hogy azt harcban használhasd, vagy egy fegyver elrakása, hogy kezded szabad legyen, mozgás cselekedetbe kerül. Ez vonatkozik a fegyverszerű, könnyen elérhető tárgyakra, például

varázspálcákra. Ha fegyvered vagy a fegyverszerű tárgy a zsákodban van vagy máskülönben nehezen elérhető, akkor vedd úgy, hogy egy elpakolt tárgyat veszel elő.

Ha alap támadás bónuszod +1 vagy nagyobb, akkor fegyveredet szabad cselekedetként, mozgásod részeként előránthatsz. Ha rendelkezel a kétfegyveres harc képességgel, akkor két könnyű vagy egykezes fegyvert ránthatsz elő annyi idő alatt, amíg különben egyet rántnál elő.

Lövedékek (nyíl, számszerűlövedék, parittyakő vagy suriken) elővétele távolsági fegyverhez szabad cselekedet.

Pajzs készenlétbe helyezése vagy eldobása

A pajzs felcsatolása az alkarodra, hogy VÉ bónuszát kihasználhasd, vagy kioldása és eldobása, hogy kezed másra használhasd, mozgás cselekedetbe kerül. Ha alap támadás bónuszod +1 vagy nagyobb, akkor pajzsodat készenlétbe helyezheted vagy elvesztheted szabad cselekedetként, mozgásod részeként.

Egy hordott, de nem viselt pajzs elejtése szabad cselekedet.

Tárgyak kezelése

A legtöbb esetben egy tárgy mozgatása vagy kezelése mozgás cselekedet.

Ide tartozik egy tárgy elővétele vagy elrakása, egy tárgy felvétele a földről vagy elvétele valahonnan, egy nehéz tárgy mozgatása és egy ajtó kinyitása. Lásd a *Harci cselekedetek* táblázatot ilyen tárgyak példáihoz és, hogy azok kiváltak-e megszakító támadást.

Egy működésben levő varázslat irányítása

Egyes varázslatok lehetővé teszik, hogy hatásukat új célpontra vagy új területre irányítsd a varázslást követően is. A varázslat irányítása mozgás cselekedet, ami nem vált ki megszakító támadást és nem igényel összpontosítást.

Felállás

Fekvő helyzetből felállni mozgás cselekedetbe kerül, ami megszakító támadást vált ki.

Lóra felszállás, vagy lóról leszállás

A lóra felszállás vagy róla leszállás egy mozgás cselekedet.

Gyors lóra felszáll és lóról leszállás: Egy sikeres NF 20 elleni Lovagláspróbával szabad cselekedetként felszállhatsz a hátasodra, vagy róla leszállhatsz (a próbából a vértbüntetésed levonódik). Ha a próbát elvéted, akkor a leszállás vagy felszállás mozgás cselekedet. A gyors lóra felszállás és lóról leszállást csak akkor próbálhatod meg, ha az adott körben a felszállást és leszállást mozgás cselekedetként is végre tudod hajtani.

TELJES KÖRT IGÉNYBEVEVŐ CSELEKEDETEK

Egy teljes kört igénybevevő cselekedet végrehajtásához az egész körre szükség van. Nem lehet egy normál vagy mozgás cselekedettel együtt alkalmazni, bár ha közben nem teszel meg semennyi távot, akkor tehetsz egy 5 lábnyi lépést.

Teljes támadás

Ha egy körben egynél többször támadhatsz, vagy mert magas az alap támadás bónuszod, vagy mert két fegyverrel vagy duplafegyverrel küzdesz, esetleg valami más speciális okból, akkor teljes támadást kell használnod, hogy kihasználhasd a több támadásodat. Támadásaid célpontját nem kell előre meghatároznod. Megváród a korábbi támadásaid eredményét és ezek függvényében választod meg a továbbiak célpontját.

A teljes támadás közben csak 5 lábnyi lépést tehetsz, más mozgást nem. A lépést a támadásaid előtt, után vagy azok között is megteheted.

Ha a magas támadásbónuszod következtében vagy jogosult több támadásra, akkor azokat csak bónuszok csökkenő sorrendjében hajthatod végre. Ha két fegyverrel harcolsz, akkor bármelyik fegyverrel támadhatsz elsőnek. Ha duplafegyverrel harcolsz, akkor fegyvered bármelyik részével támadhatsz elsőnek.

Támadás és teljes támadás közötti választás: Az első támadásodat követően, annak eredményétől függően, dönthetsz úgy, hogy egy mozgás cselekedetet hajtasz végre vagy folytatod a támadásaidat. Ha a körben már tettél egy 5 lábnyi lépést, akkor a mozgás cselekedetedet nem használhatod távolság megtételére, de más mozgás cselekedetre igen.

Védekezve harcolás teljes kört igénylő cselekedetként: Választhatod, hogy védekezve harcolsz miközben teljes támadást hajtasz végre. Ebben az esetben -4 büntetést vállalsz a támadásdobásodra, és ezért arra a körre +2 kitérésbónuszt kapsz a VÉ-dhez.

Lendületes vágás: A *lendületes vágás* és a *lendületesebb vágás* képességekből eredő további támadásokat bármikor megteheted, amikor esedékessé válnak. Ez egy kivétel, amellyel többször támadhatsz, mint azt egy nem teljes támadás során alapesetben tehetné.

Varázslás

Az 1 kör varázslási idejű varázslatod elmondása egy teljes kört igénybevevő cselekedet. A varázslat a következő körödben jön létre, pont az előtt, hogy megint rád kerülne a sor. A varázslat befejezését követően normálisan cselekedhetsz a körödben.

Egy 1 perc varázslási idejű varázslat az 1 perccel későbbi fordulóban jön létre, pont mielőtt te kerülnél sorra (és a közbenső 10 körben mindig teljes körös cselekedetként kell varázsolnod). Ezeknek a cselekedeteknek egymás után kell jönniük, és semmi nem szakíthatja meg őket, különben a varázslat elvész.

Ha egy varázslat elmondása egy kört vagy több időt vesz igénybe, akkor a kántálást, a gesztikulálást és az összpontosítást folytatnod kell legalább addig, amíg a következő körben sorra nem kerülsz (vagy abban a körben a fordulódig, amelyben befejezed a varázslást). Ha összpontosításod megszakad a varázslás kezdete és befejezése között bármikor, akkor a varázslatot elveszted.

Csak a varázslás kezdetén váltasz ki megszakító támadást, akkor is, ha egy további teljes körig varázsolsz még. Varázslás közben nem fenyegetsz egyetlen négyzetet sem.

Ez a cselekedet különben teljesen megegyezik a normál cselekedetknél leírt varázslás cselekedettel.

Metamágikus varázslatok varázslása: A mágusok és bárdok a szokásos varázslási időnél csak hosszabb idő alatt varázsolhatnak metamágikus varázslatokat (metamágikus képességgel erősített varázslatot). Ha a varázslat alap varázslási ideje 1 normál cselekedet, akkor a metamágikus verziójának varázslása egy teljes kört igénybevevő cselekedet egy bárd vagy mágus számára. Megjegyezendő, hogy ez nem azonos az egy kör varázslási idővel – a varázslat még az adott körben létrejön, és a nem kell a következő körödig folytatnod a kántálást, gesztikulálást és összpontosítást. A hosszabb varázslási idejű varázslatok esetében egy további teljes kört igénylő cselekedetre van szükség a metamágikus varázslat varázslásához.

Papok és druidák metamágiával erősített spontán varázslataikat hosszabb idő alatt tudják csak varázsolni. Egy egy normál cselekedet varázslási idejű, metamágikus varázslat spontán varázslása egy teljes kört igénylő cselekedetbe kerül. A hosszabb varázslási idejű varázslatok esetében egy további teljes kört igénylő cselekedetre van szükség a metamágikus varázslat varázslásához.

Speciális képesség használata

Speciális képesség használata általában normál cselekedet, de némelyik teljes kört igénylő cselekedetbe kerül, ahogy azt a képesség leírása megszabja.

Visszavonulás

Harcból visszavonulás teljes kört igénybevevő cselekedet. Visszavonuláskor sebességed kétszeresét teheted meg. Visszavonuláskor a kiindulási négyzeted nem számít fenyegetettnek egyetlen általad látott ellenféltől sem, így a látható ellenfeleid nem jogosultak megszakító támadásra, amikor elhagyod azt a területet. A láthatatlan ellenfelek továbbra is végrehajthatnak megszakító támadást ellened, és így nem is tudsz visszavonulni, ha vak vagy. A visszavonulás körében nem tehetsz 5 lábnyi lépést.

Ha a visszavonulás mozgása során a kezdeti négyzeteden kívül más négyzeteken áthaladva valakinek vagy valaminek a fenyegetett területéről kimozgatsz, akkor az ott levő ellenfél megszakító támadásra jogosult ellened, mint alapesetben.

Nem vonulhatsz vissza olyan mozgásfajta használva, amelyben nincs alapból sebességed.

A cselekedet nevével ellentétben nem kell teljesen elhagynod a harcot.

Korlátozott visszavonulás: Ha egy körben legfeljebb egy normál cselekedet megtételére vagy korlátozva, akkor normál cselekedetként visszavonulhatsz, de csak mozgásodnak megfelelő (tehát nem annak kétszeresének megfelelő) távot tehetsz meg.

Futás

Teljes kört igénylő cselekedetként futhatsz (ebben az esetben 5 lábnyi lépést nem tehetsz abban a körben). Futás közben sebességed négyszeresét teheted meg egyenes vonalban (vagy háromszorosát nehéz páncélban). Ügyességbónuszodat elveszted a VÉ-dhez, kivéve, ha rendelkezel a *Futás* képességgel.

Egészség tulajdonságot értékének megfelelő számú körig futhatsz folyamatosan, ezt követően NF 10 ellen kell Egészségpróbát dobnod a folytatáshoz. Minden körben újabb próbát kell dobnod, hogy folytathasd a futást és a NF is 1-el nő minden körben. Ha elvéted a próbát, akkor abba kell hagynod a futást. Egy karakter, aki képességeinek határáig folytatta a futást, 1 percig (10 körig) kénytelen pihenni mielőtt újból futhatna. A pihenési idő alatt nem mozoghat gyorsabban mint egy mozgás cselekedettel.

Nem futhatsz keresztül nehéz terepen és nem futhatsz olyan helyre amit nem látsz.

A futás óránként körülbelül 12 mérföldes sebességet jelent egy nem megterhelt ember esetében.

5 lábnyi lépés nehéz terepen

Egyes helyzetekben mozgásod annyira akadályozott lehet, hogy sebességed nem elegendő egy 5 lábnyi lépéshez sem. Ebben az esetben egy teljes kört igénybevevő cselekedetként 5 lábnyit mozoghatsz (1 négyzetet) bármely irányba, akár átlósan is. Bár ez úgy tűnik mintha 5 lábnyi lépés lenne, de ez nem az, így megszakító támadást vált ki.

SZABAD CSELEKEDETEK

Egy szabad cselekedet jelentéktelen időt vesz igénybe, de azért az egy körben tehető szabad cselekedetek mennyisége korlátozható. A szabad cselekedetek ritkán váltanak ki megszakító támadást. Egyes gyakori szabad cselekedeteket leírását alább találod.

Egy tárgy elejtése

Egy tárgy elejtése saját területedre vagy egy szomszédos négyzetre szabad cselekedet.

Földre vetődés

Fekvő helyzetbe vetődés a saját helyeden szabad cselekedet.

Beszéd

Általában a beszéd szabad cselekedet, amit akkor is végrehajthatsz, ha nem te vagy éppen soron. Egy pár mondatnál több mondása azonban túlmutat a szabad cselekedet korlátjain.

Egy varázslatra összpontosítás abbahagyása

Szabad cselekedetként megszüntetheted összpontosításodat egy működésben levő varázslatodra.

Gyorsított varázslat varázslása

Szabad cselekedetként varázsolhatsz bármely gyorsított varázslatot (lásd *gyorsított varázslat* képességet) vagy szabad cselekedet varázslási idejű varázslatot. Egy körben csak egy ilyen varázslatot lehet varázsolni, de ez a varázslat nem számít bele a körönként varázsolható legfeljebb egy varázslatba. A szabad cselekedet varázslási idejű varázslat varázslása nem vált ki megszakító támadást.

EGYÉB CSELEKEDETEK

5 lábnyi lépés

Bármely körben tehetsz egy 5 lábnyi lépést, amelyben más mozgást nem végzel. Az 5 lábnyi lépés sohasem vált ki megszakító támadást. Nem tehetsz egy körben egynél több 5 lábnyi lépést, és nem tehetsz 5 lábnyi lépést az adott körben, ha bármilyen távot is mozogtál a körben.

Az 5 lábnyi lépést a körben végzett más cselekedet előtt, közben vagy utána is megteheted.

Csak akkor tehetsz 5 lábnyi lépést, ha a mozgásodat nehéz terep nem akadályozza és nincs sötét. Ha egy lénynek a sebessége 5 láb vagy kevesebb, akkor az nem tehet 5 lábnyi lépést, hisz egy ilyen lassú lénynek 5 lábnyi mozgás mozgás cselekedetbe kerül.

Nem tehetsz 5 lábnyi lépést olyan mozgásfajtaival, amelyben nincs alapból sebességed.

Képesség használata

Egyes képességek lehetővé teszik, hogy a harcban speciális cselekedeteket hajthass végre. Más képességek használatához nem szükséges cselekedet, de bónusz adnak egy olyan cselekedetdre, amit különben is végre tudsz hajtani. Néhány képesség egyértelműen nem harci felhasználású. Az egyes képességek leírása tartalmazza, hogy mit kell tudnod alkalmazásukról.

Képzettség használata

A legtöbb képzettség használata normál cselekedet, de némelyik mozgás cselekedet vagy teljes körös cselekedet, szabad cselekedet vagy valami teljesen más.

Az egyes képzettségek leírása tartalmazza, hogy milyen cselekedetbe kerül vagy mennyi időt vesz igénybe a képzettség használata.

SÉRÜLÉS ÉS HALÁL

Az életerőpontjaid mutatják, hogy milyen nehéz megölni téged. Függetlenül, hogy mennyi életerőpontot vesztesz, a karaktered semmiben nincs akadályozva, amíg az életerőpontjaid 0-ra vagy az alá nem esnek.

ÉLETERŐPONT VESZTÉS

A leggyakoribb módja a karakter megsérülésének, hogy halálos sebzést szenved és életerőt vesz.

Mit jelöl az életerőpont: Az életerőpont két dolgot jelöl a játékvilágban: a képességedet, hogy a fizikai sérülést szenvedj és tovább menj, valamint a képességedet, hogy az amúgy súlyos sérülést okozó csapások úgy fogd fel, hogy kevésbé súlyos sérülést okozzanak.

Az életerőpont sérülés hatása: A sérülés nem lassít le, amíg életerőpontjaid száma 0 felett van. 0 ép-n harcképtelenné válsz.

-1 és -9 ép között haldokolsz.

-10 vagy alacsonyabb ép-n meghalsz.

Átütő erejű sérülés: Ha bármikor olyan ütést (támadást) szenvedsz el, ami önmagában 50 vagy több ép-t sebez, és nem halsz bele, akkor NF 15 elleni Állóképesség-mentőt kell dobnod. Ha a mentő sikertelen, akkor meghalsz, az aktuális életerőpontjaidtól függetlenül. Ha 50 vagy több ép sérülést szenvedsz több támadásból együttesen, amelyek közül egyik sem sebez 50 vagy több ép-t önmagában, akkor az átütő erejű sérülés szabályt nem kell alkalmazni.

HARCKÉPTELEN (0 ÉLETRŐPONT)

Amikor egy karakter aktuális életeréje pontosan 0-ra esik, akkor a karakter harcképtelenné válik.

Minden körben csak egy mozgás vagy normál cselekedetet tehet, de mindkettőt nem, továbbá nem tehetsz teljes kört igénylő cselekedetet. Mozdulás cselekedetet tehetsz saját magad további sebzése nélkül, de ha normál cselekedetet vagy más megerőltető cselekedetet hajtasz végre, akkor a cselekedet végrehajtását követően 1 ép-t vesztesz. Kivéve, ha a cselekedet növelte az életerőpontjaidat, most -1 ép-n vagy és haldokolsz.

Az a gyógyítás, ami a karakter életeréjét 1 vagy több ép-re növeli, a karakter újból teljesen normálisan működővé teszi, mintha sohasem csökkent volna 0 vagy alacsonyabb ép-re.

Harcképtelenné válsz továbbá, ha haldoklásból felébredsz. Ebben az esetben ez egy lépés a teljes felépülés felé, és lehet 0-nál kevesebb életerőpontod (lásd a *Stabil karakterek és felépülés* részt lejjebb).

HALODKLÁS (-1 ÉS -9 ÉLETERŐPONT KÖZÖTT)

Ha a karakter aktuális életeréje -1 és -9 közé esik, akkor a karakter haldokol.

Egy haldokló karakter eszméletét veszti, és semmilyen cselekedetet nem hajthat végre.

A haldokló karakter körönként 1 életerőpontot vesz. Ez addig folytatódik, amíg a karakter meg nem hal vagy stabilizálódik (lásd alább).

HALÁL (-10 VAGY ALACSONYABB ÉLETERŐPONT)

Amikor egy karakter aktuális életeréje -10 vagy alacsonyabbra esik, vagy amikor átütő erejű sérülést szenved (lásd fentebb), akkor a karakter meghal. Egy karakter meghalhat olyan tulajdonság sérüléstől vagy tulajdonság szívástól is, ami Egészség tulajdonságát 0-ra csökkenti.

STABIL KARAKTEREK ÉS FELÉPÜLÉS

Az azt követő körben, amikor a karakter -1 és -9 ép közé esett, valamint minden következő körben, dobj százalékot (d%), hogy meghatározd, hogy a haldokló karakter stabilizálódik-e. A haldoklónak 10% esélye van, hogy stabilizálódjon. Ha nem stabilizálódik, akkor 1 ép-t vesz. (Egy eszméletlen vagy haldokló karakter nem használhat semmilyen speciális cselekedetet, amely megváltoztatná a kezdeményezésorban elfoglalt helyét.)

Ha a karakter életeréje -10 vagy alacsonyabbra esik, akkor a karakter meghal.

Egy sikeres NF 15 elleni Gyógyításpróbával stabilizálhatsz egy haldokló karaktert, így megszüntetve a

folyamatos életerő veszését.

Ha bármilyen gyógyítás akárcsak 1 ép-t is gyógyít a karakteren, akkor a karakter nem vesz több életerőpontot és stabilizálódik. Ha a karakter életerőpontjai 0-ra növekednek, akkor a karakter eszméletlen és harcképtelen lesz. Az a gyógyítás, ami a karakter életerőjét 1 vagy több ép-re növeli, a karakter újból teljesen normálisan működővé teszi, mintha sohasem csökkent volna 0 vagy alacsonyabb ép-re. Egy mágiahasználó megtartja azt a varázslási képességét, amivel a 0 vagy alacsonyabb ép-re esés előtt rendelkezett.

Egy gyógyító által kezelt vagy mágikusan gyógyított stabil karakter idővel visszanyeri eszméletét, és normálisan gyógyulni kezd. Ha azonban a karaktert senki nem kezeli, akkor élete veszélyben van, és akkor is belehalhat később sérüléseibe, ha magától stabilizálódott.

Felépülés segítséggel: Egy órával azt követően, hogy egy kezelt, haldokló karakter stabilizálódott, dobsz százalékot (d%). 10% esélye van, hogy eszméletére térjen, amikor is harcképtelen (mintha 0 ép-n lenne). Ha eszméletlen marad, akkor minden órában hasonló esélye van, hogy magához térjen és harcképtelenné váljon. Még ha eszméletlen, akkor is normálisan gyógyul. Magához tér és normálisan cselekedhet, ha életerője 1 vagy magasabbá válik.

Felépülés segítség nélkül: Egy súlyosan sérült, magára hagyott karakter általában meghal. Van azonban egy nagyon csekély esélye annak, hogy magától felépül.

Egy magától stabilizálódott (aki megdobta a 10% stabilizálódás esélyt) és akit nem kezel senki, továbbra is vesz életerőpontot, de sokkal lassabban. Minden órában 10% esélye van, hogy magához tér. Minden órában, amikor nem dobja meg a magához térés esélyét 1 ép-t vesz. Továbbá természetes gyógyulással nem kap vissza életerőpontot.

Amikor eszméletére tér és harcképtelenné válik, egy nem kezelt karakter természetes módon akkor sem kap vissza életerőpontot. Hanem minden nap 10% esélye van, hogy elkezd természetesen gyógyulni, különben vesz 1 életerőpontot.

Amikortól egy kezeletlen karakter természetes módon újból gyógyulni kezd, akkor már nincs veszélye, hogy állapota miatt további életerőpontot vesz (akkor sem, ha aktuális életerőpontja negatív érték).

GYÓGYULÁS

Sérülés elszívását követően életerőpontjaidat természetes gyógyulással vagy mágikus gyógyítással szerezheted vissza. Semmilyen esetben sem szerezhetsz annyi életerőpontot vissza, hogy ez túlmenjen a maximális életerőpontjaidon.

Természetes gyógyulás: Egy teljes éjszakai pihenéssel (8 órányi vagy több alvás) 1 ép / karakter szint ép-t gyógyulsz. Bármilyen jelentékeny megszakítása a pihenésednek megakadályozza a gyógyulást arra az éjszakára.

Ha egy teljes napot és éjszakát ágyban töltesz, akkor szíved kétszeresével egyenlő életerőpontot gyógyulsz.

Mágikus gyógyulás: Különböző kaszt képességek és varázslatok életerőpontot gyógyítanak.

Gyógyítás korlátjai: Nem gyógyulhatsz több életerőpontot, mint amennyit elvesztettél. Mágikus gyógyítás sem emelheti az aktuális életerőpontjaidat a teljes életerőpont összeged felé.

Tulajdonságsérülés gyógyulása: A tulajdonságsérülés ideiglenes, ahogy az életerővesztés is az. Az elvesztett tulajdonságpontok 1 pont / teljes éjszakai alvás (8 óra) sebességgel jönnek vissza, minden sérült tulajdonságra. Egy teljes ágyban töltött nap (24 óra) alatt 2 pontot gyógyulsz minden sérült tulajdonságod esetében.

IDEIGLENES ÉLETERŐ PONTOK

Bizonyos hatások ideiglenes életerőpontokat adnak a karaktereknek. Ha a karakter ideiglenes életerőpontokat kap, akkor jegyezd le az éppen aktuális életerőpontjainak számát. Amikor az ideiglenes életerőpontok megszűnnek, akkor a karakter ép-je erre a szintre esik vissza. Ha ekkor a aktuális életerőpontod kevesebb a feljegyzett értéknél, azaz az ideiglenes életerőpontok mindegyike elveszett már, akkor az aktuális életerőd nem csökken tovább. A sérülés esetén először az ideiglenes életerőpontok vesznek el.

Az elvesztett ideiglenes életerőpontok nem szerezhetőek vissza, mágiával sem.

Egészség növekedés és aktuális életerő: A karakter Egészség tulajdonságának növekedése, beleértve az ideiglenes növekedést is, több életerőpontot adhat a karakternek (lényegében megnöveli az életerőpontjainak számát), de ezek nem ideiglenes életerőpontok. Visszaszerezhetőek, gyógyíthatók, de az ideiglenes életerőpontokkal ellentétben először nem ezek tűnnek el.

NEM-HALÁLÓS SÉRÜLÉS

Nem-halálos sérülés okozása: Bizonyos támadások nem-halálos sérülést okoznak. Más hatások, mint a hő vagy a kimerültség szintén nem-halálos sérülést okoznak. Ha nem-halálos sérülést szenvedsz, akkor annak

összegét külön vezesd. *Ne vond le az aktuális életerődből a nem-halálos sérülést!* Ez nem “valódi” sérülés. Ha a nem-halálos sérüléseid száma megegyezik az aktuális életerőpontjaiddal, akkor megviselté válsz, és ha több mint az aktuális életerőpontjaid, akkor eszméletedet vesztesz. Teljesen mindegy, hogy az aktuális életerőpontjaiddal azért egyenlő vagy nagyobb a nem-halálos sérüléseid pontjai, mert a nem-halálos sérüléseid pontjai növekedtek, vagy az aktuális életerőpontod csökkent.

Nem-halálos sérülés okozása halálos sérülést okozó fegyverre: Egy halálos sérülést okozó közelharc fegyvert használhatsz úgy, hogy nem-halálos sérülést okozzon, de ehhez -4 büntetést kell bevállalnod a támadásodra.

Halálos sérülés okozása nem-halálos sérülést okozó fegyverrel: Egy nem-halálos sérülést okozó fegyvert, beleértve a pusztakezés támadást, használhatsz úgy, hogy halálos sérülést okozzon, de ehhez -4 büntetést kell bevállalnod a támadásodra.

Megviselt és eszméletlen: Ha nem-halálos sérülésed megegyezik az aktuális életerőddel, akkor megviselt vagy. Minden körben csak egy mozgás cselekedetet vagy egy normál cselekedetet tehetsz. A megviseltség megszűnik amint több életerőpontod van, mint nem-halálos sérülésed.

Ha nem-halálos sérülésed nagyobb mint aktuális életerőpontod, akkor eszméletedet vesztesz. Amíg eszméletlen vagy, magatehetetlen vagy.

Az eszméletüket vesztő mágiahasználók nem vesznek el az eszméletvesztés előtt meglévő mágikus képességeiket (fel nem használt varázslataikat).

Nem-halálos sérülés gyógyítása: A nem-halálos sérülések 1 pont / óra / karakter szint sebességgel gyógyulnak.

Ha egy varázslat vagy mágikus hatás életerőpontot gyógyít, akkor ugyanannyi nem-halálos sérülést is megszüntet.

MOZGÁS, HELYZET ÉS TÁV

A figurák méretaránya olyan, hogy egy 6 láb magas embert reprezentáló figura körülbelül 30 mm magas. A harc négyzet rácson egy 1 hüvely élhosszúságú négyzet egy 5 láb × 5 láb területet reprezentál.

TAKTIKAI MOZGÁS

Milyen távot tehet meg a karaktered?

A sebességedet a fajod és páncéled határozza meg (lásd a Taktikai sebesség táblázatot). Sebességed, ha nem viselsz páncélt, az alapsebességed.

Megterheltség: Egy nagy adag felszereléstől, kincstől vagy társát cipelve megterhelt karakter a szokásosnál lassabban haladhat.

Akadályozott mozgás: Nehéz terep, akadályok vagy rossz látási viszonyok akadályozzák a mozgást.

Mozgás harcban: Alapesetben egy körben sebességedet lemozoghatod és még mindig cselekedhetsz valamit (egy mozgás vagy normál cselekedetet).

Ha csak mozogsz - azaz egy körben mindkét cselekedetedet mozgásra használod -, akkor sebességed kétszeresét teheted meg abban a körben.

Ha a teljes kört futással töltöd, akkor sebességed négyszeresét teheted meg.

Ha valami olyat cselekszel, ami teljes kört igényel, akkor csak egy 5 lábnyi lépést tehetsz abban a körben.

Bónusz a sebességhez: Egy barbár +10 láb bónuszt kap a sebességéhez (kivéve, ha nehéz páncélt visel). Tapasztalt szerzetesek sebessége szintén magasabb (kivéve, ha bármilyen páncélt viselnek). Továbbá számos varázstárgy és varázslat befolyásolhatja egy karakter sebességét. A karakter sebességét módosító hatásokat az előtt számold bele a sebességébe, mielőtt azt a páncél és megterhelés miatt módosítod, és ne feledd, hogy több azonos típusú sebességbónusz nem adódik össze.

Táblázat: Taktikai sebesség

Faj	Könnyű páncél vagy páncéltalan	Nehéz vagy közepes páncél
Elf, Ember, Fél-elf, Fél-ork	30 láb (6 négyzet)	20 láb (4 négyzet)
Törpe	20 láb (4 négyzet)	20 láb (4 négyzet)
Félszerzet, Gnóm	20 láb (4 négyzet)	15 láb (3 négyzet)

Távolságok mérése

Diagonálisok: Távolságok meghatározásánál az első diagonális 1 négyzetnyi távnak számít, a második két négyzeteinek, a harmadik egy négyzetnyinek, a negyedik két négyzetnyinek, és így tovább.

Nem haladhatsz el diagonálisan egy sarok mellett (az 5 lábnyi lépéssel sem). Diagonálisan elhaladhatsz egy lény mellett, akár egy ellenség mellett is. Továbbá diagonálisan elmozoghatsz más átjárhatatlan akadály mellett, például egy verem mellett.

Legközelebbi lény: Ha fontos megállapítani hogy mely lény vagy négyzet van a legközelebb egy helyhez, akkor ha két négyzet vagy lény azonos távolságra esik, akkor kockadobással, véletlenszerűen határozd meg, hogy melyik a legközelebbi.

Négyzeteken átmozgás

Barát: Baráti karakter négyzetén áthaladhatsz, kivéve ha rohamozol. Ha baráti karakter négyzetén haladsz át, akkor az a karakter nem nyújt számodra fedezéket.

Ellenség: Nem haladhatsz keresztül egy ellenfeled által foglalt területen, kivéve, ha az ellenfeled magatehetetlen. Magatehetetlen lény által foglalt területen büntetés nélkül keresztülhaladhatsz. (Egyes lények, főleg nagyon nagy lények akadályt képezhetnek, akkor is ha magatehetetlenek. Ebben az esetben a négyzeten áthaladás 2 négyzetnyi mozgásnak számít.)

Mozgásod befejezése: Mozgásodat nem fejezheted be más lény által foglalt területen, kivéve ha az a lény magatehetetlen.

Átgázolás: Mozgásod alatt megpróbálhatsz átmozogni egy ellenfél által foglalt területen.

Akrobatika: Egy akrobatikában képzett karakter megpróbálhat egy ellenfél által foglalt területen átugrálni (lásd az Akrobatika képzettség leírását).

Nagyon kicsi karakterek: Egy parányi, apró vagy pöttöm lény átmozoghat és mozgását be is fejezheti más által foglalt területen. A lény ezzel megszakító támadást vált ki.

Három méretkategóriával kisebb vagy nagyobb lény által foglalt terület: Bármely lény átmozoghat egy területen, amelyen egy nálánál három méretkategóriával nagyobb vagy kisebb lény tartózkodik.

Egy nagy lény átmozoghat egy területen, amelyen egy nálánál három méretkategóriával kisebb lény tartózkodik.

Külön megadott kivételek: Egyes lények kivételt képeznek a fenti szabályok alól. Egy lény teljesen betöltheti a négyzetet, amelyben tartózkodnak, és így nem lehet mellettük elhaladni, még az Akrobatika képzettséggel vagy más speciális képességgel sem.

Terep és akadályok

Nehéz terep: A nehéz terep akadályozza a haladást. Minden nehéz terepű négyzet két mozgott négyzetnek számít. Minden diagonálisan nehéz terepen megtett négyzet 3 négyzetnyi mozgásnak számít. Nehéz terepen át nem futhatsz és nem rohamozhatsz.

Ha különböző típusú négyzeteket foglalsz el, akkor mozgásodat úgy számold mintha a terepek közül mozgást legjobban akadályozó terepen haladnál.

A repülő és testetlen lényeket nem akadályozza a nehéz terep.

Akadályok: Mint a nehéz terep az akadályok is akadályozhatják mozgásodat. Ha egy akadály akadályozza a mozgást, de nem blokkolja teljesen az előrehaladást, akkor minden akadályozott négyzet vagy minden két négyzet közötti akadályon való áthaladás két négyzetnyi mozgásba kerül. Az akadályon való áthaladásra is ki kell fizetned a mozgás árát, csakúgy mint a mögötte levő négyzetbe való belemozgás mozgás árát. Ha nincs elég mozgásod, hogy átkelj az akadályon és a mögötte levő négyzetbe lépj, akkor nem haladhatsz át az akadályon. Egyes akadályokon való áthaladáshoz képzettségpróbát is kell tenned.

Másrészről viszont egyes akadályok teljesen elzárják a mozgás útját. Egy karakter nem haladhat át a teljesen elzáró akadályon.

Repülő és testetlen lények a legtöbb akadályt elkerülhetik.

Átfurakodás: Egyes esetekben olyan helyre kell befurakodnod, vagy olyan helyen kell átpréselned magad, ami elég széles számodra. Olyan helyre furakodhatsz be, amely legalább fele olyan széles, mint a normálisan elfoglalt területed. Minden négyzet mozgás az ilyen szűk helyen 2 négyzetnyi mozgásnak számít. A szűk helyen való mozgás alatt -4 büntetést kapsz a támadásaidra és a Védő Érétkedre.

Ha egy nagy lény (amely alapesetben négy négyzetet foglal el) egy egy négyzet széles helyre mozog, a lény figurája két négyzetet foglal el, és közepe a két négyzet felezőjén van. Nagyobb szűk helyen mozgó lények esetén hasonlóan helyezd el a figurát.

Egy lény átfurakodhat ellenfele mellett, de mozgását nem fejezheti be egy más által elfoglalt négyzetben.

Fele méretednél szűkebb helyre furakodáshoz a Szabadulóművészet képzettségedet kell használnod. Szabadulóművészet alkalmazása közben nem tudsz támadni, és VÉ-dre -4 büntetést kapsz, valamint elveszted Ügyességbónuszodat a VÉ-dhez.

Speciális mozgásszabályok

Ezek a szabályok fedik le a speciális mozgáshelyzeteket.

A mozgás véletlen befejezése szabálytalan helyen: Néha a karakter olyan helyen áthaladva fejezi be mozgását, ahol nem állhat meg. Ha ez történik akkor a figurádat az utolsó szabályos helyre rakd, amin áthaladtál, vagy a legközelebbi szabályos helyre, ha közelebb szabályos hely van.

Kétszeres árú mozgás: Ha a mozgásod valamilyen okból kifolyóan akadályozott, akkor mozgásod kétszeres árba kerül. Például minden négyzetnyi nehéz terepen való áthaladás 2 négyzetnyi mozgásnak számít, és minden diagonális mozgás az ilyen terepen 3 négyzetnyi mozgásnak (amennyiben két diagonális mozgás kerülne).

Ha a mozgás ára kétszer kétszereződik, akkor minden négyzet 4 négyzetnek számít (vagy 6 négyzetnek diagonális mozgás esetén). Ha a mozgás ára háromszor kétszereződik, akkor minden négyzet 8 négyzetnek számít (vagy 12 négyzetnek diagonális), és így tovább. Ez kivétel az általános szabály alól, hogy két kétszerezés az háromszorozásnak számít.

Minimális mozgás: A mozgásodra kapott bármilyen büntetéstől függetlenül teljes kört igénybevevő cselekedetként 5 lábnyit (1 négyzetet) minden esetben megtehetsz, még diagonálisan is. Ez a szabály nem teszi lehetővé, hogy áthághatatlan akadályokon keresztülhaladj, sem, hogy mozogj, amikor minden mozgás lehetetlen. Az ilyen mozgás megszakító támadást vált ki az alapszabályoknak megfelelően (a megtett táv ellenére ez nem egy 5 lábnyi lépés).

NAGY ÉS KIS LÉNYEK A HARCBAN

Kicsinél kisebb és közepesnél nagyobb lényekre elhelyezkedésére speciális szabályok vonatkoznak.

Parányi, apró és pöttöm lények: A nagyon kicsi lények 1 négyzetnyinél kevesebb helyet foglalnak el. Ez azt jelenti, hogy egynél több ilyen méretű lény fér el egyetlen négyzeten. Egy pöttöm lény nagyjából 2 – 2,5 láb átmérőjű helyet foglal el, így egy négyzetben négy fér el belőlük. Huszonöt apró és száz parányi lény fér el egy négyzetben. Az egy négyzetnél kevesebb helyet foglaló lények általában 0 láb eléréssel rendelkeznek, azaz nem érik le a szomszédos négyzeteket. Be kell lépniük ellenfelük négyzetébe, hogy közelharc támadást intézzenek ellene. Ez megszakító támadást vált ki az ellenféltől. Bárki támadhat a saját négyzetében, így egy nagyobb lény a szokásos módon támadhatja a négyzetébe belépő igen kicsi lényeket. Mivel nincs természetes elérésük, így nem fenyegetik a környező négyzeteket. Elmehetsz mellettük anélkül, hogy megszakító támadást váltanál ki. Valamint nem tudnak közrefogni egy ellenfelet.

Nagy, hatalmas, óriási és gigászi lények: A nagyon nagy lények több mint 1 négyzetet foglalnak el.

A több mint 1 négyzetnyi területet igénylő lények általában 10 vagy több láb természetes eléréssel rendelkeznek, azaz olyan ellenfeleket is elérhetnek, amelyek nem a szomszédos négyzetekben vannak.

A hosszú fegyverekkel ellentétben a normálnál (5 láb) nagyobb természetes eléréssel rendelkező lények a szomszédos négyzeteket is fenyegetik. A normálnál nagyobb természetes eléréssel rendelkező lények általában megszakító támadást kapnak ellened, ha megközelíted őket, mert veszélyeztetett környezetükön belül kell mozognod mielőtt közelharcban megtámadhatnád őket. (Nem váltod ki ezt a megszakító támadást, ha egy 5 lábnyi lépést teszel.)

Hosszú fegyvert forgató nagy vagy nagyobb lények természetes elérésük kétszereséig is támadhatnak, de nem támadhatnak a természetes elérésükön belül.

Táblázat: Lények mérete és helyfoglalása

Lény mérete	Helyfoglalás ¹	Természetes elérés ¹
Parányi	1/2 láb	0
Apró	1 láb	0
Pöttöm	2-1/2 láb	0
Kicsi	5 láb	5 láb
Közepes	5 láb	5 láb
Nagy (magas)	10 láb	10 láb
Nagy (hosszú)	10 láb	5 láb
Hatalmas (magas)	15 láb	15 láb

Hatalmas (hosszú)	15 láb	10 láb
Óriási (magas)	20 láb	20 láb
Óriási (hosszú)	20 láb	15 láb
Gigászi (magas)	30 láb	30 láb
Gigászi (hosszú)	30 láb	20 láb

¹ Ezek az értékek tipikusak az adott méretű lényre. Kivételek léteznek.

HARCI MÓDOSÍTÓK

ELŐNYÖS ÉS ELŐNYTELEN KÖRÜLMÉNYEK

Táblázat: Támadásmódosítók

A támadó . . .	Közelharc	Távolsági
elvakított	-1	-1
begabalyodott	-2 ¹	-2 ¹
közrefogják a védőt	+2	—
láthatatlan	+2 ²	+2 ²
magasabb szinten van	+1	+0
fekszik	-4	— ³
megrendült vagy rémült	-2	-2
szűk helyen préseli át magát	-4	-4

¹ A begabalyodott karakter -4 büntetést kap az Ügyességére, ami szintén befolyásolhatja a támadásdobását.

² A védő elveszti az Ügyességbónuszát (ha van) a VÉ-jéhez. Ez a bónusz nem számít, ha a célpont vak.

³ A legtöbb távolsági fegyver nem használható, ha a támadó fekszik, de számszerűl és szurikkennel büntetés nélkül lehet támadni.

Táblázat: Védőérték módosítók

A védekező . . .	Közelharc	Távolsági
fedezék mögött van	+4	+4
Vak	-2 ¹	-2 ¹
takarásban van, vagy láthatatlan	— Lásd a takarásnál —	—
lapul	-2 ¹	-2 ¹
begabalyodott	+0 ²	+0 ²
készületlen (például meglepett, egyensúlyozik, mászik)	+0 ¹	+0 ¹
birkózik (de a támadó nem)	+0 ¹	+0 ^{1, 3}
magatehetetlen (például bénult, alszik vagy megkötözött)	-4 ⁴	+0 ⁴
térdel vagy ül	-2	+2
le van fogva	-4 ⁴	+0 ⁴
fekszik	-4	+4
szűk helyen préseli át magát	-4	-4
kábult	-2 ¹	-2 ¹

¹ A védő elveszti az Ügyességbónuszát (ha van) a VÉ-jéhez.

² A begabalyodott karakter -4 büntetést szenved az Ügyességéhez.

³ Véletlenszerűen dönts el, hogy melyik birkózót találd el. Az a védő elveszt minden Ügyességbónuszát a VÉ-jéhez.

⁴ Vedd úgy, hogy a célpont Ügyessége 0 (-5 módosító). A kalandorok ortvátadást hajthatnak végre a magatehetetlen vagy lefogott ellenfelek ellen.

FEDEZÉK

A távolsági támadás elleni fedezék megállapításához először választ ki a négyzeted egyik sarkát. Ha bármely ettől a soroktól a célpont négyzetének bármely sarkáig húzható képzeletbeli egyenes átmegy egy négyzeten, vagy négyzethatáron, amely blokkolja a hatásvonalat vagy fedezéket biztosít, vagy áthalad más lény által elfoglalt területen, akkor a célpont fedezékben van (+4 a VÉ-hez).

Szomszédos célpont elleni közelharc támadás esetén a célpont fedezékben van, ha két négyzet között húzható bármely képzeletbeli vonal áthalad egy falon (beleértve az alacsony falat is). Ha nem közvetlen szomszédságban levő célpont ellen hajtasz végre közelharc támadást (például hosszú fegyverrel), akkor úgy határozd meg a fedezéket, mintha az távolsági támadás lenne.

Alacsony akadályok és fedezék: Egy alacsony akadály (például egy legfeljebb derékig érő fal) fedezéket

nyújt, de csak a 30 láb távon (6 négyzet) belül levő lényeknek. A támadó figyelmen kívül hagyhatja a fedezéket, ha közelebb van az akadályhoz, mint célpontja.

Fedezék és megszakító támadás: Nem hajthatsz végre megszakító támadást egy hozzád képest takarásban levő lény ellen.

Fedezék és reflexmentők: A fedezék +2 bónuszt nyújt a fedezék túoldaláról kitörő vagy jövő támadások elleni Reflexmentőidre. Ne feledd, hogy a kiterjedés hatások a sarkok körül is áthatnak, így semlegesíthetik ezt a fedezékbónuszt.

Fedezék és rejtőzés-próba: A fedezéket használhatod, hogy rejtőzés-próbát tehess. Fedezék nélkül általában takarásra (lásd lejjebb) van szükséged, hogy rejtőzés-próbát tehess.

Puha fedezék: Lények, még az ellenségeid is fedezéket nyújthatnak távolsági támadások ellen, +4 VÉ bónuszt adva neked. A puha fedezék azonban nem ad bónuszt a Reflexmentőidre és nem teszi lehetővé, hogy rejtőzés-próbát tehess.

Nagy lények és fedezék: Bármely 5 lábnál (1 négyzetnél) nagyobb helyet foglaló lény a közelharc támadások elleni fedezékét kissé máshogy határozza meg, mint a kisebb lények. Az ilyen lény választhatja bármely négyzetét, amelyet elfoglal, annak megállapításához, hogy célpontja fedezékben van-e tőle. Hasonlóan, ha közelharc támadást intézel egy ilyen lény ellen, akkor bármely elfoglalt négyzetét választhatod, hogy megállapítsd fedezékben van-e tőled.

Teljes fedezék: Ha nincs hatásvonalad ellenfeledhez, akkor úgy kell tekinteni, hogy teljes fedezékben van tőled. Nem támadhatsz teljes fedezékben levő célpontra.

Különböző mértékű fedezék: Egyes esetekben a fedezék az alapesetnél nagyobb bónuszt nyújthat a VÉ-dhez és Reflexmentőidre. Ilyen esetekben a szokásos bónuszok megkétszereződnek (+8 a VÉ-hez és +2 a Reflexmentőkre). Egy ilyen jobb fedezéssel rendelkező lény gyakorlatilag jobb elkerülést kap az olyan támadások ellen, amelyekre a Reflexmentő bónusz adódik. Továbbá a jobb fedezék +10 bónuszt nyújt a Rejtőzéspróbákra.

TAKARÁS

A távolsági támadás elleni takarás megállapításához először választ ki a négyzeted egyik sarkát. Ha bármely ettől a soroktól a célpont négyzetének bármely sarkáig húzható képzeletbeli egyenes átmegy egy négyzeten, vagy négyzethatáron, amely takarást nyújt, akkor a célpont takarásban van.

Szomszédos célpont elleni közelharc támadás esetén a célpont takarásban van, ha elfoglalt területe teljesen valamilyen takarást biztosító hatás alatt van. Ha nem közvetlen szomszédságban levő célpont ellen hajtasz végre közelharc támadást (például hosszú fegyverrel), akkor úgy határozd meg a takarást, mintha az távolsági támadás lenne.

Ezen felül bizonyos mágikus hatások takarást biztosítanak minden támadás ellen, függetlenül attól, hogy közbeeső takarás van-e.

Takarás céltévesztési esély: A takarás a sikeres támadás esetén a 20% céltévesztési esélyt ad, azaz a sikeres támadások 20%-a nem talál a takarás következtében. Ha a támadás talál, akkor a védő százalékot dob, hogy elkerülje a találatot. Több takarás körülmény nem adódik össze.

Takarás és rejtőzés-próba: A takarást használhatod, hogy rejtőzés-próbát tehess. Takarás nélkül általában fedezékre (lásd feljebb) van szükséged, hogy rejtőzés-próbát tehess.

Teljes takarás: Ha hatásvonalad van egy célponthoz, de szabad rálátásod nincs, akkor a célpont teljes takarásban van tőled. Nem támadhatsz teljes takarásban levő ellenfélre, de támadhatsz abba a négyzetbe, amelyet szerinted elfoglal. A teljes takarásban levő ellenfél négyzetébe való sikeres támadás céltévesztési esélye 50% (a szokásos takarásban levő célpont esetében levő 20% céltévesztési eséllyel szemben).

Nem hajthatsz végre megszakító támadást teljes takarásban levő ellenféllel szemben, akkor sem, ha tudod, hogy mely négyzetben tartózkodik.

Takarás figyelmen kívül hagyása: A takarás nem mindig hatékony. Árnyékos terület vagy sötétség nem nyújt takarást sötétbenlátás képességgel rendelkező ellenféllel szemben. Szürkületi látással rendelkező karakterek hasonló megvilágítás mellett messzebb látnak tisztán, mint más karakterek. A láthatatlanság bár teljes takarást biztosít, de a látó ellenfelek észleléspróbát tehetnek, hogy felfedezzék a láthatatlan karakter tartózkodási helyét. Egy láthatatlan karakter +20 bónuszt kap a rejtőzés-próbájára, ha mozog, és +40-et, ha mozdulatlan (bár az ellenfelek nem láthatnak téged, de helyzetedet más vizuális rávezető jelekből kiindulva kitalálhatják).

Különböző mértékű takarás: Egyes helyzetek több vagy kevesebb fedezéket nyújtanak az átlagos takarástól, és így a céltévesztés esélye is ennek megfelelően változik.

KÖZREFOGÁS

Közelharc támadásodra +2 bónuszt kapsz, ha az ellenfeledet az ellenfél másik oldalán (vagy sarkán) valamely szövetségesed fenyegeti.

Ha nem tudod eldönteni, hogy két szövetséges közrefog-e egy ellenséget, akkor vonj egy képzeletbeli egyenest a két szövetséges figura közepe között. Ha ez az egyenes az ellenfél területének átellenes határait halad át (beleértve az átellenes sarkokat is), akkor az ellenfelet közrefogták.

Kivétel: Ha a közrefogó 1 négyzetnél több helyet foglal el, akkor megkapja a közrefogásbónuszt, ha bármely négyzete számít a közrefogásban.

Csak olyan lények vagy karakterek segíthetik hozzá a támadót a közrefogásbónuszhoz, amelyek fenyegetik a védőt.

A 0 eléréssel rendelkező lények nem foghatják közre ellenfelüket.

MAGATEHETETLEN VÉDŐ

A magatehetetlen ellenfél az, aki meg van kötözve, alszik, bénult, eszméletlen vagy más módon van kiszolgáltatva neked.

Normál támadás: A magatehetetlen karakter -4 büntetést kap a VÉ-jéhez közelharc támadásokkal szemben, de nem kap büntetést távolsági támadásokkal szemben.

A magatehetetlen védő nem adhatja hozzá Ügyességmódosítóját a VÉ-hez. Valójában a magatehetetlen karakter Ügyességét 0-nak kell venni, és így Ügyességmódosítója -5 (és a kalandorok orvtámadást alkalmazhatnak ellene).

Kegyelemdőfés: Egy teljes kört igénybevevő cselekedetként közelharc fegyvert használva kegyelemdőfést adhatsz egy magatehetetlen ellenfélnek. Íjat vagy számszerűjat is használhatsz, ha közvetlenül a célpont mellett vagy.

Automatikusan találsz és kritikus találatot viszel be. Ha a védő túléli a sebzést, akkor NF 10 + sérülés ellen Állóképesség mentőt dobhat vagy meghal. A kalandorok kegyelemdőféskor a sebzéshez hozzáadhatják orvtámadás bónusz sebzésüket magatehetetlen ellenfelekkel szemben.

A kegyelemdőfés megszakító támadást vált ki a karaktert fenyegető ellenfelektől.

Nem részesíthetsz kegyelemdőfésben egy kritikus támadásra immúnis lényt. Teljes takarásban levő lény ellen is alkalmazhatsz kegyelemdőfést, de ez két egymás utáni teljes kört igénybevevő cselekedetbe kerül (az elsőben megkeresed, hogy hol is van az ellenfél, a másodikban ledöföd).

SPECIÁLIS TÁMADÁSOK

Táblázat: Speciális támadások

Speciális támadás	Rövid leírás
Társ segítése	Egy szövetségesnek +2 VÉ bónuszt biztosítasz
Legázolás	5 vagy több lábbal hátrább tolsz egy ellenfelet
Roham	Sebességed kétszeresével mozogsz és +2 bónuszt kapsz a támadásra
Lefegyverzés	Kiverd ellenfeled kezéből a fegyvert
Cselvetés	Semlegesíted ellenfeled Ügyességéből eredő VÉ bónuszát
Bírózás	Ellenfeleddel birkózol
Átgázolás	Mozgásod közben ellenfeleden át- vagy keresztülgázolsz
Fegyvertörés	Ellenfeled fegyverére vagy pajzsára ütsz
Szórással rendelkező fegyver	Egy veszélyes folyadékot tartalmazó tartályt dobsz ellenfeledre
Földrevitel	Ellenfeledet földreviszedsz
Élőhalott üzése (megfékezése)	Pozitív (vagy negatív) energiát fókuszálsz hogy elűzz (megfékeleltsd) élőhalottakat
Kétfegyveres harc	Mindkét kezvedben fegyverrel harcolsz

TÁRS SEGÍTÉSE

Közelharcban segítheted társadat a támadásban vagy védekezésben elleneded figyelmének eltérítésével vagy megzavarásával. Ha közelharc támadást intézhetsz egy ellenfél ellen, amely közelharcban van egy társaddal, akkor társadat normál cselekedettel segítheted. VÉ 10 ellen dobj támadást. Ha sikerült, akkor társad vagy a következő támadására kap +2 bónuszt az adott lény ellen vagy a lény következő támadása ellen kap +2 VÉ bónuszt (te választásod), feltéve, hogy a támadás az előtt jön, hogy következőnek sorra kerülnél. Több karakter segítheti ugyanazt a társukat, és a bónuszok összeadódnak.

Ezt a normál cselekedetet használhatod társad másfajta segítéséhez, például ha valamilyen varázslat hatása alatt van, vagy segítheted képzettségpróbáját.

LEGÁZOLÁS

Legázolni normál cselekedetként (támadás) vagy egy roham részeként (lásd ott) tudsz. Legázolásakor ellenfeledet sebezés helyett megpróbálsz egyenesen hátratulni. Csak egy méretkategóriával nagyobb, azonos méretű vagy kisebb lényt próbálhatsz meg legázolni.

Legázolás kezdeményezése: Először a védő területére kell mozognod. Ez minden téged fenyegető ellenségtől – a védőt beleértve – megszakító támadást vált ki. Ha rendelkezel a *keményebb átgázolás* képességgel, akkor a védőtől nem váltasz ki megszakító támadást. A legázolás során bármely megszakító támadásnak, amelyet a védőn kívül más ellened tesz, 25% esélye van, hogy véletlenül a védőt találja el helyetted. Hasonlóan minden megszakító támadás, amely a legázolás alatt a védőt éri (kivéve, amit esetegesen te teszel) 25% eséllyel véletlenül téged talál el. (Ha valaki megszakító támadást dob, akkor dobj százalékot is, hogy megtudd a támadás félremegy-e.)

Másodszor te és a védő Erő ellenpróbát dobtok. A közületek, amelyiktök nagyobb közepesnél, az minden méretkategória után, amellyel nagyobb +4 bónuszt kap a próbára. A közepesnél kisebb harcoló viszont minden méretkategóriával, amellyel kisebb közepesnél -4 büntetést kap. A védő +4 bónuszt kap a próbájára, ha kettőnél több lába van, vagy egyéb módon stabilabb a szokásosnál.

Legázolás eredménye: Ha túldobod a védő Erőpróbáját, akkor 5 lábbal hátrébb tolod. Ha tovább akarsz tolni, akkor minden 5 ponttal, amivel túldobtad a Erőpróbájának eredményét további 5 lábbal tolhatod hátrébb. A mozgásodnál azonban nem tehetsz meg többet. (*Megjegyzés:* A védő megszakító támadást vált ki, ha el lett mozgatva. Te is, ha vele mozogsz. Egymástól azonban nem váltotok ki megszakító támadást.)

Ha nem dobod túl az erőpróbáját, akkor 5 lábnyit hátra kell mozognod, abba a négyzetbe, amelyből a védő négyzetébe léptél. Ha ez a négyzet foglalt, akkor abban a négyzetben elesel és földre kerülsz.

ROHAM

A roham egy speciális, teljes kört igénybevevő cselekedet, amellyel mozgásod kétszeresét teheted meg és a végén, a cselekedet részeként, támadhatsz. A mozgásodra azonban szigorú megkötések vannak.

Mozgás a roham közben: A támadás előtt kell mozognod és nem azt követően. Legalább 10 lábnyit (2 négyzet) kell mozognod, és legfeljebb a mozgásod kétszeresét egyenesen az ellenfeled felé. Az ellenfeledhez szabad utadnak kell legyen, és semmi nem akadályozhatja haladásodat (például nehéz terep vagy terepakadály). A szabad út azt jelenti, hogy (1) a legközelebbi olyan helyre kell mozognod, ahonnan támadhatod az ellenfeledet (ha ez a hely foglalt vagy máskülönben elérhetetlen, akkor nem rohamozhatsz); (2) a kezdeti helyed és a végső pozícióid közötti képzeletbeli egyenes mentén nincs olyan négyzet, ami a mozgást blokkolja, lassítja vagy, amelyben más lény tartózkodik (szövetséges sem). Ha a fentiek nem teljesülnek, nem rohamozhatsz.

Ha a köröd elején nincs szabad rálátásod ellenfeledre, akkor azt az ellenfelet nem rohamozhatod meg.

Nem tehetsz 5 lábnyi lépést a roham körében.

Ha körödben csak egy normál cselekedetet vagy egy mozgás cselekedetet tehetsz, attól még rohamozhatsz, de csak mozgásoddal azonos távot tehetsz meg (a kétszeres helyett). Nem alkalmazhatod ezt a lehetőséget csak akkor, ha az adott körben egy normál cselekedetet vagy egy mozgás cselekedetet megtételére vagy korlátozva.

Támadás a roham alatt: A mozgás befejeztével egy támadást tehetsz. A támadásodra +2 bónuszt kapsz, és -2 büntetést a VÉ-dre a következő köröd elejéig.

A rohamozó karakter +2 bónuszt kap ellenfele legázolására tett Erőpróbájára (lásd a legázolást fentebb).

Még ha több támadást is tehetnél egy körben, például mert elég magas az alap támadás bónuszod, vagy mert több fegyverrel harcolt, akkor is csak egy támadást tehetsz a roham során.

Kopják és rohamok: A kopják kétszeres sebzést okoznak, ha lovassági rohamban alkalmazzák őket.

Roham ellen készenlétben tartott fegyver: Lándzsák, háromágú szigonyok és bizonyos más szűrőfegyvereket készenlétbe lehet helyezni roham ellen. Így a fegyver kétszeres sebzést okoz rohamozó ellenfeleken.

LEFEGYVERZÉS

Közelharc támadással megpróbálhatod ellenfeledet lefegyverezni. Ha fegyverrel próbálsz lefegyverezni valakit, akkor a fegyvert kiütöd a kezéből, ha pusztakezes támadással, akkor elveheted ellenfeled fegyverét.

Ha egy közelharc fegyvert próbálsz ellenfeled kezéből kiütni, vagy azt elvenni, akkor kövesd az alábbi lépéseket. Ha a megszerzendő / kiütendő tárgy nem közelharc fegyvert, akkor ellenfeled támadás dobással

kivédheti kísérletedet, de büntetést kap, és nem próbálhat meg viszont lefegyverezni téged, ha lefegyverzésed sikertelen.

1. lépés: Megszakító támadás. Megszakító támadást válasz ki a lefegyverzendő ellenfeledtől. Ha rendelkezel az *ügyesebb lefegyverzés* képességgel, akkor nem váltasz ki megszakító támadást.

2. lépés: Ellenpróba. Te és ellenfeled támadás ellenpróbát tesztek a fegyveretekkel. Kétkezes fegyver forgatója +4 bónuszt kap a lefegyverzés kísérletére, míg könnyű fegyverrel -4 büntetést kap. A pusztakezes támadás mindig könnyű fegyveres támadásnak minősül, így a pusztakezes lefegyverzésre mindig jár a büntetés. Ha a harcolók különböző méretűek, akkor a nagyobb minden méretkategória után, amellyel nagyobb a másik félnél, +4 bónuszt kap a dobására. Ha a megcélzott tárgy nem közelharc fegyver, akkor a védő -4 büntetést kap a dobására.

3. lépés: Következmények. Ha túldobod a védő dobását, akkor lefegyverzed őt. Ha pusztakezesen próbáltad a lefegyverzést, akkor megkaparintottad a fegyvert. Ha fegyver van a kezében, akkor az ellenfeled fegyvere a földre esik az ellenfeled négyzetében.

Ha a lefegyverzés sikertelen, akkor a védő azonnal reagálhat és megkísérelhet téged lefegyverezni egy hasonló támadás ellenpróbával. Próbálkozása nem vált ki megszakító támadást tőled. Ha próbája nem sikerült, akkor nem kapsz ellene szabad lefegyverzés próbát.

Megjegyzés: Tüskés páncélkesztyűvel harcoló ellenfél nem lefegyverezhető. Páncélkesztyűre erősített fegyverrel harcoló karakter +10 bónuszt kap a lefegyverzés ellen.

Tárgyak megragadása

A lefegyverzés cselekedetet használhatod egy a célponton levő tárgy elragadására is. Ha a tárgyat a kezébe akarod kaparintani, akkor pusztakezes támadást kell tenned.

Ha a tárgy lazán van, vagy más módon könnyen elcsenhető vagy levágható a védőről, akkor +4 bónuszt kapsz a próbára. A normál lefegyverzéssel ellentétben sikertelenség esetén a védő nem próbálhat meg viszont lefegyverezni téged. Máskülönbén úgy működik, mint a lefegyverzés, ahogy fentebb le van írva.

Nem kaparintatsz meg egy tárgyat, ami szorosan a karakterre van erősítve, kivéve, ha lefogod a másikat (lásd *Birkózásnál*). Még ebben az esetben is a védő +4 bónuszt kap, hogy kivédje próbálkozásodat.

CSELVETÉS

A cselvetés normál cselekedet. A cselvetéshez átverés-próbát kell tenned a célpont Emberismeret próbája ellen. A célpont az alap támadás bónuszát hozzáadhatja az emberismeret-próbájához. Ha az átverés-próbát eredménye több mint a célpont emberismeret-próbájának eredménye, akkor a következő közelharc támadásoddal szemben Ügyességből eredő bónuszát (ha van) nem adhatja hozzá VÉ-jéhez. A következő körben vagy előbb kell a támadást végrehajtanod.

Ha nem humaonid lények ellen cselezelsz, akkor azt -4 büntetéssel teheted. Állati intelligenciával (1 vagy 2) rendelkező lények ellen -8-al dobod a próbádat. Nem intelligens lényekkel szemben nem alkalmazhatsz cselvetést.

A cselezés nem vált ki megszakító támadást.

Cselezés mozgás cselekedetként: Az *s* képességgel normál cselekedet helyett mozgás cselekedettel próbálhatsz cselezni.

BÍRKÓZÁS

Birkózáspróba

A birkózás során ismétlődően birkózás ellenpróbát kell tenned ellenfeled ellen. A birkózáspróba hasonló egy támadásdobáshoz. A támadásbónuszod a birkózáspróbaéhoz = alap támadásbónuszod + Erőmódosítód + speciális méretmódosító.

Speciális méretmódosító: A birkózáspróba speciális méretmódosítója a következő: Gigászi +16, Óriási +12, Hatalmas +8, Nagy +4, Közepes +0, Kicsi -4, Pöttöm -8, Apró -12, Parányi -16. Ez az értéket használd az alap támadáshoz használt méretmódosító helyett.

Birkózás elkezdése

A birkózás elkezdéséhez ellenfeledet meg kell ragadnod és tartanod kell. A birkózás elkezdéséhez sikeres közelharc támadást kell tenned. Ha több támadással rendelkezel, akkor többször is megpróbálhatod elkezdni a birkózást (egyre alacsonyabb alap támadásbónusszal).

1. lépés: Megszakító támadás. Megszakító támadást váltasz ki a célponttól, akivel birkózni akarsz. Ha a

megszakító támadás megsebez, akkor a birkózás kísérlet sikertelen. (Egyes szörnyek nem váltanak ki megszakító támadást, ha birkózást kezdeményeznek, valamint az *ügyesebb birkózás* képességgel rendelkező karakterek sem). Ha a megszakító támadás nem talált, vagy nem tudott sérülést okozni, akkor folytasd a 2. lépéssel.

2. lépés: Megragadás. Egy közelharcú érintéstámadást teszel, hogy megragad ellenfeledet. Ha nem sikerül eltalálnod ellenfeledet, akkor a birkózás kísérlet sikertelen. Ha sikerült, akkor folytasd a 3. lépéssel.

3. lépés: Fogás. Szabad cselekedetként birkózás ellenpróbát tesztel.

Ha sikeres vagy, akkor te és ellenfeled mostantól birkóztok, és ellenfeledet sebez, mintha pusztakezes támadással találtad volna el.

Ha vesztesz, akkor nem sikerült a birkózást elkezdened. Automatikusan sikertelen a fogás, ha ellenfeled két vagy több méretkategóriával nagyobb nálad.

Egyenlő dobások esetén a nagyobb birkózásmódosítóval rendelkező nyer. Ha ez is azonos, akkor dobj, hogy ki nyer.

4. lépés: Birkózás fenntartása. A birkózás következő körökre való fenntartásához az ellenfeled négyzetbe kell belépned (ez a mozgás nem számít bele a körben megtehető mozgásodba, szabadon megteheted).

A mozgás, mint alapesetben, megszakító támadást vált ki a fenyegető ellenfelektől, de nem a célponttól.

Ha nem tudsz belépni ellenfeled helyébe, akkor nem tudod fenntartani a birkózást, és el kell engedned ellenfeledet. A birkózás újraindításához kezd újból az 1. lépésnél.

Birkózás következményei

Birkózás közben képességed, hogy másokat támadj és védj magad, korlátozott.

Nincs fenyegetett négyzet: Birkózás közben egyetlen négyzetet sem fenyegetsz.

Nincs Ügyességbónusz: Ügyességbónuszodat (ha van) nem adhatod a VÉ-dhez olyan támadókkal szemben, akikkel nem birkózol. A birkózásban résztvevőkkel szemben megtartod Ügyességbónuszodat.

Nem mozoghatsz: Birkózás közben nem mozoghatsz a szokásos módon. Sikeres birkózás ellenpróbával mozgást kényszeríthetsz ki (lásd lejjebb).

Ha birkózol

Birkózás közben – függetlenül, hogy ki indította a birkózást – a következő cselekedetek egyikét hajthatod végre. Ezen cselekedetek némelyike támadás helyett hajtható végre (nem normál vagy mozgás cselekedet), és ha a magas alap támadásbónuszból eredően többször támadhatsz, akkor bármely támadásod helyett próbálkozhatasz ezen cselekedetek egyikével, de természetesen egyre alacsonyabb támadásbónusszal.

Varázstárgy működtetése: Varázstárgyat működtethetsz feltéve, ha nincs szükség a szunnyadó varázslat befejezésére. A varázstárgy működtetéséhez nem szükséges birkózáspróbát tenned.

Ellenfeled támadása: Ellenfeledet, akivel birkózol, támadhatod pusztá kézzel, természetes fegyverrel vagy könnyű fegyverrel. A támadásra -4 büntetést kapsz.

Nem támadhatsz a birkózás közben két fegyverrel, akkor sem ha mindkettő könnyű fegyver.

Varázslás: Megpróbálhatsz varázsolni birkózás – sőt lefogás – közben is, feltéve, hogy a varázslat varázslási ideje nem több mint 1 normál cselekedet és nincs gesztikulációs komponense, és kezdedben van bármely materiális komponens vagy fókusz, amire szükséged van. Bármilyen pontos és kiszámított mozdulatokat igénylő varázslat varázslása lehetetlen birkózás közben. Ha a varázslat olyan, amit lehet birkózás közben varázsolni, akkor sikeres összpontosítás-próbát kell tenned NF 20 + varázslat szintje ellen, vagy elveszted a varázslatot. A varázsláshoz nem szükséges sikeres birkózáspróbát tenned.

Ellenfeled megsebzése: Birkózás közben ellenfelednek pusztakezes ütésnek megfelelő sebzést okozhatsz. Tégy egy birkózás ellenpróbát a támadásod helyett. Ha nyersz, akkor pusztakezes sebzésednek megfelelő nem-halálos sérülést okozol (1d3 közepes lény esetében és 1d2 kis lény esetében, plusz az Erőmódosító). Ha halálos sérülést kívánsz okozni, akkor -4 büntetést kapsz a birkózáspróbára.

Kivétel: A szerzetesek más karakternél nagyobb sérülést okoznak pusztakezes ütésükkel, és az okozott sebzés halálos. A szokásos -4 büntetés nélkül választhatják azonban, hogy nem-halálos sérülést okoznak.

Könnyű fegyver előránthása: Egy sikeres birkózáspróbát követően mozgás cselekedetként előránthatsz egy könnyű fegyvert.

Birkózásból kiszabadulni: Kiszabadulhatsz egy birkózásból egy támadás helyett végrehajtott sikeres birkózás ellenpróbával. Normál cselekedetként Szabadulóművészet próbát tehetsz a birkózáspróbád helyett, hogy kiszabadulj a birkózásból. Ha egyszerre több ellenféllel birkózol, akkor mindjűk birkózáspróbáját túl kell dobnod, hogy kiszabadulj birkózásukból. (Az ellenfeleknek nem kötelező tartaniuk téged, ha nem akarnak.) Ha kiszabadulsz, akkor a cselekedetet ellenfele(i)ddel szomszédos szabad helyre mozgással fejezed be.

Mozgás: Mozgásod felével haladhatsz (ezzel magaddal vonszolva minden birkózót), ha megnyersz egy birkózás ellenpróbát. Ez normál cselekedetbe kerül, és minden egyes birkózó birkózáspróbáját túl kell dobnod a mozgáshoz.

Megjegyzés: Egy lefogott ellenfél mozgásához +4 bónuszt kapsz a birkózáspróbadra, de csak ha más nem vesz részt a birkózásban.

Varázslat komponensének elővétele: Birkózás közben egy teljes kört igénybevevő cselekedetként szütyődből előveheted egy varázslat komponenseit. Ehhez nem kell sikeres birkózáspróbát tenned.

Ellenfeled lefogása: Ellenfeledet 1 körre mozdulatlaná teheted egy sikeres, támadás helyett végrehajtott, birkózás ellenpróbával. Ha ellenfeledet lefogtad, akkor további választási lehetőségeid vannak (lásd lejjebb).

Más lefogásának megtörése: Ha egy másik karaktert lefogva tartó ellenféllel birkózol, akkor egy támadás helyett végzett birkózás ellenpróbát tehetsz. Ha nyersz, akkor megtöröd a lefogást, amiben az ellenfeled tartja a másik karaktert. A karakter továbbra is birkózik, de nincs lefogva.

Ellenfél fegyverének használata: Ha ellenfeled egy könnyű fegyvert tart, akkor azt ellene fordíthatod. Tégy egy támadás helyett egy birkózás ellenpróbát. Ha nyersz, akkor tégy egy támadást a fegyverrel -4 büntetéssel (ez a támadás nem kerül külön cselekedetbe).

A cselekedet végrehajtásával nem kerül a birtokodba a fegyver.

Ha lefogtad ellenfeledet

Ellenfelednek sérülést okozhatsz egy sikeres birkózás ellenpróbával, megpróbálhatod ellenfeled fegyverét ellene fordítani vagy megpróbálhatsz mozogni (ahogy ezeket fentebb leírtuk). Dönthetsz úgy, hogy lefogott ellenfeledet nem engeded beszélni.

Lefegyverzés cselekedetet használhatsz, hogy egy viselt vagy jól rögzített tárgyat elvehess a lefogott ellenféltől, de ellenfeled +4 bónuszt kap, hogy ellenálljon ennek (lásd lefegyverzésnél).

Szabad akaratodból szabad cselekedetként elereszthetsz egy lefogott karaktert. Ha így teszel, akkor már nem birkózol azzal a karakterrel (ő sem veled).

Egy ellenfél lefogása közben nem ránthatsz elő vagy használhatsz fegyvert (a lefogott vagy más karakter ellen), nem szabadulhatsz ki mással való birkózásból, nem vehetsz elő varázslat komponenset, nem foghatsz le egy másik karaktert, vagy nem törheted meg más lefogását.

Ha ellenfeled lefogott téged

Ha egy ellenfeled lefogott téged, akkor 1 körre mozdulatlan vagy (de nem magatehetetlen). Lefogás közben -4 büntetést kapsz a VÉ-dre minden ellenféllel szemben, kivéve azt, aki éppen lefog. Az ellenfeled dönthet úgy, hogy nem csak mozdulatlan vagy, de beszélni sem enged. Amikor te kerülsz sorra, megpróbálhatsz kiszabadulni a lefogásból egy támadás helyett tett birkózás ellenpróbával. Normál cselekedetként Szabadulóművészet próbát tehetsz a birkózáspróbad helyett, hogy kiszabadulj a lefogásból. Ha nyersz, akkor kiszabadulsz a lefogásból, de továbbra is birkózol.

Beszállás egy birkózásba

Ha a célpontod már birkózik valaki mással, akkor a fentebb leírt módon egy támadással tudsz birkózást kezdeményezni, kivéve, hogy a célpont nem tehet megszakító támadás ellened, és a megragadásod automatikusan sikeres. Továbbra is szükséges egy sikeres birkózás ellenpróba, hogy beszállhass a birkózásba.

Ha több ellenfél vesz részt a birkózásban, akkor kiválaszthatasz egy ellenfelet és ellene dobod a birkózás ellenpróbát.

Több birkózó

Egyetlen birkózásban számos harcoló vehet részt. Egy körben legfeljebb négy harcoló birkózhat egyetlen ellenféllel. Nálad egy vagy több méretkategóriával kisebb lények félnek számítanak, az egy méretkategóriával nagyobb lények kettőnek, a kettő vagy több méretkategóriával nagyobb lények négy harcolónak számítanak.

Ha több ellenféllel birkózol, akkor kiválasztasz egyet, aki ellen a birkózás ellenpróbát teszed. Ez alól kivétel a birkózásból való szabadulás és a mozgás, ezekhez minden ellenfeled birkózáspróbáját túl kell dobnod.

LOVASHARC

Lovak a harcban: Csatamének és harci pónik minden további nélkül használhatók harci hátasként. A könnyű lovakat, pónikat, és nehéz lovakat azonban megijeszti a harc. Ha nem szállsz le a hátasodról, akkor minden körben NF 20 elleni lovagláspróbát kell tenned mozgás cselekedetként, hogy az ilyen lovat irányításod alatt

tartsd. Ha sikeres vagy, akkor a mozgás cselekedet után egy normál cselekedetet tehetsz. Ha sikertelen vagy, akkor a mozgás cselekedeted teljes kört igénybevevő cselekedetté válik, és nem tehetsz semmi más a következő körödig.

A hátasod a kezdeményezés értéknél kerül sorra, és irányításod alatt cselekszik. A hátasod sebességével mozoghatsz, de a hátasod használja a cselekedetét a mozgáshoz. Egy ló – de egy póni nem – nagy lény, és így 10 lábnyi hosszú (két négyzetnyit) helyet foglal. Egyszerűség kedvéért vedd úgy, hogy hátasoddal ugyanazt a területet foglaljátok a harc során.

Harc lovaglás közben: NF 5 elleni lovagláspróbával térdeddel irányíthatod hátasodat, így mindkét kezdet használható támadásra vagy védekezésre. A hátas térdel irányítása szabad cselekedet.

Ha hátasodnál kisebb lényt támadsz, aki talpon van, akkor +1 bónuszt kapsz támadásodra, mert magasabb helyet foglalsz el. Ha hátasod több mint 5 lábnyit mozgott, akkor abban a körben csak egy támadást tehetsz. Lényegében a támadásod előtt meg kell várnod, míg hátasod az ellenfeledhez ér, így nem hajthatsz végre teljes támadást. Lovaglás közben a közelharc támadásokra nem kapsz büntetést, akkor sem, ha hátasod teljes sebességével mozog.

Ha hátasod rohamoz, akkor te is megkapod a rohammal járó VÉ büntetés. Ha a roham végén támadsz, akkor a rohamból eredő támadásbónuszt is megkapod. Lovasrohammal dupla sebzést okozol, ha kopját használj (lásd a rohamnál).

Lovaglás közben, ha hátasod duplán mozog, használhatsz távolsági fegyvert, de a támadásdobásra -4 büntetéssel. Lovaglás közben, ha hátasod fut (négyzetes mozgás), használhatsz távolsági fegyvert, de a támadásdobásra -8 büntetéssel. Mindkét esetben a támadás akkor hajtod végre, amikor a hátasod mozgásának feléhez ért. Teljes támadást is tehetsz távolsági fegyverrel miközben hátasod mozog. Hasonlóan mozgás cselekedeteket is a szokásos módon hajthatsz végre.

Varázslás lovaglás közben: Szokásos módon varázsolhatsz, ha hátasod sebességét vagy kevesebbet mozog, akár a varázslás előtt akár utána. Ha a hátas a varázslás előtt és után is mozog, akkor a rázkódás miatt 10 + varázslat szintje NF ellen kell összpontosításpróbát tenned, vagy elvesztetted a varázslatot. Ha a hátasod fut (négyzetes sebesség), akkor a megtett táv felénél varázsolhatsz, de az összpontosításpróbád a rázkódástól nehezebb (NF 15 + varázslat szintje).

Ha hátasod felbukik harc közben: Ha hátasod felbukik harc közben, akkor NF 15 elleni Lovagláspróbát kell dobnod, hogy simán érj földet és ne szenvedj sérülést. Ha a próba sikertelen, akkor 1d6 sérülést szenvedsz.

Ha elájulsz: Ha eszméletedet veszted lovaglás közben, akkor 50% esélye van (75%, ha katonai nyeregben ülsz), hogy nyeregben maradsz. Máskülönbent leesel és 1d6 ép sérülést szenvedsz.

Irányításod nélkül a hátasod kerüli a harcot.

ÁTGÁZOLÁS

Mozgásod alatt normál cselekedetként megpróbálkozhat az átgázolással. (Általában nem tehetsz egy normál cselekedetet a mozgásod alatt, de ez egy kivétel.) Az átgázolással a mozgásod során az ellenfeled mellett vagy rajta át próbálsz meg elhaladni (és áthaladni a négyzetén). Csak méretednél egy méretkategóriával nagyobb, azonos méretkategóriájú vagy kisebb lényen próbálhatsz meg átgázolni. Körönként csak egyszer próbálkozhat az átgázolással.

Ha egy ellenfélre próbálsz átgázolni, kövesd az alábbi lépéseket:

1. lépés: Megszakító támadás. Mivel a legázolást az ellenfél területére való belépéssel kezded, így a védőtől megszakító támadást váltasz ki.

2. lépés: Ellenfél elkerül? A védő dönthet úgy, hogy egyszerűen elkerül téged. Ha elkerül, akkor semmilyen hátránya nem származik ebből, te pedig tovább mozoghatsz. (Bármikor áthaladhatsz olyannak a négyzetén, aki átenged.) Az átgázolás kísérlet nem számít a körben felhasználható cselekedetednek, kivéve a mozgást, amivel az ellenfél négyzetébe bementél. Ha ellenfeled nem került el téged, akkor folytasd a 3. lépéssel.

3. lépés: Ellenfél blokkol? Ha ellenfeled az utadba áll, akkor a védő Erő- vagy Ügyességpróbája (amelyik módosítója magasabb) ellen dobj Erőpróbát. A harcolók közül amelyik nagyobb közepesnél az minden méretkategória után, amellyel nagyobb +4 bónuszt kap. A közepesnél kisebb harcoló viszont minden méretkategóriával, amellyel kisebb közepesnél -4 büntetést kap. A védő +4 bónuszt kap a próbájára, ha kettőnél több lába van, vagy egyéb módon stabilabb a szokásosnál. Ha nyersz, akkor földre döntöd ellenfeled. Ha vesztesz, akkor ellenfeled azonnal reagálhat, és Erőpróbát tehet az Ügyesség- vagy Erőpróbád ellen, hogy földre döntsön.

4. lépés: Következmények. Ha sikerült ellenfeledet földre dönteni, akkor mozgásodat minden további nélkül folytathatod. Ha sikertelen vagy, és földre döntöttek, akkor 5 lábbal hátrább kell mozognod, amerről jöttél, és

ott a földre kerülsz, ezzel mozgásodat befejezve. Ha sikertelen vagy, de nem döntöttek földre, akkor 5 lábbal hátrább kell mozognod, amerről jöttél, és mozgásodat ott befejezed. Ha az a négyzet is foglalt, akkor ott földre esel.

Keményebb átgázolás: Ha rendelkezel a *keményebb átgázolás* képességgel, akkor célpontod nem választhatja, hogy elkerül téged.

Lovas átgázolás (letaposás): Ha lovaglás közben próbálkozol a legázolással, akkor hátasod tesz Erőpróbát a legázolás sikerének vagy sikertelenségének meghatározásához (és a hátas méretmódosítóját használd, ne a tiedet). Ha rendelkezel a *letaposás* képességgel, akkor célpontod nem választhatja, hogy elkerül téged, és ha ellenfeledet az átgázolással ledöntöd a lábáról, akkor hátasod egy pata támadást hajthat végre ellenfeled ellen.

FEGYVERTÖRÉS

Ütő vagy vágófegyveres közelharcú támadással az ellenfeled kezében levő fegyvert vagy pajzsot is támadhatod. Ha fegyvert vagy pajzsot próbálsz eltörni, akkor az itt leírt lépéseket kövesd. Kézben tartott, de nem fegyver vagy pajzs tárgy támadására vonatkozó szabályokat lejjebb ismertetjük.

Táblázat: Gyakori vérték, fegyverek és pajzsok keménysége és életerőpontja

Fegyver vagy pajzs	Keménység	ép ¹
Könnyű penge	10	2
Egykezes penge	10	5
Kétkezes penge	10	10
Könnyű fémnyeles fegyver	10	10
Egykezes fémnyeles fegyver	10	20
Könnyű nyeles fegyver	5	2
Egykezes nyeles fegyver	5	5
Kétkezes szálfegyver	5	10
Lövőfegyver	5	5
Vért	speciális ²	vértbónusz × 5
Kis pajzs	10	5
Könnyű fapajzs	5	7
Nehéz fapajzs	5	15
Könnyű acélpajzs	10	10
Nehéz acélpajzs	10	20
Pavéze	5	20

¹ A feltüntetett ép értékek közepes vértre, fegyverre és pajzsra vonatkoznak. Felezd meg ez az értéket minden méretkategória után, amivel az adott tárgy kisebb mint közepes, vagy duplázd meg ezt az értéket minden méretkategória után, amivel az adott tárgy nagyobb mint közepes.

² Anyagtól függ

1. lépés: Megszakító támadás. Megszakító támadást váltasz ki attól az ellenfeledtől, akinek fegyverét vagy pajzsát törni készülsz. Ha rendelkezel az *ügyesebb fegyvertörés* képességgel, akkor nem válasz ki megszakító támadást.

2. lépés: Ellenpróba. Te és a védő támadás ellenpróbát dobtok fegyveretekkel. Kétkezes fegyver forgatója +4 bónuszt kap a fegyvertörés kísérletére, míg könnyű fegyverrel -4 büntetést kap. Ha a harcolók különböző méretűek, akkor a nagyobb minden méretkategória után amellyel nagyobb a másik félnél +4 bónuszt kap a dobására.

3. lépés: Következmények. Ha túldobod a védő dobását, akkor dobj sebzést és ezt vond le a fegyver vagy pajzs életerejéből. Lásd a *Gyakori vérték, fegyverek és pajzsok keménysége és életerőpontja* táblázatot, hogy megtudd mennyi sérülést kell okoznod egy tárgynak, hogy megsemmisüljön.

Ha elvéted a fegyvertörés kísérletet, akkor nem okozol sérülést.

Hordott és viselt tárgyak törése: Hordozott és viselt tárgyak töréséhez nem dobsz ellenpróbát, hanem a tárgy VÉ-je ellen kell támadást dobnod. Egy hordozott vagy viselt tárgy VÉ-je 10 + a tárgy méretmódosítója + hordozó vagy viselő karakter Ügyességmódosítója. Egy hordozott vagy viselt tárgy támadása is megszakító támadást vált ki. Ha a tárgyat nem rongálni, hanem elragadni szeretnéd, akkor lásd a lefegyverzés részt. Nem okozhatsz sérülést más karakteren levő páncélnak.

SZÓRÁSSAL RENDELKEZŐ FEGYVER DOBÁSA

A szórással rendelkező fegyver egy olyan távolsági fegyver, amely becsapódáskor széttörik, és tartalmát a

célpontra és a közeli lényekre és tárgyakra fröccsenti vagy szórja. A szórással rendelkező fegyverrel való támadáshoz a célpont ellen távolsági érintéstámadást kell dobnod. A dobófegyverhez nem szükséges képzettség, így nem kaphatsz -4 képzetlen használó büntetést. A közvetlen találat sebzést okoz a célpontnak, és szórás sebzést minden a célpont körül levő 5 lábnyi környezetben levő lényen.

Továbbá dönthetsz úgy, hogy a négyzetrács egy metszéspontjára támadsz. Ebben az esetben a távolsági támadást VÉ 5 ellen dobod. Ebben az esetben minden szomszédos négyzetben levő lénynek szórássebzést okozol, de közvetlen sebzést senkinek. Nem célozhatsz meg olyan metszéspontot, amelyet egy lény, például egy nagy vagy nagyobb lény foglal el. Ebben az esetben a lényt célozd.

Ha elvéted a célpontot (függetlenül attól, hogy lényt vagy a négyzetrács egy metszéspontját támadtad), akkor dobj 1d8-al. Ez határozza meg, hogy merre hordott félre a dobás. 1 jelenti az egyenesen visszafele, az irányodban, és a 2-8 közötti értékek az óramutató járásával megegyező irányban a metszéspont vagy a célpont lény körüli irányokat jelölnék. Ebben az irányban számolj le annyi négyzetet, amennyi a fegyver távolság növekménye.

A fegyver földet érésének helyének meghatározását követően az szórás sebzést okoz minden szomszédos négyzetben levő lényen.

FÖLDREVITEL

Egy pusztakezes támadással földre vihetsz egy ellenfelet. Csak magadnál egy méretkategóriával nagyobb, saját méreteddel megegyező vagy kisebb ellenfelet próbálhatsz földre vinni.

Földrevitel végrehajtása: Tégy egy pusztakezes érintéstámadást az ellenfeled ellen. Ez megszakító támadást vált ki ellenfeledből, mint a pusztakezes támadások alapból.

Ha a támadás sikeres, akkor a védő Erő- vagy Ügyességpróbája (amelyik módosítója magasabb) ellen dobj Erőpróbát. A harcolók közül amelyik nagyobb közepesnél az minden méretkategória után, amellyel nagyobb +4 bónuszt kap. A közepesnél kisebb harcoló viszont minden méretkategóriával, amellyel kisebb közepesnél -4 büntetést kap. A védő +4 bónuszt kap a próbájára, ha kettőnél több lába van, vagy egyéb módon stabilabb a szokásosnál. Ha nyersz, akkor földre viszed ellenfeled. Ha vesztesz, akkor ellenfeled azonnal reagálhat, és Erőpróbát tehet az Ügyesség- vagy Erőpróba ellen, hogy földre vigyen.

Megszakító támadás elkerülése: Ha rendelkezel az *ügyesebb fölrevitel* képességgel vagy fegyverrel (lásd lejjebb) próbálsz földre vinni ellenfeledet, akkor nem váltasz ki megszakító támadást a földrevitel támadásoddal.

Földrevité (fekve): A földre vitt karakter fekszik. A felállás mozgás cselekedet.

Lovagló ellenfél földre vitele: Földrevitel támadást kezdeményezhetsz lovagló ellenféllel szemben. A védő Lovagláspróbát tehet az Ügyesség- vagy Erőpróba helyett. Ha sikeres vagy, akkor lerántottad ellenfeledet a hátsaról.

Földrevitel fegyverrel: Egyes fegyverek használhatók földrevitel támadáshoz. Ebben az esetben a pusztakezes érintéstámadás helyett, közelharcú érintéstámadást kell tenned a fegyvereddel, és nem váltasz ki megszakító támadást.

Ha földre visznek a saját földrevitel próbálkozásod során, akkor elengedheted fegyveredet, ezzel elkerülve a földre kerülést.

ÉLŐHALOTTAK ŪZÉSE VAGY MEGFÉKEZÉSE

A jó papok és a lovagok, valamint a semleges papok egy része képes pozitív energiát fókuszálni, ami élőhalottakat feltarthat, elkergethet (megfutamíthat) vagy megsemmisíthet.

A gonosz papok és egyes semleges papok negatív energiát képesek fókuszálni, amellyel élőhalottakat feltarthatnak, megfélemlíthetnek (megfélemezhetnek), irányíthatnak (parancsolhatnak nekik) vagy megerősíthetnek.

A hatástól függetlenül a cselekvésre használt általános kifejezés az Ūzés. Amikor a karakter papi hatalmát szeretné gyakorolni az ilyen lények felett, akkor Ūzéspróbát kell tennie.

Ūzéspróba

Az élőhalottak Ūzése egy természetfeletti képesség, amit a karakter normál cselekedetként hajthat végre, és nem vált ki megszakító támadást.

Az élőhalottak Ūzéséhez szent szimbólumodat kell mutatni feljűk. Az Ūzés támadásnak minűsűl.

Napi alkalmazások száma: Élűhalott Ūzéssel naponta 3 + Karizmaműdűsítűd alkalommal próbálkozhatasz. A napi alkalmazások számát az *extra Ūzés* képességgel növelheted.

Hatűtűv: A legkűzelebbi élőhalottat Ūzűd legelűszűr, és nem Ūzhatsz 60 lábnał messzebb levű, vagy teljes

takarásban levő élőhalottat. Nem kell szabad rálátásod legyen az élőhalottra, de szabad hatásvonalnak igen.

Üzéspróba: Az első, hogy üzéspróbát kell tenned, hogy megállapítsd milyen erős a legerősebb élőhalott, amelyet képes vagy elűzni. Ez egy Karizmapróba (1d20 + Karizmamódosítód). Az *Élőhalott üzése* táblázat megadja, hogy a próbád értékétől függően a szintedhez viszonyítva hány Életerőkockával rendelkező élőhalott a legerősebb, amelyet elűzhetsz. Az adott üzés során ennél magasabb ÉK-jú élőhalottat nem tudsz elűzni.

Üzéssebzés: Ha az Élőhalott üzés táblázaton elért eredményed elég magas, hogy a 60 láb körzeten belül levő élőhalottak legalább némelyikét elűzhesd, akkor dobj 2d6 + pap szintjeid + Karizma módosítód. Ennek az üzéssebzésnek az eredménye, hogy hány Életerőkockányi élőhalottat tudsz elűzni.

Ha a Karizmad átlagos vagy alacsony, akkor lehetséges, hogy olyan kevés Életerőkockányi üzött élőhalottat dobsz ki, hogy nem tudsz az Élőhalottak üzése táblázatban feltüntetett ÉK-jú élőhalottat üzni.

A hatótávon belül levő már elűzött élőhalottakat figyelmen kívül hagyhatod, így nem kell az üzés képességedet újból rájuk pazarolnod.

Az üzés hatás és időtartama: Az elűzött élőhalottak elmenekülnek előled a legjobb és leggyorsabb módon ahogy tudnak. 10 körig (1 perc) menekülnek. Ha nem tudnak elmenekülni, akkor kushadnak (így +2 bónusz jár az ellenük végrehajtott támadásokra). Ha 10 lábnyira megközelíted őket, akkor az üzés megszűnik, és az élőhalottak újból normálisan cselekedhetnek (10 láb távolságban belül állhatsz tőlük, de nem közeledhetsz feléjük). Távolsági fegyverekkel támadhatsz rájuk (legalább 10 láb távolságból), és mások az üzés megtörésének veszélye nélkül támadhatják őket.

Élőhalottak megsemmisítése: Ha szinted legalább a kétszerese egy élőhalott Életerő kockájának, akkor megsemmisíted, amikor különben csak elűznéd.

Táblázat: Élőhalott üzés

Üzéspróba eredménye	A legerősebb élőhalott, amire hatással van (maximális Életerő kocka)
0 vagy kevesebb	Pap szintje – 4
1–3	Pap szintje – 3
4–6	Pap szintje – 2
7–9	Pap szintje – 1
10–12	Pap szintje
13–15	Pap szintje + 1
16–18	Pap szintje + 2
19–21	Pap szintje + 3
22 vagy több	Pap szintje + 4

Gonosz papok és élőhalottak

A gonosz papok negatív energiát fókuszálnak, hogy az élőhalottakat megfélemezzék (megfélemlítsék) vagy irányítsák, ellentétben a pozitív energiával, amellyel üzni vagy megsemmisíteni lehet őket. A gonosz pap is az üzéspróbának megfelelő próbát tesz. Amely élőhalott üzve lenne a próba eredményéből következően azt a gonosz pap megfélemezte, amely megsemmisülne az a gonosz pap irányítása alá kerül.

Megfélekezett: A megfélekezett élőhalott kushad, mintha félne (a lény elleni támadásokra +2 bónusz jár). A hatás 10 körig tart.

Irányított: Az irányított élőhalott lény a gonosz pap tudati irányítása alá kerül. A papnak normál cselekedettel kell tudati parancsot adnia, hogy az élőhalottat irányítsa. Egy időben a pap annyi élőhalottat irányíthat amelyek összegzett ÉK-ja nem nagyobb a pap szintjénél. A gonosz pap önkéntesen elengedhet egy élőhalottat, a felette való irányítást megszüntetve, így újabb lényeket vonhat irányítása alá.

Üzés semlegesítése: Egy gonosz pap negatív energiát fókuszálhat, hogy semlegesítse egy jó pap üzését. A gonosz pap üzéspróbát tesz mintha megfélekezni szeretné az élőhalottat. Ha a próbája eredménye egyenlő vagy nagyobb, mint a jó pap üzéspróbája, akkor az üzés hatását semlegesítette (az élőhalott továbbra nincs üzött állapotban). A gonosz pap 2d6 + pap szintje + Karizma módosító ÉK-val egyenértékű élőhalotton semlegesítheti az üzést (mintha megfélekeznék őket).

Élőhalott megerősítése: Egy gonosz pap előre megerősíthet élőhalottakat, hogy azok ellenállóbbak legyenek a jó papok üzésével szemben. A gonosz pap üzéspróbát tesz, és az Élőhalott üzése táblázat szerinti ÉK eredmény lesz az élőhalott új ÉK-ja az üzésekkel szemben (feltéve, hogy ez magasabb, mint az eredeti ÉK-ja). A megerősítés 10 körig tart. Egy gonosz élőhalott pap saját magát is megerősítheti ilyen módon.

Semleges papok és élőhalottak

A semleges jellemű papok vagy élőhalottat üzni képesek, de megfékezni nem, vagy képesek megfékezni őket, de üzni nem. Lásd az Élőhalottak üzése és megfékezése részt a további információkhoz.

Abban az esetben is, ha a pap semleges jellemű a pozitív energia fókuszálása jó cselekedet és a negatív energia fókuszálása gonosz cselekedet.

Lovagok és élőhalottak

4. szinttől kezdve a lovagok képesek élőhalottakat üzni, mint egy saját szintjüknél három szinttel alacsonyabb szintű pap.

Más lények üzése

Egyes papok képesek élőhalottaktól eltérő lényeket üzni.

Az üzéspróba eredményét a szokásos módon kell meghatározni.

KÉTFEGYVERES HARC

Ha egy második fegyvert forgatsz a rosszabbik kezében, akkor körönként egy extra támadást kapsz ezzel a fegyverrel. Ebben az esetben az elsődleges fegyverrel -6 büntetéssel, a másodlagos fegyverrel -10 büntetéssel harcolsz. Ezeket a büntetéseket két módon csökkentheted:

- Ha a másodlagos fegyver könnyű fegyver, akkor mindkét büntetés kettővel csökken (a pusztakezes támadás mindig könnyű fegyvernek minősül).
- A *kétfegyveres harc* képesség az elsődleges fegyverre kapott büntetést kettővel csökkenti, a másodlagosra járótt hattal.

A kétfegyveres harc támadásdobás büntetéseit, és ezek csökkentésének módját és kölcsönhatását az alábbi táblázat foglalja össze.

Táblázat: Kétfegyveres harc büntetése

Körülmény	Elsődleges fegyver	Másodlagos fegyver
Alap büntetések	-6	-10
A másodlagos fegyver könnyű fegyver	-4	-8
Kétfegyveres harc képesség	-4	-4
A másodlagos fegyver könnyű fegyver és kétfegyveres harc képesség	-2	-2

Duplafegyverek: Egy duplafegyver másik végével extra támadást hajthatsz végre, mintha két fegyverrel küzdenél. A támadás büntetések megállapításához a duplafegyver másodlagos végét könnyű fegyvernek kell tekinteni.

Dobófegyverek: Ugyanezek a szabályok érvényesek, ha mindkét kezedből egyszerre dobysz dobófegyvert. A dobónyíl és a suriken könnyű fegyvernek számít ilyen esetben, míg a bóla, gerely, háló vagy parittyá egykezes fegyvernek.

SPECIÁLIS KEZDEMÉNYEZÉS CSELEKEDETEK

Vannak módszerek arra, hogy a kezdeményezési sorrendben elfoglalt helyed megváltoztatásával megváltoztathasd, hogy mikor kerülsz sorra a harcban.

KÉSLELTETÉS

A késleltetést választva nem akkor cselekszel, amikor alapesetben következni, hanem a kör egy későbbi részében, akkor viszont ugyan úgy, ahogy korábban tetted volna. A késleltetésnél szabad akaratodból csökkentetted a kezdeményezéset a harc teljes idejére. Amikor az új, kisebb kezdeményezés kerül sorra a körben, akkor normálisan cselekedhetsz. Meghatározhatod az új kezdeményezés értékét, vagy egyszerűen várhatsz a kör egy későbbi részéig, és akkor cselekedhetsz, ezzel meghatározva az új kezdeményezéset.

Az események figyelésével töltött időt sohasem nyered vissza (a kezdeményezés értékét nem növelheted

vissza az eredeti értékére). Valamint nem szakíthatod meg másvalaki cselekedetét (ahogy a készenlétbe helyezett cselekedetnél teheted).

A késleltetés következménye a kezdeményezésre: Az új kezdeményezés értéked az a kezdeményezés érték lesz, amikor a késleltetett cselekedetted végrehajtottad. Ha megint te kerülsz sorra és még mindig nem használtad a késleltetett cselekedettedet, akkor sem kötelező azt felhasználnod (de megint késleltethetsz).

Ha a késleltetett cselekedetet a következő körben, a szokásos kezdeményezésértéked előtt használod, akkor a kezdeményezésértéked ahhoz az új kezdeményezésértékhez növekszik, így előbbre kerülhetsz a kezdeményezés sorrendben, de abban a körben a szokásos cselekedettedet már nem hajthatod végre.

KÉSZENLÉTBÉ HELYEZÉS

A készenlétbe helyezéssel egy cselekedetet későbbi, a köröd utáni, de a következő köröd előtti felhasználásra készenlétbe helyezhetsz. A készenlétbe helyezés normál cselekedet. Nem vált ki megszakító támadást (azonban a készenlétbe helyezett cselekedet kiválthat megszakító támadást).

Egy cselekedet készenlétbe helyezése: Egy normál, mozgás vagy szabad cselekedetet helyezhetsz készenlétbe. Ehhez meg kell határoznod a végrehajtható cselekedetet és a körülményt, amely bekövetkezése esetén végre szeretnéd hajtani a cselekedetet. A következő cselekedetted előtt bármikor végrehajthatod a készenlétbe helyezett cselekedet a meghatározott körülményre adott válaszként. A cselekedetet pont a kiváltó történés előtt következik. Ha a kiváltó cselekedet egy másik karakter tevékenysége, akkor azt megszakítod. Feltéve, hogy képes rá, a megszakított karakter a cselekedetted után folytathatja cselekedetét. A kezdeményezésed megváltozik. A harc idejére a kezdeményezésed arra az értéke változik, amikor a készenlétbe helyezett cselekedettedet végrehajtottad, és ezt követően mindig azon karakter előtt kerülsz sorra, aki kiváltotta a készenlétbe helyezett cselekedettedet.

Egy 5 lábnyi lépést tehetsz a készenlétbe helyezett cselekedetted részeként, feltéve, hogy máskülönben nem mozogtál az adott körben.

A készenlétbe helyezés következménye a kezdeményezésre: A kezdeményezésed arra az értéke változik, amikor a készenlétbe helyezett cselekedettedet végrehajtottad. Ha elérkezik a következő köröd és még nem használtad a készenlétbe helyezett cselekedettedet, akkor ez nem kötelező (viszont újból készenlétbe helyezheted ugyanazt a cselekedettedet). Ha a késleltetett cselekedetted a következő körben, a szokásos kezdeményezésértéked előtt használod, akkor a kezdeményezésértéked ahhoz az új kezdeményezésértékhez növekszik, így előbbre kerülhetsz a kezdeményezés sorrendben, de abban a körben a szokásos cselekedettedet már nem hajthatod végre.

Mágiahasználók megzavarása: Készenlétbe helyezhetsz egy támadást egy mágiahasználó ellen, amit az vált ki, „ha varázsolni kezd”. Ha megsebzod a mágiahasználót, akkor az összpontosításpróbájától függően elvesztheti a varázslatát, amit varázsolni kezdett.

Ellenvarázs készenlétbe helyezése: Készenlétbe helyezhetsz egy ellenvarázst egy másik mágiahasználó varázslását megakadályozandó (általában a „ha varázsolni kezd” kiváltó eseménnyel). Ebben az esetben, amikor a varázshasználó elkezd varázsolni, lehetőség van egy Varázslatismertet-próbával (NF 15 + varázslat szintje) meghatározni, hogy milyen varázslatot kezdett el alkalmazni. Amennyiben sikeresen megállapítottad a varázslat mibenlétét, akkor ugyanazt a varázslatot (vagy egy kimondottan ezt a varázslatot semlegesítő varázslatot) varázsolva (feltéve, hogy képes vagy elmondani az adott varázslatot és memorizáltad, ha varázslataidat memorizálnod kell) automatikusan elrontod a másik varázslatát. Az ellenvarázs működik abban az esetben is, ha az egyik varázslat papi és a másik varázslói.

A varázshasználó *mágiasemlegesítést* alkalmazhat ellenvarázsként egy másik varázshasználó varázslata ellen, de ez nem mindig működik.

Fegyver készenlétbe helyezése roham ellen: Egyes szűrőfegyvereket roham ellen készenlétbe helyezheted. Az ilyen típusú készenlétbe helyezett fegyverek kétszeres sebzést okoznak a rohamozó karakterek ellen.

TEHERBÍRÁS, MOZGÁS ÉS FELFEDEZÉS

TEHERBÍRÁS

A megterhelés szabályai megmutatják, hogy egy karakter mennyi felszerelést képes számottevő lassulás nélkül elvinni. A megterhelés két részből tevődik össze: egyrésztől a páncél fajtájából adódó, másrésztől az összes hordozott súlyból adódó.

Páncél miatti megterhelés: A karakter által viselt páncél határozza meg az alkalmazható maximális ügyességmódosítót, a páncél próba büntetést, a mozgási- és a futási-sebességet. Hacsak a karakter nem kivételesen gyenge, vagy nem hordoz túl sok terhet, ez minden, amit tudnod kell. Az extra felszerelés nem lassítja le jobban a karaktert, mint amennyire a páncél.

Ha a karakter gyenge, vagy rengeteg felszerelést hurcol magával, akkor a cipelt súly alapján kell a megterhelés számolnod. Ez különösen fontos akkor, ha a karakter valamilyen nagy tömegű tárgyat szeretne magával vinni.

Tömeg: A karakter által cipelt tömeg akár lehet jobban megterhelő is, mint az általa viselt páncél. Add össze a karakter által hordozott összes holmi tömegét, beleértve a páncélzatot, a fegyvereket és az egyéb felszerelést is. A karakter által cipelt teljes súlyt hasonlítsd össze a karakter erejéből adódó teherbírással (lásd a *Teherbírást* táblázatot). Attól függően, hogy a táblázatban levő értékek hogyan viszonyulnak a teljes cipelt tömeghez, a karakter könnyen, közepesen, vagy nagyon megterhelt. Mint a páncél, a cipelt súlyból adódó megterhelés hatással van a maximum ügyességbónuszra, a megterhelés próba büntetésre (amely pontosan úgy működik, mint a páncél próba büntetés), csökkenti a karakter mozgási- és a futási-sebességét is. Ezeket a hatások a *Megterhelés* táblázatból olvashatóak ki. A közepes és a nehéz megterhelés a tulajdonság és képzettségpróbákra nézve pontosan olyan következményekkel jár, mint a közepes, vagy nehéz vért viselése. A könnyű súly nem terheli meg a karaktert.

Ha a karakter vértet is visel, akkor a súlyból és a páncélból adódó megterhelés közül a rosszabbat kell figyelembe venni, azaz a két kategóriából adódó büntetések nem adódnak össze.

Felemelés és húzás: Egy karakter legfeljebb annyi súlyt emelhet a feje fölé, annyi a maximum általa elvihető súly.

A karakter az általa elvihető max. súly kétszeresét képes a földről felemelni, de ezt csak tántorogva képes elvinni egy kis távolságra. Mivel túl van terhelve, minden Ügyességből adódó VÉ bónuszát elveszti, és körönként legfeljebb 5 lábnyi távolságot képes mozogni (ezt is teljes körös cselekedetként).

A karakter többnyire képes az általa elvihető maximum súlynak az 5-szörösét eltolni, vagy húzni a földön. A kedvező körülmények ezt megduplázzhatják, a kedvezőtlenek pedig megfelelhetnek, vagy még ennél jobban is lecsökkenthetik.

Nagyobb és kisebb termetű lények: A *Teherbírást* táblázatban szereplő súly értékek a Közepes termetű, kétlábú lényekre vonatkoznak. A nagyobb termetű kétlábúak több súlyt képesek elvinni, ezt a méretkategóriájuk szerint a következőképpen lehet megállapítani: nagy $\times 2$, hatalmas $\times 4$, óriás $\times 8$, gigászi $\times 16$. A kisebb lények a méretkategóriájuktól függően kevesebb súlyt képesek elvinni: kicsi $\times 3/4$, pöttöm $\times 1/2$, apró $\times 1/4$, parányi $\times 1/8$.

A négylábúak több súlyt képesek elvinni, mint a kétlábúak. A lentebbi szorzókat alkalmazd a táblázatban található értékekre: parányi $\times 1/4$, Apró $\times 1/2$, pöttöm $\times 3/4$, kicsi $\times 1$, közepes $\times 1,5$, nagy $\times 3$, hatalmas $\times 6$, óriás $\times 12$, gigászi $\times 24$.

Kivételesen nagy Erő: A táblázatban már nem található Erő értékekre használd a 20-29-ig terjedő értékeket, az egyes helyiértéken levő érték alapján keresd ki a súlyokat, majd ahányszor 10-zel több a lény ereje a 20-as értéknél, annyiszor 4-gyel szorozd be a kijött súlyokat.

Táblázat: Teherbírást

Erő érték	Könnyű teher	Közepes teher	Nehéz teher
1	3 font, vagy kevesebb	4-6 font	7-10 font
2	6 font, vagy kevesebb	7-13 font	14-20 font
3	10 font, vagy kevesebb	11-20 font	21-30 font
4	13 font, vagy kevesebb	14-26 font	27-40 font
5	16 font, vagy kevesebb	17-33 font	34-50 font
6	20 font, vagy kevesebb	21-40 font	41-60 font

7	23 font, vagy kevesebb	24-46 font	47-70 font
8	26 font, vagy kevesebb	27-53 font	54-80 font
9	30 font, vagy kevesebb	31-60 font	61-90 font
10	33 font, vagy kevesebb	34-66 font	67-100 font
11	38 font, vagy kevesebb	39-76 font	77-115 font
12	43 font, vagy kevesebb	44-86 font	87-130 font
13	50 font, vagy kevesebb	51-100 font	101-150 font
14	58 font, vagy kevesebb	59-116 font	117-175 font
15	66 font, vagy kevesebb	67-133 font	134-200 font
16	76 font, vagy kevesebb	77-153 font	154-230 font
17	86 font, vagy kevesebb	87-173 font	174-260 font
18	100 font, vagy kevesebb	101-200 font	201-300 font
19	116 font, vagy kevesebb	117-233 font	234-350 font
20	133 font, vagy kevesebb	134-266 font	267-400 font
21	153 font, vagy kevesebb	154-306 font	307-460 font
22	173 font, vagy kevesebb	174-346 font	347-520 font
23	200 font, vagy kevesebb	201-400 font	401-600 font
24	233 font, vagy kevesebb	234-466 font	467-700 font
25	266 font, vagy kevesebb	267-533 font	534-800 font
26	306 font, vagy kevesebb	307-613 font	614-920 font
27	346 font, vagy kevesebb	347-693 font	694-1040 font
28	400 font, vagy kevesebb	401-800 font	801-1200 font
29	466 font, vagy kevesebb	467-933 font	934-1400 font
+10	x4	x4	x4

Táblázat: Megterhelés

Megterhelés	Max. Ügy.	Próba büntetés	Sebesség		
			(30 láb)	(20 láb)	Futás
Közepes	+3	-3	20 láb	15 láb	x4
Nehéz	+1	-6	20 láb	15 láb	x3

Páncél és megterhelés egyéb alapsebességeknél

Az itt következő táblázat megmutatja a megterhelés által csökkentett sebességeket 20-100 láb alapsebességig (10 lábankénti növekménnyel).

Alapsebesség	Csökkentett sebesség	Alapsebesség	Csökkentett sebesség
20 láb	15 láb	70 láb	50 láb
30 láb	20 láb	80 láb	55 láb
40 láb	30 láb	90 láb	60 láb
50 láb	35 láb	100 láb	70 láb
60 láb	40 láb		

MOZGÁS

Három mozgáslépték létezik:

- Taktikai, a harchoz, mértékegysége a láb (vagy négyzet) per kör.
- Helyi, amikor egy kisebb területet térképezünk fel, mértékegysége: láb per perc.
- Terep, amikor mondjuk egyik városból a másikba megyünk, mértékegysége: mérföld per óra, vagy mérföld per nap.

A mozgás módzatai: Alapvetően három mozgás módozatot különböztetünk meg: séta, sietség és futás.

Séta: Sietség nélküli, de céltudatos mozgás, amivel egy megterheletlen ember óránként 3 mérföldet tesz meg.

Sietség: Egyfajta kocogás (katonai zsargonban erőltetett menet), amivel egy megterheletlen ember óránként 6 mérföldet tesz meg. Egy karakter siet, ha egy körben az két mozgás cselekedettel alapsebességének kétszeresét teszi meg, vagy ha csak alap sebességét mozogja, de mellette normál cselekedetet hajt végre.

Futás (x3): A háromszoros sebességű futással azok a karakterek haladhatnak, akik nehéz páncélzatot viselnek. Vagyis, egy teljes lemezvértet viselő ember óránként 9 mérföldet képes futni (ha bírja).

Futás (x4): Az a karakter képes négyszeres sebességgel futni, aki közepes- vagy könnyű-vértet visel, vagy

egyáltalán nem visel vértet. Ebből következőleg, egy semmilyen vértet nem viselő ember 12 mérföldet képes lefutni egy óra alatt, míg egy láncinget viselő csak 8 mérföldre képes.

TAKTIKAI LÉPTÉK

A harcokban a taktikai léptéket kell használni. A karakterek a harcban többnyire nem sétálnak, hanem sietnek, vagy akár futnak is. Ha egy karakter az alapsebességét lemozogja a kör egyik felében, majd valami mást is cselekszik, az automatikusan siet a mozgás cselekedetében.

Akadályozott mozgás: A nehéz terep, az akadályok, vagy a rossz látási viszonyok akadályozzák a mozgást. Ebben az esetben minden megtett négyzet kettőnek számolandó, ezáltal jócskán lecsökken a karakter által megtehető távolság.

Ha egynél több ilyen akadályozó tényező áll fenn, akkor a szorzókat össze kell szorozni. (Ez az egyik kivétel a duplázási szabály alól.)

Egyes esetekben olyannyira akadályozott a mozgásod, hogy még 5 lábnyit (egy négyzet) sem tudsz megtenni. Ebben az esetben egy teljes körös cselekedetként tehetsz meg 5 láb távolságot (egy négyzetet) bármely irányban, akár átlósan is. Ebben az esetben, ámbár annak tűnik, ez nem a szokványos 5 lábnyi lépés, és a szokásos módon válthat ki megszakító támadást. (Természetesen ezen szabályra nem hivatkozhat, mikor egyébként átjárhatatlan terepen próbálsz meg helyet változtatni, vagy valamilyen más ok miatt képtelen vagy megmozdulni.)

Nem tudsz átfutni vagy rohamozni azon a négyzeten keresztül, amelyben mozgásod akadályozott.

HELYI LÉPTÉK

Amikor a karakterek egy területet derítenek fel, akkor ezt a léptéket használd, a mértékegysége a láb/perc.

Séta: A karakterek minden probléma nélkül képesek sétálni ebben a léptékben.

Sietség: A karakterek kifáradás nélkül képesek sietni a helyi léptékű mozgásoknál. Lásd még a *Terep léptéknél* lentebb, ha a sietés mérföld/óra értékeire vagy kíváncsi.

Futás: A legalább 9-es Egészséggel értékkel rendelkező karakterek kifáradás nélkül képesek egy percig futni. Általánosságban, a karakter 1-2 percet képes futni, mielőtt egy perce meg kellene állnia pihenni.

TEREP LÉPTÉK

Akkor használjuk ezt a léptéket, ha a karakterek nagy távolságokat utaznak. Ebben a léptékben általában mérföld/óra, vagy mérföld/nap a mértékegység. Egy nap 8 órányi tényleges utazást jelent. Evezős vízi járműveknél a nap 10 óra evezést, a vitorlásoknál pedig természetesen 24 óra vitorlázást jelent.

Séta: Egy karakter különösebb fáradtság nélkül 8 órát képes gyalogolni sétatempóban. Ha hosszabban gyalogol, az könnyen megviselheti (lásd az *Erőltetett menetet* lentebb).

Sietség: A karakter egy órán keresztül képes sietni különösebb fáradtság nélkül. Két alvásciklus között sietős tempóban megtett második óra 1 pontnyi nem-halálos sérülést okoz, és minden további sietős gyaloglással megtett óra kétszer annyi "sebesülést" okoz, mint az előző. Ha egy karakter ilyen sebesülést szenved, akkor kifárad.

A kifáradt karakter nem képes futni vagy rohamozni, és -2 büntetést kap az Erejére és az Ügyességére. Az ily módon szerzett nem halálos sebesülések meggyógyítása megszünteti a kifáradást is.

Futás: Egy karakter nem képes hosszú ideig futni. A futás és a pihenés sorozatban alkalmazva nem eredményez gyorsabb haladást, mintha csak sietnél.

Terepviszonyok: A terep, amin a karakter keresztülutazik, nagyban befolyásolhatja a haladási sebességet, ezáltal azt is, hogy egy óra vagy egy nap alatt mennyi távolságot képes megtenni (lásd a *Terepviszonyok és utazás* táblázatot lentebb). Az országút egy egyenes, széles, kikövezett út. Az út, általában földutat jelent. Az ösvény ugyanaz, mint az út, de csak libasorban lehet rajta menni, és nem lehet rajta járműveket használni. Az úttalan terep vad terep, amin egyáltalán nem vezet át semmilyen út.

Erőltetett menet: Egy normál gyaloglással eltelt napon a karakter általában 8 órát gyalogol, a napból fennmaradó idő táborveréssel és bontással, pihenéssel és ételkészítéssel/evéssel telik el.

Erőltetett menetben a karakter napi 8 óránál többet is gyalogolhat. Minden a 8 órán túl pluszban legyalogolt óra után egy Egészség próbát kell tenni (NF 10 +2 minden extra óra után). Ha elrontja a próbát, a karakter 1d6 életerőpont nem-halálos sebesülést szenved, és kifáradt lesz. Az ily módon szerzett nem halálos sebesülések meggyógyítása megszünteti a kifáradást is. Egy karakter az ájulásba gyalogolhatja magát.

Utazás hátason: Egy háts lovassal is képes sietni, viszont a fáradtság miatt elszenvedett sérülései mindig halálos sebek, nem pedig a karaktereknél szokásos nem-halálosak. A hátast is lehet erőltetett menetben hajtani, de az Egészség próbáit mindig elrontja, és megismételve a fentebb leírtakat, a fáradtságból adódó sérülései

mindig halálosak. A hátasok is kifáradnak, ha sietség vagy erőltetett menet miatt sérülést szenvednek.

A hátasok és az igásállatok által vontatott járművek sebességeihez lásd a *Hátasok és járművek* táblázatot.

Vízi utazás: A vízi járművek sebességeihez lásd a *Hátasok és járművek* táblázatot.

Táblázat: Mozgás és távolság

	Sebesség			
	15 láb	20 láb	30 láb	40 láb
Egy kör (taktikai lépték) ¹				
Séta	15 láb	20 láb	30 láb	40 láb
Sietség	30 láb	40 láb	60 láb	80 láb
Futás (×3)	45 láb	60 láb	90 láb	120 láb
Futás (×4)	60 láb	80 láb	120 láb	160 láb
Egy perc (helyi lépték)				
Séta	150 láb	200 láb	300 láb	400 láb
Sietség	300 láb	400 láb	600 láb	800 láb
Futás (×3)	450 láb	600 láb	900 láb	1.200 láb
Futás (×4)	600 láb	800 láb	1.200 láb	1.600 láb
Egy óra (terep lépték)				
Séta	1,5 mérföld	2 mérföld	3 mérföld	4 mérföld
Sietség	3 mérföld	4 mérföld	6 mérföld	8 mérföld
Futás	-	-	-	-
Egy nap (terep lépték)				
Séta	12 mérföld	16 mérföld	24 mérföld	32 mérföld
Sietség	-	-	-	-
Futás	-	-	-	-

¹ A taktikai léptékű mozgásokat gyakorta mérjük a négyzethálós papíron láb helyett négyzetekben (1 négyzet = 5 láb).

Táblázat: Akadályozott mozgás

Körülmény	Plusz mozgás költség
Nehéz terep	×2
Akadály ¹	×2
Gyenge látási viszonyok	×2
Átjárhatatlan	-

¹ Képzettségpróbát követelhet meg.

Táblázat: Terep és utazás

Terep	Országút	Út, vagy ösvény	Úttalan
Sivatag, homokos	×1	×1/2	×1/2
Erdő	×1	×1	×1/2
Dombvidék	×1	×3/4	×1/2
Dzsungel	×1	×3/4	×1/4
Ingovány	×1	×1	×3/4
Hegyvidék	×3/4	×3/4	×1/2
Síkság	×1	×1	×3/4
Mocsár	×1	×3/4	×1/2
Tundra, fagyott	×1	×3/4	×3/4

Táblázat: Hátasok és járművek

Hátas / Jármű	Óránként	Naponta
Hátas (megterhelve)		
Könnyű ló, vagy könnyű harci mén	6 mérföld	48 mérföld
Könnyű ló (151-450 font) ¹	4 mérföld	32 mérföld
Könnyű harci mén (231-690 font) ¹	4 mérföld	32 mérföld
Nehéz ló, vagy nehéz harci mén	5 mérföld	40 mérföld
Nehéz ló (201-600 font) ¹	3-1/2 mérföld	28 mérföld
Nehéz harci mén (301-900 font) ¹	3-1/2 mérföld	28 mérföld

Póni, vagy harci póni	4 mérföld	32 mérföld
Póni (76-225 font) ¹	3 mérföld	24 mérföld
Harci póni (101-300 font) ¹	3 mérföld	24 mérföld
Szamár, vagy öszvér	3 mérföld	24 mérföld
Szamár (51-150 font) ¹	2 mérföld	16 mérföld
Öszvér (231-690 font) ¹	2 mérföld	16 mérföld
Kutya, lovagló	4 mérföld	32 mérföld
Kutya, lovagló (101-300 font) ¹	3 mérföld	24 mérföld
Kocsi, vagy szekér	2 mérföld	16 mérföld
Hajó		
Tutaj, vagy uszály (evezővel, vagy vontatva) ²	1/2 mérföld	5 mérföld
Folyami teherhajó (evezővel) ^{2,3}	1 mérföld	10 mérföld
Evezős csónak (evezővel) ²	1,5 mérföld	15 mérföld
Vitorlás hajó (vitorlával)	2 mérföld	48 mérföld
Hadihajó (vitorlával és evezővel)	2,5 mérföld	60 mérföld
Tengeri teherhajó (vitorlával és evezővel)	3 mérföld	72 mérföld
Gálya (evezővel és vitorlával)	4 mérföld	96 mérföld

¹ A négylábú lények, mint pl. a lovak, több súlyt képesek elvinni, mint a karakterek. Lásd a Teherbírás részt fentebb.

² A tutajokat, bárkákat, folyami teherhajókat, és evezős csónakokat általában a tavakon és folyókon használják. Ha a folyással megegyező irányban haladsz, akkor az áramlás sebességét még hozzá kell adni a vízi jármű sebességéhez (általában 3 mérföld/óra). 10 óra evezés után a maradék 14 órában a jármű csoroghat lefelé az áramlás sebességével, feltéve, hogy valaki irányítja, ezáltal naponta plusz 42 mérföldet lehet hozzá adni a megtett úthoz. Ezekkel a járművekkel nem lehet jelentősebb áramlással szemben használni, de a partról igásállatokkal minden további nélkül vontathatóak áramlással szemben is.

³ Ez a folyami hajózásban használatos lapos fenekű hajó.

HÁROM DIMENZIÓS MOZGÁS

Taktikai léptékű légi mozgás

Mikor a mozgás háromdimenzióssá válik, és bele kell kalkulálni a levegőben való fordulókat, illetve az átesési sebességet is, ami a minimum sebességet jelenti, amivel még képes egy repülő lény a levegőben maradni, akkor a dolgok kezdenek nagyon elbonyolódni. A legtöbb repülő lénynek legalább egy kicsit le kell lassítania, hogy kanyarodni tudjon, és sokan csak nagyon nagy íveken képesek befordulni, valamint fenn kell tartaniuk egy minimum repülési sebességet, vagy átesnek. Minden repülő lénynek van egy manőverezési képessége, amint az a *Manőverezés* táblában megtalálható. A táblázatban található bejegyzések magyarázata a következő:

Átesési sebesség: Ha egy repülő lény nem képes legalább ezzel a sebességgel repülni, akkor a mozgásfázisa végén le kell szállnia, vagy átesik. Ha túl magasan van a leszálláshoz, akkor az átesés utáni első körben 150 lábnyit zuhan függőlegesen lefelé. Ha ezzel a leér a földre, akkor lezuhan, és elszenvedi a megfelelő zuhanási sebesülést. Ha 150 lábnál magasabban van, akkor a következő körét azzal kell töltenie, hogy kihozza magát a zuhanásból. Ehhez dobnia kell egy Reflex mentőt (NF 20). Ha ez nem sikerül, akkor további 300 lábnyit zuhan. Ha leér a földre, akkor zuhanási sebesülést szenved, ha nem, akkor a következő körben megint megpróbálhatja kihozni magát a zuhanásból.

Lebegés: Az adott lény képes egy helyben lebegni a levegőben.

Hátrafelé repülés: Anélkül képes hátrafelé repülni, hogy megfordulna.

Visszafordulás: Egy jó manőverezőképességgel megáldott lény képes 5 lábnyi mozgással megfordulni, hogy az eddigivel ellenkező irányba repüljön tovább.

Fordulás: Egy megadott távolság megtételével mennyit képes fordulni a lény.

Helyben fordulás: Egy jó, vagy átlagos manőverező képességgel rendelkező lény sebessége egy részének feláldozása árán helyben is elfordulhat.

Maximális fordulás: Mekkora az a maximális szög, amit egyhelyben képes a lény elfordulni.

Emelkedés szöge: Mi az a maximális szög, amellyel képes emelkedni a lény.

Emelkedés sebessége: Milyen gyorsan képes emelkedni a lény.

Süllyedés szöge: Milyen szögben képes süllyedni a lény.

Süllyedés sebessége: Általában egy lény a vízszintes repülési sebességének duplájával képes süllyedni.

Emelkedés és süllyedés közti váltás: Egy átlagos, gyenge vagy ügyetlen repülési képességgel bíró lénynek valamilyen minimális távolságot vízszintes repüléssel kell eltöltenie, mielőtt az emelkedésből süllyedésbe

váltana, illetve fordítva.

Táblázat: Manőverezés

	Manőverezés				
	Tökéletes	Jó	Átlagos	Gyenge	Ügyetlen
Átesési sebesség	Nincs	Nincs	Fél	Fél	Fél
Lebegés	Igen	Igen	Nem	Nem	Nem
Hátrafelé repülés	Igen	Igen	Nem	Nem	Nem
Visszafordulás	Nincs költsége	-5 láb	Nem	Nem	Nem
Fordulás	Bármilyen	90°/5 láb	45°/5 láb	45°/5 láb	45°/10 láb
Helyben fordulás	Bármennyi	+90°/-5 láb	+45°/-5 láb	Nem	Nem
Maximális fordulás	Bármekkora	Bármekkora	90°	45°	45°
Emelkedés szöge	Bármekkora	Bármekkora	60°	45°	45°
Emelkedés sebessége	Teljes	Fél	Fél	Fél	Fél
Süllyedés szöge	Bármekkora	Bármekkora	Bármekkora	45°	45°
Süllyedés sebessége	Kétszeres	Kétszeres	Kétszeres	Kétszeres	Kétszeres
Emelkedés és süllyedés közti váltás	0	0	5 láb	10 láb	20 láb

MENEKÜLÉS ÉS ÜLDÖZÉS

A körről-körre mozgásoknál, egyszerűen számold a négyzeteket, egy lassú karakter képtelen megszökni egy határozottan gyorsabb elől, ha nincsenek az üldözőt lelassító körülmények. Hasonlóan, egy gyorsléptű karakternek nem okozhat gondot megszökni egy lassabb elől.

Mikor az érdekelt felek sebessége egyenlő, egyszerű a probléma megoldása: Ha a két karakter sebessége egyenlő, és már pár köre kergetőznek, akkor dobjanak egymás ellen Ügyesség próbát, hogy kiderüljön, ki a gyorsabb a körben. Ha az üldözött nyer, akkor sikerült megszöknie, ha az üldöző, akkor elkapja az üldözöttet.

Néha az üldözés terepen is folytatódik, és akár egész nap is tarthat, hogy a két oldal csak távolról vethet egy-egy pillantást egymásra. Ebben az esetben egy Egészség ellenpróbát kell dobni, vagyis ez határozza meg, hogy ki bírja tovább. Ha az üldözött nyeri a próbát, akkor sikerül elmenekülnie, ha az üldöző, akkor elkapja az üldözöttet.

A négyzetláncra való mozgás a körökre osztott harcban általában nagyon jól jön, de harcon kívül nem igazán van rá szükség, a karakterek oda mehetnek, ahová csak akarnak. Egy 5 láb oldalalú négyzetben ilyenkor természetesen több karakter is tartózkodhat; csak harcolni nem képesek hatásosan, ha ilyen szorosan egymás mellett állnak. A harcban a mozgás szabályai fontosak, de harcon kívül csak korlátozzák a karakterek tevékenységeit.

FELFEDEZÉS

LÁTÁS ÉS FÉNYVISZONYOK

A törpéknek és a fél-orkoknak van sötétbenlátása, de mindenki másnak szüksége van fényre, hogy valamit is lásson. Lásd a *Fényforrások és megvilágítás* táblázatot, hogy a fényforrások milyen területet képesek megvilágítani, és milyen hosszú ideig adnak fényt.

Az erősen megvilágított területen a karakterek tisztán látnak. Egy lény nem képes egy így megvilágított területen elrejtőzni, kivéve, ha láthatatlan, vagy van fedezéke.

A gyengén megvilágított területen a karakterek már homályosan látnak. Az ilyen területen tartózkodó lények bizonyos fokú takarásban vannak a karakterek szemszögéből. Az ilyen megvilágításban tartózkodó lények dobhatnak rejtőzködés képzettségpróbát, hogy elrejtőzzenek.

A teljes sötétségben levő karakterek, ha nincs sötétlátásuk, lényegében vakok. A nyilvánvaló hatások mellett, a vak karakternek 50% esélye van, hogy harcban nem találja el az ellenfelét (minden ellenfél teljes takarásban van), minden ügyesség bónuszát elveszítik a VÉ-jéből, -2 további büntetést kap a VÉ-jére, csak félsebességgel mozoghat, és -4 büntetést kap a keresés próbáikra, és a legtöbb Erő-, és Ügyesség alapú képzettség próbájára.

A szürkületi látással rendelkező karakterek (tündérek, gnómok és fél-tündérek) kétszer olyan távolságra látnak, mint a táblázatban megadott távolság. A látótávolságot egyszerűen kétszerezd meg az erős, és a gyenge megvilágításoknál.

A sötétlátással rendelkező karakterek (törpék és fél-orkok) teljesen normálisan látnak a megvilágított területeken, és 60 láb távolságig látnak teljes sötétségben. Egy ilyen karaktertől 60 lábnyi távolságban egyetlen

másik lény sem tud elrejtőzni, kivéve, ha láthatatlan, vagy takarásban van.

Táblázat: Fényforrások és megvilágítás

Fényforrás	Erős megvilágítás	Gyenge megvilágítás	Időtartam
Gyertya	- ¹	5 láb	1 óra
Örökégő fáklya	20 láb	40 láb	Maradandó
Lámpás, közönséges	15 láb	30 láb	6 óra/pint
Lámpás, tolvaj ²	60-lábas kúp	120-lábas kúp	6 óra/pint
Lámpás, vihar	30 láb	60 láb	6 óra/pint
Napfénypálca	30 láb	60 láb	6 óra
Fáklya	20 láb	40 láb	1 óra
Varázslat			
<i>Örökégő láng</i>	20 láb	40 láb	Állandó
<i>Táncoló fények (fáklyák)</i>	20 láb (egyenként)	40 láb (egyenként)	1 perc
<i>Napfény</i>	60 láb	120 láb	30 perc
<i>Fényvarázs</i>	20 láb	40 láb	10 perc

¹ A gyertya csak gyenge megvilágítást képes adni.

² A tolvajlámpás csak egy kúpban világít, nem körben.

SZÉTTÖRÉS ÉS BEJUTÁS

Ha szét akarsz törni egy tárgyat, két lehetőség van: szétzúzod egy fegyverrel, vagy nyers erővel törd szét.

Tárgy szétzúzása

Egy fegyver, vagy pajzs széttöréséről a szabályok a fegyvertörés speciális támadásnál vannak leírva. Egy tárgy szétzúzása nagyon hasonlít egy fegyvertöréshez, kivéve, hogy a támadódobásod kizárólag a tárgy VÉ-je ellen kell megdobnod. Általában, egy tárgyat csak egy zúzó, vagy vágófegyverrel lehet széttörni.

Védő Érték: A tárgyakat könnyebb eltalálni, mint a teremtményeket, mivel általában nem mozognak, de sok eléggé kemény ahhoz, hogy bizonyos mennyiségű sebzést figyelmen kívül hagyjon. Egy tárgy Védő Értéke 10 + méret módosító + Ügyesség módosító. A mozdulatlan tárgy nemcsak hogy 0-s Ügyességgel rendelkezik (-5 büntetés a VÉ-re), de kap egy további -2 büntetést is a VÉ-jére. Ebből következőleg, ha egy teljes körös cselekedetet rászánsz a célzásra, akkor automatikusan eltalálsz a mozdulatlan tárgyat, és +5 bónuszt kapsz a távolsági fegyverek való támadásdobásaidra.

Keményiség: Minden tárgynak van egy keménysége, ezt egy számmal jelezzük, ami azt jelképezi, hogy az adott anyag mennyire áll ellen a sérüléseknek. Mikor az anyag megsérülne, akkor a keménységét le kell vonni a sérülésből. Csak az ezután még fennmaradó (ha van) sérülést kell levonni a tárgy életerőpontjaiból (lásd a *Közönséges páncélok, fegyverek és pajzsok keménysége és életerőpontja* táblázatot, valamint az *Anyagok keménysége és életerőpontja* táblázatot).

Életerőpontok: Egy tárgy életerőpontjai függenek az anyagától, és attól, hogy mekkora (lásd a *Közönséges páncélok, fegyverek és pajzsok keménysége és életerőpontja* táblázatot, valamint az *Anyagok keménysége és életerőpontja* táblázatot). Mikor egy tárgy életerőpontjai 0-ra csökkennek akkor az szétesik.

A nagyon nagy tárgyak részeinek külön-külön van életerőpontja.

Energiatámadások: A sav és a hangtámadások ugyanúgy sebeznek egy tárgyon, mint egy lényen; dobd ki a sebzést, és alkalmazd a tárgyon, mintha egy sikeres támadást tettél volna ellene. Az elektromosság és a tűz csak fele annyit sebez a legtöbb tárgyon; oszd el kettővel a sebzést, mielőtt a keménységet alkalmazod. A hideg alapú támadások pedig általában negyedét sebzik a tárgyakon; oszd el négyvel a sebzést, mielőtt a keménységet alkalmazod.

Távolsági fegyverek sebzése: A tárgyak csak fele sebzést szenvednek a távolsági fegyverektől (kivéve, ha az ostromfegyvereket). Oszd el kettővel a sebzést, mielőtt a tárgy keménységét alkalmazod.

Hatástalan fegyverek: bizonyos fegyverek nem képesek sérülést okozni bizonyos tárgyaknak.

Immunitások: A tárgyak immúnisak a nem-halálos sérülésekre és a kritikus találatokra.

Még a megelevenített tárgyaknak (pedig azok sok szempontból teremtményeknek számítanak) is megvannak ezek az immunitásaik.

Mágikus páncélok, pajzsok és fegyverek: Minden +1 hatáserősítő bónusz 2-t ad a tárgy keménységéhez, és +10-et az életerőpontjaihoz.

Sebezhetőség bizonyos támadási formákkal szemben: Bizonyos támadási formák különösen hatásosak néhány

tárgyra, ezekben az esetekben az okozott sebzés duplázódik, és általában figyelmen kívül hagyható a tárgy keménysége.

Sérült tárgyak: Egy tárgy mindaddig teljes mértékben működőképes, amíg ÉP-jainak száma 0-ra nem csökken, ekkor viszont megsemmisül.

A sérült, de meg nem semmisült tárgyak megjavíthatóak a megfelelő mesterség képzettséggel.

Mentődobások: A nem mágikus, senkihez sem tartozó tárgyak nem dobhatnak mentődobást. Minden mentődobásuk rontottnak számít. Ha egy tárgy kötődik egy karakterhez (hozzaér, fogja vagy viseli), akkor úgy dobja a mentődobást, mint a karakter (vagyis a karakter mentődobás bónuszát használja).

A mágikus tárgyak mindig kapnak mentődobást. Egy mágikus tárgy Állóképesség, Reflex és Akaraterő mentődobásainak bónusza 2 + a készítője varázshasználói szintjének a fele. Egy karakterhez kötődő mágikus tárgy vagy a saját mentődobás bónuszát használja, vagy a karakterét, attól függően, hogy melyik jobb.

Megelevenített tárgyak: A Védő Érték meghatározása szempontjából ezek teremtménynek számítanak (nem mozdulatlan tárgyaknak).

Tárgyak széttörése

Ha a karakter egy tárgyat nem annak szétverésével szeretne széttörni, hanem pusztá erővel, akkor egy Erő próbát kell dobnia (a támadás és sebzésdobások helyett, mint a fegyvertörés speciális támadásnál), hogy kiderüljön, sikerült-e. A NF inkább a tárgy szerkezetétől függ, és nem az anyagától.

Ha a tárgy az "életerőpontjainak" legalább felét elvesztette, a széttörésének NF-je 2-re csökken.

A nem közepes méretű teremtmények méretükből adódóan bónuszokat és büntetéseket kapnak a töréssel kapcsolatos Erő próbáikra: parányi -16, apró -12, pöttöm -8, kicsi -4, nagy +4, hatalmas +8, óriási +12, gigászi +16.

Egy feszítővas vagy egy hordozható faltörő kos természetesen megnöveli a karakter esélyét egy ajtó betörésére.

Táblázat: Közönséges páncélok, fegyverek és pajzsok keménysége és életerőpontja

Fegyver vagy pajzs	Keménység	ÉP ¹
Könnyű penge	10	2
Egykezes penge	10	5
Kétkezes penge	10	10
Könnyű, fémnyelű fegyver	10	10
Egykezes, fémnyelű fegyver	10	20
Könnyű fanyelű fegyver	5	2
Egykezes fanyelű fegyver	5	5
Kétkezes fanyelű fegyver	5	10
Lőfegyver	5	5
Páncél	speciális ²	páncél bónusz × 5
Alkarvédő	10	5
Könnyű fapajzs	5	7
Nehéz fapajzs	5	15
Könnyű acélpajzs	10	10
Nehéz acélpajzs	10	20
Íjaspajzs	5	20

¹ Az ÉP érték közepes méretű lényekre való pajzsokra és páncélokra vannak megadva. A kisebb termetű lényeknél minden közepes alatti méretkategóriánál oszd el kettővel ezt az értéket, illetve a közepesnél nagyobb méretkategóriáknál szorozd meg kettővel. (Vagyis, egy Pöttöm méretű lény Íjaspajzsának 20/4, azaz 5 ÉP-je van, míg egy hatalmas méretű lényének 20 × 4, azaz 80. A ford. megj.)

² Az anyagtól függően változhat, lásd az *Anyagok keménysége és életerőpontja* táblázatot.

Táblázat: Anyagok keménysége és életerőpontja

Anyag	Keménység	Életerőpont
Papír, vagy ruha	0	2/hüvelyk (vastagság)
Kötél	0	2/hüvelyk (vastagság)
Üveg	1	1/hüvelyk (vastagság)
Jég	0	3/hüvelyk (vastagság)
Bőr vagy irha	2	5/hüvelyk (vastagság)
Fa	5	10/hüvelyk (vastagság)

Kő	8	15/hüvelyk (vastagság)
Vas vagy acél	10	30/hüvelyk (vastagság)
Mithril	15	30/hüvelyk (vastagság)
Adamantit	20	40/hüvelyk (vastagság)

Táblázat: Tárgyak keménysége és életerőpontja

Tárgy	Keménység	Életerőpont	Törési NF
Kötél (1 hüvelyk átmérő)	0	2	23
Egyszerű faajtó	5	10	13
Kis láda	5	1	17
Jó minőségű faajtó	5	15	18
Kincsesláda	5	15	23
Erős faajtó	5	20	23
Kőművesmunka fal (1 láb vastag)	8	90	35
Faragott kőfal (3 láb vastag)	8	540	50
Lánc	10	5	26
Bilincs	10	10	26
Mestermunka bilincs	10	10	28
Vasajtó (2 hüvelyk vastag)	10	60	28

Táblázat: Tárgyak be- illetve széttörésének NF-jei

Erő próba egy ...	NF
egyszerű ajtó betöréséhez	13
jó minőségű ajtó betöréséhez	18
erős ajtó betöréséhez	23
kötélből kötött kötelékek széttépéséhez	23
vasrudak szétfeszítéséhez	24
keresztrudas ajtó betöréséhez	25
láncból készült kötelékek széttépéséhez	26
vasajtó betöréséhez	28

Körülmény	NF módosító ¹
<i>Retesz</i>	+5
<i>Varákszár</i>	+10

¹ Ha mindkettő van az ajtón, mindkét módosítót alkalmazni kell.

MÁGIA

Egy varázslat egy egyszeri mágikus hatás. A varázslatoknak két típusa van: az varázslói (a bárdok, mágusok és varázslók használják) és az papi (a papok, druidák és a nagy hatalmú lovagok és vándorok használják). Néhány mágiahasználó a varázslatait csak egy nagyon korlátozott listából választja, míg mások széles palettáról tudnak válogatni. A mágiahasználók többségének a használandó varázslatait memorizálni kell – akár varázskönyvből, akár imádkozáson vagy meditáción keresztül –, míg mások képesek spontán, memorizálás nélkül létrehozni azokat. A varázslásban, a tanulásban és a memorizálásban mutatkozó különbségek ellenére, amikor létrehozzák a varázslatokat, azok meglehetősen hasonlóan működnek.

A varázslatok varázslói és papi osztályozásán túl, még egy másik kategorizálás is létezik, a mágia nyolc iskolája. Ezek az iskolák azokat a módokat jelképezik, ahogy a varázslatok hatnak.

VARÁZSLATOK LÉTREHOZÁSA

Egy varázslatot ugyanúgy kell varázsolni, függetlenül attól, hogy varázslói vagy isteni, illetve, hogy a mágiahasználó memorizálja vagy spontán varázsolja azt.

VARÁZSLATVÁLASZTÁS

Először is, ki kell választanod az elmondandó varázslatot. Ha pap, druida, varázsló vagy magas szintű lovag vagy vándor vagy, akkor az előzőleg már memorizált, de még el nem varázsolta varázslatok közül választhatsz (lásd a *Varázslói varázslatok memorizálása* és a *Papi varázslatok memorizálása* fejezeteket). Ha bárd vagy mágus vagy, akkor az általad ismert varázslatok közül választhatsz, feltéve, hogy képes vagy olyan, vagy magasabb szintű varázslatok elmondására.

Egy varázslat létrehozásához képesnek kell lenned a beszédre (ha a varázslatnak van szóbeli komponense) és a gesztikulációra (ha van mozdulatbeli komponense), valamint az anyagi komponenseket, vagy a fókuszokat is elő kell készítened (ha vannak). Továbbá, összpontosítanod is kell hozzá.

Ha a varázslat többféle változatban is létezik, akkor a létrehozásakor kell kiválasztanod, hogy melyiket alkalmazod. A varázslat típusát nem kell a memorizáláskor (vagy a megtanuláskor, a bárd, és a mágus esetében) eldöntened.

Ha egyszer létrehoztál egy memorizált varázslatot, nem varázsolhatod el újból mindaddig, míg nem memorizálod újra. (Ha egy varázslatot több példányban is memorizáltál, akkor természetesen mindegyik példányt elvarázsolhatod egyszer.) Ha bárd vagy mágus vagy, egy varázslat elmondása az adott napi varázslatlimitbe számít bele, és többször is elmondhatod ugyanazt a varázslatot, ha még nem használtad el az aznapra rendelkezésre álló varázslataidat.

ÖSSZPONTOSÍTÁS

Egy varázslat létrehozásához összpontosítanod kell. Ha a varázslás közben valami megszakítja az összpontosításodat, dobnod kell egy összpontosításpróbát, vagy elveszted a varázslatot. Minél erőteljesebb a zavaró hatás és minél magasabb a varázslat szintje, annál magasabb a próba NF-je. Ha a próbát elrontod, elveszted a varázslatot, úgy mintha elmondtad volna, csak nincs hatása.

Sebesülés: Ha a varázslás közben sebesülést szenvedsz, dobnod kell egy összpontosításpróbát (NF 10 + az elszennvedett életerőpont veszteség + a varázsolta varázslat szintje). Ha elrontod a próbát, elveszted a varázslatot, és annak nem lesz semmi hatása. Egy esemény akkor szakítja meg a varázslatot, ha az a varázslás elkezdése, és a befejezése között következik be, ez lehetséges, ha a varázslat varázslási ideje 1 kör, vagy több, vagy akkor is, ha az a varázslásra való válaszként következik be (például, egy megszakító támadás, amit a varázslás vált ki, vagy egy feltételes támadás, mint egy készenlétbe helyezett cselekedet).

Ha folyamatosan sebződsz, akkor a varázslás szempontjából a sebzés felét kell figyelembe venni. Az összpontosítás próba nehézségi foka ebben az esetben 10 + a folyamatos sebződés legutolsó sebzésének fele + a varázsolta varázslat szintje. Ha az utolsó sebzés volt a folyamatos sebződésekből a legutolsó, akkor az a varázslás szempontjából nem hátráltat. Az ismétlődő sebzés nem számít folyamatos sebzésnek.

Varázslat: Ha a varázslás közben egy másik varázslat hatása alá kerülsz, akkor is dobnod kell egy összpontosításpróbát, vagy elveszted a varázslatot. Ha a rád ható varázslat sebez is, a nehézségi fok 10 + a sebzés + az általad varázsolta varázslat szintje.

Ha a varázslat gátol, vagy egyéb módon hátráltat téged, akkor az Összpontosítás próba nehézségi foka a

varázslat elleni mentődobás NF-je + az elvarázslandó varázslat szintje. Ha az ellened varázsolt varázslatra nincs mentődobás, akkor a nehézségi fokot számold úgy, mintha lenne ellene mentődobás.

Birkózás és lefogás: Birkózás közben, vagy lefogva csak olyan varázslatokat használhatsz, amelyeknek nincs mozdulat komponense, és amelyeknek az anyagi komponense (ha van) a kezeden van éppen. Még ebben az esetben is dobnod kell egy összpontosításpróbát (NF 20 + az általad varázslandó varázslat szintje), vagy elveszted a varázslatot.

Élénk mozgás: Ha éppen egy mozgó lovon lovagolsz, vagy egy robogó kocsin, vagy egy kis, hullámokon hánykódó csónakban, esetleg egy a viharos tengeren hánykódó hajó fedélközében vagy, vagy valami hasonló módon ide-oda lökdösnek, akkor is összpontosításpróbát kell dobnod (NF 10 + az elmondandó varázslat szintje), vagy elvesz a varázslat.

Heves mozgás: Vágtató ló, nagyon hánykolódó kocsis, kis csónak a zúgón, vagy egy viharban, a viharos tengeren hányódó hajó fedélzete. Ezekben az esetekben szintén Összpontosítás próbát kell dobnod, melynek nehézségi foka 15 + az elmondandó varázslat szintje.

Heves időjárás: Ha heves időjárási körülmények között próbálsz varázsolni, akkor is összpontosításpróbát kell dobnod. Erős szélben, havas, vagy ónos esőben a NF 5 + a varázslandó varázslat szintje. Ha a szél hordta jégeső, por, vagy szemét szálldos körülötted, a NF 10 + a varázslandó varázslat szintje. Mindkét esetben, ha elvétel a próbát, elvesz a varázslat. Ha az időjárást varázslat okozta, akkor a *Varázslat* alcímben leírtakat kell követni.

Védekezve varázslás: Ha úgy akarsz elmondani egy varázslatot, hogy ne provokálj ki vele megszakító támadást, akkor dobnod kell egy összpontosításpróbát (NF 15 + a varázslandó varázslat szintje), hogy ezt sikeresen végrehajtsd. Ha ez sikertelen, a varázslat elvesz.

Belegabalyodott: Ha úgy próbálsz varázsolni, hogy közben belegabalyodtál egy hálóba, vagy egy ragacszacskóba, vagy egy ehhez hasonló varázslat hatása alatt állsz, akkor dobnod kell egy Összpontosítás próbát, amelynek a NF-je 15. Ha ez sikertelen, elveszted a varázslatot.

ELLENVARÁZSLÁS

Egy varázslatot ellenvarázsként is el lehet mondani. Ezzel a módszerrel a varázslat energiáit arra használod, hogy egy másik varázsló által elmondott ugyanolyan varázslat energiáit szétoszlasd. Az ellenvarázslás akkor is működik, ha az egyik fél varázslói, a másik pedig papi mágiát használ.

Hogy működnek az ellenvarázslatok: Ha egy ellenvarázslatot akarsz használni, akkor ki kell választanod egy ellenfelet, mint az ellenvarázslat célpontját. Ehhez kell egy előkészített cselekedet. Ebben az esetben ki kell várnod a cselekedet végrehajtásával, hogy az ellenfél megpróbáljon varázsolni. (Ezen felül még mozoghat is, mert a cselekedet előkészítés csak egy normál cselekedet.)

Ha az ellenvarázslod célpontja megpróbál varázsolni, egy Varázslatismertet (NF 15 + a varázslat szintje) próbát kell dobnod. Ez a próba szabad cselekedet. Ha a próba sikeres, akkor azonosítottad az ellenfeled által használt varázslatot, és megpróbálkozhat az ellenvarázslással. Ha a próba sikertelen, akkor nem teheted ezt meg.

Az ellenvarázslás befejezéséhez el kell varázsolnod a megfelelő varázslatot. Egy általános szabály, egy varázslat ellen csak ugyanaz a varázslat alkalmazható ellenvarázsként. Ha képes vagy ugyanazon varázslat használatára, és memorizáltad is (feltéve, hogy memorizálsz), elmondhatod, egy kicsit megváltoztatva, hogy ellenvarázsként működjön. Ha a célpont hatótávon belül van, a két varázslat kioltja egymást.

Metamágiával módosított varázslatok ellenvarázslatai: A metamágikus képességek nem számítanak abból a szempontból, hogy egy varázslat semlegesíthető-e ellenvarázslással, vagy sem.

Megadott kivételek: Néhány varázslat kioltja egymást, azaz használhatóak egymás ellenvarázslataiként, ez általában akkor igaz, ha a két varázslat hatása ellentétes.

A mágiaseglegesítés mint ellenvarázslat: A *mágiaseglegesítés* varázslatot is használhatod ellenvarázslatként egy másik varázslóval szemben, viszont ebben az esetben nem kell azonosítanod az ellenfeled által elmondani próbált varázslatot. Ugyanakkor, a *mágiaseglegesítés* nem minden esetben használható ellenvarázslatként (lásd a varázslat leírását).

VARÁZSLÓI SZINT

Egy varázslat ereje gyakran függ az elmondójának szintjétől, ez a legtöbb varázsló karakternél megegyezik a varázslathasználó kaszt szintjével.

Alacsonyabb szinten is varázsolhatsz egy varázslatot, mint a színted, de minimum olyan szinten kell elmondanod, ahol már használhatod az adott varázslatot, és a varázslat minden szintfüggő paraméterére ugyanaz a szint vonatkozik.

Abban az esetben, ha egy kaszt képesség, egy szféra által adományozott hatalom, vagy egyéb speciális képesség eredményeképp megváltozik a varázslói szinted, ez nem csak a szint által közvetlenül befolyásolt hatásokra hat (távolság, időtartam, és sebzés), hanem az ellenfél esetleges mágiaellenállásának legyőzésénél, és a mágiasemlegesítés próbáknál is számít (mind a semlegesítés próbánál, mind a nehézségi foknál).

VARÁZSLATRONTÁS

Ha olyan körülmények között akarsz varázsolni, amelyekkel a varázslat nem egyeztethető össze (pl. *tűzlabda* víz alatt), a varázslat meghiúsul, és a varázslat elvész.

A varázslat akkor sem jön létre, ha összpontosításod megtörik, illetve akkor is meghiúsulhat, ha páncélt viselsz, miközben olyan varázslatot akarsz elmondani, amelynek mozdulat komponense (is) van.

A VARÁZSLAT EREDMÉNYE

Ha már tudod, hogy mely teremtményekre (vagy tárgyakra, vagy területekre) hat a varázslat, illetve a lények közül kik dobtak sikeres mentődobást (ha engedélyezett), alkalmazhatod a varázslatnál leírt hatásokat.

SPECIÁLIS MÁGIKUS HATÁSOK

Sok speciális mágikus hatást a szóban forgó varázslat iskolájának megfelelően kell kezelni, mások másik iskolához tartozhatnak, vagy több iskolát is felöllelhetnek.

Támadások: Néhány varázslatleírás támadásra utal. Minden offenzív harci cselekmény, még azok is, amelyek nem közvetlenül sebeznek, támadásnak minősülnek. Az élőholtak elűzése, vagy megfékezése is támadásnak minősül. Minden olyan varázslat, amely ellen a célpont mentődobást dob, sebesülést okoz, vagy bármilyen más módon ártalmára van a célpontnak, vagy akadályozza azt, támadásnak minősül. A szörnyeket vagy szövetségeseiket idéző varázslatok nem minősülnek támadásnak, mivel közvetlenül nincsenek ártalmára a célpontnak.

Bónusz típusok: Általában a bónuszoknak van típusa, ami azt jelenti, hogy a varázslat milyen módon adja a bónuszt. A legfontosabb a bónusztípusokkal kapcsolatban, hogy az azonos típusú bónuszok általában nem adódnak össze. A kiterés bónusz, a legtöbb körülménybónusz, és a faji bónuszok kivételével, csak a jobbik bónusz fog működni (lásd még a *Mágikus hatások kombinálása* részt lentebb). Ugyanez a szabály alkalmazandó a büntetésekre is — ha a karakter ugyanabból a típusból kap két büntetést is, akkor csak a rosszabb fog érvényesülni.

Feltámasztás: Jó néhány varázslat segítségével vissza lehet hozni a halott karaktereket az életbe.

Mikor egy élőlény meghal, a lelke eltávozik a testéből, elhagyja az Anyagi Síkot, átutazik az Asztrál Síkon, és istene otthonául szolgáló síkon fog lakni. Ha a lény nem követ egyetlen istent sem, a lelke a jellemének megfelelő síkra kerül. Egy lény visszahozása az életbe azt jelenti, hogy visszahelyezzük a lelkét a testébe.

Szintvesztés: Minden az életbe visszahozott lény általában veszít egy tapasztalati szintet. A karakter új összes tapasztalati pontja az új (alacsonyabb) szintjéhez szükséges minimum és maximum között lesz félúton. Ha a karakter a felélesztéskor 1. szintű volt, akkor 2 Egészség pontot veszít a szintvesztés helyett.

Ez a szint-, vagy Egészségvesztés semmilyen halandó mágiával nem hozható vissza, legfeljebb egy *kívánságvarázssal* vagy egy *csodával*. A feltámasztott karakter az elvesztett szintet a további kalandok során szerzett TP-vel természetesen visszanyerheti. A halála pillanatában 1 szintű karakter, aki a feltámasztás miatt veszít két Egészség pontot, szintén visszanyerheti az elvesztett pontokat, amikor a szintlépések során növelheti a tulajdonságait.

Védelem a feltámasztás ellen: Az ellenfelek tehetnek lépéseket azért, hogy egy karakter felélesztését megnehezítsék. Ha elzárják a testet, akkor azzal hatásosan megakadályozható a feltámasztás. A *lélekcsapda* varázslattal bebörtönzött lelket előbb ki kell szabadítani, és csak ezután lehet a karaktert felélesztteni.

Feltámasztás az alany akarata ellenére: Egy lélek nem helyezhető vissza a testbe, ha ő nem akarja. A feltámasztandó ismeri a nevét, jellemét, és az istenét (ha van) annak, aki szeretné őt feltámasztani, és ezen az alapon meg is tagadhatja, hogy visszahozzák az életbe.

MÁGIKUS HATÁSOK KOMBINÁLÁSA

A varázslatok és a mágikus hatások általában a leírtaknak megfelelően működnek függetlenül, hogy milyen egyéb varázslatok, vagy hatások működnek ugyanazon a területen, vagy célponton. Ezért néhány különleges esettől eltekintve, a varázslatok nincsenek hatással más mágiák működésére. Ha egy varázslat valamilyen különleges módon hat más varázslatokra, az természetesen benne van a részletes magyarázattal együtt a leírásában. Ezen túl számos általános érvényű szabály létezik arra, hogy mi történik, ha ugyanazon a területen

több varázslat is működik:

Hatások összeadódása: Azon varázslatok, amelyek bónuszokat, vagy büntetéseket adnak a támadó, sebzés vagy mentődobásokhoz, illetve a többi jellemzőhöz, általában nem adódnak össze.

Még általánosabban, két, ugyanabba a típusba tartozó bónusz nem adódik össze akkor sem, ha két különböző varázslatból származnak (vagy nem is varázslatból jönnek; lásd még a *Bónusz típusok* részt fentebb).

Különböző bónusz típusok: Két különböző varázslatból származó bónuszok vagy büntetések összeadódnak, ha a típusuk is különbözik.

A nem nevesített bónusz mindennel összeadódik.

Ugyanaz a hatás, más erősséggel: Ha két ugyanolyan varázslat működik ugyanazon a területen, vagy célpontra, amelyeknek az erőssége különböző, akkor csak a jobb számít.

Ugyanaz a hatás különböző eredményekkel: Ugyanaz a varázslat néha más-más hatást eredményez, ha ugyanarra a célpontra varázsolják el többször. Általában, a sorban legutoljára elmondott varázslat érvényesül, elnyomva a többi működését. Egyik előző varázslat sem szűnik meg, nem is semlegesítődnek, egyszerűen az általuk keltett hatás nem mutatkozik, amíg a sorban utolsó varázslat időtartama tart.

Egy hatás a másikat jelentéktelenné teszi: Néha, egy varázslat egy későbbi varázslat hatását **jelentéktelenné** teszi. Mindkét varázslat működik, de az egyik valamiképpen hasznavetelenné teszi a másikat.

Több elme-irányító hatás: Néha, a mágikus elme-irányító hatások egymást jelentéktelenné teszik, mint pl. egy varázslat, amely az alanyt megfosztja cselekvési szabadságától. Általában azok az elme-irányító mágikus hatások, amelyek nem fosztják meg az alanyt cselekvési szabadságától, nem is zavarják egymást. Ha a lény egyszerre kettő, vagy több másik lény mentális-irányítása alatt áll, akkor megpróbál minden utasításnak képességei szerint a lehető legjobban eleget tenni. Ha az irányított lény egymásnak ellentmondó utasításokat kap, akkor a versengő irányítóknak egy Karizma ellenpróbát kell dobniuk, hogy melyikük utasítása érvényesül.

Ellentétes hatású varázslatok: Az ellentétes hatások normálisan működnek, minden bónusz, büntetés, vagy változás normál módon érvényesül, a varázslás sorrendjében. Néhány varázslat semlegesíti egymást, vagy ellenvarázslai egymásnak. Ez egy különleges hatás, amely fel van tüntetve a varázslat leírásában.

Azonnali hatások: Kettő, vagy több azonnali hatóidejű varázslat hatásai összeadódnak, ha ugyanazon célpontra varázsolják őket.

VARÁZSLAT LEÍRÁSOK

Minden varázslat leírása egy szabványos formát követ. A kategóriák leírása és definíciója itt következik.

NÉV

Minden varázslat leírásának első sora a varázslat megnevezése, amelyen általánosán ismert.

ISKOLA (ALISKOLA)

A varázslat neve alatti sor a mágia iskolát jelöli (és az aliskolát, ha van), amelybe a varázslat tartozik.

[LEÍRÁS]

Ugyanabban a sorban van, mint a mágia iskola, és az aliskola, ha alkalmazható, egy leíró, amely egy további felosztást kínál. Egy varázslatnak egynél több leírója is lehet.

A leírók a következők lehetnek: elektromosság, elmére-ható, erőtér, félelem, fény, föld, gonosz, halál, hang-alapú, hideg, jó, káosz, levegő, nyelv-függő, sav, sötétség, törvény, tűz és víz.

Ezen leírók legtöbbjének nincs közvetlen hatása a játékra, viszont megmutatja, hogy a varázslat miként működik együtt más varázslatokkal, különleges képességekkel, szokatlan teremtményekkel, jellemeikkel, stb.

Egy nyelv-függő varázslat egy érthető nyelvet használ kommunikációs közegnek. Ha a célpont nem érti, vagy nem hallja a varázslót egy nyelv-függő varázslatnál, a varázslat meghiúsul.

Egy elmére ható varázslat csak azokra a lényekre hat, amelyeknek Intelligencia értéke legalább 1.

SZINT

A leírás következő sora a varázslat szintjét adja meg, ez egy szám 0 és 9 között, ez definiálja a varázslat relatív erejét. A szám előtt egy rövidítés van, amely a kasztot jelöli, amely használhatja a varázslatot. Itt jelöljük azt is, hogy a varázslat szféra varázslat-e, és ha igen, akkor melyik szférában hányadik szinten van. A varázslat szintje befolyásolja a varázslat elleni mentődobás NF-át is.

A varázslathasználó kasztok neveinek rövidítései a következők: bárd Brd; druida Drd; lovag Lov; mágus Mag; pap Pap; vándor Van; varázsló Var.

A szférák, amelyeket a varázslatokhoz társíthatunk, a következők: állat, erő, föld, gonoszság, gyógyítás, háború, halál, jóság, káosz, levegő, mágia, nap, növény, pusztítás, szerencse, törvény, trükk, tudás, tűz, utazás, védelem és víz.

KOMPONENSEK

A varázslatkomponensek azok, amelyeket végre kell hajtani, vagy birtokolni kell ahhoz, hogy a varázslatot elvarázsolhasd. A komponens bejegyzés a varázslat leírásában rövidítéseket tartalmaz, amelyek a komponensek típusára utalnak. Az anyagi, fókusz, és TP komponensek a varázslat leíró szövegének végén vannak megadva. Általában nem kell aggódnod a komponensek miatt, de ha valami módon egy komponens nem vagy képes használni, vagy az anyagi komponens, vagy a fókusz drága, akkor a komponensek fontosak lehetnek.

Verbális (V): A verbális vagy szóbeli komponens egy hangos kántálás. A verbális komponens alkalmazásához képesnek kell lenned a hangos beszédre. Egy *csendvarázs* vagy egy *szájpecsek* megakadályozza a kántálást (ezáltal a varázslat létrehozását is). Egy süket varázslónak 20% esélye van, hogy elrontja a verbális komponenssel rendelkező varázslatokat.

Gesztikuláció (G): A gesztikuláció vagy mozdulat komponens egy kimért, precíz mozdulatsor. Legalább egy szabad kézre van szükséged, hogy a gesztikuláció komponenseket kivitelezd.

Materiális (M): Az anyagi komponens egy, vagy több fizikai szubsztancia, vagy tárgy, amelyet a varázslat energiái felemésztenek a varázslás során. Hacsak nincs a komponens mellé ár írva, az ára elhanyagolható. Ne törődj az elhanyagolható árral rendelkező komponensek nyilvántartásával. Feltételezheted, hogy mindig van belőlük elegendő, amíg nálad van a varázskomponens erszényed.

Fókusz (F): A fókusz egyfajta kellék. Az anyagi komponenstől eltérően ez nem használódik el a varázslat során, ezáltal újra felhasználható. Csakúgy, mint az anyagi komponenseknél, ha nincs ár feltüntetve, akkor az elhanyagolható. Ebben az esetben feltételezhető, hogy mindig van nálad a varázskomponens erszényedben.

Isteni fókusz (IF): Ez egy olyan tárgy, amelynek spirituális jelentősége van. Egy pap vagy lovag számára ez a karakter hitének megfelelő szent jelkép.

Ha a komponens sorban az F/IF, vagy M/IF rövidítések szerepelnek, akkor az azt jelzi, hogy a varázslat varázslói verziójában fókuszt, vagy anyagi komponenszt kell használnod (a per-jel előtti rövidítés alapján), míg a varázslat papi verziójában isteni fókuszt (a per-jel utáni rövidítés).

TP költség (TP): Néhány nagy erejű varázslat tapasztalati pont költséget is megkövetel. Az ily módon elvesztett TP-okat semmilyen varázslattal nem lehet visszaállítani. Ezzel a módszerrel nem költhetsz el annyi TP-t, hogy elveszíts miatta egy szintet, ha nincs elegendő TP-d, akkor nem mondhatod el a varázslatot. Viszont azt megteheted, hogy ha összegyűjtöttél annyi TP-t, hogy felléphetnél a következő szintre, akkor nem szintet lépsz, hanem inkább felhasználod ezeket az extra TP-okat varázslásra. Ezekben az esetekben a TP-t anyagi komponensként kell felfogni, a varázslat elvarázslása során elhasználódik, függetlenül attól, hogy a varázslat sikeres-e, vagy sem.

VARÁZSLÁSI IDŐ

A legtöbb varázslat varázslási ideje egy normál cselekedet. Másoké egy kör, vagy több, míg néhánynak az elvarázslásához csak egy szabad cselekedet szükséges.

Ha a varázslási idő egy kör, akkor az a varázslónak egy teljes körös cselekedet. A hatását a varázslás elkezdése utáni körben kezdi el kifejteni, közvetlenül az első cselekedeted előtt. A varázslat befejezése után a szokásos módon cselekedhetsz.

Az egy perc varázslási idejű varázslat a hatását az elmondásának kezdete után 1 perccel fejt ki, az első cselekedeted előtt (ebben a 10 körben minden körben egy teljes körös cselekedetként kell a varázslást végezned, mint azt fentebb az egy körös varázslatnál leírtuk). Ezeknek a cselekedeteknek egymás után kell következniük megszakítatlanul, vagy a varázslat meghiúsul.

Mikor olyan varázslatba kezdesz, amelynek a varázslási ideje egy vagy több kör, akkor folyamatosan fenn kell tartanod az összpontosításodat addig, amíg te következelsz a következő körben vagy addig a körig, amikor a varázslat elkezd kifejteni a hatását. Ha az összpontosításod megtörik, a varázslat elvész.

Ha a varázslat varázslási ideje 1 szabad cselekedet, akkor az nem számít bele a szokásos 1 varázslat/kör korlátba. Ámbár, ilyen varázslatból is csak egyet mondhatsz el egy körben. Ezek a varázslatok nem váltanak ki megszakító támadást.

Minden egyéb, a varázslat paramétereivel kapcsolatos döntést (távolság, célpont, terület, hatás, verzió, stb.) a

varázslat létrejöttkor (A sikeres elvarázlás utáni pillanatban. A fordító megjegyzése.) kell meghatároznod.

HATÓTÁV

Egy varázslat hatótávja azt mutatja, hogy milyen messze ér el. Ez a varázslat leírásának hatótáv sorában található. Ez a maximális távolság, amelyben a varázslat kifejtheti hatását, valamint ennél távolabb nem jelölhetsz ki semmit a varázslat célpontjával. Ha a varázslat területének bármely része kívül esik ezen a távon, akkor ott nem jön létre a varázslat. A normál varázslat hatótávok a következők.

Személyes: A varázslat kizárólag rád hat.

Érintés: Ahhoz, hogy a varázslat hasson egy lényre, vagy tárgyra meg kell érintened azt. A sebző érintés varázslattal ugyanúgy lehet kritikus találatot elérni, mint egy fegyverrel. Az érintés varázslatok veszélyzónája 20-as és dupla sebzést okoznak sikeres kritikus találat esetén. Néhány érintés varázslattal több lényre is hathatsz. Ebben az esetben annyi beleegyező teremtményt vagy képes megérinteni, amennyit elérsz, de minden célpontot abban a körben kell megérintened, amikor befejezed a varázslatot.

Közeli: A varázslat tőled 25 lábnyira ér el. A maximum hatótáv minden két teljes mágiahasználói szint után 5 lábbal nő.

Közepes: A varázslat 100 láb + szintenként 10 láb távolságra ér el.

Távoli: A varázslat 400 láb + szintenként 40 láb távolságra ér el.

Korlátlan: A varázslat bárhová elér azon a létsíkon, ahol éppen tartózkodsz.

Lábban megadott távolság: Néhány varázslatnak nem standard hatótávja van, ezeknél lábban van megadva a hatótáv.

VARÁZSLAT CÉLPONTJA

Neked kell meghatároznod, hogy kikre hat a varázslat, mi a hatás kiindulópontja, ez természetesen függ a varázslat típusától. Ez a bejegyzés definiálja a varázslat célpontját (célpontjait), hatását, vagy területét, amelyik a varázslatnak megfelel.

Célpont, vagy célpontok: A varázslatok egy részének célpontja, vagy célpontjai vannak. Ezeket a varázslatokat teremtményekre vagy tárgyakra használhatod, ezt maga a varázslat határozza meg. Látnod kell a célpontot, és egyértelműen ki kell jelölnöd. Nem kell kiválasztanod a varázslat elmondásának befejezése előtt.

Ha a varázslat célpontja te magad vagy (a varázslat leírásában olvasható a következő sor: "Célpont: Te"), akkor nem tehetsz mentődobást a varázslat ellen, és a mágia-ellenállásod sem alkalmazható. A mentődobás, és mágia-ellenállás sorok nincsenek is kitöltve ezeknél a varázslatoknál.

Néhány varázslatnál ki van kötve, csak beleegyező célpontokat jelölhetsz meg. Egy varázslat hatásába bármikor beleegyezhetsz, akkor is, ha éppen készületlen vagy, vagy nem a te cselekvési fázisod következik. Akik nincsenek öntudatuknál, azok automatikusan beleegyezőnek számítanak, de azok, akik öntudatuknál vannak, csak mozdulatlanok, vagy magatehetetlenek (megkötözött, megrettent, lefogott, megbénított, vagy kábult), nem minősülnek automatikusan beleegyező célpontnak.

Néhány varázslat megengedi, hogy a hatást átirányítsd új célpontokra, vagy területekre. A varázslat átirányítása egy mozgás cselekedet, és nem vált ki megszakító támadást.

Hatás: Egyes varázslatok létrehoznak vagy megidéznek dolgokat ahelyett, hogy már meglévőkre lennének hatással. Ki kell jelölnöd a helyet, ahol ezek a dolgok megjelennek, akár látással, akár meghatározással. Ebben az esetben a hatótáv azt határozza meg, hogy mi az a maximális távolság, ahol a hatás megjelenhet, de ha a hatás képes (önerejéből) mozogni, akkor már nem korlátozza a varázslat hatótávja.

Sugár: Néhány varázslat hatása sugár formában jön létre, ebben az esetben a sugárral épp úgy kell célozni, mint egy távolsági fegyverrel, viszont általában csak egy távolsági érintéstámadást kell dobnod, a normál távolsági támadás helyett. Mint egy távolsági fegyvernél, itt is "belelőhetsz" a sötétbe, vagy megpróbálhatsz eltalálni egy láthatatlan ellenfelet, remélve, hogy eltalálsz valamit. Nem kell látnod az eltalálni kívánt célpontot, mint a célponttal rendelkező varázslatoknál. Viszont a közbeeső lények és akadályok gátolhatják a látótávodat, illetve fedezéket nyújthatnak az eltalálni kívánt lénynek.

Ha a sugár alapú varázslatnak időtartama is van, akkor az a sugár által eltalált dolgon létrejött hatás időtartamára vonatkozik, nem a sugár fennmaradására.

Ha a varázslat sebzést okoz, akkor ugyanúgy képes vagy vele kritikus támadást bevinni, mint egy normális fegyverrel. A sugár varázslat kritikus veszélyintervalluma 20-as, és sikeres kritikus támadás esetén duplán sebez.

Kiterjedés: Néhány hatás, elsősorban a felhők és ködök, a kiindulópontból terjednek szét, amely egy rácspon. A hatás a sarkokat is megkerüli, és behatolhat olyan helyekre is, amelyeket nem látsz. A megtett távolságba a kiterjedés alatt megtett utat kell beleszámolni, a megtett fordulókkal együtt. Ha ilyen esetben a

távolságot számolod, akkor a falak mentén számold azt, ne azokon keresztül. A sarkokat nem vágthatod le ferdén, mint ahogy a normál mozgásnál sem. A hatás létrejöttéhez ki kell jelölnöd egy kezdőpontot, de nincs feltétlen szükséged egy közvetlen hatásvonalra (lásd lentebb) a hatás létrejöttéhez.

Terület: Néhány varázslatnál a leírás megad egy pontosan megadott területet, de általában a terület az lentebb definiált kategóriák egyikébe esik.

Függetlenül a terület alakjától, meg kell határoznod egy pontot, ahonnan a varázslat kiindul, de ezen túl nem vagy képes kontrollálni, hogy mely tárgyra, vagy lényekre hat a varázslat. A varázslat középpontja mindig egy rácspont kell legyen. Mikor azt határozod meg, hogy egy lény beleesik-e a területbe, akkor számold úgy a távolságot, mint a mozgásnál, vagy a távolsági támadásnál. Az egyetlen különbség, hogy a két négyzet közepe helyett, rácsponttól-rácspontig kell számolnod. Egy négyzetet diagonálisan is számolhatsz, de ne feledd, minden második diagonális 2 négyzet távolságnak számít. Ha egy négyzetnek a kiindulóponttól távolabbi csücske is benne van a hatókörben, akkor minden a négyzetben tartózkodó beleesik a varázslat területébe, míg ha a varázslat területe csak érinti a négyzetnek a kiindulóponthoz közelebb eső élét, akkor a négyzetben tartózkodók nem esnek bele a varázslat területébe.

Kitörés, kisugárzás, kiterjedés: A legtöbb területre ható varázslat kitörés, kisugárzás vagy kiterjedés. Minden esetben ki kell választani a varázslat kiindulópontját, és minden hatást innen kell mérni.

A kitörés minden a területen belül esőre hat, akkor is, ha azokat nem látod. Azokra viszont nem hat, amelyek a kiindulóponthoz képest teljes fedezékben vannak (más szóval, a hatás nem terjed ki a sarkok mögé). A kitörés alapértelmezett alakja a gömb, de egyes varázslatoknál (ez jelezve van a leírásban) lehet kúp alakú is. A kitörés területe meghatározza azt is, hogy milyen messzire terjed ki a varázslat hatása a kiindulóponttól.

A kisugárzás hasonlóan működik a kitöréshez, azzal a kivétellel, hogy a hatás a kiindulópontból a varázslat teljes időtartama alatt folyamatosan sugárzik. A legtöbb kisugárzás kúp, vagy gömb.

A kiterjedés hasonlít a kitöréshez, de ez befordulhat a sarkokon. Kiválasztod a kiindulópontot, és a varázslat a megadott távolságig terjed ki minden irányban. A varázslat hatásának alakjánál figyelembe kell venni a kiterjedés által megtett fordulókat is.

Kúp, henger, vonal, vagy gömb: A legtöbb területre ható varázslatnak van egy meghatározott alakja, mint egy kúp, henger, vonal vagy gömb.

Egy kúp-alakú varázslat tőled indul ki, egy negyed-körben az általad meghatározott irányban. Az általad elfoglalt négyzet egyik sarkából indul, és szélesedik, amint előrehalad. A legtöbb kúp-hatás egyben kitörés, vagy kisugárzás is (lásd fentebb), ezáltal nem kerüli meg a sarkokat.

Mikor egy henger alakú varázslatot varázsolsz, neked kell kiválasztani a varázslat kiindulópontját. Ez a függőlegesen álló henger felső körlapjának középpontja, és a varázslat innen zuhog lefelé, megtöltve a hengert. A területén levő akadályok nem számítanak.

A vonal-alakú varázslatok tőled indulnak ki, és az általad meghatározott irányban haladnak. Az általad elfoglalt négyzet általad meghatározott sarkából indulnak, és addig tartanak, míg el nem érik a varázslat hatókörének szélét, vagy olyan akadályba nem ütköznek, amely a hatásvonalat blokkolja. Minden olyan lényre hatnak, amely az általuk érintett négyzetekben vannak.

A gömb alakú varázslatok az általad kezdőpontnak kijelölt pontból terjeszkedve egy gömb alakú térrészt töltenek ki. A gömb lehet kitörés, kisugárzás, vagy kiterjedés.

Lények: Az ilyen típusú területre ható varázslat a területen tartózkodó bizonyos fajtájú lényekre hat (mint a célponttal rendelkező varázslatok), de nem az általad egyenként kiválasztott lényekre hat, hanem minden a meghatározott területen belül tartózkodóra. A terület lehet egy gömb alakú kitörés, egy kúp alakú kitörés, vagy bármilyen egyéb forma.

Sok varázslat csak az "élőlényekre" van hatással, ezek nem hatnak a szerkezetekre, és az élőhalottakra. A varázslat területén tartózkodó nem megfelelő típusú lények nem számítanak a varázslat szempontjából.

Tárgyak: Ez a varázslattípus a kijelölt területen levő tárgyra hat (mint a Lényeknél, de ez csak a tárgyra hat).

Egyéb: A varázslatnak egyedi területe van, ez a leírásban van definiálva.

(F) Formázható: Ha egy terület, vagy hatás bejegyzés az (F) rövidítéssel ér véget, akkor alakíthatod a területet, amire a varázslat hat. A formázott terület egyetlen dimenziója sem lehet kisebb 10 lábánál. Sok hatás, vagy terület kockákban van megadva, hogy könnyebben lehessen modellezni a szabálytalan alakokat. A légi, és víz alatti hatások modellezéséhez térfogatokat kell megadni.

Hatásvonal: A hatásvonal egy olyan egyenes, akadálymentes útvonal, amely azt mutatja, hogy a varázslat képes-e hatni valamire. A hatásvonalat megtöri egy szilárd akadály. Ez olyan, mint a látótáv a távolsági fegyvereknél, kivéve, hogy ezt nem akadályozza a köd, a sötétség, és más dolgok, amelyek a normál látást zavarhatják.

Tiszta hatásvonaladnak kell lenni minden célponthoz, amelyekre szeretnéd, hogy hasson a varázslatod, illetve minden olyan területhez, amelyen egy hatást kívánsz létrehozni. Tiszta hatásvonaladnak kell lenni a varázslat általad kijelölt kiindulópontjához. A kitörés, kúp, henger, vagy kisugárzás varázslatok csak az olyan területre, teremtményekre, vagy tárgyakra hatnak, amelyekre a kiindulópontjukból tiszta hatásvonaluk van (a kiindulópontok: a gömb alakú kitörés középpontja, a kúp alakú kitörés kezdőpontja, a henger kiinduló köre, vagy a kisugárzás kezdőpontja).

Egy egyébként szilárd korlát, amelyen egy legalább 1 négyzetláb területű lyuk van, nem minősül akadálnak a varázslat hatásvonala szempontjából.

HATÓIDŐ

Egy varázslat Időtartam bejegyzése azt mondja meg, hogy mennyi ideig tartanak a varázslat mágikus energiái.

Előre meghatározott időtartam: Sok időtartamot körökben, percekben, órákban, vagy ezek többszörösében mérnek. Mikor az idő lejár, a mágia megszűnik, és a varázslat véget ér. Ha a varázslat időtartama változó, akkor azt titokban kell dobni (a varázsló nem tudhatja, meddig tart a varázslat).

Azonnali: A varázslat energiái fellángolnak, majd el is enyésznek a varázslat befejezésekor, ámbar a következmények hosszan tartóak is lehetnek.

Maradandó: Az energia addig marad, amíg a hatás tart. Ez azt jelenti, hogy a varázslat sebezhető a *mágiasemlegesítés* varázslat által.

Összpontosítás: Az energia addig marad, amíg összpontosítasz a varázslatra. Az összpontosítás egy normál cselekedet és nem vált ki megszakító támadást. Minden, ami megtöri a varázslás közbeni összpontosítást, az megtöri a varázslat fenntartó összpontosítást is, ezáltal a varázslat véget ér. Nem varázsolhatsz addig, amíg egy másik varázslatra összpontosítasz. Néha a varázslat még azután is tart, hogy az összpontosítás már elmúlt.

Alanyok, hatások és területek: Ha a varázslat a teremtményekre közvetlenül hat, akkor a varázslat hatása a hatóidő lejártáig az alannal együtt mozog. Ha a varázslat egy hatást hoz létre, az a hatóidő lejártáig tart. A hatás mozoghat, vagy helyben is maradhat. Az ilyen hatás az időtartam lejárta előtt megsemmisíthető. Ha a varázslat területre hat, a varázslat a területen marad az időtartam lejártáig. A területre belépő teremtmények a varázslat hatása alá kerülnek, de mikor elhagyják a területet, akkor már nem hat rájuk tovább a mágia.

Érintés varázslatok, és a töltet visszatartása: A legtöbb esetben, ha nem sütsz ki egy varázslatot abban a körben, amikor létrejött, visszatartod a töltetet (elhalasztva a varázslat kisütését) meghatározatlan ideig. A további körökben tehetsz további érintéstámadásokat. Ha egy másik varázslatba kezdesz a ki nem süttöt érintés hatókörű varázslat szétfoszlik.

Néhány érintés varázslatot több célpontra is használhatsz. Az ilyen varázslatok töltetét nem lehet visszatartani; a varázslat összes célpontját a varázslat befejezésének körében meg kell érintened.

Kisütés: Egyes esetekben a varázslat egy előre beállított időtartamig tart, vagy amíg kisütik.

(M) Megszüntethető: Ha a varázslatleírás hatóidő sorának végén az (M) rövidítés olvasható, a varázslat megszüntethető. Ehhez a varázslat hatótávolságán belül kell tartózkodnod, és ki kell ejtened a megszüntetéshez szükséges szavakat, amely a varázslat módosított szóbeli komponenseiből áll. Ha a varázslatnak nincs szóbeli komponense, akkor egy kézmozdulattal szüntetheted meg. A varázslat megszüntetése egy normál cselekedet, és nem vált ki megszakító támadást. Az összpontosítást igénylő varázslatok természetükből adódóan megszüntethetőek, a megszüntetésük cselekedetet sem igényel, mivel csak abba kell hagynod az összpontosítást.

MENTŐDOBÁS

Egy ártó varázslat hatásának, vagy a hatás egy részének elkerüléséért a célpont általában mentőt dobhat. A varázslat mentődobás bejegyzése megadja, hogy milyen típusú mentődobás dobható a varázslat ellen, és az hogyan működik.

Semlegesíti: A varázslatnak nincs hatása, ha az alany sikeres mentődobást dob.

Részleges: A varázslat egy bizonyos hatással van az alanyra, sikeres mentődobás esetén ez a hatás érvényesül, de kisebb mértékben.

Feleződik: A varázslat által okozott sebzés sikeres mentődobás esetén fele sebzést okoz (lefelé kerekítve).

Nincs: Mentődobás nem dobható a varázslat hatása ellen.

Kételkedés: Sikeres mentődobás esetén az alany figyelmen kívül hagyhatja a hatást.

(tárgy): A varázslat tárgyakra is alkalmazható, amelyek csak akkor kaphatnak mentődobást, ha mágikusak, vagy egy a varázslatnak ellenállni akaró lény birtokában van (viseli, kézben tartja, vagy a zsákjában van, stb.), ebben az esetben a tárgy a viselője mentődobás bónuszát használja, kivéve, ha a saját bónusza jobb. (Ez a bejegyzés nem azt jelenti, hogy a varázslat csak tárgyakra alkalmazható, az ilyen varázslatok közül néhány

mind teremtményekre mind tárgyra varázsolható.) Egy mágikus tárgy mentődobás bónusza 2 + a tárgyat készítő varázshasználói szintjének fele.

(ártalmatlan): A varázslat többnyire jótékony, nem ártalmas, de a célpont – ha akar – tehet mentődobást.

Mentődobás nehézségi fok: A mentődobások nehézségi foka (NF) a varázslataid ellen 10 + a varázslat szintje + az ideillő tulajdonság bónusza (a varázslóknál az Intelligencia, a mágusoknál és a bárdoknál a Karizma, a papoknál, druidáknál, lovagoknál és vándoroknál pedig a Bölcsesség). A varázslat szintje változhat a kaszt függvényében. Mindig a kasztodnak megfelelő varázslatszintet használd.

Sikeres mentődobás: Ha egy lény sikeresen megdob egy mentődobást egy nyilvánvaló fizikai hatás nélküli varázslatra, az egy ártó erőt, vagy egy bizsergést érez, de nem tudja kideríteni a támadás pontos természetét. Ugyanígy, ha egy lényre irányított varázslatod a lény sikeres mentődobása miatt meghiúsul, azt érezni fogod. Viszont nem vagy képes megérezni, ha egy területre ható varázslat esetén valaki megdobta a mentődobását.

Automatikus rontások és sikerek: Egy természetes 1-es dobás (a 20-oldalú kockán 1-es jön ki) mindig rontásnak minősül a mentődobás szempontjából, és a teremtmény birtokában levő tárgyak is sérülhetnek a varázslat energiáitól (lásd a *Tárgyak túlélése egy mentődobás után* részt lentebb). A természetes 20-as (20-as dobás a d20-on) mindig sikeres mentődobást jelent.

A mentődobás akaratlagos feladása: Egy lény akaratlagosan feladhatja a mentődobás dobásának a lehetőségét, és elfogadja a varázslat eredményét. Még a speciális mágia-ellenállással rendelkező karakterek is elnyomhatják ezt a képességet.

Tárgyak túlélése egy mentődobás után: Hacsak a varázslat leíró szövege mást nem mond, minden viselt, vagy hordozott tárgy túléli a mágikus támadásokat. Ha egy teremtmény természetes 1-est dob a mentődobására, a varázslat energiáinak kitett tárgyak megsérülhetnek (ha a mágikus támadás képes ártani tárgyakra). Lásd a *Mágikus támadások hatása a tárgyakra* táblázatot. Határozd meg, hogy melyik négy a lény által viselt, vagy hordott tárgyra hat a varázslat, és ezek közül véletlenszerűen dobd ki az egyiket. A véletlenszerűen kiválasztott tárgy dobhat egy mentődobást a sérülést okozó támadás ellen.

Ha a kiválasztott tárgyat nem viseli, vagy hordja senki, és nem mágikus, akkor nem kap mentődobást. Egyszerűen elszenved a teljes sebzést.

Táblázat: Mágikus támadások hatása a tárgyakra

Sorrend ¹	Tárgy
1.	Pajzs
2.	Páncél
3.	Mágikus sisak, kalap, vagy fejpánt
4.	Kézben tartott tárgy (ide értendő a fegyver, pálca és a hasonlóak)
5.	Mágikus köpeny
6.	Elrakott fegyver (öv vagy hüvely)
7.	Mágikus karpántok, karcsatok, karperecek
8.	Mágikus öltözet
9.	Mágikus ékszerek (beleértve a gyűrűket)
10.	minden egyéb

¹ A sorrend a legvalószínűbbtől a legvalószínűtlenebb felé megy.

MÁGIA-ELLENÁLLÁS

A mágia-ellenállás egy speciális védekező képesség. Ha a varázslatodnak egy mágia-ellenállással rendelkező lény ellenállni kíván, dobnod kell egy úgynevezett mágikus erőpróbát (1d20 + a varázshasználói szinted), ennek annyinak, vagy nagyobbának kell lennie, mint a lény mágia-ellenállás értéke, hogy a varázslat hasson a lényre. Ez az érték úgy viselkedik, mint a lény védőértéke, de csak mágikus támadások ellen értelmezhető. Ennél a mágikus erőpróbánál minden szintedet érintő módosítót figyelembe kell vened.

A mágia-ellenállás bejegyzés, és a varázslat leíró szöveg része együtt elmondja, hogy miként védi meg a mágia-ellenállás az adott varázslattól a lényeket. Sok esetben a mágia-ellenállás csak akkor alkalmazható, ha a varázslatnak ellenálló teremtmény a varázslat célpontja, és akkor nem, ha egy már működő varázslattal találja magát szembe.

A "tárgy" és "ártalmatlan" kitételek ugyanazt jelentik, mint a mentődobás sorban. A mágia-ellenállással rendelkező lény akaratlagosan leeresztheti a védelmét (normál cselekedet), hogy egy ártalmatlannak minősített varázslat biztosan hasson rá. Ebben az esetben nem kell mágikus erőpróbát dobnod.

LEÍRÓ SZÖVEG

A varázslatleírás ezen része részletezi, hogy a varázslat mit csinál, és hogyan működik. Ha a fentebb leírt bejegyzésekben megtalálható a "lásd a szöveget", vagy a "lásd a leírást" kitétel, akkor itt található meg az ehhez tartozó kiegészítő leírás is.

A MÁGIA ISKOLÁI

Majdnem minden varázslat a nyolc mágiaiskola egyikébe tartozik. Az iskola olyan varázslatok egy csoportja, amik hasonló módon működnek. Néhány varázslat (*bűvészkedés, kívánságvarázs, korlátozott kívánságvarázs, maradandóságvarázs, varázsjel*) általános varázslat, nem tartoznak egyik iskolához sem.

ÁTALAKÍTÓ MÁGIA

Az átalakító varázslatok megváltoztatják a teremtményeket, dolgokat, illetve a körülményeket.

BŰBÁJ

A bűbáj varázslatok mások elméjére hatnak, befolyásolva vagy irányítás alá vonva azt.

Minden bűbáj varázslat egyben elmére-ható varázslat is. A két fajta bűbáj varázslat befolyást biztosít neked a varázslat alanya felett.

Bűvölet: A bűvölet varázslat megváltoztatja az alany veled kapcsolatos nézeteit, tipikusan úgy, hogy mindent egy jó barát szemszögéből lásson.

Kényszer: A kényszer varázslatok arra kényszerítik az alanyt, hogy valamilyen meghatározott módon cselekedjen, vagy megváltoztatják az elméje működését. Néhány kényszer varázslat meghatározza az alany cselekedeteit, vagy a hatásukat az alanyra, más varázslatoknál a varázslat elmondásakor te határozod meg ezeket a cselekedeteket, megint mások pedig folyamatos irányítást biztosítanak számodra az alany felett.

ENERGIAMÁGIA

Az energiamágia iskolába tartozó varázslatok az energiákat manipulálják, vagy egy láthatatlan forrás megcsapolásával érik el a kívánt végeredményt. Hatásukat tekintve, semmiből valamit teremtenek. Nagyon sok közülük meglehetősen látványos. Az energiamágiák hatalmas sérüléseket képesek okozni.

IDÉZŐMÁGIA

Minden idéző varázslat a lentebb felsorolt öt aliskola egyikébe tartozik. Az idézések tárgyakat, lényeket, vagy energiaformákat transzportálnak hozzád (az idézés aliskola); lényeket hívnak egy másik létsíkról (hívás); gyógyítanak (gyógyítás); tárgyakat, vagy teremtményeket szállítanak nagy távolságokra (teleportáció); illetve hatásokat, vagy tárgyakat teremtenek a semmiből (teremtés). Az általad megidézett lények általában, de nem mindig, engedelmeskednek az utasításaidnak.

Egy hozzád transzportált vagy teremtett lény, vagy tárgy soha nem jelenhet meg egy másik lény vagy tárgy belsejében, és nem lebeghet az üres térben sem. Egy olyan nyílt térségre kell érkeznie, amely képes őt megtartani. A lény vagy tárgy a varázslat hatótávján belül kell megjelenjen, de nem feltétlen kell a hatótávon belül maradnia.

Gyógyítás: Számos isteni idézés varázslat van, amelyekkel lényeket meggyógyíthatsz, vagy akár vissza is hozhatod őket az életbe.

Hívás: A hívás varázslat egy másik létsíkról egy lényt a te létsíkidra szállít. A varázslat biztosítja a lénynek az egyszeri visszatérési lehetőséget is, de a varázslat feltételeket szabhat, amelyek teljesülése esetén mehet csak vissza a lény. A hívással megidézett lények meghalnak, ha megölik őket; nem tűnnek el, és nem formálódnak újjá, mint az az idézés varázslatoknál lehetséges (lásd lentebb). A hívás varázslat időtartama azonnali, ezáltal a hívott teremtményre nem hat a *mágiasemlegesítés*.

Idézés: Az idézés jellegű varázslatok egy lényt vagy tárgyat az általad megadott helyre szállítanak. Mikor a varázslat véget ér vagy semlegesítődik, a megidézett lény azonnal visszakerül oda, ahonnan megidézték, de a megidézett tárgy nem, hacsak a varázslat leírása másként nem rendelkezik. A megidézett lény akkor is visszakerül, ha megölik, vagy az életerőpontjai 0-ára, vagy az alá csökkennek. Nem kell valójában meghalnia. Ezekben az esetekben a lények 24 órára van szüksége, hogy regenerálódjon, ezen idő alatt nem lehet újra megidézni.

Mikor az idéző varázslat véget ér, a lény eltűnik, és minden általa varázsolt varázslat is véget ér. A

megidézett lény nem használhatja veleszületett megidézés képességeit, továbbá visszautasítja minden olyan varázslat elmondását, amelynek TP komponense (is) van, illetve azokat a varázslatszerű képességeit sem fogja használni, amelyeknek varázslat formájában van TP komponensük.

Teleport: A teleportáló varázslatok egy vagy több lényt, vagy tárgyat szállítanak nagy távolságokra. Ezek közül a leghatalmasabb még létsíkok között is működik. Az idézéstől eltérően a szállítás (ha másként nincs a varázslat leírásában) egyirányú és nem semlegesíthető. A teleport azonnali utazás az Asztrálsíkon keresztül. Minden, ami az Asztrálsík elérését blokkolja, megakadályozza a teleportálást is.

Teremtés: Ezek a varázslatok az anyagot manipulálják, hogy lényeket vagy tárgyakat hozzanak létre, oda, ahová a varázsló szeretné (a fentebb leírt korlátokat figyelembe véve). Ha a varázslatnak azonnalítól különbözik az időtartama, akkor a teremtményt a mágikus energiák tartják össze, és mikor a varázslat megszűnik, a lény, vagy tárgy nyom nélkül szétfoszlik. ha a varázslat időtartama azonnali, akkor a mágia csak a lény, vagy tárgy "összeállításánál" játszik szerepet. A tárgy/lény meghatározatlan ideig maradhat, nem függ a létezése a varázslattól.

ILLÚZIÓ

Az illúzióvarázslatok megtévesztik mások az érzékeit, vagy elméjét. Alkalmazásukkal másokkal láttathatunk olyan dolgokat, amik nincsenek is ott, vagy eltüntethetünk a szemük előtt olyanokat, amik ott vannak, hallathatunk fantomzajokat, vagy elérhetjük, hogy olyan dolgokra emlékezzenek, amik nem is történtek meg.

Árny: Az árny varázslatok olyan dolgokat hoznak létre egy extradimenzionális energiából, amik részben valóságok. Ezeknek az illúzióknak lehetnek valóságos hatásaik. Az ezen illúziók által okozott sérülés valós.

Fantazmagória: A fantazmagória varázslatok egy mentális képet generálnak, amelyet csak a varázsló és a varázslat alanya(i) érzékel(nek). Ez a benyomás csak és kizárólag az alany tudatában létezik. Ez egy személyre szabott mentális benyomás. (Minden csak a fejükben létezik, és nem egy hamisított kép vagy valami, amit ténylegesen látnak.) A kívülállók, akik a helyszínt látják, nem érzékelik a fantazmát. Minden fantazmagória elmére-ható varázslat.

Káprázat: A káprázat varázslatok az alany érzékelhetőségét változtatják meg, ezáltal másnak látszik, érződik, más lesz a szaga, a hangja, és más tapintanak mindazok, akik megérintik, de akár teljesen el is tűntethető.

Koholmány: A koholmány varázslatok hamis érzeteket keltenek. Mindenki, aki érzékeli a koholmányt, ugyanazt érzékeli, nem a saját, enyhén módosított verzióját. (Ez nem egy személyre szabott mentális benyomás.) A koholmányok nem tudnak valamit valami másnak feltüntetni. A koholmány, amely képes hangillúzióra is, nem képes érthető beszédre, hacsak a varázslat leírása kimondottan nem jelzi, hogy képes rá. Ha az értelmes beszéd lehetséges, akkor az csak olyan nyelv lehet, amelyen beszélni is tudsz. Ha megpróbálsz olyan nyelven beszélni, amit nem ismersz a végeredmény érthetetlen szóagyvalék lesz. Hasonlóan, nem vagy képes olyan dolognak a képét lemásolni, amiről nem tudod, hogy néz ki.

Mivel a koholmányok és a káprázatok (lásd lentebb) nem valóságok, nem képesek még olyan módon sem hatni a valóságra, mint a többi illúzió. Nem képesek sérülést okozni sem lényeknek, sem tárgyakkal, nem képesek súlyt tartani, nem tudnak jóllakatni, sem szomjat oltani, és nem védenek meg az elemek hatásaitól. Ebből következőleg, ezek a varázslatok csak arra jók, hogy összezavarják, vagy késleltessék az ellenfeleket, de hasztalanok egy nyílt támadásban. (*Erre azért nem vennék mérget. A ford. megj.*)

Egy koholmány VÉ-je 10 + a méretmódosítója.

Minta: Mint a káprázat, a minta is egy mások által is látható képet hoz létre, de ez a minta a azoknak az agyára hat, akik látják, vagy benne ragadtak. Minden minta varázslat elmére-ható is egyben.

Mentődobások és az illúziók (kétkedés): Az illúziókkal találkozáskor, a teremtmények általában nem kapnak lehetőséget mentődobásra, hogy felismerhessék, csak egy illúziót látnak, mindaddig, míg gondosan nem tanulmányozták, vagy valami módon nem kerültek vele kölcsönhatásba.

Az illúzió ellen dobott sikeres mentődobás felfedi, hogy nem valóság, de a koholmány, vagy a fantazmagória továbbra is látható marad, mint áttetsző körvonal.

A sikertelen mentődobás azt jelenti, hogy a karakter nem fedezett fel semmi különösöt. Ha a karakter bizonyítékot kap arra, hogy az illúzió nem valóság, nincs szükség mentődobásra. Ha az illúzió egy nézője sikeres mentődobást tett, és ezt a tapasztalatát megosztja a többiekkel is, akkor ők is dobhatnak mentődobást, de most már +4 módosítóval.

JÖVENDŐLÉS

A jövődőlés varázslatok segítségével rég elfeledett titkokat tudhatsz meg, megjósolhatod a jövőt, megtalálhatsz elrejtett dolgokat, és átláthatsz a megtévesztő varázslatokon.

Sok jövendölés varázslatnak kúp alakú területe van. Ez veled együtt mozog, és arra mutat, amerre éppen nézel. A kúp azt a területet jelzi, amennyit egy körben végig tudsz pásztázni. Ha ugyanazt a területet több körön keresztül tanulmányozod, általában további információkat kaphatsz, ahogy azt a varázslat leíró része tartalmazza.

Fürkészás: A fürkészarázslatok egy láthatatlan, mágikus érzékelőt teremtenek, amely információkat küld neked. Ha a varázslat leírása másként nem rendelkezik, az érzékelő ugyanazokkal az érzékelési képességekkel és korlátokkal rendelkezik, mint te magad. Az érzékelő érzékenységet befolyásolják a rád ható varázslatok és egyéb hatások, de azok, amelyeknek eredete te vagy, nem. Az érzékelőt úgy kell kezelni, mintha egy elkülönülő, független érzékszerved lenne, ezáltal normálisan működik akkor is, ha téged megvakítanak, megsüketítenek, vagy egyéb érzékszervi károsodást szenvedsz. Minden legalább 12-es Intelligenciával rendelkező lény kiszűrhatja egy 20-as NF-ű Intelligencia próbával az érzékelőt. Az érzékelő semlegesíthető, mint minden más aktív varázslat.

Az ólomlemez borítás, vagy a mágikus védelem blokkolja a fürkészarázslatokat, de képes vagy érzékelni, hogy varázslatod valami akadályozza.

NEKROMANCIA

Képesek manipulálni az életerőt, hatalmuk van a holtak és az **élettelen** dolgok felett. Az élőhalott teremtményekkel foglalkozó varázslatok teszik ki ennek az iskolának jó részét.

VÉDŐMÁGIA

A védőmágiák közé oltalmazó varázslatok tartoznak. Ezek fizikai vagy mágikus akadályokat hoznak létre, semlegesítik a mágikus vagy fizikai tulajdonságokat vagy elűzik a varázslat alanyául szolgáló lényt egy másik létsíkra.

Ha egy védőmágia iskolájába tartozó varázslat 10 lábnál közelebb van egy másik védőmágiához 24 óránál hosszabb ideig, akkor a két varázslat energiái kölcsönhatásba lépnek egymással, egy halványan látható energiahullámzást hozva létre. A kölcsönhatásban levő varázslatok megtalálásához így NF 4 elleni sikeres keresésp próbát kell tenni.

Ha a védőmágia egy korlátot hoz létre, amely távol tart bizonyos lényeket, akkor ez nem használható arra, hogy eltoljuk vele ezeket. Ha nekikényszerítet a korlátot a lénynek, akkor egy jól felismerhető nyomást fogsz érezni, ha ennek ellenére folytatod, akkor a varázslat megszűnik.

PAPI VARÁZSLATOK

A papok, a druidák és a tapasztalt lovagok és vándorok képesek papi varázslatok elvarázslására. A varázslói varázslatoktól eltérően a papi varázslatok az erejüket isteni forrásból kapják. A papok az istenektől, vagy isteni hatalmú lényektől kapják az erejüket. A természet isteni ereje nyilvánul meg a druidák és a vándorok varázslataiban. A rend és a jószág isteni hatalmai táplálják a lovagok varázslatait. Az isteni varázslatok többnyire a gyógyítás és a védelem felé irányulnak, kevésbé látványosak, pusztítóak és rombolóak, mint a varázslói varázslatok.

A PAPI VARÁZSLATOK MEMORIZÁLÁSA

Az isteni mágia művelői a varázslókhöz hasonlóan memorizálják a varázslataikat, de azért van néhány jelentős különbség. Az isteni varázslatokhoz szükséges tulajdonság a Bölcsesség. Ahhoz, hogy egy bizonyos szintű varázslatot memorizálhasson, a karakternek legalább 10 + a varázslat szintje értékű Bölcsességgel kell rendelkeznie, a bónusz varázslatok is a Bölcsesség értéken alapulnak.

Napszak: Az isteni varázslatokat használó karakter éppen úgy választja ki és memorizálja a varázslatait, mint egy varázsló, de nincs szüksége pihenésre ahhoz, hogy memorizálhasson. Viszont, a karakter kiválasztja a nap egy bizonyos időpontját, amikor imádkozik, és ekkor kap varázslatokat. Az időpont általában a nap valamilyen "jelentősebb" eseményéhez kötődik. Ha a karaktert valamilyen esemény megakadályozza az imádkozásban, akkor azt a lehető legrövidebb időn belül pótolnia kell. Ha az első alkalmas időpontban nem áll meg imádkozni, akkor aznapra elveszti a memorizálás jogát, és a következő napig várnia kell, hogy varázslatokat memorizálhasson.

Varázslatok kiválasztása és memorizálása: Az isteni varázslatokat használó karakter a nap megadott időszakában ima és meditáció által választja ki és memorizálja a varázslatait. A memorizáláshoz szükséges idő

(csakúgy, mint a varázslóknál) 1 óra, és éppúgy egy relatíve nyugalmas környezetet kíván. Az isteni varázslatokat használó karakternek sem kell minden varázslatát egyszerre memorizálnia, de a karakter elméje csak ebben a kijelölt időszakban nevezhető frissnek, ezért a későbbiekben csak azokat a helyeket töltheti fel varázslatokkal, amelyekre nem memorizált, és ahonnan nem is használt el, de nem is dobott ki varázslatot.

Az isteni varázslatokat használóknak nincs szükségük varázskönyvre, de ezeknek a mágiahasználóknak eléggé korlátozott számú varázslatuk van csak. A papoknak, druidáknak, lovagoknak és vándoroknak más-más az imalistájuk. Egy papnak a papi varázslatlistán kívül még hozzáférése van két szférához is, amit a karakter készítésekor kell meghatározni. Minden szféra az 1-től a 9. szintig egy-egy varázslatot biztosít, mint egy speciális adományozott erő. A pap minden nap, a standard varázslatain túl, minden varázslatszinten, amit alkalmazni képes, memorizálhat egy szféra varázslatot. Ha a szféra varázslat nincs a pap imalistáján, akkor azt a varázslatot csak a szféra varázslatnak fenntartott helyre memorizálhatja.

Varázslathelyek: A karakter kasztok táblázatai megmutatják, hogy a karakter hány varázslatot mondhat el naponta. Ezeket varázslathelyeknek hívjuk. A mágiahasználónak mindig meg van a lehetősége, hogy egy magasabb szintű helyet alacsonyabb szintű varázslattal töltsön be. Annak a mágiahasználónak, akinek nem elég magas a megfelelő tulajdonság értéke, egy varázslatszint memorizálásához, a magasabb szintű varázslathelyek betöltésére nincs is más lehetősége, mint alacsonyabb szintű varázslatokkal feltölteni.

Varázlás a közelmúltban: Mint a varázslói varázslatoknál, a memorizálást megelőző 8 órában elmondott varázslatok helyeit nem lehet visszamemorizálni.

A sebgyógyító és a sebokozó varázslatok spontán varázslása: Egy jó jellemű pap (vagy egy jó isten papja) spontán módon képes gyógyító varázslatokat alkalmazni az ugyanolyan, vagy magasabb szintű memorizált varázslatai helyett, kivéve a szféra varázslatokat. Egy gonosz pap (vagy egy gonosz isten papja) spontán módon képes sebokozó varázslatokat varázsolni az ugyanolyan, vagy magasabb szintű memorizált varázslatai helyett (kivéve a szféra varázslatokat). Minden semleges jellemű isten semleges jellemű papja képes spontán módon gyógyító, illetve sebokozó varázslatokat varázsolni, ugyanazokkal a feltételekkel, mint a jó papok a gyógyítást, illetve a gonoszok a sebokozást, de ezt a karakter készítésekor kell a játékosnak eldöntenie. A varázslat isteni energiája átalakul gyógyító vagy sebokozó varázslattá, mintha a pap ezt memorizálta volna.

A természeti lény idézése varázslatok spontán varázslása: A druidák spontán képesek a Természeti lény idézése alkalmazni az ugyanolyan, vagy magasabb szintű memorizált varázslata helyett. A varázslat isteni energiája átalakul a *természeti lény idézése* varázslattá, mintha a druida ezt memorizálta volna.

PAPI MÁGIKUS ÍRÁSOK

A papi mágikus szövegek éppen úgy írhatóak le, illetve fejthetőek meg, mint varázslói társaik (lásd a *Varázslói mágikus írások* részt feljebb). Minden karakter, aki rendelkezik varázslatismeret képzettséggel, képes megfejteni a papi mágikus írásokat. Viszont csak azok a karakterek képesek elvarázsolni a tekercsről a varázslatot, akiknek az adott varázslat szerepel a varázslatlistáján.

ÚJ PAPI VARÁZSLATOK

Az isteni varázslatok ismerői a következő két módon kaphatnak új varázslatokat.

Szintlépéskor kapott varázslatok: Az isteni mágiát használók a kalandozásaik között bizonyos kutatásokat végeznek, ezért minden szintlépéskor a karakter bizonyos számú isteni varázslatot kap.

Független kutatás: Az isteni varázslathasználók ugyanúgy képesek a varázslatok kutatására, mint varázslói varázslatokat használó társaik. Az ilyen kutatás által előállított varázslatot csak a felfedezője képes használni, kivéve, ha meg nem osztja mással.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

VARÁZSLATSZERŰ KÉPESSÉGEK

Általában, a varázslatszerű képességek úgy működnek, mint az ugyanolyan nevű varázslatok. Néhány varázslatszerű képesség egyedi, és így hatásukat ott olvashatod, ahol a képesség megjelenik.

A varázslatszerű képességnek nincs verbális, gesztikuláció vagy materiális komponense, nincs szükség hozzá fókuszra, és TP költsége sincs. A varázslatszerű képességet használója mentálisan képes aktiválni. A páncél sem befolyásolja a képesség működését, akkor sem, ha a képesség hasonlít egy varázslói varázslatra, amelynek van gesztikuláció komponense. A varázslatszerű képesség varázslási ideje 1 normál cselekedet, hacsak a képesség leírása másképp nem rendelkezik. Minden egyéb tekintetben a varázslatszerű képesség

pontosan úgy működik, mint egy varázslat.

A varázslatszerű képességekre hat a mágia-ellenállás, és semlegesíthetőek is *mágiasemlegesítés* varázslattal. Nem működnek az olyan helyeken, ahol a mágiát valami elnyomja vagy semlegesítette. A varázslatszerű képességek nem használhatóak ellenvarázsként, és nem is lehetnek ellenvarázslás alanyai.

Néhány teremtmény maga is mágus. Ők varázslói varázslatokat használnak, mint a mágusok, természetesen a megfelelő komponensek használatával. Egy adott lénynek lehetnek varázslatszerű képességei és közben mágusként is használhat bizonyos varázslatokat.

TERMÉSZETFELETTI KÉPESSÉGEK

A képesség használatában nem lehet harc közben a használót megzavarni, mint a varázslatok esetében, és általában nem váltanak ki megszakító támadást. A természetfeletti képességek ellen nem hat a mágia-ellenállás, az ellenvarázskok, és nem semlegesíthetőek *mágiasemlegesítéssel*, viszont nem működnek ott, ahol a mágiát elnyomja valami, illetve ahol semlegesítve van.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

A képesség használatában a használó harc közben nem megzavarható, és általában nem vált ki megszakító támadást sem. A mágiát bomlasztó és semlegesítő területek nincsenek rá hatással. Nem lehet semlegesíteni, és még az Antimágikus mezőben is normálisan működik. A különleges képességek általában nem minősülnek mágikusnak, ámbar áthághatják a fizika törvényeit.

TERMÉSZETES KÉPESSÉGEK

A képességek ezen a kategóriája a teremtmény fizikai természetéből adódik. A természetes képességek azok, amelyek nincsenek kiemelve, mint különlegesek, természetfeletti vagy varázslatszerűek.

PAPI SZFÉRÁK

A varázslat neve mellett egy ^M vagy egy ^F jelöli, ha a varázslathoz olyan anyagi komponens vagy fókusz szükséges, ami alapesetben nem található meg egy varázslatkomponens szütyőben. Egy ^X jelöli, ha a varázslatnak TP költsége van.

ÁLLAT SZFÉRA

Isteni ajándék: Naponta egyszer, varázslatszerű képességként használhatod az *állatok nyelve* varázslatot.

Az Ismeret (természet) kaszt képzettség számodra.

Állat szféra varázslatai

- 1 Állatok nyugtatása:** Megnyugtat 2d4 + 1/szintenként ÉK-nyi állatot, vadállatot vagy mágikus vadállatot.
- 2 Állatok bénítása:** 1 kör/szintre megbénít egy állatot.
- 3 Uralom állatok felett:** Az uralt állat engedelmeskedik a mentális parancsaidnak.
- 4 Természeti lény idézése IV*:** Harcolni szólítasz egy teremtményt.
- 5 A természet bölcsessége:** Megismered a terepet szintenként 1 mérföld sugarú körben.
- 6 Élőktől védő héj:** 10 láb sugarú burok, ami minden élőlényt távol tart.
- 7 Állatok alakja:** Szintenként egy szövetségest átváltoztathatsz e kiválasztott állati alakba.
- 8 Természeti lény idézése VIII*:** Harcolni szólítasz egy teremtményt.
- 9 Alakváltás^F:** Átváltozol bármely lényre, és körönként egyszer alakot válthatsz.

*Csak állatokat idéz.

ERŐ SZFÉRA

Isteni ajándék: Naponta egyszer, szabad cselekedetként természetfeletti képességként különleges erőt igénylő tettet hajthatsz végre. Az erődhöz a pap szintteddel azonos hatáserősítő bónuszt kapsz 1 körre.

Erő szféra varázslatai

- 1 Személy megnövesztése:** Egy humanoid kétszeresére növekszik.
- 2 Bika ereje:** A célpont szintenként egy percre 1d4+1 erőmódosítót kap.
- 3 Mágikus reverenda:** A vértezet vagy pajzs 4 szintenként +1 mágikus módosítót kap.
- 4 Varázslatimmunitás:** Az alany négy szintenként egy varázslatra immúnissá válik.
- 5 Szent erő:** Méreted megnövekszik és harci bónuszokat kapsz.
- 6 Kőbőr^M:** Támadásonként felfog 10 pontnyi sebzést.
- 7 Ölelő kéz:** Egy hatalmas kéz mögé elbújhatsz, az ellökhet vagy lefoghat valakit.

8 Összeszorított ököl: Egy hatalmas kéz fedezéket nyújt, vagy ellöki vagy támadja ellenfeledet.

9 Morzsoló kéz: Hatalmas kéz fedezéket nyújt vagy ellöki vagy összezúzza ellenfeledet.

FÖLD SZFÉRA

Isteni ajándék: Képes vagy lég lényeket üzni, mint ahogy egy jó pap üzi az élőhalottakat. Továbbá képes vagy föld lényeket megfélekezni, irányítani és erősíteni, mint ahogy egy gonosz pap teszi az élőhalottakkal. Ezt a képességedet naponta 3 + Karizma módosító alkalommal használhatod. Az isteni ajándék természetfeletti képesség.

Föld szféra varázslatai

1 Dávid kavicsai: Három kő +1 támadásmódosítót kap és 1d6+1 sebzést okoz.

2 Föld és kő lágyítása: Követ agyaggá vagy földet homokká vagy sárrá változtat.

3 Kőformázás: Bármilyen formára alakít egy követ.

4 Tövisnövesztés: A területen tartózkodók 1d8 ÉP sebzést szenvednek el.

5 Kőfal: Egy formázható kőfalat hoz létre.

6 Kőbőr^M: Támadásonként felfog 10 pontnyi sebzést.

7 Földrengés: 5 láb/szint sugarú körben megrepeg a föld.

8 Vastest: A tested élő vassá változik.

9 Elementál horda*: Több elementált idéz meg.

*Csak földvarázslatként varázsolható.

GONOSZSÁG SZFÉRA

Isteni ajándék: A gonosz varázslatokat +1 varázsszinttel varázsolod.

Gonoszság szféra varázslatai

1 Védelem a jótól: +2 bónusz a VÉ-re és mentőkhöz, hatástalanítja a tudati irányítást, kizárja az elementálokat és a kívülállókat.

2 Megszentségtelenítés^M: Megtölti a területet negatív energiával, erősebbé téve az élőholtakat.

3 A Jóság Hatalmától Óvó Varázskör: Mint a védelem a jótól varázslat, de 10 láb a hatósugara és szintenként 10 perc a hatóideje.

4 Szentségtelen csapás: Megsebzí, és émelygést okoz a jó teremtményeknek.

5 A Jó Hatalmának Megtörése: +4 módosító jó lények támadása ellen.

6 Élőhalott teremtése^M: Ghoul, kíséretet, múmiát vagy morhg-ot teremthetsz.

7 Átkozódás: Megöli, megbénítja, legyengíti, vagy elbódítja a nem-gonosz lényeket.

8 Szentségtelen aura^F: +4 a VÉ, +4 ellenállás és 25 mágia-ellenállás jó varázslatok ellen.

9 Szörny idézés IX*: Külső síki teremtményt hívsz, hogy harcoljon érted.

*Csak gonosz varázslatként varázsolható.

GYÓGYÍTÁS SZFÉRA

Isteni ajándék: A gyógyítás varázslatokat +1 varázsszinttel varázsolod.

Gyógyítás szféra varázslatai

1 Kisebbségek gyógyítása: Meggyógyít 1d8 +1/szint (max. +5) pontnyi sebzést.

2 Enyhe sebek gyógyítása: Meggyógyít 2d8 +1/szint (max. +10) pontnyi sebzést.

3 Súlyos sebek gyógyítása: Meggyógyít 3d8 +1/szint (max. +15) pontnyi sebzést.

4 Kritikus sebek gyógyítása: Meggyógyít 4d8 +1/szint (max. +20) pontnyi sebzést.

5 Tömeges könnyű sebek gyógyítása: Meggyógyít 1d8 pontnyi +1/szint sebzést (max. +25) több teremtményen.

6 Gyógyerő: Meggyógyít szintenként 10 ÉP sebesülést, minden betegséget és mentális állapotot.

7 Regeneráció: Az alany elvesztett végtagja visszanő, és 4d8 + 1/szint (max. +35) ÉP-t gyógyul.

8 Tömeges kritikus sebek gyógyítása: Meggyógyít 4d8 pontnyi +1/szint sebzést (max. +40) több teremtményen.

9 Tömeges gyógyerő: Mint a *gyógyerő*, de számos alanyon.

HÁBORÚ SZFÉRA

Isteni ajándék: Ingyen felvehető *harci fegyver forgatása* képesség az isten szent fegyverének forgatásához (ha szükséges), valamint *fegyverfókusz* az isten szent fegyverének forgatásában.

Háború szféra varázslatai

1 Varázsfegyver: A fegyver +1 bónuszt kap.

2 Szellemfegyver: Magától támadó varázsfegyver.

3 Mágikus reverenda: A vértet vagy pajzs 4 szintenként +1 mágikus módosítót kap.

4 Isteni hatalom: Támadás bónuszokat, +6-ot az Erődhöz és szintenként 1 ép-t kapsz.

5 Lángsapás: Isteni tűz csap le ellenfeleidre (1d6/szint sebzés).

6 Pengefal: Örvénylő pengékből álló fal, amely minden áthaladónak szintenként 1d6 életerőpont sebzést okoz.

7 Hatalomszó: Vakítás: 200 ép vagy kevesebbel rendelkező lényt megvakít.

8 Hatalomszó: Kábítás: Elkábít egy lényt, aki legfeljebb 150 ép vel rendelkezik.

9 Hatalomszó: Pusztítás: Elpusztít egy 100 vagy kevesebb ép-vel rendelkező lényt.

HALÁL SZFÉRA

Isteni ajándék: Naponta egyszer halál érintést alkalmazhatsz. A halál érintésed természetfeletti képesség, ami

halál hatást fejt ki. Egy sikeres közelharcú érintéstámadást kell végrehajtanod egy élőlény ellen (az érintés varázslatoknak megfelelő szabályok szerint). Ha sikeresen megérintetted ellenfeledet, akkor dob 1d6/pap szintet. Ha a dobás összege legalább akkora, mint a lény jelenlegi életerejé, akkor meghal (nincs ellene mentő).

Halál szféra varázslatai

- 1 Félelemvarázs:** Egy 5, vagy kevesebb ÉK-val rendelkező lény 1d4 körig menekül.
- 2 Lélekharang:** Megöli a haldokló lényeket; kapsz 1d8 ideiglenes ép-t, +2 Erőt és +1 szintet.
- 3 Hullamozgatás^M:** Élőholt csontvázakat vagy zombikat teremt.
- 4 Oltalom a haláltól:** Immúnissá tesz a halál varázslatok és a negatív energia hatásaival szemben.
- 5 Élők gyilkolása:** Érintéstámadás megöli a célpontot.
- 6 Élőhalott teremtese^M:** Ghoul, kíséretet, múmiát vagy morhg-ot teremthetsz.
- 7 Megsemmisítés^F:** Megöli az alanyt, és megsemmisíti a maradványait.
- 8 Erősebb élőhalott teremtese^M:** Árnyakat, lidérceket, szellemeket, vagy zabálókat teremthetsz.
- 9 A banshee sikolya:** Szintenként egy lényt megöl.

JÓSÁG SZFÉRA

Isteni ajándék: A jó varázslatokat +1 varázsszinttel varázsolod.

Jóság szféra varázslatai

- 1 Védelem a gonosztól:** +2 bónusz a VÉ-re és mentőkhöz, hatástalanítja a tudati irányítást, kizárja az elementálokat és a kívülállókat.
 - 2 Isteni segítség:** +1 bónusz támadásra és félelem elleni mentődobásokra, és 1d8+1/szint (legfeljebb +10) ideiglenes ép).
 - 3 A gonosz hatalmától óvó varázskör:** Mint a védelem a gonosztól varázslat, de 10 láb a hatósugara és szintenként 10 perc a hatóideje.
 - 4 Szent csapás:** Megsebz, és megvakítja a gonosz teremtményeket.
 - 5 A Gonosz hatalmának megtörése:** + 4 bónusz gonosz lények támadásai ellen.
 - 6 Pengefal:** Örvénylő pengékből álló fal, amely minden áthaladónak szintenként 1d6 életerőpont sebzést okoz.
 - 7 Szent szó^F:** Megöli, megbénítja, legyengíti vagy összezavarja a nem jó jellemű alanyokat.
 - 8 Szent aura:** +4 VÉ, +4 ellenállás és 25 mágia-ellenállás gonosz varázslatok ellen.
 - 9 Szörny idézés IX*:** Külső síki teremtményt hívsz, hogy harcoljon érted.
- *Csak jó varázslatként varázsolható.

KÁOSZ SZFÉRA

Isteni ajándék: A káosz varázslatokat +1 varázsszinttel varázsolod.

Káosz szféra varázslatai

- 1 Védelem a törvénytől:** +2 bónusz a VÉ-re és mentőkhöz, hatástalanítja a tudati irányítást, kizárja az elementálokat és a kívülállókat.
 - 2 Hangsapás:** Hangalapú vibráció tárgyakat és kristálylényeket rongál.
 - 3 A törvény hatalmától védő varázskör:** Mint a védelem a törvénytől varázslat, de 10 láb a hatósugara és szintenként 10 perc a hatóideje.
 - 4 A káosz pörölye:** Megsebz és megingatja a törvényes jellemű lényeket.
 - 5 A törvény hatalmának megtörése:** +4 bónusz a törvényes lények támadásai ellen.
 - 6 Tárgyak megelevenítése:** A tárgyak megtámadják ellenfeleidet.
 - 7 A káosz szava:** Megöli, összezavarja, elkábítja és megsüketíti a nem kaotikus jellemű alanyokat.
 - 8 A káosz köpenye^F:** + 4 VF, +4 ellenállás és 25 mágia-ellenállás törvényes varázslatok ellen.
 - 9 Szörnyidézés IX*:** Külső síki teremtményt hívsz, hogy harcoljon érted.
- *Csak kaotikus varázslatként varázsolható.

LEVEGŐ SZFÉRA

Isteni ajándék: Képes vagy föld lényeket űzni, mint ahogy egy jó pap űzi az élőhalottakat. Továbbá képes vagy lég lényeket megfékezni, irányítani és erősíteni, mint ahogy egy gonosz pap teszi az élőhalottakkal. Ezt a képességedet naponta 3 + Karizma módosító alkalommal használhatod. Az isteni ajándék természetfeletti képesség.

Levegő szféra varázslatai

- 1 Ködlepél:** Köd vesz körül téged.
 - 2 Szélfal:** Eltéríti a nyilakat, kis repülő lényeket és gázokat.
 - 3 Gázalak:** A varázslat alanya anyagtalanná válik, és képes lesz lassan repülni.
 - 4 Felhőjárás:** Az alany képes lesz a levegőben járni, mintha az szilárd föld lenne (emelkedő, max. 45°).
 - 5 Szelek ura:** Megváltoztatja a szelek irányát és sebességét.
 - 6 Cikcakkos villám:** 1d6/szint sebzés; 1 másodlagos villám minden szint után, amely fele annyit sebez.
 - 7 Az időjárás ura:** Megváltoztatja a helyi időjárást.
 - 8 Forgószelel:** Egy ciklon felkapja a lényeket, és megsebesíti őket.
 - 9 Elementál horda*:** Több elementált idéz meg.
- *Csak levegő varázslatként varázsolható.

MÁGIA SZFÉRA

Isteni ajándék: Tekercseket, pálcákat és más varázslat befejező vagy aktiváló varázstárgyakat úgy használhatsz, mint egy színtel fele szinttel rendelkező varázsló (legalább 1. szintű). A tekercsek és más varázstárgyak használatánál az esetleges varázslói szintjeid és a papi szinted fele összeadódik.

Mágia szféra varázslatai

- 1 Mágikus aura:** Megváltoztatja egy tárgy mágikus auráját.
- 2 Azonosítás:** Meghatározza egy mágikus tárgy egyik tulajdonságát.
- 3 Mágiasemlegesítés:** Semlegesíti a varázslatokat, és a mágikus hatásokat.
- 4 Varázserő átruházása:** Az alanynak átad varázslato(ka)t.
- 5 Mágia-ellenállás:** A varázslat alanya 12+ szint mágia-ellenállást kap
- 6 Antimágikus mező:** Egy 10 láb sugarú körben minden mágiát semlegesít.
- 7 Varázslat visszafordítás:** 1d4 + 6 szintnyi varázslatot visszaver az elmondójára.
- 8 Védelem a varázslatoktól^{M F}:** +8 ellenállás bónuszt ad mentőkre.
- 9 Mágia szétrombolása:** Semlegesíti a varázslatokat, és megtöri a mágikus tárgyak mágiáját.

NAP SZFÉRA

Isteni ajándék: Naponta egyszer egy hatalmasabb üzést hajthatsz végre a normál élőhalott üzésed helyett. A hatalmas üzés olyan, mint a normál üzés, de amely élőhalottat elűznél azt megsemmisíted.

Nap szféra varázslatai

- 1 Elemek tűrése:** Hideg vagy meleg környezetben is kényelmesen létezel.
- 2 Fémhevítés:** Annyira felforrósít egy fémtárgyat, hogy aki megérinti sebződik.
- 3 Perzselő fény:** Sugár 1d8/ két szint sérülést okoz, többet élőhalottakon.
- 4 Tűzpjajs:** A rád támadók tűz sebzést szenvednek, és véd a hőtől vagy hidegtől.
- 5 Lángcsapás:** Isteni tűz csap le ellenfeleidre (1d6/szint sebzés).
- 6 Tűzmagok:** Makkok és bogyók gránáttá és bombává válik.
- 7 Napsugár:** Vakító fény, amely 4d6 ÉP sebzést okoz.
- 8 Napkitörés:** Minden 10 lábón belül tartózkodót megvakít, 6d6 ÉP sebzést okoz.
- 9 Prizmagömb:** Mint a *prizmafal*, de teljesen körbevesz.

NÖVÉNY SZFÉRA

Isteni ajándék: Képes vagy növényi lényeket megfékezni és irányítani, mint ahogy egy gonosz pap teszi az élőhalottakkal. Ezt a képességedet naponta 3 + Karizma módosító alkalommal használhatod. Az isteni ajándék természetfeletti képesség.

Az Ismeret (természet) kaszt képesség számodra.

Növény szféra varázslatai

- 1 Növénybéklyó:** A növényzet mindenkit begabalyít 40 láb sugarú körben.
- 2 Kérges bőr:** +2 (vagy több) bónuszt ad a természetes vértetetedhez.
- 3 Növénynövesztés:** Megnöveli a növényeket, javítja a termést.
- 4 A növények ura:** Beszélhetsz a növényekhez és a gombákhoz és irányíthatod őket.
- 5 Tüskéfal:** A tüskék bárkit megsebeznek aki megpróbál áthaladni.
- 6 Fatasítás:** Eltolja a fatárgyakat.
- 7 Növények megelevenítése:** Egy vagy több növényt megeleveníthetsz, és az(ok) harcolni fog(nak) érted.
- 8 Növények irányítása:** Egy, vagy több növénylényt vagy képes irányítani.
- 9 Csoszogók:** 1d4+2 csoszogó hegy jelenik meg és siet a segítségedre.

PUSZTÍTÁS SZFÉRA

Isteni ajándék: Sújtás képességet kapsz, amely természetfeletti képességgel, naponta egyszer +4 bónusszal hajthatsz végre közelharcú támadást. Sikeres találat esetén a sebzéshez hozzáadhatod pap szintedet. A sújtást a támadás előtt kell bejelentened.

Pusztítás szféra varázslatai

- 1 Könnyű sebek okozása:** Érintéssel 1d8 +1/szint (legfeljebb +5) sérülést okozol.
- 2 Hangcsapás:** Hangalapú vibráció tárgyakat és kristálylényeket rongál.
- 3 Ragály:** Egy választott betegséggel fertőzi a célpontot.
- 4 Kritikus sebek okozása:** Érintéssel 4d8 +1/szint (legfeljebb +20) sérülést okozol.
- 5 Tömegek könnyű sebek okozása:** 1d8 + 1/szint sebzést okoz minden lényen.
- 6 Ártóvarázs:** Szintenként 10 ÉP sebzést okoz a célpontnak.
- 7 Dezintegráló sugár:** Egy lény, vagy tárgy eltűnik.
- 8 Földrengés:** 5 láb/szint sugarú körben megremeg a föld.
- 9 Összeroppantás:** Szintenként egy teremtményt megöl.

SZERENCSE SZFÉRA

Isteni ajándék: Jó szerencse képességet kapsz, amit naponta kétszer használhatsz. Ez a különleges képesség

lehetővé teszi, hogy újradobj egy dobást mielőtt még a KM megmondaná, hogy sikeres volt-e vagy sikertelen. Az újradobás eredményét kell elfogadnod, akkor is, ha az rosszabb az eredeti dobásnál.

Szerencse szféra varázslatai

- 1 Entrópia pajzs:** A téged célzó távolsági támadások az esetek 20 %-ában célt tévesztenek
- 2 Isteni segítség:** +1 bónusz támadásra és félelem elleni mentődobásokra, és 1d8+1/szint (legfeljebb +10) ideiglenes ép).
- 3 Védelem az energiával szemben:** Elnyel 12/szint ép sebzést egy fajta energiától.
- 4 Szabad mozgás:** A célpont minden gátló tényező ellenére szabadon mozoghat.
- 5 Bűbájtörés:** Megszabadítja az alanyt a bűbájoktól, átváltoztatásoktól, átkoktól, és a kövélváltástól.
- 6 Félrevezetés:** Láthatatlanná változtat, és megjelenít egy illúzió másolatot.
- 7 Varázslat visszafordítás:** 1d4 + 6 szintnyi varázslatot visszaver az elmondójára.
- 8 Előrelátás pillanata:** Előrelátás bónuszt kapsz egy támadás, próba, vagy mentődobásodra.
- 9 Csoda ^X:** Isteni közbenjárást kér.

TÖRVÉNY SZFÉRA

Isteni ajándék: A törvényes varázslatokat +1 varázsszinttel varázsolod.

Törvény szféra varázslatai

- 1 Védelem a káosztól:** +2 bónusz a VÉ-re és mentőkhöz, hatástalanítja a tudati irányítást, kizárja az elementálokat és a kívülállókat.
 - 2 Érzelmek csillapítása:** Lenyugtatja a teremtményeket, semlegesítve az érzelemvarázslatok hatásait.
 - 3 A törvény hatalmától óvó varázskör:** Mint a védelem a káosztól varázslat, de 10 láb a hatósugara és szintenként 10 perc a hatóideje.
 - 4 A Rend haragja:** A kaotikus jellemű lények megsérülnek és összezavarodnak.
 - 5 A káosz hatalmának megtörése:** + 4 bónusz kaotikus lények támadásai ellen.
 - 6 Szörnyek bénítása:** Mint a személyek bénítása, de bármilyen élőlényre hathat.
 - 7 Szózat:** Megöli, megbénítja, lelassítja, vagy megsüketíti a nem törvényes jellemű lényeket.
 - 8 A törvény pajzsa ^F:** + 4 VÉ, +4 ellenállás és 25 mágia-ellenállás a kaotikus varázslatok ellen.
 - 9 Szörny idézés ^{IX*}:** Külső siki teremtményt hívsz, hogy harcoljon érted.
- *Csak törvényes varázslatként varázsolható.

TRÜKK SZFÉRA

Isteni ajándék: A papi kasztod elsődleges képzettségeihez add hozzá az álcázást, átverést és rejtőzést.

Trükk szféra varázslatai

- 1 Álca:** Megváltoztatod a megjelenésedet.
- 2 Láthatatlanság:** Az alany láthatatlan lesz 1 perc/szint ideig vagy míg nem támad.
- 3 Érzékelhetetlenség ^M:** Elrejti az alanyt a jövőndölések, és a kémlelés elől.
- 4 Zavarvarázs:** Az alany szintenként egy körig furcsán viselkedik.
- 5 Hamis látomás ^M:** Minden fürkészt egy illúzióval csap be.
- 6 Félrevezetés:** Láthatatlanná változtat, és megjelenít egy illúzió másolatot.
- 7 Paraván:** Egy illúzió elrejti a területet a látás, és a fürkésztől.
- 8 Bármely dolog átváltoztatása:** Egy alanyt bármi mássá átváltoztathatsz.
- 9 Idő-stop:** 1d4 + 1 körig szabadon cselekedhetsz.

TUDÁS SZFÉRA

Isteni ajándék: Minden ismeret képzettség kaszt képzettség számodra.

A jóslás varázslatokat +1 varázsszinttel varázsolod.

Tudás szféra varázslatai

- 1 Titkos ajtók érzékelése:** Felfedi a 60 lábbon belül levő titkos ajtókat.
- 2 Gondolatok érzékelése:** "Kihallgathatod" a felszíni gondolatokat.
- 3 Távobahallás/Távoldalítás:** Nagy távolságokba láthatsz, vagy hallhatsz 1 perc/szintig.
- 4 Jóslás ^M:** A megadott előre eltervezett cselekményre ad egy hasznos tanácsot.
- 5 Igazlátás ^M:** Mindent annak látsz ami valójában.
- 6 Útkeresés:** Megmutatja a legközvetlenebb utat egy célhely felé.
- 7 Legendaismeret ^{M F}:** Megtudod az adott személyről, helyről, vagy dologról szóló legendákat.
- 8 Bűvőhely fellelése :** Felfedi a célpont tárgy vagy lény pontos helyét.
- 9 Előrelátás:** A "hatodik érzéked" figyelmeztet a leselkedő veszélyre.

TŰZ SZFÉRA

Isteni ajándék: Képes vagy víz lényeket üzni, mint ahogy egy jó pap úzi az élőhalottakat. Továbbá képes vagy tűz lényeket megfékezni, irányítani és erősíteni, mint ahogy egy gonosz pap teszi az élőhalottakkal. Ezt a képességedet naponta 3 + Karizma módosító alkalommal használhatod. Az isteni ajándék természetfeletti képesség.

Tűz szféra varázslatai

- 1 Lángoló kezek:** 1d4/szint tűzsebzés (max. 5d4).
- 2 Lángteremtés:** 1d6+1/szint sérülés, érintve vagy dobva.

- 3 Ellenállás elemeknek*:** Támadásonként kivédsz 10 (vagy több) ép sérülést egy meghatározott energiátípustól.
- 4 Tűzfal:** 2d4 pontnyi veszteséget okoz a 10 lábnyi távolságban állóknak, 1d4-et a 10 és 20 láb között állóknak. A falon való áthaladás 2d6 + szintenként 1 életerőpont sebzést okoz.
- 5 Tűzpjajz:** A rád támadók tűz sebzést szenvednek, és véd a hőtől, vagy hidegtől.
- 6 Tűzmagok:** Makkok és bogycok gránáttá és bombává válik.
- 7 Tűzvihar:** 1d6/szint tűzsebzést okoz.
- 8 Perzselő felhő:** A felhő körönként 4d6 tűz sebzést okoz.
- 9 Elementál horda**:** Több elementált idéz meg.
- *Csak fagy vagy tűz ellen véd.
**Csak tűz varázslatként varázsolható.

UTAZÁS SZFÉRA

Isteni ajándék: Naponta minden papi szinted után 1 körig szabadon cselekedhetsz minden a mozgásodat korlátozó mágikus hatás ellenére, mintha a *szabad mozgás* varázslat hatása alatt lennél. A hatás automatikusan aktiválódik, ha szükség van rá, és lekapcsolódik, ha már nincs vagy, ha lejárt kifogyott a hatóidőből. A hatás naponta többször is aktiválódhat, de nem működhet tovább, mint 1 kör/papi szint. Ez az isteni ajándék természetfölötti képesség.

Add a túlélést a papi kasztod elsődleges képzettségeinek listájához.

Utazás szféra varázslatai

- 1 Hétmérföldes lépés:** Megnöveli a sebességedet.
- 2 Tárgykeresés:** Érzékeli egy specifikus vagy általános típusú a tárgy irányát.
- 3 Repülés:** Az alany 60 láb/kör sebességgel repül.
- 4 Dimenziókapu:** Rövid távon teleportál téged.
- 5 Teleport:** Azonnal elteleportál téged, legfeljebb szintenként 100 mérföld távolságra.
- 6 Útkeresés:** Megmutatja a legközvetlenebb utat egy célhely felé.
- 7 Teleport, nagyobb:** Mint a *teleport*, csak nincs távolsági korlát, és nincs "célpont mellé érkezés" esély.
- 8 Fáziskapu:** Egy láthatatlan átjárót készít fában vagy kőben.
- 9 Asztrális kivetítés^M:** Te és a társaid átléptek az asztrális síkra.

VÉDELEM SZFÉRA

Isteni ajándék: Természetfeletti képességként, normál cselekedetként naponta egyszer egy védőaurát tudsz létrehozni. A védőaura egy általad megérintett lénynek a pap szinteddel megegyező szintű ellenállás bónuszt ad a következő mentőjére. A védőaura védőmágia, ami legfeljebb 1 óráig tart.

Védelem szféra varázslatai

- 1 Szentély:** Ellenfelek nem támadhatnak rád, de te sem támadhatod őket.
- 2 Mások oltalmazása^F:** Az alany sérüléseinek felét te szenveded el.
- 3 Védelem energiával szemben:** Elnyel 12/szint ép sebzést egy fajta energiától.
- 4 Varázslatimmunitás:** Az alany négy szintenként egy varázslatra immúnissá válik.
- 5 Mágia-ellenállás:** A varázslat alanya 12+ szint mágia-ellenállást kap
- 6 Antimágikus mező:** Egy 10 láb sugarú körben minden mágiát semlegesít.
- 7 Taszítás:** A teremtmények nem képesek közel kerülni hozzád
- 8 Üres elme:** Az alany immúnis a mentális/érzelmi mágiákra, és fürkészésekre.
- 9 Prizmagömb:** Mint a *prizmafal*, de teljesen körbevesz.

VÍZ SZFÉRA

Isteni ajándék: Képes vagy tűz lényeket üzni, mint ahogy egy jó pap üzi az élőhalottakat. Továbbá képes vagy víz lényeket megfékezni, irányítani és erősíteni, mint ahogy egy gonosz pap teszi az élőhalottakkal. Ezt a képességedet naponta 3 + Karizma módosító alkalommal használhatod. Az isteni ajándék természetfeletti képesség.

Víz szféra varázslatai

- 1 Ködlepel:** Köd vesz körül téged.
 - 2 Ködfelhő:** Köd homályosítja el a látást.
 - 3 Vízlelézés:** Az alany képes víz alatt lélegezni.
 - 4 A víz ura:** Felduzzaszt, leapaszt vagy kettéválaszt víztömegeket.
 - 5 Jégvihar:** Jégdarabok zuhognak egy 40 láb átmérőjű hengerben, 5d6 ÉP sebzést okozva.
 - 6 Dermesztő kúp:** Szintenként 1d6 fagysebzés.
 - 7 Savfelhő:** A köd savsebzést okoz.
 - 8 Kiszáritás:** 30 lábon belül 1d6/szint veszteséget okoz.
 - 9 Elementál horda*:** Több elementált idéz meg.
- *Csak víz varázslatként varázsolható.