

Vér és Varázs szerepjáték

A Vér és Varázs egy Sword & Sorcery típusú szerepjáték, amely mindenki örömére, könnyed szórakoztatásra készült. Célja nem csupán egy egyszerű, kincsek és kazamaták típusú játék, hanem egyúttal egy táblás, asztali stratégiai játék alapjául is szolgál. Tehát a Vér és Varázs alapjaiban könnyed délutáni szörnyirtás és kincskeresés, amelyhez 5 perc alatt elkészülnek a karakterek, és amit akár táblás játékként is lemodellezhetünk. Ez hát a Vér és Varázs Angnor világán, jó szórakozást kívánunk hozzá!

Megjegyezném, a cím nem véletlen. Tisztelegésként ajánlom az első Magyar szerepjáték, a Harc és Varázslat alkotóinak, köszönet érte.

Tartalomjegyzék

Angnor Világa.....	7	Második lépés.....	12
A játékmester.....	7	Harmadik lépés.....	12
A Hősök.....	8	Negyedik lépés.....	12
A kaland.....	8	Ötödik lépés.....	12
A nem játékos karakterek.....	8	Fogadd el a vezetést!.....	13
A szabályrendszer.....	8	Játssz, színészkedj!.....	13
Rövid kockaismertető.....	8	Eredeti hősök.....	13
Hatoldalú kockák.....	8	Az osztályok.....	13
Kiskocka.....	9	Több osztály.....	13
Szóródás találati kocka.....	9	Az osztályok értékei.....	14
Szóródás irány kocka.....	9	Szintenkénti életerő pont.....	14
Szerencsekockák.....	9	Harci szint.....	14
Joker kocka.....	9	Fizikai harc szint.....	14
Ha nincsenek speciális kockák.....	10	Mágikus harc szint.....	15
Kockák és azok módosítóinak használata.....	10	Induló felszerelés.....	15
Hogyan játsszuk.....	10	Osztály képességek.....	15
Mozgás.....	10	Osztályok leírása.....	15
Körök és harci körök, a játék ideje.....	10	Tolvaj.....	15
A kör.....	11	Orvgyilkos.....	16
A harci kör.....	11	Az íjász.....	16
Tárgyak használata.....	11	Zsoldos.....	17
Az alapok, melyekre építkeztünk.....	11	Vívómester.....	17
Egy hős születése.....	12	Szerzetes.....	18
Első lépés.....	12	A barbár.....	18
		Lovag.....	19
		Pap.....	20

A bárd.....	20	Képességek használata	36
Mágus	21	Tulajdonság próbák	36
Elementalista	21	Képességek és a kimerültség.....	37
Vajákos.....	22	Képességek listája	37
Nekromanta	22	Általános Képességek.....	39
Magiszter	23	Edzettség	39
Egy hős, több osztály.....	24	Érzékelés.....	40
Fajok	24	Fegyver és vért mester.....	40
Fajok előnyei és hátrányai.....	24	Hajítás.....	41
Álfok.....	25	Írás-olvasás	41
Dwergarok.....	26	Jó reflexek.....	41
Tamarik.....	28	Kétkézes harc.....	41
Emberek	29	Közelharc	41
Félvér	30	Lovaglás.....	42
Tulajdonságok.....	31	Lövészet.....	42
Tulajdonságok meghatározása.....	31	Mester.....	42
Tulajdonságok növelése.....	31	Nehézfegyver forgatás	42
Tulajdonság próbák	31	Plusz kocka	42
Ellenpróba.....	32	Pusztakezes harc.....	43
Tulajdonságok.....	32	Ravaszság	43
Erőnlét	32	Rugalmasság.....	43
Ügyesség.....	33	Specializáció.....	44
Elme.....	33	Szakértelem.....	44
Mágia.....	33	Szálfegyverforgatás	44
Szerencse.....	34	Vívás.....	45
Utolsó simítások.....	34	Osztály képességek	45
Jellem.....	34	A hatalom jele.....	45
Személyiség	34	Accelerando.....	45
Hit.....	35	Alakváltás	45
Háttér	35	Alkimista.....	46
Megjelenés	35	Altatás	46
Képességek	35	Akrobata.....	46
Képességek tanulása	35	Az akarat pajzsa	46
Képességek újratanulása.....	36	Az igazság két arca.....	47
Képesség szintje.....	36	Áldás/átok.....	47

Áldott fegyverek.....	47	Elemi sugár.....	53
Álom.....	47	Elemi szárnyak.....	53
Árnyaura.....	47	Elemi vihar.....	53
Árnyéklövészet.....	47	Eleven terror.....	53
Árnyhozó.....	48	Ellenvarázs.....	53
Árnyjáró.....	48	Elmosódott alak.....	54
Ártalom megtörése.....	48	Elmechapás.....	54
Átok.....	48	Elterelés.....	54
Átokbaba.....	48	Energiacsapás.....	54
Bestiakarmok.....	48	Energiapáncél.....	54
Bombamerénylő.....	49	Energiapenge.....	54
Boszorkánytűz.....	49	Életerő elszívása.....	55
Bosszú.....	49	Élőholt erősítése.....	55
Bűvölés.....	49	Élőholt teremtése.....	55
Célzás.....	49	Élőholt uralom.....	55
Csí fegyver.....	49	Értelem.....	55
Csí harc.....	49	Famulus.....	56
Csontakadály.....	50	Fantom ököl.....	56
Csontbomba.....	50	Fantomtestőr.....	56
Csontkezek.....	50	Feltámasztás/halálvarázs.....	56
Csontpáncél.....	50	Fürge kéz.....	56
Csonttestőr.....	50	Fürge kitérés.....	57
Csonttornádó.....	51	Fürgesség.....	57
Denevérraj.....	51	Fürkészés.....	57
Dermesztő érintés.....	51	Fürkészvarázs.....	57
Disszonáns dallam.....	51	Füstalak.....	57
Elementál.....	51	Cyenge pontok.....	58
Elemi csapás.....	52	Cyilkos árny.....	58
Elemi Fegyver.....	52	Cyógyítás/sebokozás.....	58
Elemi forma.....	52	Cyógyító.....	58
Elemi hullám.....	52	Hadvezér.....	59
Elemi immunitás.....	52	Harci üvöltés.....	59
Elemi lövedék.....	52	Harcmaster.....	59
Elemi kéreg.....	52	Harcos kéz, gyilkos penge.....	59
Elemi kitérés.....	53	Hasbeszélő.....	59

Hatalomtárgy.....	59	Máguspáncél.....	67
Hatalmas harcos.....	60	Megtörés.....	67
Hatalmas holtak.....	60	Mennyei erőd.....	67
Hipnózis.....	60	Mennyei pajzs.....	67
Holttest.....	60	Mennyei/pokoli vért.....	68
Homonkulusz.....	60	Mennykőcsapás ököl.....	68
Hősi aura.....	61	Mester.....	68
Hullaazonosság.....	61	Mesterinformátor.....	68
Hullaúr.....	61	Meteorcsapás.....	69
Időugrás.....	61	Méregkeverő.....	69
Illúzió.....	61	Méregmester.....	69
Isteni hatalom.....	62	Méregvarázs.....	69
Izapverem.....	62	Misztikus bomba.....	70
Izzó fém.....	62	Mozgó lövész.....	70
Kapunyitás.....	62	Nagy fegyverek.....	70
Kaszabolás.....	62	Opportunista harcos.....	70
Kersővarázs.....	63	Orvlövész.....	70
Kígyóeső.....	63	Orvtámadás.....	70
Kísértetkéz.....	63	Öngyógyítás/sebokozás.....	71
Kobrakorbács.....	63	Összetartozás.....	71
Koponyalövedék.....	63	Őrüлт szöcske.....	71
Köpenyvívás.....	64	Őselemi aura.....	71
Kő és agyag.....	64	Őselemi tombolás.....	71
Küldött.....	64	Ősmágia.....	72
Lakatosmesterség.....	64	Őstehetség.....	72
Lángoló érzelmek.....	64	Pajzsharcos.....	72
Láthatatlanság.....	65	Pajzshasználat.....	73
Lefegyverzés.....	65	Parancs.....	73
Lelkes gyilkos.....	65	Páncélviselet.....	73
Légyraj.....	65	Pengebambusz.....	73
Lidércalak.....	65	Pengevihar.....	73
Lopakodás.....	66	Pengék tánca.....	73
Lovas vitéz.....	66	Pontos csapás.....	74
Mágia észlelése.....	66	Pusztító csapás.....	74
Mágiaműves.....	66	Pusztító hatalom.....	74

Ragyogás	74	Tükörkép	81
Regeneráció/destrukció.....	74	Új elem	81
Rémkép	74	Vadak ura	81
Romboló	74	Vadállati életerő.....	81
Rothasztás	75	Varázbomba	81
Rovarbomba	75	Varázslatos lövész	81
Rút kórság.....	75	Varázlövedék	81
Sasszemű.....	75	Varázssugár.....	82
Savpermet	75	Varáztárgykészítés.....	82
Sárkányszellem szólítása.....	76	Varázs védelem.....	82
Sebtükör.....	76	Vasszüz.....	82
Surranó árny	76	Vámpírcsapás.....	83
Szarkofágmester.....	76	Vámpírszolga	83
Száguldó csapás.....	76	Veszett Berserker	83
Százezer mennyei ököl.....	77	Veszélyérzet	83
Szellemkopó.....	77	Véreztetés	83
Szent/szentségtelen csapás	77	Vérköd	84
Szentelt/szentségtelen fegyver	77	Vérszomj.....	84
Szent/szentségtelen fény	77	Villanóvarázs.....	84
Szent hatalom	77	Víperafog.....	84
Sziklavár	78	Zárnyítás.....	84
Szívszaggató sikoly.....	78	Zúzás	85
Szuicid roham.....	78	Mutációk.....	85
Távfamulus.....	78	A föld férgei	85
Tekercsírás.....	78	A föld gyermekei.....	85
Telepátia	79	A tengernép gyermeke	85
Teleport.....	79	A vér átka.....	86
Teremtés.....	79	Dekadens aura.....	86
Terrorista	79	Erdősülött	86
Természeti erők ura.....	79	Életadó kéz.....	86
Testúzás	79	Érzékenység	86
Téboly	80	Életerős.....	86
Tomboló rettenet.....	80	Farok.....	87
Tudomány	80	Fátyoljáró	87
Túlélő.....	80	Hidravér.....	87

Hullafaló.....	87	Cyőzelem pontok.....	99
Kapzsi szív.....	88	A harc szabályai.....	100
Külső jegyek.....	88	Harci kör és cselekedetek.....	100
Macskaszem.....	88	Sorrend.....	101
Miazmás érintés.....	88	Támadás.....	101
Nágavérű.....	88	Fizikai.....	102
Ősi vér.....	89	Mágikus.....	102
Perzselő nap.....	89	Kritikus találat.....	102
Remek orr.....	89	Védekezés.....	102
Szatír.....	89	Tökéletes védelem.....	102
Szellemszülött.....	90	Találat és hatás.....	103
Szertelen.....	90	Kritikus sebzés.....	103
Szuicid kíváncsiság.....	90	Különleges időzítésű cselekedetek.....	104
Testi hiba.....	90	Késletetés.....	104
Titánvért.....	90	Készenlétbe helyezés.....	104
Trollvérű.....	91	Meglepetés.....	104
Tündérhatalom.....	91	Fenyegtetett terület.....	104
Tündérúr.....	91	Megszakító támadások.....	105
Varázsvédelem.....	91	Mozgás és Pozíció.....	106
Villám.....	91	Elfoglalt terület.....	106
A próbák.....	93	Fenyegtetett terület.....	107
Tulajdonság, képesség és harci próbák.....	93	Áthaladás.....	107
Próba szintje.....	94	Elszakadás.....	108
Próbamódosítók.....	95	A méret.....	108
Ellenpróbák.....	95	Harci Körülmények.....	108
Újrapróbálkozás.....	95	Rálátás.....	108
Kedvező és kedvezőtlen körülmények.....	95	Terület.....	109
Próbamódosítók és kockák.....	97	Mező.....	109
Módosítók halmozása.....	97	Fedezék.....	109
Együttműködés.....	97	Takarás.....	110
A kudarc következményei.....	97	Állapotok és körülmények.....	111
Kivételes siker.....	98	Harci Taktikák.....	112
Abszolút siker.....	98	Kitérés.....	112
A fejlődés, győzelem pontok és szintek.....	98	Testrészek támadása.....	112
A szintek.....	98	Közrefogás.....	113

Tárgyak támadása	113
Tárgyak összetörése	114
Védekező harcmodor	115
Támadó harcmodor	115
Teljes védekezés	115
Kegyelemdöfés.....	115
Lefegyverzés.....	115
Fegyvertörés.....	115
Roham.....	116
Öklelés.....	116
Cáncsolás	117
Birkózás	117
Szóródó fegyverek.....	118
A mágia szabályai.....	119
Mi szükséges hozzá?	119
A mágikus támadás, mint cselekedet.....	119
Mágikus támadás.....	119
Szellem.....	119
A szellem szintek visszanyerése	120
Varázslat kimerülten.....	120
Egy kis segítség.....	120
Az életerő.....	121
Az életerő pontok elvesztése és hatásai.....	121
Az életerő pontok visszanyerése	121
Komoly sebek hatásai.....	121
Elvesztett tulajdonságok	121
Mérgek és betegségek	122
Állóképesség.....	122
Az állóképesség szintek visszanyerése.....	122
Állóképesség kimerülése.....	123
Egy kis segítség.....	123
Kitartás nélkül.....	123
Felszerelés	123
Mérgek	123
Bombák.....	123

Fegyverek és Páncélok.....	124
Fegyverek, páncélok anyaga.....	126
Általános árak	128
Mértékegységek.....	133
Az idő.....	133
A távolság.....	133
A súly	133
Fizetőeszközök.....	133



Ankor Világa

A Vér és Varázs egy kitalált világban, Ankor földjén játszódik. E világ saját földrajzzal, történelemmel, népekkel és istenekkel bír, melynek részletes leírást az Ankor című fejezetben találsz, lejjebb.

A játékmester

A JM, vagyis játékmester az a játékos, aki vezeti a kaland fonalát. Ő írja a történetet, ő személyesíti meg a nem játékos karaktereket és a szörnyeket. Ő a játék vezetője, és mindenki, akivel a játék során találkozhatunk. Emiatt, a játék során, az arra vonatkozó kérdésekben a JM-nek abszolút teljhatalma van. Ő dönt a játékosok közti vitás kérdésekben, és ő az, aki engedélyezi, vagy éppen megtiltja egy-egy képesség, vagy opcionális szabály

használatát. Éppen ezért, mindenkor ajánlatos a JM kedvében járni, megtudni mi a kedvenc étele, stb.

A Hősök

A hősök, rövidítve H-k azok az Angnor világán „élő” lények, melyek személyiségét és játéktechnikai statisztikáit a játékosok számolják ki, majd, mintegy a bőrükbe bújva, e hősöket használva játsszák a játékot. Tehát röviden a JK olyan hős, melyet egy játékos irányít.

A kaland

A játék során a játékosok hősöket személyesítenek meg, akik egy kalandot hajtanak végre. A kaland egy eseménysorozat, melyet a játékmester vázol, és amely mentén a játék eseményei zajlanak. A kalandot a világ és a szabályok rendszere foglalja keretbe. olyan, mint egy fantasy regény, ahol a főhősök a játékosok által irányított és megszemélyesített hősök, a mesélő pedig a játékmester, aki a kalandban leírtak alapján reagál a játékosok tetteire, megszemélyesítve minden lényt, akivel közben találkoznak.

A nem játékos karakterek

Minden hős, vagy lény, aki nem JK, nem játékos karakternek, vagyis NJK-nak minősül. Ezek a karakterek alkotják a névtelen tömeget, a város lakóit, a kapuórt, a fogadókat, a boltost és a lovászt. Ezen belül léteznek kiemelt NJK-k, akik kidolgozott személyiséggel bírnak. Ők valamiért fontosak az adott kaland, vagy a kalandfolyam szempontjából. Ilyen lehet a megbízó, egy főellenfél, egy fontosabb informátor, de kiemelten fontosak lehetnek a karakterek barátai, hozzátartozói, személyes ellenségei is. Az NJK-k speciális változatának tekinthetők egyes szörnyek is. Általában azok, melyek intelligenciával, illetve személyiséggel bírnak. A szörnyeket részletesen a szörnyek könyvében ismertetjük.

C

A szabályrendszer

A szabályrendszer adja meg a játék keretét. Ennek segítségével határozhatók meg a karakterek, az események és cselekedetek kimenetele, vagy épp a tárgyak felhasználási lehetőségei. A szabályok tehát elengedhetetlenül hozzátartoznak a játékhoz, amely nélkülük játszhatatlan lenne. Ám ezen szabályok keretei rugalmasak. A JM dönthet úgy, hogy egyes szabályokat megváltoztatja, átalakítja, vagy megszünteti. A szilánkok rendszerében minden szabály opcionális. Az összes szabály folytonos használata túl bonyolulttá is teheti a játékot, ugyanakkor túl sok szabály figyelmen kívül hagyása ronthat a játék hangulatán. Így, bár a szabályok módosítása a JM előjoga, javasoljuk, hogy azt gondos mérlegelés, esetleg tesztelés után tegye, valamint, hogy azt egyeztesse a játékosokkal is, hiszen ez társas játék, ahol a szórakozás a legfontosabb, amit kár lenne tönkretenni néhány átgondolatlan, egyeseket zavaró szabálmódosítással.

Ne ijedj meg attól, hogy a játékosok könyve közel százötven oldal! A szabályok könnyűek, a játék már első olvasásra használható. Ha nem akarsz ennyit olvasni, a harc rész zömét, és a képességeket kihagyhatod, itt csak a hősödre vonatkozó szabályokat és az általa használt képességeket olvasd át.

Rövid kockaismertető

Hatoldalú kockák

A Vér és Varázsban hatoldalú kockákat használunk. Ezek elnevezése kocka, rövidítése a k betű. Tehát ha 1k-ról ír a szabály, akkor egy kockát értünk alatta. A játékdoboz tartalmaz tíz darab fehér kockát, a játékosok részére, öt darab piros

kockát a módosító kockák jelölésére, illetve öt darab fekete kockát a játékmester részére. Ezen felül található még hét darab különleges kocka, melyek leírása alább következik.

Kiskocka

A kiskocka egy olyan hatoldalú kocka, melyen kétszer szerepel az egyes, a kettes és a hármas. A játékdoboz két darabot tartalmaz.

Szóródás találati kocka

A kockát akkor kell használnod, ha szóródó fegyverrel, például bombával támadsz. A kockán 2 Sz. betűt, és négy T. betűt találsz. Ha a dobásod eredménye Sz, a támadás szóródik, ha T, akkor talált.

Szóródás irány kocka

A kockán nyilakat és számokat találsz. Ha a fegyver a szóródási találat kocka szerint szóródott, akkor a mezőhöz minél közelebb dobnod kell egyet a szóródási irány kockával. Amerre a nyíl mutat, arra szóródott a kocka, és ahányas szám szerepel mellette, annyi mezőt. A kockát arra is használhatod, hogy meghatározd, ki merre zuhan, vagy egy leesett pénzérme merre és meddig gurul, stb.

Szerencsekockák

A szerencsekockákat egy játékülés alatt annyi alkalommal használhatod, amennyi a szerencse tulajdonságod, illetve, ha kritikus találatot vagy sebzést érsz el. Ezen felül szerencsekockákat ad némely képesség, vagy esetenként varázstárgy is. Tehát szerencsekockával dobhatsz, ha egy képességhez vagy tulajdonsághoz, vagy támadásodnál, sebzésednél, esetleg védekezésednél akarod próbára tenni a szerencsédet. A következő táblázat megmutatja, hogy milyen eredmény milyen hatással jár.

Dobás eredménye	Hatás
+1K	Plusz egy kockát adhatsz ingyen a dobásodhoz.
-1K:	Egy kockával kevesebb

dobhatsz.

J	Dobj joker kockával. Ez a mező kétszer szerepel a kockán.
X2	Megduplázza a dobásod eredményét.
1/2	Megfelezi a dobásod eredményét.

Joker kocka

Ezzel a kockával akkor dobhatsz, ha a szerencsekockák eredménye J-betűt mutat, tehát jokerhatás dobtál ki.

A joker kocka nem hat a főellenfelekre, ha velük szemben dobsz ki jokerhatást, dobj újra. A következő táblázat megmutatja, hogy milyen eredmény milyen hatással jár.

Dobás eredménye	Hatás
Körkörös nyílban K betű.	Az előző köröd megismételheted, mintha még nem történt volna meg.
Körkörös nyílban D betű	Egy dobást megismételhetsz, mintha még nem történt volna meg.
Cs	Egy ingyen cselekedetet kapsz azonnal.
TH	Tökéletes hatás. Cselekedeted a számodra optimális hatást éri el, és hatalmas mázli is társul hozzá. Például, a megtámadott ellenfél meghal, vagy az ajtó nem csak betörik, de leüti a mögötte levő őrt is, majd lecsúszva a lépcsőn beszakítja a szemközti állfalat, amit a hős nem vett volna észre, mindezt úgy, hogy mások nem hallják meg. Támadód nem csupán nem talál el, de fegyvere eltörik, megcsúszik és magát sebz meg. A titán kártyajáték legjobb lapjárása, melynek esélye egymillió az egyhez, stb.
DV	Dupla, vagy visszahatás. A cselekedeted teljes hatása megduplázódik. A varázslatod sebzése, hatóterülete és ideje, az általad kovácsolt varázskard nyújtotta módosítók, stb. Ha védekezés, vagy ellenpróba során használod, az ellenfél cselekedete visszahat rá. A támadás során megcsúszik, és a kardjába dől (a saját támadó dobása a saját védekezése ellen), vagy aki le akar lökni a falról, maga zuhan le, mert épp félrelépsz, stb.

TK Totális katasztrófa. A hatás visszajára sül el, ha orvul le akarod szűrni az őrt, az utolsó pillanatban elesel, kezekben a mérges törrel, ami belefúródik a combodba, ráadásul az őrségváltás elé zuhansz a macskakőre, akiket nem vettél észre.

Ha nincsenek speciális kockák

Ha nem állnak rendelkezésedre különleges kockák, akkor bátran helyettesítsd őket hagyományos hatoldalú dobókockákkal. A kiskocka esetén ez igen könnyű. Az egyes és kettes eredményt egyesnek veszed, a hármas és négyest kettesnek, míg az ötöt és hatost hármasnak. A szerencse, a szóródási találat és joker kockáknál határozottak meg, hogy melyik szám mit jelöl, például a hármas és hatos a jokert, az egyes a x2-t, és így tovább. Ezt írájátok fel egy lapra, és használjátok eszerint a hagyományos kockákat. A szóródási irány kockánál dobj le egy kockát a játékmezőre, és nézd meg hova esik. Ez az irány. Majd egy kiskockához hasonlóan felezd meg a dobás eredményt és megkapod hány mezőre szóródott a tárgy.

Kockák és azok módosítóinak használata

A játékban sokszor írjuk azt, hogy tégy próbát egy, két, vagy éppen öt kockával. Ez magától értetődően annyit tesz, hogy dobj a fenti mennyiségű kockával, add össze az eredményt, és vesd össze az ellenfél dobásával, vagy a megadott szinttel.

Ha azt írjuk, egyes képességeknél például, hogy egy kocka, vagy egy kiskocka módosítót ad egyes próbákra, akkor egyszerűen hozzá kell adni egy kockát, vagy egy kiskockát a dobáshoz.

Ha az olvasható, hogy le kell vonni egy vagy több kockát a dobásból, akkor annyival kevesebb kockával végezd a dobást.

Kevésbé egyértelmű, mikor azt olvasod, a hatás legkisebb kockáját, vagy épp a legnagyobbat ki kell vened, az nem érvényesül. Ez is igen egyszerű. Dobsz a megadott mennyiségű kockával, majd,

mielőtt összeadnád az eredményt, a legkisebbet, vagy a legnagyobbat kivessed belőle.

Előfordulhat, hogy az instrukció úgy szól, a legnagyobb, legkisebb, vagy adott eredményt elért kockával dobj újra. Ez egyértelmű, ekkor az eredeti eredmény helyett az új eredményt kell használnod. Az is lehet, hogy a legnagyobb-legkisebb, stb. kockával dobj még egyet, és add az eredményhez. Ez is magáért beszél. Egyes helyzetekben a kocka maximumértékével számolhatsz. Ekkor nem kell dobnod a kockával, hanem számolj a maximummal, tehát hattal, kiskocka esetén hárommal.

Hogyan játszunk

Néhány alapvető fogalom és szabály, mely segít eligazodni a játékban.

Mozgás

A vér és varázs minden hőse, minden körben annyi mezőt mozoghat, amennyi az ügyessége, aztán cselekedhet egyet. Ez a mozgás egy egy körös cselekmény.

Tehát a mozgásod körönként ügyesség számú négyzet lesz. Ha ennyit mozogsz, egy egyszerű cselekedetet még végrehajthatsz a kör végén.

Ha hősöd fut, akkor mozgásának dupláját teheti meg, ám más cselekedetet nem végezhet, nem támadhat a kör végén, sőt, még szabad cselekedetre sincs lehetősége. Megteheted, hogy hősöd csak a mozgása felével mozogtad (lefelé kerekítve). Ekkor speciális cselekedetet végezhet, mint a mászás, vagy a keresés, illetve lopakodás. Ekkor sem végezhet más cselekedetet a hős.

Ha a hős több tárgyat visz, mint azt az erőnléte lehetővé tenné, akkor csökkenhet a megtehető mozgása (ügyesség csökkenés). Hogy egy hős mennyi súlyt képes cipelni, az az erőnlétnél található.

Körök és harci körök, a játék ideje

A vér és varázs játékidéje körökre oszlik. Minden kör egy adott mennyiségű

játékidőnek felel meg. A körökben számoljuk a játék idejét, mikor azt fontos nyilvántartani, például tétje van annak, hogy egy cselekedetet mennyi idő alatt végez el egy hős. Két fajta kört különböztetünk meg, a harci kört és az alap, nem harci tevékenységgel járó kört, amit a továbbiakban csupán körnek hívunk.

A kör

A kör tehát a játék ideje. Körülbelül 10 másodpercre felel meg. Egy kör alatt minden játékos és a játékmester is cselekedhet egyet. Hogy ki cselekszik először, az attól függ, milyen sorrendben jönnek (kinek magasabb az ügyesség tulajdonsága).

Egy kör alatt egy hős ügyesség számú mezőt tehet meg, és ezeken a mezőkön kutathat kincsek, illetve veszedelmek után, és tehet bármi mást is.

A harci kör

A harc pillanatokig tart, nem a hosszas döntések, hanem a gyors reakciók és mozgás ideje. Ezért egy harci kör is csupán tíz másodpercig tart, a játék idejében mérve.

Tárgyak használata

Játékosként el kell döntened, hogy hősöd mely tárgyait akarod használni az adott körben. Azokat a tárgyakat használhatod, melyek elő vannak készítve, tehát a kezében, vagy kéznél vannak.

Korlátozott, hogy mennyi és milyen tárgy lehet nálad előkészítve.

Egy hősnel egyszerre a következő tárgyak lehetnek előkészítve:

- 2 könnyű, vagy egykezes tárgy, vagy egy kétkezes tárgy
- 1 páncél
- 2 varázsital, tekercs vagy egyéb könnyű tárgy.

Az ezeken felüli tárgyakat a hős hátizsákjában kell tartanod, vagy el kell dobnod (az egyszerűség kedvéért minden a hős hátizsákjának nevezünk, ami nincs kezűben, nem hozzáférhető egy

mozdulattal. Például a hátsó zseb, a tarisznya, a ló málhája, mind hátizsáknak számít). A hátizsákban bármennyi tárgy tartható, attól függően, milyen kapacitású tároló.

A hátizsákban lévő tárgyakat nem használhatod azonnal, azokat előbb elő kell készíteni, ami egyszerű cselekedet, és megszakító támadásra jogosítja a téged fenyegető ellenfeleket.

Egyes tárgyak, mint az italok, lövedékek, stb. nem számítanak külön tárgynak. Belőlük tíz darab számít egy egységnek.

Az alapok, melyekre építkeztünk

Íme, néhány irányelv, amely segíti boldogulásod a Vér és Varázs játékban.

I. A játék alapja a kockadobás. Számos helyzetbe dobnod kell, hogy kiderüljön, az események számodra kedvező, vagy kedvezőtlen előjellel zárulnak. Majd a dobáshoz add hozzá a módosítót, ha van. Ez bármi lehet, a támadás szinted, vagy a tulajdonságod. Ha valakivel szembekerülsz, a dobásod le kell győzze a dobását, vagy ha valamilyen nehézséggel szembesülsz, akkor a nehézség számokban megadott szintjét. Ezért alapvető érdeked, hogy dobj minél több kockával, és dobj minél nagyobbat!

II. A dobások csak a számokról döntenek, a szabályok csak keretet adnak, de játékot ti játsszátok! Legyetek rugalmasak és logikusak, használjátok kreatívan a szabályokat. A számok, a dobás, csak a végső esetre vannak, amit lehet, szerepjátékkal oldjatok meg!

III. Amikor kerekíteni kell, légy bár játékos vagy játékmester, mindig lefelé kerekíts!

IV. A speciális mindig legyőzi az általánost. Ha egy helyen valami különleges szabályba botlasz, ami mást ír, mint az alapszabályok, akkor abban az esetben a különleges szabály a mérvadó!

V. Ha valamire nincs szabály, akkor arra az alapszabály a mérvadó. Ha nincs az alapszabályban, keress hasonlót, és használd azt, ültess át. Ha nem találsz

hasonlót, alkoss rá szabályt, a játék szabályainak mintájára!

VI. A játék egy alap számszerűsége alapul, a kockadobás mellett. Ez a tulajdonság, ami meghatározza, hány kockával dobhatsz egy feladatra. Ha képességet használsz, adott, hogy ahhoz milyen tulajdonságot használsz. Például ha vívást, akkor ügyességet, tehát annyi kockával dobsz, amennyi az ügyességed. Ha érzékelést, akkor elmét használsz, annyi kockával dobhatsz, amennyi az elméd.

A dobást módosítják értékek. Például ha távcsővel észlelsz, plusz kockát kapsz rá, vagy a vívásnál a dobáshoz hozzáadhatod fizikai harci szinted. Ennyi az egész, amit tudnod kell.

Egy hős születése

Mi kell ahhoz, hogy megalkossuk hősünket. Lássuk!

Elsőként a hős megalkotásának folyamatát ismertetjük röviden, majd a folyamatban szereplő tényezők, úgy mint tulajdonságok, osztály vagy képességek részletes leírása következik.

Első lépés

Egy hős születésének első lépése hogy meghatározod az osztályát. Alkossunk most egy barbár hőst. Miután meghatároztam, hogy barbárt szeretnék, kitalálom, vagy a már kitalált képhez igazítom megjelenését, történetét, tulajdonságait. Mit szeretnék, legyen ügyes és szikár, vagy hatalmas izomkolosszus? Miután ez összeállt bennem, lejegyzem a barbár osztály képességeit (a nehézfegyveres harcot választom), fizikai és mágikus harci szintjét, életerőpontjait.

Második lépés

Másodjára a fajt választom ki. A mi hősünk emberfajú lesz, a vad népek közül való. Ezért erőnlétéhez és ügyességéhez +1, míg mágia tulajdonságához -1 módosító jön, valamint fizikai harci szintjéhez is hozzáadhat egyet, és mint

ember, plusz egy képességgel kezdi a játékot.

Harmadik lépés

Harmadjára a tulajdonságokat veszem számba. Ehhez 15 pont áll a rendelkezésemre. Így a hős erőnléte és ügyessége négyes, mágiája és elméje kettes, míg szerencséje hármas lesz. Ez a faji módosítók hozzáadása és levonása után ötös erőnlétet és ügyességet, egyes mágiát, valamint változatlan, kettes elmét és hármas szerencsét eredményez.

Negyedik lépés

Negyedik lépésként a képességeket számoljuk át. Mivel hősünk elméje kettes, és ember fajú, így három képességgel rendelkezik első szinten, nem számolva a már korábban kiválasztott osztály képességet. Így a vérköd, a túlélés, és az edzettség képességet veszi fel a hős I. szinten, valamint megkapja az I. szintű nehézfegyver forgatást.

Ötödik lépés

Utolsó lépésként kiszámolom a hős állóképesség és életerő szintjét, ami azonos, az osztály által adott öt pont, és az erőnléteből származó öt pont összege, vagyis mindkét érték tíz.

A hős fizikai támadás szintje kettes lesz, hisz egyet kap az első barbár szintért, és egyet a faj miatt. Mágikus támadás szintje nulla. Sebessége ötös lesz, mivel azonos ügyesség tulajdonságával.

Az induló pénz próbán a hős három kockával dobhat, az eredmény 12. Így 12 nagypénzből gazdálkodhat. Valamint egy közelharc fegyvert is kap, jelen esetben egy kétkezes bronz csatabárdot, melynek sebzése három kocka plusz öt, az erőnlét tulajdonság miatt.

Miután mindezeket meghatározad, írd le milyennek képzeled hősöd külsejét, viselkedését, mik a fő céljai és honnét jött. Végül nevezd el (a mi hősünk legyen, mondjuk Raudagrimm), és kezd el a játékot.

Hogy a hősöd jól játszd, szíveled meg a most következő tanácsokat.

Fogadd el a vezetést!

Fogadd el a JM-et, mint a játék vezetője, hisz ő meséli el a küldetést, látja át a szálakat. De ne fogadd el tőle, ha önkényes, ha csak azért hoz ilyen, vagy olyan döntést, mert neki a hősöd jelleme, vagy osztályának egy képessége nem tetszik. Ilyenkor kommunikáljatok, és találjatok egyensúlyt. Kell, hogy valaki vezesse a játékot, mint ahogy egy regény történetét is egy írónak kell megírnia, nem dobálhatja össze darabokból egy tucat ember. De ez játék, így mindenkinek jól kell szórakoznia, és ez nem csorbulhat a JM hatalma miatt. Ugyanakkor légy tekintettel játékos társaidra is. Az ő szórakozásuk is fontos, hisz ez egy társasjáték. Ha kisebb kompromisszumokra kényszerülsz, hogy ők is jól érezzék magukat, attól még nem dől össze a világ.

Játssz, színészkedj!

Hősöd érző, lélegző lény, vágyakkal, álmokkal, célokkal, félelmekkel és világgéppel. Nem csak egy bábu a társasjátéktáblán. Ezért mikor a bőrébe bújsz, lépj ki a sajátodból, és éld bele magad a helyzetébe. Csak mert jók a harcértékei, egy megfontolt, kimért profi nem ront neki egy lándzsás falanxnak. Persze, mint játékos tudod, hogy hősödnek van esélye ellenük, de ha az ő fejével gondolkozol, akkor az egy falanx! Noked szegezett kétarasznyi lándzsahegyek, áthatolhatatlan pajzsfal előtt! Nincs az az örült, aki nekik ront. Illetve van, például ha hősöd nem a fent említett hidegvérű harcos, hanem egy őrjöngő berserker. Ekkor pont az ellenkezője az igaz. Hiába tudod, hogy hősödnek kevés az esélye, de megsértették, fellobbant benne a harci düh, és ő nem mérlegeli a számokat, csak elpusztítandó ellenfelet lát.

Ha hősöd harcba keveredik és megsérül, ne úgy kezeled a dolgot, hogy „csak” tíz életerőszintet veszített. Ő ezt úgy éli meg,

hogy hasba szúrták egy arasznyi késsel, dől a vér, kezd szédülni és a fájdalom is jelentkezik lassan. Messze nem ugyanaz a két dolog.

Vagy ha valaki vállrándítással gyilkol le gyerekeket. Gondolj bele milyen lehet ezt megélni, és mérlegeld, hősöd tényleg ilyen ember? Majd dönts ez alapján.

Eredeti hősök

A fentiek matt, kerülöd az elrugaszkodott hősöket, hacsak nem tudsz azonosulni egy kacarászva gyermekeket égető tébolyulttal, ne játssz ilyen hőssel, mert hiteltelenné, erőltetetté válik. Ha lehet, kerülöd az ellenkező nemű hősöket, hacsak nem vagy biztos benne, hogy hitesen tudsz játszani vele. Olyannal játssz, akit el is tudsz játszani, mivel azonosulni tudsz motivációival és lelki világával.

Az osztályok

A Vér és Varázs szerepjátékban a hősök nem csupán tulajdonságokkal, de osztállyal is rendelkeznek. E osztályok határozzák meg, hogy miben jártas a hős. A varázsló a mágia mestere, a vívómester rapírjával oszt villámgyors csapásokat, a bárd lelkesíti csapatát, és így tovább.

Minden hősnek adott osztálya van tehát, melynek jellemzői meghatározzák a hős számszerű értékeit.

Ezért első szinten, hősöd megalkotásakor ki kell választani a hős osztályát.

Az alábbiakban ezen osztályok leírása és az értékek értelmezésének segédlete és szabályai következnek.

Több osztály

Hősöd több osztály tagja is lehet. Egyetlen megkötés, hogy egy szinten csupán egy osztályból fejlődhet, tehát ki kell választania egy osztályt, melynek értékeit megkapja az adott szintlépéskor. És az adott szinten csak a felvett osztály képességei közül válogathat (persze alap képességeket és mutációkat tanulhat).

Ugyanakkor a JM feladata, hogy ne engedje játékosainak, hogy csak a „táp

matt” felvegyenek egy-egy szintet egy osztályból. Egy osztály tanulását meg kell indokolni, a hős történetébe, illetve jelleméhez, személyiségéhez illeszkednie kell, például egy jóságos lovag elég ritkán csap fel nekromantának. És persze valahol, valakitől meg is kell tanulja azt. Nem olyan könnyű nekromantává válni, hisz kell találni egy mestert, akit valahogy motiválni is kell a tanításra, és a többi.

Az osztályok értékei

Itt olvashatod az osztályok számszerű értékei, melyek a játékban való alkalmazásukhoz szükségesek.

Szintenkénti életerő pont

Ez az érték mutatja meg, hogy egy szinten (lásd szintlépés, fentebb) hány életerő pontot kap az osztályba tartozó hős. Ha az érték egyes, akkor minden szinten (az

elsőn is) egy pontot, ha kettes, akkor kettőt, és így tovább.

Harci szint

Két fajta harci értéket különböztetünk meg, ezek a fizikai harci szint, és a mágikus harci szint. Ezen értékek szintjét az osztály határozza meg. Minél nagyobb ez a szint, annál esélyesebb, hogy a karakter eltalálja ellenfelét, vagy kivédi annak támadását. Ha az érték szintenként egyes, akkor a hős minden szinten (az elsőn is) 1-el emelheti adott harci szintjét. Ha az érték két szintenként egy, akkor az induló érték első szinten nulla, második szinten egy, harmadik szinten marad egy, negyedik szinten kettőre nő, és a többi. Ha az érték két szintenként három, akkor első szinten a hős harci szintje egy, második szinten három, harmadik szinten négy, negyedik szinten hat, és így tovább. Az alábbi táblázat segít eligazodni.

Szint	Két szintenként egyel nő	Szintenként egyel nő	két szintenként hárommal nő
1	0	1	1
2	1	2	3
3	1	3	4
4	2	4	6
5	2	5	7
6	3	6	9
7	3	7	10
8	4	8	12
9	4	9	13
10	5	10	15

A harci szintek alap értéke feltüntetésre kerül a hőslapon. A kész hősök harci szintjét, előre kiszámoltuk.

Fizikai harc szint

Ez az egy szinten kapott fizikai harci szint. Ez a szint mutatja meg, hogy egy hős milyen eredményes a közelharcban, illetve a távolsági fegyverek használatában, kivédésében. Közelharc az, mikor kézi fegyverekkel harcolsz, a szomszédos mezőn tartózkodó, vagy az eléréseden belül álló lényekkel, míg távolsági harc, mikor a látótávolságon belül harcolsz a

lényekkel, távolsági fegyverek segítségével.

Lényegében fizikai fegyverekkel, és nem mágiával harcolsz.

A fizikai harci szinthez hozzá kell adnod az egyéb módosítókat, mint például a varázstárgyak és események, körülmények által adott módosítók. Ez adja meg támadás teljes szintjét. Támadáskor ehhez add hozzá az ügyesség számú kockadobás eredményét. Ez meg kell haladjon az

ellenfél hasonló próbáját ahhoz, hogy találatot érj el.

Mint az nyilván kiderült számodra, ha téged ér fizikai támadás, ugyanígy kell eljárnod. Tehát védekezésnél is dobnod kell egy fizikai harci szint próbát, ami ha meghaladja az ellenfélét, akkor nem talált el téged.

Lényegében, ami nem mágia, az fizikai harc. Ennek szintjét az osztály adja meg, és csupán hozzá kell adnod az ügyesség számú kockával végzett dobásodhoz, hogy megtudd, támadásod eltalálta-e célpontját, illetve te magad elkerülted-e a feléd irányzott támadást.

Mágikus harc szint

A Mágikus harci szint mutatja meg, hogy hősöd milyen jól használ varázslatokat, hogy forgatja a mágiát. A Mágikus harc szinthez hozzá kell adnod az egyéb módosítókat, mint például a varázstárgyak és körülmények által adott módosítók. Ez adja meg a támadás teljes szintjét. A harc során ehhez add hozzá a mágia tulajdonság számú kockadobás eredményét. Ez meg kell haladja az ellenfél hasonló dobását ahhoz, hogy a varázslat hasson a célpontra. Hasonlóan a fizikai harcnál, ha téged ér mágikus támadás, itt is próbát kell tenned az ellenfél mágikus harci szint próbája ellen. Ha a tiéd a nagyobb, a varázslat nem hat rád.

Tehát, ami nem fizikai támadás, az mágikus. Ezt ugyanígy számold ki, mint a fizikai harcot, de itt a mágikus harci szintet vedd alapul és mágia tulajdonság számú kockával dobj.

Induló felszerelés

Itt találd azt, hogy a hős milyen felszerelési tárgyakkal kezdi a játékot, például mennyi pénz, és milyen fegyverzet van nála.

Osztály képességek

Ezek azok a különleges képességek, melyeket csak az osztályba tartozó hős első szinten képességpont felhasználása nélkül megkap. Ne felejtse el, hogy hősöd egy

képességet minden szintlépéskor csak egy szinttel növelhet. Így az osztály képességeket sem növelheti az elméből kapott pontokkal. Kivétel ez alól a mágiszter.

Osztályok leírása

Most pedig a fenti táblázat alapján az osztályok részletes ismertetése következik.

Tolvaj

A tolvajok az ősi kripták fosztogatói, a nagyvárosok szennyes sikátoraiban zsebelő gazfickók, és a királyi palotákat felforgató kalandorok.

A tolvaj ügyes felderítő, a csapat előtt járva hatástalanítja a csapdákat, kinyitja az ajtókat, képes észrevétlenül elosonni az őrt álló szörnyek mellett, vagy éppen lemetszeni erszényüket. Nem éppen a harc a kenyerre, de ideig-óráig megállja a helyét, ha sarokba szorítják. Sok tolvajt az utca nevel, mások a vagyonszerzés miatt lépnek a lopás útjára.

A tolvajok főként a könnyű fegyvereket kedvelik, mint a tör, a hajító tör, vagy a kézi számszerj. Bár nem túl jó harcosok, és a mágiában sem jártasak, mégis, szinte nélkülözhetetlenek, az alvilágban, valamint a csapdák és záruk terén szerzett ismereteik miatt.



Jellem: A tolvaj hős tetszőleges jellemű lehet.

Szintenkénti életerő pont: 3

Fizikai harc szint: Szintenként egyel nő

Mágikus harc szint: Két szintenként egyel nő

Osztály képesség: Rugalmasság I, és Fürge kéz I

Induló felszerelés: Nyolc kocka nagypénz, egy szerszámkészlet, egy könnyű közelharc vagy egy távolsági fegyver (réz-bronz).

Orvgyilkos

Az orvgyilkosok az árnyak közt járnak. Kerülik a nyílt harcot, ellenfeleiket orvul, hátulról szúrják le. Fegyvereik mérgezetek, ruházatuk sötét és hangtalan rejtő köpeny, maszk és kalap. Veszedelmes gyilkosok és hidegvérű gonosztevők. Ugyanakkor gyakran kifinomult emberek, nem egy nemes is akad köreikben, aki passzióból lépett az orvgyilkosok útjára. Az orvgyilkos nem harcos. Nem legyőzni akarja ellenfelét, hanem megölni. Ehhez idomult harcodoruk is. Nem a párbajok, vagy csataterék hősei ők, ahol szemtől szembe vívnak hosszas harcokat. Náluk a cél szentesíti az eszközt, illetve a minimum energia, maximális hatás elv dominál. A becsület számukra nevetséges dolog, érzelmi gyengeség. Minden támadásuk halálos, és ha lehet, készületlenül éri az ellenfelet.

Jellem: Az orvgyilkos mindig gonosz jellemű.

Szintenkénti életerő pont: 3

Fizikai harc szint: Szintenként egyel nő

Mágikus harc szint: Két szintenként egyel nő

Osztály képesség: Orvtámadás I

Induló felszerelés: Négy kocka nagypénz, egy közelharc és egy távolsági fegyver (réz-bronz), egy adag méreg.



Az íjász

Az íjászok a vadon mesterei. Erdőjárók, vadászok és erdei felderítők. A vadon népeinek rejtőző harcosai, az álfok rettegett lövészei. De a puszták vad nomádjai is félelmetes íjászok. Nyomaik alapján bárkit megtalálnak, és éles szemükkel felfedezik a legjobban elrejtőzött ellenfeleket is. Képesek olvasni a szélből, a vadon jeleiből, így szinte sosem tévednek el, és előre látják a viharokat. A vadonban bárhol élelmet találnak, képesek tüzet rakni vizes fából a havon, és eltűnni a figyelő szemek elől. Vadász képességeik kitűnő lövészekké teszik őket, és a közelharcban sem kell szégyenkezniük, ám nem igazi harcosok.

Jellem: Az íjász hős tetszőleges jellemű lehet.

Szintenkénti életerő pont: 3

Fizikai harci szint: Szintenként eggyel nő

Mágikus harci szint: Két szintenként eggyel nő

Osztály képesség: Lövészet I

Induló felszerelés: Öt kocka nagypénz, egy közelharc és egy távolsági fegyver (réz-bronz).



Zsoldos

„Hogy miért haldokolsz? Ne vedd zokon. Neked a harc művészet, nekem mesterség, fiam” (Idézet az Egy öreg harcos c. műből). Vándor harcos, szerencsevadász, testőr és útonálló. A zsoldos olyan fegyverforgató, ki hisz a szerencséjében, és abban, hogy a saját sorsának kovácsa. Akadnak köztük becstelen kalózok éppúgy, mint bátor harcosok, vagy pénzéhes gladiátorok. Mind jól forgatják a fegyvereket, harci iskolákban, vagy katonai kiképzőtáborokban szerzett tudásukat kamatoztatják, hogy megragadják szerencséjüket. Hisz ők a szabad harcosok, kik nem egy király, vagy hadúr katonái.

Jellem: A zsoldos hős tetszőleges jellemű lehet.

Szintenkénti életerő pont: 5

Fizikai harci szint: Két szintenként hárommal nő

Mágikus harci szint: Két szintenként eggyel nő

Osztály képesség: Vívás, Közelharc, Szálfegyverforgatás és Nehézfegyver forgatás I. képességek közül egy szabadon választott.

Induló felszerelés: Három kocka nagypénz, egy közelharc és egy távolsági fegyver (réz-bronz) és egy könnyű páncél (bőr).



Vívómester

A vívómesterek a régi királyságok nemességének harci szokásai, párbajhagyományai mentén nevelt, nemes kardfogatók. Éppoly otthonosan mozognak a vívótermekben, és a romos templomkertekben egy hölgy kegyéért vívott párbajokon, mint az udvari intrikák útvesztőiben, vagy egy királyi álarcosbál táncrendjében és az ősi szertartások szerinti ceremóniákon. Kiváló

kardforgatók, kik harcmodorukat fűrgeségükre, könnyű vívókardjaikra alapozzák, melyek nyugaton kecses, egyenes pengék, délkeleten görbe szabályák, míg keleten kétkezes, ívelt kardok. De bármilyen jó harcosok is, de elsősorban nemesek, így udvari jártasságuknak köszönhetően jó diplomaták és vezetők is egyben.

Jellem: A vívómester hős tetszőleges jellemű lehet.

Szintenkénti életerő pont: 3

Fizikai harci szint: Szintenként eggyel nő

Mágikus harci szint: Két szintenként eggyel nő

Osztály képesség: Vívás I.

Induló felszerelés: Öt kocka nagypénz, egy közelharc fegyver (réz-bronz) és egy könnyű páncél (bőr).



Szerzetes

A szerzetesek a fegyelem és a lélek erejét használva edzik testüket, hogy meghaladják a halandók korlátait. Szent emberek, és néha az igazság védelmezői. A távoli kelet kolostorainak harcművészei, éppúgy szerzetesek, mint a nyugati kolostorok csuhás botvívói, kik az utakat

védelmezik a kóbor szörnyektől, vagy a barlangi remeték, kik testi korlátaikat meghaladva parázson járnak, késpengéken alszanak és sziklákat törnek öklükkel. A szerzetesek nem csupán nagyszerű harcosok, de ügyes, akrobatikus hősök, és képzett gyógyítók is. Szellemi erejük nem elhanyagolható, uralmuk a testük felett szinte a mágiahasználókéval vetekszik.



Jellem: A szerzetes hős tetszőleges jellemű lehet.

Szintenkénti életerő pont: 4

Fizikai harci szint: Szintenként eggyel nő

Mágikus harci szint: Két szintenként eggyel nő

Osztály képesség: Pusztakezes harc I.

Induló felszerelés: Két kocka nagypénz, egy közelharc fegyver (réz-bronz)

A barbár

A barbárok Angnor vad népeinek legjobb harcosai. A keleti sztyeppék szilaj nomád lovasai, az esőerdők füstös kunyhóinak fejjadászai, vagy észak jeges földjének kalózsai és martalóca. Éppúgy barbárok ők, mint a nyugati klánok egymással marakodó hordái, vagy a hegyek komor rablótörzsei. Kemények, mint a szikla, szilajak, mint a szél, erősek, mint a természet. A civilizáció

nem rontotta meg őket, ám emiatt nem is képesek szervezett katonaságként harcolni. Sokukat a csatában magával ragadja az őrjöngő düh, mikor még önnön társaikra is veszélyt jelentenek.



Jellem: A barbár hős tetszőleges jellemű lehet.

Életerő pont: 5

Fizikai harci szint: Két szintenként hárommal nő

Mágikus harci szint: Két szintenként eggyel nő

Osztály képesség: Közelharc, Szálfegyverforgatás és Nehézfegyver forgatás I. képességek közül egy szabadon választott.

Induló felszerelés: Három kocka nagypénz, egy közelharc fegyver (réz-bronz)



Lovag

„Az igazi nemesség a szívből fakad, egy töről a valódi romlottsággal”

A lovagok az ősi királyságok nemesi származású harcosai, kik nehéz vértetben, pajzssal vívnak, és életüket egy isteni lény szolgálatába ajánlják. A másik úr, akit sok lovag szolgál, valamely világi hatalmasság. Léteznek nemes szívű, az igazságot védelmező lovagok éppúgy, mint gonosz hadurak, kik kastélyukból terrorizálják a népet. A lovagi eszmény, a becsület és bátorság, melyet minden lovag saját hitének tükrében, így vagy úgy értelmez.



Jellem: A lovag tetszőleges jellemű

Szintenkénti életerő pont: 4

Fizikai harci szint: Két szintenként hárommal nő

Mágikus harci szint: Szintenként egyel nő

Osztály képesség: Vívás, Szálfegyverforgatás és Nehézfegyver forgatás I. képességek közül egy szabadon választott.

Induló felszerelés: Két kocka nagypénz, egy közelharc fegyver (rész-bronz) és egy pajzs (fa), és egy könnyű páncél (bőr).

Pap

Az ősi templomok mélyén bujkáló kigyószekták fanatikusai, az ősi királyságok aranytornyaiban szüzeket áldozó főpapok, vagy az istenek erejével gyógyító szent emberek, mind papok. A papok az istenek kegyeltjei és szolgái. Hatalmuk isteni mágia, uruktól kapják, kinek ők a szemei, szája és lesújtó ökle. Számos papi rend létezik, szervezeti felépítésük, erejük mind istenük akaratát tükrözi. Így léteznek szelíd, a gyógyításnak szentelt rendek éppúgy, mint őrült, emberek tömegeit feláldozó szekták. Ám bármilyen legyen is egy pap indítatása, istenektől kapott varázshatalma a mágusokéval vetekszik.

Jellem: A pap tetszőleges jellemű

Szintenkénti életerő pont: 2

Fizikai harci szint: Két szintenként egyel nő

Mágikus harci szint: Két szintenként hárommal nő

Osztály képesség: A hős képes a mágia használatára, és választhat egy tetszőleges pap varázslat képességeket.

Induló felszerelés: Három kocka nagypénz, egy mágia ital.



A bárd

„A játszmát mindig a halál nyeri, de játék közben lehetnek jó pillanataid” (Regallio, a költő).

A bárdok Angnor hírvivői, politikusai, nevetetői és krónikásai. Ők szerzik a hősi énekeket a bajnokok vesztéről, a románcokat, melyektől a kastélyok hölgyei könnyes szemmel omlanak karjukba, de ők a falusi esküvők mulattatói, a vándor színtársulatok írói éppúgy, mint az uralkodók krónikásai és kamarásai. Gyakran ügynökök, kémek, és nemritkán kalandkereső, laza életfelfogású személyek. Persze ez nem általános. Észak bárdja a druidákkal együtt, a tudás kutatására esküdtek például. Másutt királyok tanácsosai, vagy törvénytudók.

Mindenesetre a bárd kicsit konyít a harchoz, de jártas a mágiában is, főként a trükkök, az illúziókeltés az ő világa. Ám igazán akkor érzi elemében magát, ha a pengék és a varázslat helyett a szavak beszélnek. Ezen a csatatéren, egyen szó tárgyalásról, alkudozásról, írásról vagy csábításról, a bárdnak nincsen párja.



Jellem: A bárd hős tetszőleges jellemű lehet.

Szintenkénti életerő pont: 2

Fizikai harci szint: Két szintenként eggyel nő

Mágikus harci szint: Szintenként eggyel nő

Osztály képesség: A hős képes a mágia használatára, és választhat egy tetszőleges bárd varázslat képességeket.

Induló felszerelés: Hat kocka nagypénz, egy közelharc fegyver (réz-bronz), és egy hangszer

Mágus

A távoli vadon elefántcsont és ónix tornyának ura, ki a sötét hatalmaktól nyert ereje által ezer éve él. A királyság főtanácsosa, ki fekete mágiájával uralja a királyt és rettegésben tartja az udvart. Ők a magas mágia mesterei. Kifinomult művészetük messze meghaladja az elemek nyers erejét, a bűbájok hatalmát, vagy a sötét idézéseket. Ők értik és uralják a mágiát, igazi tudósai a megfoghatatlan művészeteknek. Sokuk kutató, vagy épp mágikus teremtmények gyűjtője. Hatalmuk a világ ismeretéből származik, mellyel némelyikük az istenekkel vetekedő hatalomra telhet szert.

Jellem: A mágus tetszőleges jellemű

Szintenkénti életerő pont: 1

Fizikai harci szint: Két szintenként eggyel nő

Mágikus harci szint: Két szintenként hárommal nő

Osztály képesség: A hős képes a mágia használatára, és választhat egy tetszőleges mágus varázslat képességeket.

Induló felszerelés: Négy kocka nagypénz, egy mágia ital

Elementalista

Ők a titánok hatalmának kutatói, a természet erőinek, az őszanyagot alkotó matériák mesterei. Van, aki jéghegyek közt, vagy a mézsvatagban kóborló remete, mások vulkáni lávából emelnek kastélyt maguknak.

Egy elementalista elmélyed egy vagy két őselem kutatásában, annak hatalmát részletesen kiismerve képes használni annak erejét. Így az elementalista varázsereje egysíkú bár, de azon a területen pusztító lehet. Lavinák és jégivarok, tornádók és szökőárok, földrengés és tűzvihar kíséri őket.



Jellem: Az elementalista tetszőleges jellemű

Szintenkénti életerő pont: 3

Fizikai harci szint: Szintenként eggyel nő

Mágikus harci szint: Szintenként eggyel nő

Osztály képesség: A hős képes a mágia használatára, és választhat egy tetszőleges elementalista varázslat képességeket. Minden elementalista egy elemet ismer, minden varázslata ezzel az elemmel jön létre. A választható elemek a tűz, a víz, a föld és a levegő.

Induló felszerelés: Három kocka nagypénz, egy közelharc fegyver (réz-bronz), vagy egy mágia ital

Vajákos

A vajákosok a misztérium, a szertartások és a titkok mesterei, kikre gyakorta gyanakvással tekintenek a népek. Ők a fálvak boszorkányai, a sötét boszorkánymesterek, kikhez a városok gazdag kalmárjai fordulnak rontásért vetélytársaikra. De ők a pusztai törzsek táltosai éppúgy, mint észak druidái, és a barlangi népek medvekoponyát hordó

sámánjai. Az alkímia, a mérgek és a befolyásolás mesterei, sötét varázslataik félelmet csepegtetnek ellenségeik szívébe, örületbe borítják elméjét és megrontják testét. De hatalmuk van a természet erő, az állatok és a növények felett is.



Jellem: A vajákos tetszőleges jellemű

Szintenkénti életerő pont: 3

Fizikai harci szint: Két szintenként eggyel nő

Mágikus harci szint: Két szintenként hárommal nő

Osztály képesség: A hős képes a mágia használatára, és választhat egy tetszőleges vajákos varázslat képességeket.

Induló felszerelés: Három kocka nagypénz, egy közelharc fegyver (réz-bronz), vagy egy mágia ital

Nekromanta

Sötét katakombák mélyén holtakkal kísérletező tudósok, kik gyermekeket rabolnak sötét praktikáikhoz. Sötét urak, kik élőholt seregeikkel rontást hoznak a vidékre. Ők mind nekromanták. A nekromanta az életerő, a halál és a holt anyag ura. Hatalma sötét, életet nem teremt, csak manipulálja azt. Az elrabolt

esszenciából hamis életet ad a holt anyagnak, sötét erőkkel praktizál, megítélése még a vajákosokénál és az orvgyilkosokénál is rosszabb. Mágiájuk parancsol a holtaknak, és halált hoz az élőkre.



Jellem: A nekromanta gonosz jellemű

Szintenkénti életerő pont: 2

Fizikai harci szint: Két szintenként eggyel nő

Mágikus harci szint: Két szintenként hárommal nő

Osztály képesség: A hős képes a mágia használatára, és választhat egy tetszőleges nekromanta varázslat képességeket.

Induló felszerelés: Három kocka nagypénz, egy mágia ital



Magiszter

A magiszterek az eltűnt tudás, az óidők fényének kutatói és őrizői. Iskoláik összegyűjtik az ősi kőtáblákat, a rejtett tekercseket, a hagyományokat és a titkos recepteket éppúgy, mint a térképeket, a szörnyekről való tudást, vagy a vasöntés és

a mechanika alapjait. Alkimisták és stratégák, matematikusok, társadalomtudósok és bölcsek. Egyesek képzett gyógyítók, míg mások mesterei a művészeteknek, vagy épp a királyi udvarok csillagjósai és méregkeverői. Bár a harcban nem jeleskednek és a mágiát is csupán elvi szinten ismerik, mégis nagy hatalmú emberek ők, kik a tudás erejével bírnak.



Jellem: A magiszter tetszőleges jellemű

Szintenkénti életerő pont: 2

Fizikai harci szint: Két szintenként eggyel nő

Mágikus harci szint: Két szintenként eggyel nő

Osztály képesség: A hős választhat három tetszőleges képességeket, vagy egyedülálló módon egy képességet már karakteralkotáskor magasabb szintre emelhet. Az így felvett képesség csak magiszter, vagy általános képesség lehet, kivéve harcmódot, melyet így nem fejleszthet.

Induló felszerelés: Négy kocka nagypénz, egy szerszámkészlet.



Egy hős, több osztály

Annak, hogy hősöd több osztályba is tartozzon, nincs akadálya. Erre egyetlen szabály vonatkozik, nevezetesen, hogy egy hős, egy szintlépéskor csak egyetlen osztályból léphet szintet, és azon a szinten az osztály képességei közül csak annak az osztálynak a képességeiből választhat. Például, ha hősöd eredetileg vívőmester, de a magiszter tudományokban is elmerülnél vele, akkor a következő szinten felveheti a magiszter osztály első szintjét, ám azon a szinten csak a magiszter osztály képességei közül válogathat.

Fajok

Angror földjén, bár mára az ember az uralkodó faj, közel sem az egyetlen. Így hősöd sem feltétlenül kell hogy ember legyen. Választhatod az álfok büszke népe, a kemény és kegyetlen dwergarok, vagy az apró és fúrge tamarik közül is.

Fajok előnyei és hátrányai

Minden faj előnyökkel és hátrányokkal is rendelkezik. Ezek a következők.

Faji képességek

Ezek azok a képességek, melyekkel az adott faj minden tagja automatikusan,

képesség pont rááldozása nélkül rendelkezik. Tehát a fajba tartozó hős ingyen megkapja őket.

Faji tulajdonságmódosítók

Ez ek a tulajdonság módosítók a fajra jellemző értékek. Először meg kell határozni hősöd tulajdonságait, majd a faji módosítót hozzá kell adnod, illetve ki kell vonnod belőle, hogy megkapd hősöd induló tulajdonságait.

Faji hátrányok

A faji hátrányokat a faj minden tagja elszenvedti, ez alól nincs kivétel. Ha hősöd a faj tagja, rendelkezik a hátránnyal.

Álfok

Az álfok a mágia népe. Az óidők utolsó hírnökei, a letűnt hatalom őrizői. E nép már jóval az emberek születése előtt bejárta Angnor földjét. Egy távoli világból érkeztek, az istenek segítői, szolgálóiként. Idővel az embernépek tanítói lettek. Ám a káoszkor megtette hatását. Az álfok mind jobban eltávolodtak a sötétség rontását hordozó embernépektől. Visszavonultak a járhatatlan, a föld erejét hordozó ősvadonba, eleven fákból növesztett és kőből faragott csodás városaikat előbb mágikus köddel és a vadon veszedelmeivel védtek, majd, ahogy a rontás megtizedelte őket, elhagyták. A túlélők egy része, kiket megérintett a sötétség elfordultak a világtól. Nem hittek az elzárkózás erejében, az ifjabb fajok halálát akarták. Ők lettek a sötét álfok. A sötét ősvadon mélyére vonultak vissza, hol a nap fénye és a madarak dala sosem jut el az évezredek fák alá. E sötét katlanokba, és a fák gyökerei alá költöztek, mind mélyebben, közelebb a megrontott föld szívéhez. Szolgáikká tették a dwergarok nemzetségeit, és háborút hirdettek minden ember ellen, amit méreggel és mágiával, intrikával és törrel vívnak. A fényálfok eközben szintén a vadon mélyére húzódtak. Valaha dicső kultúrájuk maradványait merev szokásokká csontosodtak, melyek éppúgy kötik őket,

mint a sötét álfokat a gyűlölet. A múlton merengő, rejtőző nép lettek, kik várják az idők fordultát, hogy egyszer majd visszanyerjék rég kihunyt fényüket.

Az álfok külsőre magas, vékony derekú, széles vállú népek. Arcuk szimmetrikus, vonásaik élesek. Szemük az emberinél nagyobb, fülük hegyes, és igen hosszú, gyakorta a fej fölé ér. Mozgásuk kecses, finom. Bár hajuk dús és selymes, testszőrzetük nincs, és a férfiaknál is igen ritka a szakáll.

Az álfok mások, mint az embernépek. Életük végtelen, ha betegség, vagy sebesülés nem végez velük, gyakorlatilag halhatatlanok. Ám halálukkor elenyésznek, mint minden, ami Angnor része. Ezért egészében élnek az életet, erkölcsi gátak, szabályok és hasonlók nélkül. Egy sötét ált nem úgy gonosz, mint egy elvetemült ember. Egyszerűen azt teszi, ami az érdekét szolgálja, vagy éppen szórakoztatja, tekintet nélkül arra, hogy mit okoz ezzel másoknak. Még a fényálfok is, igen könnyelmű népek, akik nincsenek tekintettel mások érzéseire, vagy erkölcsére. Szeretik a természet szépségét, a harmóniát, megélik a pillanatnyi örömet, dühöt és lelkesedést, de az elvont érzelmek, akár sérelmek, akár szerelem, idegenek számukra. Ezért tartják úgy sokan, hogy a tündérnép kegyetlen.

Faji képességek

Tündérpára: Az álfok egyszerű cselekedet keretében képesek láthatatlanná válni. Ehhez mágia próbát kell tenniük a célpont/ok elme próbája ellen. Ha a próba sikeres, az álf láthatatlan mindaddig, míg interakcióba nem kerül egy másik lényel, például megérinti, vagy megtámadja azt. A láthatatlanság minden köre egy szellem szintbe kerül. A láthatatlanság azonban korlátozott. A fényálfok nappal használhatják képességüket, vagy ha buja természet, növényzet veszi körül őket, a sötét álfok éjjel, vagy sötétben használhatják.

Az érintés: Az álfok érintése mágiával telített. Ha valakit megérintenek, képesek

meggyógyítani, vagy rontást hozni rá. A fényálfok érintése az élet, a természet gyógyító erejével telített, beforrasztja a sebeket, gyógyít, míg a sötét álfok érintése a természet sötét oldalát hordozza.

Érintésük halálos kórral és méreggel teli, amely megalvasztja a vért, lerösztykálja a húst a csontokról, és férgekkel bűvöl a sebzett húsba. Ehhez mágia próbát kell tenniük a célpont erőnlét próbája ellen. Ha a próba sikeres, az álf érintése kifejti hatását. A sötét álfok érintése minden felhasznált szellem szint után egy kockával sebez, míg a fény álfok érintése ugyanennyit gyógyít. Ám a sebzés illetve gyógyítás kockáinak száma maximum a mágia tulajdonság szintje lehet, és minden kocka egy szellem szintbe kerül.

Bűvölet: Az álfok a mágia népe, kinek hatalma megbűvöli a csekélyebb halandókat. A fényálfok csodás karizmája és kisugárzása képes bármire rávenni egy halandót, míg a sötét álfok rettenetes aurája megdermeszti a vért, és cselekvőképtelenné sokkolja a rémült áldozatokat. Az álf mágia próbát kell tegyen a célpont elme próbája ellen. Ha a próba sikeres, a fényálf képes egy parancsot adni célpontjának, amit az végre is hajt. Ám ez a parancs nem okozhatja a célpont végzetét, vagy nem veszélyeztetheti testi épségét. A sötét álfok siker esetén megrémítik célpontjukat. A célpont vagy a hatás fenntartásáig eszét veszti menekül, vagy ugyanaddig mozdulatlan, bár nem magatehetetlen (ha megtámadják, védi magát).

A képesség használatához rálátás kell, és a célpont nem lehet messzebb az álf sebességénél. A képesség használatának minden köre egy szellem szintbe kerül. Ide tartozik az álfok azon képessége is, hogy szinte minden lényel megértetik magukat „beszéli a teremtés nyelvét”. Így a fényálfok képesek kommunikálni az állatokkal, míg a sötét álfok képesek kommunikálni a szörnyekkel, mint az élőholtak, vagy démonok. Ez persze nem azt jelenti, hogy egy nevezőre is jutnak, vagy, hogy képesek irányítani az ilyen

lényeket. Csupán annyit tesz, hogy értik egymás szavát.

Tündérszemek: Az álfok tökéletesen látnak a sötétben, valamint látótávjuk az emberi látótáv kétszerese. A lőfegyverekkel a lőtávjuk másfélszeresére nő.

Őselemek gyermeke: Az álfok ellenállnak a zord természeti elemeknek, a hőségnek, fagynak, éhségnek és szomjúságnak.

Faji tulajdonságmódosító: Mindkét álf faj +1 módosítót kap az ügyességére, elméjére és mágiájára, ám -1 módosító sújtja az erőnlétét.



Faji hátrányok

Vasérzékeny: Az álfok érzékenyek a nyersvasra. Már az érintése is égető számukra, ám a vas fegyverek sebzése könnyen végzetes lehet. Minden vas fegyver egy kockával magasabb sebzést okoz az álfok számára.

Végleges halál: Az álfok mágikus lények. Így testük halálukkor szertefoszlik. A fényálfok fénné, a sötét álfok árnyá válnak. Így szinte lehetetlen a feltámasztásuk. Ezt küszöbölték ki a híres álf lélekkövek, az Óidőkben, mert magukba fogadták gazdájuk esszenciáját, melyet aztán új testbe lehetett idézni.

Dwergarok

A Véngyökér hegység járataitól a messzi északi Szilánkerdő fagyjárataiig, kelet mocsarainak dolmenjei alá fűrt

agyagjártatóktól a nyugati Khazad tárnávárosáig, a Dwergar nép a föld mélyének lakója. Ők a kicsi nép, az aprók, és vadak. A föld népe, a varázskovácsok és rontások törpe faja, kire az embernép lenéző idegenkedéssel és félelemmel tekint. Népük eredete az óidők homályába vész, ám az álfok regéi titánokról szólnak, kik szolgákat teremtettek az ősi világfák hegymorzsoló gyökereiből. Ha e rege mítosz is csupán, igen jól jellemzi a Dwergarokat. A törpék ugyanis, ahogy az ifjú királyságokban nevezik őket, a föld mélyének lakói. Valaha nagy számban éltek, ám a kaoszkor viharai megtörték őket. Számuk megcsappant, és a valaha tartózkodó faj zárkózottá, sőt ellenségessé vált, titkaikat a mélység és ártó mágia védi, testüket és elméjüket kifacsarta a kaosz. Egy Dwergar kicsi lény, jó, ha egy ember melléig ér. Teste göcsörtös, az emberi szemnek torznak hat. Lábaik rövidek, karjaik hosszúak, gacsosak, csomósak, és a térdükig lógnak. Lábfejük és kezük igen nagy. Bőrük ráncos és kemény, akár a százados fák kérge. Csomók és repedések tarkítják, akár az üledékes kőzetet a kovadarabkák. Színe földbarna, vagy szürke, néha egészen sötét. Arcuk darabos és ráncos, szemük két ravaszul fénylő széndarab, orruk hatalmas, gyakorta hegyes. Szakálluk, hajuk, akár a drótszövet, vagy fagyökér. E kemény, a szirteken gyökerező, szívós törpefákra hajazó test hihetetlenül erős. Egy Dwergar mindent kibír, olyan sebek után is állva marad, melyek két embert is leterítenének, és három napig is könnyedén bírják a menetelést alvás nélkül. Mivel a mágia szülöttei, nem fog rajtuk az öregség, vagy a halál. Végüket csak betegségek, vagy gyilkosságok jelentik. A dwergarok eszes és ravasz lények, akik bizalmatlanok más fajok tagjaival szemben. Ez a bizalmatlanság gyakran nyílt ellenségességbe hajlik, de még a legjóindulatúbb Dwergar is közömbös, mogorva, és durva, mint a pokróc. Kis klánokban élnek, barlangok, vagy általuk ásott járatok mélyén, ugyanis a

fényt rosszul viselik, és imádják megmunkálni a földet, követ. Egyes Dwergar erődök, Kashag dzsungeleiben agyagból épülnek, mint egy hatalmas természetvár, máshol a nyers sziklák barlangjait faragják kényük szerint, és a föld magjának hőjét használják kohóik fűtésére, a gejírek ereje pedig hatalmas kalapácsaikat hajtja. Megint mások a fajuk által emelt ősi menhírek alá fúrták járataikat, elrejtözve a betörő ifjú népek elől. Itt a beltenyészet megtette hatását, és torz, az éjben csecsemőket rabló, a lápon kísértő rémekké tette őket. de éljenek bárhol és bármilyen körülmények közt is, a dwergarok a fém és kő, a fa és csont megmunkálásának mesterei. Szinte beteges imádattal faragják a követ, és öntik a fémeket. Hozzáértésük olyan nagy, hogy az óidőkben ők voltak az álfok kovácsai, ötvösesei és kézművesei. E fémek és kövek iránt érzett mágikus vonzalom mára sok törpénél kapzsisággá, a nemesfémek és drágakövek iránti sóvár vággyá torzult.

Faji képességek

Homályjáró: A Dwergarok a sötétben és félhomályban is ugyanolyan tisztán látnak, mint az ember a déli verőfénynél. Mindemellett mágia tulajdonság számú négyzeten belül a hőt is képesek érzékelni, és ez által teljes képet alkotni környezetükről.

Kilenc élet: Erős alkatuk miatt a Dwergarok másfélszer olyan gyorsan gyógyulnak, mint az emberek (lefelé kerekítve, lásd életerő rész). Pihenniük is elég fele annyit, négy óra alatt teljesen kipihenik magukat. Ezen felül, a dwergarok minden szinten egyel több életerő pontot kapnak, mint azt az osztályuk lehetővé tenné.

Kemény bőr: A Dwergarok bőre szürkés, barnás, kőszerűen érdes és pikkelyes, így köves területen való lopakodáskor egy kockával többel dobhatnak ügyesség próbát, illetve, ha nem rendelkeznek a lopakodás képességgel, akkor azt megkapják, ám csupán sziklás, köves területen használhatják. Emiatt bőrük igen

ellenálló, így az őket ért fizikai sebzésekből a legkisebb kockát levonhatják (könnyű páncélban ez a tulajdonság és a páncél összeadódik, és a legnagyobb kocka vonható le).

Mestermágia: A Dwergarok mesterei a fém, kő és fa megmunkálásának. Szinte varázslatos érzéssel végzik e feladatokat, ezért ügyesség próbájukhoz, ha ilyen anyagokat kell megmunkálniuk, plusz egy kockát adhatnak.

Faji tulajdonságmódosító: A Dwergar faj +1 módosítót kap az erőnlétére és a mágiájára, ám -1 módosító sújtja az ügyességét.

Faji hátrányok

Fényérzékeny: A Dwergarok érzékenyek a fényre. Az erős fényben, mint a tükröződő hó a napsütésben, vagy egy ezer lámpás megvilágította terem, minden próbájukat egyel kevesebb kockával dobják.

Végleges halál: A dwergarok mágikus lények. Így testük halálukkor felizzik és kiszárad, salakszerű köves szoborrá válik. Így szinte lehetetlen a feltámasztásuk.

Dwergar nevek: Nár, Bór, Ny, Súr, Óg, Silvir, Herv, Norra, Ghúl, Eiwig



Tamarik

Bárhon is születél, az öregek óva intettek a Tamarik népétől, amit a vénemberek túlzásának vélhetsz akkor, ám útjaid során magad is tapasztalhatod, mily roppant nehéz elviselni ezeket a kis, örökmozgó, élénk szerzeteket.

A tamarik születésének legendája az ősidők homályába vész, egyes bölcsek a káoszkorban intelligensé vált állatok leszármazottainak vélik őket. Ami tény, hogy most mindenütt ott vannak, és kifejezetten közönséges népségeként tartják számon őket.

A tamarik kis családokba tömörülve élnek, és vándorolnak. Szinte minden érdeklőket, nem ismerik a személyes tér fogalmát, a félelmet és a magántulajdont. Emiatt a gazdag ember rémálma, a házába bejutó tamari. Főként, mert kis természetük mellett igen gyorsak, és roppant jól lopakodnak, rejtőznek, ami természetes hajlamaikkal összeadódva ideális tolvajjá teszi őket.

Az átlagos tamari egy felnőtt ember melléig sem ér. Kecses kis lény, karcsú tagokkal, és hosszú ujjakkal, melyeken az emberinél egy ízülettel több van. Arcuk finoman metszett, már-már mókásan fest, az állatkölykök bájával. Álluk keskeny, járomcsontjuk szélesebb. Szemeik hatalmasak, szinte az egész arcot betérítik és enyhén mandula formájúak. Orruk kicsi, szinte csak két hasíték, melyet egy harmadik köt össze a szájjal, akárcsak a nyulak vagy hörcsögök esetén. Füleik hatalmasak, hegyesek, a tarkójukon túllógnak, és külön mozgatják őket. A tamarik szőrzete is sajátos. Az alkaron, a lábfejen és lábszáron valóságos selymes bunda, és hajuk is, a gerinc mentén, a lapockaközéig nő. Gyakori, hogy a férfiak vállára is lehúzódnak. Bár pofaszakállal büszkélkedhetnek, arcuk többi része csupasz. Egyes tamarik egérszerű, bojtos végű farokkal bírnak, míg mások apró szavacskákkal, vagy macska, kutyaszerű füllel rendelkeznek. Ez olyan jelenség náluk, mint az embernépnél a vörös haj, vagy a szeplő.

Faji képességek

Fürge: A Tamarik igen gyorsan mozognak, ezért sebességükhöz és fizikai védekezésükhöz +2 módosítót adhatnak. Ezen felül minden képesség próbát, melyhez ügyesség szükséges, eggyel több kockával dobhatnak.

Éles érzékek: A tamarik tökéletesen látnak a sötétben, valamint látótávjuk az emberi látótáv kétszerese. A tamarik hallása és szaglása is legendás. Így ingyen megkapják az érzékelés képesség I. szintjét.

Mágiatűró: A tamarik, máig tisztázatlan okból, de képesek hatékonyan ellenállni a mágia erejének. Ezért mágikus védekezésükhöz plusz egy kockát adhatnak.

Faji tulajdonságmódosító: A tamarik az embernépeknél sokkal fürgébbek, és gyorsabb eszűek. Minden Tamari +1 ügyesség, elme és szerencse tulajdonsággal kezdi kalandozásait, ugyanakkor, kis termetük miatt -2 levonás sújtja erőnlétüket.

Faji hátrányok: A tamarik termetük miatt kis lényeknek számítanak.

Emberek

Én, Slaigh, a Kard, az emberek fájába tartozom. Iarann Tír, a Vasföld szülötte vagyok. Az Ősi Királyságok lakói a szabad népek egyikének neveznek minket. Mi, a Mach'cù Allaidh, a Farkas gyermekei vagyunk, a Vonyító Hegység urai. Míg népemnél éltem, kevés fogalmam volt Angnor embernépeiről, ám utazásaim során sokat megismertem közülük. Láttam Zambadar kikötőit, és a kalóz népek piacát, hol királyok kincsei cserélnek gazdát a mezítelen táncosnők, csillogó arany és pengék, folyó bor, és vér sikátoraiban. Bejártam a Kashag dzsungeljeit, hol fekete, kannibál vadak dobolnak füstölt koponyafüzérekkel díszített kunyhóik előtt, a dzsungel ősi romjainak elfeledett lakóitól rájuk maradt szörnyisteneik tiszteletére. Láttam az ősi királyságok haldokló, fáradt pompáját, amint a patinás aranytornyok felett lebukik a nap, elfeledve az ősök haldokló nagyságán merengő dekadens, gyenge népeket. Amerre jártam, mindenütt emberekkel találkoztam, az északi vidékektől, hol az örök fagy lemarja a húst a csonttól, a dél kopár sivatagaiig, ahol a nomádok karavánjai a forró homokon járnak, melyet, ha elhord a szél, ősi piramisok romjai bukkannak fel alóla. Az ember a legmakacsabb, leg ravaszabb lény, akivel útjaim során találkoztam. És a leg sokszínűbb is. Nincs faj, ki ilyen

alantas mélységeket és ilyen nagyságot képes egyszerre megélni, mint az ember.

Alfajok: Az emberi faj rendelkezik alfajokkal. Ennek oka, hogy olyan szerteágazó faj, és népcsoportonként olyan szinten eltér az alkat, a képességek, hogy nem lehet egy fajként kezelni. Íme álljon hát itt e főbb alfajok felsorolása, és a tulajdonságaik.

Folyamföldiek: A folyamföldi emberek eredetileg a nagy folyó, a Gil'Gath völgyéből származnak. A folyó termékeny völgyében legeltették nyájaikat, termelték az olívát és árpát, és folytatták törzsi háborúikat. Ám az alkonykor végére szinte mindenütt elterjedtek. Sötét, olajos bőrűek, hajuk fekete és göndör, szakálluk sűrű, szemük sötét és fényes. Egyes törzseik magasak, szíjasak, míg mások alacsonyok és tömzsik. Az én északi ízlésemnek hangos, agresszív népség, gyakorta kegyetlenek, és csak a saját érdekeiket nézik, ám a „civilizált népek úgy tartják, temperamentumosak és tüzesek csupán. Ám tény, hogy kitűnő kalózok, kalmárok, bankárok, tolvajok és hajósok. Telepeik mindenütt megtalálhatók, hol az éghajlat kedvez forró vérüknek.

A folyamföldi ember +1 szerencse és +1 ügyesség tulajdonságot kap, ám erőnlétéből -1-et le kell vonnia. Fizikai harci szintjükhöz is hozzáadhatnak 1-et.

Ősi királyságbeliek: Az ősi királyságok lakói vén, kiháló félben lévő népek. Vannak köztük magas és szürkebőrű, hamar vénülő, de soká élő fajzatok éppúgy, mint alacsony, görbedt hátú, vagy kecses, sárgás bőrű népek. Ám mind kihálóban lévő, gyenge faj, kik múltjuk romjait védik mágikus hagyományaikkal és tradíciókból álló életmódjukkal. Szinte mindegyikük ősei közt voltak Álfok. Sok köztük a pap, és a mágikus praktikák gyakorlója. általában elfeledett dzsungelek, vagy perzselő sivatagok mélyén élik ősi hagyományok szabályozta életüket ősiktől maradt romos városaikban, mit sem tudva és törődve a világ változásairól.

Az ősi királyságbeli ember +1 elme és +1 mágia tulajdonságot kap, ám erőnlétéből -1-et le kell vonnia. Mágikus harci szintjéhez is hozzáadhat 1-et.

Ifjú királyságbeliek: Az ifjú királyságok lakói a barbarizmus mocsarából nemrég felemelkedett hódítók, kik az ősi birodalmak romjai, azok maradványait legázolva építették fel terjeszkedő, erős országaikat. Külsőleg sokszínűek, vannak köztük magas és világos bőrű, hajú népek éppúgy, mint alacsony, zömök, barnahajú emberek. De mindjük erős, intelligens, találékony népség. Városaik, birodalmaik egyre nagyobb teret hódítanak a vadonból.

Az ifjú királyságbeli ember +1 tulajdonságot kap, melyet a játékos szabadon hozzáadhat bármelyik tulajdonságához. Ugyanez igaz a harci szintekre is, itt is +1 jár, ami vagy a mágikus, vagy a fizikai harcot növeli.

Vad népek: Én is a vad nép egy nemzetébe születtem. Ők azok, kiket nem a káoszkor sújtott romlásba. Ők mindig is szabad, harcos fajok voltak, kik elvették, ami kell nekik. Sosem emeltek városokat, vagy alkottak birodalmakat. Mindig harcosok, vadászok és fosztogatók voltak, az emberek ragadozói. Formára sokfélék, mint az ember általában. Vannak fekete hajú és bőrű, inas dzsungellakók, magas, tűzhajú és gleccserszemű északiak, vagy a hegyek, sötét hajú és tekintetű klánjai, akik közt én is megláttam a napvilágot. Ami közös bennük, a vad, zabolátlan tűz, a tekintetük mélyén, amit sosem szelídített meg a civilizáció.

A vad népek közül való ember +1 erőnlét és +1 ügyesség tulajdonságot kapnak, ám mágia tulajdonságukból 1-et le kell vonniuk. Fizikai harci szintjükhöz is hozzáadhatnak 1-et.

Barlangi emberek: A barlangi emberek az emberiség elkorcsosulásából született, félelmes lények. Alacsony ám izmos, gacsos végtagú és csapott homlokú barlanglakók, kik megeszik ellenségeik agyvelejét, vagy hatalmas, görnyedt vadak, kik a hómezőket prédálják, és nyersen tépik szét áldozataikat. Ők a dzsungelek

gumó hasú, gacsos karú törpe fejeadásai. Sokfélék, ám mind erősek, vadak, és egyfajta primitív vérszomj jellemző rájuk. A barlanglakó emberek +2 erőnlét vagy +2 ügyesség tulajdonságot kapnak, amiről a játékos dönt ám mágia és elme tulajdonságukból 1-et le kell vonniuk. Fizikai harci szintjükhöz is hozzáadhatnak 1-et.

Sötét népek: A káoszkor, az árnyak és démonok rányomták jegyüket az emberi fajra. Egyes népeket megrontott a sötétség. Testben, lélekben megváltoztak, a pusztítás élteti őket. Vannak köztük emberáldozó, démonimádó törzsek éppúgy, mint a királyságok trónjára áhítozó, a háttérben intrikáló hatalmasságok. Közös bennük, hogy a sötétséget szolgálják, a gonosz erők, a fekete mágia eszközei és használói. A sötét népek közül való ember +1 mágia és +1 elme tulajdonságot kap, ám -1 sújtja szerencséjét. Mágikus harci szintjéhez is hozzáadhat 1-et.

Faji képességek: Az emberek első szinten +1 képességpontot kapnak, amit szabadon elkölthetnek.

Faji hátrány: Az ember nem rendelkezik faji hátrányokkal.

Félvér

Az emberek mind az álfokkal, mind a dwergarokkal képesek utódot nemzeni, bár ilyesmi nagyon ritkán fordul elő. Az ilyen kevert vérű utódot nevezik félvérnek. Ha a JM is belegeyedik, a játékos alkothat egy félvér hőst.

A fél dwergar alacsony, zömök és mogorva, szívós lény, míg a fél álf kecses, könnyed és vidám, vagy éppen felszabadultan kegyetlen.

A félvér nem kap faji képességeket és faji hátrányokat, ám mindkét fajának tulajdonságmódosítóit megkapja, úgy, hogy azok összeadódnak. Például, ha egy a hős dwergar és folyamföldi ember félvér, akkor szerencséjére és mágiájára kap egy módosítót, ám ügyességére és erőnlétére nem.

A félvér mindkét faj mutációit használhatja, ha a faji képesség nem szükséges hozzá.

S

Tulajdonságok

A Vér és Varázs hősei öt alapvető tulajdonsággal kezdik a játékot, ami meghatározza fizikai és szellemi képességeiket. Ezek alkotják a hős vázát. Ez egyaránt igaz a kész és a saját hősekre. Bár a kész hősek tulajdonságait előre elosztottuk, így ott nem szükséges meghatározni őket. Az alábbiakban e tulajdonságok leírása, és a rájuk vonatkozó szabályok következnek.

Tulajdonságok meghatározása

A tulajdonságok meghatározása fontos feladat. A tulajdonságok számszerű értékei első szinten 1 és 5 között mozognak. Egy hős első szinten 15 pontot kap, melyet szabadon hozzárendelhet a tulajdonságaihoz, oly módon, hogy egy tulajdonság sem haladhatja meg az 5-ös értéket, ám minden tulajdonság minimum egy kell legyen.

Mind az öt tulajdonság maximum értéke 5, a minimum 1, és 15 pont osztható el köztük.

A faji módosítót (lásd lentebb, fajok rész) a tulajdonság meghatározása után kell hozzáadni. például, ha egy lény valamely tulajdonsága ötös, de a faji módosító plusz egy, akkor hatos lesz a végleges tulajdonság szint, míg ha mínusz egy, akkor négyes.

Opcionális szabály, erősebb hősek

Ha a játékosok és a játékmester úgy érzik, olyan hősekkel akarnak játszani, amelyek tényleg jobbak az átlag halandóknál, a fenti

15 helyett 20 pontot oszthatnak el. Ám ekkor már felborulhat a játék egyensúlya, a hősek közti különbségek, és az összességében túl erős csapat miatt. Lényeg, hogy közös megegyezéssel válasszatok metódust, és azután mindenki azt használja, hőse megalkotásakor.

Tulajdonságok növelése

Minden tulajdonság növelhető, ám egyetlen tulajdonság sem haladhatja meg soha a maximum másfélszeresét (lefelé kerekítve), tehát a hetet. Erre csak akkor van mód, ha az adott tulajdonságot mágikusan, vagy egyéb külső segítséggel növelik meg. Az alap tulajdonság, természetes módon sosem lépheti át ezt a korlátot.

Tehát a faji tulajdonság módosító nem számít a növeléskor, így azzal akkor nem kell számolni, elegendő a növelés után számolni vele.

Egy tulajdonság győzelem pontok rááldozásával, egyszerre egy ponttal növelhető, lásd a lenti táblázatot.

Tulajdonság szintje	Győzelempont költség
2-3	1
4-5	2
6-7	3

Tehát egy 1-es tulajdonságot 2-re növelni 1 pontba kerül, ám egy 3-as tulajdonságot 4-esre már 2 pontba. Négyről 5-re már 3 győzelempontért növelhető, és így tovább.

Tulajdonság próbák

A játék során számos olyan alkalom adódik, mikor a hősek valamely tulajdonságuk, vagy tulajdonságaik használatával kell megoldjanak egy feladatot. Például egy ajtó betöréséhez erőnlét próba szükséges, míg egy síkos lépcsőről való lecsúszás elkerüléséhez ügyesség. A tulajdonság próbák

kockadobással történnek. Annyi kockával kell dobnod, amennyi a tulajdonság értéke, majd össze kell adnod a dobás eredményét. A próbának a sikerhez meg kell haladnia a próba szintjét. Tehát a tulajdonság próba a következőként zajlik:

Tulajdonság számú kocka eredményének összeadása vs. a próba szintje. A nagyobb győz. Ez a tulajdonság próba veleje.

Ellenpróba

Néha előfordul, hogy egyes tulajdonságokat kell összemérni. Például egy piros pacsni mérkőzésnél mindkét résztvevő a fentiek szerint ügyesség próbát tesz, és aki magasabb eredményt ért el, az győzött. Tehát ekkor mindkét résztvevő számára az ellenfél próbája a szint, amit túl kell dobni.

Tulajdonság számú kocka eredményének összeadása vs. tulajdonság számú kocka eredményének összeadása. A nagyobb győz, ennyi lenne az ellenpróba.

A próbákról bővebben lentebb olvashatsz.

Tulajdonságok

Itt olvashatod a tulajdonságok jellemzőit, leírását, és azt, hogy mire használható játék során.

Erőnlét

Hősöd milyen erős és egészséges, mennyire kitartó és szívós.

Az erőnlét a hősöd kitartásának, egészségének, csontozati és szervi

felépítésének, izomerejének és fájdalomtűrésének mutatója. A magas (4-5) erőnléttel bíró hősök könnyedén bírják az egész napos futást, számos komoly sebbel is harcképesek maradnak, és a legtöbb méreg és betegség hatástalan velük szemben. Képesek hatalmas súlyokat mozgatni, csapásaik roppant erősek. Az átlagos erőnlét alatti értékkel bíró hősök (2-es és az alatti erőnlét) fáradékonyak és betegesek, gyengék. A nagyon alacsony, 1-es, erőnléttel rendelkező hősök szinte életképtelenek. Nem bírják el a testüket, a fáradalmakat és a fájdalmat, és gyakorta egy nátha is végzetes lehet a számukra.

Mire használjuk: Ha meg kell határozni, hogy hősöd milyen terhet képes cipelni, mennyire soká bírja a menetelést, mekkora sebeket osztogatnak csapásai.

Az erőnlét határozza meg hősöd életeri pontjait. Ezek rövidítése az Ép. Egyszerűen annyi Ép-vel rendelkezik, amennyi az erőnlét tulajdonsága. Ehhez jön hozzá az osztály által adott életeri pont (lásd az osztályok leírásánál, alább). Az erőnlét tulajdonság hozzáadódik a fizikai sebzéshez is.

Nagyon fontos, hogy az erőnlét határozza meg a hős mérgekkel, betegségekkel szembeni ellenálló képességét is. Az erőnléted tiszteresének megfelelő súlyt vagy képes rövidtávon vinni. Annak hússzorosát vagy képes felemelni. Az erőnlét az állóképesség szintek alapja is, melyből harci taktikáidat és képességeidet használod. Az erőnlét, és a súly viszonyát a következő táblázatban láthatod.

Súly mennyiség

erőnlét ötszöröse
erőnlét tízszerese

erőnlét tizenötszöröse

erőnlét hússzorosa

megterhelés szintje

Könnyű teher
Átlagos teher

Nehéz teher

Súlyos teher

Hatás

nincs hatása

Első órában nincs hatása, aztán óránként csökken 1-el az ügyesség.

Egyel csökken az ügyesség, és óránként további -1.

Csak felemelni képes, és tenni pár lépést vele, de -2 ügyességgel.

Ügyesség

Hogy mozog a hős. Milyen biztosan és gyorsan, stabilan és dinamikusan.

Ez a tulajdonság hősöd mozgáskultúráját és mozgásmemóriáját, fürgeségét, reflexeit, egyensúlyérzékét és szem-kéz koordinációját határozza meg. A magas, (4-5) ügyességgel rendelkező hősök hihetetlenül gyorsak, robbanékonyak, esetleg elképesztően jó kézügyességgel, vagy mozgékony, laza, izomzattal bírnak. Könnyen mesteri akrobaták, festők, futók vagy kézdobálók válhatnak belőlük. Az átlag alatti (2-es) ügyességgel bíró lények lassúak, ügyetlenek, nehezen sajátítanak el új, vagy bonyolultabb mozgássorokat. Az igazán alacsony, 1-es ügyességgel bíró hős igazi kétbalkezes szerencsétlen. Ha megfordul, leveri a mögötte lévő polc tartalmát, és ha egy kancsóból tölt, több kerül az asztalra és a körötte ülőkre, mint a kupába. Ha egy hős Ügyessége 0-ra csökken, nem képes mozogni, és a továbbiakban magatehetetlennek minősül.

Mire használjuk: Ha meg kell határozni, hogy egy hős milyen gyors, milyen messzire lát, milyen jól dob célba, sikerül-e félreugrania a leguruló kötőmből, stb.

Az ügyesség határozza meg hősöd fizikai harc szintjét. Ügyesség tulajdonság számú kockával kell dobni a védekezéshez és támadáshoz, amelyhez hozzáadódik az osztály által adott fizikai harc szint is. Ezen felül hősöd annyi négyzetet tehet meg egy körben, amennyi az ügyessége.

Elme

Hősöd mentális képességeinek összefoglalója.

Az elme a logikai készség, a reális helyzetfelmérés, a találékonyság, a memória, valamint, a tapasztalatokból merített megoldó készség és a megfontoltság, bölcsesség és megfigyelőképesség fokmérője. Egy magas elme értékkel rendelkező, (4-5) hős

gond nélkül sakknagymester lehet vagy szó szerint egész törvénykönyveket megtanulni, és azok alapján, mindent mérlegelve, bölcsen törvénykezni is. Könnyen feltalálja magát, és akár stresszhelyzetben, nyomás alatt is felismeri az adott helyzetben való legjobb döntést. Egy átlagos alatti elme tulajdonsággal rendelkező hős (2-es) számára az egyszerű logikai feladványok és az alap matematika éppúgy gondot okozhat, mint egy vers megtanulása, vagy egy konfliktushelyzet kezelése. Nyomás alatt, vagy ha gyorsan kell reagálni, összezavarodik, nem képes jól dönteni. Az igazán alacsony elmével bíró (1-es elme) hős nehézkesen beszél és gondolkodik, képtelen hosszútávra tervezni vagy logikusan mérlegelni az adott helyzetet, vagy azt eldönteni, hogy csokoládét vagy süteményt egyen. Gyakorlatilag szellemileg visszamaradott.

Mire használjuk: Ha meg kell határozni, hogy egy hős milyen könnyen jegyez meg dolgokat, mire emlékszik, elméje és akarata mennyire szilárd, hogy bírja a szenvedést, vagy a stresszt. Az elme határozza meg hősöd induló képesség pontjait. Első szinten mindenki az elme tulajdonság számú képességgel indul.

Mágia

Hősöd mágikus potenciáljának mértéke.
A mágia síkjának rezdüléseit észlelni, a mágikus erőket fókuszálni, hangolódni a mágia örvényeire. Ez mind a mágia tulajdonság függvénye. A mágia tulajdonság a hős mágikus befogadó készségének, misztikus erők iránti affinitásának és érzékenységének mutatója. A magas mágia értékkel bíró személyek (4-5) hatalmas mágusok és papok lehetnek. Testük és szellemük szinte korlátlan mennyiségű mágikus erő fókuszálására és áramoltatására képes. Látják és érzik a mágia erejét, áramlásait. Szellemekkel kommunikálnak. Az átlagosnál gyengébb (2-es) mágiával bíró hősök tehetségtelenek

a mágiához, alig-alig képesek védekezni ellene. A nagyon gyenge, (1-es) mágiával bíró lények szinte teljesen érzéketlenek a mágiával szemben. Akár a teremtés kövei mellett is táborozhatnak, anélkül hogy észrevennék annak kisugárzásukat.

Mire használjuk: Ha meg kell vizsgálnod egy mágikus tárgyat, érzékelni a mágiát, a mágikus látás, és kapacitás meghatározásához.

A mágia tulajdonság mutatja meg, hogy egy hős milyen erős varázslatokat képes létrehozni, módosítja a varázslatok erősségét.

A mágia határozza meg hősöd fizikai harc szintjét. Mágia tulajdonság számú kockával kell dobnod a védekezéshez és támadáshoz, amelyhez hozzáadódik az osztály által adott mágikus harc szint is. Ugyanígy, hozzáadódik a mágikus sebzéshez is.

Szerencse

Az isteni gondviselés és a véletlenek összjátéka.

A tulajdonság a hős szerencsését, a gondviselést, az események összjátékát, az isteni támogatást, a véletlent, és más, konkrétan meg nem határozható erőket jelenít meg, melyek hatással vannak egy hős életére.

Mire használjuk: Ha meg kell határoznod, hogy egy hős szerencsés volt e, vagy sem. Egyes esetekben a vakszerencsén múlnak döntő dolgok. Például, a lehulló lándzsák eltalálják a hőst vagy nem. A városőr ránéz e, a falon lévő körözvénnyre, miközben beszedi a kapupénzt?

Emellett a szerencse határozza meg, a hősnek egy csatában hány bónuszkockája van. Ugyanis minden szerencse tulajdonság szint után egy kockát szabadon hozzárendelhetsz egy dobásodhoz, vagy újradobhatsz a harc során.

Ehhez hasonlóan, egy játékalkalom során szerencse számú szerencsekockát is használhatsz, amelyek az eredményüktől függően módosítják a dobásaid eredményét.

Tehát, bónuszkockából szerencse tulajdonságnyit egy harc során, míg szerencse kockából ugyanennyit egy küldetés során.

WE

Utolsó simítások

Lássuk, mire kell még figyelemét fordítanod, hogy hősöd élővé váljon.

Jellem

Minden hős rendelkezik jellemmel. A jellem a hős személyiségének, alapvető mozgatórugóinak jelölője. Egy jó jellemű hős alapvetően segítőkész, tiszteli mások jogait, az életet, míg egy gonosz hős nem tiszteli az életet, vagy másokat, gyakran öncélú és akár kegyetlen is lehet.

Tehát két alapvető jellemvonás létezik, a jó és a gonosz. Persze egy hős ennél árnyaltabb, de mégis, e két erő mentén írható le jelleme, a hozzáállása és tettei alapján, melyek vagy az életet és a szabadságot, vagy az öncélt és a pusztulást szolgálják. Tehát a játék kezdetén el kell döntened, hogy hősöd jelleme jó, vagy gonosz e, tehát hogy milyen irányba húz. Ennek két oka van.

Egyrészt egyes osztályok megszabják azt, hogy milyen jellemű hős tartozhat hozzájuk.

Másrészt, a sötétség és fény bajnoka szintek miatt van jelentősége, melyeket később ismertetünk.

Személyiség

A jellemből kiindulva megalkothatod hősöd személyiségét. Ennek magja lehet egy ötlet, egy film vagy regény alakja, melyhez kitalálsz néhány célt, motivációt és személyiségjegyet. Egy jó hős nem biztos, hogy kedves és nagylelkű, míg egy gonosz nem feltétlenül vérengző. Az apró személyiségjegyek, célok és szokások

teszik élővé a hőst. Gondolkozz el rajta miért ilyen a hősőd, mi tette azzá, aki, és miért cselekszik, mik a céljai, miben hisz.

Hít

A legtöbb hős hisz valamilyen hatalomban, istenben vagy túlvilágban. Érdemes ezen elgondolkoznod, figyelembe véve hősőd faji, és származási gyökereit. Ez különösen fontos a pap karakter számára, aki istenétől kapja erejét, így a pap mindenképpen kell hogy válasszon egy istent.

Háttér

Minden hős származik valahonnét. Voltak szülei, neveltetésben részesült, ami meghatározza személyiségét, világképét, hitét és gondolkozásmódját. Egy korbáccsal nevelt veremharcos aligha fog ősi álf eszméért síkra szállni, vagy magasröptű célokat tűzni maga elé, míg egy királyi kastélyban nevelt bárd valószínűtlen, hogy vérszomjas és kegyetlen harcos legyen. A háttér tehát együtt kell alakuljon a jellemmel, hittel és személyiséggel, mindezek együttese a hős. A háttér a névadásnál is lényeges.

Megjelenés

Hogy néz ki hősőd, hogyan beszél, mozog, milyen sebhelyei, tetoválásai, haj és ruhaviselete van, és miért? Mindez fontos utolsó simítás, hogy megalkosd hősődet.

Képességek

A vér és varázsban a hősök erősségeit, a tulajdonságok mellett a képességek mutatják meg. Képesség a varázslatok ismerete, a famulusidézés, vagy a barbár dühe, de a lopakodás ismerete, vagy a futás is. Bármilyen, amit a hős megtanul élete során. Több különféle képesség létezik.

Az első csoport az osztály képességek köre. Ezek egy-egy iskola speciális tudását jelzik, így ezeket a képességeket az adott osztályba tartozó hősök tanulhatják. Egyes képességeknél több osztály is fel van

tüntetve. Ekkor minden ott feltüntetett osztály felveheti az adott képességet. A második csoport az általános képességek csoportja, melyeket minden hős felvehet. A harmadik csoport a mutáció képességek köre. Ezek a képességek az Angnort sújtó csapások következtében létrejött genetikai, és mágikus változások következményei. E képességek változatos követelményekkel bírnak, melyeket az adott képesség leírásánál tüntettünk fel.

Hogy egy képesség mely kategóriába tartozik, azt a képességnél ismertetjük, például, a szellemkopó varázslat neve alatt láthatod azt, hogy vajákos varázslat, tehát vajákos tanulhatja és varázslatként használható, míg az izzó düh alatt az szerepel, hogy barbár, mivel csak barbár tanulhatja. Ha semmi nem szerepel a név alatt, akkor szabadon, bárki számára elsajátítható.

Ha egy képesség magasabb szintű, amit II-es, vagy III-as számmal jelzünk, akkor elsajátításához ismerni kell az alacsonyabb számértékkel bírót, azonos nevű képességet. Az előző példánál maradva, a szellemkopó varázslat I. szintje egy képesség, amit egy pontért fel lehet venni, és ami követelménye a II. szint elsajátításának, amely szintén egy pont.

Ha a tulajdonságok hősőd veleszületett mentális, és fizikai adottságai, testének és elméjének számszerűsítése, akkor a képességek összefoglalják és kezelhetővé teszik mindazt, amit megtanult.

Képességek tanulása

Minden karakter, az induláskor rendelkezik egy képességponttal, illetve, ezen felül, az elme tulajdonságával megegyező számú képességpontot kap.

Ezeket a pontokat szabadon elköltheti, vásárolhat belőlük képességeket, ha teljesíti azok követelményeit, például adott osztályba tartozik.

A továbbiakban, ha egy karakter szintet lép, egy képesség pontot is kap, amit szabadon elkölthet, a fentiek szerint. Tehát minden karakter, minden szinten kap egy

képességpontot, ám első szinten az elme módosítóját is hozzáadhatja ehhez.

A képességeket meg kell tanulni valakitől. Ez a valaki lehet egy hegyi remete, vagy a város vívómestere, a körülményektől és a képességektől függően.

Minden képesség minden szintje egy képesség pontba, tíz aranyba és egy hét tanulásba kerül. Tehát egy hős, aki egy képesség második szintjét akarja megtanulni, egy képesség pontot és húsz aranyat kell költsön rá, és két hétig kell tanuljon a mestertől.

Egy szinten csupán egy képesség szint tanulható. Tehát egy hős hiába gyűjtötte össze a képességpontjait, hogy rögtön harmadik szintre vegyen fel egy képességet. Ez nem lehetséges, mert a tanúhoz kell az idő és gyakorlat szülte tapasztalat is. Ez alól kivételt képez első szinten a magiszter, aki szabadon növelheti képességeit.

Minden képesség szint egy képesség pont. Egy képesség egy szintlépés során csak egyszer növelhető. Körülbelül ennyit kell megjegyezned.

Képességek újratanulása

Előfordulhat, hogy egy képesség nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, vagy egyszerűen szükségtelenné vált a hős számára. Ekkor egyszerűen törli az adott képességet, és a rászánt képesség pontokat visszakapja, és szabadon újra elköltheti. Ennek két megkötése van. Először is, egy szinten egy képességet törölhet. Második, hogy a rááldozott idő és pénz, természetesen elveszik a törléskor, illetve az új képesség tanulásának idejét és pénzköltségét szintén fel kell áldoznia.

Képesség szintje

A képesség elsajátításának mértékét szintekben mérjük. Ez a szint jelöli, hogy a karakter milyen tapasztalattal és gyakorlattal rendelkezik az adott területen. Minél magasabb ez az érték, annál járatosabb vagy az adott képességben.

Minden képesség 1-től 3-ig terjedő szintskálán mozog.

Képességek használata

Amikor a hősöd egy képességet használ, akkor tulajdonságpróbát teszel, hogy kiderüljön mennyire és milyen szinten sikerül végrehajtani az adott feladatot, ha egyáltalán sikerrel jár, ami korántsem biztos. Minél magasabb a próba eredménye, annál jobb az elért eredmény. A körülményektől függően a sikerhez a próba eredményének magasabbnak kell lennie egy adott szintnél (az úgynevezett próba szintnél vagy egy ellenpróba eredményénél). Minél nehezebb az elvégzendő feladat, annál magasabbat kell dobnod a sikerhez.

Többféle körülmény befolyásolja a próbát. Ha a hősöd zavartalanul, szabadon dolgozhat, teljes figyelmét a feladatnak szentelve, akkor elkerülheti az egyszerű hibákat. Ha a hősödnek nagyon sok ideje van, akkor újra és újra próbálhatja a feladatot, míg a számára legkedvezőbb eredményre jut. Ha mások segítenek, akkor a karakter olyan feladat végrehajtásában is sikeres lehet, amiben egyedül képtelen lenne boldogulni. Általánosságában elmondható, hogy a képességek mindegyike egyszerű cselekedetként használható, hacsak a leírás másként nem rendelkezik.

Tulajdonság próbák

Amikor képességpróbát teszel, akkor egy tulajdonság próbát kell tenned a képességnél megjelölt tulajdonsággal. Tehát minden képesség, melynek használata próbát igényel, egy adott tulajdonsághoz van rendelve, amit feltüntetünk a képesség neve alatt. Például a lopakodáshoz ügyesség próbát kell tenned.

Sok esetben, ha a képesség hiányában dobsz próbát, egy vagy két kocka levonást kapsz. Mivel a tulajdonság alapján megpróbálhatod a cselekedetet, de nem ismered a végrehajtást, így komoly hátránnyal tehetsz csak próbát.

A próba két cél ellenében dobható. Az egyik a próba szint, a másik az ellenpróba. Erről bővebben a próbáknál olvashatsz.

A Képességek és a tapasztalat

A Vér és Varázs rendszerében lévő képességekkel szinte minden feladatot eredményesen képesek megoldani az azt birtokló hősök. Ám ez nem mehet a szerepjáték rovására. Ha valamely képesség segít egy hősnek megoldani egy, a kaland során felmerülő és jelentőséggel bíró problémát, akkor csak abban az esetben jár a feladatmegoldásért (vagy a próbálkozásért) győzelem pont, ha a játékos nem csupán dobott egy próbát, de ki is játszotta a feladatmegoldást, a hőse jellemének megfelelően. Ellenkező esetben, ha csupán a dobásra hagyatkozik, ám a szerepjátékot elhagyja, a feladat megoldására tett kísérlet sikerrel járhat, ám győzelmi pont nem jár a megoldásért. Nem várható el persze egy játékoshoz sem, hogy a diplomáciától a hadvezetésig mindenhez hasonló szinten értsen, mint a hőse, ám az igen, hogy pár mondatban vázolja, mit is kíván tenni vagy mondani az adott helyzetben.

Képességek és a kimerültség

Ha a képesség szellem és állóképesség szintbe kerül, és a leírás másként nem rendelkezik, akkor a használat a képesség minden szintje után egy kimerültség (akár állóképesség, akár szellem) emészt fel. Tehát a III. szintű képesség használata három kimerültség szintbe kerül. Néhány főbb, állandó szabály van. A varázslat képességek használata minden esetben szellem levonással jár. Ezt a képességeknél külön fel sem tüntetjük. Az alap képességek használata nem kerül kimerültségbe.

Képességek listája

Bárd képességek	
Accelerando	Illúzió
Alakváltás	Kersővarázs
Altatás	Lángoló érzelmek
Az igazság két arca	Láthatatlanság

Disszonáns dallam
Elmosódott alak
Értelem
Fantomtestőr
Fürge kéz
Fürkészvarázs
Fürkészés
Cyenge pontok
Hasbeszélő
Hatalomtárgy
Hipnózis

Mágia észlelése
Mesterinformátor
Ősmágia
Pusztító hatalom
Rémkép
Tekercsírás
Telepátia
Tudomány
Tükörkép
Varázstárgykészítés
Zárnyítás

Tolvaj képességek

Akrobata	Lopakodás
Elterelés	- Árnyaura
Fürge kéz	- Árnyjáró
Fürge kitérés	- Árnyhozó
Hasbeszélő	- Surranó árny
Lakatosmesterség	Őstehetség

Lovag képességek

Hadvezér	Öngyógyítás/sebokozás
Hatalmas harcos	- Sziklavár
Hósi aura	Pajzshasználat
Kaszabolás	Pajzsharcos
Lovas vitéz	Páncélviselet
Mennyei/pokoli vért	Szent/szentségtelen csapás
- Mennyei erőd	Meteorcsapás
- Mennyei pajzs	Szentelt/szentségtelen fegyver
Nagy fegyverek	Szent/szentségtelen fény
-	Zúzás

Orvgyilkos képességek

Bombamerénylő	- Árnyhozó
- Terrorista	- Cyilkos árny
Elterelés	Méregkeverő
Fürge kéz	- Méregmester
Cyógyító	- Viperafog
Hasbeszélő	Orvtámadás
Lakatosmesterség	- Lelkes gyilkos
Lopakodás	- Vámpírcsapás
- Árnyaura	- Véreztetés
- Árnyjáró	Szuicid roham
	Terrorista

Barbár képességek

Az akarat pajzsa	Tomboló rettenet
Bosszú	Túlélő
Fürgeség	Vérkőd
Harci üvöltés	- Meteorcsapás
- Eleven terror	- Öselemi tombolás
Hatalmas harcos	- Öselemi aura
Kaszabolás	- Vérszomj
Lopakodás	- Romboló
Nagy fegyverek	- Tomboló rettenet
Pajzshasználat	- Vámpírcsapás

Pajzsharcos - Veszett Berserker
Páncélviselet - Vadállati életerő
Szuicid roham Zúzás

Zsoldos képességek

Hadvezér Lovas vitéz
Harci üvöltés Nagy fegyverek
Harcmeister Opportunista harcos
Hatalmas harcos Pajzshasználat
Kaszabolás Pajzsharcos
Lefegyverzés Páncélviselet
- Túlélő

Vívómester képességek

Akrobata Lefegyverzés
Fürge kitérés Pajzshasználat
Fürgeség Pajzsharcos
Harcos kéz, gyilkos Páncélviselet
penge
Kaszabolás Pengevihar
Köpenyvívás Pengék tánca

Magiszter képességek

Alkimista Mesterinformátor
Gyógyító Méregkeverő
Hadvezér - Méregmester
Homonkulusz Östehetség
Lakatosmesterség Tekercsírás
Mágia észlelése Tudomány
Mágiaműves Túlélő

Mágus képességek

A hatalom jele Összetartozás
Alkimista Örült szöcske
Boszorkánytűz Ösmágia
Ellenvarázs Pusztító csapás
Elmeccsapás Pusztító hatalom
Energiaszapás Telepátia
Energia penge Teleport
Energia páncél Tekercsírás
Hatalomtárgy Tudomány
Időugrás Varázsbomba
Máguspáncél Varázslövedék
Mágia észlelése Varázstárgykészítés
Mágiaműves Varázssugár
Megtörés Varázsvédelem
Misztikus bomba Villanóvarázs

Nekromanta képességek

Alkimista Homonkulusz
Csontakadály Hullaaazonosság
Csontbomba Hullaur
Csontkezek Kísértetkéz
Csonttestőr Koponyalövedék
Csontpáncél Lidércalak
Csonttornádó Mágia észlelése
Dermesztő érintés Mágiaműves
Életerő elszívása Ösmágia

Élőholt erősítése
Élőholt teremtése
- Hatalmas holtak
Élőholt uralom
- Szarkofágmester
Gyógyító
Hatalomtárgy
Hatalmas holtak
Holttest
Pusztító hatalom
Rothasztás
Rút kórság
Szívzaggató sikoly
Tekercsírás
Testzúzás
Varázstárgykészítés
Vasszűz
Vámpírszolga

Vajákos képességek

Alkimista Kő és agyag
Altatás Légyraj
Álom Láthatatlanság
Átok Mágia észlelése
Átokbaba Mágiaműves
Bestiakarmok Méregkeverő
Bombamerénylő - Méregmester
Boszorkánytűz - Viperafog
Büvölés Méregvarázs
Denevérraj Örült szöcske
Famulus Ösmágia
Fürkészvarázs Pengebambusz
Füstalak Pusztító hatalom
Gyógyítás/sebokozás Rovarbomba
Gyógyító Rút kórság
Hatalomtárgy Savpermet
Hipnózis Sebtükör
Homonkulusz Szellemkopó
Iszapverem Távfamulus
Izzó fém Tekercsírás
Kígyóeső Téboly
Kobrakorbács Varázstárgykészítés

Pap képességek

A hatalom jele Kapunyitás
Alkimista Küldött
Az igazság két arca Mágia észlelése
Áldás/átok Mágiaműves
Áldott fegyverek Ösmágia
Álom Parancs
Ártalom megtörése Pusztító hatalom
Feltámasztás Ragyogás
Fürkészvarázs Regeneráció/destrukció
Gyógyítás/sebokozás Szent/szentségtelen fény
Gyógyító Szent hatalom
Hatalomtárgy Teremtés
Isteni hatalom Tekercsírás
- Varázstárgykészítés

Elementalista képességek

Elementál Hatalomtárgy
Elemi csapás Mágiaműves
Elemi Fegyver Ösmágia
Elemi forma Pajzshasználat
Elemi hullám Pusztító hatalom
Elemi immunitás Sárkányszellem szólítása
Elemi lövedék Száguldó csapás

Elemi kéreg	Természeti erők ura
Elemi kitörés	Tekercsírás
Elemi sugár	Új elem
Elemi szárnyak	Varázstárgykészítés
Elemi vihar	-

Erdőszüzlött	Dekadens aura
Életadó kéz	Érzékenység
Fátyoljáró	Ósi vér
Miazmás érintés	
Nágavérű	
Tündérhatalom	
Tündérúr	

Szerzetes képességek

Akrobata	- Meteorcsapás
Az akarat pajzsa	- Százezer mennyei ököl
Csí fegyver	Fürge kitérés
Csí harc	Fürgeség
- Fantom ököl	Harci üvöltés
- Mennykőcsapás ököl	Harcos kéz, gyilkos penge

Dwergar mutációk

Pozitív	Negatív
A föld gyermekei	A föld férgei
Életerős	Kapcsi szív
Hullafaló	Perzselő nap
Trollvérű	

Ijász képességek

Célzás	Lovas vitéz
Fürgeség	Mozgó lövész
Lopakodás	Orvlövész
- Árnymű	Sasszemű
- Árnymű	Túlélő
- Árnymű	Vadak ura
- Árnymű	Varázslatos lövész

Tamari mutációk

Pozitív	Negatív
Farok	Érzékenység
Remek orr	Szertelen
Szatír	Szuicid kíváncsiság
Varázsvédelem	
Villám	

Mutáció képességek

Ember mutációk

Pozitív	Negatív
Életerős	Érzékenység
Hidravér	Külső jegyek
Macskaszem	Testi hiba
Szellemzüzlött	Pusztító hatalom
Titánvér	

Álf mutációk

Pozitív	Negatív
A tengernép gyermeke	A vér átka

Alap képességek

Edzettség	Plusz kocka
Érzékelés	Pusztakezes harc
Hajítás	Ravaszság
Jó reflexek	Rugalmasság
Kétkezes harc	Specializáció
Közelharc	- Mester
Lovaglás	Szakértelem
Lövészet	- Fegyvermester
Nehézfegyver forgatás	Szálfegyverforgatás
-	Vívás

Általános Képességek

Az általános képességeket bárki szabadon megtanulhatja.

Edzettség

Bárki, erőnlét

Az edzettség mutatja meg, egy karakter milyen edzett. Mennyi ideig és milyen gyorsan fut, milyen messzire és magasra ugrik, hogy tud mászni és úszni.

Az edzettséghez erőnlét próbát kell tenned.

I. Hősöd, ha futni kezd, képes sebessége háromszorosával futni, a normális kétszeres sebesség helyett. Ezen felül tovább bírja a futást az átlagnál.

Alapesetben mindenki az erőnlétének

tízszerese percig futhat maximális sebességgel, ám hősöd annak hússzorosaig. Ha másznia kell, képes a sebessége fele helyett, a normál sebességével mászni. Képes a normál sebességével úszni (alap esetben a sebessége felével úszhat). Ugrási távolságának kiszámításakor az ügyessége egyel többnek számít (mindenki annyi métert ugorhat helyből, amennyi az ügyessége, nekifutásból ennek másfélszeresét. Magasugrásnál az ügyesség fele, méterben megadva a magasság).

II. Hősöd nem csupán képes normál sebességgel úszni és mászni, de képes közben másra is figyelni, például lopakodhat. Képes nem csupán terheletlenül, de könnyű megterheléssel is úgy mászni, futni, illetve úszni, mintha

nem lenne megterhelve. Nehéz megterheléssel pedig csak annyi levonást kap e tevékenységeihez, mintha könnyű megterhelés sújtaná.

III. Mikor hősödnek súlyt kell vinnie, emelnie, illetve a megterhelés kiszámításakor erőnléte egyel magasabbnak számít. A futás, mászás és úszás, valamint ugrás próbáit pedig egyel több kockával dobhatja.

Érzékelés

Bárki, elme

Az érzékelés birtokában képes vagy olvasni környezeted jeleiben, figyelmed edzett, elméd éber. Tudatosan használod érzékszerveid, és méred fel a terepet, illetve másokat.

Érzékelés próbát kell tenned, ha szeretnél megtalálni egy csapdát, vagy rejteajtót. Ha attól tartasz, hogy lopakodó orvgyilkos fenyeget, vagy veszélyt érzel, és megpróbálsz felmérni a forrását. Érzékelés kell ahhoz, hogy meglásd az áruló jeleket egy elálcázott ösvényen, vagy meghallani egy nyílpuska kattánását, kiszűrni a piaci zajból egy suttogást.

I. Képes vagy az érzékelésre. Más, aki nem jártas a képességben, elsiklik a jelek felett, nem tudja, mit keressen, így nem, vagy csak levonással (alap esetben -1, vész helyzetben -2 kocka) használhatja elme tulajdonságát érzékelésre. Ez a JM döntése. Például, az esély mindenkinek jár, még ha levonásokkal is, ha orvgyilkos les rá, ám arra kevés esély van, hogy bárki megtalálja a mechanikus zár rejtett, másodlagos funkcióját.

II. Érzékeid kimunkáltak, érzékszerveid finomsága körülbelül kétszerese az átlagosénak. Nem messzebbre látsz, de pontosabban, tudod, hogy fókuszáld a tekinteted, vagy szűrd meg a zajt. Így olyan feladatokat is végrehajthatsz, amiről átlagember nem is álmodhat. A fenti példánál maradva, megpróbálhatod a piaci zajból kiszűrni a kém/selyemkereskedő suttogását a titkos ügynök fülébe, meglátod fél mérföldről a rossz szögben levő árnyékot a tetőn, leleplezve az orvlövészt,

stb.. Tehát minden olyan érzékeléshez tartozó feladatot, mai negatív módosítóval járna, egyel, kevesebb levonással hajthatsz végre.

III. Minden fajta érzékeléssel kapcsolatos próbához plusz egy kockát adhatsz. Ha a rálátást, és a látótávot kell meghatároznod, egyel többnek számít az elméd. Ez vonatkozik a Túlélő képesség nyomolvasás próbájára is.

Fegyver és vért mester

Bárki, ügyesség

Ez a képesség egy speciális szakértelem. Fegyvereket, páncélokot és pajzsokat tudsz készíteni vele. A képességet harcmodor képességként, illetve páncélfajtáknak kell felvenni. Például ha a vívás képességgel használható fegyvereket akarsz készíteni, akkor azt kell felvedd, de ha az íjászattal használható fegyvereket is, akkor ismét fel kell vened a képességet. Épp így működik a könnyű és nehéz páncélok esetében is. A képesség híján hősöd nem készíthet fegyvereket. Ha mégis megpróbálja, az általa készített fegyver silány, rosszul kiegyensúlyozott lesz, így a vele való harci próbákat egy kocka levonás sújtja.

I. Hősöd képes elkészíteni és megjavítani a fegyvereket és páncélokot. Ekkor 15-ös szint ellen kell ügyesség próbát tennie.

II. Hősöd képes ötten magasabb próba szintért erősebb fegyvert alkotni. Például kőből olyan eszközt, amely nem rendelkezik negatív módosítókkal, lásd a felszerelés résznél a fémek, páncélok anyaga táblázatot.

III. Hősöd mesteri kivitelű, különleges eszközt készíthet. Ez egy kockát ad a fegyver funkciójához, tehát harci próbáihoz és sebzéséhez. Ám ekkor a próba szintje is igen magas, 30-as, vagy, különleges anyagok használatakor, esetleg nehezebb körülmények esetén annál is nehezebb. Ekkor már, mint a szakértelem képességek III. szintjénél általában, a hős a fegyverkészítés próbáit egy kockával többel dobja.

Hajítás

Harcmodor

Bárki, ügyesség

A hajításban járatlanok két kocka levonást kapnak támadásaikra, ha hajító fegyvert használnak.

I. A hajítás a török, dobócsillagok, pengék és bárdok hajításának művészete. Egy képzett hős igen gyorsan képes hajítani, ezért előkészített hajító fegyverét mindenki előtt, a kör elején elhajíthatja. Ám a hajító fegyverek ellen a páncélok igen jól védenek. A könnyű páncél a hajító fegyver legnagyobb kockáját vonja le a sebzésből, míg a nehéz páncél a két legnagyobb kockát.

II. A hajításban jártas hős képes igen gyorsan hajítani, így plusz egy támadást kap a körben, ha hajít. Dönthet úgy is, hogy egyszerre két könnyű hajítófegyver hajít a célpontra, ám ekkor mindkét fegyver támadó és sebző dobásából a legkisebb kockát ki kell vennie.

III. A hős mestere a hajításnak. Ha nem használja a második szint dupla vagy több fegyverét, akkor a páncélok levonásai a normálisra csökkennek.

Írás-olvasás

Bárki

Hősöd képes írni és olvasni minden általa ismert nyelven (egy hős alapesetben annyi nyelvet ismer, amennyi az elme tulajdonsága).

Jó reflexek

Bárki

Hősöd a továbbiakban minden körben plusz egy megszakító támadást hajthat végre.

Kétkezes harc

Bárki, ügyesség

Ha egy hős képzetlenül forgat két fegyvert, mindkét fegyverének harci próbáit -2 kocka levonás sújtja.

I. Hősöd képes két fegyver forgatni. Kétfegyveres harc csak úgy lehetséges, ha az egyik fegyver kisebb méretű, mint a másik. Ekkor a hős fő fegyverének

(általában a nagyobb méretű) sebzéséhez egy kockával többet adhat.

II. Hősöd még egyet támadhat a cselekedete során, a kisebb fegyverével is. Tehát ez külön támadás. Ám így elveszíti az I. szint adta plusz egy kockányi sebzést a főfegyvertől.

III. Hősöd főfegyveréhez is hozzáadhatja a plusz egy kocka módosítót, illetve támadhat plusz egyet a kisebbik fegyverével is.

Közelharc

Harcmodor

Bárki, ügyesség

Ha valaki képzetlenül közelharcol, harci próbáit -2 kocka levonás sújtja.

I. A közelharc a kis fegyverek, török, kések, öklöző török, és a pusztakezes harc világa. Sok ütés, rúgás, fogás, dobás és földharc kíséri. A közelharc kell tehát ahhoz, hogy könnyű fegyvereket, vagy pusztá kezét használj harcban. A közelharcban, amikor az ellenfél elérésén belül kerülsz (elkerülte a megszakító támadást) a hosszabb fegyvereket forgatók (más harci szakértelem, például vívás) ki kell vegyék a legkisebb kockát a veled szemben tett támadó és védekező dobásaikból. Ám amíg ezt a helyzetet el nem éred, hősöd szintén ki kell vegye támadó dobásaiból a legkisebb kockát a hosszabb fegyverrel rendelkezőkkel szemben.

II. Ha hősöd bejut az elérésen belülré, ellenfelei nem a legkisebb kockát kell kivegyék támadó és védekező dobásaikból, hanem egy kockával kevesebbel dobhatnak próbát. Ezen felül, ha belharcban van, a hős egyel többet támadhat a körben.

III. A harmadik szinten jártas közelharcos már nem kell kivegye a legkisebb kockát támadó dobásából, ha hosszabb fegyverrel rendelkező ellenféllel küzd. Ezen felül, ha az elérésen belülré jut, a továbbiakban ellenfelei nem egy kockával kevesebbel dobják próbáikat, hanem a legnagyobb eredményű kockát kell kivegyék a próbából.

Lovaglás

Bárki, ügyesség

A lovaglás nem a ló hátán való megmaradásról szól, hanem arról, hogy a hátast milyen szinten uralja a hős, mennyire képes, vele együtt dogozva, komoly eredményekre. Lovagolni nem csupán lovon lehet, a képesség minden lényre alkalmazható. Ám a repülő hátasokra, a képességet külön kell tanulni. I. Nem csupán lovagolsz, de képes vagy vágatni, ugratni, szőrén megülni a lovat, irányítani azt terepen, kezelni az ijedségét, stb. Ezek a tevékenységek alapesetben enyhe negatív módosítókkal járnak (-1 kocka az ügyességre), ám számodra ezek a negatívumok megszűnnek.

II. A lovas trükkök mestere vagy. Képes vagy leesni a lóról és visszaugrani rá, a vágató ló hátán állva ijáskodni, harcolni a lóról, anélkül, hogy negatív módosító sújtaná ügyesség próbádat. Ezek a tevékenységek alapesetben -2 kocka levonással járnak.

III. Ha lóval hajtasz végre valamely tevékenységet, plusz egy kocka módosítót kapsz rá. Például ha lóval együtt, a hátáról harcolsz.

Lövészet

Harcmodor

Bárki, ügyesség

Ha képzetlenül használsz lőfegyvert, harci próbáidat -2 kocka levonás sújítja.

I. A lövészet alá tartozik minden lőfegyver. Például mindenféle íj, vagy számszerű, de az esőerdők fejedelmének fűvócsövei is. Ezeket levonás nélkül használhatod.

II. A hős képes a mozgó ellenfeleket is eltalálni. A gyalogló célpontokat levonás nélkül, a futó célpontot egy kockával kevesebbel támadhatja.

III. A hős képes gyors lövést leadni. Ekkor egyel többször támadhat a körben, ám minden támadást egy kockával kevesebbel dobhatja.

Mester

Bárki

Követelmény: Specializáció

I. Hősöd, specializált támadásával a harci taktikák mestere. Ha egy taktika, manőver megszakító támadásra jogosítaná ellenfeleit, ha specializált támadásával harcol, nem lehet megszakítani. Ezen felül, ha a taktika kocka levonással jár, akkor a levonás egy kockával kevesebb lesz.

Nehézfegyver forgatás

Harcmodor

Bárki, ügyesség

Ha képzetlenül forgatsz nehézfegyvert, harci próbáidat -2 kocka levonás sújítja.

I. A nehézfegyverek a buzogányok, bárdok, pörölyök és hasonló gyilkok. Roppant csapások, elsőpró erő, és lendület, ez a nehézfegyverek világa. A nehézfegyver forgatás e fegyverek használatára tesz képessé. A nehézfegyverek sebzésébe az erőnlét másfélszerese számít (lefelé kerekítve).

II. A nehézfegyveres hős csapásai roppant erősek. Ezért sebzését a könnyű páncél nem fogja fel, míg a nehéz páncél csak a legkisebb kockát fogja fel a sebzésből. A könnyű pajzsok nem adnak ellene a védekezéshez, míg a nehéz pajzsok egy kiskockát adnak a csapásai elleni védekező dobáshoz.

III. A nehézfegyver forgatásban harmadik szinten jártas hős képes védekezéséből szabadon átcsoportosítani kockákat a sebzésére, ha ezt a kör elején bejelentette.

Plusz kocka

Bárki

I. A képesség birtokában egy plusz kocka vehető egy tetszőleges próbához. A kocka annyi állóképességbe kerül, amennyi a kockadobás eredménye. Például, ha sebzésedhez szeretnél egy kockát rendelni, akkor megteheted, és miután a dobás eredménye négy, ennyit le kell, vonj az állóképesség szintből. Ha a dobás eredménye magasabb, mint az állóképesség szintje, akkor csak annyi használható a dobásból, amennyire az állóképesség szintje elegendő.

II. A képesség második szintje plusz egy kockadobást ad véglegesen valamely

képességedre. Ilyen képesség az orvgyilkolás, a vörös köd, vagy a szentségtelen csapás. Minden képességhez külön kell felvenni, vagyis, ha Káel, Nekromanta felvette a képességet szentségtelen csapás képességéhez, akkor annak sebzése egy kockával nő, ám támadása nem, hacsak újra fel nem veszi a plusz kocka képességet, annak növelésére is.

A plusz kocka többször is felvehető egy képességre. Minden alkalommal egy kockát ad annak valamely próbájára, de maximum annyi kocka rendelhető egy képességhez, mint a próbához szükséges tulajdonság érték fele.

III. Ha hősöd állóképességért plusz kockát vásárol, akkor az kockánként egy szintbe kerül, és nem a dobás minden eredménye után egy szintbe. Ám maximum annyi kocka rendelhető egy képességhez, mint a próbához szükséges tulajdonság érték fele (lefelé kerekítve).

Pusztakezes harc

Harcmodor

Bárki, ügyesség

A képzetlen harcos pusztá kézzel -2 kocka levonást kap harci próbáira.

I. A pusztakezes harcos pusztá kézzel is képes levonások nélkül, eredményesen harcolni, akár fegyveres ellenféllel szemben is. A képzett hős sebzése egy pontról egy kiskockára nő, ha fegyvertelenül harcol.

II. A pusztakezes harcos jártas a dobások, a földharc világában. Ezért gáncsolásra tett tulajdonság próbáidhoz plusz egy kockát adhatsz.

III. A pusztakezes harcos járatos a fogások, szorítások törések terén. Ezért birkózásra tett erőnlét próbáidhoz plusz egy kockát adhatsz, illetve birkózás közben sebzésed egy kockára nő.

Ravaszság

Bárki, elme

A ravaszság a karizmatikus fellépés, a meggyőzés, csábítás és megfélemlítés, valamint a hazugságok, a meggyőzés, így

az alkudozás és tárgyalás tudománya. Tulajdonképpen a pszichológia egy használható tudománya.

I. Ha jártas vagy a ravaszságban, jó eséllyel bárkit képes vagy meggyőzni az igazadról, kitalálni a mögöttes gondolatait, lealkudni nála az árut, és egyéb elmetrükkökre. Képes vagy manipulálni és csábítani, ravaszkodni, félelmet ültetni valaki szívébe, vagy bátorsággal eltölteni azt.

II. Minden, a ravaszság tárgykörébe tartozó próbához plusz egy kocka módosítót adhatsz. Ilyen próbák azok, melyek egy másik lény mentális vagy érzelmi manipulálását célozzák meg.

Rugalmasság

Bárki, ügyesség

A rugalmasság képesség azt mutatja meg, hogy a karakter milyen mozgékony, ruganyos és laza, mennyire koordinált a mozgása. Rugalmasság próbát kell tenni, ha a karakter gyorsan fel akar pattanni, vagy éppen kigurulni az esést. Ha egy fáról zuhan alá, és meg kell kapaszkodnia, vagy, ha egy kötelékből vagy szorításból kell kibújni, vagy egy hasadékon akarja átpréselni magát. Rugalmasság próba kell a kötéltnáchoz, az egyensúlyozáshoz is. Bár mindezek megoldhatók pusztán az ügyesség tulajdonsággal is, a rugalmasság azt mutatja meg, hogy egy karakter a vele született ügyességét milyen mértékre fejlesztette, így nagyobb kihívást, a készségek gyakorlott használatát igénylő feladatok megoldására is lehetőséget nyújt. Ezért, a rugalmasság képesség híján minden ilyen próbát mínusz egy kocka levonás súlyt.

I. Hősöd levonás nélkül tehet ügyesség próbát a rugalmassághoz tartozó esetekben.

II. Ha hősöd lezuhan valahonnét, egy ügyesség próbát tehetsz az esés mérséklésére. A próba eredménye számú métert levonhatsz a zuhanás hosszából.

Ha hősöd ellen megszakító támadást akarnak kivitelezni, mert mozog, egy ügyesség ellenpróbát kell tennetek a támadóval. Ha sikerrel jársz, hősöd

kimozogja ellenfelét, aki így nem támadhatja meg. Ez a manőver szabad cselekedet.

Hősöd képes csúszós felületen, vagy szélben, illetve hasonlóan nehéz körülmények között is hatékonyan, levonás nélkül egyensúlyozni, így ilyen esetben egyel kevesebb kockalevonást kap (lásd próbamódosító).

Hősöd képes kiszabadulni bilincsekből, kötelékekből is, illetve az őt lefogó lények szorításából. Ekkor nem erőnlét próbát tesz, hogy kijusson a szorításból, vagy eltépje a kötelet, hanem ügyesség próbával kibújik belőle.

III. Ügyesség próbáidhoz, ha zuhanást mérsékelnél, szabadulás esetén, illetve, ha egy megszakító támadást akarsz elkerülni, illetve, ha egyensúlyozol, plusz egy kockát adhatsz, valamint a körönként megtehető sebességed is egy mezővel nő.

Specializáció

Bárki

I. Hősöd mestere egy konkrét fegyverfajtának, vagy egy adott varázslatnak. A továbbiakban ezzel a varázslattal, vagy fegyverrel egyel több kockával sebez.

II. Hősöd választott fegyverének, vagy varázslatának támadás és védekezés próbáját is egy kockával többel dobhatja.

III. A választott fegyverrel, vagy varázslattal, egy körben kétszer is támadhatsz, Ám ennél a támadásnál a plusz egy kocka támadás, védekezés és sebzés elveszik.

Szakértelem

Bárki, ügyesség

Szakértelemnek nevezzük azt, mikor valamilyen munkában képzett vagy. Például képzett asztalos, képzett gyertyaöntő, képzett szobrász, vagy képzett ács vagy. Tehát, valamit kielégítően művelsz. Minden szakértelmet külön meg kell tanulni! Egyes szakértelmek különlegesek. Ilyen a lakatosmesterség, vagy a Fegyver és vértkovács. Ezeket a szakértelmeket külön

tárgyaljuk, mert a hősök számára külön jelentőséggel bírnak.

I. A szakértelem első szintjében jártas hős képes megélni szakértelméből. Még nem mestere a dolognak, de alap szinten, egy mester vezetése alatt elboldogul.

II. A szakértelem kettes szintje az önálló tudás. A hős mindenre képes, ami a szakmájában a teljes munkavégzéshez elvárt.

III. A harmadik szint a mesterek szintje. A hős mestermunkákat alkothat, melyek egyedike, és elkészítésük jóval nagyobb feladat, mint amivel a szakma átlagos művelője elboldogulhatna. A harmadik szinten a szakmához szükséges próbákhoz plusz egy kockát adhatsz.

Szálfegyverforgatás

Harcmodor

Bárki, ügyesség

A képzetlen harcos szálfegyverekkel -2 kocka levonást kap harci próbáira.

I. A szálfegyverek a botok, kopják, lándzsák és alabárdok világa. A távoltartás, a hosszú küzdőtáv, és a lendület számít a forgatásuknál. A szálfegyverforgatás képesség kell az ilyen típusú fegyverek használatához. A közelharcban, amikor az ellenfél a szálfegyveres hős elérésén belül került (elkerülte a megszakító támadást) és rövidebb fegyvert forgat (más harci képesség, például vívás) plusz egy kockát kap a hőssel szembeni támadás és védekezés próbáikra, míg a hős a legnagyobb eredményt elért kockát ki kell vegye ezekből a próbáiból. Ám amíg az ellenfél nem jut belül a hős elérésén, a hős plusz egy kockát kap támadására és védekezésére a rövidebb fegyverrel rendelkezőkkel szemben, mikor megszakító támadást hajt végre velük szemben. Valamint megszakító támadásra jogosult, ha azok felé közelítenek.

II. A mesteri szálfegyveres hősök nem a legnagyobb kockát kell kivegyék az elérésükön belüli ellenfelekkel szembeni támadó és védekező dobásaikból, hanem egy kockával kevesebbel dobják azokat.

III. A szálfe gyver forgatásban harmadik szinten jártas hőssel szemben, az elérésen belül került támadók elveszítik a plusz egy kockát támadásukra és védekezésükre, és a hős nem kevesebb kockával dob támadást és védekezést, hanem ki kell vegye a legkisebb eredményt elért kockát a dobásaiból. Ezen felül körönként plusz egy megszakító támadást kísérrelhet meg egy olyan ellenfél ellen, aki megpróbál az elérésén belülre kerülni.

Vívás

Harcmodor

Bárki, ügyesség

A képzetlen harcos vívás közben -2 kocka levonást kap harci próbáira.

I. A vívók a könnyű kardok, rapírok, és más gyors fegyverek mesterei.

Harcmodoruk a gyorsaságra, ügyességre és a harci taktikára alapul. A vívás képességgel használhatsz egykezes és könnyű pengéket. A vívók, mivel fegyverük védekezésre és támadásra egyaránt alkalmas, könnyen módosítanak taktikát, így egy körben, ha előre bejelentik, választhatnak támadó, vagy védekező taktika közt. A támadó taktikával egy kockát adhatnak támadásukhoz, ám egy kockával kevesebbel dobnak védekezés próbát, míg a védekező taktikával ez megfordul.

II. A mesteri vívók a támadó és védekező taktika használata során nem kevesebbel dobják a próbát, hanem a legkisebb eredményű dobást ki kell venniük.

III. A harmadik szinten jártas vívók taktikáikat jobban kihasználhatják. Szabadon rendelhetnek kockákat a védekezés próbáról a támadásra, és vissza. Például elvehetsz két kockát a támadásodból, és a védekezésedhez adhatod, ha védekező taktikát használsz.

Osztály képességek

Az osztály képességeket csak adott osztályba tartozó hős tanulhatja meg, ha teljesíti az adott képesség követelményeit.

A hatalom jele

Pap, mágus varázslat

I. Hősöd képes hatalmával megidézni egy lebegő kezét, fegyvert, bármilyen szimbólumot, ami kifejezi istene, vagy saját erejét. A szimbólum hősöd sebességével mozog, és fizikai harci szintjeit használja. Mágia tulajdonság sugarú mezőn belül mozog körülötte, és mágia tulajdonság körig marad fenn. Hősöd képes a szimbólumon keresztül varázsolni, mintha maga érintené meg a célpontot. Ha eltalálják, a szimbólum szertefoszlik.

II. Hősöd szimbóluma nem foszlik szét, a hatóidő végéig, hiába találják el.

Accelerando

Bárd varázslat

I. Hősöd dalával képes felgyorsítani magát. Sebessége egy kockányival megnő a következő, mágia tulajdonság számú körre.

II. Hősöd ügyesség tulajdonsága is megnő egy kiskockával a hatóidő alatt.

III. Hősöd nem csak a saját, de a vele egy területen levő társai sebességét és ügyességét is megnövelheti.

Alakváltás

Bárd varázslat

I. Hősöd képes felvenni egy másik lény alakját, mágia tulajdonság számú körre. Nem egy konkrét lény alakja ez, hanem egy általános alak. Így aki konkrétan felfigyel rá, felfedezheti egy sikeres elme ellenpróbával a hős mágikus harci próbája ellen.

II. Hősöd immár egy konkrét, általa látott lény alakját, jellegzetességeit is képes leutánozni. Ha nem beszél, nem fedezik fel.

III. Hősöd nem csak a lény alakját, de hangját is képes utánozni. Így külalakja vagy hangja alapján lehetetlen felfedezni.

R

Alkimista

Varázsló, pap, vajákos, nekromanta, mágiszter

Az alkímiával hősöd képes vegyületeket előállítani, olyan alapanyagokból, melyek használata túlmutat a kémián, és az anyagok esszenciális összefüggéseit használja. Például bika szarvából, vas és csontporból, képes erőnlét elixírt keverni. A képesség jellemzője, hogy az alkimista által alkotott tárgyak anyagok, mint például folyadékok, porok, krémek, melyek használat során elfogynak. Tehát nem állandó hatású tárgyak, hanem a felhasználásukkor egyfajta hatást kiváltó anyagok, melyek az alkímiai hatás nélkül, nem, vagy csak részben mágikusak.

Az alkimisták számos vegyszert használnak, de természetes alapanyagokat is, mint növényi kivonatok, állati mérgek, és szörnyek testrészei.

I. A képesség első szintje minden alkimista tárgy elkészítését lehetővé teszi, amit a felszerelés részénél leírtunk. Az alapanyagok ára általában ötöde a kész anyagénál.

II. Hősöd képes alkímiai anyagokat készíteni a megölt szörnyekből, különleges anyagokból, mint egy mágikus kristály, vagy egy életadó gyümölcs. Ez egy napot vesz igénybe, és alkimista felszerelés szükséges hozzá. A késztermék az alapanyag esszenciáját, különleges erejét vonja ki, tehát felhasználáskor úgy kell tekinteni, mintha a szörny különleges támadása, a misztikus gomba hatása, vagy a mágikus fém ereje érvényesülne. Ám a hatás csak az anyaggal érintkezőre korlátozódik. Például, ha egy lény tűzleheletéből készül főzet, akkor csak az azzal preparál fegyverrel eltalált célpont gyullad fel (persze, ha bombát készít az anyagból, akkor a hatás területén állók). Ha pedig egy medúza tekintete mindenkit kővé dermedt, akkor csak a belőle készült elixírral preparált tárgy dermedti kővé, a vele érintkezőt.

III. A hősöd által készített különleges alkímiai anyagok a teljes hatásukat kifejtik. A fenti példánál maradva, a tűzlehelet

elixír megivása felruház a lény tűzleheletével, míg a medúzából kivont kristály eltörése mindenkit kővé változtat, aki látja.

Ezen felül, ha mérget vagy gyógyszert keversz, egy kockával többel dobhatod próbádat.

Altatás

Bárd, vajákos varázslat

I. Hősöd képes elaltatni egy megérintett ellenfelet mágia tulajdonság számú körre.

Az altatás megszűnik, ha a lényt megtámadják, vagy inzultus, sérülés éri.

II. Hősöd távolabbról is elaltathatja a lényt, ha látják egymást, nem muszáj megérintenie.

III. Az elaltatott lény akkor sem ébred fel, ha megtámadják.

Akrobata

Tolvaj, vívómester, szerzetes

I. A továbbiakban, ha hősödet közre is fogják, ellenfelei nem szenved hátrányokat, például nem lehet orvtámadni, és nem érvényesülnek ellene a közrefogásból származó előnyök.

II. Ha hősöd ellen megszakító támadást kísérelnek meg, védekezés próbájához plusz egy kockát adhat.

III. Hősöd ügyesség próbát tehet, ha egy csapda mezőre lép, akkor is, ha a csapda nem az ügyességet támadja. Ha a próba meghaladja a csapda támadását, akkor a hős elugrott a mezőről, és a csapda nem fejtette ki rá a hatását.

Az akrobatika használata egy állóképesség szintbe kerül.

Az akarat pajzsa

Barbár, szerzetes

I. A barbár vadságának, a szerzetes fegyelmének köszönhetően ellenáll a mágának. Ezért mágikus védekezéséhez plusz egy kockát adhat.

II. Hősöd ellen a mágikus sebzések egy kockával kevesebbrel dobhatók.

III. Hősöd ellen minden sebzés egy kockával kevesebbrel dobható, amikor a düh, vagy csí harc hatása alatt áll.

Az igazság két arca

Bárd, pap varázslat, áldás/átok

I. Hősöd, ha hazudni szeretne, vagy épp felfedezni a hazugságot, elme próbájához plusz egy kockát adhat.

II. Hősöd képes rákényszeríteni egy megérintett lényt, hogy az igazat mondja, vagy éppen, hogy hazudjon. A lény tisztában van a kényszerrel, és próbálhatja kijátszani, a tények elhallgatásával, stb.

III. Hősöd úgy kényszeríthet igazmondásra vagy hazugságra másokat, hogy azok nem veszik észre a mágikus kényszert, úgy élik meg, hogy mindent szeretnének készségesen elmondani. Ám a hatás elmúltával tudatára ébrednek a történeteknek.

Áldás/átok

Pap, varázslat

I. Hősöd megáldhatja vagy megátkozhatja az általa megérintett lényt, vagy tárgyat. Az alany mágia tulajdonság körre plusz egy kiskockát adhat minden dobásához, illetve egy kiskockányit kell levonnia annak eredményéből.

II. Hősöd egyszerre mágia tulajdonsága számú lényt is megérinthet az adott körben, mind részesül az áldásban/átokban.

III. Az áldás ereje egy kockára nő.

Áldott fegyverek

Pap varázslat

I. Papod képes mágia tulajdonság körre megnövelni egy megérintett fegyver, páncél vagy pajzs erejét. A tárgy mágikussá válik, és egy kiskocka módosítót kap mind sebzéséhez, mind támadásához, illetve próba értékéhez és sebzéslevonásához.

II. A módosító egy kiskockáról egy kockára nő.

III. Hősöd varázslata egyszerre mágia tulajdonságnyi tárgyra hat.

Álom

Pap, vajákos varázslat

I. Hősöd beléphet egy alvó lény álmaiba, és ott egy üzenetet mondhat el számára. Erre az üzenetre a lény emlékezni fog, ha

felébredt, de a papra nem feltétlenül, csak ha hősöd úgy akarja. A varázslattal mágia tulajdonság körig lehet beszélni.

II. Az álomban közölt üzenet beépül a célpont tudatalattijába, és befolyásolja döntéseit egy konkrét cselekedetben, amire az üzenet vonatkozott. Ám nem lehet olyant kérni, ami a lény meggyőződésével ellentétes, vagy veszélyezteti épségét.

Például, lehet arra utasítani, hogy holnap este felejtse el bezárni a kaput, de arra nem, hogy nyissa ki a rátörő útonállóknak, ahogy arra sem, hogy általánosságában, sosem zárja a kaput.

III. Hősöd képes olyan parancsot adni, amely ellentétes a célpont meggyőződésével, és akár közvetlen életveszélybe is sodorhatja.

Árnyaura

Orvgyilkos, tolvaj, íjász

Követelmény: Lopakodás II.

I. Hősöd képes egyszerű cselekedetként egy elmosódott árnyaurába burkolózni. Ekkor minden öt célzó támadást egy kockával kevesebbel kell dobni, a hős pedig egy kockával többel dobhatja lopakodás próbáját. Az árnyaura használata körönként egy állóképesség szintbe kerül.

II. Hősöd támadásai az árnyaura használata során kiszámíthatatlanok, így közelharc támadásait egyel több kockával dobhatja.

Árnyéklövészet

Íjász

Követelmény: Árnyhozó II.

I. A hős az árnyhozó képességet használva elsötétítheti rejtekhelyét, ahonnét lő. Amíg fenntartja az elsötétítést, nem törik meg a lopakodása, a lövés után sem. Tehát nem veszik észre, és nem kell újra lopakodnia, vagy menekülnie.

II. Hősöd, ha rejtőzik, vagy árnyaurát tart fenn, képes árnyilakat kilőni, az igazi mellett. Ekkor elme tulajdonság számú nyíl repül ki, amelyek ívelt pályákon repkedve a hős döntése szerint azonos vagy különböző célpontokat támadnak, egyazon támadás próbával. A nyilak ugyan nem sebeznek, de zavart keltenek. Így az

ellenük tett védekezés próba egy kockával kevesebb, minden, a célpontot támadó nyíl után.

III. Hősöd árnyilai sebeznek is, mint az igaziak, ám ekkor minden nyíl külön egy állóképesség szintbe kerül.

Árnyhozó

Orvgyilkos, tolvaj, íjász

Követelmény: Árnyjáró II, Árnyaura II.

I. Hősöd, ha árnyaura képességét használja, amerre mozog, egy árnyasávot hoz létre. Ez egy sűrű füst szerű sötétség, mely utána gomolyog. Az árnyasáv átláthatatlan, így elzárja a rálátást az egyes területrészek közt.

II. Hősöd képes egy körös cselekedetként elsötétíteni, árnyékba burkolni egy vagy több mezőt, amelyre rálátással bír. A terület alkalmassá válik lopakodásra, még ha előtte ki is volt világítva. Az elsötétítés aktív, míg a hős fenntartja árnyaura képességét, vagy amíg körönként egy állóképesség szintért fenntartja a hatást. Minden elsötétített mező egy állóképesség szintbe kerül.

Árnyjáró

Orvgyilkos, tolvaj, íjász

Követelmény: Lopakodás II.

I. Hősöd rejtőzködés után képes a mozgásának megfelelő mennyiségű mezőt átlépni az árnyak közt. Például elrejtőzni, majd a három mezőnyire lévő ellenfélhez lép, orvtámadja, majd azonnal visszalép két mezőt, tehát megteszi a körönként lehetséges öt mezőt. Az árnylépés mozgásnak számít, tehát egy támadás lehetséges közben. Ha hősöd rendelkezik a lopakodás III. szintjével, akkor azonnal újra rejtőzhet, ha a fenti módon támad, tehát a támadás végén még „továblép az árnyak közt”. Az árnylépés teljes körös cselekedet, használata egy állóképesség szintbe kerül.

II. Hősöd akkor is képes az árnylépésre, ha nem rejtőzködik. Elegendő, ha árnyék van az elfoglalt, vagy a szomszédos mezőn. A lépés végén tehet egy ingyen (nem szabad cselekedet) rejtőzés próbát.

Ártalom megtörése

Pap varázslat, áldás/átok

I. Hősöd érintésével egy kockát adhat a megérintett lénynek, a rá ható ártó mágiák megtörésére tett próbájához.

II. Hősöd érintésével képes megtörni az ártó mágiák hatását.

III. Hősöd képes a hatóterületen belül egy kockával megnövelni az ott levő lények ártó mágiák ellen tett dobásait.

Átok

Vajákos, Varázslat

I. Ha vajákosod megérint egy ellenfelet, akkor képes átokkal sújtani. Az átkozott lény minden próbáját egy kocka levonás sújtja mágia tulajdonság körre.

II. Ettől kezdve nem csupán vajákosod érintése, de a famulusé is alkalmas az átok létrehozására.

III. Harmadik szinttől a varázslat a területen bárhol létrehozható, nem kell hozzá megérinteni a célpontot, elég csupán rálátni.

Átokbaba

Vajákos, Varázslat

I. Ha hősöd megérint egy ellenfelet, akkor képes egy babát felruházni annak tulajdonságaival. Ezt követően, egy alkalommal, a harc során bármikor, amíg egy területen vagytok az ellenféllel, hősöd megsebezheti a babát, és a sebzést a lény szenved el.

II. Ettől kezdve nem csupán vajákosod érintése, de a famulusáé is alkalmas a baba létrehozására.

III. Vajákosod a babán át képes úgy varázsolni a célpontra, mintha megérintené.

Bestiakarmok

Vajákos, Varázslat

I. Vajákosod képes horgas karmokká alakítani körmeit. A karmok sebzése egy kockányi mágikus sebzés (plusz a mágia tulajdonság). A bestiakarmokat mágia tulajdonság körön át tudod fenntartani.

II. A karmok mágikus támadással használhatók, a fizikai támadás helyett.

III. A karmok ez után nem egy, hanem mágia tulajdonság számú kockával sebeznek, ám ekkor nem adható hozzá a mágia tulajdonság, mint sebzés módosító.

Bombamerénylő

Orvgylkos, vajákos

I. A hősöd bombákat készíthet, illetve használhat. Az egyes bombák hatását annak leírása tartalmazza, a felszerelésnél.

II. Hősöd, az általa készített bomba hatására, sebzésére tett próbákhoz, plusz egy kockát adhat.

Boszorkánytűz

Mágus, Vajákos varázslat

I. Mágusod egy tetszőleges színű boszorkánytüzet idézhet a területen belül. A tűz lidércfényként lebeg egy mező felett, és a mágus utasításait követi. Egy körben egy mágikus támadás tehető vele, sebzése egy kocka plusz a mágia tulajdonság.

II. A boszorkánytűz immár összesen mágia tulajdonság kockányi sebzést okoz (a mágia tulajdonság már nem adható hozzá).

III. A boszorkánytűz tovább ég a célpontot, a varázslat továbbirányítása vagy megszűnte után is, ám körönként egy kockával csökken a sebzése.

Bosszú

Barbár

Követelmény: Vérvöd III

Ha a vérvöd során sebző találat éri barbárodát, körönként egyszer szabad cselekedetként azonnal visszaüthet ellenfelére. Ezt a támadást a körönként leadható megszakító támadásokból kell levonni.

Büvölés

Vajákos

I. Vajákosod képes egy szörny valamely testrészét egy palackba büvölni. Ez után, a palack eldobható, és a szörny kiszabadul, azonnal regenerálódik, és támad. Ám mágia tulajdonság számú kör után elpusztul. A szörny minden szintje egy szellem szintbe kerül. A palackba zárt ellenfelek össz. szintje nem haladhatja meg

a mágikus támadó értéket, és a főellenfelek nem büvölhetők palackba.

II. Vajákosod szintkorlát nélkül palackba büvölhet lényeket, akár főellenfeleket is, ám egyszerre maximum mágia tulajdonságnyi palackkal rendelkezhet.

III. A lény nem pusztul el, ha megölik, vagy ha lejár a hatáidő, hanem visszatér a palackba. Csak a palack megsemmisítése pusztítja el végleg.



Célzás

Íjász

Követelmény: Specializáció III egy lőfegyverre.

I. Hősöd fizikai harci szintje lőfegyverekkel végzett támadás esetén nem szintenként egy ponttal, hanem két szintenként három ponttal nő. A képesség, visszamenőleg is módosítja a harci szintet.

Csí fegyver

Szerzetes

I. Szerzetesed egy fegyverfajta úgy használható, mintha csak pusztán kézzel harcolna. Megkapja rá a pusztán kéz összes előnyét, képességét.

II. Szerzetesed könnyű páncélt, és kispajzsot is viselhet a csí harc során.

Csí harc

Szerzetes

I. Hősöd fegyelmezett, akarata fókuszált, uralja a teste energiáit. Ha úgy döntesz,

felszabadíthatod ezeket az energiákat, minek hatására a szerzetes pusztá kezével és testével bámulatos dolgokra lesz képes. Ilyenkor mind a fizikai harci, mind sebzés dobásához plusz egy kockát adhatsz, ha fegyvertelen és nem visel vértet. A csí harc során a hős körönként egy állóképesség szintet veszít.

II: Szerzetesed a csí harc alatt teljes mozgás cselekedetet és teljes harci cselekedetet is végezhet egymás után, egy kör alatt.

III: Hősöd csí harc alatt egyel több támadást indíthat pusztá kézzel.

Csontakadály

Nekromanta, Varázslat

I. Nekromantád képes egy mágia tulajdonság számú négyzetre kiterjedő és mágia tulajdonság körig fennálló csontfalat teremteni. A fal sebzésfelfogása mágia tulajdonságnyi, életereő pontja a mágia próba eredménye. A fal 20-as erőprózával széttörhető.

II. A csontfal erősebb, sebzésfelfogása a mágia duplája, és a széttörés is csupán 25-ös prózával lehetséges.

III. A csontfal reagál a közelharc támadásokra. Hősöd mágikus támadásával csontok szúrnak ki belőle, a szomszédos mezőre, sebzésük egy kocka plusz mágia tulajdonság.

Csontbomba

Nekromanta, Varázslat

I. Nekromantád képes egy vele egy területen levő csontot, például hullát, koponyalövedéket, csontkadályt felrobbantani. A csont egy kockányi plusz mágia tulajdonság sebzést okoz a környező mezőkön tartózkodóknak, ám egy sikeres ügyesség prózával a mágikus támadás próba ellen, a sebzés megfélelezhető.

II. A csont a varázslat létrehozása után nem azonnal robban, hanem amikor azt a nekromanta, szabad cselekedetként, elrendeli.

III. A csont immár hősöd mágia tulajdonsága számú kockányi sebzést okoz.



Csontkezek

Nekromanta varázslat, hullaidézés

I. Hősöd a mágia tulajdonsága sugarú mezőn belül képes rothadó csontkezeket idézni a földből. A kezek megragadják a területen levőket (válogatás nélkül). Erőnlétük a hősöd mágiájával egyenlő. Ha a próbán meghaladja a célpont erőnlét próbáját, az nem képes elmozdulni. A csontkezek mágia tulajdonság körig hatnak.

II. Hősöd képes kontrollálni csontkezeit, amelyek így csak az ellenfeleket ragadják meg.

III. A csontkezek minden körben, amíg a célpont a foglyuk, sebeznek rajta. Sebzésük egy kocka plusz mágia tulajdonság.

Csontpáncél

Nekromanta, Varázslat

I. Nekromantád képes mágia tulajdonság körre egy halványan derengő csontokból álló páncélt idézni maga köré. A páncél egy kockányi sebzést levon minden fizikai sebzésből, ami a nekromantát érné.

II. A csontpáncél a továbbiakban a mágikus sebzésből is levon.

III. A csontpáncél a továbbiakban mágia tulajdonságnyi kockát von le a nekromantát ért sebzésekből.

Csonttestőr

Nekromanta varázslat, hullaidézés

I. Hősöd kijelölhet egy általa irányított élőholtat. A hatóidő alatt, minden körben az élőholt szenved el az első sebzést, ami a hősödet éri. A varázslat mágia

tulajdonság körig hat. Hátulütője, hogy ha az élőholt egy másik forrásból sebződik, akkor a hős minden sebzésből megkapja a legkisebb kockát (ez már nem hat vissza az élőholtra, hanem valóban elszenvedi a hősöd).

II. Az élőholt szenved el minden sebzést hősöd helyett, míg a varázslat fennáll, vagy az élőholt meg nem semmisül.

III. Hősöd egyszerre több, maximum mágia tulajdonságnyi élőholtat is kijelölhet.

Csonttornádó

Nekromanta, Varázslat

I. Nekromantád képes mágia tulajdonság körre egy kavargó, éles csontszilánkokból álló aurát idézni maga köré. Az aura egy kockányi sebzést okoz minden lénynek, aki belép hősöd mezőjére.

II. Az aura a továbbiakban 2-4-es takarást is ad.

III. Az aura szabadon mozgatható mágia tulajdonságnyi mezőn belül. Akit körbevesz, azt körönként mágia tulajdonságnyi kockával sebzí.

Denevérraj

Vajákos varázslat, természeturalom

I. Hősöd képes denevéreket idézni. A denevérek egy mezőt foglalnak el. A raj mágia tulajdonság körig aktív, addig vagy a területen marad, vagy a hősöd sebességével követi a kijelölt célpontot. Ez a hősöd döntésétől függ. Ha a hős maga köré idézi őket, akkor 2-6-os takarást jelent számára, míg, ha egy ellenfél ellen idézi, akkor 2-6-os takarást jelent a lény minden ellenfele számára.

II. A denevérraj olyan sűrű, hogy képes egy közepes lényt a magasba emelni, és a hős sebességével repülni vele.

III. A rovarraj nagyméretű lényeket is mozgathat.

Dermesztő érintés

Nekromanta, Varázslat

I. Nekromantád képes érintésével ledermeszteni ellenfelét. A megérintett lény mágia tulajdonság körre megbénul.

II. A dermesztő érintés konkrétan megalvasztja a célpont véréit, egy kockányi, plusz mágia tulajdonság sebzést okozva.

III. A dermesztő érintés a továbbiakban a koponyalövedékekkel, csontakadállyal és csonttornádóval együtt is alkalmazható, vagy egy megérintett élőholt is felruházható vele. Ha az élőholt nem érint meg senkit a következő, mágia tulajdonság számú körben, a hatás rajta érvényesül.

Disszonáns dallam

Bárd varázslat

I. Hősöd dala összezavarja a lényeket, akik egy területen vannak vele. A lények a következő mágia tulajdonságnyi körben kábultnak minősülnek, így egy kocka levonást kapnak próbáikra.

II. A lények a varázslat hatására zavarodottnak minősülnek.

III. A lények a varázslat hatására magatehetetlenek minősülnek, nem mozoghatnak.

Elementál

Elementalista varázslat

I. Elementalistád megidézhet egy elemi lényt. A lény tulajdonságai és harci szintjei az elementalista alap értékeivel egyeznek meg (nem módosítja őket varázstárgy, varázslat, stb.). Sebzése egy kocka plusz mágia tulajdonságnyi elemi sebzés. A lény mágia tulajdonság körig szolgálja az elementalistát.

II. Az elementál sebzése mágia tulajdonságnyi kockára nő, ám ekkor a mágia tulajdonság már nem adható hozzá.

III. Az elementál mint elemi lény, alig sebezhető, csupán az ellentétes elem, és a mágia hat rá. Mágikus fegyverekkel és varázslatokkal normálisan, az ellentétes elemmel duplán sebezhető. Az egyéb hatások sebzése feleződik (lefelé kerekítve).

Elemi csapás

Elementalista varázslat

I. Hősöd képes egy elemi csapást idézni egy vele egy területen levő mezőre, a hatótávon belül. A csapás egyszerű cselekedet. A csapás sebzése egy kocka plusz mágia tulajdonság.

II. Az elemi csapásod nem csak egy pillanatig hat, hanem mágia tulajdonság számú körig aktív, és körönként újra lecsaphatsz vele, egy tetszőleges mezőn.

III. Az elemi csapásod sebzése egy kockáról mágia tulajdonság számú kockára nő, ám ekkor a mágia tulajdonság már nem adható hozzá.

Elemi Fegyver

Elementalista varázslat

I. Elementalistád egy egykezes fegyverét elemi aurába vonja. A fegyver plusz mágia tulajdonság kockányi sebzést okoz. A varázslat mágia tulajdonság körig hat. A fegyverrel fizikai támadást kell tenni.

II. Az elementalista az aura helyett energiafegyvert idézhet. A fegyver elemi erőből áll, és mágikus harci szinttel is használható.

III. Az energiafegyver a továbbiakban mágia számú kockával sebez, ám a mágia érték nem adható hozzá.

Elemi forma

Elementalista varázslat

I. Elementalistád elemi lényé válik. A varázslat mágia tulajdonság körig tart, mialatt hősöd elemi lénynek minősül (nem sebzí a saját eleme, az ellentétes viszont duplán), és képes egy elemi fegyvert idézni. A fegyver sebzése egy kocka plusz mágia tulajdonság.

II. Hősöd elemére jellemző fő tulajdonsága megnő. A tűz és föld elem plusz egy kiskockányi erőnlét, míg a víz és levegő elem ügyesség módosítót kap.

Hősödöt a hatóidő alatt az elemek ereje vezeti, így fizikai harcban (az I. szintnél idézett fegyverével, vagy más elemi fegyverrel) is mágikus harci szintjét használhatja.

Elemi hullám

Elementalista varázslat.

I. Hősöd intésére egy negyvenöt fokos sávban, egy elemi hatás söpör végig. Ez lehet tűzvihar, felcsapódó sziklatűk és mindent elnyelő hasadékok, jeges köd, stb. A hullám mágia tulajdonság mező hosszan hat, minden lénynek egy kocka plusz mágia tulajdonság sebzést okozva a területen.

II. A hatósugár negyvenötől, kilencven fokra nő.

III. A hullám sebzése mágia tulajdonság kockára nő, ám a továbbiakban a tulajdonság értéke már nem adható hozzá.

Elemi immunitás

Elementalista

I. Hősödöt választott eleme egy kockával kevesebbel sebzí. Ez egy állóképesség szintbe kerül.

II. Hősöd teljesen semlegesítheti választott elemének sebzését, ám minden semlegesített kocka után egy állóképesség szintet veszít.

III. Hősöd immunissá válik választott elemére.

Ha hősöd több elem használatára képes, mindegyikkel szemben külön meg kell tanulja a képességet.

Elemi lövedék

Elementalista varázslat

I. Elementalistád egy elemi lövedéket bocsát útjára tenyeréből. A lövedék a hatótávon belül használható, sebzése egy kocka, plusz mágia tulajdonság.

II. A varázslat sebzése mágia tulajdonságnyi kockára nő, ám ekkor a mágia tulajdonság már nem adható hozzá.

III. A varázslat megosztható, kockánként, több célpont között.

Elemi kéreg

Elementalista, Varázslat

I. Elementalistád képes elemi burkot idézni maga köré. A burok lángokból, kavargó jégből, vagy sziklából, esetleg pattogó elektromos szikrákból áll. Ezt a létrehozáskor választod ki. A kéreg mágia

tulajdonságnyi kockát levon az elemi támadások sebzéséből. Az elemi kéreg mágia tulajdonság körig marad fenn.
II. Az elemi kéreg mindenkit megsebez, aki a hőssel szomszédos mezőn tartózkodik. Sebzése körönként egy kocka, plusz a mágia tulajdonság.
III. A varázslat sebzése körönként mágia tulajdonságnyi kockára nő, ám ekkor a mágia tulajdonság már nem adható hozzá.

Elemi kitörés

Elementalista varázslat.
I. Hősöd körül egy elemi hatásból álló gyűrű robban. A gyűrű mágia tulajdonság mező sugarú körben robban, minden lénynek egy kocka, plusz mágia tulajdonság sebzést okozva a területen.
II. A robbanás egy kockányi mezőt elrepíti a hatóterületén tartózkodókat, akik ennek következtében a földre kerülnek. Illetve, ha nagyméretűek, akkor csupán feldönti őket.
III. A gyűrű sebzése mágia tulajdonság kockára nő, ám a továbbiakban a tulajdonság értéke már nem adható hozzá.

Elemi sugár

Elementalista varázslat
I. Elementalistád képes tüzet lehelni, villámot löni tenyeréből, az elemtől függően. Sebzése egy kocka plusz mágia tulajdonságnyi elemi sebzés. A sugár mágia tulajdonságnyi egymás utáni mezőt érint, ám ahol egy lényvel érintkezik, megszakad, így az utána levő mezőre már nem hat.
II. A sugár egy lényvel való érintkezés után is tovább halad, így minden mezőre és lényre hat a hatótávon belül.
III. A varázslat sebzése mágia tulajdonságnyi kockára nő, ám ekkor a mágia tulajdonság már nem adható hozzá.

Elemi szárnyak

Elementalista varázslat
I. Elementalistád elemekből álló szárnyakat hozhat létre. A szárnyak a két szomszédos mezőre is kiterjednek, így az elementalista három egymás melletti mezőt foglal el velük, sorban. A szárnyakkal

képes a sebességével repülni. A szárnyak mágia tulajdonság körig használhatók.
II. A szárnyak alkalmasak támadásra. Ekkor sebzésük egy kockányi elemi sebzés, plusz a mágia tulajdonság. A támadást a normál cselekedeten felül, szabad cselekedeteként lehet kivitelezni.
III. A szárnyak sebzése mágia tulajdonságnyi kockára nő, ám ekkor a mágia tulajdonság már nem adható hozzá.

Elemi vihar

Elementalista varázslat
I. Elementalistád létrehozhat egy elemi csapást a területen és a rálátásán belül. A csapás egy tüzes meteorként, vagy földrengésként és meghasadó sziklákként jelenik meg, az elemtől függ. A csapás mágia tulajdonságnyi, egymással szomszédos mezőre hat. A mezőkön tartózkodók egy kockányi elemi sebzést szenvednek, plusz a mágia tulajdonság.
II. A varázslat mágia tulajdonság körig fennmarad.
III. A varázslat sebzése mágia tulajdonságnyi kockára nő, ám ekkor a mágia tulajdonság már nem adható hozzá.

Eleven terror

Barbár
Követelmény: Harci üvöltés I, Vérköd I
I. Hősöd a vérköd során rettentéssé válik. Szörnyű külseje mellett aurája is vérfagyasztó, a biztos halált árasztja. Így bárki, aki a vérköd alatt közelharcba kerül vele, a harci üvöltés hatása alá kerül anélkül, hogy a hős külön cselekedetként használná a képességet. A hatalom körönként egy állóképességbe kerül.

Ellenvarázs

Mágus, varázslat
I. Hősöd képes egy, általa is ismert ellenséges varázslatot visszatükrözni a létrehozóra. Miután az ellenfél varázsol, egy mágikus támadás próbát tehetsz. Ha a próba meghaladja az ellenfélét, akkor a varázslat a létrehozón jön létre.
II. Mágusod képes átvenni egy ellenséges varázslat felett az uralmat. Tehát ha a

próbád meghaladja az ellenfelét, akkor átvetted az irányítást a varázslata felett, mintha te hoztad volna létre. Szabadon irányíthatod, uralhatod, stb.

III. Hősöd bármilyen varázslatot képes uralni, függetlenül attól, hogy ismeri e, vagy sem.

Elmosódott alak

Bárd varázslat

I. Hősöd képes fakóvá, áttetszővé válni. Ekkor fizikai védekezését egy kockával többel dobhatja, a mágia tulajdonság számú körre.

II. Hősödöt jó eséllyel nem sebzí meg a támadás, így minden fizikai sebzést egy kockával kevesebbel kell dobni ellene.

III. Hősöd másokat is elmosódottá tehet, ha megérinti őket (ám ekkor a varázslat csak a megérintett személyre hat).

Elmecsapás

Mágus varázslat

I. Hősöd összezavarja a lényeket, akik egy területen vannak vele. A lények a következő mágia tulajdonságnyi körben kábultnak minősülnek, így próbáikat egy kocka levonás sújtja.

II. A lények a varázslat hatására zavarodottnak minősülnek.

III. A lények a varázslat hatására magatehetetlenek minősülnek.

Elterelés

Tolvaj, orvgyilkos

I. Hősöd az elterelés mestere a harcban. Köpenyének csapásával, homokszórással, egy marék kavics arcba dobásával vagy füstbombával összezavarhatja ellenfelét, és kibontakozhat a harcból, illetve végrehajthat egy nem harci cselekedetet úgy, hogy nem jogosítja megszakító támadásra az ellenfelet. Az elterelés szabad cselekedet, ami a megszakító támadás helyett használható.

III. Hősöd elterelése összezavarja ellenfelét, így az készültségtelen a következő támadása ellen.

Energiacsapás

Mágus varázslat

I. Hősöd mágikus lökeshullámokat generálhat mágia tulajdonsága számú mezőn belül. Egy hullám vagy felőle indul, vagy felé tart. A hullámmal mágia próbát kell tenned az útjába kerülő lények erőnlét próbája ellen. Ha győzöl, a lények elesnek, és annyi mezőt sodródni a földön, amennyi a próbák közti különbség. A varázslat elsöpri a lövedékeket. A varázslat mágia tulajdonság körig tart, ez alatt körönként szabad cselekedettel aktiválható.

II. Az erő hulláma immár egy kocka plusz mágia tulajdonságnyi sebez is, mindenkin, aki az útjába kerül (nem kell hogy fellökje hozzá).

III. Hősöd immár nem csupán egy irányba mozgathatja az erőt, hanem szabadon mozgathatja azt, a hatókörön belül. Így, képes vele tárgyakat szállítani, elemelni, stb. Ekkor a mágia tulajdonsága számolandó, mint erőnlét.

Energiapáncél

Mágus varázslat

I Hősöd egy energiaaurát hoz létre maga körül, ami egy kockányit elnyel minden mágikus és fizikai sebzésből. A varázslat mágia tulajdonság körig hat.

II. Hősöd páncélja immár mágia tulajdonság számú kockát nyel el.

III. A varázslat kiterjeszthető mágia tulajdonság számú hatótávon belül levő lényre,ám mindegyikért külön meg kell fizetni a szellem szint levonást.

Energiapenge

Mágus, varázslat

I. Mágusod képes egy fegyvert energiaaurába vonni. Az aura mágia tulajdonság körig tart, és egy kocka plusz mágia tulajdonság mágikus sebzést okoz.

II. Az aura adta plusz kocka a fegyver támadó dobásához is hozzáadódik.

III. Az aura immár összesen mágia tulajdonság kockányi sebzést okoz (a mágia tulajdonság már nem adható hozzá), és megosztható több fegyver között.

Minden fegyverre egy kocka kell jusson, legalább.

Életerő elszívása

Nekromanta, Varázslat

I. A varázslat elmondását követően, a hősöd által okozott következő sebzés (akár mágikus, akár fizikai) öt gyógyítja. tehát az okozott sebzés értéket megkapja, mint azonos szintű gyógyítás.

II. A sebzésből kapott gyógyítást képes átadni az általa megjelölt élőholtaknak, vagy élőholtaknak, szabadon elosztva. Például, ha egy varázslatával 13 pontnyi sebzést okoz, akkor azt vagy magára, vagy egy élőholtra költi, mint gyógyítás, vagy elosztja az élőholtak és maga közt, tetszőleges arányban.

III. Nekromantád immár nem csak a saját maga által okozott sebzést, hanem az általa irányított élőholtak által okozott sebzést is képes gyógyításként felhasználni.

Élőholt erősítése

Nekromanta, Varázslat

I. Nekromantád által irányított élőholtak védekező próbája egy kockával megnő. A varázslat mágia tulajdonság körig tart.

II. Nekromantád által irányított élőholtak sebző próbája is egy kockával megnő.

III. Nekromantád élőholtjainak támadó próbája is egy kockával megnő.

Élőholt teremtése

Nekromanta, Varázslat

Nekromantád feltámaszthat egy holttestet.

A holttestből élőholt lesz. Az élőholt a továbbiakban, hősöd szolgálja lesz, mágia tulajdonság köre. Ez annyit tesz, hogy minden utasítását követi. Az élőholt 1. szintű lesz, tulajdonságai 1-esek lesznek, de a hős eloszthat köztük mágia tulajdonságnyi pontot. Sebzése egy kocka lesz, harcértékei egyesek. Életereje, állóképesség és szellem szintje hősöd mágia tulajdonságával megegyező.

A nekromantát összesen annyi szintnyi élőholt szolgálhatja egyszerre, amennyi a mágikus támadó értéke (beleszámít a teremtett és uralt élőholt is).

II. Hősöd által teremtett élőholtak nem csupán mágia tulajdonság körig szolgálják a nekromantát, hanem pusztulásukig.

III. A varázslattal teremtett élőholtak szintje külön számolandó, tehát külön kell őket összevetned a mágikus támadóértékkel, és nem számítanak bele az élőholt uralommal irányított halottak számába.



Élőholt uralom

Nekromanta, Varázslat

I. Nekromantád képes egy élőholtat maga mellé állítani. Az élőholt a továbbiakban, hősöd szolgálja lesz, mágia tulajdonság köre. Ez annyit tesz, hogy minden utasítását követi. Összesen annyi szintnyi élőholt szolgálhatja egyszerre, amennyi a mágikus támadó értéke (beleszámít a teremtett és uralt élőholt is).

II. Az uralom alá hajtott élőholtak immár nem csupán mágia tulajdonság körig szolgálják a nekromantát, hanem pusztulásukig.

III. Az uralom alá hajtott élőholtak szintje külön számolandó, tehát külön kell őket összevetned a mágikus támadóértékkel, és nem számítanak bele az élőholt teremtéssel létrehozott halottak számába.

Értelem

Bárd varázslat

I. Hősöd képes bármit memorizálni, vagy az emlékezetébe idézni. Ekkor, elme próbájához plusz egy kockát adhat.

II. Hősöd képes elolvasni az idegen nyelven írt szövegeket, és értelmezni a számára ismeretlen ábrákat, rajzokat, képleteket, stb.

III. Megérintve egy másik lényt, átadhatja a varázs hatását.

Famulus

Vajákos

I. Hősöd képes egy napos szertartással egy famulust szólítani. A famulus egy szörny, valamely alsóbb sík kis démona, egy kisállatok darabjaiból fércelt gólem, vagy egy lombikban nevelt homunkulusz. A lény apró, egy mezőnyi sebességgel rendelkezik. Minden tulajdonsága egyes, egy kockányi életereje van, és nem képes harcolni. Ez a lény a továbbiakban követi a vajákos parancsait, és hűséges hozzá. ha a famulus elpusztul, a vajákos bármikor újat szólíthat, ám ez egy napjába kerül.

II. Hősöd képes beszélni famulusával, aki intelligenciájához mérten, de engedelmeskedik neki.

Fantom ököl

Szerzetes

Követelmény: Csí harc III.

I. A hős a csí harcot használva képes hihetetlen sebességgel mozogni, normál mozgásként sebessége dupláját megtéve. Ekkor a mozgás vonalán nem jogosítja megszakító támadásra ellenfeleit.

II: A hős mozgása közben, minden ellenfél előtt, aki mellett elhaladt, létrehozhat egy fantomképmást magáról. A fantom követi a hős mozgását, lehetetlen megállapítani, melyikük az eredeti. Ha egy fantomot találat ér, szertefoszlik, illetve sikeres támadás esetén sem tesz kárt az ellenfelében.

III. A fantom alakok képesek valós támadást bevinni, majd szétfoszlanak. Ez a támadás azonos a szerzetes a körben tett támadás próbájának eredményével.

A képesség fantomképenként plusz egy állóképesség szintbe kerül.

Fantomtestőr

Bárd varázslat

I. Hősöd létrehozhat egy szellemalakot. A szellem értékei hősöd alap értékeivel egyeznek meg (nem módosítja őket varázstárgy, varázslat, stb.). Sebzése egy

kocka plusz mágia tulajdonságnyi energiasebzés. A szellem mágia tulajdonság körig szolgálja bárdodat.

II. A szellem sebzése mágia tulajdonságnyi kockára nő, ám ekkor a mágia tulajdonság már nem adható hozzá.

III. A szellem, mint anyagtalán lény, alig sebezhető, csupán a mágia hat rá. Mágikus fegyverekkel és varázslatokkal normálisan. Az egyéb hatások sebzése feleződik (lefele kerekítve).

Feltámasztás/halálvarázs

Pap varázslat

I. Hősöd képes egy megérintett lény minden sebet, sérülését regenerálni. Ekkor a célpont nem kap vissza életerőt, de a törött csontok összeforrnak, a sebek bezárulnak, a vérzés eláll, stb.

Ha a célpont jelleme ellentétes, vagy ha a pap úgy akarja, a célpont meglevő sebei nem gyógyulnak be.

II. A varázslat nem csupán bezárja a sebeket, de visszánöveszti a levágott végtagot, kipurgálja a mérget, stb. Ha a célpont jelleme ellentétes, vagy ha a pap úgy akarja, a célpont minden, mágia tulajdonság napnál nem régebbi sebet újra felnyitja.

III. Hősöd feltámaszthatja a halottakat, és minden sebet begyógyít, minden sérülést, veszteséget visszaállít. Ám a varázslat ezen formája egy lényen, egy szinten csak egyszer használható, és csak akkor, ha a lélek még nem hagyta el teljesen a testet (a halált követő mágia tulajdonság számú kör). Ha a célpont jelleme ellentétes, vagy ha a pap úgy akarja, a varázslat megöli a célpontot.

Fürge kéz

Tolvaj, Bárd, Orvgyilkos

Ügyesség

Hősöd igen fürge és mozgékony kézzel, jó szemmel, bír és az elterelésben is jártas. E készségek segítenek abban, hogy csaljon a szerencsejátékokban, bűvész trükköket és zsonglőrmutatványokat mutasson be, vagy megkíséreljen lopni.

I. Képes vagy levonás nélkül lopni, vagy csalni a szerencsejátékban. Normál esetben a szerencsejáték ügyesség próbához kötött, de a csalás, mivel nehezebb, -1 kockalevonással jár, am rád már nem vonatkozik. A lopás során kilophatsz valaki csomagjából vagy iszákjából egy tárgyat, ám nem tudni mit lopsz. Ha válogatni akarsz, az -1 kocka levonással jár.

II. Képes vagy kiválasztani a lopás céltárgyát, és ez nem jár számodra levonással. Akár valaki kezéből is lophatsz, kiveheted a fülbevalóját, vagy nem csupán a saját, de az ő kártyáit, vagy a paklit is manipulálhatod. Ám ez -1 kocka levonással jár.

III. Minden ürge kéz alá tartozó ügyesség próbát, legyen az trükk, lopás vagy csalás, egy kockával többel dobhatsz. Ha levonást kapsz a próbára, a pozitív kockamódosító semmisé teszi azt.

Fürge kitérés

Vívómester, szerzetes, tolvaj

I. Hősöd, ha sikeres közelharcos támadás éri, képes kigurulni, vagy elvezetni a sebzést. Ekkor szerencse próbát kell tennie, és a próba eredménye levonható a sebzésből.

II. Hősöd a továbbiakban a távolsági támadások ellen is használhatja képességét.

III. Hősöd a képességet akkor is használhatja, ha olyan mágikus támadás éri, amely a testét támadja, próbálja eltalálni, például egy lövedék, csapás, stb. A képesség használatához szükséges egy szomszédos, szabad mező.

A képesség minden felhasználása egy állóképesség szintbe kerül.

Fürgesség

Szerzetes, íjász, barbár, vívómester

I. Hősöd egy négyzettel többet mozoghat a körben.

II. Hősöd a kör során nem kell tartsa a cselekedetek sorrendjét. Például nem kell megtegye a teljes mozgását és aztán cselekednie, azt is megteheti, hogy mozgása felét megteszi, egy egyszerű és egy szabad cselekedetet is végrehajt, majd

a mozgás második felét is megteszi és újabb szabad cselekedet hajt végre.

III. Hősöd, a sorrend megállapításánál egyel magasabb ügyesség értékkel számolhat.

Fürkészés

Bárd varázslat

I. Hősöd képes rátekinteni egy általa ismert lényre, megérintett tárgyra, vagy egy helyre, ahol már járt. Látja, mi van körülötte a hatótávon belül, stb, mintha felülről nézné a területet. A varázslat mágia tulajdonság körig működik.

II. Hősöd olyan lényt, helyet vagy tárgyat is kifürkészhet, melyet nem ismer. Csak egy darabkájára van szükség, vagy hely esetén egy onnan származó dologra.

III. Hősöd ha az adott helyen áll, vagy megérinti a tárgyat, lényt, képes meglátni azt, mi történt vele az elmúlt, mágia tulajdonság számú napon.

Fürkészvarázs

Pap, bárd, vajákos varázslat

I. Hősöd egy víztükörben, egy kristálygömbben, vagy más, csillogó felületen képes megnézni egy lényt, és meghatározni azt, hol van pontosan a lény. Ehhez a hősnek ismernie kell a lényt, vagy egy testrészét, illetve legalább egy évig használt személyes tárgyát kell birtokolja. A varázslat hatása mágia tulajdonság körig tart.

II. Hősöd immár beszélhet is a lényhez, a hatás alatt. A célpont számára áttetsző szellemalakként jelenik meg.

III. Hősöd a varázslat hatása alatt képes varázsolni a lényre, ám a távolság miatt, egy kockával kevesebbel dobhatja mágikus támadását.

Füstalak

Vajákos, Varázslat

I. Hősöd képes füstszerűen áttetszővé válni. Áthaladhat a nem teljesen zárt akadályokon, például egy ajtó alatt, stb.. A füstalak mágia tulajdonság körön át tartható fent.

A fizikai támadások nem hatnak rá, csak mágikus támadással, és mágikus fegyverrel sebezhető, ám ő is csak mágiával támadhat.

II. A varázslattal vajákosod képessé válik a repülésre, sebessége felével, valamint a füstalak a famulusára is hat (dönthet, úgy hogy nem, illetve csak a famulusra).

III. Hősöd képes fizikai támadást is végrehajtani füstalakban.

Gyenge pontok

Bárd varázslat

I. Hősöd egy varázslattal mágia tulajdonság körre képes kiemelni egy ellenfelének gyenge pontjait. Így azt egy kockával többel támadhatja.

II. Hősöd összesen mágia tulajdonságnyi ellenfél gyenge pontjait láthatja.

III. A gyenge pontokat immár mindenki látja, nem csak a hős.

Gyilkos árny

Orvgyilkos

Követelmény: Árnyhozó I.

I. A hős az árnyhozó képességet használva nem árnyávot hoz létre, hanem az árnyakból megsokszorozza önmagát, hátrahagyva árnyképeit. Minden mezőn, melyet az árnyhozó képességgel érint, egy árnykép jön létre, összesen maximum mágia tulajdonságnyi. Az árnyképet lehetetlen megkülönböztetni a hőstől, ám ha eltalálják, szétfoszlik. Az árnyképek szabadon mozognak a hős akarata szerint. A gyilkos árny az árnyhozó képességgel együtt tatható fenn, ám minden árnykép idézése további egy állóképesség szintbe kerül.

II. A megidézett árnyképek nem a hős útvonalán, hanem az általa meghatározott négyzetekben jelennek meg. Ám a hősnek rálátása kell legyen a négyzetre. Ha lehetőségük van, a hős dobhat egy közös lopakodás próbát számukra, mellyel siker esetén elrejtőzhetnek.

III. Az árnyképek a hős parancsára támadnak, bárkire, akit közelharci támadással elérnek. Az árnyak a hős támadásával, képességeivel és sebzésével

rendelkeznek, ám kimerültség szintet követelő képességet nem használhatnak. Minden próbájukat egyszerre dob. Sikeres támadás után az árnyképek szétfoszlanak.

Gyógyítás/sebkozás

Vajákos, pap varázslat

I. Ha hősöd megérint egy lényt, akkor képes egy kockányi, plusz mágia megegyező számú életerőt gyógyítani, vagy sebezni rajta.

II. Második szinttől a varázslat elvesz, vagy visszaad egy tulajdonság szintet.

III. Harmadik szinttől varázslat hatása mágia tulajdonságnyi kocka lesz, ám így a tulajdonságot már nem adhatod hozzá.

Gyógyító

Pap, magiszter, vajákos, nekromanta, orvgyilkos

Elme/ügyesség

I. Hősöd képes ellátni a sebeket, minek hatására a sérült naponta az erőnlétének duplája számú életerő szintet nyer vissza, a szokásos egyszeres, vagy másfélszeres gyógyulás helyett.

Emellett képes mérgeket és betegségeket is gyógykezeleni. Ekkor elme ellenpróbát kell tennie a hatás szintjével szemben, amely ha sikeres, leküzdötte a fertőzést/mérgezést, és a célpont elkezd gyógyulni.

II. Hősöd képes nem csupán életerőt gyógyítani, de a szervi sérüléseket is rendbe hozhatja. Összevarrhatja a sebeket, összeilleszti a törött csontot, stb.. Így a célpont könnyedén és szövődmények nélkül meggyógyul. Ehhez egy ügyesség próbát kell tennie a sérülés mértéke (elveszítet életerő szintek) ellen. Emellett a tulajdonságpontok visszanyerésének sebessége is másfélszeresére nő a kezelése folytán.

III. Hősöd képes visszaoperálni a levágott végtagot, szerveket átültetni, stb. Ehhez egy ügyesség próbát kell tennie a sérülés mértéke (elveszítet életerő szintek) ellen. Emellett a tulajdonságpontok visszanyerésének sebessége is duplájára nő a kezelése folytán, illetve a mérgek és

betegségek ellen tett gyógyulás próbát is egy kockával többel dobhatja az ápolit.

Hadvezér

Lovag, zsoldos, magiszter

Hősöd született hadvezér, és képzett stratég. Egyesül benne a karizma és az előrelátás a katonai taktikák ismeretével. I. Hősöd képes ellenfeleit demoralizálni, míg saját csapatát moralizálni. Így, ha egy csapatot támogat, az a harcot érintő próbára pozitív módosítót kap, míg az ellenfelet negatív módosító sújtja. Ennek mértéke a hős elme tulajdonsága. Tehát, ha hősöd elme értéke 3, akkor +, illetve -3 módosítót kapnak a harcban résztvevő felek. Amíg a módosító fennáll, a hős mást nem cselekedhet és csak arra hat a módosító, akinek rálátása van a hősre. Ezt a módosítót minden próbához hozzá lehet adni, ami a harc kimenetelét érinti, ám a hős saját próbáit nem módosíthatja vele. Ha két ellenfél is rendelkezik hadvezetéssel, akkor elme ellenpróba szükséges, és a győztes képessége érvényesül.

II. Ha hősöd egy csoportot vezet a harcban, minden a harchoz kapcsolódó próbájukhoz egy kockát adhatnak, illetve, az ellenséget egy kocka levonás sújtja. Ez összeadódik az I. szint adta módosítókkal.

III. Hősöd a hadvezetés közben maga is képes harcolni.

Harci üvöltés

Barbár, Zsoldos, Szerzetes

I. Hősöd egy ordítással, rikoltással megrémiszi ellenfeleit. A vele szomszédos mezőkön álló, és az azokkal érintkező lények megrémülnek (szövetségeseik nem).

A megrémült lények minimális hátrányt szenvednek az állapotok táblázat alapján (lásd harc fejezet), egy kiskockányi körig.

II. A lények a továbbiakban enyhe hátrányt szenvednek az állapotok táblázat alapján.

III. A lények A lények a továbbiakban komoly hátrányt szenvednek az állapotok táblázat alapján.

A képesség használata egy állóképesség szint levonásba kerül.

Harcmeister

Zsoldos

I. Hősöd minden olyan taktikájának próbájához, mely tulajdonság próbát igényel, egy kockát adhat.

II. Hősöd egy kockával többel dobhatja a taktikák alkalmazásakor tett támadó vagy védekező próbáit, vagy, figyelmen kívül hagyhat egy kocka levonást, ha a taktika alkalmazása azzal jár. Például támadó harcmodornál figyelmen kívül hagyhatja az egy kockányi védekezés levonást.

III. Ha hősöd harci taktikákat alkalmaz, ellenfeleit nem jogosítja fel megszakító támadásra.

A képesség használata minden alkalommal egy állóképesség szintet igényel.

Harcos kéz, gyilkos penge

Vívómester, szerzetes

Követelmény: Specializáció III a puszta kézre, illetve az adott fegyverre.

I. Hősöd fizikai harci szintje egy választott fegyverével, illetve szerzetes esetén pusztakezével végzett támadás esetén nem szintenként egy ponttal, hanem két szintenként három ponttal nő. A képesség, visszamenőleg is módosítja a harci szintet.

Hasbeszélő

Tolvaj, orvgyilkos, bárd

Ügyesség

A hősöd egy ügyesség próbát tehet a vele egy területen levő ellenfél elme próbája ellen. Ha győzöl, akkor hasbeszéléssel eltereli a figyelmet az irányából. Ezzel elrejtőzhet, ha addig látták, vagy figyelték is, ha pedig nem látták, lopakodás próbájához plusz egy kockát adhat.

Hatalomtárgy

Mágiahasználó osztály

I. A hatalomtárgy segít hősödnek, hogy elveszített szellem szintjeit gyorsabban nyerje vissza. Ha hősöd a szellem szintek visszanyerésekor a hatalomtárgyra fókuszál (például a pap istene szimbólumát szorongatva imádkozik, vagy a mágus a kristályra fókuszálva meditál), szellem

szintjei másfélszeres sebességgel térnek vissza.

II. Hősöd képes mágia tulajdonságával megegyező szintnyi szellemet a hatalomtárgyban raktározni. Ezt a szellem szint mennyiségét koncentrációval tölti a tárgyba. A szellem a hatalomtárgyból bármikor kivonható, és a hős sajátjaként használhatja. Am „újrátölteni” csak az után lehet, hogy hősöd kipihente magát.

III. Hősöd egyfajta állandó erővel tölti meg hatalomtárgyát. Így a benne levő mágia tulajdonság szintnyi energia már nem csupán szellem szintként nyerhető ki, hanem ehelyett hozzáadható mágikus támadás próbájához, vagy sebzéséhez. Például, ha Belshakar mágia tulajdonsága ötös, akkor nem csupán öt szellem szintet használhat, de dönthet úgy is, hogy ezt az öt szintet inkább egy varázslata támadó próbájához adja hozzá.

Hatalmas harcos

Lovag, barbár, Zsoldos

I. Ha kétkezes fegyvered két kézben forgatod, sebzéséhez erőnlét tulajdonságod másfélszeresét adhatod.

II. Hősöd erőnlét tulajdonságának dupláját adhatja sebzéséhez.

III. Hősöd, a továbbiakban képes egy kézzel forgatni kétkezes fegyverét, ám ekkor támadása és sebzése egy kockával csökken.

Hatalmas holtak

Nekromanta, varázslat

Követelmény: élőholt teremtés III.

I. A hősöd által teremtett élőholtak sokkal erősebbekké válnak, mert képes megnövelni a szintjüket. Hősöd a Bestiárium, erősebb szörnyek és szörny szintek fejezte alapján képes különleges szintekkel felruházni élőholtjait. Bár különleges erőket nem képes adni nekik.

II. Hősöd immár képes különleges képességekkel is felruházni élőholtjait. Ez annyit tesz, hogy valamely képességét, akár varázslatát is, az alkotáskor átruházza a lényre, aki a továbbiakban azt

használhatja, mint különleges erő (a szörny szintek táblázat 12-es értéke).

III. Hősöd választhat egy, az élőholt szörnyeknél leírt képességet, és azt is felhasználhatja, mikor az élőholtjának különleges erőket ad.

Hipnózis

Bárd, vajákos varázslat

I. Hősöd képes meghipnotizálni egy lényt, ha látják egymást. A lény mágia tulajdonság számú körre elkábul, és egy kocka levonás sújtja próbáit.

II. A hipnotizált lény nem elkábul, hanem hősöd parancsait követi a hatóidő alatt. A varázslat megszűnik, ha hősöd olyan parancsot ad, ami veszélybe sodorja a lényt, például harcba küldi, vagy arra utasítja, ugorjon egy szakadékba.

III. A lény minden parancsot követ, még azokat is, melyek veszélyeztetik.

Holttest

Nekromanta, Varázslat

I. Nekromantád képes, mágia tulajdonság körre holttesté alakulni. A holttest alig érzékeny a támadásokra, igen ellenálló és erős. Ez alatt minden ellen irányuló próbát és sebzést egy kockával kevesebbel kell dobni.

II. A varázslattal hősöd immunissá válik az altatásra, a kábító hatásokra, a félelemre, valamint nem hatnak rá a mérgek, betegségek és átkok.

III. A varázslat alatt hősöd a mágia tulajdonságát használhatja erőnlét próbáihoz.

Homonkulusz

Vajákos, magiszter, nekromanta

Követelmény: Mágiaművesség III, Alkimista III, Gyógyító III

I. Hősöd megteremthet egy mágikus lényt. Megformálhatja agyagból, fonhat egy vesszőbábót, vagy készíthet egy más lények testrészeiből összevarrt szörnyet. A lény erőnléte és ügyessége a hős mágia tulajdonságával azonos, míg a többi tulajdonsága egyes. Életerejé a hős szintjének és osztályának megfelelő, és az

erőnlét tulajdonsága levonható minden őt érő sebzésből. A homonkulusz nem képes harcolni. Nem hatnak rá a mérgek és a betegségek. Immunis a fájdalom, a kábítás minden változatára, és az átokföldek rontására. Nincs szüksége levegőre, pihenésre, nem alszik, így immunis az altatásra.

A lény képtelen az önálló döntésre, ura parancsait követi. Gazdája halálakor darabokra hullik.

A homonkulusz használható famulusként. Ekkor felülírja a famulusnál leírtakat. Ugyanígy élőholt is használható homonkuluszként.

II. A homonkulusz többször újraépíthető, még ha el is pusztul. ehhez csupán egy megmaradt darabkára van szükség.

Hősi aura

Lovag

I. Hősödre nézve hatástalan minden félelem, vagy negatív morál alapú hatás.

II. Hősöd minden csapattársa plusz egy kockával dobja védekezését a félelem és a negatív morál alapú hatások ellen, amíg egy területen tartózkodnak a lovaggal, és látják őt. A képesség használata minden szövetséges után egy kimerültség szintbe kerül.

III. Hősöd minden társa, ha a lovag és köztük nincs több mágia tulajdonság mezőnyi távolságnál, egy kockányi módosítót adhat fizikai harci szintjéhez, ám a dobás minden pontja lejön a kimerültségből.

Hullaazonosság

Nekromanta, Varázslat

I. Ha hősöd úgy akarja, minden, rajta érvényesülő hatás hat az általa irányított élőholtakra is. Mindegy, hogy a hatás negatív vagy pozitív előjelű. A varázslat mágia tulajdonság körig hat.



Hullaúr

Nekromanta, Varázslat

I. Nekromantád képes egy vele egy területen levő hullán át úgy varázsolni, mintha ő maga lenne. Ehhez rálátással kell rendelkezni a hullára.

II. Nekromantád belelép egy hullába, és a területen egy tetszőleges hullából azonnal kiléphet.

III. A varázslat nem csupán hullákkal, de vértócsákkal is működik, tehát minden olyan helyen, ahol egy lény meghalt, vagy megsérült.

Időugrás

Mágus varázslat

I. Hősöd képes ugrálni az időben. Így ha találat éri, vagy ő nem ér el találatot, visszaléphet a támadás elé. Bár minden ugyanúgy történik, mint első alkalommal, de új próbákat kell tenni, így van esély arra, hogy más lesz az eredmény. Fontos, hogy az időugrás csak az előző körig működik. Például, hősöd már cselekedett az adott körben, majd egy találat éri. Amikor a következő körben rá kerül a sor, az időugrással visszalép az őt ért találat elé, tehát azt újra kell dobni.

Illúzió

Bárd varázslat

I. Hősöd létrehoz egy mozdulatlan illúziót, ami nem lehet nagyobb egy mezőnél. Az illúzió maximum mágia tulajdonság körig

tart, és nincs hangja, szaga, stb. Az illúzió csak egy kép, nem lehet vele ténylegesen tevékenykedni, például egy lapát nem bírja felvenni a földet, egy kés pedig nem ejt sebet.

II. Az illúzió immár hanggal is bír, illata van, és képes helyzetváltoztatásra.

III. Az illúzió helyet is változtathat, hősöd sebességével. Akire hat az illúzió, az úgy érzel, a hatóidő lejártáig, hogy az általa kiváltott hatások valóságok. A lapát lapátol, a kés vág és sebet ejt, stb.

Isteni hatalom

Pap varázslat

I. A pap képes önmagát istenének hatalmával felruházni. Ekkor egy szabadon választott tulajdonságát egyel

megnövelheti, mágia tulajdonság körre.

II. A pap képes egy megérintett lényt istenének hatalmával felruházni. Ha a pap gonosz, megteheti, hogy a megérintett lénytől egy pontnyi tulajdonságot von el.

III. Az áldás módosítója egyről egy kiskockányira nő.

Iszapverem

Vajákos, Varázslat

I. Vajákosod a területen mágia tulajdonság számú, egymással szomszédos mezőt iszapvá változtathat. Az iszap mindent lehúz. Az ott álló lények ügyesség próbát kell tegyenek hősöd mágikus támadása ellen, ami ha nem sikerül, ők is beleragadnak az iszapba. Innét csak sikeres erőnlétp próbával szabadulhatnak, a mágikus támadás ellen. Amíg az iszap fogságában vannak, képtelenek mozogni. Nem hagyhatják el a mezőt, és támadásaikat egy kocka levonás sújtja, míg az őket támadók egy kockányi támadás bónuszt kapnak. A verem mágia tulajdonság körig aktív, aztán eltűnik.

II. Az iszapverem rothadó párája a beleragadt, és a szomszédos mezőn tartózkodó lényeket is sújtja, mindannyian egy kocka levonást kapnak próbáikra.

III. Az iszapveremben hemzsegek a piócák, körönként egy kiskocka életerő

vesztességet okozva a beleragadt lényeknek.

Izzó fém

Vajákos varázslat, anyagformázás

I. Hősöd képes a megérintett fémet felizzítani. A varázslat mágia tulajdonság körig hat. Az izzó fém a hatóidő alatt körönként egy kocka plusz mágia tulajdonságnyi sebzést okoz.

II. Hősöd érintés nélkül képes több fémtárgyat is felizzítani egyszerre, maximum mágia tulajdonságnyt, a mágia tulajdonság számú négyzetben belül.

III. Hősöd immár le is hűtheti a tárgyakat, amelyek így nem tűz, hanem fagysebzést okoznak.

Kapunyitás

Pap varázslat

I. Hősöd képes egy kaput nyitni egy helyre a területen belül. A kapu maximum mágia tulajdonság körig áll nyitva (persze a hős előbb is bezárhatja). A kapun átlépve bárki azonnal odaér, ahová az nyílik.

II. Hősöd képes a kaput bárhová megnyitni, ha látja a helyet.

III. Hősöd bárhová kaput nyithat, ahol már járt.

Kaszabolás

Barbár, vívómester, lovag, zsoldos

I. Hősöd, ha találata megöli az ellenfelet, továbbviheti közelharc támadását a következő ellenfélre, akit fenyeget. Amikor ekkor a támadásból ki kell vonni a legkisebb kockát. Például, a hős eltalált egy csontvázat, és megöli. Ekkor ugyanazzal a támadással megütheti a mellette levő csontvázat is, ám a dobásból ki kell venni a legkisebb kockát.

II. A kaszabolás immár nem csupán egy ellenfélre vihető tovább, hanem mindaddig folytatható, míg a csapás megöli a célpontokat (mindig egy kockával kevesebbel).

III. Hősöd vágása ellöki az eltalált ellenfelet, még ha nem is öli meg. Ekkor az ellenfél hátralép egy mezőt, vagy a földre kerül, a hős döntése szerint. A képességet

csak maximum nagy méretű szörny ellen használhatod.

A képesség használata egy állóképesség szint levonásba kerül.

Kersóvarázs

Bárd varázslat

I. Hősöd e varázslattal a keresésre tett elme próbáját megnövelheti egy kockával a következő mágia tulajdonság számú körre.

II. Hősöd, ha konkrétan csapdát, vagy titkos ajtót, vagy rejtőző személyt keres, akkor a varázslat ragyogó fénnel megvilágítja a hozzá legközelebbi ilyen dolgot, ha az egy területen van vele.

III. A varázslat meghatározás nélkül megvilágítja a legközelebbi rejtett dolgot, ha az egy területen van hősöddel.

Kígyóeső

Vajákos, Varázslat

I. Vajákosod a területen mágia tulajdonság számú, egymással szomszédos mezőre kígyóesőt idézhet. A kígyók minden lénynek egy kiskockányi sebzést okoznak (plusz a mágia tulajdonság), mérges harapásuk miatt.

II. A kígyók rátekerednek a mezőkön levő lényekre, és leszorítják, illetve fojtogatják őket. Aki nem képes erőnlét ellenpróbájával meghaladni a mágikus támadást, azt a kígyók lefogják, így mozgásképtelenné válik, valamint egy kocka sebzést szenved a fojtogatás miatt.

III. A kígyók mágia tulajdonság körig fennmaradnak, és támadják a négyzetes állókat, vagy az oda lépőket. Ha valakit lefognak, körönként tehet erőnlét próbát a szabadulás reményében.

Kísértetkéz

Nekromanta, Varázslat

I. Nekromantád egy rothadó kísértetkezet, vagy egy lebegő koponyát, esetleg egy denevért hoz létre, ami a sebességével lebeg, az ő védekezésével illetve közelharc támadásával rendelkezik, és képes megérinteni a célpontokat. Ha a kísértetkezet eltalálják, megsemmisül,

egyéb esetben mágia tulajdonság körig működik.

Nekromantád a kezét szabadon irányíthatja, képes vele fogni, stb.

II. A kísértetkéz a továbbiakban az egy pontnyi pusztakezes sebzés helyett egy kiskockával sebez (plusz a mágia tulajdonság).

III. Nekromantád a továbbiakban képes minden varázslatát a kísértetkézen át létrehozni, mintha ő maga lenne. Tehát a kéz használhat mágikus támadást is.

Kobrakorbács

Vajákos varázslat, természeturalom

I. Hősöd képes egy mágikus kígyót idézni. A kígyót könnyű fegyverként használhatja, fizikai támadásával, sebzése egy kocka plusz mágia tulajdonság, plusz mérge. A mérge az erőnlétet támadja, szintje a mágia tulajdonság. Ha hat, dobj egy körülmény próbát (harc fejezet, állapotok és körülmények), hogy meghatározd, milyen hatással van a mérge. A mérge mágia tulajdonság körig hat.

II. A kígyó önállóan támad, hősöd mezőjéről, az ő támadás szintjét használva. A kígyó tetteit hősöd határozza meg.

III. A kígyó a hős mágia tulajdonságával dobhat lopakodás próbát, és elhagyhatja a hős által elfoglalt mezőt a hatóidő alatt, hogy orvul támadjon ellenfeleire.

Koponyalövedék

Nekromanta, Varázslat

I. Nekromantád kezéből egy kísértetiesen derengő koponya csap ki. A koponya megüti, és megharapja az eltalált célt, és egy kocka plusz mágia tulajdonság sebzést okoz.

II. Nekromantád egyszerre mágia tulajdonság számú lövedéket idézet, ám ekkor a mágia tulajdonság már nem adódik hozzá a sebzéshez.

III. Nekromantád képes irányítani koponyalövedékeit, így ellenük már nem véd a fedezék. Emellett, meg is oszthatja azokat több célpont között. Ekkor mindegyik ellen az eredeti támadó dobás érvényes.

Köpenyvívás

Vívómester

I. Hősöd köpenyét mesterien használja a harcban. Köpenyének csapásával összezavarhatja ellenfelét, és kibontakozhat a harcból, illetve végrehajthat egy nem harci cselekedetet úgy, hogy nem jogosítja megszakító támadásra az ellenfelet. A köpenyvívás szabad cselekedet, ami a megszakító támadás helyett használható.

II. A köpeny 2-5-ös takarást ad hősöd számára.

III. Hősöd köpenyével összezavarja ellenfelét, így az készületlen a következő támadása ellen. A köpenyvívás, a takaráson kívül, egy ellenfél ellen csak egyszer használható a harcban.

Kő és agyag

Vajákos varázslat, anyagformázás

I. Hősöd képes egy négyzetnyi megérintett követ agyag puhaságúvá, vagy ugyanennyi agyagot/földet kő szilárdságúvá változtatni. A varázslat mágia tulajdonság körig hat.

II. Hősöd nem kell hogy megérintse az anyagot, ha át kívánja alakítani, elég ha látótávolságon belül van.

III. Hősöd a követ híg sárrá, a sár állagú anyagot pedig kő szilárdságúvá alakíthatja.

Küldött

Pap varázslat

I. Papod megidézhet egy isteni küldöttet. A lény külseje az istentől függ, akit papod imád. lehet egy démon, vagy egy angyal is. A lény tulajdonságai és harci szintjei az pap alap értékeivel egyeznek meg (nem módosítja őket varázstárgy, varázslat, stb.). Sebzése egy kocka plusz mágia tulajdonságnyi elemi sebzés. A lény mágia tulajdonság körig szolgálja a papot.

II. A küldött sebzése mágia tulajdonságnyi kockára nő, ám ekkor a mágia tulajdonság már nem adható hozzá.

III. A küldött, mint túlvilági lény, alig sebezhető, csupán az ellentétes jellemű támadások és a mágia hat rá. Mágikus fegyverekkel és varázslatokkal normálisan,

az ellentétes jellemű hatásokkal duplán sebezhető. Az egyéb hatások sebzése feleződik (lefelé kerekítve).

Lakatosmesterség

Orvgyilkos, tolvaj, magiszter

Ügyesség

I. A hős képes szerszámkészletével csapdákat hatástalanítani, és záratokat nyitni. Ehhez ügyesség próbát kell tennie. A szint a csapda vagy zár szintje (a küldetés, vagy a csapda, zár leírása tartalmazza). Ha a próba meghaladta a szintet, a csapda nem fejt ki hatását, a zár pedig kinyílik. A művelet egy körbe kerül, mialatt a hős kimarad, illetve harci kör esetén nem cselekedhet. Ha a hős közelharcban áll, nem használhatja a képességet.

II. Hősöd képes csapdát vagy zárat készíteni. Ehhez nem csupán szerszámkészletre, hanem alapanyagokra, és legalább egy órára is szüksége van, ha minden egyéb adott (például felszerelni egy zárat egy óra, de ajtót csinálni hozzá egy nap. Vagy egy gödröt veremcsapdává alakítani, elfedni, karókkal ellátni egy óra, de kiátni szintén egy nap). A csapdakészítés és a zárok részletes leírása a veszedelmek, illetve a felszerelés részben található. A feladat elvégezhető egy perc alatt is, ám ekkor súlyos negatív próbamódosítóval.

III. Hősöd képes tíz perc alatt átalakítani a záratokat és csapdákat, úgy, hogy azt a saját kulcsa sem nyitja a továbbiakban, illetve másként aktiválódik, így veszélyessé válik olyanokra is, akik az eredeti csapdát ismerték. A feladat elvégezhető egy perc alatt is, ám ekkor súlyos negatív próbamódosítóval.

Lángoló érzelmek

Bárd varázslat

I. Hősöd képes egy megérintett lény érzéseit szélsőségesse fokozni maga iránt. Ha a lény kedvelte hősödet, szeretni foglya, bálványozó rajongással vagy forró szerelemmel, ha nem kedvelte, mélységes gyűlöletet fog viseltetni iránta. A varázslat mágia tulajdonság percig hat.

II. Hősöd képes immár mások iránt is kiváltani az érzelmi túlfűtöttséget a célpontban.

III. A varázslat hatása örökké tart, vagy amíg egy hasonló varázslattal vissza nem fordítják.

Láthatatlanság

Bárd, vajákos varázslat

I. Hősöd képes láthatatlanná válni mágia tulajdonság számú körre. A láthatatlanság megszűnik, ha a hős megtámad valakit.

II. Hősöd a láthatatlanság alatt támadhat is, a varázslat nem szűnik meg.

III. Hősöd másokat is láthatatlanná tehet, ha megérinti őket (ám ekkor a varázslat csak a megérintett személyre hat).

Lefegyverzés

Vívómester, zsoldos

I. Ha hősöd lefegyverzés taktika alkalmazásával próbálkozik, és nem jár sikerrel, nem vonja maga után az ellenfél általi lefegyverzést. Ugyanígy, ha fegyvertörés próbát teszel, az nem jogosítja megszakító támadásra ellenfeled.

II. Hősöd képes egy ügyesség ellenpróbával nem csak lefegyverezni ellenfelét, de el is veheti annak fegyverét. Ha fegyvertörést kísérel meg, nem kell sebeznie a fegyvert, képes egyszerűen eltörni azt, lásd a tárgyak támadása taktikánál a tárgyak összetörése részt.

III. Hősöd képes egy támadás ellenpróbával, akárha lefegyverezne, félreütni a felé tartó lövedékeket. Ugyanígy, képes kihasználni fegyvere erejét és méretét a fegyvertörésnél. Minden méretkategóriáért és anyagminőség különbségért, amivel a te fegyvered jobb, mint az ellenfélé, egy kockát kapsz a fegyver összetörésére tett erőnlét próbához. Például az acél fegyver egyel jobb a vasnál, bronznál, és kettővel jobb a kőnél csontnál, így ellene két kockát kap a törésre.

Lelkes gyilkos

Orvgyilkos

Követelmény: Orvtámadás III.

I. A hős minden orvgyilkolással megölt ellenfél után egy kimerültség szintet (vagy szellem, vagy állóképesség) visszakup.

II. A hős nem csupán visszakupja kimerültség szintjeit, de a szintek a saját értéke fölé is mehetnek, időlegesen (ha elhasználja őket nem térnek vissza).

III. A hős szellem és állóképesség szintet is nyer minden megölt ellenfél után.

Légyraj

Vajákos varázslat, természeturalom

I. Hősöd képes legyeket és szúnyogokat idézni. A rovarok egy mezőt támadnak, sebzésük egy kocka plusz mágia tulajdonság. A raj mágia tulajdonság körig aktív, addig vagy a területen marad, vagy a hősöd sebességével követi a kijelölt célpontot. Ez a hősöd döntésétől függ.

II. A rovarraj olyan sűrű, hogy akadályozza a célpontját a látásban. Így ha a hős maga köré idézi, akkor 2-6-os takarást jelent számára, míg, ha egy ellenfél ellen idézi, akkor 2-6-os takarást jelent a lény minden ellenfele számára.

III. A rovarraj jóval nagyobb lehet, összesen mágia tulajdonság számú mezőt foglal el. Ha egy mezőre két vagy több mezőnyi rajt csoportosítasz, akkor a takarás 2-7-re nő, és a sebzés is összeadódik.

Lidércalak

Nekromanta, Varázslat

I. Nekromantád képes lidércszerű, áttetsző rémalakká válni. Ilyenkor áthaladhat a nem teljesen zárt akadályokon, például egy ajtó alatt, stb.. A lidércalak mágia tulajdonság körön át tartható fent.

A fizikai támadások nem hatnak rá, csak mágikus támadással, és mágikus fegyverrel sebezhető, ám ő is csak mágiával támadhat.

II. A varázslattal hősöd képessé válik a repülésre, sebessége felével, valamint érintése egy kockányi fagy sebzéssel jár (plusz a mágia tulajdonság).

III. Nekromantád képes fizikai támadást is végrehajtani lidércalakban.

Lopakodás

Orvgyilkos, íjász, tolvaj, barbár
Ügyesség

I. Hősöd lépes észrevétlenül mozogni, lopakodni az árnyak közt. Ugyanígy, képes elrejtőzni, mozdulatlanul észrevétlenné válni, vagy valamit elrejtetni, például egy ajtót, egy csapdát, vagy egy elásott kincsesláda helyét. Ehhez ügyesség próbát kell tennie, az őt figyelők elme próbája ellen. Ha sikeres, hősöd elrejtőzött, vagy észrevétlenül halad.

Rejtőzködést csak akkor kísérheti meg a hős, ha nem csinál mást, és nem figyelnek rá. Például, ha az árnyékba, vagy egy takarást jelentő tárgy mögé húzódhat, és nem figyelik közvetlenül. A lopakodó hős sebessége felével haladhat.

II. Hősöd immár normál sebességgel lopakodhat (de nem futhat).

III. a hős képes lopakodni akkor is, ha éppen látják. De akkor nem, ha közelharcban áll, éppen megcélozták, vagy valamely mágikus hatás alatt áll, ami miatt a hatás létrehozója tudja, hol van. Tehát ha látják, lopakodhat, de akkor nem, ha direkte őt figyelik.

Lovas vitéz

Íjász, lovag, zsoldos
Követelmény: Lovaglás III

I. Hősöd mestere a lovasrohamnak. Ha lóval rohamoz, sebése megduplázódik, és öklelés, illetve gáncsolás taktikáinál nagyméretű, négy lábú lénynek számít.

II. Hősöd csapásaiba beleviszi a ló lendületét is, így lovas harc közben erőnléted egyel nagyobbnak számít.

III. Ha lovas taktikáddal a földre vittél egy lényt, lovad szabad cselekedetként megtaposhatja, tehát kap egy ingyen támadást a földön fekvő ellen.

Mágia észlelése

Varázsló, pap, vajákos, nekromanta, magiszter, bárd, elementalista

I. Hősöd tehet egy mágia próbát a közelben levő mágikus tárgyak, jelenségek vagy lények szintje, illetve mágia tulajdonsága

ellen. Ha sikeres, megérzi a mágia irányát és távolságát a látótávolságon belül.

II. Hősöd a sikeres próbával a látótávolságon belül a mágia pontos helyét és forrását is behatárolja.

III. Hősöd nem csak a mágia helyét, de mibenlétét és erősségét is meghatározza. Nem a pontos varázslatot, de azt igen, hogy milyen osztály varázslata, és milyen jellegű. Például támogató, támadó, stb. A mágia észlelése körönként egy szellem szintbe kerül.

Mágiaműves

Varázsló, elementalista, pap, magiszter, vajákos, nekromanta

Hősöd képes a misztikus erővel rendelkező, ritka alapanyagokból erős, mágikus erejű tárgyakat készíteni. Tehát hasonló az alkímiához, azzal a különbséggel, hogy az így készült tárgyak maradandók, tehát nem csupán alapanyagok, hanem használati eszközök. Az ilyen tárgyak nem fognak plusz erővel bírni, nem tölti fel őket a hős mágiával, csupán úgy alakít ki belőlük eszközöket, hogy az anyagok eredendő misztikus hatalma megmaradjon, a tárgy funkciójához idomuljon, vagy akár felerősödjön. Például egy tűzsárkány pikkelyéből készíthető egy tűznek ellenálló pajzs, vagy egy wyvern mérges faroktüskéjéből egy méregtől csöpögő lándzsahegy. Ehhez persze el kell tudni készíteni a tárgyat is, tehát nem árt, ha a mágiaművesség valamilyen egyéb szakértelem képességgel társul. A készítés ára a különleges alapanyag mellett az adott eszköz elkészítésének költségeit is magába foglalja. Ideje pedig az alaptárgyon felül minden szint után egy nap.

I. Hősöd készíthet olyan tárgyakat, melyek az alapanyagukban rejlő hatalmat erősítik. Ez annyit tesz, hogy az ilyen tárgyak kockákat minimalizálnak, vagy maximalizálnak. Maximum annyit, amennyi a készítő mágia tulajdonsága. Ez a szint lesz a tárgy szintje. Minden szint egy győzelem pontba kerül. Például, ha a fent említett tárgyakat vesszük alapul,

akkor a mágiaművességgel készített lándzsa maximalizál a rákent mérgek sebzés kockáiból maximum mágia tulajdonságnit, míg a pajzs maximalizál a tűzalapú támadások elleni védekezés próba dobásaiból maximum mágia tulajdonságnit.

II. A hősöd által készített tárgy nem csupán minimalizálja, vagy maximalizálja a célirányos próbát, de egy kockával meg is növeli azokat. Például egy minotaurusz bőréből készült, kőóriás csontokkal berakott öv nem csupán maximalizál szint mennyiségű erőnlét próbát, de egy kockával meg is növeli azt.

III. A hősöd által készített tárgy immár önállóan is bír bizonyos erővel, nem csupán felerősíti azokat. Ezek ereje hősöd mágia tulajdonságától függ, hisz ő kell megkösse, formába öntse a tárgyak erejét. A fenti példáknál maradván a lándzsa már nem csupán növeli a mérgek hatását, de maga is mérgezővé válik, a wyvern mérget hordozza, melynek szintje a tárgy szintjével egyezik meg. A pajzs ugyanennyi kockányi tűz sebzést elnyel, hisz a pajzs lényege a védelem. Ám ha egy sárkányfog tör volna, akkor ugyanennyi tűz sebzést okozhatna. A lehetőségek igen rugalmasak, például egy mágikus szellemnyúl lábból készült amulett adhat bónuszkockákat, vagy plusz kockákat szerencsepróbához.

Ez a képesség a használó állóképességét vagy szellemét is igénybe veszi (a készítéskor kell meghatározni, melyiket), minden használat szintenként egy levonással jár. Például, ha a lándzsa hős ötös szintű, akkor a wyvern mérge megidézése öt állóképesség szintbe kerül alkalmanként.

Máguspáncél

Mágus, varázslat

I. Mágusod képes egy energia aurába burkolózni. Az aura mágia tulajdonság körig legyengíti a mágusra ható fizikai sebzéseket. Minden sebzésből levon egy kockányit.

II. Az aura immár az öt célzó támadásokat is lelassítja, minek következtében egy kockával kevesebbel dobható mágusod ellen fizikai támadás.

III. Az aura kitéríti mágusodat, a támadások útjából, így egy kockával megnöveli fizikai védekezését is.

Megtörés

Mágus, varázslat

I. Mágusod érintése képes megtörni egy mágikus hatást, ha támadás próbát meghaladja a hatásét, és ha a hatás alanya ebbe beleegyezik, vagy nem állhat ellen. Például egy megátkozott csapattárs nyilván beleegyezik az átok megtörésébe, míg egy világító kő nem képes ellenállni. Ha egy tárgy mágikus, akkor a varázslat csak mágia tulajdonság körre töri meg a hatást.

II. Hősöd immár látótávolságból képes megtörni egy mágikus hatást, ha van rálátása.

III. Mágusod immár akkor is megtörhet egy hatást, ha annak alanya ellenáll, például egy szörny által önmagára olvasott támogató varázslatot.

Mennyei erőd

Lovag

Követelmény: Mennyei vért II.

I. A hős, ha mozdulatlan (nem végez mozgás cselekedetet, hanem a kiinduló négyzetben marad), képes az adott körben a mágia tulajdonság próba eredményének megfelelő szintnyi sebzést elnyelni. Tehát ez nem egy támadás sebzésére vonatkozik, hanem az öt érő összes sebzésre, az adott körben.

II. A hős mozgás közben is képes elnyelni a sebzést.

III. A hős szomszédos mezőn álló hősöket érő sebzést is képes elnyelni.

A képesség körönként egy szintnyi állóképességet emészt fel.

Mennyei pajzs

Lovag

Követelmény: Mennyei vért II.

I. Hősöd, pajzsával képes mágikus támadásokat is semlegesíteni. Ez ugyanúgy működik, mint a fizikai támadásoknál.

II. Hősöd pajzsával nem csupán egy kockát von le az őt ért támadásokból, hanem egy az adott körben összesen mágia tulajdonság szintnyi támadás kockát képes semlegesíteni. Ez nem egy támadásra vonatkozik, hanem a körben őt érő összes támadásra.

III. A hős szomszédos mezőn álló hősöket érő támadásból is képes kockákat semlegesíteni.

A képesség körönként és szintenként egy szintnyi szellemet emészt fel.

Mennyei/pokoli vért

Lovag

I. Hősöd képes megerősíteni vértjét egy szent aurával. Az aura minden fizikai sebzésből egy kockányit levon.

II. Az aura a mágikus sebzésekből is levon egy kockával.

A képesség használata körönként egy állóképesség szintbe kerül.

Mennykőcsapás ököl

Szerzetes

Követelmény: Csí harc III.

I. A hős a csí harcot használva képes energiáival a levegőbe súlytani, ami az előtte levő, maximum erőnlét számú mezőt érinti. Ekkor fizikai támadása mindenkit érint az adott területen, ám a sebzése egymás utáni mezőnként egy kockával csökken.

II. A hős képes a mozgásán belül távolra is ütni. Ez mindenben megegyezik a közelharc támadással, kivéve, hogy egy mozgás távolságon belüli lényt érint.

III. A hős képes látótávolságán belül tetszőleges számú mezőnyi területre súlytani. Ekkor a sebzése mezőnként egy kockával csökken, tehát minden mezőn ennyivel kisebb lesz.

A képesség használata mezőnként egy állóképesség szintbe kerül.

Mester

Bárki

Követelmény: Specializáció

I. Hősöd, specializált támadásával a harci taktikák mestere. Ha egy taktika, manőver megszakító támadásra jogosítaná ellenfeleit, ha specializált támadásával harcol, nem lehet megszakítani. Ezen felül, ha a taktika kocka levonással jár, akkor a levonás egy kockával kevesebb lesz.

Mesterinformátor

Bárd, mágiszter, Elme

I. Hősöd képes információt gyűjteni, vagy elterjeszteni. Jó érzékeléssel tudja, kit, hol, miről kell, érdemes vagy szabad megkérdezni, hol lehet bizonyos dolgokat meghallani, melyik információ értékes, és melyik nem, illetve, hogy hol kell bizonyos dolgokat elsuttogni, hogy a király fülébe jusson, vagy másnapra városszerte ismert pletyka legyen.

A képesség használatához elme próbát kell, tegyél, melynek szintje változó lehet, az információ fontosságától, titkosságától, vagy a sok téves információtól függően. A piacon a tőkehal árának megtudakolása pl. 5-ös szint, míg a király eltitkolt örökösének neve és rejtekhelye 25-ös. Az, hogy a hős által ismert dolog mennyire valós, illetve mennyire sokrétű információkat tartalmaz, a próba sikerétől függ. Ha épphogy sikerült, az alap információt szerzi meg, míg ha kivételes sikert ér el, szinte mindent megtud.

II. Hősöd nem csupán információkat gyűjthet, de siker esetén azt is el tudja dönteni, hogy a szerzett információ valós e, vagy sem. Ha szeretné megtudni az információ valóságtartalmát is, 5-el magasabb szint ellen kell tenni a próbát, vagy, ha valaki hazudik neki, elme ellenpróba szükséges.

III. Hősöd igen jó megfigyelő, és szinte minden megragadja, amit egyszer lát vagy hall, legyen ez a törpe pálinka receptje, vagy egy elveszett város ősi térképe. Ezen képességének köszönhetően, szinte mindenről tud valamit, vagy eszébe jut valami a dolgról.

Például egy faluba érve jó eséllyel hallott már annak nevezetességeiről, pletykáiról

éppúgy, mint a falu romos tornya alatt rejlő ősi kriptáról, melyről rajta kívül csupán a térség varázslója hallott, kinek a hős valószínűleg ismeri egy-két viselt dolgát és talán a gyermekkori gúnynevét is. Ez az elme próba sikerétől függ. Persze, ha sosem járt a vidéken, és semmit sem hallott róla, akkor a képesség használhatatlan. A harmadik szint annyiban más, mint az első, hogy a hős a már meglévő ismeretein és kombinációs készségén alapul, nem szükséges hozzá külön kutakodni, ilyenformán bármit ismerhet általa, akár egy újonnan talált mágikus tárgy történetét is, nem szükséges információforrás. A tárgy működtetésének módját azonban nem képes kitalálni, ám funkcióit ismerheti. Ennek oka, hogy a képesség ismeret jellegű, nem hat ki a konkrét dolgokra, próbákra. Tehát a hős hiába hallott már a koponyalékelés összes rejtelméről, mégsem lesz képes elvégezni azt (bár attól még megpróbálhatja).

Meteorcsapás

Barbár, Szerzetes, Lovag
Követelmény: Vérköd, vagy Csí harc, vagy Szent csapás III.

I. A hősöd a vérköd, vagy csí harc alatt, illetve a szent csapás alatt képes támadása helyett, egy erőnlét próbával a földre súlytani. Ekkor a körötte levő mezőkön álló lények egy kockányi sebzést szenvednek, valamint, ha a hős erőnlétpróbája nagyobb, mint az ő erőnlét próbájuk, elesnek, és a földre zuhannak. A következő kört fekvőként kezdik.

A csapás alkalmazása egy állóképesség szintbe kerül.

II. Hősöd csapásának sebzése maximum erőnlét kockányi lehet, ám minden kocka egy állóképesség szintbe kerül.

III. A csapás hatására az érintett ellenfelek egy körre kábult állapotúnak minősülnek.

Méregkeverő

Orvgyilkos, vajákos, mágiszter

I. A hősöd mérgeket és drogokat készíthet, illetve használhat. Minden méreg egy támadás szinttel bír. Ez a szint azonos a

hős elme tulajdonságával. Ennek a szintnek megfelelő számú kockával kell támadást dobni a célpont erőnlét próbája ellen, hogy a mérge kifejtsse hatását.

A drogok mindenképp kifejtik hatásukat, itt a játékmester dob támadás próbát a használó erőnlét próbája ellen, és siker esetén a drog mellékhatása is érvényesül. Az egyes mérgek, illetve drogok hatását-mellékhatását annak leírása tartalmazza, a felszerelésnél.

II. Hősöd az általa készített méregnél plusz egy kockát adhat támadásához, a célpont erőnlét próbája ellen.

III. Hősöd, az általa készített méreg hatására tett próbákhoz, plusz egy kockát adhat.

Méregmester

Orvgyilkos, vajákos, mágiszter

Követelmény: Méregkeverő I

Hősöd képes mérget készíteni a megölt szörnyekből. Ez egy napot vesz igénybe, és alkímista felszerelés szükséges hozzá. A mérge a szörny különleges támadását vonja ki, tehát felhasználáskor úgy kell tekinteni, mintha a szörny különleges támadása érvényesülne. Az olyan támadások, melyek területre hatnak, vagy távolsági hatások, csak a méreggel eltalált ellenfélen fognak érvényesülni. Például, ha egy lény tűzleheletéből készül mérge, akkor csak a mérgezett fegyverrel eltalált célpont gyullad fel (persze, ha bombát készít a méregből, akkor a hatás területén állók). minden mérge elkészítése 1 arany adagonként. egy lényből egy kockányi adag mérge nyerhető.

Méregvarázs

Vajákos, Varázslat

I. Vajákosod képes mérget bűvölni egy általa megérintett fegyverre. A mérge szintje megegyezik vajákosod mágia tulajdonságával, ám a fizikai védekezést támadja. A mérge mágia tulajdonság körig használható. Sebzése egy pont levonás egy előre kiválasztott tulajdonságból (nem adható hozzá a mágia tulajdonság).

II. A mérég a továbbiakban felhasználásig aktív (amíg meg nem sebeznek vele valakit)

III. A mérég sebzése egy pontról egy kiskockára nő.

Misztikus bomba

Mágus, varázslat

I. Hősöd képes egy hangtalan, ám fényjelenséggel járó energiarobbanást idézni a területre. A robbanás létrehozása egyszerű cselekedet, sebzése egy kocka plusz mágia tulajdonság. A robbanás minden lényt érint mágia tulajdonságnyi négyzet sugarú mezőn. Tehát, ha varázslód mágijája 4-es, akkor 8 négyzet sugarú körben.

II. A robbanás sebzése egy kockáról mágia tulajdonság számú kockára nő, ám ekkor a mágia tulajdonság már nem adható hozzá.

III. Mágusod mágia próbát tehet az érintettek erőnlét próbája ellen, mely, ha sikeres, a területen levő lények a robbanás fényétől elvakított állapotúak lesznek a következő körre.

Mozgó lövész

Íjász

I. Íjászod képes futás, ugrás, lopakodás, lovaglás, tehát bármely mozgás közben is leadni egy lövést, ám ekkor egyel, kevesebb kockával támadhat.

II. Íjászod lopakodás közbeni lövése után, ha legalább egy mezőt tovább mozog, képes újra elrejtőzni.

III. Íjászod levonás nélkül lőhet mozgás közben is.

A képesség használata lövésenként egy állóképesség szintbe kerül.

Nagy fegyverek

Lovag, barbár, Zsoldos

I. Hősöd hosszú fegyvereivel megszakító támadást tehet a vele szomszédos négyzetre belépő ellenfelek ellen. És ha ez sikeres, ténylegesen megakadályozza a közel lépést.

II. Hősöd a továbbiakban levonások nélkül használhatja hosszú fegyverét a szomszédos mezőkön állókkal szemben

(alapesetben mínusz egy kockával támadja őket, ők pedig plusz egy kockával támadják a hőst).

Opportunista harcos

Zsoldos

I. Hősöd a szerencse tulajdonságán felül is használhat támadás és sebzés bónusz kockát. Ám minden dobás egy állóképesség szintbe kerül.

II. Hősöd joker kockája a főellenfelek ellen is használható.

Orvlövész

Íjász

I. Íjászod minden célzással töltött kör után egy kockát adhat támadó próbájához. Ám ezt maximum elme körig teheti meg, tehát hármas elmével három kör a maximális célzás.

II. Hősöd a képességet kiterjesztheti sebzésére is, ám el kell döntenie, hogy a támadást, vagy a sebzést növeli az adott lövésnél.

III. Az íjász képes egyszerre használni a sebzés és a támadás növelést is.

A képesség által adott minden kocka egy állóképesség szintbe kerül.

Orvtámadás

Orvgyilkos

I. Ha a hőst nem látják, nem tudnak róla, vagy nem képesek ellene védekezni (sikeresen lopakodik az ellenféllel szemben, vagy az ellenfél közrefogott, készületlen, meglepett), képes normál fizikai támadás helyett orvtámadást megkísérelni. Az orvtámadás során plusz egy kockával támadhat és plusz egy kocka sebzést okoz a célpontnak.

II. Ha az orvtámadás sikeres, dönthetsz úgy, hogy a normál sebzés helyett egy kiskockányi sebzést okozol valamely tulajdonság értéknek.

III. Hősöd támadása és sebzése még egy kockával megnő.

Minden orvtámadás egy állóképesség szintbe kerül.



Öngyógyítás/sebkozás

Lovag

I. Hősöd képes önmagán egy kocka plusz mágia tulajdonság szintnyi életerőt gyógyítani.

II. Az öngyógyítást a továbbiakban másokon is használhatod, ha jó jellemű (jóság szinttel bíró) hősöd megérinti őket. Ha hősöd gonosz (gonoszság szinttel bír), akkor az érintése sebzést okoz.

III. Az öngyógyításod a továbbiakban egy kocka helyett mágia tulajdonság számú kockával gyógyít, vagy sebez, ám a mágia tulajdonság értéke nem adható hozzá. A képesség használata annak minden szintje után egy állóképesség szintbe kerül.

Összetartozás

Mágus varázslat

I. A varázslat hatására minden, a mágussal egy mezőn tartózkodó csapattag veszít egy kockányi állóképesség szintet, amit a mágus összeadhat, egy közös „raktárba” ami egy sárgán izzó gömb a terület fölött. Ez a szint nem regenerálódik, míg a varázslat fennáll, azaz mágia tulajdonság körig. Ezt követően, mágia tulajdonság számú körig, ezekből a szintekből gyógyítható a csapat bármely tagjának állóképesség vesztesége. Például, ha öttagú a csapat, és a dobás eredménye három volt, akkor egy körben tizenöt állóképesség pont áll rendelkezésre, melyet a mágus oszthat el a csapattagok közt.

II. Az összetartozás szellem szintekre is használható, itt a gömb kéken izzik.

III. A varázslat immár életerő szintekre is használható, ekkor a gömb fénye vörösre vált.

Őrült szöcske

Mágus, vajákos varázslat

I. Hősöd egy grapefruitnyi izzó gömböt idéz, melyet egy ellenfelére irányít, a területen és a látótávolságon belül. A gömb elsüvít, egy kocka plusz mágia tulajdonságnyi energiasebzést okozva a célpontnak.

II. A gömb becsapódáskor nem megszűnik, hanem tovább pattanva egy célpontot keres magának, a szóródási irány kockát használva. Ez lehet szövetséges, de akár maga a létrehozó is. Majd becsapódás után még egyet, és még egyet. Egészen addig, míg mágia tulajdonság számú célpontot nem érintett. Egy célpont többször is sorra kerülhet.

III. A gömb ereje és így sebzése minden becsapódással, egy kockával megnő. A kockák nem csupán sebzést okoznak, hanem egyben erőnlét próbának is számítanak, mely, ha meghaladja a célpontét, akkor az elesik.

Őselemi aura

Követelmény: Őselemi tombolás I.

I. A véres köd során hősöd felszerelésével együtt a választott elemedből álló aurába burkolózik. Az aura sebzi a szomszédos mezőn lévő lényeket. Az aura sebzése egy kocka elemi sebzés, plusz hősöd erőnléte. A képesség használata plusz egy állóképesség szintbe kerül.

II. Az őselemi aura sebzése erőnlét kockányira nő, ám így már nem adható hozzá az erőnlét tulajdonság. A képesség II. szintjének használata körönként egy állóképesség szintbe kerül.

Őselemi tombolás

Követelmény: Vérvöd I.

I. Hősödöt átjárják a föld, a természet őselemei, a vadon bajnokává válik. A véres köd során erőnléted levonhatod valamely

téged ért elemi sebzéstípusból. Ezt a típust te választhatod ki, a fagy, a tűz, a levegő, az elektromosság, a víz, és a föld közül.

II. Hősöd immár nem csupán erőnlétét vonhatja le a sebzésből, hanem erőnlét számú kockát, ha választott elemével támadás éri.

Ősmágia

Mágus, Vajákos, Bárd, Nekromanta, Pap, Elementalista

I. Varázslatod hatóideje megduplázódik, hatótávja és hatóterülete kétszeresére nő, ha rááldozol még egy szellem szintet. A terület tehát konkrétan kétszer akkora lesz, illetve ha egy személyre hatott, most két személyre fog hatást gyakorolni. Persze mindez nem egyszerre érvényesül. Ki kell választanod, hogy egy szellem szintért a hatótávot, a területet vagy az időtartamot növeled. Ha egyszerre akarsz két, vagy három hatást használni, akkor két, vagy három szellem szintet kell feláldoznod.

Őstehetség

Magiszter, tolvaj, Elme

I. Hősöd, jó megfigyelőképességének, kíváncsiságának, no meg ősztöneinek és szerencsájének köszönhetően szinte bármilyen eszközt, tárgyat képes működéskébe hozni.

Ez nem jelenti azt, hogy ismeri a tárgy működését, vagy akár funkcióját, pusztán felismeri a szükséges lépéseket, illetve ráérez, hogy hogyan aktiválhatná, használhatná az eszközt.

Sok magiszter kapásból képes használni a dwergarok építette technikai eszközöket éppúgy, mint a varázslók pálcáit és gyűrűit, és mindezt anélkül, hogy fogalmuk lenne azok működésének hátteréről, vagy arról, mit fog csinálni az adott eszköz. Vannak tolvajok, akik azonnal kinyitnak bármilyen zárat, a funkció ismerete nélkül is.

Tehát hősöd nem képes meghatározni az eszköz működésének miertjét és módját, vagy annak funkcióját, csupán működtetni képes azt.

A használathoz elme próbát kell tenned, a próba szintjét a JM határozza meg.

Általában egy, a JM által jónak látott, 5-30 közötti érték.

Ha a tárgy használatához speciális eszköz, vagy felkészültség kell, például egy különleges kulcs, vagy mágikus erő, akkor a próba szintje 5-el megnő.

Ha hősöd már sikerrel használt egy tárgyat, akkor a következő kísérlethez egy kocka módosítót kap. De dobni mindig szükséges, hisz lehet katasztrális hiba is.

II. Hősöd immár nem csupán használja a tárgyat, de képes azonosítani a funkcióját is. Tehát nem csak találmásra lóbál és aktivál egy varázspálcát, de közelítőleg meg tudja mondani, mi fog történni, az aktiváláskor. Minél nagyobb eredményt érsz el a szint próbán, hősöd annál pontosabban tudja meghatározni, mit csinál a tárgy. A tárgy körülbelüli értékéről is képes fogalmat alkotni.

III. Hősöd nem csak használni, de tönkretenni is képes a tárgyat, anélkül, hogy tudná, mi az, és hogy működik. Erre csak az igazi őstehetségek képesek. Egy tárgyat tönkretenni ugyanazzal a próbával lehetséges, mint használni.

Pajzsharcos

Vívómester (törrel), zsoldos, barbár, lovag, elementalista

Követelmény: Pajzshasználat I.

I. Ha hősöd kis pajzsot visel, az öt ért közelharc támadás dobásából a továbbiakban a legnagyobb kocka eredményét kell levonni. Ha nagy pajzsot visel, akkor az egy kocka levonás helyett egyel kevesebb kockával dob támadás próbát az ellenfél.

II. Hősöd pajzsával remekül védekezik. Ha védekező dobást tesz, akkor kis pajzs esetén egy, nagy pajzs esetén két kockát adhat próbájához.

III. Hősöd kis pajzsát 10, nagy pajzsát 20%-os fedezékként használhatja, tehát védekezéséhez +1, illetve +2 módosítót adhat a pajzs miatt.

Pajzshasználat

Barbár, Zsoldos, Lovag, vívómester

I. Hősöd képes a pajzsok használatára. Ha hősöd vívómester, akkor pajzs helyett háritásra egy könnyű pengét használhat. Enélkül nem képes élvezni a pajzsok nyújtotta védekezés módosítók előnyeit, sőt, ha pajzzsal védekezik, és másik kezében fegyvert tart, akkor fegyverével egy kocka levonás sújtja támadásait és védekezését.

II. Hősöd pajzsát képes fegyverként használni. Akár vívás, akár közelharc, akár nehézfegyver forgatás képességgel. A kis pajzs könnyű fegyver, a nagy pajzs egykezes fegyver. Ám egyszerre nem tud fegyverként harcolni a pajzzsal és egyben védekezni vele.

III. Hősöd a pajzs mestere. Képes egyszerre fegyverként és védőfelszerelésként is használni pajzsát. Pajzsként védekezhet vele, és második fegyverként használhatja a kétkezes harc során.

Parancs

Pap varázslat

I. Hősöd képes parancsolni egy mágia tulajdonság számú négyzetben levő lénynek. A parancs egy rövid kifejezés lehet, amely egy cselekedetre szólít fel. Például aludj el, állj fel, ne mozdulj, idd meg a fiolát, stb. A parancs nem okozhatja közvetlenül a célpont halálát vagy sérülését. Például, nem lehet azt parancsolni, hogy dőlj a kardomba, ám azt igen, hogy ne mozdulj, és a mozdulatlan célpontot aztán nyugodtan leszúrhatod. A varázslat hatása egy körig tart.

II. A parancs összesen mágia tulajdonság számú lényre hat.

III. A varázslat hatása mágia tulajdonság körig tart.

Páncélviselet

Lovag, zsoldos, barbár, vívómester

I. Hősöd könnyű páncélja nem jár ügyesség levonással számára, nehéz páncélban pedig csupán -1 sújtja ügyességét.

II. Hősöd számára a nehéz páncélzat levonása is megszűnik.

III. Hősöd könnyű páncélja a legnagyobb kocka eredményét vonja le a sebzésből, míg a nehéz páncél ellen egyel kevesebb kockával kell sebzést dobni.

Pengebambusz

Vajákos, Varázslat

I. Vajákosod megidézhet a vele szomszédos mezőkre néhány gyorsan növekvő bambuszt. A bambuszok mágia tulajdonság számú egymást érintő mezőn nőhetnek, amelyek egyike szomszédos kell legyen vajákosod által elfoglalt mezővel. A bambuszok felnyársalják az ott tartózkodókat, ha nem tesznek sikeres ügyesség próbát a mágikus támadás ellen. Ekkor mindenki egy kockányi sebzést szenved el.

II. Ezek a bambuszok mágia tulajdonság körre fennmaradnak, és minden közelharc, illetve távolsági támadás előtt védelmezik hősödöt. Ez alatt használhatja ellenük mágikus védekezését.

III. A bambuszok immár nem csak védelmezik hősödöt, de megtámadják a vele szomszédos mezőre lépő ellenfeleket. Vajákosod mágikus támadást használják, és találat esetén egy kockányi fizikai sebzést okoznak.

Pengevíhar

Vívómester

I. Vívómestered még egy támadást leadhat, ha több ellenfél van az elérésén belül. Ám ezt a támadást egy kockával kevesebb kell dobja.

II. Vívómestered minden, vele szomszédos mezőn lévő ellenfélre leadhat egy támadást. Ám ennek a támadásnak egy kockával kevesebb kell dobja a próbáját.

III. Vívómestered minden vele szomszédos mezőre leadhat egy támadást, levonások nélkül.

A képesség minden szintjének használata egy állóképesség szintbe kerül.

Pengék tánca

Vívómester

I. Hősöd egy támadás során a mozgását megtéve képes maximum ügyesség számú támadást leadni, úgy, hogy minden támadás külön célpontra kell hogy irányuljon, akik nem lehetnek egy mezőn. Minden megtett négyzet és megkezdett támadás egy állóképesség szintbe kerül.
II. Hősöd nem fogható közre, és nem lehet alanya megszakító támadásnak a képesség használata közbe.
III. Hősöd megteheti, hogy ütéseit egyetlen célpontra fókuszálja.

Pontos csapás

Orvgyilkos, szerzetes

Követelmény: Orvtámadás I, vagy Csí harc I

I. Az orvgyilkolás, vagy a Csí harc során a hősöd képes elkábítani ellenfelét, a szokásos sebzés helyett. A hatás egy kockányi körig tart.
II. Az orvgyilkolás, vagy a Csí harc során a hősöd képes megvakítani ellenfelét, a szokásos sebzés helyett. A hatás egy kockányi körig tart.
III. Az orvgyilkolás, vagy a Csí harc során a hősöd képes megbénítani ellenfelét, a szokásos sebzés helyett. A hatás egy kockányi körig tart.

Pusztító csapás

Mágus

I. Hősöd támadó-sebző hatású varázslatai, mint például a varázslövedék, vagy a varázssugár, az eltalált célpontot sokkolják. A célpont egy körre kábultnak minősül. A képesség használata egy plusz szellem szint levonással jár.
II. A támadásod immár nem csak sokkolja a célpontot, hanem elérve azt robban, mi hátralöki az, így a következő körben fekvő állapotúnak számít.

Pusztító hatalom

Mágus, Vajákos, Bárd, Nekromanta, Pap, Elementalista

I. Hősöd képes jóval nagyobb erővel véghezvinni varázslatait, mint mások. Minden plusz szellem szintért, amit a varázslatra áldoz, mágikus támadó szintje

egyel megnő. Ám maximum a mágia tulajdonság szintig növelheti a támadást.

Ragyogás

Pap varázslat, áldás/átok

I. Hősödöt a hatóidő alatt egy fény, vagy árnyaura veszi körül, mely zavarja a támadókat, így plusz egy fizikai védekezés kockát ad számára. A varázslat mágia tulajdonság körig hat.
II. A varázslat megvilágítja/elsötétíti a hőssel közelharcban levők gyenge pontjait, így egy kockával megnöveli az ellenük dobott támadás próbákat és sebzést.
III. A ragyogás elvakítja a hőssel közelharcban állókat, akik így a vakság hátrányait.

Regeneráció/destrukció

Pap varázslat, áldás/átok

I. Hősöd, ha megérint valakit, az körönként egy kocka plusz mágia tulajdonságnit gyógyul, vagy sebződik. A varázslat mágia tulajdonság körig hat.
II. Hősöd nem kell hogy megérintse célpontját, elegendő ha rálátása van.
III. Hősöd mágia tulajdonság mező sugarú körben több lényen is alkalmazhatja a varázslatot, maximum annyin, mint a mágia tulajdonsága.

Rémkép

Bárd varázslat

I. Hősöd képes rémisztővé válni az őt látó, és vele egy területen levő lények számára. Az ilyen lények mágia tulajdonság körre egy kocka levonást kapnak próbáikra a félelem miatt.
II. A lények rémültté válnak a varázslat hatására, így mágia tulajdonság kockányi levonást kapnak próbáikra a félelem miatt.
III. A lények félelemtől dermedtté válnak a varázslat hatására, így nem képesek mozogni.

Romboló

Barbár

Követelmény: Vérvöd

I. A barbár, ha a vérvöd alatt kétkézes fegyvert használ, vagy mindkét kezében

fegyvert forgat, egy kiskockával többel dobhatja támadás próbáit.

II. A módosító egy kiskockáról egy kockányira nő.

III. Hősöd kétkézes fegyverrel nem az erőnlét másfélszeresét, hanem a dupláját adhatja sebzéséhez.

Rothasztás

Nekromanta, Varázslat

I. Nekromantád képes érintésével tárgyakat elrothasztani. A fém elrozsdáll, a kő elkopik, a fa szétmállik. A tárgyak mágia tulajdonság számú kockányi sebzést szenvednek az érintésétől.

II. Nekromantád a rothasztást képes élő lényeken is alkalmazni, ám ehhez meg kell érintenie a lényt, és sikeres mágikus támadás is kell tenni. Ha a próba sikeres, a megérintett lény elszenvedi a rothasztás csökkentett sebzését, egy kocka, plusz mágia tulajdonság sebzést.

III. A rothasztás a továbbiakban a koponyalövedékkal, csontakadállyal és csonttornádóval együtt is alkalmazható, vagy egy megérintett élőholt is felruházható vele. Ha az élőholt nem érint meg senkit a következő, mágia tulajdonság számú körben, a hatás rajta érvényesül.

Rovarbomba

Vajákos varázslat, természeturalom

I. Hősöd képes rengeteg mágikus rovar egy palackba zárni. Ekkor a rovarok a palackban maradnak a felhasználásig. Ha a palack eltörik, a kiszabaduló rovarok a mezőn álló lényekre támadnak, egy kocka plusz mágia tulajdonság sebzést okozva, majd eloszlanak. Egyszerre mágia tulajdonságnyi rovarbomba lehet a hősödnél.

II. A rovarok nem oszlanak szét, hanem hősöd sebességével követik a mezőn talált lényt, és mágia tulajdonság körig sebzik.

III. Hősöd mágikus támadásával lövedékként is összesűrítheti a rovarokat. Ekkor a palack helyett egy lénybe lövi őket. A rovarok ekkor a lény testét rágják, a II. szint sebzését okozva, a hatóidő lejártáig.

Rút kórság

Vajákos, nekromanta varázslat, átok, rontás

I. Hősöd képes betegséggel súlytani egy lényt, akit megérint. A betegség mágia tulajdonság körig tart, és ez alatt levon egy kiskockányit a lény egy a hősöd által megjelölt tulajdonságából.

II. A betegség sebzéssel is jár, a hatóidő alatt körönként egy kockával.

III. Hősöd varázslattal idézett lényekre is ráolvashatja a varázst. Ekkor a következő kör végéig (egy támadás) a lények érintése is hordozza a varázslatot.

Sasszemű

Íjász

I. Íjászod a takarásban levő célpontokra is könnyen rálőhet. A takarás levonások és módosítók feleződnek (lefelé kerekítve) a számára.

II. Íjászod a fedezékben levő célpontokra is könnyen rálőhet. A fedezék levonások és módosítók feleződnek (lefelé kerekítve) a számára.

III. Íjászod nem kell figyelembe vegye a takarás, vagy a fedezék jelentette levonásokat.

A képesség használata lövésenként egy állóképesség szintbe kerül.

Savpermet

Vajákos varázslat, anyagformázás

I. Hősöd képes savat idézni, melyet egy célpontra lőhet, mágia tulajdonságnyi mezőn belül. A sav mágia tulajdonság körig mar. A hatóidő alatt körönként egy kocka plusz mágia tulajdonságnyi sebzést okoz.

II. Hősöd a savat maga körül, a mezőn, mint egy ködpermet mozgathatja, így aki megtámadja egy kocka plusz mágia tulajdonságnyi sebzést szenved el. A savpermet 2-6-os takarást jelent hősöd számára.

III. Hősöd permetként is kibocsáthatja a savat, 90 fokban maga előtt, a szomszédos mezőkre. Az ott állók ekkor egy kocka plusz mágia tulajdonságnyi sebzést szenvednek el.

Sárkányszellem szólitása

Elementalista

Varázslat

I. Hősöd egy elemi energiából álló sárkánykígyót hoz létre, a vele szomszédos négyzeteken (legalább egy elfoglalt négyzetnek érintkeznie kell a mágiahasználóval). A lény mágia tulajdonság négyzet hosszú. Az elementalistád által kijelölt irányban repül, egy körön át. Ez alatt minden megtett mezőért egy szellemszint levonás jár. Sebzése egy kocka plusz mágia tulajdonság.

II. A sárkánykígyót szabadon irányíthatja a hősöd, bármerre válthat irányt, csavarodhat a teste, stb.

III. A sárkánykígyó sebzése egy kockáról mágia tulajdonság kockára nő, ám a mágia tulajdonság nem adható hozzá, mint módosító.

A sárkányszellem képes az elementalista más varázslatit is „létrehozni”. Például ha a hősöd elemi hullámot varázsol, akkor annak kiindulása lehet a sárkány szája is, mint lehelet.

Sebtükör

Vajákos, Varázslat

I. Vajákosod képes visszatükrözni az őt ért sérüléseket. A varázslat hatása mágia tulajdonság számú kör, mi alatt a karaktert ért fizikai sebzésekből egy kocka levonható, és azt a támadó szenved el.

II. Második szinttől az egész sebzést a támadó szenved el.

III. Harmadik szinttől a varázslat a mágikus hatásokat is visszatükrözi (nem csak a sebzéseket, minden ártó hatást).

Surranó árny

Tolvaj

Követelmény: Árnyhozó I.

I. A hős képes létrehozni egy árnyalakot, ami a rálátásán belül jelenik meg. Ehhez összpontosítani kell, így nem harcolhat. Az árnyalak „feltűnően rosszul” lopakodik, így akik figyelnek, pl. az örök, kiszúrják, és rá összpontosítanak. Így hősöd lopakodni kezdhet, még ha figyelik is. A

képesség használata körönként egy állóképesség szintbe kerül.

II. Hősöd, ha árnyaurát tart fenn, képes az elme tulajdonságával megegyező számú árnyalakot létrehozni, akik míg az aura fennáll, különböző irányokba menekülnek, megzavarva, elvonva és megosztva az üldözőket.

III. Hősöd, ha árnyaurát tart fenn, képes elcsúsztatni árnyékát, ami miatt egy elnyújtott, elmosódott alakká válik. Így védekezéséhez további plusz egy kockát adhat.

Szarkofágmester

Nekromanta, varázslat

Követelmény: Élőholt teremtése és élőholt uralom III.

I. A hős képes teremteni mágia tulajdonság szintnyi szarkofágot. Ezeket bármikor, szabad cselekedetként megidézheti. A koporsókba megölt szörnyeket bebörtönözhet. Bármilyen szörnyet bebörtönözhet, ám főellenfelet nem. Ha a szörnyet megidézte, az végrehajtja a hőstől kapott egyetlen parancsot, majd a harcot/cselekedetet követően elpusztul. A szörny bebörtönzéséhez egy mágikus támadás próbával le kell győzni annak mágikus védekezését.

II. A bebörtönzött lények, ha nem halnak meg a csata során, újból felhasználhatók.

III. A bebörtönzött lények akkor is újra használhatóak, ha meghalnak a csata során. A szellem szint költséget minden szarkofág után meg kell fizetni.

Száguldó csapás

Elementalista varázslat

I. Hősöd egy elemi gömböt idéz, melynek sebzése egy kocka plusz mágia tulajdonság. A gömb, miután eltalálta célpontját, továbbpattan a következő ellenfélre egészen addig, míg találatot ér el. Ha nem talál, vagy ha már mágia tulajdonságnyi célpontot eltalált, szétfoszlik.

II. Száguldó csapásod immár mágia tulajdonságnyi kockát sebez, ám mágia tulajdonságod nem adható hozzá. Viszont

minden találat után egy kockával csökken a sebzése (ha egy sebzést használtak, mindig a legkisebb kockát kell kivenni).

III. Száguldó csapásod sebzése nem csökken a találatok után.

Százezer mennyei ököl

Szerzetes

I. Hősöd a csí harc során képes elérésén belül minden célpontot egyetlen támadással megütni. Minden ütés egy állóképesség szintbe kerül, és maximum ügyesség tulajdonság számú ütés hajtható végre, minden célpontra egy.

II. Hősöd nem fogható közre, és nem lehet alanya megszakító támadásnak a képesség használata közbe.

III. Hősöd megteheti, hogy ütéseit egyetlen célpontra fókuszálja.

Szellemkopó

Vajákos, Varázslat

I. A varázslattal egy áttetsző szellemkutyát szólíthatsz hősöd mellé, amely az ő mezőjén jelenik meg, és megharapja az általad kijelölt ellenfelet, valamelyik szomszédos mezőn. A kutya harapása egy kockával sebez (plusz a mágia tulajdonság). A támadás után a kutya szertefoszlik.

II. A kutya helyett mágia tulajdonság számú kutya jelenik meg, melyeket a hős tetszőlegesen helyez el a vele szomszédos mezőkön.

III. A kutyák harapása ez után nem egy, hanem mágia tulajdonság számú kockával sebez, ám ekkor nem adható hozz a mágia tulajdonság, mint sebzés módosító.

Szent/szentségtelen csapás

Lovag

I. Hősöd képes egy szent csapást idézni a vele egy területen tartózkodó gonosz/jó (hősöddel ellentétes jellemű lénynek, aki rendelkezik jószág, gonoszság szinttel) lényre. A csapás sebzése egy kocka plusz mágia tulajdonság és egy négyzetet érint.

II. A szent csapás a továbbiakban nem egy, hanem mágia tulajdonság számú szomszédos négyzetet érint.

III. A hősöd szent csapás képessége a továbbiakban egy kocka helyett mágia tulajdonság számú kockával sebez, ám a mágia tulajdonság értéke nem adható hozzá.

A képesség használata annak minden szintje után egy állóképesség szintbe kerül.

Szentelt/szentségtelen fegyver

Lovag

I. Hősöd egy fegyverét szent fénybe vonhatja. A fegyver így mágia tulajdonságpontnyi plusz sebzést és támadást okoz.

II. A fegyver sebzése és támadása plusz egy kockával megnő.

III. A fegyver sebzése és támadása mágia tulajdonság számú kockával nő (az előző szintek hatásával nem adható össze). A képesség használata egy állóképesség szintbe kerül körönként.

Szent/szentségtelen fény

Lovag, pap

I. Hősöd pajzsa vagy fegyvere, illetve szent szimbóluma isteni fényrel ragyog fel. Ez a fény egy kocka plusz mágia tulajdonságnyi sebzést okoz minden gonosz/jó (hősöddel ellentétes jellemű lénynek, aki rendelkeznek fény vagy sötétség bajnoka szinttel, vagy jellemmel bíró szörnyek) lénynek, a vele szomszédos négyzeteken.

II. A szent fény ahelyett, hogy hősöddel szomszédos négyzeteket éri, egy sugárba fókuszálható, amely a hős előtt, mágia tulajdonság kockányi négyzetet érint sorban, egymás után.

III. Hősöd szent fény képessége a továbbiakban egy kocka helyett mágia tulajdonság számú kockával sebez, ám a mágia tulajdonság értéke nem adható hozzá.

A képesség használata annak minden szintje után egy kimerültség (pap estén szellem, lovag esetén állóképesség) szintbe kerül.

Szent hatalom

Pap varázslat, áldás/átok

I. Hősöd képes megtisztítani egy helyet, a varázslat hatókörén belül. A hely ekkor felszabadul ellentétes jellem hatása alól, a gonosz hely, megtisztul, a jó hely romlottá válik. Így minden jellem adta módosító és hatás törlődik. Az átokföldeken a hatás csupán mágia tulajdonság óra.

II. Hősöd felszentelhet egy területet, mely nem nagyobb a hatótávjánál. Itt mindenki, aki vele azonos jellemű, a mágia tulajdonságával megegyező módosítót adhat minden próbájához. Az ellentétes jelleműek próbáit ugyanennyi levonás sújtja. A hatás mágia tulajdonság körig tart.

III. Hősöd kitilthat a felszentelt területről minden ellentétes jellemű lényt. A lények a hatóidő lejártáig nem léphetnek a területre, persze körönként megkísérelhetik azt újabb ellenpróbákkal.

Sziklavár

Lovag, legendás képesség

Öngyógyítás III

I. A hős fizikailag roppant ellenálló, lehetetlen elkábítani, leütni. Ha megpróbálják, a hős egy állóképesség szint feláldozásával elkerülheti a hatást.

II. A hős metáliasan ellenálló, nem lehet elaltatni, megfélemlíteni. Ha megpróbálják, a hős egy állóképesség szint feláldozásával elkerülheti a hatást.

III. A hős testileg stabil, lehetetlen kibillenteni, fellökni, gáncsolni, földre vinni. Ha megpróbálják, a hős egy állóképesség szint feláldozásával elkerülheti a hatást.

Szívszaggató sikoly

Nekromanta, Varázslat

I. Nekromantád egy sikollyal képes sokkolni a körülötte állókat. A sikoly körben hat, hatótávja mágia tulajdonság mezőnyi, koncentrikusan. Aki hatása alá kerül, az mágia tulajdonság körre megrendült állapotúvá válik.

II. Aki a sikoly hatása alá kerül, az mágia tulajdonság körre félelemtől dermedt állapotúvá válik.

III. Aki a sikoly hatása alá kerül, az mágia tulajdonság körre pánikba esett állapotúvá válik.

Szuicid roham

Barbár, Orvgyilkos

I. A hős a vérköd alatt, vagy orvgyilkos esetén normál közelharc támadással képes pusztító rohamra indulni, amikor is nem számít a saját épsége, csupán az ellenfél halála. Ekkor a védekező dobásból tetszőleges számú kocka átcsoportosítható a támadó dobásra.

II. A hős immár sebzésére is átcsoportosíthat kockákat a védekezésből.

III. Az orvgyilkos a szuicid rohammal képes szemtől szemben is alkalmazni az orvtámadást, még ha annak egy feltétele sem teljesül, ám ekkor egyáltalán nem védekezhet. Tehát eltalálják.

Távfamulus

Vajákos

I. Vajákosod képes telepatikusan parancsokat küldeni famulusának. Ehhez koncentrálnia kell, ami egyszerű cselekedet. Így a képesség használata megszakító támadást von maga után.

II. Vajákosod a továbbiakban érzékeli mindazt, amit a famulus. Tehát használja annak látást, szaglását, hallását, bármilyen távol is vannak.

III. Vajákosod képes irányítani famulusát, mintha ő maga cselekedne.

Tekercsírás

Varázsló, elementalista, pap, bárd, vajákos, nekromanta, mágiszter.

I. Hősöd képes mágikus tekercsekre írni az álatlan ismert varázslatokat. A tekercs létrehozásakor kell felhasználnia a szükséges szellem szinteket, ám, a varázslat akkor jön létre, mikor felolvassa azt. Ám a pergamen és a különleges (alkimista) tinták drágák, így minden varázslat szint, amelyet a tekercsbe zár, egy Np-be kerül. A tekercsek használatához ismerni kell a képesség I. szintjét, és képesnek kell lenni a varázslásra. Kivétel ez alól a mágiszter, aki

bár nem képes varázsolni, és így tekercset sem hozhat létre, de képes azt felolvasni, és így létrehozni a tekercsbe zárt mágiát.

II. A varázslatok ezzel a módszerrel nem csupán létrehozhatók, de fel is erősíthetők. A hős dönthet úgy, hogy a tekercs felolvasásával együtt maga is létrehozza a varázslatot (ha ismeri), és ekkor a hatás összeadódik.

III. Hősöd nem csupán készíteni és használni tudja a tekercseket, de meg is tanulhatja őket, így mester nélkül sajátíthat el varázslatokat. Ehhez egy elme próbával le kell győznie a tekercs szint próbáját.

Telepátia

Bárd, mágus varázslat

I. Hősöd képes egy lénynek hang nélkül üzenni, akire rálátása van. Az üzenet egy kör alatt elmondható kell legyen.

II. Hősöd akkor is üzenhet egy általa ismert lénynek, ha nem látja azt.

III. Hősöd képes üzentet is fogadni a lénytől, azaz a telepátia immár kétirányú.

Teleport

Mágus, varázslat

I. Mágusod képes egy, mágia tulajdonság számú mezőn belül lévő mezőre teleportálni, ha rálát. A lény, aki mellett megjelenik, készületlennek számít ellene.

II. Mágusod előre kijelölhet egy mezőt. Ez után képes vissza teleportálni a mezőre.

III. Mágusod képes bárhová elteleportálni, ha már járt ott.

Teremtés

Pap varázslat

I. Hősöd képes szintenként egy kilogramm vagy liter alapanyagot teremteni, mint a kő, víz, sár, stb. Maximum mágia tulajdonság szintnyit.

II: Hősöd immár szerves anyagokat is teremthet, mint fa, vér, és hasonlók.

III. Hősöd képes összetett szerves anyagok teremtésére, mint egy emberi kéz, vagy egy torta.

(A képesség nem alkalmas mondjuk egy kilogramm arany létrehozására, Bár az is

fém, de a hasonló túlkapások felboríthatják a játékegyensúlyt).

Terrorista

Orvgyilkos

Követelmény: Bombamerénylő I

I. A hős letehet egy bombát egy mezőre, amit egy lopakodás próbával el is képes rejteni. A bomba elme próba számú körön belül, a hős által előre megnevezett körben felrobban.

II. A hős által elrejtett bomba akkor robban, mikor egy lény a bomba mezőjére lép. Ha nem lép senki a mezőre elme próba számú körön belül, akkor a bomba csütörtököt mond.

III. A hős a hatóidőn belül bármikor felrobbanthatja a bombát, amíg rálátása van.

A képesség használata bombánként egy szellem szintbe kerül.

Természeti erők ura

Elementalista varázslat

I. Hősöd az általa ismert elem természetes formáját képes leredukálni. Például kiszárítani egy tál vizet, eloltani egy tábornüzet, stb. Mágia tulajdonságnyi szintet vehet el az elemből, minden szint egy szellem szintbe kerül. Egy szintnyi tűz egy kockával sebez, egy szintnyi víz kb. egy liter, egy szint levegő egy négyzet, stb.

II. Hősöd képes mágia tulajdonsága szinttel megerősíteni a természetes elemeket. Minden szint egy szellem szintbe kerül.

III. Hősöd mágia tulajdonsága számú négyzet sugarú körben képes saját sebességével mozgatni maximum mágia tulajdonságnyi elemet. Minden szint egy szellem szintbe kerül.

Testzúzás

Nekromanta varázslat, életerőuralom

I. Hősöd képes egy hatótávon belül álló ellenfelének leszaggatni a bőrét. A célpont egy kocka plusz mágia sebzést szenved el ettől.

II. Hősöd nem csupán leszaggatja a bőrt, de kitépi a célpontesontjait is, amelyektől az mozgásképtelenné válik.

III. Nekromantád kiforgatja az ellenfél zsigereit, csontjait, bőrét, néha csak egy rángó, véres szervhalmot hagyva. A varázslat mágia tulajdonság számú kockát sebez a célponton.

Téboly

Vajákos, bárd varázslat, átok

I. Hősöd képes örülettel súlytani egy lényt, akit megérint. Az örület mágia tulajdonság körig tart, és ez alatt a lény az alábbi táblázat alapján cselekszik, valamiféle örültséget.

Kockadobás eredménye	Cselekedet
1	A lény zavarodott, nem cselekszik érdemben, de védi magát.
2	A lény módon dühöng, megtámadja a legközelebb állót.
3	A lény összeomlik, nem cselekszik és nem is védi magát.
4	A lény random mozog, a szóródás kockák alapján, ha kell, védi magát.
5	A lény random mozog, a szóródás kockák alapján, nem, védi magát.
6	A lény megpróbál öngyilkos lenni.

II. Hősöd nem kell megérintse a célpontot, elég, ha az mágia tulajdonság számú négyzet sugarú körön belül tartózkodik.

III. A téboly immár minden lényre hat a hatókörön belül (szövetségesekre is).

Tomboló rettenet

Követelmény: Vérkőd I.

I. Hősöd a vérkőd során megnő, nagyméretűvé válik. Ezzel együtt erőnléte is megnő eggyel.

A képesség alkalmazásra egy további kimerültség szintedbe kerül.

II. Hősöd erőnléte annyival nő, amennyivel akarod, ám minden növelés egy további állóképesség szintbe kerül.

Tudomány

Mágus, Bárd, Magiszter
Elme

Tudomány minden olyan, nem fizikai tevékenység, mely nem különleges, tehát nem ritka a világban. Ilyen a nyelvek ismerete, a zeneművészet, vagy az elméleti mágiatudomány és a statika ismerete.

I. A tudomány első szintjében jártas hős képes megélni a tudásából. Nyelv esetén alap szinten elboldogul, valamely tudomány esetén, a tudja, mit hol keressen kategória. Tehát inkább csak átfogó, felületes tudása van.

II. A kettes szint az önálló tudás. A hős mindent tud, ami az adott tudományban elvárt. Tökéletesen beszéli a nyelvet (minden hős ilyen szinten bírja az anyanyelvét), illetve önállóan képes tervezni, komponálni, kutatni, recepteket kidolgozni, stb.

III. A harmadik szint a mesterek szintje. A hős tudása egyedi, és teljes. Új összefüggéseket tár fel, új utakat tapos ki, a matematika új felfedezője, a vegyészet úttörője, ki új gyógyszereket talál fel, stb. A harmadik szinten a tudományághoz szükséges próbákhoz plusz egy kockát adhatsz.

Túlélő

Barbár, Zsoldos, Íjász, Orvgyilkos,
Magiszter
Elme

I. Hősöd képes az alapvető túlélésre. Tud vizet élelmet találni maga számára, képes menedéket építeni, tüzet gyújtani és elrejtőzni az időjárás viszontagságai elől. Ismeri az alapvető tájékozódást, az égtájakat. A képesség híján ezen próbákat a helyzettől függően -1,2 kocka levonás sújtja.

II. Hősöd tudása nem csupán az alap életben maradásra korlátozódik, de képes életben tartani elme számú másik személyt is. Képes gyógynövényeket gyűjteni, sebeket ellátni, vadászni, halászni, eszközöket és menedéket készíteni. Ismeri az időjárást előre is, és remekül tájékozódik, megtalál adott helyeket. Egyszóval igazi túlélő.

III. Hősöd a túléléssel kapcsolatos minden próbáját +1 kockával dobhatja.

Tükörkép

Bárd varázslat

I. Hősöd létrehozhat egy tükörképet. A tükörkép a szomszédos mezőn mozog, bárdodhoz hasonlóan cselekszik, lehetetlen megállapítani, hogy ki az igazi. A tükörkép mágia tulajdonság körig marad fenn, ha sikeresen megtámadják, semmivé foszlik.

II. Hősöd egyszerre egy kockányi tükörképet hozhat létre. A tükörképek a körötte levő mezőkön mozognak, vagy ha nem lehetséges, akkor a legközelebbi mezőn. Az, hogy mely tükörképet támadja az ellenfél, véletlenszerű.

III. Ha egy tükörképet eltalálnak, nem foszlik semmivé. De az ellenfél, aki eltalálta, tudja, hogy tükörkép, viszont mások nem. Ám legkésőbb mágia tulajdonság kör múlva a varázslat megszűnik.

Új elem

Elementalista

I. Hősöd egy új elem használatát is elsajátította. A továbbiakban varázslatait és képességeit ezzel az elemmel is végrehajthatja.

II. Hősöd két elemből egy harmadikat teremthet, mint például földből és tűzből a lávát, vagy tűzből és levegőből a gőzt. Ez ellen nem működnek az alapvető elemektől védő hatások, képességek.

Vadak ura

Íjász

I. Hősöd képes egy napos szertartással egy állati követőt szólítani. A követő egy tetszőleges állat, ami él a környéken. Minden tulajdonsága megegyezik az állatnál leírtakkal. Ez a lény a továbbiakban követi hősöd parancsait, és hűséges hozzá. ha elpusztul, az íjász bármikor újat szólíthat, ám ez egy napjába kerül.

II. Hősöd képes beszélni állatával, aki intelligenciájához mérten, de engedelmeskedik neki.

III. Hősöd, ha összpontosít, képes látni állata szemével.

Vadállati életerő

Követelmény: Veszett berserker I.

I. Berserker formában hősöd ellenállóvá válik a közönséges fegyverekkel szemben. Minden őt érő fizikai sebzésből egy kockányi levonódik, kivéve, ha mágiával, például varázskarddal sebzik meg.

II. Hősöd képes ellenállni a mágikus sebzéseknek is. Minden mágikus támadás egy kockával kevesebb sebet okoz neki.

III. Hősöd minden körben, míg a berserker forma tart, egy életerőt gyógyul.

Varázsbomba

Mágus, varázslat

I. Mágusod a területen belül kijelölhet egy mezőt, amire rálát. A mezőn egy mágikus robbanás pusztít, mely egy kocka plusz mágia tulajdonság mágikus sebzést okoz.

II. A bomba immár összesen mágia tulajdonság kockányi sebzést okoz (a mágia tulajdonság már nem adható hozzá).

III. A bomba mágia tulajdonság számú, egymással szomszédos mezőn pusztít.

Varázslatos lövész

Íjász

I. Íjászod lövedéke követi a célpontot, mint egy vadászkutya. A célpontra hiába nincs rálátás, a nyíl utána megy, ha hősöd látta, hová tart a célpont, vagy tudja, melyik mezőn áll.

II. Íjászod lövedéke átlukasztja a célpontot, és a mögötte állót is támadja. Ám ekkor támadása és sebzése is egy kockával csökken. A képesség egy vonalban működik.

III. Íjászod lövedéke egymás után több célpontot is támad, ám ekkor támadása és sebzése is egy kockával csökken. A képesség immár nem csak egy vonalban működik, hanem a lőtávon belül szabadon mozog.

A képesség használata lövésenként és szintenként egy szellem szintbe kerül.

Varázslövédék

Mágus, varázslat

I. Mágusod képes egy energialövédéket löni a területen tartózkodó olyan

ellenfelekre, akikre rálát. A lövedék egy kocka plusz mágia tulajdonság mágikus sebzést okoz.

II. A lövedék immár összesen mágia tulajdonság kockányi sebzést okoz (a mágia tulajdonság már nem adható hozzá), és megsztható több célpont között.

Varázssugár

Mágus, varázslat

I. Mágusod egy izzó sugarat lő tenyeréből, mely mágia tulajdonság mezőre hat, és egy kocka plusz mágia tulajdonság mágikus sebzést okoz.

II. A sugár immár összesen mágia tulajdonság kockányi sebzést okoz (a mágia tulajdonság már nem adható hozzá).

III. A sugár nem tűnik el, hanem mágia tulajdonság körön át fennáll, így akár minden körben más irány támadható vele.

Varázstárgykészítés

Követelmény: Mágiahasználó osztály

I. Hősöd képes egy varázstárgyat készíteni.

A tárgy egyszer használható, miközben elveszíti erejét, vagy elpusztul. Ilyen tárgy egy varázsital, egy tekercs, vagy egy olaj. A készítéshez létre kell hozni a varázslatot, amit a hősöd a tárgyhoz akar kötni, és persze megfelelő tárgy is kell hozzá. Ez valamilyen különlegesség kell legyen, például egy ritka alkimista vegyület, egy megfelelően készített párlat, szalamandrabőröből készült pergamen, és hasonlók. A lényeg, hogy az alaptárgy valamiben hasonlítson a hozzákötött varázslathoz, és legyen ritkaság. Például egy méregellenállás italhoz egy erős méreg dukál, míg egy sebzést elősegítő fegyverolajhoz fegyverrel kiontott vér, stb. Tehát a megfelelő tárgyhoz, a megfelelő rituáléval hozzáköti a varázslatot, amit a tárgy ez után felhasználásig hordoz, az ital, amíg megisszák, a tekercs, amíg felolvassák, stb.

II. A hős által készített tárgy többször használható, töltetes. Ilyenek a varázspálcák, botok és hasonlók. Ekkor a tárgyba adott számú varázslat tölthető, amelyek a felhasználás során kisülnek, míg

a tárgy ki nem ürül. Am ez után akár egy hagyományos tároló, újra tölthető varázslatokkal, és ismét kiüríthető. Ha hősöd töltetes varázstárgyat készít, annyi töltetet képes bele foglalni, amennyi a mágia tulajdonsága. A tárgy olyan erős varázslatot képes befogadni, amilyen erőssel létrehozták. Egy fekete koponya pálcá például, ha a létrehozója II. szintű varázslatokkal hozta létre, maximum II. szintűekkel tölthető újra. A töltetes tárgy létrehozáskor minden szint egy győzelem pontba kerül.

III. Hősöd immár állandó hatású varázstárgyakat is készíthet. Ezek a tárgyak egy varázslat hatását tudják folyamatosan fenntartani. Például az elemi fegyver varázslattal létrehozott fegyver folyamatosan annak hatása alatt áll. Az állandó hatású tárgy már igen különleges alapanyagokat igényel. Sárkánycsont és ezüstacél, egy elementál tüze, egy kráken tintája, stb. Plusz egy győzelem pontért a tárgy ereje ki-be kapcsolható, tehát a varázslat nem mindig érvényesül, de szabad cselekedetként aktiválható. Hasznos lehet például, ha a fenti példánál maradvá, a lángoló elemi kard néha kioltható.

A létrehozáskor varázslat minden szintje egy győzelem pontba kerül. Egy tárgyba annyi varázslatot bőrtönözhet a készítő, amennyi a mágia tulajdonsága.

Varázsvédelem

Mágus, varázslat

I. Mágusod érintése egy kockányi mágikus védekezést ad a megérintett lénynek, mágia tulajdonság körre.

II. Az érintés immár mágia tulajdonság kockányi védekezést ad.

III. Mágusod egyszerre mágia tulajdonságnyi lényre alkalmazhatja a varázslatot, ám összesen mágia tulajdonság számú kockányi módosítót oszthat el a lények közt.

Vasszűz

Nekromanta varázslat, hullaidézés

I. Hősöd a mágia tulajdonsága sugarú mezőn belül képes egy kísértetiesen áttetsző vasszűzet idézni egy ellenfél köré. A vasszűz mágia tulajdonság körig hat, ez alatt a célpont nem képes elmozdulni.

II. A vasszűz sebzést is okoz, körönként egy kocka plusz mágia tulajdonságnyt.

III. A vasszűz sebzése gyógyítja a körülötte levő szövetséges élőholtakat, kik emellett képesek áthatolni a vasszűzön, sebezve a magatehetetlen célpontot.

Vámpírcsapás

Barbár, Orvgyilkos

Követelmény: Vérvöd, vagy orvtámadás III

I. A vérvöd alatt, vagy az orvtámadás képesség használata során a hősöd minden találata a sebzés legkisebb kockáját gyógyítja rajta. Például, ha sebzésének legkisebb kockájával kettőt dobott, akkor két életerő pontot gyógyul.

II. A továbbiakban a hősöd a legnagyobb kockadobás eredményével megegyező számú életerőpontot gyógyul.

Vámpírszolga

Nekromanta

Nekromantád képes életerőszívás képességét az általa irányított élőholtakon át is alkalmazni, tehát nem kell hozzá közelharcba bocsátkoznia, elegendő, ha az élőholt megteszi ezt helyette. A használatot az élőholt támadása előtt be kell jelenteni.



Vesztett Berserker

Követelmény: Vérvöd I.

I. A véres köd során hősöd totemének alakját veszi fel. Tomboló vérfarkassá, vérmedvévé, vadkanná, fokaemberré

alakul. Karmai, agyari meg nőnek, pusztakezes támadása fegyveressé alakul, sebzése egy kocka, plusz erőnlét lesz. A képesség használata plusz egy kimerültség szintbe kerül.

II. Hősöd totem formájában egy körben egyel többet támadhat, mivel karmaival és harapásával egyaránt harcol.

III. Hősöd sebzése erőnlét kockányira nő, ám így már nem adható hozzá az erőnlét tulajdonság. A képesség III. szintjének használata körönként egy állóképesség szintbe kerül.



Veszélyérzet

Barbár

I. A barbár képes ösztönösen felfedezni a lopakodó lényeket, és csapdákat. Tehát, ha valami olyan veszély fenyegeti, amiről nem tud, mivel nem látja, akkor a felfedezésre tett elme próbájához plusz egy kockát adhat. Ha a próba meghaladta az ellenfél próbáját, vagy a szintet, a barbár felfedezi a veszélyt, így nem lehet orvgyilkolni, vagy meglepni.

Véreztetés

Orvgyilkos

Követelmény: Orvtámadás I

I. Hősöd orvtámadása a sebzést követően még elme tulajdonság számú körig egy kiskockányi sebzést okoz az ellenfélnek.

II. Orvgyilkosod orvtámadása a sebzést követően még elme tulajdonság számú körig egy kockányi sebzést okoz az ellenfélnek.

Vérkőd

Barbár

I. Hősöd misztikus harcos, a törzs totemeinek, a föld őselemeinek kiválasztottja. Vérvonalában jelen van az elemi titánok, vagy az ősi szellemek vére. E hatalom a csatában vad, véres dühbe lovalja őt. Amikor csatába keveredsz, dönthetsz úgy, hogy hősöd vad tombolásba kezd. Ekkor mind támadás, mind sebzés dobásához plusz egy kockát adhat, ám védekezéséből egy kockát le kell vonni. A tombolás során a hős körönként egy állóképesség szintet veszít.

II. Hősödet a csatában a kiosztott, és a kapott sebek mind egyre vadabb dühbe lovalják. Ezért, minden sebzést okozó találat, amelyet barbárod elszenved, egy állóképesség szintet visszaad neki. Ugyanígy, ha egy ellenfelet megöl, egy állóképesség szintet visszkap, amíg a vérkőd tart.

III. Hősöd támadása és sebzése még egy kockával megnő a vérkőd alatt.

Vérszomj

Barbár

Követelmény: Vérkőd I

Hősöd egyre vadabbul tombol a csatatéren.

I. A vérkőd során, minden megölt ellenfél plusz egy módosítót ad hősöd sebzéséhez.

II. Hősöd minden sebző találat után, melyet elszenved, plusz egy sebzést kap.

III. Hősöd olyan vadul harcol, hogy lehetetlen megközelíteni, ezért a vérkőd során kapott egy kockányi védekezés levonás megszűnik.

Villanóvarázs

Mágus, varázslat

I. Varázslatod hatására a megérintett lény mágia tulajdonság körre enyhén villózik, hol eltűnik, hol felvillan. Ennek hatására minden őt célzó támadásnál dobni kell a szóródási találat kockával, mert van rá esély, hogy elvétí a támadó.

II. A villanás képes egyszer elteleportálni a varázslat alanyát mágia tulajdonság számú mezőn belül bárhová. Ekkor azon lények,

akik mellett megjelenik, készületlennek számítanak ellene.

III. A varázslat a hatóidőn belül minden körben képes teleportálni az célpontját.

Viperafog

Orvgyilkos, vajákos

Követelmény: Méregmester

I. A hős rendszeresen mérget, illetve drogot fogyaszt. Így immunissá válik az adott mérge hatására, illetve drog mellékhatásaira. A képesség minden anyagra külön-külön felvehető.

II. A hős az első szinten ismert mérget rendszeresen fogyasztva, nem csak immunissá válik rá, de szervezetében fel is halmozza azt. Így képes kiválasztani a mérget izzadtságába, vagy vérébe, ami szintén mérgezővé válik. Ekkor a karakter vérével, vagy testével való közvetlen érintkezés mérgezést okoz, ám a mérge támadása és hatás próbája egy kockával kisebb az eredetinel.

III. A hős képes koncentráltan kiválasztani a mérget. Ekkor képes a bőrén át kiválasztott mérget olyan intenzívvé tenni, hogy az fegyverméregnek számít, ráadásul kockalevonás nélkül használható. A hős képes köpni is a mérget. Ekkor fizikai harci próbát tesz a méreggel, az előtte levő lény ellen. Ha sikeres, mérge kifejti hatását, ám támadása és hatás próbája egy kockával kisebb az eredetinel.

A hős egyszerre egy kockányi adag mérget képes kiválasztani. Minden ilyen cselekedet egy állóképesség szintbe kerül.

Zárnyítás

Bárd varázslat

I. Hősöd, ha konkrétan egy ajtót akar kinyitni, akkor a varázslattal kinyithatja, amennyiben az nem mágikus.

II. A varázslattal a mágikus ajtókat is ki lehet nyitni, ám csak a mágikus zár szedhető le róluk, a hagyományos még fel kell törni.

III. A varázslattal bármilyen ajtó kinyitható, ám csak egy körre, utána visszazárul.

Zúzás

Lovag, barbár

I. Hősöd, ha tárgyakat kíván sebezni, sebzéséhez egy kockát adhatsz.

II. Ha a hősöd össze akar törni tárgyakat, akár fegyvert is, erőnlét próbájához egy kockát adhatsz.

III. Hősöd csapása áttörheti a páncélt, pajzsot. Ha a képességet használja, a páncélok és pajzsok egyel kisebb kategóriának minősülnek. Tehát a könnyű vért nem számít, a nehéz vért pedig könnyű vértként számolandó.

A képesség használata állóképesség szint vesztességet okoz.



Mutációk

A mutációk speciális képességek, melyek a káoszkor során született genetikai változások eredményei. A mutációkat minden faj és kultúra másként kezeli. Egyes helyeken elfogadottak, míg máshol a tiszta vér megőrzésének okán száműzik a mutánsokat. Megint másutt, máglyán végzik, mint a világ vesztét okozó rontás hordozói.

A mutációk két fő pontban térnek el az egyéb képességektől. Egyrészt, első szintjük csak karakteralkotáskor tanulható. Hisz egy hős vagy genetikai változással születik, vagy nem, de az semmiképpen nem sajátítható el később. Ám fejleszthető, tehát a képesség II., és III. szintje később is megtanulható.

A második különbség, hogy vannak pozitív mutációk és negatív mutációk. A pozitív mutációk egyfajta erősségként plusz képességet adnak, így azok a hagyományos módon, képességpontokból vásárolhatók. A negatív mutációk ellenben valamiféle torzulással, hátránnyal járnak a hős számára. Ezért az ilyen mutáció felvétele a képesség szintjének megfelelő számú képességpontot ad.

A föld férgei

Dwergar, negatív mutáció

A dwergarokat eltorzította a sötétség és a gonoszság. Sokan nyálkás bőré, hasított szemű szörnyekké, vagy torz végtagú, gonosz gnómokká váltak.

I. Hősöd külseje torz, így minden szociális próbáját egyel kevesebb kockával dobja.

II. Hősöd torzulása a mozgására is kihat, sebessége egyel, csökken, ügyesség alapú próbáit pedig egy kockával kevesebbel dobja.

A föld gyermekei

Dwergar, pozitív mutáció

A dwergarok Angnor energiából születtek, így könnyedén formálják anyagát. Főleg igaz ez egyesekre, kik pusztá akarattal tehetik ezt. Ám ez csupán az élettelen anyagra igaz.

I. Hősöd képes összeforrasztani a törött anyagot. Akaratával kiélezi a kardot, összeszövi a szakadt ruhát, összetapasztja a törött edényt. A képesség a tárgy minden kilogrammja után egy szellem pontba kerül.

II. Hősöd képes az anyagot akaratával formálni. Egy zár nyelvét elhajlítani, egy vasrácsot elhajlítani, vagy akár egy vasdarabból a tökéletes formájú tört kialakítani, igaz, itt csak a formálásban segít a képesség, azért nem árt az edzés, anyagminőség miatt a hagyományok kovácsolás is.

III. Hősöd képes a látótávján belül mozgatni az anyagot. Akár nagy sebességgel is. Köveket emelhet félre az útból, vagy hajíthat ellenfeleire.

A képesség a tárgy minden kilogrammja után egy szellem szintbe kerül. Ha mozgatod, akkor körönként.

A tengernép gyermeke

Álf, pozitív mutáció

Egyes álfok rokonságban állnak a tengeri tündérekkel, tritonokkal és sellőkkel.

I. Hősöd minden vízben végzett próbájához plusz egy kockát adhat, valamint ugyanolyan szabadon mozog a vízben, mint a szárazon.

II. Hősöd nem hül ki a víz alatt, és nem ázik ki a bőre, akár napokig sem.

III. Hősöd percenként egy állóképesség szintért képes a víz alatt mozogni, és oxigént felvenni.

A vér átka

Álf, negatív mutáció

I. Hősöd, ha fényálf, nehezen áll ellen a gonosz erőknél. Minden gonosz varázslat (gonosz ellenfél ártó mágiája), elleni védekezés próbájából ki kell vegye a legkisebb kockát. Ha sötét álf, akkor minden fény alapú hatás, mint erős napfény, izzó lámpafény, stb. zavarja, így minden dobásából ki kell vegye a legkisebb kockát.

II. A hőst igencsak zavarja a gonosz, illetve a fény. Így az érintett próbáit egy kockával kevesebbel dobja.

III. A fényálfot minden gonosz hatás másfélszeres sebzéssel sebzi, míg a sötét álfot megsebzi a fény.

Dekadens aura

Álf, negatív mutáció

I. Hősöd aurája emberidegen, ellenszenvet, vagy rémületet kelt, viselkedése antiszociális, és/vagy szenvtelenül rideg. Szociális próbáit emiatt egy kockával kevesebbel dobhatja. Úgy, mint tárgyalás, meggyőzés, stb.

Erdőszülött

Fény álf, pozitív mutáció

Egyes fényálfok rokonságban állnak az erdők driádjáival és rétek nimfáival.

I. Hősöd minden növényt felismer, és tudja mire való, mérgező e vagy ehető, esetleg gyógynövény, stb.

II. Hősöd szabadon, sebességkorlátozás és akadály nélkül mozoghat a legsűrűbb túskebozótban is, a természetes növényzet számára nem akadály.

III. Hősöd képes a fény befogadásával feltölteni testét. Így korlátlan ideig bírja élelem nélkül, ha rendelkezésére áll elegendő víz és legalább napi négy óra napfény. A napon ez alatt ki is piheni

magát, akárha kényelemesen és mélyen aludt volna.

Életadó kéz

Fény álf, pozitív mutáció

I. Hősöd érintése nem csupán gyógyít, de megtisztítja a szennyezett, fertőzött, vagy mérgezett vizet és ételt.

II. Hősöd képes nem csupán megtisztítani a szennyezett táplálékot, de olyan anyagot is élelemmé és vízzé alakítani, amely nem alkalmas erre. Így bármely folyadékot vízzé alakíthat, vagy bármenny szerves anyagot élelemmé.

III. Hősöd képes a „semmitől” ételt és italt teremteni.

Minden kilogramm étel, vagy liter víz egy szellem szintbe kerül.

Érzékenység

Ember, tamari, álf negatív mutáció

I. Hősöd érzékeny egy anyagra, mint az ezüst, a vas, az obszidián, vagy egy növény. Az érzékenység tárgya viszonylag gyakori kell legyen, vagy olyan, amivel találkozhat a hős, például megsebzik vele, (sok vas és bronz fegyvert futtatnak ezüsttel a rozsda ellen pl.) stb.

Az adott anyag jelenlétében, (ha elérésén belül van) minden próbájából a legkisebb kockát ki kell vennie. Ugyanez igaz akkor is, ha megsebeztek az anyaggal, és még nem látták el a sebet.

II. A hős érzékenysége súlyosabb az átlagnál, így a próbáit egy kocka levonással teheti meg a fenti estben.

III. A hőst megsebzi az anyag érintése. Ha ilyen fegyverrel sebzik, egy kockával több sebzést okoz, míg ha érintkezik vele, körönként egy kockát sebződik. Az álf hősök Vasérzékeny hátránya összeadódik a mutációval, ha a vas a felvett anyag.

Életerős

Ember, dwergar pozitív mutáció

I. Hősöd egy kockányi plusz életerő szintet kap. Emellett a fájdalom és a fáradtság elviselésére tett erőnlét, illetve elme próbáit plusz egy kockával dobhatja.

II. Hősöd még egy kockányi plusz életerőszintet kap. Ezen felül a vihető súlyra, vagy emelésre vonatkozó erőnlét próbáihoz is egy kockával többet adhat.

Farok

Tamari, pozitív mutáció

I. Hősöd farkkal született. Ez segíti az egyensúlyozásban, futásban, mászásban. Így minden negatív körülménymódosító első kockalevonását figyelmen kívül hagyhatja ilyen tevékenységnél. Például, ha jeges sziklán halad felfelé, egyensúlyozva és kapaszkodva, akkor a kapott két kockalevonás helyett csak egyet kell figyelembe vennie. Emellett képes egyszerű feladatokat is kivitelezni farkával, mint egy gyertya leverése, egy ág megragadása, stb.

II. Hősöd kifinomultan használja farkát. Képes harmadik végtagként bármit megtenni vele. Elemelheti valaki zsebéből a kulcsait, vagy akár tört is forgathat benne. Emellett, egyensúlyozásra és mászásra tett próbáihoz plusz egy kockát adhat.

Fátyoljáró

Álf, pozitív mutáció

Egyes álfok képesek a valóság, az anyagi világ félsíkjaire lépni, vagy átlépni az istenek által uralt világokba. Valójában nem kerülnek idegen létsíkokra, inkább az anyagi sík olyan sávjait, területeit járják be, amely az ifjabb népek tagjai számára nem elérhető.

I. Hősöd képes egy másik síkra tekinteni. Mondjuk, hogy látja az anyagi tér több aspektusát, vagy a fény és rezgés (vagyis anyag) szélesebb spektrumát észleli. Tehát látja a testetlen, túlvilági lényeket, stb.. A képesség csak a tündérpára képességgel azonos körülmények közt használható. Vagyis a fényálfok napfénynél, a sötét álfok sötétségben, stb., használhatják.

II. Hősöd képes átlépni a fátylon, a valóság egy más szintjére. Ekkor eltűnik halandók világából. Ő elmosódott árnyakként látja az anyagi síkot, de az új síkon van jelen.

Ám ugyanott kell visszalépnie, ahol átlépett.

III. Hősöd képes bárhol visszalépni a saját síkjára, nem muszáj visszatérnie átlépése helyére.

A képesség használata körönként egy szellem szintbe kerül.

Hidravér

Ember, pozitív mutáció

I. Hősöd életerő szintjei másfélszeres sebességgel (lefelé kerekítve) térnek vissza.

II. Hősöd teste regenerálódik a gyógyulás során. Nem csupán életereje tér vissza, de szakadt izmai, törött csontjai is megfelelően forrnak össze. Ám levágott végtagjai, hiányzó szervei így sem nőnek vissza.

Hullafaló

Dwergar, pozitív mutáció

Egyes dwergarok ősei az árnyak elől a gonoszságba merülve kerestek menedéket. Megidéztek Nárt, a holtak urát, és megnyitották a kapuját, hogy a sötétség mélyén, élet és halál mezsgyéjén túléljenek. Az ő leszármazottaik a Hullafalók, kik máig bírják Nár érintését, és kíséri őket a halál árnyéka.

I. Hősöd képes egy általa megölt lény állóképesség és mágia pontjait elszívni, és a sajátját feltölteni vele. Ehhez a gyilkosság pillanatában fizikai kontaktus kell legyen közöttük.

II. Hősöd, ha egy általa megölt lény vérével keni be magát, mágia tulajdonság óráig elveheti erejét. Ez annyit tesz, hogy egy pontot elvehet valamely tulajdonságából, vagy elveheti egy képességét, amit arra az időre megkap. A képesség használata tulajdonságonként, vagy képességszintenként egy szellem pontba kerül, és egyszerre csak egy lény ereje vehető el.

III. Hősöd képes szót érteni a mágia tulajdonsága számú napnál nem régebben halott lényekkel. A holtak értik kérdéseit, ahogyan ő a válaszokat, de nem feltétlenül segítőkészek.

Kapzsi szív

Dwergar, negatív mutáció

Egyes dwergarok betegesen kötődnek az anyaghoz, a föld kincseihez. Ők azok, kik kapzsiságukban bármire képesek.

I. Hősöd kifordul önmagából, ha aranyat, értékes fémeket, drágakövet szimatol.

Képes elárulni társait, feladni erkölceit, mindenfajta aljasságra képes hogy a kincshez jusson. Hogy ellenálljon, a hősnek elme próbát kell tennie, melynek szintje 15. Ez a szint minden nap után egyel nő.

II. Hősödet konkrétan megőrjíti a kincsek lehetősége. Másra se gondol, még ha ellen is áll a csábításnak, nem eszik és iszik, vagy alszik, és ha hatalmába keríti a sóvárgás (elrontott elme próba) akár a barátait is legyilkolja, ha kincsről van szó.

Külső jegyek

Ember, pozitív mutáció

Hősöd olyan jól látható fizikai elváltozással született, ami komolyan befolyásolja nem csupán külsejét, de javítja képességeit is. Ám ezek nyilvánvaló, szembetűnő fizikai elváltozások, amelyek sok helyen kárára válhatnak a hősnek.

I. Ha plusz végtaggal születik, ami működőképes, az előny nyilvánvaló, hisz több kézzel jobban mászik, több lábbal jobban egyensúlyoz. Ha több szeme van, érzékelés próbái lesznek jobbak, míg ha karmokkal, vagy erősebb végtagokkal, agyarakkal születik, pusztakezes sebzése növekszik. Ha bőre erősebb, akkor az páncélként védi, míg ha több egyes szerveiből több van, mint két szív, vagy több izom és csont, akkor erőnléte nő. Számszerűleg ez annyit tesz, hogy az elváltozáshoz kapcsolható próba egy kockáját maximális értékkel használhatja.

II. Hősöd elváltozása erőteljes, így az általa nyújtott előny is nagyobb. Így már nem csupán egy kockát maximalizál a vonatkozó próbákból, de egy kockával többel tehet próbát a hős. Bár a maximalizált kockát ezzel elveszíti.

Macskaszem

Ember, pozitív mutáció

I. Egyesek a macskákat megszegyenítő látással születnek. Őket nem zavarja a sötétség, ugyanúgy látnak, mint nappali fénynél. Ám ellentétben az álfokkal és dwergarokkal, minimális fényre szükségük van, teljes sötétben nem látnak semmit.

Miazmás érintés

Sötét álf, pozitív mutáció

I. A sötét álf érintés faji képessége immár akkor is használható, ha az álf megérint egy fegyvert, mellyel azután eltalálja ellenfelét. A képesség az érintés után mágia tulajdonság órán át használható, ám a felhasználás megszűnteti.

II. Az álf érintés faji képessége immár az élettelen anyagokra is hat, mint fa, kő, fémek.

III. Az álf érintése, az első szintnél leírt szabályok szerint, immár nem csak szilárd tárgyakra (mint fegyver, pl.) vihető át, de akár folyadékokra is.

Nágavérű

Sötét álf, pozitív mutáció

Egyes sötét álfok rokonságban állnak a nagák gonosz és ősi fájával. Ennek eredete a káoszkorig nyúlik vissza, mikor a két faj több klánja szövetségeket kötött.

I. Hősöd képes szót érteni a hullókkal, mintha a bűvölet faji képességét használná.

II. Hősöd kígyószerű fogakkal rendelkezik, és képes mérges harapásra, de akár fegyverét is megmérgezheti. A mérge szintje az álf erőnléte, hatása egy kiskockányi tulajdonság vesztes (Te döntöd el, a hős megalkotásakor, melyik tulajdonság). A mérge naponta erőnlét alkalommal használható, ám minden használat sebzéspontra egy állóképesség szintbe kerül.

III. Hősöd kígyó alakot ölteni. Ám tömege, mérete nem változik. Ennek fenntartása körönként egy állóképesség szintbe kerül.

Ősi vér

Álf, negatív mutáció

Betegség neve

Kockadobás eredménye

I. szint

II. szint

Császárbaj

1

Hősöd nehezen gyógyul,
gyógyulási ideje duplája az
átlagnak.

Hősöd egyáltalán nem
gyógyul ellátás nélkül, sőt,
óránként még egy életerő szint
vesztességet szenved.

Szürkevar

2

Hősöd erőnlét próbáiból a
legkisebb kockát ki kell
vegye

Hősöd egyel kevesebb
kockával tehet erőnlét próbát

Tündehályog

3

Hősöd látással kapcsolatos
próbáiból a legkisebb kockát
ki kell vegye

Hősöd látással kapcsolatos
próbáit egyel kevesebb
kockával dobja.

Obszidián
csontok

4

Hősöd, ha sebesülést
szenved, vagy elesik, jó
eséllyel (1-es dobás a
kockán) csontját töri, és
enyhe sebet kap a testrészek
támadása taktika táblázata
alapján.

Hősöd, ha sebesülést szenved,
vagy elesik, komoly eséllyel
(páros dobás a kockán)
csontját töri, és súlyos sebet
kap a testrészek támadása
taktika táblázata alapján.

Rángó kór

5

Hősöd ügyesség próbáiból a
legkisebb kockát ki kell
vegye

Hősöd egyel kevesebb
kockával tehet ügyesség próbát

Tompa szellem

6

Hősöd mágia próbáiból a
legkisebb kockát ki kell
vegye

Hősöd egyel kevesebb
kockával tehet ügyesség
próbát

A betegségeket lehet kezelni, például méregdrága italokkal szinten tartani a tüneteket, stb. de teljesen nem ajánlott, hogy megszabadulhasson tőle a játékos.

Perzselő nap

Dwergar, negatív mutáció

I. Hősödöt minden fény alapú hatás, mint erős napfény, izzó lámpafény, stb. zavarja, így minden dobásából ki kell vegye a legkisebb kockát.

A képesség adta hátrányok összeadódnak a fényérzékeny faji hátránnyal.

II. A hőst igencsak zavarja a gonosz, illetve a fény. Így az érintett próbáit egy kockával kevesebbel dobja.

III. Hősödöt megsebzí az éles fény.

Remek orr

Tamari, pozitív mutáció

I. Hősöd éles érzékek képessége igen fejlett. Így az érzékelés próbáit sújtó

I. Hősöd egy kockadobással eldönti, mely betegségben szenved.

levonások egyik kockáját figyelmen kívül hagyhatja.

II. Hősöd orra olyan jó, hogy elme órán belül képes követni a szagokat, ha érzékelés próbát tesz.

III. Hősöd érzékelés próbáihoz, ha a szaglás is szerepet játszik, plusz egy kockát adhat.

Szatír

Tamari, pozitív mutáció

I. Hősöd kecskeszerű lábakkal és patával született. Emiatt minden olyan próbájánál, ahol a láb szerepet kap (ugrás, a futás, egyensúly), egy kockányi büntetést figyelmen kívül hagyhat. Például ha egy sziklapárkányról egy másikra kell átugrani,

a próbát egy kocka levonás sújtja, amit a hős nem szenved el.

II. Hősöd minden olyan próbájánál, ahol a láb szerepet kap (például edzettség és rugalmasság jó része), egy kocka plusz módosítót kap.

Szellemzőlött

Ember, pozitív mutáció

Vannak emberek, kik a természet, az állatszellemelek áldásával születtek.

Képesek felvenni egyes állatok alakját, és kölcsönkérni erejüket. Vannak, akik vadkanemberré, mások fél medvévé, vagy épp fókává képesek válni.

I. Hősöd képes félig felvenni pártfogó szellemének alakját. Humanoid marad, ám alkata, mérete megváltozik. Például, ha az említett szellem egy medve, akkor a hős termete megnő, testét bunda fedi, kezei karmos mancsokká, feje medveszerű pofává alakul. Míg a hatás fennáll, hősöd plusz egy szintet adhat erőnlétéhez.

II. Hősöd nem csupán erőnlétéhez, de ügyességéhez is egy szintet adhat.

III. Hősöd nem csak kevert alak, de teljes állatforma felvételére is képes.

A képesség használata körönként egy állóképesség szintbe kerül.

Szertelen

Tamari, negatív mutáció

I. A tamarik nem épp az összpontosítási képességükről híresek. És mivel minden érdekli őket, szinte bármi elvonhatja a figyelmüket. Hiába hagyják ott hogy figyelje az öröket, mert egy érdekes árnyékot vesz észre, majd arrébb egy furcsa rovarot lát repülni, amely egy emberi arcokra emlékeztethető göcsörtökkel bíró fára szállt, stb. Minden fél óra után, amit egyhangú tevékenységgel tölt, a tamarinak elme próbát kell tennie, melynek szintje 15. Ez a szint minden fél óra után egyel nő. Ha elveszíti a próbát, képtelen tovább figyelni, és elkóborol, stb.

II. A tamari nem képes összpontosítani. Az első próbát 10 perc elteltével kell tennie, majd a próba szintje minden 10 perc után 1-el nő.

Szuicid kíváncsiság

Tamari, negatív mutáció

I. A tamarik beteges kíváncsisága gyakran a félelemérzet hiányával párosul. Ez komoly problémákhoz vezet. Gyakran nem méri fel egy helyzet súlyát, vagy a fenyegetés mértékét. A szöges bunkóját keresgélő kikötői kocsmaharcosnak is tovább ecseteli nevetgélve, milyen vicces történet, ahogyan hozzákerült az erszénye, még csak egy pillantást vetne az üvöltő minotauruszra, hogy később pontosan mesélhesse el, stb.

Testi hiba

Ember, negatív mutáció

Sok embert megrontott a káoszkor. Ők nyúlászajjal, torz arccal vagy végtagokkal, csökevényes testrészekkel születnek.

I. Hősöd külseje torz, így minden szociális próbáját egyel kevesebb kockával dobja.

II. Hősöd torzulása a mozgására is kihat, sebessége egyel, csökken, ügyesség alapú próbáit pedig egy kockával kevesebbel dobja.

Titánvért

Ember, pozitív mutáció

Egyes emberek ereiben az isteni titánok vére folyik. Ők közvetlen kapcsolatban állnak az őselemekkel, hisz átjárják testüket. Sőt, jellemükre is komoly behatással bírnak. A tűzvérű hős gyakran dühöng, lobbanékony és tüzes, a földvérű kemény és szilárd, és így tovább.

I. Hősöd választhat egy elemet, melyet bár nem képes megidézni, de ha valamilyen egyéb hatással létrehozza (például varázslattal), akkor sebzéséhez egy kockát adhat. Ugyanígy, az elem egy kockával kevesebbel sebzí. Minden használat egy kimerültség szintbe kerül (attól függően állóképesség vagy szellem, hogy az alap képesség mit igényel).

II. Hősöd immár képes önállóan is megidézni az elemet, amely így aurába vonja fegyverét, öklét, stb., illetve mágikus támadással eldobható, mint hajító fegyver. Az elem sebzése ekkor egy kocka plusz mágia, vagy erőnlét tulajdonság (attól

függően, hogy az alap képesség mit igényel).

III. Hősöd minden elért ötödik szint után plusz egy szintet adhat mágikus támadás próbájához és sebzéséhez, ha választott elemét használja.

Trollvérű

Dwergar, pozitív mutáció

Egyes dwergarok ősei a föld mélyén, a káoszkorban keveredtek a trollok rettentő fajával. Ők a trollvérűek.

I. Hősöd az erőnlétének kétszerese számú életerőpontot nyer vissza egy nap alatt. Ez felülírja a kilenc élet másfélszeres gyógyulását.

II. Hősöd sebei regenerálódnak a gyógyulás alatt. Azaz nem csupán összeforrnak, de a szakadt izmok összenőnek, az erek újra megtalálják helyüket, stb. Még a levágott végtagok is kisarjadnak.

III. Hősöd még a halálból is visszatér. Ha testét nem égetik el, pusztítják el savval, tartják lefagyasztva, vagy más módon nem semmisítik meg, akkor a gyógyulás sebességével meggyógyul, még a halál után is.

Tündérhatalom

Álf, pozitív mutáció

I. Hősöd faji képességeinek használatához a továbbiakban nem mágia tulajdonság próbát, hanem mágikus támadás próbát tehet, a mágikus védekezés ellen. A képességek szellemszint igénye nem változik ez által.

Tündérúr

Álf, pozitív mutáció

Egyes álfok bűvölet képessége nagyon erős. Ők képesek uralni mások elméjét.

I. Hősöd a gondolatolvasására olyan lényeknél, akikre rálátása van. Ehhez összpontosítania kell. A felszíni gondolatokat, szándékokat érzékeli, ám a mélyebb gondolatokhoz bűvölet próbát kell tenni.

II. Hősöd képes telepatikusan üzeni egy lénynek, akivel ismerik egymást, vagy

rálátásuk van egymásra. A telepátia kétirányú is lehet, ha az álf úgy akarja.

III. Hősöd képes akaratának igájába hajtani ellenfeleit. A fényálf bűvölete bármire ráveszi célpontját, még az öngyilkosságra is, míg a sötét álf okozta rettenet megbénítja azt.

Varázsvédelem

Tamari, pozitív mutáció

I. Hősöd mágiatűró képessége mutálódott, és erősebbé vált. Emiatt képes a rá ható varázslatokat és mágikus hatásokat nem csupán semlegesíteni, de vissza is verheti azokat, egy véletlenszerű célpontra a területen belül. Azt hogy kire, a szóródás irány kocka dönti el. Ha a szóródás irányában nincs senki, akkor a mágia csak szertefoszlik.

II. A hős mágiatűró képessége képes elnyelni a mágiát, és a javára fordítani. Ez annyit tesz, hogy ha a hős azt akarja, minden elnyelt varázslat szint egy kockányit tölt a tamari állóképesség szintjén.

III. Hősöd a továbbiakban irányíthatja a területen és látótávolságon belül, hogy hová tükröződjön a róla „lepattanó” mágikus hatás.

A képesség használata varázslat szintenként egy szellem szintbe kerül.

Villám

Tamari, pozitív mutáció

I. Hősöd füрге képessége sokkal fejlettebb az átlagnál. Képes sebességét megduplázni, ám ez nem adódik össze a füрге képesség adta módosítókkal, hanem kiváltja azt.

II. Hősöd gyorsasága miatt nem csupán az ügyességre alapuló képesség próbákat dobhatja egy kockával többel, de fizikai támadó és védekezés próbáit is. Ám ez nem adódik össze a füрге képesség adta módosítókkal, hanem kiváltja azt.

A képesség használata körönként egy állóképesség szintbe kerül.

P

„Shivan fiatal feleségével, és hatodfél éves kislányával indult el északra, hogy szerencsét próbáljon. Két hónapja már, hogy a szekér volt az otthonuk. Furcsa, morfondírozott Shivan, miközben az ökröket vezette a sáros ösvényen. A kis Rallát viseli meg legkevésbé az út. Neki még minden kaland. Mikor a császári kamarás felhívására útnak indultak, feltörni a frissen meghódított északi vadon irtásait, nem gondoltak a nehézségekkel.

Çondolatmenetét egy, a szitáló esőből kibontakozó alak állította meg. Hatalmas férfi volt, sosem látott még ekkorát, majd másfél öl magas. Kopasz fején gyöngyözött az eső, és lefolyt egy forradáson, a vigyorgó, fekete szakállbozonttal benőtt arcba. Egy akkora csatabárdra támaszkodott, mint Shivan maga.

Az asszony fojtott sikolyára Shivan hátranézett. Még őt, fenyegető alak bontakozott ki a ködszítálásból. Körben, mint az éhes farkasok. Csupa termetes, de sovány, inas alak, bundában, bronzpengékkel a kézben, gyilkos, kegyetlen éhséggel a szemükben. Shivan lába elgyengült, mellkasát összeszorította a félelem.

Ne félj kisémbert! Vigyorgott a szakállas. Nem esik bajotok. Egy martalóc már Agnát, és Rallát rángatta le a bakról. Shivan késéhez kapott, és megpördült. Akkora ütést kapott a tarkójára, hogy három lépest botorkált, míg a bokrok alá zuhant. Elhomályosuló tekintettel és tompa elmével, távolról látta az eseményeket, mintha csak egy színdarabot nézne.

A szekér hátulján felkapaszkodó martalóc a cserjésbe repült. A sebesült férfi! Villant Shivan lassú elméjébe. Két napja vették fel a szekérre. Komor, fegyveres ember, barbár vonásokkal. Sebláztól gyengén botorkált. Ő

otthagya volna, de Agna megszánta. Agna egy állatot sem hagyott volna az út szélén. Most a férfi leugrott a szekérről. Farkasbőr bekecsét hátrahagyta, hegekkel szabdalt, erős felsőtestén csak az agyar tépte sebekre tett kötést viselte, amit Agna itatott át gyógyfüveivel. Kezében szélespofájú bárd, és az ívelt pengéjű, fél öles kard, Shivan öröksége. Hollószín szöghaja forradásos arcába hullott, tekintete zölden parázslott. Shivant megragadta, és így, az öntudatlanság peremén is megborzongatta az a tekintet. Üresen, szinte szenttelen nyugalommal nézte a köré gyűlő gyilkosokat, ám a szeme mélyén túlvilági indulat izzott. Kis lépésekkel, leszegett fejjel sétált körbe.

- Az utasok segítettek! - Sziszegte.

- Nem érdekelték, de nekik tartozom, menjetek el!

A rablók vezére vigyorogva megcsóválta busa fejét, és felemelte bárdját.

- Nézzétek már! Egy holdkóros. Belezzük ki fiúk!

- Kotródtok! - Morogta az idegen, arca fura vicsorba torzult, mintha fájdalom gyötörné. -

- Nem mondom többet!

Shivan később pontosan fel tudta idézni a jelenetet. A vezér megemelte bárdját, ám félúton sem tartott, mikor a férfi egy ugrással átszelte a távot, bárdjával összezúzta a karját, kardjával pedig félig lefejezte. Mire a martalócok utána lódultak, ő már megperdült és ugrott is rájuk. Nem védekezett, csak támadott. Nem telt bele öt szívdobbanás, és két támadó már vért és sarat fröcskölte vonaglott a földön. Az idegen nem háritotta a kardvágásokat, csak kimozogta őket. Egy ki lépés, egy testmozdulat, és a támadó kardja csak a levegőt szelte, míg a férfié a támadó karját. A csata nem tartott tovább hús szívverésnél, de Shivan nem gondolta, hogy ilyen véres lehet. Az egyik rabló szakállas feje épp elé gurult, és az arcába bámult, miközben állkapcsa az utolsókat rángta, és tekintete, elveszítve fókuszát, kétfelé csúszott. Az egyik támadó vállában megszorult a bárd. A férfi, töretlen

mozdulattal elengedte a bárd nyelét, és megragadta ellenfele torkát. Egy rántással kitépte azt. Bár ezt később Shivan az ütés okozta hallucinációnak tudta be, de mintha eközben valahogy megnőtt volna, és félelmetes, gyilkos erőt sugárzott magából. Ekkor Shivan elájult.

Mikor magához tért, égett a tűz. Agna épp tépést forrázott. Mikor felkönyökölt, elszedült, Agna pedig felpillantott, és rászólt.
- Ne mozogj, nagy ütést, és agyarázkódást kapsz.

Az idegen lépett a tűzhöz. Farkasbőr bundáját viselte, melynek mellén meghagyták az állat fejét. Shivan látott már ilyet az északi vadaknál. Fejére durva kockás gyapjuszövet kendőt terített, és magához vette hosszú csomagját is, melyet a hátára szíjazva viselt.

- Megyek- Mondta, miközben a tűzhöz guggolt. Kezében egy véres zsákot tartott.
- Két nap és elértek Kaer'Bagnakot. Ott az erődparancsnoknak adod ezeket, vette elő a banda levágott fejét. Agna elfordult, Shivan gyomra felkavarodott.

- Pénzem nincs az útért, és a kardra, de mond meg, hogy ez Kernnek feje, és a bandája öt tagjéé. A vérdíjból földet házzal, marhákat és lovakat vehetsz. Ezzel felállt, és az erdő felé indult.

- Harcos! - Szólt utána Shivan. - Mi a neved?

- A parancsnok majd megmondja. Morogta az idegen, és eltűnt az esőben..

A próbák

A Vér és Varázs alapja a próba. A próba egy kockadobás, melyhez alkalmasint valamely módosítót, egy erre megadott számot hozzá lehet adni.

Ez a kockadobás dönti el, hogy hősöd cselekedete elérte e célját, vagy sem. Ehhez össze kell vetni egy másik számmal. Ez lehet egy próba szint, ami egy előre megadott szám, vagy egy másik próba, amit szintén egy kockadobás és annak módosítóinak eredménye.

Ha a próbád meghaladta a másik számot, sikerrel jártál, míg ha kisebb, vagy egyenlő vele, a próbád sikertelen volt.

Például, ha Gronkar, a barbár tarkón kívánja dobni az egyik söntésnél ivó ellenszenves zsoldost egy ónkupával a kocsmái tömegén át, akkor támadás próbát kell tennie a zsoldos védekezés próbája ellen. Ehhez pozitív módosítókat kap, mivel a zsoldos háttal van neki, és nem mozog. Ám egy szerencse próbát is kell tennie, amit a JM állapít meg, mert bármikor beleléphet egy ártatlan vendég a korsó útjába. Az első egy ellenpróba, Gronkar támadó és a zsoldos védekező próbája közt. A második egy szint próba, a JM által megállapított szint ellen.

Tulajdonság, képesség és harci próbák

Bár háromféle próbát különböztetünk meg, melyek a képességpróba, a harci próba és a tulajdonságpróba, ám mindegyik alapja a tulajdonságpróba. Ezt érintőlegesen már tárgyaltuk a tulajdonságok résznél. Lényegében, ha meg akarod tudni, hogy egy tevékenység sikeres e, akkor a hozzá tartozó tulajdonsággal kell próbát tenned. Például, ha memorizálni akarsz egy térképet, elme próbára van szükséged, míg, ha be akarsz törni egy ajtót, erőnlét próbát kell tenned.

A képesség próbák használata sem különbözik ettől. Minden olyan képesség, melynek használata próbát igényel, hozzá van rendelve egy tulajdonsághoz. Ezt részletesen a képességeknél találod. Ha a képességet kívánod használni, a hozzárendelt tulajdonsággal kell próbát dobnod, képességnél leírtakat figyelembe véve. Például, ha lopakodni akarsz, ügyesség próbát kell tenned.

A harci próbánál, mágikus harc esetén a mágia tulajdonságoddal kell védekező vagy támadó próbát tenned, míg a fizikai harc esetén az ügyességeddel. Ehhez számos módosító közt, hozzáadódik a harci szinted, mely az adott osztálynál van leírva. Tehát ez is csupán egy tulajdonság próba, speciális módosítókkal.

Tehát összegezve, próbát teszel akkor, ha el akarod dönteni, hősöd képes megtenni egy adott dolgot, vagy sem.

Próba szintje

Egyes próbákat valamilyen szint ellenében kell dobnod. A szint egy a JM által a szabályok irányelvei alapján megállapított szám, amelyet a tulajdonságpróbád eredményének meg kell haladnia a sikerhez.

A próba szintje az az érték, mely ellen a szakértelempróbát tesszük, és amit annak, a sikerhez meg kell haladnia.

A próba szintje legtöbb esetben 5 és 30 között mozog. Az 5-ös érték nagyon könnyű próba, hisz még egyes tulajdonsággal is végrehajtható. A 30-as már igen magas szint, hisz 5-ös tulajdonsággal is csupán minimális esély van a sikerre (valamilyen módosító kell hozzá).

Ebben a JM a döntő, ő állapítja meg a szinteket, ám az alábbi táblázat segítségül szolgál.

Esemény szintje	Esemény, próba tárgya	Próba szintje
Nagyon könnyű	Kinyitni egy furcsa ablakot, Fellépni a szokatlanul magas lépcsőn egy csomaggal a kézben, egy tálcán néhány teli korsót sikeresen az asztalig vinni.	5
Könnyű	Elkapni egy asztról leeső tárgyat, vagy egy feléd dobott üvegcsét. Elkészíteni egy jó ebédet, észrevenni a fal mellett levő nagy csomagok alatt a keresett zsákot.	6-10
Átlagos	Egy késsel végigszurkálni az újak közt az asztalt sérülés nélkül. Kinyitni egy egyszerű zárat állkulccsal. Eltűnni a piaci forgatagban.	11-15
Komoly	Egy bonyolult zár kinyitása állkulccsal. Egy festmény lemásolása elsöre hihető módon. Egy tetők közti öt öles sikátor átugrása csúszós tetőre való eséssel.	16-20
Nehéz	Kinyitni egy bonyolult zárat csupán drótokkal. Egy teljes vértet kovácsolni. Másolatot készíteni egy festményről, úgy, hogy az a műértőket is becsapja.	21-25
Legendás	Átalakítani egy bonyolult, mechanikus csapdát megfelelő eszközök nélkül úgy, hogy a készítő is áldozatul essen neki. Másolatot készíteni egy festményről, úgy, hogy az arra szakosodott szakértőt is megtéve. Egy teljes vért kovácsolása különösen jó minőségben.	25-30
Lehetetlen	Mestermunka vért készítése, egy tetőről leugrani az öt öl mélyen öt öl messze levő szárítókötélre úgy, hogy vihar van és lőnek rád, majd végigfutni rajta. Megfejtteni egy ősi titán rúnát.	30+

Próbamódosítók

Egyes esetekben a próbákat is módosíthatja a JM, a lentebb található, szint módosító táblázat alapján. Például, ha nem csupán egy falat kell megmászni, de kövel dobálják a hőst, az növeli a mászás szintjét.

Ellenpróbák

Egyes esetekben, a hagyományos próba helyett ellenpróbát kell tenned. Az elérendő szint nem előre meghatározott, hanem egy másik hős próbájának eredményétől függ. Ahhoz például, hogy elosonj egy strázsa mellett, a lopakodásra tett ügyesség próbád eredményének meg kell haladnia az őt érzékre tett elme próbájának az eredményét. Egy ellendobásnál a nagyobb eredményt dobó hős sikeres, a kisebb eredményt dobó sikertelen. Döntetlen esetén a nagyobb tulajdonsággal rendelkező sikeres, ha ez is azonos, akkor egyszerű kockadobás dönti el, hogy ki nyer.

Újrapróbálkozás

Általában, ha sikertelen a képességpróbád, újra és újra megpróbálhatod. Egyes esetekben azonban a sikertelenségnek következményei vannak, amelyeket figyelembe kell venni. Egy pár képesség

lényegében használhatatlan, ha egy adott feladat esetében a próba sikertelen volt. A legtöbb képesség esetében amennyiben egy hős sikeres volt egy feladatban, akkor ugyanazon a feladat végrehajtására értelmüket veszítik a további próbák. Ezt a JM feladata értelemszerűen kezelni. Ha például egy hős sikertelen lopakodás próbát tett, akkor felfedezik, és nem tehet új próbát. Am ha a levest elsózta, újat főzhet, amíg van alapanyag.

Kedvező és kedvezőtlen körülmények

Egyes próbákat különféle hatások befolyásolhatnak pozitívan, illetve negatívan. Ezt két csoportra osztottuk. A negatív és pozitív módosítók a hőst sújtó hátrányokból, vagy éppen az általa élvezett előnyös helyzetekből állnak. Ezek a hatások a hős próbáját módosítják. Például, ha a hős keze törött, enyhe hátránnyal végez mindenfajta fizikai próbát, ám a keze használatakor súlyos hátrány sújtja. Viszont, ha nem hogy nem törött a keze, de harci drogot is használ, akkor kisebb pozitív módosítót kap. Ezek a próba módosítók. Röviden úgy foglalkozunk össze, hogy a hős teljesítményére vannak hatással, ezért a próba dobását módosítják adott mennyiségű kockával.

Negatív próba módosító súlya	Hatása	Példa	Pozitív próba módosító súlya	Hatása	Példa
Minimális	Valamilyen apróság	Kedvetlenség	Apró	Valamilyen apróság	Lelkes
Enyhe	-1k	Fogfájás, álmoság	Kisebb	+1k	Kipihent, jóllakott
Komoly	-2k	Vízhiány	Nagyobb	+2k	Papi áldás
Súlyos	-3k	Komolyabb sérülés, hosszas vízhiány	Komoly	+3k	Áldás és Harci drog

Katasztrófális	-4k	Törött végtagok, vagy bedrogozott hős	Jelentős	+4k	Sorsfordító eseménynél a népbajnoka
Lehetetlen	-5k	Leszakadt lábak és felnyílt hasfal	Óriási	+5k	Isteni áldás

A próbamódosítók tehát plusz kockákat adnak a próbákhoz, illetve kockákat vonnak le belőlük, mikor a hős próbát tesz.

lövészethez, vagy a gyors folyású víz az úszáshoz. Tehát valamely külső körülmény befolyásolja a próbát. Ezek a módosítók a következők.

A külső tényezőket szintmódosítóknak hívjuk. Ezek a próba szintjét módosítják. Ilyen módosítót ad a sötétség a

Negatív szint módosító súlya	Hatása	Példa	Pozitív szint módosító súlya	Hatása	Példa
Minimális	Valamilyen apróság	Viszkető hát	Apró	Valamilyen apróság	Jókedv
Enyhe	-1-5	Túl erős fény	Kisebb	+1-5	Jó megvilágítás, kedvező pozíció
Komoly	-6-10	Sötétség	Nagyobb	+6-10	Jó eszközök, és kedvező körülmények
Súlyos	-11-15	Viharban, egy függőhídon, tehát mozog, félhomály van és csúszós	Komoly	+11-15	Már ezerszer végrehajtott feladat, amit előkészítettek, és a kezek alá dolgoznak közben, a legjobb eszközökkel, optimális helyen
Katasztrófális	-16-20	Viharban, egy függőhídon éjjel, ami félig leszakadt, tehát sötét van és kapaszkodni is kell	Jelentős	+16-20	A helyzet szinte magától megoldódik, pusztíts el egy már égő faházat.
Lehetetlen	-21-25	A fenti hídról való zuhanás közben	Óriási	+21-25	Pusztíts el egy már égő fa olajraktárt tűzzel, úgy hogy van lángszóród.

A próba szintmódosítók tehát negatív vagy pozitív szintet adnak a próbákhoz.

Próbamódosítók és kockák

A játék során, a próbádat különféle körülmények módosíthatják. Ám a negatív és a pozitív próbamódosítók nem mindig elég árnyaltak ahhoz, hogy érzékeltessék a körülményeket. Tehát nem mindig egy kocka hozzáadása vagy levonása a tökéletes, a kockákkal való manipulációra. Ezért összegyűjtöttünk néhány példát arra, hogyan tudjátok a kockamódosítókkal finoman érzékeltetni a különbségeket és a szinteket.

Ha a legkisebb kockát kivesszük, egy minimális negatív módosítót kapunk.

Ha egy kockával kevesebbel dobsz, az az enyhe negatív módosítónak felel meg.

Ha a dobásból a legnagyobb kockát kiveszed, az egy komolyabb hátrány, ami fokozható úgy, ha a két legnagyobb eredményű kockát kiveszed, és így tovább.

Végső esetben lehet, hogy a legrosszabb eredménnyel számolsz, tehát minden kockát 1-es dobásként kezelsz. Ezek a negatívumok szabadon összevonhatók a negatív módosítókkal, miáltal igen árnyalt kihívásrendszert állíthattok a próbák elé.

De ez fordítva, a pozitív módosítókra is igaz. Megteheted, hogy az egyes kockával, vagy kockákkal újradobsz.

Vagy a legkisebb, illetve a két-három legkisebb kockát újradobod, ami egyre erősebb pozitív módosítót eredményez. Itt van persze, a többivel kombinálható, egy, vagy több kockával több dobás is. Megtehetitek például, hogy a hatos kockával új dobsz, és az eredményt hozzáadod a dobáshoz. Ez kicsit visszafogottabb előny, mint a plusz egy kocka. Vagy a legnagyobb kockával dobsz újat és az eredményt a dobáshoz adod. Végül pedig a legjobb eredménnyel számoltok, tehát minden kockát hatosként kezeltek.

Ugyanígy, a szinteket és a próba eredményét is módosíthatod. Alapesetben azt javasoljuk, 1-től 5-ig módosíts, az ennél nagyobb módosító már különleges körülmény.

A lényeg, hogy ne bonyolítsátok túl a dolgot! Csak egyszerűen, amit a helyzet feltétlenül megkíván.

Módosítók halmozása

A módosítók halmozása a különféle módosítók összeadását jelenti. Általában a különböző forrásból eredő módosítók összeadódnak. Viszont az azonos típusú módosítók nem adódnak össze, az ilyenek közül a legmagasabb pozitív, vagy a legalacsonyabb negatív érték érvényesül. Az ellentétes módosítót pedig semlegesítik egymást, és csak a fennmaradó értékkel kell számolnod.

Tehát ha a sebzésedhez a jeges varázskard egy kocka fagy sebzést ad, míg az elementalista csapattársad varázslata két kockát, akkor a két kocka érvényesül. Ám ha két kocka villám sebzést ad hozzá, akkor a jég és a villám is érvényesül. Ha két kocka tűz sebzést varázsol jeges pengédre, akkor az ellentétes hatás miatt egy kockányi tűz semlegesíti az egy kockányi jeget, tehát marad egy kocka tűz sebzés.

Együttműködés

Amikor többen szeretnék ugyanazon képesség alkalmazásával ugyanazt a célt elérni, próbálkozásuk részben összeadódnak. Amennyiben lehetőségük van összedolgozni, esélyük a sikerre, jelentősen megnő. Ekkor a hősök közösen dolgoznak a megoldáson.

Ilyenkor a legmagasabb tulajdonsággal rendelkező hős tesz egy próbát. A többi hős pedig minden tulajdonság szintje után +1 módosító adhat a próba eredményéhez.

A kudarc következményei

Egyes próbáknál, ha a próba sikertelen és a helyzet indokolja, a JM dönthet úgy, hogy a kudarc súlyos vagy éppen végzetes következményekkel jár. Ez akkor következik be, ha a karakter kritikus hibát vét valamely éles, veszélyes helyzetben. Például zárnyitás próbát tesz, de elejti a tolvajkulcsot. Ez magában még nem olyan veszélyes, ám a kulcs csörrenésére felfigyel az ogre börtönőr...

Súlyos hiba: A súlyos következményekkel járó hiba akkor következhet be, ha tízzel vagy többel véted el a próbát. Ekkor hősöd még nem kerül a rontás miatt közvetlen életveszélybe, ám a következmények súlyosak, és közvetve veszélybe sodorhatják, mint ahogy azt a fenti példa mutatja. Ezek a következmények azonban viszonylag könnyedén elkerülhetők, például más képesség vagy tulajdonságpróbákkal. Az előbbi példánál maradva a karakter egy ügyesség próbával 20-as szint ellen, elkaphatja a kulcsot, mielőtt az a padlóra érkezve megcsörrenne.

Végzetes hiba: A végzetes következményekkel járó hiba akkor következhet be, ha hússzal vagy többel véted el a próbát. Ekkor a rontás már közvetlen életveszélybe sodorja a hősöd, amiből csak igen nehéz, összetett módon képes kikecmeregni. Például félúton megcsúszik és lezuhan, miközben a harminc öles bástya falán mászik fölfelé a viharban. Ekkor elme próbát tehet, 15-ös szint ellen, hogy van-e lélekjelenléte megfelelően cselekedni. Ha sikerrel jár, ügyesség próbát tehet 20-as szint ellen, hogy ellökje magát a faltól és érkezéskor ne zúzódjon kásává a bástya alapját képező sziklákon, ezután egy elfogadható torna próbával (szint kb. 25) tompíthatja esését a bástya lábánál álló cserfa lombjaival és sikeres ügyesség, valamint erőnlét próbákkal, melyek szintje 25, akár meg is kapaszkodhat a fa lombjai közt, elkerülve így a végzetes kudarc közvetlen következményeit. Ám a zuhanás zajára felfigyelhet az őrség...

Kivételes siker

Amennyiben egy próbád legalább 15-tel meghaladja a szintet, a feladatot különösen jól hajtottad végre, ami gyakran különféle előnyökhöz juttat. Ilyen esetben a JM valamiféle előnyhöz juttatja a karaktert, ami az adott képességtől és a körülményektől függ. Általában dobhatsz egy bónusz kockával, ami nem számít bele

a szerencse tulajdonság által lehetővé tett kockákba.

Abszolút siker

Ha egy próba során minden kockáddal azonos számot dobtál, akkor is sikerrel jársz, ha erre nem lenne semmi esély. Ez az isteni szerencse kategória. Általában valami igen nagy előnnyel is jár, valamint ingyen dobhatsz egy próba szerencsekockával.

Egy ötlet, a titkos próba.

Jm-ként hasznos lehet, ha titkos próbára szólítod fel a játékost, mikor a játékelmény rovására mehet, ha ismeri a próba eredményét. Ekkor a legegyszerűbb, ha a parvánod mögé dob a kockákkal, és az eredményt csak te látod.

Még hasznosabb, ha a játék elején, minden játékos dob tíz, vagy húsz kockával, és ezeket felírod egy papírra a nevük mellé. Majd, ha dobniuk kellene, csak lehúzkod a megfelelő számú kockát. Például, ha a hősök egy kazamatában óvakodnak előre, jobb, ha így intézed érzékelés próbáikat, mintha felszólítod rá őket. Hisz, mikor ők dobnak, ha nem is járnak sikerrel, tudják, hogy valamire figyelni kell.

2

A fejlődés, győzelem pontok és szintek

A szintek

A hősök fejlettségének, tapasztalatának, tudásának fokmérője a tapasztalati szint (szint). A hős minél nagyobb tudásra tesz szert, minél tapasztaltabb lesz, annál magasabb szintre lép. A szintlépéskor fejlődnek képességei, és megkapja az osztálya által nyújtott szintenkénti

módosítókat is. De hogyan is lép szintet egy hős?

A hős az átélt kalandokért és az ott leszűrt tapasztalatokért, valamint hősiességéért és bátor tetteiért győzelem pontokat kap, melyekből, ha tízet összegyűjt, a következő szintre lép. A karakter induláskor nem rendelkezik győzelempontokkal. Ez után minden szint eléréséhez 10 győzelempontra lesz szüksége, ám ezt egyre nehezebb megszerezni.

A játékos győzelem pontokat kap

Egy ellenfél megölése
Egy feladvány megoldása
Egy mellékküldetés megoldása

A fő küldetés megoldása

Hősi tett

Egy kazamata felderítése és megoldása

Győzelem pontok

A játék számszerű célja a játékosok részéről a győzelem pontok megszerzése, melyekből szinteket léphetnek, illetve növelhetik tulajdonságaikat, valamint haláluk esetén feltámadhatnak.

E pontok tehát igen fontosak a játék szempontjából.

Minden hős győzelem pontok nélkül kezdi a játékot.

Ezután győzelem pontokat kap, a következő táblázat alapján.

Pontok száma

Az ellenfél és a hős szintjének függvényében*

+1 pont a megoldónak

+1 pont minden résztvevőnek, vagy +2 pont a megoldónak

+2 pont minden résztvevőnek, vagy +5 pont a megoldónak

+1 pont

A kazamata szintje számú pont mely megoszlik a hősök között

* Ha egy ellenfél 10. szintű, és egy első szintű hősökből álló csapat legyőzi, 10 győzelem pontot kapnak összesen. Ha a csapat 5. szintű, már csak 5 pontot. Ha a hősök és a lények azonos szintűek, akkor 1 pont jár, míg, ha a lények alacsonyabb szintűek, mint a hősök, akkor legyőzésükért nem jár győzelem pont. Ha egy első szintű hős egyedül győzi le a tízedik szintű lényt, mind a 10 pontot egymaga kapja meg.

Győzelem pontjait a hős bármikor elköltheti, a következőképpen.

Fontos, hogy győzelem pontjaidat ne gyilkolással gyűjtsd. Egyrészt, az nem életszerű, ha a hősök csapatostól a náluk kicsit erősebb lényekre vadásznak, pusztán a győzelem pontok miatt. Másrészt, ha mégis megteszik, annak következményei lesznek, mert a város hamar a végére jár a fegyveresek ellen elkövetett gyilkosságsorozatnak, stb. Inkább a szerepjátékra helyeztetek a hangsúlyt, és egy-egy komolyabb győzelem, emlékezetesebb harc érjen csak pontot.

Szintlépés: A hős 10 győzelem pont elköltésével képes egy szintet lépni. Ekkor kap egy képesség pontot, amelyet szabadon elkölthet bármely olyan képességre, melynek követelményeit teljesíteni tudja. Ezen felül megkapja

osztályának szintenkénti érték módosítóit, mint az életerő, és a harci szintek.

Tulajdonságnövelés: Hősöd képes megnövelni tulajdonságait. Ehhez a tulajdonság résznél leírt mennyiségű győzelem pontot kell elköltenie.

Feltámadás: Hősöd halála után feltámadhat. Ez egy csoda, ami annak köszönhető, hogy a hősök Angnor világának legendás bajnokai, kiket az istenek kegyelik, illetve akiknek tetteit majd regékben éneklük meg. Ahhoz, hogy halott hősöd feltámaszd, rendelkezésre kell állnia a negatív tartományba került életerő pontjainak megfelelő számú győzelem pont. Például, ha a hős halálakor nyolc életerő pont vesztességet szenvedett el, de már csupán három életerő pontja volt, akkor öt ponttal került negatívba, ami annyit tesz, hogy a hős feltámasztása öt

győzelem pontba kerül. A költséghez hozzáadódik még a már megtörtént feltámasztások száma is. Például, ha a fenni hősnek ez már a harmadik feltámasztása lesz, akkor még két győzelem pont kell, mivel már két feltámasztáson átesett.

A feltámasztás idő és eszközigénye a helyzet, így a játékmester döntésének függvénye. Például a csata során ragyogó fényt lát a csapat az előző barlangcsarnokból ahol egy ősi oltáron felravatalozták lovagjukat. Majd mikor vesztesre állnak a gonosz élőholt boszorkánykirállyal szemben, egy sziluett jelenik meg a fényes bejáratnál. A lovag az, ki megmenti társait. Istene adományát hordozza, visszahozták a halálból, hogy legyőzze a gonosz, mivel az oltár az ősi istenek elhagyott szentélyének szíve volt, amit a boszorkánykirály bemocskolt.

Vagy az éjszakai viharban kicsapódik a fogadó ajtaja, és egy villám fényénél egy sáros rémalak áll. A csapat eltemetett tolvaja az, kit egy ősi földhalom tövében helyeztek nyugalomra, miután megküzdöttek a goblin hordával. A karakter nem emlékszik másra, csak hogy egy sötét helyen járt, ahol ősi, csonka oszlopok közt süvített a szél, egy hívó hangot hozva, gyere hozzám, szabadíts ki. És határozottan érzi, északra kell tartania. Csak a játékmester kreativitásán múlik a dolog.

Ha a játékos nem rendelkezik elegendő győzelem ponttal a feltámadáshoz, akkor társai is „összedobhatják” számára. Ez egészen egyszerűen annyit tesz, hogy a fenti példánál maradva, ha a szükséges hét pontból a hős csak hárommal rendelkezik, akkor a fennmaradó négy pontot három társa adja össze. Ketten egy-egy, harmadik táruk pedig két pontot áldoz a feltámadásra. Teszem azt együtt imádkoznak istenükhöz, felajánlva egy hősi szolgálatot számára, csak maradjon élve a vízből kihúzott, de az újjáélesztési kísérletekre nem reagáló társ. Majd a végén felköhög. stb.

A feltámasztott hős feltámadásakor mindig egy életerő ponttal rendelkezik.

Képességek: Egyes képességek, mint például egy új famulus megidézése, szintén győzelempontba kerülnek. Ez az adott képességnél kerül feltüntetésre.

Összességében hősöd akkor lép szintet, ha összegyűjt legalább 10 győzelem pontot. Ezen kívül a győzelem pontokat másként is elköltheted. Nagyjából ennyi a szintlépés lényege.



A harc szabályai

A Vér és Varázs szerepjátékban gyakran előfordul, hogy egy vagy több hős harcba keveredik egy, a Játékmester által vezetett ellenféllel, ami lehet szörny, idegen kalandozó, vagy varázslat szülte teremtmény. Sőt, néha a játékosok vezette hősök is megküzdnek egymással. Ezeket a harcokat a Játékmester vezényli le. Ezen harcok szabályait ebben a fejezetben ismertetjük.

Harci kör és cselekedetek

Ahogy a Vér és Varázs szerepjáték körökre oszlik, úgy a harc is körökre bontva zajlik. Egy harci kör az életben körülbelül tíz másodpercnek felel meg. Ez alatt cselekedhetnek a hősök. Egy harci körben minden hős végrehajthat egy egy körös cselekményt.

Az egykörös cselekedetek listája a következő.

Egy körös cselekményt hajtasz végre, ha a hősöd nem mozog, tehát a kiindulási mezőn állva végrehajtsz egy egyszerű cselekedetet, és két szabad cselekedetet. Szintén egy körös cselekedet, ha a hős mozog annyi mezőt, amennyi a sebessége, majd végrehajtsz egy egyszerű cselekedetet.

Egykörös cselekedetként megteheti, hogy a sebesség duplájának megfelelő számú négyzetet mozog futva, ám ekkor más cselekedetre már nem jut ideje.

Vagy épp ellenkezőleg, a sebesség felét mozogja csak (lefelé kerekítve) miközben speciális cselekedetet végez, például mászik, keres, stb. Ekkor sem végezhet más cselekedetet.

A cselekedeteken belül elkülönítünk tehát egyszerű, és szabad cselekedeteket. Egyszerű cselekedet egy támadás, egy varázslat kivitelezése vagy egy képesség használata. Ha a hős nem, vagy nem sokat mozog (nem hagyja el a négyzetet) akkor egyszerű cselekedetén belül annyit cselekedhet, amennyi tevékenységet végre képes hajtani egy kör alatt. Például, ha több támadásra képes, akkor mindent végrehajthatja.

A sebességének megfelelő mozgás megtétele után, már csak egy támadást hajthat végre az egyszerű cselekedet keretében, még akkor is, ha mozgás nélkül többre is képes lenne.

Emellett, két szabad cselekedetet is végrehajthat a kör elején és végén. Szabad cselekedet egy fegyvert ledobni vagy előhúzni, egy italt meginni, valakinek odakiáltani, hogy figyeljen, megfordulni, stb.

A harci kör során a hős nem végezheti el azokat a cselekedeteket, melyeket a kör során egyébként megtenne. Például harcban lehetetlen titkos ajtókat keresgélni, a szétgurult pénzérméket szedegetni, vagy zsebmetszeni az ellenfelet.

Tehát, vagy minden támadásodat kihasználva harcolsz, vagy mozogsz és támadsz, vagy sokat mozogsz, esetleg keveset mozogsz, de nehéz mozgást végzel. Nagyjából ezt teheted meg egy harci kör alatt.

Sorrend

Hogy hőseitek és a játékmester irányította ellenfelek milyen sorrendben cselekedhetnek, azt a lények és hősök ügyessége dönti el. Elsőnek a magas ügyesség értékkel rendelkező lények

cselekedhetnek, majd az alacsonyabbak, és így tovább. Ha két résztvevő ügyessége azonos, dobjanak egy kockával, és a ki nagyobbat dob, az cselekedhet előbb.

A hősök egymás közt megváltoztathatják a cselekedeteik sorrendjét, a nagyobb ügyességgel rendelkező hős maga elé engedheti társát, hisz egy hősökből álló csapat képes a neki legkedvezőbb sorrendben cselekedni. Ugyanez igaz a játékmester vezette lények csapatára is. Ha egy hős, vagy lény többször cselekszik egy körben, akkor cselekedeteit egymás után hajthatja végre.



Támadás

A harci kör jellemző cselekedete a támadás. A támadás egy kockadobás, mely eldönti, hogy egy hős és egy ellenfél harcában ki találja el a másikat, és ki az, aki nem tud találatot bevinni. Az, hogy hány kockával dobod a támadásodat, attól függ, milyen támadásról beszélünk.

Ugyanis minden hős más és más támadó erővel rendelkezik, attól függően, hogy fizikai, vagy mágikus támadásról beszélünk. De minkét esetben, a dobás eredményét add össze a harc szintjével, attól függően, hogy mivel támad a hősöd. Ehhez még hozzájönnek az esetleges egyéb módosítók, mint a mágikus tárgyak, italok, és képességek adta módosítók. Ez az érték a támadás. Ha a támadás meghaladta az ellenfél védekezését, akkor a hős találatot ért el.

Két támadó értéket különböztetünk meg tehát, melyek a következők.:

Fizikai

A fizikai sebzést okozó fegyverek forgatására alkalmas képesség, minél magasabb a szintje, annál jobban képes a hősöd forgatni a fegyvereit, annál nagyobb eséllyel találja el ellenfelét. Tehát minél nagyobb a fizikai harc szintje, annál jobb harcossá válik a hős. A közelharc fegyvereivel a hős a szomszédos mezőket támadhatja. A távolsági fegyverekkel a hős azokat az ellenfeleket támadhatja, a lőtávon belül, amelyekre rálátása van. Tehát távolságát a fegyvernél leírt lőtáv, és a terület, illetve annak elemei határozzák meg.

A fizikai támadás a hős fizikai harci szintjéből, és az ügyesség tulajdonság számú kockadobás összeadásából számolható ki. Ehhez jönnek az esetleges egyéb módosítók.

Például, ha Ulfrimm ügyesség értéke 4, közelharc támadás szintje 1, és rendelkezik egy mágikus bárddal, amely +2 módosítót ad a támadás szintjéhez, akkor 4k6-al kell dobni. A dobás összeredménye 17, ehhez hozzáadja az 1-et és a 2-öt, így a támadása 20 lesz.

Mágikus

A mágikus harc során a hősöd varázslatokkal támad. Minél magasabb a mágikus támadásod, annál nagyobb eséllyel hatnak varázslataid a célpontokra. A mágikus harccal a hős azokat az ellenfeleket támadhatja, amelyekre rálátása van, illetve amelyek támadását a varázslat leírása lehetővé teszi. Tehát a varázslatok esélyét a hatásuk kifejtésére a varázslat kritériumai és a pálya, illetve elemei határozzák meg.

A mágikus támadás a hős mágikus harci szintjéből, és az mágia tulajdonság számú kockadobás összeadásából számolható ki. Ehhez jönnek az esetleges egyéb módosítók.

Például, ha Kheela mágia értéke 5, mágikus támadás szintje 1, és rendelkezik egy mágikus jogarral, amely +2 módosítót ad a támadás szintjéhez, akkor 5k6-al kell dobni. A dobás összeredménye 21, ehhez

hozzáadja az 1-et és a 2-öt, így a támadása 24 lesz.

Tehát, a sikeres találathoz a fent leírt támadás próbával meg kell haladni a védekezést. Ehhez nem elég, ha a támadás és védekezés szintje azonos, meg is kell haladnia azt. De mi is az a védekezés, és hogy működik? Lentebb kiderül.

Kritikus találat

Ha a támadó dobáskor a kockák azonos számot mutattak, például három kockával dobtál támadást, és mindhárom négyes lett, akkor mindenképpen eltalálsz a célpontot, nem is kell védekezés próbát dobni. És emellett, ha akarsz, használhatsz egy harci szerencsekockát is, ami nem vonódik le az játékösszesítéskénti alkalmakból.



Védekezés

Ha megtámadsz egy hőst, vagy lényt, az védekezik, megpróbálja elkerülni a sérülést, akaratával ellenáll a varázslatnak, szívós teste miatt nem hat rá, stb.. Így, a támadás próbád nem sikerülhet automatikusan. Ha egy lény ellen támadás próbát teszel (akár fizikai, akár mágikus), annak eredményét össze kell vetni a lény védekezés próbájának eredményével. A védekezés próbát a hősök részénél már részletesen ismertettük. Emlékeztetőül elég annyi, hogy a fizikai támadás ellen a megtámadott egy fizikai harci szint próbát tesz, ami ha azonos a támadás próbával, vagy meghaladja azt, a támadás sikertelen. A mágikus támadások ellen ugyanígy kell eljárni, a mágikus harci szint felhasználásával.

Tökéletes védelem

Ha a védekező dobáskor a kockák azonos számot mutattak, például három kockával dobtál támadást, és mindhárom négyes lett, akkor semmiképpen nem talál el a támadó,

még ha támadás próbája egyébként meg is haladná a próbád eredményét. Ha kritikus találatot ért el, akkor annak az eredménye számít győztesnek, akinek kockái nagyobb számot mutatnak.

És emellett, ha akarsz, használhatsz egy harci szerencsekockát is, ami nem vonódik le az játékulésenkénti alkalmakból.

Megtehetitek, hogy a kör elején, mikor még nem került rátok a sor, dobtok egy támadás, és egy védekezés próbát, majd, ha különös esemény nem történik, ezt használjátok minden támadásotokhoz és védekezésetekhez. Ez a módszer nagyban meggyorsítja a harc menetét.

Lehetséges az is, hogy csupán egyetlen dobást végezz a kör elején, amit mind a támadásodhoz, mind a védekezésedhez felhasználsz, ha csak valamely esemény, képesség vagy körülmény nem tesz szükségessé külön próbát. Ez még inkább gyorsít a játékmeneten.



Találat és hatás

Ha a támadás próbád meghaladta a védekezés próbát, találatot érsz el. Ez nem jelenti feltétlenül azt, hogy támadásod kifejtje az általad kívánt hatást. Lehet, hogy kardoddal eltaláltad ugyan a célpontot, de annak páncélzata, pikkelyei, stb. felfogták a csapást. Vagy akaratereje folytán ellenáll varázslatodnak. Erről később olvashatsz még. Tegyük fel, hogy a célpont nem visel vértet, sem más hasonló hatást csökkentő dolgot a találatkor. Akkor, a találatod ki

fogja fejteni hatását. A varázslat hat a célpontra, a fegyver sebet fog ejteni. A sebzés mértéke a fegyver sebzésétől függ. Minden fegyver, és sok varázslat is, rendelkezik egy kockadobás értékkel, ami meghatározza az általa okozott sebzést. Sebző találat esetén dobj ezzel a kockával, és fizikai támadás esetén add hozzá hősöd erőnlét értékét, míg mágikus találat esetén a mágia értéket kell a sebzéshez adni. ha van más, időleges módosítód, azt is számold hozzá az értékhez. Így megkapod a sebzést, amit le kell vonni a célpont életerő pontjaiból. Egyes varázslatok nem sebzés okoznak, hanem egyéb hatással bírnak, például elbájolják a célpontot. Ez az adott varázslat leírásánál szerepel.

Kritikus sebzés

Ha sebzés dobást teszel és a kockák azonos számot mutattak, például két kockával dobtál sebzést, és mindkettő egyes lett, akkor kritikus találatot értél el. Ekkor maximális sebzést okoz a találatod, és emellett ha akarsz, használhatsz egy harci szerencsekockát is, ingyen.

Páncélok és egyéb védelmek

A páncélok megvédik viselőjüket a sebektől. A páncélokot két csoportba sorolhatjuk, a könnyű, és a nehéz páncélok csoportjába.

A könnyű páncélok minden sebzésből a legkisebb kockányit vonják le. Például, ha egy szörny három kockával sebez, akkor a könnyű páncél miatt a hős a legkisebb eredményű dobás sebzését nem szenved el.

A nehéz páncélok a legnagyobb eredményű kocka sebzését vonják le. Léteznek még természetes és mágikus, páncélszerű védelmek, például egyes lények pikkelyei, vagy a mágikus vérték. itt mindig leírjuk, hogy mennyi sebzéstől véd az adott páncél.

A különböző páncélok nyújtotta védelem összeadódik, ám két páncél nem hordható együtt. Viszont hordható egy páncél mágikus védelem mellett, vagy ellenálló bőr fölött.

Különleges időzítésű cselekedetek

A harc általában megkívánja, hogy olyan gyorsan cselekedj, amilyen gyorsan csak tudsz. előfordul azonban, hogy valamely esemény bekövetkeztére, esetleg valaki más cselekedetére vársz, hogy aztán arra válaszképp cselekedj valamit. Ez a késleltetés és a cselekedet készenlétbe helyezése.

Késleltetés

A késleltetés annyit tesz, hogy nem akkor cselekszel, amikor rajtad lenne a cselekvés sora, hanem ez után akkor, mikor azt jónak látod. Tehát, miután a körben kijelented, hogy késleltetsz, te határozol meg, mikor cselekszel. Akár a játékmester körében is cselekedhetsz ilyenkor.

Miután cselekedtél, a továbbiakban a cselekedetek normál sorrendjében kerül rád a sor.

Készenlétbe helyezés

A készenlétbe helyezéssel előkészítesz egy cselekedetet, melyet később akarsz végrehajtani, válaszképp egy meghatározott eseményre.

A készenlétbe helyezés nem jogosítja megszakító támadásra a téged fenyegetőket. Ám maga a készenlétbe helyezett cselekedet jogosíthatja őket megszakító támadásra.

Tehát a készenlétbe helyezéshez meg kell határozni a cselekedetet, amit készenlétbe kívánsz helyezni, és az eseményt, aminek bekövetkeztekor végre akarod azt hajtani. Ezt akkor teheted meg, amikor te jössz a körben. Ezután, bármikor végrehajthatod a készenlétbe helyezett cselekedetet, amint a meghatározott feltétel teljesül. A készenlétbe helyezett cselekedetedet közvetlenül az azt kiváltó esemény előtt (annak kezdetekor) hajthatod végre. Mivel a készenlétbe helyezés egy egyszerű cselekedet, egy egyszerű cselekedetet vagy képes készenlétbe helyezni általa. Tehát, mintegy előre végrehajtod, megelőlegezed a cselekedetet.

Az ajtó mellé állók felemelt pallossal, és várok, hogy kettészeljem az elsőt, aki belép.

Meglepetés

A harc kezdetén, ha nem tudsz ellenfeleid jelenlétéről, ők viszont tudnak rólad, meglepnek téged. Ekkor meglepettnek számítasz az adott körben.

Meglepett résztvevők: tehát a meglepett résztvevők nem tudnak ellenfeleikről.

Emiatt, a meglepetés körben (lásd lent) nem cselekedhetnek. A meglepett résztvevők, a meglepetés kör során készületlennek minősülnek.

A meglepetés meghatározása: A JM tiszte eldönteni, ki tud az ellenfeleiről, és ki nem. Ennek meghatározásához kérhet elme tulajdonságpróbát, illetve egyszerűen figyelembe veheti kinek, kire van rálátása, ki lopakodik, stb.

Tehát, ha a harc egyes résztvevői, nem tudnak az ellenfeleikről, mások pedig tudnak, a hagyományos körök kezdete előtt meglepetés kör zajlik le. Az ellenfelek ottlétével tisztában lévő résztvevők cselekedhetnek a meglepetés körben.

Tehát akik tudnak az ellenfeleikről, például a rejtőző gyilkos, egy ingyen kört kapnak azokkal szemben, akik nem tudnak az ellenfeleikről, például a gyilkos áldozata.

Fenyegetett terület

Azt a terület minősül fenyegetett területnek, ahová közelharc támadást indíthatsz, akár úgy is, hogy esetleg épp nem te vagy soron a sorrend szerint. Ez a veled szomszédos nyolc mezőt jelenti alapesetben (a négy szomszédos, és a négy átlósan szomszédos négyzet). Ettől a különböző fegyverek eltérhetnek. Azok az ellenfelek, akik ezen a területen tartózkodnak, támadásra, és ha nem harci cselekedeteket végeznek, megszakító támadásra jogosítanak téged.

Tulajdonképpen alap helyzetben az elérésedet fenyegeted.

Megszakító támadások

Ha egy másokkal közelharcban álló lény egy pillanatra kizökken, általában valamely nem harci cselekedet végrehajtásából kifolyóan, a körötte lévő ellenfelek kihasználhatják a pillanatnyi rést, és szabadon támadást intézhetnek a lény ellen. Ezt nevezzük megszakító támadásnak.

Mikor vagy jogosult megszakító támadásra?: Ha valaki harc közben kilép az általad fenyegetett területről, vagy azon belül mozog, megszakító támadásra ad lehetőséget számodra. Vannak cselekedetek, melyek végrehajtása mozgás nélkül is megszakító támadást von maga után. Ilyen például a varázslás és a támadás távolsági fegyverrel. Ha valaki bemozog a szomszédos négyzetre, például megtámad téged, az nem jogosít megszakító támadásra.

Tehát, ha valaki a harcban ki akar jutni az általad fenyegetett területről, és ezért abbahagyja a harcot, vagy át akar ott menni, tehát nem harcol, csak mozog, vagy egyéb okból nem tud harcolni, például mert újat feszít, akkor megszakíthatod, de ha megtámad téged, akkor nem.

Megszakító támadás kivitelezése: A megszakító támadás egy közelharc, fizikai támadás, mely a normál támadáson felül, bónuszként végezhető. Egy körben csak egy megszakító támadás indítható. Ha megszakító támadásoddal találatot érsz el, akkor ténylegesen megakadályozhatod ellenfeled a megszakítást kiváltó cselekedet végrehajtásában, pl. egy varázslat elmondásában, vagy a továbbmozgásban. Ehhez a célpontnak szerencse ellenpróbát kell tennie a támadás próbáddal szemben. Ha az ellenpróba sikertelen, a cselekedet végrehajtása megghiúsult.

Néhány példa a megszakító támadásra

Cselekedet	Megszakító támadásra jogosít?
Támadás (közelharc)	Nem
Támadás (távolsági)	Igen
Támadás (fegyvertelen)	Nem
Roham	Nem
Varázslat	Igen
Összpontosítás	Nem
Faji képesség használata	A képességtől függ, lásd a leírását
Különleges képesség használata	A képességtől függ, lásd a leírását
Futás	Igen
Séta	Igen
Felugrás, gurulás, Földre vetődés, egyéb, helyben végezett hasonló mozgás	Igen
Harci képesség vagy taktika	Nem
Készenlétbe helyezett fegyver, tárgy előhúzása	Nem
Tárgy elrakása hátizsákba	Igen
Tárgy készenlétbe helyezése	Igen
Kézbevett tárgy használata, például ital megivása	Igen
Tárgy ledobása	Nem
Ajtó, ablak kinyitása vagy becsukása	Igen

Tárgy felvétele földről
Beszéd

Igen
Nem

Mozgás és Pozíció

A hősök általában mozognak a csata alatt. Az ellenség megközelítése vagy megkerülése, a roham vagy a lopakodás egyaránt mozgással jár. Ez csaknem olyan fontossággal bír a harc során, mint a fegyverzet vagy a mágia. Minden hős az ügyesség értékének megfelelő mozgással bír. Körönként ennyi négyzetet tehet meg kényelmesen.

A mozgást és a helyzetet figurák segítségével modellezzük. A mozgás és helyzet meghatározásához mezőnek nevezett egységeket használunk. Egy mező egy négyzet a pályán, ami 2x2 méternek felel meg.

A harc során nagy jelentőséggel bír az ellenségeddel szemben elfoglalt helyed, az hogy mekkora területet foglalsz el, illetve, hogy milyen távokról és hány ellenfelet vagy képes elérni és viszont.

Elfoglalt terület

Egy harci szituáció résztvevői a méretüktől függő nagyságú területet foglalnak el a harcmezőn. A kicsi és közepes méretű teremtmények, (a hősök közepes lények) egy mezőt foglalnak el. Az ennél nagyobb lények természetesen több mezőt foglalnak el a négyzetrácsos területeken. Az ennél kisebb lényekből viszont egy mezőn akár többen is tartózkodhatnak.

Oldal: Az oldal tulajdonképpen a lény által elfoglalt mező/k és a szomszédos mező/k között húzódó határvonal. Meghatározza, hogy közelharcban mekkora területen támadható az adott lény, illetve az általa elfoglalt terület szélességét és a hosszúságát adja meg. Ebből derül ki, hány lény harcolhat egymás mellett egy szűk helyen, és ebből hány támadhat egyszerre egy célpontra. Mivel ez egy elvont fogalom, illetve mert a lények jó eséllyel folyamatosan mozognak, akár a négyzeten belül is, nem beszélhetünk elülső, vagy hátsó oldalakról. Egy lényről nem határozható meg a négyzetrácsos

táblán, hogy melyik az eleje, oldala és hátulja, hacsak a lény nem mozgásképtelen.

Bekerítés: Egy négyzettel nyolc négyzet szomszédos. Négy az oldalai mentén, négy pedig a sarkainál találkozik vele. Így az egy mezőt foglaló lényt legfeljebb 8 hasonló méretű lény vehet körül, feltéve, hogy elegendő helyük van szabadon helyezkedni, nincs útban tereptárgy, vagy egyéb pályaelem. A 8 támadó az egyszerűség kedvéért alaphelyzetben egyenletesen elosztva veszik körbe a védekezőt, azaz négyzetenként egy támadóval számolhatunk. Azonban a nyolcból csupán négy képes konkrét támadást végrehajtani, ugyanis a harchoz nagy hely szükséges. Őket nevezzük aktív támadónak. Viszont mind a nyolcan részt vesznek a harcban, a maradék négy „sakkban tartja, ijesztgeti, tereli” az ellenfelet, így a közrefogás és egyéb módosítókba ők is beleszámolandók (lásd lentebb). Ők a passzív támadók. A passzív támadók késedelem nélkül becsatlakozhatnak a harcba, amint egy hely „megürül”. Ha a lény társai mellett (a szomszédos mezőn) harcol, vagy valamilyen módon fedezni tudja magát, például falhoz vagy fához hátrál) a támadók nem tudják körbevenni. Az ellenfelek csak azokra a mezőkre tudnak helyezkedni, ahol nem található akadály. Ha például a lény egy falhoz hátrál, csak öt támadó fér köréje, ebből három lehet aktív. Ha sarokba húzódik, csak hárman támadhatják, közülük csak kettő lehet aktív, a harmadik passzív, ő cselekkel támogatja társait. Ha a védekező egy ajtóban áll, a vele szemben álló lény levonások nélkül támadhatja, társa ellen azonban a védekezőnek már 50%-os fedezéke van (lásd Fedezék). Ha a védekező egy egy négyzet széles folyosón harcol, egyszerre csupán egy támadó fér hozzá (persze ha két irányból érkeznek a támadók, akkor mindketten hozzáférnek).

Ezt a játékmester adott esetben felülbíráhatja, pl: tereptárgy miatt csak a sarkon álló támadhat, stb.

A közepesnél nagyobb lények értelemszerűen több helyet foglalnak el a csatatéren, mint a közepes méretű lények. Emiatt náluk kisebb lények többen is rájuk támadhatnak.

Amennyiben a támadók a célpontnál (és közepes méretnél) nagyobb méretűek, úgy értelemszerűen kevesebben férhetnek csak hozzá. Hisz így több helyet is foglalnak el a védekező oldalain. Azt, hogy hány nagyobb lény fér el egy kisebb célpont körül, a legegyszerűbb négyzetrácsos területen kiszámolni. Ilyen helyzetekben a fent leírt szabály a mérvadó, miszerint akinek mezeje érintkezik a célpontéval, támadhat rá. Hasonló a helyzet az apró, vagy még kisebb, ám eltérő méretű lények harcánál. Ekkor is a legegyszerűbb, ha méretüket arányosan a mezőkre vetítjük.

Fenyegetett terület

Fenyegetett területnek azt a területet (négyzeteket) nevezzük, ahová egy lény közelharcos támadásokat leadni képes.

Amennyiben az általa fenyegetett területen ellenfelei bizonyos, nem harci cselekedeteket végeznek, a hős megszakító támadásra jogosult ellenük (lásd Megszakító Támadások).

Elérés: Ez az a távolság, amelyen messzire elér egy hős vagy lény közelharcos támadása. Amennyiben két harcban álló lény közül az egyiknek nagyobb az elérése a másiknál, akkor az megszakító támadást indíthat a rövidebb eléréssel bíró ellen, amikor az megkísérel közelebb lépni, hogy

Áthaladás

Időnként olyan területen kell áthaladj, melyet egy másik lény foglal el. Az áthaladás sikere ekkor az áthaladási kísérleted módjától, illetve a területet elfoglaló lény reakciójától függ.

Barátságos Teremtmény: A barátságos lény által elfoglalt területen szabadon áthaladhatsz.

megtámadhassa. Ennek oka, hogy a kisebb elérésű lény a nagyobb által fenyegetett területen mozog, mielőtt közelharcba bocsátkozhatna. Az elérésnek két típusa létezik.

Természetes elérés: Ez az a távolság, amelyen messzire elér egy hős vagy lény pusztakezes közelharcos támadása. A lény ebben a körzetben fenyegeti a területet maga körül. Ez az érték a kicsi és közepes méretű lényeknél a szomszédos mező. A lények közvetlen mellettük lévő mezőket fenyegetik. Az ennél nagyobb méretű lények természetes elérése természetesen nagyobb, mint egy mező. Ezt a lény leírása tartalmazza.

Fegyveres elérés: Vannak fegyverek, melyek messzebbre érnek el, mint átlagos méretű társaik. Az ilyen fegyverek segítségével a támadó a természetes elérésénél jóval nagyobb távolságban fenyegeti a területet maga körül.

A nagyobb elérésű fegyverekkel általában nem, vagy nehezen lehet a hős közvetlen szomszédságában, vagy a vele egy mezőm tartózkodó lényekre támadást leadni, mivel a hős alapesetben nem képzett a nyéllal, markolattal, stb. való küzdelemhez.

Ilyenkor a hős a természetes elérésének többszöröséig fenyegeti a területet maga körül, a természetes elérésén belül azonban csak levonásokkal. Ezt a fegyver leírása tartalmazza.

W

Akadályt nem jelentő ellenséges

teremtmény: Az akadályt nem jelentő ellenséges teremtmény lény által elfoglalt területen szabadon áthaladhatsz. Ilyen például a halott, eszméletüket veszített, megkötözött, megfélemezett, kábult vagy félelemtől dermedt lény.

Rohamozás: Roham közben áttörést kísérhetsz meg olyan területen is, amelyen ellenség tartózkodik (lásd Áttörés).

Rugalmasság: A rugalmasság képességben jártas lény megpróbálhat átmozogni az ellenség által elfoglalt területen, ha sikeres ügyesség ellenpróbát tesz támadóival szemben.

Nagyon kis teremtmény: A kis méretű teremtmények bármilyen területen áthaladhatnak, ám ellenfeleik megszakító támadást kísérhetnek meg velük szemben.

Három Kategóriával Kisebb vagy Nagyobb Teremtmények: Minden lény szabadon áthaladhat egy olyan területen, amelyet egy nála három vagy több kategóriával nagyobb méretű lény foglal el. Egy goblin (Kicsi méret) például átszaladhat egy Wyvern (Hatalmas méret) lábai közt. Ugyanakkor bármilyen lény szabadon áthaladhat egy olyan területen, amelyet egy nála három vagy több kategóriával kisebb méretű lény foglal el. Egy Wyvern tehát átléphet egy goblint.

Elszakadás

Megpróbálhatsz elszakadni a közelharcotól, ha úgy látod jónak. Ez egy teljes-körös cselekedetbe kerül. Ehhez a lehető legrövidebb úton ki kell mozdognod az ellenfeled által fenyegetett területről. Ha ahhoz, hogy kiszabadulj a fenyegetett területről, a sebességednél nagyobb távot kell megtenned, nem vagy képes elszakadni.

Amennyiben a szükséges feltételek nem teljesülnek, te azonban mégis megkísérelöd az elszakadást, ellenfeleid megszakító támadásra jogosultak ellened. Miután elhagytad a fenyegetett területet, szabadon mozoghatsz tovább, akár a sebességed kétszeresével is, mintha futnál.

Ha egyszerre több ellenféltől is el kívánsz szakadni, sebességeddel összes ellenfeled fenyegetett területéről ki kell tudnod lépni. Ha az általad elfoglalt területet egyszerre

Rálátás

Rálátásnak egészen egyszerűen azt nevezzük, mikor egy hős látja az adott objektumot, vagy lényt. Ha csak részlegesen látja, akkor az takarásban, vagy fedezékben van, lásd a harci

több ellenfél fenyegeteti, mindegyiküktől egyszerre kell megpróbálnod elszakadni.

A méret

A hősök, és az embernépek általában közepes méretű lények. Egy közepes méretű lény harc közben egy mezőt foglal el, és a szomszédos mezőket éri el róla, tehát azokat fenyegeti. Ezen felül még négy kategória létezik. A közepesnél kisebb lények kicsik, mint például egy tamari, vagy egy kutya. Az ennél is kisebb lények aprók, ami azt jelenti, hogy csak a saját mezőjüket fenyegetik, és más is elfér mellettük.

A közepesnél nagyobb lény, a nagy. Az ilyen lény már négy mezőt foglal el harc közben, viszont 12 mezőt ér el. Ilyen egy nagy medve, egy rinocérosz, vagy egy gölem. Ennél nagyobbak a hatalmas lények, mint egy kráken, vagy egy sárkány. Az ő elérésük speciális, a szörny leírása, vagy a JM rendelkezik róla.

A kisebb lények plusz egyet adhatnak támadás és védekezés próbájukhoz a nagyobbakkal szemben, minden méretkülönbség után. Tehát egy kis lény egy nagyot plusz két szinttel támad, és a védekezése is ennyivel nagyobb vele szemben.

Harci Körülmények

A harcot számos körülmény módosítja, mint a látási viszonyok, az egymással szemben elfoglalt pozíció, a tereptárgyak, stb.

M

körülményeknél. Általában arra van rálátásod, aki egy területen tartózkodik veled. Ám ha nagy nyílt terület áll rendelkezésre, például füves sztyeppe, akkor a látótáv is kilométerekre nyúlik. Ám a rálátás, az, hogy pontosan látod az

adott lényt, csupán az elme tulajdonságod tízszere. Például ha elméd hármas, akkor harminc méter.

A rálátást befolyásolják a fényviszonyok, például, ha csak egy gyertyád van a sötétben, rálátásod egy mező.

Terület

Egy terület az a körülhatárolt tér, melyben tartózkodsz. Például egy csarnok, egy tisztás, egy szurdokban vezető út a belátható kanyarig, vagy egy kivilágított terület a sötétségben. Általában azt látod, ami egy mezőn van veled, így összefügg a rálátással is.

Ha a terület nem jól körülhatárolható, mint például egy sivatag, akkor a JM tiszte meghatározni a területet. Ez általában a legtávolabbi objektum a rálátáson belül. Ha egy varázslat azt mondja, a veled egy mezőn álló lényekre hat, akkor ezen a területen belül használhatod.

Mező

A mező egy két méter oldalhosszúságú négyzet, ami egy hős természetes elérése is egyben. Ez a játékban az alap területegység, például egy hős körönkénti sebessége is azonos az ügyessége számú mezővel, vagy harc közben egy mezőt mozoghatsz szabadon.

Fedezék

Fedezék minden fizikai tereptárgy, ami részben, vagy teljesen takar, és

Fedezék

Fedezék százaléka

20%

Példa

Egy derékig érő
fal mögött állva

50%

Falrész vagy ajtó/ablakkeret mögül
harcolva,
azonos méretű lény mögött állva

70%

Kinézve egy ablakon vagy szikla mögül

80%

Lőrésnél vagy kémlelőnyílásnál állva

100%

Egy szilárd kőfal másik oldalán

akadályozza azt, hogy a támadások elérjék a mögötte állót. Tehát nem csupán nem látnak tőle, de fel is fogja a feléd irányuló hatásokat.

Ha fedezék mögé húzódsz, védelmet nyersz bizonyos támadások hatása ellen. A fedezék minél nagyobb, annál jobban javítja a védekezésed. Ha közelharcban fedezékekkel rendelkezel egy ellenfél ellen, akkor ugyanezzel ő is rendelkezik.

Távolsági harc esetén viszont csak te rendelkezel fedezékekkel.

Fedezék és megszakító támadások:

Megszakító támadást nem lehet végrehajtani azok ellen, akik 50%-os, vagy nagyobb fedezék mögött állnak.

Fedezék és messzire elérő fegyverek: Ha természetes eléréseknél hosszabb fegyvert forgatsz, a közted, és ellenfeled között álló személy fedezéket nyújt az ellenfelednek. Amennyiben mindkét lény azonos méretű, a fedezékben állónak 50%-os fedezéke van. Ha a köztetek álló lényt találod el, az nem sérül, mivel a fegyver nyele ér el hozzá.

Fedezék mértéke: A fedezéket nyújt a mögötte állóknak nyújtott védelem mértéke alapján osztályozzuk. Ezt az értéket a következő táblázatban írtam le. Az adott tereptárgyak leírása tartalmazza, hogy mekkora fedezéket jelentenek.

Védekezésmódosító

+2

+5

+7

+8

Teljes védelem

Takarás

A takarás annyit jelent, ellenfeleid nem tudják hol vagy. Tehát ekkor, a fedezéktől eltérően nincs fizikai akadály a támadás útjában, ám az ellenfél nem képes meghatározni a takarásban lévő célpont pontos hollétét.

A takarás mértéke: A takarás mértékét a védekezőt elrejtő közeg milyensége határozza meg. A Takarás táblázatban leírtam néhány példát arra nézve, hogy mi számít különböző fokú takarásnak. A takarás mértéke mindig szubjektív, a

támadó függvényében. A sötétség például nem akadályoz egy sötétben látó lényt. A takarásban levő lény elleni támadás sikerét úgy kell meghatározni, hogy a védekezés próba előtt a lény dob 2k6-al. Ha az eredmény azonos vagy kevesebb a táblázatban megadottnál, akkor a támadás célt téveszt. Például a 2-6-os dobás esetén, ha a próba eredménye 5, a támadás nem talált.

Védekezés módosító: A takarásban levő lény, a takarás mértékétől függően, védekezés módosítót kap. A takarásban levő lény lopakodás próbájához ugyanennyi módosítót adhat.

Példa a takarásra

Ritkás füst, szürkületi félhomály
Sűrű köd vagy füst
Sűrű növényzet
Holdtalan éjszaka
Láthatatlan ellenfél, vak támadó,
Földalatti járat, sűrű füst

Védekezés és lopakodás módosító

+1
+2
+3
+4
+5

Takarás próba

2-es dobás
2-3-as dobás
2-5-ös dobás
2-6-os dobás
2-7-es dobás

Állapotok és körülmények

A hősök harci teljesítményét a különféle állapotok és körülmények nagyban befolyásolhatják. Ilyen a köd, a hős rosszulléte, az, hogy éppen egy tetőn egyensúlyoz, ami bár csúszós, de ellenfelei fölött van, akik nem tudják, hogy célba vette őket, stb.

Tehát általában több állapot és körülmény hat hősödre. Ezeket, és az általuk adott módosítókat a JM kell meghatározni.

Nagy segítség ebben a próbamódosítók táblázata (hisz a körülmény is csupán egy speciális próba módosítót ad).

Legjobb, ha JM-ként a próba és szint módosítókat használva határozod meg a helyzet adta módosítókat.

Például, ha egy lény megijed, nem mindegy hogy mennyire. Ha a hátrány enyhe, épp csak elbizonytalanodik, míg a szélsőséges rémület meg is ölheti.

Ha bizonytalan a hatás, és nem tudsz dönteni, dobj egy kockával! Az egyes a minimális, illetve az apró lesz, míg a hatos a maximális, illetve lehetetlen módosító.

A fenti példánál maradva, ha kicsit megijed a lény, akkor -1 kockával cselekedhet, ha halálra rémül, akkor nem is cselekedhet, mert lefagy, az adott körben készületlen. És közte vannak még fokozatok, melyeknél szabadon játszatsz a kockákkal, a módosítókkal, és az egyéb hatásokkal.

Vedd figyelembe, hogy egy körülmény nem csak számszerű hatással járhat. Mint ahogy fent láthattad, az ijedtség lebéníthatja az ellenfelet. Így a súlyos/komoly, illetve ennél nagyobb hatásokhoz, ha lehet, mindig társíts egy járulékos hatást is, például a tetőn mászó hős megcsúszik, és földre kerül, a földön további hátrányokat szenved a harcban, vagy egyenesen lezuhan a tetőről, ahol sebződik is, stb. Persze a zuhanás ellen tehet egy ügyesség próbát, tehát a lehetőségek tárháza végtelen.

Következzék néhány alapvető körülmény:

Láthatatlan: A láthatatlanul támadó lény a közelharc és távolsági támadására plusz három kockát kap, valamint a védekező vele szemben készületlennek minősül. A láthatatlanul védekező lény 2-7-es takarásban van. Ezen felül csak akkor támadható, ha az ellenfél pontosan tisztában van a helyzetével. Ha nem ismeri a védekező pontos helyzetét, a támadónak szóródás próbát kell tennie, hogy kiderüljön, talál-e. Ha a láthatatlan védekező a mezőn tartózkodik, továbbra is élvezi a takarás előnyeit.

Magatehetetlen: A megkötözött, alvó, lebénult, eszméletét vesztett, vagy más módon kiszolgáltatott lény magatehetetlennek minősül. Az ellene irányuló közelharc támadásokhoz plusz öt kocka járul, míg a távolsági és mágikus támadásokhoz plusz egy kocka. A magatehetetlen lény képtelen cselekedni, harcolni, harci étékei 0-ra csökkennek.

Készületlen, meglepett: Az ilyen hősök nem képesek a helyzetnek megfelelően reagálni, így az adott körben, mikor meglepődnek, nem cselekedhetnek. A hős a meglepetés ellen elme próbával védekezhet, lásd a meglepetésnél.

Vak: A vak lény szempontjából, minden és mindenki 2-7-es takarásban van. Emellett ellenfelei plusz három kockát adhatnak az őt célzó támadásaikhoz, és e támadások ellen készületlennek számít. Maximum Sebességének felével képes mozogni, és támadásait, valamint minden, látással kapcsolatos tevékenységét (észlelés, írás, stb.) három kockával kevesebbel dobhatja. Olyan cselekedeteket, ami csupán a látásra alapul, nem képes végezni (olvasás).

Zavarodott: A zavarodott lény véletlenszerűen cselekszik. Cselekedeteit minden körben egy kockadobással kell meghatározni.: 1-2- egy körig céltalanul lézeng, ám megvédi magát, ha kell. 3-4 - az adott körben nem cselekszik; 5- az adott körben megtámadja a hozzá legközelebb álló lényt; 6- az adott körben rendszeren cselekedhet. A zavarodott lények, ha megtámadják őket, a következő körükben automatikusan visszatámadnak.

Végezetül egy táblázat, amely talán segítségedre lesz a körülmények adta

módosítók megalkotásánál. Nem más ez, mint a próbáknál is látható táblázatok összesítése.

Kockadobás eredménye	Körülmény súlya	Körülmény hatása	Körülmény járulékos hatása
1	Minimális/apró	+ -1kk/+	-
2	Enyhe/kisebb	+ -1k/+ -1-5	-
3	Komoly/nagyobb	+ -2k/+ -6-10	-
4	Súlyos/komoly	+ -3k/+ -11-15	Van
5	Katasztrofális/jelentős	+ -4k/+ -16-20	Van
6	Lehetetlen/óriási	+ -5k/+ -21-25	Van

V

Harci Taktikák

A harci taktikák olyan harci manőverek, melyek segítik a hőst kihasználni a környezet és saját adottságait az ellenfél minél hatékonyabb legyőzésére. Például birkózás kezdeményezése, az ellenfél lerochanása, stb. bomlanak.

Kitérés

Minden hős vagy szörny, körönként egyszer, megkísérelhet kitérni egy támadás elől. Ekkor nem a megszokott módon kell védekezni, hanem ellép, elugrik vagy gurul a felé irányuló hatás útjából. Ehhez kell egy vele szomszédos szabad mező, ahová kitérhet. A kitérés szabad cselekedet. A kitéréshez össze kell add a hős ügyesség és szerencse szintjét, majd a kapott eredmény számú kockával tegyél egy ellenpróbát, a hatás támadás próbája ellen. Ha sikerült, a hős kitért a hatás elől. Kitérni minden elől ki lehet, ami a hős felé tart, és ő erről tud. Tehát látnia kell a hatást, egy felé tartó nyilat, egy zuhanó követ, egy rohamozó ellenfelet, vagy egy felé tartó villámcsapást. Lényeg, hogy a hatás valamiféle mozgással járjon, mint egy ütés, egy lövedék, stb.. A helyben megjelenő

hatások ellen, mit például egy szentségtelen csapás, képtelenség kitérni, mivel nincs olyan, a hős felé tartó dolog, aminek az útjából elmozdulhat, csupán helyben, egy pillanat alatt létrejön a hatás. A kitérés megszakító támadásra jogosítja a hőst fenyegető ellenfeleket (azt persze nem, aki elől épp kitér).

Testrészek támadása

Támadásaid általában ellenfeledet, mint egy egységet célozzák. Ám azt is megteheted, hogy célirányosan ellenfeled bizonyos testrészeit veszd célba a támadásaiddal. Ezt célzott támadásnak nevezzük, és a következő szabályok vonatkoznak rá.

Kis célpontok: A különféle testrészek részben kisebb célpontot nyújtanak, mint a törzs, másrészt a harcban jártas lények jobban védik őket. Ezért a testrészek támadásakor a támadó dobásodat több kockával is kevesebbel dobhatod, az alábbi táblázat szerint.

Testrészek sebzése: Ha eltalálsz a kívánt testrészt, a fegyver rendes értékei szerint dobj sebzést. Amennyiben támadásod legalább feleannyi Ép veszteséget okoz, mint az ellenfél maximális Ép-inek száma, akkor komoly sebet ejtettél ellenfeleden (Testrészek Támadása táblázat, Komoly seb oszlop). Amennyiben az okozott Ép sebzés nem haladja meg az ellenfél maximális Ép-inek felét, akkor könnyű sebet ejtettél az ellenfeleden.

Testrész	Dobás	Támadás kocka levonás	Komoly seb	Könnyű seb
Fej	1	-2K	Haldokló	Minden dobás egy kockával kisebb.
Szem	2	-3K	Vak	Minden olyan dobás, ahol a látásnak szerepe lehet, egy kockával kisebb.
Fül	3	-2K	Süket	Minden olyan dobás, ahol a hallásnak szerepe lehet, egy kockával kisebb.
Kéz	4	-1K	Csonkolt/roncsol (működésképtelen)	Minden, dobás ahol a sérült kéznek szerepe lehet, egy kockával kisebb.
Láb	5	-1K	Csonkolt/roncsol (működésképtelen)	Minden, dobás ahol a sérült lábnak szerepe lehet, egy kocka levonást kap
Létfontosságú szervek	6	-2K	Haldokló	Minden dobás egy kockával kisebb.

A csonkolt lény nem végezhet olyan tevékenységet, amelyhez a csonkolt végtag szükséges. A megmaradt végtaggal minden próbáját két kockával kevesebbel dobhatja.

Közrefogás

Ha közelharc során egyik szövetségese az ellenfél veled ellentétes oldalát fenyegeti, a közelharc támadás szintjéhez mindketten +2 módosítót kaptok. Valamint a lény készületlennek minősül ellenetek, amíg közre van fogva (tehát lehetséges az orvtámadás, stb.). Ha többen fogtok közre egy lényt, minden plusz szövetséges után +1 közrefogás módosítót kapsz. Tehát ha hárman fogtok közre egy lényt, +3 módosítót kap mindhárom szövetséges. Távolsági harcban minden egyszerre történő távolsági támadás közrefogás módosítót ad. Tehát ha egyszerre hárman lönek egy lényre, az iránytól függetlenül, mindhárman +3 TÉ módosítót kapnak, hisz képtelenség ennyi lövedék ellen védekezni.

Tárgyak támadása

Néha szükségessé válhat, hogy tárgyakra támadj. Például mikor be kell törnöd egy ajtót, elvágnod a hajót kikötő kötelet, vagy eltörnöd ellenfeled fegyverét. A tárgyakat könnyű eltalálni, mivel nem mozognak, ellenben sok tárgy igen kemény, vagy épp rugalmas, így a sebzésed alig tesz kárt benne.

Ez annyit tesz, hogy minden tárgy rendelkezik valamennyi életerőponttal,

akárcsak a lények. De a páncélokhoz hasonlóan Sebzésfelfogással is bírnak. Tehát, minden, a tárgyat ért sebzésből, le kell vonni a sebzésfelfogást. Az alábbi táblázat néhány példát vonultat fel.

Anyagok sebzésfelfogása és Ép-je

Anyag	sebzésfelfogás	Ép
Papír	0	2 / 1cm vastagság
Kender, Len, gyapjú, gyapot	0	2 / 1cm vastagság
Üveg, obszidián	1	1 / 1cm vastagság
Jég	0	3 / 1cm vastagság
Fa	5	10 / 1cm vastagság
Kő	8	15 / 1cm vastagság
Csont	4	8 / 1cm vastagság
Vas	10	25 / 1cm vastagság
Cyémánt, rubin, hegyikristály	15	15 / 1cm vastagság
Bronz, réz	9	20 / 1cm vastagság
Acél	15	30 / 1cm vastagság

A mágikus tárgyak csupán azonos erősségű, vagy erősebb mágikus tárgyakkal sebezhetők.

Ha a tárgyat egy lény használja, vagy viseli, úgy annak védőértékét kell támadni. Egyes tárgyak ellen bizonyos támadási formák különösképp hatásosak lehetnek. Például egy tekerceset könnyű felgyújtani, egy üveglapot pedig összetörni. Például egy festmény sebzésfelfogása lehet 2-es egy karddal, míg 10-es egy husáanggal szemben, ám a tűzzel szemben nincs sebzésfelfogása, stb.

Tárgyak összetörése

Ha nem akarsz egy tárgyat sebzésekkel széttroncsolni, ehelyett egyetlen csapással vagy erő kifejtéssel akarod összetörni, Erőnlét tulajdonság-próbát kell tenned. A szint inkább függ a tárgy szerkezetétől, mint az anyagától. Egy gyenge zárral ellátott vasajtót például könnyebb betörni, mint szétvagdalni. A tárgyak széttörése egy kimerültség szint levonással jár támadásonként.

Tárgyak átszakításának vagy széttörésének szintje

Erő próba célja **Szint**

Egyszerű ajtó 10

Tárgyak keménysége és Ép-je

Anyag	Sebzésfelfogás	Ép	Törés szintje
Kötél, szövet (1 cm vastag)	0	2	5
Egyszerű faajtó, hordó, csónak fala, stb.	5	10	10
Utazóbot, lándzsanyél	5	2	10
utazóláda	5	1	15
Jó minőségű faajtó	5	15	15
Pénzesláda	5	15	20
Erős faajtó	5	20	20
Rakott kőfal (10cm vastag)	8	90	35
Kőfal (1m vastag)	8	540	50
Lánc	10	5	25
Bilincs	10	10	25
Mestermunka bilincs	10	10	30
Vasajtó (2 cm vastag)	10	60	30

betörése		
Jó minőségű ajtó	15	
betörése		
Erős ajtó betörése	20	
Kötélékek	15	
szétszakítása		
Vasrudak	20	
meghajlítása		
Megerősített ajtó	25	
betörése		
Lánc szétszakítása	25	
Vasajtó betörése	30	

Cyakori fegyverek és pajzsok sebzésfelfogása és Ép-je

Anyag	sebzésfelfogás	Ép
Tőr	10	1
Rövid kard	10	2
Hosszú kard	10	5
Kétkezes kard	10	15
Buzogány	10	10
Harci kalapács	10	25
Kétkezes bárd	10	20
Csatabárd	5	5
Kis pajzs	5	10
P pajzs	5	15

D

Védekező harcmodor

Ha bejelentetted a védekező harcot, a következő támadásodnál már egy kockával kevesebbel támadsz, cserébe viszont plusz egy kocka adódik a fizikai védekezésedhez.

Ha támadás hajtasz végre, dönthetsz úgy, hogy védekező harcmodort folytatsz, de más taktikát nem használhatsz közben. A védekező harcmodor egy állóképesség szint levonással jár körönként.

Támadó harcmodor

Ha támadás vagy teljes támadás cselekedetet hajtasz végre, dönthetsz úgy, hogy támadó harcmodort folytatsz. Ebben az esetben a következő körödre plusz egy kockát adhatsz a támadásodhoz. Ilyenkor azonban kevésbé figyelsz a védekezésre, ezért a fizikai védekezésedből egy kockát le kell vonni. A támadó harcmodor egy állóképesség szint levonással jár körönként.

Teljes védekezés

Ha egyszerű cselekedetet hajtasz végre, megteheted, hogy csupán mozogsz és védekezel. Ilyenkor csak a sebességednek megfelelően mozoghatsz, sem támadást, sem más cselekedetet nem végezhetsz. Ekkor két kockányi módosítót kapsz a fizikai védekezésedhez. Ez a módosító a cselekedet megkezdésétől egészen a következő cselekedetedig érvényesül, így már a mozgásod által kiváltott megszakító támadások ellen is érvényesül. A teljes védekezés egy kimerültség szint levonással jár körönként.

Kegyelemdőfés

Teljes-körös cselekedetként leadhatsz egy kegyelemdőfést, azaz egy közelharcú fegyverrel meggyilkolhatod

magatehetetlen ellenfeled. Ha a szomszédos mezőn állsz, távolsági fegyvert is használhatsz. Magatehetetlen ellenfeled támadódobás nélkül is eltalálsz. Támadásod következtében áldozatod meghal.

Lefegyverzés

Bármilyen közelharcú támadás cselekedetként megpróbálhatod lefegyverezni ellenfeledet. Ehhez sikeres támadás szükséges, az alábbiak szerint. **Lefegyverzés próba:** Mind neked, mind a védekezőnek támadás próbát kell tennetek éppen forgatott fegyvereitekkel. Ez tulajdonképpen egy ellenpróba. A különböző méretű fegyverek módosíthatják a próbát. A nagyobb fegyvert forgató hős plusz egy kockát kap minden méretkategória különbségért, ami a fegyverek között van. Ha valamelyik fél két kézben forgatja a fegyverét, további plusz egy kocka módosítót kap. Ha az ellenpróbán legyőzöd az ellenfelet, akkor sikeresen lefegyverezted. Ha a próbád sikertelen, ellenfeled azonnali ellenlépésként egy ugyanilyen ellendobással megpróbálhat lefegyverezni téged. Ez a próba szabad cselekedetnek minősül. A lefegyverzés egy állóképesség szint levonással jár támadásonként.

Fegyvertörés

Fegyvereddel képes vagy megtámadni és eltörni ellenfeled fegyverzetét. Ehhez fegyvertörés próbát kell tenned, melyet az alábbiakban részletezünk.

Fegyvertörés dobás: A fegyvertörés próba hasonlatos a lefegyverzés próbához, tehát támadás ellenpróbát igényel. Azzal a különbséggel, hogy az ilyen támadás megszakító támadásra jogosítja ellenfeledet.

Amennyiben sikeres találatot vittél be ellenfeled fegyverére, dobj sebzést a szokott módon, amit az ellenfél fegyvere vagy pajzsa szenved el (lásd Tárgyak megtámadása).

A támadó fegyver nem lehet kisebb méretű, mint a vele megtámadott fegyver. Ha egy fegyver mágikus, csak ugyanolyan szintű mágiával bíró fegyver képes megsebezni. A fegyvertörés egy állóképesség szint levonással jár támadásonként.

Roham

A roham egy egyszerű cselekedet melynek során lerohanod ellenfeled. Tehát roham közben a sebességed kétszeresét mozoghatod, futhatsz, és emellett támadhatsz is. Legalább két mezőt kell mozognod, és legfeljebb a sebességed kétszeresét teheted meg. Az egész mozgásnak egyenes vonalban kell lezajlania. Amint csapás távolságba érsz ellenfeledtől, meg kell állnod, nem futhatsz el mellette, hogy más szögben támadj rá, mert a lendület adta előny elvész.

A roham során egyetlen közelharc támadást végezhet. Mivel a roham lendülete segítségedre van, a támadás próbához és sebzésedhez plusz egy kockát adhatsz. Tehát a roham végén minden esetben csak egyetlen támadást hajthatsz végre, még ha többször támadhatnál is egyébként.

Roham ellen fordított fegyverek: A szálfegyverek plusz egy kockát adnak a sebzésedhez, ha egy készenlétbe helyezes cselekedettel a rohamozó hős ellen fordítod őket.

Áttörés: Roham közben megpróbálhatsz áttörni ellenfeleid vonalán. Maximum nálad egy méretkategóriával nagyobb ellenfélen törhetsz át. Egy roham cselekedet alatt csak egy áttöréssel próbálkozhat. Az áttörés a roham mozgás részében történik. Áttörés közben megpróbálsz elhaladni az ellenfél mellett (vagy rajta keresztül), és átjutni az általa elfoglalt területen. Ehhez be kell jutnod az ellenfél által elfoglalt területre. Ennek

következtében megszakító támadásra adsz lehetőséget, az áttörés alanyának. Az áttörés alanya eldöntheti, hogy elkerül-e vagy inkább megszakító támadásával megpróbál megállítani. Ha az előbbi mellett dönt, egyenes vonalban áthaladhatsz a területén, mindenféle következmény nélkül. Ám ha megpróbál megállítani, tehát rád támad, megpróbálhatod elgáncsolni. (lásd Gáncsolás, lejjebb). Ha sikeresen áttörtél az ellenfeled mellett, vagy elgáncsoltad, egyenes vonalban továbbra is folytathatod a rohamozást. Ám ettől még ellenfeled támadása lehet sikeres, tehát meg is sérülhetsz.

Ha nem sikerül elgáncsolnod ellenfeledet, neki viszont, a gáncsolás ellenpróba szabályai szerint sikerül a földre vinnie téged, akkor az általa elfoglalt mezőben kerülsz a földre.

Ha egyikőtök gáncsolás próbája sem járt sikerrel, akkor egy mezőt kell visszafelé mozognod, az eredeti irányoddal ellentétesen. Ha ez a terület már foglalt, akkor földre kerülsz, mintha sikeresen elgáncsoltak volna.

A roham egy állóképesség szint levonással jár támadásonként.

Öklelés

Az öklelés taktika végezhető egyszerű támadó cselekedetként vagy a roham taktika részeként is. Az ökleléskor sikeres támadásoddal nem sebet okozol, hanem e helyett hátralököd ellenfeledet. Ez csupán a nálad maximum egy méretkategóriával nagyobb ellenfelek ellen kísérelhető meg.

Öklelés kezdeményezése: Az ökleléshez be kell mozognod a védekező által elfoglalt területre. Ez a mozgás megszakító támadásra jogosítja ellenfeleidet- Ha egy mező, akkor csupán az öklelés célpontját, ám ha ennél többet mozogsz, akkor minden téged fenyegető hőst. A sikeres támadás után, mind a támadó, mind a védekező erőnlét ellenpróbát tesz, amelyhez a nagyobb méretű lény plusz egy kockát kap minden egyes méretkategória különbségért, amennyivel nagyobb

ellenfelénél. Amennyiben roham taktika részeként kíséreltél meg öklelést, úgy plusz egy kockát kapsz erre a próbára. Ezenfelül a védekező plusz egy kockát kap, ha kettőnél több lábon áll, esetleg valamely más okból kivételesen stabilnak tekinthető, például egy gyökérlábait a földre rögzítő ent.

Öklelés következményei: Ha az erőnlét ellenpróbán legyőzöd ellenfeled, akkor hátralököd egy mezőnyit a célpontot. Ekkor vele mozoghatsz, megtéve így maximum a körben hátralévő mozgásodat. Természetesen a mozgás megszakító támadásokra jogosítja a kimozdított hős ellenségeit éppúgy, mint a tiedet az, ha utána mozogsz. Egymást azonban e mozgás következtében nem jogosítjátok megszakító támadásra. Ha a tulajdonság ellenpróbán nem tudod legyőzni a védekezőt, akkor egy mezőt kell visszafelé mozognod, az eredeti irányoddal ellentétesen. Ha ez a terület már foglalt, akkor földre kerülsz, mintha sikeresen elgáncsoltak volna.

Az öklelés egy állóképesség szint levonással jár támadásonként.

Gáncsolás

Közelharc támadásként megpróbálhatod földre vinni ellenfeledet. Ez csupán a nálad maximum egy méretkategóriával nagyobb ellenfelek ellen kísérelhető meg.

Gáncsoló támadás: A sikeres gáncsoláshoz közelharc támadás próbát kell tenned. Ha eltalálsz ellenfeled, tulajdonság ellenpróbát tesztel, melyben mindketten tetszőlegesen vagy az ügyesség, vagy az erőnlét értéketeket használjátok. (amelyiknek magasabb a módosítója). A nagyobb méretű lény plusz egy kockát kap minden egyes méretkategória különbségért, amennyivel nagyobb ellenfelénél. Ezenfelül a védekező plusz egy kockát kap, ha kettőnél több lábon áll, esetleg valamely más okból kivételesen stabilnak tekinthető. Ha győzöl, sikeresen földre vitted az ellenfeledet. Azonban ha veszítesz, az ellenfeled egy szabad cselekedet keretében

rögtön új tulajdonság-ellenpróbát kezdeményezhet, melyen ha győz, te kerülsz a földre.

Ha elgáncsoltak: Az elgáncsolt hős a földön fekszik. Ha fel kíván állni, az egy mozgás értékű cselekedet, amely megszakító támadásra jogosítja az őket fenyegető ellenfeleket. Emellett ha természetes eléréseden belül elgáncsoltad az ellenfeledet, birkózás próbát kezdeményezhetsz ellene, anélkül, hogy megszakító támadásra jogosítanád. A gáncsolás egy állóképesség szint levonással jár támadásonként.

Birkózás

A birkózás az ellenfelek az elérésükön belül, pusztán kézzel harcolnak, dulakodnak egymással. A birkózás alkalmas az ellenfél lefogására, fegyvertelen elfogásra, de egyes lények természetes fegyvereikkel is birkózást hajtanak végre, mikor mancsaikkal leszorítják, vagy körbefonják áldozatukat.

Birkózás kezdeményezése: Ahhoz hogy birkózást kezdeményezz valakivel, előbb be kell lépned az ellenfél által fenyegetett mezőbe. Ez megszakító támadásra jogosítja a téged fenyegető ellenfeleket, azt azonban nem, akivel épp birkózni kezdesz.

Birkózás próba: A sikeres birkózáshoz közelharc támadás próbát kell tenned, mellyel megpróbálsz megragadni ellenfeled. Ez a támadás megszakító támadásra jogosítja a megragadni kívánt ellenfelet (de csak őt), mely, ha sebzést okozott neked, akkor sikertelen volt a megragadás próba. A birkózás támadáshoz a nagyobb méretű lény plusz egy kockát adhat minden egyes méretkategória különbségért, amennyivel nagyobb ellenfelénél. Ha a támadásod sikertelen, nem tudod megragadni ellenfeled. Ha sikert érsz el, sebzés helyett megragadtad ellenfeled, és birkózni kezdesz vele. A továbbiakban a birkózás során ellenfeleddel szemben nem érvényesül a védőértéked, hanem a sikeres manőverek létrehozásáért erőnlét

ellenpróbákat kell tegyetek, a fenti módosítók figyelembevételével.

Birkózás közben: Birkózás közben harci képességeid szorosan behatároltakká válnak. A birkózó hősök készületlennek számítanak minden olyan ellenféllel szemben, akik épp nem vesznek részt birkózásban. Ezen felül nem képesek fenyegetni a területet, és nem kísérhetnek meg megszakító támadásokat. Emellett minden rátok mért támadás 50% eséllyel (páros dobás a kockán) a másik felet találja el, kivételt képeznek azok, amelyeket a birkózó felek hajtanak végre.

Tulajdonképpen a felek egymást speciális fedezékként képesek használni.

Ha a támadás ellenpróbán nyersz, a következő birkózó manőverek közül választhatsz:

Sebzés okozása: Megsebezheted ellenfeledet, fojtásokkal, feszítésekkel, a pusztakezes harc szabályai szerint.

Leszorítás: Ha leszorítod ellenfeled, azzal arra a körre mozgásképtelenné teszed. A leszorított ellenfél ellen nem használhatsz fegyvert, és a leszorítás alatt, nem támadhatsz vagy sebezhetsz, vagy próbálhatsz meg leszorítani másik hőst. A leszorított hőst mindenki plusz egy kockával támadhatja, az őt leszorító kivételével. Azonban nem számít magatehetetlennek. A leszorított hős az adott körben nem mozdulhat, és minden további körben tehet egy támadás ellenpróbát, mely ha sikeres, kiszabadult a leszorításból, de továbbra is birkózik.

Kiszabadulás: Megkísérelhetsz kiszabadulni a birkózásból. Ehhez egy birkózás ellenpróbádnak meg kell haladnia az ellenfél próbáját. Ekkor kiszabadulsz, és végezhetesz egy, a sebességednek megfelelő mozgást.

További lehetőségek birkózás közben: Birkózás közben a birkózás-ellenpróba mellett vannak más lehetőséged is.

Fegyverek: Birkózás közben végrehajthatsz támadásokat pusztá kézzel, vagy természetes és könnyű fegyverrel (de nem miközben leszorítasz valakit, vagy téged szorít le valaki), azonban két

fegyverrel nem támadhatsz ilyenkor, hacsak nincs több természetes fegyvered.

Mágia birkózás közben: Birkózás közben, sőt leszorítva is megkísérelhetsz varázsolni, ám eközben jóval nehezebb a koncentráció. Emiatt mágikus támadásokat két kockával kevesebbel dobod ilyenkor.

Fedezék kihasználása: Birkózás közben, ha a birkózás ellenpróbán te értél el nagyobb eredményt, az adott körben felhasználhatod ellenfeleddel mint 50%-os fedezéket, a téged támadó, de a birkózásban részt nem vevő lényekkel szemben.

A birkózás egy állóképesség szint levonással jár körönként.

Szóródó fegyverek

Szóródó fegyvernek az a fegyver számít, ami szétszóródik, robban, vagyis elég csak megközelítőleg a célpont közelébe kerülnie, hogy a hatását kifejtsen rajta. Az ilyen eszközök tehát adott területre, esetlegesen több célpontra hatnak. A fegyverek közé tartozik pl. a sav, vagy a gránát. A szóródó fegyverrel, mint minden mással, egy sikeres távolsági támadást kell dobni, hogy eltaláld ellenfeledet. Ám ahelyett, hogy közvetlenül ellenfeledet céloznád meg, úgy támadhatsz a szóródó fegyverrel, hogy az ellenfeled természetes elérésén belül érjen földet. Ilyenkor a támadó dobásodon elég 5-ös eredményt elérni (voltaképpen az ellenfél által elfoglalt mező védekezése). Ha ez a támadás sikeres, a fegyver a célpont közelében csapódik be.

Ezután dobnod kell a szóródás találati kockával. Ha a kocka találatot jelez (T. betű) akkor a szóródó fegyver talált, ha szóródást (Sz. betű, akkor szóródik, valamilyen irányba elpattan. Ekkor dobnod kell a szóródás irány kockán, ahol a nyíl megmutatja, merre szóródott a fegyver, és a mellette levő szám, hogy hány négyzettel pattant odább.

Közelharcba lövés vagy hajítás
Ha egy társaddal közelharcban álló ellenfélre támadsz hajító, vagy löfegyverrel, akkor támadásodat egy

kockával kevesebbel dobod, mivel vigyáznod kell, nehogy a társadat találd el. Két lény akkor áll közelharcban egymással, ha az egyik fél fenyegeti a másikat. (a lebénult, megfélemezett vagy másképp mozgásképtelenné tett lény nem számít közelharcban állónak, hacsak éppen nem támadja valaki).

S

A mágia szabályai

A mágia használata, akárcsak a fegyverekkel vívott harc, fontos része a Vér és Varázs társasjátéknak. Több hős, és szörny fő fegyvere a mágia. A varázslatok képesek elpusztítani az ellenfeleket, de teremteni, gyógyítani éppúgy lehetséges általuk, mint levitálni, vagy kinyitni egy zárt ajtót. A mágia lehet a harc része, de a harcon kívül is használható. Ez a helyzettől függ, amelyben a játékos mágiához folyamodik. De hogyan is használjuk a mágiát? Erre adunk választ a lentiekben.

Mi szükséges hozzá?

Ahhoz, hogy hősöd mágiát használhasson, két követelmény kell, hogy teljesüljön. Először is, az osztálya mágiahasználó kell legyen, ami annyit tesz, hogy az adott osztályba tartozó hős rendelkezik az osztálynál feltüntetett mágikus harc képességgel. Ennek szintje az osztálytól, és a mágia tulajdonságtól függ. Másik feltétel, hogy a hős rendelkezzen varázslat képességgel. Ezek azok a mágikus képességek, melyeket konkrétan használ, mint például a láthatatlanság, vagy a tűzlabda varázslat.

A mágikus támadás, mint cselekedet

Egy varázslat létrehozása egyszerű cselekedet, de ez esetenként eltérhet ettől. Ezt a varázslat leírása kifejti.

Mágikus támadás

A mágikus támadás a fent, a harc részben leírtak szerint működik.

A sikeres varázslathoz a mágikus támadó próbával meg kell haladni a célpont mágikus védekezését.

Ha a próba meghaladta a védekezést, a varázslat kifejti a hatását. Például a tűzlabda felrobban és mindent lángra gyújtva sebez, a zárnyitás kinyitja az ajtót, stb. Ezeket a hatásokat a varázslatok leírása tartalmazza.

Egy varázslat annál hatékonyabb, minél magasabb szintű. A legtöbb varázslat, mint sok más képesség, I és III szint közt tanulható. Minden szintje külön képesség pontba kerül. Ennek pontos leírása a képességeknél található.

Ha egy hős II., vagy III. szinten ismer egy varázslatot, bármikor dönthet úgy, hogy alacsonyabb szinten hozza létre.

Ugyanígy, hiába tart egy varázslat például hat körig, az azt létrehozó hős bármikor megszüntetheti.

Tehát a gyakorlatban, ha Káel, a nekromanta egy Koponyalövedéket kíván elvarázsolni, akkor ismernie kell a koponyalövedék varázslatot. Ez után dob egyet a mágia tulajdonsága számú kockával, és hozzáadja a mágikus harci szintjét. Ha ez a támadás nagyobb, mint az ellenfél mágikus védekezése, a koponyalövedék kifejti a képességnél leírt hatást. Ennyi az egész.

Hatótáv, avagy meddig hat egy varázslat?

Ha a varázslat képesség leírása másként nem rendelkezik, minden varázslat hatótávja a használó mágia tulajdonsága számú négyzet. Tehát ha hősöd mágia szintje 4-es, akkor varázslatai négy mező távolságra hatnak.

Szellem

Egy mágiahasználó egymást követően, pihenés nélkül korlátozott mennyiségű varázslatot hozhat létre, mert a varázslás kimeríti az energiáit. Azt, hogy mennyi mágikus energiával rendelkezik a hősöd, a

Szellem mutatja meg. A szellem egy szint érték, amely azonos a hősöd mágikus harci szintjével, melyhez első szinten hozzáadhatod a mágia tulajdonságot. Tehát, ha hősöd mágikus harci szintje 17, mágia tulajdonsága pedig 3, akkor szellemének szintje a kettő összege, 20 lesz. Minden létrehozott varázslat, vagy varázslatszerű más képesség, a szellem szintjét csökkenti, mivel kimeríti a hős mágikus erejét.

Minden varázslat annyi szellem szint veszteséget okoz, ahányas szintű. Például egy III. szintű tűzlabda háromszintnyi szellem veszteséget okoz, míg egy I. szintű láthatatlanság egy szintnyit.

Ha a hősöd minden szellem szintje elfogyott, kimerítette mágikus erejét, így addig, míg ki nem pihen magát, vagy mágikus segítségben (pl. mágiával), nem részesül, képtelen varázsolni.

Ha például a Káel a koponyalövedéket II. szinten ismeri, akkor létrehozhatja azt I. vagy II. szinten is. Ha úgy dönt, hogy II. szinten hozza létre, a varázslat két szellemszintbe kerül.

A szellem szintek visszanyerése

A szellem szintek relatíve gyorsan visszatérnek, minden pihenéssel töltött kör után a mágia tulajdonsággal megegyező szint. Tehát, ha hősöd mágiája 3-as, akkor körönként három szellem szintet nyer vissza, amíg pihen.

Míg a hős nem pihen, szellem szintjei sem térnek vissza.

Pihenés alatt a fekvést, ágynyugalmat, maximum ülve olvasgatást értjük, megfelelő körülmények közt, úgy, mint folyadékpótlás és jó táplálék, meleg, tiszta higiénikus hely, stb.

Ha a hős gyorsan mozog, harcol, éhez, vagy kiszáradt, illetve más megterhelő tevékenységet folytat, akkor szellem szintjei nem térnek vissza. Viszont, egy hős ezt naponta csupán mágia tulajdonság alkalommal teheti meg. Ez után aludnia kell. Míg nem pihen ki magát rendszeren (8 óra, vagy egyes fajoknál kevesebb

alvással), szellem szintjei nem térnek vissza.

Ha könnyíteni akarjátok a hősök életét, megtehetitek, hogy egy hős szellemének töltődését nem korlátozza a mágia tulajdonság. Tehát minden pihenéssel töltött körben mágia számú szint tér vissza, tetszőleges számú alkalommal. Ez egyértelműen csak opció, amely igen erős mágiahasználókat eredményez.

Varázslat kimerülten

Előfordulhat, hogy a hős úgy dönt, hogy dacolva a fáradtsággal, tovább varázsol akkor is, mikor szellem szintjei elfogytak. Ekkor már teste energiatartalékait meríti ki. Ilyenkor ismét elhasználhatja a mágikus harc szintjét varázslatokra, ám ilyenkor már nem a szellem, hanem maga a mágikus harc szintje fog csökkenni. Tehát, ha a fenti példánál maradunk, a hős mind a 17 szellem szintjét kimerítette, ám tovább varázsol. Ekkor még 17 mágikus harci szint áll a rendelkezésére. ha létrehoz egy III. szintű varázslatot, akkor az 3-at levon a mágikus harci szintjéből, így az a következő varázslat létrehozásakor már csupán 14-es szintű lesz.

Az így elveszített mágikus harci szintek óránként térnek vissza, minden órában a mágia tulajdonsággal megegyező számú. Ám ehhez a hősnek pihennie kell. Ha nem pihen, az adott órában nem tér vissza mágikus harci szint.

Ez természetesen visszahat a szellemre is. Mivel a szellem szintjét a mágikus harci szint határozza meg, míg az nem tér vissza, a szellem is csökkentett értéket mutat.

A mágikus harci szint ilyen formában való elvesztése, minden szint után egy állóképesség szint vesztesést is eredményez, hisz nem csupán a mágikus erőt, de a fizikai testet is megviseli.

Egy kis segítség

Könnyebben boldogulsz a mágia világában, ha a következő piramist megjegyzed. A mágia tulajdonság az elsődleges, a legfontosabb, a mágikus harci szint a másodlagos, és a szellem az

utolsó. Ha a mágiád változik, változik vele az mágikus harci szint és a szellem is. Ha a mágikus harci szint változik, változik vele a szellem is, de a mágia nem. Ha a szellem változik, az nincs hatással a „fölötte levő” értékekre.

F

Az életerő

A Vér és Varázs szerepjátékban, a hősöd életerejét életerő szintek jelölik. Ha a hős megsérül, életerő szintet veszít. Annyi szintet, amekkora a sebzés mértéke. Ha az életerő szintje nullára csökken, a hős magatehetetlenné válik, ha mínusz tartományba ér, a hős meghal.

Az életerő pontok meghatározása roppant egyszerű. Az osztály leírása tartalmaz egy életerő pontmennyiséget, a hősöd első szinten, és minden további szinten ennyi életerőt kap. Ehhez minden szinten hozzá kell adni a hős erőnlét tulajdonságát. E két érték összege az életerő pontok száma. Ezt még növelhetik egyes varázslatok, mágikus tárgyak, vagy események, ám az ilyen növekmény csak időleges, egy külső hatás eredménye, nem a hős saját életeroje.

Az életerő pontok elvesztése és hatásai

Ha a hős megsérül, például megtámadják és megsebzik, vagy egy varázslat hatására megég, életerő szinteket veszít. Ennek több hatása is lehet, illetve van. Először is, ha egy hős sok életerő szintet veszít, a teljesítőképessége is csökken. Ez annyit tesz, hogy, az életerő minden elveszített szintje egy szintnyi állóképesség és szellem veszteséggel is jár. Tehát minden elveszített életerő kimeríti a hőst, mind fizikailag, mind lelkileg és mentálisan. Az így elveszített állóképesség és szellem szintek csak az életerő visszatértevel nyerhetők vissza.

Ha a hős minden életerő pontját elveszítette, meghal.

Az életerő pontok visszanyerése

A módosítókból, például egy varázslatból vagy egy italból származó életerő pontok nem nyerhetők vissza.

Minden más életerő pont visszanyerhető, pihenéssel és gyógykezeléssel.

A pihenés naponta annyi életerő pont gyógyulást eredményez, amennyi a hős erőnléte. Tehát ötös erőnlét estén naponta öt pont tér vissza. Pihenés alatt a fekvést, könnyű sétát, olvasgatást értjük, megfelelő körülmények közt, úgy, mint folyadékpótlás és jó táplálék, meleg, tiszta higiénikus hely, stb.

Ha a hős gyorsan mozog, harcol, vagy más megterhelő tevékenységet folytat, azon a napon nem gyógyul.

Ha teljes ágynyugalomban, ha szakszerűen ápolják, a pihenés feltételei mellett, naponta az erőnlétének kétszeresével megegyező számú életerőpontot gyógyul a hős.

Komoly sebek hatásai

Egyes sérülések, a súlyos sebek nem csupán életerő pont veszteséggel járnak, mint az jól látható a testrészek támadása taktikánál is. Összességében elmondható, ha egy hős egy sebzéssel elveszíti az életerő szintjei legalább felét, vagy az összes életerő szintjét több sebzésből, akkor súlyos sebet szenved, és mind erőnlétét, mind ügyességét egy kiskocka levonás sújtja.

Ezek a súlyos sebek nehezen gyógyulnak. Egy törött kar bár meggyógyul, de ha nem illesztik össze, akkor nem a helyükön forrnak be a csontok. Az izmok sérülései is meggyógyulnak, de ha nem jó helyen, akkor hegyesednek, megakadályozva a mozgást, stb. Ezt megelőzendő gyógyítás képességet kell alkalmazni a sebeken, mielőtt az életerő szintek visszatérnének, akár természetes úton, akár mágikus segítséggel.

Elveszített tulajdonságok

Egyes sérülések, nem, vagy nem csupán életerő szint, de tulajdonság veszteséggel is járnak. Ha egy hős veszített valamely

tulajdonságából, akkor tulajdonság pontjait akkor kezdi visszanyerni, ha a veszteség oka megszűnik. Például meggyógyul a seb, távozik a mérge a testből, stb. Ez után napi egy pontnyi tulajdonság tér vissza.

Mérgek és betegségek

Miután egy fertőzés vagy egy mérgezés hatása elmúlt, abból fel kell gyógyulni. Ekkor egy erőnlét próba következik, a mérge vagy betegség szintpróbája ellen. Ha a próba sikeres, a gyógyulás a hagyományos módon megkezdődik. Ha sikertelen, akkor naponta új próbát tehet a hősöd, és minden nappal egy módosítót adhat hozzá, hisz erősödik. Persze egyes betegségek és mérgek állandó hatásúak, itt mágikus segítség kell.

K

Állóképesség

Hősöd erejét megfeszítve több feladatot is képes véghezvinni, mint amennyire egy kör alatt lehetősége van, illetve olyan cselekedeteket is elvégezhet, amelyek komoly energia befektetést igényelnek. Például, ha támad a körben, akkor egy pontnyi kimerültség felhasználásával hatékonyabban támadhat, vagy többet mozoghat, stb. Minden hős annyi állóképesség szinttel rendelkezik, amennyi az osztály által adott életerő szintje, és az erőnléte. (ha csökken, mondjuk az erőnlét csökkenése miatt, akkor az állóképesség is csökken). Például ha lovagod erőnléte 3-as, és második szintű (minden szinten 4 életerő szintet kap), akkor állóképesség szintje 11 lesz.

Ha ezek a szintek elfogynak, hősöd nem képes gyógyulni, vagy szellem szintet visszanyerni (lásd a mágia résznél), és természetesen nem hajthat végre olyan cselekedetet, mely állóképességbe kerül. Az állóképesség azt mutatja tehát, hogy a

hős mennyi megterhelő cselekedetet hajthat végre pihenés nélkül.

Az állóképességet konkrétan két módon használhatod. Első, mikor hősödnek egy állóképesség szintért egy mezőnyi mozgást vásárolsz. Ezt a mozgást bármikor lemozoghatja, akár harc közben is. Ez a mozgás az alap mozgásodon felül használható.

A második felhasználás, mikor a hős valamilyen harci taktikát, vagy harci taktikának számító képességet használ. Az ilyen képesség és taktika használata is állóképességbe kerül. Tehát a hagyományos támadás nem okoz állóképesség szintvesztést, de más, különleges cselekedetek, mint a roham, stb. mind állóképesség szintekbe kerülnek. Hogy mennyibe, azt az adott harci taktikánál vagy képességnél ismertetjük. Ha életerő pont veszteséget szenvedsz el, az állóképességed is ugyanannyi szinttel csökken, hisz az állóképesség az életerő függvénye. Tehát amíg hiányzik állóképesség szint, addig az állóképesség is csak addig a szintig térhet vissza. Például, ha hősöd életerője 42-es szintű, akárcsak állóképessége, ám öt szintnyi életerő veszteséget szenved, akkor állóképessége is mindaddig 37-es marad, míg az életerő szintek vissza nem térnek.

Az állóképesség szintek visszanyerése

Az állóképesség szintjeid néhány kör alatt visszatérnek. Minden pihenéssel töltött kör után annyi állóképesség szintet kapsz vissza, amennyi az erőnlét tulajdonságod. Viszont, egy hős ezt naponta csupán erőnlét tulajdonság alakalommal teheti meg. Ez után aludnia kell. Míg nem pihen ki magát rendesen (8 óra, vagy egyes fajoknál kevesebb alvással), állóképesség szintjei nem térnek vissza.

Ha könnyíteni akarjátok a hősök életét, megtehetitek, hogy egy hős állóképességének töltődését nem korlátozza az erőnlét tulajdonság. Tehát minden pihenéssel töltött körben erőnlét számú szint tér vissza, tetszőleges számú

alkalommal. Ez egyértelműen csak opció, amely igen erős hősoket eredményez. Mint azt fentebb is említettük, az aktuális életerő szint az állóképesség szint maximuma is egyúttal.

Állóképesség kimerülése

Előfordulhat, hogy a hős olyan helyzetbe kerül, hogy bár kimerültség szintjei elfogytak, mégis végre kell hajtsan valamilyen megerőltető cselekedetet. Ekkor már teste sérülését kockáztatja. Tehát már nincs kimerültség szintje, ám kimerültség szintet igénylő cselekedetet végez. Ekkor a kimerültség szint helyett, életerő pont vesztességet szenved el a hős, annak minden következményével együtt.

Egy kis segítség

Egyszerűsíti a dolgod az életerő és állóképesség szintek terén, ha a következő piramist megjegyzed. Az erőnlét az elsődleges, a piramis csúcsa, az életerő a másodlagos, és az állóképesség az utolsó. Ha az erőnléted változik, változik vele az életerő és az állóképesség is. Ha az életerőd változik, változik vele az állóképesség is, de az erőnlét nem. Ha az állóképességed változik, az nincs hatással a „fölötte levő” értékekre.

Kitartás nélkül

A játék egyszerűsítése a szellem és állóképesség elhagyásával
Ha túl bonyolultnak találod az állóképesség és a szellem szintek használatát a képességeknél és taktikáknál, el is hagyhatod őket. Ha így teszel, egyszerűen annyit varázsolhat egy hős egy harcban, amennyi a mágia tulajdonsága, és annyi harci képességet használhat, amennyi az erőnléte. Ha egy képesség körönként emészt fel a kitartás szinteket, akkor annyi körig használhatja egy alkalommal, amennyi a mágia/erőnlét tulajdonsága. Ilyen egyszerű az egész.

A

Felszerelés

„A romlatlan vas értékesebb az aranyból, a tiszta víz, a víztiszta gyémántnál”

Mérgek

A mérgek halálos anyagok, melyek leírását a játékleírás tartalmazza. Mérgeket a játékosok is készíthetnek, illetve találhatnak felszerelésként, illetve a játékmester is használhat, akárcsak egyes szörnyek.

A mérgegy támadás szinttel bír. Ezt a küldetés, illetve a mérgegy leírása tartalmazza, vagy, ha a hős készít mérget, akkor a szint azonos az ő elme tulajdonságával. Ennek a szintnek megfelelő számú kockával kell támadást dobni a célpont erőnlét próbája ellen, hogy a mérgegy kifejtse hatását.

A mérgegy hatását szintén annak leírása tartalmazza.

Dermesztő: A mérgegy vérbe jutva azonnal lebénítja áldozatát. A mérgegy szintje hármás, az erőnléte támadja. Hatása egy kockányi körig tart.

Bombák

A bombák speciális távolsági fegyverek. Bombát készíteni az orvgyilkos, illetve a vajákos osztályú hősoek tudnak, illetve a szerzett, vásárolt, vagy talált bombát is kell tudni használni. A bomba többféle lehet, ezeket lejjebb ismertetjük, de a legfontosabb, hogy a bomba szóródó fegyver. Ez azt jelenti, hogy nem a megcélzott lényt kell vele eltalálni, hanem a mezőt, amin áll. A mező védekezés szintje 5-ös, ezt kell eltalálni a fizikai harci próbával. Ám a bombák előszeretettel elpattannak a találat helyétől. Ezért, ennél a megoldásnál a szóródás kockát kell

használni, hogy megállapítsuk, elpattant-e a bomba, és ha igen, hova esett.

Ha nem ezt a megoldást szeretnéd választani, akkor támadhatsz úgy is a bombával, mint egy hagyományos távolsági fegyverrel, nem a mezőre, hanem a megcélzott lényre. Ám ekkor nem a mező 5-ös védekezését kell eltalálnod, hanem a lényt. Ha nem találsz, ugyanúgy a szóródás kockával kell dobnod.

A bombatípusok a következők.

Méregbomba: Ez a kis palack becsapódáskor összetörik, és megmérgezi a mezőn állót. A hatása attól függ, milyen méreggel van töltve a bomba.

Füstbomba: A bomba egy kis agyaggránát, ami ha széttörik, átláthatatlan füsttel tölti meg a négyzetet. Az itt álló 2-7-es takarásban van.

Gyújtóbomba: A bomba egy kis agyaggránát, ami gyúlékony folyadékkal van töltve, ami szétfröccsen. A bomba három kockányi tűz sebzést okoz a mezőn levő lényeknek és tárgyakkal (felszerelésnek is, kivéve a fém tárgyat, int fegyver és páncél), valamint jó eséllyel felgyújtja őket. Dobni kell egy kockával, és ha az eredmény 5, vagy 6, akkor a mező felgyulladt, a rajta levőkkel együtt. ekkor az itt levők tovább égnek, körönként két kockányi sebzést elszenvedve, amíg el nem oltják őket. Az oltás egy teljes körös cselekedet, ami alatt a lény nem tehet mást, és alanya lehet megszakító támadásnak.

Savbomba: A bomba egy kis agyaggránát, ami ha széttörik savat fröccsent a mezőre. A sav három kockányi sebzést okoz, nem csak a lényeknek és tárgyakkal, beleértve a fém tárgyat is. A sebzés a második körben két kockára csökken, a harmadik körben egy kockára, míg a negyedik körre a sav elenyészik.

Robbanó bomba: A bomba becsapódáskor felrobban, és a szóródás kockának megfelelő irányba és távolságra löki a mezőn álló lényt. Emellett két kockányi sebzést okoz.

Erősebb bombák: A bombákat erősebbre is készíthetik. Ekkor áruk megduplázódik, ám nem csupán egy mezőt érintenek,

hanem a vele szomszédos összes mezőt, tehát összesen kilencet.



Fegyverek és Páncélok

„A fém keményebb, mint a hús, a többi csak a poétákat érdekli”

A hősök támadó és védő ereje, hacsak nem a mágia útját járják, a fegyverekben és páncélokban rejlik. A fegyverekről és páncélokról az alábbiakat kell tudnod. A fegyverek méretük szerint a következő három kategóriába oszthatók.

Kétkezes fegyverek: Az ilyen fegyvereket a hős két kézzel forgatja. Ilyen fegyver a kétkezes kard, kétkezes bárd, Csatapöröly, lándzsa, kasza, hosszú bot és cséphadaró, alabárd, rövid íj, hosszú íj, nehéz számszeríj, fúvócső.

A kétkezes fegyverek három kockával sebeznek, amihez hozzáadhatod a hős erőnlét értékét. Kivételt képez a fúvócső, ami egy pontot sebez.

Egykezes fegyverek: Az egykezes fegyvereket a hős egy kézzel forgatja. Ilyen az egykezes kard, szabja, bárd, harci kalapács, buzogány, láncos buzogány, korbács, könnyű számszeríj, hajítóbárd. Az egykezes fegyverek két kockával sebeznek, amihez hozzáadhatod a hős erőnlét értékét.

Könnyű fegyverek: A könnyű fegyverek kicsik, egy kézben forgathatók, a saját

mezőn is, tehát akár birkózás közben, stb. Ilyen fegyver a tör, sarló, háritó tör, öklözőtör, hajító tör, rövidkard, puszta kéz, parittyá.

A könnyű fegyverek egy kockával sebeznek, amihez hozzáadhatod a hős erőnlét értékét. Kivételt képez a puszta kéz, ami egy pontot sebez.

A fegyverek méretükön kívül funkcióikban is eltérnek. Ez abban mutatkozik meg, hogy egyes fegyverek különösen alkalmasak egyes feladatokra. E különleges funkciók a következők.

Hosszú fegyverek: A hosszú fegyverekkel nem a szomszédos, hanem az azon túli mezőket támadhatod és fenyegeted, tehát az elérésed két mező lesz. Így nem nyolc, hanem huszonnégy mezőt fenyegetsz. Ha valaki a veled szomszédos mezőre kíván lépni, akkor megszakító támadást dobhatsz ellene. Viszont a veled szomszédos mezőket a fegyver alig fenyegeti, túl hosszú hozzá, hogy ott jól használj. Ezért, ha egy ellenfél a veled szomszédos mezőre kerül, egy kockával többel dobhat ellened támadást és védekezést.

A hosszú fegyverek leírásánál egy nagy H betűt találsz.

Páncéltörő fegyverek: Az ilyen fegyverek különösen alkalmasak arra, hogy átüssék a páncélokot. Így a könnyű vérték nem védenek ellenük, míg a nehéz vérek csupán a legkisebb kocka sebzését fogják fel. A páncéltörő fegyverek leírásánál egy nagy P. betűt találsz.



Rugalmas fegyverek: A rugalmas fegyverek hajlékonyak, így nehéz őket kivédeni, háritani.

Az ilyen fegyverek ellen a háritás és kitérés próbákat egyel kevesebb kockával dobhatod, valamint a kis pajzsok nem védenek ellenük, míg a nagy pajzsok csak egy kiskockát adnak ellenük a védekezéshez.

A rugalmas fegyverek leírásánál egy nagy R betűt találsz.

Háritó fegyverek: A háritó fegyverek kis pajzsként is használhatók. Ilyen fegyver minden könnyű penge, ám kell hozzá a jártasság.

Fegyverek elérése: Minden közelharc fegyver (kivéve a hosszú fegyvereket), a szomszédos mezőt képes fenyegetni. A könnyű fegyverek a saját meződön is használhatók. A hajító fegyverek erőnlét számú négyzetben belül használhatók. Ilyen a hajítóbárd, hajító tör. A lőfegyverek egy a fegyvernél leírt távolságig használhatók, ez után minden mezőért, a támadás próbából egyet le kell vonni. Persze minden fegyver használata feltételezi a rálátást az ellenfélre.

Fegyverek lőtávja: A fegyver lőtávja a távolsági fegyverekre vonatkozik. Itt két érték szerepel. Az első szám azt mutatja meg, mi az a minimális távolság, ami a célpont és a hős közt kell legyen, hogy a fegyvert használhassa. Például, egy íjjal

nem lehet rálőni a közvetlenül, testközelben levő célpontra. A második érték az a távolság, amin belül a fegyver levonások nélkül használható. Ehhez hozzáadható az ügyesség érték. Ennek a távnak a kétszeresén belül a fegyver -1 kockával használható, a háromszorosán belül -2 kockával, és így tovább. A lőtáv értékét mezőben adjuk meg.



A páncélok és pajzsok a következő kategóriákba sorolhatók.

Könnyű páncél: A könnyű páncélok alig zavarják a hősöd mozgását. Ám kisebb az általuk nyújtott védelem is. Egy könnyű páncél, a hőst ért fizikai sebzések legkisebb kockáját fogja fel, és így semlegesíti azt, ám egyet levon a hős ügyesség tulajdonságából.

Nehéz páncél: Ezek a súlyosabb vérték, melyek bár jól védik hősödet, már mozgását is korlátozzák. A nehéz páncél a

hőst ért fizikai sebzések legnagyobb kockáját fogja fel, és így semlegesíti azt. Ám kettőt levon a hős ügyesség tulajdonságából.

Kis pajzs: A kis pajzsok könnyű, alkarnyi védőeszközök, pajzsok, vagy alkarvédők, páncélkesztyűk. Az ilyen eszközök egy kiskockát adnak a hős védekezésére tett fizikai harci próbáihoz.

Pajzs: Ezek a fél testet takaró pajzsok komoly védelmet nyújtanak. Az ilyen eszközök egy kockát adnak a hős védekezésére tett fizikai harci próbáihoz.

Fegyverek, páncélok anyaga

A fémek jó vezetők, és nem csupán a hőt, vagy az elektromosságot, mely a bölcsek szerint a fény megjelenése az anyagban, vezetik, hanem a mágia, az energia más formáit is. Ennek okán, a káoszkorban az árnyak a fémeket is megfertőzték, önmaguk képére formálva, a rontás hordozójává tették. Így az alkonykorra a fém ritka kincs Angnoron. A fémbe kovácsolt mágia még inkább, hisz ha a fém romlott, a mágia csak táplálja a benne lakó sötétség erejét. Így a világ szinte a kőkorszak szintjére süllyedt. A fém ritka és drága kincs, melyet csak a gazdagok és a hatalmasok engedhetnek meg maguknak. Egy Káoszkor előtti acélpenge paloták árával ér fel, míg egy DwerGAR pajzsért falvakat adnak.

A köznép tárgyai csontból, obszidiánból, és rézzel, bronzal megerősített fából készülnek. A módosabbak megengedhetnek maguknak egy-két bronz szerszámot, tüt, ékszer és tükröt. A vas ritka, és gyakran ezüsttel futtatják, a korrózió ellen.

Anyag neve
Fa

Tulajdonságai

A fa fegyver sebzése egyel kisebb, illetve kevesebb kocka, tehát. könnyű fegyvernél 1 kiskocka, egykezes fegyvernél egy kocka, kétkezes fegyvernél két kocka. Könnyű páncélnál egy szintnyi sebzést von le, nehéz páncélnál a legkisebb kockát.

Egyéb

Fegyverkészítéssel készíthető, 10-es szint.

Csont	A csontfegyver sebzése egyel kisebb, illetve kevesebb kocka, tehát. könnyű fegyvernél 1 kiskocka, egykezes fegyvernél egy kocka, kétkezes fegyvernél két kocka. Kis pajzs esetén egy szintet ad a fizikai harci próbához, nagy pajzsnál egy kiskockát. Könnyű páncélnál egy szintnyi sebzést von le, nehéz páncélnál a legkisebb kockát.	Fegyverkészítéssel készíthető, 15-ös szint.
Kő	A kő fegyver sebzése egyel kisebb, illetve kevesebb kocka, tehát. könnyű fegyvernél 1 kiskocka, egykezes fegyvernél egy kocka, kétkezes fegyvernél két kocka. Kis pajzs esetén egy szintet ad a fizikai harci próbához, nagy pajzsnál egy kiskockát. Könnyű páncélnál egy szintnyi sebzést von le, nehéz páncélnál a legkisebb kockát.	Fegyverkészítéssel készíthető, 15-ös szint.
Réz	-	Kovácsolással készíthető, szint 15.
Bronz	-	Kovácsolással készíthető, szint 15.
Vas	-	Kovácsolással készíthető, szint 15.
Acél, Vasfa, Lidércsont	-	Kovácsolással vagy fegyverkészítéssel készíthető, 20-as szint.
Kiváló eszköz	+1 kiskocka a támadáshoz és sebzéshez fegyvereknél. Kis pajzs esetén egy kockát ad a fizikai harci próbához, nagy pajzsnál egy kockát és egy kiskockát. Könnyű páncélnál a legnagyobb kockányi sebzést vonja le, nehéz páncélnál a legnagyobb és a legkisebb kockát.	Kovácsolással vagy fegyverkészítéssel készíthető, 25-ös szint.
Különleges eszköz	+1 kocka a támadáshoz és sebzéshez fegyvereknél. Kis pajzs esetén egy kockát ad a fizikai harci próbához, nagy pajzsnál két kockát. Könnyű páncélnál a legnagyobb kockányi sebzést vonja le, nehéz páncélnál a két legnagyobb kockát.	Kovácsolással vagy fegyverkészítéssel készíthető, III-as képesség, 30-as próba szint

Ha tárgyak támadása vagy tárgyak összetörés taktikát alkalmazol, sebzésedhez és erőnlétedhez egy kockával több adódik, ha erősebb anyaggal támadod a gyengébbet. Például acél karddal a kőbaltát. A táblázat minden anyaga erősebb a fölötte lévőnél.

Z

Alkimista anyagok

Ór Parittyakövei: Ezeket a speciális parittyalövedékeket Ór, a dwergar alkimista találta fel. Ezek az üveg parittyakövek piros, áttetsző és zöld színben kaphatók. Becsapódáskor az üveg széttörik és kiömlik a benne tárolt folyadék egy kocka sebzést okozva. A piros görögtüzet, a zöld pedig savat tartalmaz. A tárgy készítésének szintje 20. Szükséges hozzá némi üveg és némi sav, illetve görögtűz.

Ellenméreg: A gyógyítók mesterségének egyik kelléke. Egy órán át a mérgek ellen plusz egy kocka járul a hős tulajdonságpróbájához. A tárgy készítésének szintje 10. Szükséges hozzá Szükséges hozzá egy adag erős méreg.

Jelzőnyíl: Ezek a speciális nyílveszők külsőre egy kicsit vastagabb, gömbölyített hegyű nyílveszőknek tűnnek. A nyílveszők kilövés után meggyulladnak és egy fáklya fényerejével izzanak. Amikor végigégnek egy hatalmas fényrobbanás kíséretében elenyésznek. A nyílveszők nem gyújtanak fel semmit. Több színben kaphatók. A tárgy készítésének szintje 10. Szükséges hozzá némi magnéziumpor, és egy kis sav.

Parázsnyíl: A parázsnyilak hegyét egy speciális magnéziumötvözetből készítik. A nyílhegy nagyobb ütés hatására (becsapódás) meggyullad. Ilyenkor plusz egy kocka sebzést okoz. A nyílhegy a becsapódást követően leválik és további 3 körön át ég, egy kocka sebzést okozva körönként. Tüzzre érzékeny lények pl.: trollok ellen kiváló. A tárgy készítésének szintje 20. Szükséges hozzá némi magnézium, egy szalamandra vére és némi sav.

Meodar italai: Ezek az italok többféle kivitelben készülnek. Mindegyikük egy kockányi órára megnövel egy tulajdonságot, a másik rovására. Az italok egy kiskocka pozitív módosítót adnak az adott tulajdonsághoz, és ugyanannyival csökkentenek egy másikat. A tárgy

készítésének szintje 20. Szükséges hozzá egy adag erős alkohol, és némi arany.

Megnövelt tulajdonság	Csökkentett tulajdonság
Erőnlét	Elme
Ügyesség	Erőnlét
Mágia	Erőnlét
Elme	Ügyesség

Vakító gömb: Ez a 3 cm átmérőjű gömb hajításra való, földet éréskor vakító villanást bocsát ki magából, és mindenkit megvakít öt méző sugarú körön belül. A gömb szintje 3-as, az erőnlétet támadja. Ha a próba sikeres, a lények 1k6 körre megvakulnak, ha sikertelen, ugyanennyi időre káprázik a szemük, egy kocka levonást okozva próbáikra. A tárgy készítésének szintje 20. Szükséges hozzá agyag, üveg és magnézium.

Ramrakisz tüze: Ez a folyadék, ha levegővel érintkezik, gáz halmazállapotot vesz fel, minden felületen lecsapódik, majd iszonyatos hő kíséretében kigyullad, felgyújtva mindent a légtérben. Egy fiolányi ebből az anyagból egy maximum öt méző oldalhosszúságú kockát képes lángba borítani. Sebzése öt kocka, mely minden négyzetnyi oldalhosszúság után egyel csökken. Tehát egy négyzetre öt kocka, két négyzetre négy kocka, stb.. A tűz sebzése egy kockával csökken minden körben, míg kialszik. A tárgy készítésének szintje 25. Szükséges hozzá kén, kőolaj, alkohol és sárkány, vagy szalamandra vér párlata.

Füstgömb: A meggy nagyságú golyó széttörése azonnal sűrű füsttel tölt ki egy mezőnyi teret, lehetővé téve a rejtőzést, és 50%-os takarást biztosítva. A hatás egy kiskocka körig tart, a szél erősségétől függően. Parittyából és tűzfegyverből kilőhető változata is ismert. A tárgy készítésének szintje 15. Szükséges hozzá némi elégetett zsírból származó korom.

Altatógáz: Ez a gáz adagonként egy mezőnyi teret képes feltölteni. A gáz az erőnlétet támadja, szintje 5. Ha a próba sikeres, a területen belül tartózkodó lények

elalszanak egy kocka körre. A tárgy készítésének szintje 25. Szükséges hozzá máktej és alkoholgőz.

Alkimista Tűz: Ez a folyadék levegővel érintkezve lángra lobban. Kitűnő gyújtóanyag, sebzése egy kocka és két körig ég. A tárgy készítésének szintje 15. Szükséges hozzá kén, gyanta és kátrány.

Csillámpor: Ez a por a levegőbe szórva csillámlik, összezavarva a látást. Egy adag körülbelül egy mezőre elegendő. A por 2-6-os takarást biztosít a használó számára, illetve mindazoknak, akik a csillám mögött vannak. A por kiskocka körig kavarog, aztán leülepszik. A tárgy készítésének szintje 10. Szükséges hozzá lepkék hímpora, aranyreszelék és magnézium.

Eltűnő tinta: Ez a tinta a levegővel érintkezve szublimál, és egy óra alatt teljesen eltűnik. A tárgy készítésének szintje 20. Szükséges hozzá egy polip tintája és egy sötétben élő lény vére.

Füstpor: A füstpor hatása megegyezik a füstgömbével, ám a hatás kiváltásához a port meg kell gyújtani. A tárgy készítésének szintje 10. Szükséges hozzá némi elégetett zsírból származó korom.

Villanó labdacs: A cseresznye méretű labdacs összezúzva villanásokat bocsát ki (körönként egyet), minek hatására a vele egy mezőn tartózkodó lények egy körre megvakulnak. A villódzás egy kocka körig tart. Több színben készül, jelzésre is használják. A tárgy készítésének szintje 20. Szükséges hozzá némi magnézium és egy tükör darabkái.

Sav/lúg: Ez a folyadék erősen maró hatású. Sebzése egy kocka, 2 körig hat. A tárgy készítésének szintje 10. Szükséges hozzá sav, vagy lúg.

Hanggömb: A cseresznye méretű labdacs összezúzva iszonyú, éles hangot bocsát ki, öt négyzet sugarú gömbön belül. A lények erőnlétét támadja, szintje ötös. Siker esetén a lények megsüketülnek következő órára. Emellett a hang megtör minden összpontosítást. A sikoly 1 keréknyire hallatszik. A tárgy készítésének szintje 25. Szükséges hozzá egy hangvilla, mi az

anyagba állítva felfogja egy hangos lény kiáltását.

Fénypálca: Ez a pálca ütésre egy fáklya fényével világít, tetszőleges színben. Hatóideje kocka óra, ezután kialszik. De 24 óra pihentetés után újra használható. A tárgy készítésének szintje 20. Szükséges hozzá magnézium aranypor, alkohol és egy napkő.

Ragacsgömb: Ez a pingponglabdányi gömb egy mezőt terít be ragacsos nyálkával. A ragacs erőnléte hármas. Ha valaki ki akar szabadulni belőle, erőnlét ellenpróbával megteheti. A gömb tartalma egy kocka óra múltán elenyészik. A tárgy készítésének szintje 10. Szükséges hozzá némi enyv és csiganyálka.

Alkimista gyufa: Ez a gyufa szinte minden felületen meggyullad, akár víz alatt is. Egy körig ég, aztán kialszik. Tízes csomagokban árusítják. A tárgy készítésének szintje 10. Szükséges hozzá gyanta, kovapor és kén.

Gyógyszer: A gyógyszer egy adott betegség ellen használható. Egy órán át az adott betegség ellen plusz egy kockát ad a próbához. A tárgy készítésének szintje 15. Szükséges hozzá bármilyen igen keserű anyag.

Ragasztó: Ez az anyag a tökéletes ragasztó. Egy adag egy mezőre elegendő, és egy perc alatt megszárad. Ezután minden anyagot úgy összeragaszt, mintha egységes anyag lett volna. Az oldószer a ragasztóval azonos áron kapható, és hasonló anyagokból, illetve módon készül. Mindenféle ragasztót egy kör alatt felold. A tárgy készítésének szintje 20. Szükséges hozzá egy összeforrt csont őrleménye, enyv és alkohol.

Sárkánybogyógyanta: Ez a gyanta ruhára vagy bőrre kenve megvéd a fagy és a tűz sebzésektől. Minden sebzésből egy kockát semlegesít. Egy adag egy mezőnyi anyagra elegendő. Sokszor egy egyszerű varázslattal állandósítják a hatást, alapesetben egy napig hat. A tárgy készítésének szintje 20. Szükséges hozzá parázs, jég és alkohol.

Axal olaj: Ez az olaj csúszóssá teszi a preparált anyagot. Padlóra öntve jól terül, és minden rajta állónak körönként ügyesség ellenpróbát kell tennie az olaj 3-as szintje ellen. Ha elhibázza, elesik és csak újabb sikeres próbával képes felállni. Egy adag egy mezőnyi anyagra elegendő. Sokszor egy egyszerű varázslattal állandósítják a hatást, alapesetben egy hónapig hat. A tárgy készítésének szintje 25. Szükséges hozzá csiganyálka, halolaj, szappan és lúg.

Tarvok faggyú: A Tarvok faggyú bőrre vagy ruhára kenve jól hőszigetel. A hideg és meleg elleni erőnlét próbákhoz egy kockát ad, a tűz és fagy sebzést egy kockával csökkent. Egy adag egy mezőnyi anyagra elegendő. Sokszor egy egyszerű varázslattal állandósítják a hatást, alapesetben egy hétig hat. A tárgy készítésének szintje 25. Szükséges hozzá faggyú, viasz, kréta és vér.

Shilkhup viasza: Shilkhup egy tamari alkimista volt, aki feltalált egy viaszt, mely nem enged át semmilyen nedvességet. E viaszt, ha sós vízzel átítatott anyagra viszik fel, akkor az anyag felőli, sós oldalon nem válik vízhatlanná, míg kívülről továbbra is megátolja a nedvesség beszivárgását. Így született a vízhatlan szövet, mely szellőzik. Egy adag egy mezőnyi anyagra elegendő. Sokszor egy egyszerű varázslattal állandósítják a hatást, alapesetben egy hónapig hat. A tárgy készítésének szintje 20. Szükséges hozzá viasz, faggyú és olaj.

Ördöggyanta: Ez a ragacsos anyag a bombák kedvelt hatóanyaga.

Gyantaszerűen feltapad bármire, és a robbanás után a hatókörön belül még 10 körig ég, körönként egy kocka tűzsebzést okozva. Ezen felül lebeg a víz tetején. A tárgy készítésének szintje 20. Szükséges hozzá gyanta, szalamandravér, kén és tűzkő.

Fájdalomcsillapító: Ez a folyadék három kockányi állóképességet azonnal visszaad használójának. A tárgy készítésének szintje 15. Szükséges hozzá némi fűzfakéreg, alkohol és csontpor.

Sebzáró: Ez a folyadék azonnal fertőtleníti és összezárja a sebeket. Ennek eredményeként nem fertőződnek el, valamint a gyógyulás rögtön megindul. A tárgy készítésének szintje 20. Szükséges hozzá pókháló, pöfetegpor és alkohol.

Átütő mérég: Ez a folyadék bármely méréghez adagolva, hatékonyabbá teszi azt. Ez annyit tesz, hogy az anyag a továbbiakban olyanokkal szemben is kifejti hatását, akik immunisak rá, például méregellenállás, stb. A tárgy készítésének szintje 20. Szükséges hozzá egy wyvern vagy egy más mérgező szörny mérégének egy cseppje.

Bagolyszem: Ez a folyadék lehajtva 10 percre éjszakai látást ad használójának. A tárgy készítésének szintje 10. Szükséges hozzá egy éjszakai látással bíró lény szeme.

Szalamandra: Ez a folyadék lehajtva 10 percre tűzimmunitást ad használójának. A tárgy készítésének szintje 30. Szükséges hozzá egy szalamandraféle vére.

Szélvész: Ez a folyadék lehajtva egy kocka körre plusz egy megszakító támadást és egyszerű cselekedetet ad használójának, akit a hatás alatt nem lehet meglepni, közrefogni, vagy megszakítani. A plusz cselekedetek a kör előtt hajthatók végre. A tárgy készítésének szintje 20. Szükséges hozzá egy természetellenesen gyors lény vére.

Sárkány: Ez a folyadék lehajtva két kocka sebzésű tűzlehetet ad, a használó előtti két mezőre kiterjedő kúpban. A tárgy készítésének szintje 20. Szükséges hozzá egy sárkány valamely testrésze.

Vasbőr: Ez a folyadék lehajtva egy órára levon minden a hőst ért sebzésből egy kockát. A tárgy készítésének szintje 20. Szükséges hozzá egy gölem test darabja, vagy gnómvér.

Trollvér: Ez a folyadék lehajtva körönként egy kocka regenerációt ad a használónak, egy kocka percig. A tárgy készítésének szintje 20. Szükséges hozzá egy troll valamely testrésze.

Csillagszem: Ez a folyadék 1 percig lehetővé teszi a használó számára, hogy

normál látótávon belül, a mágiát is érzékelje, és a látottakat tökéletesen értelmezni tudja. A tárgy készítésének szintje 30. Szükséges hozzá egy mágiahasználó szemére.

Szöcske: Ez a folyadék egy kockát ad a használó minden ugrás próbájára, 1 percig. A tárgy készítésének szintje 10. Szükséges hozzá egy szöcske, vagy egy béka lábára.

Karom: Ez a folyadék hatalmas karmokat növeszt a használó kezére. Ezek a karmok közelharcú fegyverek, melyekben járatos a felhasználó, a hatóidő végéig. Sebzésük egy kocka, vagy ha van saját karom, annak sebzése egy kockával megnő. A hatás egy kocka percig tart. A tárgy készítésének szintje 15. Szükséges hozzá egy szörny karma.

Rozsdazsír: Ez a zsiradék egy fegyverre kenve egy óráig plusz egy kocka sebzést és erőnlétet ad a használónak, ha az fegyvertörésre használja fegyverét. A tárgy készítésének szintje 20. Egy adag egy kétkezes, két egykezes, és négy könnyű fegyverre elegendő. Szükséges hozzá egy savas nyálú lény nyála.

Gyémántkence: Ez a zsiradék egy páncélra vagy más fémfelületre kenve plusz egy kockát ad a vért adta sebzéslevonásra 1 óráig. A tárgy készítésének szintje 25. Egy adag egy közepes páncélra elegendő. Szükséges hozzá egy mágikus páncél egy darabja.

Kísértetpára: Ez a tej szerűen kavargó gáz beszippantva egy kocka percre 2-7-es takarást, biztosít a használó számára, mivel teste félig ködszerű lesz, és körülötte köd áramlik. A tárgy készítésének szintje 30. Szükséges hozzá egy anyagtalán lény vére.

Éjszaka: Ez a gáz egy mezőnyi területet teljes sötétségbe borít. A sötétség időtartama 10 perc. A sötétség alatt mindenki vaknak minősül, az összes természetes látásmód használhatatlanná válik, ám a mágikus érzékelések továbbra is működnek. A tárgy készítésének szintje 30. Szükséges hozzá egy éjlény testnedve.

Vérpótló: Ez a folyadék lehajtva tíz kockányi életerőt visszaad használójának.

A tárgy készítésének szintje 25. Szükséges hozzá főnix vére és egy újszülött könnyei.

Angyal: Ez a folyadék lehajtva egy kockányi percig lehetővé teszi, hogy a használó, sebességének kétszeresével, jó manőverező képességgel repülhessen. A tárgy készítésének szintje 20. Szükséges hozzá mennyei lény tolla, vagy egy halhatatlan lehelete.

Lélegzet: Ez a folyadék lehajtva egy kockányi percig lehetővé teszi, hogy használója bármely közegben, ahol oxigén is jelen van (víz alatt, füstben stb.), lélegezni tudjon. A tárgy készítésének szintje 30. Szükséges egy darab tiszta szén, egy víziszörny kopolytúja, és némi mérgező gáz.

Kínhajtó: Ez a folyadék egy kockányi életerőt ad használójának, a következő 1 órára. A tárgy készítésének szintje 10. Szükséges hozzá egy élőholt agya és egy borzfog.

A mágus születése: Ez a folyadék három kockányi szellem szintet visszaad használójának. A tárgy készítésének szintje 20. Szükséges hozzá egy mágiahasználó lény vére, és csontjainak pora, valamint egy általános mágia fókusz.

A vér hatalma: Ez a folyadék három kockányi állóképesség szintet visszaad használójának. A tárgy készítésének szintje 20. Szükséges hozzá egy legalább 4-es erőnléttel bíró lény vére, és csontjainak pora.

Pusztító: Ez a folyadék egy kocka körre lehetővé teszi a használó számára, hogy a vérkód képesség III. szintjét használja. A tárgy készítésének szintje 20. Szükséges hozzá egy berzerker vére, és egy mágikus fegyver pora.

Arendil hatalma: Ez a folyadék egy kockányi percre megnöveli a használó valamely tulajdonságát egy kockával. Az ital minden tulajdonságra elkészíthető. A tárgy készítésének szintje 30. Szükséges hozzá egy olyan lény vére, ki az adott tulajdonságból legalább 4-es értékkel bír.

Orvgyilkosméz: Ez a folyadék egy kockányi percre láthatatlanná teszi a használót. A tárgy készítésének szintje 30.

Szükséges hozzá egy láthatatlan lény szeme, és egy mágikus tárgy.

Nimfahaj szövet: Ez a szövet egy nimfa hajából készült. Szemkápázatatóan szép, és soha sem piszkolódik. A tárgy készítésének szintje 20. Kell hozzá egy nimfa haja, és egy takács, aki megszövi.

Démonprém: Ez a szövet egy démon szőréből, és/vagy hajából készült. Egy kockányit semlegesít a tűz és sav sebzésből. A tárgy készítésének szintje 20. Kell hozzá egy démon szőrzete, és egy takács, aki megszövi.

Mantikór fog: A mantikór fogai fémesek, így kovácsolhatók. A belőlük öntött fémből kovácsolt fegyverek 3-as szintű méreggel vannak átítva. Ez a méreg egy kiskocka erőnlét veszteséget okoz. A tárgy készítésének szintje 30. Kell hozzá egy mantikór fogazata, és egy kovács, vagy ötvös, aki beolvasztja.

Rozsdaérc: Ez a fém a rozsdarém testéből készül. A belőle öntött fémből kovácsolt fegyverek egy kockával nagyobb sebzést adnak fémek ellen. A tárgy készítésének szintje 25. Kell hozzá egy rozsdarém

testrészt, és egy kovács, vagy ötvös, aki beolvasztja.

Dérvér: Ez a kékesfehér folyadék mindent megdermeszt, amivel érintkezésbe kerül. Ez annyit tesz, hogy egy kocka elemi fagysebzést okoz. A folyadékot gyakran töltik üreges golyóba, vagy gránátba. A tárgy készítésének szintje 20. Szükséges hozzá egy fagy vagy jégsárkány, illetve óriás vére, vagy egy fagyféreg nyála.

Villámkő: Ezek az áttetsző kövek összegyűjtik a tér statikus elektromosságát, és körönként egy alkalommal képesek azt kisütni, illetve bármely fémtárgyba vezetni, mint például egy kard. Ezért gyakorta használják markolatberakásként. A kő egy kiskocka elektromos sebzést okoz. A tárgy készítésének szintje 30. Szükséges hozzá egy hegyikristályra, egy kevés aranyra, és egy villámcsapásra.

Általános árák

Néhány példa arra, mennyibe kerül egy használati tárgy vagy szolgáltatás. Persze az árák helyenként és alkalmanként ettől nagyban, akár 200%-ban is eltérhetnek, a JM döntésétől függően.

Tárgy neve	Ára	Tárgy neve	Ára
Kulacs	1Tp	Kétkezes fegyver	3x
Kötél 10m	5Tp	Pajzs acél	1-3Ar
Lámpás	1Np	Pajzs bronz-fa	10Tp-5Np
Téli ruházat	5Tp	Egy napi tűzifa	3Ep
Könnyű ruházat	2Tp	Egy napi száraz élelem	5Ep
Kés bronz, kő	1Tp	Szoba fogadóba	5Ep
Kés acél	1Np	Szoba jó fogadóban	6-10Ep
Ló átlagos	1Np	Egy átlagos ebéd vagy vacsora	2Ep
Ló jó	2-10Np	Egy kiváló ebéd vagy vacsora	5Ep
Kutya	1-10Tp	Tűzszerzám	1Np
Disznó	2-8Tp	Pokróc-hálósák	6Ep
Sas, sólyom	1-5Np	Sátor	1Np
Kordé	1Np	Hátizsák	1Np
Csónak	1-2Np	Úti kovácsműhely	1-8Ar
Szekér	2-5Np	Utazó laboratórium	10-15Ar
Falusi ház	10-20Np	Szerszámkészlet (zár-csapda)	1-5Ar
Városi ház	40Np-1Ar	Hangszer	1Np-2Ar
Kúria, városi palota	20-100Ar	Vezető/nap	8Ep-3Np
Kastély, erőd	50-800Ar	Pénzváltó	10%
Nehéz páncélzat, bronz-réz	1-5Ar	Írnok-jogász	5Ep-1Np
Könnyű páncélzat bronz-réz	10Np-3Ar	Könyvtár/óra	5Ep

Nehéz páncélzat, acél	10-50Ar	Utcalány/alkalom	5Ep-1Ar
Könnyű páncélzat acél	5-20Ar	Testőr-zsoldos/nap	1-8Np
Bronzkard, íj	8Np-1Ar	Hajóút 1 heti	1-10Np
Bronz csatabárd, buzogány	2-8Np	Karavánút 1 heti	1-8Np
Kopja, lándzsa	1-3Np	Kiváló eszköz	5-10x
Acél rapír, sabja	10-20Ar	Különleges eszköz	10-50x
Acélkard, visszacsapó vagy számszeríj	5-25Ar	Különleges alapanyag (acélnál jobb)	5-20x

Ep: Egy pénz
Tp: Tucatpénz
Np: Nagypénz
Ar: Arany

PE: Platina, elektrum
X: ennyi szerese az alapárnak
%: az összeg ennyi százaléka a szolgáltatás

Mértékegységek

Angnoron se szeri, se száma a különféle mértékegységeknek, melyeket szabadon használhat a JM. A legelterjedtebbeket itt közöljük. Ám a játékosok nyugodtan használják a megszokott, metrikus és kilogramm, illetve perc alapú mértékeket.

Az idő

Angnor időmértéke roppant sajátos. Mivel a Csapás eltérítette nap körüli pályájáról, a napok, sőt, az évek sem egyforma hosszúak. Vannak normálisnak tűnő időszakok, de feljegyeztek nyolc régi esztendőn át tartó telet és félhomályt, illetve három esztendő perzselő aszályt is, mikor a jég felolvadt, és a tenger elöntötte a partokat. Így a világ népei számos igen eredeti módon mérik az idő múlását. Ám a Thorstai Nagykönyvtár mágusai kidolgoztak egy eljárást, mellyel a bolygó mágneses teréhez igazítva követhető az idő múlása egy egyszerű vasszerkezet segítségével. Ilyen szerkezetet minden magára valamit is adó uralkodó állítatott, és ehhez rendeli alattvalói idejét.

A távolság

Ahány nép, annyi szokás a táv mérésére. Ám a régi királyságokban létezik egy többé-kevésbé egységes rendszer, melyet itt ismertetünk. Egy ujj kb. egy colnak felel meg. Ez kb. 2,5 cm. Egy arasz tíz col, tehát 25 cm. hat arasz egy öl, ami kb. 1,5m. A nagyobb

távolságokra két mérték létezik, a kerék, ami 1,5 kilométer, és a szem, ami a látótávolságból származik, és körülbelül két kerék, azaz három kilométer.

A súly

Angnor lakói a sötét álfoktól tanulták a súlymértékeket, akik igen sajátosan, az emberhez viszonyították azt. Ez a jelentés persze mára már elveszett. Így a perc körülbelül egy dekagrammot, egy emberi ujjperccsont átlagos súlyát jelenti. A vér körülbelül egy kilogramm, ennyi egy ember vére plazma nélkül. A csont kb. 10 kilógrammos mérték, sejthetjük miért, míg a test úgy ötven kilogrammnak felel meg. Ehhez az emberek is hozzátették a magukét, így született a tízperces erszény, valamit a kéttetes kocsi, és a tíz kocsis hajó mérték.

Fizetőeszközök

Egy pénz. Így nevezik a népek a köznapi pénzegységet. Egy pénz egy korsó sör, egy sült csirkecomb, vagy egy fél tucat tojás. A köznép a nagyobb értéket inkább csereáruban állapítja meg, például egy nyúl egy kacsáért, egy zsák liszt egy asztalért. Egy pénz sok minden lehet, az uralkodó arcképével kiégetett agyagérme, csiszolt kagylóhéj, állati agyarakból vágott, vagy üvegből öntött gyöngy. Tucatpénz. Ez a neve annak az érmének vagy egyéb fizetőeszköznek, ami tíz-tizenkét pénzt ér. Ezek kis, kopott bronz, vas, vagy rézermék, lapocskák, rudak.

Nagy, vagy öregpénz. Ez a legnagyobb pénz, amivel az átlag ember valószínűleg találkozhat élete során. Tíz-húsz tucatpénzt is megér, az állapotától függően. Ezek acél, vagy ezüst fizetőeszközök, számos formában. Lehet rög, érme, vagy drót is. Ezekért cserél gazdát a lábasjóság, a szekérszék gabona vagy faanyag, a hordószám hozott méz, kátrány és viasz. Az arany ritka madár. Egy aranyérme hatalmas vagyon, tucatnyi öregpénzt is megér.

A platina és elektrum érmékről kevesek hallottak csupán. Az óidők álf és dwergar pénzei, melyek ősi, elfeledett kincshalmok mélyén szunnyadnak. Egy marék ilyen érme hajóhadat, kisebb várost ér.

9