

Vér és Varázs szerepjáték

A Vér és Varázs egy Sword & Sorcery típusú szerepjáték, amely kezdő szerepjátékosok számára, készült, afféle bevezetésnek, a szerepjátékok világába. Célja nem csupán egy egyszerű, kincsek és kazamaták típusú játék, hanem egyúttal egy táblás, asztali stratégiai játék alapjául is szolgál. Sőt, szándékaink szerint, a kalandok, melyeket közlünk idővel, nem csupán szerepjáték modulként, illetve táblás, stratégiai játék küldetesként, de Kaland, Játék, Kockázat stílusban, lapozgató könyvként is megjelennek. Ám 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. Tisztelgésnéként ajánlom az első Magyar szerepjáték, a Harc és Varázslat alkotóinak, köszönet érte.

Tartalomjegyzék

Angnor Világa.....	6	A harci kör.....	10
A játékmester.....	6	Tárgyak használata	10
A Hősök.....	7	Az alapok, melyekre építettünk.....	10
A kaland.....	7	Egy hős születése.....	11
A nem játékos karakterek.....	7	Első lépés.....	11
A szabályrendszer.....	7	Második lépés.....	11
Rövid kockaismertető.....	7	Harmadik lépés	11
Hatoldalú kockák.....	7	Negyedik lépés.....	11
Kiskocka	8	Ötödik lépés.....	12
Szóródás találati kocka	8	Az osztályok.....	12
Szóródás irány kocka	8	Az osztályok értékei.....	13
Szerencsekockák.....	8	Szintenkénti életerő pont.....	13
Sebzés Szerencsekocka..... Hiba! A könyvjelző nem létezik.		Harci szint.....	13
Próba Szerencsekocka..... Hiba! A könyvjelző nem létezik.		Fizikai harc szint.....	13
Joker kocka	8	Mágikus harc szint.....	14
Kockák és azok módosítóinak használata.....	9	Induló felszerelés.....	14
Hogyan játsszuk.....	9	Osztály képességek.....	14
Mozgás.....	9	Osztályok leírása	14
Körök és harci körök, a játék ideje.....	10	Tolvaj.....	14
A kör	10	Orvgyilkos	15
		Az íjász	15
		Zsoldos.....	16
		Vívómester	16

Szerzetes.....	17	Képességek tanulása.....	32
A barbár.....	17	Képességek újratanulása.....	33
Lovag.....	18	Képesség szintje.....	33
Pap.....	18	Képességek használata.....	33
A bárd.....	18	Tulajdonság próbák.....	33
Mágus.....	19	Képességek és a kimerültség.....	34
Elementalista.....	19	Képességek listája.....	34
Vajákos.....	20	Általános Képességek.....	39
Nekromanta.....	20	Edzettség.....	39
Magiszter.....	21	Érzékelés.....	40
Egy hős, több osztály.....	21	Fegyvermester.....	40
Fajok.....	21	Hajítás.....	40
Álfok.....	21	Jó reflexek.....	41
Dwergarok.....	23	Kétkezes harc.....	41
Tamarik.....	25	Közelharc.....	41
Emberek.....	25	Lovaglás.....	41
Félvér.....	27	Lövészet.....	42
Tulajdonságok.....	27	Nehézfegyver forgatás.....	42
Tulajdonságok meghatározása.....	27	Plusz kocka.....	42
Tulajdonságok növelése.....	28	Pusztakezes harc.....	42
Tulajdonság próbák.....	28	Ravaszság.....	42
Ellenpróba.....	28	Rugalmasság.....	43
Tulajdonságok.....	29	Specializáció.....	43
Erőnlét.....	29	Szakértelem.....	43
Ügyesség.....	29	Szálfegyverforgatás.....	44
Elme.....	30	Vívás.....	44
Mágia.....	30	Osztály képességek.....	45
Szerencse.....	31	Accelerando.....	45
Utolsó simítások.....	31	Alakváltás.....	45
Jellem.....	31	Alkimista.....	45
Személyiség.....	31	Altatás.....	45
Hit.....	31	Akrobata.....	45
Háttér.....	31	Az akarat pajzsa.....	46
Megjelenés.....	32	Áldott fegyverek.....	46
Képességek.....	32	Árnyaura.....	46

Árnyéklövészet.....	46	Élőholt uralom.....	52
Árnyhozó.....	46	Famulus	52
Árnyjáró.....	46	Fantom ököl.....	53
Átok.....	47	Fantomtestőr	53
Átokbaba.....	47	Feltámasztás.....	53
Bestiakarmok	47	Fürge kéz	53
Bombamerénylő.....	47	Fürge kitérés	54
Boszorkánytűz	47	Fürgesség	54
Bűvölés	47	Füstalak	54
Célzás.....	48	Cyilkos árny	54
Csí fegyver.....	48	Cyógyítás	55
Csí harc.....	48	Cyógyító	55
Csontakadály	48	Hadvezér.....	55
Csontbomba.....	48	Harci üvöltés.....	55
Csontpáncél.....	49	Harcmaster	55
Csonttornádó.....	49	Hasbeszélő	56
Dermesztő érintés	49	Hatalomtárgy	56
Disszonáns dallam.....	49	Hatalmas harcos	56
Elementál.....	49	Hárítótőr mester Hiba! A könyvjelző nem létezik.	
Elemi csapás.....	49	Hipnózis.....	56
Elemi Fegyver.....	50	Holttest.....	56
Elemi hullám.....	50	Hósi aura	56
Elemi lövedék.....	50	Hullaazonosság	57
Elemi kéreg.....	50	Hullaúr	57
Elemi kitérés.....	50	Isteni hatalom	57
Elemi sugár.....	50	Izapverem.....	57
Elemi szárnyak	51	Kaszabolás.....	57
Elemi vihar.....	51	Kersővarázs.....	58
Ellenvarázs.....	51	Kígyóeső.....	58
Elmosódott alak	51	Kísértetkéz.....	58
Elmecsapás.....	51	Koponyalövedék.....	58
Energiapenge	51	Lakatosmesterség.....	58
Életerő elszívása	51	Láthatatlanság	59
Élőholt erősítése.....	52	Lefegyverzés	59
Élőholt teremtése.....	52		

Lelkes gyilkos.....	59	Pusztító hatalom.....	66
Lidércalak.....	59	Rémkép.....	66
Lopakodás	60	Romboló.....	66
Mágia észlelése	60	Rothasztás.....	67
Mágiaműves	60	Sasszemű.....	67
Máguspáncél.....	61	Sárkányszellem szólítása	67
Megtörés.....	61	Sebtükör	67
Mennyei erőd.....	61	Surranó árny.....	67
Mennyei pajzs.....	61	Szarkofágmester	68
Mennyei/pokoli vért.....	61	Százezer mennyei ököl.....	68
Mennykőcsapás ököl.....	61	Szellemkopó	68
Meteorcsapás	62	Szent/szentségtelen csapás.....	68
Méregkeverő.....	62	Szentelt/szentségtelen fegyver	68
Méregmester.....	62	Szent/szentségtelen fény.....	69
Méregvarázs.....	62	Sziklavár.....	69
Misztikus bomba	63	Szívszaggató sikoly	69
Misztikus életerősívás.....	63	Szuicid roham.....	69
Mozgó lövész.....	63	Távfamulus.....	69
Nagy fegyverek.....	63	Tekercsírás.....	69
Opportunista harcos	63	Teleport	70
Orvlövész.....	63	Terrorista.....	70
Orvtámadás.....	63	Tomboló rettenet	70
Öngyógyítás/sebkozás.....	64	Tudomány.....	70
Összetartozás.....	64	Túlélő.....	70
Őrültközösség.....	64	Tükörkép.....	71
Őselemi aura.....	64	Új elem	71
Őselemi tombolás	65	Vadállati életerő.....	71
Ősmágia	65	Varázbomba	71
Pajzsharcos.....	65	Varázslatos lövész	71
Páncélviselet.....	65	Varázslövedék	71
Pengebambusz	65	Varázssugár.....	72
Pengevihar.....	66	Varázsvédelem.....	72
Pengék tánca	66	Vámpírcsapás.....	72
Pontos csapás.....	66	Vámpírszolga	72
Pusztító csapás.....	66	Veszett Berserker	72

Veszélyérzet.....	72	Titánvért.....	79
Véreztetés.....	73	Trollvérű.....	80
Vérkőd.....	73	Tündérhatalom.....	80
Vérszomj.....	73	Tündérúr.....	80
Villanóvarázs.....	73	Varázsvédelem.....	80
Víperafog.....	73	Villám.....	80
Zárnyítás.....	74	A próbák.....	81
Zúzás.....	74	Tulajdonság, képesség és harci próbák.....	81
Mutációk.....	74	Próba szintje.....	81
A föld férgei.....	74	Próbamódosítók.....	82
A föld gyermekei.....	74	Ellenpróbák.....	83
A tengernép gyermeke.....	75	Újrapróbálkozás.....	83
A vér átka.....	75	Kedvező és kedvezőtlen körülmények.....	83
Dekadens aura.....	75	Együttműködés.....	84
Erdőszülött.....	75	A kudarc következményei.....	84
Életadó kéz.....	75	Kivételes siker.....	85
Érzékenység.....	75	Abszolút siker.....	85
Életerős.....	76	A fejlődés, győzelem pontok és szintek.....	85
Farok.....	76	A szintek.....	85
Fátyoljáró.....	76	Győzelem pontok.....	85
Hidravér.....	76	Jóság és gonoszság szintek.....	87
Hullafaló.....	76	A harc szabályai.....	87
Kapcsi szív.....	77	Harci kör és cselekedetek.....	87
Külső jegyek.....	77	Sorrend.....	88
Macskaszem.....	77	Támadás.....	88
Miazmás érintés.....	77	Fizikai.....	89
Nágavérű.....	77	Mágikus.....	89
Ősi vér.....	78	Kritikus találat.....	89
Perzselő nap.....	78	Védekezés.....	89
Remek orr.....	78	Találat és sebzés.....	90
Szatír.....	79	Kritikus sebzés.....	90
Szellemszülött.....	79	Különleges időzítésű cselekedetek.....	91
Szertelen.....	79	Késlettetés.....	91
Szuicid kíváncsiság.....	79	Készletbe helyezés.....	91
Testi hiba.....	79	Meglepetés.....	91

Megszakító támadások.....	91	Fegyverek, páncélok anyaga.....	111
Mozgás és Pozíció.....	92	Általános árák.....	113
Elfoglalt terület.....	93	Az életerő.....	113
Áthaladás.....	94	Az életerő pontok elvesztése és hatásai.....	114
Elszakadás.....	95	Az életerő pontok visszanyerése.....	114
Harci Körülmények.....	95	Komoly sebek hatásai.....	114
Fedezék.....	95	Elveszített tulajdonságok.....	114
Állapotok és körülmények.....	98	Mérgek és betegségek.....	114
Harci Taktikák.....	100	Állóképesség.....	115
Kitérés.....	100	Az állóképesség szintek visszanyerése.....	115
Testrészek támadása.....	101	Állóképesség kimerülése.....	115
Tárgyak támadása.....	101	Mértékegységek.....	116
Tárgyak összetörése.....	102	Az idő.....	116
Védekező harcmódor.....	103	A távolság.....	116
Támadó harcmódor.....	103	A súly.....	116
Teljes védekezés.....	103	Fizetőeszközök.....	116
Kegyelemdőfés.....	103		
Lefegyverzés.....	103		
Fegyvertörés.....	104		
Roham.....	104		
Öklelés.....	105		
Cáncsolás.....	105		
Birkózás.....	105		
Szóródó fegyverek.....	106		
A mágia szabályai.....	107		
Mi szükséges hozzá!.....	107		
A mágikus támadás, mint cselekedet.....	107		
Mágikus támadás.....	107		
Szellem.....	108		
A szellem szintek visszanyerése.....	108		
Varázslat kimerülten.....	108		
Felszerelés.....	109		
Mérgek.....	109		
Bombák.....	109		
Fegyverek és Páncélok.....	110		



Angnor Világa

A Vér és Varázs egy kitalált világban, Angnor földjén játszódik. E világ saját földrajzzal, történelemmel, népekkel és istenekkel bír, melynek részletes leírást az Angnor című fejezetben találod, 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 a szilánkok világában „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, a kivel közben találkozhatnak.

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 fogadóst, 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.



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. Am 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.

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 használni, 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.

Harci szerencsekocka

Ezzel a kockával dobhatsz, ha támadásodnál, sebzésednél, vagy védekezésednél akarod próbára tenni a szerencsedet. A következő táblázat megmutatja, hogy milyen eredmény milyen hatással jár.

Dobás
eredménye

Hatás

+1K

Plusz egy kockát adhatsz ingyen a dobásodhoz.

Villám

Ha sebzést dobsz, nem számít az ellenfél sebzés elleni védelme, mint például a páncél. Ha támadást, akkor a támadás elleni védelme, mint például a pajzs. Ha védekezést, akkor nem számít az ellenfél egyetlen támadás módosítója sem, tehát csak a harci szint és a dobás számít.

J

Dobj joker kockával. Ez a mező kétszer szerepel a kockán.

×2

Megduplázza a dobásod eredményét.

1/2

Megfelezi a dobásod eredményét.

Próba szerencsekocka

Ezzel a kockával dobhatsz, ha egy nem harci próbához, például egy képességhez vagy tulajdonsághoz akarod próbára tenni a szerencsedet. A következő táblázat megmutatja, hogy milyen eredmény milyen hatással jár.

Dobás
eredménye

Hatás

+1K

Plusz egy kockát adhatsz ingyen a dobásodhoz.

-1K:

Egy kockával kevesebbet dobhatsz.

J

Dobj joker kockával. Ez a mező kétszer szerepel a kockán.

×2

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

Hatás

eredménye

**Körkörös
nyílban K
betű.**

**Körkörös
nyílban D
betű**

Cs

TH

Az előző köröd megismételheted,
mintha még nem történt volna meg

Egy dobást megismételhetsz, mintha
még nem történt volna meg.

Egy ingyen cselekedetet kapsz azonnal

Tökéletes hatás. Cselekedeted a
számokra 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 sebzí 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 visszájára
szül el, ha orvul le akarod szűrni az
őrt, az utolsó pillanatban elesel,
kezedben a mérges törrel, ami
belefűrődik a combodba, ráadásul az
örségváltás elé zuhansz a macskaköre,
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
hármast és négyest kettesnek, míg az ötöst
és hatost hármastak. A szerencse, a
szóródási találat és joker kockáknál
határozzátok meg, hogy melyik szám mit
jelöl, például a hármast a hármast és hatost a
jokert, az egyes a x2-t, és így tovább. Ezt
írjátok 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 vedd 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 másodpercrek 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 kezekben, 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 kézügyben, 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 megszakitó 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 játszátok! 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 dobasz, 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, mágija és elméje kettes, míg szerencséje hármas lesz. Ez a faji módosítók hozzáadása és levonása után ötös erőnléte és ügyessége, 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 erőnlétből 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 meghatároztad, 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 jellege, 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 világképpel. 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, kerülj az elrugaszkodott hősöket, hacsak nem tudsz azonosulni egy kacarászva gyermekeket égető tébolyulttal, ne játssz ilyen hőssel, mert hiteltelenné, erőltetetté válik. Ha lehet, kerülj 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).

Az osztályok értékei

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

Szintenkénti életeri pont

Ez az érték mutatja meg, hogy egy szinten (lásd szintlépés, fentebb) hány életeri pontot kap az osztályba tartozó hős. Ha az érték egyes, akkor minden szinten (az első is) egy pontot, ha kettő, 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 első 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 eléreleden 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 haladja 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 ellenfelét, 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 ugyanúgy számold ki, mint a fizikai harcot, de itt a mágikus harci szintet vedd alapul és mágia tulajdonság számú kockával dobj.

Induló felszerelés

Itt találod 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 magiszter.

Osztályok leírása

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

Tolvaj

A tolvajok az ősi kripták fosztogatói, a nagyvárosok szennyes sikátoráiban 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 kenyeré, 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.

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: Orvgyilkos 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 előtt. 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

Vándor harcos, szerencsevadász, testőr és útonálló. A zsoldos olyan fegyverforgató, ki hisz a szerencséjében, és abban, hogy a saját sorsának kovácsa. Akadnak köztük becsstelen 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, szálfegyver 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 harcmódorukat fűrgeségükre, könnyű vívókardjaikra alapozzák, melyek nyugaton kecses, egyenes pengék, délkeleten görbe szablyák, 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 védik a kóbor szörnyektől, vagy a barlangi remeték, kik testi korlátaikat meghaladva parázzson járnak, késpengéken alszanak és sziklát 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 fejedelmek, vagy észak jeges földjének kalózái 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 őrző 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, szálharc és nehéz fegyver forgatás I. képességek közül egy szabadon választott.

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



Lovag

A lovagok az ősi királyságok nemesi származású harcosai, kik nehéz vértetben, pajzzsal vívnek, és életüket egy isteni lény szolgálatába ajánlják. A másik úr, akit sok lovag szolgál, valamely világi hatalmasság. Léteznek nemes szívé, 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, szálfejszár és nehézfegyver forgatás I. képességek közül egy szabadon választott.

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

Pap

Az ősi templomok mélyén bújkáló kígyószezták fanatikusai, az ősi királyságok aranytornyaiban szüzeket áldozó főpapok, vagy az istenek erejével gyógyító szent emberek, mind papok. A papok az istenek kegyeltjei és szolgálói. 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 örült, emberek tömegeit feláldozó szezták. 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 barbárok 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. Am 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 materiák 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 szökőárak, földrengés és tűzvihar kíséri őket.

Jellem: Az elementalista tetszőleges jellemű

Szintenkénti életerő pont: 2

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.

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 (rész-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 erővel 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 tekerceket, a hagyományokat és a titkos recepteket éppúgy, mint a térképeket, a szörnyekről való tudást, vagy a vasöntés és a mechanika alapjait. Alkimisták és stratégiák, 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 életeri pont: 2

Fizikai harci szint: Két szintenként eggyel nő

Mágikus harci szint: Két szintenként eggyel nő

Osztály képesség: A hős választhat három tetszőleges képességet, vagy egyedülálló módon egy képességet már karakteralkotáskor magasabb szintre emelhet.

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 elmerülne vele, akkor a következő szinten felveheti a magiszter osztály első szintjét, ám azon a

szinten csak a magiszter osztály képességei közül válogathat.

Fajok

Angnor 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 fűrgő 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

Ezek a tulajdonságmódosítók a fajra jellemző értékek. Először meg kell határozd 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 elszenvedi, 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 kihunytt 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 élik 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 lényvel, 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, lerögzíti 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 vesztve 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 „beszélnek 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 az elemeknek, a hőnek, 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 fúrt agyagjáratoktól a nyugati Khazad tárnavárosáig, 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 káoszkor 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 káosz. 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

széandarab, 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 dzsungelében agyagból épülnek, mint egy hatalmas termeszvár, máshol a nyers sziklák barlangjait faragják kényük szerint, és a föld magjának hőjét használják kohóik fűtésére, a gejzírek ereje pedig hatalmas kalapácsaikat hajtja. Megint mások a fajuk által emelt ősi menhírek alá fűrták járataikat, elrejtőzve 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, ötvösei 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

négyzetben 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, kőszzerűen érdes és pikkelyes, így kőves területen való lopakodáskor egy kockával többel dobhatnak ügyesség próbát, illetve, ha nem rendelkeznek a lopakodás képességgel, akkor azt megkapják, ám csupán sziklás, kőves 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 érzékkel 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 kőves szoborrá válik. Így szinte lehetetlen a feltámasztásuk.

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



Tamarik

Bárhol 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 bölcsék a káoszkorban intelligensé vált állatok leszármazottainak vélik őket. Ami tény, hogy most mindenütt ott vannak, és kifejezetten közönséges népséggént 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 termetük 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 beterítik 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 lehúzódik. 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 fajába 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 csotról, 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 kalózkodók, 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 keceses, 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 élnek ősi hagyományok szabályozta életüket őseiktől 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, harcra fókuszáltak, kik elvették, ami kell nekik. Sosem emeltek városokat, vagy alkottak birodalmakat. Mindig harcra fókuszáltak, vadászok és fosztogatók voltak, az emberek ragadozói. Formára sokfélék, mint az ember általában. Vannak fekete

hajú és bőré, 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, félembéri 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 fejjadásai. 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 áhítózó, 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 szerencsáját. 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 belegyezik, 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.



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 hősökre. Bár a kész hősök 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.

7-8

4

9-10

5

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 hősök

Ha a játékosok és a játékmester úgy érzik, olyan hősökkel akarnak játszani, amelyek tényleg jobbak az átlag halandóknál, a fenti 15 helyett 20 pontot oszthatnak el. Ám ekkor már felborulhat a játék egyensúlya, a hősök 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). 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.

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

Tulajdonság szintje	Győzelempont költség
1-2	1
3-4	2
5-6	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 hősök 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 paksi 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 mérgezés 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.

Súly mennyiség

erőnlét ötszöröse
erőnlét tízszerese

erőnlét tizenötszöröse

erőnlét húszszorosa

erőnlét ötvenszerese

megterhelés szintje

Könnyű teher
Átlagos teher

Nehéz teher

Súlyos teher

Roppant 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.

Húzni képes, -2 ügyességgel.

Ügyesség

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

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.

Mire használjuk: Ha meg kell határoznod, 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 tízszeresének 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.

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 kétfalkezes 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. Az első szinten rendelkezésre álló varázslatok számát is az elme határozza meg.

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 dobni 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 körözhvényre, 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 játékkalkalom során szerencse számú szerencsekockát is használhatsz, amelyek az eredményüktől függően módosítják a dobásaid eredményét.

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



Utolsó simítások

Lássuk, mire kell még figyelmét 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 jóság és gonoszság pontok 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 hősöd, mi tette azzá, aki, és miért cselekszik, mik a céljai, miben hisz.

Hít

A legtöbb hős hisz valamilyen hatalomban, istenben vagy túlvilágban. Érdekes ezen elgondolkoznod, figyelembe véve hősöd 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 hősöd, hogyan beszél, mozog, milyen sebhelyei, tetoválásai, haj és ruhaviselete van, és miért? Mindez fontos utolsó simítás, hogy megalkosd hősödet.

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. Bármi, 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 bíró, 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 hősöd 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 tulajdonság módosítójával 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 tanulásához kell az idő és gyakorlat szülte tapasztalat is. Ez alól kivételt képez első szinten a mágiszter, 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 próbádat. 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 feltüntettünk a képesség neve alatt. Például a lopakodáshoz ügyesség próbát kell tenned.

A próba két cél ellenében dobható. Az egyik a próba szint, a másik az ellenpróba.

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 jelemének 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.

A varázslat képességek használata minden esetben szellem levonással jár. Ezt a képességeknél külön fel sem tüntetjük.

Képességek listája

Képesség	Br	Tv	Lo	Or	Bar	Zsl	Vm	Ma	Má	Nr	Va	Pa	El	Íj	Sz
Edzettség	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Érzékelés	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Hiba! A hivatkozási forrás nem található.															
Hajítás	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Jó reflexek	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Kétkezes harc	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Közelharc	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Lovaglás	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Lövészet	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Nehézfegyver forgatás	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Plusz kocka	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Pusztakezes harc	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Ravaszság	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Rugalmasság	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Specializáció	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Szakértelem	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
- Fegyvermester	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Szálfegyverforgatás	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Vívás	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Accelerando	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Alakváltás	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Alkimista	-	-	-	-	-	-	-	*	*	*	*	*	-	-	-
Altatás	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-
Akrobata	-	*	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	*
Az akarat pajzsa	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*
Áldott fegyverek	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-
Átok	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-
Átokbaba	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-
Bestiakarmok	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-
Bombamerénylő	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-
- Terrorista	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Boszorkánytűz	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	*	-	-	-	-

Büvölés	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-
Célzás	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-
Csí fegyver	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*
Csí harc	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*
- Fantom ököl	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*
- Mennykőcsapás ököl	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*
- Meteorcsapás	-	-	*	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*
- Százezer mennyei ököl	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*
Csontakadály	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-

Képesség	Br	Tv	Lo	Or	Bar	Zsl	Vm	Ma	Má	Nr	Va	Pa	El	Íj	Sz
Csontbomba	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-
Csontpáncél	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-
Csonttornádó	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-
Dermesztő érintés	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-
Disszonáns dallam	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Elementál	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-
Elemi csapás	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-
Elemi Fegyver	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-
Elemi hullám	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-
Elemi lövedék	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-
Elemi kéreg	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-
Elemi kitörés	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-
Elemi sugár	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-
Elemi szárnyak	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-
Elemi vihar	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-
Ellenvarázs	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-
Elmosódott alak	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Elmecsapás	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-
Energiapenge	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-
Életerő elszívása	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-
Élőholt erősítése	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-
Élőholt teremtése	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-
Élőholt uralom	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-
- Szarkofágmester	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-
Famulus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-
Fantomtestőr	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Feltámasztás	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-
Fürge kéz	*	*	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Fürge kitérés	-	*	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	*
Fürgesség	-	-	-	-	*	-	*	-	-	-	-	-	-	*	*

Füstalak	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-
Gyógyítás	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-
Gyógyító	-	-	-	*	-	-	-	*	-	*	*	*	-	-	-
Hadvezér	-	-	*	-	-	*	-	*	-	-	-	-	-	-	-
Harci üvöltés	-	-	-	-	*	*	-	-	-	-	-	-	-	-	*
Harcmeister	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Hasbeszélő	*	*	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Hatalomtárgy	*	-	-	-	-	-	-	-	*	*	*	*	*	-	-
Hatalmas harcos	-	-	*	-	*	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Hipnózis	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-

Képesség	Br	Tv	Lo	Or	Bar	Zsl	Vm	Ma	Má	Nr	Va	Pa	El	Íj	Sz
Holttest	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-
Hősi aura	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Hullaazonosság	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-
Hullaúr	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-
Isteni hatalom	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-
Iszapverem	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-
Kaszabolás	-	-	*	-	*	*	*	-	-	-	-	-	-	-	-
Kersővarázs	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Kígyóeső	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-
Kísértetkéz	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-
Koponyalövedék	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-
Lakatosmesterség	-	*	-	*	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-
Láthatatlanság	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-
Lefegyverzés	-	-	-	-	-	*	*	-	-	-	-	-	-	-	-
Lidércalak	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-
Lopakodás	-	*	-	*	*	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-
- Árnymű	-	*	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-
- Árnymű	-	*	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-
- Árnymű	-	*	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-
- Árnymű	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-
- Árnymű	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Árnymű	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Máguspáncél	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-
Mágia észlelése	*	-	-	-	-	-	-	*	*	*	*	*	-	-	-
Mágiaműves	-	-	-	-	-	-	-	*	*	*	*	*	*	-	-
Megtörés	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-
Mennyei/pokoli vért	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Mennyei erőd	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Mennyei pajzs	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Méregkeverő	-	-	-	*	-	-	-	*	-	-	*	-	-	-
- Méregmester	-	-	-	*	-	-	-	*	-	-	*	-	-	-
- Viperafog	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-
Méregvarázs	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-
Misztikus bomba	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-
Misztikus életerőszívás	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-
Mozgó lövész	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*
Nagy fegyverek	-	-	*	-	*	*	-	-	-	-	-	-	-	-
Orvlövész	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*
Orvtámadás	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Lelkes gyilkos	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Vámpírcsapás	-	-	-	*	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Véreztetés	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Opportunista harcos	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-

Képesség	Br	Tv	Lo	Or	Bar	Zsl	Vm	Ma	Má	Nr	Va	Pa	El	Íj	Sz
Öngyógyítás/sebkozás	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Sziklavár	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Összetartozás	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-
Őrült szöcske	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	*	-	-	-	-
Ősmágia	*	-	-	-	-	-	-	-	*	*	*	*	*	-	-
Pajzshasználat	-	-	*	-	*	*	*	-	-	-	-	-	*	-	-
Pajzsharcos	-	-	*	-	*	*	*	-	-	-	-	-	-	-	-
Páncélviselet	-	-	*	-	*	*	*	-	-	-	-	-	-	-	-
Pengebambusz	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-
Pengevihar	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-
Pengék tánca	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-
Pusztító csapás	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-
Pusztító hatalom	*	-	-	-	-	-	-	-	*	*	*	*	*	-	-
Rémkép	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Rothasztás	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-
Sasszemű	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-
Sárkányszellem szólitása	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-
Sebtükör	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-
Szellemkopó	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-
Szent/szentségtelen csapás	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Meteorcsapás	-	-	*	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*
Szentelt/szentségtelen fegyver	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Szent/szentségtelen	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-

fény											*				
Szívszagató sikoly	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-
Szuicid roham	-	-	-	*	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Távfamulus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-
Teleport	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-
Tekercsírás	*	-	-	-	-	-	-	*	*	*	*	*	*	-	-
Tudomány	*	-	-	-	-	-	-	*	*	-	-	-	-	-	-
Túlélő	-	-	-	-	*	*	-	*	-	-	-	-	-	-	*
Tükörkép	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Új elem	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-
Varázs bomba	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-
Varázslatos lövés	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-
Varázslövedék	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-
Varázssugár	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-
Varázsvédelem	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-
Vámpírszolga	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-
Veszélyérzet	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Vérköd	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Meteorcsapás	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Őselemi tombolás	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Őselemi aura	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Vérszomj	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Képesség	Br	Tv	Lo	Or	Bar	Zsl	Vm	Ma	Má	Nr	Va	Pa	El	Íj	Sz
- Romboló	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Tomboló rettenet	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Vámpírcsapás	-	-	-	*	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Veszett Berserker	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Vadállati életerő	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Villanóvarázs	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	-	-	-
Zárnyítás	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Zúzás	-	-	*	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Mutáció képességek	Ember	Álf	Dwergar	Tamari
A föld férgei	-	-	*	-
A föld gyermekei	-	-	*	-
A tengernép gyermeke	-	*	-	-
A vér átká	-	*	-	-
Dekadens aura	-	*	-	-
Erdősülött	-	*	-	-
Életadó kéz	-	*	-	-
Érzékenység	*	*	-	*

Életerős	*	-	*	-
Farok	-	-	-	*
Fátyoljáró	-	*	-	-
Hidravér	*	-	-	-
Hullafaló	-	-	*	-
Kapzsi szív	-	-	*	-
Külső jegyek	*	-	-	-
Macskaszem	*	-	-	-
Miazmás érintés	-	*	-	-
Nágavérű	-	*	-	-
Ősi vér	-	*	-	-
Perzselő nap	-	-	*	-
Remek orr	-	-	-	*
Szatír	-	-	-	*
Szellemzülött	*	-	-	-
Szertelen	-	-	-	*
Szuicid kíváncsiság	-	-	-	*
Testi hiba	*	-	-	-
Titánvért	*	-	-	-
Trollvérű	-	-	*	-
Tündérhatalom	-	*	-	-
Tündérúr	-	*	-	-
Varázsvédelem	-	-	-	*
Villám	-	-	-	*

Br: bárd, Tv: tolvaj, Lo: lovag, Or: orvgyilkos Bar: barbár, Zsl: zsoldos, Vm: vívómester, Ma: magiszter, Má: mágus, Nr: nekromanta, Va: vajákos Pa: pap, El: elementalista, Íj: íjász, Sz: szerzetes

Általános Képességek

Az általános képességeket bárki szabadon megtanulhatja.

Edzettség

Bárki

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 négyszeresével futni, a normális háromszoros sebesség helyett. Ezen felül

tovább bírja a futást az átlagnál.

Alapesetben mindenki az erőnlétének tízszerese percig futhat maximális sebességgel, ám hősöd annak hússzorosáig. Ha másznia kell, képes a sebessége fele helyett, a normál sebességével mászni és képes közben másra is figyelni, például lopakodhat. 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).

III. Hősöd képes nem csupán terheletlenül, de könnyű megterheléssel is úgy mászni, futni, illetve úszni, mintha nem lenne megterhelve. Nehéz megterheléssel pedig csak annyi levonást kap ezen tevékenységeihez, mintha könnyű megterhelés sújtaná. Ezen felül, mikor súlyt kell vinnie, emelnie, illetve a megterhelés kiszámításakor erőnléte egyel magasabbnak számít.

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.

Észlelés 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. Észlelés kell ahhoz, hogy meglásd az áruló jeleket egy elálcázott ösvényen, vagy meghallani egy nyílpuska kattánását, kiszűrni a piaci zajból egy suttagást.

I. Képes vagy az érzékelésre. Más, aki nem jártas a képességben, elsiklik a jelek felett, nem tudja, mit keressen, így nem, vagy csak levonással (-1,2 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. Így olyan feladatokat is végrehajthatsz, amiről átlagember nem is álmodhat. A fenti példánál maradva, megpróbálhatod a piaci zajból kiszűrni a kém/selyemkereskedő suttagását a titkos ügynök fülébe, meglátod fél mérföldről a rossz szögben levő árnyékot a tetőn, leleplezve az orvlövészt, stb. Tehát minden olyan nagy feladatot, mai negatív

módosítóval járna, egyel kevesebb levonással hajthatsz végre.

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

Fegyvermester

Bárki

Ez a képesség egy speciális szakértelem. Fegyvereket tudsz készíteni vele. A képességet fegyverhasználat képességenként kell felvenni. Például ha a vívás képességgel használható fegyvereket akarsz készíteni, akkor azt kell felvedd, de ha az íjászzal használható fegyvereket is, akkor ismét fel kell vened a képességet. Hősöd képes elkészíteni és megjavítani a fegyvereket. Ekkor 15-ös szint ellen kell ügyesség próbát tennie.

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

Hősöd mesteri kivitelű, különleges eszközt készíthet. Ez egy kockát ad a fegyver funkciójához, tehát harci próbáihoz és sebzéséhez. Am 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

Bárki

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. Am 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 hajtani, 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.

Jó reflexek

Bárki

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

Kétkezes harc

Bárki

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

Bárki

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 vágtázni, ugratni, szőrén megülni a lovat, irányítani azt terepen, kezelni az ijedtségét, 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 ijászkodni, harcolni a lóról, anélkül, hogy negatív módosító sújtaná ügyesség próbádat.

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

Lövészet

Bárki

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

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.

Nehézfegyver forgatás

Bárki

I. A nehézfegyverek a buzogányok, bárdok, pörölyök és hasonló gyilkok. Roppant csapások, elsöprő 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.

Pusztakezes harc

Bárki

I. A pusztakezes harcos puszta kézzel is képes 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 tulajdonság 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

I. 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 próba egy kategóriával nehezebb (próbamódosító), mint a képesség birtokában. Tehát, ha nem lenne negatív próbamódosító, akkor enyhe hátrányt kap a hős (-1 kockával dob), ha pedig a képesség birtokában kisebb előnyt kapna (+1 kocka módosító), akkor annak híján nem kap módosítót.

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 teszel, hogy kijusson a szorításból, vagy eltépje a kötelet, hanem ügyesség próbával kibújik belőle.

III. Ha van legalább két mezőnyi szabad hely, ahol az esését kigurulhatja, hősöd a zuhanás ellen tett ügyesség próbájához plusz egy kockát adhat. Ügyesség próbáidhoz, szabadulás esetén, illetve, ha egy megszakító támadást akarsz elkerülni, illetve, ha egyensúlyozol, szintén plusz egy kockát adhatsz, valamint a körönként megtehető sebességed is egy négyzettel 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 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, mit amivel a szakma átlagos művelője elboldogulhatna. A harmadik szinten a szakmához szükséges próbákhoz plusz egy kockát adhatsz.

Szálfegyverforgatás

Bárki

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 szálfegyver 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 kísérhet meg egy olyan ellenfél ellen, aki megpróbál az elérésén belülre kerülni.

Vívás

Bárki

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 rendelkezhetnek 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.

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 kockával 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 más lény alakját, mágia tulajdonság számú körre. Nem egy konkrét lény alakja ez, hanem egy általános alak. Így aki konkrétan figyel rá, felfedezheti egy sikeres elme ellenprózával a hős mágikus harci próbájára 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 lehetetlen felfedezni.

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 tárgyak anyagok, mint például folyadékok, porok, krémek, melyek használat során elfognak. Tehát nem állandó hatású tárgyak, hanem a felhasználásukkor egyfajta hatást kiváltó anyagok.

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. Am a hatás csak az anyaggal érintkezőre korlátozódik. Például, ha egy lény tűzleheletéből készül főzet, akkor csak az azzal preparált fegyverrel eltalált célpont gyullad fel (persze, ha bombát készít az anyagból, akkor a hatás területén állók). Ha pedig egy medúza tekintete mindenkit kővé dermedzt, akkor csak a belőle készült elixírral preparált tárgy dermedzti 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.

Az akrobatika használata egy állóképesség szintbe kerül.

Az akarat pajzsa

Barbár, szerzetes

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

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

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

Áldott fegyverek

Pap varázslat

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

II. A módosító egyről egy kiskockára nő.

III. Az áldás módosítója egy kiskockányiról egy kockára nő.

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, ahonnan 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 árnyilait 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 területek között.

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 között. 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.

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

Orvgyilkos, 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 boszorkánytűzet 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).

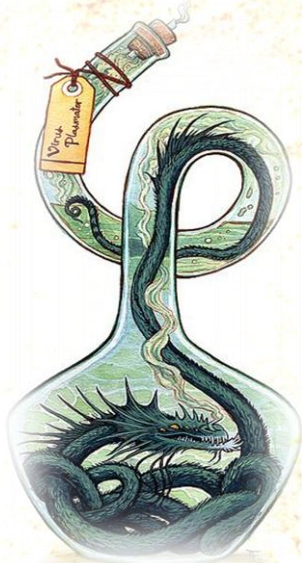
III. A boszorkánytűz tovább ég a célpontot, a varázslat továbbirányítása vagy megszűnte után is, ám körönként egy kockával csökken a sebzése.

Bűvölés

Vajákos

II. Vajákosod képes egy szörny valamely testrészét egy palackba bűvölni. 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 bűvölhetők palackba.

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



Célzás

Íjász

I. Hősöd fizikai harci szintje lőfegyverekkel végzett támadás esetén nem szintenként egy ponttal, hanem két szintenként három ponttal nő.

Csí fegyver

Szerzetes

I. Szerzetesed egy fegyverfajta úgy használhat, mintha csak pusztá kézzel harcolna. Megkapja rá a pusztá 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 támadás, mind sebzés dobásához plusz egy kockát adhatsz, a 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, életerő pontja a mágia próba eredménye. A fal 20-as erőpróbával széttörhető.

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

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

Csontbomba

Nekromanta, Varázslat

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

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.



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.

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.

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 véréét, egy kockányi, plusz mágia tulajdonság sebzést okozva.

III. A dermesztő érintés a továbbiakban a koponyalövedékekkel, csontakadályal 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.

II. A lények a varázslat hatására zavarodottnak minősülnek.

III. A lények a varázslat hatására magatehetetlennek minősülnek.

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 csapás egyszerű cselekedet. A csapás sebzése egy kocka plusz mágia tulajdonság.

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

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

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 önállóan használható, nem kell hozzá fizikai támadás.

III. Az energiafegyvert nem kell forgatni többé, hanem a hatóidő alatt az elementalista sebességével közlekedik, és körönként egyszer, az elementalista fizikai támadást használva, önállóan támad, a gazdája által kijelölt célpontokra.

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

III. A hatósugár negyvenöttről, kilencven fokra nő.

Elemi lövedék

Elementalista varázslat

I. Elementalistád egy elemi lövedéket bocsát útjára tenyeréből. A lövedék a mágia tulajdonságod háromszorosa számú mezőig 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 létrehozásakor 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 gyűrű sebzése mágia tulajdonság kockára nő, ám a továbbiakban a tulajdonság értéke már nem adható hozzá.

III. A robbanás egy kockányi mezőt elrepíti a hatóterületén tartózkodókat, akik ennek következtében a földre kerülnek. Illetve, ha nagyméretűek, akkor csupán feldönti őket.

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 lényel érintkezik, megszakad, így az utána levő mezőre már nem hat.

II. A sugár egy lényel 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 cselekedetként 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.

Ellenvarázs

Mágus, varázslat

I. Hősöd képes egy ellenséges varázslatot visszatükrözni a létrehozóra. Miután az ellenfél varázsol, egy mágikus támadás próbát tehetsz. Ha a próba meghaladja az ellenfelét, 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.

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 sebz 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).

Elmeccsapás

Mágus varázslat

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

II. A lények a varázslat hatására zavarodottnak minősülnek.

III. A lények a varázslat hatására magatehetetlenek minősülnek.

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 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.

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

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 gyógyítást, 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

I. Nekromantád feltámaszthat egy holttestet. A holttestből élőholt lesz. Az élőholt a továbbiakban, hősöd szolgálja lesz, mágia tulajdonság körre. Ez annyit tesz, hogy minden utasítását követi. Annak eldöntéséhez, hogy milyen élőhalott, a nekromantának két kockával kell dobni, és az eredményt összehasonlítani a lenti táblázattal.

**Kockadobás
eredménye**

2-4

5-6

7-8

9

10

12

Élőholt fajtája

Csontváz

Zombi

Ghoul

Lidérc

Kísértet

Vámpír



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 körre. 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.

Famulus

Vajákos

I. Hősöd képes egy famulust szólítani. A famulus szólítása egy győzelem pontba kerül. A famulus egy szörny, valamely alsóbb sík kis démona, egy kisállatok darabjaiból fércelt gölem, vagy egy lombikban nevelt homunkulusz. A lény apró, egy mezőnyi sebességgel rendelkezik. Minden tulajdonsága egyes, és nem képes harcolni. Ez a lény a továbbiakban követi a vajákos utasításait, és hűséges hozzá. ha a famulus elpusztul, a vajákos bármikor újat, ám ez egy győzelem pontjába, valamint egy körébe kerül.

II. A famulus a továbbiakban használhatja vajákosod tulajdonságait (a mágikus módosító, varázstárgyak, stb. továbbra is csak vajákosodra érvényesek).

III. A famulus a továbbiakban használhatja vajákosod támadásait és védekezéseit (a mágikus módosító, varázstárgyak, stb. továbbra is csak vajákosodra érvényesek). Képes támadni, sebzése egy kockányi lesz.

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 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 (lefelé kerekítve).

Feltámasztás

Pap varázslat

I. Hősöd képes egy megérintett lényen egy kocka plusz mágia tulajdonság szintnyi életerőt gyógyítani. Ezzel együtt a lény állóképesség és szellem szintje is visszatérnek a dobás mértékében (a hős szellem szintjei nem, ha önmagán alkalmazza a varázslatot).

II. A varázslat nem csupán életerő szinteket ad vissza, de meggyógyítja a sérült tulajdonságokat is.

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).

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

Fürge kitérés

Vívómester, szerzetes, tolvaj

I. Hősöd, ha sikeres közelharc 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.

I. 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 cselekedetet hajt végre.

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

Füstalak

Vajákos, Varázslat

I. Hősöd képes fűstszerűen 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.

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, maximum egy árnykép jön létre, összesen gonoszság pontnyi. Az árnyképet lehetetlen megkülönböztetni a hóstól, ám ha eltalálják, szétfoszlik. Az árnyképek szabadon mozognak a hős akarata szerint. A gyilkos árny az árnyhozó kepeséggel 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 közelharc támadással elérnek. Az árnyak a hős támadásával képességével és sebzésével rendelkeznek, ám kimerültség szintet követelő képességet nem használhatnak. Minden próbájukat egyszerre dob. Sikeres támadás után az árnyképek szétfoszlanak.

Cyógyítás

Vajakos, Varázslat

I. Ha vajakosod megérint egy lényt, akkor képes a mágia tulajdonságával megegyező számú életerőt gyógyítani rajta.

II. Második szinttől a varázslat már állóképesség szinteket is gyógyít (az életerővel együtt), nem csupán életerőt.

III. Harmadik szinttől a varázslat már tulajdonságokat is gyógyít.

Cyógyító

Pap, magiszter, vajakos, 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 gyógykezelné. 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 (elveszített 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 (elveszített 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 ápolat.

Hadvezér

Lovag, zsoldos, magiszter

Hősöd született hadvezér, és képzett stratégia. 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 harci próbára enyhe pozitív szint módosítót kap, míg az ellenfelet enyhe negatív szint módosító sújtja. Ennek mértéke $\pm 1-5$, a helyzettől és a szerepjátékos teljesítménytől függően. Viszont 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.

II. Hősöd, ha egy csapatot támogat, az harci próbára enyhe pozitív próba módosítót kap, míg az ellenfelet enyhe negatív próba módosító sújtja. Ez egy kockát jelent, ami felülírja az I. szint adta módosítókat.

Harci üvöltés

Barbár, Zsoldos, Szerzetes

I. Hősöd egy ordítással, rikoltással megrémiszti ellenfeleit. A vele szomszédos mezőkön álló, és az azokkal érintkező lények megrémülnek (szövetségesegek nem). A lények megrendült állapotúnak minősülnek, egy kiskockányi körig.

II. A lények a továbbiakban rémültnek számítanak.

III: A lények félelemtől dermedt állapotúvá válnak.

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.

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 hős rendelkezik egy hatalomtárggyal, amely képes fókuszálni mágikus erőit. A tárgy bármilyen eszköz lehet, amely megfelel a hősnek. A papok általában istenük szimbólumát használják, a bárdok hangszerüket, a nekromanták egy áldozótört, vagy koponyát, bár ezek a vajákosok közt is elterjedtek. A mágusok botokat, pálcákat, míg az elementalisták elemi kristályokat részesítenek előnyben. A hatalomtárgy szintje maximum a mágia tulajdonsággal lehet azonos, készítése szintenként egy győzelempontba és egy napba kerül.

Előnye, hogy a hős minden nap egyszer tehet egy hatalomtárgy szint próbát, majd az annak eredményével megegyező számú szellem pontot a tárgyba tölthet. A tárgyból a pont szabadon felhasználható, majd ha elfogy, másnap újra feltölthető.

II. A hatalomtárgy nem a hős pontjait tárolja, hanem a térből, az isten erejéből, az életeréből, stb. töltődik, így feltöltése nem kerül szellem szintbe. A hatalomtárgyhoz hozzárendelhető egy varázslat, ami egyel kevesebb (de minimum egy) szellem szintet fogyaszt.

III. A hatalomtárgyhoz minden szintje után hozzárendelhető egy varázslat, melynél a tárgy egy kockával megnöveli a mágikus harci próbát.

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.

Hipnózis

Bárd, vajákos varázslat

I. Hősöd képes meghipnotizálni egy lényt, ha látják egymást. A lény mágia tulajdonság számú körre kábultnak minősül.

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.

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.

III. Hősöd minden társa, ha a lovak és köztük nincs több mágia tulajdonság mezőnyi távolságnál, egy kiskockányi módosítót adhatnak fizikai harci szintjükhez.

A képesség használata minden szövetséges után egy kimerültség szintbe kerül.

Hullaazonosság

Nekromanta

Ha hősöd úgy akarja, minden, rajta érvényesülő hatás hat az általa irányított élőholtakra is. Mindegy, hogy a hatás negatív vagy pozitív előjelű. A képesség minden harc alatt egyszer használható, mágia tulajdonságnyi körre. Alkalmazása egy szellem szintbe kerül.



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.

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 (gonoszság szinttel bír), megteheti, hogy a megérintett lénytől egy pontnyi tulajdonságot von el.

III. Az áldás módosítója egyről egy kiskockányira nő.

Iszapverem

Vajakos, Varázslat

I. Vajakosod a területen mágia tulajdonság számú, egymással szomszédos mezőt iszapra változtathat. Az iszap mindent lehúz. Az ott álló lények ügyesség próbát kell tenniük hősöd mágikus támadása ellen, ami ha nem sikerül, ők is beleragadnak az iszapba. Innét csak sikeres erőnlétpróbával 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 párja a beleragadt, és a szomszédos mezőn tartózkodó lényeket is sújtja, mindannyian egy kocka levonást kapnak próbáikra.

III. Az iszapveremben hemzsegnek a piócák, körönként egy szintnyi életerő veszteséget okozva a beleragadt lényeknek.

Kaszabolás

Barbár, vívómester, lovak, zsoldos

I. Hősöd, ha találata megöli az ellenfelet, továbbviheti közelharcos támadását a következő ellenfélre, akit fenyeget. Ám 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.

Kersővarázs

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 fényvel 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 közelharcos támadásával rendelkezik, és képes megérinteni a célpontokat. Ha a kísértetkezet eltalálják, megsemmisül, egyéb esetben mágia tulajdonság körig működik.

Nekromantád a kezet 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.

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.

Lakatosmesterség

Orvgyilkos, tolvaj, mágiszter

Ügyesség

I. A hős képes szerszámkészletével csapdákat hatástalanítani, és záratokat nyitni. Ehhez ügyesség próbát kell tennie. A célszám a csapda vagy zár szintje (a küldetés, vagy a csapda, zár leírása tartalmazza). Ha a próba meghaladta a célszámot, 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 kiásni 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 zárokat 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.

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. Hősöd lefegyverzés taktika alkalmazásánál, ha nem jár sikerrel, nem Ha hősöd lefegyverzés taktika alkalmazásával próbálkozik, és nem jár sikerrel, nem vonja maga után az ellenfél általi lefegyverzést. Ugyanígy, ha fegyvertörés próbát tesz, 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 ellenféle, 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) visszakap.

II. A hős nem csupán visszakapja 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.

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 öt figyelők elme próbája ellen. Ha sikeres, hősöd elrejtőzött, vagy észrevétlenül halad.

Rejtőzködést csak akkor kísérhet 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.

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 erőkkel rendelkező, ritka alapanyagokból erős, mágikus erejű tárgyakat készíteni. 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 tűzsárga 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 képesség 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. Például, ha a fent említett példákat vesszük alapul, akkor a mágiaművességgel készített lándzsa maximalizálja a rákent mérgek sebzés kockáit, míg a pajzs maximalizálja a tűzalapú támadások elleni védekezés próba dobásait.

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 maximalizálja az erőpróbákat, de egy kockával meg is növeli azokat.

III. A hősöd által készített tárgy immár önállóan is bír bizonyos erőkkel, nem csupán felerősíti azokat. Ezek ereje hősöd mágia tulajdonságától függ, hisz ő kell megkösse, formába öntse a tárgyak erejét. A fenti példánál maradva a lándzsa már nem csupán növeli a mérgek hatását, de maga is mérgezővé válik, a wyvern mérget

hordozza, melynek szintje a hős létrehozáskor használt mágia tulajdonsága. 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 bónusz kockákat, vagy plusz kockákat szerencsepróbához. Ez a képesség általában a használó állóképességét vagy szellemét is igénybe veszi, minden használat szintenként egy levonással jár. Például, ha a lándzsát létrehozó hős ötös mágia tulajdonsággal bírt, akkor a wyvern méreg 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 kevesebb 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 próbád meghaladja a hatását, 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 tör 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 négyzetten 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. A hős, pajzsával képes mágikus támadásokat is semlegesíteni.

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

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

A képesség körönként egy szintnyi állóképesség 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, általa meghatározott 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.

Meteorcsapás

Barbár, Szerzetes, Lovag

Követelmény: Vérékőd, vagy Csí harc, vagy Szent csapás III.

I. A hősöd a vérekőd, 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, magiszter

I. A hősöd mérgeket és drogokat készíthet, illetve használhat. Minden mérge 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 mérge hatására tett próbákhoz, plusz egy kockát adhat.

Méregmester

Orvgyilkos, vajákos, magiszter

Követelmény: Méregkeverő I

Hősöd képes mérget készíteni a megölt szörnyekből. Ez egy napot vesz igénybe, és alkimista 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 mérge a továbbiakban felhasználásig aktív (amíg meg nem sebeznek vele valakit)

III. A mérge sebzése egy pontról egy kockára 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 mágija 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.

Misztikus életerősívás

Nekromanta

I. Nekromantád egy közelharc támadásának egy kockáját kijelölheti. A kockával okozott sebzést felhasználhatja arra, hogy sebeit gyógyítsa. Ez egy szellem szintbe kerül.

II. Nekromantád képes életerő szívás képességét a kísérték varázslaton át is alkalmazni, tehát nem kell hozzá közelharcba bocsátkoznia. Ezt a varázslat létrehozásával együtt kell közölnie, tehát a már létrejött varázslathoz nem rendelheti hozzá.

III. Nekromantád képes az egész sebzést a gyógyítására fordítani.

Mozgó lövész

Íjász

I. Íjászod képes futás, ugrás, lopakodás, 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 hármassal 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/sebokozás

Lovag

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

II. Az öngyógyítást a továbbiakban másokon is használhatod, ha jó jellemű (jószág 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 sebzí 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.

II. Az őselemi aura sebzése kockánként az általad választott elemekből tevődik össze.

Őselemi tombolás

Követelmény: Vérköd 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.

Pajzsharcos

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

Követelmény: Pajzshasználat I.

I. Ha hősöd kis pajzsot visel, az őt ért közelharc támadás dobásokból 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 kispajzs 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.

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 növő 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 közelharci, illetve távolsági támadás elől védelmezik hősödet. Ez alatt használhatja ellenük mágikus védekezését.

III. A bambuszok immár nem csak védelmezik hősödet, de megtámadják a vele szomszédos mezőre lépő ellenfeleket. Vajákosod mágikus támadást használják, és találat esetén egy kockányi fizikai sebzést okoznak.

Pengevihar

Vívómester

I. Vívómestered még egy támadást leadhat, ha több ellenfél van az elérésén belül. Ám ezt a támadást egy kockával kevesebbel kell dobja.

II. Vívómestered minden, vele szomszédos mezőn lévő ellenfélre leadhat egy támadást. Ám ennek a támadásnak egy kockával kevesebbel 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 hátrálóki 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.

Rémkép

Bárd varázslat

I. Hősöd képes rémisztővé válni az őt látó, és vele egy területen levő lények számára. Az ilyen lények mágia tulajdonság körre megrendültté válnak.

II. A lények nem megrendültté, hanem rémültté válnak a varázslat hatására.

III. A lények félelemtől dermedtté válnak a varázslat hatására.

Romboló

Barbár

Követelmény: Vérvöd

I. A barbár, ha a vérvöd alatt kétkezes fegyvert használ, vagy mindkét kezében fegyvert forgat, egy kiskockával többel dobhatja fizikai harci próbáit.

II. A módosító egy kiskockáról egy kockányira nő.

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 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.

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.

Sárkányszellem szólítása

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 szenvedni el.

II. Második szinttől az egész sebzést a támadó szenvedni 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 a 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 börtönözhet. Bármilyen szörnyet bebörtönözhet, ám főellenfelet nem. Ha a szörnyet megidézte, az végrehajtja a hóstól 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 hálnak 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.

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 jóság, 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 fénnel ragyog fel. Ez a fény egy kocka plusz mágia tulajdonságnyi sebzést okoz minden gonosz/jó (hősöddel ellentétes jellemű lénynek, aki rendelkezik jóság, gonoszság szinttel) 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.

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.

Szívzaggató 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 cselekedtet. 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 tekercsre 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 magiszter, 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.

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.

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 bombaként egy szellem szintbe kerül.

Tomboló rettenet

Követelmény: Vérvöd I.

I. Hősöd a vérvöd során megnő, nagyméretűvé válik. Ezzel együtt erőnléte is megnő egyvel.

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 előtt. 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.

Vadállati életerő

Követelmény: Veszett berserker I.

I. Berserker formában hősöd ellenállóvá válik a közönséges fegyverekkel szemben. Minden öt erő fizikai sebzésből egy kockányi levonódik, kivéve, ha ezüst fegyverrel, vagy 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.

Varázslövedék

Mágus, varázslat

I. Mágusod képes egy energialövedéket 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 megosztható 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.

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.

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.

Vámpírszolgá

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.



Veszett Berserker

Követelmény: Vérvöd I.

I. A véres köd során hősöd totemének alakját veszi fel. Tomboló vérfarkassá, vérmedvévé, vadkanná, főkaemberré 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 célszámot, 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.

Vérköd

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. A tombolás során a hős körönként egy állóképesség szintet veszít.

II. Hősöd támadása és sebzése még egy kockával megnő a vérköd alatt.

III. Hősödöt 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 vérköd tart.

Vérszomj

Barbár

Követelmény: Vérköd I

I. A vérköd során, minden megölt ellenfél plusz egy módosítót ad hősöd sebzéséhez.

II. Hősöd minden sebző találat után, melyet elszenved, plusz egy sebzést kap.

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 vérebe, 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 számúzik 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 férgerei

Dwergar, negatív mutáció

A dwergarokat eltorzította a sötétség és a gonoszság. Sokan nyálkás bőrű, 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 energiáiból 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 kielezi 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 mozgatód, 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 sebességgel sebzik, míg a sötét álfot megsebzik a fény.

Dekadens aura

Álf, negatív mutáció

I. Hősöd aurája emberidegen, ellenszenvet, vagy rémületet kelt, viselkedése antiszociális, és/vagy szenttelenül rideg. Szociális próbáit emiatt egy kockával kevesebbel dobhatja. Úgy, mint tárgyalás, meggyőzés, stb.

Erdőszülött

Fény álf, pozitív mutáció

Egyes fényálfok rokonságban állnak az erdők driádjaiival és rétek nimfáiival.

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 tüskebozótban 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 pihen 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 bármilyen 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, 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 megsebzik 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
Hősöd egy kockányi plusz életerő szintet kap. Emellett a fájdalom és a fáradság elviselésére tett erőnlét, illetve elme próbáit plusz egy kockával dobhatja. 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 felsíkjaira 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. Hősödöt 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 megszégyenítő 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 sebzéspontonként 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

I. Hősöd egy kockadobással eldönti, mely betegségben szenved.

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 veszteséget szenved.
Szürkevar	2	Hősöd erőnlét próbáiból a legkisebb kockát ki kell vegye	Hősöd egyel kevesebb kockával tehet erőnlét próbát
Tündeályog	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 törí, és enyhe sebet kap a testrészek támadása taktika táblázata alapján.	Hősöd, ha sebesülést szenved, vagy elesik, komoly eséllyel (páros dobás a kockán) csontját törí, 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 mérge drága 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 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 adhatsz.

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.

Szellemzülött

Ember, pozitív mutáció

Vannak emberek, kik a természet, az állatszellemeik 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 emlékeztető 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 tamarik nem képesek 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 nyúlzájjal, torz arccal vagy végtagokkal, csőkevényes testrészekkel születtek.

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 kevesebbrel 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, melyből képes egy más cselekedettel együtt,

érintésével egy elemi kitörést idézni. A kitörés sebzése egy kocka. Például, ha pusztá kézzel üt, a támadáskor a sebzéséhez adhatja a kitörést. A kitörés egy állóképesség pontba kerül.

II. A kitörés már nem csupán érintéssel hat, hanem minden megérintett tárgyon, vagy létrehozott varázslaton át. Például, ha egy fegyverrel üt a hős, vagy varázsol, mindkettő sebzéséhez hozzáadhatja a kitörést.

III. Hősöd képes feláldozott kitartás szintenként egy sebzésszintet elnyelni választott elemének sebzéséből, és minden szint gyógyítja őt. Ám a fennmaradó sebzést elszenved. Például, ha három életerőpontja hiányzik, és megpróbál elnyelni egy felé tartó tűzlovédéket, aminek sebzése őt, akkor bár a három életerőt visszakapja, a de egyúttal a fennmaradó két sebzésszintet elszenved.

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 mágiatűrő 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 mágiatűrő 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 ürge képessége sokkal fejlettebb az átlagnál. Képes sebességét megduplázni, ám ez nem adódik össze a ürge képesség adta módosítókkal, hanem kiváltja azt.

II. Hősöd gyorsasága miatt nem csupán az ügyességre alapuló képesség próbákat dobhatja egy kockával többlet, de fizikai támadó és védekezés próbáit is. Ám ez nem adódik össze a ürge képesség adta módosítókkal, hanem kiváltja azt.

A képesség használata körönként egy állóképesség szintbe kerül.



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 megtévessze. Egy teljes vért kovácsolása különösen jó minőségben.	25-30
Lehetetlen	Mestermunka vért készítése, egy tetőről leugrani az öt öl mélyen és öt öl messze levő szárítókötélre úgy, hogy vihar van és lönek rád, majd végigfutni rajta. Megfejtteni egy ősi titán rúnát.	30+



Próbamódosítók

Egyes estekben 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 őr 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 képességpróba, 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. Ám 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 foglalhatjuk 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
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 nép bajnoka
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.

A külső tényezőket szintmódosítóknak hívjuk. Ezek a próba szintjét módosítják. Ilyen módosítót ad a sötétség a

lövészethez, vagy a gyors folyású víz az úszáshoz. Tehát valamely külső körülmény befolyásolja a próbát. Ezek a módosítók a következők.

Negatív szint	Hatása	Példa	Pozitív	Hatása	Példa
---------------	--------	-------	---------	--------	-------

módosító súlya			szint módosító súlya		
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 kezed alá dolgoznak közben, a legjobb eszközökkel, optimális helyen
Katasztrofális	-16-20	Viharban, egy függőhídon éjjel, ami félíg 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.

veszélyes, ám a kulcs csörrenésére
felfigyel az ogre börtönőr...

Együttműködés

Amikor többen szeretnék ugyanazon
képeség alkalmazásával ugyanazt a célt
elérni, próbálkozásuk részben
összeadódhat. 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

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
képeség vagy tulajdonságpróbákkal. Az
előbbi példánál maradván a karakter egy
ügyesség próbával 20-as célszám 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 célszám ellen, hogy van e lélekjelenléte megfelelően cselekedni. Ha sikerrel jár, ügyesség próbát tehet 20-as célszám ellen, hogy ellökje magát a faltól és érkezéskor ne zúzódjon kásává a bástya alapját képező sziklákon, ezután egy elfogadható torna próbával (célszám kb. 25) tompíthatja esését a bástya lábánál álló cserfa lombjaival és sikeres ügyesség, valamint erőnlét próbákkal, melyek célszáma 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 célszámot, 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.



A játékos győzelem pontokat kap

Egy ellenfél megölése
Egy feladvány megoldása
Egy mellékküldetés megoldása

A fő küldetés megoldása

Hősi tett

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 hősiesség győzelmeiért és bátor tetteiért győzelem pontokat kap, melyekből, ha tízet összegyűjt, a következő szintre lép. A karakter induláskor nem rendelkezik győzelem pontokkal. Ez után minden szint eléréséhez 10 győzelempontra lesz szüksége, ám ezt egyre nehezebb megszerezni.

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

Egy kazamata felderítése és megoldása

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.

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

vesztésre 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 fölhalom tövével 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

győzelepontba 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.



Jóság és gonoszság szintek

A hősök, a játék kezdetén, nem rendelkeznek jóság, illetve gonoszság szintekkel. Ám egyes események és tettek oda vezethetnek, hogy a kaland végén a hős kap egy jóság, vagy gonoszság szintet, attól függően, hogy milyen előjellel cselekedett. Ennek elbírálása a JM feladata, ám a következőket kell figyelembe vegye.

Jó és gonosz szinteket csak tevőleges játékkért kaphat egy hős. Tehát, valóban meg kell tennie adott dolgokat, nem elég ha azt gondolják róla, hisz ez nem azonos a hírnévvel.

Jó és gonosz szintek akkor járnak, ha a hős elkötelezi magát valamelyik oldal mellett, és ezt tevőlegesen ki is nyilvánítja. Tehát egy hős nem kap gonoszság szintet mert gonosz jellemű, és általában önző, rosszmájú, stb. Akkor kap ilyen szintet, ha szánt szándékkal, gonoszat cselekszik, ami befolyással van a játékra, vagy a világra. Például megmenthetné a királylányt, hogy a herceggel összeházasodva egyesítse a két birodalmat, de ő e helyett a vulkánba löki, majd a harceget vádolja a tettel, csak hogy viccből, háborút szítson.

Egy kaland alatt egy jóság vagy gonoszság szint adható egy hősnek.

A jóság és gonoszság szintek kioltják egymást, például egy hősnek nem lehet négy jó, és két gonosz szintje. Ehelyett két

jó szintje van. Mivel a két gonosz szint és két jóság szint kioltotta egymást.

E pontokat többféleképpen használhatod. Először is, a játék során egyes varázslatok és képességek nem hatnak, vagy éppen fokozottan hatnak a jó és gonosz lényekre és hősökre. Ez azokra a hősökre értendő, akik rendelkeznek jóság, vagy gonoszság szinttel.

Ugyanígy, egyes ajtók csak akkor nyílnak, egyes rúnák csak akkor aktiválódnak, ha adott jellemű hős használja őket. Sőt, egyes tárgyak, pályaelemek, mint egy mágikus kard, vagy kapu azt is meghatározzák, hogy hány jóság, vagy gonoszság szint kell a használatukhoz. Ezt az adott tárgy leírásánál találod.



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 megküzdenek 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 végrehajt egy egyszerű cselekedetet, és két szabad cselekedetet. Szintén egy körös cselekedet, ha a hős mozog annyi mezőt, amennyi a sebessége, majd végrehajt 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 pénzerméket 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. Ez alól egyetlen kivétel van, a mágia. Ha valaki varázsol, mindig ő a legutolsó a körben.

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 harcos 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 Ulfgrimm ügyesség értéke 4, közelharc támadás szintje 1, és rendelkezik egy mágikus bárddal, amely +2 módosítót ad a támadás szintjéhez, akkor 4k6-al kell dobnia. 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 harc 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 dobnia. 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 dobnia. És emellett, ha akarsz, használhatsz egy harci szerencsekockát is, ami nem vonódik le az játékösszeállítás alkalmából.

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 játékülésenkénti 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 kifejti 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 páncélok 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.

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 elsőként 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.

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 tisztte 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.

Megszakító támadások

Ha egy másokkal közelharcban álló lény egy pillanatra leengedi védelmét, általában valamely nem harci cselekedet végrehajtásából kifolyóan, a körötte lévő ellenfelek kihasználhatják a rést, és szabadon támadást intézhetnek a lény ellen. Ezt nevezzük megszakító támadásnak.

Fenyegetett terület: Azt a területet 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 bizonyos cselekedeteket végeznek, megszakító támadásra jogosítanak téged.

Megszakító támadásra jogosítás: Ha valaki 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.

Megszakító támadás kivitelezése: A megszakító támadás egy közelharc támadás, mely a normál támadáson felül végezhető. Egy körben csak egy megszakító támadás indítható.

Ha megszakító támadással 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 támadással szemben. Ha az ellenpróba sikertelen, a cselekedet végrehajtása meghiúsult.

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
Kézbevelt tárgy használata, például ital megivása	Igen
Tárgy ledobása	Nem
Ajtó, ablak kinyitása vagy becsukása	Igen
Tárgy felvétele földről	Igen
Beszéd	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.

A mozgást és a helyzetet figurák segítségével modellezzük. A mozgás és helyzet meghatározásához mezőnek nevezett egységeket használunk. Egy mező egy négyzet a pályán.

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, bizonyos nagyságú területet foglalnak el a harcmezőn, mely a méretüktől függ. A kicsi és közepes méretű teremtmények, (a hősök közepes lények) egy mezőt foglalnak el. Az ennél nagyobb lények természetesen több mezőt foglalnak el a négyzettrácsos 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. Tehát 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 négyzetben belül is, nem beszélhetünk elülső, vagy hátsó oldalakról. Egy lényről nem határozható meg a négyzettrácsos 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

módosítóba 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). A közepesnél nagyobb lények értelemszerűen több helyet foglalnak el a csatatéren, mint a közepes méretű lények. Emiatt náluk kisebb lények többen is rájuk támadhatnak. Egy lényre minden, az általa elfoglalt területtel érintkezésben lévő mezőn álló lény támadhat. Ezért fér 8 támadó egy Közepes méretű lény köré: 4 a négy 2m hosszúságú oldalára, és további 4 a sarkokba. Ebből általában négy a passzív támadó, a többiek aktívak. Általában a sarkokban álló ellenfelek minősülnek passzívnak, ugyanis kevés helyük van valós támadást megkísérelni. Ezt a játékmester adott esetben felülbíráhatja, pl: tereptárgy miatt csak a sarkon álló támadhat, stb.

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 négyzettrácsos területen kiszámolni. Ilyen helyzetekben a

fünt 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 hős vagy lény közelharcú 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, amilyen messzire elér egy hős vagy lény közelharcú támadása. Amennyiben két harcban álló lény közül az egyiknek nagyobb az elérése a másikkal, akkor az megszakító támadást indíthat a rövidebb eléréssel bíró ellen, amikor az megkísérel közelebb lépni, hogy 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, amilyen messzire elér egy hős vagy lény pusztakezes közelharcú 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.



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.

Akadályt nem jelentő ellenséges teremtmény: Az akadályt nem jelentő ellenséges teremtmény lény által elfoglalt területen szabadon áthaladhatsz. Ilyen például a halott, eszméletüket vesztett, megkötözött, megfűkezett, 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 közelharctól, ha úgy látod jónak. Ez egy teljes-körös cselekedetbe kerül. Ennek kivitelezéséhez, a lehető legrövidebb úton ki kell mozognod 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

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 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 tízszerese. 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.

elhagyad 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 több ellenfél fenyegeteti, mindegyiküktől egyszerre kell megpróbálnod elszakadni.

Harci Körülmények

A harcot számos körülmény módosítja, mint a látási viszonyok, az egymással szemben elfoglalt pozíció, a tereptárgyak, stb.



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 akadályozza azt, hogy a támadások elérjék a mögötte állót.

Ha fedezék mögé húzódsz, védelmet nyersz bizonyos támadások hatása ellen. A fedezék minél nagyobb, annál jobban javítja a védekezéset. Ha közelharcban fedezékkel 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.

Fedezék

Fedezék százalék	Példa	Védekezésmódosító
20%	Egy derékig érő fal mögött állva	+2
50%	Falrész vagy ajtó/ablakkeret mögül harcolva; azonos méretű lény mögött állva	+5
70%	Kínézve egy ablakon vagy szikla mögül	+7
80%	Lőrésnél vagy kémlelőnyílásnál állva	+8
100%	Egy szilárd kőfal másik oldalán	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 lévő lény lopakodás próbájához ugyanennyi módosítót adhat.

Példa a takarásra	Védekezés és lopakodás módosító	Takarás próba
Ritkás füst, szürkületi félhomály	+1	2-es dobás
Sűrű köd vagy füst	+2	2-3-as dobás
Sűrű növényzet	+3	2-5-ös dobás
Holdtalan éjszaka	+4	2-6-os dobás
Láthatatlan ellenfél, vak támadó,	+5	2-7-es dobás

Földalatti járat, sűrű füst		
-----------------------------	--	--

Állapotok és körülmények

A hősök harci teljesítményét a különféle állapotok és körülmények nagyban befolyásolhatják. Ha több állapot és körülmény hatása érvényesül hősödön, azok lehetőség szerint összeadódnak, ha erre nincs mód, úgy a legsúlyosabb érvényesül. Ha olyan körülmény áll fenn, amit a lenti felsorolás nem tartalmaz, akkor a próba módosítók táblázata (hisz a körülmény is csupán egy speciális próba módosítót ad) és a körülmények alapján, a JM határozza meg a körülmény adta módosítókat.

Védekező gyalogol: A gyalogló hős, mivel gyorsan mozog, a távolsági fegyverekkel egyel kevesebb kockával támadható.

Védekező fut: A futó hős készületlennek minősül. Azonban, mivel gyorsan mozog, a távolsági fegyverekkel kettővel kevesebb kockával támadható.

Védekező mászik: A mászó hős készületlennek minősül, valamint sem a pajzsát sem a fegyverét nem használhatja védekezésre. Emellett lassú mozgása miatt ellenfelei plusz egy kiskockát kapnak ellene a támadásaikra.

Harc magasabbról: Erről beszélünk, ha a támadó magasabban helyezkedik el a védekezőnél. Ilyenkor a támadó közelharc támadó dobásaihoz egy kiskockányi módosító járul.

Harc alacsonyabbról: Erről beszélünk, ha a támadó alacsonyabban helyezkedik el a védekezőnél. Ilyenkor a támadó fizikai támadó dobásaihoz a legkisebb kockát ki kell venni.

Támadó fekszik: Erről beszélünk, ha támadó fekszik. Ilyenkor egy kockával kevesebbel dobhat fizikai támadást. A távolsági fegyvereket nem használhatja, kivéve a számszeríjakat és a fűvócsövet.

Védekező fekszik: A fekvő védekező ellen plusz egy kocka jön a közelharc támadó dobásokhoz, amennyiben a támadó áll. A támadó távolsági támadó dobásait viszont egyel kevesebb kockával dobhatja, mivel a védekező fektében kisebb célpontot jelent.

Védekező ül vagy térdel: Az ülő vagy térdelővédekező ellen plusz egy kiskocka járul a közelharc támadó támadásokhoz, amennyiben a támadó áll. A támadó távolsági támadó dobásából viszont ki kell vonni a legkisebb kocka eredményét, mivel a védekező térdelve vagy ülve kisebb célpontot jelent.

Láthatatlan támadó: A láthatatlanul támadó lény a közelharc és távolsági támadására plusz egy kockát kap, valamint a védekező vele szemben készületlennek minősül.

Láthatatlan védekező: 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.

Védekező magatehetetlen: A megkötözött, alvó, lebéult, eszméletét veszített, vagy más módon kiszolgáltatott ellenfél magatehetetlennek minősül. Az ellene irányuló közelharc támadásokhoz plusz két kocka járul, míg a távolsági és mágikus támadásokhoz plusz egy kocka. A magatehetetlen célpont ügyessége 0-ra csökken, így mozgási védekezése is lecsökken. Ezen felül készületlennek minősül.

Védekező kábult, félelemtől dermedt vagy egyensúlyát veszített: Az ilyen célpont ellen plusz egy kiskocka járul az ellenfél támadásaihoz. A kábult, félelemtől dermedt vagy egyensúlyát veszített védekező készületlennek számít.

Birkózó: A birkózó hős nem varázsolhat, nem mozoghat, valamint nem használhat távolsági fegyvereket, és támadásokat is csak könnyűfegyverekkel vagy fegyvertelesenül hajthat végre. A birkózó hős megkísérelhet kiszabadulni ellenfele(i) szorításából. A birkózó hősök semmilyen területet nem fenyegetnek, és készületlennek számítanak mindazon ellenfeleikkel szemben, akik nem vesznek részt a birkózásban.

Bódult: A bódult hős nem képes cselekedni, ám képes megvédeni magát.

Egyensúlyát vesztett: Az ilyen hős készületlennek minősül, valamint az ellenfelei plusz egy kiskockát kapnak a vele szembeni támadó dobásaikhoz.

Elvakított: Az ilyen hős látása elhomályosul. Emiatt míg a hatás fennáll, minden, a látással kapcsolatos dobást egy kockával kevesebbel végezhet (ilyenek a támadó és védekező dobások is).

Eszméletlen: Az eszméletlen hős magatehetetlennek számít.

Félelemtől Dermedt: A hős a félelemtől nem mer mozogni, készületlennek számít, és nem cselekedhet. Ezenfelül az őt célzó támadó dobások plusz egy kiskockát kapnak.

Feltartott: A hős akadályoztatva van az előrehaladásban, valamely tőle független, külső okból kifolyólag. Az ilyen lények nem mozoghatnak.

Gyengült Tulajdonságú: Az ilyen hős időlegesen veszít az adott tulajdonságának értékéből.

Harcképtelen: A harcképtelen hős bár eszméletén van és képes cselekedni, de körönként csupán egy cselekedetet képes végrehajtani, valamint minden dobását egy kockával kevesebbel teheti meg, valamint minden ellene irányuló támadáshoz egy kiskocka módosító járul. Ha megerőlteti magát, egy erőnlét próbát kell tennie, melynek célszáma 15, ha ez sikertelen, eszméletét veszti. A futás, harc, mágia valamint a fizikai igénybevétellel vagy mentális összpontosítással járó cselekedetek használata megerőltetőnek számít.

Meglepett: A meglepett hős készületlennek számít, emellett nem képes cselekedni a meglepetés körben. A hős a meglepetés ellen elme próbával védekezhet.

Készületlen: A készületlen hősök nem képesek a helyzetnek megfelelően reagálni, aminek következtében az ügyesség értéket nem adhatják védekezésükhöz.

Orvtámadást csak készületlen hősök ellen lehet végrehajtani. Ezen felül a meglepetés

körében mindenképpen az őt meglepő-készületlenül érő ellenfél-ellenfelek után következnek. A hős a meglepetés ellen elme próbával védekezhet.

Lebegő: Az ilyen hős súlytalanság, vagy egyéb hatás miatt tartósan vagy időlegesen lebeg. Képtelen lendületet venni, gyorsan, vagy erőteljesen mozogni, a szilárd pont hiánya miatt. Ekkor minden támadására és erőnlét, valamint ügyesség tulajdonságára - 4 módosítót kap, valamint az őt célzó ellenfelek plusz egy kiskockát adhatnak támadásukhoz.

Lebénult: Az ilyen hős teljesen mozdulatlan. Képtelen fizikai cselekedeteket végrehajtani vagy megmozdulni, erőnlét és ügyesség tulajdonságai erre az időre 0-ra csökkenni, és csupán mentális cselekedeteket hajthat végre. A lebénult hős egyúttal magatehetetlennek is számít.

Lelassult: Az ilyen hős csak egy cselekedetet hajthat végre körönként. A mozgási védekezéséhez nem adhatja hozzá ügyesség értékét, valamint közelharc és távolsági támadásait egy kockával kevesebbel dobhatja. Ezenfelül csak fele olyan távolra vagy magasra ugorhat, mint normálisan.

Leszorított: Leszorítottnak a birkózás közben mozgásképtelenné tett (de nem magatehetetlen) lényt nevezünk. Az ilyen lény birkózásban részt nem vevő ellenfelei ellen készületlennek minősül.

Megfőkezett: Az ilyen lényt valamilyen rá gyakorolt hatás megakadályozza a mozgásban. Az ilyen lények magatehetetlenek, és képtelenek fizikai cselekedeteket végrehajtani, ám mentális cselekedetek végrehajtására továbbra is képesek.

Megrendült: A megrendült hős minden dobásából a legkisebb kockát ki kell venni. A megrendülés a legkevésbé súlyos a félelem hatásai közül.

Pánikba esett: Az ilyen lény egy kockával kevesebbel dobhatja próbáit, és kénytelen menekülni. Ezenfelül 50% eséllyel (a kockán páros dobás) eldobja a kezében tartott tárgyakat. Véletlenszerű irányba

menekül, célja hogy a veszélyforrástól minél messzebb kerüljön. Amíg pánikba van esve, minden egyéb veszély elől is menekül. Ha sarokba szorítják megdermed a félelemtől. A pánik a félelem egy, a megrendülésnél és a rémületnél súlyosabb formája.

Összegabalyodott: Az ilyen lény valamennyi mozgással kapcsolatos cselekedetét, valamint mozgási védekezését egy kockával kevesebbel dobhatja. Ha a tárgyat, amibe belegabalyodott, rögzítik, a továbbiakban nem képes mozogni, ám ha nem, akkor is csupán mozgásának felével haladhat.

Rémült: A rémült lény mindenáron menekülni próbál, és csak akkor harcol, ha nem képes erre. A dobásait egy kockával kevesebbel dobhatja, az ellene végzett támadásokhoz plusz egy kocka adható. A rémült lény a meneküléshez felhasználja minden lehetséges különleges képességét, a varázslatát és mindent, ami a menekülésben segítheti.

Vak: A vak hős szempontjából, minden és mindenki 2-7-es takarásban van. Emellett ellenfelei plusz egy kockát adhatnak az öt célzó támadásaikhoz, és e támadások ellen készületlennek számít. Maximum Sebességének felével képes mozogni, és támadásait, valamint minden, látással kapcsolatos tevékenységét (észlelés, írás, stb.) két 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 percig 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.

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.



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. Am 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 hősök jobban védik őket. Ezért a testrészek támadásakor a támadó dobásodat egy vagy

két kockával 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 aktuális Ép-inek száma, akkor komoly sebet ejtettél ellenfeleden (Testrészek Támadása táblázat, Komoly seb oszlop). Amennyiben az okozott Ép sebzés nem haladja meg az ellenfél aktuális 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	-2K	Vak	Minden olyan dobás, ahol a látásnak szerepe lehet, egy kockával kisebb.
Fül	3	-1K	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 szövetségese után +1 közrefogás módosítót kapsz. Tehát ha hárman fogtok közre egy lényt, +3 módosítót kap mindhárom szövetségese. Távolsági harcban minden egyszerre történő távolsági támadás közrefogás módosítót ad. Tehát ha egyszerre hárman lőnek egy lényre, az iránytól függetlenül,

mindhárman +3 TÉ módosítót kapnak, hisz képtelenség ennyi lövedék ellen védekezni.

Tárgyak támadása

Bizonyos esetekben szükségessé válhat, hogy tárgyra támadj. Például mikor be kell törned egy ajtót, elvágnod a hajót kikötő kötelet, vagy eltörned 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 tekercest könnyű felgyújtani, egy üveglapot pedig összetörni. Például egy festmény sebzésfelfogása lehet 2-es egy karddal, míg 10-es egy husággal szemben, ám a tűzzel szemben nincs sebzésfelfogása, stb.

Tárgyak összetörése

Ha nem akarsz egy tárgyat sebzésekkel széttroncsolni, helyett egyetlen csapással

Tárgyak keménysége és STP-je

Anyag	Sebzésfelfogás	Ép	Törés célszáma
Kötél, szövet (1 cm vastag)	0	2	5
Egyszerű faajtó, hordó, csónak fala, stb.			

vagy erőkifejtéssel akarod összetörni, Erőnlét tulajdonság-próbát kell tenned. A célszám inkább függ a tárgy szerkezetétől, mint az anyagától. Egy gyenge zárral ellátott vasajtót például könnyebb betörni, mint szétvagdálni. A tárgyak széttörése egy kimerültség szint levonással jár támadásonként.

Tárgyak átszakításának vagy széttörésének célszáma

Erő próba célja	Célszám
Egyszerű ajtó betörése	10
Jó minőségű ajtó betörése	15
Erős ajtó betörése	20
Kötélékek szétszakítása	15
Vasrudak meghajlítása	20
Megerősített ajtó betörése	25
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

Utazóbot, lándzsanyél	5	10	10
utazóláda	5	2	10
Jó minőségű faajtó	5	1	15
Pénzesláda	5	15	15
Erős faajtó	5	15	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



Védekező harcmodor

Ha támadás hajtasz végre, dönthetsz úgy, hogy védekező harcmodort folytatsz, ám roham esetén ezt nem teheted meg. Ebben az esetben a következő körödre egy kockával kevesebbel támadsz, cserébe viszont plusz egy kocka adódik a mozgási védekezésedhez.

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 e kell vonni a kör tartamára. 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 kiskockányi módosítót kapsz a mozgási 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 közelharc 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 közelharc 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, és ez a megszakító támadás megelőzi a fegyvertörés kísérletet.

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 végezhetsz. 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 készenléte helyezés 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 próbálkozhatasz. 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 ehelyett hátralököd ellenfeledet. Ez csupán a nálad maximum egy méretkategóriával nagyobb ellenfelek ellen kísérhető 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 földbe 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 kísérhető 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 támadás 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 végezhetsz egy, a sebességednek megfelelő mozgást.

További lehetőségek birkózás közben: Birkózás közben a birkózás-ellenpróba mellett vannak más lehetőségek 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 támadásodat 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 lőfegyverrel, 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 lebénujt, megfékezett vagy másképp mozgásképtelenné tett lény nem számít közelharcban állónak, hacsak éppen nem támadja valaki).



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.

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 harcértékével. Tehát, ha hősöd mágikus harci szintje 17, akkor szellemének szintje is 17. 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.

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.

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 „fölkötte levő” értékekre.



Felszerelés

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 kifejtsse hatását.

A mérgegy hatását szintén annak leírása tartalmazza.

Bombák

A bombák speciális távolsági fegyverek. Bombát készíteni az orvgyilkos, illetve a vajákos osztályú hősök 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 tárgyakra (felszerelésnek is, kivéve a fém tárgyakat, ínt 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 tárgyakra, beleértve a fém tárgyakat 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 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, fűvócsó.

A kétkezes fegyverek három kockával sebeznek, amihez hozzáadhatod a hős erőnlét értékét. Kivételt képez a fűvócsó, 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, pusztakéz, parittyá.

A könnyű fegyverek egy kockával sebeznek, amihez hozzáadhatod a hős erőnlét értékét. Kivételt képez a pusztakéz, 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 használd. 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 páncélokat. 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 hájitó fegyverek erőnlét számú négyzetben belül használhatók. Ilyen a hájitóbárd, hájitó tör. A löfegyverek 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.



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 hősöt 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 hősödöt, már mozgását is korlátozzák. A nehéz páncél a hősöt 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 védekezésre tett fizikai harci próbáihoz.

Pajzs: Ezek a fél testet takaró pajzsok komoly védelmet nyújtanak. Az ilyen eszközök egy kockát adnak a hős védekezésre 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, ékszüert és tükröt. A vas ritka, és gyakran ezüsttel futtatják, a korrózió ellen.

Anyag

Tulajdonságai

Egyéb

neve

Fa	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.	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.



az árak helyenként és alkalmanként ettől nagyban, akár 200%-ban is eltérhetnek, a JM döntésétől függően.

Általános árak

Néhány példa arra, mennyibe kerül egy használati tárgy vagy szolgáltatás. Persze

Tárgy neve	Ára	Tárgy neve	Ára
Kulacs	1Tp	Kétkézes 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	Tűzszerszám	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, szabja	10-20Ar	Különleges eszköz	10-50x
Acélkard, visszacsapó vagy számszerű	5-25Ar	Különleges alapanyag (acélnál jobb)	5-20x

Ep: Egy pénz

Tp: Tucapénz

Np: Nagypénz

Ar: Arany

PE: Platina, elektrum

X: ennyi szerese az alapárnak

‰: az összeg ennyi százaléka a szolgáltatás

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. Ezt hozzá kell adni a hős erőnlét tulajdonságához. 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 életeréje.

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, az erőnléte is csökken. Ez annyit tesz, ha elveszíti az osztályból és egyéb módosítókból adódó életerő szintjeit, akkor az erőnlét adta szintek következnek. Ezek elvesztése azonban az erőnlétet is csökkenti, annyi szinttel, mennyivel az életerő csökken.

Emellett, 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 visszatérével 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 esetén 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 ágyynyugalomban, 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.



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 életereje (ha csökken, mondjuk az erőnlét csökkenése miatt, akkor az állóképesség is csökken). 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 karci taktikánál vagy képességnél ismertetjük. Ha életerő pont vesztességet 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 életereje 42-es szintű, akárcsak állóképessége, ám öt szintnyi életerő vesztességet 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. 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.



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, sejtethjük 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 tucát 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 kiegészített 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 rézérmék, 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 szekérnyi 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.

