

Broken Bones

Broken Bones szerepjáték

Írta és tervezte Mészáros Szabolcs

2018 Hungary

veresvarazs@gmail.com

Minden jog fenntartva!

Broken Bones

Tartalom

De mi is ez a játék!.....	9	III. Képességek fejlesztése.....	16
Angnor Világa.....	9	IV. Képességek tanulása a játék	
A játékosok.....	9	kezdetekor, és később.....	16
A játékmester.....	9	V Képességek egymáshoz való viszonya	
A Hősök.....	9	16
A kaland.....	9	Képesség fajták.....	17
A nem játékos karakterek.....	9	Képességek tanulása.....	17
A szabályrendszer.....	10	Képességek újratanulása.....	17
Mi végül is a lényeg!.....	10	Bónusz.....	17
Rövid kockaismertető.....	10	Képességek leírása.....	18
Hogyan játsszuk.....	10	Akrobatika.....	18
Mozgás.....	10	- Kitérés.....	18
Körök és harci körök, a játék ideje.....	11	Alkimista.....	18
A kör.....	11	Atlétika.....	19
A harci kör.....	11	- Faltörő kos.....	19
Az alapok, melyekre építkeztünk.....	11	- Öszvér.....	19
Hogy jól szórakozzatok, szíveld meg a		Állati érzék.....	19
most következő tanácsokat.....	12	- Harci idomár.....	19
Hősalkotás.....	12	Elpusztíthatatlan.....	19
Egy hős születése.....	12	Érzékelés.....	19
Tulajdonságok.....	13	- Hatodik érzék.....	20
Elme.....	13	Fókuszmaster.....	20
Erőnlét.....	14	Fürge ujjak.....	20
Mágia.....	14	- Mestertolvaj.....	20
Szerencse.....	14	- Bűvész.....	20
Ügyesség.....	15	- Zármester.....	20
Tulajdonságok növelése.....	15	- Hamiskártyás.....	20
Képességek.....	15	Czyógyító.....	20
I. Képességek alap szintje.....	15	- Seborvos.....	20
II. Képesség teljes szintje és a képesség		- Pestisdoktor.....	21
próba.....	15	- Toxikológia.....	21
		Ismeret.....	21
		Írás-olvasás.....	21
		-Kódolás/kódfejtés.....	21
		Kommunikáció.....	21

Broken Bones

- Karizmatikus	21	Acsargó rém.....	31
- Tömeghatás	21	- Nagyobb üvöltés.....	31
Lakatosmesterség	21	- Rettentő düh	31
Lopakodás	21	A föld gyermekei	31
- Áruha	21	- Távmozgatás.....	31
- Eltűnés.....	21	- Mágnes	31
Mágikus tehetség	22	- Változó tömeg.....	31
Próba tartalék.....	22	Alakváltás.....	32
Ravaszság	22	- Nagyobb szellemforma.....	32
- Emberismeret.....	22	A tengernép gyermeke.....	32
- Megfélemlítés	22	- Vízlégzés	32
- Csábítás/manipuláció	22	- Halak nyelve	32
- Színjáték.....	22	- Rajmester.....	32
Szakértelem.....	22	Aura	32
Túlélés	23	Állati én	33
Villámcsapás.....	23	- Brutális állat.....	33
Fajok.....	23	Elnyűhetetlen	33
Bestia	23	- Valódi regeneráció	33
Faji előnyök.....	24	Ektoplazma fegyver	33
Faji hátrányok	24	Erdősülött	33
Elfek.....	25	- Fényevő.....	33
Faji előnyök.....	25	- Éltető nap.....	34
Faji hátrányok	26	- Mágikus fény	34
Emberek	26	Életadó kéz	34
Faji előnyök.....	27	- Ősök eledele.....	34
Faji hátrány	27	Életerős.....	34
Szellemszülöttek.....	27	Farok.....	34
Faji előnyök.....	28	- Farok tör.....	34
Faji hátrányok	28	Hidravér	34
Tamarik.....	28	Hullafaló	34
Faji előnyök.....	29	- Tetszhalál.....	35
Faji hátrányok	29	- Mágiafaló.....	35
Törpök.....	29	- Emlékfaló.....	35
Faji előnyök.....	30	Karomvihar	35
Faji hátrányok	30	- Szaggatás.....	35
Háttér képességek.....	30	Macskaszem	35
Háttér képességek listája	31	- Kígyószemű	35

Broken Bones

- Felderítő.....35	Szellemdüh.....41
- Sasszem.....35	Borzvér.....41
Miazmás érintés.....35	Vérszomjas ösztönök.....41
- Miazmás bűvölet.....36	Utolsó simítások.....41
Nágavérű.....36	Személyiség.....42
- Nágatest.....36	Hit.....42
- Méregköpés.....36	Háttér.....42
- Nagyobb méreg.....36	Nyelvek.....42
Négy lábú.....36	Megjelenés.....42
Ősi tekintet.....36	Történet, mint választható alternatíva.....43
Remek orr.....36	Neveltetés, a születés és gyermekkor.....43
- Búzló hazugság.....37	A jellemfejlődés, és a személyiség
- Szaglítás.....37	sorsformáló hatása, vagyis a Végzet.....43
Régi idők teste.....37	Túl sok kocka.....44
Szatír.....37	Felszerelés.....45
Szellemszűnyeg.....37	A játérendszer.....45
Szellemhatalom.....37	A Próbák.....45
Titánvért.....38	Alternatíva, a siker és kudarc mértéke.....45
- Titáni erő.....38	Képzetlen próba.....46
- Titánhatalom.....38	A Próbamódosítók.....46
Trollvérű.....38	Alternatíva, a titkos próba.....47
- Trollvér.....38	Alternatíva, intuíció próba.....47
Tündérúr.....38	Alternatíva, szélsőséges erőfejlesztés.....47
- Tömegese kiterjesztés.....38	Harc.....47
- Varázsvédelem.....38	A harci kör.....48
Villám.....39	Sorrend.....48
Plusz hátrányok.....39	Támadás.....48
Érzékenység.....39	Védekezés.....49
Kapzsi szív.....39	Találat és hatás.....50
Ősi vér.....40	Sebzések és tulajdonságok.....50
Perzselő nap.....40	Alternatív harci szabályok.....50
Sztelen.....40	Különleges időzítésű cselekedetek.....50
Szuicid kíváncsiság.....40	Késlettetés.....50
A föld férgel.....40	Készletbe helyezés.....50
A vér átka.....41	Meglepetés.....51
Dekadens aura.....41	Fenyegetett terület és elérés.....51
Komolyabb szabályok.....41	Elérés.....51

Broken Bones

Megszakító támadások.....	52	Éles szem, biztos kéz.....	61
Tényleges megszakítás.....	52	Fegyvermester.....	61
Mozgás és Pozíció.....	53	Fegyvertelen stílus.....	61
Elfoglalt terület.....	53	- Földharc.....	61
Oldal.....	53	Hajítás.....	61
Áthaladás.....	53	- Mesteri hajítás.....	62
A méret.....	54	Harci düh.....	62
Harci Körülmények.....	54	- Fáradhatatlan.....	62
Rálátás.....	54	Kétfegyveres stílus.....	62
Terület.....	54	- Pengevihar.....	62
Mező.....	55	Kétkezes stílus.....	62
Fedezék.....	55	- Kaszabolás.....	62
Takarás.....	55	- Rettenetes csapás.....	62
Állapotok és körülmények.....	56	Lándzsavívó stílus.....	62
Láthatatlan.....	56	- Két végű bot.....	63
Magatehetetlen.....	56	Lovas harci stílus.....	63
Vak.....	56	- Lovasíjász.....	63
Zavarodott.....	56	- Lovas vitéz.....	63
Alternatív lehetőség, Harci Taktikák.....	57	Lövészet.....	63
Célzott támadás.....	57	- Mesterlövészet.....	63
Közrefogás.....	57	Orvtámadás.....	63
Tárgyak támadása.....	57	- Bénítás/vakítás.....	63
Tárgyak összetörése.....	58	- Orvlövész.....	63
Védekező harcmódor.....	58	- Roncsolás.....	63
Támadó harcmódor.....	58	Pajzs és fegyver stílus.....	64
Teljes védekezés.....	59	- Pajzzsal öklelés.....	64
Kegyelemdöfés.....	59	- Pajzzsal támadás.....	64
Lefegyverzés.....	59	Páncélismeret.....	64
Fegyvertörés.....	59	Vakharc.....	64
Roham.....	59	Vérdüh.....	64
Földre vitel.....	60	Mágia.....	65
Szóródó fegyverek.....	60	A mágia szabályai.....	65
Közelharcba lövés vagy hajítás.....	60	Mi szükséges hozzá?.....	65
Alternatív szabály, Fáradtság.....	60	A mágia a harcban.....	65
Harci képességek.....	61	Mágikus támadás.....	65
Egykezes stílus.....	61	Mágiapont.....	65
- Szabad kéz.....	61	A mágiapontok visszanyerése.....	65

Broken Bones

Varázslat kimerülten.....66	Átalakítás.....71
Adeptusi mágia.....66	Formázás.....71
De hogy működik!.....66	Mozgatás.....71
Az adeptus varázslatok és a mágiapontok.....66	Visszaállítás.....71
Adeptusi varázslatok hatótávja és szintje66	Élet/halál mágia.....71
Bónusz.....66	Erősítés/rokkantás.....71
Adeptus varázslatok.....66	Életerő elszívás.....71
Harci lobogó.....66	Cyógyítás/sorvasztás.....71
Zárnyítás.....67	Halálvarázs/feltámasztás.....71
Javítás.....67	Kúrálás/rontás.....72
Készségfejlesztés.....67	Regenerálás/Halálos sebek.....72
Elemi érintés.....67	Testszolga.....72
Cyógyítás.....67	Testuralom.....72
Tisztaság.....67	Fény/sötétség mágia.....72
Étel-ital teremtése.....67	Fényhozó/Sötét hírnök.....72
Erősítés.....67	Illúzió/árnyjáték.....72
Képzelt hangok.....67	Megvilágosodás/Sötét ajándék.....73
Fényvarázs.....67	Perzselő fény/vakító sötétség.....73
Vízlégzés.....67	Ragyogás/Homály.....73
Páncélvarázs.....67	Földmágia.....73
Pajzsvarázs.....68	Acélos karok.....73
Misztikus érzék.....68	Fölbe gyökerezés.....73
Lebegés.....68	Földidézés.....73
Repülés.....68	Földformázás.....73
Láthatatlanság.....68	Kőjáró.....73
Élezés.....68	Kőtörés.....73
Magas mágia.....68	Szárítás.....73
Paraméterek.....69	Sziklák bőre.....73
Hatótáv.....69	Levegőmágia.....74
Hatóterület.....69	Dermesztő lég.....74
Hatóidő.....70	Láthatatlanság.....74
Mozgatás.....70	Repülés.....74
Erősítés.....70	Szelek mestere.....74
Magas mágia képességek.....71	Szélcsapás.....74
Anyagmágia.....71	Szélutazás.....74
Anyagpusztítás/teremtés.....71	Szélvész.....74
	Tornádópajzs.....74

Broken Bones

Ősmágia.....74	Tűzfény.....79
Arkán aura.....74	Tűzkapu.....79
Átok/áldás.....75	Tűzúr.....79
Éteri erő.....75	Vízmágia.....79
Famulus.....75	Átmosás.....79
Homeopata.....75	Vízalak.....79
Kivetülés.....75	Vízcsapás.....79
Mágiatörés.....75	Vízen járás.....79
Mágiauralom.....75	Vízgömb.....79
Mágikus médium.....75	Vízlégzés.....79
Médium.....75	Vízuralom.....79
Tükörvarázs.....76	Űrmágia.....79
Varázspecset.....76	Dezintegráció.....79
Varázstárgykészítés.....76	Tisztítás.....80
Védő aura.....76	Védelem.....80
Vonzás/taszítás.....77	Varázslat kombinációk.....80
Psziché mágia.....77	Képmás.....80
Altatás.....77	Jégvarázs.....80
Hamis gondolat/érzelem.....77	Villám.....81
Hamis tudat.....77	Alternatív lehetőség, a szabadmágia.....81
Condolatolvasás/Érzelemolvasás.....77	Hatalomtárgyak.....81
Telepátia.....77	Hatalomtárgyak felsorolása.....81
Totális uralom.....77	Az Életerő.....82
Törlés.....77	Hogyan számold ki, mennyi életerőd van?.....82
Téridő mágia.....77	Az életerő szintek elvesztése és hatásai.....82
Cyorsítás/lassítás.....77	Alternatív lehetőség, életerő mínusz tartomány.....82
Időstopp/sztázis.....78	Az életerő szintek visszanyerése.....82
Öregítés/fiatalítás.....78	Komoly sebek hatásai.....83
Síkváltás.....78	Elveszített tulajdonságok.....83
Térváltás.....78	Mérgek és betegségek.....83
Síkkapu.....78	Alternatív szabály, a kimerültség.....83
Térkapu.....78	A fejlődés és a győzelem pontok.....83
Tűzmágia.....78	Győzelem pontok.....83
Belső Tűz.....78	Mire használhatod győzelem pontjaidat?.....84
Főnix.....78	Felszerelés.....85
Tűzcsapás.....78	Tárgyak használata.....86
Tüzes szív.....79	

Broken Bones

Fegyverek és Páncélok	86	Ellenméreg	93
Fegyver méret.....	86	Jelzőnyíl.....	93
Fegyver funkciók.....	86	A hatalom italai	93
Fegyverek elérése.....	87	Pokoltűz	93
Különleges fegyverek.....	87	Csillámpor.....	93
Távolsági fegyverek és lőtávjaik	88	Eltűnő tinta.....	93
Páncélok és pajzsok.....	88	Hidegfáklya	93
Fegyverek, páncélok anyaga.....	88	Alkimista gyufa.....	93
Bombák	89	Csodálatos orvosság.....	93
Előre elkészített csapdák.....	89	Sárkánygyanta.....	93
Késvető	89	Lótuszolaj.....	93
Medvecsapda.....	89	A szárazság viasza	94
Nyílvető.....	90	Ördöggyanta	94
Sav/tűz csapda.....	90	Mágusnektár	94
Botlódrot.....	90	Sebzáró.....	94
Akna	90	Átütő mérég.....	94
Fókuszok.....	90	Bagolyszem	94
Fókuszok felsorolása.....	90	Elemi esszencia	94
Alkimista anyagok	91	Szélvész.....	94
Savas köd.....	91	Elementális lehelet	94
Fénylobbanás.....	91	Vasbőr	94
Menydörgés.....	91	Trollvér	94
Árnyfüst.....	91	Csillagszem.....	94
Bénítás tinktúrája.....	91	Szöcske	94
Téboly elixírje.....	92	Karom.....	95
Álomhozó	92	Rozsdaszír.....	95
Gyengeség olaja.....	92	Gyémántkence	95
Kábító olaj.....	92	Kísértetpára	95
Zavartság elixírje.....	92	Angyal.....	95
Ragacs.....	92	Lélegzet.....	95
Mézvér.....	92	Orvgyilkosméz.....	95
Alkimista akkumulátor	92	Nimfahaj szövet.....	95
Parázsvér	92	Ördögprém.....	95
Robbanópor	92	Mantikór fog.....	95
Sav/lúg	93	Rozsdaérc.....	96
Nafta	93	Dérvér	96
A pusztítás olaja.....	93	Villámkő.....	96

Broken Bones

Általános árak	96
Fizetőeszközök	97



De mi is ez a játék?

A szerepjátékok mibenlétét számosan, számtalan módon leírták már, ebben a könyvben nem akarok hozzájuk csatlakozni. Elég itt annyi, hogy a Broken Bones egy szerepjáték. Hogy az micsoda, bárhol utánanézhetsz, az internet teli van olyan anyagokkal, melyek pontosan, és olyan terjedelmen taglalják a témát, amit e könyv adta szűk kereteken belül lehetetlen volna megtenni. Elég annyi, hogy a Broken Bones egy Hard fantasy stílusú, Sword & Sorcery játék. Elsőként tisztázzunk néhány alapfogalmat, melynek hasznát veheted a játék során.

Angnor Világa

A Broken Bones egy kitalált világban, Angnor földjén játszódik. E világ saját földrajzzal, történelemmel, népekkel és istenekkel bír, melynek részletes leírást az Angnor világa című kiegészítőben találsz.

A játékosok

A játékosok ti vagytok, te, aki ezt a könyvet a kezébe vetted, és barátaid, akikkel együtt elmerültök Angnor kalandos világában. Ebben a Játékmester és hőseitek lesznek a segítségetekre.

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

A Hősök

A hősök azok az Angnor világán „élő” lények, melyek személyiségét és játéktechnikai statisztikáit a játékosok számolják ki, majd, mintegy a bőrükbe bújva, e hősöket használva játsszák a játékot. Tehát röviden olyan játékbeli kitalált személy, melyet egy játékos irányít, és akinek jellemzőit a játék szabályai írják le.

A kaland

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

A nem játékos karakterek

Minden lény, aki nem hős, nem játékos karakternek, vagyis NJK-nak minősül. Ezek a karakterek alkotják a névtelen tömeget, a város lakóit, a kapuőrt, 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

Broken Bones

szörnyeket részletesen a szörnyek könyvében ismertetjük.

A szabályrendszer

A szabályrendszer adja meg a játék keretét. Ennek segítségével határozhatók meg a hősök értékei, az események és cselekedetek kimenetele, vagy épp a tárgyak felhasználási lehetőségei. A szabályok tehát elengedhetetlenül hozzátartoznak a játékhoz, amely nélkülük játszhatatlan lenne. Ám e szabályok keretei rugalmasak. A JM dönthet úgy, hogy egyes szabályokat megváltoztatja, átalakítja, vagy megszünteti. A Broken Bones 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. Sok szabálynál feltüntetünk egy alternatív lehetőséget is, ami esetleg egyszerűbbé teszi a szabály használatát. Ha tetszik, használjátok azt az eredeti szabály helyett. Ne ijedj meg attól, hogy a játékosok könyve bő száz oldal! A szabályok könnyűek, a játék már első olvasásra használható. Ha nem akarsz ennyit olvasni, a harc rész zömét, és a képességeket kihagyhatod, itt csak a hősödre vonatkozó szabályokat és az általa használt képességeket olvasd át.



Mi végül is a lényeg?

A Broken Bones szabályainak gerince két pontból áll. A kockadobásból, és a tulajdonságokból.

Minden hősnek öt tulajdonsága van, melyek a legfontosabb jellemzőit fedik le, mint a fizikai erőnlétét, elméleti képességeit, mágikus affinitását vagy szerencsését.

Ha hősöd valamit szeretne tenni, egy tulajdonság próbát kell tennie. Ilyen, ha ugrani, vagy harcolni akar, mikor is erőnlét illetve ügyesség tulajdonság próba szükséges. Ha az elvégzendő cselekedet speciális, nem készség szintű, tehát olyan, amit nem mindenki tud, például zárat akarsz készíteni, vagy csipkét verni, akkor ehhez hősödnek megfelelő képességgel kell rendelkeznie. Tehát minden a tulajdonság próbákon múlik, és a speciális dolgokra akkor tehetsz tulajdonság próbát, ha rendelkezel az ahhoz szükséges képességgel. Ezek a képességek jelentik azt, hogy hősöd megtanulta az adott készséget. Ezt kell megjegyezned, a többi szabály csak finomítás, amit használhattok, ha kedvetek tartja.

Rövid kockaismertető

Hatoldalú kockák

A Broken Bones-ban hatoldalú kockákat használunk. Ezek elnevezése kocka, rövidítése a k betű. Tehát ha 1k-ról ír a szabály, akkor egy kockát értünk alatta.

Kiskocka

A kiskocka egy olyan hatoldalú kocka, melyen kétszer szerepel az egyes, a kettes és a hármas. Használhatsz erre a célra hagyományos hatoldalú kockát is. Ekkor az egyes-kettes eredményt vedd egyesnek, a hármas-négyest kettesnek, az ötös-hatost pedig hármassnak.

Színes kockák

Ha teheted, használj színes kockákat. Például, ha védekezés próbát teszel, és a pajzsod egy kockát ad hozzá, az a kocka legyen más színű, mint a többi. Ez sokszor jól jön, megkönnyíti a számolást.

Hogyan játszunk

Ebben a részben találsz néhány alapvető fogalmat és szabályt, mely segít eligazodni a játékban.

Mozgás

A Broken Bones minden hőse, minden körben annyi mezőt mozoghat, amennyi az ügyessége, Vagy ennek dupláját, ha fut, illetve felét, ha különleges mozgást végez, például lopakodik, úszik, vagy mászik.

Broken Bones

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 erőnlétnél található.

Körök és harci körök, a játék ideje

A Broken Bones játékideje körökre oszlik. Minden kör körülbelül tíz másodpercnek felel meg a játék idejében. 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 másodpercnek felel meg. Egy kör alatt minden játékos és a játékmester is cselekedhet. Hogy ki cselekszik először, az attól függ, milyen sorrendben jönnek. A sorrend megállapítása egyszerű, akinek magasabb az ügyessége, vagy, ha varázsol, a mágiája, az cselekszik először, de bárkit maga elé engedhet, vagy akár később is cselekedhet a kör során. Tehát legkorábban akkor cselekedhetsz, mikor rád kerül a sor, de akár későbbre is halaszthatod a cselekvést. 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. Ez alatt a hősök olyan cselekedeteket végeznek, amelyek időtartama és időzítése fontos. Mint a fegyverekkel való támadás, vagy a harci varázslatok használata.



Az alapok, melyekre építkeztünk

Íme, néhány irányelv, amely segíti boldogulásod A Broken Bones 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 képesség szinted, vagy a tulajdonságod. Ha valakivel szembekerülsz, a dobásod le kell győzze a dobását, vagy ha valamilyen nehézséggel szembesülsz, akkor a nehézség számokban megadott szintjét. Ezért alapvető érdeked, hogy dobj minél több kockával, és dobj minél nagyobbat!

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

III. Amikor kerekíteni kell, légy akár játékos akár 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

Broken Bones

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, ülted 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. Ha képességet használsz, adott, hogy ahhoz milyen tulajdonságot használsz. Például ha vívást, akkor ügyességet.

A dobást módosítják egyes értékek. Például ha távcsővel észlelsz, plusz kockát kapsz rá. Ennyi az egész, amit tudnod kell.

Hogy jól szórakozzatok, szíveld meg a most következő tanácsokat.

Fogadd el a vezetést!

Fogadd el a JM-et, mint a játék vezetője, hisz ő meséli el a küldetést, látja át a szálakat. De ne fogadd el tőle, ha önkényes, ha csak azért hoz ilyen, vagy olyan döntést, mert neki a hősöd jelleme, vagy 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 az értékei, 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! Neked 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 miatt, kerül az elrugaskodott hősöket, hacsak nem tudsz azonosulni egy kacarászva gyermekeket égető tébolyulttal, ne játssz ilyen hőssel, mert hiteltelenné, erőltetetté válik. Ha lehet, kerül az ellenkező nemű hősöket, hacsak nem vagy biztos benne, hogy hitelesen tudsz játszani vele. Olyan hőst válassz, akit el is tudsz játszani, akinek azonosulni tudsz motivációival és lelki világával.

Hősalkotás

Az itt következő fejezetből részletesen és pontosan megtudhatod, hogyan alkossd meg saját hősödet, kinek szemén át betekintést nyerhetsz Angnor ősi és csodás világába.

Egy hős születése

Mi kell ahhoz, hogy megalkossuk hősünket. Lássuk!

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

Első lépés

Egy hős születésének első lépése hogy meghatározod a fajtát. A mi példaként használt hősünk, Vorn emberfajú lesz, a vad népek közül való (amit a fajok fejezetben találsz). Ezért erőnlétéhez +2, ügyességéhez +1, míg mágia tulajdonságához -1 módosító jön, és mint ember, plusz egy képességgel kezdi a játékot.

Második lépés

Másodjára a tulajdonságokat veszem számba. Ehhez harminc pont áll a rendelkezésemre. Hogy

Broken Bones

ezt hogyan osztottam el, a tulajdonságok résznél megtalálod.

Harmadik lépés

Harmadik lépésként a képességeket számoljuk át. Mivel hősünk elméje hatos, és emberfajú, így hét képességgel rendelkezik első szinten.

Negyedik lépés

Negyedjére hősöd személyiségét, és történetét határozd meg. Ennek paramétereit a Történet fejezetben találod. Írd le, milyennek képezed hősöd külsejét, viselkedését, azt, hogy mik a fő céljait. Milyen múltja van, és honnét származik. Ne feledd, a származás fontos dolog. Azért is, mert Angnoron a háttér képességek csak akkor tanulhatók, ha adott vidékről származol, vagy egy adott klánban, rendben nevelkedtél. Ezek leírását bővebben a világleírás tartalmazza. Végül nevezd el (a mi hősünk neve Vorn), és kezd el a játékot.

Ötödik lépés

Utolsó lépésként kiszámoljuk a hős életerő szintjét, mágiapontjait, fegyveres sebzését és harci szintjeit. Valamint minden olyan számítást, ami még felmerül. Például hogy mennyi súlyt képes vinni (az erőnlétnél találod), vagy, hogy mennyi a mozgása, sebessége (az ügyesség határozza meg). Az induló pénz próbán három kockával dobhatsz, és a kapott értéknek megfelelő ezüstpénzből gazdálkodhatsz.

Tulajdonságok

A Broken Bones rendszerének alapja a próbadozás. A próbák pedig a tulajdonságokra alapulnak. Minden próba egy tulajdonsághoz van rendelve, így tehát minden próbád eredményességének esélye nagyban függ attól, milyen magas, a hozzá tartozó tulajdonságod. A tulajdonságok hősöd vele született adottságai. Megmutatják, milyen ügyes, milyen kitartó, mekkora súlyt képes felemelni, vagy, hogy milyen szerencsés, mennyire jó a logikai készsége, memóriája, vagy épp mennyire erősek mágikus képességei.

Minden tulajdonság egy és tíz között mozog. Az ötös érték az átlagember tulajdonsága, ez alatt elmarad az átlagtól. Az egyes tulajdonság gyakorlatilag diszfunkció, az egyes erőnlét súlyos bénulás, az egyes elme teljes agyhalál, és így tovább. A hatos, hetes tulajdonság átlag feletti, az nyolcas-kilences tulajdonsággal születettek pedig igen ritka adottsággal bírnak. A tízes

legendás tulajdonság, ami egy születik egy évszázadban.

Hősöd megalkotásakor harminc szintet osztatsz szét tulajdonságai közt, ami egy hatos átlagot eredményez. Ebből a szintmennyiségből szabadon gazdálkodhatsz, az egytől tízig terjedő szintskálán.

Alább az egyes tulajdonságok leírását találod, és azt, hogy mire használjuk a játék során.

Elme

Az elme tulajdonság határozza meg milyenek hősöd mentális képességei, kezdve a memóriájától, a kognitív képességein át, egészen az összpontosításáig. Tehát, ha okos hőst szeretnél, aki jó megfigyelő, logikus, vagy vizuális memóriája van, esetleg gyors helyzetértékeléssel és fürgé mentális reakciókkal bír, érdemes magas értéket adnod az elmére. Mire használjuk?: Minden hős annyi képesség pontot kap az induláskor, amennyi az elme tulajdonsága. Később tehát, mikor meghatározod hősöd képességeit, ebből gazdálkodhatsz (ha a játék során növeled hősöd elméjét, az már nincsen hatással a képességekre). Nevezzük most hősünket Vornnak. Vorn alkotásakor hat szintet hagyok elme tulajdonságára, így a hat képességponttal indul. Ezt érdemes feljegyezned, mikor saját hőst alkotsz.

Broken Bones



Erőnlét

Az erőnlét mutatja meg hősöd egészségét, kitartását, és erejét. Ebből látod, milyen soká képes gyalogolni, futni vagy harcolni, mennyire ellenálló a betegségekkel és mérgekkel szemben, vagy, hogy milyen erős. Ha úgy döntesz, hogy hősöd erős fizikumú, ezt a tulajdonságot kell magas értékkel felruháznod.

Mire használjuk?: Minden hős annyi életerővel rendelkezik induláskor, amennyi az erőnlét tulajdonság szintje.

Szeretném, hogy Vorn erős és kitartó legyen, így nyolc szintet adok erőnlétére.

Az alábbi táblázat mutatja meg, erőnléteddel mennyi súlyt bírsz el, kilogrammban megadva.

Súly mennyiség
erőnlét duplája
erőnlét ötszöröse

megterhelés szintje
Könnyű teher
Átlagos teher

erőnlét tízszerese

Nehéz teher

erőnlét hússzorosa

Súlyos teher

erőnlét ötvenszerese

Roppant teher

Hatás

nincs hatása

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

Az ügyesség erőnlét percenként -1-el csökken.

Csak felemelni képes, és tenni pár lépést vele.

Húzni képes.

Mágia

A mágia hősöd mágikus erejének mutatója. Milyen mágikus potenciállal bír, mennyire képes ellenállni a mágiának! Mindezt a mágia tulajdonság határozza meg.

Ha mágiahasználó hőst szeretnél, erre a tulajdonságra mindenképpen magas értéket tegyél.

Mire használjuk?: A mágia tulajdonság határozza meg hősöd mágikus képességeinek erejét, mágiapontjainak számát. Vorn mágia tulajdonsága kettes.



Szerencse

A szerencse mutatja meg, hősöd hogy jön ki a vak véletlenül múltó helyzetekből. Mindenhol, ahol a szerencse dönt, ezt a tulajdonságot kell próbára tenned.

Minden szerencsevadász, kalandor hősnél jól jöhet a magas szerencse érték.

Broken Bones

Mire használjuk?: Ha egy próbád sikertelen, tehetsz egy szerencse próbát. Ha ezzel sikerrel jársz, akkor kiváltja a próbádat. Ám minden próba levon a szerencse szintedből. Így a következő próbát egyel kisebb értékkel dobod. A játékülés végén a szerencse szintek visszatérnek. Vorn szerencse értékét meghagyom hatos szinten.

Ügyesség

Az ügyesség hősöd fürgeségének, kézügyességének és mozgáskoordinációjának mutatója. Hősöd reflexei, reakcióideje, mozgásának koordináltsága és gyorsasága mind az ügyességen múlik. A fizikai harcban is ügyességed használod, hogy elkerüld a támadásokat, vagy, hogy eltalál ellenfeled. Mire használjuk?: Az ügyesség határozza meg azt is, hogy milyen gyorsan mozogsz, mennyi mezőt teszel meg egy kör alatt. Konkrétan annyi mezőt mozoghatsz, amennyi az ügyességed értéke.

Ha harcos hőst szeretnél, ezt a tulajdonságot érdemes magas értékkel meghatároznod. Vorn, mivel egy gyors, inas harcos, ügyessége nyolcas szintű. Így egy körben nyolc mezőt mozoghat. Ezt érdemes feljegyezned.

Tulajdonságok növelése

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

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

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

Tulajdonság szintje	Győzelempont költség
1-5	1
6-9	2
10-12	3
13-15	4

Tehát egy 1-es tulajdonságot 2-re növelni 1 pontba kerül, ám egy 6-os tulajdonságot 7-esre

már 2 pontba. Tízről 11-re már 3 győzelempontért növelhető, és így tovább. Egy tulajdonság, egy játék alkalmával, csak egy ponttal növelhető.

Képességek

Ha a tulajdonságok hősöd veleszületett adottságai, akkor a képességek mindazok a készségek, amelyeket élete során megtanul. Képesség a szövés, a mesteri hazugság, a kartográfia vagy a kovácslás éppúgy, mint a mágiahasználat, vagy a harci jártasságok. Van néhány dolog, amit tudnod kell a képességekről, amiket alább, pontokba szedve találsz.

I. Képességek alap szintje

A legtöbb képességnek szintjei vannak. Ahhoz, hogy megtanuld egy képesség második szintjét, ismerned kell az elsőt, ahhoz pedig, hogy a harmadikat, ismerned kell a második szintet. Fontos, hogy egy képességet, egyszerre csak egy szinttel növelhetsz. Ha például egy képességet elsőről a harmadik szintre növelnél, akkor másodikra kell növelned, majd, miután ismét elosztod hősöd győzelem pontjait egy játékülés végén, harmadikra növelheted. Hiszen minden területen idő kell ahhoz, hogy a tapasztalat tudássá érjen. Ez a szint hozzáadható a képességgel tett próbákhoz. Ezt a szintet a képesség alap szintjének hívjuk, hisz minden fajta hozzáadott érték nélkül, a képesség alap szintjét adja meg.

II. Képesség teljes szintje és a képesség próba.

Minden képesség egy tulajdonsághoz van rendelve. Ezt a tulajdonságot a képesség neve alatt találod. Mint például az atlétikánál az erőnlétet.

A képességhez rendelt tulajdonság értékét hozzá kell adnod a képesség alap szintjéhez (lásd a fenti bekezdést), és ez adja meg a képesség teljes szintjét. Ha használni szeretnéd a képességet, az adott tulajdonsággal kell próbát tenned. Például, ha Vorn egy szakadékot szeretne átugrani, atlétika képességét kell használnia, amihez az erőnlét tartozik.

Tehát három kockával dobok, amihez hozzáadom a hős atlétikájának teljes szintjét

Broken Bones

(erőnlét tulajdonság + Atlétika képesség szint), hogy kiderítsem, sikeres volt-e, a szakadék átugrása.

Összegezve, a képességeket A Próbákkal használhatod, az ott leírt módon.

III. Képességek fejlesztése.

Minden képesség alap szintje csak addig fejleszthető, amennyi a hozzá tartozó tulajdonság szintje. Tehát, ha Vorn ügyessége nyolcas, akkor kard és pajzs stílusának alap szintjét, ami az ügyesség alá tartozik, csak nyolcig fejleszthetem (és a teljes szint meghatározásakor ehhez adom hozzá az ügyesség értékét).

Ezt a szabályt a következőképpen módosíthatjátok, ha erősebb, és jobban definiált hősöket szeretnétek. A hős alkotásakor válasszatok egy kiemelt tulajdonságot, aminek a másfélszereséig nőhet az alá tartozó képességek szintje. A fenti példánál maradva, mi Vorn ügyességét emeltük ki, ami azt jelenti, hogy az alá tartozó képességek alap szintjét, mint például a Kard és pajzs stílus, az ügyesség másfélszereséig növelhetjük, jelen esetben 12-ig. Ebben az esetben, a kiegyensúlyozott játék miatt javasoljuk (bár nem kötelező) egy gyenge tulajdonság választása is, amelynél az alá tartozó képességek alap szintjét csak a tulajdonság feléig növelheted. A példa kedvéért Vorn gyengesége az elme, mely hatos szintű, így az alá tartozó képességek alap szintje csak három lehet.

IV. Képességek tanulása a játék kezdetekor, és később.

A hősöknek a játék kezdetekor nincsenek győzelem pontjaik. Így azt, hogy mennyi képességet tanulhatnak, az elme tulajdonság határozza meg. Egy hős annyi képességet tanulhat induláskor, amennyi az elme tulajdonsága. Ha egy hős elme tulajdonsága ötös, öt képességet tanulhat meg (mindet első szinten, hisz egy képesség, egyszerre csak egy szinttel emelhető).

A képességek későbbi tanulásához és fejlesztéséhez győzelempontokkal kell rendelkezned. Egy szintnyi képesség ugyanis egy győzelempontba kerül.

Hogyan juthatsz győzelempontokhoz? Ezt a Győzelem pontok fejezetben részletesen tárgyaljuk, de a lényege, hogy a jó

szerepjátékért és a problémamegoldásért kapod őket jutalmul. Például, mivel Vorn elme tulajdonsága hatos, „születésekor” hat pontot kap. Tehát, összesen hat képességet tanulhat meg kezdetben. Később, pedig a győzelem pontokból vásárolhat képesség szinteket.

V Képességek egymáshoz való viszonya

Egyes képességek más képességekhez kapcsolódnak. Ezeket kiegészítő képességeknek nevezik.

A kiegészítő képességek leírásánál látsz egy követelmény részt. Ahhoz, hogy ilyen a képességet tanulhass, előbb rendelkezned kell annak követelményével, ami egy bizonyos szint, egy másik képességből.

Mint ahogyan a műlovgálás fogásai előtt meg kell tanulnod lovagolni, vagy az érsebészethez ismerned kell az anatómiát. Egyszerűen egyes, speciális ismeretek olyan alapokra épülnek, melyek kihagyhatatlanok.

Ez a követelmény mindig alap szintben értendő (tehát soha nem a tulajdonság értékkel módosított teljes szintben). Például az akrobatika képességhez tartozik a kitérés, amit hősöd csak akkor tanulhat meg, ha legalább ötös alap szinttel rendelkezik az akrobatika képességből. A kiegészítő képességekkel általában nem teszel külön próbát. Helyette azzal a képességgel kell próbát tenni, ami alá tartoznak. A kiegészítő azután ennek a próbának az eredményét befolyásolja. Például a Kaszabolás kiegészítő képességgel nem kell külön próbát tenned. Helyette a kétkezes harc képességet használva teszel támadás próbát, amit aztán a kaszabolás módosít. Egyes kiegészítő képességek nem rendelkeznek szintekkel. Egyszerűen egy győzelem pontért meg kell vásárolni őket, és kész. Ez a leírásból egyértelműen kiderül.

De hogy is működik ez?

Vorn a hősalkotáskor hatos szintű elme tulajdonsága miatt hat képesség szintet kap, melyet eloszthat képességei közt. Ebből felveszi első szinten az egykezes fegyver stílust, a fegyver és pajzs stílust, a túlélést, az észlelést, az akrobatikát és az atlétikát.

Mind a hat képességének alap szintje egyes, amihez hozzáadhatom a képességhez tartozó tulajdonság értékét. Így határozom meg a képességek teljes szintjét, röviden szintjét.

Broken Bones

Az egykezes fegyver és a fegyver és pajzs stílushoz, valamint az akrobatikához az ügyesség tartozik, aminek szintje Vorn esetében nyolcas, így e három képesség teljes szintje kilences. A túlélés és az észlelés az elme alá tartozik, ami Vorn esetében hatos. Így e képességek teljes szintje hét lesz.

Az atlétika az erőnlét tulajdonsághoz tartozik, ami szintén nyolcas. Így ennek teljes szintje is kilenc lesz.

Képességek fejlesztése

Miután, hősöd megalkotásakor meghatározodad képességeit, azok fejlődhetnek. Minden játékülés végén, a JM győzelepontokat ad, a szerepjátékbeli teljesítmény, és a megoldott feladatok arányában. Ezek a pontok többek közt képesség szintekre válthatók.

Amit itt fontos tudnod, hogy egy játék során egy képesség, csak egy szinttel növelhető, illetve hogy minden képesség csak annyi szinttel növelhető, amennyi a hozzá tartozó tulajdonság szintje. Például, mivel Vorn elméje hatos, túlélés szakértelmének alap szintje maximum hatosra növelhető (ehhez jön az elme tulajdonság, hogy megkapjuk a képesség teljes szintjét).



Képesség fajták

A képességek, bár hasonlóan működnek, az itt leírt szabályok alapján, mégis sok fajta van belőlük. Vannak mágikus képességek, mint a magas mágia képességei, varázslatai, vagy az adeptusi varázslatok. Ezeket a mágia résznél találod. Vannak általános képességek, mint az írás olvasás, amelyek leírása itt következik, és harci képességek, melyek hősöd harci jártasságát mutatják meg. Ezeket a harc fejezet tartalmazza. És végül vannak háttér képességek, melyeket a fajok, valamint egyes iskolák, vallások, szekták, vagy kultúrák adnak. Tehát hősöd háttér képességei attól függenek, milyen a származása, hol, és milyen környezetben nevelkedett. Ha hősöd a körkörös part esőerdeiben nőtt fel, nem tanulhatja meg egy Fagyföldi barbár horda egyik képességét, csak mert megtetszik neked, vagy erősnek tűnik. Éppígy, ha egy elf, nem tanulhat olyan képességet, amely csak a tamarik számára nyitott. A háttér képességek jó részét, némi

ízeltőt kivéve, Angnor világának leírásában találod, annál a területnél, ahol az tanulható.

Képességek tanulása

Egy hős tanulhat képességeket ősi kódexekből, vagy egy isten adományaként, stb. JM-ként használhatod a képességek fejlesztését különleges jutalomként is, de túl gyakran ne élj vele, mert értéktelenné válik a jutalom, és a képességek megszerzése is túl könnyű lesz.

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

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

Egy szinten csupán egy képesség szint tanulható. Tehát egy hős hiába gyűjtötte össze a győzelepontjait, hogy rögtön harmadik szintre vegyen fel egy képességet. Ez nem lehetséges, mert a tanulóhoz kell az idő és gyakorlat szülte tapasztalat is.

Képességek újratanulása

Előfordulhat, hogy egy képesség nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, vagy egyszerűen szükségtelenné vált hősöd számára. Ekkor egyszerűen töröld az adott képességet, és a rászánt győzelepontokat visszkapod, és szabadon újra elköltheted. Ennek egy hátulütője van. A képességre áldozott idő és pénz, természetesen elveszik a törléskor, illetve az új képesség tanulásának idejét és pénzköltségét szintén fel kell áldoznod.

Bónusz

Több képesség rendelkezik egy bónusz kategóriával, ami a leírás végén szerepel. Itt gyűjtöttük össze azokat a tényezőket, melyek befolyásolhatják a képesség hatását. Ilyen például a különféle képességek együttes hatása. A bónusz színesítheti a játékot, ám lassítja a játékmenetet, így csak akkor használjátok, ha jónak látjátok, például kritikus helyzetekben.

Mindössze ennyi, amit tudnod kell. Most pedig következzenek maguk a képességek.

Broken Bones

Képességek leírása

Akrobatika

Ügyesség

A képesség azt mutatja meg, hogy egy hős milyen mozgékony, laza és koordinált. Ezt a próbát használhatod, ha a hősöd 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. Akrobatika próba kell a kötéltnánchoz, és az egyensúlyozáshoz is. Tehát mindenhol használhatod, ahol ügyességedet extrém nehézség ellenében kell kipróbálnod. Az akrobatikában járatos hős levonás nélkül tehet próbát a képességhez tartozó cselekedetekre. Ha az akrobatika alap szintje eléri a négyet, hősöd próbát tehet, ha zuhan. Ha a próba sikeres, akkor annyi métert figyelmen kívül hagyhat az esésből, amennyivel a dobás meghaladta a szintet.

Ha az akrobatika alap szintje eléri a hetet, hősöd minden akrobatika próbáját plusz egy kockával dobhatja.

Bónusz: Sok esetben, az Akrobatika és atlétika segíti egymást. Például egy ugrásnál, ahol fúj a szél, és síkos a perem, stb. Itt az atlétika próba kellene az ugráshoz, és az akrobatika a síkos perem miatt. Ekkor elég, ha a magasabb szintű képességgel dobsz próbát.

- Kitérés

Követelmény: Akrobatika 4

Ha hősödet megpróbálják megszakítani, egy ügyesség ellenpróbát kell tennetek a támadóval. Ha sikerrel jársz, hősöd kimoszolja ellenfelét, aki így nem támadhatja meg.

Ha a kitérés alap szintje eléri a négyet, hősöd megpróbálhat kitérni egy öt célzó veszedelem elől. Ehhez tudnia kell a veszélyről, ami fenyegeti. Például egy lezuhanó szikla, egy elszabadult szekér, vagy egy kóbor nyílvesző. Kell még egy szabad mező is, hová kitérhet. Az ilyen veszedelmek ellen a hős általában ügyesség próbát tesz. A kitéréssel egy kockát más színnel dobhatsz, és ha az eredmény hatos, elkerülted a sérülést, a próba eredményétől függetlenül. De ez a mozgás mindenki mást megszakító támadásra jogosít ellene.

Ha a kitérés alap szintje eléri a hetet, hősöd megpróbálhat kitérni egy öt célzó támadás elől is.

Ehhez a lenti feltételek kell érvényesüljenek. Például hiába tudsz arról, hogy az élőholt pap hatalmába akarja hajtani az elméd, nem tudsz kitérni előle, mert nem egy kézzel fogható, látható támadás. Ám ha a következő körben egy halálenergiából formált koponyát hajít feléd, az elől már megpróbálhatsz kitérni. Ezen a szinten már kockadobásod ötös és hatos eredménye is véd.

A kitérés szabad cselekedet.

Alkimista

Elme

Az alkímia a robbanóanyagok, mérgek, drogok és egyéb vegyszerek tudománya. Művelői szerint valódi művészet, mely a teremtés gyökeréig nyúlik vissza, a teremtés részecskéinek ismeretéig. Egyes gyakorlói odáig merészkednek, hogy a mágiával emelik egy rangra.

Hősöd képes a felszerelésnél leírt alkimista anyagok előállításra. Többek közt képes mérgeket és drogot készíteni, melyek szintje azonos az alkimista próbád eredményével. Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd képes állandó hatású alkímiai anyagokat készíteni. Tehát nem csak porokat, folyadékokat, stb, hanem például különleges fémeket, szöveteket is.

- Kinyerés

Követelmény: Alkimista 4

Hősöd egy esszenciális tinktúrát készíthet a megölt szörnyekből, mint egy farkas foga, vagy egy óriáspióca vére, stb. Egy lény egy adag tinktúrára elegendő. A tinktúra olyan anyag, amellyel hősöd magához veheti az esszenciát, mint egy folyadék, vagy egy por, amit felszippant. A hatás szint körig tart. Ha a képesség megkívánja, fizikai elváltozásokkal is jár, amelyek egy kocka sebzést okoznak hősödnek. Például hősödnek csápjai, szárnyai nőnek, stb. A tinktúra először a lény fizikai, nem mágikus adottságait vonja ki, tehát úgy kell tekinteni, mintha a szörny természetes támadása, vagy képessége érvényesülne. A farkas harapása, a medve karma, a kígyó hőlátása, stb.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, a tinktúra a lény misztikus esszenciáját, mágikus erejét vonja ki, tehát felhasználáskor úgy kell tekinteni, mintha a szörny különleges támadása, vagy mágikus képessége érvényesülne. Például a

Broken Bones

szalamandra tűzlehelete, a baziliskusz kővé változtató tekintete, stb.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, egy óra alatt szint adagnyi kivonatot készíthetsz, ahogyan egy lényből is ennyit, és a fizikai elváltozás már nem sebzi meg hősödet, a finomabb tinktúrának köszönhetően.



Atlétika

Erőnlét

Az atlétikában járatos hős képes levonások nélkül mászni és úszni, a fele sebességével, illetve háromszoros sebességgel futni és helyből magasságnak másfélszerese, nekifutva kétszerese távolságra elugrani.

Ha az atlétika alap szintje eléri a négyet, hősöd képes teljes sebességgel mászni és úszni, négyszeres sebességgel futni, és helyből magasságnak duplája, nekifutva háromszorosa távolságra elugrani.

Ha az atlétika alap szintje eléri a hetet, hősöd minden atlétika próbáját plusz egy kockával dobhatja.

- Faltörő kos

Követelmény: Atlétika 4

Hősöd tárgyak törésére tett próbáihoz egy kockát adhat.

- Őszvér

Követelmény: Atlétika 4

Hősöd erőnléte kettővel többnek számít, ha súlyt emel, vagy cipel.



Állati érzék

Ügyesség

Tudsz lovagolni, képes vagy vágtaézni, ugratni, szőrén megülni a hátast, irányítani azt terepen,

kezelni az ijedtségét, stb. Képes vagy állatokat irányítani, látod mikor ingerültek, mikor kell parancsot adni, stb.

Ezekben a tevékenységekben, alapesetben mindenki képzetlen (-1 kocka az ügyességre). Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd az álatok mestere. Képes vagy leesni a lóról és visszaugrani rá, a vágató ló hátán állni, egy tigrist beidomítani, hogy ugorjon át egy tüzes karikát, vagy egy lovat rávenni, hogy túrje meg a hátán. Ezekben a tevékenységekben alapesetben mindenki képzetlen (-2 kocka az ügyességre).

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd képes szót érteni a vad állatokkal. Képesség próbát kell tennie az állat elméje ellen, amit mínusz egy kockával módosít, ha az állat bizalmatlan, mínusz kettővel, ha ellenséges. Ha sikert ért el, a bizalmatlan állat barátságos lesz, az ellenséges bizalmas. A barátságos állat irányíthatóvá válik, mint egy ismerős kutya.

- Harci idomár

Követelmény: Állati érzék 7

Hősöd képes harcra idomítani egy állatot. Az állat parancsra támad. Egy jól idomított állat harci szintje és életereje a szinttel azonos, sebése egy kocka. Ha megsérül, 10+ a sebész mérték szint ellen kell sikeres próbát tenned, vagy az állat elmenekül a harcból.

Elpusztíthatatlan

Erőnlét

Hősöd nagyon életerős. Életereje minden ráköltött győzelempont után hárommal nő. A képesség nem vehető fel a mágikus tehetséggel együtt, vagy ez, vagy az.

Érzékelés

Elme

Hősöd képes megkeresni a rejtekajtókat, eldugott dolgokat, titkos ösvényeket, és a rejtőző, lopakodó személyeket, vagy akár egy ruha alá rejtett tört. Meghallod az áruló neszeket, megtalálod a nyomokat. Ha valamit szándékosan keresel, csak sebességed felével mozoghatsz.

Bónusz: Ha hősöd rendelkezik túlélés képességgel, a vadonban plusz egy kockát adhat észleléséhez. Ha ért az építészethez, akkor

Broken Bones

ugyanaz az épületekben való csapda titkosajtó keresésére igaz. És így tovább..

- Hatodik érzék

Követelmény: Érzékelés 4

Hősöd megérzi a veszélyt. Nem csak a konkrét jeleket, de azt is, ha veszedelem „lóg a levegőben”. Ha a próbád sikeres, nem tudnak meglepni. Előre felkészülhetsz, hisz érzed, hogy valami készül.

Fókuszmaster

Mágia

Fókuszmasterségben jártas hősöd képes felismeri, és azonosítani a fókuszokat, ha sikeres próbát tesz 10 plusz a fókusz szintje ellen. És persze használhatja is a fókuszokat.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd képes felébreszteni a fókuszokat, és tárgyakat készíteni belőlük. Alaphelyzetben egy fókusz nem használható, csak ha felébresztették. Am ezután bárki használhatja. A fókusz tárgy maga használja a fókuszt, például a Mantikórkarom penge, stb.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd képes személyekhez hangolni a fókuszt. Ez után csak az adott személy használhatja.

Bónusz: Sok fókusz egyben alkimista alapanyag is. Így ha hősöd jártas a fókuszmasterségben, alkimista próbáit az ilyen anyagokra egyel több kockával dobhatja.

Fürge ujjak

Ügyesség

Hősöd képes lopni, vagy bűvész trükköket bemutatni. Ellophat véletlenszerű tárgyat célpontja hátizsákban levő felszereléséből, vagy elhelyezhet ott egyet.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd ellophat egy véletlenszerű tárgyat célpontja előkészített felszereléséből, vagy oda helyezhet egyet.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd válogathat a tárgyak közt.

- Mestertolvaj

Követelmény: Fürge ujjak 1

Hősöd, ha lopnia kell, plusz egy kockával dobhat próbát.

- Bűvész

Követelmény: Fürge ujjak 1

Hősöd képes lekötni a tömeget bűvész trükkjeivel, sőt, még némi aprópénzt is kereshet.

- Zármester

Követelmény: Fürge ujjak 1

Hősöd a zárrakkal kapcsolatos próbáit egy plusz egy kockával dobhatja.

- Hamiskártyás

Követelmény: Fürge ujjak 1

Hősöd ha csalni akar a szerencsejátékban, nem ügyesség, hanem szint próbát tehet.

Gyógyító

Elme/ügyesség

Hősöd képes ellátni a sebeket, minek hatására a sérült naponta három életerő szintet nyer vissza, a szokásos egyszeres, vagy másfélszeres gyógyulás helyett. Emellett képes mérgeket és betegségeket is gyógykezeln. Ekkor elme próbát kell tennie a hatás szintjével szemben, amely ha sikeres, leküzdötte a fertőzést/mérgezést, és a célpont elkezd gyógyulni.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, 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 ellen. A próba szintje tíz, plusz az elveszített életerő szintek száma.

Emellett a Elveszített tulajdonságok szintek visszanyerésének sebessége is másfélszeresére nő a kezelése folytán.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd képes visszaoperálni a levágott végtagot, szerveket átültetni, stb. Ehhez egy képesség próbát kell tennie a sérülés okozta veszteség 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.

- Seborvos

Követelmény: Gyógyító 4

Hősöd plusz egy kockával dobhatja próbáit, ha sebeket kezel.

Broken Bones

- Pestisdoktor

Követelmény: Gyógyító 4

Hősöd plusz egy kockával dobhatja próbáit, ha betegségeket kezel.

- Toxikológia

Követelmény: Gyógyító 4

Hősöd plusz egy kockával dobhatja próbáit, ha mérgezést kezel.

Ismeret

Elme

Ismeret minden elméleti szakértelem. Ilyen egy nyelv ismerete, a történelemtudomány, a térképészet, a teológia, vagy a matematika is. Minden szakértelmet külön kell tanulni, például külön szakértelem a Nashúri nyelv, és a csillagászat.

Írás-olvasás

Elme

Hősöd képes írni és olvasni minden általa ismert nyelven.

-Kódolás/kódfejtés

Követelmény: Írás-olvasás 4

Hősöd képes titkos írást készíteni, vagy megfejteni. Ehhez szint próba szükséges az elme ellen.

Kommunikáció

Elme

Ha hősöd jártas a kommunikációban, képes jól kifejezni magát, tárgyalni. Ismeri egy adott kultúra nyelvét, szokásait, kiismeri magát annak etikettjében, szokásai közt.

- Karizmatikus

Követelmény: Kommunikáció 4

Hősöd, ha ismeri beszélgető partnere kultúráját, igen nagy hatást képes gyakorolni. Így egy sikeres kommunikáció, vagy elme ellenpróba után plusz egy kockát adhat minden további szociális próbájához vele szemben.

- Tömeghatás

Követelmény: Karizmatikus

Hősöd plusz kockája egy egész csoportra érvényes lehet, akikkel kommunikál.

Lakatosmesterség

Ügyesség

Hősöd képes csapdákat hatástalanítani vagy aktiválni, záratokat le és felszerelni, feltörni. Ehhez ügyesség próbát kell tennie a tárgy szintje ellen. Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd képes záratokat és csapdákat készíteni. Tehát nem csak kész mechanikát szerel fel, hanem sajátot készít.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd átalakíthatja a mások által készített csapdákat, záratokat, a neki tetsző módon.

Lopakodás

Ügyesség

Hősöd képes lopakodni és el tud rejtőzni. A lopakodáshoz sikeres ügyesség próbát kell dobni az ellenfél érzékelés képesség (elme) próbája ellen. Ha sikerrel jársz, nem veszik észre hősödöt, képes másokat meglepni, nem számítanak rá. Lopakodáskor sebessége felével mozoghat. Ha támad, vagy bonyolult cselekedetet hajt végre, például mászik, zárat nyit, a lopakodás megtörik. Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd teljes sebességgel lopakodhat, és bonyolult cselekedetek sem törik meg a lopakodást. A harc viszont továbbra is.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd képes másokat is elrejtteni, ha nem mozognak, illetve elrejtethet tárgyakat és helyeket is, mint egy ajtó, vagy egy csapda.

Bónusz: Ha hősöd jártas a túlélésben, saját terepén plusz kockát kap a lopakodásra.

- Álruha

Követelmény: Lopakodás 4

Hősöd képes elálcázni, maszkírozni magát, vagy másokat. Ehhez lopakodás próba kell. Ha sikeres, a hős felismerhetetlen.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd nem csupán felismerhetetlenné válhat, de képes más, konkrét személynek kiadni magát.

- Eltűnés

Követelmény: Lopakodás 4

Hősöd, ha kibontakozik a lopakodásból, például támadott, vagy előlépett a sötétből, esetleg jól látható helyen próbál elbújni, megpróbálhat újra

Broken Bones

lopakodni. Ez akkor lehetséges, ha éppen nem őt figyelik, vagy eltereli a rá figyelők figyelmét, például hasbeszéléssel, vagy egy eldobott kavicsal. Persze ez nem a legjobb eset, ezért a próbát a/A Próbamódosítók szabályai szerint dobhatod.



Mágikus tehetség

Mágia

Hősöd született varázshasználó, mágiapontjai minden ráköltött győzelem után hárommal nőnek. A képesség nem vehető fel az elpusztíthatatlannal együtt, vagy ez, vagy az.

Próba tartalék

Tulajdonságtól független

Hősöd kap egy kockát, amit szabadon felhasználhat, hozzáadhat egy tetszőleges dobásához. A tartalék minden játék során egyszer használható.

Ha a képesség alap szintje eléri az ötöt, hősöd még egy kockát kap. A két kocka külön-külön is használható.

Ha a képesség alap szintje eléri a tízet, hősöd egy harmadik kockát is kap.

Ravaszság

Elme

Hősöd mestere a ravaszkodásnak, a hazudozásnak, manipulációnak, és befolyásolásnak. Képes akaratát végi vinni, másokat meggyőzni igazáról, elfedni a valóságot, stb.. Tehát a tárgyalás, hazugságok, az üzlet, a politika és a csábítás mestere vagy, éppúgy, mint a fenyegetés, vagy épp könyörgése.

- Emberismeret

Követelmény: Ravaszság 1

Hősöd egy szintpróbával az ellenfél ravaszsága, vagy elméje ellen, képes kiszűrni a hazugságot. Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd sikeres próbával látja a beszédpartnere apróbb gesztusaiból, hogy mit gondol, érez valójában. Valamit eltitkol, valamitől fél, azért hazudik, nem arra vágyik igazán, amit mond, stb.

- Megfélemlítés

Követelmény: Ravaszság 1

Hősöd egy szintpróbával az ellenfél ravaszsága, vagy elméje ellen, megfélemlítheti beszélgetőtársait. Ha ez sikerül, a beszélgetés/találkozás további részére egy kockával kevesebbel dobják ellen a próbáikat.

- Csábítás/manipuláció

Követelmény: Ravaszság 4

Hősöd egy szintpróbával az ellenfél ravaszsága, vagy elméje ellen, képes manipulálni, vagy elcsábítani. Siker esetén, ha a célpont barátságos volt, rajongóvá válik, ha semleges, barátságossá, ha bizalmatlan, semlegessé, ha ellenséges, bizalmatlanná válik.

- Színjáték

Követelmény: Ravaszság 4

Hősöd egy sikeres ravaszság próbával képes másnak kiadni magát, mint ami. Például gyengének álcázza magát, vagy épp sokkal kompetensebbnek, mint valójában. Ez bizonyos helyzetekben sokat segíthet, például álcázásnál próbamódosítót ad.

Bónusz: Ha rendelkezik a kommunikáció képességgel, akkor az adott kultúrterületen belül más társadalmi szint, vagy kör tagjának is kiadhatja magát.



Szakértelem

Ügyesség

Szakértelemnek nevezük 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!

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd kiváló eszközöket készíthet. Az ilyen eszközök plusz egy kiskockányit adnak a velük való próbákhoz. Az ilyen tárgy készítésének szintje 5-10-el magasabb az átlagnál.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd mesteri eszközöket készíthet. Az ilyen eszközök plusz egy kockát adnak a velük való próbákhoz. Az ilyen tárgy készítésének szintje 11-20-al magasabb az átlagnál.

Szerencsefi

Broken Bones

Szerencse

Hősöd próbáinak egy kockáját eltérő színnel dobhatod. Ha a kocka eredménye hatos, újradobhatsz vele, és az eredményt hozzáadhatod a próbához.

Túlélés

Város/vadon

Elme

Ez a képesség két változatban létezik, városi, és vadonbeli túlélésként. Bár itt egyben tárgyaljuk, a kettőt külön kell tanulni.

Hősöd képes fenntartani magát a vadonban.

Vízet, élelmet, menedéket talál, meglesi az utat, elkerülve a ragadozókat, tüzet gyújt, stb.

Minden nap szükséges a próba. A képesség másik változatában képes életben maradni a városban. Mindig van elegendő pénze az élelemre és szállásra, és tud magára vigyázni.

Minden nap szükséges a próba.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd magán kívül még elme számú személyt tarthat életben.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd a vadonbeli/városi életmód mestere. A természetben/városi közegben minden olyan próbáját plusz egy kockával dobhatja, ahol a környezet fontos. Például lopakodás, észlelés.

Villámcsapás

Ügyesség/mágia

Hősöd egy kiválasztott képességgel a többször is támadhat. Akár varázslattal (mágia), akár fegyverrel (ügyesség). Ám minden támadását, már az elsőt is, egyel kevesebb kockával kell dobnod, és minden támadás csökkenti az ügyességed a Sorrend megállapításakor. Tehát az első támadást két kockával dobod, teljes ügyességgel, a másodikat egy kockával, és egyel kevesebb ügyességgel, és így tovább.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd első támadását levonás nélkül, három kockával dobhatja, a másodikat egy kocka levonással, és így tovább.

A bestiák az alkonykor szülöttei. A káoszkor végén, az Árnyistenek ténykedése folytán romlásba dőlt, és a Csapás által felszaggatott világ mágiája eltorzított embert, állatot. E vészterhes időkben a sötételfeknek megbízható szolgálókra, erős hadseregére volt szüksége. Nyomorult foglyok és eltorzult, mutáns vadállatok tömegét hajtották hát templomaikba, ahol borzalmas szertartásokkal kitepték az áldozatok lelkét, és sikoltozó testüket, a miazma torz hatalmával, egyé forrasztották az üvöltő vadakkal. Ez a borzalmas sereg halálhú volt teremtoihez, hisz lélek helyett, a sötételfek által uralt miazma kötötte őket a világ esszenciájához. Az így született vad bestiák, és hatalmas, testek tucatjaiból forrasztott kimérák hordákban törtek a világra. Uraik parancsát követve gyilkoltak, zabáltak, válogatás nélkül szétszaggatva aggot és csecsemőt.

Ám e szörnyű falka tagjai közt akadtak, kikben az emberség, vagy épp az állati életöszön erősebb volt teremtojük mágikus igájánál.

Ők megszöktek uraik seregéből, és az Alkonykor vadonjainak mélyére húzódtak. Barlanglakó, vadászó falkáik később többször kapcsolatba kerültek az újra lábra álló emberiséggel.

Bár megtagadták teremtoiket, ám természetüket nem vetkezték le. A vadon bestiái vérszomjas ragadozók maradtak. A velük találkozó hatalmas, bundás szörnyekről beszéltek, kiknek üvöltése elgyengíti a harcosok izmait, és akik éjszakánként rajtaütnek a tanyákon, válogatás nélkül elhurcolva jószágot, embert.

Ám idővel mind több bestia vált képessé az embernépekkel való együttélésre, a könnyebb életet keresve. Az embernépek, bár idegenkedtek és bizalmatlanok voltak a hatalmas emberállatokkal szemben, hamar meglátták a bennük rejlő lehetőséget.

Manapság nem ritkák a haduraknak szolgáló bestia csapatok, kiket uraik az ellenség terrorizálására, és megfélemlítésére használ. De láthatunk bestia zsoldosokat is, éppúgy, mint testőrt, nyomkeresőt, vagy gladiátort.

A bestiák jelleme röviden leírható. Vadak, vérszomjasak, könyörtelenek. A bestiákat, bár megőrizték emberi intelligenciájuk egy részét, sőt, ha muszáj, tőszavakban ugyan, de beszélni is tudnak, főképp vágyaik, érzelmeik és ösztöneik vezetik. Sosem mérlegelik tetteik következményét, egyszerűen nem érdekli őket a jövő.

Fajok

Bestia

Broken Bones

Sokan gonosznak, kegyetlennek tartják őket, ám ez ugyanolyan ritka köztük, mint az emberi fogalmak szerint vett jóság. Kegyetlenek, mert ritkán rendelkeznek akár csak az empátia csírájával is. Ami jó nekik, azt megteszik, nem érdekli őket, hogy az mit okoz.

Egy bestia nem csak másokra, magára sincs tekintettel. Nem érdekli őket a halál, a fájdalom, vagy a sebek. Fizikai erőszakkal megtörni, megfélemlíteni szinte lehetetlen őket.

Elméjüket inkább az ösztönös helyzetfelismerés, és a túlélők ravaszsága jellemzi, mint az előre gondolkodás. Ám képesek meglepetést okozni. Külsőre hatalmas, két ölnyi fenevadak, térdig lógó karokkal, és a vadállatokéra jellemző visszahajló lábbal, melynek ujjain járnak. Bár ujjaik arasznyi karmokban végződnek, ám hüvelykjük visszafordítható, így ember módra foghatnak.

Arcuk inkább pofa, vad ragadozókra hajaz, eltúlzott agyarakkal, és izzó, sárga vagy zöld szemmel. Szőrzetük igen sűrű, egyes példányoknál valóságos bunda.



Faji előnyök

Nagy méret: A bestiák nagyméretű lények, de képesek egy négyzetnyi helyen harcolni, tehát Elérésük két mező, de a közvetlenül mellettük levő négyzetben állókat is képesek levonások nélkül támadni.

A bestiák sebessége, nagyobb méretük miatt ügyességük másfélszerese, lefelé kerekítve.

Harcra teremtve: A bestiákat harcra teremtették. Így közelharc próbáikhoz plusz egy kockát adhatnak.

Fogakkal és karmokkal: A bestiák karmokkal és agyarakkal születtek, melyek igen hatékony fegyverek. Így a bestiákat nem sújtja hátrány, ha fegyver nélkül harcolnak (képzetlenül -2 kocka levonás), valamint sebzésük egy kocka az alap egy helyett.

Éles érzékek: A bestiák érzékszervei nagyon kifinomultak. Érzékelésnél elme próbájukat kettővel több kockával dobhatják. Lát a sötétben, de teljes sötétben nem.

Vad ösztönök: A bestiák ösztönei is igen kifinomultak. Ha egy fizikai veszély felfedezésére vagy elkerülésére kell szerencse próbát tenni, a bestiák plusz egy kockát kapnak, kifinomult ösztöneik miatt.

Faji tulajdonságmódosító: A bestiák +4 módosítót kapnak az erőnlétükre és +2-t az ügyességükre, ám -4 módosító sújtja az elme és -2 a mágia tulajdonságukat.

Faji hátrányok

Vadállati kisugárzás: A bestiák ijesztő, félelmetes, állatias teremtmények. Így alapvetően mindenki bizalmatlan velük szemben. Emiatt minden szociális próbájukat egy kocka levonás sújtja, és a növényevő állatok félnek tőlük. Ez két kocka levonást jelent, például lovaglásnál, kocsihajtásnál, vagy akár csak utazásnál egy kocsin.

Mágiaundor: A bestiák irtóznak a mágától, és igen tehetségtelenek a gyakorlásában, illetve kiszolgáltatottak vele szemben. Így minden mágikus próbájukat, a védekezést is, egy kocka levonás sújtja.

Elhullás: Mivel a bestiákat a vadállati szellem, és a teremtésükkor beléjük plántált esszencia hozta létre, nem lélekkel bíró teremtmények. Így holttestüket nem lehet feltámasztani mágikus módon.

Véres ösztönök: Ha egy bestia komoly sebet kap, vagy egy harcban elveszíti életerő szintjeinek több mint a felét, akkor vagy elmenekül, vagy őrjöngeni kezd, hasonlóan egy vadállathoz. Hogy eldöntsd, mit tesz a hősöd, egy kockával kell dobj, ha páros őrjöng, ha páratlan, menekül. Az őrjöngő bestia haláláig harcol, vagy amíg ellenséget lát.

Elfek

Az elfek a mágia népe. Az óidők utolsó hírnökei, a letűnt hatalom őrizői. E nép már jóval az emberek születése előtt bejárta Angnor földjét. Őseik, a Seidhek itt születtek, és kaptak teremtő hatalmat a világot alkotó ősi istenektől. Miután isteni hatalmukat megtörte a káoszkor, és soraik megrikkultak, elkeveredtek az általuk teremtett embernéppel. Ennek eredménye az elf faj. Bár Seidh őseik teremtették az emberi fajt, az elfek bizalmatlanokká váltak velük szemben. Sokuk a velük való keveredésnek tudja be isteni hatalmuk elvesztését. Mások magukat gondolják Angnor egyetlen, jogos örökösének, a többi faj urának. Visszavonultak a járhatatlan, a föld erejét hordozó ősvadonba, eleven fákból növesztett és kőből faragott csodás városaikat előbb mágikus köddel és a vadon veszedelmeivel védték, 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 elfek. A sötét ősvadon mélyére vonultak vissza, hol a nap fénye és a madarak dala sosem jut el az évezredes fák alá. E sötét katlanokba, és a fák gyökerei alá költöztek, mind mélyebben, közelebb a megrontott föld szívéhez. Szolgáikká tették a törpök nemzetségeit, a miazmát, és háborút hirdettek minden újonnan jött, alantas faj ellen, amit méreggel és mágiával, intrikával és törrel vívnak.

A fényelfek eközben szintén a vadon mélyére húzódtak. Valaha dicső kultúrájuk maradványait merev szokásokká csontosodtak, melyek éppúgy kötik őket, mint a sötét elfeket a gyűlölet. A múlton merengő, rejtőző nép lettek, kik várják az idők fordulatát, hogy egyszer majd visszanyerjék rég kihunytt fényüket.

Az elfek külsőre magas, vékony derekú, széles vállú népek. Arcuk szimmetrikus, vonásaik élesek. Szemük az emberinél nagyobb, fülük hegyes, és hosszabb az emberinél. Mozgásuk kecses, finom. Bár hajuk dús és selymes, testszörzetük nincs, és a férfiaknál is igen ritka a szakáll.

Az elfek 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 élük az életet, erkölcsi gátak, megbánás, sőt gyakorta lelkiismeret nélkül. Egy sötét elf 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 fényelfek is, igen veszedelmes 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. Ám nem csupán motivációik, gesztusaik is nehezen értelmezhetők Angnor ifjabb népei számára. Egy elf ugyanis egyetlen gesztussal és arckifejezéssel többet mond, mint egy beszélgetés. Ezt a gesztusokra alapuló, szertartásos nyelvet, mely az elfek eleven, hangulatukra reagáló mágikus tetoválásaikkal egészül ki, hean'nay-nak nevezik, és a másfajúak számára egyszerűen elsajátíthatatlan.

Az ősi nép hagyományai egyidősek a világgal, és igencsak ragaszkodnak hozzájuk. Bár életük egy része szabad, egyáltalán nem kötik az emberekre jellemző erkölcsök és érzelmi gátak, másrészt viszont az ősi szokásjog minden elfre vonatkozik, megsértése halálos vétek.

Faji előnyök

Tündérpára: Az elfek képesek láthatatlanná válni. Ehhez mágia próbát kell tenniük a célpont/ok elme próbája ellen. Ha a próba sikeres, az elf láthatatlan mindaddig, míg interakcióba nem kerül egy másik lényvel, például megérinti, vagy megtámadja azt. A láthatatlanság minden köre egyAz adeptus varázslatok és a mágiapontokba kerül. A láthatatlanság azonban korlátozott. A fényelfek nappal használhatják képességüket, vagy ha buja természet, növényzet veszi körül őket, a sötét elfek éjjel, vagy sötétben használhatják.

Az érintés: Az elfek érintése mágiával telített. Ha valakit megérintenek, képesek meggyógyítani, vagy rontást hozni rá. A fényelfek érintése az élet, a természet gyógyító erejével telített, beforrasztja a sebeket, gyógyít, míg a sötét elfek érintése a természet sötét oldalát hordozza. Érintésük halálos kórral és méreggel teli, amely megalvasztja a vért, lerothasztja a húst a csontokról, és férgeket bűvöl a sebzett

Broken Bones

húsba. Ehhez mágia próbát kell tenniük a célpont erőnlét próbája ellen. Ha a próba sikeres, az elf érintése kifejti hatást. A sötét elfek érintése egy kockával sebez, míg a fény elfek érintése ugyanennyit gyógyít. Az előny használata egy mágiapontba kerül, és egy találkozás alatt egy lény ellen csak egyszer használható.

Bűvölet: Az Elfek a mágia népe, kinek hatalma megbűvöli a csekélyebb halandókat. A fényelfek csodás karizmája és kisugárzása képes bármire rávenni egy halandót, míg a sötét elfek rettenetes aurája megdermeszti a vért, és cselekvőképtelenné sokkolja a rémült áldozatokat. Ehhez az elf mágia próbát kell tegyen a célpont elme próbája ellen. Ha a próba sikeres, a fényelf 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 elfek siker esetén megrémítik célpontjukat. A célpont vagy egy kockányi körig esztét veszve menekül, vagy ugyanaddig mozdulatlan, bár nem magatehetetlen (ha megtámadják, védi magát). A képesség használatához rálátás kell, és a célpont az elf mágikus

Hatótávjában kell legyen. A képesség egy mágia pontba kerül.

Ősi nyelv: Különleges erejükhöz tartozik az elfek azon képessége is, hogy szinte minden lényel megértetik magukat „beszélnek a teremtés nyelvét”. Így a fényelfek képesek kommunikálni az állatokkal, míg a sötét elfek 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 elfek tökéletesen látnak a sötétben, valamint látótávjuk az emberi látótáv kétszerese. A lőfegyverekkel a lőtávjuk másfélszeresére nő.

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

Faji tulajdonságmódosító: Mindkét elf faj +2 módosítót kap az ügyességére, elméjére és mágiájára, ám -2 módosító sújtja az erőnlétét.

Faji hátrányok

Vasérzékeny: Az elfek érzékenyek a nyersvasra. Már az érintése is égető számukra, ám a vas fegyverek sebzése könnyen végzetes lehet.

Minden vas fegyver egy kockával több sebzést okoz az elfek számára.

Végleges halál: Az elfek mágikus lények. Így testük halálukkor szertefoszlik. A fényelfek fényvé, a sötét elfek árnyá válnak. Így szinte lehetetlen a feltámasztásuk. Ezt küszöbölték ki a híres elf lélekkövek, az Őidőkben, mert magukba fogadták gazdájuk esszenciáját, melyet aztán új testbe lehetett idézni.

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, a csillogó arany és bronzpengék, a folyó bor, és patakzó vér síkátoraiban. 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 aranytoronyok 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 csontokról, a dél kopár sivatagjaiig, 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 alfajokra oszlik. 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.

Ősi királyságbeliek: Az ősi királyságok lakói vén, kihalt félben lévő népek. Vannak köztük

Broken Bones

magas és szürkebőrű, hamar vénülő, de soká élő fajzatok éppúgy, mint alacsony, görbedt hátú, vagy kecses, sárgás bőrű népek. Ám mind kihalóban lévő, gyenge faj, kik múltjuk romjait védik mágikus hagyományaikkal és tradíciókból álló életmódjukkal. Szinte mindegyikük ősei közt voltak Elfek. Sok köztük a pap, és a mágikus praktikák gyakorlója. általában elfeledett dzsungel, 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 +2 elme és +1 mágia tulajdonságot kap, ám erőnlétéből -1-et le kell vonnia.

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, találemény népség. Városaik, birodalmaik egyre nagyobb teret hódítanak a vadonból.

Az ifjú királyságbeli ember +2 tulajdonságot kap, melyet a játékos szabadon hozzáadhat bármelyik tulajdonságához.

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

A vad népek közül való ember +2 erőnlét és +1 ügyesség tulajdonságot kapnak, ám mágia tulajdonságukból 1-et le kell vonniuk.

Barlangi emberek: A barlangi emberek az emberiség elkorcsosulásából született, félemlények. Alacsony ám izmos, gacsos végtagú és csapott homlokú barlanglakók, kik megeszik ellenségeik agyvelejét, vagy hatalmas, görnyedt vadak, kik a hőmezőket prédálják, és nyersen tépik szét áldozataikat. Ők a dzsungel gumó hasú, gacsos karú törpe fejdászai. Sokfélék, ám

mind erősek, vadak, és egyfajta primitív vérszomj jellemző rájuk.

A barlanglakó emberek +2 erőnlét és +2 ügyesség tulajdonságot kapnak, ám mágia és elme tulajdonságukból 1-et le kell vonniuk.

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 áhító, 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 +2 mágia és +1 elme tulajdonságot kap, ám -1 sújtja szerencsését.

Faji előnyök

Faji tulajdonságmódosítók: Az emberek első szinten plusz egy képességet tanulhatnak.

Faji hátrány

Az ember nem rendelkezik faji hátrányokkal.

Szellemszülöttek

A káoszkor hajnalán, és a Csapás során Angnor síkjának szövedéke meghasadt. Ám a közhiedelemmel ellentétben nem csupán az árnyak pusztító serege érkezett e hasadékokon keresztül. A hasadékok nem csak a külső hideg ürbe nyíltak. A mágia síkjai, az éteri terek is összeköttetésbe kerültek Angnorral, és e kapukon át az esszencia lényei, a szellemek is megérkeztek az anyagi síkra. Bár ép annyira különböztek Angnor halandó népeitől, mint egymástól, idővel testet öltöttek, és utódokat nemzettek velük. Ezek az utódok aztán sokasodni kezdetek, tovább örökövte éteri őseik erejét. Ők lettek a szellemszülöttek.

A szellemszülöttek külsőre igen sokfélék, éppúgy, mint a szellemek. Lehetnek magasak és alacsonyak, tagbaszakadtak és éterien vékonyak is. Ám mindannyian humanoid alkatúak. Szemük, bőrük és hajuk színre is bármilyen lehet, és sokan közülük olyan külső jegyekkel rendelkeznek, mint a szarvak, a farkok, a karmok, vagy a hegyes fül, úszóhártyás, kéz és láb.

Jellemük külső megjelenésükhöz foghatóan sokszínű. Egyesek lobbanékony harcosok, míg mások elgondolkodó, a világ mozgatórugóit

Broken Bones

kutató bölcsek. Ez is főként attól függ, milyen hozzáállást örököltek szellem ősüktől. Mindamellettt egységesen jellemzi őket egyfajta elvont, emberidegen hozzáállás, a dolgok más távlatból és összefüggésben való értékelése. Nehéz rájuk húzni az emberi erkölcs, vagy jellem skatulyáit. Egy szellemszülött, ha mégoly szelíd is, alkalmasint gond nélkül gyilkol, mások számára felfoghatatlan okból vezérelve. Ám tetteiket, ha mégoly kaotikusnak tűnnek is, egyfajta törvényrendszer foglalja keretbe, melyeket ők szabályoknak neveznek. Szabály bármi lehet, akad szellemszülött, aki nem alhat tető alatt, vagy nem léphet át folyó víz fölött. Mások minden szétszórt apró tárgyat meg kell számláljanak, vagy éppen minden újholdkor vérben kell fürödjének. E szabályok átlépése egy szellemszülött számára éppúgy lehetetlennek tűnik, mint lélegezni a víz alatt. Az alkonykorra a szellemszülöttek, bár saját társadalmat nem hoztak létre, legfeljebb kisebb közösségeket, de sikerrel beilleszkedtek Angnor népei közé. Mára mindenütt hallottak felőlük, és bár ritkák, de a legtöbb helyen elfogadják őket, csak az elmaradott vidékeken fordulhat elő, hogy agyonverik őket, mint afféle démoni teremtményt.

Faji előnyök

Szellemerő: A szellemszülöttek képesek közvetlenül erőt meríteni a szövedékből. Mivel szellem felmenőik a mágia eleven részei voltak, ennek örökségével, bár korlátozott formában, de ők is rendelkeznek. Megidézhetnek egy anyagtalan energiát, melyet szabadon használhatnak, mágikus hatótávjukon belül. Az energiával tárgyakat mozgathatnak, ajtókat lökhetnek be, vagy akár fegyvert forgathatnak. Az energia erőnléte a hős mágia tulajdonságával azonos, használata minden körben egy mágiapontot emészt fel.

Szellemlforma: A szellemszülöttek felvehetik szellem őseik testformáját, és vele erejük egy részét. Ha akarják haj és bőrszínük átalakul, ruhájukat túlvilági szél lobogtatja, szemük felizzik, karmaik, agyaraik, sőt farkuk és szárnyuk nő, és így tovább, attól függően, hogy a szellem ős milyen külső jegyeket hagyott utódjára. Ebben a formában hősöd egy választott tulajdonsága kettővel megnő. A szellemlforma használata egy mágia pontba kerül körönként.

Mágikus vér: A szellemszülöttek mágikus képesség próbáikhoz plusz egy kockát adhatnak. **Faji tulajdonságmódosító:** A szellemszülöttek +2 módosítót kapnak mágia és erőnlét tulajdonságaikhoz, mivel átjárja őket a mágia, amitől testük erősebbé válik, és jobban vezeti a szövedék erejét. Viszont -2 módosító sújtja elme tulajdonságukat, mert nehezen értelmezik a halandók világát, és annak eseményeit.

Faji hátrányok

Érzékenység: A szellemszülöttek érzékenyek egy anyagra, amely szellem ősükre is halálos volt. Ilyen anyag a fa, vas, ezüst, stb. Ez az anyag egy kockával nagyobb sebzést okoz számukra. **Szabályok:** A szellemek nem rendelkeznek teljesen szabad akarattal. Egyesek helyekhez kötöttek, mint a tó és forrásszellemek, mások csak éjjel ébrednek fel, stb. Ez a hátrány leszármazottaiknál abban nyilvánul meg, hogy adott szabályok kötik életüket. Például nem ehetnek sőt, nem harcolhatnak, mikor fenn jár a hold, vagy nem léphetnek be semmilyen lakhelyre, ahová nem hívták őket. A szabály megszegéséhez elme próba szükséges, melynek szintje 15-25 közt változik, a helyzettől függően.

Tamarik

Bárhol is születél, az öregek óva intettek a tamarik népétől, amit a vénemberek túlzásának vélhettél akkor, ám útjaid során magad is tapasztalhatod, mily roppant nehéz elviselni ezeket a kis, örökmozgó, élénk szerzeteket. A tamarik születésének legendája az ősidők homályába vész, egyes bölcsek a káoszkorban intelligensé vált állatok leszármazottainak vélik őket, mások a miazmában látják születésük eredetét. Ami tény, hogy most mindenütt ott vannak, és kifejezetten közönséges népséggént tartják számon őket.

A tamarik kis családokba tömörülve élnek, és vándorolnak. Szinte minden érdeklő őket, 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.

Broken Bones

Az átlagos tamari egy felnőtt ember melléig sem ér. Kecses kis lény, karcsú tagokkal, és hosszú ujjakkal, melyeken az emberinél egy ízülettel több van. Láruk az emberinél több ízületből áll, akár csak a négylábúak hátsó lábai.

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, akár csak 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. Cyakori, hogy a férfiak vállára is lehúzódik. Bár pofaszakállal büszkélkedhetnek, arcuk többi része általában 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 előnyök

Fürge: A Tamarik igen gyorsan mozognak, ezért minden képesség próbát, melyhez ügyesség szükséges, eggyel több kockával dobhatnak, ám ez nem vonatkozik a harci próbákra.

Éles érzékek: A tamarik tökéletesen látnak a sötétben, valamint látótávjuk az emberi látótáv kétszerese. A tamarik hallása és szaglása is legendás. Így érzékszerveikkel kapcsolatos próbáikhoz plusz egy kockát adhatnak.

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

Faji tulajdonságmódosító: A tamarik az embernépeknél sokkal fürgébbek, és gyorsabb eszűek. Minden Tamari +2 ügyesség, elme és szerencse tulajdonsággal kezdi kalandozásait, ugyanakkor, kis termetük miatt -4 levonás sújtja erőnlétüket.

Faji hátrányok

A tamarik termetük miatt kis lényeknek számítanak.

Törpök

A Véngyökér hegység járataitól a messzi északi Szilánkerdő fagyjárataiig, kelet mocsarainak dolmenjei alá fúrt agyagjáratoktól a nyugati Khazad tárnávárosáig, a törp 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 elfek regéi idegen világok lakóiról beszélnek, kik kezdetben szövetségeseik voltak, ám a rontás elvágta őket őshazájuktól, és Angnoron elveszítették erejük jó részét. A mese szerint saját világukban a föld elemeinek és a sötét mágiának egyaránt mesterei voltak. Ha e rege mítosz is csupán, igen jól jellemzi a törpöket. A törpök 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 zárkóztató, sőt ellenségessé vált, titkaikat a mélység és ártó mágia védi, testüket és elméjüket kifacsarta a káosz.

Egy törp kicsi lény, jó, ha egy ember melléig ér. Teste göcsörtös, az emberi szemnek torznak hat. Lábaik rövidek, karjaik hosszúak, gacsosak, csomósak, és a térdükig lógnak. Lábfejük és kezük igen nagy. Bőrük ráncos és kemény, akár a százados fák kérge. Csomók és repedések tarkítják, akár az üledékes kőzetet a kovadarabkák. Színe földbarna, vagy szürke, néha egészen sötét. Arcuk darabos és ráncos, szemük két ravaszul fénylő széndarab, orruk hatalmas, gyakorta hegyes. Szakálluk, hajuk, akár a drótszövet, vagy fagyökér. E kemény, a szirteken gyökerező, szívós törpefákra hajazó test hihetetlenül erős. Egy törp 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 törpök eszes és ravasz népség, akik bizalmatlanok más fajok tagjaival szemben. Ez a bizalmatlanság gyakran nyílt ellenségességbe hajlik, de még a leg jóindulatúbb törp 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 törp erődök, Kashag dzsungleiben agyagból épülnek, mint egy hatalmas

Broken Bones

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 fúrták 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 törpök a fém és kő, a fa és csont megmunkálásának mesterei. Szinte beteges imádatot faragják a követ, és öntik a fémeket. Hozzáértésük olyan nagy, hogy az óidőkben ők voltak az elfek kovácsai, ötvösei és kézművesei. E fémek és kövek iránti mágikus vonzalom mára sok törpénél kapzsisággá, a nemesfémek és drágakövek iránti sóvár vággyá torzult.

A törpök népe az őselemek megnyilvánulását a teremtő kinyilatkoztatásának tartja, papjaik a természet jeleiből olvassák ki a teremtő óhaját. E jelek az élet minden területét meghatározzák, így a törpök babonába hajlóan követik őket. Minden klánnak, családnak megvan a maga értelmezése, mely által a madarak röptéből, a szélből, vagy a hullámok játékából, a kövek repedéseiből olvassák a jövőt, és az ősök iránymutatását. Egy törp saját jószántából sosem cselekedne e jelekkel szemben.



Faji előnyök

Homályjáró: A törpök 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 törpök 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 törpök minden győzelepontért eggyel több életerő szintet kapnak.

Kemény bőr: A törpök bőre szürkés, barnás, kőszerűen érdes, így kőves területen való lopakodáskor egy kockával többel dobhatnak próbát, ha pedig nem rendelkeznek a lopakodás képességgel, akkor azt megkapják, ám csupán sziklás, kőves területen használhatják. Bőrük igen ellenálló, így fizikai védekezésük egy kockáját más színnel dobhatják, és ha az eredmény hatos, nem sebződnek. Ez a módosító összeadódik a páncéllal.

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

Faji tulajdonságmódosító: A Törp faj +2 módosítót kap az erőnlétére és a mágijára, ám -2 módosító sújtja az ügyességét.

Faji hátrányok

Fényérzékeny: A törpök érzékenyek a fényre. Az erős fényben, mint a tükröződő hó a napsütésben, vagy egy ezer lámpás megvilágította terem, minden próbájukat kétszer kell dobják, és a rosszabb eredmény számít.

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

Törp nevek: Nár, Bór, Ny, Súr, Óg, Silvir, Herv, Norra, C'húl, Eiwig

Háttér képességek

Valaha démonok és titánok jártak Angnor népei közt. Szabadon keveredtek velük, vérük hatalmát a halandókra örökítve. Más fajok, mint például az elfek ősei isteni hatalmú lények

Broken Bones

voltak, kik elbuktak. A hasadékokat bezárták, a démonokat elűzte Rána fénye, a Seidhek ereje lehanyatlott. Ám minden faj megkapta örökségüket. Nemzedékről nemzedékre születnek különleges képességgel bíró egyének, kik ősik isteni hatalmának árnyékával élnek. Ők a hősök. Többek közt őseik hagyatéka, a vérükben élő erő emeli őket Angnor közönséges halandói fölé. E hatalom megnyilvánulása a háttér képesség.

A háttér képességek hasonlóan működnek, mint bármelyik másik képesség, de csak egy adott fajba, kulturális környezetbe tartozó hős tanulhatja őket. A háttér képességek jó rész kiegészítőkben lát napvilágot, mint a világ leírásában az adott térségre jellemző képesség, melyet csak az ott született hős tanulhat, vagy a fajok hatalmai, melyeket csak az adott faj tagja sajátíthat el. Ezt mindig feltüntetjük az adott képesség követelményei közt.

Ha akarjátok, nyugodtan hagyjátok ki a háttér képességeket, melyek, bár kétségtelenül árnyalják a játékot, ám egyúttal bonyolultabbá is teszik azt.

Háttér képességek listája

Acsargó rém

Követelmény: Bestia faj.

Erőnlét

Hősöd csontrepszó üvöltése és vérfagyasztó morgása megfélemlíti az ellenfelet. Nem pusztán ijesztő, hanem a ragadozóktól való ősi félelmet idézi fel. Ehhez sikeres szint próbát kell tennie a célpontok elme próbája ellen. Siker estén a vele szomszédos mezőkön álló lények a következő körre egy kocka levonást kapnak.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, az acsargás áldozatai zavarodottak lesznek a következő körre, majd még egy körig érvényes rájuk a kockalevonás.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, az áldozatok megdemednek, és egy körre magatehetetlenné válnak. Majd a következő körben zavarodottak lesznek, az azt követően pedig érvényes rájuk a kockalevonás.

A képesség egy lényre, egy csatában, csak egyszer hat.

- Nagyobb üvöltés

Követelmény: Acsargó rém 7

Hősöd üvöltése mindenkire kiterjeszti az acsargó rém képesség hatását, aki szint/2 mezőn belül áll.

- Rettentő düh

Követelmény: Acsargó rém 4

Hősöd képessége menekülésre sarkalja a célpontokat, ha úgy akarja. Ekkor szint/2 körig menekülnek.

A föld gyermekei

Követelmény: Törp faj

Mágia

A törpök Angnor energiáiból születtek, így könnyedén formálják anyagát. Egyesek, kikben erős az ősi vér szava, pusztá akarattal teszik ezt. Az ilyen hős képes összeforrasztani a törött bögrét, kiélezi a kardot, összeszövi a szakadt ruhát, összetapasztja a törött edényt, tehát visszaadja az anyag eredeti formáját, és mindezt pusztá akarattal.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd képes az anyagot formálni. Egy zár nyelvet átalakítani, 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 hagyományos kovácslás is.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd szint mezőn belül egyszerű módon mozgatni az anyagot. Akár nagy sebességgel is, pl. köveket emelhet félre az útból.

A képesség a tárgy minden kilogrammja után egy mágiapontba kerül. Ha mozgatod, akkor körönként.

- Távmozgatás

Követelmény: A föld gyermekei 7

Hősöd bonyolult mozgásokra is képes az akarattal mozgatott anyaggal, például vívhat egy karddal, vagy megdobhat valakit egy kővel.

- Mágnes

Követelmény: A föld gyermekei 4

Hősöd képes egy megérintett fémet szint/2 körre mágnessé tenni. A fém súlya maximum szintenként egy kilogramm lehet, ám minden kilogramm egy mágiapontba kerül.

- Változó tömeg

Követelmény: A föld gyermekei 4

Broken Bones

Hősöd megnövelheti vagy lecsökkentheti egy megérintett tárgy súlyát, szint/2 körre. Ha a tárgy kicsi, olyasmi, amit valaki visel, pl. szerszám, páncél, stb., akkor a képesség minden szintje még egyszer hozzáadja a súlyát, például ha egy kard egy kilogramm, hatos szinten hat kilogramm lesz. Ha a tárgy nem mozgatható, de nem nagyobb, mint egy mező, akkor a képesség minden szintje után 10%-al változik a súly. Ez szintenként egy mágiapontba kerül.



Alakváltás

Követelmény: Szellemszülött faj

Mágia

Hősöd szellemforma faji képessége lényegesen átalakítja testét. Képes gyilkos karmokat növesztetni, melyek sebzése egy kocka, vagy éppen használható szárnyakat, melyekkel, normál sebességével repülhet. Bőrét is megerősítheti, hogy egy könnyű vértnek feleljen meg. Plusz végtagokat is növeszthet, vagy szint/mező hosszú csápot. Tehát átalakíthatja a testrészeit, vagy új testrészt növeszthet, a szellemformától függően. Minden változtatás egy mágiapontba kerül körönként.

- Nagyobb szellemforma

Követelmény: Alakváltás 7

Hősöd felveszi szellem őse eredeti formáját, vagy egy ahhoz közeli formát. Ekkor a szellemforma faji előnyénél meghatározott tulajdonságának próbáihoz plusz egy kockát adhatsz.

A tengernép gyermeke

Követelmény: Elf faj

Mágia

Egyes elfek rokonságban állnak a tengeri tündérekkel, tritonokkal és sellőkkel.

Hősöd minden vízben végzett próbájához plusz egy kockát adhat, valamint ugyanolyan szabadon mozog a vízben, mint a szárazon. Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd nem hül ki a víz alatt, és nem ázik ki a bőre, akár napokig sem.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd bármilyen mélységbe lemerülhet, nem sérül meg a nyomástól

Bónusz: Hősöd egy kockát adhat vízmágia próbáihoz, ám a tűzmágia egy kockával többet sebez rajta.

- Vízlégzés

Követelmény: A tengernép gyermeke 10

Hősöd képes lélegezni a víz alatt is.

- Halak nyelve

Követelmény: A tengernép gyermeke 4

Hősöd képes kommunikálni, beszélni a víz alatt, és megérti magát a vízi lényekkel, pl. halakkal.

- Rajmester

Követelmény: A tengernép gyermeke 7

Hősöd képes parancsot adni szintnyi nagyobb (kicsi, közepes, nagy), vagy szint mezőnyi apró halnak, vízi állatnak. Ehhez sikeres szint próba kell a halak mágia tulajdonsága ellen. A halk szint/körig engedelmessé válnak. A képesség halanként/mezőnként egy mágiapontba kerül.

Aura

Követelmény: Szellemszülött faj

Mágia

Hősöd szellemerejét használva képes egy energiából álló aurát idézni maga köré. Ez bármilyen alakot ölthet, lehet lila buborék, rótes fény, egy áttetsző rémalak, stb. Ez alatt a fizikai védekezés próbák egy kockáját más színnel dobhatod. Ha a kockadobás eredménye hatos, a hősödet célzó támadást kivédi az aura.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, az aura mágikus támadások ellen is használható.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd aurája immár ötös és hatos dobásnál is véd.

Broken Bones

Az aura körönként egy mágiapontba kerül.



Állati én

Követelmény: Bestia faj

Mágia

Hősöd képes félig felvenni állati ősenek alakját. Humanoid marad, ám alkata, mérete megváltozik. Például, ha az őse egy medve, akkor a hős termete megnő, testét még sűrűbb bunda fedi be, karmai megnyúlnak, feje medvepofává alakul. Míg a hatás fennáll, hősöd plusz egy szintet adhat erőnlétéhez és ügyességéhez.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd nem csak kevert alak, de teljes állatforma felvételére is képes.

A képesség használata körönként egy mágiapontba kerül.

- Brutális állat

Követelmény: Állati én 4

Hősöd az állati én használata közben plusz egy kockát adhat erőnlétéhez és ügyességéhez, de nem képes fegyvert használni.

Elnyűhetetlen

Követelmény: Bestia faj

Mágia

A bestiák másfélszer olyan gyorsan gyógyulnak, mint az emberek (lefelé kerekítve, lásd életerő rész). Pihenniük is csak szakaszosan kell, elég, ha naponta összesen hat órát pihennek.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd plusz egy kocka életerőt kap.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd teste regenerálódik a gyógyulás során. Nem csupán életereje tér vissza, de szakadt izmai, törött csontjai is megfelelően formaközzé állnak össze. Ám levágott végtagjai, hiányzó szervei így sem nőnek vissza.

- Valódi regeneráció

Követelmény: Elnyűhetetlen 7

Hősöd körönként egy életerő szintet gyógyul, ám egy nap maximum annyit, amennyi a képesség szintje.

Árnyékvér

Követelmény: Ember faj

Hősöd ősei közt démonok, rémek is voltak. Ezért a rontás és a rontást hordozó lények különleges támadásai ellen plusz egy kockával dobja próbáit.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd plusz egy kockát adhat a sötétben való rejtőzés és érzékelés próbáihoz.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd plusz egy kockát adhat sötétség mágia próbáihoz.

Ektoplazma fegyver

Követelmény: Szellemszülött faj

Mágia

Hősöd szellemerejét használva képes egy energiából álló fegyvert idézni, amely hagyományos fegyverként sebez, ám mágikus fegyvernek számít. A fegyver körönként egy mágiapontba kerül.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd bármely más képességét, varázslatát is használhatja a fegyveren át, mintha az saját keze volna. Illetve felruházhatja fegyvert minden olyan hatással, amit magára, vagy fegyvereire alkalmazhat.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd egy szellem lövedéket lőhet, a mágikus hatótávon belül, mely egy kockával sebez. A lövedék egy mágiapontba kerül.

Erdőszülött

Követelmény: Fényelf faj

Mágia

Egyes fényelfek rokonságban állnak az erdők driádjaival és a rétek nimfáival.

Ha hősöd ilyen, akkor minden növényt felismer, és tudja mire való, mérgező e vagy ehető, esetleg gyógynövény, stb.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd szabadon, sebességkorlátozás és akadály nélkül mozoghat a legsűrűbb túskebozótban is, a természetes növényzet számára nem akadály. Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd képes kisebb mozgásokra utasítani a növényeket. A faágak félrehajlanak, a fű elfedi a nyomait, stb.

- Fényevő

Követelmény: Erdőszülött 7

Broken Bones

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 kényelmesen és mélyen aludt volna.

- Éltető nap

Követelmény: Erdőszülött 7

Hősöd a napfény hatására körönként egy életerő szintet gyógyul, ám naponta maximum szintnyit.

- Mágikus fény

Követelmény: Erdőszülött 7

Hősöd a napfény hatására körönként egy mágiapontot visszanyer, ám naponta maximum szintnyit.

Életadó kéz

Követelmény: Fényelf faj

Mágia

Hősöd érintése nem csupán gyógyít, de megtisztítja a szennyezett, fertőzött, vagy mérgezett vizet és ételt.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd képes nem csupán megtisztítani a szennyezett táplálékot, de olyan anyagot is élelemmé és vízzé alakítani, amely nem alkalmas erre. Így bármely folyadékot vízzé alakíthat, vagy bármenny szerves anyagot élelemmé.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd képes a „semmiből” ételt és italt teremteni.

Minden kilogramm étel, vagy liter víz egy mágiapontba kerül.

- Ősök eledele

Követelmény: Életadó kéz 7

A hősöd által teremtett étel gyógyító erővel bír. Aki eszik belőle, annak életerő szintjei a következő napon kétszeres sebességgel térnek vissza.

Életerős

Követelmény: Törp faj

Erőnlét

Hősöd egy kockányi plusz életerő szintet kap. Emellett a fájdalom és a fáradtság elviselésére tett erőnlét, illetve elme próbáit plusz egy kockával dobhatja.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd még egy kockányi plusz életerőszintet kap. Ezen felül a viheto súlyra, vagy emelésre vonatkozó erőnlét próbáihoz is egy kockával többet adhat.

Farok

Követelmény: Tamari, vagy bestia faj

Ügyesség

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.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd kifinomultan használja farkát. Képes harmadik végtagként bármit megtenni vele. Elemelheti valaki zsebéből a kulcsait, vagy akár tört is forgathat benne. Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd egyensúlyozásra és mászásra tett próbáihoz plusz egy kockát adhat.

- Farok tör

Követelmény: Farok 7, Tamari faj

Ha hősöd harcban is használja farkát, körönként plusz egyet támadhat vele, ám ezt a támadást egy kocka levonás sújtja.

Hidravér

Követelmény: Ember faj

Erőnlét

Hősöd életerő szintjei másfélszeres sebességgel (lefelé kerekítve) térnek vissza.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, életerő szintjei kétszeres sebességgel (lefelé kerekítve) térnek vissza.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd teste regenerálódik a gyógyulás során. Nem csupán életereje tér vissza, de szakadt izmai, törött csontjai is megfelelően fornak össze. Ám levágott végtagjai, hiányzó szervei így sem nőnek vissza.

Hullafaló

Követelmény: Törp faj

Mágia

Broken Bones

Egyes törpök 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.

A hullafaló elszívhatja egy általa megölt lény mágiapontjait, és a sajátját feltölteni vele. Ehhez a gyilkosság után szint körön belül ennie kell a lény húsból. Így szintnyi mágiapont nyerhető, naponta maximum mágia lakalommal.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, 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. Ez körönként egy mágia pontba kerül.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd az élőhalott lények maguk közül valónak látják, nem támadnak rá, csak ha ő megtámadja őket.

- Tetszhalál

Követelmény: Hullafaló 4

Hősöd képes tetszhalott állapotba kerülni. Ekkor minden mágia, és egyéb érzék halottnak látja, mint egy élettelen tárgyat. Ez alatt nem lehet elszívni az életerejét sem, sőt, ha megsebzik, a sebzés egy kockával kevesebb ellene. Ez körönként egy mágia pontba kerül.

- Mágiafaló

Követelmény: Hullafaló 7

Hősöd képes életerő szintjeit feltölteni egy lény életerejével. Ehhez élve kell felfalja a lényt. Minden így okozott sebzés egy életerő szintet ad vissza hősödnek.

- Emlékfaló

Követelmény: Hullafaló 10

Hősöd képes egy szint körön belül megölt lény emlékeit magához venni, ha megeszi az agyát. Ekkor az elmúlt szint óra emlékeit szerzi meg.



Karomvihar

Követelmény: Bestia faj

Ügyesség

A bestiák megszokták, hogy karmos mancsaikkal, harapásukkal harcolnak. Ezért, ha

hősöd egyik keze szabad, képes vele még egyet támadni a körben. Ám ezt a támadást egy kocka levonás sújtja.

- Szaggatás

Követelmény: Karomvihar 4

Ha hősöd mindkét támadása eltalálja ugyanaz a célpontot a körben, plusz egy kocka sebzést okozhatsz neki.

Macskaszem

Követelmény: Ember faj

Egyesek a macskákat megszegyenítő látással születnek. Őket nem zavarja a sötétség, ugyanúgy látnak, mint nappali fényben. Ám ellentétben az elfekkel és törpökkel, minimális fényre szükségük van, teljes sötétben nem látnak semmit.

- Kígyószemű

Követelmény: Elf faj, vagy macskaszem képesség

Hősöd jól látja a részleteket, és jó emberismerő. Ha olyannal tárgyal, akit lát, arcjátékából leolvassa, ha hazudik. Felismeri a csalást a szerencsejátékban, az illető testbeszédéből és mozgásából. Hamar felismeri a hamis iratokat. Minden ilyen, csalárdság felfedezésére tett látás próbájához +1 kockát adhat.

- Felderítő

Követelmény: Elf, törp faj, vagy macskaszem képesség

Hősöd +1 kockát adhat a rejtett tárgyak, pl. rejtékajtók, csapdák, vagy a lopakodó, rejtőző ellenfelek felfedezésére tett próbákhoz.

- Sasszem

Követelmény: Elf faj, vagy macskaszem képesség

Hősöd képes az optimális lőtávján túl is levonások nélkül lőni. A lőtávból adódó kocka levonás számára egyel csökken.

Miazmás érintés

Követelmény: Sötét elf faj

Mágia

A sötét elf érintés faji képessége közelharci fegyverrel is használható.

Broken Bones

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd érintés képessége immár az élettelen anyagokra is hat, mint fa, kő, fémek.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd miazmás érintését távolsági fegyverére is átruházhatja, például az általa kilőtt nyilakra.

- Miazmás bűvölet

Követelmény: Miazmás érintés 7

Hősöd miazmás érintését egy varázslatára is átruházhatja, így az a normál hatás mellett a miazmás érintés hatásával is bír.

Nágavérű

Követelmény: Sötét elf, vagy ember faj

Egyes sötét elfek és emberek rokonságban állnak a nágák gonosz és ősi fájával. Ennek eredete a káoszkorig nyúlik vissza, mikor a két faj több klánja szövetségeket kötött, illetve a nágák ember alakban beházasodtak a királyi családokba. A képességgel hősöd képes szót érteni a hullókkal, mintha az elfek ősi nyelv faji képességét használná.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd kígyószerű fogakkal rendelkezik, és képes mérges harapásra, de akár fegyverét is megmérgezheti.

A méreggel szint próbát kell tenned a célpont erőnléte ellen, hatása egy kiskockányi tulajdonság veszteség (Te döntöd el, a hős megalkotásakor, melyik tulajdonság). A méreg naponta szint/2 alkalommal használható.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd képes kígyó alakot ölteni. Ám tömege, mérete nem változik. Ennek fenntartása körönként egy mágiapontba kerül.

- Nágatest

Követelmény: Nágavérű 7

Hősöd képes nága alakot felvenni. Arca hullószerűvé válik, alsó teste kígyótestté alakul, ám felsőteste és kezei megmaradnak. Minden mászással kapcsolatos próbáját egy kockával többel dobja, és pikkelyei miatt fizikai védekezésének egy kockáját eltérő színnel dobhatja. Ha a próbán hatást ér el, a pikkelyek megvédik a sebzéstől. Ennek fenntartása körönként egy mágiapontba kerül.

- Méregköpés

Követelmény: Nágavérű 7

Hősöd képes mérget szint/2 négyzet távolságra elköpní.

- Nagyobb méreg

Nágatest

Követelmény: Nágavérű 7

Hősöd mérge egy kockányi tulajdonság veszteséget okoz.



Négylábú

Követelmény: Bestia faj, valamilyen négylábú állat össel.

Hősöd képes hosszú kezeit lábként használva mind a négy végtagjával futni, ugrani. Ekkor sebessége az alap másfélszerese helyett annak duplájára nő.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd nem csak gyorsabb, de négy lába miatt minden ugrással, egyensúllyal kapcsolatos próbáját is egy kockával többel dobhatja.

Ősi tekintet

Követelmény: Elf faj

Mágia

Hősöd képes az anyagi sík határain túlra tekinteni. Lát mindent, ami a síkkal határos, kapcsolatban van. Tehát látja a testetlen, túlvilági lényeket, a mágiát, stb.. A képesség csak a tündérpára képességgel azonos körülmények közt használható. Vagyis a fényelfek napfénynél, a sötételfek sötétségben, stb., használhatják. A képesség szint mező távolságon belül működik, és körönként egy mágiapontba kerül.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd bármikor használhatja képességét, megszűnnek a tündérpára adata korlátok.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd látja mások érzelmeit, indulatait. Ha sikeres próbát tesz a célpont elméje ellen tudja, mi játszódik le benne, például dühös, sértett, stb.

Remek orr

Követelmény: Tamari faj

Hősöd éles érzékek képessége igen fejlett. Így az érzékelés próbáit sújtó levonások (ha vannak) egyik kockáját figyelmen kívül hagyhatja.

Broken Bones

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd elme órán belül képes követni a szagokat, ha érzékelés próbát tesz.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd érzékelés próbáihoz, ha a szaglás is szerepet játszik, plusz egy kockát adhatsz.

- Bűzlő hazugság

Követelmény: Remek orr 4

Hősöd képes kiszagolni a hazugságot. Így minden olyan próbájához, amely hazugság felfedésére irányul, plusz egy kockát adhat.

- Szaglítás

Követelmény: Remek orr 7

Hősöd szaglásával képes tájékozódni, akár vakon is érzi a szagokat, azok áramlását a tereptárgyak közt, stb. Bár próbáit -2k levonás sújtja, és nem harcolhat, de mégis, képes közlekedni, és alap szinten tájékozódni a látása nélkül.

Régi idők teste

Követelmény: Törp faj

Hősöd kemény bőr előnye nyújtotta védelme immár az elemi és mágikus támadásokkal szemben is védi.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, már ötös dobásnál is figyelmen kívül hagyhatod a sebzést.

Szatír

Követelmény: Tamari faj

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.

Ha képességed alap szintje eléri a négyet, hősöd egy kockát adhat minden olyan próbájánál, ahol a láb szerepet kap.



Szellemkapu

Követelmény: Szellemszülött faj

Mágia

Hősöd szellemerejét használva képes átlépni a szövedékbe, és kilépni onnét. A síkon belül körönként szintnyi mezőt haladhat. Mikor kilép, a mellette állók készületlenek vele szemben. Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd nyithat egy kaput, mely a szövedéken át az anyagi sík egy másik pontjára vezet. Ez a pont a látótávolságon belül kell legyen.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd magával vihet egy megérintett lényt a szövedékbe.

A képesség körönként egy mágiapontba kerül minden személy után.

Szellemhatalom

Követelmény: Szellemszülött faj

Mágia

Hősöd szellemerejét használva képes ellenállni a mágikus, és elemi hatásoknak. Ilyenek a varázslatok, vagy az elemi tűz, fagy, stb.. Az ilyen hatások sebzéséből egyet levonhatsz minden mágiapontért, amit rááldozol.

Broken Bones

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd szellemerejét használva képes beforrasztani sebeit. Egy életerő szintet gyógyulhat egy mágiapontért cserébe. Ám naponta csupán szintnyi életerőt regenerálhatsz ezzel a módszerrel.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd plusz egy kockát adhat egy próbájához, melyet szellemerejével felerősít. Ez annyi mágiapontba kerül, amennyi a kockadobás eredménye.

Titánvért

Követelmény: Ember faj

Mágia

Egyes emberek ereiben az isteni titánok vére folyik. Ők közvetlen kapcsolatban állnak az őselemekkel, hisz átjárják testüket. Sőt, jellemükre is komoly behatással bírnak. A tűzvéru hős gyakran dühöng, lobbanékony és tüzes, a földvéru kemény és szilárd, és így tovább. Hősöd tehát választhat egy elemet, melyet bár nem képes megidézni, de ha valamilyen egyéb hatással létrehozza, például egy fáklya meggyújtásával, vagy varázslattal, akkor sebzéséhez egy kockát adhat. És az elem egy kockával kevesebbel sebzi őt.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd képes önállóan is megidézni az elemet, amely így aurába vonja fegyverét, öklét, stb., illetve szint mezőn belül eldobható, mint egy hajító fegyver. Az elem sebzése ekkor egy kocka.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd plusz egy kockát adhat támadás próbájához, ha választott elemét használja, például egy varázslatnál.

- Titáni erő

Követelmény: titánvér 7

Hősöd képes az elemet az akaratával szint/2 körig mozgatni, a szint négyzeten belül.

- Titánhatalom

Követelmény: titánvér 7

Hősödet még egy kockával kevesebbel sebzi a választott eleme.

Trollvérű

Törp faji képesség

Egyes törpök ősei a föld mélyén, a káoszkorban keveredtek a trollok rettentő fájával. Ők a trollvérűek.

A Trollvéru hős az erőnlétének kétszerese számú életerőpontot nyer vissza egy nap alatt. Ez felülírja a kilenc élet másfélszeres gyógyulását.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, 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.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, 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.

- Trollvér

Követelmény: Trollvéru 7

Hősöd vére, minden életerő szintnyi vérvesztés után, egy kiskockát gyógyít azon, aki megissza. Ehhez frissnek kell lennie, a vér csak a kiontása után szint/körig hat.

Tündérúr

Követelmény: Elf faj

Mágia

Egyes elfek bűvölet képessége nagyon erős. Ők képesek uralni mások elméjét. A képesség birtokában hősöd képes a gondolatolvasására olyan lényeknél, akikre rálátása van. Ehhez összpontosítania kell. A felszíni gondolatokat, szándékokat érzékeli, ám a mélyebb gondolatokhoz képesség próbát kell tenni, a lény elméjével szemben.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd képes telepatikusan üzeni egy lénynek, akivel ismerik egymást, vagy rálátásuk van egymásra. A telepátia kétirányú is lehet, ha az elf úgy akarja.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd képes akaratának igájába hajtani ellenfeleit. A fényelf bűvölete bármire ráveszi célpontját, még az öngyilkosságra is, míg a sötét elf okozta rettenet megbénítja azt.

- Tömegese kiterjesztés

Követelmény: Tündérúr 7

Hősöd egyszerre szint/2 lényre kis kiterjesztheti a hatást. Ám mindegyikük plusz egy mágiapontba kerül.

- Varázsvédelem

Broken Bones

Követelmény: Tamari faj

Mágia

Hősöd mágiatűró képessége erősebb az átlagnál. Képes a rá ható varázslatokat és mágikus hatásokat nem csupán semlegesíteni, de vissza is verheti azokat, egy véletlenszerű célpontra szint mezőn belül. Azt hogy kire, a kocka dönti el (egyes, az első jelenlevő, kettes a második, stb.). Ha nincs a közelben senki, akkor a mágia csak szertefoszlik.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd a továbbiakban irányíthatja, hogy hová tükröződjön a róla „lepattanó” mágikus hatás. A képesség használata a visszatükrözött varázslat minden szintje után egy mágiapontba kerül.

Villám

Követelmény: Tamari faj

Mágia

Hősöd fűrge képessége sokkal fejlettebb az átlagnál. Képes felgyorsulni, sebessége megduplázódik, és ügyesség próbáit is egy kockával többel dobhatja. Ám ez körönként egy mágiapontba kerül.



Plusz hátrányok

Hősöd létrehozásakor választhatsz olyan hátrányokat, melyek a megszokottnál jóval erősebbek, vagy nem jellemzők a faj tagjaira. Minden ilyen hátrány egy szint értékkel rendelkezik, I és III között. Hősöd ennyi győzelempontot kap, amit már induláskor szabadon elkölthet, a hátrány felvételéért cserébe. Ez a lehetőség csak opció, nyugodtan hagyjátok ki, ha úgy tetszik.

A hátrányok a következők

Balszerencsés

Bármely faj számára elérhető

I. Hősöd próbáinak egy kockáját eltérő színnel kell dobnod. Ha a kocka eredménye egyes, újra kell dobnod vele, és az eredményt le kell vonnod a próbából.

Érzékenység

Ember, tamari, elf, szellemszülött, bestia hátrány
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 ezüstrrel a rozsdá ellen pl.) stb. Az adott anyag jelenlétében, (ha elérésén belül van) hősöd minden próbáját egy kocka levonással dobja. Ugyanez igaz akkor is, ha megsebzették az anyaggal, és még nem látták el a sebet.

II. Ha ilyen fegyverrel sebzik hősödet, az egy kockával több sebzést okoz. Az elf hősök vasérzékeny hátránya összeadódik a mutációval, ha a vas a felvett anyag.

III. A hőst megsebzí az anyag érintése.
Körönként egy kocka sebzést okozva neki.



Kapzsi szív

Törp hátrány

Egyes törpök 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 erkölcsait, 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, míg ki van téve a kísértésnek.

II. Hősödet konkrétan megőrjíti a kincsek lehetősége. Másra se gondol, még ha ellen is áll a csábításnak, nem eszik és iszik, vagy alszik, és ha hatalmába keríti a sóvárgás (elrontott elme

Broken Bones

próba) akár a barátait is legyilkolja, ha kincsről van szó.

Ősi vér

Elf hátrány

Hősöd egy súlyos, örökletes betegségben szenved, az elf nép beltenyészete és degenerációja miatt.

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 vesztességet szenved.
Szürkevar	2	Hősöd erőnlét próbáit újra kell dobja, és a rosszabb számít.	Hősöd egyel kevesebb kockával tehet erőnlét próbát.
Tündehályog	3	Hősöd látással kapcsolatos próbáit újra kell dobja, és a rosszabb számít.	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 Célzott támadás taktika táblázata alapján.	Hősöd, ha sebesülést szenved, vagy elesik, komoly eséllyel (páros dobás a kockán) csontját törí, és súlyos sebet kap a célzott támadás taktika táblázata alapján.
Rángó kór	5	Hősöd ügyesség próbáit újra kell dobja, és a rosszabb számít.	Hősöd egyel kevesebb kockával tehet ügyesség próbát
Tompa szellem	6	Hősöd mágia próbáit újra kell dobja, és a rosszabb számít.	Hősöd egyel kevesebb kockával tehet mágia próbát

A betegségeket lehet kezelni, például méregdrága italokkal szinten tartani a tüneteket, stb. de teljesen nem ajánlott, hogy megszabadulhasson tőle a játékos.

Perzselő nap

Törp hátrány

I. Hősödet minden fény alapú hatás, mint erős napfény, izzó lámpafény, stb. zavarja, így minden próbáját egyel kevesebb kockával dobja.

II. A hőst igencsak zavarja a fény. Így a fényérzékeny hátrány és a perzselő nap I. szintje összeadódik.

III. Hősödet megsebzí az éles, direkt fény, egy szint sebzést okozva körönként.



Szertelen

Tamari hátrány

I. A tamarik nem épp az összpontosítási képességükről híresek. És mivel minden érdeklí őket, szinte bármí elvonhatja a figyelmüket. Hiába hagyják hátra társai, hogy figyelje az öröket, mert egy érdekes árnyékot vesz észre, majd arrébb egy furcsa rovar láát repülni, amely egy emberi arcokra emlékeztethető göcsörtökkel

bíró fára szállt, stb. Minden tíz perc után, amit egyhangú tevékenységgel tölt, a tamarinak elme próbát kell tennie, melynek szintje 10. Ez a szint minden tíz perc után egyel nő. Ha elveszíti a próbát, képtelen tovább figyelni, és elkóborol, stb.

II. A tamari nem képes összpontosítani. Az első próbát öt perc elteltével kell tennie, majd a próba szintje minden öt perc után 1-el nő.

Szuicid kíváncsiság

Tamari hátrány

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.

A föld férgei

Broken Bones

Törp, ember hátrány

Sok törpöt eltorzította a sötétség és a gonoszság. Egyesek nyálkás bőré, hasított szemű szörnyekké, mások torz végtagú, gonosz gnómokká váltak. Az emberek közül is sokakat megrontott a káoszkor. Ők nyúlszájjal, torz arccal vagy végtagokkal, csökevényes testrészekkel születnek.

I. Hősöd külseje torz, így minden szociális próbáját egyel kevesebb kockával dobja.

II. Hősöd torzulása a mozgására is kihat, így hősöd ügyessége egyel csökken.

A vér átka

Elf hátrány

I. Hősöd, ha fényelf, nehezen áll ellen a gonosz erőknél. Minden gonosz varázslat (gonosz ellenfél ártó mágiája), elleni védekezés próbáját egyel kevesebb kockával dobja. Ha sötét elf, akkor minden fény alapú hatás, mint erős napfény, izzó lámpafény, stb. zavarja, így erős fényben minden dobását meg kell ismételnie, és a rosszabb eredményt használnia.

II. A hóst igencsak zavarja a gonosz, illetve a fény. Így az érintett próbáit egy kockával kevesebbel dobja.

III. A fényálfot minden gonosz hatás másfélszeres sebzéssel sebzi, míg a sötét álfot megsebzi az erős fény, körönként egy szint sebzést okozva.

Dekadens aura

Elf hátrány

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



Komolyabb szabályok

Szellemszülött hátrány

I. Hősöd komoly hátránnyal küzd, például tilos mesterséges építményben tartózkodnia éjjel, vagy nappal, nem érheti közvetlenül a nap fénye. Ekkor, amíg a hatás fennáll, egyel kevesebb kockával dobhatja próbáit, annyira zavarja a szabály megszegése.

II. Hősöd képtelen áthágni a szabályt. Ha erővel kényszerítik rá, pl. leütik és beviszik egy helyre ahol nem tartózkodhat, képtelen a harcra vagy egyéb összefüggő cselekedetre, csupán összeroskadva ül, reszket, a kijárat felé kúszik, stb.

Szellemdűh

Szellemszülött hátrány

I. Hősöd szellemformában hajlamos elveszíteni önkontrollját, és a szellem jelleme vesz rajta erőt. Ha szellemformát ölt, vagy ahhoz kapcsolódó képességet használ, dobj egy kockával. Hatos esetén hősöd jelleme egy kocka órára a szellem őisével lesz azonos, aszerint cselekszik.

II. Hősöd teljesen átalakul, és alkalmasint, ha a jellemével összeegyeztethetetlen dologgal találkozik, elveszíted fölötte a kontrollt. Ekkor a JM irányítja, és mindent elkövet, hogy elpusztítsa a neki nem tetsző dolgot.

Borzvér

Bestia hátrány

I. Hősöd, ha sebet kap, nem képes abbahagyni a harcot, csak ha legyőzi ellenfeleit. II. Hősöd még az ellenfelek legyőzése után sem képes abbahagyni a harcot, így megtámadja a saját társait is.

III. Hősöd nem kell hogy sebet kapjon ahhoz, hogy elragadja a gyilkos téboly. Elég, ha csupán harcba keveredik.

Hogy a hatást elkerülje, egy sikeres elme próbát kell tennie 15-ös szint ellen. A próbát minden körben megkísérelheti.

Vérszomjas ösztönök

Bestia hátrány

I. Hősöd, ha vér vagy hússzagot érez, képtelen neki ellenállni, főként, ha éhes. Ilyenkor egy elme próbát kell tennie 10-es szint ellen, ami ha sikertelen, megpróbálja megszerezni az ételt, akkor is, ha az valaki másé, vagy egy sérült hűtés, stb.

II. Ha hatalmába keríti hősödöt az éhség, és elvétí a próbát, még saját csapattársait is megtámadja, ha azok véreznek, sérültek, stb.

Utolsó simítások

Broken Bones

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

Személyiség

Érdeemes megalkotnod előre hősöd személyiségét. Ez persze idővel változhat. A személyiség 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.

Segítség lehet, ha választasz maximum öt negatív és pozitív személyiségjegyet, mint például irigy, bátor, hazug, nagyotmondó, becsületes, vagy gátlástalan, és ezekhez tartod magad. Ha pedig hősöd változik, a személyiségjegyeit is módosítod.



Hit

A legtöbb hős hisz valamilyen hatalomban, istenben vagy túlvilágban. Érdeemes 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, világvéleményét, hitét és gondolkodásmódját. Egy korbáccsal nevelt veremharcos aligha fog ősi elf eszmékért síkra szállni, vagy magasröptű célokat tűzni maga elé, míg egy királyi kastélyban nevelt bárd valószínűleg, 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. Sőt, egyes területek, és az ott élő népcsoportok meghatározzák, hogy egy hős milyen képességekkel rendelkezzen, ugyanis saját, csak ott tanulható képességeket adnak.

Nyelvek

Minden hős ismeri az anyanyelvét, és valamilyen közös, a területen ismert nyelvjárást.

Megjelenés

Broken Bones

Hogy néz ki hősöd, hogyan beszél, mozog, milyen sebhelyei, tetoválásai, haj és ruhaviselete van, és miért! Mindez fontos utolsó simítás, hogy megalkosd hősödöt.

Történet, mint választható alternatíva.

Ha úgy döntötök, választhatjátok a történet rendszert. Ilyenkor hősöd személyes története, hozzáállása alakítja viselkedését, készségeit és reakcióit, és ezen keresztül dobásait is befolyásolják. Ha nem akarjátok bonyolítani a játékmenetet, mindezt megoldhatjátok egyszerűen szerepjátékkal is. Ám ha szeretnétek árnyalni és számszerűvé tenni hősötök jellemének és személyiségének alakulását, a történet lehetőséget ad rá.

Neveltetés, a születés és gyermekkor

A hős történetének kezdete a születés és gyermekkor. Mindenki ekkor tesz szert világszemléletének alapjaira, az eseményekre adott külső (mit teszek) és belső (mit érzek-gondolok) reakcióinak csokrára. Ennek köszönhetően egyes helyzeteket természetesen kezel, amelyek mások számára megdöbbentőek és legalábbis nehezen kezelhetők, míg mások számára természetes helyzeteket nem tud kezelni, sőt, esetleg értelmezni sem.

Ha például hősöd egy vad, Hidegpusztai törzsben nevelkedett, természetes lesz számára a vad zsigerelese és nyúzása éppúgy, mint a gyerekek közti verekedés. Ám ha egy Nashúri Pasa leányaként, akkor valószínűleg eléggé nehezen kezeli ezeket a helyzeteket. Ez nyilván fordítva is igaz. Egy barbár ifjú nem feltétlenül tudja helyén kezelni egy Nashúri udvari esemény etikettjét. Nem csak arról van itt szó hogy ismeri e a szükséges képességeket, hanem a teljesen idegen, számára értelmezhetetlen, vagy a neveltetése szerint elfogadhatatlan helyzet okozta sokkról. Ezeket a módosítókat hívjuk neveltetésnek.

Ezt a Broken Bones szabályrendszere a következőképp modellezi.

Minden hős induláskor meghatározhat egy-három pozitív és negatív neveltetési területet. Ha lehet minden előnnyel járó területhez talál meg annak negatívumait is. Például, ha a hős a pasa udvarában nevelkedett, mint hercegnő, plusz egy kockát kap az udvaron belüli szociális próbákra, információszerzésre éppúgy, mint a

művészetek elemzésére, tánkra, stb. Minden olyan dologra, amire a nevelés és a közeg felkészíti. Viszont levonások sújtják, ha kikötői kocsmákban akar tárgyalni, vagy megfélemezni egy rabszolgalázadás vezetőit. Tehát minden olyan tevékenységben, mely számára idegen, vad, riasztó, vagy elképzeltetetlen, értelmezhetetlen.

A Hidegpusztai ifjú pedig, aki egy nomád farkasvadász fia, aki kölyökkorától sokszor marad egyedül a szálláson akár egy hétre is, és aki aztán egymaga járta végig apja csapdáit, megküzdve az elemekkel, valószínűleg plusz kockát kap a hómezőkön való túlélésre, vadászatra, rejtőzésre és nyomolvasására. Viszont a szabad élet után nehezen viseli a korlátokat és a tekintélyelv helyett a tettek általi kiemelkedésben hisz. Így nem valószínű, hogy jól tárgyal a városi céhek pénzen szerzett hatalommal bíró vezetőivel, vagy, hogy betartja, sőt, hogy egyáltalán megjegyzi törvényeiket. Így a városi környezetben szociális próbáit legalább egy kocka levonás sújtja. Ha nem találod hősöd erősségének ellenoldalát, akkor egyszerűen válassz egy gyenge területet.

Minden, a neveltetést érintő szituációban, ha a helyzet hősöd erőssége, plusz egy kockát adhatsz próbáidhoz, ha gyengesége, mínusz egy kockával dobod azokat.

Úgy is vehetjük, hogy a neveltetés adta módosítók azok a próbamódosítók (lásd lentebb, a próbák fejezetnél), melyeket nem környezeti viszonyok, hanem hősöd és a világ viszonya határoznak meg. Szélesebb, általánosabb készségek, mint a képességek, és jóval rugalmasabban használhatók.

Figyelj rá, hogy hősöd neveltetése és jellemvonásai, háttere és személyisége illeszkedjenek, és ezekhez válassz a továbbiakban háttér képességeket (lásd fentebb, képességek, képesség fajták). Így lesz hősöd eredeti személyiség, és egyúttal a világba illeszkedő, egységes egész.

A jellemfejlődés, és a személyiség sorsformáló hatása, vagyis a Végzet.

A hős személyisége az eseményekre adott reakciói által nyilvánul meg. És folyamatosan változik, az által, hogy tapasztalatokat gyűjt. Bizonyos gátaktól megszabadul, és újakat épít, fejlődik a személyisége. Ezek a mechanizmusok, rögzült reakciók és világkép egyenesen vezet

Broken Bones

hősöd életútjának beteljesülése, ilyen, vagy olyan végzete felé. Ezért ez a fejlődés a Végzet nevet kapta.

Hősöd személyiségére hatással van, ha valamit sokszor ismétel, vagy ha egy olyan behatás éri, ami mély nyomot hagy benne. Hogy mi ilyen, annak megítélésében segít a születéskor meghatározott neveltetés, és a hős személyisége. Például, ha fent említett északi hősöd felnőve évekig dolgozik a királyság szörnyvadászként, hogy járhatóvá tegye a birodalmi utat, és a szomszédos mocsár miatt ez alatt főként trollokra vadászik, akkor plusz egy kockát kap a trollokkal szemben próbáihoz, akár harcban, akár a nyomuk megkeresésekor, akár tárgyalás esetén. A harci próba nem azért nő tehát, mert a hős képzetesebb lett az adott harci stílusban (harci képesség növelése), hanem mert behatóan ismeri a trollok harci szokásait, gyengeségeiket és erősségüket.

Ha hősöd a pasa lánya, aki alapvetően félnék, és elszakad társaitól, egy sötét, élőholtak járta katakombában, ahol napokig bujkál és harcol a rémületes horda ellen, a továbbiakban jó eséllyel mínusz egy kockával tesz próbát az élőholtak ellen, vagy a sötétben, egyedül.

A végzet lassan, a szerepjáték során alakul, javasoljuk hogy mind játékosként, mind játékmesterként megfontoltan kezelj.

A végzet adata vonások változhatnak, sőt, felül is írhatják a neveltetést, ám nem elég hozzájuk egy képesség elsajátítása, konkrét tapasztalat híján. Egy olyan erős élmény, vagy megalapozott tapasztalat kell, ami átalakítja a hős hozzáállását.

A lány például, ha elég erős, hogy leküzdje félelmét, kalandozók egy csapatához áll, akik élőholtak lakta katakombákat tisztítanak meg a város körüli rommezőn, és órákat vesz a helyi mágisztertől, hogy alaposan megismerje ezeket a lényeket. Mellette elmélyíti harci készségeit, és éjszakánként egyedül sétál az ősi nekropoliszban, hogy leküzdje félelmét a sötétségtől.

Vagy itt az északi harcos esete, akit elfognak, és három napon át borzalmasan kínoznak a trollok. Ez nyilván nagy hatással van rá, így személyiségétől függően vagy gyűlölni fogja a trollokat, és ezután a velük való harcban még egy kockát adhat próbáihoz, vagy megtörik, és ez után rettegni fog tőlük, így egy kocka levonással harcol ellenük. Mindenesetre a

trollokhoz való hozzáállása mélyebb, személyesebb, és érzelmektől fűtött lesz.

Tehát a végzetet az események, és a hős hozzáállása formálja, és viszont. Ha használjátok a történetet, a következőkre mindenképpen figyelnetek kell.

Csak igazán erős, katartikus hatás, vagy hosszú időn át, a gyakorlatban elmélyített tapasztalat képes formálni egy hős végzetét.

Ha ez megtörtént, plusz, mínusz egy kockát kaphat bizonyos helyzetekben, amit a JM határoz meg. Ha a végzet elmélyül, mint a fenti, trollok által megkínzott, és őket gyűlölni kezdő hős esetén, a módosító is nőhet, két kockára.

A végzet meghatározza a hős tágabban vett, nem csak a végzet tárgyára vonatkozó, hanem az azzal kapcsolatos reakcióit is. Például harcosunk gyűlöletétől hajtva nehezen mondana nemet egy küldetésre, ahol trollok sanyargatnak egy falut, de valószínűleg ha egy troll főnök tárgyalni kíván a csapattal, ő lecsapja a fejét, bármily ésszerűen is érvel. Sőt, trollokkal könnyedén csapdába is csalható.

Egyszerre lehetőleg ne legyen több végzet személyiségjegye háromnál. Csak zavart okoz. Persze, indokolt esetben eltérhetnek ettől.

A történet a játék színesítésére, és nem a korlátjaként jött létre. Használjátok kreatívan, de ne ez szabjon korlátokat a játéknak, és ne használjátok csak azért, hogy hőseitek még erősebbekké váljanak. Keressétek az egyensúlyt. Ha egy hős csak előnyös neveltetésre és végzet módosítókra tesz szert, az könnyen felboríthatja a játékot. Mindennek van árnyoldala, keressétek meg.

Túl sok kocka

Ha hősöd neveltetése és végzete túl sok kocka módosítóval jár, mert például plusz két kockát kap miattuk egy tevékenységre, amire egyébként tárgyai, és a helyzet miatt is kockamódosítók járnak, és ez túl bonyolulttá teszi a számolást, használd a lentebb, a próbáknál (próbamódosítók) leírt alternatív megoldást. Nevezetesen hogy az egyéb forrásból származó kockákat használd kocka módosítóként, a végzetből és neveltetésből származó kockák helyett pedig tégy velük két próbát, és a jobb, vagy rosszabb eredményt használd, attól függően mit kíván a helyzet.

Broken Bones

Felszerelés

Dobj három kockával. Hősöd ennyi nagypénzt (ezüstöt) kap. Ebből az összegből vásárolhatod meg induló felszerelését, a felszerelés fejezetben.

A játérendszer

Ebben a fejezetben találsz a játékra vonatkozó szabályokat.

A Próbák

A Broken Bones alapvető mozgatója a próba. Ha a hősök egy bizonytalan kimenetelű dolgot tesznek, akkor próbát kell tenniük annak kiderítésére, hogy sikerrel jártak-e. Ez a próba egy kockadobás.

Egyes cselekedeteknél a körülmények és a tett kivitelezése támasztanak kihívást hősöd elé, mint például egy míves üvegedény készítése, vagy egy ősi kódex lefordítása.

Máskor, a cselekedetedet valaki vagy valami más ellenében kell végrehajtani. Ilyen, mikor egy ajtót egyik oldalról tartanak, másik oldalról nyomnak, de ilyen egy ravaszkodó diplomáciai tárgyalás, egy erszény elmetszése, vagy egy varázslattal az ellenfél elméje feletti uralom megszerzése. És persze ilyen próba a harc is. Mindkét esetben tulajdonság próbát kell dobnod, azzal a tulajdonsággal, ami a helyzethez használt képességhez tartozik. Ha nincs ilyen képességed, akkor azzal a tulajdonsággal, amelyik legjobban lefedi az adott helyzetet.

A dobáshoz mindkét esetben három kockát használsz. A kapott eredményt aztán össze kell adnod a próbához használt tulajdonságoddal, és ha van, akkor a képességed szintjével. Ez az összeg a próba eredménye. Például, Vorn kardjával egy goblinra támad. Ekkor közelharc próbát teszel. Három kockával dobod, az eredmény 3, 3 és 5. Vorn ügyessége nyolcas, egykezes stílusa kettes. Ezek összege 21. Ez a támadás próba eredménye. A példánál maradva, a goblin fejszéjével megpróbálja hárítani a csapást. A JM dobásának eredménye 6, 4 és 3. A goblin ügyessége hatos, egykezes stílusa egyes. Próbájának eredménye így 20. Tehát Vorn eltalálta kardjával a goblint. Ez egy példa az ellenpróbára. Ez történik akkor, ha egy másik lény valamilyen próbája ellen kell dobod.

Tehát a magasabb eredményt elért fél győz, az ő cselekedete valósul meg.

Ha a próbák eredménye azonos, akkor a magasabb tulajdonság és képesség szint összeggel rendelkező fél nyer.

A másik eset, mikor nem egy lényel szemben cselekszel, hanem egy adott helyzetet kívánsz megoldani. Nézzünk erre is egy példát. Vorn egy ősi, mágikus fémdarabot talál, amit az első kovácsműhelyben megpróbál karddá kovácsolni. Ehhez szakma próbát teszel, amihez az ügyesség tartozik. Ügyessége nyolcas, kovács szakmája hármás. A dobás eredménye 5, a kovácsolás teljes szintje 11. A végeredmény tehát 16.

Am itt az eredményt nem egy másik próbával kell összevetni, hisz nincs egy szembenálló fél, aki szintén próbát tenne. Így az eredményt egy előre meghatározott szinttel vetjük össze. Ez az a szint, amit meg kell haladni ahhoz, hogy sikeres legyen a próba. Jelen esetben ez 15. Mivel a próba eredménye 16, így Vorn sikerrel jár, és elkészíti a kardot.

Alapvetően bárki tehet próbát bármire, pár kivételtől eltekintve. Egyszerűen, ha a próba valamiféle szaktudást igényel (vagyis képesség kell hozzá), akkor egy kocka, ha pedig stresszhelyzetben dobod, akkor két kocka levonás jár hozzá.

Kivétel ez alól a mágia, és az írás-olvasás, amit vagy tudsz, vagy nem, de nem lehet megpróbálni.

Ha a próbához nincs képesség rendelve, akkor egyszerű tulajdonságpróbát kell tenned.

Alternatíva, a siker és kudarc mértéke

Nem minden próba egyformán sikeres, és nem minden kudarc végzetes. Például, ha egy szerelmeslevél éppen csak olvasható, rosszul megfogalmazott, helyesírási hibáktól hemzsegő macskakaparás, akkor bár a levél megírása sikeres volt, de nem valószínű, hogy ugyanazt a célt éri el, mint a hölgy erényeinek egy versbe szedett méltatása, gyönyörű, művészi kalligráfiákkal kivitelezve. Pedig mindkét esetben sikeres volt az írás. Tehát siker és kudarc, kudarc és kudarc közt hatalmas lehet a különbség. Ennek a különbségnek az érzékeltetésében nyújt segítséget a lenti táblázat. Egyszerűen nézd meg, hogy mennyivel dobtad túl, vagy vétetted el a célt, és nézd meg, milyen következményekkel jár.

Broken Bones

Siker mértéke	Következmények	Kudarcc mértéke	Következmények
+1-5	Alap siker, nincs számszerű előny.	-1-5	Kudarcc, nincs számszerű hátrány
+6-10	Kisebb siker, +1 kör hatás, plusz egy sebzés, stb. *	-6-10	Kisebb hiba, a következő próbát -1 levonás sújtja, a szerszám eltörik, stb. *
+11-20	Komoly siker, egy próba újradobhatsz, és a jobb eredmény számít, plusz egy kocka, kör hatás, mezőnyi hatótáv, feleződik a mágiapont költség, stb. *	-11-20	Komoly hiba, a fegyver eltörik, a következő próbát -1 kocka sújtja, a varázslat elszabadul, és véletlenszerűen hat, stb. *
+21, vagy több	Elsőpró siker, plusz két kocka valamihez, vagy duplázódik a hatás egy paramétere, Pl. hatóidő, táv, sebzés. Esetleg nincs mágiapont költség. *	-21, vagy több	Végzetes hiba, a fegyver rajtad sebez egy kockával, a varázslat visszafelé sül el, vagy fordított hatása lesz, stb. *

* Egyes varázslatok és egyéb képességek pontosan leírják, mi történik, ha a velük dobott próba eredménye hiba vagy siker. Ekkor az ott leírtak a mérvadók.

Persze sok esetben a következmény nem számszerűsíthető, vagy épp ellenkezőleg, sokkal súlyosabb következményekkel jár, mint azt a táblázat mutatja. Például a támadás következtében az ellenfél a földre kerül, elkábul, vagy súlyos sebet szenved, csonkolják, stb.. Így ezt kezeljétek irányadóként csupán, a döntés a JM kezében van. Tanácsos a táblázatot csak akkor használni, ha a próbának komolyabb tétje van, hogy ne lassítsa a játékot, egy tú elrontott befűzésének ecsetelése.

Alternatív lehetőség, a teljes siker: Ha hősöd próbáján minden kockával azonosat dobsz, az siker akkor is, ha az eredmény egyébként nem lenne elég a sikerhez. Például, ha Vorn négy kockával tesz próbát, és az eredmény mind a négy kockánál kettes, sikert ér el, holott a próbája eredménye csak 14, a szint pedig 15 volt. Ha a próba egyébként is sikeres volna, akkor elsőpró sikernek számít.

Képzetlen próba

Ha hősöd próbát kell tegyen egy olyan tevékenységben, mely képességet igényel, például agyagtálat korongozik, amihez fazekas szakmára lenne szükség, vagy egy kardot forgat bármiféle erre való képesség nélkül, akkor a feladat elvégzéséhez szükséges tulajdonságát veheti alapul, jelen esetben mindkétszer az

ügyességet, de egyel vagy kettővel kevesebb kockával tehet próbát.

Ha a hős harcban áll, vagy más, szélsőségesen gyors helyzetfelismerést, döntést és pontosságot igénylő próbát tesz, anélkül, hogy képzett lenne, például egy csapdát hatástalanít, melyet egy társa tart a fejük fölött rogyadozó inakkal, akkor kettővel kevesebb kockával dobhat próbát.

Ha van ideje próbálkozni, például egy címert akar lemásolni, és eldobhatja a rosszul sikerült eredményt, vagy egy kutyát próbál szakértelem nélkül, de türelemmel tanítani, csak egy kockával dobja kevesebbel próbáját.

Tehát a képzetlen próba alapesetben egy, stresszhelyzetben két kocka levonással jár. A mágia és az írás olvasás nem lehetséges, a képesség ismerete nélkül. Az olvasást, vagy a varázslást nem lehet csak úgy megpróbálni, még kocka levonásokkal sem. Vagy tudja a hős, vagy nem.

És persze egyes tevékenységek, bár van rájuk szabott képesség, anélkül is levonás nélkül végezhetők. Ilyen például a futás és az ugrás. Bár az atlétika képesség magában foglalja őket, de nyilván bárki futhat, vagy képes ugrani levonás nélkül. Bár nem mindegy milyen gyorsan, és milyen messzire. Alapvetően, amire nincs képesség, azt levonás nélkül megoldhatod, tulajdonság próbával.

A Próbamódosítók

Broken Bones

Próbáidat gyakran külső körülmények befolyásolják. Például pislákoló gyertyafénynél jóval nehezebb megtalálni egy titkos ajtót, mint napvilágnál. Egy szakadék peremén száguldó harci szekérbe kapaszkodva, a mélység fölött lógva vívni pedig a lehetetlennel határos. Ha az ellenfeled derékig az iszap fogságába esett, és elvakította a szemébe csapó sár, te pedig a mólóról sújtasz rá, komoly előnyben vagy. Ezek a körülmények mind befolyásolják próbáid eredményét. Ekkor két megoldás is kínálkozik, melyek közül a JM választ az adott helyzetben. Az első, és legegyszerűbb, ha a számodra kedvező körülmény esetén egy kockát hozzáadsz a dobásodhoz, kedvezőtlen körülmény esetén pedig egyet levonsz belőle. Ha a körülmény extrém módon nehézzé teszi a próbát, vagy nevetségesen megkönnyíti, a módosító két kockára nőhet. Erre jó példa fentebb a képzetlen harc, hisz képzetlenül, képzett ellenfél ellen harcolni szinte esélytelen. Kedvező körülmény az ajtó felfeszítésénél egy pajszer, fordításnál egy szótár, vagy marhahajtásnál egy jó kutya. A másik lehetőség, amelyet bizonyos helyzetekben érdemes alkalmazni, ha befolyásoló körülmény hatása alatt két próbát teszel. Ha a körülmények kedvezőek, a jobb eredményt használod, ha kedvezőtlenek, a rosszabbat.



Alternatíva, a titkos próba.

Jm-ként hasznos lehet, ha titkos próbára szólítod fel a játékost, mikor a játékelmény rovására mehet, ha ismeri a próba eredményét. Ekkor a legegyszerűbb, ha a paravánod mögé dob a kockákkal, és az eredményt csak te látod. Még hasznosabb, ha a játék elején, minden játékos dob tíz, vagy húsz kockával, és ezeket felírod egy papírra a nevük mellé. Majd, ha dobniuk kellene, csak lehúzod a megfelelő számú kockát. Például, ha a hősök egy kazamatában óvakodnak előre, jobb, ha így intézed érzékelés próbáikat, mintha felszólítod rá őket. Hisz, mikor ők dobnak, ha nem is járnak sikerrel, tudják, hogy valamire figyelni kell.

Alternatíva, intuíció próba

A játékban előfordulhat, hogy hősöd ért valamihez, míg te nem. Például remekül hatástalanít csapdákat és nyit zárat, te viszont ehhez nem értesz. Ekkor fordulhat elő olyan helyzet, ahol hősöd megoldhatná az adott feladatot, ám neked nem jut eszedbe a szükséges megoldás, mert nem rendelkezel a kellő ismeretekkel. Ekkor a JM elrendelheti, hogy dobj egy kockával. Ha az eredmény páros, akkor hősöd dobhat egy próbát a helyzet megoldására, akkor is, ha te nem vetted észre, hogy képes lenne megoldani az adott helyzetet. Ha páratlan, akkor hősöd figyelme is elsikkadt a lehetőség fölött.

Alternatíva, szélsőséges erő kifejtés

Ha hősöd nagyon meg akar oldani egy feladatot, akkor extrém energia befektetéssel plusz kockákat adhatsz dobásához. Ha a próbához használt tulajdonsága ötös vagy kevesebb, akkor plusz egy kockát, ha értéke öttől tízig terjed, akkor két kockát, ha tíz fölötti, akkor három kockát adhat ilyenkor dobásához. Viszont a tulajdonságot a továbbiakban egy kocka levonás sújtja, amíg a hős ki nem pihen magát, a csata véget nem ért, vagy ki nem ér a labirintusból, ahol feszített figyelemmel keres, stb. Tehát amíg a helyzet meg nem oldódik, és a hős fel nem frissül.

Harc

Broken Bones

A játék során gyakran előfordul, hogy a hősök harcba keverednek szörnyekkel, idegen kalandozókkal, varázslat szülte teremtményekkel, sőt, néha egymással is. Ezeket a harcokat a Játékmester vezényli le.

A harci kör

Ahogy a Broken Bones 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 vagy több cselekményt. Például mozoghat és támadhat. A körben annyi mezőt mozoghat egy lény, amennyi az ügyessége. De minden mező után csökken eggyel az ügyessége, mikor a sorrendet állapítjátok meg (lásd lejjebb). Például, ha valaki hetes ügyességgel öt mezőt mozog, akkor a sorrend megállapításakor ennyivel kevesebbnek kell venni az ügyességét, tehát kettesnek. Ha hét mezőt tesz meg, csak a következő körben cselekedhet.

A mozgás mellett tehát hősöd cselekedhet. Egy cselekedet jellemzően egy képesség használata, például varázslás, vagy támadás egy fegyverrel. **Szabad cselekedet:** Normál cselekedete mellett, hősöd 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 harcolsz, vagy mozogsz és támadsz, vagy sokat mozogsz, esetleg keveset mozogsz, de nehéz mozgást végzel. Nagyjából ezt teheted meg egy harci kör alatt.

Sorrend

A kör során a harcban résztvevők egy adott sorrend szerint cselekednek. Hogy milyen sorrendben, azt a lények ügyessége, vagy ha varázsolnak, mágijaja dönti el. Elsőnek a magas tulajdonság értékkel rendelkező lények cselekedhetnek, majd az alacsonyabbak, és így tovább. Ha két résztvevő tulajdonsága

azonos, dobjanak egy kockával, és aki nagyobbat dob, az cselekedhet előbb. A hősök egymás közt megváltoztathatják a cselekedeteik sorrendjét, a nagyobb tulajdonsággal rendelkező hős maga elé engedheti társát, hisz egy csapat képes a neki legkedvezőbb sorrendben cselekedni. Ugyanez igaz a játékmester vezette lények csapatára is. Ha egy vagy több résztvevő többször cselekszik egy körben, akkor miután mindenki cselekedett egyszer, újra cselekedhetnek egyet-egyed, a cselekedetet meghatározó tulajdonságuk sorrendjében. Egészen addig, míg nem kívánnak már cselekedni.

Például, ha egy harc I. és III. résztvevője kettőt, a II. és IV., egyet, míg az V. hármát támadhat, akkor az ügyesség sorrendjében először a V., majd a III., öt követően a II., végül az I. és IV. támad. Ezt követően az V., a III., és az I. résztvevő még egyet támadhat, majd végül az V. még egyet.

Ilyen, többszöri támadásra egyes képességek, varázslatok, vagy mágikus tárgyak teszik képessé a hősöket.

Példaként Vorn egy goblin sámánnal harcol. A sámán mágia szintje hetes, Vorn ügyessége nyolcas. Így Vorn cselekszik először. Ám ahhoz, hogy a sámán melletti mezőre érjen, és kardjával elérhesse, egy mezőt meg kell tennie. Ez egyel csökkenti ügyesség szintjét, ami hetes lesz, azonos a sámán mágia értékével. Mivel alapesetben Vorn tulajdonsága magasabb, így ő kezdi a kört.

Tehát ha varázsolsz, mágia tulajdonságod dönti el, mikor cselekedhetsz a körben, ha pedig hagyományos harcot folytatsz, akkor ügyességed.

Támadás

Miután kialakult a sorrend, a harc résztvevői megtámadják egymást. A támadás egy képesség próba, mely eldönti, hogy a harcban ki találja el a másikat, és ki az, aki nem tud találatot bevinni. A támadás több képességgel történhet, például, ha valaki két karddal harcol, akkor kétkezes stílus képesség próbát tesz a támadáshoz, míg ha valaki tűzgolyót hajít ellenfelére, akkor tűzmágia képesség próbát. Bármivel támadsz is, ha a támadás meghaladta az ellenfél védekezését, akkor a hős találatot ért el.

Broken Bones

Mindegy, hogy mágiával harcolsz, vagy fegyverekkel, két módon teheted meg. Közelről, amikor is közelharcról beszélünk, és távolról, amikor távolsági harcról beszélünk.

A közelharc elérésén belül történik, tehát, a résztvevők fizikailag elérik egymást.

A távolsági harc elérésén kívül, mikor a résztvevők lövedékekkel, varázslatokkal támadják egymást.

Például Vorn Kardjával rátámad egy goblin sámánra. Kard és pajzs stílus próbát tesz.

Képessége 10-es szintű (2-es alap szint és 8-as ügyesség), a dobás eredménye szintén tíz. A támadás eredménye tehát 20.

De akár közelharcról akár távolsági harcról is van szó, a sikeres találathoz a támadás próbával meg kell haladni a védekezést. Ehhez nem elég, ha a támadás és védekezés próba eredménye azonos, a támadásnak meg is kell haladnia a védekezést. De mi is az a védekezés, és hogy működik? Lentebb kiderül.

Védekezés

Ha megtámadsz egy hőst, vagy lényt, az a legjobb tudása szerint védekezik, megpróbálja elkerülni a sérülést, akaratával ellenáll a varázslatnak, szívós teste miatt nem hat rá, stb.. Tehát, támadás próbád legtöbbször nem sikerülhet automatikusan. Így ha egy lény ellen támadás próbát teszel, annak eredményét össze kell vetni a lény védekezés próbájának eredményével. Ha valakit támadás ér, akkor egy olyan képességet kell választania a védekezésre, ami arra alkalmas. Tehát azonos tulajdonsághoz tartozik, mint a támadó képesség. Ennek híján a védekezés Képzetlen próba, amit -2 kocka levonás sújt (lásd a próba résznél). Például, ha valaki csak mágiában járatos, és egy kétkezes pallossal támadnak rá, képzetlenül fog védekezni (hacsak nem ismer valamilyen alkalmas védőmágiát).

Ez alól a varázslatok kivételt képeznek. Egyetlen lény sem képzett, vagy képzetlen a mágiának való ellenállásban. Minden lény tudata, teste, mágikus aurája ösztönösen ellenáll az ellenséges mágiának, így mindenki képzettnek számít a mágia elleni védekezésben, tehát nem sújtja kockalevonás.

A példánál maradva, a sámán védekezik Vorn csapása ellen. De nem jártas semmiféle fegyverben, így képzetlen védekezés próbát tesz, -2 kocka levonással. Ügyessége 6-os, próbája

eredménye pedig öt. Így védekezése 11 lesz. Így Vorn támadása eltalálja a sámánt, sőt, mivel próbája 9-el meghaladta a sámánét, még egy kisebb előnyre is szert tehet (Lásd, a siker és kudarc mértéke táblázat, a Próbák fejezetben.). Ezért a sámán megpróbál kitérni a csapás elől, amihez kitérés próbát tesz. A próba eredménye 20. A sámán az utolsó pillanatban kitért a csapás elől. Most a sámán következik. Egy áttetsző rémalakot idéz Vorn fölé, aki kísérteties sikollyal zöld lángokat lehel rá (Tűzcsapás varázslat). Mivel varázslatról van szó, Vorn aurája automatikusan ellenáll, így képzetlen, levonás nélkül, tehát három kockával tehet mágia próbát a varázslat ellen. A sámán mágia szintje hetes, Éteri mágia képessége ötös szintű, próbája pedig 13 lett. A próba eredménye 25. Vorn mágiája kettes, dobása 14, az eredmény 16. A varázslat megsebzí Vorn, hólyagosra marja bőrét, 3 szintnyi életerő veszteséget okozva.



Alternatív támadási és védekezési lehetőségek: 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.

Broken Bones

Ha egy lényt, vagy hősödet többen támadják azonos módon, például közelharcban, elegendő egyetlen védekezés próbát dobni, és azzal védekezik a körben, mindenki ellen.

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. Hisz a harc egy dinamikus folyamat, ahol néha támadással védekezel, vagy a védekezéssel támadsz. 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 értékkel, ami meghatározza az általa okozott sebzést. Ezt az értéket a fegyver vagy az adott varázslat leírásánál találod. Ehhez adj hozzá minden egyéb módosítót, például a próba különbségéből kapott sebzés értéket. Így megkapod a sebzést, amit le kell vonni a célpont életerő szintjeiből. Egyes varázslatok nem sebzés okoznak, hanem egyéb hatással bírnak, például elbájolják a célpontot. Ez az adott varázslat leírásánál szerepel.

Például, a következő körben Vorn támadása eléri a sámant, és megsebzí. A kard sebzése kettős. Ennyi életerő pontot veszít a sáman. Am ez után a sáman következik. A psziché mágia hamis gondolat/érzelem varázslatával támad Vornra, és megpróbál félelmet kelteni benne. Mivel sikerrel jár, Vorn megretten, próbáit egy kocka levonás sújtja a további 4 körben.

Sebzések és tulajdonságok

Ha hősöd erőnléte magas, képes nagy sebeket ejteni a közelharcban. Ha ügyessége magas, pontosabban céloz a távolsági fegyverekkel, így

a velük való sebzése nő. Ha mágia értéke, akkor varázslatai sebzése lesz magasabb. Ha az említett értékek alacsonyak, hősöd sebzését is levonás sújtja. Ha úgy döntötök, használjátok ezt az alternatív szabályt, az alábbi táblázatban találjátok a sebzés módosítóit.

Tulajdonság szintje	Sebzésmódosító
1	-3
2	-2
3-4	-1
5	0
6-7	+1
8-9	+2
10-11	+3
12-13	+4
Két tulajdonság szintenként nő	+1-el nő

Alternatív harci szabályok

A továbbiakban olyan szabályok következnek, melyeket használhattok, ha tetszik, de nyugodtan el is hagyhatjátok őket. A lényegét már feljebb megismertétek.

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 határozod meg, mikor cselekszel. Akár a játékmester körében is cselekedhetsz ilyenkor. Miután cselekedtél, a továbbiakban a cselekedetek normál sorrendjében kerül rád a sor.

Készenlétbe helyezés

A készenlétbe helyezéssel előkészítesz egy cselekedetet, melyet később akarsz végrehajtani, válaszképp egy meghatározott eseményre.

Broken Bones

A készenlétbe helyezés nem jogosítja megszakító támadásra a téged fenyegetőket. Ám maga a készenlétbe helyezett cselekedet jogosíthatja őket megszakító támadásra.

Tehát a készenlétbe helyezéshez meg kell határozni a cselekedetet, amit készenlétbe kívánsz helyezni, és az eseményt, aminek bekövetkeztek 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. Miután cselekedtél, a továbbiakban a cselekedetek normál sorrendjében kerül rád a sor.

A készenlétbe helyezett cselekedetedet közvetlenül az azt kiváltó esemény előtt (annak kezdetekor) hajthatod végre. *Az ajtó mellé állok, felemelt pallossal, és várok, hogy kettészeljem az elsőt, aki belép.*

Meglepetés

A harc kezdetén, ha nem tudsz ellenfeleid jelenlétéről, ők viszont tudnak rólad, meglepnek téged. Ekkor meglepettnek számítasz az adott körben.

Meglepett lények: tehát a meglepett lények nem tudnak ellenfeleikről. Emiatt, a meglepetés körben (lásd lent) nem cselekedhetnek és csak Képzetlen próbaként képesek reagálni a támadásokra (-2 kockával). Mivel hiába képzettek, nem készültek fel a cselekvésre, nem képesek megfelelően reagálni, hasonlóan egy képzetlenhez. Például, hősöd hiába ért a kardforgatáshoz, ha miközben részegen kockázik egy ivóban, hirtelen egy fejszét vágnak a hátába. Ekkor ugyanúgy -2 kockával reagálhat a támadásra, mintha nem értene a fegyveres harchoz.

A meglepetés meghatározása: A JM tiszte eldönteni, ki tud az ellenfeleiről, és ki nem. Ennek meghatározásához kérhet elme tulajdonságpróbát, illetve egyszerűen figyelembe veheti kinek, kire van rálátása, ki lopakodik, stb.

Tehát, ha a harc egyes résztvevői, nem tudnak az ellenfeleikről, mások pedig tudnak, a hagyományos körök kezdete előtt meglepetés kör zajlik le. Az ellenfelek ottlétével tisztában lévő résztvevők cselekedhetnek a meglepetés körben. *Tehát akik tudnak az ellenfeleikről, például a rejtőző gyilkos, egy ingyen kört kapnak azokkal*

szemben, akik nem tudnak az ellenfeleikről, például a gyilkos áldozata.

Felkészületlen lények

Nagyon hasonló helyzet ehhez, ha egy lény felkészületlen. Nem lepődik meg ugyan, de nincs felkészülve az adott helyzet kezelésére, vagy nem tudja megoldani annak hatékony kezelését. Ilyen, ha egy lényt közrefognak. Mindig lesz mögötte valaki.

Fenyegetett terület és elérés

Azt a területet fenyegeted, ahová közelharcos támadást indíthatsz anélkül, hogy mozognál. Ez a veled szomszédos nyolc mezőt jelenti alapesetben (a négy szomszédos, és a négy átlósan szomszédos mező). Ettől a hosszú fegyverek eltérhetnek. Azok az ellenfelek, akik ezen a területen tartózkodnak, támadásra, és ha harc közben nem harci cselekedeteket végeznek, megszakító támadásra jogosítanak téged. Tulajdonképpen alap helyzetben az eléréseidet fenyegeted.

Ha távolsági harcot folytatasz, akkor az eléréseid helyett, a maximális lőtávon belül jelentesz fenyegetést, lásd a fegyverek részénél, ha pedig mágiával támadsz, akkor a mágikus veszélyzónádon belül, lásd a mágia részénél.

Elérés

Ez az a távolság, amilyen messzire elér egy hős vagy lény közelharcos támadása. Amennyiben két harcban álló lény közül az egyiknek nagyobb az elérése a másiknál, akkor az megszakító támadást indíthat a rövidebb eléréssel bíró ellen, amikor az megkísérel közelebb lépni, hogy 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 közelharcos támadása. A lény ebben a körzetben fenyegeti a területet maga körül. Ez az érték a kicsi és közepes méretű lényeknél a szomszédos mező. A lények közvetlen mellettük lévő mezőket

fenyegetik. Az ennél nagyobb méretű lények természetes elérése természetesen nagyobb, mint egy mező. Ezt a lény leírása tartalmazza.

Fegyveres elérés: Vannak fegyverek, melyek messzebbre érnek el, mint átlagos méretű társaik.

Broken Bones

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 mezőn 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.



Megszakító támadások

A megszakító támadás egy ingyenes, szabad közelharcos támadás, amiből minden körben egyet tehetsz. Mikor?

Ha valaki, aki hősöd fenyegetett területén belül van, a harc közben mással kezd foglalkozni, például zsebeiben keresgél egy gyógyital után, varázslatot próbál mondani, vagy megfordul, és elmenekül. Ilyen az is, ha egy ellenfél harc közben megpróbál ellépni melletted, a szomszédos mezőt érintve. Az ilyen helyzeteket

azonnal, és egyértelműen kihasználhatja hősöd. Persze, ha azért lép a szomszédos mezőre, hogy megtámadjon, nem jogosít megszakító támadásra.

Tehát, ha valaki a harcban ki akar jutni az általad fenyegetett területről, és ezért abbahagyja a harcot, vagy át akar ott menni, tehát nem harcol, csak mozog, vagy egyéb okból nem tud harcolni, például mert íjat feszít, akkor megszakíthatod, de ha megtámad téged, akkor nem.

Tényleges megszakítás

Ha megszakító támadásoddal találsz, esélyed van, ténylegesen megakadályozhatod ellenfeled a cselekedet végrehajtásában, pl. egy varázslat elmondásában, vagy egy számszerű felhúzásában. Ehhez a támadással legalább komoly sikert kell elérned.

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
Készletbe helyezett fegyver, tárgy előhúzása	Nem
Tárgy elrakása hátizsákba	Igen
Tárgy készletbe helyezése	Igen
Kézbevevett tárgy használata, például ital megivása	Igen
Tárgy ledobása	Nem
Ajtó, ablak kinyitása vagy becsukása	Igen

Broken Bones

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. Minden hős az ügyesség értékének megfelelő mozgással bír. Körönként ennyi mezőt tehet meg kényelmesen. A mozgást és a helyzetet legkönnyebben figurák és nézettrácsos pálya segítségével modellezzük. A mozgás és helyzet meghatározásához mezőnek nevezett egységeket használunk. Egy mező egy négyzet a pályán, ami 2x2 méternek felel meg. A harc során nagy jelentőséggel bír az ellenségeddel szemben elfoglalt helyed, az hogy mekkora területet foglalsz el, illetve, hogy milyen távrolól és hány ellenfelet vagy képes elérni és vizsont.

Elfoglalt terület

Egy harci szituáció résztvevői a méretüktől függő nagyságú területet foglalnak el a harcmezőn. A kicsi és közepes méretű teremtmények, (a hősök közepes lények) egy mezőt foglalnak el. Az ennél nagyobb lények természetesen több mezőt foglalnak el a négyzettrácsos területeken. Az ennél kisebb lényekből vizsont egy mezőn akár többen is tartózkodhatnak.



Oldal

Az oldal tulajdonképpen a lény által elfoglalt mező/k és a szomszédos mező/k között húzódó határvonal. Meghatározza, hogy közelharcban mekkora területen támadható az adott lény, illetve az általa elfoglalt terület szélességét és a hosszúságát adja meg. Ebből derül ki, hány lény harcolhat egymás mellett egy szűk helyen, és ebből hány támadhat egyszerre egy célpontra. Mivel ez egy elvont fogalom, illetve mert a lények jó eséllyel folyamatosan mozognak, akár a négyzeten belül is, nem beszélhetünk elülső, vagy hátsó oldalakról. Egy lényről nem határozható meg a 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. Az ellenfelek csak azokra a mezőkre tudnak helyezkedni, ahol nem található akadály. Ha például a lény egy falhoz hátrál, csak öt támadó fér köréje. Három elé, és kettő mellé. Ha sarokba húzódik, csak hárman támadhatják. Ha a védekező egy ajtóban áll, a vele szemben álló lény levonások nélkül támadhatja, társa ellen azonban a védekezőnek már fedezéke van. Ha a védekező egy egy négyzet széles folyosón harcol, egyszerre csupán egy támadó fér hozzá (persze ha két irányból érkeznek a támadók, akkor mindketten hozzáférnek). Ezt a játékmester adott esetben felülbírállhatja, pl: tereptárgy miatt csak a sarkon álló támadhat, stb.

A közepesnél nagyobb lények értelemszerűen több helyet foglalnak el a csatatéren, mint a közepes méretű lények. Emiatt náluk kisebb lények többen is rájuk támadhatnak. Amennyiben a támadók a célpontnál 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 fent leírt szabály a mérvadó, 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.

Áthaladás

Időnként olyan területen kell áthaladj, melyet egy másik lény foglal el. Az áthaladás sikere ekkor az áthaladási kísérlet módjától, illetve a területet elfoglaló lény reakciójától függ.

Barátságos Teremtmény: A barátságos lény által elfoglalt területen szabadon áthaladhatsz.

Broken Bones

Akadályt nem jelentő ellenséges teremtmény:

Az akadályt nem jelentő ellenséges teremtmény lény által elfoglalt területen szabadon áthaladhatsz. Ilyen például a halott, eszméletüket vesztett, megkötözött, megfélemezett, kábult vagy félelemtől dermedt lény.

Rohamozás: Roham közben áttörést kísérhetsz meg olyan területen is, amelyen ellenség tartózkodik (lásd Áttörés).

Rugalmasság: A kitérés 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.

A méret

A hősök, és az embernépek általában közepes méretű lények. Egy közepes méretű lény harc közben egy mezőt foglal el, és a szomszédos mezőket éri el róla, tehát azokat fenyegeti. Ezen felül még négy kategória létezik. A közepesnél kisebb lények kicsik, mint például egy tamari, vagy egy kutya. Az ennél is kisebb lények aprók, ami azt jelenti, hogy csak a saját mezőjüket fenyegetik, és más is elfér mellettük. A közepesnél nagyobb lény, a nagy. Az ilyen lény már négy mezőt foglal el harc közben, viszont 12 mezőt ér el. Ilyen egy nagy medve, egy rinocérosz, vagy egy gölem. Ennél nagyobbak a hatalmas lények, mint egy kráken, vagy egy sárkány. Az ő elérésük speciális, a szörny leírása, vagy a JM rendelkezik róla. A kisebb lények plusz egyet adhatnak támadás és védekezés kockájukhoz a nagyobbakkal szemben, minden méretkülönbség után. Tehát egy kis lény egy nagyot plusz két kockával támad, és a védekezése is ennyivel nagyobb vele szemben.



Harci Körülmények

A harcot számos körülmény módosítja, mint a látási viszonyok, az egymással szemben elfoglalt pozíció, a tereptárgyak, stb. Ezeket is alternatív módon használhatod.

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. 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 fizszere. 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.

Broken Bones

Általában azt látod, ami egy területen van veled, így összefügg a rálátással is.

Ha a terület nem jól körülhatárolható, mint például egy sivatag, akkor a JM tiszte meghatározni a területet. Ez általában a legtávolabbi objektum a rálátáson belül.

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.



Fedezék

Fedezék minden fizikai tereptárgy, ami részben, vagy teljesen takar, és akadályozza azt, hogy a támadások elérjék a mögötte állót. Tehát nem csupán nem látnak tőle, de fel is fogja a feléd irányuló hatásokat.

Ha fedezék mögé húzódsz, védelmet nyersz bizonyos támadások hatása ellen. A fedezék minél nagyobb, annál jobban javítja a védekezéset. Ha közelharcban fedezékkel rendelkezél egy ellenfél ellen, akkor ugyanezzel ő is rendelkezik. Távolsági harc esetén viszont csak te rendelkezél fedezékkel.

Fedezék és megszakító támadások: Megszakító támadást nem lehet végrehajtani azok ellen, akik komoly, 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 állóknak komoly fedezéke van. Ha a köztetek álló lényt találsz 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 mértéke

Kisebb
Komoly

Példa

Egy derékig érő fal mögött állva
Falrész vagy ajtó/ablakkeret mögül harcolva;
azonos méretű lény mögött állva
Kinézve egy ablakon vagy szikla mögül
Egy szilárd kőfal másik oldalán

Védekezésmódosító

+ 1 kocka
+ 2 kocka
+ 2 kocka
Teljes védelem, nem támadható.

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. Így, ha legalább 3-as takarásba kerülsz, lopakodni kezdhetsz.

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 takarásban levő lény a védekezés próba egyik kockáját más színnel dobja. Ha az eredmény azonos vagy kevesebb a táblázatban megadottnál, akkor a támadás célt téveszt. Például a 4-es takarás esetén, ha a próba eredménye 1, 2, 3, vagy 4, a támadás nem talált.

Védekezés módosító: A takarásban levő lény, a takarás mértékétől függően, védekezés módosítót kap. A takarásban levő lény lopakodás próbájához ugyanennyi módosítót adhat.

Példa a takarásra

Ritkás füst, szürkületi félhomály

Védekezés és lopakodás módosító

+1 kocka

Takarás próba

1-es dobás

Broken Bones

Sűrű köd vagy füst

Sűrű növényzet

Holdtalan éjszaka

Láthatatlan ellenfél, vak támadó, Földalatti járat, sűrű füst

+2 kocka

1-2-es dobás

+2 kocka

1-2-3-as dobás

+2 kocka

1-2-3-4-es dobás

+3 kocka

1-2-3-4-5-ös dobás

Állapotok és körülmények

A hősök harci teljesítményét a különféle állapotok és körülmények nagyban befolyásolhatják. Ilyen a köd, a hős rosszullete, az, hogy éppen egy tetőn egyensúlyoz, ami bár csúszós, de ellenfelei fölött van, akik nem tudják, hogy célba vette őket, stb.

Tehát általában több állapot és körülmény hat hősödre. Ezeket, és az általuk adott módosítókat a JM kell meghatározni.

Használd ebben az esetben aA

Próbamódosítókat (hisz a körülmény is csupán egy speciális próba módosítót ad).

Legjobb, ha JM-ként a próba és szint módosítókat használva határozod meg a helyzet adta módosítókat.

Például, ha egy lény megijed, nem mindegy hogy mennyire. Ha a hátrány enyhe, épp csak elbizonytalanodik, míg a szélsőséges rémület meg is ölheti.

Ha bizonytalan a hatás, és nem tudsz dönteni, dobj egy kockával! Az egyes a minimális, illetve az apró lesz, míg a hatos a maximális, illetve lehetetlen módosító.

A fenti példánál maradva, ha kicsit megijed a lény, akkor -1 kockával cselekedhet, ha halálra rémül, akkor nem is cselekedhet, mert lefagy, az adott körben felkészületlen. És közte vannak még fokozatok, melyeknél szabadon játszatsz a kockákkal, a módosítókkal, és az egyéb hatásokkal.

Vedd figyelembe, hogy egy körülmény nem csak számszerű hatással járhat. Mint ahogy fent láthattad, az ijedtség lebéníthatja az ellenfelet.

Így a súlyos/komoly, illetve ennél nagyobb hatásokhoz, ha lehet, mindig társíts egy járulékos hatást is, például a tetőn mászó hős megcsúszik, és földre kerül, a földön további hátrányokat szenved a harcban, vagy egyenesen lezuhan a tetőről, ahol sebződik is, stb. Persze a zuhanás ellen tehet egy ügyesség próbát, tehát a lehetőségek tárháza végtelen.



Következzék néhány alapvető körülmény

Láthatatlan

A láthatatlanul támadó lény a közelharc és távolsági támadására plusz három kockát kap, valamint a védekező vele szemben készületlennek minősül, és a vele való harc szinte lehetetlen. A láthatatlanul védekező lény 6-os takarásban van.

Magatehetetlen

A megkötözött, alvó, lebénult, eszméletét veszített, vagy más módon kiszolgáltatott lény magatehetetlen. Az ellene irányuló közelharc támadásokhoz plusz három kocka járul, míg a távolsági és mágikus támadásokhoz plusz egy kocka. A magatehetetlen lény képtelen cselekedni, harcolni, az ilyen képesség szintjei nullára csökkennek.

Vak

A vak lény szempontjából, minden és mindenki 6-os takarásban van. Emellett ellenfelei plusz három kockát adhatnak az őt célzó harci próbáikhoz, és a támadások ellen készületlennek számít. Sebességének felével képes mozogni, és támadásait, valamint minden, látással kapcsolatos tevékenységét (észlelés, írás, stb.) három kockával kevesebbrel dobhatja. Olyan cselekedeteket, ami csupán a látásra alapul, nem képes végezni (olvasás).

Zavarodott

A zavarodott lény véletlenszerűen cselekszik. Cselekedeteit minden körben egy kockadobással kell meghatározni.: 1-2- egy körig céltalanul lézeng, ám megvédi magát, ha kell. 3-4 - az adott körben nem cselekszik; 5- az adott körben megtámadja a hozzá legközelebb álló lényt; 6- az adott körben rendszeren cselekedhet. A zavarodott lények, ha megtámadják őket, a következő körükben automatikusan visszatámadnak.

Broken Bones



Alternatív lehetőség, 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 lerohanása, stb. Ha árnyalt csatákat akartok, esetleg figurákkal modellezték őket, a taktikák hasznodra lesznek. Ha nem, akkor nyugodtan ugorj át ezt a részt.

Testrészt	Dobás	Támadás kocka levonás	Komoly seb	Könnyű seb
Fej	1	-2K	Haldokló	Minden dobás egy kockával kisebb.
Szem	2	-3K	Vak	Minden olyan dobás, ahol a látásnak szerepe lehet, egy kockával kisebb.
Fül	3	-2K	Süket	Minden olyan dobás, ahol a hallásnak szerepe lehet, egy kockával kisebb.
Kéz	4	-1K	Csonkolt/roncsol (működésképtelen)	Minden, dobás ahol a sérült kéznek szerepe lehet, egy kockával kisebb.
Láb	5	-1K	Csonkolt/roncsol (működésképtelen)	Minden, dobás ahol a sérült lábnak szerepe lehet, egy kockával kisebb.
Létfonosságú 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 támadáshoz mindketten plusz egy kockát kaptok. Valamint a lény készületlennek minősül ellenetek, amíg közre van fogva (tehát

Célzott támadás

Támadásaid általában ellenfeledet, mint egy egységet célozzák. Am azt is megteheted, hogy célirányosan ellenfeled bizonyos testrészeit veszd célba a támadásaidal. Ezt célzott támadásnak nevezzük, és a következő szabályok vonatkoznak rá.

Kis célpontok: A különféle testrészek részben kisebb célpontot nyújtanak, mint a törzs, másrészt a harcban jártas lények jobban védik őket. Ezért a testrészek támadásakor a támadó dobásodat is kevesebb kockával dobhatod, az alábbi táblázat szerint.

Testrészek sebzése: Ha eltalálsz a kívánt testrészt, a fegyver rendes értékei szerint dob sebzést. Amennyiben támadásod legalább feleannyi életerő veszteséget okoz, mint az ellenfél maximális életerője, akkor komoly sebet ejtettél ellenfeleden. Amennyiben az okozott Ép sebzés nem haladja meg az ellenfél maximális Ép-inek felét, akkor könnyű sebet ejtettél az ellenfeleden.

lehetséges az orvtámadás, stb.). Ha négyen, vagy többen fogtok közre egy lényt, összesen plusz két kockát kaptok. Távolsági harcban minden egyszerre történő távolsági támadás közrefogás módosítót ad. Tehát ha egyszerre hárman lőnek egy lényre, az iránytól függetlenül, mindhárman +1 kockát kapnak, hisz képtelenség ennyi lövedék ellen védekezni.

Tárgyak támadása

Broken Bones

Néha szükségessé válhat, hogy tárgyakra támadj. Például mikor be kell törnöd egy ajtót, elvágnod a hajót kikötő kötelet, vagy eltörnöd ellenfeled fegyverét. A tárgyakat könnyű eltalálni, mivel nem mozognak, ellenben sok tárgy igen kemény, vagy épp rugalmas, így a sebzésed alig tesz kárt benne.

Ez annyit tesz, hogy minden tárgy rendelkezik valamennyi életerő szintnek, akár csak a lények. Mellette egy sebzésfelfogásnak nevezett értékkel is bírnak. Tulajdonképpen minden, a tárgyat ért sebzésből, le kell vonni a sebzésfelfogást. Ennyi az egész. Ami még fontos lehet:

A mágikus tárgyak csupán azonos erősségű, vagy erősebb mágikus tárgyakkal sebezhetők. Ha a tárgyat egy lény használja, vagy viseli, úgy a lényt kell eltalálnod a tárgy támadásakor.

Egyes tárgyak ellen bizonyos támadási formák különösképp hatásosak lehetnek. Például egy tekercset könnyű felgyújtani, egy üveglapot pedig összetörni. Például egy festmény sebzésfelfogása lehet 2-es egy karddal, míg 10-es egy husáanggal szemben, ám a tűzzel szemben nincs sebzésfelfogása, stb.

Tárgyak összetörése

Ha nem akarsz egy tárgyat sebzésekkel szétroncsolni, ehelyett egyetlen csapással vagy erő kifejtéssel akarod összetörni, erőnlét tulajdonság-próbát kell tenned. A szint inkább függ a tárgy szerkezetétől, mint az anyagától. Egy gyenge zárral ellátott vasajtót például könnyebb betörni, mint szétvagdalni.

Anyag	Sebzésfelfogás	Ép	Törés szintje
Kötél, szövet, vékony bőr.	0	2	10
Egyszerű faajtó, hordó, csónak fala, stb.	5	10	15
Utazóbot, lándzsanyél	5	5	15
Utazóláda	5	10	15
Jó minőségű faajtó, Fapajzs	5	15	15
Pénzesláda	10	20	25
Erős faajtó, fémpajzs, vékony bronzlemez.	8	15	25
Kőtégla	8	15	25
Kőtömb	8	50	40
Lánc, Bilincs	10	5	25
Vaslemez, vasajtó	10	15	30
Jégtömb	0	3	10
Üveg, obszidián	0	1	5
Csontfegyver, kitalap	4	8	15
Cyémánt, rubin, hegyikristály	15	15	30
Bronzkard, tör	8	10	18
Vasfegyverek	10	15	15
Acélkard, acéltör	10	15	25
Acéllap, acélpáncél	15	20	25
Agyagtégla	5	10	15
Papír, pergamen	0	1	5

Védekező harcmodor

Ha bejelentetted a védekező harcot, a következő támadásodnál már egy kockával kevesebbel támadsz, cserébe viszont plusz egy kocka adódik a fizikai védekezésedhez.

Támadó harcmodor

Ha támadást hajtasz végre, dönthetsz úgy, hogy támadó harcmodort folytatsz. Ebben az esetben a következő körödre plusz egy kockát adhatsz a támadásodhoz. Ilyenkor azonban kevésbé figyelsz a védekezésre, ezért a fizikai védekezésedből egy kockát le kell vonni.

Broken Bones



Teljes védekezés

Megteheted, hogy a harcban csupán védekezel. Ilyenkor sem támadást, sem más cselekedetet nem végezhetsz. Ekkor két kockányi módosítót kapsz a védekezésedhez.

Kegyelemdőfés

Támadásként leadhatsz egy kegyelemdőfést, azaz egy közelharc fegyverrel meggyilkolhatod magatehetetlen ellenfeled. Ha a szomszédos mezőn állsz, távolsági fegyvert is használhatsz. Magatehetetlen ellenfeled támadódobás nélkül is eltalálod. Támadásod következtében áldozatod meghal.

Lefegyverzés

Bármilyen közelharc támadás cselekedetként megpróbálhatod lefegyverezni ellenfeledet. Ehhez sikeres támadás szükséges. 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 cselekedet.

Fegyvertörés

Fegyvereddel képes vagy megtámadni és eltörni ellenfeled fegyverzetét. Ehhez fegyvertörés próbát kell tenned. A fegyvertörés próba hasonló a lefegyverzés próbához, tehát támadás ellenpróbát igényel. Azzal a különbséggel, hogy az ilyen támadás megszakító támadásra jogosítja ellenfeledet.

Amennyiben sikeres találatot vittél be ellenfeled fegyverére, dobj sebzést a szokott módon, amit az ellenfél fegyvere vagy pajzsa szenved el. Vagy, tegyél erőnlét próbát az összetörésére. A támadó fegyver nem lehet kisebb méretű, mint a vele megtámadott fegyver.

Ha egy fegyver mágikus, csak ugyanolyan szintű mágiával bíró fegyver képes megsebezni.

Roham

A roham egy támadás, melynek során lerohanod ellenfeled. Tehát roham közben legalább két mezőt kell mozognod. 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.

Mivel a roham lendülete segítségedre van, a támadás próbához és sebzésedhez plusz egy kockát adhatsz. A roham végén minden esetben csak egyetlen támadást hajthatsz végre.

Ha komoly sikert érsz el, a sebzés még egy kockával nő.

Roham ellen fordított fegyverek: A hosszú fegyverek plusz egy kockát adnak a sebzésedhez, ha egy készenlétbe helyezés cselekedettel a rohamozó hős ellen fordítod őket.

Áttörés: Rohammal megpróbálhatsz áttörni ellenfeleid vonalán. Maximum nálad egy mérettel nagyobb ellenfélén törhetsz át. Egy roham alatt csak egy áttöréssel próbálkozhatsz. Áttörés közben megpróbálhatsz elhaladni az ellenfél mellett és átjutni az általa elfoglalt mezőn. Ehhez be kell jutnod az általa elfoglalt területre, így az megszakító támadást kezdhet ellened. Az ellenfél eldöntheti, hogy elkerül-e vagy inkább

Broken Bones

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 félrelökni, egy erőnlét ellenpróbával. Ha sikeresen áttörtél az ellenfeled mellett, vagy ellökted, egyenes vonalban tovább mozoghatsz. Ettől még ellenfeled támadása lehet sikeres, tehát meg is sérülhetsz.

Öklelés: Az öklelés a roham taktika része. Az ökleléskor sikeres támadásoddal nem sebet okozol, hanem e helyett hátralököd ellenfeledet. Ez csupán a nálad maximum egy méretkategóriával nagyobb ellenfelek ellen kísérhető meg.

Öklelés kezdeményezése: Az ökleléshez be kell jutnod az ellenfeled által elfoglalt területre, így az megszakító támadást kezdhet ellened. 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. A támadó, a roham lendülete miatt szintén plusz egy kockát kap erőnlétére. 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. Ha az ellenpróbán nem tudod legyőzni a védekezőt, akkor egy mezőt kell visszafelé mozognod, az eredeti irányoddal ellentétesen.

Ha komoly sikert érsz el, az ellenfél a földre esik.



Földre vitel

Közelharc támadásként megpróbálhatod földre vinni ellenfeledet. Ez csupán a nálad maximum egy méretkategóriával nagyobb ellenfelek ellen kísérhető meg.

A sikeres földrevitelhez 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.

A földre vitt lény a földön fekszik. Ha fel kíván állni, az egy mezőnyi mozgásnak felel meg, ami megszakító támadásra jogosítja az ellenfeleket. Emellett ha természetes eléréseden belül vitted földre az ellenfeledet, anélkül, hogy megszakító támadást tehetne ellened.

Szóródó fegyverek

Szóródó fegyvernek az a fegyver számít, ami szétszóródik, robban, vagyis elég csak megközelítőleg a célpont közelébe kerülnie, hogy a hatását kifejtse 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 10-es eredményt elérni (voltaképpen az ellenfél által elfoglalt mező védekezése). Ha ez a támadás sikeres, a fegyver a célpont közelében csapódik be.

Közelharcba lövés vagy hajítás

Ha egy közelharcban álló ellenfélre támadsz hajító, vagy lőfegyverrel, akkor támadásodat egy kockával kevesebbel dobod, mivel vigyáznod kell, nehogy a másikat találd el. Két lény akkor áll közelharcban egymással, ha az egyik fél fenyegeti a másikat. (a lebévult vagy másképp mozgásképtelenné tett lény nem számít közelharcban állónak, hacsak éppen nem támadja valaki).

Alternatív szabály, Fáradság

A harc kimerítő tevékenység, ami nem csak folyamatos, megfeszített erő kifejtéssel, de komoly stresszel, és összpontosítással jár. Így egy hős

Broken Bones

annyi körig harcolhat folyamatosan, amennyi az erőnléte. Utána körönként egy kimerültség szintet veszít. Ha kimerültség szintjei elfogytak, harci próbáit egy kocka levonás sújtja.

Harci képességek

Itt találsz a harcban használatos képességek listáját. Ezek a képességek mindenben azonosan használhatók az alap képességekkel, csupán a praktikum miatt vannak a harc fejezet alá sorolva. Ha valaki képzetlenül harcol, használ harci képességet, a képzetlen próba szabályai szerint mínusz két kockával tehet próbát, hisz a harc stresszhelyzet, ahol a győzelem, sőt, a túlélés azonnali döntéseket, villámgyors reakciókat kíván. Kivétel az alól, ha mágiával támadnak rá, mert a test és lélek ösztönös mágikus védelme semmissé teszi a képzetlenségből eredő -2 kocka levonást. Csak akkor számítasz képzettnak, ha tudsz a támadásról. Hiába jártas valaki a kardforgatásban, ha hátulról leszúrják. Így a meglepett, és felkészületlen lények képzetlenek a harcban.

Következzenek hát maguk a harci képességek.

Egykezes stílus

Ügyesség

Hősöd képes egy egykezes, vagy könnyű fegyvert képzetten, levonások nélkül használni a harcban.

Ha a stílus alap szintje eléri a négyet, hősöd egy kockával megnövelheti védekezés próbáját a körben, a támadás rovására, és viszont.

Ha a stílus alap szintje eléri a hetet, hősöd egy kockával megnövelheti sebzését a körben, a támadás, vagy védekezés rovására.

- Szabad kéz

Követelmény: Egykezes stílus 4

Hősöd egyik keze szabad, és használhatja is, harc közben. Például úgy kereshet gyógyított, vagy használhat egy varázspálcát, hogy nem ad lehetőséget megszakító támadásra.

Éles szem, biztos kéz

Ügyesség

Hősöd egy körben kétszer is végezhet megszakító támadást.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd megszakító támadásánál elég a kisebb előny, hogy megakadályozza ellenfele cselekedetét.

Fegyvermester

Követelmény: Valamilyen harci stílus 4

Hősöd egy kiválasztott fegyver mestereként, egyel több kockával dobhatja vele harci próbáit. Például rövidkard, kétkezes csatabárd, stb.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd sebzése is megnő egy kiskockával, ha választott fegyverét forgatja.

Fegyvertelen stílus

Ügyesség

Hősöd képes fegyvertelenül is képzetten, levonások nélkül harcolni. Ehhez pusztá kezét, vagy felragadott eszközöket használ.

Ha a stílus alap szintje eléri a négyet, hősöd egy kiskockával sebezhet, az egy pont helyett.

Ha a stílus alap szintje eléri a hetet, hősöd egy kockával sebezhet.

- Földharc

Követelmény: Fegyvertelen stílus 4

Hősöd képes földre vinni és lefogni ellenfelét. Ehhez szint próba kell az ellenfél szintje vagy erőnléte ellen. Ha sikerrel jár, az ellenfél nem harcolhat addig, míg ki nem tör a szorításból (körönként próbálkozhat). A földharc megszakító támadásra jogosítja ellenfeleidet.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, földharcban sebezhet is, körönként egy kockával.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, nem lehet megszakítani hősödet, mert ellenfelét pajzsként használja.

Hajítás

Ügyesség

Hősöd képes hajító fegyverrel levonások nélkül támadni a harcban. Ilyen fegyver a tör, a hajítóbárd, vagy a dobólándzsa.

Ha a stílus alap szintje eléri a négyet, akkor a hősöd közelharc fegyverét is képes elhajítani, levonások nélkül.

Ha a stílus alap szintje eléri a hetet, hősöd egymás után két könnyű hajítófegyvert is hajíthat ugyanarra a célpontra. Ekkor támadás próbáját egyel több kockával dobhatja.

Broken Bones

- Mesteri hajítás

Követelmény: Hajítás 4

Hősöd hajításának optimális távja másfélszeresére nő.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, és egymás után több könnyű fegyver hajítasz, a sebzés is egy kockával megnő.

Harci düh

Erőnlét

Hősöd a harcban vad dühbe, kontroll nélküli erőszakba lovalja magát. Ekkor sebzése egy kockával megnő. A hatás a szint/2 körig tartható fenn. Utána hősöd kimerül, a harc további részében nem használhatja a képességet, és minden próbáját kettővel kevesebb kockával dobhatod.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd közelharc próbái is egy kockával megnőnek a düh alatt.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd szint körig képes használni a harci dühöt.

- Fáradhatatlan

Követelmény: Harci düh 7

Hősöd próbáit csupán egy kockalevonás a harci düh képesség használata után.

- Megtörhetetlen

Követelmény: Harci düh 10

Hősöd próbáit nem sújtja kockalevonás a harci düh képesség használata után.

Kétfegyveres stílus

Ügyesség

Hősöd képes egy egykezes és egy könnyű, vagy két könnyű fegyvert képzeten, levonások nélkül használni a harcban. Ekkor az elsődleges fegyverének sebzését két kockával dobhatja, és a jobb eredményt használhatja.

Ha a stílus alap szintje eléri a négyet, hősöd két fegyverével támadás próbáit újradobhatja, és a jobb eredményt használhatja.

Ha a stílus alap szintje eléri a hetet, hősöd két fegyverével védekezés próbáit újradobhatja, és a jobb eredményt használhatja.

- Pengevihar

Követelmény: Kétfegyveres stílus 4

Hősöd elsődleges fegyverével egyel többet támadhat a körben. Ám ezzel elveszíti az újradobás lehetőségét.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd nem veszíti el az újradobás lehetőségét, de az a plusz támadásra nem érvényes.

Kétkezes stílus

Ügyesség

Hősöd képes egy kétkezes fegyvert képzeten, levonások nélkül használni a harcban.

Ha a stílus alap szintje eléri a négyet, hősöd kétkezes fegyverével eltörheti ellenfele fegyverét, vagy kiütheti azt a kezéből. Ehhez a támadás próbán komoly előnyt kell elérned.

Ha a stílus alap szintje eléri a hetet, a fegyvertöréshez elegendő, ha a próbán kisebb előnyt érsz el.

- Kaszabolás

Követelmény: Kétkezes harci stílus 4

Ha hősöd támadása végez az ellenféllel, továbbviheti azt a következő ellenfélre, akit elér. Tehát, nem kell új támadást dobni, helyette a második ellenfélnél a legnagyobb kockát ki kell vened a támadásból. A következőnél a második legnagyobbat. És így tovább.

- Rettenetes csapás

Követelmény: Kétkezes harci stílus 4

Ha hősöd támadása kisebb előnyt ér el, ellenfeled hátralököd egy mezővel. Komoly előny esetén, ellenfeled földre döntöd. Ha elsöprő az előnyt, akkor elkábítod a következő körre, mialatt ő kedvezőtlen helyzetbe kerül, lásd A Próbamódosítók résznel.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, már kisebb előny esetén is ledöntöd ellenfeled (persze dönthetsz úgy, hogy inkább hátralököd). Elkábítani pedig már komoly előnnyel is el tudod.

Lándzsavívó stílus

Ügyesség

Hősöd képes egy hosszú fegyvert képzeten, levonások nélkül használni a harcban, és a hosszú fegyverrel megszakító támadást tehet az olyan lények ellen, akik a szomszédos mezőkre akarnak lépni (akkor is, ha őt támadják).

Ha a stílus alap szintje eléri a négyet, akkor a hősöddel szomszédos mezőn álló ellenfelek nem

Broken Bones

kapnak ellene plusz egy kocka támadást és védekezést.

Ha a stílus alap szintje eléri a hetet, hősöd megszakító támadása siker esetén lehetetlenné teszi a belépést a szomszédos mezőre, hacsak a lény nem sokkal nagyobb nála. Például, egy kőóriást elég nehéz dárdával távol tartani.

- Két végű bot

Követelmény: Lándzsavívó harci stílus 4
Hősöd képes fegyvere végével még egyet támadni a körben, a szomszédos mezőkön állókra. Ezt a támadást egyel kevesebb kockával dobod, sebzése pedig egy kiskocka.

Lovas harci stílus

Ügyesség

Hősöd képes levonások nélkül, képzetten harcolni egy ló hátáról.

Ha a stílus alap szintje eléri a négyet, hősöd harci próbáihoz egy kockát adhat lóháton.

Ha a stílus alap szintje eléri a hetet, hősöd egy kockával többel sebezhet a közelharcban, a ló lendületét és magasságát használva.

- Lovasíjász

Követelmény: Lovas harci stílus 4
Hősöd képes hátsról is levonások nélkül löni vagy fegyvert hajítani.

- Lovas vitéz

Követelmény: Lovas harci stílus 4
Hősöd és hátasa összeforr a csatában. Így harci próbáid lovadra is érvényesek.
Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, lovad is támadhat, ami plusz egy támadást jelent a körben, egy kocka sebzéssel.
Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, nem lehet megszakítani hősödöt és lovát, mert a hátast pajzsként használja.

Lövészet

Ügyesség

Hősöd képes lőfegyverrel levonások nélkül támadni a harcban. Ilyen fegyver az íj, a számszeríj, vagy a fúvócső.

Ha a stílus alap szintje eléri a négyet, akkor a hősöd képes mozgó ellenfelekre hátrányok nélkül löni.

Ha a stílus alap szintje eléri a hetet, hősöd hátrányok nélkül lőhet mozgás közben, vagy előnytelen pozícióból.

- Mesterlövészet

Követelmény: Lövészet 4

Hősöd lövésének optimális távja másfélszeresére nő.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, optimális lőtávon belül a takarás, a fedezék, és hasonló akadályok nem számítanak, ha a célpontból egy kis rész is tisztán látható.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, optimális lőtávon belül a páncélok és pajzsok nem számítanak a lövedék ellen.



Orvtámadás

Ügyesség

Hősöd képes orvul megtámadni ellenfelét, ha az nem tud róla. Például, ha mögé lopakodik, és az nem látja a hőst. Az ilyen támadásnál képesség minden alap szintjét hozzáadhatod a sebzésedhez, az ellenfél pedig Meglepetésnek számít. Mivel a támadás során meglátnak, a harc további részében nem tudsz orvgyilkolni.
Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd képes akkor is orvgyilkolni, ha az ellenfél tud rólad, de nem képes védekezni. Például másokkal is harcol, akik közrefogják. Ekkor ellenfeled nem meglepett.

- Bénítás/vakítás

Követelmény: Orvtámadás 4

Hősöd képes orvtámadásával sebzés helyett lebénítani vagy megvakítani ellenfelét egy körre.
Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, a hatás ügyesség körig tart.

Bónusz: Ha legalább komoly sikert érsz el, a hatás maradandó.

- Orvlövész

Követelmény: Orvtámadás 4

Hősöd képes távolról is orvtámadni ellenfelét, ha az nem tud róla. De csak ha az ügyesség méterén belül van.

- Roncsolás

Broken Bones

Követelmény: Orvtámadás 4

Hősöd képes orvtámadásának sebzésével ellenfele életereje helyett egy tulajdonságát csökkenteni egy kockával. A hatás a gyógyulásig tart.

Pajzs és fegyver stílus

Ügyesség

Hősöd képes egy egykezes fegyvert és egy pajzsot képzetten, levonások nélkül használni a harcban.

Ha a stílus alap szintje eléri a négyet, hősöd pajzsa már hármas dobástól véd.

Ha a stílus alap szintje eléri a hetet, hősöd a pajzs miatt plusz egy kockával dobhatja közelharc védekezését.

- Pajzzsal öklelés

Követelmény: Pajzs és fegyver harci stílus 5

Hősöd, ha Rohamoz, vagy öklel, pajzsa mögé bújhat, így nem lehet ellene megszakító támadást tenni.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd pajzsa miatt plusz egy kockával dobhat erőnlét próbát rohamnál, és öklelésnél.

- Pajzzsal támadás

Követelmény: Pajzs és fegyver harci stílus 4

Hősöd pajzsával is támadhat, ami plusz egy kockát ad a támadáshoz a körben, ám ekkor nem használhatja védekezésre a pajzsot.



Páncélismeret

Hősöd ismeri és tudja viselni a páncélokot.

Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd könnyű páncélokot ügyesség levonás nélkül, nehéz páncélokot egyel kevesebb ügyesség levonással használhat.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd nehéz páncélokot is ügyesség levonás nélkül használhat.

Vakharc

Hősöd megszokta a sötétséget, a harcot bekötött szemmel. Érti az ellenfelek szándékait, hallja mozgásukat, bőrén érzi az általuk keltett szelet, stb. Ezért bár nem képes vakon tájékozódni, de ha harcba keveredik, az elérésén belül levő lények ellen levonások nélkül harcolhat vakon is.

Vérdüh

Erőnlét

Ha hősöd megsérül, támadásai és varázslatai egyel többet sebeznek, míg meg nem gyógyul.

Broken Bones

Mágia

A mágia szabályai

A mágia használata, akárcsak a fegyverekkel vívott harc, fontos része a Broken Bones szerepjátéknak. Több hős, és sok szörny fő fegyvere a mágia. A varázslatok képesek elpusztítani az ellenfeleket, de teremteni, gyógyítani éppúgy lehetséges általuk, mint repülni, vagy kinyitni egy zárt ajtót. A mágia lehet a harc része, de a harcon kívül is használható. Ez attól 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, egyetlen követelmény kell, hogy teljesüljön. Mégpedig, hogy a hős rendelkezzen mágia képességgel, és varázslatokkal. A mágia képesség adja meg a varázslataid szintjét, erősségét, és így tovább. Léteznek magas mágia képességek, és adeptsusi mágia képesség. Ezekről lentebb olvashatsz. A varázslatok olyan képességek, amik egy mágia képességhez kapcsolódnak. Gyakorlatilag kiegészítő képességek. A varázslatok azok a mágikus képességek, melyeket konkrétan használ, mint például a láthatatlanság, vagy a tűzlabda varázslat. Ennyi az egész. Persze, ha mágiahasználó hőst szeretnél, nem árt, ha mágia tulajdonsága is magas szintű.

A mágia a harcban

Egy varázslat létrehozása egyszerű cselekedet, mint a legtöbb más képesség használata a harcban.

Ha varázslatot használasz, a sorrend megállapításakor hősöd ügyessége helyett a mágia szintjét kell használnod.

A mágia használata közelharcban megszakító támadásra jogosítja az ellenfeleket.

Mágikus támadás

A mágikus támadás ugyanúgy működik, mint a fizikai. Egyszerű ellenpróba, melyet a mágikus képességed szintjének, és mágia tulajdonságod

szintjének összegével dobsz, ami a mágikus próba szinted.

A sikeres varázslathoz a mágikus próbával meg kell haladni a célpont mágikus próbáját.

Ha a támadásod meghaladta a védekezést, a varázslat kifejti a hatását. Például a tűzlabda felrobban és mindent lángra gyújtva sebez. Ezeket a hatásokat a varázslatok leírása tartalmazza.

Mágiapont

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 mágiapont mutatja meg.

A mágiapontok száma induláskor megegyezik hősöd mágia tulajdonságával.

Később, győzelem pontokból vásárolhatsz mágiapontot. Minden győzelem pont, két mágiapontot ér. Maximum annyi győzelem pontot fordíthatsz a mágiapontjaid növelésére, amennyi a mágia tulajdonságod. Tehát, ha Káel mágiája hetes, összesen hét győzelem pontot fordíthatok mágiapontjaira, játékonként maximum egyet-egyet, ami összesen tizennégy mágiapontot jelent.

Ezt még növelhetik varázslatok, mágikus tárgyak, vagy események, ám az ilyen növekmény csak időleges, egy külső hatás eredménye, nem a hős saját mágia pontja.

Mennyi mágia pontba kerül egy varázslat?

Minden varázslat egy mágia pontba kerül. Ezt módosíthatja a varázslat leírása, illetve a mágikus képesség, ha magas mágiáról van szó. Erről a mágia képességeknél olvashatsz bővebben.

A mágiapontok visszanyerése

A mágiapontok gyorsan visszatérnek, minden pihenéssel töltött kör után annyi, mint a mágia tulajdonság fele. Tehát, mivel Káel mágiája hetes, körönként három mágiapontot nyer vissza, amíg pihen. Ezt nevezzük visszanyerésnek.

Míg a hős nem pihen, mágiapontjai sem térnek vissza.

Pihenés alatt a fekvést, ágynyugalmat, maximum ülve olvasgatást értjük, megfelelő körülmények közt, úgy, mint folyadékpótlás és jó táplálék, meleg, tiszta hely, stb.

Broken Bones

Ha a hősöd gyorsan mozog, harcol, éheznek, vagy kiszáradt, illetve más megterhelő tevékenységet folytat, akkor mágiapontjai nem térnek vissza.

A visszanyerést hősöd naponta csak annyiszor teheti meg, amennyi a mágia tulajdonságának fele. Ez után kimerül, és nyolc órát pihennie kell, hogy mágiapontjait visszanyerje.

Tehát Káel egy nap háromszor élhet a visszanyeréssel, hogy mágiapontjai körönként három pontos sebességgel térjenek vissza. Ez után szervezete kimerül, és nyolc órát kell aludnia.

Varázslat kimerülten

Előfordulhat, hogy a hős úgy dönt, hogy dacolva a fáradtsággal, varázsol akkor is, mikor mágiapontjai elfogytak. Ekkor már teste energiataralékait meríti ki. Ilyenkor a varázslat pontköltéségét azok híján nem a mágiapontokból, hanem az életerő szintekből kell levonnod.

Adeptusi mágia

Az adeptusi mágia a mágia leginkább elterjedt, és legegyszerűbb formája. Mondhatnánk azt is, hogy a profán, hétköznapokban ismert mágia, mellyel a falu sámánja gyógyít, a vajákos jósol, vagy épp egyes lovagok megerősítik magukat a csata előtt. Adeptusi varázslatok a klán féltve őrzött mágikus szavai, a család rúnája, mely megóv a sebektől, a seborvos gyógyító ráolvasása, vagy az anyáról leányra öröklődő szerelmi bűbáj mondóka.

Az adeptusi varázslatok nagy többsége vagy egy élettelen tárgyra és a környezetre hat, vagy hősödre van hatással. Ide tartoznak azok a varázslatok is, melyeket harcban használ, de fizikai támadást igényelnek. Például, ha bűvös lángokba borítod hősöd handsárját, akkor a karddal támadnia kell. Ha talál, a lángok is megsebzik a célpontot, a hatás tehát nem varázslatodtól, hanem kardvívó tudásodtól függ. Így nem szükséges velük mágikus támadás próbát tenni. Sőt, egyáltalán semmiféle próba nem szükséges a létrehozásukhoz. Elég ismerni az adott varázslatot, és elkölteni a szükséges mágiapont mennyiséget.

Persze egyes varázslatok mágikus támadáshoz, ellenpróbához kötöttek. Ha így van, azt a varázslat leírásánál közöljük.

Számos adeptusi varázslat egyes rendhez, szektához, csoporthoz kötött. Mint például a Bíbor Lótusz boszorkánykör Álomcsók varázslata, melyet csak a kör beavatottai ismernek. Ezeket a világleírásban, az adott csoportnál ismertetjük.

De hogy működik?

Az adeptusi varázslatok mindegyike egy képesség, mely a mágia tulajdonság alá tartozik. Mint minden képességet, az adeptusi varázslatokat is növelheted győzelem pontokból, a mágia tulajdonság szintjéig.

Az adeptus varázslatok és a mágiapontok

Az adeptusi varázslatok jellemzően egy mágiapontba kerülnek. Ha ez változik, azt a varázslatnál leírjuk.

Adeptusi varázslatok hatótávja és szintje

Az adeptus varázslatoknál leírt hatótáv egyenlő az adeptusi varázslat szintje számú mezővel. Ha egy adeptusi varázslat szintre hivatkozik, az a varázslat teljes szintje.

Bónusz

Számos varázslat rendelkezik egy bónusz kategóriával. Itt gyűjtöttük össze azokat a tényezőket, melyek befolyásolhatják a varázslat hatását. Ez színesítheti a játékot, ám lassíthatja a játékmenetet, így csak akkor használjátok, ha jönnek látjátok, például egy végső, nagy leszámolás esetén.

Adeptus varázslatok

Itt találod az adeptus varázslatok felsorolását és leírását. Ha saját varázslatot szeretnél, ezek alapján készítsd el, és egyeztesd a JM-el.

Harci lobogó

Mágia

Hősöd lelkesítő mágija plusz egy kiskockát ad a szövetségeseleknek, vagy mínusz egy kiskockát az ellenségeknek, a hatótávon belül. A két hatást külön kell létrehozni.

A varázslat szint körig használható, körönként egy mágia pontért. Ha körönként két mágiapontot költesz, a hatás egy kockára nő.

Broken Bones

Zárnyítás

Mágia

Hősöd próba nélkül képes kinyitni vagy bezárni egy hagyományos zárat. Ha mágikus zárral próbálkozik, egy szint próba szükséges. Ezt kell legyőzze az, aki ki akarja nyitni az általa bezárt zárat, illetve ezzel kell legyőzni a mágia szintjét, ha hősöd akar feltörni egy mágikus zárat.

Javítás

Mágia

Hősöd képes megjavítani kisebb tárgyakat, mint egy törött bögre, egy szakadt ruha, vagy egy lógó ajtózsanér.

Készségfejlesztés

Mágia

Hősöd megnövelheti egy adott próbáját egy kiskockával. Tehát a varázslatot egy próbához lehet használni, például az atlétikához. Minden más próbához külön kell tanulni. A varázslat szint körig használható, körönként egy mágia pontért. Ha körönként két mágiapontot költesz, a hatás egy kockára nő.

Elemi érintés

Mágia

Hősöd egy elemi erőt idézhet fegyverére vagy kezére. Az erő egy kiskockát sebez. Ez lehet tűz, fagy, akármilyen. Ha akarja, könnyű hajító fegyverként el is dobhatja az elemet, akár egy labdát. A varázslat szint körig használható, körönként egy mágia pontért. Ha körönként két mágiapontot költesz, a hatás egy kockára nő.

Gyógyítás

Mágia

Hősöd egy kiskockányi életerőt gyógyíthat egy megérintett lényen. De utána ugyanazt a sérülést már nem gyógyíthatja többé a varázslattal. De legalább nem vérzik e a sérült. Ha két mágiapontot költesz, a hatás egy kockára nő.

Tisztaság

Mágia

Hősöd érintése megtisztítja a ruhát, lehetővé teszi a szennyezett ételt, és ihatóvá a koszos vizet. Egyszerre egy kilogramm, vagy liter anyag

tisztítható meg, de a mérgeket és betegségeket nem szünteti meg a varázslat.

Étel-ital teremtése

Mágia

Hősöd érintése lehetővé teszi egy kilogramm nem mérgező anyagot, vagy teremt egy liter vizet. Az anyag megőrzi ízét, szagát, de el lehet rágni, és tápláló lesz.

Erősítés

Mágia

Hősöd plusz egy módosítót adhat egy tulajdonságára, például ügyességére, vagy erőnlétére. A varázslat szint körig használható, körönként egy mágia pontért.

Képzelt hangok

Mágia

Hősöd hangokat idézhet a hatótávon belülre. Ajtónyikorgást, köhögést, fémsikordulást és efféleket. A varázslat szint körig használható, körönként egy mágia pontért.



Fényvarázs

Mágia

Hősöd a hatótávot fáklyaként bevilágító fénygömböt idézhet, vagy elsötétítheti a hatótávot, mint a holdtalan éjszaka. A varázslat szint körig használható, körönként egy mágia pontért.

Vízlégzés

Mágia

Hősöd képes visszatartani lélegzetét anélkül, hogy károsodna. A varázslat szint körig használható, körönként egy mágia pontért.

Páncélvarázs

Mágia

Hősöd megerősítheti ellenállását, a fizikai sebekkel szemben. Ekkor, ha Páncélok és pajzsok hord, egyel kisebb értéktől véd a páncél kocka.

Broken Bones

ha nem hord, védekezése egy kockáját más színnel kell dobja, és ha a kockán hatost ér el, nem sérül a fizikai támadásoktól.
A varázslat szint körig használható, körönként egy mágia pontért.

Pajzsvarázs

Mágia
Hősöd megerősítheti védekező képességét a fizikai támadásokkal szemben. Ekkor, ha Páncélok és pajzsok hord, egyel kisebb értéktől véd a pajzs kocka. ha nem hord, védekezése egy kockáját más színnel kell dobja, és ha a kockán hatost ér el, hősöd elkerüli a támadást.
A varázslat szint körig használható, körönként egy mágia pontért.

Misztikus érzék

Mágia
Hősöd képes a hatótávon belül érzékelni a mágiát, meghatározni annak helyét, mibenlétét. Képes azonosítani is a mágiát, például mágikus tárgyakat, itlokat, stb. ám ehhez szint próbát kell tennie a mágia szintje ellen.

Lebegés

Mágia
Hősöd képes mágia/négyzet sebességgel fel-le lebegni.
A varázslat szint körig használható, körönként egy mágia pontért.

Repülés

Mágia
Hősöd képes mágia/négyzet sebességgel repülni, bármilyen irányba.
A varázslat szint körig használható, körönként két mágia pontért.

Láthatatlanság

Mágia
Hősöd képes láthatatlanná válni, vagy egy megérintett lényt láthatatlanná tenni, ha az belegeyedik. Ha harcba keveredik, a láthatatlanság megszűnik.
A varázslat szint körig használható, körönként egy mágia pontért. Ha körönként két mágiapontot költesz, a varázslat akkor sem szűnik meg, ha támadsz.

Élezés

Mágia
Hősöd élesé tehet egy fegyvert. Így az plusz egy kiskockával sebez.
A varázslat szint körig használható, körönként egy mágia pontért. Ha körönként két mágiapontot költesz, a hatás egy kockára nő.

Magas mágia

„Az óidők nagy mágiája, amellyel világokat formáltak, örökre elveszett fiam. A káoszkor eltörölte, mint mindent, a világban. Ami maradt, azok a tudás morzsái. A titánok napokat szülő őselemi hatalmának töredékei, melyek elegendők, hogy elemi tüzet szólítsunk, vagy elhárítsuk a vihart. Az ősi világformáló mágiák morzsái, melyek megtanítottak minket korlátozottan, a magunk életének szintjén, de formálni az anyagot, az időt és teret. A Seidhek hatalma, mellyel akaratukhoz rendelték a világot, szintén a múlt csupán, de nyomai mentén megalkottuk saját, elmére, érzetekre ható mágiánkat. Ezek vagyunk mi, fiam, ősi gigászok teteméből lakmározó parányok, kik fel sem fogják táplálójuk nagyságát. Mi vagyunk az alkony korának mágiahasználói. De ne feledd fiam, ha mégoly töredékes is a hatalom, ami itt megszerezte, messze kiemel e barbár kor tudatlan népei fölé. „

A magas mágia azon mágia képességek gyűjtőneve, amelyek igazán hatalmas varázslatokat tartalmaznak. Ilyen képességek az anyagmágia, az élet és halál mágia, a fénymágia, a földmágia, a levegőmágia, az ősmágia, a psziché mágia, a téridőmágia, a tűzmágia, az űrmágia és a vízmágia. Mind képességek, melyek a mágia tulajdonság alá tartoznak. Szintjük növelhető, győzelempontok elköltésével, maximum a mágia tulajdonság szintjéig. A működésük szinte megegyezik az adeptusi mágia képességével. Ugyanúgy varázslatok tartoznak hozzájuk, melyek kiegészítő képességként tanulhatók, és a mágia képességek általuk használhatók. De van három különbség. **Mágia ellenpróba:** A különbségek egyike, hogy magas mágia varázslataival legtöbbször, de nem mindig, mágia próbát kell tenni, nem működnek

Broken Bones

„csak úgy” a mágiapont elköltésével, mint az adeptusi varázslatok zöme.

Tehát ilyen esetben ahhoz, hogy hassanak, le kell győzniük a célpont ellenpróbáját.

A próbára akkor van szükség, ha a varázslat közvetlenül, és kedvezőtlenül hat egy lényre, vagy annak varázslatára. Például, egy lény ösztönösen nem áll ellen, ha az ellenfele harc közben gyógyítja. Ám ha tüzet idéz rá, akkor már nyilván igen. Sőt, akkor is ellenáll, ha az ellenfél megpróbálja megtörni az általa létrehozott és fenntartott varázslatot. Ez egy varázslat esetén is változhat. Például, a tűz példájánál maradva, ha hősöd egy tűzcsapást idéz csapattársa kardjára, hogy lángaurába vonja, akkor az nem áll ellen neki. Ám ugyanennek a tűzcsapásnak már minden erejével ellenáll az az ellenfél, akire hősöd megpróbálja tűzgömbként rálőni azt.

Mondhatjuk azt is, hogy minden hatás, ami nem kívánatos és közvetlen, ellenállást vált ki, tehát szintpróbára kötelez.

Varázslat személyre szabása: A második különbség, hogy a varázslatok tulajdonságait plusz mágiapont hozzáadásával megváltoztathatod.

Például, megváltoztathatod a varázslatod hatótávját, ha a lenti hatótáv résznél leírt pontmennyiséget elköltöd.

Nem fejlődő varázslatok: A magas mágia varázslatainak mindegyike egy kiegészítő képesség, mely a fő képesség alá tartozik. Ezért ezek szintjét nem növelheted győzelem pontokból. Helyette azt képességet kell növelni, amelyiket kiegészíti a varázslat. Például, ha hősöd ismeri a tűzmágia képességet, annak szintjeit növelheti. És felvehet hozzá kiegészítő képességeként varázslatokat, például a belső tüzet, vagy a főnixet. Ezeket viszont nem növelheted. Értékeiket a tűzmágia szinted, és a módosított paraméterek (lásd lent) határozzák meg.

Hogy érthető legyen, Káel sorvasztás varázslatát vesszük végig alaposan.

Először is, Káel mágia szintje hetes. Élet/halál mágia képességére pedig három szintet raktam. Tehát élet/halál mágia képessége tízes szintű. Felvettem hozzá a gyógyítás/sorvasztás varázslatot. Aminek külön szintje nincs, az élet halál mágiát használom helyette. Káel egy elf harcossal keveredett csatába, a harcos ijjal fenyegeti őt egy fatörzs mögül, ami tizenkét mezőnyire van. Kezdetét veszi a csata.

Paraméterek

A következőkben ismertetjük a magas mágia varázslatok paramétereit, mint hatótáv, hatóidő, stb. és azok módosításának lehetőségeit, módját.

Hatótáv

A legtöbb magas mágia varázslat érintéssel hat, vagy esetleg a hatótávig, ami a mágia képesség szintje számú mező. Hacsak a varázslat leírása másként nem rendelkezik, mert akkor az a mérvadó. Persze van lehetőség, plusz mágiapontok rááldozásával, ezt módosítani. Ha varázslatodat az érintésről a képesség hatótávjáig kívánod kitolni, az két mágiapontba kerül.

Ha hatótávon kívül, akkor minden további mező plusz mágiapont.

A példánál maradva, mivel Káel a gyorsabb, övé az első cselekedet sora. Megidézi a sorvasztást, de ehhez meg kell érintse ellenfelét. Tehát, meg kell növelnie varázslata hatótávját tizenkét mezőre. Először is kitolja a hatótávot a képesség hatótávjáig, ami tíz mező. Ez két mágiapontjába kerül. Ez után még két mezővel meghosszabbítja, ami, mivel a hatótávon túl van, mezőnként két mágiapont. Tehát négy mágiapontba került, hogy a sorvasztással elérje az elfet.

Hatóterület

A legtöbb magas mágia varázslat egy lényre, mezőre, tárgyra hat. Ez a varázslat hatóterülete. Hacsak a leírása másként nem rendelkezik, mert akkor az a mérvadó. Ha módosítanád varázslatod hatóterületét, a következőképpen teheted meg.

Ha szeretnéd varázslatod hatóterületét kitolni, az minden mező, lény, vagy tárgy után egy mágiapontba kerül. Ha például varázslatod egy mezőre hat, de három mezőre szeretnéd kiterjeszteni, akkor az plusz két mágiapontodba kerül. Ha egy lényre hat, de háromra szeretnéd, akkor ugyanez a helyzet. Viszont figyelembe kell vened a mezők/lények távolságát is, amit a fenti hatótávnál írtunk.

Káel még a varázslat megkezdése előtt észrevette, hogy az elf mellett egy másik ellenfél is rejtőzik, a fatörzs takarásában. Így további

Broken Bones

egy mágiapontot költ, hogy varázslatát erre, az elf melletti mezőt elfoglaló ellenfélre is kiterjessze.

Hatóidő

A magas mágia varázslatai általában egy pillanatig hatnak. Például egy mágikus tűz fellobban, és sebez, majd rögtön ki is alszik (hacsak nem gyújt meg valami éghetőt). Előfordul, hogy a mágia képesség szintje számú körig. Hacsak a leírása másként nem rendelkezik, mert akkor az a mérvadó. Ha ezt módosítanád, a következőképpen teheted meg. Minden további kör, amíg a varázslat hat, további egy mágiapontba kerül. Ha időzítenéd varázslatodat, például azt szeretnéd, hogy három kör múlva aktiválódjon, akkor ugyanez a helyzet, minden kör egy mágiapont. Ha azt szeretnéd, hogy adott esemény, vagy utasítás aktiválja, akkor plusz egy pontért ezt is megteheted. Például, kitolod a varázslatod hatóidejét hat körre, hat pontért, de szeretnéd, ha előbb is aktiválódna, ha valaki kinyitja az ajtót, amire ráolvastad. Ezt plusz egy pontért megteheted.

Káel úgy dönt, hogy varázslata a következő körben is hasson, így további egy mágiapontot költ, hogy ezt elérje.

Mozgatás

Ha szeretnéd, hogy varázslatod mozogjon, körönként egy mágiapontért mozgathatod, egy kör alatt mágia tulajdonságoddal megegyező mezőnyit.

Káel úgy látja, hogy amint ellenfelei észreveszik, hogy varázsol, mozgásba lendülnek, így egy mágiapontért mozgathatóvá teszi varázslatát a második körre. Mikor is az elf menekülni kezd, elhagyva megnövelt hatótávot, így rajta megtöri a varázs. A rejtőző ellenfél, egy törp harcos, viszont rohamra indul. Így Káel vele mozgatja a varázst, hogy a következő körben is hasson rá. Ha közvetlenül a törp harcosra varázstolt volna, mint ahogyan az elf esetében tette, erre nem volna szükség, de nem látta jól, így a mezőre varázstolt, amin a harcos állt. Ezért most vele kell mozgassa, az egy mezőt érintő sorvasztást.

Erősítés

Ha varázslatod hatását erősítenéd, megteheted, plusz mágiapontok elköltésével. ha például nem csak egy kilogramm anyagot akarsz mozgatni, vagy egy kockánál többet sebző elemi erőt idéznél, megteheted. De minden erősítés megduplázza a mágiapont költséged. Ha például két kiló anyagot mozgatnál, a költség kettő pontra nő, de ha hármat, akkor már négyre. De ne feledd, csak annyiszor erősítheted egy varázslat hatását, amennyi a mágia tulajdonságod szintje. Az alábbi táblázat segít eligazodnod.

Erősség	Mágiapont költség
Egyszeres	x1
Kétszeres	x2
Háromszoros	x4
Négyszeres	x8
Ötszörös	x16
Hatszoros	x24

A példánál maradva, Káel szerette volna, ha varázslata pusztító hatású, így sebzését három kockára emeli, ami háromszoros sebzés. Ez négy mágiapontjába kerül.

Káel a varázsaltra összesen 12 mágiapontot költött.

Szint korlátozás: Varázslataid paramétereit csak annyival módosíthatod, amennyi az adott mágia szinted. Például, ha a tűzmágiád nyolcas, akkor maximum nyolc szinttel módosíthatod. Például egy tűzcsapást szeretnél a hatótávon belül használni, ami két mágia pontért egy módosítás. Majd a hatóterületét szeretnéd három emberre emelni, az három mágiapontért három módosítás, és ha az erősségét megnégyszerezned, az nyolc mágiapontért négy módosítás. Tehát varázslatod nyolc szinttel módosult, ami plusz tizenhárom mágiapontba került. Ezt a szabály némi plusz korlátot ad a mágianak, ugyanakkor bonyolítja is a játékot. Csak akkor használjátok, ha szükségesnek látjátok.

Káel a hatótáv kitolásával három szinttel módosította a varázst (egyszer a hatótávig, majd két mezővel). A hatóterülettel is egy szinttel módosította, akárcsak a hatóidővel, és a mozgatással. Végül az erősítéssel két szintet módosított (kétszeres, és háromszoros növelés). Így összesen nyolc szinttel módosította a varázst, ami, mivel élet/halál mágia szintje tízes, bőven belefér.

Broken Bones

Varázslatok megjelenése: Voltaképpen, te alkotod meg a saját varázslataidat a magas mágia képességek módosításával. Ez némi kreativitást igényel, de nagy szabadságot is ad. Például gyógyítás varázslatod izzó fényként jelenik meg, míg sorvasztásodkor egy sötét árny tépi ki célpontod testéből az életerő fényét. Még egy példa. Síkkapu varázslatod megjelenhet egy vibrálásként a levegőben, de lehet egy hatalmas sárkány szája, vagy egy égből lehulló gigászi acélkapu, vörösen izzó mágikus rúnákkal. Varázslataid megjelenésének csak a fantáziád szabhat határt.

Magas mágia képességek

Anyagmágia

Mágia

„Az anyag uralma földhözragadt mágia volna! Szárnyalást akarsz inkább? Akkor nézd csak, hogy röptetem feléd ezt a sziklát.”

Az anyagmágusok a meglévő anyagokat formálják, alakítják mesteri szinten.

Bónusz: Ha a varázslat során feláldozol egy mágikus anyagot, pl. egy darab mágikus fémet, drágakövet, egy kis varázstárgyat, akkor a varázslat hatása egy szinttel megnő, amit szabadon használhatsz erősítésre, stb.

Anyagpusztítás/teremtés

Követelmény: Anyagmágia 3

Hősöd érintésével megidézhet vagy elpusztíthat egy kilogramm élettelen anyagot. Az anyag a kör végén szertefoszlik.

Átalakítás

Követelmény: Anyagmágia 4

Hősöd érintésével képes átalakítani egy kilogramm élettelen anyagot. Például csontot fémmé, stb. Az anyag a kör végén visszaalakul.

Formázás

Követelmény: Anyagmágia 1

Hősöd érintésével képes átformázni egy kilogramm élettelen anyagot. Például egy réz kopogtatót réztórré stb. Az anyag a kör végén visszaalakul eredeti formájába.

Mozgatás

Követelmény: Anyagmágia 1

Hősöd képes mozgatni egy kilogramm anyagot, a hatótávon belül. Az anyaggal védekezhet, támadhat. Sebzése egytől egy kockáig terjed.

Visszaállítás

Követelmény: Anyagmágia 1

Hősöd érintésével képes megjavítani egy kilogramm élettelen anyagot. Például megjavíthat egy törött asztallapot, egy szakadt köpenyt, stb.

Élet/halál mágia

Mágia

„A halál ellenpontja a születés, és nem az élet”
Az élet és halál mágiaival hősöd az életerőt és a testet manipulálhatja.

Erősítés/rokkantás

Követelmény: Élet/halál mágia 4

Hősöd képes érintésével elveszített tulajdonságpontokat visszaadni, vagy lecsökkenteni, illetve megnövelni egy tulajdonságot. Minden tulajdonság szint két mágiapontba kerül, és maximum szint/2 tulajdonság szintet változtathatsz.

Életerő elszívás

Követelmény: Élet/halál mágia 4

Hősöd képes érintésével életerőt szívni, melyet ő megkap. Minden mágiapont egy életerő szintet szív el, és gyógyít.

Bónusz: Ha legalább komoly sikert érsz el a varázsláskor, az elszívott életerő a maximális szintjeid fölé is mehet, majd sérüléskor ez veszik el először.

Gyógyítás/sorvasztás

Követelmény: Élet/halál mágia 1

Hősöd képes érintésével gyógyítani, vagy életerőt elvenni. Minden elköltött mágiapont egy életerő szintet ad vissza a célpontnak, vagy vesz el tőle, de egy célponton maximum szintnyit gyógyíthatasz.

Bónusz: Ha hősöd egy vérkristályt használ, vagy magát is megsebzí, a varázslat egy kockával többet gyógyít/sebez.

Halálvarázs/feltámasztás

Broken Bones

Követelmény: Élet/halál mágia 10
Hősöd képes egy halott lényt érintésével feltámasztani. Bár ehhez előtte be kell forrasztani a sebeit, eltávolítani a mérget testéből, tehát életre alkalmas állapotba hozni. A halálvarázssal az érintés megöli a célpontot. A varázslat használata csak maximális mágiaponttal lehetséges, és minden pontot felemészti.
Bónusz: A gyilkos fegyver birtokában a varázslat csak feleannyi pontba kerül.

Kúrálás/rontás

Követelmény: Élet/halál mágia 1
Hősöd képes érintésével mérgeket és betegségeket eltávolítani egy lényből. Ekkor a célpont új próbát tehet, minden két mágiapontért plusz egyel. De maximum szint/2-vel növelheted a próbát.
Ha a mágiát ártó célra használod, akkor hasonlóképp lecsökkentheted a célpont próba szintjét, vagy megnövelheted a betegség/méreg szintjét.

Regenerálás/Halálos sebek

Követelmény: Élet/halál mágia 7
Hősöd képes érintésével beforrasztani a sebeket, visszánöveszteni a levágott végtagokat, stb. Vagy egy sebet gyógyíthatatlanná tehet, nem segít rajta orvoslás, mágia, csak az isteni beavatkozás. Minden elköltött két mágiapont egy életerő szintet ad vissza a célpontnak, vagy annyi veszteséget tesz állandóvá. De egy célponton maximum szintnyi sebet regenerálhatsz, vagy tehetsz állandóvá.
Bónusz: A hidravér minden mágiapontért egy életerő szintet változtat.

Testszolga

Követelmény: Élet/halál mágia 7
Hősöd képes érintésével, mágiával telíteni és szolgájává tenni egy holttestet. A holttest szint/2 körig szolgálja hősödöt. A teremtmény harci szintje és életerejé szint/2. Sebzése egy kocka. Amíg aktív, csak hősöd utasítására cselekszik, vagy védekezik, önálló akarata, elméje nincs.
Bónusz: Egy élőholt csontja szint körre növeli a hatóidőt. Ha legalább kisebb sikert érsz el a lény létrehozásakor, akkor a hatóidő lejártával sem pusztul el, hanem tovább szolgál, haláláig. Viszont amíg él, a ráköltött mágiapontok nem térnek vissza. Ha komoly sikert érsz el az élőholt

létrehozásakor, a lény harci szintje és életerejé szint/2-ről szintnyire nő. Ha elsőprő sikert, a lény sebzése két kocka. Ha komoly hibát vétesz, a lény létrejön, de nem engedelmeskedik. Ha végzetes hibát, ellened fordul.

Testuralom

Követelmény: Élet/halál mágia 4
Hősöd képes érintésével szint/2 körre átvenni egy lény teste felett az uralmat. Ekkor bár a lény tudatánál van, teste hősöd parancsának engedelmeskedik. Ám ehhez folyamatosan koncentrálnod kell az irányításra, így nem vagy képes varázsolni, és Megszakító támadásokat tehetnek ellened.

Fény/sötétség mágia

A fény és a sötétség mágia egyazon érem két oldala. Nem férnek meg egymással, sőt, a fénymágia kioltja a sötétségmágiát, és fordítva. Ezért egy hős csak vagy a fény, vagy a sötétségmágiát tanulhatja meg, mindkettőt nem. Viszont minden varázslatnak van fény és sötét mágia változata.

Bónusz: A mágikus fény és a sötétség kioltja egymást, egy ellenpróbán dől el, melyik érvényesül. Ha az eredmény azonos, mindkét hatás megszűnik. A fény duplán sebzí megrontottakat. A sötétség minden hatása másfélszeresére nő az átokföldök homályában.

Fényhozó/Sötét hírnök

Követelmény: fénymágia 4
Hősöd fényt vagy sötétséget idézhet a hatótávon belül. A fény megvilágítja a területet, ahol a rejtett dolgok felfedezésére plusz egy kockát ad. A sötétség elsötétíti a területet, plusz egy kockát adva a dolgok elrejtésére. Ezen felül sikeres ellenpróbával megtöri a területen levő ellentétes mágiákat. A varázslat szint/2 körig hat.

Illúzió/árnyjáték

Követelmény: fénymágia 4
Hősöd fényt vagy sötétséget idézhet magára vagy egy megérintett lényre, mezőre. Az energia árnyakból, vagy fényhatásokból egy hamis képet hoz létre. Átalakíthatod külsődöt, vagy egy illúziót idézhetsz meg, a lehetőségek határtalanok.

Broken Bones

Megvilágosodás/Sötét ajándék

Követelmény: fénymágia 1
Hősöd érintésével megnövelheti a célpont mágia tulajdonságát. A varázslat szint/2 körig hat.

Perzselő fény/vakító sötétség

Követelmény: fénymágia 1
Hősöd fényt vagy sötétséget idézhet. Bármilyen formában, egy mezőre, vagy magára. Ha támadásra használod, az energia egy kocka energia sebzést okoz, amihez sikeresen meg kell vele érinteni a célpontot.
Bónusz: Ha hősöd legalább komoly sikert ér el, a hatás megvakítja a célpontot a következő körre.

Ragyogás/Homály

Követelmény: fénymágia 1
Hősöd fényt vagy sötétséget idézhet magára vagy egy megérintett lényre, mezőre. Az energia elnyeli az ellentétes energiát, a fény a sötétséget, és fordítva. A fény a hatóidő alatt plusz egy kockát ad az észlelés, míg a sötétség a rejtőzés próbákra. A varázslat szint/2 körig hat.



Földmágia

Az elemi föld mágijája, amely fémet és sziklát teremt, mozgat és formál át.
Bónusz: A mágikus föld és a levegő kioltja egymást, egy ellenpróbán dől el, melyik érvényesül. Ha az eredmény azonos, mindkét hatás megszűnik. Ha az anyag és földmágiát kombinálva használod, a szintje egyel megnő.

Acélos karok

Követelmény: Földmágia 1
Hősöd érintésével egyel megnövelheti célpontja erőnlétét. A varázslat szint/2 körig hat.

Fölbe gyökerezés

Követelmény: Földmágia 4
Hősöd érintésével mozdulatlaná dermesztheti a célpontot, aki egy körig nem képes megmozdulni, mintha kővé dermedt, volna.

Földidézés

Követelmény: Földmágia 4
Hősöd földet idézhet. Ez lehet egy sziklatömb, egy kőbuzogány, egy kőhíd, vagy egy sziklalövedék is. A föld egy mezőt foglalhat el. Ha támadásra használod, például kardod erősíted meg vele, vagy egy kötűskét idézel, egy kocka fizikai sebzést okoz, amihez sikeresen meg kell vele érinteni a célpontot.
Bónusz: A földdel való támadás összezúzza a fagyott célpontokat, akik ha elvették a próbát, nem sebzést szenvednek el, hanem rögtön meghalnak. A fagyott tárgyakat próba nélkül, automatikusan összezúzza.

Földformázás

Követelmény: Földmágia 1
Hősöd érintésével átformázhat, vagy megmozdíthat egy mezőnyi követ, vagy földet. Például a sziklából falat formálhat, a kőajtót átalakíthatja, vagy kis földrengést okozhat, ami ledönti lábáról az ott állót.

Kőjáró

Követelmény: Földmágia 4
Hősöd beléphet egy sziklába, és sebességének felével járhat benne, tetszőleges irányban. A varázslat szint/2 körig tart.

Kötörés

Követelmény: Földmágia 4
Hősöd érintésével egy kocka sebzést okozhat a kőnek, fémnek.

Szárítás

Követelmény: Földmágia 1
Hősöd érintésével kiszáríthatja célpontját, egy kocka sebzést okozva ezzel. de megszáráthat így egy mezőnyi nedves ruházatot vagy tüzelőt is.
Bónusz: Ha tűzmágiával kombinálva használod a szárítást, plusz egy kocka sebzést okoz.

Sziklák bőre

Követelmény: Földmágia 1
Hősöd szikla keménységűvé erősítheti a megérintett célpont bőrét. A kemény bőr szint/2 körre kettőt levon a célpontot érő minden sebzésből.



Levegőmágia

Az elemi levegő mestereinek mágiája.

Bónusz: A mágikus föld és a levegő kioltja egymást, egy ellenpróbán dől el, melyik érvényesül. Ha az eredmény azonos, mindkét hatás megszűnik. Ha a levegő és tűzmágiát kombinálva használod, a szintje egyel megnő.

Dermesztő lég

Követelmény: levegőmágia 1

Hősöd érintésével képes lehűteni egy mezőt, vagy egy lényt. A hatás egy kocka fagy sebzés.

Bónusz: Ha elsőpró sikert érsz el a próbán, a célpont megfagy, és szint/2 körre mozgásképtelenné válik. Ha vízmágiával kombinálva használod, a sebzés egy kockával nő.

Láthatatlanság

Követelmény: levegőmágia 4

Hősöd érintésével szint/2 körre képes láthatatlanná tenni egy lényt. Ha a lény harcol, vagy varázsol, a varázslat megtörik.

Bónusz: Ha legalább komoly sikert érsz el a próbán, a célpont varázsolhat és harcolhat is, a varázs nem törik meg.

Repülés

Követelmény: levegőmágia 7

Hősöd érintésével szint/2 körre repülés képességgel felruházni a megérintett lényt. Ez alatt a lény a saját sebességével repülhet, vagy ha hősöd irányítja, szint mezőt tehet meg körönként.

Szelek mestere

Követelmény: levegőmágia 1

Hősöd érintésével átveheti az uralmat a természetes levegő felett. Egy mezőnyi területen kizárhatja a levegőt, vagy a vihar hatásait, stb. Irányíthatja is a természetes szelet, szint mezőnyi területen belül.

Szélcsapás

Követelmény: levegőmágia 1

Hősöd szelet idézhet. Felgyorsíthatja, és metsző szélaurába burkolhatja fegyverét, nyilait, vagy széllal megüthet egy megérintett ellenfelet, tárgyat, esetleg szélörvényt idézhet mezőre. Ha támadásra használod, például egy ellenfelet ütsz meg vele, egy kocka fizikai sebzést okoz, amihez sikeresen meg kell vele érinteni a célpontot. Bónusz: Ha hősöd legalább komoly sikert ér el, a szél vagy fellöki a célpontot, aki egy mezőnyit hátraesik, vagy helyben a földre kerül, vagy helyhez szögezi a következő körre.

Szélutazás

Követelmény: levegőmágia 1

Hősöd a szél hátán képes utazni. A hatás szint/körig tart, mialatt szintnyi mezőt vagy képes mozogni.

Szélvész

Követelmény: levegőmágia 1

Hősöd érintésével megnövelheti a célpont ügyesség tulajdonságát. A varázslat szint/2 körig hat.

Tornádópajzs

Követelmény: levegőmágia 1

Hősöd érintésével szint/2 körre szélaurába vonhat egy lényt, vagy egy mezőnyi tárgyat. Az aura megvédi a szél hatásaitól és plusz egy kockát ad minden fizikai támadás elleni próbához, mert elfújja a nyilakat, ellöki a pengéket, stb. Az aura levegőből áll, így hatása alatt a célpont lélegezhet levegőtlen helyeken is, pl., víz alatt.



Ősmágia

Mágia

„A valódi mágia érdekel! Akkor láss csodát!” Az ősmágia a mágia kifinomult művészete, a mágia, mint erő felhasználása, mely nem egy anyagon, vagy a téren és idő keresztül jelenik meg, hanem csupasz valójában.

Arkán aura

Követelmény: Ősmágia 1

Broken Bones

Hősöd képes egy mágikus burkot vagy aurát idézni maga, vagy egy megérintett személy köré. A burok alatt plusz egy kockával dobhatod védekezésed.

Bónusz: Ha komoly sikert érsz el, a védekezéshez két kockát adhatsz.

Átok/áldás

Követelmény: Ősmágia 4

Hősöd képes egy megérintett lény egy próbáját plusz vagy mínusz egy kockával módosítani, vagy egy szintjéhez (tulajdonság, képesség) kettőt adni, vagy elvenni belőle.

Éteri erő

Követelmény: Ősmágia 7

Hősöd egy erőt idézhet, amit kedvére formálhat, és úgy használhat, mint egy testrészt, vagy egy tárgyat. Készíthet belőle plusz kart, hosszú csápot, egy kardot, vagy egy függőhidat. Az energia képes körülfolyni a testeket, mint a füst, de lehet acélkemény is, hősöd akarától függően. Az erő olyan erős, mint hősöd mágia értéke. Tehát, a mágia használható erőnlétéként, ha például emelsz vele, vagy valakit el akarsz lökni.

Famulus

Követelmény: Ősmágia 1

Hősöd egy famulust szólíthat. Ez lehet egy apró állat, vagy szörny. A famulus képes kommunikálni hősöddel, és végrehajtja utasításait, amilyen szinten érti őket. A famulus nem harcolhat, ha megtámadják védekezés szintje 10-es. És az első sebző találat megöli. Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, hősöd képes telepatikusan utasításokkal ellátni famulusát, és körönként egy mágiapontért használhatja érzékszerveit is.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd képes úgy varázsolni famulusán át, mintha maga lenne ott. Ez varázslatonként plusz egy mágiapontba kerül.

Homeopata

Követelmény: Ősmágia 7

Hősöd képes egy tárgyra, vagy lényre varázsolni, ha egy darabja a birtokában van. Például egy hajtincs, vagy egy szilánk. Ehhez tudnia kell, mi az, amire varázsol.

Kivetülés

Követelmény: Ősmágia 4

Hősöd képes egy mágikus segítséget idézni. Ez lehet egy lebegő koponya, egy kísértetkéz, vagy egy fénygömb éppúgy, mint egy rovarraj. A kivetülés a hatótávon belül mozog a következő körben, hősöd sebességével. Nagy előnye, hogy hősöd képes rajta át úgy varázsolni, mintha saját kezével érintené meg a célpontot.

Bónusz: Ha a kivetüléshez használja annak fizikai formáját, például egy lebegő koponyájához felhasznál egy valódi koponyát, hősöd mágikus szint próbát tehet támadásként, a varázslattal. Tehát nem pusztakezes támadást tesz, ami egy varázslónál gyakorta előny.

Mágiatörés

Követelmény: Ősmágia 1

Hősöd képes érintésével megtörni egy varázslatot. Ehhez ellenpróbát kell tenni a varázslat szintje ellen, kivéve az adeptusi varázslatokat, mert azokat automatikusan megtöri. Ha a próba sikeres, megtörheted a varázst, ha elköltesz annyi mágiapontot, mint amibe az került.

Mágiauralom

Követelmény: Ősmágia 7

Hősöd képes átvenni az uralmat egy rá irányított varázslat felett, mintha azt ő hozta volna létre. Ehhez tudnia kell róla, hogy varázsolnak rá. A sikerhez ellenpróbát kell tenni a varázslat szintje ellen, kivéve az adeptusi varázslatokat, mert azokat automatikusan képes uralni. Ha a próba sikeres, átveheted az irányítást a varázslat felett, ha elköltesz annyi mágiapontot, mint amibe az került.

Mágikus médium

Követelmény: Ősmágia 7

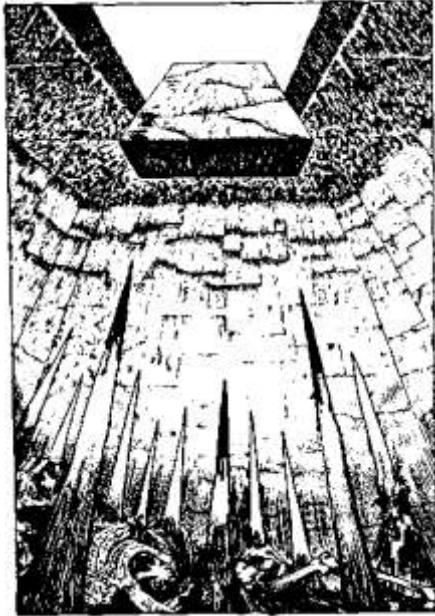
Hősöd képes egy aurájával átítatott tárgyon, vagy lényen át (mint például a famulosa, vagy a pecsétje, vagy esetleg a vére, vagy egy lény, akit valamilyen varázslattal irányít éppen, stb.) varázsolni. Ekkor, a varázslat úgy működik, mintha a médium helyén állna hősöd, és onnét varázsolna.

Médium

Követelmény: Ősmágia 4

Broken Bones

Hősöd képes egy aurájával átítatott tárgyon, vagy lényen át (mint például a famulusa, vagy a pecsétje, vagy esetleg a vére, stb.) látni, érezni, beszélni. Ekkor, a varázslat úgy működik, mintha a médium helyén állna hősöd.



Tükörvarázs

Követelmény: Ősmágia 4

Hősöd képes visszaverni egy rá irányított varázslatot, ha tud róla, hogy varázsolnak rá. Ehhez ellenpróbát kell tenni a varázslat szintje ellen, kivéve az adeptusi varázslatokat, mert azokat automatikusan visszaveri. Ha a próba sikeres, visszaverheted a varázst létrehozójára, ha elköltesz annyi mágiapontot, mint amibe az került.

Varázspecsét

Követelmény: Ősmágia 1

Hősöd képes érintésével egy egyedi, rá jellemző bűvös pecsétet alkotni. A pecsét „fixálja” azt a hatást, amire rátették. Például, ha egy mágikus zárra helyezik, nem törhető fel, míg a pecsétet meg nem törik. Vagy ha egy illúzió ajtóra helyezik, nem látható az illúzió, míg a pecsétet meg nem törik. Tehát a pecsét megvédi a vele ellátott mágiát attól, hogy megsemmisítsék/hatástalanítsák, addig, míg magát a pecsétet meg nem törik, vagy le nem jár a hatása.

Varázstárgykészítés

Követelmény: Ősmágia 1

Hősöd képes egy varázstárgyat készíteni. A tárgy egyszer használható, miközben elveszíti erejét, vagy elpusztul. Ilyen tárgy egy varázssital, egy tekercs, vagy egy olaj. A készítéshez létre kell hozni a varázslatot, amit a hősöd a tárgyhoz akar kötni, és persze megfelelő tárgy is kell hozzá. Ez valamilyen különlegesség kell legyen, például egy ritka alkimista vegyület, egy megfelelően készített párlat, szalamandrabőrből készült pergamen, és hasonlók. A lényeg, hogy az alaptárgy valamiben hasonlítson a hozzákötött varázslathoz, és legyen ritkaság. Például egy méregellenállás italhoz egy erős méreg dukál, míg egy sebzést elősegítő fegyverolajhoz fegyverrel kiontott vér, stb. Tehát a megfelelő tárgyhoz, a megfelelő rituáléval hozzáköti a varázslatot, amit a tárgy ez után felhasználásig hordoz, az ital, amíg megisszák, a tekercs, amíg felolvassák, stb. Ha a képesség alap szintje eléri a négyet, a hősöd által készített tárgy többször használható, feltölthető. Ilyenek a varázspálcák, botok és hasonlók. Ekkor a tárgyba adott számú varázslat tölthető, amelyek a felhasználás során kisülnek, míg a tárgy ki nem ürül. Ám ez után akár egy hagyományos tároló, újra tölthető varázslatokkal, és ismét kiüríthető. Ha hősöd töltetes varázstárgyat készít, annyi töltetet képes bele foglalni, amennyi a varázstárgykészítés szintje. A töltetes tárgy létrehozása a varázslat mágiapont igényén felül egy győzelem pontba kerül.

Ha a képesség alap szintje eléri a hetet, hősöd állandó hatású varázstárgyakat is készíthet. Ezek a tárgyak egy varázslat hatását tudják folyamatosan fenntartani. Például tűzcsapás varázslattal létrehozott fegyver folyamatosan annak hatása alatt áll. Az állandó hatású tárgy már igen különleges alapanyagokat igényel. Sárkánycsont és ezüstacél, egy elementál tüze, egy kráken tintája, stb.. A létrehozáskor a varázslat mágiapont igényén felül, minden varázslat egy győzelem pontba kerül. Egy tárgyba annyi varázslatot bőrtönözhet a készítő, amennyi a varázstárgykészítés szintje. Plusz egy győzelem pontért a tárgy ereje ki-be kapcsolható, tehát a varázslat nem mindig érvényesül, de szabad cselekedetként aktiválható. Hasznos lehet például, ha a fenti példánál maradva, a lángoló elemi kard néha kioltható.

Védő aura

Broken Bones

Követelmény: Ősmágia 4

Hősöd képes egy mágikus burkot vagy aurát idézni maga, vagy egy megérintett személy köré. A burok alatt nem hatnak rá a természeti hatások, mint a szélvihar, hőség, stb.. Sőt, a vákuum, vagy oxigénhiány (pl. víz alatt) hatásától is védett, mintha egy buborékban lenne.

Vonzás/taszítás

Követelmény: Ősmágia 4

Hősöd képes egy megérintett személyt vagy mezőt vonzóvá, vagy taszítóvá tenni, akár egy mágnest. A célpontot nem lehet megérinteni, vagy épp ellenkezőleg, minden hozzátapad.



Psziché mágia

Mágia

„Tudod, mit érzel? Majd én eldöntöm, mit érzel, és mit tudsz róla!”

A psziché mágia a gondolatok és érzelmek uralma, mely hatalmat jelent majd minden lény fölött.

Altatás

Követelmény: Psziché mágia 1

Hősöd képes a megérintett lényt szint/2 körre elaltatni. Ha megtámadják, a lény felébred.

Bónusz: Ha komoly sikert érsz el, a lény az ébredés után még szint/2 körig álmos, zavart, próbáit -1k levonás sújtja. Ha átütő sikert érsz el, a lény akkor sem ébred fel, ha megtámadják.

Hamis gondolat/érzelem

Követelmény: Psziché mágia 4

Hősöd képes a megérintett lény gondolatai vagy érzelmeit uralni. A lény szint/2 körre azt gondol, vagy érez, amit hősöd akar. Meggyűlölheti társait, vagy egyetérthet hősöddel, holott addig teljesen más állásponton volt. Félelmet érezhet, vagy épp határtalan bátorságot. Ekkor egy kocka levonást, vagy módosítót kap, és bátran harcol, vagy épp, ha teheti menekül.

Bónusz: Ha átütő sikert érsz el, a hatás maradandó.

Hamis tudat

Követelmény: Psziché mágia 7

Hősöd képes a megérintett lény elméjét úgy uralni, hogy az látja, tudja, érzi, amit ő akar. Ez nem egy gondolat, hanem a fizikai bizonyosság. Például, hogy az adott ajtó, ami csupán egy odatámasztott deszkalap, sérthetetlen acélkapu, melyet tüzes rúnák védenek. Még a hőt is érzi, ami a rúnákból sugárzik. A hatás szint/2 körig tart.

Gondolatolvasás/Érzelemolvasás

Követelmény: Psziché mágia 1

Hősöd képes a megérintett lény gondolatai vagy érzelmei között olvasni. Látja, hogy az adott körben mit gondol, mit érez.

Telepátia

Követelmény: Psziché mágia 1

Hősöd képes a megérintett lényvel gondolatokat cserélni, szint körön át.

Totális uralom

Követelmény: Psziché mágia 7

Hősöd képes a megérintett lény elméjét egészében uralni. Minden szándékát, gondolatát kontrollálja, akár csak a mozdulatait, vagy szavait.

Törlés

Követelmény: Psziché mágia 7

Hősöd képes a megérintett lény elméjét teljesen kitörleni. A lény a nevére se fog emlékezni, nem tudja, hol van és kicsoda, de védekezik, a megszokott reflexek (harci képesség szint) alapján. Reakciói a jellemét követik.

Bónusz: Ha átütő sikert érsz el, a hatás maradandó.



Téridő mágia

Mágia

„Tér és idő, ez határozza meg a világunkat!”
A téridő mágia urai utaznak az időben, vagy épp megállítják azt, kaput nyitnak két hely, vagy akár két különböző létsík közt.

Gyorsítás/lassítás

Broken Bones

Követelmény: Térítő mágia 1

Hősöd képes érintésével lelassítani vagy felgyorsítani egy lényt. A gyors lény a következő körben mindenki előtt cselekszik, és plusz egy kockával cselekedhet. A lassú lény a körben legutoljára jön, és mínusz egy kockával cselekedhet.

Bónusz: Ha átütő sikert érsz el, a célpont annyira lelassul, hogy nem mozog.

Időstopp/sztázis

Követelmény: Térítő mágia 10

Hősöd képes egy lényt sztázisba zárni. A lény számára a következő körben megáll az idő, nem cselekedhet, megdermed.

Az időstopp során a környezet dermed meg, így a lény, akire rávarázsolják, plusz egy kört kap, a normál kör előtt.

Öregítés/fiatalítás

Követelmény: Térítő mágia 7

Hősöd képes egy megérintett lényt vagy tárgyat szint évvel megfiatalítani, vagy megöregíteni.

Síkváltás

Követelmény: Térítő mágia 7

Hősöd képes átlépni vagy egy megérintett lényt átléptetni egy másik síkra. Teheti ezt úgy, hogy ismeri utazása célját, és úgy, hogy nem. Ekkor bárhová érkezhetsz, a lehetőségeknek csak a JM fantáziája szab határt. A célpont mágia/2 körig tartózkodhat az idegen síkon, majd kilöki magából, és visszakerül indulása helyére.

Bónusz: Ha egy erős mágikus tárgyat, fókuszirtokolsz, ami a célsíkról való, akkor, amíg nálad van, a síkon maradhatsz.

Térváltás

Követelmény: Térítő mágia 1

Hősöd képes a hatótávon belül teret váltani, vagy térváltásra készíteni egy megérintett lényt. Ehhez látnia kell az érkezés helyét is, aminek szabadnak kell lennie.

Bónusz: Ha egy távoli helyet jól ismersz, és van nálad egy onnét származó tárgy, képes vagy odalépni térváltással.

Síkkapu

Követelmény: Térítő mágia 7

Hősöd képes egy mezőnyi kaput nyitni, ami egy másik olyan síkra nyílik, amelyet hősöd ismer. A kapu mindkét irányból átjárható, ám csak egy körig áll.

Térkapu

Követelmény: Térítő mágia 4

Hősöd képes egy mezőnyi kaput nyitni, ami egy olyan helyre nyílik, ahol már járt korábban. A kapu az adott körben áll nyitva.



Tűzmágia

Az elemi tűz mágijája, használói uralják a lángokat és a hőt.

Bónusz: A tűzmágia és a levegő mágia kombinációja egyel magasabb szinten jön létre. A tűzmágia és a vízmágia kioltják egymást. A nagyobb próbával létrehozott hatás érvényesül, vagy ha az eredmény azonos, mindkét hatás megszűnik.

Belső Tűz

Követelmény: Tűzmágia 4

Hősöd érintésével megnövelheti a célpont elme tulajdonságát. A varázslat szint/2 körig hat.

Főnix

Követelmény: Tűzmágia 7

Hősöd érintésével minden mágikus hatást eléget, ami a célpontra hat.

Bónusz: Ha a hatás több körig tart, addig nem lehet varázsolni a célpontra.

Tűzcsapás

Követelmény: Tűzmágia 4

Hősöd tüzet idézhet. Lángba boríthatja fegyverét, nyilait, vagy egy megérintett ellenfelet, tárgyat, vagy mezőt. Idézhet egy mezőre tűzfalat, vagy egy lángoszlopot. Ha támadásra használod, például lángoló kézzel ütsz, egy kocka fizikai sebzést okoz, amihez sikeresen meg kell vele érinteni a célpontot. A láng egy fáklya erejével világít.

Bónusz: Ha hősöd legalább komoly sikert ér el, a tűz felgyújtja a célpontot, aki míg nem tölt egy kört az oltással, körönként egy kockányit sebződik.

Broken Bones

Tüzes szív

Követelmény: Tűzmágia 4
Hősöd érintésével ellenállóvá tehet a tűz és a víz hatásával szemben. A varázslat szint/2 körig tart, ami alatt nem hat a célpontra a tűz, vagy a víz.

Tűzfény

Követelmény: Tűzmágia 1
Hősöd érintésével hő látást adhat a célpontnak. A hatás szint/2 körig tart.

Tűzkapu

Követelmény: Tűzmágia 4
Hősöd egy tűzben kaput nyithat, amin át egy körig átléphet egy másik tűzbe, amit lát, vagy amiről biztosan tudja hogy hol van, és hogy ég.

Tűzúr

Követelmény: Tűzmágia 1
Hősöd érintésével uralhat egy mezőnyi természetes, már meglévő tüzet. Kiolthatja, vagy felerősítheti, esetleg szint mezőn belül mozgathatja.



Vízmágia

A vízelem uralásának mágikus művészete. Bónusz: A tűzmágia és a vízmágia kioltják egymást. A nagyobb próbával létrehozott hatás érvényesül, vagy ha az eredmény azonos, mindkét hatás megszűnik.

Átmosás

Követelmény: vízmágia 4
Hősöd képes érintésével egy lény testéből minden mérget és betegséget, rontást kimosni. A lény új próbát tehet, plusz egy kockával.

Vízalak

Követelmény: vízmágia 7
Hősöd képes érintésével folyadékszerűvé változtatni egy lényt, vagy egy egy mezőt elfoglaló testet. A lény 3-as takarásban van, mivel áttetsző, és képes átpréselni testét a

legkisebb réseken is. Az őt ért fizikai sebzéseket pedig egy kockával kevesebbel lehet dobni.

Vízcsapás

Követelmény: vízmágia 1
Hősöd vizet idézhet. Vízpengét formálhat, vagy egy kádat megtölthet vízzel, esetleg esőt idézhet mezőre. Ha támadásra használod, a víz, egy kocka fizikai sebzést okoz, amihez sikeresen meg kell vele érinteni a célpontot.

Vízen járás

Követelmény: vízmágia 1
A megérintett lény szint/2 körig képes a vízen járni, vagy szabadon mozogni a víz alatt.

Vízgömb

Követelmény: vízmágia 1
Hősöd vízaurát idézhet egy megérintett lény, vagy mezőnyi tárgy köré. Az aura szint/2 körig tart, és ez alatt megvéd a víz és tűz hatásaitól.

Vízlégzés

Követelmény: vízmágia 1
A megérintett lény szint/2 körig képes lélegezni a víz alatt.

Vízuralom

Követelmény: vízmágia 4
Hősöd képes érintésével egy mezőnyi területen vizet mozgatni, befolyásolni. Elkerülik az esőcseppek, szétválík előtte a víz, vagy épp elvonhatja a vizet egy lény testéből, egy kockányi sebzést okozva.



Űrmágia

Dezintegráció

Követelmény: Űrmágia 7
Hősöd megidézheti a semmit. Az űr ereje mindent magába szív. Egy kocka sebzést, rombolást okoz. Ha egy falhoz érinted, elporlad, ha egy ellenfélhez, semmivé foszlatja egy darabját. Sőt, ha egy varázslathoz, akkor

Broken Bones

annyival csökkenti a szintjét, amennyi az üresség szintje. Az adeptusi varázslatokat automatikusan elnyeli. Az így okozott sebzés csak akkor gyógyítható, ha a sérült teste is regenerálódik előtte.

Tisztítás

Követelmény: Ūrmágia 4

Hősöd érintésével elszívhatja egy méreg hatását, egy betegséget, egy varázslatot, stb. A varázslat egy hatást képes teljesen megszüntetni.

Védelem

Követelmény: Ūrmágia 4

Hősöd a semmibe burkolhatja magát, vagy egy megérintett lényt, mezőt. A semmi ereje elnyel minden természetes hatást, mint a meleg, hideg, stb. Hasonlóan a sebzéseket és a mágiát is. Összesen szintnyi sebzést, és a célpontra ható mágiából is összesen annyi szintet, amennyi a varázslaté. A varázslat szint/2 körig hat.

Varázslat kombinációk

A magas mágia igazi ereje a varázslat kombinációkban rejlik. Ez azt jelenti, hogy a hősöd által ismert magas mágia varázslatokat összevonhatod, hogy saját varázslatokat alkoss általuk.

Hogy működik?

A kombinációhoz legalább két magas mágia varázslatot ismerned kell. Legyen ez a két varázslat a Térkapu és a tűzcsapás. Meg kell határoznod, melyik legyen a hordozó, és melyik a hozzárendelt varázslat. A hordozó varázslat adja meg a varázslatod értékeit. Ha a térkapu az, akkor létre kell hoznod a térkapudat, a hagyományos módon, azzal a különbséggel, hogy elköltöd a tűzcsapásra szánt mágiapontokat is. Legyen az a cél, hogy a térkapu három körig nyitva álljon, ami négy mágiapont (plusz három pont a további három kör hatóidőért). De ha azt szeretnéd, hogy a kapu egy három kockát sebző tűzcsapással sújtsa az ellenfélre, ha ő is át akar lépni, akkor a kapu létrehozásakor le kell vonnod a tűzcsapás pontigényét is, ami négy mágia pont (négyeszeres pontigény az erősítésért). Tehát a varázslat hét mágiapontba kerül. De meg is fordíthatod a hordozó és a hozzárendelt varázslatot, és a hatótávval játszva egy

tűzcsapást mérhetsz egy a folyosót elálló őrré, ami egyben kaput nyit alá, ami egy általad ismert vulkáni kürtöbe nyílik.

Ezen felül plusz egy mágiapontot kell fizetned, magáért a kombinációért. Viszont cserébe nem kell kétszer varázsolj.

A lényeg, hogy két varázslatot egyként hozol létre, az általad meghatározott módon.

Ha kombinált varázslatoddal próbát kell tenned, a fenti példánál maradva az űr mágia tulajdonság próbája ellen, akkor a hordozó varázslat szintje számít. Az alárendelt varázslat csak kiegészíti azt.

Mire figyelj!

A kombinált varázslat kényes jószág, csak akkor használd, ha már kellőképpen rutinos vagy a magas mágia használatában. Egyébként felesleges bonyodalmakhoz vezethet, és lassítja a játékot.

Kombinált varázslatok

Vannak olyan kombinált varázslatok, melyek már beépültek a mágikus tradíciókba, így különálló varázslatként tanítják őket. Ezeket hősöd úgy tanulhatja, mint bármely más magas mágia varázslatot.

Képmás

Követelmény: Ősmágia és fény/sötétség mágia 1

Hősöd képes egy megérintett tárgy vagy lény képmását megidézni. A képmás úgy viselkedik, mint az eredetije, de nem pont ugyanazt csinálja. Például, ha magadról idézel egy képmást, nem pontosan másolja a tevékenységed, de valami hasonlót csinál. A képmás a hatótávon belül jön létre, és marad, még ha mozoghat is. Ha a képmást eltalálják, szertefoszlik.

Bónusz: Ha egy tükröt használasz, a képmás nem foszlik szét, ha eltalálják.

Jégvarázs

Követelmény: Tűzmágia vagy sötétség mágia, vízmágia 1

Hősöd képes egy megérintett tárgyat, lényt vagy mezőt jégbe burkolni. A jég csúszós, ügyesség ellenpróbával lehet csak rajta talpon maradni, vagy jéggel borítva mozogni.

Bónusz: Ha komoly sikert érsz el, a célpont egy körre megfagy, és magatehetetlenné válik.

Broken Bones

Villám

Követelmény: Fénymágia és levegőmágia 1
Hősöd egy megérintett tárgyat, lényt villámmal sokkolhat, vagy egy mezőt elektromos energiába burkolhat. A varázslat sebzése egy kocka energiasebzés.

Bónusz: Ha komoly sikert érsz el, a célpont a földre zuhan. Ha a siker elsőprő, a célpont egy körre elkábul (-2k minden próbára), és cselekvésképtelenné válik. Ha a terület vizes, a villám szint mezőre hat.

Alternatív lehetőség, a szabadmágia

Ha nagyon nagy rutinnal bírsz a mágia használata terén, és a JM beleegyeznek, használhatsz szabad mágiát. Ekkor elég, ha kitalálsz a létrehozni kívánt hatást, és ha az áltad ismert magas mágia iskolák lefedik, akkor létrehozhatod. Ekkor nem kell varázslatok kombinálásával bajlódnod. Egyszerűen azt mondod, egy mágiapont általában két életerőt, egy tulajdonságot, vagy egy kockányi próbát módosít. érintéssel hat, egy mezőre, vagy lényre, egy körig.

Majd a magas mágia paraméterei szerint megbecsülsz, a te varázslatod ehhez képest milyen paraméterekkel bír, mennyi mágiapontba kerül. és kész is a varázslat. Ehhez mesteri játékosnak kell lenned, vagy nem fog működni!

Hatalomtárgyak

Angnor a mágia világa. A titánok ereje, az öreg éj isteneinek rontása, a sárkánymágia, a miazma, és az ifjú istenek ereje ezer meg ezer tárgyat, helyet és anyagot megérintett, mely őrzi lelkük lenyomatát, és így erejük egy részét, miáltal különlegessé, mágiától rezgő, eleven dologgá, hatalomtárggyá válik. A hatalomtárgy egyfajta különleges fókusz, egy varázstárgy, amit nem képes akárki használni. Legtöbbjüket meghatározzák létrejöttük körülményei és célja. Például egy méregszarkány karmából faragott tör, melyet a leheletében edzett, hogy egy legendás orvgyilkosnak adja, ki ezzel ölte meg a seidh királyt, aki a sárkány pusztításának útjában állt, nem sok hasznára válik egy jóságos elf gyógyítónak. Az ilyen tárgyak használatának feltételei vannak. Különleges erejük rejtett, egy hős csak akkor fér hozzá, ha a tárgy

elvárásainak megfelelően cselekszik. Ha teljesül a tárgy elvárása, hősöd egy győzelem pontért feloldhatja egy szintjét, miáltal a tárgy egy újabb ereje lesz számára hozzáférhető. Tehát minden hatalomtárgy elvárásokkal bír, melyeket, ha a hős teljesít, használhatja a tárgyat. Ám a tárgy ereje csak akkor bontakozik ki igazán, ha az azt birtokló hős további elvárások teljesítésével és győzelempontok ráköltésével aktiválja a tárgy szintjeit. Egy tárgy általában 2-5 szinttel bír.

Hatalomtárgyak felsorolása

Itt láthatsz néhány hatalomtárgyat. Használd őket, vagy alkoss meg a sajátjaid.

Kertan'kheza

Egy a kétkezes acélbuzogány egy madárkoponyát formáz, melynek csőre éles, horgas bárdként mered a fejből. A koponyát minden irányba ujjnyi éles tüskék borítják. A Kertan'keza egy ősi fegyver, melyet egy fütengerbéli vezér készítettett nagysámánjával. A vezér legnagyobb ellenfelével vívott harcában eltörte mágikus bárdját, és elvesztette hű kertanját, akit fióka korától nevelt. A sámán a madár koponyáját bűvölte fegyverré, feláldozva a legyőzött ellenfél lelkét, sötét isteneinek. Így született meg Kheza, a kertan, hisz ez volt a hátsó neve, és így hívják a fegyvert is. Első szinten egyszerű acél kétkezes buzogány, mely különleges kiképzése miatt, nyolcas, vagy nagyobb erővel egy kézben is forgatható. Ehhez nem kell semmit teljesíteni.

A második szint az után aktiválható, hogy hősöd első csapásra megöl a fegyverrel legalább öt ellenfelet. Ekkor buzogány szemében zöldes fény ébred, ami által fátként használható, és egy győzelem pont ráköltése után plusz egy sebést és fizikai harci szintet ad forgatásakor. A harmadik szint akkor aktiválható, szintén egy győzelem pontért, ha hősöd első csapásra megöl a fegyverrel legalább húsz ellenfelet. Ekkor a fegyver plusz egy kockát ad a harci próbákra és sebzésre, ami kiváltja az első szint előnyeit. A negyedik szint száz ellenfél egy csapással való megölésével, és egy győzelem ponttal aktiválható. Ekkor a fegyver meglengtetve szörnyű vijjogást hallat, amely szint mezőn belül egy körre lebénítja az ellenfeleket. Ehhez mágia ellenpróbát kell tenni, amihez hozzáadható a

Broken Bones

Kertan'kheza szintje. A vijjogás egy ellenfél ellen egyszer használható a csatában.

Az Életerő

A Broken Bones 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 negatív tartományba csap, elveszíti eszméletét, míg, ha meghaladja az erőnlét negatív értékét, a hős meghal. Például, Vorn erőnléte nyolcas, akkor ha életerejé nullára csökken, magatehetetlenné válik, ha mínusz egyre, kettőre, vagy akár nyolcra csökken, elveszíti eszméletét, míg ha mínusz kilencre, meghal.

Hogyan számold ki, mennyi életerőd van?

Az életerő szintek meghatározása roppant egyszerű. Hősöd annyi életerő szintet kap induláskor, amennyi az erőnlét tulajdonsága. Az életerőt a későbbiekben megnövelheted győzelempontok elköltésével. Minden győzelem pont két életerő szintet ér. Maximum annyi győzelem pontot fordíthatsz az életerőd növelésére, amennyi az erőnlét tulajdonságod, és egy játék alkalmával csak egyet. Tehát, mivel Vorn erőnléte nyolcas, összesen nyolc győzelem pontot fordíthatsz életerejére, játékonként maximum egyet-egyet, ami összesen tizenhat életerő szintet jelent.

Ezt még növelhetik varázslatok, mágikus tárgyak, vagy események, ám az ilyen növekmény csak időleges, egy külső hatás eredménye, nem a hős saját életerejé.



Az életerő szintek elvesztése és hatásai

Ha a hős megsérül, például megtámadják és megsebzik, vagy egy varázslat hatására megég, életerő szinteket veszít. Ennek több hatása is lehet, illetve van. Először is, ha egy hős sok életerő szintet veszít, a teljesítőképessége is csökken. Ez annyit tesz, hogy miután már csak annyi életerejé marad, mint amennyi az erőnléte, minden elveszített életerő egyel az

erőnlét tulajdonság szintjét is csökkenti. Tehát, ha Vornnak csak nyolc életerő szintje maradt, és még hármát sebződik, akkor nem csupán életerő, de erőnlét tulajdonsága is ötös szintre csökken. Az így elveszített erőnlét szintek csak az életerő visszatérével nyerhetők vissza.

Alternatív lehetőség, életerő mínusz tartomány

Ha egy hős életerő szintje eléri a nullát, haldokolni kezd. Magatehetetlenné válik, nem képes cselekedni, és körönként egy további életerő szintet veszít. Ha az életerő szintje meghaladja erőnléte mínusz értékét, meghal. Tehát, ha Vorn életerejé nullára csökken, összeesik a csapások súlya alatt, és eszméletlenül a földre rogy. Ettől kezdve minden körben veszít egy további életerő szintet, a vérvesztés miatt. Ha kilenc kör után a veszteség meghaladja a mínusz nyolc szintet, Vorn meghal. Ebben a nyolc körben van rá esély, hogy egy csapattársa bekötözze, vagy Vorn, egy sikeres erőnlét próbával, amivel körönként próbálkozhat, és aminek szintje 10 plusz a mínuszba került erőnlét tartomány, stabilizálja állapotát. Ne feledd, hogy erőnléte ekkorra már nulla, mivel elveszítette az utolsó, erőnlét számú életerő szintjét is! Tehát, csak a dobásra, és az esetleges egyéb módosítókra számíthat.

Az életerő szintek visszanyerése

A módosítókból, például egy varázslatból vagy egy italból származó Életerő szintek nem nyerhetők vissza.

Minden más életerő szint visszanyerhető, pihenéssel és gyógykezeléssel.

A pihenés naponta annyi életerő szint gyógyulást eredményez, amennyi a hős erőnlétének fele.

Tehát ötös erőnlét estén naponta két szint 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 erőnlétével megegyező számú életerőszintet gyógyul a hős.

Broken Bones

Mérgek és betegségek



Komoly sebek hatásai

Egyes sérülések, a súlyos sebek nem csupán életerő szint veszteséggel járnak, mint az jól látható a Célzott támadás taktikánál is. 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 szintjeit akkor kezdi visszanyerni, ha a veszteség oka megszűnik. Például meggyógyul a seb, távozik a mérge a testből, stb. Ez után napi egy szintnyi tulajdonság tér vissza.

Miután egy fertőzés vagy egy mérgezés hatása elmúlt, abból fel kell gyógyulni. Ekkor egy erőnlét próba következik, a mérge vagy betegség szintje 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.

Alternatív szabály, a kimerültség

Ha egy lényt olyan módon támadnak, hogy az nem ejt konkrét sebet, például leütik egy homokkal teli bőrsákkal, vagy fojtogatással elkábítják, az életerő szintek helyett kimerültség szinteket veszít. Ha ezek a szintek elfognak, hősöd elveszíti eszméletét, vagy harc képtelenné válik, ám életerő pontjai nem vesznek el. Persze, ha eszméletvesztése után tovább fojtogatják, vagy rugdossák, akkor már sérülni fog. A kimerültség szintek mennyisége azonos az aktuális életerő szinttel. Tehát, ha életerő szintet veszítesz, kimerültség szintet is veszítesz. de ez fordítva nem igaz.

A fejlődés és a győzelem pontok

A hősök a játék során kihívásokkal néznek szembe, problémákat oldanak meg, megvívják harcaikat, és mindeközben egyre tapasztaltabbakká válnak. E tapasztalat mutatója a győzelem pont. Minél több van belőle, annál tapasztaltabb a hősöd.

Győzelem pontok

A játék számszerű célja a játékosok részéről a győzelem pontok megszerzése, melyekből növelhetik tulajdonságaikat, új képességeket tanulhatnak, a meglévőket fejleszthetik, életerejüket, vagy mágiapontjaikat növelhetik, valamint haláluk esetén feltámadhatnak. E pontok tehát igen fontosak a játék szempontjából. Minden hős győzelem pontok nélkül kezdi a játékot.

A játék során aztán győzelem pontokat kap, tettei jutalmaként, amelyek, a megszerzett

Broken Bones

tapasztalat számszerű mutatói, és az istenek áldásának megnyilvánulásai.
A győzelempontokat a JM adja, a jó ötletek, a lendületes játék, a kreatív megoldások jutalmaként.

A játékos győzelem pontokat kap

Egy főellenfél megöléséért
Egy feladvány megoldásáért
Egy mellékküldetés megoldásáért

A fő küldetés megoldásáért

Hősi tettért
Jó, emlékezetes játékért, megoldásért
Briliáns játékért

Ezeket a pontokat, a játékülés végén felhasználhatod arra, hogy hősöd számszerű értékeit fejleszd.

Hogy hogyan adj győzelem pontokat, mint JM, abban az alábbi táblázat lehet segítségére. De térj el tőle bátran, Bármikor!

Pontok száma

A főellenfél 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
+1 pont
+2 pont

* Ha egy főellenfél 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. Fontos, hogy győzelem pontjaidat ne gyilkolással gyűjtsd. Egyrészt, az nem életszerű, ha a hősök csapatostól a náluk kicsit erősebb lényekre vadásznak, pusztán a győzelem pontok miatt. Másrészt, ha mégis megteszik, annak következményei lesznek, mert a város hamar a végére jár a fegyverek ellen elkövetett gyilkosság sorozatnak, stb. Inkább a szerepjátékra helyezték a hangsúlyt, és egy-egy komolyabb győzelem, emlékezetesebb harc érjen csak pontot.

**A hős szintje nem más, mint az elosztott győzelem pontok mértékegysége. Minden hős első szintűnek számít, mikor megalkotod, majd minden 10 elosztott győzelem pont után még egy szintet kap. Ha például eddig 47 győzelempontot osztottál el hősöd értékei közt, akkor 5. szintű (az első szint induláskor, plusz négy a 47 győzelempontért).

Figyelj arra, hogy az esztelen harc, az ölés SOHA NÉ érjen győzelem pontot. A győzelem pont a kreativitás, a képzelőerő, a játék jutalma. Persze a harc is érhet győzelem pontokat, ha például a játékosok kreatívan használják ki a terepet, csapdába csalják, becsapják ellenfelüket, vagy más, nem a pusztá kockadobásokon múló, hanem a tehetségüktől függő módszerekkel győznek.

Mire használhatod győzelem pontjaidat?

Tulajdonságnövelésre: Megnövelheted hősöd tulajdonságait. Ehhez a tulajdonság részről leírt mennyiségű győzelem pontot kell elköltenie.
Feltámadásra: Hősöd halála után feltámadhat. Ez egy csoda, ami annak köszönhető, hogy a hősök Angnor világának legendás bajnokai, kiket az istenek kegyelik, akiknek tetteit majdan

regékben éneklük meg. Ahhoz, hogy halott hősöd feltámaszd, egy, plusz még annyi győzelem pont

kell, amennyiszer már feltámasztották. Tehát, ha már tízszer támad fel, tizenegy pont.
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 gonoszt, 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

Broken Bones

fölhalom tövénél 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 tizenegy pontból a hős csak hárommal rendelkezik, akkor a fennmaradó nyolc pontot három társa adja össze. 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 szinttel rendelkezik.

Képességekre: Minden képesség szint egy győzelem pontba kerül. Kivéve az induláskor kapott elme számú képesség. Ezen felül minden képességet győzelem pontból tanulhatsz, és ebből fejlesztheted a képességek szintjét. Ezt roppant egyszerűen megteheted, egy képesség szint, egy győzelem pont. Ne feledd, egy képesség szintje sem haladhatja meg a hozzá tartozó tulajdonság szintjét.

Mágia pontokra: Hősöd győzelempontokból vehet mágia pontot. Egy győzelem pont két mágiapontot ad. De csak annyiszor költhetsz győzelem pontot mágia pontokra, amennyi mágia tulajdonságod szintje. Ha több mágia pontot akarsz, növeld meg tulajdonságod szintjét!

Életerő szintekre: Hősöd győzelempontokból vehet életerő szinteket. Egy győzelem pont két életerő szintet ad. De csak annyiszor költhetsz győzelem pontot életerőre, amennyi erőnlét tulajdonságod szintje. Ha több életerő szintet akarsz, növeld meg tulajdonságod szintjét!

Felszerelés

„A romlatlan vas értékesebb az aranyból, a tiszta víz, a víztiszta gyémántnál”
Az alkonykor krónikái

Keletre mentek, azt mondd uram! Merre is pontosan? Tudod, nálunk sok bajnok megfordult

már, hogy hősi küldetéséhez bevásároljon. Hogy az első nagyobb utad? Valahol el kell kezdeni. Mondd csak el, mire készülsz, és segítek neked, hogy a lehető legjobban felszerelve vágj neki az útnak, a legkedvezőbb áron. A pénz nem akadály! Remek, remek, te vagy az én emberem, lássuk csak, mire lesz szükséged, mármint az alapcsomagon felül, ami ma akciósan lehet a tiéd. Benne van minden, a pokróctól a sátról át a kötélig, ami csak egy kellemes úthoz szükséges. De ti persze nem kirándulgatni indultok, igaz e uram! Láp, hegyek, barlangok, egészen Khüllatos szentélyéig.

Lássuk csak. A mocsári úthoz a rovarok elleni kenőcs most szinte ingyenes, csípésre való gyógyír is jár hozzá. És persze sok-sok ellenmérget. Mindenféle mérges fajzat tanyázik arra, még wyvernek is.

És hát a sebzáró sem árt uram, neked csak egy ezüst egy tégely. De vedd a nagyobbat, az kicsit többbe kerül, de jobban megéri.

Az alkimisták tüze és gyufája is fontos. Ezekkel a nyirkos mocsárban is tudsz majd tüzet rakni. Jól jön éjjel, és a trollok ellen.

Egy csodálatos orvosságot is vinnék, hisz a láp mindenfajta kórság melegágya. A monszun után láttam egy törpöt, akinek a fél arca nyálkává rothadt egy arra felé szerzett piócacsípéstől. És persze a szárazság viasza, ami köztetek, és a bűzlő, gombás ruha és láb közé áll, ha ruháitokat bevonjátok vele.

A mocsár után a hegyek várnak rátok. Zord sziklák, süvítő szél, szakadékok, és vadászó bestiák. Micsoda bátorság! Nézd csak, milyen remekművű acélpenge, pont egy ilyen hős kezébe való, mint te uram! Egy elf harcos készítette, de nem jött érte, odaveszett Enharden katakombáiban. Magam ellen beszélek, de neked odaadom, alig több mint fél áron! Kötél is kell, meg meleg ruha, a segédem már össze is készíti a mászóvasakkal. Térképet parancsolsz esetleg! Még a hegyi barlangokról is van, ahová készültök. Persze iránytű nélkül a térkép mit sem ér uram. Erős bőrruha is kell a barlangászathoz. És Kanári. Hogy a fojtólég el ne vigyen. Rosszabb, mint az odalenti tanyázó rettenetek. Élelmet parancsoltok, alkimista port, ami megtisztítja a vizet! Üstöt, bögrét a főzéshez! Esetleg faszenet! A barlangok mélyén bajos lesz tüzelőre lelni. Hogy ez rengeteg málna? Teljesen igazad van. Ezért tartunk remek öszvéreket. Jutányos áron egy fiút is adok melléjük,

Broken Bones

hajcsárnak, vizet hordani, miegymás. Csak napi egy bronz a bére.

Mindent megveszel! Remek, látom te megfontolt, előrelátó férfiú vagy, aki tudja, hogy a felkészültség, jó felszerelés fél siker. Hallottam négyen keltek útra, adhatom esetleg a csomagot négy főre! Nagyszerű! Hol szálltál meg? Napnyugtára mindent odaküldetek a számlával együtt. Addig is tekintsd meg kovácsaink remekművű vértjeit, és fegyvereinket, most kaptunk szállítmányt egyenesen Kardvárosból. Gyere, csak gyere. Egy kezdő hős bevásárlása Aellum csodálatos hősellátójában.

Felszerelés alatt azokat a tárgyakat értjük, melyeket a hősök, kalandjaik során használnak. Lehet ez egy könyv, egy fegyver, vagy egy szeker. A fejezetben tehát a felszerelési tárgyakra vonatkozó szabályokat, és azok leírását találod.

Tárgyak használata

Játékosként el kell döntened, hogy hősöd mely tárgyait akarod használni egy helyzetben, például az adott körben. Azokat a tárgyakat használhatod, melyek elő vannak készítve, tehát a kezdedben, vagy kéznél vannak. Korlátozott, hogy mennyi és milyen tárgy lehet nálad előkészítve.

Egy hősnél egyszerre a következő tárgyak lehetnek előkészítve:

- 2 könnyű, vagy egykezes tárgy, vagy egy kétkezes tárgy

- 1 páncél, ruházat, stb.

- 2 könnyű tárgy, pl. kulcs, penna, stb.

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 egy cselekedetbe, vagy akár körökbe is kerülhet (ha a hátizsák alján kell kotorászni utána), és megszakító támadásra jogosítja a téged fenyegető ellenfeleket.

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

Most, hogy már tudod, hogyan használd tárgyaidat, következzenek azok leírása.

Fegyverek és Páncélok

„A fém keményebb, mint a hús, a többi csak a poétákat érdekli”

A hősök támadó és védő ereje, hacsak nem a mágia útját járják, a fegyverekben és páncélokban rejlik. A fegyverekről és páncélokról az alábbiakat kell tudnod.

Fegyver méret

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 számszerij, fúvócső.

A kétkezes fegyvereknél két kockával dobhatsz sebzést, és a nagyobbik eredményt használhatod.

Egykezes fegyverek: Az egykezes fegyvereket a hős egy kézzel forgatja. Ilyen az egykezes kard, szabja, bárd, harci kalapács, buzogány, láncos buzogány, korbács, könnyű számszerij, hajítóbárd.

Az egykezes fegyverek egy kockával sebeznek.

Könnyű fegyverek: A könnyű fegyverek kicsik, egy kézben forgathatók, a saját mezőn is, tehát akár birkózás közben, stb. Ilyen fegyver a tör, sarló, háritó tör, öklözőtör, hajító tör, rövidkard, puszta kéz, parittyá.

A könnyű fegyverek egy kiskockával sebeznek. Kivételt képez a puszta kéz, ami egy pontot sebez.

Fegyver funkciók

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 eléréseid két mező lesz. Így nem nyolc, hanem huszonnégy mezőt fenyegetsz. Ha valaki a veled szomszédos mezőre lép, akkor megszakító támadást dobhatsz ellene. Viszont a veled szomszédos mezőket a

Broken Bones

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.

Minden hosszú fegyver kétkezes, de nem minden kétkezes fegyver hosszú. Gondolj csak egy rövid nyelvű kétkezes bárdra. Ez kicsit olyan, mint a nem minden rovar bogár, de minden bogár rovar esete.

Páncéltörő fegyverek: Az ilyen fegyverek különösen alkalmasak arra, hogy átüssék a páncélokat. Így a könnyű vérték csupán 6-os, a nehéz vérték 5-ös és 6-os eredménynél védenek ellenük. Páncéltörő fegyverek a buzogányok, a kalapácsok, a csákányok, és egyes bárdfajták, valamint a pallosfélék.

Rugalmas fegyverek: A rugalmas fegyverek hajlékonyak, így nehéz őket kivédeni, hártani. Az ilyen fegyverek ellen a védekezés próbákat egyel kevesebb kockával dobhatod. Rugalmas fegyver a lánc, korbács, láncos buzogány, és a hasonló eszközök.

Hárító fegyverek: A hártó fegyverek pajzsként is használhatók. Ilyen fegyver lehet minden könnyű penge, ha hősöd rendelkezik a fegyver és pajzs stílus képességgel. Ekkor tehát a fegyver pajzsnak számít.

Fegyverek elérése

Minden közelharc fegyver (kivéve a hosszú fegyvereket), a szomszédos mezőt képes fenyegetni.

A könnyű fegyverek a saját meződön is használhatók.

A hájtó fegyverek erőnlét számú négyzetben belül használhatók. Ilyen a hájtóbárd, hájtó 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.



Különleges fegyverek

Az ilyen fegyverek valami miatt különlegesek, használatuk nem egyértelmű. A lenti példákból kiindulva magad is elkészítheted különleges fegyvereid.

Fúvócső: A fúvócső löfegyver, gyakorta kétkezes, ám sebzése csak egy sebzés pont. Hatékonyságát a méreg adja.

Çarott: A fojtóhurok egy könnyű fegyver, amit csak akkor lehet használni, ha a célpont felkészületlen, tehát nem tud a támadásról. Például, ha lopakodásból megtámadják. Ám ekkor sebzése két kocka.

Korbács: A korbács hosszú és rugalmas fegyver. Sebzése egy pont, ám találat esetén távolról is lehet vele gáncsolni.

Háló: A háló a korbácshoz hasonló, azzal a különbséggel, hogy nem okoz sebzést, ám a célpontot tartósan fogva tartja (amíg nincs egy köre kiszabadulni). Az elfogott célpont magatehetetlen.

Broken Bones

Pusztá kéz: A pusztá kéz, bár könnyű fegyver, csak egy pontot sebez.

Távolsági fegyverek és lőtávjaik

A távolság fegyverek is, mint minden más fegyver, könnyű, egykezes és kétkezesek, a méretük szerint. Könnyű távolsági fegyver minden könnyű hajító fegyver, mint a dobótűk, csillagok, török, bármi, ami a tenyeredben elfér, és a kis, kézi számszeríj.

Egykezes fegyver a könnyű számszeríj, hajítani egy kézzel tudsz pl. gerelyt, lándzsát, hajító bárdot.

Kétkezesek a nehéz számszeríjak és az íjak. A fegyver lőtávjánál két érték szerepel. Az első szám azt mutatja meg, mi az a minimális távolság, ami a célpont és a hős közt kell legyen, hogy a fegyvert használhassa. Például, egy íjjal nem lehet rálőni a közvetlenül, testközelben levő célpontra.

A második érték az a távolság, amin belül a fegyver levonások nélkül használható. Ehhez hozzáadható hősöd ügyesség szintje.

Ennek a távnak a kétszeresén belül a fegyver -1 kockával használható, a háromszorosán belül -2 kockával. A lőtáv értékét mezőben adjuk meg. Az íjak és egykezes hajító fegyverek minimális lőtávja (ennyi távolság kell a célpont és az íjász közt, hogy lőni lehessen) egy mező. A számszeríjaknak és könnyű hajító fegyvereknek nincs minimális lőtávja.

A rövid íjak optimális lőtávja (amelyen belül nincs levonás) tíz mező. A hosszú íjaké húsz mező. A kézi számszeríjak optimális lőtávja két mező, a könnyű számszeríjé öt mező, míg a nehéz számszeríjé tíz mező. A könnyű hajító fegyverek optimális lőtávja két mező, az egykezeseké négy.

Páncélok és pajzsok

A páncélok az alábbi két kategóriába sorolhatók.

Könnyű páncél: Könnyű páncél a bőrvért, szarupáncél, nemez vagy csont, esetleg bambuszvért. Bármi, aminek anyaga könnyű és lehetővé teszi a relatív szabad mozgást.

Az ilyen páncél egyet von le viselője ügyességéből. Ha könnyű páncélt viselsz, védekezésed egyik kockáját eltérő színnel dobod. Ha a kockával ötös és hatos eredményt érsz el, a páncél semlegesíti a sebzést.

Nehéz páncél: Ezek a súlyosabb páncélok, mint a bronz és vas pikkely, lemez és szalagvérték,

mellvérték. Ezek, bár jól védik hősödet, már mozgását is komolyan korlátozzák. Az ilyen páncél kettőt von le viselője ügyességéből. Ha nehéz páncélt viselsz, védekezésed egyik kockáját eltérő színnel dobod. Ha a kockával négyes, ötös és hatos eredményt érsz el, a páncél semlegesíti a sebzést.

Pajzs: Pajzs sokféle lehet. Kushán nagy, krokodilbőr, vagy a fűtenger lovasainak bivalybőr pajzsai, az északi fapajzsok, vagy a Nashuri arénák bronzpajzsai éppúgy, mint az alkarvédők, és egyéb, háritásra való fegyverek. Ha pajzsot használsz, védekezés próbád egy kockáját más színűvel dobod, mint a többit. Ha a kocka eredménye ötös, vagy hatos, a pajzs kivédte a támadást.

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 Dwerger pajzsért falvakat adnak.

A köznép tárgyai csontból, obszidiánból, és rézzel, bronzal megerősített fából készülnek. A módosabbak megengedhetnek maguknak egy-két bronz szerszámot, tűt, ékszer és tükröt. A vas ritka, és gyakran ezüsttel futtatják, a korrózió ellen.

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 lévónél.

Anyag

Fa, csont
Kő, kitin
Réz, ezüst
Bronz, vas

Broken Bones

Acél

Bombák

A bombák speciális távolsági fegyverek és csapdák. A bomba kétféle lehet, gránát és akna. A gránát szóródó fegyver. Ha a gránát tüskés, nem pattan el, kivéve, ha a támadásnál kijelölt különböző színű kocka eredménye egyes. A tüskés gránáttal támadhatsz úgy is, mint egy hagyományos hajító fegyverrel, nem a mezőre, hanem a megcélzott lényre. Am ekkor nem a mezőt kell eltalálnod, hanem a lényt. Az akna úgy működik, mint egy csapda. Tulajdonképpen egy olyan bomba, amit az aktivál, ha rálépnek, vagy egyéb módon kibiztosítják, például kihúznak egy biztosítószoget, egy huzallal. Az aknát el kell rejtetni, amit a hős lopakodás képességével, vagy ahhoz hasonlóan, ügyesség próbával tehet meg. Ha az akna felrobban, mindenkire hat, aki a hatókörben van, anélkül, hogy támadni kellene vele. Bombát hősöd lakatosmesterséggel, alkímiával, vagy tűzszerész szakértelemmel készíthet.

Késleltetés: Egyes bombák nem rögtön robbannak, hanem egy, vagy adott számú kör múlva. A gránátok és az előre elhelyezett csapdák általában 1-3 körre vannak késleltetve, ám egyes bombák robbanásának idejét a gyújtózsínor hossza határozza meg. Akkor robban, ha az leég.

Besülés: Ha akarjátok, a bombák sebzésének egy kockáját más színnel dobhatjátok. Ha ez a kocka egyes, a bomba besül.

A legelterjedtebb bombatípusok a következők. Emellett persze egy bomba szinte bármivel tölthető.

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 5-ös takarásban van.

Gyújtóbomba: A bomba egy kis agyaggránát, ami gyúlékony folyadékkal van töltve, ami szétfröccsen. A bomba három kockányi tűz sebzést okoz a mezőn levő lényeknek és tárgyakkal, és 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 égnének, körönként egy

kockányi sebzést elszenvedve, amíg el nem oltják őket. Az oltás egy teljes körös cselekedet, ami alatt a lény nem tehet mást, és alanya lehet megszakító támadásnak.

Savbomba: A bomba egy kis agyaggránát, ami ha széttörik savat fröccsent a mezőre. A sav három kockányi sebzést okoz, nem csak a lényeknek és tárgyakkal, beleértve a fém tárgyakat is. A sebzés a második körben két kockára csökken, a harmadik körben egy kockára, míg a negyedik körre a sav elenyézik.

Robbanó bomba: A bomba becsapódáskor felrobban, és egy kiskocka mezőnyire löki a mezőn álló lényt. Emellett három kockányi sebzést okoz.

Repsz bomba: A bomba becsapódáskor felrobban, és kilenc mezőn mindenkit sebez. Sebzése egy kocka.

Alkímista bomba: Ez a gránát alkímiai anyagokkal van töltve, és robbanáskor azokat teríti szét az adott mezőn.

Erősebb bombák: A bombákat erősebbre is készíthetik. Ekkor áruk megháromszorozódik, ám nem csupán egy mezőt érintenek, hanem a vele szomszédos összes mezőt, tehát összesen kilencet.

Előre elkészített csapdák

Ezek a készen kapható csapdák már a lakatosmesterség első szintjével kihelyezhetők. Ezek mintájára készíts saját csapdákat. Az előre gyártott csapdák szintje 10-es.

Késvető

Ez a kis rugós szerkezet egy kést hajít a vele azonos mezőn álló célpontra. A csapdát bármilyen aktiválhatja, egy kilincs lenyomása, egy drót elszakítása, stb.

A csapda a fizikai védekezést támadja, sebzése egy kocka plusz ügyesség. Ha te készíted a csapdát, szintje a lakatosmesterség szintje lesz. A lakatosmesterség negyedik alap szintjén a csapda hatótávja szint a mezőre nő.

A lakatosmesterség hetedik alap szintjén a csapda sebzése egy kockával megnő.

Medvecsapda

Ez a klasszikus medvecsapda. A csapda az ügyességet támadja, sebzése egy kocka plusz ügyesség. A csapda fogva tartja a célpontot, aki nem hagyhatja el a mezőt, csak ha szétfeszíti a

Broken Bones

csapdát, sikeres erőnlét ellenpróbával a csapda szintje ellen. Ha te készíted a csapdát, szintje a lakatosmesterség szintje lesz.

A lakatosmesterség negyedik alap szintjén a csapda sebzése egy kockával megnő.

A lakatosmesterség hetedik alap szintjén a csapda erőnléte egy kockával nő.

Nyílvető

Ez a kis rugós szerkezet egy nyilat lő a maximum szint távolságra levő mezőn álló célpontra. A csapdát bármi aktiválhatja, egy kilincs lenyomása, egy drót elszakítása, stb. Ha te készíted a csapdát, szintje a lakatosmesterség szintje lesz. A csapda a fizikai védekezést támadja, sebzése egy kocka.

A lakatosmesterség negyedik alap szintjén a csapda sebzése egy kockával megnő.

A lakatosmesterség hetedik alap szintjén a csapda szint/2 számú nyilat lő ki, melyek sebzése egy kocka.

Sav/tűz csapda

Ez a csapda egy savas, vagy egy lángoló olajjal teli palackot zúz szét az érintett mezőn. A csapda az ügyességet támadja, sebzése három kocka, majd a következő körben két kocka, majd csak egy. Ha te készíted a csapdát, szintje a lakatosmesterség szintje lesz.

A lakatosmesterség negyedik alap szintjén a csapda sebzése egy kockával megnő.

Botlódrót

Ez a csapda egy kifeszített drót, ami felbuktatja a célpontot. Az első célpont vagy egy zuhanó ember nyaka magasságában kifeszített drótra vagy elhelyezett pengére, vagy tűskékre, karókra esik. A csapda az ügyességet támadja, sebzése egy kocka plusz ügyesség. A csapda földre viszi a célpontot. Ha te készíted a csapdát, szintje a lakatosmesterség szintje lesz.

A lakatosmesterség negyedik alap szintjén a csapda sebzése egy kockával megnő.

A lakatosmesterség hetedik alap szintjén a csapda aktiválhat valami mást is, pl. egy másik csapdát, egy bombát, egy jelzést, stb.

Akna

Ez a csapda egy általad készített, vagy vásárolt bombát aktivál az érintett mezőn. A csapda az

ügyességet támadja, szintje 10, vagy ha te készíted, a lakatosmesterség szintje lesz.

Fókuszok

Angnor földjét át meg átszővi a mágia. Számos teremtmény eredete mágikus, teste kötődik a mágia szövetéhez, éppúgy, mint a drágakövek, vagy a szent források vize. A rég halott titánok, a Seidhek és sárkányok maradványai, a misztikus szörnyek testrészei, a mágiával telített növények, mind varázslatos anyagok, melyek fókuszálják a szövet erejét. Ezek az anyagok a fókuszok. A fókuszok mágiája szinte mindenki számára hozzáférhető. Mire gondolk? Például, ha hősöd birtokába kerül egy rubin, amelyet egy titán tüze érintett, akkor a tűzzel kapcsolatos próbáit plusz egy kockával dobhatod, akkor is, ha hősöd nem tud a rubin erejéről.

De hogyan használjuk a fókuszokat? Minden fókusz rendelkezik egy leírással. Ez tartalmazza a fókusz külsejét, és hatását. A hatás általában plusz egy szint egy tulajdonsághoz vagy képességhez, vagy plusz egy kocka egy próbához. Ritkábban új képességet, erőt adnak. A fenti példánál maradva, a tűz rubinjai lángvörös drágakövek, mélyükön parázsló izzással. A sötétben enyhe fénnel derengenek, akár egy mécses. A rubinok egy kockát adnak tulajdonosuk minden tűzzel kapcsolatos próbájához.

Minden fókusz rendelkezik egy szinttel. Ez a szint határozza meg a fókusz erejét. Minden fókusz alaphelyzetben, egyes szintű, ezért a szintet csak akkor írjuk ki, ha ennél nagyobb. Például a tűz rubinjai közül a nagyobbak II. szintűek, így két kockát adnak használójuk tűzzel kapcsolatos próbáihoz.

Szinte minden fókusz rendelkezik valamilyen igényvel. Mágiapontba kerül a használata, pihenés nélkül csak egyszer használható, csak nappal, vagy csak éjjel aktív, a vér aktiválja, stb.. A példánál maradva, a tűz rubinjainak minden használata szintenként egy mágiapontba kerül.

Fókuszok felsorolása

Itt találsz néhány fókusz leírását.

Drágakövek: Minden drágakő fókusz. Egy átlagos, körömnnyi darab I. szintű, míg egy férfiökölnyi csiszolt kő X. szintű is lehet. A

Broken Bones

drágakövek mágiapontot adnak, szintenként kettőt. A kőtől függ, hogy milyen mágikus képességhez. Például, a rubin a tűzhöz, a vérkő az élet és halál mágiához, a smaragd a vízmágiához, a hegyikristály az elmemágiához, az obszidián és ónix a sötétségmágiához, stb.. A gyémánt minden képességhez használható. A miazma, és a rontás gyakran megfertőzi a drágaköveket. Az ilyen kő a rontás és miazma varázslatokhoz ad, míg ha más képességgel próbálják használni őket, mágiapont értékük levonódik a hős mágiapontjaiból, és csak mágikus gyógyítással nyerhető vissza.

Lélekkövek: A lélekkövek különleges kristályok, melye a Csapáskor a titánokat szállító meteor lehullott szilánkjai. A kövek a legkülönfélébb mágikus erővel bírnak. Gyógyítanak, teremtenek, elemi erőket idéznek, stb. Közös jellemzőjük hogy nagyon ritkák és roppant erősek.

Dordagomba: Ez a ragyogó gombafajta a földalatti járatokban él. Nyersen mérgez, de szárítva fogyasztható. Egy gomba egy kockányi mágiapontot ad használójának.

Cairnok és régi utak: A cairnok Angnor erővonalainak találkozásaira épültek, oly módon hogy fókuszálják a bolygót éltető mágia szövetét. E hatalmas kőkörök, dolmenek, monolitikus romok, vagy menhírek mind fókuszok. Szintjük változó, általában II-XII közt mozog, ezért két kockával dobj, hogy megállapítsd. A legváltozatosabb erővel bírnak, ám ez csak a cairn területén belül működik. A régi utak Angnor energiavonalait követik. Egy ilyen út szintén bármilyen fókusz lehet, szintje I-VI közt mozog, így egy kockával dobható.

Alkimista anyagok

Ezeket az anyagokat készítheted el alkimista képességgel. Ezeket az anyagokat bombákba töltheted, mérgeket készíthetsz, vagy ha más anyagot szeretnél, akkor hozd létre bátran a JM-el közösen az alábbi anyagok mintájára.

Az alkimista anyagok szintje, ahol arra szükség van, alapesetben 10, vagy a hősöd készíti őket akkor a szint azonos az alkimista képesség szintjével.

Elkészítés szintje: Minden alkimista anyag leírása egy számmal kezdődik. Például 10, 15, stb. Ez az a szint, amit el kell érned az alkimista

képesség próbádon, hogy elkészíthesd a tárgyat. Sok anyagnál több szint is van. Ekkor az adott szintet kell elérni, hogy az ott leírt hatást is az anyaghoz adhasd.

Erősítés: Ha egy alkimista anyagot fel szeretnél erősíteni, megetheded, dupla árért készítve azt. Az erősítés egy egységgel megnöveli a hatást. Például, ha a hatókör egy mező volt, akkor a környező mezőkre is kiterjed, összesen kilenc mezőt érintve. Ha egy kockát sebezett, vagy egy tulajdonságot módosított, az erősítés után két kockát sebez, és két tulajdonságot módosít.

Savas kód

10. Ez a zöldes folyadék egy mezőt szint körre savas kódba burkol. A sav egy kockát sebez körönként.

15. A folyadék szint sugarú körben fejti ki hatását.

20. A folyadék két kockát sebez.

Fénylobbanás

10. Ez az anyag levegőre kerülve egy fényes felvillanást okoz, szint sugarú körben egy körre elvakítva azokat, akik belenéztek. Ők a következő körben vaknak számítanak.

20. A vakítás szint/2 körig tart.

25. A fény sebz a fényre érzékeny lényeket, egy kocka sebzést okozva.

Menyörgés

10. Ez az anyag levegőre kerülve egy hangos robbanást okoz, szint sugarú körben egy körre megsüketíti azokat, akik halják. Ők a következő körben süketnek számítanak.

15. A hatás szint/2 körig tart.

20. A hanghatás a hatóidő alatt émelygést, és mínusz egy kocka levonást okoz minden próbára.

Árnyfüst

15. Ez az éjfékete folyadék egy mezőt szint körre teljes sötétségbe burkol.

20. A folyadék szint sugarú körben fejti ki hatását.

Bénítás tinktúrája

Méreg

Broken Bones

15. Ez a folyadék sebbe kerülve szint/2 körre megbénítja a célpontot.
20. Elegendő megérinteni a folyadékot.
25. Elegendő belélegezni a folyadék páráját. Egy adag egy mezőt terít be.

Téboly elixírje

Méreg

15. Ez a folyadék sebbe kerülve szint/2 körre tébolyult tombolásra készíti az áldozatot, aki pusztá kézzel, vagy a kezében levő eszközzel bárkit megtámad, aki a közelében van.
20. Elegendő megérinteni a folyadékot.
25. Elegendő belélegezni a folyadék páráját. Egy adag egy mezőt terít be.

Álomhozó

Méreg

15. Ez a folyadék sebbe kerülve szint/2 körre elaltatja az áldozatot.
20. Elegendő megérinteni a folyadékot.
25. Elegendő belélegezni a folyadék páráját. Egy adag egy mezőt terít be.

Gyengeség olaja

Méreg

15. Ez a folyadék sebbe kerülve szint/2 körre egy kiskockát levon a célpont erőnlétéből és ügyességéből.
20. Elegendő megérinteni a folyadékot.
25. Elegendő belélegezni a folyadék páráját. Egy adag egy mezőt terít be.



Kábító olaj

Méreg

10. Ez a folyadék sebbe kerülve szint/2 körre egy kiskockát levon a célpont elméjéből.
15. Elegendő megérinteni a folyadékot.
20. Elegendő belélegezni a folyadék páráját. Egy adag egy mezőt terít be.

Zavartság elixírje

Méreg

15. Ez a folyadék sebbe kerülve szint/2 körre összezavarja a célpontot, egy kocka levonást adva a próbáira.
20. Elegendő megérinteni a folyadékot.
25. Elegendő belélegezni a folyadék páráját. Egy adag egy mezőt terít be.

Ragacs

10. Ez a folyadék egy mezőt szint/2 körre ragasztóval von be. A ragasztó szintje ellen erőnlét próbát lehet tenni, ha sikertelen a célpont odaragad, és nem képes elhagyni a mezőt.

Mézvér

Méreg

15. Ez a folyadék sebbe kerülve szint/2 körre lelassítja a célpontot, egy kiskockával csökkentve ügyességét és elméjét.
20. Elegendő megérinteni a folyadékot.
25. Elegendő belélegezni a folyadék páráját. Egy adag egy mezőt terít be.



Alkimista akkumulátor

15. Ez a folyadék egy kocka elektromos sebzést okoz, ha kiszabadul üvegéből.
20. A folyadék szint/2 körre elkábítja azt, aki hozzáér, egy kocka levonást okozva próbáira.
25. A folyadék két kockát sebez.

Parázsvér

Méreg

20. Ez a folyadék sebbe kerülve szint/2 körön át egy kocka sebzést okoz a célpontnak.
25. Elegendő megérinteni a folyadékot.
30. Elegendő belélegezni a folyadék páráját. Egy adag egy mezőt terít be.

Robbanópor

10. Ez a szürke por egy mezőn robban, egy kocka sebzést okozva ott.

Broken Bones

15. A por kilenc mezőre fejt ki hatását.
20. A por két kockát sebez.

Sav/lúg

10. Ez folyadék, egy kocka sebzést okozva marja célpontját kiskocka körön át.

Nafta

10. Ez folyadék, egy kocka sebzést okozva ég kiskocka körön át.

A pusztítás olaja

15. Az olaj plusz egy kockát ad egy sebző hatáshoz. Például egy fegyver sebzéséhez, ha bekenik vele, vagy egy bomba robbanásához, ha belerakják.
20. Az olaj szint/2 körön át hat.
25. Az olaj két kockányi sebzést ad.

Ellenmereg

15. Ez a kékes ital szint órán át plusz egy kockát ad a mérgek elleni tulajdonságpróbákhoz. Ha már megmérgezték, az italt elfogyasztva újra dobhatsz a mérgek ellen.

Jelzőnyíl

10. Ezek a speciális nyílveszők külsőre egy kicsit vastagabb, gömbölyített hegyű nyílveszőknek tűnnek. A nyílveszők kilövés után meggyulladnak és egy fáklya fényerejével izzanak. Amikor végigégnek egy hatalmas fényrobbanás kíséretében elenyésznek. A nyílveszők nem gyújtanak fel semmit. Több színben kaphatók.

A hatalom italai

20. Ezek az italok többféle kivitelben készülnek. Mindegyikük szint/2 körre egy kockával megnövel egy tulajdonságot, a másik rovására.

Megnövelt tulajdonság

Erőnlét

Ügyesség

Mágia

Elme

25. Az ital szint körig hat.

30. Az ital nem csökkenti a másik tulajdonságot.

Csökkentett tulajdonság

Elme

Erőnlét

Erőnlét

Ügyesség

20. Ez a folyadék levegővel érintkezve egy mezőt lángra lobbant. Kitűnő gyújtóanyag, sebzése egy kocka és szint/2 körig ég.
25. A sebzés két kockára nő.

Csillámpor

15. Ez a por a levegőbe szórva csillámlik, összezavarva a látást. Egy adag egy mezőre elegendő. A por 5-ös takarást biztosít a használó számára, illetve mindazoknak, akik a csillám mögött vannak. A por szint/2 körig kavargó, aztán leülepszik.

Eltűnő tinta

20. Ez a tinta a levegővel érintkezve szublimál, és egy óra alatt teljesen eltűnik.

Hidegfáklya

15. Ez a pálca ütésre egy fáklya fényével világít, tetszőleges színben. Hatóideje szint/2 óra, ezután kialszik.

Alkimista gyufa

15. Ez a gyufa szinte minden felületen meggyullad, akár víz alatt is. Egy körig ég, aztán kialszik. Tízes csomagokban árusítják.

Csodálatos orvosság

15. Az orvosság bármiféle betegség ellen egy új próbát tesz lehetővé, plusz egy kockával.

Sárkánygyanta

15. Ez a gyanta ruhára vagy bőrre kenve megvédi a fagy és a tűz sebzésektől. Minden ilyen sebzés egy kockával kevesebb. Egy adag egy mezőnyi anyagra elegendő. Hatása egy elemi sebzés után elenyészik.
20. A hatás szint alkalomig kitart.

Lótuszolaj

20. Ez az olaj csúszóssá teszi a preparált anyagot. Padlóra öntve minden rajta állónak körönként ügyesség ellenpróbát kell tennie az olaj szintje ellen. Ha elhibázza, elesik és csak újabb sikeres próbával képes felállni. Egy adag egy mezőnyi anyagra elegendő. Hatása szint/2 körig tart. Szükséges hozzá csiganyálka, halolaj, szappan és lúg.
25. A hatás időtartama szint körre nő.

Pokoltűz

Broken Bones

30. A hatás időtartama szint percre nő.

A szárazság viasza

20. Az ezzel a gyantával bevont anyag vízhatlan, mégis szellőzi. Egy adag egy mezőnyi anyagra elegendő. A hatás időtartama szint óra.

30. A hatás állandóvá válik.

Ördöggyanta

25. Ez a ragacsos anyag feltapad bármire, és lebeg a víz tetején. hozzáadható más anyagokhoz, például pokoltűzhöz. Ekkor az adott anyag is tapad, és úszik a vízen.

30. Az ördöggyanta a víz alatt is ég.



Mágusnektár

20. Ez a folyadék szint/2 mágiapontot azonnal visszaad használójának.

30. A serkentő szintnyi mágiapontot ad vissza. Szükséges hozzá némi mákfőzet, alkohol és gyöngyházpor.

Sebzáró

15. Ez a folyadék azonnal fertőtleníti és összezárja a sebeket. Ennek eredményeként nem fertőződnek el, valamint a gyógyulás rögtön megindul.

20. A sebzáró egy kocka életerőt gyógyít.

25. A sebzáró két kocka életerőt gyógyít.

Szükséges hozzá pókháló, pöfetegpor és alkohol.

Átütő méreg

20. Ez a folyadék bármely mérreghez adagolva, hatékonyabbá teszi azt. Ez annyit tesz, hogy az anyag a továbbiakban olyanokkal szemben is kifejti hatását, akik immunisak rá.

Szükséges hozzá egy wyvern vagy egy baziliszkus mérégének egy cseppje.

Bagolyszem

20. Ez a folyadék lehajtva szint körre éjszakai látást ad használójának.

25. A hatás időtartama szint percre nő.

30. A hatás időtartama szint órára nő.

Szükséges hozzá egy éjszakai látással bíró lény szeme.

Elemi esszencia

20. Ez a folyadék lehajtva szint/2 körre immunitást ad használójának egy elemmel szemben.

25. A hatás időtartama szint körre nő.

Szélvész

30. Ez a folyadék szint/2 körre plusz egy cselekedet ad körönként, a kör elején.

Szükséges hozzá egy természetellenesen gyors lény vére.

Elementális lehelet

20. Ez a folyadék lehajtva egy kocka sebzésű elemi leheletet ad, a használó előtti mezőre kiterjedő kúpban.

25. A szer hatása szint/2 körig tart.

30. A szer sebzése két kockára nő.

Szükséges hozzá egy sárkány vagy más elemi lény valamely testrésze.

Vasbőr

20. Ez a folyadék szint/2 körre levon minden a hőst ért fizikai sebzésből egy kockát.

Szükséges hozzá egy gölem test darabja, vagy gnómvér.

Trollvér

20. Ez a folyadék lehajtva körönként egy kocka életerő regenerációt ad a használónak, szint/2 körre.

25. A folyadék szint körig hat.

30. A folyadék azonnal hat, és minden sebet begyógyít, és regenerálja az elveszített végtagokat, stb.

Szükséges hozzá egy troll valamely testrésze.

Csillagszem

25. Ez a folyadék szint körig lehetővé teszi a használó számára, hogy a mágikus hatótávon belül, a mágiát is érzékelje, és a látottakat tökéletesen értelmezni tudja.

Szükséges hozzá egy mágiahasználó szeme.

Szöcske

20. Ez a folyadék egy kockát ad a használó minden ugrás próbájára, szint körig. Szükséges hozzá egy szöcske, vagy egy béka lábára.

Broken Bones



Karom

20. Ez a folyadék hatalmas karmokat növeszt a használó kezére. Sebzésük egy kocka, vagy ha van saját karom, annak sebzése egy kockával megnő. A hatás szint/2 körig tart. Szükséges hozzá egy szörny karma.

Rozsdazsír

1. Ez a zsiradék egy fegyverre kenve szint/2 körig plusz egy kocka sebést és plusz egy erőnlétet ad a használónak, ha az tárgyak ellen, például fegyvertörésre használja fegyverét. Szükséges hozzá egy savas nyálú lény nyála.

Gyémántkence

20. Ez a zsiradék egy páncélra vagy más fémfelületre kenve szint/2 körig egyel növeli a páncél védő dobását.
25. A hatás szint körig tart.
Szükséges hozzá egy mágikus páncél egy darabja.

Kísértetpára

20. Ez a tejszerűen kavargó gáz beszippantva szint/2 körre anyagtalanná tesz. Így csak mágikus támadások sebezhetnek, és képes vagy átmenni a falakon, stb.
Szükséges hozzá egy anyagatlan lény vére.

Angyal

20. Ez a folyadék lehajtva szint/2 körre lehetővé teszi, hogy a használó saját sebességével repülhessen.
25. A folyadék hatása szint körig tart.
30. A folyadék duplájára növeli a sebességet. Szükséges hozzá mennyei lény tolla, vagy egy halhatatlan lehelete.

Lélegzet

20. Ez a folyadék lehajtva szint/2 körre lehetővé teszi, hogy használója bármely közegben, ahol oxigén is jelen van (víz alatt, füstben stb.), lélegezni tudjon.
25. A hatás szint körig tart.
30. A használó ott is életben marad, ahol nincs oxigén, például az űrben, vagy a föld alatt. Szükséges egy darab tiszta szén, egy víziszörny kopolyója, és némi mérgező gáz.

Orvgyilkosméz

20. Ez a folyadék szint/2 körre láthatatlanná teszi a használót. Ha harcba keveredik, láthatóvá válik.
25. A hatás szint körig tart.
30. A használó akkor is láthatatlan marad, ha harcol.
Szükséges hozzá egy láthatatlan lény szeme, és egy mágikus tárgy.

Nimfahaj szövet

20. Ez a szövet egy nimfa hajából készült. Szemkáprázatóan szép, és soha sem piszkolódik. Kell hozzá egy nimfa haja, és egy takács, aki megszövi.

Ördögprém

20. Ez a szövet egy ördögi lény szőréből, és/vagy hajából készült. Egy kockányit levon a használót érő tűz és sav sebzésből.
Kell hozzá egy démon szőrzete, és egy takács, aki megszövi.

Mantikór fog

Broken Bones

20. A mantikór fogai fémesek, így kovácsolhatók. A belőlük öntött, megfelelően kezelt fémből kovácsolt fegyverek alkimista képesség szintű méreggel vannak átitatva. Ez a méreg egy kocka erőnlét veszteséget okoz. Kell hozzá egy mantikór fogazata, és egy kovács, aki beolvasztja és elkészíti a fegyvert.

Rozsdaérc

20. Ez a fém a rozsdarém testéből készül. A belőle öntött, megfelelően kezelt fémből kovácsolt fegyverek egy kockával nagyobb sebést adnak fémek ellen. Kell hozzá egy rozsdarém testrészt, és egy kovács, aki beolvasztja és elkészíti a fegyvert.

Dérvér

20. Ez a kékesfehér folyadék mindent megdermeszt, amivel érintkezésbe kerül és egy kocka elemi fagysebést okoz.

30. A dérvér a sebés mellett szint/2 körre megbénítja a célpontot.

Szükséges hozzá egy fagy vagy jégsárkány, illetve óriás vére, vagy egy fagyféreg nyála.

Villámkő

20. Ezek az alkímiával átalakított drágakövek összegyűjtik a tér statikus elektromosságát, és találkozásonként egy alkalommal képesek azt kisütetni, illetve bármely fémtárgyba vezetni, mint például egy kard. Ezért gyakorta használják markolatberakásként. A kő egy kocka elektromos sebést okoz.

25. A villám szint/2 alkalommal használható egy csata alatt.

30. A villám szint mezőre kilőhető, mágikus támadásként.

Szükséges hozzá egy kristály, egy kevés arany, és egy villámcsapás.

Általános árak

Néhány példa arra, mennyibe kerül egy használati tárgy vagy szolgáltatás. Persze az árak helyenként és alkalmanként ettől nagyban, akár 200%-ban is eltérhetnek, a JM döntésétől függően.

Tárgy neve	Ára	Tárgy neve	Ára
Kulacs	1r	Kétkezes fegyver	3x
Kötél 10m	5r	Pajzs acél	1-3Ar
Lámpás	1br	Pajzs bronz-fa	10br-5e
Téli ruházat	5br	Egy napi tűzifa	3r
Könnyű ruházat	2br	Egy napi száraz élelem	5r
Kés bronz, kő	1br	Szoba fogadóba	5r
Kés acél	1e	Szoba jó fogadóban	6-10r
Ló átlagos	1e	Egy átlagos ebéd vagy vacsora	2r
Ló jó	2-10e	Egy kiváló ebéd vagy vacsora	5r
Kutya	1-10br	Tűzszerszám	1e
Disznó	2-8br	Pokróc-hálósák	6r
Sas, sólyom	1-5e	Sátor	1e
Kordé	1e	Hátizsák	1e
Csónak	1-2e	Úti kovácsműhely	1-8Ar
Szekér	2-5e	Utazó laboratórium	10-15Ar
Falusi ház	10-20e	Szerszámkészlet (zár-csapda)	1-5Ar
Városi ház	40Np-1Ar	Hangszer	1Np-2Ar
Kúria, városi palota	20-100Ar	Vezető/nap	8Ep-3e
Kastély, erőd	50-800Ar	Pénzváltó	10%
Nehéz páncélzat, bronz-réz	1-5Ar	Írmok-jogász	5Ep-1e
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	1-8e
Bronzkard, íj	8Np-1Ar	Hajóút 1 heti	1-10e
Bronz csatabárd, buzogány	2-8e	Karavánút 1 heti	1-8e
Kopja, lándzsa	1-3e	Kiváló eszköz	5-10x

Broken Bones

Acél rapír, szabja	10-20Ar	Mesteri eszköz	10-50x
Acélkard, visszacsapó vagy számszeríj	5-25Ar	Különleges alapanyag (acélnál jobb)	5-20x
r: rézpénz			
Br: bronzpénz			
e: ezüstpénz			
Ar: Arany			
PE: Platina, elektrum			
X: ennyi szerese az alapárnak			
%: az összeg ennyi százaléka a szolgáltatás			



Fizetőeszközök

Egy pénz. Így nevezik a népek a köznapi pénzegységet. Egy pénz egy korsó sör, egy sült csirkecomb, vagy egy fél tucat tojás. A köznép a



nagyobb értéket inkább csereáruban állapítja meg, például egy nyúl egy kacsáért, egy zsák liszt egy asztalért. Egy pénz sok minden lehet, az uralkodó arcképével kiegészített agyagérme, csiszolt kagylóhéj, állati agyarakból vágott, vagy üvegből öntött gyöngy. Van, ahol kis, réz vagy ón érme, ezért **rézpénz**ek is nevezik.

Tucatpénz. Ez a neve annak az érmének vagy egyéb fizetőeszköznek, ami tíz-tizenkét pénzt ér. Ezek kis, kopott bronz, vasérmék, lapocskák, rudak. Nevezik **bronz**nak is.

Nagy, vagy öregpénz. Ez a legnagyobb pénz, amivel az átlag ember valószínűleg találkozhat élete során. Tíz-husz 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 szekérmű gabona vagy faanyag, a hordószám hozott méz, kátrány és viasz. Hívják **ezüst**nek is.

Az arany ritka madár. Egy aranyérme hatalmas vagyon, tucatnyi öregpénzt is megér.

A platina és elektrum érmékről kevesek hallottak csupán. Az óidők elf és törp pénzei, melyek ősi, elfeledett kincshalmok mélyén szunnyadnak. Egy marék ilyen érme hajóhadat, kisebb várost ér.