

HARCRENDSZER

- **1 kör** = 10 szegmens (varázslatok közt 2 szegmens pihenőt kell tartani)
- **00:** nincs SFÉ, sebzés + 3 Ép (általában túlütés eleve), **01:** abszolút balsiker
- **Túlütés:** VÉ+50-től Ép sebzés, SFÉ 1-el csökken
- Ép -50% → -5 KÉ, -10 TÉ, -10 VÉ, -5 CÉ
- Ép -75% → -15 KÉ, -20 TÉ, -25 VÉ, -30 CÉ
- **4ÉP alatt** Állóképesség próba, ha nem sikerül → ájulás
- **Zuhanás:** 2 lábanként k6 Fp, HA az elveszített Fp-k száma > Állóképesség → Ép sebzés
- **Íjász szabály:** ha k6 esetén 6, vagy k10 esetén 10 a dobott érték, akkor **újra dob** (Mf dobótörrel is)
- Minden **Ép** sebzés **kétszer annyi Fp** sebzést is jelent (következő körben **leghátra** kerül a sorban)
- Az **1 szegmenses varázslat** megelőz minden kézfegyverrel végrehajtott támadást, kivéve a hajítófegyvereket
- **Morális szabály:** játékos nem lehet egy ütésből megölni → 0 Ép-re kerül, 10 kör áll rendelkezésre a megmentésére



HARCI HELYZET

Harci helyzet	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
Hátulról támadás	+5	+10		
Félhátulról támadás	+2	+5		
Meglepetésszerű támadás	T.-é	+30		+10
Harc magasabbról	+2	+5		+5
Harc alacsonyabbról	-2	-10		-5
Harc mozgó lóról	+5	+10	+20	-20
Harc vakon vagy sötétben	-20	-60	-70	-150
Harc félhomályban	-15	-30	-35	-70
Harc helyhez kötve	-20	-15	-5	
Harc vízben	-15	-20	-20	
Harc bizonytalan talajon	-10	-25	-20	-30
Harc fekve	-10	-20	-10	
Harc kábultan	-15	-20	-25	-30
Harc bénultan	-30	-40	-35	-15
Harc félelem alatt	-10	-15	+5	-20
Harc gyűlölettel	+2	+10	-20	-20
ROHAM		+20	-25	-30

CÉLZÁS

Célpont VÉ-je: 30 + távolság + a pajzs fele + Módosító

Módosító	Viselkedés
+0	Mozdulatlan célpont
+20	Kiszámíthatóan mozgó célpont
+35	Kiszámíthatatlanul mozgó célpont
+50	Kitérésre összpontosító célpont
Módosító	Időjárás
+0	Napsütés, szélcsend
+10	Szemerkélő eső, szellő
+30	Gyenge eső, gyenge szél
+50	Gyenge köd, eső, erős szél
+70	Sűrű köd, zivatar, viharos szél
+100	Egészen sűrű köd, felhőszakadás, orkán
Módosító	Célpont mérete
+0	Ember
-30	Óriás
-15	Ló
+20	Kutya
+35	Dinnye
+50	Alma
+65	Fémpénz

KÖTELEZŐ Ép VESZTÉS

Típus	Fp/1 Ép
Kétkezes, nehéz fegyverek	10
Egy kézzel forgatható fegyverek, kopják	8
Ökölharc, képzett verekedés, bot, nuncsaku, korbács	6
Tűz, fagy, hajító- és dobófegyverek	6
Íj, nyílpuska, sav	5
Mágikus tűz, mágikus fagy	4
Garott	3

VÉDEKEZŐ HARC

- **+40 VÉ, -50 TÉ:** Nem használhat mágiát és pszit
- **+15 VÉ, -50 TÉ:** Használhat mágiát és pszit
- Csak védekezhetsz, nem támadhat, nem kezdeményezhetsz

HARC AZ ELLENFÉL FOGLYUL EJTÉSÉÉRT

- Túl kell ütni, de ilyenkor csak 1 Ép-t sebződik
- Támadás mínuszokkal: -5 KÉ, -5 TÉ, -15 VÉ
- Csak közelharcban működik

CÉLZOTT TÁMADÁS

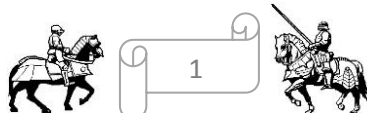
Előre be kell jelenteni, a támadott testrész módosítót kap

Találat helye	Módosító	Törkarddal
Kar/láb	+15 VÉ	nincs levonás
Fej	+20 VÉ	nincs levonás
Torok, kéz, lábfej, lágyék	+25 VÉ	-15 TÉ
Szem, ujjak, száj	+30 VÉ	-15 TÉ

LEÜTÉS ÉS ESZMÉLETVESZTÉS

HA az elszenvedett Fp sebzés > Akaraterő 10 feletti része + Állóképesség 10 feletti része + a Táblázat értéke → elájul

Találat helye	Módosító
Tarkó, torok, halánték	0
Orr, állcsúcs	+1
Szegycsont, nyakizom, fej	+5
Hóinalj, vese, gyomorszáj	+7
Lágyék, bordák	+10
Bárhol máshol	+20



FEGYVERHASZNÁLAT

Meg kell határozni, milyen fegyverre vonatkozik!

Képzettség foka	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
Képzetlen fegyverforgatás	-10	-25	-20	-30
Képzetlen fegyverforgatás (fejvadász)	-5	-5	-10	-15
Fegyverhasználat Af	nincs levonás			
Fegyverhasználat Mf	+5	+10	+10	+10

KÉTKEZES HARC

- A. **Kétszer egymás után** támadhat a körben
 B. **Felváltva használja őket**, és választhat, hogy melyikkel véd, és melyikkel támad. A védekezésre használt fegyver VÉ-je hozzáadódik a karakter VÉ-jéhez, a támadásra használt fegyver TÉ-je hozzáadódik a karakter TÉ-jéhez

Képzettség foka	Jobb kéz			Bal kéz		
	KÉ	TÉ	VÉ	KÉ	TÉ	VÉ
Képzettség nélkül	-5	-10	-10	-10	-25	-20
Kétkezes harc Af	nincs levonás			-2	-5	-5
Kétkezes harc Mf	nincs levonás			nincs levonás		

TÁMADÁSOK SZÁMA

- **Hajító, Dobó- és Célzó fegyverekkel** több támadás lehetséges, amennyiben a fegyver alkalmas rá, HA Gyorsaság és Ügyesség >= 14
- **Kézifegyverekkel** kétszer (vagy többször) támadhatnak azok, akik erre alkalmas fegyvert forgatnak, HA Gyorsaság és Ügyesség >= 16
- Ha valaki **Pszi képességjavítást** alkalmaz, ideiglenesen akkor is képes többször támadni a megfelelő fegyverrel
- **Harcművésznél** magasabb TSz.-en Chi harccal növekszik a támadások száma
- **Ha egy fegyverrel támad kettőt**, akkor a kör elején a Kezdeményező Dobásnak megfelelően támad először, a második támadást a kör végén adja le
- **Ha két fegyverrel harcol** („kétfegyveres”, Kétkezes harc képzettséggel), akkor a Kezdeményező Dobásnak megfelelő sorrendben támadhat kétszer egymás után

TÚLERŐ

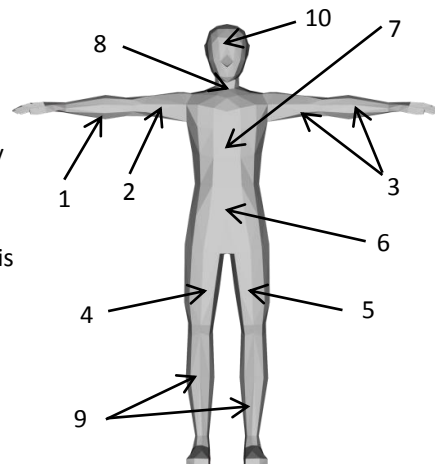
- 3 vagy annál több ellenfél esetén
- A kör elején meghatározható, hogy a mínuszokat TÉ- re vagy VÉ-re kapja (Ha nem, akkor automatikusa TÉ-re)
- 6-nál többen nem férnek el egy ember körül
- Szálfegyverrel 8-an állhatják körbe
- Ha a hátát a falnak veti: max 4 támadó
- A hátukat egymásnak vető, párban küzdők körül összesen 6, azaz fejenként 3-3 ember fér el

Ellenfelek	Hátrány	2 fegyverrel
3	-5	nincs
4	-10	-5
5	-15	-10
6	-20	-15
7	-25	-20
8	-30	-25

TALÁLATI FELÜLETEK

Vértek SFÉ-je:

Minden sebzés/
túlütés esetén a **vértek** annyi Fp-t /
Ép-t védenek le az
okozott Sp-ból,
amennyi az aktuális
SFÉ-jük.



Az **SFÉ** értéke
minden túlütés
alkalmával 1-el
csökken!

GYÓGYULÁS

Cselekvés	Fp	1 Ép
Pihenés ágyban fekvé, szobában	1/2 óra	12 óra
Pihenés fekvé, táborban	1 óra	1 nap
Alvás éjszakai táborozáskor	1 óra	
Utazás szekéren vagy hordágyon	2 óra	2 nap
Könnyű séta, léptetés lovon	3 óra	4 nap
Erőltetett séta, lovaglás	6 óra	

VÉRZÉS

- A sebesült folyamatosan vért, vagyis Ép-t veszít
- Minden egyes elvérzett Ép után Egészség próbát dobhat, hogy a vérzés magától eláll –e
- Sebgyógyítás képzettséggel a vérzés elállítható

Vérzés	Ép veszítés	Hogyan állítható el
Gyenge	1 Ép/15 perc	Egészség próba
Mérsékelt	1 Ép/5 perc	Egészség próba -1-el
Heves	1 Ép/4 kör	Kötözés / mágikus gyógyítás

FAJI MÓDOSÍTÓK

- **Elf:** Gyorsaság +1, Ügyesség +1, Szépség +1, Erő -2, Állóképesség -1, hallás 2x, látás 2.5x, infralátás (50 láb), lovaglás Mf, Cé alap 20
- **Félelf:** Gyorsaság +1, Erő -1, hallás 1.5x, futás: Állóképesség 10 feletti x óra, infralátás (10 láb), lovaglás Mf, idomítás Mf, Cé alap 10
- **Törpe:** Erő +1, Egészség +1, Állóképesség +1, Intelligencia -1, Szépség -2, Asztrál -1, infralátás (30 láb), Csapdafelfedezés 35%, Titkosajtó keresés 30%, kiváló időérzék, mélységérzék +/- 2 láb, meg tudja mondani mikor épült az épület +/- 5 év
- **Udvari ork:** Erő +2, Állóképesség +1, Egészség +2, Intelligencia -1, Asztrál -3, Szépség -3, infralátás (10 láb), Csapdafelfedezés 20%, Titkosajtó keresés 10%, mélységérzék +/- 4 láb, szaglás 5x (kiváló tájékozódás)



MÁGIA

MÁGIAELLENÁLLÁS

- **Asztrális** támadás: indulatok, érzelmek ellen
 - ATME: az Asztrál 10 feletti része
- **Mentális** támadás: intellektust, elmét célozza
 - MTME: az Akaraterő 10 feletti része

ME: HA a Varázslat / Pszí diszciplína E-je + k10 (megtámadott dob) =< az áldozat Asztrál / Mentál ME-je (pajzsokkal és amulettel együtt) → Az ellenállás sikeres

KÖZELHARC ÉS VARÁZSLÁS

Fegyvertípus	Varázslási idő
Hajítófegyver	1 szegmens
Körönként 2-szer támadó fegyver	2 szegmens
Körönként 1-szer támadó fegyver	3 szegmens
Több kör alatt támadó fegyver	4 szegmens

Ha egy csoportba esik:

- Mágia kezdeményezése: **Intelligencia** + k10
- Fegyver kezdeményezése: **Gyorsaság** + k10

Ha nem esik egy csoportba:

Ugyanígy dobnak kezdeményezést, de a gyorsabb megkapja emellé a fegyvertípus és a varázslási idő különbözetét is. (Az 1. 2. 3. 4. csoportot hány helyiérték választja el.)

MÁGIKUS KIFÁRADÁS

- 25 MP / Szint használható fel, utána pihenni kell
- E fölött 1 Fp / MP veszteség ideiglenesen elvonódik a Max. és az Akt. Fp-k számából
- Ha Állóképességénél több Fp-t veszít, Állóképesség próbát tesz. → Ha nem sikerül, k6 x 10 perc ájulás

Állóképesség	Pihenéshez szükséges idő
19 -	1/2 óra
17 - 18	1 óra
15 - 16	2 óra
13 - 14	3 óra
11 - 12	4 óra
- 10	5 óra

MANAHÁLÓ

- A varázshasználó a manahálóból nyeri ki a varázsláshoz szükséges manát
- Egy varázslás vagy manakinyerés 250 sugarú körben érezteti a hatását, csökkentve a felhasználható manát
- A statikus gócpontok + 5 Mp / kör feltöltés adhatnak

Manasűrűség	Manamennyiség	Visszaáramlás
Koncentrált mana	500 Mp	40 Mp/kör
Sűrű mana	400 Mp	30 Mp/kör
Közepesen sűrű mana	300 Mp	20 Mp/kör
Vékony mana	200 Mp	10 Mp/kör
Híg mana	100 Mp	1 Mp/kör

TORZ MÁGIA

- A varázshasználó a varázslatot szándékosan hiányosan alkalmazza, kevesebb Mp rááldozásával
- Legalább az adott varázslat manaigényének háromnegyedét fel kell használnia, a hiányzó manát a varázslat létrejötte tépi ki magának a manahálóból
- Minden egyes hiányzó Mp 20%-al növeli annak esélyét, hogy az adott mágia ne rendeltetésszerűen viselkedjen

GYÓGYITAL

- Készítheti: pap, boszorkány
- 1 Fp = 2 Mp (5e), 1 Ép = 4 Mp (1a)

Betegségek gyógyítása	Mp	Ár
Enyhe lefolyású	6	2a
Kevésbé súlyos	12	4a
Súlyos	16	5a
Nagyon súlyos	18	6a
Kritikus	30	10a
Válságos	40	13a
Halállal fenyegető	55	18a
Halálos	70	23a
Biztosan halálos	90	30a

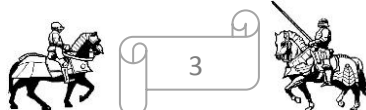
HATALOM ITALA

- Boszorkány és boszorkánymester Mp-jainak visszanyerésére
- Elkészítése: transz + ráolvasás (1 Mp, 3 óra), + gyógyfüvek (Herbalizmus Mf esetén be is gyűjthető) = 10 adag. → Minden manát visszanyer
- Ideiglenes hatás: boszorkány Egészség -3, boszorkánymester Egészség -4 (Ha megiszik egy újabb adagot, ismét ennyit veszít az Egészségéből)
- A mínuszok csak kiadós alvás után tűnnek el

PAPI GYÓGYÍTÁS

- A pap képes az Ép-eket és Fp-eket visszaadni, meggyógyítani bármely betegséget vagy testi fogyatékoságot
- Előtte meg kell áldania a beteget / sebesültet
- A papnak kezével meg kell érintenie a beteget / sebesültet, annak pedig meg kell csókolnia a pap szent szimbólumát
- Ha a sebesült / beteg jelleme ellentétes a pap vallásának jellemével, és az áldás nem jöhetett létre, körönként 75% az esély, hogy a varázslat nem működik (A felhasznált Mp elveszik.)
- Csak annyi betegség / károsodás meggyógyítására képes, amelyet egyetlen varázslattal semlegesíthet

Gyógyítás	Szükséges Mp	Idő
1 Fp	1 Mp	1 szegmens
1 Ép	2 Mp	5 szegmens



PSZI

PSZI PONTOK

Ψ- alkalmazás módja	Ψ pontok 1. szinten	Minden további szinten
Pyarroni Af	4	+3
Pyarroni Mf	5	+4
Slan-út	6	+5
Kyr metódus	7	+6

+ az **Intelligencia** 10 feletti része!

Tevékenység	1 Ψp visszanyerése
Meditáció	2 perc
Alvás	10 perc
Pihenés (üldögélés)	20 perc
Könnyű séta, léptetés lovon	30 perc
Utazás, ügetés vagy vágta	60 perc

PSZI HASZNÁLAT HARC KÖZBEN

- **Akarakterő próba** mínusz ahány szegmens meditáció szükséges
- Ha sebet kap, a meditáció megszakad
- Ha sikertelen, a Pszi pontok nem vesznek el
- Ha **Védekező harcban** van (+15 VÉ), nem kell próbát dobni

PAJZSOK

- **Statikus pajzs:** állandó védelem
 - legfeljebb a max. Pszi pontok összege
- **Dinamikus pajzs:** hozzáadódik a max. Pszi pontokhoz, elvehet belőle / hozzáadhat (raktározhat benne)
 - legfeljebb az akt. Pszi pontok összege

GYAKRAN HASZNÁLT DISZCIPLÍNÁK

Képességjavítás (Rontás) – Pyarroni

+/- módosító	1	2	3	4	5	6
Ψp	1	2	4	8	16	32

Testsúlyváltoztatás – Slan

+/- módosító	1 kg	3 kg	5 kg	9 kg	13 kg	31 kg	2x	3x
Ψp	1	2	4	7	10	20	30	35

Telkinézis – Pyarroni

Ψp	Kg	Időtartam
2	1	1 kör

A Ψp-ok szorzásával növelhető a súly VAGY az időtartam

Testhőmérséklet növelés (Hűtés) - Pyarroni

Ψp	+/- Hőmérséklet	Időtartam
1	5 fok	1 óra

A Ψp-ok szorzásával növelhető a hőmérséklet VAGY az időtartam

ROHAM (MEGFÉKEZÉS)

- Pyarroni diszciplína (Ψp: 1 Ψp = +2 TÉ, **Meditáció:** 1 szegmens)
- Mindenképp ő kezdeményez (Roham!)

- Felemésztí a használó összes aktuális pszi pontját, beleértve a Dinamikus pajzsban tároltakat is
- Megfékezés esetén a támadás megakasztható, 1 Ψp = -2 TÉ a támadónak

CHI HARC

- **Slan diszciplína** (Ψp: 1 Ψp/kör, **Meditáció:** 1 szegmens)
- Harcművész és kardművész használhatja (Harcművész csak pusztá kézzel, kardművész csak slan karddal vagy slan törrel)
- Nem lehet meglepni
- Nem harcolhat úgy, hogy az ellenfél csak ártalmatlanná váljon!

TSZ	Tám/kör		Időtartam	TÉ, VÉ	KÉ	Sp
	Slan kard	Slan tör, pusztá kéz				
1.	1	2	1 kör	+10	+2	+1
3.	2	3	1 kör	+15	+4	+3
5.	3	4	2 kör	+20	+6	+5
7.	4	5	2 kör	+25	+8	+7
9.	5	6	3 kör	+30	+10	+9
11.	6	7	4 kör	+35	+12	+11
13.	6	7	5 kör	+40	+14	+13
15.	6	7	6 kör	+45	+16	+15
17.	6	7	7 kör	+50	+18	+17
19.	6	7	korlátlan	+50	+18	+19

További körök száma	Ψ pont
1	4
2	9
3	16
4	25
5	36
6	49

Chi-harcban **semmilyen más Pszi diszciplína nem alkalmazható**, kivéve pajzsok fenntartása és Aranyharang

BELSŐ IDŐ

- **Slan diszciplína** (Ψp: 10 Ψp/kör, **Meditáció:** 1 szegmens)
- A diszciplína alkalmazója képes saját belső idejét annyira lelassítani, hogy minden, a valóságban 1 szegmensnyi időt 1 körnek érzékel
- Teste / cselekedetei 10-szeresen felgyorsulnak, de a harcértékei nem változnak! → **A megtámadottnak 30-al csökken minden értéke**
- 10 Ψp felhasználásával a valós idő 1 szegmense lassítható le, 20 Ψp-ért 2 szegmenst, stb.
- Minden esetben megszerzi a Kezdeményezést
- Nem lehet meglepni
- Az időtartam lejárta után az alkalmazó annyi körig kénytelen pihenni, ahány kört (az ő szemszögéből szegmenst) belső időben töltött. A pihenő alatt nem végezhet más pszi tevékenységet (pajzsok maradnak), -25 módosítót kap KÉ, TÉ, VÉ, CÉ-re.



CSELEK, TRÜKKÖK, HARCMODOR

- **Körönként legfeljebb egy csel** alkalmazható, a különböző cselekből származó módosítók nem adhatók össze
- Bizonyos cselek nem tartanak egy körig, ezekre elég egy támadást áldozni
- Ha körönként többször támad: 1. csel, 2. támadás (Ha sikerült a csel, akkor a támadás csel módosítóival történik)
- A cselek, trükkök csak tudatos harcban alkalmazhatók, harci lázban / révületben, Chi-harcban nem

MÖGÉKERÜLÉS

- Csak sikeres kezdeményezés esetén alkalmazható
- A csel alkalmazója az ellenfél háta mögé kerülhet (átbújás, bukfenc, pördülés segítségével)
- Kezdeményezés után **Gyorsaság próba** – ha nem sikerül, nem tud mögé kerülni, és elveszíti az első támadást
- Ha sikerül, újabb próbát dob arra a mozdulatra, amivel a mögékerülést végre kívánja hajtani

Pördülés	Újabb Gyorsaság próba
Átbújás	Ügyesség próba
Bukfenc, vetődés	Esés Képzettség próba
Szaltó	Ugrás Képzettség próba

- Ha a Gyorsaság próba sikeres, mögé tud kerülni: +10 TÉ-t kap (támadás hátulról), az ellenfél elveszít egy támadást
- Ha nem sikerül, az ellenfél támad egyszer, +30 TÉ-vel

KÖZELKERÜLÉS

- **Előre be kell jelenteni!** Egy támadást jelent.
- Csak rövid kardnál hosszabb fegyver ellen: az ellenfél **megelőző támadásra** jogosult
- Ha a megelőző támadás sikertelen, a közelkerülés sikerül
- Ha a megelőző támadás sikeres, akkor Ép-t sebez – ha a támadó túléli, akkor viszont közelkerült

BELHARC

- Pusztá kézzel, törökkel
- Előfeltétele a sikeres Közelkerülés → a kör végéig belharcban vannak
- Minden körben **Gyorsaság próbát** dobnak, hogy belharcban maradnak –e
- Rövidkardnál rövidebb fegyverekkel nincs mínusz, egyébként az alábbi levonásokat kapja:

Fegyver típusa	KÉ	TÉ	VÉ
Egykezes fegyver	-5	-10	-10
Kétkezes fegyver	-10	-20	-20
Szálfegyver	-15	-25	-25

- Ha nincs Belharc képzettsége, az ellenfél -10 VÉ-t kap
- Belharc Af: nincs mínusz, Belharc Mf: +10 VÉ
- Tör, vagy pusztakéz esetén +1 támadást kap!

KIVÁRÁS

- Csak az alkalmazhatja, aki megszerzi a kezdeményezés jogát
- Lemond a kezdeményezésről, a támadást átadja az ellenfélnek (aki minden támadását leadhatja)
- Csak a kör végén támadhat vissza, de +15 TÉ-vel

FÖLDREVITEL

- Lábsöprés, gáncs, dobás, lökés, rúgás által
- **Egy támadásnak minősül**, ha körönként többször támadhat, utána letámadhatja a többit is
- Ha az ellenfél rövidkardnál hosszabb fegyvert forgat, sikeres Közelkerülés szükséges
- Ha a megelőző támadás sikertelen, sikerül földre vinni az ellenfelet, egyébként elveszik a támadás
- A támadó támad, a **megtámadott Ügyesség próbát dob**, ha elvétí, földre kerül (túlütés esetén nem kell Ügyesség próba, automatikusan a földre kerül)
- A földre vitt fél +50-nel dob **Esés próbát**, ha elvétí, akkor sebződik is közben (vértek SFÉ-je nem számít)
- A földre vitt fél mínuszokkal harcol: -10 KÉ, -20 TÉ, -10 VÉ
- Csak akkor bír felállni, ha nem kap sebzést, és lemond a támadás jogáról

FÖLDHARC

- Ha nincs Földharc képzettség: a földre vitt fél -10 KÉ, -20 TÉ, -10 VÉ módosítókat kap (Csak akkor bír felállni, ha nem kap sebzést, és lemond a támadás jogáról)
- Földharc Af: nincs mínusz, bármikor talpra állhat
- Földharc Mf: +10 TÉ-t kap, ha az ellenfele is földre került

HOMOKHINTÉS

- Pusztá kéz, tör, rövidkard használata esetén: sikeres Támadó Dobás alap TÉ-re
- Hosszabb fegyverek esetében sikeres Közelkerülés
- k6 körre megvakítja az ellenfelet (harc vakon módosítók)

KÖPENYDOBÁS

- A küzdelemben egy ellenfél ellen csak egyszer lehet bevetni, gyakran szolgál más trükkök vagy cselek felvezetésére
- Az ellenfél Asztrál próbát dob, ha nem sikerül, elveszíti a Kezdeményezés jogát

REJTETT FEGYVER

- Harc közben előránt egy másik fegyvert, ami általában tör, mérgezett is lehet (+15 TÉ)
- Eldöntheti, melyikkel harcol, ha mindkettővel, akkor a kétkezes harc mínuszait kapja (Mf esetén nincs mínusz!)

ÜTÉS MARKOLATTAL

- Egy küzdelemben csak egyszer lehet bevetni
- A fegyvert így **Belharcban** is lehet használni
- A meglepetés miatt +15 TÉ-t kap a támadó
- Sebzése: k6 Sp

HADREND

- **Shadoni páros:** A két harcos egymásnak veti a hátát, hátulról nem támadhatók, VÉ-jük 5-tel nő.
- **Abasziszi hármás:** három harcos egymásnak háttal állva szűk kört alkot. Nem lehet őket hátulról vagy félhátulról támadni, VÉ-jük 10-el nő.
- **Kráni pusztító ék:** A küzdők ék alakban támadnak és folyamatosan törnek előre (3, 5, vagy 7 harcos). Az ékben állókat hátulról és félhátulról nem lehet támadni. A támadó pozícióban álló TÉ-je 25-el nő, a védőké fejenként 15-el csökken. A csúcson álló VÉ-je a saját VÉ-jének a fele + a két védő összes VÉ-jének harmada, a szárnyakon állóké nem változik.
- **Pajzsfal (falánx):** Ék vagy fal alakban, használatához legalább 15-20 katona szükséges. Az első, támadó sor nagy pajzsokat emel maga elé, kezükben lándzsák, alabárdok, a mögöttük lévő sor szálfelegyereket szegez előre. Az első sorban lévők VÉ-je 15-el nő (célzó felegyerek ellen +40-el), hátbatámadás közvetlenül nem érheti őket.
- **Sün:** Minimum 5 katona, az alakzat minden oldalán pajzsok (háromszög, négyszög, kör). Képes a lovasroham megállítására is. A formációban állók VÉ-je 20-al nő, célzó felegyerek ellen 50-el.
- **Pajzsham:** A falánx harcmodor változata, 3-6 ember is elég hozzá. Pajzsokat tartanak előre, egy gyors rohammal letarolják az ellenfelet. TÉ-jük 10-el nő, VÉ-jük 10-el csökken. Ha valakit elsodornak, az 1k6 Fp-t veszít.
- **Falkataktika:** Alapkövetelménye, hogy a támadók többen legyenek az áldozatoknál. Az áldozatot körbeállva mindig az támad rá, aki a háta mögött helyezkedik el, aki szemben áll vele, az csak védekezik. (Megkapják a támadás hátulról, és a védekező harc módosítókat.) Ha nem tudják körbeállni, csak a támadás félhátulról módosítókat kaphatják. A falka legjobb ellenszere a Shadoni páros és az Abasziszi hármás.
- **Tiadlani kettős:** Két harcos kell hozzá, a túlerőre épít. Megosztják egymás közt, hogy ki támad, és ki védekezik. Az egyik támad, de szándékosan elrontja, mire az ellenfél megpróbál visszavágni, a másik ekkor közbetámad (sikeres kezdeményezés esetén). A háritó harcos a védekező harc módosítóival harcol, a támadó pedig a harc félhátulról módosítóit kapja meg.

OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

HORDA SZABÁLY

- Bizonyos lények egyenként nem jelentenek fenyegetést, de hordában már komoly ellenfél lehetnek
- Ilyenkor a **sok lényből egy virtuális ellenfelet gyúrunk össze**, erre számoljuk az értékeket
- A Horda-szabályt alkalmazni akkor lehet, amikor az **ellenség száma több mint 20**
- Minden tízes helyi érték előlött többszörözi a lények harcértékét (KÉ, TÉ, VÉ, CÉ). 20 főnél már másfélszeresek az értékek, 30-nál már duplázódik, 40-nél két és félszeres, 50-nél háromszorozódnak
- Támadásaik száma is aszerint alakul, hogy mennyien vannak: 20-29 db esetén kétszer támad, 30-39 között háromszor
- A játékosok sebzése a hordán minden esetben fele annak, amennyit sebeznének
- A játékosok támadásainak száma megegyezik azzal, amennyivel az adott harci szituációban rendelkeznek
- A Horda értékeit minden harci kör elején újra kell számolni (tehát ha közben csökken is a számuk, akkor is befejezik a kört teljes harcértéken)
- Amennyiben a horda **létszáma 10 alá csökken**, akkor **már nem él a szabály**, onnantól már csak aprítás van
- Életerejük a számukkal azonos, a Fájdalomtűrés értékük pedig játéktechnikailag egy ideiglenes Morállal
- Hagyományos találat esetén a Horda **harci kedve sérül, túlütés** alkalmával pedig (használandó a kötelező Ép vesztés táblázat) a **tényleges számuk csökken**, ami visszahathat közvetlenül a harcértékeikre is
- Amennyiben a lények egyenként rendelkeznének SFÉ-vel,

úgy a legrosszabb és legjobban felszerelt vagy ilyen módon védett lények értékének átlagát véve kapjuk meg a Horda konstans SFÉ értékét, amit NEM csökkent így az esetleges túlütés sem (hiszen minden találat más-más lényre megy)

- Sebzésük annak megfelelően alakul, hogy mivel harcolnak a karakterek ellen

SZERENCSE DOBÁS

- A játék közben bekövetkező, de mind a játékos, mind a KM részéről kiszámíthatatlan események alakítására (KM, vagy játékos is dobhatja)
- K100-al kell dobni első alkalommal, majd rögtön utána egy újabb K100-as dobással kell az először dobott érték **ALÁ** dobni, hogy kedvezően alakuljanak az események

KÉPZETTSÉG PRÓBA

- K100-as próbává egyszerűsíti a képzettségek fokának és egy választott tulajdonságnak a viszonyát
- Nem rendel hozzá szabályszerűen egy tulajdonságot sem a képzettségekhez, hanem minden esetben az adott szituációhoz alakítható dinamikusan a próbadozás
- A képzettség foka szorzóként járul hozzá az adott tulajdonság értékéhez
- „**Dobj egy mechanikát észleléssel.**” A képzetlenség egyszeres szorzó, az alapfok háromszoros, a mesterfok ötszörös szorzó. A megjelölt tulajdonság értékének felszorozott eredménye **ALÁ** kell tehát ilyen módon K100-al dobni a sikeres képzettségpróba tételéhez

CSATASZIMULÁCIÓ

- A rendszerrel lehetőség van rá, hogy akár a játékosok körül tomboló nagyobb csata kimenetelét gyorsan, egy-két dobással meghatározhatjuk
- A Saját (S) és az Ellenséges (E) csapatok létszámát összevetve meghatározhatjuk egy Csatakör kimenetelét egyetlen k10-es dobással
- **1 Csatakör = 1 Harci Kör (10 szegmens)**
- A táblázat alapvetően két szembenálló 100 fős seregre vonatkozik (100 fő = egy Front), módosítók és a játékosok közbeavatkozása nélkül
- A módosítókat a Csatakör elején össze kell számolni, de a dobást csak a Csatakör végén kell megejteni, hiszen a játékosok cselekedetei módosíthatják majd a következő körre vonatkozó értékeket

Dobás eredménye	Saját csapatok túlerőben	Kiegyenlített erőviszonyok	Ellenséges csapatok túlerőben
1	5S	10S	15S
2	5S, 2E	8S, 2E	15S
3	2S, 4E	6S, 4E	14S
4	2S, 6E	5S, 5E	12S
5	8E	5S, 5E	10S
6	10E	5E, 5S	8S
7	12E	5E, 5S	2E, 6S
8	14E	6E, 4S	2E, 4S
9	15E	8E, 2S	5E, 2S
10	15E	10E	5E

S = Saját csapatok, E = Ellenséges csapatok

- A **K10 dobást nem lehet befolyásolni** semmilyen módszerrel (pl. Szerencse Talizmán), ezért minden esetben a mesélő tiszte ennek a kidobása!

1. Összeszámolni a szemben álló felek létszámát mindkét oldalon
2. Meghatározni a felvonulási terület alapján a lehetséges Frontok számát
3. Az egyes Frontokra vonatkozó módosítók alapján meghatározni a két fél közötti Erőviszonyt
4. A Csatakör ideje alatti Harci kör során cselekvő játékosok tevékenységét lejátszani
5. k10 dobással meghatározni, hogy az adott Csatakörben milyen kimenetele volt az ütközetnek
6. Feljegyezni, hogy az egyes Csapatokban mekkora és milyen veszteségek történtek, felkészülve a következő Csatakörre

- Az egyes befolyásoló tényezők, amelyek kihatással lehetnek az Erőviszonyok meghatározására a rendszerben, mint fiktív létszámok jelennek meg, amelyek hozzáadódnak az egyes Csapatokhoz, de csak a táblázatban meghatározott dobás kimenetelének a meghatározásához, nem jelentenek valós fizikai többletet.

Befolyásoló tényezők	Erőviszony
Hadrend Af	+5
Hadrend Mf	+10
Hadvezetés Af	+10
Hadvezetés Mf	+20
Terepviszony	+10-20
Váratlan taktikai előny	valós létszám x 2

- További tényezők lehetnek még: morál, fényviszonyok, felszereltség, íjász csapatok bevetése, lovasság alkalmazása, szálfegyverek használata stb.

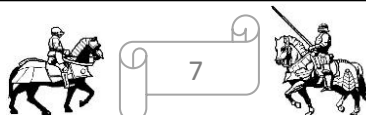
NJK HARCÉRTÉKEK

Kaszt nélküli karakterre annyit lehet támadni, amennyi a Játékos TSz-e.

Kaszt / Rang	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Fegyverek
Paraszt	5+k6	7+3k6	55+2k10	5+k10	Bot, fejsze, kasza, sarló
Kézműves	4+k6	4+2k10	50+2k10	2k6	Kalapács, kés, szerszámok
Tanítók	k10	2k6	40+3k6	k6	Bot
Vajások	k10	2k10	60+2k6	2k10	Bot, kés, tőr, kövek
Kereskedők	k10	7+3k6	50+k10	5+k10	Rövid szűrő fegyverek
Nemesek	5+k10	15+3k6	60+3k6	10+k60	Bármilyen fegyver, nehéz páncél
Városőr, átlag	6+k6	12+3k6	70+k10	7+k10	Szálfegyver, könnyű vért
Városőr, tiszt	15+k10	25+3k6	95+k10	15+2k6	Kard, nyílpuska, könnyű vért
Sorkatona	8+k6	14+3k6	72+k10	9+k10	Bármi
Alacsony rangú tiszt	12+k10	22+3k6	89+k10	17+2k6	Bármi
Közepes rangú tiszt	16+k10	30+3k6	98+k10	23+2k6	Bármi
Magas rangú tiszt	25+k10	45+3k6	105+k10	30+2k6	Bármi

Az NJK-k által **gyakran használt fegyverek** és értékeik:

Fegyver	Ököl	Ostor	Rövid bot	Hosszú bot	Kés	Tőr	Rövid kard	Hosszú kard	Másfélkezes kard	Pallos	Alabárd	Rövid íj	Hosszú íj	Nyílpuska (könnyű)
Sebzés	k2	k2	k3	k5	k5	k6	k6+1	k10	2k6	3k6+2	2k6+2	k6	k6+1	k6+1
Tám/kör	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1/2	1/2	2	2	1



TÁRGYAK ELLENÁLLÁSA

- **Strukturális pont (STP)** = a tárgyak „Ép”-je – ha 0-ra kerül, a tárgy tönkremegy, használhatatlanná válik
- A táblázatban szereplő számok kifejezik, mennyivel kell a tárgyon ejtett sebzést szoroznunk (tört szám esetén osztanunk), a valódi STP veszteséghez
- A tárgy annyi STP-t veszít, amennyi az okozott sebzés (Sp), de le kell osztani / fel kell szorozni a táblázatnak megfelelően

Hatás	Tűz	Elemi tűz	Hideg	Ütés	Terhelés	Sav	Elektromosság
	Minden nem mágikus tűz	Mágikus tűz	Mágikus / természetes / hirtelen bekövetkező	Tompa tárgyakkal indított fizikai támadások	Megterhelés, húzás, kapaszkodás, rajta állás	Maró anyagok hatása	Mágikus (villámok)
	Az éghető tárgyak STP-ik felének elvesztésekor meggyulladnak, a lángok tovább csökkentik STP-ik számát.			Ha vágás kötéltre vagy papírra, akkor négyszeres szorzót kap.	HA a terhelés > a tárgy összes STP-je, akkor rongálja. Egy STP-nyi terhelés = 25 kg		
fa	1	2	1/2	1	1	1	1
fém	1/12	1/8	1	1/3	1/3	1	1
csont	1	1	1	1	1	1	1
üveg	1/4	1/2		15	1/2		
porcelán	1/8	1/4		6	1/2		
kötél, textil	2	4			1	2	1
kőzet		1/10	1/10	1/4	1/2	1	
drágakő			1/10	1/12	1/12	1/8	
papír	5	8			8	2	1
bőr	1	1	1/2		1	1	1

Tárgy	Anyaga	STP
Gyenge kötéll	Kötél	6-8
Közepes kötéll	Kötél	9-14
Jó minőségű kötéll	Kötél	15-21
Kiváló kötéll	Kötél	22-25
Ruha	Textil	4-5
Bot (fegyvernél)	Fa	12-15
Páncél (bőr)	Bőr	SFÉ x 20
Páncél (fém)	Fém	SFÉ x 15
Fegyver (fém)	Fém	30-60
Hátizsák (vászon)	Textil	6-8
Hátizsák (bőr)	Bőr	13-15
Üvegse	Üveg	15-22

Tárgy	Anyaga	STP
Könyv	Papír	6-8
Papírlap	Papír	1
Kulacs, tömlő	Bőr	8-11
Szék	Fa	12-20
Asztal	Fa	15-30
Kőoltár	Kő	100-500
Gyenge kőfal (1m x 1m x 1/2 m)	Kő	40-55
Közepes kőfal (1m x 1m x 1/2m)	Kő	56-75
Erős kőfal (1m x 1m x 1/2m)	Kő	76-100
Kunyhó	Fa	300-500
Ház	Kő	700-1500
Csónak	Fa	80-140

ÁTÜTŐ ERŐ

- Az átütő erő a páncélt, első sorban a teljes vértézetet viselők ellen kitalált és alkalmazott fegyverekre jellemző. Ezek nem minden esetben sebeznek többet más fegyvereknél, de sokkal alkalmasabbak a páncélok átütésére
- **A hagyományos fegyverek átütőereje 0**, az ettől eltérőeket a táblázat tartalmazza
- Minden szűrő- és szálfegyvernél, valamint a táblázatban szereplők esetében az Erőből adódó sebzés járuléka hozzáadandó az átütőerőhöz. (Kivétel a nyílpuska és a lovas kopja)
- Az átütőerő sebzéskor csökkenti a páncél SFÉ-jét, egyszerűen le kell vonni belőle

Fegyver	Átütő erő
Buzogány, shadleki	3
Csatabárd, egykezes	1
Csatabárd, kétkezes	5
Csatacsákány	3
Kopja, könnyű	3 (csak lovas roham esetén)
Kopja, lovas (nehéz)	5 (csak lovas roham esetén)
Nyílpuska, nehéz	3 (nem kap Erő járulékot)
Shadoni páncéltörő	6 (nem kap Erő járulékot)

- **Zúzófegyverek** esetén a buzogányok, csatacsillagok, husángok ellen a hajlékony páncélok (láncing és sodronying) SFÉ-je 1, a pikkelyvert és a kemény bőrpáncélok SFÉ-je változatlan, míg a merev vérték (mellvert és teljes vértézet) SFÉ-je kétszeresen számít
- Ha a zúzófegyver sebzése meghaladja a merev vért duplázódott SFÉ-jét, akkor a páncél behorpad és köröknént k3 Fp sebzést okoz a viselőjének

MÉRGEK

1. Minden mérge ellen <u>Egészség próbát</u> kell dobni, +/- a mérge szintjének megfelelő módosító →		Szint	Módosító	Szint	Módosító										
		1	+3	6	-2										
2. Ha elvétí az Egészség próbát, az alábbi hatások sújtják ↓		2	+2	7	-3										
		3	+1	8	-4										
		4	0	9	-5										
		5	-1	10	-6										
Típus	Mire hat	Hatás (Attól függ, az Egészség próbát mennyivel rontja el, az ME-t le kell vonni)													
		0	1	2	3	4	5								
I.	Emésztő rendszer	semmi	émelygés	rosszullét	FP vesztes	ájulás	halál								
II.	Idegrendszer	semmi	émelygés	bódulat	alvás	halál									
III.	Izomrendszer	semmi	gyengeség	görcs	bénutság	halál									
IV.	Keringési rendszer	semmi	émelygés	kábultság	Fp vesztes	ájulás	halál								
3. A körülmények és a cselekvés is befolyásolja a mérge hatását →		Körülmények, cselekvés						ME							
		Az áldozat csak a mérge eltávolításával foglalkozik						+2							
		Pszi képességjavítás, az Egészség javulásától függően						+1-10							
		A szervezet hozzászokott az adott mérgehez						+5							
		Mérgezéstől óvó varázstárgyak a tárgy E-jétől függően						+1-10							
		Ellenmérge						+1-6							
4. A mérge tényleges hatása, sikertelen ellenállás esetén →		Hatás	E	ÁK	GY	ÜGY	AKE	AST	INT	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	varázslás	
		Kábulat	-2	-2	-2	-2	-5	-5			-15	-20	-25	-15	nem
		Görcs	-8		-8	-8					-30	-40	-35	-15	nem
		Gyenge	1/2	-2	3/4	3/4					-15	-20	-25		igen
		Roszsullét	1/2	-4	1/2	1/2	-2				-20	-40	-40	-20	nem
		Émelygés	1/4	-2	3/4	3/4					-10	-20	-15	-10	igen
Bódulat			1/2	3/4	-10	-5	-5	-30	-50	-50	-30	nem			

Határidő	Időtartam	Csoport
Azonnali	k10 szegmens	fegyvermérge
Gyors	k6 kör	fegyvermérge
Lassú	2k6 óra	étel- és italmérge
Nagyon lassú	k6 nap	étel- és italmérge
Lappangó	feltételhez kötött, több komponensű	

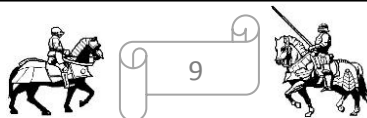
Hatás	Hatás időtartama
Egyszeri	1 kör
Rövid ideig tartó	k6 perc
Közepes ideig tartó	k6 óra
Hosszú ideig tartó	k6 nap
Maradandó hatású	végleges

Név	Szint	Típus	Csoport	Határidő	Hatás időtartama	Hatás 1	Hatás 2	Ár / 1 adag
El Dodzsah Jarem	8	I.	1	azonnali	közepes ideig	-3k10 Fp	halál	15a
Álomkenőcs	4	II.	4	gyors	rövid ideig	émelygés	bódulat	3e
A Császár Bosszúja	9	I.	5	lappangó	maradandó	ájulás	halál	100a
Feketevér	6	II.	1	gyors	rövid ideig	bódulat	halál	20a
Kobramarás	5	III.	2	azonnali	hosszú ideig	görcs	halál	12a
Altató	3	II.	2	gyors	rövid ideig	semmi	alvás	5e
Toroni pokol	5	IV.	2	azonnali	közepes ideig	émelygés	-2k10 Fp	8a
Kenderfű	2	II.	3	gyors	közepes ideig	bódulat	alvás	1a
Nyelvoldó	7	II.	2	gyors	közepes ideig	émelygés	bódulat	2a
Vérizzító	6	IV.	2	azonnali	egyszeri	-3k6 Fp	-6k6 Fp	12a
Al Bahra-kahrem	3	II.	4	gyors	közepes ideig	bódulat	halál	5a
Három Rabló	10	III.	5	lassú	maradandó	gyengeség	bénutság	900a

Mérgek típusai	
I.	Emésztőrendszerre ható mérgek
II.	Idegrendszerre ható mérgek
III.	Izomrendszerre ható mérgek
IV.	Keringési rendszerre ható mérgek

Mérgek csoportjai	
1	Étel- és italmérgek
2	Fegyvermérgek
3	Gáz- vagy légi mérgek
4	Kontaktmérgek
5	Több komponensű mérgek

Fegyver	adag	Fegyver	adag
Tű	1	Rövidkard	4
Nyílvessző	1	Hosszúkard	6
Tőr	2	Lovagkard	7



KÜLÖNLEGES FEGYVEREK ÉS VÉRTEK

ATAK

Név	Tám /Kör	Sebzés	KÉ	TÉ /CÉ	VÉ /Táv	Súly	Ár
Meneth	1	K6+5	1	4	5	2	10a
Fogastőr	2	K6+3	8	10	2	0.5	7e
Kopesh	1	K10+1	6	16	14	3	10a
Kétkezes Kopesh	1/2	2K6+8	4	13	12	5	13a 5e
Meneth-sequor	1	2K6+5	5	14	10	1.3	12a
Asarath (Amund hosszú íj)	1	K6+4	6	4	100	0.9	5a
Amund porfegyverek	1	k10+3	8	6	4	2.5	
Amund pajzs	1	K6+1	0		35	3	3a

HGB

Név	Tám /Kör	Sebzés	KÉ	TÉ /CÉ	VÉ /Táv	Súly	Ár
Tahdzsi	1	K6+1	9	11	14	1	1a
Predoci egyeneskard	1	K10	7	16	15	1.2	2a
Mesterkard	1	K10	7	16	14	1.4	8a
Méregfog	2	K6	10	8	2	0.1	2a
Béltépő	2	K6+2	10	8	2	0.3	5e
Sarlókés	2	K6	10	8	4	0.3	3e
Triád	2	K6	10	6	2	0.3	3e
Ököltőr	2	K6	10	9	2	0.2	3e
Csatacsillag	1	K6+3	7	13	14	2	3a
Paldium	1	K6	9	12	3	1.2	4e
Pika	1	K10	4	14	10	2	4e
Dobófa	1(1)	K3 (+1)	(2)	(6)	(9)	0.7	
Dipada	1	K10/K6+2	5	12	12	2	1a
Nyílpuska szurony	1	K6	3	10	10	3.5	2e
Tűgyűrű	2	Tű	10	4	1		6e
Vasmarok	1	K6+2	6	9	4		
Gmard kard	1	K10+1	4	2	2		
Tüskés balta	1	K10	6	15	3		
Zúzópajzs	1	K6+1	5	9	11		
Kőgolyó	1	2K10+4	elveszítí	12	2		

IKREK KIEGÉSZÍTŐ

Név	Tám /Kör	Sebzés	KÉ	TÉ /CÉ	VÉ /Táv	Súly	Ár
Lagoss	1	k6+4	8	14	14	1.5	5a
Pugoss	2	k6	12	6	4	0.5	1a

MTK

Név	Tám /Kör	Sebzés	KÉ	TÉ /CÉ	VÉ /Táv	Súly	Ár
Dzsambia	2	1k6	10	8	4		
Alkarvédő	1	1k3	7	4	18	0.4	4e

PPL 1-2

Név	Tám /Kör	Sebzés	KÉ	TÉ /CÉ	VÉ /Táv	Súly	Ár
Görbe áldozótőr (Orwella)	2	K6	8	10	8		
Hadjogor	1	K6	8	11	12	2	
Mendraiosz	1	K6+3	9	13	16	1	5e
Áldozótőr (Ranagol)	2	K6+2	12	9	2	0.3	5e

DŰLÁS KINCSE KALANDMODUL

Név	Tám /Kör	Sebzés	KÉ	TÉ /CÉ	VÉ /Táv	Súly	Ár
Fokos	1	K6+1	4	11	15	2	2a
Fúrókard	1	K6+2	8	12	10	1.3	5a

KELETI LEGENDÁK ÉS RÚNA

Név	Tám /Kör	Sebzés	KÉ	TÉ /CÉ	VÉ /Táv	Súly	Ár
Shenar-Kard	1	k6+1	7	12	11		
Shenar-Dobótőr	3	K6/2	10	15	0		
Nien-tőr	2	K6+2	14	4	9		
Széles kard (khot)	1	K6+1	9	13	10		
Sárknyfullánk (khie)	1	K6+3	8	15	14		
Hollószárny (khrin-ka)	1	K6+1	8	15	12		
Ívkard (sho-khot)	1	K10	6	14	16		
Sryn tőr	2	K10/2	10	14	5		
Horgaskard (shil kadak)	1	2K6+2	4	16	18		
Sai	2	K6	9	10	18		
Tonfa (mori-mitari)	2	K10/2	8	12	19		
Holdszarló (hagai)	2	K10/2	8	17	5		
Láncos sarló	2	K10/2	10	18	5		
Acélkorbács	2	K6	4	17	13		
Nunchaku	2	K6+2	9	19	13		
Vaskígyó	2	K6	10	18	3		
Két-, illetve háromrészes bot	1	K6+3	3	19	16		
Nien kard	1	k10+2	9	20	10		
Slan pallos	1	3k6+5	4	10	4		200a

VÉRTEK

Név	SFÉ	MGT	Súly	Ár
Papi díszvért	4	0	9	60a
Porvért	3	0	6	
Hevioso vért	5	4	7	200a
Lemezvért	2	1	15	3a
Rákozott páncél	4	3	18	80a
Sámánruha	1 - 2	2 - 3		
Dreggis	1	0		
Ikrek sodronyinge	3	0		

INDULÓ VAGYON ÉS FELSZERELÉS

Karakterkaszt	Vagyon	Egyéb induló felszerelés
Harcos	3k6 arany	
Gladiátor	2k6 arany	Iskolájának megfelelő fegyverzet és vért
Fejvadász	1k6 arany	Klánjának és származási helyének megfelelő fegyverek
Lovag	2k6 arany	Rendjének megfelelő páncélzat, fegyverzet, utazó ló
Bárd	1k10 arany	Iskolájának megfelelő hangszer
Pap	1k6 arany	Hitének megfelelő Szent Szimbólum, kegytárgyak, esetleg fegyver, vért

Karakterkaszt	Vagyon	Egyéb induló felszerelés
Paplovag	1k6 arany	Rendjének megfelelő páncélzat, fegyverzet, utazó ló, Szent Szimbólum
Harcművész	1k3 arany	Egy fegyver
Kardművész	1k6 arany	Sland kard és tőr
Boszorkány	2k6 arany	
Boszorkánymester	2k6 arany	
Tolvaj	1k10 arany	
Tűzvarázsló	3k6 arany	
Varázsló	3k6 arany	Iskolájának megfelelő bot 3. TSz-en

