

AGE

HACK

## Bevezető

Mi is ez? Nos, egy általunk összerakott rendszer, ami többnyire a [FAGE](#) motorra épül. Szerettünk volna egy olyan általános fantasy rendszert, ami kiszolgálja az igényeinket, akár heroic fantasyt, akár hard fantasyt játszunk. Moduláris rendszerben gondolkodtunk, amihez bármikor hozzá lehet tenni, vagy épp elvenni belőle dolgokat, úgy, hogy működőképes marad az egész. Howard Conanjától Dumas három testőréig bármi belefér. Az ennél modernebb világokra mi inkább a Shadowrun 5. kiadását használjuk, de a Modern AGE alapján, akár e rendszer is bővíthető lenne a felé. Próbaképp és példaként beleraktam pár variációt a végére. A csapat vagy épp az adott világ százaléka szerint lehet így hozzátenni további dolgokat, vagy letiltani másokat. Alapvetően egy narrációhoz közel álló, se nem túl bonyolult, se nem túl egyszerű, szabad fejlődést engedő rendszerről van szó, ami erősen testre szabható. Időről-időre előfordul, hogy valami apróság módosításra kerül benne vagy éppen hozzáírásra kerül, így érdemes mindig ránézni a legutolsó verzióra: <http://selmo.atw.hu/>. Észrevételeket az [LFG.HU](#)-n, vagy a honlapomon található e-mailen lehet eljuttatni hozzám. Igen, a tördelés szándékosan ilyen helytakarékos. Karakterlap az utolsó oldalon.

Verzió: 2024. 04. 18.

Selmo

### Jogi nyilatkozat:

Ez egy nem hivatalos fordítás. Rajongói anyag, mely közvetetten sem szolgál pénzszerzést. Bárki szabadon továbbadhatja, készíthet róla másolatot vagy kinyomtathatja. Kereskedelmi forgalomba nem kerülhet, üzleti tevékenységhez nem használható fel, sem egészében sem részleteiben!

Az eredeti rendszer pedig:

Fantasy AGE Basic Rulebook is © 2015 Green Ronin Publishing, LLC. All rights reserved.

Green Ronin, Adventure Game Engine, and their associated logos are trademarks of Green Ronin Publishing.

Green Ronin Publishing  
3815 S. Othello St.  
Suite 100, #304  
Seattle, WA 98118  
[www.greenronin.com](http://www.greenronin.com)

## Tartalomjegyzék

Bevezető.....	2
Tartalomjegyzék .....	3
Nehézség.....	4
Dobások és próba célszámok.....	4
Karakterfejlődés.....	4
Karakteralkotás .....	4
Tulajdonságok.....	5
Származtatott értékek.....	5
Hátterek.....	5
Fajok .....	5
Szerencse és végzet.....	6
Előnyök.....	6
Fókuszok.....	7
Szakértelmek.....	7
Specializációk .....	10
Narratív idő és akció .....	13
Cselekvések .....	13
Támadások és sérülések .....	13
Lelkierő.....	14
Kifáradás.....	15
Egyéb veszteségek.....	15
Jövedelmek és életvitel .....	17
Felszerelés.....	17
Fegyverek .....	21
Vértek és pajzsok.....	21
Mágia.....	22
Bestiárium .....	24
Állatok .....	24
Elementálok.....	30
Élőhalottak .....	30
Sárkányfélék.....	31
Manőverek .....	33
Variációk .....	35
Conan .....	35
Final Fantasy .....	35
Ynev.....	35
Ars Magica .....	37

## Nehézség

Több helyen is meg lesz adva nehézségi opció, ezeknél a mesélő/csapat döntse el, hogy melyik fekszik épp nekik az adott játékban. Egyáltalán nem kell mindig ugyanazt a nehézségi szintet választani, tetszés szerint lehet keverni őket. Több stílus szerint is szét lehetne ezeket bontani, de egyszerűen csak az alapján tettem, hogy melyik könnyíti vagy épp nehezíti a játékosok dolgát.

Könnyű	Zöld háttérrel szerepelnek a könnyű vagy hősies játék opciói.
Normál	Sárga háttérrel a se nem túl nehéz, se nem túl könnyű, mondhatjuk közepes vagy épp normál opciók.
Nehéz	Narancs háttérrel pedig a nehéz vagy épp halálos stílus opciói vannak jelölve.

## Dobások és próba célszámok

Nehézség	Célszám
Rutin	7
Könnyű	9
Átlagos	11
Kihívás	13
Nehéz	15
Izzasztó	17
Nagyon nehéz	19
Közel lehetetlen	21
Lehetetlen	25+

A próbadozás 3d6-tal történik célszámra, az egyik kocka legyen különböző, ez lesz a manőver kocka. Ha két kockán ugyanaz az érték jött ki, akkor van lehetőség manővert végrehajtani az adott dobásból, mégpedig annyi pont értékben, amennyit a manőver kocka mutat. Ha lett dobva két 5-ös és a manőver kocka 1-es, akkor 1 pontért, ha a két 5-ösből, az egyik a manőver kocka, akkor 5 pontért. Tehát két 11-es dobás is hozhat eltérő eredményt a manővereknek köszönhetően. A dobás eredménye a következőképpen néz ki általában: 3d6 + tulajdonság + fókusz + szakértelem szintje + egyéb módosítók. Egy dobásba csupán egyetlen szakértelem és egyetlen fókusz számít, de az lehetséges, hogy bizonyos szakértelemek további módosítókat adnak, mint például a lovas harc támadáshoz. Ha egy próbadozás 3 db 1-est produkál, azt balsikernek hívjuk, ilyenkor a próba mindenképp sikertelen lett.

Az sem számít, ha a célszám egyébként így is el lett érve. Másokat támogatni is lehet, ha van idő felkészülni és többen is értenek az adott dologhoz, ilyen tipikusan a sebgyógyítás, csapdakeresés, nyomkövetés, tájékozódás, zárnyitás, kutatás, a különböző ismeretek és szakmák. Ekkor a segítő karakter(ek) is dob(nak) egy próbát és az elért legjobb nehézségnek megfelelő plusz adódik a dobáshoz: átlagosnál +1, kihívásnál +2 stb. Ha két karakter egymás ellen tevékenykedik, akkor mindketten dobnak és a nagyobbat elérő lesz sikeres. Ezt hívjuk ellendobásnak. Főként a manővereknél szerepel, de lehet használni alkudozásnál – 5% árváltozás értékenként, de általában 40-50% fölé nem lehet alkudni – és bármikor, amikor két vagy több karakter ugyanabban vetélkedik, legyen az bűvészkedés, szkanderozás, kötélhúzás, etikett, távolugrás stb. Időben jobban elnyúló cselekvéseknél, mint kalligráfia, ivászat, előadás, művészet, szakma stb., használhatjuk a próbatorozatot is ellendobás helyett, annak kiderítésére, hogy ki lett a jobb. Próbatorozatról beszélünk akkor, mikor egy cselekvés sok időt vesz igénybe vagy szűk az időkeret és számít, hogy a karakter elkészül-e vele időben. Próbatorozatnál a célszámon felül két dolgot kell még a mesélőnek meghatároznia, a siker összegét és azt az időtartamot, amit egy-egy próba igényel. A próbatorozaton csupán a manőver kocka értékét kell számolni. Tehát a karakter próbákat dob a célszámra, siker esetén lejegyzik a manőver kocka értékét, sikertelenség esetén csak az időt vesztegette. Addig kell a próbákat dobnia a célszámra, amíg el nem éri a siker összegét vagy ki nem fut az időből. Ez vagy felfüggeszthető vagy nem. Egy lakoma elkészítését nem lehet félbehagyni, de egy szobor készíthet akár éveken át is. Ha az számít, hogy egy karakter meddig bír csinálni egy adott dolgot, akkor használjuk a kifáradást próbák helyett.

Nehézség	Siker összege
Könnyű	5
Átlagos	10
Kihívás	15
Nehéz	20
Izzasztó	25
Nagyon nehéz	30

## Karakterfejlődés

A fejlődést alapvetően szintekben mérjük. A fejlődés sebességét a csapat beszélje meg előre. Lehet a klasszikus szint×100 pont összegyűjtése, lehet egy fix összeg, mondjuk szintenként 250 pont, lehet kalandonként szintet lépni, vagy meghatározott játékkalkulációnként. Amikor a karakter szintet lép, kap 5 képesség pontot (KP), melyet eloszthat a mesélővel egyeztetve. De akár az egész szintes dolgot ki lehet kukázni és a mesélő minden kaland végén oszthat pár KP-t, hogy folyamatosabb legyen a fejlődés. Ekkor ugyan le kell mondania az alábbi hősies folyamatos fejlődésről, hiszen nem lesznek szintek, de ha több KP-t ad, mint ami a szintlépésekből jönne össze, akkor az egész játék egy gyorsabb ütemre kapcsol és nem is lesz szükség a szintenkénti növekményekre. Ezzel a módszerrel teljesen az igényeihez igazíthatja a csapat fejlődési sebességét. A tulajdonságokat 5+faji módosítóig lehet fejleszteni, az ára 1-ig fejlesztésenként 2 KP, 2-től duplaannyi KP, amennyire fejlesztik. Egy fókusz felvenni 2 KP, fel lehet venni ugyanazt a fókuszot még egyszer, ezt nevezzük fókusz plusznak, röviden fókusz+ például úszás+. Amikor a karakter 2-es vagy nagyobb értékről fejleszti az állóképesség, kisugárzás vagy ész tulajdonságait, akkor az alá tartozó pontok alapját is fejleszti. Állóképesség esetén +1 életerő és kifáradás, kisugárzás esetén +1 lelkerő és kifáradás, és végül ész esetén +1 mana pont alap a karakter jutalma minden fejlesztéskor.

Szakértelmet fejleszteni tanuló szintre 3 KP, haladó szintre 4 KP, mester szintre 5 KP.

Az életerő minden szintlépéskor 1, ha az állóképesség 2 fölötti, további +1 ponttal nő, és minden további KP +1-et ad hozzá.

A lelkerő minden szintlépéskor 1, ha a kisugárzás 2 fölötti, további +1 ponttal nő, és minden további KP +1-et ad hozzá.

A mana minden szintlépéskor 1, ha az ész 2 fölötti, további +1 ponttal nő, és minden további KP +1-et ad hozzá.

A kifáradás minden szintlépéskor 2-vel nő, és minden további KP +1-et ad hozzá.

Az életerő, lelkerő, mana és kifáradás maximuma: 60+faji módosító.

Szakértelmet fejleszteni tanuló szintre 3 KP, haladó szintre 5 KP, mester szintre 7 KP.

Az életerőt, lelkerőt, manát és kifáradást pontonként 1 KP-ért lehet fejleszteni.

Az életerő, lelkerő és mana maximuma: 45+faji módosító. A kifáradás maximuma: 50.

Szakértelmet fejleszteni tanuló szintre 3 KP, haladó szintre 6 KP, mester szintre 9 KP.

Az életerőt, lelkerőt és manát pontonként 2 KP-ért lehet fejleszteni.

A kifáradást pontonként 1 KP-ért lehet fejleszteni.

Az életerő, lelkerő és mana maximuma: 30+faji módosító. A kifáradás maximuma: 40.

## Karakteralkotás

Mint mindig, találj ki egy karakterkonceptiót, meg egy nevet. Amikor ez megvan, a tulajdonságoknál leírtak szerint dobd ki az értékeket, számold ki a származtatott értékeidet és jegyezd fel mindezt a karakterlapra. Ha nem embert választottál, alkalmazd a faji módosítókat. A karaktered felnevelkedett valahol, írd fel a megfelelő ismeret – kultúrát tanuló szinten. Megtanulta a nyelvet is, írd fel ezt a nyelvtudást tanuló szinten. Tanult valamit gyermek korában, ifjú korában és felnőtt korában is. Eloszthatsz 15 KP-t. Írj fel 3 szerencsét. Az induló pénzed 50+3d6 ezüst, ebből vásárolhatsz a felszerelés listából.

Sokat látott és képzett veteránnal kezdted a játékot, vagy a világon elsőrangú az oktatás, eloszthatsz még 20 KP-t. A saját kultúrádra és az anyanyelvedre kapsz fókuszit is.

Láttál már egy s mást, vagy a világon mindenkinek hozzáférhető az oktatás, eloszthatsz még 10 KP-t. Az anyanyelvedre megkapod a nyelvtudás fókuszit is.

Ifjúként kezdés vagy a világon igen nehezen lehet megfelelő oktatókat találni.

## Tulajdonságok

Dobás	Tulajdonság
3	-2
4-5	-1
6-8	0
9-11	1
12-14	2
15-17	3
18	4

Megjegyzés: a Dragon Age 8, a Fantasy AGE 9 tulajdonságot különböztet meg, mi az első verziót használjuk, de hozzáadtunk egy újabb tulajdonságot, a kisugárzást. Ez mutatja meg, hogy az adott karakter milyen képet közvetít magáról, milyen tekintélyt sugároz, milyen a fellépése. Nem keverendő a megjelenéssel vagy a szépséggel, ez inkább egyfajta összkép, a viselkedés és gesztusok összessége. Így sikeresen kiegyensúlyoztuk a rendszert, hiszen van 3-3 támadó/védő, sebző és pont meghatározó tulajdonság, nincs egyetlen dzsóker tulajdonság sem, és ha a karakter bármelyiket elhanyagolja, akkor azon a területen könnyen hátrányba kerülhet.

A tulajdonságok meghatározására kétféle módszer van: véletlen vagy optimalizált.

A csapat döntse el, hogy melyiket preferálja. Előbbi esetben dobni kell tulajdonságok +1 sorozatot, a legkisebbet ki kell venni, a többit pedig el lehet osztani tetszés szerint. Vagy mindenki elkölthet 9 pontot minden tulajdonsága után, a dobás oszlop alapján.

Dobás után minden játékos növelheti két dobásának értékét 1-gyel.

Dobás után minden játékos növelheti az egyik dobásának értékét 1-gyel.

A kocka ezt hozta, élj vele.

## Származtatott értékek

- ❖ A sebesség mutatja meg, hogy a karakter hány métert tud sétálni egy körben, alapja 10+ügyesség.
- ❖ A védelem mondja meg, hogy mi az ellenfelek célszáma, hogy fizikailag eltalálják a karaktert.
- ❖ A nyugalom mondja meg, hogy mi az ellenfelek célszáma, hogy kikökkentsék érzelmi egyensúlyából, befolyásolják.
- ❖ Az elme mondja meg, hogy mi az ellenfelek célszáma, hogy sikeresen varázslatot hajtsanak végre rajta.
- ❖ Az életerő mutatja meg a fizikai test tűrőképességét, a fizikai sérülések csökkentik, alapja az állóképesség dobott értéke.
- ❖ A lelkerő a szellem összeszedettség, morálja, szociális interakciók, varázslatok, felkavaró vagy félelmetes dolgok csökkentik, az alapja a kisugárzás dobott értéke.
- ❖ A kifáradás a karakter kitartását testesíti meg, csökkentik a megterhelő fizikai vagy szellemi feladatok, elhúzódo tevékenységek, fájdalmas ám ténylegesen sérülést nem okozó dolgok, alapja az életerő és a lelkerő összege.
- ❖ A mana mutatja meg, hogy mennyi a karakter mágikus potenciálja, alapja az ész dobott értéke.

A védelem alapja 12+ügyesség. A nyugalom alapja 12+kommunikáció. Az elme alapja 12+mágia.

A védelem alapja 11+ügyesség. A nyugalom alapja 11+kommunikáció. Az elme alapja 11+mágia.

A védelem alapja 10+ügyesség. A nyugalom alapja 10+kommunikáció. Az elme alapja 10+mágia.

## Hátterek

Itt található jópár háttér, amik megmondják, hogy milyen családból származik a karakter. Használata teljes mértékben opcionális, ha a csapat úgy dönt, kihagyhatják vagy választhatnak belőle, vagy ki is dobhatják, elvégre senki sem választhatja meg, kik a szülei vagy éppen azt, hogy hol és merrefelé nevelkedett, mit szedett magára fiatal korában. Ez teljes mértékben a karakter színesítését szolgálja, netán mankót nyújt, ha valaki tanácstalan lenne, hogy a karaktere honnan, miféle családból származik, vagy milyen környékről jöhetett.

Dobás	Szociális osztály
1	Kívülálló
2-3	Szegény
4-5	Polgár
6	Tehetős

Dobás	Háttér	Fókuszok
<b>Kívülálló</b>		
1	Törvényen kívüli	Megtévesztés, zárnyitás
2	Száműzött	Alkudozás, ismeret – kultúra
3	Remete	Kitartás, önuralom
4	Útonálló	Értékbecslés, megfélemlítés
5	Lázadó	Meggyőzés, parancsnoklás
6	Vándor	Kitartás, tájékozódás

<b>Polgár</b>		
1	Kézműves	Etikett, szakma
2	Pap	Hit, ismeret – vallás
3	Fogadó	Alkudozás, empátia
4	Kereskedő	Alkudozás, megtévesztés
5	Írnok	Művészet – kalligráfia, nyelvtudás
6	Tanító	Ismeret – történelem, kutatás

<b>Szegény</b>		
1	Művész	Értékbecslés, művészet
2	Kétkezi munkás	Izomzat, kitartás
3	Előadóművész	Ismeret – zene, művészet – előadás
4	Matróz	Evezés, ivászat
5	Katona	Bunyózás, szerencsejáték
6	Eladó	Alkudozás, értékbecslés

<b>Tehetős</b>		
1	Mester	Szakma – építész, térképész
2	Orvos	Empátia, sebgyógyítás
3	Nemes	Etikett, ismeret – heraldika
4	Hivatalnok	Ismeret – bürokrácia, meggyőzés
5	Tudós	Ismeret – történelem, ismeret – vallás
6	Lovag	Ismeret – hadászat, ismeret – heraldika

Az egyik fókuszit a karakter megkapja, a másik felvehető 1 KP-ért.

Mindkét fókusz felvehető, darabja 1 KP.

Az egyik fókuszit fel kell vennie a karakternek, normál 2 KP-s áron.

## Fajok

Alább található a faji módosítók, ha valaki nem emberrel szeretne játszani. Amennyiben a karakter csak negyedvérű az adott fajból, tehát valamelyik nagyszülője tartozott az adott fajba, akkor a fix oszlop módosítóit alkalmazza. Ha félvér, valamelyik szülője volt más fajú, akkor a fix oszlop mellé, még az egyik választható oszlopot, döntése szerint. Ha tisztavérűvel akar játszani, akkor mindhárom oszlop érvénybe lép. A legtöbb módosító értelemszerű hozzáadás, vagy kivonás. Az árváltozás a karakter kis termete miatt lép életbe, ennyivel kell többet fizetnie minden fegyver, páncél, pajzs és ruházat után. A fókuszok 1 KP-ba kerülnek, a szokásos 2 helyett, ez szimbolizálja az adott faj tehetségét. Ha az adott fókuszit megkapta a karakter háttérből is 1 KP-ért, akkor

a faji módosító ugrik egyet, tehát a fókusz+ lesz számára 1 KP. A sötétben látás, vagy gyenge fényél látás, lehetővé teszi az adott faj számára, hogy kevés fénynél is sokkal jobban lásson, mint egy ember. Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy a kevés fény miatti módosító számukra 3-mal kevesebb, egy tábortűz fényénél még tökéletesen látnak. Viszont teljes sötétben, fényforrás hiányában ezzel sem lehet látni, legalább egy gyertya fénye kell, hogy lássanak valamit.

Faj	Fix	Választható	Választható
Elf	+1 ügyesség, -1 erő, -1 életerő	Látás sötétben, +1 érzékelés, -1 erő, ^b -1 életerő, ismeret – természet	+1 sebesség, -1 állóképesség, állatok kezelése, lovaglás
Félszerzet/ hobbit	+1 ész, -1 erő, -2 sebesség, +20% ár	-1 erő, +1 lelkielő, -1 életerő, lopakodás, szakma – szakács	+1 ügyesség, -1 erő, -1 életerő, -1 sebesség, alkudozás
Ork	+1 erő, -1 kommunikáció, +1 életerő	Látás sötétben, +1 állóképesség, -1 ész, -1 lelkielő, szaglás	+1 erő, -1 lelkielő, +1 életerő, nyomkövetés
Törpe	+1 állóképesség, -1 sebesség, +10% ár	Látás sötétben, -1 sebesség, +10% ár, építézet	+1 erő, -1 kisugárzás, ivászat

## Szerencse és végzet

A szerencse az a plusz, amittől a karakterek többek lesznek az átlagnál, amivel befolyásolhatják a sorsot. Felhasználhatósága:

- ❖ Újradozható egy dobás, ez nem használható, ha már újra lett dobva.
- ❖ Bármely próbához elkölthető, még dobás előtt, ekkor 3-mal növeli a dobást. **3/2/1** szerencse használható erre egyszerre.
- ❖ Elkölthető arra, hogy a karakter a negatív módosítóit figyelmen kívül hagyja a jelenet végéig.
- ❖ Elkölthető, hogy a karakter védelem, nyugalom vagy elme értéke 3-mal megnöjön erre a körre.
- ❖ Elköltések a játékos narrálhat egy eseményt, ami bekövetkezhetne. Ennek nem lesznek a karakterre feltétlenül pozitív hatásai, de megtörténik. Példák: a csatornában bolyongó csapat elkölt egy pontot, hogy a következő kanyar után találjon egy feljárót; a szívtipró azt szeretné, hogy a tömött fogadóban, ismét a tegnapi bögyös felszolgáló kerüljön az asztalához felvenni a rendelését; a harcos elmegy a kovácsok utcájába és szeretné, hogy találjon egy teljes vértet. A csatornából feljutva, a csapat ki tudja hova, kinek a pincéjébe kerül, a bögyös szolgálólány lehet, hogy „ráér” az éjjel, de lehet, hogy nem, és a teljes vért sem biztos, hogy passzentes lesz a harcosra.
- ❖ Egy balsiker után elköltheti bárki, hogy a mesélő ne kapjon végzet pontot.

A végzet az a plusz, vagy épp negatívum, ki hogy látja, amit a mesélő vehet be, hogy megbonyolítsa vagy épp megnehezítse a karakterek dolgát. Felhasználhatósága:

- ❖ Bármely próbához elkölthető, még dobás előtt, ekkor 3-mal növeli a dobást. **1/2/3** végzet használható erre egyszerre.
- ❖ Egy bonyodalom narrálása. Ez megegyezik a fentivel, csak épp a játékosok nem szoktak neki örülni. Például az utca végében feltűnik egy őrjárat, mikor a tolvaj épp kimászik egy ablakon; a szívtipró készül elhagyni a légyott helyszínét, mikor a hazatérő férj elkezd babrálni az ajtó zárjával; netán a karakter észreveszi, hogy ellenségeivel egy fogadóban szállt meg.
- ❖ Egy bonyodalom előidézése. Ez a fentihez hasonló, de a karaktereknek nincs idejük cselekedni, reagálni. A fenti példákat alapul véve, az őrjárat kiáltozva elindul a tolvaj felé; a férj benyit és ott találja ölelkező szívtiprókat; a karakter összefut ősi ellenségével a fogadóban. 4 végzet pontot kell a mesélőnek elköltenie, hogy ezt előidézze.

Szerencse pontot kaphat a karakter, ha megúszik valamit, előáll valami jó ötlettel, elér egy fontos célt, előidéz egy vicces vagy drámai helyzetet és bármikor, amikor a mesélő úgy látja. A mesélő végzet pontot kap, ha bárki balsikert dob, továbbá, ha egy karakternek nincs már szerencséje, mindig kérhet egyet, amit azonnal elhasznál, cserébe egy végzet pontért.

A szerencse maximuma 10, a mesélő a játékosok számával megegyező végzet ponttal kezd.

A szerencse maximuma 5, a mesélő annyi végzet ponttal kezd, amennyi szerencséjük a játékosoknak összesen van.

A szerencse maximuma 3, a mesélő annyi végzet ponttal kezd, amennyi szerencséjük a játékosoknak az adott játéktulés kezdetekor összesen van. Igen, minden játékalkalomnál frissül.

## Előnyök

- ❖ A jég hátán is: +1 járul a nyomkövetés, szakma – vadász, tájékozódás és térképészet próbáidhoz.
- ❖ A meditáció mestere: 8 óránként +1 manát regenerálsz. Nem veheted fel a gondtalan vagy a gyors gyógyulás előnyt.
- ❖ A múzsa csókja: +2 járul a művészet és bármely művészettel kapcsolatos ismeret próbáidhoz.
- ❖ A nyugalom tengere: a nyugalom alapod megnő 1-gyel. Nem veheted fel a harctéri veterán vagy a szellemi védőbástya előnyt.
- ❖ A vadon gyermeke: +2 járul az ismeret – természet és tájékozódás próbáidhoz.
- ❖ Aki sokáig bámult a sötétségbe: +2 járul a nyugalomhoz vagy a bátorság próbáidhoz bármilyen ijesztő, félelmetes és rémítő hatás ellen.
- ❖ Állati empátia: +2 járul az állatok kezelése és lovaglás próbáidhoz.
- ❖ Apró részletek: +2 járul a kutatás és nyomozás próbáidhoz.
- ❖ Csak a kezemet figyeljétek: +2 járul a bűvészkedés és szerencsejáték próbáidhoz.
- ❖ Doktor: +2 járul a sebgyógyítás és szakma – herbalista próbáidhoz.
- ❖ Egy a tömegből: +2 járul az álcázás és megtévesztés próbáidhoz. Nem veheted fel a vénusz áldása előnyt.
- ❖ Elnyúhetetlen: mindig +1 kifáradást kapsz vissza.
- ❖ Ezeremester: +2 járul a csapdák és szakma próbáidhoz, illetve minden olyan javítás próbáidhoz, melyben képzetlen vagy.
- ❖ Fortuna kegyeltje: kapsz +1 aktuális és maximális szerencsét. A mesélő kap +1 végzet pontot amikor ezt felveszed.
- ❖ Gondtalan: mindig +1 lelkielőt kapsz vissza. Nem veheted fel a meditáció mestere vagy a gyors gyógyulás előnyt.
- ❖ Gyors gyógyulás: minden nap +1 életerőt gyógyulsz. Nem veheted fel a meditáció mestere vagy a gondtalan előnyt.
- ❖ Harctéri veterán: a védelem alapod megnő 1-gyel. Nem veheted fel a szellemi védőbástya vagy a nyugalom tengere előnyt.
- ❖ Hüüllök vére: +4 járul a nyugalom értékedhez bármely csábítás próba ellen. Nem veheted fel a vénusz áldása előnyt.
- ❖ Igaz hit: ha égi patrónusodnak nem tetsző hatás érne, a hit fókuszod értéke hozzáadódik az elme vagy nyugalom értékéhez.
- ❖ Kalmárvér: +2 járul az alkudozás és értékbecslés próbáidhoz.
- ❖ Kékvérű: +2 járul az etikett és ismeret – heraldika próbáidhoz.
- ❖ Kocsmái bunyós: improvizált fegyverekre nincs levonásod, mi több, kapsz +1 támadást, ha ilyet használsz.
- ❖ Kulturális kaméleon: +1 járul az összes ismeret – kultúra és nyelvtudás próbáidhoz, ha felveszel bármely nyelvre vagy

- kultúrára egy fókusz+ -t, akkor további +1 járul az adott próbához.
- ❖ Mágiataszító: +6 járul az elme alapodhoz. Csak akkor veheted fel ezt az előnyt, ha a mágia tulajdonságod kisebb, mint 1. Nem egyezhetsz bele, hogy rád varázsoljanak és nem növelheted a mágia tulajdonságodat!
  - ❖ Makacs, mint az öszvér: +2 járul a nyugalomhoz vagy a meggyőzés ellendobásaidra bármely meggyőzés dobás ellen. Nem veheted fel a megnyerő viselkedés előnyt.
  - ❖ Megnyerő viselkedés: +2 járul az empátia és meggyőzés próbáidhoz. Nem veheted fel a makacs, mint az öszvér előnyt.
  - ❖ Mestertolvaj: +1 járul a csapdakeresés, lopakodás, lopás és zárnyitás próbáidhoz.
  - ❖ Mutatványos: +2 járul az akrobatika és izomzat próbáidhoz.
  - ❖ Nyeregbe született: nem kapod meg az improvizált támadás hátrányát hátsókról. Nem veheted fel a tengeri farkas előnyt.
  - ❖ Pont a csontba: dobófegyverekre kapsz +1 támadást és +1 sebzést.
  - ❖ Szellemi védőbástya: az elme alapod megnő 1-gyel. Nem veheted fel a harctéri veterán vagy a nyugalom tengere előnyt.
  - ❖ Szívósság: +2 járul minden betegség és mérge elleni állóképesség próbához és a kifáradás alapod megnő 2-vel.
  - ❖ Született atléta: +1 járul a futás, kitartás, mászás és ugrás próbáidhoz.
  - ❖ Tengerész: +1 járul az evezés, mászás, szakma – hajós és úszás próbáidhoz.
  - ❖ Tengeri farkas: nem kapod meg az improvizált támadás hátrányát hajók fedélzetén, sőt, kapsz +1 védelmet hajón harcolva. Nem veheted fel a nyeregbe született előnyt.
  - ❖ Vénusz áldása: +2 járul a csábítás és szexuális kultúra próbáidhoz. Nem veheted fel az egy a tömegeből vagy a hullók vére előnyt.
  - ❖ Világlátott: +2 járul minden ismeret próbához, amiről a mesélő úgy véli, hogy összefuthattál vele a nagyvilágban.

Karakteralkotáskor fel lehet venni egy előnyt 3 KP-ért, ha a mesélő engedi. Ha a történetben valami olyat ér el a karakter, a mesélő felajánlhatja neki, hogy felveheti az előnyt 3 KP-ért. A karaktereknek 3 – vagy az indulóval 4 – előnyük lehet összesen. Ha a történetben valami olyat ér el a karakter, a mesélő felajánlhatja neki, hogy felveheti az előnyt 3 KP-ért. A karaktereknek 2 előnyük lehet összesen.

Ha a karakter egészen kiváló nyújt hosszú távon, akkor a mesélő felajánlhatja neki, hogy felveheti az előnyt 3 KP-ért. A karaktereknek egyetlen előnyük lehet.

## Fókuszok

A fókuszok egy adott terület beható ismeretét jelentik. Inkább tapasztalás útján, önerőből elsajátítottak, semmint oktattak. Ha a fókusz felhasználható az adott tulajdonságnál, akkor +2 (fókusz+ esetén +3) járul a próbához. Lent található a fókuszok többsége, de a mesélővel egyeztetve, bármikor lehet újabbat hozzáadni. Minden fókusz be van téve egy tulajdonság alá, mivel alapvetően azt a tulajdonságot használjuk az adott fókuszra. Bizonyos esetekben azonban a mesélő dönthet úgy, hogy az adott fókuszt egy másik tulajdonság próbájába beszámítja. Például annak megítélésére, hogy az üldöző lovascsapat mikor éri utol a partit, kérhet egy ész dobást, amibe a lovaglás beleszámít. A megfélemlítés kissé kilóg, mivel ezt lehet kommunikáció alapon ékes szavakkal fenyegetve, illetve erőből, a testi erőfölényt kihasználva is művelni. Javasolt, hogy az összes mágia alá tartozó és a nyelvtudás fókuszt csupán a szakértelem elsajátítása után lehessen felvenni. Ezek oktatást igényelnek, nem lehet csak tapasztalás útján elsajátítani őket. Bizonyos ész alapú szakértelmekhez csak ismeret fókuszok léteznek, mert oktatás nélkül csupán elméleti tudást jelentenek. Természetesen é fókuszok párosíthatók az ismeret szakértelemmel is, ekkor nagy elméleti tudása lesz a karakternek, csak továbbra sem tud például mérgeket kikeverni. A küzdőstílusoknak, vértviselőnek, lovas harcnak és a specializációknak nincs fókusza, ezek passzívan adnak előnyöket, szinte sosem kell rájuk dobni. Értelemszerűen azoknak a szakértelmeknek sincs, melyek több mindenre is adnak, hiszen ott külön-külön lehet felvenni az adott fókuszokat, lásd például az atlétikát.

Erő	Ügyesség	Állóképesség	Kommunikáció	Akarakterő	Ész
Alabárdok	Akrobatika	Evezés	Alkudozás	Bátorság	Értékbecslés
Bárdok	Botok	Futás	Csábítás	Hit	Ismeret – alkimia
Buzogányok	Bunyózás	Ivászat	Empátia	Morál	Ismeret – hadászat
Dobófegyverek	Bűvészkedés	Kitartás	Etikett	Önuralom	Ismeret – heraldika
Izomzat	Cspadák	Úszás	Megfélemlítés		Ismeret – kultúra
Kétkézes fegyverek	Íjak		Meggyőzés	<b>Mágia</b>	Ismeret – legenda
Kopják	Kezdeményezés	<b>Érzékelés</b>	Megtévesztés	Áldás	Ismeret – mérge
Lándzsák	Könnyű pengék	Cspadakeresés	Művészet – előadás	Átok	Ismeret – természet
Mászás	Lopakodás	Hallgatózás	Nyomozás	Bűvölés	Ismeret – történelem
Megfélemlítés	Lopás	Ízlelés		Elme	Ismeret – vallás
Nehéz pengék	Lovaglás	Látás	<b>Kisugárzás</b>	Gyógyítás	Ismeret – zene
Szakma – kocsihajtó	Lőporos fegyverek	Nyomkövetés	Álcázás	Idézés	Kutatás
Szakma – kovács	Művészet – kalligráfia	Szaglás	Állatok kezelése	Nekromancia	Nyelvtudás
Ugrás	Nyílpuskák	Szakma – vadász	Művészet – tánc	Támadás	Sebgyógyítás
	Párbajozás	Tapintás	Parancsnoklás	Változtatás	Szakma – építész
	Pizkos harc	Vakharc	Szerencsejáték	Védekezés	Szakma – herbalista
	Szakma – hajós				Tájékozódás
	Zárnyítás				Térképészet

## Szakértelmek

A szakértelem alapvetően mestertől elsajátított, oktatás által megtanult tudás. A szintjének megfelelő, 1-3 bonuszt ad a dobáshoz. A küzdőstílusok harcban a támadást növelik a szintjükkel. Amelyik szakértelemnél nem egyértelmű, hogy melyik fókusszal párosítható, netán többel is, azoknál ez zárójelben szerepel. A szakértelmek egyik előnye a fókuszokhoz képest, hogy rontott próba esetén a legtöbb lehetőséget biztosít újradobásra. A leírásban csupán fókuszok szerepelnek, mert így egyszerűbb hivatkozni rá, de természetesen újra lehet dobni csak a tulajdonságot is, ha a karakter nem rendelkezik az adott fókusszal. Újradobásnál mindig az új dobás számít, még ha rosszabb is lett mint az előző. A manőverek dőlttel szerepelnek mindenhol, hogy könnyebb legyen megkülönböztetni. Bizonyos szakértelmeknél választani kell, hogy a karakter melyik stílust sajátítja el, ezeknél egy vagy szerepel, lásd például az intrikát, ilyenkor minden stílus külön szakértelemnek számít, többször is felvehető.

### *Alkímia (ismeret – alkímia)*

- ❖ Tanuló: képes vagy előállítani lúgot, savat, festéket, ragasztót, tintát és hasonlókat, ha van megfelelő készleted vagy laborod.
- ❖ Haladó: immár kábitószert, lőport, orrfacsaró folyadékot, vízzel oldható ragasztót és hasonlókat is előállíthatsz.
- ❖ Mester: igazán fura dolgokat is képes vagy alkotni: víz alatt égő tüzet, világító folyadékot, porokat amik mindenféle színű füsttel égnék stb. Ha elrontod az alkímia próbádat, újradobhatod.

### *Állatidomítás (állatok kezelése)*

- ❖ Tanuló: képes vagy kezelni az állatokat, egyszerű parancsokat is megtaníthatasz nekik. Ez egy hétbe telik és legfeljebb kisugárzás darab lehet.
- ❖ Haladó: bonyolultabb parancsokat is képes vagy tanítani, ez két hétbe telik és legfeljebb kisugárzás+2 darab lehet.
- ❖ Mester: képes vagy egy hónap alatt +1 erő vagy ügyesség tulajdonságot fejleszteni egy állaton, valamint a morál fókusz is megkapja. Egy állat csak egyszer képezhető ki. Ha elrontod az állatidomítás próbádat, újradobhatod.

### *Atlétika (futás, mászás, ugrás)*

- ❖ Tanuló: edzett vagy, egy rontott futás próbát újradobhatsz.
- ❖ Haladó: edzett vagy, egy rontott mászás próbát újradobhatsz.
- ❖ Mester: edzett vagy, egy rontott ugrás próbát újradobhatsz.

### *Csapdák*

A csapdák észrevételéhez csapdakeresés is elégséges, a szakszerű megalkotáshoz és hatástalanításhoz szükséges ez a szakértelem.

- ❖ Tanuló: képes vagy egyszerű csapdákat összeállítani, legfeljebb 2d6 sebzésig.
- ❖ Haladó: bonyolult, rejtett csapdákat is meg tudsz alkotni, legfeljebb 3d6+3 sebzésig, de az mindig a *páncélátütés* előnyével.
- ❖ Mester: halálos csapdákat is képes vagy készíteni, a sebzésük legfeljebb 3d6+10 lehet, a páncélok nem érvényesülnek ellene.

### *Felderítés (hallgatózás, lopakodás)*

- ❖ Tanuló: ha elrontasz egy lopakodás próbát, újradobhatod.
- ❖ Haladó: ha elrontasz egy hallgatózás próbát, újradobhatod.
- ❖ Mester: használhatod a *nyomok eltüntetése* manővert, ez 3 pontba kerül és -2-öt ad a látás és nyomkövetés próbákhoz, amit ellened tesznek a jelenetben, mindaddig, amíg nem feded fel magad vagy észre nem vesznek.

### *Gyors reflexek (kezdeményezés)*

- ❖ Tanuló: bármikor hasra vetheted magad vagy felpattanhatsz a földről, mindkettő szabad akciónak számít számodra.
- ❖ Haladó: a bekészítés számodra szabad akciónak számít.
- ❖ Mester: a harc első körében újradobhatod a kezdeményezésedet.

### *Intrika (csábítás vagy etikett vagy megfélemlítés vagy megtévesztés vagy nyomozás)*

- ❖ Tanuló: az és még egy *dolog* csupán 1 pontba kerül és +1 bonusz jár a további, erre épülő dobásaidhoz.
- ❖ Haladó: egy rontott intrika próbádat újradobhatod.
- ❖ Mester: a *döbent csend* csupán 2 pontba kerül, valamint egy teljes köröd van cselekedni, ilyenkor minden további manőver pont után egy szövetségeseid is cselekedhet.

### *Ismeret*

Bármilyen, ami tanulható és nem kell csinálni, vagy egy téma lexikális ismerete: heraldika, kultúra, történelem, legenda, vallás stb.

- ❖ Tanuló: sokat tanultál, ha sikeres próbát teszel a választott ismeretedre, extra információt kapsz.
- ❖ Haladó: egy rontott ismeret próbádat újradobhatod.
- ❖ Mester: ha a *mintha lenne itt mégvalami* manővert használod, nem kell új dobást tenned, úgy kell venni, hogy sikerült, ha van bármilyen összefüggés vagy tény, ami felett elsiklott a figyelmed, a mesélő közli.

### *Kapcsolatok (meggyőzés)*

- ❖ Tanuló: tehetsz egy meggyőzés próbát, hogy elérj egy NJK-t. Siker esetén hajlandó veled találkozni, de motiválnod kell valamivel, hogy segítsen.
- ❖ Haladó: ha sikeresen találkozol egy NJK-val, kérhetsz tőle egy szívességet, ha teszel egy újabb sikeres meggyőzést.
- ❖ Mester: ha jelentős szívességet teszel egy NJK-nak, akkor barátként fog rád tekinteni, ennek minden előnyével és hátrányával.

### *Küzdőstílus – egyfegyveres harc*

- ❖ Tanuló: egyetlen fegyverrel harcolni fokozott érzékeket igényel. Aktiválása után +1 védelmet kapsz a jelenet végéig minden közelharc támadás ellen.
- ❖ Haladó: a védekezésed közel tökéletes, további +1 védelmet kapsz a jelenet végéig minden közelharc támadás ellen.
- ❖ Mester: képtelenség téged sarokba szorítani, az ellenfeleid nem kapják meg a túlerőből eredő támadás bonuszt ellened.

### *Küzdőstílus – fegyverdobás*

- ❖ Tanuló: tökéletesen célzol, kapsz +1 támadást, ha dobófegyvert használasz.
- ❖ Haladó: a dobófegyverek bekészítése immár szabad akció.
- ❖ Mester: mindent tudsz a fegyverdobásról, a dobófegyvereid hatótávja az érzékeléseddel megegyező plusz méterrel nő. A *pajzsbénítás* csupán 3 pontba kerül.

### *Küzdőstílus – fegyvertelen harc*

- ❖ Tanuló: gyakorlott bunyós vagy, a pusztá testeddel is d6 sebzést okozol.
- ❖ Haladó: az ütéseid felérnek egy lórúgással, a *leütés* és a *földrevétel* csupán 1 pontba kerül.
- ❖ Mester: téged nem lehet lefegyverezni, ellenben ha te használod a *lefegyverzés* manővert, akkor kapsz rá +2 bonuszt.

### *Küzdőstílus – íjászat*

- ❖ Tanuló: képes vagy használni az íjakat és nyílpuskákat, ha célzás a kisebb akció, akkor további +1 jön a támadásodhoz.
- ❖ Haladó: az újratöltés íjknál mostantól szabad akció, a nyílpuskákknál kisebb akció.
- ❖ Mester: a *villámgyors támadás* és az *odaszögezés* csak 2 pontba kerül.

### *Küzdőstílus – kétfegyveres harc*

- ❖ Tanuló: használhatsz egyszerre két, legfeljebb 1-es méretű, közelharc fegyvert. Aktiválása után +1 védelmet kapsz a jelenet végéig minden közelharc támadás ellen. A *fegyverfogás* csupán 2 pontba kerül.



- ❖ Haladó: a *villámgyors támadás* csak 2 pontba kerül, de azt minden esetben a második fegyverrel hajtod végre. Dönthetsz úgy, hogy aktiválása után, védelem helyett +1 támadást kapj a jelenet végéig.
- ❖ Mester: támadhatsz a második fegyverrel is a körben kisebb akcióból, ha nem heves támadás volt a nagyobb akciód.

#### Küzdőstílus – lövészet

- ❖ Tanuló: megtanultad használni a löporos fegyvereket. Ha meg tudod támasztani valahol a fegyvered csövét – legyen az egy ablakpárkány, egy fal, vagy épp a saját kezéd –, akkor kapsz +1 támadást.
- ❖ Haladó: közelről halálos vagy, ha az ellenfeled nincs 6 méternél távolabb, kapsz +1 sebzsét.
- ❖ Mester: pontosan tudod, hol vannak a gyenge pontok a páncélok, a *páncélatütés* a teljes páncélt semlegesíti.

#### Küzdőstílus – nehézfegyveres harc

- Csak 3-as erőt megkövetelő, kétkezes fegyverekkel és az alabárdok fegyvercsoport tagjaival használható, kétkezes stílus.
- ❖ Tanuló: fegyvered nagyságának és ütéseid erejének hála, minden sebzséddel 2 métert mozgathatsz az ellenfeled az általad kívánt irányba.
  - ❖ Haladó: ütéseidet szinte lehetetlen megállítani, a *hatalmas támadás* 1 pontba kerül, a *bénító csapásra* 4 pontot is elkölthetsz.
  - ❖ Mester: egy vagy a fegyverrel, minden körben újradobhatod a sebzsését.

#### Küzdőstílus – pajzsos harc

- Pajzsokkal együtt értelemszerűen nem használhatók a két kézzel forgatott fegyverek.
- ❖ Tanuló: megtanultál bánni a pajzsokkal, bármekkora pajzsot használhatsz ügyesség levonás nélkül.
  - ❖ Haladó: a *védő állás* csupán 1 pontba kerül, az ellenfeleid 1-gyel kevesebb támadás bonuszt kapnak túlerőből ellened.
  - ❖ Mester: ellenfeleidnek nagyon meg kell küzdeniük, hogy áthatoljanak a védelmeden, +1 védelmet kap a pajzsod aktiváláskor.

#### Küzdőstílus – szálfégyveres harc

- Csak az alabárdok és lándzsák fegyvercsoport tagjaival használható, kétkezes stílus. Mivel alapvetően az ellenség feltartását célozza ez a küzdőstílus, ezért szűk helyeken, folyosókon, ajtónyílásban sem szenved el méretből adódó levonásokat a használó.
- ❖ Tanuló: 4 méterig közelharcos támadást adhatsz le. Ezt úgy is megteheted, ha egy szövetséges van előtted.
  - ❖ Haladó: ha egyszer felkészülsz, igen nehéz elmozdítani. Ha egy ellenfél a *mozgatás* manővert vagy a nehézfegyveres harc tanuló szintjét használná ellened, tehetsz egy ellentámadást, siker esetén nem tudnak elmozdítani.
  - ❖ Mester: a hátason ülő ellenfeleid nem kapják meg a +1 védelmet ellened. A *páncélatütés* csupán 2 pontba kerül ha lándzsa kategóriájú fegyvert használ. A *leütés* csupán 1 pontba kerül, ha alabárd kategóriájú fegyvert használ.

#### Lovaglás

- A két kézzel forgatott fegyverek, a nehéz pajzs és a hosszú íj nem használható hátsóról, a többi fegyver improvizáltnak számít.
- ❖ Tanuló: tudsz lovagolni, felpattani egy felszerszámozott hátsóra csupán szabad akció.
  - ❖ Haladó: hátsódsz mint a szélvész, kap +2 sebességet, továbbá újradobhatsz egy rontott lovaglás próbát.
  - ❖ Mester: kapsz +1 védelmet amíg hátason vagy, ezt a hátsó is megkapja, amíg te irányítod.

#### Lovas harc

- Haladó lovaglás a követelménye. A két kézzel forgatott fegyverek improvizáltnak számítanak, a nehéz pajzs, a pika és a hosszú íj nem használható hátsóról. A szintjével megegyező bonuszt páncélt biztosít a lóvértéknek.
- ❖ Tanuló: ha hátason ülsz, támadás után is mozoghatsz, ha még van mozgásod.
  - ❖ Haladó: gyalogos ellenfelek ellen +1 támadás bonuszt kapsz.
  - ❖ Mester: egy vagy a hátsóddal, nem használhatják ellened a *leütést*.

#### Megfigyelés (empátia vagy látás)

- ❖ Tanuló: a *figyelem tárgy* csupán 2 pontba kerül.
- ❖ Haladó: jó szemed van a részletekhez, a rontott megfigyelés próbát újradobhatod.
- ❖ Mester: választásod szerint vagy az empátia vagy a látás próbáidnál +1 manőver pontból gazdálkodhatsz.

#### Méregkeverés (ismeret – mérég)

Ismered a mérgeket, a megfelelő alapanyagokból és a megfelelő eszközökkel képes vagy mérgeket előállítani. Az alábbi táblázat részletezi, hogy melyik szinten milyen mérgeket lehet keverni, és ezeknek mi az előállítási nehézsége, a hatása és az alapanyagok beszerzési ára. Minden adag mérég kikeveréséhez 10 sikert kell összeszedni. A véráramba kerülő mérgek azonnal kifejtik a hatásukat, de csak rövid ideig hatnak és általában nehéz őket hosszabb távra tárolni. Amikor egy ilyen hat valakire, az dob egy állóképesség próbát, a mérég elkészítési célszámára, siker esetén a sebzsés feleződik, felfelé kerekítve. Az emésztőrendszerre ható étel- és italmérgeknek d6 óra kell, hogy kifejtsék a hatásukat, de hosszú órákon át hatnak. A kontaktmérgek ritkák, ezeknek elég érintkezésbe lépni a testtel, lehetnek porok, kenőcsök, gázok, folyadékok, hatásuk ritkán tart tovább egy óránál.

Szint	Célszám	Időtartam	Véráram	Ár	Emésztőrendszeri	Ár	Kontakt	Ár
Tanuló	13	2 óra	d3 2 sebzsésre	3	-1 tulajdonság vagy d6 kifáradás	1	-1 minden próbára	10
Haladó	15	4 óra	d6 2 sebzsésre	7	-2 tulajdonság vagy 2d6 kifáradás	3	-2 minden próbára	25
Mester	17	6 óra	d3+3 4 sebzsésre	15	-3 tulajdonság vagy 3d6 kifáradás	6	-3 minden próbára	50

#### Művészet

- ❖ Tanuló: válassz egy művészetet, erről a művészetről alapvető ismereteid vannak, valamint megfelelően műveled is.
- ❖ Haladó: sokat tudsz a művészetéről, a rontott művészet próbát újradobhatod.
- ❖ Mester: mesterművész vagy, választhatsz egy másik technikát a művészetedben, ha ez lehetséges – például festőként másféle festékekkel dolgozni, vagy szobrászként másik anyaggal –, vagy a manőver kockáidhoz mindig +1 járul próbasorozatnál.

#### Nyelvtudás

- ❖ Tanuló: válassz egy nyelvet, alapvető kommunikációra képes vagy, ugyan tájékozással vagy akcentussal – ha van fókuszod is, akkor ez sincs –, de a mindennapi életben elboldogulsz vele.
- ❖ Haladó: anyanyelvi szinten, választékosan beszéled a nyelvet, ha egyes szavak ki is fognak rajtad, hamar megértetted mit is jelent. Ezen a szinten már tudsz írni és olvasni is az adott nyelven vagy jelrendszerben.
- ❖ Mester: kiemelkedő szinten kommunikálsz, akcentusokat utánozhatsz, megérted a nagyon bonyolult és a régies szöveget is.

#### Parancsnoklás

- ❖ Tanuló: a jelenléted inspirálja a társaidat, ha teszel egy nagyobb akciót bátorításra, akkor minden szövetséges +1 bonuszt

kap a bátorság vagy morál próbáira a jelenet végéig.

- ❖ Haladó: aktiválásakor minden csatlós +1 kezdeményezés bonuszt kap. Jelenetenként egyszer buzdíthatod a társaidat, tégy egy próbát, akiknek megdobtad a nyugalom értékét, azok visszanyernek d3+kisugárzás lelkierőt.
- ❖ Mester: amíg a helyeden vagy a csatlósok nem tesznek morál próbát, ha a csapat egyharmada harcképtelen lesz. Ha elhagyod a harcot vagy kiesel belőle, ez az előny elveszik.

#### *Sebgyógyítás*

- ❖ Tanuló: tisztában vagy az alapokkal, össze tudod varrni a sebeket és az általad kezelt sebek nem fertőződnek el.
- ❖ Haladó: sokat tanultál, tudsz eret vágni, fogat húzni, ficamot helyrerakni stb. A megfelelő módszerekkel felgyorsíthatod a gyógyulást, az általad kezelték +1 életerőt gyógyulnak naponta.
- ❖ Mester: kirurgus lettél, tudsz csonttörést rögzíteni, amputálni stb. Egy rontott sebgyógyítás próbádat újradobhatod.

#### *Szakma*

- ❖ Tanuló: válassz egy szakmát, nyilatkozhatasz a szakma fortélyairól vagy az abban alkotott tárgyakra. Ha vannak megfelelő eszközeid, a szakmában készült, vagy abban használt tárgyakat megjavíthatod, de ez sok idő lehet.
- ❖ Haladó: egy rontott szakma próbádat újradobhatod.
- ❖ Mester: +1 bonuszt kapsz a manőver kockához próbasorozat esetén.

#### *Szexuális kultúra*

- ❖ Tanuló: vannak elképzeléseid a kielégítő szexről, odafigyel(het)sz a partneredre is.
- ❖ Haladó: kiművelt szeretőnek számítasz, ismersz pár trükkös fogást, ami miatt híred van bizonyos körökben. Ha elrontottad egy szexhez kapcsolódó próbádat, újradobhatod.
- ❖ Mester: szeretőművész vagy, egy szakrális szerelempap/papnő sem igen tud neked újat mutatni. Ha igazán akarod, partneredet a gyönyör olyan fokára tudod juttatni, hogy könnyen függővé válik és nehezen éri be ennél kevesebbel.

#### *Szónoklás (meggyőzés)*

- ❖ Tanuló: a szavaid édesek, akár a mézesmadzag, az *átütő siker* manővernél 3 embert is befolyásolni tudsz 2 pontonként.
- ❖ Haladó: jól ismered a tömeget, ha elrontasz egy meggyőzés próbát, hogy meggyőzz valamiről egy csoportot, újradobhatod.
- ❖ Mester: fel tudsz hergelni egy tömeget, ha a meggyőzés próbádon 5 vagy 6 a manőver kockád, a tömeg azonnal elindul cselekedni. Nem tudod a tetteiket kontrollálni, bár tehetsz egy parancsnoklás próbát, hogy irányítsd őket, amennyire lehet.

#### *Tivornyázás (ívászat és csábítás vagy szerencsejáték)*

- ❖ Tanuló: a fogadó a második otthonod, +1 járul ívászat próbasorozatnál a manőver kockához.
- ❖ Haladó: választásod szerint vagy a rontott csábítás vagy a rontott szerencsejáték próbádat újradobhatod.
- ❖ Mester: választásod szerint vagy a *flört* vagy a *vasakarát* csupán 3 pontba kerül.

#### *Tolvajlás (csapdakeresés, lopás, zárnyitás)*

- ❖ Tanuló: a véredben van a tolvajmesterség, egy rontott lopás próbádat újradobhatod.
- ❖ Haladó: a véredben van a tolvajmesterség, egy rontott zárnyitás próbádat újradobhatod.
- ❖ Mester: a véredben van a tolvajmesterség, egy rontott csapdakeresés próbádat újradobhatod.

#### *Túlélés (nyomkövetés, szakma – vadászás, tájékozódás)*

- ❖ Tanuló: válassz egy éghajlati típust: jégmező, tajga, örökzöld fenyves, lombhullató erdő, sztyeppe, mediterrán erdő, szavanna, dzsungel, sivatag, hegyvidék. Ezen a területen ismered az alapvető veszélyeket és képes vagy ki- vagy elkerülni őket.
- ❖ Haladó: tudod, hogy építs menedéket, hol találj vizet és mi az, amit nem szabad megenni.
- ❖ Mester: a túlélés mestere vagy, korlátlan ideig életben tudsz maradni a területen. A rontott túlélés próbádat újradobhatod.

#### *Varázslás*

Legalább 1-es mágia a követelménye.

- ❖ Tanuló: válaszd ki a mágia valamely ösvényét, használhatod a megtanult ösvény kicsi és normál hatású varázslatait.
- ❖ Haladó: haladó szintű mágiahasználó lettél, használhatod a megtanult ösvény nagy és jelentős hatású varázslatait.
- ❖ Mester: mester lettél ebben az ösvényben, használhatod a hatalmas hatásokat is, továbbá az ösvény varázslatainak mana költsége 1-gyel csökken, de nem mehet így sem 1 alá.

#### *Vértviselet*

A szintjével megegyező bonusz páncélt biztosít a vérteknek.

- ❖ Tanuló: tudsz bőrvérteket viselni ügyesség levonás nélkül.
- ❖ Haladó: tudsz láncvérteket is viselni ügyesség levonás nélkül. Ha nem használasz pajzsot és fémvértet viselsz, dönthetsz úgy, hogy az alkarvédő részét használva, +1 védelmet kapsz minden közelharci támadás ellen a +1 páncél bonusz helyett.
- ❖ Mester: bármilyen vértet viselhetsz ügyesség levonás nélkül, valamint a *páncéltűtés* csupán fele olyan hatékony ellened.

#### **Specializációk**

Ezek a szakértelmek annyiban különböznek a többitől, hogy csak speciális helyen, embertől vagy szervezettől lehet elsajátítani, mindnek van követelménye és nincs hozzájuk fókusz. Gyakorlatilag a klasszikus kasztokat testesítik meg, így nem javasolt, hogy bárki is kettőnél többet felvehessen. Ha a csapat ritkábbá szeretné tenni ezeket, adjon +1-et a tulajdonság követelményekhez.

#### *Árnyék (ügyesség legalább 3 és fókuszok: bűvészet és lopakodás)*

- ❖ Tanuló: a lopakodás mestere vagy, ha aktiválsz az árnyék módot, akkor +1-et kapsz lopakodásra és bűvészkedésre. A rád támadók nehezen tudják megállapítani merre is vagy, ezért -1 sebzést kapnak. Szabad akció kilépni az árnyék módból.
- ❖ Haladó: tisztában vagy vele, mikor kell lecsapni az árnyakból. Árnyék módban, ha megleped az ellenfeled, a sebzésedhez hozzáadódik az ész tulajdonságod is.
- ❖ Mester: összezavarhatod ellenfeleidet, akik így csak árnyékra vetődnek. Árnyék módban rendelkezésedre áll a *csali* manőver, ami 2 pontba kerül, tegyél egy lopakodás próbát, ennek az eredménye lesz az ellenfeleid támadás célszáma. Ha nem dobják meg, akkor a támadásuk az árnyék csalit éri.

#### *Bajnok (ész és kisugárzás legalább 2)*

- ❖ Tanuló: jelenetenként egyszer, ha heves támadást használsz, szabad akcióként alkalmazhatod közben a megfélemlítést, siker esetén a célpontod és a tőle maximum 8 méterre álló ellenségeid -1 támadást kapnak ebben és a következő körben.
- ❖ Haladó: bátoríthatod a szövetségeseid és koordinálhatod a védelmüket egy aktiválást követően. A 8 méteren belül található

szövetségesek kapnak +1 védelmet és +1-et a morál próbáikra. Amíg ebben a módban vagy, nem használhatsz lelkierőt csökkentő akciókat. Egy újabb aktiválással kiléphetsz ebből a módból.

- ❖ Mester: hadvezér vagy, a haladó szintnél leirtakon túl, minden szövetséges kap +1 sebzést és +1-et a bátorság próbáira, ráadásul a bátortás mód hatóköre immár 12 méter. Ha rendelkezel a parancsnoklás haladó szintjével, használhatod az ott leírt buzditást, de d6+kisugárzás lelkierőt adsz vissza.

#### *Beavatott (mágia legalább 3 és mesteri varázslás)*

- ❖ Tanuló: beavatást nyertél a mágia magasabb misztériumaiba, egy rontott varázslás próbádat újradobhatod.
- ❖ Haladó: tudod hogy működnek a varázslatok és hogy lehet elrontani őket, a *mágiatörés* 2 ponttal kevesebbe kerül.
- ❖ Mester: egy vagy a mágiáddal, a kicsinél nagyobb hatású varázslatok módosítói 1-gyel kevesebbek a számodra.

#### *Berzerker (akaraterő és erő legalább 2)*

- ❖ Tanuló: gyilkos örvongésbe tudod magad lovallni, ha aktivárod a szakértelmet. Ebben az állapotban a bátorság próbáidhoz +2 járul, minden közelharc sebzésedhez +1 járul kockánként, ugyanakkor a védelmed és érzékelés próbáid 1-gyel csökkennek, sőt, a küzdőstílusok, pajzsok és védekező cselekvések sem növelik a védelmedet. Egy újabb aktiválással kijöhetsz ebből az állapotból. A pusztító és a berzerker egymást kizáró tudatállapotot igényelnek, így nem használhatók egyszerre!
- ❖ Haladó: az örvongésed már sokkal erősebb, a *halálos támadás* 1 ponttal kevesebbe kerül. Amíg a szakértelem aktív, nem kapod meg a -2 levonást a hiányzó lelkierő miatt.
- ❖ Mester: a halál pusztító anyala vagy, minden közelharc sebzés kockád után kapsz további +1 sebzést.

#### *Diplomata (kommunikáció legalább 2 és haladó nyelvtudás)*

- ❖ Tanuló: gyakorlott vagy szerződéses, megállapodások és szabályok lefektetésében. Bármely kommunikáció próbához, mely e területre vonatkozik, kapsz +1-et és +1 manőver pontból gazdálkodhatsz.
- ❖ Haladó: sok tárgyaláson vagy túl, nehéz téged megingatni, a *vasakarat* 2 ponttal kevesebbe kerül és 3 veszteséget semlegesít.
- ❖ Mester: a szavak forgatásának mestere vagy, szociális támadásaid nem d3+érezékelés, hanem d6+érezékelés lelkierő veszteséget okoznak.

#### *Gladiátor (állóképesség legalább 2 és megfélemlítés vagy művészet – előadás fókusz)*

- ❖ Tanuló: gyakorlottan bánsz a szavakkal, ha nézelődők vagy közönség előtt megfenyegetsz, gúnyolsz vagy megfélemlítesz valakit, akkor +1-et kapsz a próbához.
- ❖ Haladó: a másik ártalmatlanításának a mestere vagy, a *lefegyverzés* próbáidhoz kapsz +1-et, ha a *leütést* használod valaki ellen, neki eggyel nagyobb akció felkelni a földről. Ha kisebb volt, nagyobb lesz, ha szabad volt, kisebb lesz.
- ❖ Mester: amikor legyőzöl valakit, tehetsz egy kommunikáció alapú próbát, hogy meggyőzd, megfélemlítsd vagy egyéb módon befolyásold a közönségedet. Ez a próba szabad akció és az *átütő siker* manőver 1 ponttal kevesebbe kerül vele.

#### *Harcművész (akaraterő és ügyesség legalább 2, valamint haladó küzdőstílus – fegyvertelen harc)*

- ❖ Tanuló: a mindennapi gyakorlás fegyvert alkotott a testedből, a fegyvertelen sebzéseidhez hozzájön a harcművészet szintje. A puszta tested is 1-es méretű fegyvernek számít.
- ❖ Haladó: ahogy egyre jobban elmélyülsz a harcművészetedben, úgy válsz egyre inkább tökéletessé, az erő helyett választhatod az akaraterőt a sebzésedhez.
- ❖ Mester: a test-test elleni küzdelemben nincs párod, a *földrevétel* használatakor te talpon maradsz.

#### *Intrika (kommunikáció legalább 3 és haladó intrika)*

- ❖ Tanuló: a céljaid elérésében senki sem állhat az utadba, +1-et kapsz bármely intrika próbára.
- ❖ Haladó: az ellenkező nem nagyon is jól felhasználható, ám kétélű fegyver. A *flört* 1 ponttal kevesebbe kerül és +1 lelkierő veszteséget okoz.
- ❖ Mester: a szociális csataterék bajnoka vagy, a jelenetben mindazok ellen kapsz +1 nyugalmat, akiknek lekierő veszteséget okoztál, valamint szociális manővereknél +1 manőver pontból gazdálkodhatsz.

#### *Késes (ügyesség legalább 2 és könnyű pengék fókusz)*

- ❖ Tanuló: a rövid pengék a kezekben halálosak, a kések és török sebzése d6+2 lesz.
- ❖ Haladó: hihetetlenül gyors vagy, a *villámgyors támadás* és a *kettős csapás* 1 ponttal kevesebbe kerülnek rövid pengékkel.
- ❖ Mester: a kést vagy tört egyik kezedből a másikba dobálva, összezavarhatod ellenfeleidet és lecsaphatsz, mikor a legkevésbé számítanak rá, így harci manőverekre +1 pontot kapsz. Ezt értelemszerűen nem használhatod, ha két fegyverrel harcolsz.

#### *Kincsvadász (érezékelés és ügyesség legalább 2)*

- ❖ Tanuló: sok mindent megtapasztaltál már, az *ezt pont ismerem* manőver 1 ponttal kevesebbe kerül.
- ❖ Haladó: a megfelelő tudás felér egy éles fegyverrel, a rontott térképészet és a rontott tájékozódás próbáidat újradobhatod.
- ❖ Mester: hozzászoktál a veszélyhez és a meglepetésekhez. Ha meglepnek, továbbra is tehetsz egy kisebb akciót a körben, ha te lepsz meg másokat kapsz egy második kisebb akciót a körben. Minden csapda kockánként 1-gyel kevesebbet sebez rajtad.

#### *Martalóc (erő és ügyesség legalább 2, valamint bármely közelharc haladó küzdőstílus)*

- ❖ Tanuló: a csendes mozgás elengedhetetlen a jó rajtaütéshez, egy jelenetben egyszer újradobhatsz egy rontott lopakodás próbát, valamint ha rendelkezel lopakodás+ fókusszal, akkor kapsz +1-et lopakodásra.
- ❖ Haladó: a fegyvertelen ellenfél a jó ellenfél, a *fegyver rongálás* manőver 2 ponttal kevesebbe kerül.
- ❖ Mester: erőt merítesz abból, ha tartanak tőled, kapsz +1 védelmet, ha az ellenfeled vesztített lelkierőt a jelenetben és kapsz még egyet, ha te is okoztál vagy te okoztad a lelkierő veszteséget.

#### *Lovag (erő és ügyesség legalább 2, valamint tanuló lovas harc)*

- ❖ Tanuló: jelenetként egyszer használhatod a kihívás nagyobb akciót; párbajra hívhatsz valakit, tégy egy megfélemlítés vagy etikett ellenpróbát az ellenfél önuralma ellen. Siker esetén el kell fogadnia a kihívást, ha nem teszi, vesztít d6+érezékelés lelkierőt, és ha vezető, minden csatlósa morál próbát kell dobjon.
- ❖ Haladó: a *páncélatütés* csupán fele olyan hatékony a hátasod ellen. Ha fémvérttel ellátott hátason ülsz, kapsz +1 védelmet te is meg a hátas is, amíg te irányítod.
- ❖ Mester: ha kopják csoportba tartozó fegyvert használsz hátasról, megállíthatatlan vagy, kapsz +d6 sebzést. Bármilyen más közelharc fegyver esetén +1 sebzést kapsz hátasról.

*Párbajhős (érzékelés és ügyesség legalább 2, valamint haladó küzdőstílus – kétfegyveres harc)*

- ❖ Tanuló: a csatatereken a nehézvértes harcosok a nyerők, de a szűk utcákban és sikátorokban te vagy a bajnok. Csak akkor használható ez a szakértelem, ha mindkét kezében a könnyű pengék vagy párbajozás kategóriába tartozó fegyvert fogsz. (A legjellemzőbb a törkard és háritótör valamint a rövid kard és tüskés pajzs párosítás, de vannak más párosítások is a különböző vidékeken, az egyetlen kikötés, hogy a törkard és a rövid kard nem lehet egymással párban.) Immár nem kell választanod a kétfegyveres harcnál, mind a támadásod, mind a védelmed megnő 1-gyel.
- ❖ Haladó: a támadásaid és cseleid roppant precízek, minden közelharci sebzésed megnő 1-gyel.
- ❖ Mester: a közelharci támadásaid halálosan pontosakká váltak, a *páncélatütés* a teljes páncélt semlegesíti.

*Pusztító (ész és ügyesség legalább 2)*

- ❖ Tanuló: tisztában vagy a test gyenge pontjaival, minden sebzés kockád után kapsz +1 sebzést – a haladó szint után is.
- ❖ Haladó: tudod, hogyan kell hatékonyan és gyorsan ölni, ha megleped az ellenfeled, kapsz +d6 sebzést.
- ❖ Mester: ha rendelkezzel a piszkos harc fókusszal, felhasználhatod a támadás dobásaidhoz egy másik fókusz mellett is.

*Testőr (állóképesség és ügyesség legalább 2, valamint haladó küzdőstílus – pajzsos harc)*

- ❖ Tanuló: megvédehetsz valakit a pajzsoddal. Válassz ki egy szövetségest és aktiváld a testőr módot. Amíg melletted van, kap +2 páncélt. Ha sebzés éri, vesztesz 2 életerőt. Szabad akcióból elhagyhatod ezt a módot vagy új célpontot választhatsz.
- ❖ Haladó: ha megvedted a lábad, nem tudnak megmozdítani, a *leütés* és *mozgatás* manőverek vagy a nehézfegyveres harc tanuló szintje hatástalanok ellened.
- ❖ Mester: akik közelharcban megtámadják a testőr módod célpontját, viseljék a következményeket. Ha sikeresen eltalálják a célpontodat, azonnal tehetsz egy támadást az ellenfélre egy szabad akcióból. Ezt körönként csak egyszer teheted meg.

## Narratív idő és akció

A történet nagy része narratív időben fog zajlani, ilyenkor a résztvevők elmondják mit cselekednek, előadják, mit mondanak, a mesélő pedig erre reagál. Amikor fontossá válik, hogy ki hol áll, ki mit csinál, mennyi idő alatt, akkor térünk át akció módba. Az akció mód fázisai:

- ❖ Minden résztvevő dob egy kezdeményezést: d6+ügyesség+kezdeményezés fókusz+gyors reflexek szintje.
- ❖ A legmagasabb értéket elérő karakter cselekszik elsőnek. (Ha többen is ugyanazt érték el, akkor az cselekszik előbb, aki alacsonyabbat dobott, ha ez is egyenlő, akkor a magasabb ügyesség értékű a gyorsabb egy hajszállal.) Megmondja, hogy mit fog cselekedni és a mesélő ennek megfelelően felkérheti próba dobására.
- ❖ A listában a következő karakter jön és ez folytatódik addig, míg mindenki cselekedett és véget ér a kör, ekkor jön egy új kör. Nem szükséges körönként kezdeményezést dobni, az egész jelenet alatt ugyanaz a kezdeményezés használható, ha valaki később kapcsolódik be, csupán ő dob kezdeményezést.
- ❖ Miután vége a jelenetnek, a mesélő összegzi a történeteket, kivel mi történt, hol van éppen és ismét eljön a narratív idő.

## Cselekvések

Amikor eljön az akció mód, akkor minden karakter eldönti mit is tesz. Ez a fejezet segít ebben. Alapvetően egy kör 15 másodpercnek számolandó, de ha a csapat máshogy dönt, akkor használják máshogy. Három féle akciót különböztetünk meg: kisebb, nagyobb és szabad. Mindenki végezhet egy nagyobb és egy kisebb vagy két kisebb akciót választásától függően, valamint annyi szabad akciót, amennyit a mesélő jónak lát. A szabad akciók minimális időt igényelnek, mint elejteni egy tárgyat kézből, elküldeni pár szót, vagy hátrébb lépni. A legáltalánosabb akciók alább kerülnek felsorolásra, de természetesen nem fednek le minden eshetőséget, a csapat döntse el, hogy az adott tevékenység minek számít.

### Mozgás:

Mindenki egyetlen mozgás akciót végezhet a körében, ha ez valamiért megszakad, mert a karakter megáll, például támadás miatt, nem mozoghat tovább! Ha a karakter hátason ül, akkor értelemszerűen annak a sebességét kell használni.

- ❖ Szabad: lemozoghatod a sebességedet, vagy a sebesség felét, ha felállsz, le- vagy felszállsz egy hátsra vagy járműre.
- ❖ Kisebb: lefuthatod a sebességed ötszörösét.
- ❖ Nagyobb: a sebességed tizszeresét rohanhatod le a körben, ez 1 kifáradás veszteséget okoz.

### Kisebb akciók:

- ❖ Aktiválás: aktiválhatsz egy szakértelmet, tárgyat, varázslatot stb.
- ❖ Bekészítés: bekészíthetsz egy fegyvert, nyilvesszőt, italt, vagy bármilyen más használati tárgyat, eltehetsz egy tárgyat vagy fegyvert cserélhatsz.
- ❖ Célzás: megfigyeled, hogy hova támadsz, így a következő támadásodra +1 jár.
- ❖ Kapkodó védekezés: a körödben kapsz +1 vagy +2 védelmet, de minden próbához jár ugyanennyi levonás. Te határozod meg melyik legyen. Ezt az akciót még a nagyobb akció előtt be kell jelentened, ami értelemszerűen nem lehet védekezés.
- ❖ Kisebb cselekvés: hasra vetheted magad, felállhatsz, felugorhatsz egy asztalra, beugorhatsz vízbe, bebújhatsz egy szekrénybe, felülhatsz egy hátsra vagy kocsira és bármi más cselekvést végezhetsz, ami nem igényel szakértelmet.
- ❖ Kivárás: nevez meg egy nagyobb akciót, a kör végéig bármikor aktiválhatod, ezzel megszakítva vagy megelőzve más karakterek cselekvését.
- ❖ Nagy levegő: a körödben kapsz +1 vagy +2 nyugalmat, de minden próbához jár ugyanennyi levonás. Te határozod meg melyik legyen. Ezt az akciót még a nagyobb akció előtt be kell jelentened, ami értelemszerűen nem lehet összeszedettség.
- ❖ Stabil állás: lejjebb eresztet a súlypontod és felkészülsz rá, hogy ne tudjanak kibillenteni az egyensúlyodból. A következő körödig, bárki, aki a *mozgatás* vagy a *leütés* manővert kívánja használni ellened, izomzat próbáján nagyobbat kell elérnie, mint te az izomzat vagy akrobatika próbádon.
- ❖ Üldözés: nevez meg egy melletted állót, amikor mozog, te is mozoghatsz utána, egészen addig, ameddig ezt a sebességed megengedi.

### Nagyobb akciók:

- ❖ Heves támadás: a teljes testsúlyodat beleadva, netán nekirontva, megtámadsz egy ellenséget közelharcban. A következő körödig -1 védelmet kapsz, de +1 jár a támadásodra és ha találsz, kockánként +1 sebzést kapsz.
- ❖ Közelharc támadás: leadhatsz egy közelharc támadást egy tőled legfeljebb 2 méterre álló célpontra.
- ❖ Nagyobb cselekvés: használhatsz egy tulajdonságot/fókuszot/szakértelmet, például a megfélemlítést vagy bármely ismeretet.
- ❖ Összeszedettség: nyugalmat erőltetsz magadra, kapsz +3 nyugalmat a következő körödig.
- ❖ Távolsági támadás: leadhatsz egy távolsági támadást egy legfeljebb hosszú távra lévő célpontra.
- ❖ Varázslás: elmormolhatod egy varázslat ígét, hogy megváltoztasd a valóságot.
- ❖ Védekezés: a védekezésre koncentrálnálva kapsz +3 védelmet a következő körödig.

### Küzdőstílusok:

Minden küzdőstílust aktiválni kell a csata elején, vagy amikor a karakter küzdőstílust vált, mindig csak egy lehet aktív. Nem lehetséges jobb kézzel kardot forgatni, ballal meg fegyvert dobni, ahogy az alabárdot sem lehet egyszerre szálfegyverként és nehézfegyverként forgatni. A testőr specializációhoz így a pajzsos harc küzdőstílust is aktiválni kell, ha éppen nem aktív.

## Támadások és sérülések

A fizikai támadások célszáma mindig az ellenfél aktuális védelme. A támadás ügyességgel történik. A támadás egyéb módosítóit lásd a lenti körülmények táblázatban. A sebzéshez az erő vagy lőfegyvereknél az érzékelés valamint:

a támadás dobás és védelem közti minden 3 különbség után +1 adódik hozzá, melyet a páncél csökkent.

a támadás dobás és védelem közti minden 2 különbség után +1 adódik hozzá, melyet a páncél csökkent.

a támadás dobás és védelem közti különbség adódik hozzá, melyet a páncél csökkent.

A fizikai támadás lehet:

- ❖ Improvizált: az improvizált támadásra használt fegyverek olyanok, amik közel állnak a normál fegyverekhez vagy a küzdőstílushoz, de mégsem az igazi a harc velük vagy a kialakításuk nem megfelelő ehhez. Például a karakter felkapott egy piszkavasat vagy egy széklábat. A másik lehetőség a körülmények miatt, lehetnek olyanok, amikre normál harcos nincs felkészítve, ilyen például egy hajó himbálózó fedélzete, egy fa ágai között, egy szeles függőhídon vagy hátsról képzetlenül

harcolni. Az improvizált támadás sebzéséből kockánként 1 levonódik.

❖ Normál: általában minden karakter ezt használja. Ez egy normál próba, nincsenek hátrányai.

A harchoz lehet érteni a fegyvercsoport fókuszával és/vagy egy küzdőstílus elsajátításával. Nézzünk pár példát:

- ❖ Börtönőr széklábbal: se fókusz, se szakértelem, de jól meg lehet lendíteni, improvizált fegyver; -1 sebzés kockánként.
- ❖ Bicskás a sikátorban: se fókusz, se szakértelem, de a késsel lehet ölni; normál támadás, nincs levonás, de pluszt se kap.
- ❖ Kereskedő kalóztámadás idején egy törrel: könnyű pengék fókusz, de a fedélzet imbolyog, improvizált támadás; +2 támadás és -1 sebzés kockánként.
- ❖ Városőr karddal és pajzsos harc tanuló szint; +1 támadás (plusz megkapja a pajzs védelmét is).
- ❖ Bandita egy szép fabunkóval: botok fókusz; +2 támadás.
- ❖ Lovag másfélkezes karddal: nehéz pengék fókusz és egyfegyveres harc tanuló szint; +3 támadás (és +1 védelem).
- ❖ Berzerker két csatabárdal, lóhátról: bárdok fókusz+, kétfegyveres harc mesteri szint, lovas harc haladó szint; +7 támadás, gyalogosok ellen +9 (és ezt körönként kétszer). (Részletesen, ha valakinek nem jönne ki elsőre: bárdok fókusz duplán +3, küzdőstílus – kétfegyveres harc mesteri szinten +3, a szakértelemből a támadást aktiválja +1, lóhátról gyalogosok ellen megkapja a magasabb előnyt +1, a lovas harc haladó szintje további +1 támadást ad gyalogosok ellen.)

Támadás	Körülmények
-7	Vaksötétben vagy viharban harcolni.
-6	Jégen, combig érő hóban vagy vízben harcolni. A megtámadott fedezék mögött áll, mint egy fa vagy egy ablakon át harcol.
-5	Harc sötétben alig holdfénynél vagy láthatatlan ellenfél ellen.
-4	A támadó a rosszabbik kezével harcol vagy a földön fekvő.
-3	Távtámadást leadni hosszú távig. Harc szürkületkor vagy sötétben egy tábornút vagy fáklyák fénye mellett.
-2	A megtámadott könnyű fedezék mögött van, mint sövény mögött vagy az erdő aljnövényzetében. Harc nappal szemben, ködben, esőben. Harc éjszaka a telihold fényénél.
-1	Enyhe eső, füst, vagy szeles időben távtámadni. Távtámadást leadni közelharcolókra, ha egy szövetséges is ott harcol.
+1	A támadó magasabban van vagy a megtámadott földön fekszik. Túlerő: ketten támadnak valakit közelharcban (hátsról ez a maximum elérhető túlerő).
+2	Túlerő: hárman támadnak valakit közelharcban.
+3	Túlerő: négyen támadnak valakit közelharcban.
+4	A célpont helyhez kötött: derékig a mocsárba süllyedt, beszorult a döglött lova alá.
+5	Túlerő: négyen is többen támadnak valakit közelharcban (ez csak akkor lehetséges, ha minden támadónál lándzsák kategóriájú fegyver van, gyalogost akár hatan is közrefoghatnak így, míg lovast akár nyolcan is).
+7	A célpont felkészületlen, a támadás meglepetésként éri.

### Vakharc

Vakon vagy sötétben harcolni roppant sok gyakorlást és odafigyelést igényel. A látás hiányát a többi érzékszervvel kell pótolni, ami nem egyszerű feladat. Elsősorban hangok alapján lehet betájolni az ellenfelet, időben megfejteni, hogy mit csinál és így reagálni rá. A táblázatban található, hogy a dobás eredményétől függően a karakter mennyivel tudja csökkenteni a vakon harcolás levonásait. Amennyiben a karakter a hallását nem tudja megfelelően használni, mert nagy a zaj, vagy egyéb hátráltató tényező áll fenn, akkor a mesélő a körülményeknek megfelelően növelheti a célszámokat.

Dobás	Csökkenés
13	1
15	2
17	3
19+	4

A sérülések az életerőt csökkentik. Amikor az életerő a fele alá csökken, a karakter súlyosan sérült lesz, minden dobására -2 levonást kap. Ha az életerő 0-ra csökken – ha negatívba menne, akkor is csak 0 lesz –, akkor a karakter haldoklik. 2+állóképesség köre van rá, hogy valaki ellássa a sebeit, utána meghal. A haldokló karakterek nem cselekedhetnek, de beszélhetnek. Egy haldokló karaktert bármely újabb sebzés megöl, támadást se kell rá dobni. Ha valaki nem akarja megölni a másikat, akkor amikor 1 alá sebezne, akkor az illető elájul, de nem veszít több életerőt. Az eszméletüket veszített karakterek 2d6 perc után térnek magukhoz. A karakterek legalább 8 óra zavartalan és pihentető alvás után a lenti táblázat szerint gyógyulnak minden nap:

2+állóképesség életerő, a sebgyógyítás a szintjének megfelelő további bonuszt ad.

1+állóképesség életerő, akinek ez az érték 1 alatti, az két naponta 1 életerőt gyógyul.

Az állóképességének fele életerő (lefelé kerekítve), akinek ez az érték 1 alatti, az három naponta 1 életerőt gyógyul.

### Lelkierő

Esemény súlyossága	Lelkierő veszteség
Enyhe	1-2
Közepes	d3+1
Súlyos	d6+2
Végzetes	2d6+3

A szociális támadások célszáma mindig az ellenfél aktuális nyugalom értéke. A lelkieket csökkentő hatások kétféleképpen lehetnek, vagy karakterek közötti támadások vagy bizonyos események által kiváltottak. Az előbbieket általában kommunikáció alá tartozók: csábítás, etikett, megfélemlítés, meggyőzés és nyomozás. Az utóbbiak erős érzelmeket generálnak: félelmet, undort, haragot, féltékenységet, becsvágyat stb.

Ezek jóval nehezebben megfoghatók, így a táblázat csupán irányadó a mesélőnek,

az adott helyzet körülményeit és az adott karaktert ismerve, övé a végső döntés. Ez események nem dobnak támadást, a mesélő egyszerűen csak meghatározza, mennyi lelkieket veszítenek a jelen lévők. Amikor egy karakter akar a másiknak lelkieket veszteséget okozni, akkor dob egy kommunikációt a nyugalomra – illetve, ha a mesélő úgy itéli meg, teheti más tulajdonsággal is, például erővel megfélemlíteni vagy kisugárzással parancsnokolni. Ha a megtámadottnak van szembeállítható fókusza – csábítás ellen önuralom, megfélemlítés ellen bátorság, meggyőzés ellen empátia –, akkor a nyugalom értéke megnő. Ha rendelkezik ugyanazzal a fókusszal, amit használtak ellene, akkor ismeri a fogásokat, ezért a fókusza páncélnak számít és csökkenti a veszteséget. Fókusz esetén +2, fókusz+ esetén +3 a módosító. Az alkudozás és a megtévesztés is kommunikáció alá tartozik, ezek azonban nem szociális támadások, ezek ellendobások, jóllehet a végeredmény okozhat lelkieket veszteséget – például kiderül, hogy a drágán vett, „párját ritkító” ékszer valójában bővli vagy hogy „az apró szívesség” egyáltalán nem is olyan apróságba keveri a karaktert, mint azt állították róla –, a mesélő ilyenkor nyugodtan használja az esemény táblázatot. Az etikett egy érdekes eset, hiszen ez használatos az udvari viselkedéshez, diplomáciához, politikához, így feltehetően a karakter több ellendobáson is túl lesz a jelenetben, mire eljut oda, hogy szociális támadásra is használhatja. A meggyőzés gyakorlatilag a kevésbé kifinomult, mondhatni a hétköznapi párja, itt is ritkán fordul elő, hogy érvek ütköztetése, azaz ellendobás nélkül lehet szociális támadásra használni.

A veszteség d3+érzékelés+a kommunikáció dobás és a nyugalom közötti közti minden 3 különbség után +1 lelkierő.

A veszteség d3+érzékelés+a kommunikáció dobás és a nyugalom közötti közti minden 2 különbség után +1 lelkierő.

A veszteség d3+érzékelés+a kommunikáció dobás és a nyugalom közötti különbség lelkierő.

A veszteségek a lelkierőt csökkentik. Amikor a lelkierő a fele alá csökken, a karakter megtörtté válik, minden dobására -2 levonást kap. Ha ez egy fentebbi szociális támadás miatt következik be, akkor a legtöbb karakter, ha csak nem kerül miatta nagy bajba, enged a nyomásnak: elcsábítható, meggyőzhető, utat enged a haragjának stb. Ha a támadás olyan sikeres lett, hogy a lelkierő a harmada alá csökken, akkor a célpont képtelen nemet mondani. Ha a lelkierő 0-ra csökken – ha negatívba menne, akkor is csak 0 lesz –, akkor a karakter elveszti a józan esztét. Ilyenkor a következmények kiszámíthatatlanok, a vágyai irányítják, nem hallgat a szép szóra. Nehéz lenne megmondani, hogy ez az állapot meddig tart, így ezt a mesélővel döntsék el. Hasonlóképpen a lelkierő visszatérte is annyira helyzetfüggő, hogy ezt is rábizzuk a mesélőre, hiszen lehet, hogy a karakter valamin felkapja a vizet, de fél óra múlva már csak nevet rajta, meg az is lehet, hogy hetekre letargiába süllyed. Ha végképp nem tud vagy nem akar ezzel foglalkozni, akkor használhatja az életerőnél leírtakat itt is, természetesen állóképesség helyett kisugárzással számolva.

A lelkierő veszteség egy forrásból jelenetenként ne legyen több egy-két alkalomnál. Erre az egészre tekintünk úgy, mint egy egyszeri dologra, például egy harc csatakiáltására, mellyel megfélemlíti az ellenséget, vagy a megdöbönt karakterekre, akik belesöpöntenek egy harminc fős orgiába, vagy egy hosszabb cselekvés lezárására, például, hogy a háziasszony egész vacsora alatt flörtölt a karakterrel. Ezen dolgok adnak egy csapást a karakterek nyugalomának, de ez egyszeri dolog, amit néha meg lehet fejlelni, az előző példát felhasználva, ha a harc sikeresen megfélemlítette az ellenséget, akkor ha, elég veszteséget szenvednek, lehet, hogy a félelmük átcsap rettegésbe, újabb lelkierőt vesztenek és fejevesztett menekülésbe kezdenek. De alapvetően a lelkierő veszteség egy adott jelenetben fennmaradó, nyugalmi állapotból kibillentő tényezőt jelent.

#### Morál

Az NJK-k, csatlósok, állati társak esetén morál dobást lehet tenni minden alkalommal, amikor a mesélő ezt jónak látja. A fenti esemény táblázatot alapul véve az enyhe 13-as célszámú és így tovább. Ha a csatlós nem dobja meg a próbát, akkor a táblázat alapján veszít lelkierőt, vagyis csökken a morálja. A csatlósoknak morál próbát kell tenniük súlyos eseményre, amikor a csapat egyharmada harcképtelenné válik, majd egy újabbat, immár végzetesre, ha a kétharmad is harcképtelenné válik. Amikor a csatlós lelkierő értéke a fele alá csökken, akkor habitusától függően befejezheti a harcot, elhagyhatja a csapatot, fellázadhat, letargiába zuhanhat stb. A fentihez hasonló módon, minden csatlósoknak másképp lehet helyreállítani a morálját, a személyiségétől függően.

#### Kifáradás

Mint neve is mutatja, ez a jellemző követi nyomon a karakter testi és szellemi frissességét. A fizikailag vagy szellemileg megterhelő dolgok csökkentik a kifáradást. Továbbá minden olyan fájdalmas dolgot is ide sorolhatunk, ami nem jár tényleges fizikai sérüléssel. Amikor a kifáradás a fele alá csökken, a karakter kimerült lesz, minden dobására -2 levonást kap. Ha a kifáradás 0-ra csökken – ha negatívba menne, akkor is csak 0 lesz –, akkor a karakter elveszti az eszméletét, elájul a fáradtságtól. A kifáradás veszteség alapvetően a tevékenység és a környezet kombinációja. A lenti táblázatból hamar össze lehet párosítani, hogy egy cselekvés adott környezetben mennyi kifáradás csökkenést okoz adott idő alatt. Aztán ezt a mesélő belátása szerint módosítsa.

Úszás, futás, mászás, lovaglás, evezés és egyéb hosszabb tevékenység esetén a kifáradás veszteség érték  $\times 3$  percenként teljesül. Az érték az tulajdonság + fókusz + szakértelem + kitartás fókusz. Ha például a karakter állóképessége 3 és van futás fókusza, meg tanuló szinten atlétikája, akkor  $3+2+1=6 \times 3=18$  percenként fárad. Ha ez az érték 1 alatti, akkor percenként veszít kifáradást.

Aki vértben tevékenykedik, az megkapja a vért büntetését kifáradásként, ezt a vértviselet szintjével csökkenti. Tehát, ha valaki képzetlenül visel nehéz bőrvértet, akkor +1 kifáradást veszít el, míg ha mesteri vértviselettel teljes vértet akkor +2 lesz a veszteség. Ha például így vív élet-halál harcot egy üvöltő tájfun közepén, akkor percenként  $(1+2) \times 5=15$  kifáradást veszít.

A kifáradás veszteség pihenéssel pótolható. Minden 30 perc pihenéssel töltött idő eggyel növeli a karakter kifáradását. Ha nem tud tökéletesen pihenni, akkor mondjuk csak óránként, de ezt szintén a mesélő fogja megmondani az adott helyzet ismeretében.

Környezet	Szorzó	Tevékenység	Veszteség
Átlagos: normális.	1×	Átlagos: a napi munka a földeken, műhelyben.	Óránként
Durva: szélben, esőben, sárban, vízben, mocsárban.	2×	Megterhelő: menetelni, kódexet másolni, fordítani, építeni, tervezni.	30 percenként
Extrém: viharban, hóban, fagyban, jégen, sivatagban.	3×	Izzasztó: sziklát mászni, gyakorlatozni pánclban, logikai fejtörőt megoldani.	10 percenként
Halálos: egy vulkán kénnel teli kürtőjében, jeges vízben, hóviharban, homokviharban, tájfunban.	5×	Harc, és bármilyen rendkívül stresszes helyzet például egy égő házban zárat feltörni.	Percenként

#### Egyéb veszteségek

##### Esés

Esésnél sokat számít, hogy mibe/mire érkezik a karakter, hogy mely testrészére, védi-e a pánclja, és milyen magasról. A mesélő ennek megfelelően módosítsa az esetleges sérülést. Az esési sérülés csökkenthető, egy akrobatika próbát lehet tenni, a célszám az első méteren 9, minden további méter +2 célszám. Siker esetén a magassággal csökken a sebzés.

##### Fulladás

Minden karakter úszás  $\times 2$  körig bírja levegő nélkül, amennyiben továbbra sem kap levegőt, akkor minden körben elszív egy kifáradást, ahány köre nem kap levegőt. Ha elfogynak a kifáradás pontjai elájul, ekkor újra kezdődik a számolás, de már életerőt sérül körönként.

##### Éhezés

Az éhező karakter minden éhezéssel töltött nap után elveszít 1 életerőt, melyet nem gyógyulhat vissza, amíg éheznek.

##### Szomjazás

A szomjazó karakter 24 óra után, óránként elveszít 1 életerőt, melyet nem gyógyulhat vissza, amíg szomjazik.

##### Kialvatlanság

Ha a karakter legalább 24 órája nem aludt, akkor óránként elveszít egy kifáradást, amit nem pihenhet ki, amíg nem alszik. Amikor az összes kifáradás pontját elveszti, kómaszerű álomba zuhan.

##### Betegségek, drogok és mérgek

Bár rendkívül különbözőek, mégis hasonló a hatásuk, valamiféle rosszullétet vagy másállapotot okoznak. Ezek esetében egy

Magasság	Sérülés
1	1
2	d3
3	d6+1
4	2d6+2
5	3d6+4
6	3d6+10
7+	3d6+2×magasság

állóképesség próbasorozatot kell tenni. A betegségek általában lassú hatásúak, így az időtartam ritkán kevesebb, mint egy nap, a drogok általában gyors hatásúak, így azok időtartama ritkán több egy óránál. A mérgek meg teljesen változóak ebből a szempontból. A célszámot, a siker összegét, az időtartamot és az adott dolog hatását is határozza meg a mesélő. Ugyanígy ezen dolgok elkészítésének menetét, alapanyag szükségletét is rá bizzuk, mérgek előállításához mérekeverés, míg drogokhoz szakma – herbalista szakértelem szükséges. A mérekeverésnél megtalálhatók az alapvető értékek, abból ki lehet indulni. Alább található pár példa a táblázatban is.

	Célszám	Időtartam	Siker	Hatás
Cannabis	9	1 óra	10	Boldogságérzet, feldobottság, köhögés, szapora pulzus, véreres szemek.
Influenza	9	1 nap	15	Általános gyengeség, -3 minden dobásra, ez minden sikeres próba csökkenti 1-gyel.
Kígyóméreg	19	15 perc	25	Minden sikertelen próba után csökken az erő 1-gyel, ha -2 alá csökken, beáll a halál.
Sebláz, sebfertőzés	11-17	12 óra	10-30	Fáradtság, láz, a seb körül piros, duzzadt és fájdalmas a bőr, gyakran váladékozik is. Minden sikertelen próba után 1 életerő veszteség, s mivel a fájdalom folyamatos, ezért nem lesz pihentető az alvás, tehát nem is gyógyul.
Varázsgomba	11	1 óra	20	Hallucinációk, mámor, furcsa ötletek.

A betegségek, drogok, mérgek, sérülések kezelésére elsősorban herbalista által előállított főzetek, teák, tinktúrák stb. használhatók, de bizonyos esetekben akár a sebgyógyítás szakértelem is segítséget nyújthat. Tekintve, hogy rendkívül soktényezős dologról van szó, hiszen számít, hogy mennyi a rendelkezésre álló idő, milyen eszközök vannak, miféle gyógynövények elérhetők, mik az aktuális körülmények, ezért csupán ez a hozzávetőleges táblázat segíti a mesélőt. Illetve nyugodtan használhatja ezt, ha nem akar mélyebben belemenni a dolgokba és egyszerűsíteni, gyorsítani a játékot. Azt kell meghatározni, hogy az adott körülmények között a hatóanyag elkészítése milyen nehéz, valamint, hogy az mennyire hatásosan segíti a célpontot. Hiszen előfordulhat, hogy egy erős hatóanyagú gyógyszert kikeverni átlagos feladat, meg az is, hogy a kígyóméregre ellenszert előállítani rendkívül nehéz és így is alig fog segíteni a páciensnek. Ha sikerült megdobni a nehézséget és előállítani a megfelelő hatóanyagot, akkor az azzal kezelt karakter a mesélő által meghatározott ideig, gyakorlatilag, amíg az adott anyag kifejti a hatását, az erősségének megfelelő bonuszt ad az állóképesség próbasorozatra az adott méreg, betegség vagy drog ellen.

Elkészítés nehézsége	Célszám	Hatóanyag	Bonusz
Átlagos	11-14	Gyenge	+3
Nehéz	15-18	Normál	+7
Nagyon nehéz	19-	Erős	+11



## Jövedelmek és életvitel

Foglalkozás	Havi jövedelem			Foglalkozás	Havi jövedelem		
Napszámos, kocsis, hordár, ápoló	0,5	0,8	1,2	Tiszt, kereskedő, tisztviselő	14	20	30
Építőmunkás	1	1,5	2,25	Kisnemes, orvos, pap, szolgabíró	35	50	75
Szolgáló, paraszt, inas	1,5	2	3	Nemes, lovag, nagykereskedő	60	100	150
Ijász, piaci árus, mesterlegény	3	4	6	Klán/rendfőnök, céhmester	320	480	720
Mester, hivatalnok, falunagy	7	10	15	Főnemes, főpap	500	700	1.050
Közkatona, kovács	8	12	18	Uralkodó	5.600-	8.000-	12.000-

1 ezüst = 100 réz, 1 arany = 10 ezüst. De ha a csapat/mesélő úgy dönt, hogy nagyobb, netán kisebb mennyiségű arannyal szeretne foglalkozni, akkor 1 arany lehet 100 ezüst is, vagy 5 vagy 20 vagy 8 vagy 12, vagy akár minden országban más lehet a fémtartalma és ezért más mennyiségű ezüstöt ér az ottani arany. Az árak és jövedelmek mindenhol ezüstben szerepelnek ezt támogatandó. A jövedelem oszlopnál is ugyanígy el lehet dönteni, hogy mennyire gazdag legyen a világ vagy az adott ország vagy épp tartomány. Fent látható, hogy a különböző társadalmi rétegek, valamint különböző foglalkozást űzőknek mennyi pénz üti a markát általában. E mellé még egyéb juttatás is járhat, főleg a szegényebbeknek, a munkásoknak, napszámosoknak étkezés és szállás, míg az íjászoknak és katonáknak ruházat netán fegyverzet is dukál. Lent pedig egy hozzávetőleges életvitel táblázat, aminek a segítségével nagyjából be lehet lőni, hogy az egyes társadalmi osztályoknak mennyi a kiadásuk havonta, hogy fenntartsák az életszínvonalukat. E költségek osztályonként teljesen eltérőek, az alsóbb rétegek szinte semmit sem költenek élelemre, mert mindent megtermelnek vagy elcserélik. A felsőbb rétegeknek olyasmikre is illik költeni, amit az alsóbb rétegek

kikerülnek, egy paraszt például korán lefekszik aludni, mert a nappal kel, nem fog esti lakomát tartani és így nem kell gondoskodnia gyertyák egész seregéről. S míg a paraszt lavórnban fürdik, nem dézsában és nem illatosítja magát, mert reggel úgyis ki kell ganézni az ólakat, egy nemesnél ez elvárás.

Életvitel	Havi költség
Nyomor (banditák, kóborlók, lecsúszottak)	0,3
Szegény (parasztok, szolgák, szegénynegyedben élők)	1,5
Polgári (katonák, mesteremberek, hivatalnokok, kereskedők)	6
Fogadóban (követek, jómódú utazók), ló nélkül/lóval	15/19
Nemesi (nemesek, papok, klánok/céhek/rendek vezetői)	30
Főnemesi (uralkodók, főnemesek, főpapok, kalmárfejedelmek)	500

### Életvitel variációk

- ❖ Kimondottan biztonságos (+20%): a szomszédságot örök védik, körbe van kerítve, netán a negyedbe csak őrség által ellenőrzött kapun keresztül lehet bejutni. Bármilyen is a helyzet, megfizeted, hogy a terület biztonságosabb, mint az átlag.
- ❖ Nehezen megközelíthető (+10%): egy eldugott vagy nehezen megközelíthető helyen laksz, mindenkinek háromszor el kell magyaráznod, hogy talál oda. Rajtad kívül mindenki -2-t kap a lopakodás próbáira a közelben.
- ❖ Szűkös (-10%): az odú – mert lakásnak csak a bérbeadó hívja – akkora, hogy éppen csak elférsz benne, felejt el bármiféle hobbit vagy munkát, amihez hely kell, és még egy törpe gyereket sem tudsz vendégül látni.
- ❖ Vesztélyes (-20%): rendszeresen tűnnek el emberek a környékről. Őrség csak szökőévente egyszer jár erre, az utcákat bandák urálják, de legalább olcsó és az emberek is atnéznek rajtad, csak semmi értékes cuccot ne villants meg.
- ❖ Melléképület (+1 ezüst): a lakáshoz tartozik egy nagyobb melléképület, amit használhatsz raktárnak, istállónak, berendezhetsz műhelynek, műteremnek, vagy bármiféle munkát elvégezhetsz benne, amihez nagy hely szükséges. Amíg nem vagy hangos, nem nyitasz boltot és nem adják a kilincset az emberek egymásnak, a tulaj nem érdeklődik mit művelsz benne.

### Felszerelés

Alkímista portéka	Ár
Búzokádó	1,5
Festék, festéshez (0,5 l)	3
Füstokádó	2
Ragasztó (0,5 l)	3
Ruhafesték, barna (0,5 l)	3,75
Ruhafesték, bíbor (0,5 l)	4,17

Ruhafesték, fekete (0,5 l)	7,5
Ruhafesték, indigókék (0,5 l)	11
Ruhafesték, okkersárga (0,5 l)	6,25
Ruhafesték, vörös (0,5 l)	3,58
Ruhafesték, zöld (0,5 l)	5
Sav, erős (10 ml)	1,25
Sav, gyenge (10 ml)	0,25

Szikracsó	3,75
Tinta, barna (0,1 l)	0,2
Tinta, fekete (0,1 l)	0,22
Tinta, kék (0,1 l)	0,25
Tinta, vörös (0,1 l)	0,3

Állat	Ár
Borjú	5
Csibe (10 db)	0,03
Disznó	3
Juh	3
Kacsa	0,21
Kecske	1,2
Kutya, harci	8
Kutya, házőrző	0,8

Kutya, szánhúzó	2
Kutya, vadász	2
Liba	0,31
Ló, igás	16
Ló, könnyű harci	40
Ló, nehéz harci	80
Ló, póni	16
Ló, utazó	20
Macska	0,05

Nyúl	0,36
Ökör	12
Őszvér	8
Pulyka	0,45
Sólyom, vadász	13
Szamár	7
Tehén	9
Teve	10
Tyúk	0,18

Bútor	Ár
Ágykeret, baldachinos	25
Ágykeret, egyszemélyes	6
Ágykeret, kétszemélyes	10
Ágykeret, kicsi	4,5
Asztal, kicsi (2 fő)	3
Asztal, közepes (4 fő)	4,5

Asztal, nagy (6 fő)	6
Matrac, szénával tömött	0,8
Matrac, tollal tömött	3,8
Pad	2,25
Pamlag/kanapé/dívány	6
Paplan	2,25
Párna/vánkos	0,12

Polc (0,5 m)	0,4
Szék, fa	1,5
Szék, kárpitozott	6
Szekrény (2x1 m)	9
Takaró/pléd, pamut	0,8
Takaró/pléd, birkabőr	1,2
Zsámoly	0,8

Ékszerész portéka	Ár
-------------------	----

Bross/fibula/medál/hajcsat	0,29
----------------------------	------

Fülbevaló	0,51
-----------	------

Gyűrű	0,37
Hajpánt/homlokpánt/tiara	5,95
Karkötő/karlánc/boklánc	0,87

Karpánt	2,03
Nyaklánc	1,82
Ezüstből	×5

Aranyból	×50
Gravírozás/vésés díszítés	×2
Drágakő/igazgyöngy díszítés	5a-

Élelmiszer	Ár
1 heti utazó adag	1
Bor, olcsó (0,5 l)	0,08
Bor, átlagos (0,5 l)	0,1
Bor, minőségi (0,5 l)	0,12
Cipó/lepény (0,5 kg)	0,09
Cukor (1 kg)	0,32
Fűszerek, közönséges (5 g)	0,02
Fűszerek, ritka (5 g)	0,07
Fűszerek, különleges (5 g)	2
Gabona (1 kg)	0,07

Gyümölcs (1 kg)	0,05
Hal, friss (1 kg)	0,16
Hal, szárított (1 kg)	0,20
Hús, friss (1 kg)	0,12
Hús, füstölt (1 kg)	0,14
Hús, szárított (1 kg)	0,16
Likőr (0,1 l)	0,24
Liszt (1 kg)	0,1
Méz (0,1 kg)	0,26
Pálinka (1 l)	0,12
Sajt (1 kg)	0,12

Só (1 kg)	0,3
Sör, olcsó (1 l)	0,03
Sör, átlagos (1 l)	0,04
Sör, minőségi (1 l)	0,06
Sör, mézből (1 l)	0,08
Tea (0,1 kg)	2,4
Tej, kecske (1 l)	0,03
Tej, tehén (1 l)	0,06
Tojás (10 db)	0,03
Vaj (1 kg)	0,09
Zöldség (1 kg)	0,04

Esküvő	Ár
Egyszerű szertartás	0,15

Lakodalom	20
Nemesi esküvő	250

Főúri mennyegző	3.500-
Királyi nász	10.000-

Fazekas portéka	Ár
Agyagedény, kicsi (0,5 l)	0,37
Agyagedény, közepes (1 l)	0,62
Agyagedény, nagy (4 l)	1
Amfóra, kicsi (25 l)	14

Amfóra, közepes (35 l)	18
Amfóra, nagy (55 l)	28
Éjjeliedény	0,75
Lavór, kicsi (2 l)	0,75
Lavór, nagy (4 l)	0,87

Mozsár	0,75
Palack, parafa dugóval (2 l)	0,87
Pipa	0,25
Váza	0,5

Fegyverhez	Ár
Fenőkö	0,04
Húr, íjához	0,25
Húr, kézi nyílpuskához	0,37
Húr, nyílpuskához	1,25
Íjtartó tok	2

Kardhüvely, díszes	6
Kardhüvely, közönséges	2
Kő parittyához (15 db)	0,3
Lőpor és golyó (10 db)	5
Nyílpuska felhúzó, horog	1,25
Nyílpuska felhúzó, kecskeláb	3,12

Nyílpuska lövedék	0,21
Nyílvessző	0,15
Nyílvessző hegy	0,07
Tegez, kicsi (15 db)	1
Tegez, nagy (30 db)	1,5
Törhüvely	1

Fémműves portéka	Ár
Bilincs	30
Csengő, réz	0,37
Kulcs	0,25
Lánc (1 m)	1

Mászóvas	1,35
Mérleg és súlyok	18
Napóra, bronz	28
Síp, réz	0,41
Vadászcsapda, kisállathoz	1,75

Vadászcsapda, nagyvadhoz	5
Zár, apró	11
Zár, kicsi	5,62
Zár, közepes	3,75
Zár, nagy	2,5

Főzés és étkezés	Ár
Bogrács, vas	3
Csésze, agyag (0,1 l)	0,06
Csésze, fa (0,1 l)	0,04
Csésze, ón (0,1 l)	0,12
Háromlábú állvány, vas	1,25
Kanál/villa, fa	0,09
Kanál/villa, ón	0,5
Kancsó, agyag (2 l)	0,87
Kancsó, fa (2 l)	0,37
Korsó, agyag (0,5 l)	0,25

Korsó, fa (0,5 l)	0,2
Korsó, ón (0,5 l)	0,5
Kupa/serleg, agyag (0,25 l)	0,12
Kupa/serleg, fa (0,25 l)	0,08
Kupa/serleg, réz (0,25 l)	0,37
Kupa/serleg, üveg (0,25 l)	6
Lábas, kicsi, agyag (0,5 l)	0,37
Lábas, közepes, agyag (1 l)	0,5
Lábas, nagy, agyag (2 l)	0,75
Merőkanál, réz	0,5
Serpenyő, kicsi, réz	0,62

Serpenyő, közepes, réz	1
Serpenyő, nagy, réz	1,5
Tál, agyag	0,25
Tál, fa	0,15
Tál, felszolgáláshoz, agyag	0,75
Tál, ón	0,75
Tál, réz	0,5
Tányér, agyag	0,12
Tányér, fa	0,07
Tányér, ón	0,25

Hajózás	Ár
Asztrolábium	375
Bárka	400
Csónak	30
Étkezés, fedélzeten	0,12
Étkezés, kabinban	0,25
Evező	0,1
Függőágy, fedélközben	0,03

Függőágy, kabinban	0,12
Galeasz	8.000
Galleon	18.000
Gálya/drakkar	3.000
Hajókötel (1 m)	1
Horgony, kicsi	1,5
Horgony, nagy	18
Iránytű	125

Karavella	2.500
Kenu	50
Komp	0,1
Látcsó	10
Révész	0,2
Révkalauz	1
Vitorla (1×1 m)	2

Hangszer	Ár
Cimbalom	30
Dob	3
Dobverő, csont	0,12

Fanfár	15
Fúvós	4
Harang	2,5
Hárfa, kicsi	5,25

Hárfa, nagy	37,5
Húros	8
Kürt	6

Hordozható készletek	Ár
Alkimista	30
Asztalos	9
Bőrműves	3
Fafaragó	6

Festő	10
Főző	6
Horgász	1
Írnoki	4
Kódekdíszító	50

Orvosi	7
Páncéljavító	9
Szabász	3
Zárnyító	5

Ingatlan	Ár
Telek, környék (1×1 m)	
Gettó	0,25
Szegény	0,5
Polgári	1,15
Nemesi	1,85
Főnemesi	2,65

Havi bérleti díj	2%
Építkezés költsége (1×1 m)	
Parasztház	0,25
Gazdasági épület	0,1
Polgári ház	0,85
Üzlet/műhely	0,45
Nemesi udvarház	20

Gazdasági épület	0,5
Fal, fa	1,15
Fal, kő	2,15
Kastély	40
Vár	60

Jármű	Ár
Harciszekér, kétkerekű	150
Harciszekér, négykerekű	450
Hintó	700
Hordszék/riksa	10

Kocsi	120
Kordé/taliga	3
Kutyaszán	8
Lovasszán	50
Szekér kerék	2

Szekér szerszám	6
Társzekér	130
Utazószekér, kétkerekű	50
Utazószekér, négykerekű	150

Kicsapongás	Ár
Hímszajha	5

Kurtizán	5-
Örömlány	1-3

Szerelempap/nő	10
Utcai szajha	0,25-1

Lovaglás	Ár
Abrakos tarisznya	0,6
Gyeplő, kantár, zabla	1,5
Iga/járom	0,8

Kötőfék	0,03
Lópokróc	1,2
Nyereg, harci	5
Nyereg, málhás	2

Nyereg, női	5
Nyereg, utazó	1,5
Nyeregtáska	1
Patkolás	1

Rabszolga	Ár
Betanított	50

Képzetlen férfi	20
Képzetlen nő	17

Mesterséghez értő	80
Különleges, egzotikus kinézet	+30

Ruházkodás	Ár
Ágyékkötő	0,06
Alsónemű	0,2
Bekecs/kabát/zeke	2
Bocskor	0,06
Cipő	0,8
Csizma, gyalogos	1
Csizma, lovagló	3
Csuklya	0,08
Derékszíj/öv	0,25
Gatya/nadrág	0,4
Harisnya	0,32

Ing, nemesi	2
Ing, paraszti	0,3
Jégeralsó	0,32
Kaftán	5
Kalap	1,5
Kapca	0,04
Kendő	0,17
Kesztyű	1
Köntös	3
Köpeny, nemesi	3
Köpeny, prém	50
Köpeny, selyem	20

Köpeny, szövet	1
Mellény	0,6
Pantalló	1,5
Papucs	0,2
Ruha, női	0,7
Ruha, női, abroncsos	3-
Sapka	0,05
Saru/szandál	0,13
Szoknya	0,4
Tunika	1

Szállás és étkezés	Ár
Étkezés	
Szegényes	0,03
Hideg	0,09
Meleg	0,12
Bőséges	0,36
Vacsora/reggeli	÷3

Fürdő	0,03
Inas, naponta	0,07
Istálló, naponta	0,06
Istálló, naponta, abrakkal	0,14
Mosónő	0,03
Szállás, naponta	
Alvás az ivóban	0,02

Közös háló, szalmazsák	0,06
Közös háló, matrac	0,1
Szoba, kétágyas	0,2
Szoba, egyágyas	0,3
Lakosztály	1
Külön házban	4
Takarítás	0,03

Szépségápolás	Ár
Borotva	0,75
Fésű, csont	0,25
Fésű, fém	1
Hajfesték, fekete	184r
Hajfesték, vörös	244r
Hajkefe	0,37
Illatszert, ámbra (50 ml)	37

Illatszert, fahéj (50 ml)	13
Illatszert, kámfor (50 g)	11
Illatszert, mirha (50 ml)	31
Illatszert, mirtusz (50 ml)	6
Illatszert, rózsa (50 ml)	5
Illatszert, tömjén (50 g)	14
Parfüm, drága (50 ml)	25
Parfüm, olcsó (50 ml)	2,09

Pirosító (50 g)	1,3
Rúz (50 g)	1,45
Szappan (50 g)	0,84
Szemfesték (50 g)	2,92
Tükör, bronz	1,5
Tükör, egészalakos	70
Tükör, ezüstözött	2,5

Szerszám	Ár
Ár	0,36
Ásó	1,2

Balta	2
Ekevas	2,7
Fejsze	3,2

Feszítővas	1,2
Fújtató	0,79
Fűrő	2

Fűrész	1,6
Gereblye	0,8
Hordozható üllő	16
Kalapács	2
Kalapács, kétkezes	8
Kalapács, kovács	3,2
Kampó	0,6

Kapa	0,8
Kasza	2
Kefe	0,12
Sarló	1,4
Seprű	0,28
Szög	0,04
Tű, csont (12 db)	0,15

Tű, fém	0,08
Vasvilla	2
Véső	1,6
Vödör	0,05
Zsanér	0,4

Szolgáltatás	Ár
Bankházi kölcsön	
5-100 arany 1 évre, havonta	9-11%
100- arany 5 évre, évente	22-25%
Bába, óránként	0,03
Borbély	0,03
Cipész	0,04
Fáklyahordozó, óránként	0,02
Herbalista (gyógynövény)	
Mindennapi	0,12

Gyakori	0,24
Ritka	0,48
Nagyon ritka	2,4
Hordszék, óránként	0,12
Írnok	0,05
Ispotály, naponta	0,18
Jogtudor	1
Kengyelfutó	0,6
Kirurgus	0,36
Küldönc	0,1

Orvos	1
Postakocsi, naponta	0,6-1
Riksa, óránként	0,03
Szabó	0,1
Színház	0,03-1
Testőr, naponta	1
Városkalauz, óránként	0,06
Zenész, óránként	0,04

Temetés	Ár
Egyszerű (pap)	0,13
Kisebb (pap, fejfa, harang)	0,4

Nemesi sírba tétel	50
Mumifikálás	500
Síremlék, családi sírbolt	250

Főnemesi gyászszertartás	1.500-
Királyi végtisztesség	5.000-

Üveges portéka	Ár
Demizson, kicsi (5 l)	4,5
Demizson, nagy (10 l)	9
Fiola/kémcső	0,5

Lombik	0,75
Palack, kicsi (1 l)	0,75
Palack, közepes (2 l)	1,25
Palack, nagy (4 l)	3,25

Üvegtábla, átlátszó (0,5×0,5 m)	12
Üvegtábla, füstös (0,5×0,5 m)	4,2
Üvegyöngy (12 db)	1,25

Egyéb	Ár
Cölöp (3 m)	0,03
Erszény, bőr (0,5 kg)	1,12
Erszény, selyem (0,5 kg)	7,5
Fáklya, kicsi (0,3 m, 30 perc)	0,03
Fáklya, nagy (1,2 m, 2 óra)	0,12
Fűrészpor (1 vödör)	0,01
Füstölő	0,5
Gomb, csont (4 db)	0,09
Gyertya, faggyú (30 perc)	0,03
Gyertya, méhviasz (30 perc)	3
Gyertyatartó, agyag	0,06
Gyertyatartó, vas	0,5
Halászháló (1,5×1,5 m)	6
Hálózsák	3,75
Hátizsák, kicsi (10 kg)	0,9
Hátizsák, nagy (30 kg)	1,2
Hordó, kicsi (30 l)	2
Hordó, nagy (90 l)	4
Horgászhorog, csont (12 db)	0,15
Horgászhorog, fém	0,08
Horgászsinór (1 m)	0,12
Író toll, fa/toll	0,2

Író toll, fém	0,5
Jóskártya	5
Kenderkötél (1 m)	0,25
Kocka, csont (6 db)	0,62
Kosár	0,25
Kova és acél	0,05
Könyv (30 oldal)	25
Könyvcsat és zár	5
Kötszer (0,1×1 m)	0,12
Kréta	0,03
Kulacs (1,5 l)	0,14
Láda, kicsi (0,3×0,3×0,3 m)	3
Láda, nagy (0,3×0,3×1,2 m)	6
Lámpás, fém	1,5
Lámpás, üveg	3
Létra (2 m)	0,25
Olaj, lámpásba (16 óra)	0,08
Övtáska	0,7
Papír (1 ív)	0,8
Parafatábla	7,5
Pecsénnyomó, címeres	15
Pecsénnyomó, normál	1,25
Pecsétviasz	0,1

Pergamen (1 ív)	0,6
Prém (1×1 m)	6
Sátor, kicsi (2 fő)	5
Sátor, légénységi (12 fő)	30
Sátor, nagy (4 fő)	10
Szörme, kicsi	3,75
Szörme, nagy	10
Szövet, gyapjú (1×1 m)	1,6
Szövet, len (1×1 m)	0,3
Szövet, pamut (1×1 m)	0,5
Szövet, selyem (1×1 m)	8
Tapló	0,02
Tarisznya	0,4
Tekercs (0,3×1 m)	2,5
Tintatartó, agyag (0,3 l)	0,5
Tintatartó, réz (0,3 l)	1,5
Tintatartó, üveg (0,3 l)	3,75
Tömlő (3 l)	0,3
Vászon, festéshez (1×1 m)	1,25
Vászon, viaszolt (1×1 m)	0,55
Zsák, kicsi (10 kg)	0,06
Zsák, közepes (20 kg)	0,12
Zsák, nagy (30 kg)	0,25

- ❖ A búzokádó egy kis agyagedény, kinyitása után percekig döglletes szagot áraszt, tökéletes nyomkereső kutyák ellen.
- ❖ A füstökádó meggyújtása után, 2 perc alatt füsttel áraszt el egy 10m sugarú területet, korlátozza a látást és nehezíti a légzést.
- ❖ A szikracövet gyorsan végig kell húzni egy érdes felületen, így begyullad, szikrákat köpköd 2 percig, ez sebést nem okoz, használható tapló vagy pipa meggyújtására, de elterelésnek is jó vagy messziről lehet vele jelezni, főleg sötétben.

## Fegyverek

Az erő az adott fegyver/pajzs/vért használatához szükséges erő minimumát mutatja, ennél kisebb erővel rendelkezők nem tudják használni. A méret mutatja meg a fegyver nagyságát, nagyobb méretű fegyver ellen harcolni hátrányokkal jár, mégpedig -2 támadás különbségenként. Ugyanakkor szűk helyen nem lehet őket érdemben forgatni, nyugodtan vehető a szükséges helynek is méterben, amennyiben ez nincs meg, akkor minden hiányzó méter -4 támadást jelent. Az alabárdokat, kétkezes variációkat, ijákat, nyílpuskákat, muskétát, mordályt és a pikát csak két kézzel lehet használni. A kopjákat csak lóhátról lehet használni.

Erő alapú fegyverek					Ügyesség alapú fegyverek				
Fegyver	Sebzés	Erő	Méret	Ár	Fegyver	Sebzés	Erő	Méret	Ár
Bárdok					Bunyózás				
Fokos	d6+3	1	1	12	Ököl	d3	–	0	–
Csatabárd	2d6+1	2	1	16	Sap (erszény kavicsokkal)	d6-1	–	0	–
Kétkezes	3d6	3	2	30	Páncélkesztyű/boxer	+1	–	0	1
Buzogányok					Botok				
Buzogány	d6+3	1	1	10	Bot/bunkó	d6	–	0	0,5
Harci kalapács	d6+5	2	1	14	Vasalt/olmozott bot	d6+2	0	1	5
Kétkezes	2d6+3	3	2	29	Kétkezes hosszú bot	2d6	1	2	8
Nehéz pengék					Könnyű pengék				
Hosszú kard	2d6	1	1	18	Kés	d6	–	0	0,5
Másfélkezes kard	2d6+1	2	1	20	Tőr	d6+1	–	0	1
Kétkezes	3d6	3	2	32	Rövid kard	d6+2	0	1	14
Kopják					Párbajozás				
Torna kopja	d6+1	0	3	6	Hárítótőr	d6	–	0	3
Könnyű kopja	d6+3	1	3	12	Tüskés pajzs	d6-1	–	1	8
Nehéz kopja	2d6+1	2	3	20	Törkard	d6+3	1	1	18
Alabárdok					Ijak				
Tagló	2d6	1	2	12	Rövid ij	d6+1	0	–	4
Pallos	2d6+1	2	2	23	Hosszú ij	d6+3	1	–	10
Alabárd	2d6+3	3	2	25	Visszacsapó ij	2d6+1	2	–	25
Lándzsák					Nyílpuskák				
Szigony	d6+2	0	2	6	Kézi nyílpuska	d6-1	–	–	16
Lándzsa	d6+3	1	2	8	Közepes nyílpuska	2d6	1	–	20
Pika	2d6+2	2	3	12	Nehéz nyílpuska	2d6+2	2	–	25
Dobófegyverek					Lóporos fegyverek				
Parittyá	d6+1	–	–	0,3	Pisztoly	d6+3	–	–	25
Hajítóbárd	d6+2	0	–	3	Mordály	d6+2	–	–	35
Hajítógerely	d6+3	1	–	6	Muskéta	2d6+3	–	–	40

- ❖ A tüskés pajzs +1 védelmet ad közelharcban.
- ❖ A háritótőr +1 védelmet ad minden közelharcos fegyver ellen, aminek a mérete és erő minimuma legfeljebb 1.
- ❖ A nyílpuskákhoz vannak felhúzó szerkezetek, ilyet használva, eggyel alacsonyabb erő szükséges hozzájuk.
- ❖ A lóporos fegyverek újratöltéséhez mindkét kézre szükség van, a csatába indulók ezért általában több töltött pisztolyt is visznek magukkal és sorban elsütik őket, nem töltenek újra.
- ❖ A mordály gyakorlatilag egy kézi mozsárágyú, mindenkit sebez 6 méteren belül 2 méter szélességig. Manővereket alkalmazni csak egyes ellenfelek ellen lehet, nem mindenkire. Nem használható a *villámgyors támadás* manőver vele.

Fegyver	Rövid táv	Hosszú táv	Újratöltés
Parittyá	20	60	Kisebb akció
Hajítóbárd	10	25	Kisebb akció
Hajítógerely	15	40	Kisebb akció
Rövid ij	25	80	Kisebb akció
Hosszú ij	40	100	Kisebb akció
Visszacsapó ij	50	125	Kisebb akció
Kézi nyílpuska	5	10	Nagyobb akció
Közepes nyílpuska	50	125	Nagyobb akció
Nehéz nyílpuska	50	175	Nagyobb akció
Pisztoly	8	16	Nagyobb akció
Mordály	6	–	Nagyobb akció
Muskéta	40	80	Nagyobb akció

## Vértek és pajzsok

Vért	Páncél	Büntetés	Erő	Ár	Pajzs	Védelem	Büntetés	Erő	Ár
Könnyű bőrvért	3	0	–	5	Könnyű	1	0	–	5
Nehéz bőrvért	4	1	-1	15	Közepes	2	0	0	10
Könnyű láncvért	5	2	0	50	Nehéz	3	1	1	25
Nehéz láncvért	7	3	1	75					
Félvért	8	4	2	120					
Teljes vért	10	5	3	200					

- ❖ A vértek és pajzsok büntetése csökkenti a sebességet, ha valaki képzetlenül használja, akkor pedig az ügyességet is.
- ❖ Az összes pajzs csupán +1 védelmet ad harcban, ha forgatója képzetlen a küzdőstílus – pajzsos harcban.

## Lóvértek

Vért	Páncél	Büntetés	Ár
Bőrvért	3	1	25
Könnyű láncvért	5	2	70
Nehéz láncvért	7	3	140
Lemezvért	9	4	300

A lóvérteket ugyanúgy kell kezelni, mint a normál vérteket: a büntetés csökkenti a ló sebességét, a sebészből levonódik a páncél, melyet a lovas harc szakértelem a szintjével növel. Bőrvért bármely lóra rakható, láncvérthez már ehhez szoktatott harci ló szükséges, az igen súlyos lemezvértezetet pedig csupán a speciálisan erre tenyésztett nehéz harci lovak bírják el.

## Mágia

Minden varázslat mana pontba kerül. Hatástól függően egyre többre, a pontos érték a táblázatban látható. Minden varázslat alap célszáma 13, amennyiben ezt nem sikerül megdobni, akkor a hatás nem jön létre, és a mana pontok elvesznek. Ha a varázsló erősebb hatást kíván létrehozni, akkor a táblázatban látható módosítók növelik a célszámát. Minden varázslatnál meg kell határozni a hatást és hogy mekkora területre vagy hány főre jön létre a hatás. A célszám módosítók és a mana összeadódnak.

Hatás	Terület	Módosító	Mana
Kicsi	Célpont	0	1
Normál	1m/2 személy	+2	2
Nagy	3m/3 személy	+4	3
Jelentős	5m/4 személy	+6	5
Hatalmas	10m/5 személy	+9	8

Tehát egy kicsi hatású, 1 célpontra ható varázslat mana igénye 2, a célszáma 13. Egy hatalmas hatású varázslat, ami 10 méter sugarú körben hat, 16 mana és 31-es a célszáma – sok sikert a megdobásához. Minden varázslat nagyobb akciónak számít, a létrehozója bármelyik fennálló hatást megszüntetheti egy szabad akcióval. A varázslatok maximális hatótávja mágia×5 méter. Ebből is látszik, hogy a 0 vagy ez alatti mágia tulajdonsággal rendelkezők képtelenek varázsolni. A varázslatok által adott módosítók nem adódnak össze, és mindig csak a legnagyobb érvényesül. Aki elsajátította a varázslás szakértelmet, az 1 mana pontért érzékelheti a mágiát maga körül (mágia×5 méter sugarú körön belül), ha megdobja a 13-as célszámot. A varázslatok, idézett lények, bájolt tárgyak beazonosításához azonban további vizsgálat, szakértelem, vagy a bűvölés ösvény jelentős hatású varázslata szükséges. Amennyiben valaki nem szeretné, hogy létrejöjjön rajta a mágikus hatás, akkor a varázslónak a célpont elme értékét is el kell érnie a varázslás próbáján, de ez ritkán szokott problémát okozni.

Alapvetően, egy viszonylag szabad mágiaformát képzelünk el, ahol a narratívának szántunk fontos szerepet. Próbálja meg a csapat rugalmasan kezelni a mágiát. Bizonyos rendszerbeli értékek szerepelnek a varázslatoknál, de minden egyéb, értékekkel ki nem fejezhető dolgot rábizunk a csapatra, beszéljék meg, hogy szerintük mi, hogy működik.

8 óránként a karakter 3+ész manát regenerál.

8 óránként a karakter 1+ész manát regenerál, akinek ez az érték 1 alatti, az 16 óránként 1 manát regenerál.

8 óránként a karakter ész manát regenerál, akinek ez az érték 1 alatti, az 24 óránként 1 manát regenerál.

A mágia ösvényeinek hatásai találhatóak alább, mindegyiket meg lehet tanulni, mint megfelelő varázslás szakértelmet.

### Aldás

- ❖ Kicsi: nevezd meg egy próbát, a célpontod +1-et kap erre a próbájára.
- ❖ Normál: nevezd meg egy próbát, a célpontod +1-et kap erre a próbáira mágia percig. Ha pusztán a szerencsén múlik valami a következő mágia percben, akkor a célpontnak esélyesen szerencséje lesz. Csak egyszer érvényesül a hatás.
- ❖ Nagy: nevezd meg egy próbát, a célpontod +2-öt kap erre a próbáira mágia percig. A szerencse ideje mágia×10 perc.
- ❖ Jelentős: nevezd meg egy próbát, a célpontod +3-at kap erre a próbáira mágia percig. A szerencse ideje mágia×30 perc.
- ❖ Hatalmas: nevezd meg egy próbát, a célpontod +4-et kap erre a próbáira mágia percig. A szerencse ideje mágia óra.

### Átok

Pont ugyanúgy működik, mint a fenti áldás, csak fordított előjellel és feltehetően senki sem fog ebbe beleegyezni, tehát mindig meg kell dobni a célpont elme értékét is.

### Bűvölés

Alapvetően a bűvölés az mindenféle bűbajos hatásokat hozhat létre, amit nehéz lenne a többi ösvény alá besorolni, talán a legnagyobb szabadságot adja a játékosnak, de pont ezért ez kívánja a legtöbb kreativitást és mesélői kontrollt is. Figyelni kell rá, hogy ne nagyon lehessen más ösvények hatásait elérni vele vagy csak igen korlátozottan. Csak élettelen tárgyakat lehet megbűvölni vele, mágia percnként veszít egy kifáradást a varázsló, amíg az adott varázslat aktív.

- ❖ Kicsi: megbűvölhetsz egy tárgyat, hogy világítson, vagy egy fáklyát, hogy füst nélkül égjen.
- ❖ Normál: begyűjthatsz egy tábortüzet, megbűvölhetsz egy zárat, hogy ne lehessen kinyitni még a kulcsával sem, a kezzedbe röptethetsz egy tárgyat a hatótávon belül.
- ❖ Nagy: megtalálatsz egy ismerős tárgyat a hatótávon belül, napfénybe boríthatsz egy barlangot, megbűvölheted a vízfelszínt, hogy elsimuljon és tükörként viselkedjen.
- ❖ Jelentős: felfedheted a mágiákat és mágikus tárgyakat a hatótávon belül, tisztában leszel a hatásukkal, elbűvölhetsz egy tükört, hogy másik képet mutasson vagy egy tárgyat, hogy megszólaljon.
- ❖ Hatalmas: megbűvölheted az erszényed, hogy kiabáljon, ha valaki más veszi kézbe vagy a fegyvered, hogy essen ki mindenki más kezéből.

### Elme

- ❖ Kicsi: okozhatsz egy pillanatnyi örömet vagy szomorúságot valakinek, ha megérinted.
- ❖ Normál: létrehozhatsz egy egyszerű, látható illúziót, például egy lebegő gömböt. Mágia percig létezik vagy mágia×10 percig, ha bevállalsz a mana pontnak megfelelő kifáradást.
- ❖ Nagy: módosíthatsz egy érzelmet, ezzel d3+akaraterő lelkierő veszteséget okozhatsz vagy éppen ennyit visszanyerhet a célpontod. Meg kell dobnod hozzá az elme értékét. Egy célpontra csak egyszer alkalmazható.
- ❖ Jelentős: valóság-hű illúziót kreálhatsz, amit csak alapos vizsgálat leplez le. Időtartama megegyezik a normálnál leírtakkal.
- ❖ Hatalmas: létrehozhatsz egy érzelmet, valaki azonnal szerelmes lesz, rettegni fog, netán utálni kezd valakit. Meg kell dobnod hozzá az elme értékét. Ezzel a varázslattal óvatosan kell bánnod, mert a célpontok nemigen szokták értékelni a beavatkozást és előbb-utóbb mindenki rájön, hogy manipulálták.

### Gyógyítás

Ez az ösvény ugyanúgy működik, mint a lentebbi támadás, csak sebzés helyett gyógyít, illetve a sérüléseket hozza helyre, például normál szinten egy eltört korszó helyreállítható, sajnos a sört nem tudja visszatölteni. A helyreállítás csak tárgyakra és csak akkor működik, ha a tárgy darabjai egy helyen vannak. Az időt nem fordítja vissza, tehát egy eltört kard javítható vele, egy rozsdaszelet már nem. Egy karaktert csak egyszer lehet gyógyítani, amíg nem veszít újabb életerőt, minden további gyógyítás hatástalan rajta.

- ❖ Kicsi: a gyógyítás d3+akaraterő, helyreállíthatsz egy nagyon törekeny tárgyat, mint üveg pohár vagy ruhaszövet.
- ❖ Normál: a gyógyítás d6+akaraterő, helyreállíthatsz egy átlagos törekeny tárgyat, például egy fakorsót, +1 bonuszt adhatsz egy betegnek a következő, betegség elleni állóképesség próbájához.
- ❖ Nagy: a gyógyítás 2d6+akaraterő, helyreállíthatsz átlagos tárgyakat, vagy valamit, ami fémből készült, például egy lakatot, a beteg bonusza +2.

- ❖ Jelentős: a gyógyítás  $3d6+3$ +akaraterő, helyreállíthatsz nagyobb tárgyakat, egy asztalt, kardot, pajzsot, a beteg bonusza +3.
- ❖ Hatalmas: a gyógyítás  $3d6+10$ +akaraterő, helyreállíthatsz egy kaput, kőoltárt vagy akár fémvértet is, a beteg bonusza +4. Visszahozhatsz az életbe egy nem az öregségbe és legfeljebb mágia perce meghalt élőlényt. A lény életerő, lelkierő és mana pontja 1 lesz, a kifáradása 0, így nem lesz magánál, egy fél napos alvás előtt fel sem lehet ébreszteni egyszerűen.

#### Idézés

A megidézett lények/szellemek/entitások mágia percig léteznek. Ha a varázsló úgy dönt, elvesztheti a mana pontnak megfelelő kifáradást, ez esetben az idézett lények mágia $\times$ 10 percig léteznek. A mesélő és a játékos találja ki, miféle lényeket idéz meg és azok honnan jönnek, lehetnek természetszellemek, más síkról megidézett lények, a képzelet tündérei stb., az egyetlen ami nem lehet, az az egyszer élt lelkek, az a nekromancia alá tartozik. Ezek a lények a jelentős hatásig nem képesek a harcra, a *mágiatörés* nem hat rájuk, de elpusztíthatók, védelmük és elme értékük a varázslóéval egyezik, életerejük és lelkijük megegyezik a mana ponttal, amiből megidézték őket. A varázslónak egyszerre csak 1 hatalmas, 2 jelentős, 3 nagy, 4 normál és 5 kicsi szelleme lehet.

- ❖ Kicsi: megidézheted egy apróságot egy egyszerű feladatra, például egy szellemet ami világít vagy elfordítja a kulcsot a zárban.
- ❖ Normál: megidézheted egy kis dolgot, ami idegesítően repked valaki orra előtt, vagy elfújja a gyertyákat egy teremben.
- ❖ Nagy: megidézheted egy szolgát, ami megtesz neked alapvető dolgokat, mint lepakol a szekérről, eltereli az örök figyelmét vagy kihallgat egy beszélgetést.
- ❖ Jelentős: megidézheted egy harcost, valamit, ami képes a harcra, az életerejé a maximális manáddal lesz egyenlő.
- ❖ Hatalmas: megidézheted valami hatalmasat, például egy erős harcost, egy medve szellemét, vagy az erdőét, hogy egy erdőtűzben sérülés nélkül kivezessen az erdőből.

#### Nekromancia

A nekromancia által megidézett lelkek csupán egykor élt emberek – vagy egyéb értelmes lények – visszhangjai, szinte semmi behatásuk nincs a fizikai világra, de őket sem lehet megtámadni, lévén fizikai testük alig van, a *mágiatörés* sem hat rájuk, ellenben a legtöbbjük nagyon is támadható szociálisan. Beszélhetnek és mutogathatnak, de egy tollat nem tudnak megfogni, hogy leírjanak egy szót. Az idézett lelkek legfeljebb mágia percig vannak jelen vagy mágia $\times$ 10 percig, ha bevállal annyi kifáradást is a varázsló, amennyi az idézés mana költsége.

- ❖ Kicsi: okozhatsz  $d3$  kifáradás veszteséget valakinek, ha megdobod az elme értékét is. Érzékelheted ha van a hatótávon belül holttest, kóbor lélek vagy halotti maradványok: csontok, hamvak.
- ❖ Normál: beszélhetsz a kóbor lelkekkel, legalábbis azokkal, akikben még van értelem. Megidézheted egy óvó lelket, ami távol tartja a lelkeket. Ha egy másik lélek akar na belépni a hatótávon belülre, akkor tégy egy nekromancia próbát az elméje ellen, siker esetén az óvó lélek elűzve a betolakodót és te vesztesz egy kifáradást. Ha a másik lélek egy idézést követően kerülne a területre, akkor tegyetek nekromancia ellenpróbát, ha nagyobbat dobtál, sikerült meggátolnod a másik nekromantát.
- ❖ Nagy: ugyanazt a kifáradás veszteséget okozhatod, mint kicsi szinten, de az okozott veszteséget te megkapod. Megidézheted valakinek a lelkét, ha egy hozzátartozója a közeledben van, hogy tanácsot vagy jóslatot mondjon neki. A szellem nem feltétlenül fog igazat mondani.
- ❖ Jelentős: megidézheted valakinek a lelkét, hogy a tudásával segítsen, legyen az gyógyítás, tolmácsolás vagy egy ősi könyv lefordítása. A sikeres idézéshez vagy tudnod kell a nevét vagy olyan helyen kell lenned, ahol megidézheted egy ilyet, vannak maradványok: temetőben vagy csatatéren.
- ❖ Hatalmas: megidézheted valakinek a lelkét, ehhez tudnod kell az igazi nevét és a sírja közelében kell állnod. A lélek ugyan megidéződik, de semmi sem kényszeríti, hogy beszéljen veled vagy a körülötted állókkal.

#### Támadás

- ❖ Kicsi: a sebzés  $d3$ +akaraterő, eltörhetsz egy nagyon törékeny tárgyat, egy üvegcset vagy megrongálhatsz egy ruhát.
- ❖ Normál: a sebzés  $d6$ +akaraterő, eltörheted a hatótávon belüli üvegpoharakat vagy egy korsót.
- ❖ Nagy: a sebzés  $2d6$ +akaraterő, széttörhetsz egy széket vagy kisebb fémeket is, például lakatot.
- ❖ Jelentős: a sebzés  $3d6+3$ +akaraterő, berobbanthatsz egy ajtót, elpusztíthatsz egy asztalt, megrongálhatsz egy vasrácsos ablakot/ajtót.
- ❖ Hatalmas: a sebzés  $3d6+10$ +akaraterő, széttörhetsz egy fatörzset, megrongálhatsz egy háztetőt, lyukat üthetsz a kőfalba.

#### Változtatás

A változtatás ösvénye rengeteg problémát felvethet, így jó előre érdemes letisztázni, hogy a hatások véglegesek vagy ideiglenesek legyenek, mekkora tömeget vagy felületet tudjon a varázsló manipulálni, és hogy a hatalmas hatásnál az anyag mérete vagy tömege számít. Nagyon nem mindegy, hogy egy másfél kilós fa bunkóból egy üreges aranycső lesz, ami hamar deformálódik, vagy egy tömör aranyrúd, amit egy ork sem bír forgatni. Ha az adott tárgy valaki testén van vagy a kezében fogja, meg kell dobni az elme értékét is, hogy a varázslat sikerüljön.

- ❖ Kicsi: megjelölhetsz egy tárgyat, például körömmel helyen más lesz a színe.
- ❖ Normál: megváltoztathatod egy tárgy színét.
- ❖ Nagy: megváltoztathatod egy tárgy felszínét, például egy sík, fényes felület durva lesz, ami már nem tükröz.
- ❖ Jelentős: átalakíthatod egy tárgy kinézetét, formáját, alakját.
- ❖ Hatalmas: átalakíthatod egy tárgy anyagát, de a halmazállapotát nem. Tehát egy bőrpáncél lehet fa vagy üveg, de nem lehet víz vagy olaj, míg egy korsó sörből lehet víz vagy tej, de homok nem. Behatóan ismerned kell az adott anyagot, hogy átalakíthatod. Például mérgezővé változtatni valamit csak mérgekeveréssel, arannyá csak alkímiával lehetséges.

#### Védekezés

- ❖ Kicsi: mágikus vértet alkothatsz a célpontodra, ami mágia percig van fenn és a páncél értéke 2, ez nem adódik össze más páncélokkal. Megvédhetsz valakit vagy valamit apró kellemetlenségtől, például sértetlenül átsétálhatsz a csalánoson.
- ❖ Normál: célpontod elme, nyugalom vagy védelem értéke 1-gyel megnő a következő percre. A mágikus vért páncélja 3. Védelem kisebb dolgoktól, például pusztá kézzel megfoghatsz egy darab paraszt.
- ❖ Nagy: a mágikus vért páncélja 4. Nagyobb védelem, mint egy zuhanó ember sérülések nélküli földet érése.
- ❖ Jelentős: célpontod elme, nyugalom vagy védelem értéke 2-vel megnő a következő percre. A mágikus vért páncélja 5. Jelentős védelem, alkothatsz egy védőfalat, ami megvéd a jégesőtől, nem dönt fel a szélvihar.
- ❖ Hatalmas: célpontod elme, nyugalom vagy védelem értéke 3-mal megnő a következő percre. A mágikus vért páncélja 6. Hatalmas védelem, átsétálhatsz a folyó fenekén egy levegőbuborékban, vagy egy erdőtűzön.

## Bestiárium

### Termetmódosítók:

- ❖ Pöttöm (macska vagy annál kisebb): +4 védelem, -10 aktuális, -55/40/25 maximális életerő, a sebzés d3, méret: -1.
- ❖ Kicsi (hobbitoknál kisebb, macskáknál nagyobb, például kutyafélék): +2 védelem, -5 aktuális, -30/25/15 maximális életerő, a sebzés d6, méret: 0.
- ❖ Emberi: a sebzés 2d6, méret: 1.
- ❖ Nagy (minden ami nagyobb és súlyosabb egy orknál, például lovak): -2 védelem, +5 aktuális, +30/25/15 maximális életerő, a sebzés 2d6+1, méret: 2.
- ❖ Óriás (minden, ami nagyobb egy lónál, de nem nagyobb egy elefántnál): -4 védelem, +10 aktuális, +55/40/25 maximális életerő, a sebzés 3d6, támadás távolsága: 3 méter, méret: 3.
- ❖ Hatalmas (elefántnál nagyobb, igazán hatalmas lények, például sárkányok): -6 védelem, +20 aktuális, +110/80/50 maximális életerő, a sebzés 3d6+3, támadás távolsága: 6 méter, méret: 4.

Az óriás és hatalmas lények ellen a pajzsok és a küzdőstílusok védelme nem érvényesül, de ellenük az akrobatika fókusz +2 – akrobatika+ fókusz esetén +3 – védelmet ad a karaktereknek. Ezen lények ellen nincs méretből adódó támadás levonás.

A vadállatok és szörnyek saját küzdőstílust használnak, ezt az egyszerűség kedvéért nevezzük mindegyiknél bunyózásnak, mégha mindegyiknél más is a stílus. Minden szintje további sebzést biztosít az adott lénynek, így szimulálva, hogy egyre veszélyesebb.

### Sablon:

Tulajdonságok	Fókuszok az adott tulajdonsághoz	Értékek			
Erő:		Sebesség:		Támadás:	
Állóképesség:		Kezdeményezés:		Sebzés:	
Ügyesség:		Védelem:		Páncél:	
Érzékelés:		Nyugalom:		Termet:	
Kisugárzás:		Elme:		Szakértelmek	
Kommunikáció:		Életerő:			
Akaraterő:		Lelkierő:			
Ész:		Kifáradás:			
Mágia:		Mana:			

A sablonban az alapértékek szerepelnek, csak a termetmódosítók lettek beleszámolva. A védelem, nyugalom és elme alapja 11, a tulajdonságokból jövő értékek mindig középértéken szerepelnek. Tehát a mesélő ennek megfelelően módosítsa, valamint vegye hozzá az adott lény tapasztalatát, osszon szét ennek megfelelő KP-t és így kapja meg az adott lény teljes adatlapját.

### Állatok

Manővereket az állatok a mesélő belátása szerint használhatnak. A legtöbb állat, ha elveszti életereje vagy lelkiereje felét, akkor elmenekül, kivéve ha a kicsinyeit védelmezi. Az állatok a megfélemlítést nem kommunikációval, hanem kisugárzással használják és az okozott veszteségbe is a kisugárzás megy bele, nem az érzékelés.

### Aligátor/krokodil

Erő:	4	Izomzat+	Sebesség:	13	Támadás:	4(6)
Állóképesség:	1	Úszás	Kezdeményezés:	3	Sebzés:	2d6+6
Ügyesség:	3	Lopakodás+, piszkos harc	Védelem:	12	Páncél:	5
Érzékelés:	3	Látás, vadászat	Nyugalom:	11	Termet:	N
Kisugárzás:	0		Elme:	8	Bunyózás (T), felderítés (H)	
Kommunikáció:	-3		Életerő:	15		
Akaraterő:	0		Lelkierő:	7		
Ész:	-2		Kifáradás:	22		
Mágia:	-3		Mana:	3		

Majd minden folyóban előfordulnak trópusokon. A krokodil és az aligátor tulajdonképpen rokonok, viselkedésük, megjelenésük, életmódjuk annyira hasonló, hogy a legtöbbben nem is tudják őket megkülönböztetni. A hozzáértő azonban azonnal kiszúrja melyik, melyik: az aligátor pofája szélesebb „U” alakú, míg a krokodiloké keskenyebb „V” forma.

A folyókban élnek, a vízhez inni járó állatokra csapnak le meglepetésből – piszkos harc – megragadják őket, lehúzzák a mélybe és a megfulladt állatból belakmároznak. Az óvatlan embert is megölhetik így. Rejtőzésük szinte tökéletes, csak a szemük látszik ki a vízből és olajzöldes-szürkés-barnás színük is kiváló álca. Miután természetes ellenfelük alig van, ők számítanak a csúcsragadozóknak a folyókban, csupán néha kapnak össze a vizilovakkal vagy a vizet is kedvelő nagymacskákkal. Az egyszeri utazó egy életre szóló élménnyel lesz gazdagabb, ha egy ilyen csatát végig nézhet.

A szárazon is meglehetősen gyors állatok, így nem kevésbé veszélyesek ott is. Bár a napon heverésző hullókból ezt kevesen néznék ki. Az embert így ritkán támadják meg, de azért senki se akarja megsimogatni őket. A tojásokat a nőtények a szárazföldön rakják le a homokba vagy sárból alkotott fészkekbe, melyet – ellentétben a legtöbb hullóval – erősen védelmeznek is. Az anya segíti a kicsiket kibújni a tojásból és a vízhez viszi őket, csak miután az utolsó kicsinyét is biztonságba helyezte, azután áll tovább.

E hullók, ahogy öregednek folyamatosan nőnek, átlagéletkoruk 50-60 év, de az igazán öreg példányok akár a 100 évet is elérhetik és igazán veszedelmes gyilkológéppé válhatnak. Míg átlagos példányaik 5-6 métereseek, ezek a matuzsálemek akár a 10 méteres hosszt is elérhetik. Az állkapocszáró izmaik olyan erősek, hogy nincs ember, aki szétfeszítené, jóllehet ez visszafelé már nem igaz, könnyedén zárva lehet tartani a pofájukat.

### Elefánt

Erő:	11	Megfélemlítés	Sebesség:	13	Támadás:	3
Állóképesség:	4	Úszás	Kezdeményezés:	3	Sebzés:	3d6+11
Ügyesség:	3		Védelem:	10	Páncél:	5
Érzékelés:	4	Hallás, nyomkövetés, szaglás+	Nyugalom:	11	Termet:	0
Kisugárzás:	0		Elme:	8		
Kommunikáció:	0		Életerő:	29		



Akaraterő:	0		Lelkierő:	7	
Ész:	0	Tájékozódás	Kifáradás:	36	
Mágia:	-3		Mana:	7	

E hatalmas ormányosok a szavannákon és a dzsungelokban fordulnak elő. A két alfajt így is nevezik, szavannai és erdei elefánt. Az erdei elefántok alacsonyabbak, alig 2,5 méter magasak, míg szavannai rokonuk a 3 métert is túlnöheti. A nőtények és fiatal állatok kisebb családokban vándorolnak, az ivarérett hímeket kiközösítik maguk közül, így ők általában magányosan vándorolnak. A száraz évszakban azonban akár többszáz fős csordákba is tömörülnek az ivóhelyek környékén, mert lételemük a víz, a hőségben ezzel hűsítik testüket.

Mindenféle füvekkel, lombokkal, gyümölcsökkel táplálkoznak. Ormányuk segítségével még az igen magasán lévő ágakat is elérlik. Megérhetik akár a 70 évet is és igen jó az emlékezőtehetségük. A kifejlett elefántnak nincs természetes ellensége, minden ragadozó elkerüli, ha jót akar magának.

#### Farkas/kutya

Erő:	0		Sebesség:	23	Támadás:	7
Allóképesség:	3	Futás, kitartás+, úszás	Kezdeményezés:	3	Sebzés:	d6+2
Ügyesség:	3	Bunyózás	Védelem:	16	Páncél:	-
Érzékelés:	4	Hallgatózás, látás, nyomkövetés, szaglás+, vadászat	Nyugalom:	12	Termet:	K
Kisugárzás:	1	Megfélemlítés	Elme:	8		
Kommunikáció:	0		Életerő:	11		
Akaraterő:	0	Morál	Lelkierő:	10		
Ész:	-1		Kifáradás:	21		
Mágia:	-3		Mana:	5		

Bunyózás (H),  
parancsnoklás (T),  
túlélés (M)

A farkasok szinte mindenhol megtalálhatóak, a legelterjedtebb állatok egyike. Egyedül a vizes területeket nem kedvelik, mint a dzsungel és mocsarak. Bár itt megjegyzendő, ha egy-egy farkas bekeveredik a dzsungelba, ott is megél, de jobban szeretik a kevésbé sűrű terepet. Bundájának színe a szürke, a fehér és a barna keveréke. Állkapcsaik erősek, fogaik hegyesek, veszélyes ragadozók. A farkában vadászat biztosítja nekik azt az előnyt, hogy nagyobb állatokat is el tudnak ejteni, de egyébként kisebb emlősöket, növényeket és a dögöt is megeszik. Ha nagyobb vadra vadásznak, kimerülésig üldözik, igyekeznek belemarni az oldalába, ha elgyengül, a földre rántani, és ott átharapni a torkát. Szociális állatok, farkakban élnek, és közösen nevelik az utódokat, melyet így többnyire rokonok alkotnak. A farka létszáma általában 5-9 egyed, de ha bőséges a zsákmány, akár 2-3 tucatnyira is megnövelhet és mindig a legerősebb hím vezeti.

#### Gorilla

Erő:	6	Izomzat, megfélemlítés	Sebesség:	11	Támadás:	5
Allóképesség:	3		Kezdeményezés:	3	Sebzés:	2d6+7
Ügyesség:	3	Bunyózás	Védelem:	12	Páncél:	2
Érzékelés:	4	Hallgatózás, szaglás	Nyugalom:	12	Termet:	N
Kisugárzás:	1		Elme:	9		
Kommunikáció:	1	Előadás	Életerő:	21		
Akaraterő:	0		Lelkierő:	10		
Ész:	0	Tájékozódás	Kifáradás:	31		
Mágia:	-2		Mana:	7		

A sűrű esőerdők lakója. Hatalmas majom, sűrű fekete szőrzettel, mely az idő múlásával a hímeknél ezüstbe fordul. Általában négykézláb közlekednek, de ha felállnak, akkor akár 3 m magasak is lehetnek. Kisebb családok élnek együtt. Napjaik jó része élelemszerzéssel telik. Leveleket, rügyeket, gyökereket, fakérget, gyümölcsöt és lárvákat esznek. Nem tudnak úszni és utálják a vizet, az eső elől menedéket keresnek, a patakokon, folyókon is csak úgy kelnek át, ha megtehetik száraz lábbal, mondjuk egy kidőlt fán.

Békés vándorok, nem keresik a bajt, az utazók elől általában elbújnak. Viszont, ha veszélyben érzik a csapatukat vagy megsebzik őket, a hímek halálukig képesek harcolni. Igazán veszélyessé a párzási időszakban válnak, amikor megküzdnek a nőtényekért. Ilyenkor messzire hallatszik kihívó üvöltésük és épeszű vándor messzire elkerüli őket. Ebben az időszakban örjögve harcolnak, ez megfelel a berzerker specializáció haladó szintjének.

#### Hiéna

Erő:	1	Izomzat	Sebesség:	28	Támadás:	7
Allóképesség:	3	Futás, kitartás	Kezdeményezés:	3	Sebzés:	d6+3
Ügyesség:	3	Bunyózás	Védelem:	16	Páncél:	-
Érzékelés:	4	Hallgatózás, látás, nyomkövetés, szaglás+, vadászat	Nyugalom:	12	Termet:	K
Kisugárzás:	1	Megfélemlítés	Elme:	8		
Kommunikáció:	0		Életerő:	11		
Akaraterő:	0	Morál	Lelkierő:	10		
Ész:	-1		Kifáradás:	21		
Mágia:	-3		Mana:	5		

Bunyózás (H),  
parancsnoklás (T),  
túlélés (M)

Kutyaszerű ragadozó. A hátsó lábai rövidebbek, mint a mellsők, ezért járása elsöre furának tűnik. Ennek ellenére felveszik a gyorsaságot a legtöbb kutyafélével. Igen kitartó vadász. A szavannákon élnek, a hegyek lábaitól egészen a félsivatagos területekig és főleg nagyobb patásokat zsákmányolnak, de nem vetik meg a dögöt sem. Fogyasztanak még tojásokat, lárvákat, gyümölcsöket is. Alapvetően semmilyen állat nem érezheti magát biztonságban a hiénafalkától. A fiatal orrszarvú, zsiráf, víziló, elefánt mellett akár a kifejlett nőstény oroszlánt is zsákmányul ejtik. A leopárd is örülhet, ha csak a zsákmányát veszti és időben felkapaszkodhat egy fára. A hiénafalkák és az oroszlánfalkák, főleg inséges időkben, szabályos háborúkat vívnak.

A hiéna állkapcsa rendkívül erős, képes a csontokat is megrágni. Alapvetően vándorló életmódot folytatnak, a zsákmányállatokat követik. A többi emlőstől eltérően, a nőtények nagyobbak a hímeknél és agresszívabbak is. Jellegzetes kacagó hangjukat a bennszülöttek jól ismerik, az utazók általában háborzongatónak találják. Éjszakai állatok, a szavannákon farkában járnak vadászni, de az utazó belebotolhat magányos hímekbe is. A hegyvidéken és a sivatagos területeken azonban csupán, egy-egy

család kóborol, de az is megeshet, hogy csupán egyetlen példány él, ha kevés a zsákmány. Kacagásuk mellett még igen büdösek is, ez is hozzájárulhat rossz hírükhöz, egyes nomád népek szerint az elhunytak szellemei néha hiénák képében születnek újjá.

*Kérdőzők (bölény, szarvasmarha, gnú, antilop stb.)*

Erő:	0-7		Sebesség:	20	Támadás:	2
Állóképesség:	3	Futás+, úszás	Kezdeményezés:	2	Sebzés:	*
Ügyesség:	2		Védelem:	15/13/11	Páncél:	0-3
Érzékelés:	4	Hallgatózás, szaglás	Nyugalom:	10	Termet:	K/E/N
Kisugárzás:	-1		Elme:	8		
Kommunikáció:	-2		Életerő:	11/16/21		
Akaraterő:	-1		Lelkierő:	5		
Ész:	-2	Tájékozódás	Kifáradás:	16/21/26		
Mágia:	-3		Mana:	3		

\*: az állat nagyságától függően d6-tól (kecske) 2d6+8-ig (zsiráf)

Kisebb, nagyobb csordákba verődve élnek ezek a többnyire megtermett állatok. A szaporodási időszakban azonban akár hatalmas csordák is összejöhetnek. Növényeket legelnek nagyjából egész nap. Általában az évszakoknak megfelelően vándorolnak, némely fajuk igen nagy távolságokat is megtéve. A civilizáltabb népek a tejükért és a húrukért tartják, míg a nomádok általában a csordával mozognak, hiszen az elejtett állatok majd minden részét felhasználják.

A látásuk nem épp jó, de szaglásuk és hallásuk ezt kiegyenlíti. Tudnak úszni, és ha megriasztják őket, akkor igen gyorsan képesek futni és eltaposhatnak mindent, ami útjukba kerül. A nagyobb termetű fajok – mint a bölény – pusztá bőre is páncélt adhat.

*Harci kutyák*

Erő:	2		Sebesség:	16	Támadás:	10
Állóképesség:	4	Futás, kitartás, úszás	Kezdeményezés:	4	Sebzés:	d6+5
Ügyesség:	4	Bunyózás+	Védelem:	17	Páncél:	-
Érzékelés:	4	Hallgatózás, látás, nyomkövetés, szaglás+	Nyugalom:	13	Termet:	K
Kisugárzás:	2	Megfélemlítés	Elme:	8		
Kommunikáció:	0		Életerő:	14		
Akaraterő:	0	Morál	Lelkierő:	13		
Ész:	-1		Kifáradás:	27		
Mágia:	-3		Mana:	5		Bunyózás (M)

A táblázatban szereplő értékek csak tájékoztatóul szolgálnak, mivel minden egyes fajta más és más tulajdonságokkal bír. Ezért az egyes fajták különböző módosítókat kaphatnak, de ezt már rábizzuk a mesélőre. A közönséges kutyák, vadászutyák, elvadult ebek a fentebb leírt farkas értékeit használják, az itt szereplő értékek az igazi harcra tenyésztett, nagydarab jóságokra érvényesek.

*Ló*

Erő:	7		Sebesség:	34	Támadás:	4/6
Állóképesség:	3	Úszás, futás+, kitartás	Kezdeményezés:	4	Sebzés:	2d6+8
Ügyesség:	4	Bunyózás (csak harci ló)	Védelem:	13	Páncél:	-
Érzékelés:	4	Hallgatózás, ízlelés, látás, szaglás	Nyugalom:	10	Termet:	N
Kisugárzás:	-1		Elme:	8		
Kommunikáció:	-1		Életerő:	21		
Akaraterő:	0	Morál (csak harci ló)	Lelkierő:	5		
Ész:	-2	Tájékozódás	Kifáradás:	26		
Mágia:	-3		Mana:	3		

Rengeteg fajtája létezik, az ősidők óta nevelik, hogy segítse a mindennapi munkát, és az utazást. A lovak jól látnak, a sötétben jobb a látásuk egy embernél, a hallásuk is jobb. Az ízlelése igen kifinomult, ezért válogatos, silány táplálékot nem eszik meg és a mérgező növények többségét is elkerüli. A szaglásuk igen érzékeny, egy kutyaéval ugyan nem ér fel, de ez a lovak egyik fő érzékszerve. Jól úszik, még egy lovassal a hátán is képes 2 méternél messzebb ugrani és rövid távon igen gyors. A ló kíváncsi állat, de könnyű megijeszteni és még ha alapvetően nem is akar bántani senkit, a tömegéből adódóan komoly sérülést tud okozni. Az utazó és a harci lovak közötti különbség a képzésükben van. Egyrészt hozzászoktatták őket a csatazajhoz és a páncél viseléséhez, másrészt alapvető vezényszavakra hallgatnak, harmadrészt megvédik magukat. A harci lovakkal lehetséges lerohanni az ellenfelet és hátrálni is lehet velük, amit a közönséges ló szinte sosem tesz meg.

*Ló (nehéz harci)*

Erő:	8		Sebesség:	26	Támadás:	6
Állóképesség:	4	Úszás, futás+, kitartás	Kezdeményezés:	3	Sebzés:	2d6+9
Ügyesség:	3	Bunyózás	Védelem:	12	Páncél:	-
Érzékelés:	4	Hallgatózás, ízlelés, látás, szaglás	Nyugalom:	11	Termet:	N
Kisugárzás:	0		Elme:	8		
Kommunikáció:	-1		Életerő:	24		
Akaraterő:	0	Morál	Lelkierő:	7		
Ész:	-2	Tájékozódás	Kifáradás:	31		
Mágia:	-3		Mana:	3		Bunyózás (T)

A nehéz harci ló arra lett kitenyésztve, hogy elbírjon egy teljesvértes harcost. Kinézete, járása, mérete alapján egyből látszik, hogy más mint a többi. Kevésbé gyors, mint egy könnyű harci ló, mivel súlyosabb, cserébe kiképezték, hogy a gazdájával együtt harcoljon és ha vértbe is öltöztetik, akkor kevesen szeretnének harcba bocsátkozni vele.

*Macskafélék*

*Jaguár, tigris, oroszlán*

Erő:	6	Mászás	Sebesség:	35	Támadás:	9
Állóképesség:	3	Úszás (oroszlánnak nincs)	Kezdeményezés:	9	Sebzés:	2d6+8

Ügyesség:	5	Bunyózás, kezdeményezés, lopakodás	Védelem:	16	Páncél:	-
Érzékelés:	4	Hallgatózás+, látás, szaglás, vadászat	Nyugalom:	13	Termet:	E
Kisugárzás:	2	Megfélemlítés	Elme:	8		
Kommunikáció:	-1		Életerő:	16		
Akaraterő:	0	Morál (csak oroszlán)	Lelkierő:	13		Bunyózás (H), felderítés (M), gyors reflexek (H), túlélés (M)
Ész:	-2		Kifáradás:	29		
Mágia:	-3		Mana:	3		

#### *Puma, leopárd*

Erő:	4	Mászás	Sebesség:	26	Támadás:	9
Állóképesség:	3		Kezdeményezés:	9	Sebzés:	d6+6
Ügyesség:	5	Bunyózás, kezdeményezés, lopakodás	Védelem:	18	Páncél:	-
Érzékelés:	4	Hallgatózás+, látás, szaglás, vadászat	Nyugalom:	12	Termet:	K
Kisugárzás:	1	Megfélemlítés	Elme:	8		
Kommunikáció:	-1		Életerő:	11		
Akaraterő:	0		Lelkierő:	10		Bunyózás (H), felderítés (M), gyors reflexek (H), túlélés (M)
Ész:	-2		Kifáradás:	21		
Mágia:	-3		Mana:	3		

#### *Házimacska, vadmacska*

Erő:	-3	Mászás	Sebesség:	18	Támadás:	8
Állóképesség:	2		Kezdeményezés:	8	Sebzés:	1
Ügyesség:	4	Bunyózás, kezdeményezés, lopakodás	Védelem:	19	Páncél:	-
Érzékelés:	4	Hallgatózás+, látás, szaglás, vadászat	Nyugalom:	12	Termet:	P
Kisugárzás:	1	Megfélemlítés	Elme:	8		
Kommunikáció:	-1		Életerő:	3		
Akaraterő:	0		Lelkierő:	10		Bunyózás (H), felderítés (M), gyors reflexek (H), túlélés (M)
Ész:	-2		Kifáradás:	13		
Mágia:	-3		Mana:	3		

A macskaféléket méretük alapján három csoportba sorolhatjuk: kicsik, közepesek és nagyok. A gepárd, bár elég nagytestű, sosem támad emberre, vadászatának sikeressége a gyorsaságában rejlik, bármely sérülés halálos lehet a számára, ezért még egy nagyobb kutya elől is elmenekül, a hiénakölyök is elkergetik zsákmányától. A többi kicsi macskaféle, hiúz, ocelot, szervál stb. pedig nem ellenfele egy embernek a méretéből adódóan, így ezek mindig kerülnek a találkozást, összetűzést az emberekkel.

A közepes termetű puma és a leopárd (közkeletűbb elnevezéssel párduc), bár komoly veszélyt jelent a magányos utazóra, ritkán támad, általában csak akkor, ha sarokba szorítják vagy a kölykeit védelmezi. Mindkét állat magányos életmódot folytat, élőhelyük igen széleskörű, a pumák szinte bárhol megtalálhatóak, a leopárdok inkább a melegebb szavannás területen élnek. Nagyobb és kisebb emlősökkel táplálkoznak. Mivel a leopárd éjszakai állat, igen ritkán találkozik vele az egyszeri kalandor, pumával már inkább össze lehet futni, mivel az a nap bármely szakában aktív lehet.

A nagy termetű macskafélék a jaguár, tigris és oroszlán. Ezek az állatok már veszélyesek, a méretükből adódóan, simán zsákmánynak nézik az átutazót, főleg, ha lovon jön. A tigris és a jaguár magányos vadász, mindkettő az esőerdőt részesíti előnyben, de számos élőhelyen fellelhetők; egyaránt megtalálhatók mindenféle erdőtüpusokban, mocsaras területeken, erdő közeli füves részeken, néha még tengerparton is. Közös bennük még az is, hogy víz közelében élnek, mindkettő kiválóan úszik, szeretik is a vizet, valamint kiválóan másznak fára. Általában szürkületkor vadásznak, de bármikor aktívak lehetnek.

Az oroszlánok még ennél is jobban elterjedtek, a fent leírtakhoz képest még a hegyvidékek lábainál, a sivatagok szélein, illetve a félsivatagos bozótosokban is élnek. Falkában vadásznak, főleg a nagyobb patás állatokra, de a kisebb vizilovakat vagy elefántokat is megtámadják. Általában megpróbálják bekeríteni a zsákmányt, arra terelik őket, ahol a többiek lesben állnak vagy az egyik állat elvonja a figyelmet, amíg egy másik hátulról megtámadja. A falkákat egy vagy több hím vezeti és jó pár nőstény tartozik alájuk. Egész nap aktívak lehetnek, de a nap nagy részét alvással töltik.

A macskafélék szaglása majdnem olyan jó, mint a kutyaé, hallásuk viszont sokkal kifinomultabb, és gyenge fényben is kiválóan látnak. Bajszuk miatt még teljes sötétben is biztonsággal tudnak haladni. Saját területükön a nagymacskák a csúcsragadozók, a jaguár és a tigris még a krokodilt is levadássza, s a medvék is kitérnek előlük. Egyetlen igazi riválisukat a hiénafalkák jelentik. Házasított rokonuk hasonlóan megfog mindent, ami csak előfordul egy faluban: kígyó, béka, egér, pocok, kisebb madarak, és a rovarokat sem veti meg.

#### *Medve*

Erő:	8		Sebesség:	18	Támadás:	5
Állóképesség:	4	Kitartás	Kezdeményezés:	3	Sebzés:	2d6+9
Ügyesség:	3	Bunyózás	Védelem:	12	Páncél:	2
Érzékelés:	4	Hallgatózás, látás, szaglás	Nyugalom:	12	Termet:	N
Kisugárzás:	1	Megfélemlítés	Elme:	8		
Kommunikáció:	-3		Életerő:	24		
Akaraterő:	0		Lelkierő:	10		
Ész:	-2		Kifáradás:	34		Atlétika (H), túlélés (H)
Mágia:	-3		Mana:	3		

A medvék mindenevő állatok, a mérsékelt égövön egészen a tundrákig minden nagyobb erdőszéleken megtalálhatók. Szőrzetük a barna különféle árnyalata, egészen a feketéig. A medvék magányosan élnek, az anyamedvék mellett általában egy, ritkábban két bocs van. A medvék ritkán bocsátkoznak harcba – csak akkor, ha őket vagy bocaikat fenyegeti közvetlen veszély. Ha harcolni kényszerülnek, fölegyenesednek és mellső mancsaik hatalmas csapásaival, valamint harapásukkal támadnak.

Ez egy átlagos barnamedve leírása, a fekete medvék kisebbek, a jegesmedvék nagyobbak és jobban értenek a harchoz, a mesélő ennek megfelelően módosítsa az értékeiket.

### Mérgekígyó

Erő:	-3	Mászás+	Sebesség:	4	Támadás:	8
Allóképesség:	2	Úszás	Kezdeményezés:	9	Sebzés:	d6-1
Ügyesség:	4	Bunyózás, kezdeményezés, lopakodás	Védelem:	17	Páncél:	-
Érzékelés:	3	Szaglás+, vadászat	Nyugalom:	13	Termet:	K
Kisugárzás:	2	Megfélemlítés	Elme:	8		
Kommunikáció:	-2		Életerő:	8		
Akaraterő:	-1		Lelkierő:	13		
Ész:	-3		Kifáradás:	21		Bunyózás (H), gyors reflexek (M)
Mágia:	-3		Mana:	1		

A tájak kivételével bárhol előfordulhatnak. Kivétel nélkül ragadozók, a legtöbbjük szárazföldi, de néhányan alkalmazkodtak a vízi életmódhoz is. Kisebb gerincesekre vadásznak, főleg rágcsálókra, békákra, madarakra, gyíkokra, néha egymásra is. Méretük igen változó, alkartól akár 3 m-es hosszúig. Megjelenésük is hasonlóan sokrétű, van, amelyet már messziről ki lehet szűrni, mert jelzi, hogy ne tovább, színe is élénkzöld, mások tökéletes rejtőszínnel rendelkeznek, a gyanútlan utazó egyszerűen átlép felettük. A kígyók látása rendkívül rossz, csupán a mozgást érzékelik, hallásuk szintén rossz, bár a talaj rezgéseit igen jól értelmezik. Fő érzékszervük a szaglásuk, de egyes éjszakai életmódot folytató fajok infralátással is rendelkeznek, ami rendkívül eredményessé teszi őket. Emberre csak ritkán támadnak, főleg, ha megzavarják őket.

A legtöbb kígyó megmarja az áldozatát, majd megvárja, míg a mérge végez vele, aztán egyben lenyeli. A mérgek szinte minden esetben halálos, persze nem egy felnőtt emberre lett méretezve, de vannak olyan fajták, melyek mérge egy lovat is leterít pár óra alatt. Kétféle mérget használnak, az egyik az idegrendszeret támadja és semmisíti meg, a másik az izmokat bénítja meg és így fulladásos halált okoz. Mérgek általában 2-3 marásra elég.

Van egy ritka fajtájuk, mely a mérget képes akár 2 méteres távolságra is kispriccelni. Itt megjegyzendő azonban, hogy ezek a kígyók nem így támadnak, hanem ha megszorítják őket, akkor a háborgatójukat szembe köpve menekülnek el.

### Óriáskígyó

Erő:	4	Izomzat+, mászás	Sebesség:	1	Támadás:	7
Allóképesség:	3	Úszás	Kezdeményezés:	3	Sebzés:	*
Ügyesség:	3	Bunyózás, lopakodás	Védelem:	12	Páncél:	-
Érzékelés:	3	Szaglás+, vadászat	Nyugalom:	11	Termet:	N
Kisugárzás:	0		Elme:	8		
Kommunikáció:	-3		Életerő:	21		
Akaraterő:	0		Lelkierő:	7		
Ész:	-3		Kifáradás:	28		
Mágia:	-3		Mana:	1		Bunyózás (H)

\*: az óriáskígyó a *szorítás* manővert alkalmazza sikeres támadásnál sebzés helyett, az áldozat minden körben tehet izomzat ellenpróbát, hogy kiszabaduljon, minden fogva töltött perc után veszít 1 életerőt.

Az óriáskígyók főleg a dzsungelokban honosak. A szavannákon is megélnek, ha van a közelben folyóvíz. Kinézetük nagyon változatos, alapszínük általában fehér, vörös, szürke, barna, néha fekete. Hátukon sötét foltok húzódnak, ezek általában barnák. A nőstény 10-60 kicsi kígyót szül és óvja őket, míg le nem vedlik a szülőbőrüket. Ez 1-3 hét, utána a kicsik magukra vannak utalva. A kicsinyek jobbra a fákon élnek, de ahogy egyre nagyobbak lesznek, fokozatosan leköltöznek a talajra. A kifejlett óriáskígyó 2-5 méter hosszú. Közepes méretű emlősökkel táplálkoznak, madarakkal, néha gyíkokkal is. Jól úsznak. Szaglásuk kitűnő, e segítségével vadásznak vagy lesből támadnak. Rátékerednek áldozatukra és szép lassan megfojtják. Ha a kígyó már nem éri a zsákmánya szívének a dobogását, akkor elengedi és lenyeli.

Néhány nomád törzs háziállatként is tartja, mert megszabadítják őket az egerektől, patkányoktól és más kártékony rágcsálóktól.

### Orrszarvú

Erő:	7		Sebesség:	15	Támadás:	4
Allóképesség:	3	Úszás	Kezdeményezés:	2	Sebzés:	2d6+8
Ügyesség:	2	Bunyózás	Védelem:	11	Páncél:	4
Érzékelés:	3	Hallgatózás, szaglás	Nyugalom:	11	Termet:	N
Kisugárzás:	0		Elme:	8		
Kommunikáció:	-3		Életerő:	21		
Akaraterő:	0		Lelkierő:	7		
Ész:	-3		Kifáradás:	28		
Mágia:	-3		Mana:	1		

Rinocéroszok főleg a szavannákon fordulnak elő, de élnek dzsungelokban és mocsarakban is. Méretük a pónitól az egészen nagy, majd 2 m-es példányokig terjed. Színük a szürke árnyalatai, de van vörösesbarna szőrű fajuk is. A szarvuk a szavannai példányoknak akár másfél méteresre is megnőhet, de átlagosan csupán ennek a harmada. A síkságokon családok vándorolnak, a dzsungelokban és mocsarakban élők általában magányosak. Leginkább szürkületkor aktívak, nap közben inkább pihennek, dagonyáznak. Kiválóan úsznak. Füveket, leveleket és gyümölcsöket fogyasztanak. A látásuk igen rossz, ezért egy lovas utazót könnyen összetévesztenek egy területükre igényt tartó himmel, így azonnal támadnak. Szaglásuk és hallásuk viszont kitűnő.

Bár elsőre nem úgy tűnik, ha belendülnek, bizony egy emberrel is felveszik a versenyt. Támadásuk legtöbbször heves támadás, így igen halálos tud lenni.

### Pávián

Erő:	0	Mászás+	Sebesség:	16	Támadás:	7
Allóképesség:	3	Kitartás	Kezdeményezés:	3	Sebzés:	d6+2
Ügyesség:	3	Bunyózás	Védelem:	16	Páncél:	-
Érzékelés:	4	Hallgatózás, szaglás	Nyugalom:	12	Termet:	K
Kisugárzás:	1	Megfélemlítés	Elme:	8		Atlétika (H),
Kommunikáció:	0		Életerő:	11		bunyózás (H)

Akaraterő:	0	Morál	Lelkierő:	10
Ész:	-2		Kifáradás:	21
Mágia:	-3		Mana:	3

A páviánok nagytestű majmok, a szőrzetük barnás, az arcuk és az ülepük teljesen csupasz. Az orruk kutyaszerűen megnyúlt és fogazatuk bármely nagymacskáéval vetekszik. A síkságokon olyan helyeken laknak, ahol vannak sziklák, mely biztonságos éjszakai szállásul szolgál, valamint az erdős és hegyvidéki területeket kedvelik, itt egészen a hóhatárig megtalálhatók. Alapvetően növényeket fogyasztanak, de nem vetik meg a rovarokat, csigákat és tojásokat sem. A hímek többnyire sörénnyel vannak ellátva és jóval nagyobbak a nőstényeknél, akár a 20 kg-ot is elérhetik. A napjukat többnyire kóborlással, élelemkereséssel töltik, majd estére visszamennek a biztos éjszakai szállásra. Alapvetően 50 fő körüli csoportokban élnek, de ennek nagysága változik a helytől, a táplálék mennyiségétől és az évszaktól is. A csoportok kisebb egységekre, háremekre bomlanak, amelyet egy hím vezet és 4+ nőstény tartozik alá. A hímek gyakran vívnak csatát a háremért vagy egy-egy nőstényért. Főleg a nagymacskák és a hiénák vadásznak rájuk, de míg az oroszlánok és a hiénák szintén falkában élnek, és így nehezen tudnak szembeszállni velük, a magányosan vadászó leopárdal bizony a nagyobb hímek harcba szállnak, vagy akár a csoport több hímje is védelmezi ellene a többieket. Az embert alapvetően nem támadják meg, sok helyen házikedvencként tartják, máshol pedig betanítják őket, hogy leszedjék a gyümölcsöket a fáról.

#### Ragadozómadarak

Erő:	-1		Sebesség:	113	Támadás:	7
Allóképesség:	2	Kitartás	Kezdeményezés:	3	Sebzés:	d6+1
Ügyesség:	3	Bunyózás	Védelem:	16	Páncél:	-
Érzékelés:	3	Látás+, vadászat	Nyugalom:	11	Termet:	K
Kisugárzás:	0		Elme:	8	Bunyózás (H), túlélés (H)	
Kommunikáció:	-3		Életerő:	8		
Akaraterő:	0		Lelkierő:	7		
Ész:	-3	Tájékozódás	Kifáradás:	15		
Mágia:	-3		Mana:	1		

A baglyoknak és keselyűknek más a kinézetük, viselkedésük, ezért nem lettek ide véve, de ha a mesélő úgy ítéli, használhatja rájuk is a statisztikákat.

Mindenhol megtalálhatjuk valamely fajtájukat. Lakjanak bár hegyekben, erdőkben, pusztákon vagy nádasokban egy közös bennük: mind vadászok. A legtöbbjük rágcsálókra, kigyókra, békákra, néhányuk halakra vadászik. Kinézetük nagyon változatos, rengeteg féle színvariáció előfordul, de általánosságban a barna és szürke dominál. Méretük is igen széles skálán mozog, a legkisebbek csupán egy férfitenyér nagyságúak, míg a legnagyobbak a 10 kilót is elérik. Ugyan a legnagyobb az óriásréta, de ez halakkal táplálkozik, így a szirti sas, ami akár a farkast is elejti, illetve a hárpia, ami majmokra vadászik a dzsungelben, a legveszélyesebb. Általában zuhanórepülésben csapnak le áldozatukra. Látásuk egészen rendkívüli. Legtöbbjük jól idomítható, amit a vadászok és a nemesek időtlen idő óta ki is használnak. Majd minden országnak megvan a maga solymászkultúrája.

A statisztikák a közepes méretű madarakra érvényesek, a mesélő módosítsa nyugodtan.

#### Szarvasfélék (Gímszarvas, rénszarvas, dämvd stb.)

Erő:	0-5		Sebesség:	33	Támadás:	6
Allóképesség:	2	Futás+, úszás	Kezdeményezés:	3	Sebzés:	*
Ügyesség:	3	Bunyózás	Védelem:	16/14/12	Páncél:	-
Érzékelés:	4	Hallgatózás, szaglás	Nyugalom:	12	Termet:	K/E/N
Kisugárzás:	1		Elme:	8	Bunyózás (T)	
Kommunikáció:	-2		Életerő:	8/13/18		
Akaraterő:	0		Lelkierő:	10		
Ész:	-2	Tájékozódás	Kifáradás:	18/23/28		
Mágia:	-3		Mana:	3		

\*: az agancs és az állat nagyságától függően 2d6+1-től (disznószarvas) 3d6+8-ig (jávorszarvas)

Ugyan ezek is kérődzők, de méretük és eltérő életstílusuk miatt külön lettek véve. A tajgáktól a trópusokig mindenhol megtalálhatók és általában a nagyobb ragadozók elsőszámú prédái. Vannak csordákban élő, síksági és magányos hegyvidéki fajaik is. Az emberek is előszeretettel vadásznak rájuk. Míg a nagyobb kérődzők elsősorban a tömegük miatt veszélyesek, a szarvasfélék a bikákön növe szarvakra kapták a nevüket, melyet elsősorban harcra növesztenek. Ezt minden évben levetik, majd a párzási időszakra megnövesztik és ezzel vívni meg a tehenekért. Bár alapvetően zsákmányállat, egy embert is megölhetnek a nagyobb fajaik, mert agancsaik impozáns méretűre is megnőhetnek. Pont e miatt sok címerben visszatérő elem a szarvasféle.

#### Vaddisznó

Erő:	1		Sebesség:	18	Támadás:	4
Allóképesség:	2	Kitartás, úszás	Kezdeményezés:	2	Sebzés:	d6+1
Ügyesség:	2	Bunyózás	Védelem:	15	Páncél:	-
Érzékelés:	4	Szaglás+	Nyugalom:	12	Termet:	K
Kisugárzás:	1		Elme:	8	Bunyózás (T)	
Kommunikáció:	-3		Életerő:	8		
Akaraterő:	0		Lelkierő:	10		
Ész:	-2	Tájékozódás	Kifáradás:	18		
Mágia:	-3		Mana:	3		

A vaddisznó a leghidegebb és legmelegebb területeken kívül, szinte bárhol megtalálható. Csak a bűvöly nélküli területeket nem kedvelik, mint a nyílt síkságok vagy hegyvidékek csúcsai. Éjszakai állatok, kisebb csordákban élnek, melyet a köznyelv kondának hív. A táplálék mennyiségétől függően, akár nagy távolságokat is képesek megtenni és kiválóan úsznak is. Nagyjából mindenevők, de főleg férgeseket, rovarokat, gumókat, gombákat fogyasztanak. A látásuk nem túl jó, bár az embert azért lepipálják sötétben, de a szaglásuk vetekedik a legjobb kopóéval is. Normál esetben a vaddisznó kitér az ember elől, csak akkor támad, ha kicsinyeit védi, vagy ha megsebzik. Ilyenkor azonban a vadkan kiálló agyarái miatt félelmetes ellenfél tud lenni. Gyakori címerállat.

## Elementálok

Az elemi lények különlegesen, csak mágia segítségével bukkanhatnak fel a világban egy rövid időre. Alapvetően az Idézés ösvény hatalmas varázslata által jelennek meg. Mivel a testük elemi anyag, ezért meglehetősen nehéz őket elintézni közönséges fegyverekkel. Az ilyen sebzéseket felezik. Mágiával már más a helyzet, noha itt is csak az ellentétes elem hatásos ellenük, tűz ellen víz, föld ellen levegő és fordítva, ezek sebzése nem feleződik. A saját elemük nemhogy nem sebzí őket, de még gyógyítja is őket, és ez az egyetlen mód a gyógyításukra. Lévén nem sok közülük van az élőlényekhez, ezért a gyógyítás varázslatok hatástalanok rájuk. Amennyiben egy elementált ellenséges környezetbe idéznek meg – tűzelementált esőbe, légelementált föld alá –, vagy oda kerül, akkor folyamatosan kifáradást fog veszíteni, percenként a környezetnek megfelelő értékben. Ezek elfogytával elhagyja az anyagi síkot. Minden elementál ért a mágiához, általában a támadás, a védekezés és az átok ösvényei közül használnak egyet.

### Földelementál

Erő:	6		Sebesség:	8	Támadás:	6
Allóképesség:	5		Kezdeményezés:	0	Sebzés:	2d6+7
Ügyesség:	0	Bunyózás+	Védelem:	9	Páncél:	8
Érzékelés:	1		Nyugalom:	13	Termet:	N
Kisugárzás:	2		Elme:	13		
Kommunikáció:	1		Életerő:	27		
Akaraterő:	5		Lelkierő:	13		
Ész:	1		Kifáradás:	40		
Mágia:	2		Mana:	10		

Küzdőstílus – fegyvertelen harc (M), varázslás (T)

A legkeményebbek és leglassabbak, varázserejük nem ér fel a többivel, de ezt bőségesen kompenzálják harci tudásban.

### Légelementál

Erő:	1		Sebesség:	30	Támadás:	8
Allóképesség:	1		Kezdeményezés:	7	Sebzés:	d6+2
Ügyesség:	5	Bunyózás, kezdeményezés	Védelem:	14	Páncél:	2
Érzékelés:	3		Nyugalom:	13	Termet:	N
Kisugárzás:	2		Elme:	16		
Kommunikáció:	0		Életerő:	15		
Akaraterő:	5		Lelkierő:	13		
Ész:	2		Kifáradás:	28		
Mágia:	5	(választott ösvény)	Mana:	13		

Küzdőstílus – fegyvertelen harc (T), varázslás (H)

A légelementálok rendkívül gyorsak és nehéz őket megsebezni fizikailag, ugyanakkor ők sem a közelharc mesterei.

### Tűzelementál

Erő:	2		Sebesség:	12	Támadás:	7
Allóképesség:	1		Kezdeményezés:	2	Sebzés:	3d6
Ügyesség:	2	Bunyózás+	Védelem:	11	Páncél:	-
Érzékelés:	1		Nyugalom:	13	Termet:	N
Kisugárzás:	2		Elme:	14		
Kommunikáció:	0		Életerő:	15		
Akaraterő:	5		Lelkierő:	13		
Ész:	2		Kifáradás:	28		
Mágia:	3		Mana:	13		

Küzdőstílus – fegyvertelen harc (H), varázslás (H)

A tűzelementálok rendkívül veszélyesek, nemcsak harcban, hanem mert könnyen felgyújtják a környezetüket. Ha valaki olyan balga lenne, hogy pusztá kézzel megérint egy tűzelementált, akkor körönként sebződik d6-ot.

### Vízelementál

Erő:	3		Sebesség:	13	Támadás:	7
Allóképesség:	3		Kezdeményezés:	3	Sebzés:	2d6+4
Ügyesség:	3	Bunyózás	Védelem:	12	Páncél:	5
Érzékelés:	1		Nyugalom:	13	Termet:	N
Kisugárzás:	2		Elme:	15		
Kommunikáció:	1		Életerő:	21		
Akaraterő:	5		Lelkierő:	13		
Ész:	2		Kifáradás:	34		
Mágia:	4	(választott ösvény)	Mana:	13		

Küzdőstílus – fegyvertelen harc (H), varázslás (H)

A vízelementálok talán a legkiegyensúlyozottabbak, mind harcban, mind varázslatok tekintetében.

## Élőhalottak

Abban minden tudós egyetért, hogy az élőhalottakat erős, rituális mágia hozza létre, csupán abban nincs egyetértés, hogy ez mégis miképpen történik meg. Az egyik irányzat szerint az emberből kiszakítják a lelket, a másik szerint a hullákat támasztják fel. A csapat döntse el, hogy az adott világon melyik az igaz, vagy akár mindkettő is működhet.

Minden élőhalott közös jellemzője, hogy immunisak mindenféle elmebefolyásoló hatásra, ezért nem rendelkeznek nyugalommal sem lelkievel. Továbbá a kitartásuk emberfeletti, minden allóképesség dobásukhoz +15 jár, és +30 kifáradással rendelkeznek.

### Csontmassza

Erő:	5	Megfélemlítés, izomzat	Sebesség:	11	Támadás:	6
Allóképesség:	5		Kezdeményezés:	1	Sebzés:	2d6+6
Ügyesség:	1	Bunyózás+	Védelem:	10	Páncél:	5
Érzékelés:	0		Nyugalom:	-	Termet:	N
Kisugárzás:	0		Elme:	8	Küzdőstílus –	

Kommunikáció:	-3		Életerő:	27	fegyvertelen harc (H)
Akaraterő:	0		Lelkierő:	-	
Ész:	0		Kifáradás:	57	
Mágia:	-3		Mana:	7	

A csontmassza egy szörnyűséges élőhalott. Mindenféle hullákból vagy testrészekből, amolyan hűsgólemmé összeáll valami. Magassága olykor a 3 métert is eléri, a testéből mindenfelé kiálló csontokat használja fegyvernek. Félelmetes harcos és igen nehéz elpusztítani. Olykor temetőben vagy csatatéren hozzák létre gonosz varázslók, ezért akik le tudják gyűrni, azok gyakran ékszerekkel, fegyverekkel és páncélokcal is gazdagabbak lesznek.

#### Csontváz

Erő:	1		Sebesség:	11	Támadás:	1/3
Állóképesség:	3		Kezdeményezés:	1	Sebzés:	d6+1*
Ügyesség:	1		Védelem:	12	Páncél:	3
Érzékelés:	-1		Nyugalom:	-	Termet:	E
Kisugárzás:	-2		Elme:	8		
Kommunikáció:	-3		Életerő:	16		
Akaraterő:	0		Lelkierő:	-		
Ész:	-1		Kifáradás:	46		
Mágia:	-3		Mana:	5		

\*: pusztá kézzel, egyébként meg fegyvertől függ

A csontvázak a zombik továbbfejlesztett változatai. Vagy olyan zombik, amik képesek a harcra, egyesek szerint zombikba táplált egyszerű lelkek, mások szerint csatatéren feltámasztott zombik. Kinézetükben nem sokban ütnek el a zombiktól, de az alapos megfigyelő azért kiszűrhatja őket. A csontjaik vastagabbak és ha tehetik, fegyverrel harcolnak. Mágia által egyben tartott testüket viszonylag sokáig tart szétverni, a megerősített csontozatuk természetes fegyverként és páncélként funkcionál. Valamivel okosabbak is a zombiknál, de szerencsére nem sokkal. Minden csontváz rendelkezik egy közelharc fegyvercsoport fókusszal, ezért igyekszik az ennek megfelelő fegyvert beszerezni.

#### Ghul

Erő:	2		Sebesség:	11	Támadás:	4
Állóképesség:	3		Kezdeményezés:	3	Sebzés:	2d6+2
Ügyesség:	1	Bunyózás+, kezdeményezés	Védelem:	12	Páncél:	-
Érzékelés:	0		Nyugalom:	-	Termet:	E
Kisugárzás:	-1		Elme:	8		
Kommunikáció:	-3		Életerő:	16		
Akaraterő:	0		Lelkierő:	-		
Ész:	0		Kifáradás:	46		
Mágia:	-3		Mana:	7		

A ghulok, vagy hullazabálók a köznép szemében a legrettegettebb élőhalottak. Kinézetükben ezek is hullákra emlékeztetnek, mint a zombik, azonban minél több húst evett, annál jobb állapotban van a test. Egy jól táplált ghoul egy 1-2 napos hullának néz ki messziről. Középről már ki lehet szűrni, hogy a fogaik és a körmeik megnöttek és általában tele vannak vérfoltokkal. Veszedelemes ellenfelek és mivel állandóan húst kell enniük, hogy ne rohadjanak szét, ezért többnyire utak mentén, csatornában, vagy éjjelente vadásznak emberre és állatra egyaránt.

#### Zombi

Erő:	1		Sebesség:	10	Támadás:	0
Állóképesség:	3		Kezdeményezés:	0	Sebzés:	d3+1
Ügyesség:	0		Védelem:	11	Páncél:	1
Érzékelés:	-2		Nyugalom:	-	Termet:	E
Kisugárzás:	-3		Elme:	8		
Kommunikáció:	-3		Életerő:	16		
Akaraterő:	0		Lelkierő:	-		
Ész:	-3		Kifáradás:	46		
Mágia:	-3		Mana:	1		

A zombik a legveszélytelenebb élőhalottak. Ész nélkül vándorolnak és megtámadnak minden élő. A többségük nem több rothadó hullánál. Mivel finom szólva sem túl okosak, azért hiába is fáradhatatlanok, könnyű őket kicselezni vagy csapdába csalni. Könnyen el lehet őket intézni, amíg nincsenek nagyon sokan.

#### Sárkányfélék

A sárkányfélék gyíkszerű lények, mindegyik tud valamilyen szinten varázsolni, noha ez sokuknál csupán ösztönös, mert nem értelmesebbek egy állatnál. A sárkányféléket vonzzák a csillogó tárgyak, gyűjtik ezeket, ezért a legtöbbjük élőhelyén igazi kincshalmot lehet találni, ugyanezért, előszeretettel támadják meg a fényes páncélban, vagy a csillogó, díszes ruhában átutazókat.

#### Hídra

Erő:	9		Sebesség:	11	Támadás:	5
Állóképesség:	6		Kezdeményezés:	1	Sebzés:	3d6+11
Ügyesség:	1	Bunyózás	Védelem:	8	Páncél:	4
Érzékelés:	1	Látás	Nyugalom:	13	Termet:	0
Kisugárzás:	2		Elme:	13		
Kommunikáció:	-2		Életerő:	35		
Akaraterő:	2		Lelkierő:	13		
Ész:	-1		Kifáradás:	48		
Mágia:	2		Mana:	5		

Bunyózás (H), túlélés (H), varázslás – gyógyítás (H)

A hidrák nagyok, valamivel nagyobbak egy elefántnál is, a kinézetük sokban hasonlít egy normál sárkányra, azonban egyrészt nincs szárnyuk, másrészt három fejjel rendelkeznek, és nem okosabbak egy kutyánál. Mindhárom fejükkel támadhatnak egy körben, de fejenként külön célpontra csak. Amelyik fej varázsol, az értelemszerűen nem támadhat abban a körben. A hidrák a gyógyítás ösvényét alkalmazzák ösztönszerűen, ezért is terjedt el az a nézet, ha levágják az egyik fejét, növeszt helyette újat. A legtöbbje mocsaras vagy erdős területen él, ahol legendó mennyiségű zsákmány van számára.

#### Sárkány

Erő:	15	Megfélemlítés	Sebesség:	20	Támadás:	5
Allóképesség:	6		Kezdeményezés:	0	Sebzés:	3d6+21
Ügyesség:	0	Bunyózás	Védelem:	5	Páncél:	12
Érzékelés:	3	Látás, szaglás	Nyugalom:	16	Termet:	H
Kisugárzás:	5		Elme:	17		
Kommunikáció:	2		Életerő:	45		
Akaraterő:	6	Bátorság	Lelkierő:	22		
Ész:	4		Kifáradás:	67		
Mágia:	6		Mana:	19		

Bunyózás (M), túlélés (M), varázslás (M)

A sárkányok óriási lények, négy karmos mancs, hosszú nyakon ülő fej, hasonlóan hosszú fark és két hatalmas szárny adja ki az összképet. Méretük megegyezik egy nagyobb fogadóéval, de szólnak legendák kastélyméretű sárkányokról is. Ehhez hasonlóan a pikkelyeik színéről is többféle leírás van, jöllehet egyesek szerint a színük idővel a környezetükhöz idomul, ezért a sárkányok színenkénti csoportosítása ostobaság. A sárkányok rendkívül hosszú életű, értelmes lények, magasan képzett varázslók és a világ csúcsragadozói. Minimum három ösvényen tudnak varázsolni és a földön minden körben tudnak harapni és a farkukkal is ütni, de nem támadhatják ugyanazt a célpontot. Pikkelyeik olyan vastagok, hogy a *páncélatütés* manőver hatástalan ellenük. Megtámadni őket az öngyilkosság egyik leggyorsabb formája.

#### Tűzokádó

Erő:	4		Sebesség:	11	Támadás:	3
Allóképesség:	3		Kezdeményezés:	1	Sebzés:	2d6+5
Ügyesség:	1	Bunyózás	Védelem:	10	Páncél:	3
Érzékelés:	2	Látás	Nyugalom:	12	Termet:	N
Kisugárzás:	1		Elme:	13		
Kommunikáció:	-1		Életerő:	21		
Akaraterő:	2		Lelkierő:	10		
Ész:	-2		Kifáradás:	31		
Mágia:	2	Támadás	Mana:	3		

Túlélés (H), varázslás – támadás (H)

Néhol pokolgyíknak is hívják őket, a kinézetük olyan, mint egy kicsi sárkány, persze a kicsi, ebben az esetben még mindig egy víziló méretével vetekszik. A pikkelyeik színe vörös és fekete, ezzel is üzenve a legtöbb élőlénynek, hogy messzire kerüljék el. Bár vannak szárnyaik, csupán rövid távon képesek repülni, legtöbbjük csupán egy magaslatról leugorva siklik a levegőben. Ennek megfelelően valami hegyoldalban, barlangban vagy fennsíkban élnek, ahol könnyedén tudnak vadászni. Ösztönösen alkalmazzák a támadás ösvényét, tüzet tudnak fújni a szájukból, innen is a nevük. Egy átlagos ragadozó állat intelligenciájával bírnak, jöllehet a legtöbbje a saját kárán megtanulta, hogy nem túl jó ötlet, ha felgyújtja az egész erdőt vagy a szavannát maga körül.

#### Wyvern

Erő:	9		Sebesség:	16	Támadás:	5
Allóképesség:	4		Kezdeményezés:	1	Sebzés:	3d6+11
Ügyesség:	1	Bunyózás	Védelem:	8	Páncél:	5
Érzékelés:	2	Látás, szaglás	Nyugalom:	13	Termet:	Ó
Kisugárzás:	2		Elme:	14		
Kommunikáció:	0		Életerő:	29		
Akaraterő:	3	Bátorság	Lelkierő:	13		
Ész:	-1		Kifáradás:	42		
Mágia:	3	(választott ösvény)	Mana:	5		

Bunyózás (H), túlélés (H), varázslás (H)

Ugyanúgy néznek ki, mint a sárkányok, nagyjából akkora a testük, mint egy elefánté, plusz fej és fark, egyesek úgy tartják, hogy valójában nem külön faj, hanem fiatal sárkányok. Ennek némileg ellentmond, hogy még senki sem állította azt, hogy csak egygel is sikerült kommunikálnia. A wyvernek macskákra hasonlítanak abból a szempontból, hogy szeretnek eljátszani a zsákmányukkal, és ha nem túl fáradtak, a legkisebb kihívásra is harcra sietnek. Általában az átok és az áldás ösvényeit használják, néha a védekezést. Nem annyira okosak, mint egy ember, de azért egy kisgyerek szintjét elérik. Ezért meglehetősen veszélyes ellenfelek, általában először repülve elhasználják a mágiájukat, vagy magukat erősítve vagy az ellent gyengítve és csak utána csapnak le a prédájukra. A földön harapva és a farkukkal is tudnak támadni egy körben, noha egyazon célpontot nem támadhatják egyszerre.



## Manőverek

Pont	Általános manőverek
1-3	<b>Tervszerűen:</b> akkor használhatod, ha többen is ugyanazon cél érdekében cselekedtek, ekkor minden pont után a szövetségeseid kap +1-et a próbájához. Még az ő dobása előtt be kell jelentened. Egyeztess a mesélővel, hogy ezt harci helyzetben engedi-e!
2	<b>Villámgyors:</b> ezt a tevékenységet sikerült fele idő alatt teljesítened. Ennek semmilyen hatása nincs az akcióidra.
3	<b>A figyelem tárgya:</b> kapsz +1-et a következő próbádhoz, ha másik aspektusból vagy közelebről tanulmányozod a célpontod.
3	<b>Kisebbségi előny:</b> előnyös helyzetben vagy, adj +1-et a próbádhoz.
3	<b>Mintha lenne itt mégvalami:</b> tehetsz egy másik próbát, hogy további információt tudj meg a célpontodról. Egy másik fókuszot kell használnod, mint a mostani próbánál, ez a próba nem generál manőver pontokat. Siker esetén, a mesélő további részleteket vagy összefüggéseket hozhat a tudomásodra. Ha nincs ilyen, akkor ez a manőver hiábavaló volt.
4	<b>Fő az elegancia:</b> sikerült mindenkit lenyűgöznöd a közeledben, ha a jelenetben ellenpróbát kell tenned bármelyikük ellen, kapsz rá +1-et. Ez a bonusz nem adódik össze.
4	<b>Ezt pont ismerem:</b> akkor használhatod, ha nincs fókuszod a próbádhoz, eszedbe jut valami, ami pont illik a helyzetre, vedd úgy, hogy van fókuszod, kapsz +2-öt a próbádhoz.
5	<b>Nagyobb előny:</b> a legjobb helyzetben vagy, adj a próbádhoz +3-at.
6	<b>Pillantás a jövőbe:</b> tégy egy érzékelés próbát a mostani próbád célszámára, siker esetén a mesélő megmondja, hogy mik a legvalószínűbb azonnali következményei a tetednek.

Pont	Szociális manőverek
1+	<b>Impresszív belépő:</b> maradandó benyomást teszel, válassz ki valakit, a jelenetben a következő szociális próbádhoz ellene pontnyi módosítót kapsz. Csak akkor használhatod ezt a manővert, ha ez az első szociális próbád a jelenetben.
2+	<b>Átütő siker:</b> szavaid olyan sikeresek lettek, hogy a célpontodon túl, minden 2 pont után, további 1 személyre kiterjesztheted a hatását.
2	<b>És még egy dolog:</b> olyan ügyesen szótted a szálakat, hogy tehetsz egy második, az elsővel összefüggésbe hozható próbát, mielőtt még bárki másnak ideje lenne cselekedni vagy ellenkezni. Vagy +2 lelkierő veszteséget okozol.
2	<b>Titkos üzenet:</b> testbeszéddel és hangsúlyozással a célpontodnak teljesen mást üzensz, mint amit a többiek hallanak.
3	<b>Döbönt csend:</b> szavaid olyan hatást értek el, hogy mindenki megdermed egy pillanatra, tehetsz egy nagyobb akciót, mielőtt bárki reagálna.
3	<b>Tréfa:</b> a mondandód végére sikerül egy olyan poént raknod, ami majdnem mindenkit megnevetett, ezzel oldhatod a feszültséget vagy előnyösebb színben tüntetheted fel magad és visszanyersz 1 lelkierőt, ha hiányzott – ez utóbbi jelenetenként csak egyszer érvényesül. Aki nem akar nevetni, annak 11-es célszámra kell önuralom próbát tennie.
4	<b>Flört:</b> sikerül felkeltened az érdeklődését a kiszemeltednek. Ebben a jelenetben, a következő csábítás próbád ellene további d3+1 lelkierő veszteséget okoz, ha sikeres. Csak olyan ellen használhatod, aki nyitott az irányodban.
4	<b>Vasakarát:</b> olyan sikeres voltál, hogy még te is bólogatsz. A következő lelkierő veszteség ebben a jelenetben 2-vel kevesebb lesz számodra. Ez a bonusz nem adódik össze.
5	<b>Érzékeny húrok:</b> sikerült rátapintanod a lényegre, további d3+1+intrika szintje lelkierő veszteséget okozol.

Pont	Mágikus manőverek
1-3	<b>Maradandó varázslat:</b> kitolhatod egy nem azonnali varázslat időtartamát, annyi körrel, ahány pontot elköltesz rá.
2	<b>Hozzáértő varázsló:</b> a mana pont költség 1-gyel csökken, de nem csökkenhet 1 alá.
2	<b>Nagy erejű varázslat:</b> a varázslat átütő erejű lett, kapsz +2 sebzést vagy gyógyítást. Csak a támadás és a gyógyítás ösvényekre használható.
3	<b>Ez ellen nem véd:</b> csak a támadás ösvényével használható, alkalmazhatod a lentebb leírt páncélatütést.
4	<b>Gyors varázslás:</b> azonnal elvarázsolhatsz egy másik varázslatot, ez a dobás nem generál manőver pontokat.
4	<b>Osztódó varázslat:</b> ha a varázslatodnak egy célpontja van, akkor választhatsz egy másodikat is, ha nem állnak messzebb egymástól, mint 6 méter. A második célpontra tegyél egy külön próbát, manőver pontok nem generálódnak belőle.
5	<b>Mágiatörés:</b> varázslatod olyan erejű lett, hogy megzavarja a célponton lévő egyéb varázslatokat. Dobj egy mágia próbát, ha eléred a varázslat célszámát, akkor az megszűnik létezni.
5	<b>Hatalmas erejű varázslat:</b> a varázslat elsőpró erejű lett, kapsz +d6+1+varázslás szintje sebzést vagy gyógyítást. Csak a támadás és a gyógyítás ösvényekre használható.

Pont	Általános harci manőverek
1+	<b>Mozgatás:</b> vagy magadat vagy az általad megtámadott karaktert mozgathatod, minden pont után 1 méterrel.
1-3	<b>Fedezék:</b> valami mögé be tudsz húzódni, a következő körödíg, minden távolsági támadás annyi levonást kap, ahány pontot elköltöttél.
1	<b>Ez épp kézre áll:</b> felkaphatsz valamit a környezetedből és improvizált fegyverként használhatod.
2	<b>Hatalmas támadás:</b> a támadásod elsőprő erejű lett, kapsz +2 sebzést.
2	<b>Lefegyverzés:</b> te és a célpontod teyetek támadás ellenpróbát, siker esetén kivered a kezéből a fegyvert, ami d6+erő méterre repül.
2	<b>Leütés:</b> a támadásod a földre küldi az ellenfeled.
3	<b>Páncélatütés:</b> sikerül találnod egy gyenge pontot az ellenfél vértetén, csupán a páncélja fele érvényesül a sebzésed ellen.
3	<b>Villámgyors támadás:</b> tehetsz egy második támadást ugyanarra az ellenfélre vagy valakire, aki elérhető távolságra van. Ez a támadás nem generál manőver pontokat. Távolsági fegyverrel csak akkor alkalmazhatod, ha van bekészítve fegyver vagy szabad akció a bekészítés/újrátöltés.
4	<b>Kezdeményezés megragadása:</b> sikerül olyan előnyt kovácsolnod magadnak, hogy átlátsz a helyzetet. Ugy kell venni, mintha újonnan csatlakoznál az eseményekbe, azonban nem kell kezdeményezést dobnod, vedd úgy, hogy 6-ost dobtál.
5	<b>Halálos támadás:</b> a támadásod végzetes erejűre sikerült, kapsz +d6+1+küzdőstílus szintje sebzést.

Pont	Bunyózás manőverek (csak bunyózás fókusszal vagy küzdőstílus – fegyvertelen harccal rendelkező használhatja)
1	<b>Szorítás:</b> tegyél egy izomzat ellenpróbát a célpontoddal együtt, ha te nyersz, sikerül fogva tartanod, nem tud mozogni ebben a körben. Mindketten -2 védelmet kaptok a következő körödíg.
2	<b>Fojtogatás:</b> tégy egy bunyózás ellenpróbát a célpontod kintartására, ha sikerrel jársz, megragadod a torkát és jól megszorítod, a következő kisebb akciója levegőért kapkodás lesz.
3	<b>Földrevitel:</b> te és a célpontod teyetek egy bunyózás ellenpróbát, ha te nyertél, megragadod és mindketten a földre kerültek, de ő kerül alulra, így kapsz további d6 sebzést.
3	<b>Húspajzs:</b> tégy egy bunyózás ellenpróbát a célpontoddal, ha sikeres vagy, úgy helyezkedsz, hogy ő közted és a távtámadók között legyen, minden távolsági támadás ellened kap -2 levonást a következő körödíg.
4	<b>Lefogás:</b> te és az ellenfeled teyetek bunyózás ellenpróbát, ha sikerrel jársz lefogtad, nem tehet csak szabad akciót a következő körében. Mindketten -4 védelmet kaptok a következő körödíg.

Pont	Közelharc manőverek (csak közelharc fegyverrel rendelkező használhatja)
1-3	<b>Bénító csapás:</b> sikerül az ellenfeled érzékeny pontjára csapnod, a következő támadása – amennyiben egy percen belül bekövetkezik – annyival kevesebb lesz, ahány pontot elköltöttél + a küzdőstílusod szintje.
2	<b>Védő állás:</b> védett pozícióba sikerült kerülnöd, a következő körödíg kapsz +2 védelmet közelharc támadások ellen.
3	<b>Fegyverfogás:</b> teyetek egy támadás ellenpróbát, siker esetén megakasztottad az ellenfeled fegyverét. Ki kell szabadítania a fegyverét, így a következő nagyobb akcióját erre kell költenie.
4	<b>Páncélzúzás:</b> az ellenfél páncélját támadva, sikerül úgy elmozgatnod, hogy meggyengíted azt a helyet. A sebzésedből legfeljebb 4 pontot áldozhatsz erre. Ha nem sebzelsz, a manőver hiábavaló volt. Az ellenfél páncélja ennyivel kevesebb lesz, mindaddig, míg egy nagyobb akciót nem áldoz rá, hogy megigazítsa a vértjét.
4	<b>Kettős csapás:</b> a támadásod olyan elemi erejű, hogy a célpontod mellett állóra is átvezetheted. Használd ugyanazt a támadást amit dobtál, ha ez eltalálja, dobj egy sebzést. Ha a célpontod közelében nem áll ellenfél, ezt nem használhatod.
5	<b>Fegyver rongálás:</b> teyetek egy támadás ellenpróbát, ha sikerrel jártál, akkor az ellenfeled fegyvere használhatatlan lesz, amíg nem javítják meg. Bizonyos (mágikus) fegyverek ellen vagy bizonyos kombinációkkal ez a manőver nem kivitelezhető, a mesélő ilyenkor szól és mást kell választanod.

Pont	Távharci manőverek (csak távolsági fegyverrel rendelkező használhatja)
1-3	<b>Sakkban tartás:</b> csak olyan célpontra használhatod, aki legalább futva mozgott a körében. Támadásod tudatja vele, hogy pontosan kiszámoltad merre mozog és ha ezt folytatja, annak meglesznek a következményei. Ha a célpontod a következő körében is fut vagy rohan, annyi plusz támadást és sebzést kapsz ellene, ahány pontot elköltöttél.
1	<b>Villámgyors újrátöltés:</b> újrátölthetsz egy íjat/nyílpuskát vagy bekészíthetsz egy dobófegyvert. Lőporos fegyverekre nem használható.
3	<b>Fenyegető támadás:</b> a támadásod érzékeny helyre érkezett, a célpontod rád figyel egy darabig, a következő támadására -2 levonás jár.
3	<b>Odaszögezés:</b> a célpontod ruháját vagy egyéb felszerelési tárgyát átlóve, hozzászögezted valamihez. Amíg nem tesz egy kisebb akciót, hogy kiszabaduljon, nem mozoghat. Ha nincs mihez/mivel odaszögezni a célpontot, nem használhatod.
4	<b>Pajzsbénítás:</b> csak hajítóbárdal vagy hajítógerellyel használható. Támadásod olyan átütő erejű lett, hogy beleállt a pajzsba. Amíg nem szedik ki belőle egy nagyobb akcióval, csupán 1 védelmet biztosít a használójának.

## Variációk

Avagy világok, settingek, nem igazán találtam rá jó szót. Mindenesetre itt következik pár leírászerűség, hogy az adott világ milyen módosításokkal játszható.

### Conan

De lehet bármely hard fantasy, ahol a mágia rendkívül ritka, vagy nincs is. Mindenhol a narancs nehézség ajánlott, Mágia tulajdonság nincs, így értelemszerűen erre épülő szakértelmek és fókuszok sincsenek, sem elme.

### Final Fantasy

Nem specifikusan egyik játék világa, inkább csak egy általános kép a játékokban fellelhető általános varázslatokat alapul véve. Mindenhol a zöld opciók ajánlottak. Nincsenek mana pontok és a teljes mágia fejezetet el lehet felejteni. A varázslatok a szokásos mágia+szakértelem+fókusz dobással mennek az elme ellen. Minden varázslatnak ez a célszáma, ha nem sikerül megdobni, akkor az adott varázslat semmilyen hatást nem fejt ki a karakteren. Bármely karakter dönthet úgy, hogy nem áll ellen egy bizonyos hatásnak – mert például gyógyítják. A sebző mágiák sebzéséhez, és a gyógyításokhoz hozzáadódik az akaraterő és a páncélok normálisan érvényesülnek minden elemi sebzés ellen. Minden varázslat hatótávja maximum 50 méter, látni kell a célpont(ka)t. Ha valakin már megtalálható az adott hatás – például regeneráció –, akkor az új nem jön létre rajta. Aki haldokolni kezd, arról minden hatás lefoszlik. A nem sebző varázslatok időtartama minden esetben 6 kör – a feltámasztás természetesen kivétel. A megtanulható mágikus szakértelmek a következők:

#### Varázsstílus – elementalista

Mivel a világon 6 elem létezik – tűz, jég, villám, föld, víz, levegő –, ezért ezt a szakértelmet kétszer is fel lehet venni, ha valaki szeretné az összeset használni. Mindig csak egy elemet lehet megidézni, amikor a karakter 3 célpontra sebez d6-ot, mindegyikük ugyanazt az elemi sebzést szenved el, nem lehet az egyikre jeget varázsolni, a másik kettőre meg villámot.

- ❖ Tanuló: válaszd ki az egyik elemet, varázslatoddal d6 sebzést tudsz okozni a célpontnak.
- ❖ Haladó: válassz egy újabb elemet, varázslatoddal 2d6 sebzést tudsz szétosztani legfeljebb 2 célpont között.
- ❖ Mester: válassz egy újabb elemet, varázslatoddal 3d6 sebzést tudsz szétosztani legfeljebb 3 célpont között.

#### Varázsstílus – gyógyító

- ❖ Tanuló: tudsz gyógyítani d6-ot a célponton.
- ❖ Haladó: tudsz gyógyítani 2d6-ot legfeljebb 2 célpont között. Használhatod a regenerációt, a célpontod 1 életerőt gyógyul minden köre elején.
- ❖ Mester: tudsz gyógyítani 3d6-ot legfeljebb 3 célpont között. Feltámaszthatsz egy haldokló karaktert, annyit gyógyul, amennyi a maximum életeréje negyede.

#### Varázsstílus – támogató

- ❖ Tanuló: választásod szerint a célpontod kap +1 sebzést, támadást, védelmet, elemi sebzést, varázslást vagy varázsvédelmet.
- ❖ Haladó: eloszthatsz +2 módosítót legfeljebb 2 célpont között a tanuló szintnél leírtak egyikére.
- ❖ Mester: eloszthatsz +3 módosítót legfeljebb 3 célpont között a tanuló szintnél leírtak egyikére.

#### Varázsstílus – szabotőr

- ❖ Tanuló: választásod szerint a célpontod kap -1 sebzést, támadást, védelmet, elemi sebzést, varázslást vagy varázsvédelmet.
- ❖ Haladó: eloszthatsz -2 módosítót legfeljebb 2 célpont között a tanuló szintnél leírtak egyikére.
- ❖ Mester: eloszthatsz -3 módosítót legfeljebb 3 célpont között a tanuló szintnél leírtak egyikére.

Mind a négy stílusra felvehető fókusz, hogy hatékonyabb legyen a varázslásuk. Ha valaki csodálkozna, hogy miért lenne érdemes fókusz felvenni a gyógyításra vagy a támogatásra, nos az élőhalott lényeket a gyógyítás úgy sebz mintha hetedik elem lenne. A támogatással pedig lehet szabotálni az ellenfelet, ha az mesteri szinten támogatná magát, de a karakter ezt előbb megteszi tanuló szinten, akkor mivel ugyanaz a hatás nem jön létre, még akkor sem, ha erősebb, így bukott 2 módosítót.

## Ynev

Alapvetően két nagy csoport van, amiben továbbiakat kell hozzáadni a rendszerhez: fajok és a pszi.

Tulajdonság	Amund	Dzsenn	Félelf	Gnóm	Goblin	Khál	Kyr származék
Erő	+1		-1	-3	-2	+2	-1
Allóképesség	+1			+1	+1	+2	-1
Ügyesség			+1		+1	+1	
Érzékelés				+1		+1	
Kisugárzás					-1		+1
Kommunikáció						-2	
Akaraterő	-1					-2	
Ész		+1		+1			+1
Mágia						-2	

További módosítók:

- ❖ Amund: látás sötétben, nem sajátíthatják el a pszit, de korlátlan ideig képesek a telepátiára.
- ❖ Dzsenn: mindannyian értenek a pszihez, így a karakternek fel kell vennie a pszi tanuló szintjét, bármelyik pszi fókusz csupán 1 KP felvenni elsőre.
- ❖ Félelf: látás sötétben, -1 életerő.
- ❖ Gnóm: látás sötétben, -1 életerő, -2 sebesség, minden fegyver, páncél, pajzs és ruházat 20%-kal többbe kerül, az ezermester előnyt csupán 2 KP felvenni.
- ❖ Goblin: látás sötétben, -3 sebesség, minden fegyver, páncél, pajzs és ruházat 20%-kal többbe kerül, a piszkos harc fókusz csupán 1 KP felvenni elsőre.
- ❖ Khál: nem vehetők fel a következő szakértelmek és fókuszok: zárnyitás, lopás, állatok kezelése, állatidomítás, tolvajlás. +3 életerő, -3 lelkerő, +1 sebesség, minden fegyver, páncél, pajzs és ruházat 30%-kal többbe kerül, a nyomkövetés, hallgatóság és szaglás fókusz csupán 1 KP felvenni elsőre.

- ❖ Kyr származék: -1 életerő, az etikett, parancsnoklás és meggyőzés fókuszát csupán 1 KP felvenni elsőre.
- ❖ Udvari ork: ugyanaz, mint az ork.

A pszi miatt van további két előny:

- ❖ Slan: elsajátíthatod a pszi slan útját, amint rendelkezzel a pszi mesteri szintjével. Nem veheted fel a varázsló előnyt.
- ❖ Varázsló: elsajátíthatod a pszi kyr metódusát, amint rendelkezzel a pszi mesteri szintjével. Nem veheted fel a slan előnyt.

Három fókusz: pyarroni út, Slan út, Kyr metódus, természetesen mindhárom akaraterő alapú. S egy képzettség:

*Pszi*

- ❖ Tanuló: elsajátítottad a pszi alapjait, képes vagy használni az alapvető diszciplínákat.
- ❖ Haladó: sokkal jobban érted már az elme működését, a haladó diszciplínákat is tudod alkalmazni.
- ❖ Mester: mesterré váltál, az összes diszciplínát tudod alkalmazni, az elméd eléggé csiszolt lett ahhoz, hogy elsajátítsa vagy a Slan út vagy a Kyr metódus diszciplínáit.

A pszi diszciplínák alkalmazása mindig kifáradást okoz. A pontos érték a táblázatban látható. A diszciplínák többsége csupán az alkalmazóra hat, de amelyeket másra akarnak használni, azokhoz jól látni kell a célpontot. Ez napsütéses, szép időben is legfeljebb 20 méter távolság lehet. A pszi mindig az elmén keresztül hat a célpontra. Tehát másokra csak akkor lehet alkalmazni, ha sikerül túldobni az elme értéküket, illetve ha rendelkeznek a tudatnyitás diszciplínával.

Dobás	Kifáradás
-13	3
14-16	2
17+	1

Minden diszciplína alap célszáma 13, amennyiben ezt nem sikerül megdobni, akkor a hatás nem jön létre, de az alkalmazó elszenvedi a kifáradást. Bizonyos diszciplínák hatása attól is függ, hogy mekkora lett a dobás. Minden diszciplína használata aktíválás akciónak számít.

*Tanuló szint*

- ❖ Csettintés: egyszerű kinyilatkoztatás, mintha egy apró gongot ütnél meg, a közeledben minden pszi használó érzékeli.
- ❖ Emlék felidézése: egy rövid összpontosítás, önhipnózis segít a felszínre hozni az emlékeidet. +3-at kapsz az ész dobásodra, vagy dobnod sem kell, a mesélő belátása szerint.
- ❖ Ébredés: egy előre meghatározott időben vagy adott idő elteltével magadtól felébredsz.
- ❖ Fájdalomcsillapítás: a kifáradásból eredő kimerülés -2 levonása nem érvényesül 1 órán keresztül.
- ❖ Lökés: egy taszító lökést indíthatsz el, a 12-es feletti minden érték vagy +1 méter távolságot vagy +1 kg erőt jelent. Használható kisebb tárgyak felborítására, gyertyák elfújására, ajtók becsukására stb.
- ❖ Tudatnyitás: e segítségével, ideiglenesen feloldhatod az elméd védelmét, így a rád hatónak nem kell legyűrnie azt. Hasznos gondolatátvitelnél, vagy bármely jótékony hatás elősegítésére, ami ellen az elme védene.

*Haladó szint*

- ❖ Ébresztés: felébreszthetsz valakit, olyan, mintha enyhén megráznád. Nem működik ájult, bódult, részeg stb. karakterekre.
- ❖ Gyógyító alvás: mély, ájulásszerű álomba merülsz, ami segít a gyógyulásban. A célszám 13+állóképesség, siker esetén +1, plusz a dobás és a célszám közti minden 3 különbség után további +1 életerőt gyógyulsz reggel, ha kipihented magad. Hátránya, hogy a 8 órányi alvás előtt csak akkor ébredsz fel, ha emberesen megráznak, leöntenek, vagy életerőt sérülsz.
- ❖ Membrán: egyszerű ör, ami szól, ha az elmédet hatás éri. Hogy az pszi vagy varázslat, sikerült-e vagy sem, arról nem szolgálhat információval. Az időtartama 1 plusz annyi óra, amennyivel túldobtad a 13-as célszámot.
- ❖ Tulajdonság javítása: az egyik tulajdonságodat megnövelheted, legfeljebb a faji maximumig. A célszám 13+tulajdonság, siker esetén 1 plusz a dobás és a célszám közti minden 2 különbség további +1 értékkel növeli ideiglenesen a tulajdonságodat. A diszciplína hatása 1 percig tart. Tehát +2-es ügyesség alapcélszáma 15, ha a dobás 19 lett, akkor 3-mal, a maximumra nőtt ideiglenesen. Egyszerre csak egy ilyen hathat a karakterre, ha újabbat alkalmaznának rá, az automatikusan kudarcot vall.
- ❖ Tiszta elme: megacélozod a gondolataidat, az érzelmeidet irányításod alá vonod, az elme értéked megnő 2-vel. Az időtartama 1 plusz annyi perc, amennyivel túldobtad a 13-as célszámot, ha lelkierőt vesztesz, azonnal megszűnik a hatás.
- ❖ Transz: segítségével elfordulhatsz a test igényeitől és a belső világra összpontosíthatod. Transzban csak lassan mozoghatsz, nagyjából harmad olyan gyorsan, mint normálisan tennéd, a tested lehiül, az életfunkcióid is nagyjából a harmadára lassulnak. A transz eléréséhez 10-akaraterő perc szükséges, addig maradsz benne, amíg akarsz, mások csak akkor tudnak kirángatni belőle, ha sérülést okoznak. Általában szellemi megtisztulásra, nagy tettek átgondolására használják. Transzban a mesélő belátása szerint, gyorsabban kaphatsz vissza kifáradást, nyerhetsz, de akár veszíthetsz is lelkierőt, egyedül maradni a gondolatokkal könnyen lehet kétélű fegyver.

*Mesteri szint*

- ❖ Gondolatátvitel: némán beszélhetsz másik pszi használóval, már ha ő is akarja, és használja a tudatnyitást. A kommunikáció csak akkor lesz kétoldalú, ha ő is rendelkezik a diszciplínával, egyébként nem tud válaszolni. Az időtartam annyi kör, amennyi az akaraterőd. Ha ennél is tovább akarod fenntartani, akkor minden további körben vesztesz egy kifáradást.
- ❖ Hatodik érzék: kiterjeszted az érzékeidet és előtérbe helyezed az ösztöneidet. Ha bármi rossz történne veled, akkor azt megérezed. Amíg ez a diszciplína tart, nem lehet téged meglepni, a kezdeményezéseted 3d6-tal dobod és csak a legnagyobb kockát kell figyelembe vened. Az időtartama 1 plusz annyi perc, amennyivel túldobtad a 13-as célszámot.
- ❖ Kínokozás: a célpontod annyi kifáradást veszít, amennyivel sikerült túldobnod az elme értékét. Egy célpontra csak egyszer alkalmazható ez a diszciplína 24 órán belül, ha ismét alkalmaznák rá, az automatikusan kudarcot vall.
- ❖ Telekinézis: a lökés továbbfejlesztett változata, képes vagy az akarattal tárgyakat mozgatni. Elfordíthatod egy kulcsot a zárban, bezárhatsz egy reteszt, magadhoz húzhatod a fegyvered, felemelheted a takarót stb. A tárgyak az akaraterő értékeddel megfelelő sebességgel mozoghatnak. A 12-es feletti minden érték +1 kg mozgatását teszi lehetővé. Egészen addig használható, ha minden körben sikeresen alkalmazod rá ezt a diszciplínát, amíg tisztán látod az adott tárgyat. Olyan tárgyakra nem működik, amit valaki visel vagy a kezében fog, nem lophatod le egy kalmár gyűrűjét, bonthatod ki egy nő hajában a szalagot vagy vetköztethetsz le valakit.

*Slan út*

- ❖ Aranyharang: megacélozod az izmaidat és ideiglenesen egy élő páncéltatot hozol létre. A vértzet 1 percig él és páncél értéke annyi, amennyivel túldobtad a 12-öt. Nem adódik össze más páncélokkal.
- ❖ A Sárkány dühe: egyéválsz a fegyvereddel, vagy a tested lesz az élő fegyver, csapásaid tökéletesek lesznek, nem teszel semmiféle felesleges mozdulatot. A sebzés kockáidon minden 1-es értéket forgass át 2-esre. Minden 3 érték, amivel túldobtad

- a 13-as célszámot, eggyel növeli tovább a sebzés kockáid minimumát – tehát 16-nál 3, 19-nél 4 stb. Az időtartama 1 perc.
- ❖ A Sárkány tánca: egyfajta jövőbelátást kapsz egy rövid időre, előre látod, hogy az ellenfeleid hova fognak támadni, ezért kapsz +1 védelmet 1 percig. Minden 3 érték, amivel túldobtad a 13-as célszámot, tovább növeli 1-gyel a védelmed.
- ❖ Belső idő: lelassíthatod a belső idődet és így megfigyelhetsz dolgokat, több időd lesz gondolkodni. Fizikailag ugyan nem leszel gyorsabb, tehát a harci értékeid nem változnak, de szellemileg igen. Amikor alkalmazod ezt a diszciplínát, akkor úgy kell venni, mintha 4 köröd lenne megfigyelni dolgokat, gondolkodni, tervet kovácsolni, netán diszciplínákat aktiválni.
- ❖ Érzékelhetetlenség: megtalárod a belső békéd és mozdulatlanná válva, kifakulsz a világból. Ebben az állapotban még a legélesebb érzékkel megáldottak sem képesek észrevenni, az élőlények öntudatlanul is kikerülnek, kizárólag a láthatatlanság észlelése diszciplína fedheti fel a jelenléted. Nem mozoghatsz, nem beszélhetsz, nem alkalmazhatsz másik diszciplínát. Az időtartam legfeljebb annyi kör lehet, amennyivel 12 fölé dobtál.

#### Kyr metódus

- ❖ Auraérzékelés: képes vagy megnézni egy lény auráját. Ez felfedi az igazi alakját, felismered az alakváltókat vagy varázslattal, elváltoztatottakat, netán átokkal sújtottakat. Információt ad a lény életszakaszáról – fiatal, felnőtt, öreg – továbbá azt is megtudod, ha valami betegsége lenne, jóllehet sem a súlyosságról, sem a típusról nem tudsz nyilatkozni. Ha már láttál egy aurát, később is felismerheted, mert minden aura egyedi. Természetesen mindezen információk csak akkor kerülnek a birtokodba, ha megdobtad a célpontod elme értékét.
- ❖ Asztrálszem: ha megdobod a célpont elme értékét, megtudod, mi a legerősebb érzelme ebben a pillanatban.
- ❖ Mentálszem: ha megdobod a célpont elme értékét, megtudod, milyen gondolatok járnak a fejében ebben a pillanatban.
- ❖ Mágikus tekintet: ha bele tudsz nézni a célpontod szemébe, akkor rabul ejtheted azt 1 körre, feltéve, ha megdobod az elme értékét. A következő elmét célzó hatásodhoz annyi pluszt kapsz, mint dobás és a célszám közti minden 2 különbség.
- ❖ Láthatatlanság észlelése: felfedezheted vele a rejtőző és a láthatatlanságba burkolózó lényeket. Varázslat esetén az elme a célszám, rejtőzködés esetén a lopakodás dobása.

#### Ars Magica

Avagy a mágia művészete, azoknak, akik tényleg tökéletesen szabad mágiarendszert szeretnének használni. Ez egy fordított szemléletet használ, nem azt mondja, hogy ha megtanulta a varázsló a támadás ösvényét, akkor tud pusztítani, hanem azt mondja, hogy ismer egy formát, és azzal azt csinál, amit csak a tudása megenged. Akik esetleg nem lennének otthon benne, a rendszer úgy működik, hogy van 5 technika és 10 forma, ezek kombinációjából pedig szinte bármilyen varázslatot össze lehet hozni. De nem javasoljuk, hogy ismeretlenül használja bárki is, mert nagyon elhúzhatja a varázslatok meghatározása a játékidőt.

#### Technikák

- ❖ Átalakítás: meg- vagy átváltoztathatsz szinte bármit, szinte bármivé, ha megvan a megfelelő hatalmad hozzá.
- ❖ Észlelés: minden kapcsolódik mindenhez, csak tudnod kell, hogy mikor mire kell odafigyelned, hogy kiolvasd a neked kellő információkat.
- ❖ Irányítás: irányíthatod a dolgok mozgását, helyzetét, a tevékenységeket vagy a gondolatokat, nem kell megváltoztatnod a világot, csupán a megfelelő irányba terelni.
- ❖ Puszttítás: minden elpusztul végül és pont ezt segítheted elő, csak rajtad áll, hogy öregedés, betegség, szétmállás, rozsdásodás netán elmúlás formájában.
- ❖ Teremtés: a semmiből teremthetsz valamit, legyen az állat, növény, érzelem, tárgy stb., valamint megjavíthatsz bármit, ami sérült, legyen az egy eltört váza, egy törött kard vagy vakság.

#### Formák

- ❖ Állat: minden ami él, nem növény, nincs lelke és nem mágikus teremtmény. Az összes élő állat vagy egykor élt állat.
- ❖ Elme: gondolatok, érzelmek, lélek, emlékezet, testetlen szellemek.
- ❖ Erő: mágia, hatalom, mágikus teremtmények és tárgyak.
- ❖ Föld: talaj, kő, föld, szikla, sötétség.
- ❖ Képzelet: illúziók és káprázatok, csak az érzékszervekre hat, sosem befolyásolja a való anyagot.
- ❖ Levegő: levegő, gázok, szél, időjárás, villámok, repülés.
- ❖ Növény: bármilyen növény, a mohától az ösöreg fáig és ezek maradványai.
- ❖ Test: minden lélekkel rendelkező lény teste.
- ❖ Tűz: tűz, forróság és fény.
- ❖ Víz: tiszta, kevésbé tiszta víz és mindenfajta folyadék, úszás.

Minél jobban avatkozik be a varázsló a világba, annál nagyobb hatású varázslatot kell létrehoznia. Az egyszerűség kedvéért használjuk a már meglévő értékeket, tehát egy kicsi sebző mágia – legyen az tűz teremtés vagy test pusztítás – sebzése d3+mágia. Ugyanígy a gyógyítás, védelem, áldás és átok ösvények értékei használandók ilyen hatásokra. Erő pusztítással is le lehet törni az azonos hatású mágiákat – tehát kicsivel a kicsiket, normállal a normálokat stb. –, nem csak *mágiatöréssel*. Az átalakítás, irányítás és olykor az észlelés varázslatoknál meg kell dobni az elmét is, ha a célpont nem egyezik bele. Nem akarjuk felsorolni az összes variációt, hogy melyik forma és technika párosításnál mik az egyes hatások, mert az egy igen nagy táblázat lenne, csupán pár példát hoztunk a technikákhoz, a mesélő és a játékos egyezzenek meg hol kezdődnek és végződnek az egyes hatások.

Technika	Kicsi
Átalakítás	Megváltoztathatod valaki haj- vagy szemszínét, egy pohár bort vízzé változtathatsz.
Észlelés	Felidézheted egy csontból, hogy nézett ki az élőlény, észlelheted, hogy valami illúzió.
Irányítás	Felboríthatod egy üres poharat, felébreszthetsz valakit az álmából.
Puszttítás	Elpusztíthatod egy csészényi egyszerű anyagot, kiolthatod egy fáklya tüzét.
Teremtés	Teremthetsz egy csészényi egyszerű anyagot, létrehozhatod egy egyszerű illúziót.
	Normál
Átalakítás	Az egyszerű mérgeket ártalmatlan anyaggá változtathatod, egy ajtónyílás nyitottnak tűnik, pedig csukva van.
Észlelés	Érzékelheted egy lény egészségi állapotát, beteg, várandós, stb., megtudhatod egy erdő növényeitől, hol a patak.
Irányítás	Nem hagysz nyomot a pusztta földön, egy ember vagy emberméretű tárgy képét egy lépéssel odébb helyezheted.
Puszttítás	Elpusztíthatod egy vödörnyi egyszerű anyagot, megszüntetheted a ködöt.
Teremtés	Teremthetsz egy vödörnyi egyszerű anyagot, vagy valami egyszerű dolgot, például egy sámlit.

<b>Nagy</b>	
Átalakítás	Atlátszóvá tehetsz egy tárgyat, egy élőlényt fájának kifogástalan példányává alakíthatsz.
Észlelés	Olvashatod egy lény felszínes gondolatait így megértheted mit mond, az erdő elmondja, hol a keresett növény.
Irányítás	Módosíthatsz egy érzelmet, d3+akaraterő lelkierő veszteséget okozhatsz vagy visszanyerhet a célpontod.
Pusztítás	Elpusztíthatsz egy hordónyi egyszerű anyagot, elveheted egy tábornízi fényét.
Teremtés	Teremthetsz egy hordónyi egyszerű anyagot, egy aranypénzt, egy egeret, vagy kisebb állat illúzióját.
<b>Jelentős</b>	
Átalakítás	Egy értelmes lényt állati elmévé züllesztethetsz, a vizet mérgezővé teheted.
Észlelés	Megmondhatod a holnapi időjárást, megtudhatod egy varázslat vagy varázstárgy pontos hatását.
Irányítás	Kikelthetsz egy holtat a sírjából, egy égő fáklya nappali fénybe boríthatja a környéket.
Pusztítás	Elpusztíthatsz egy szekérnyi egyszerű anyagot, eső után eltüntetheted a vizet.
Teremtés	Teremthetsz egy szekérnyi egyszerű anyagot, egy kutyát, macskát, disznót stb.
<b>Hatalmas</b>	
Átalakítás	Átalakíthatsz egy embert disznóvá, álcázhatsz egy másik varázslatot, senki sem fogja mágiának érzékelni.
Észlelés	Láthatsz a teljes sötétben is, olvashatsz egy lény gondolataiban.
Irányítás	Átveheted egy élőlény teste felett az irányítást, kitilthatsz minden mágiát a területről.
Pusztítás	Elpusztíthatsz egy kisebb szobányi anyagot, kiolthatod az égő háztűzet.
Teremtés	Teremthetsz egy kisebb szobányi egyszerű anyagot, egy lovat.

A mágia korlátai, amiket nem lehet túllépni:

- ❖ lelket teremteni, így bármely értelmes lényt létrehozni
- ❖ istenekre vagy isteni csodára, ereklyékre, isten által létrehozott tárgyakra hatni
- ❖ az időt befolyásolni

Aztán a csapat még hozzátehet ezekhez bármit, ami az adott világ jellemzője. Például hogy nem lehet a holtakat zavarni, nem lehet élőhalottat teremteni, a megszentelt földben nyugvókra varázsolni stb.

A varázslatok időtartama a pusztítást kivéve, mindig időleges. Az időtartamuk mágia perc vagy ha a varázsló bevállalja a mana pont költséggel megegyező kifáradás elszívését, akkor ennek a tízszerese. Ennek lejártakor a mágia és a hatása megszűnik: a teremtett anyag vagy élőlény porrá omlik, az illúzió semmivé lesz, az átváltoztatott dolgok visszaváltoznak, az irányított dolgok visszatérnek eredeti medrükbe stb. Tehát nem érdemes olyanokban gondolkodni, hogy élelmet, vizet, aranyat teremt a varázsló. A sebző mágiák és a gyógyítások idejét, a játéktechnikai egyensúly miatt, egyszerire és véglegesre vettük, tehát egyiknek sincs időtartama, ami után eltűnne a hatása. S végül ne feledjük, hogy nagyon sok varázslathoz nem csupán egy forma ismerete szükséges, hanem több is, vagy egyéb szakértelmeké. Például mérgezővé változtatni valamit csak mérgekeveréssel, arannyá csak alkímiával lehetséges. A zuhogó esőt közáporrá változtatni pedig egy nagy hatású víz átalakítás, amihez a föld forma is kell.

A varázslás szakértelem ebben a verzióban tulajdonképpen megegyezik az adott forma ismeretével:

#### *Varázslás*

Legalább 1-es mágia a követelménye.

- ❖ Tanuló: válassz egy formát és két technikát, kicsi és normál hatású varázslatokat hozhatsz létre ezekből.
- ❖ Haladó: válassz további két újabb technikát, nagy és jelentős hatású varázslatokat hozhatsz létre ezekből.
- ❖ Mester: az utolsó technikát is használhatod és létrehozhatsz hatalmas hatásokat is, továbbá a forma varázslatainak mana költsége 1-gyel csökken, de nem mehet így sem 1 alá.

