

1) Karakter készítés

- 1) Válassz egy osztályt
- 2) Osztályba tartozik 4 szakértelem 2-es szinten
- 3) Növeld 1-el az egyik osztályszakértelemet 3-as szintre
- 4) Osztályból származó felszerelések
- 5) **Vagyon** kezdő értéke 2-es
- 6) Választható: vásárolj további felszerelést a vagyonodból

2) Dobás / Kihívás rendszer

- Egy dobás eredménye a legmagasabb kidobott érték az eldobott **d6** kockákon.
- A szakértelem szintje határozza meg a dobható **d6** kockák számát, pl: 2-es szakértelem – **2d6** dobás
- Előny **(+1)** növeli 1-el az eredményt • Hátrány **(-1)** csökkenti 1-el az eredményt.
- Előny **(+1)** és Hátrány **(-1)** nem halmozódhat, és kioltják egymást ha mindkettő adódik.
- Siker, ha **Szakértelem d6 ≥ Nehézség**, értsd a dobás nagyobb értékű vagy egyenlő nehézséggel.
 - Szakértelem nélkül (képzetlen): dobj **1d6**-al hátránnyal **(-1)**
- Ha 1-est dobtál (kivéve ha ez a dobás eredménye), a játékos választhat egy opciót minden 1-eshez:
 - A) Hozzáadsz 1-et eme dobás eredményéhez
 - B) Elrakod későbbi saját felhasználásra eme jelenetben. Felhasználása A) szerint. Nem adható át másnak.
 - C) Egy környékbeli szövetségesnek adod a jelenetbeli következő akciójához. Felhasználás A) szerint.

Csapatpróba

- 1) Minden játékos dob **Szakértelem d6 ≥ Nehézség**.
- 2) A dobás eredménye a kidobott értékek legnagyobbja
- 3) Minden 1-es értéket hozzáadunk az eredményhez.

3) Mágia és Varázstárgyak

	Varázslói	Isteni
Leírás/használat	Támadó / Védekező / Sebző	Védekező / Erősítő / Gyógyító
Megszorítás	Másokat nem segíthet, csak támadhat	Másokat nem sebesíthet csak ha élőholtak
Szakértelem <i>Elvarázsolni</i>	Varázslás	Vallás
Szakértelem <i>Kivédni vétett varázslás hatását</i>	Érzékelés	Akaraterő
Szakértelem <i>Gyors varázslás (1 akció)</i>	Intelligencia	Bölcsesség
Szakértelem <i>Beazonosítani varázstárgyt</i>	Intelligencia	Bölcsesség
Szakértelem <i>Kivédni átkot/varázstárgy hatást</i>	Érzékelés	Akaraterő

4) Készletek, Eszközök és Könyvek

- Készletek, eszközök és könyvek felszerelésként adhatnak előnyt **(+1)** dobásnál alkalmazva.

5) Nem-mágikus gyógyulás

- Harci helyzetben kívül játékosok meggyógyíthatnak 1 sebet jelenetenként, ha **Bölcsesség d6 ≥ 5** sikeres.
 - A meggyógyított seb lehet a játékos saját karakterén vagy szövetségesein.

6) Fejlődés / Szintlépés

- A narrátor belátása szerint a játékos növelheti 1-el egy szakértelem szintjét, maximum érték az 5-ös.

7) Vagyon és Vásárlás

7.1) Vagyon növekedése

- Játékosok növelhetik vagyonukat varázstárgyak eladásával, de boltok nem vesznek át használt felszereléseket.
- Ha a narrátor vagyon növekedésre dobhat (pl kincs találásakor), akkor minden játékos **1d6**-al dob.
 - A játékos Vagyon értéke nő 1-el ha a **d6 ≥ aktuális Vagyon** értéke, vagy ha **6**-ost dobott.

7.2) Költekezés / Vásárlás

- Ha aktuális **Vagyon** értékünkkel egyenlő értékű tárgyat veszünk, vagy nagy mennyiségben olcsóbbat akkor **Vagyon** értéke 1-el csökken.
- Jelenetenként egyszer a szövetségesek megnövelhetik átmenetileg egy játékos Vagyonát egy vásárlás erejére:
 - 1) Minden játékos, a vásárló is dob **Vagyon d6**-tal.
 - 2) Minden kidobott 1-es érték átmenetileg megnöveli vásárló **Vagyon** értékét 1-el.

Tárgy típusa	Ár
Fegyver: 1 kezes közelharci	2
Fegyver: 2 kezes közelharci	3
Fegyver: 2 kezes távolsági	3
Fegyver: 1 kezes dobó	2
Páncél: könnyű	2
Páncél: nehéz	4
Pajzs	2
Mágikus Fókusz	4
Készlet/Szerszám/Könyv	2 vagy több ereje/ritkasága függvényében

7.3) Vagyon szintek

Szint értéke	Neve	Példa tulajdonok
1-2	Alsó osztály	Étel, Víz, Öltözet, Menedék
3-4	Középosztály	Ló, ház
5-6	Felsőosztály	Hajó, hintó, szolgák
7-8	Nemesség	Udvarház, földek
9+	Uralkodók	Kastély, hadsereg

8) Osztályok, Kezdőfelszerelés és Szakértelmek

	Kezdőfelszerelés	Szakértelem	Használat harcon kívül	Használat harcban	
Pap	#1 Fegyver #1 Könnyű vagy nehézvért #1 Pajzs #1 Isteni Fókusz #1 Vallási könyv #1 Gyógyító készlet	Együttérés	<ul style="list-style-type: none"> Meghatározni két egyén viszonyát Meghatározni hogy mások hazudtak vagy igazat mondtak Ha sikeres: előny (+1) a célpont elleni következő szociális próbán 	<ul style="list-style-type: none"> Ha sikeres: előny (+1) a célpont elleni következő szociális próbán 	
		Vallás	<ul style="list-style-type: none"> Vallási ismeretekkel kapcsolatos tudás 	<ul style="list-style-type: none"> Elvarázsolni isteni mágiát 	
		Akaraterő	<ul style="list-style-type: none"> Ellenállni félelemnek, uralomnak, befolyásolásnak, stb. Ellenállni isteni varázstárgyaknak/hatásoknak 	<ul style="list-style-type: none"> Kivédeni a rontott isteni varázslás következményeit 	
		Bölcsesség	<ul style="list-style-type: none"> Megérzés, hatodik érzék, helytállóan ítélni Isteni varázstárgyak beazonosítása Jelenetenként begyógyítani 1 sebet harcon helyzetén kívül 	<ul style="list-style-type: none"> Esély az 1 akcióból történő gyors varázslásra 	

	Kezdőfelszerelés	Szakértelem	Használat harcon kívül	Használat harcban	Felszerelés hatása
Mágus	#1 Fegyver #1 Varázslói fókusz #1 Ismeretek könyv #1 Akadémikus könyv #1 Nyelvészeti könyv	Érzékelés	<ul style="list-style-type: none"> Felfedni illúziókat, trükköket, átverést, zavart, lopakodást. Kutatás, rejtett tárgyak és titkos ajtók felfedezése Ellenállni varázslói varázstárgyak hatásainak / átkoknak. 	<ul style="list-style-type: none"> Sikertelen varázslói varázslás következményének elkerülése 	<ul style="list-style-type: none"> Nehézvért hátrányt ad (-1)
		Intelligencia	<ul style="list-style-type: none"> Akadémiai, alkimiai, nyelvészeti, szörnyismereti tudás Következtetések, rejtvényfejtés, jó memória Varázslói varázstárgyak beazonosítása 	<ul style="list-style-type: none"> Varázslói varázslás felgyorsítása egy akcióra. 	
		Meggyőzés	<ul style="list-style-type: none"> Emberekkel egyezkedés, meggyőzés, diplomácia, infoszerzés 		
		Varázslás	<ul style="list-style-type: none"> Varázstárgyak használata, varázslói varázslatok létrehozása 	<ul style="list-style-type: none"> Varázslói varázslatok létrehozása 	<ul style="list-style-type: none"> Vértek, pajzs hátrányt ad (-1)

	Kezdőfelszerelés	Szakértelem	Használat harcon kívül	Használat harcban	Felszerelés hatása
Zsivány	#2 Fegyver #1 Könnyű vért #1 Zárnyító készlet #1 Csapdázó készlet	Megtévesztés	<ul style="list-style-type: none"> Információk vagy szívességek megszerzése félrevezetéssel Álcázás és másnak adni ki magát 	<ul style="list-style-type: none"> Ellenfél megtévesztésével következő akció előnyt kap 	
		Ügyesség	<ul style="list-style-type: none"> Akrobatika Zárnyítás Csapdák hatástalanítása 	<ul style="list-style-type: none"> Ügyesség-alapú harci manőverek végrehajtása Távolsági és dobófegyverek találati esélyét növeli Két egykezes fegyverrel közelharc: értéknyi kocka újradobható 	<ul style="list-style-type: none"> Nehézvért, pajzs hátrányt ad (-1)
		Reflexek	<ul style="list-style-type: none"> Csapdák elkerülése Zuhanás okozta sérülés megelőzése 	<ul style="list-style-type: none"> Támadások elkerülése 	<ul style="list-style-type: none"> Pajzs előnyt ad (+1), ha nem ütött Nehézvért hátrányt ad (-1)
		Észrevétlenség	<ul style="list-style-type: none"> Lopakodás, rejtőzés, zsebtolvajlás, rajtaütés. 	<ul style="list-style-type: none"> Egykezes közelharc fegyverrel meglepetésből értéknyi sebzés 	<ul style="list-style-type: none"> Nehézvért, pajzs hátrányt ad (-1)

	Kezdőfelszerelés	Szakértelem	Használat harcon kívül	Használat harcban	Felszerelés hatása
Harcos	#3 Fegyver #1 Könnyű vagy nehézvért #1 Pajzs #1 Mászó készlet	Állóképesség	<ul style="list-style-type: none"> Kitartás, lélegzet visszatartása. Ellenállás: mérgezés, betegség, fáradtság, éhség/szomjúság, időjárás 	<ul style="list-style-type: none"> Nem halálos sérülések semlegesítése, lerázása Páncélt viselve a halálos sérülések semlegesítése, lerázása 	<ul style="list-style-type: none"> Nehézvért előnyt ad rá (+1)
		Megfélemlítés	<ul style="list-style-type: none"> Erővel rávenni valakit hogy megtegye amit akarsz 		
		Erő	<ul style="list-style-type: none"> Futás, mászás, ugrás, emelés, úszás, stb.. 	<ul style="list-style-type: none"> Erő-alapú harci manőverek végrehajtása Fegyvertelen és közelharc támadások találati esélyét növeli Kétkezes fegyverek sebzése az értékével egyezik meg 	
		Fegyverzetek	<ul style="list-style-type: none"> Azonosítás, értékbecslés, és karbantartás fegyvereknél Ostromgépek és fedélzeti fegyverek kezelése 	<ul style="list-style-type: none"> Bármilyen fegyver találati esélyét növeli 	

9) Harc

9.1) Kezdeményezés

- Csapatpróba: **Szakértelem d6 ≥ Legnagyobb ellenfél Nehézség** Szakértelem használat, előny (+1) vagy hátrány (-1) helyzettől függően.
- Kezdeményező dobás hatása – csak első fordulóban: *Játékosok nyertek:* támadások előnnyel (+1) *Játékosok vesztek:* védekezések hátránnyal

9.2) Harc / Jelenet vége

- **Ájult** karakterek 1 sebet gyógyulnak és magukhoz térnek
- Visszahatás és elvesztett varázshasználói állapotok vége

9.3) Játékosok köre – minden játékos választ egy akciót az alábbiakból

9.3.1) Mozgás

- Egy távolságot elmozog: Közeli ↔ Környékbeli ↔ Távoli
- Mozgás után közelharc támadás végrehajtható

9.3.2) Manőver

- Leírásától függően: **Erő** vagy **Ügyesség d6 ≥ Ellenfél Nehézség**
- Siker esetén válassz hatást:
 - Előnyt (+1) biztosít egy szövetségesnek 1 fordulóra minden ellenfél ellen ami ≤ Ellenfél Nehézség
 - Hátrányt (-1) ad az ellenfélnek amíg az egy akció elköltésével nem semlegesíti a hatást.
 - Ez az opció azonnal legyőzheti a normál ellenfeleket.

9.3.3) Egyéb Szakértelem-Alapú Akció

- Leírástól függően: **Szakértelem d6 ≥ Ellenfél Nehézség**
- Siker esetén: hátrányt (-1) okoz ellenfélnek egy fordulóra
- Eme akció sosem győzhet le vagy sebesíthet meg ellenfelet.

9.3.4) Nem-játékos-karakter (NJK) megtámadása

Fegyver típusa	Távolság	Próba a találatához	Találat esetén okozott sebzés
Fegyvertelenül v rögtönzött fegyver	Közeli	Erő d6 -1 ≥ Ellenfél Nehézség (Mindig hátránnyal)	1 seb, nem-halálos típus
Egykezes közelharc fegyver vagy pajzs	Közeli	Fegyverzetek v Erő d6 ≥ Ellenfél Nehézség • Ha mindkét kézben fegyver: újradobható Ügyesség értéknyi 1d6	1 seb, halálos típus • Ha meglepetésből: Észrevétlenség értéknyi seb
Kétkezes közelharc fegyver	Közeli	Fegyverzetek v Erő d6 ≥ Ellenfél Nehézség	Erő értéknyi seb, halálos típus
Egykezes dobófegyver	Közeli, környékbeli	Fegyverzetek v Ügyesség d6 ≥ Ellenfél Nehézség	1 seb, halálos típus
Kétkezes távolsági fegyver	Közeli, környékbeli, távoli	• Hátránnyal (-1) közeli célpont ellen • Ügyesség próba esetén hátrány ad (-1) a nehézárt vagy pajzs	

9.3.5) Varázslás

Típus	Távolság	Próba a varázsláshoz	Próba a rontott varázslás hatását kivédeni	Rontott varázslás hatása	Próba a varázslás felgyorsítására (1 akció)
Varázslói	Közeli, Környékbeli, Távoli	Varázslás d6 ≥ Varázslat Nehézség • Hátrányt (-1) ad ha nincs Fókusz • Hátrányt (-1) ad bármilyen vért v pajzs	Érzékelés d6 ≥ Varázslat Nehézség • Hátrányt (-1) ad a nehézárt	• Következő akció elveszik, „ <i>visszahatás</i> ” állapotba kerül • Ha már „ <i>visszahatás</i> ” van akkor 1 seb	Intelligencia d6 ≥ Varázslat Nehézség • Különbelen jelen és következő akciót is felhasználja
Isteni	Közeli, Környékbeli, Távoli	Vallás d6 ≥ Varázslat Nehézség • Hátrányt (-1) ad ha nincs Fókusz	Akaraterő d6 ≥ Varázslat Nehézség	• Következő akció elveszik, „ <i>kegyvesztett</i> ” állapotba kerül • Ha már „ <i>kegyvesztett</i> ” akkor a jelenetre - Nem varázsolhat isteni mágiát - Hátrány (-1) minden dobásra	Bölcsesség d6 ≥ Varázslat Nehézség • Különbelen jelen és következő akciót is felhasználja

9.4) Nem Játékos Karakterek köre – minden NJK egyet tud végrehajtani az alábbi akciók közül körönként

9.4.1) Mozgás

- Egy távolságot elmozog: Közeli ↔ Környékbeli ↔ Távoli

9.4.2) Másik NJK megtámadása

Támadó Nehézsége d6 ≥ Célpont Nehézség

- Siker esetén támadó 1 sebet okoz célpont NJK-nak.

9.4.3) Játékos megtámadása

1) Játékos dob kitérésre: Reflexek d6 ≥ Ellenfél Nehézség

- Előnyt (+1) ad a pajzs, ha ebben a fordulóban nem használták fegyverként
- Hátrányt (-1) ad a nehézárt

2) Ha kitérés elhibázva, akkor sebesülés lerázására: Állóképesség d6 ≥ Ellenfél Nehézség

- **Vértezet nélkül csak nem-halálos sebek ellen dobható**
- Előnyt (+1) ad a nehézárt

Ha játékos se kitérni, se lerázni nem tudta akkor **megsebesült**. A hatása:

- Befejezetlen varázslás hatás nélkül megszakad
- Játékos egy kiválasztott szakértelmét elveszti a harc végéig
 - Elvesztett szakértelem próbáját 1d6-tal dobja, előnyt nem kaphat rá.
 - Ha a harmadik szakértelem elveszik, akkor a karakter **elájul**.

10) Nehézség

10.1) Nehézség Valószínűségi Tábla

Feltételezve minden 1-es azonnali felhasználását és hogy nincs korábról félrerakott/kapott 1-es.

Nehézség	1d6	2d6	3d6	4d6	5d6	
Könnyű	3	Közepes 66,67%	Extrém könnyű 94,44%	Extrém könnyű 99,54%	Extrém könnyű 99,92%	Extrém könnyű 99,99%
	4	Közepes 50,00%	Könnyű 80,56%	Extrém könnyű 94,44%	Extrém könnyű 98,46%	Extrém könnyű 99,52%
Közepes	5	Nehéz 33,33%	Közepes 61,11%	Könnyű 80,09%	Extrém könnyű 90,74%	Extrém könnyű 95,72%
	6	Lehetséges 16,67%	Nehéz 36,11%	Közepes 54,63%	Közepes 69,68%	Könnyű 80,45%
Kemény	7	Lehetetlen 0,00%	Csoda 5,56%	Lehetséges 15,28%	Nehéz 27,16%	Nehéz 39,29%
	8	Lehetetlen 0,00%	Lehetetlen 0,00%	Csoda 1,39%	Csoda 4,78%	Lehetséges 10,10%
	9	Lehetetlen 0,00%	Lehetetlen 0,00%	Lehetetlen 0,00%	Csoda 0,31%	Csoda 1,29%
	10	Lehetetlen 0,00%	Lehetetlen 0,00%	Lehetetlen 0,00%	Lehetetlen 0,00%	Csoda 0,06%

10.2) Varázslat Nehézség

- Az alábbi táblázatokban van pár jellegzetes varázslat. Az **NPC** jelen esetben a célpont NPC **Nehézségét** jelenti.

Támadó varázslatok	Nehézség	Leírás
Varázslói		
Elektromos ív	NPC	1 sebet okoz 1 környékbeli ellenfélnek
Jégsugár	NPC +1	1 sebet okoz és hátrányt ad 1 jelenetig 1 környékbeli ellenfélnek
Vakító nyaláb	NPC +2	1 sebet okoz és hátrányt ad 1 jelenetig 1 távoli ellenfélnek
Tűzlabda	NPC +3	1 sebet okoz 1 távoli és neki környékbeli legfeljebb NPC ellenfeleknek
Erőrobbanás	6	Távolabb mozgat minden közeli célpontot és a jelenetre hátrányt kapnak
Isteni		
Isteni igazság	NPC	1 környékbeli élőholt hátrányt kap 1 jelenetig
Gonoszra sújtás	NPC +1	3 sebet okoz egy környékbeli élőholtaknak
Élőholt úzése	NPC +2	1 sebet okoz minden környékbeli legfeljebb NPC nehézségű élőholtaknak
Élőhalott pusztítása	NPC +3	Azonnal elpusztít egy közeli élőholtat

11) NJK-k

11.1) NJK összeállítás / jellemzők

Nehézség	Nehézség számértéke harcban. Elit NJK-k ennyi sebzéstől dőlnek ki.
NJK típus	Közönséges (egy sebzéssel vagy manőverrel legyőzhetőek) vagy Elit (Életpont = Nehézség)
Sebzés típus	Halálos vagy nem-halálos
Választható: Szakértelem ellenállás(ok)	Ellenállás vagy gyengeség adott szakértelemmel szemben, pl.: Észrevétlenség és kutyák
Választható: Mágia ellenállás(ok)	Varázslat ellenállás vagy gyengeség, pl.: varázslói mágia és minotaurusz ellenállás
Választható: Speciális képességek	Megnövelt hatótáv, megnövelt sebzés, több célpontot támad egyszere, stb.

11.2) NJK találkozás összeállítás javaslatok

Nehézség	Ellenfelek száma	Ellenfelek Nehézsége a Hősönkénti maximum Szakértelmek átlagához képest
Egyszerű	Hősöknél kevesebb	Alacsonyabb
Könnyű	Hősökkel egyenlő számú vagy egyetlen ellenfél	Egyenlő Magasabb
Közepes	Hősöknél több ellenfél és még egy ellenfél	Egyenlő Magasabb
Nehéz	Hősöknél több ellenfél és még egy ellenfél	Magasabb Sokkal magasabb
Kihívás	Hősöknél sokkal több ellenfél és még néhány ellenfél	Magasabb Sokkal magasabb

- 3-as Nehézségű varázslatoknak nagyon apró hatása van. Pici tárgyak emelése, kevés fény, ételízítés...

Támogató varázslatok	Nehézség	Leírás
Varázslói		
Varázsló pajzsa	4	Semlegesíti a jelenteben téged érő következő sebzést
Kisebbségi teleportálás	5	Azonnal mozoghat kettőt a varázsló
Toll röpte	7	A varázsló egy jelenet idejére repülni képes
Nagyobb teleportálás	8	Varázsló és közeli szövetségeseik egy ismerős helyre kerülnek át
Isteni		
Gyógyító kezek	4	Megérintett szövetséges gyógyul 1 sebet
Isteni védelem	5	Megérintett szövetséges sebződések ellen dobhat Állóképességet
Élőholt megfékezése	6	Élőholtak nem léphetnek közel hozzád 1 jelenetig
Harci imádság	7	Minden környékbeli szövetséges egy jelenetig/első sérülésig előnyt kap
Életerő helyreállítása	8	Megérintett szövetséges magához tér, minden sebe begyógyul