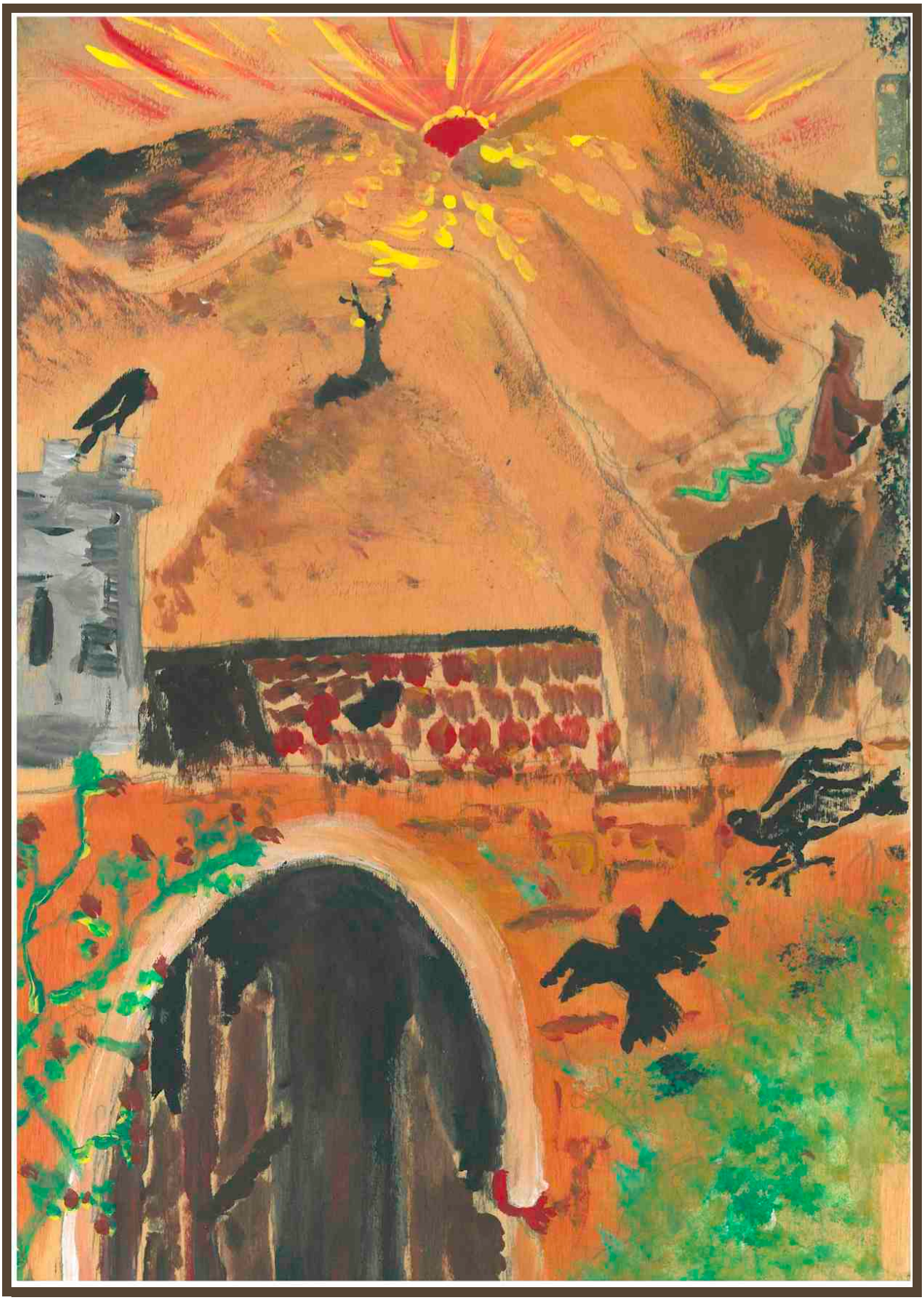
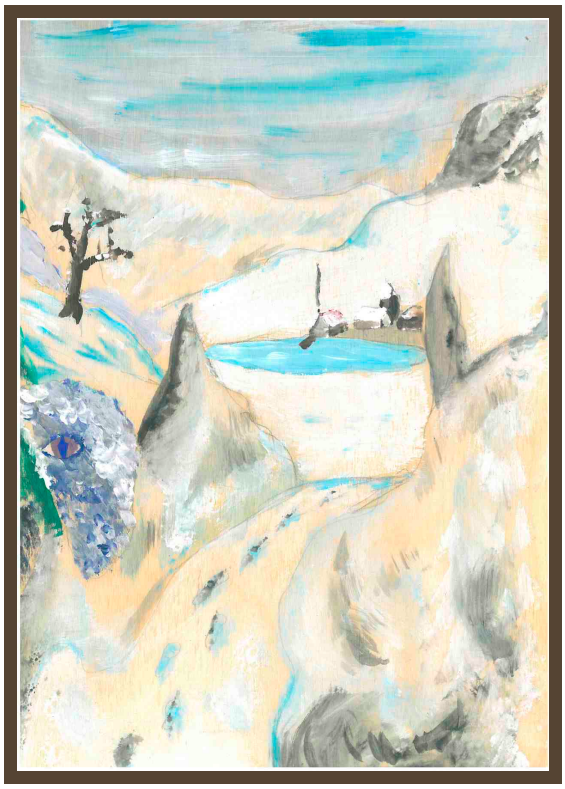
DRAKOJ.IKSO.NET



http://drakoj.ikso.net

ENKONDUKO

Saluton karaj drakoj kaj nerdoj!



Tiu ĉi paĝaro estas dediĉita por ĉiuj ludemuloj, nigraj sorĉistinoj, friponoj kaj duonorkoj kiujn la aventuro allogas al foraj landoj.

La ludo pri kiu temas tiu paĝaro devenas de iama tempo kiam ankoraŭ ne estis komputiloj kaj komputilludoj. La ludantoj sidas ĉirkaŭ la tablo kaj rolas sian rolulon kaj priskribas la agojn kiujn la rolulo faras. Unu ludanto gvidas la aliajn tra la ludo. Li priskribas kio okazas kaj rolas rolulojn amikajn kaj malamikajn kiujn la ludantoj renkontas.

Tiel la ludo kreiĝas en la fantazioj de la ludantoj. La reguloj de la ludo volas helpi aperigi tiun mondon. Ili funkcias kiel la naturaj leĝoj de nia mondo kaj donas la eblecojn kaj kondiĉojn por niaj agoj.

Ĉi tiu paĝaro estas farita de ludantoj al ludantoj. Ĝi uzas la liberan ludoenhavon (vidu Libera-ludo-permisilon) kaj enhavas Esperantan tradukon de la bazregulverko. Se vi trovas tradukindajn partojn, vi povas helpi traduki ilin por ke vi mem kaj aliaj povas trovi ilin ĉi tie (vidu Traduki).

En la nuna stato la traduko ankoraŭ ne pretas por la tuta bazregulverko, sed kovras la plejparton de reguloj kiuj gravas por la ludantoj por ke ili povu elekti popolon, klason, talentojn, armilojn kaj sorĉojn por siaj roluloj. Por la ludgvidanto aŭ por ludantoj kiuj volas legi pri reguloj de batalo, magio, magiaj objektoj, monstroj aŭ pliaj reguloj, estas libere atingeblaj la sekvantaj paĝaroj, kie troveblas la libera ludoenhavo en kvin aliaj lingvoj:

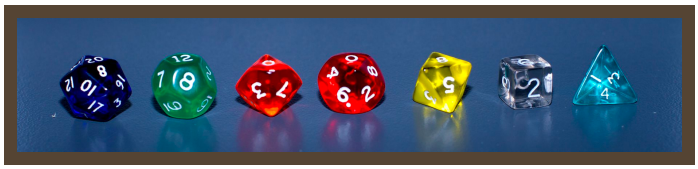
En la angla: http://paizo.com/pathfinderRPG/prd/

En la franca: http://www.pathfinder-fr.org/Wiki/

En la germana: http://prd.5footstep.de/

En la hispana: http://rolroyce.com/rol/DDP/

En la itala: http://prd.5clone.com/



Por ekludi fakte nur necesas sep kubetoj, unu 20-flanka, unu 12-flanka, du 10-flankaj, unu 8-flanka, unu 6-flanka kaj unu 4-flanka. Ĉio alia dependas de la preferoj de via grupo. Vi povas desegni kradon sur paperon, enkadrigi ĝin kaj desegni sur la vitron la danĝerejojn kie la roluloj batalas. Sed ankaŭ eblas simple ludi sur la tablo kaj uzi mezurilon por distancoj aŭ entute ludi fantazie.

Ne estas limoj en tiu ludo nek por fantazio, kreemo aŭ eĉ nerdeco. Imagu ke ion devis fari la nerdoj en siaj vivoj kiam ankoraŭ ne estis la komputilo, kiel ni jam menciis antaŭe. Nun kiam la nerdoj havas komputilojn, la tempoj ŝanĝiĝas kaj la kampo de tablaj rolludoj malfermiĝas ankaŭ al malnerdoj kiuj ektrovas la plezuron de plenumado de rolulformularoj por si!

Nun nur ankoraŭ mankas roluloj kaj aventuro. Por krei rolulon vi trovas instrukciojn en la paragrafo Kiel krei rolulon. Por la aventuro vi aŭ povas elpensi propran aŭ serĉi aventuron ĉe Aventuroj kie troveblas konsiloj.

Nun jam temp' está por la bravaj nanoj kaj monaĥoj kun flugantaj manoj por iri al aventuroj!

Ludi la ludon

Kiam vi ludas la ludon, la ludgvidanto priskribas la okazaĵojn en la ludmondo kaj la ludantoj priskribas unu post la alia kiel iliaj roluloj reagas. Kontraŭe al kutimaj rakontoj, ne estas fiksaj la agoj de roluloj kiuj estas kontrolataj de la ludgvidanto (nomitaj neludantroluloj, mallonge NLR). Por plejmultaj agoj vi devas kubĵeti por malkovri ĉu ili estis sukcesaj aŭ ne kaj kelkaj estas pli malfacilaj ol aliaj. Ĉiu rolulo havas fortojn kaj malfortojn kaj pro tio li ricevas bonojn aŭ malbonojn kiuj dependas de liaj kapablecoj kaj eblecoj.

Ĉiam kiam kubĵeto estas bezonata, tio estas indikita per "k#". La "#" reprezentas la nombro da flankoj de la kubeto per kiu necesas ĵeti. Se vi devas ĵeti plurajn kubetojn, tion indikas nombro kiu troveblas antaŭ la "k". Ni supozu ke vi devas ĵeti 4k6, do vi ĵetas kvar sesflankajn kubetojn kaj sumigas la rezultojn. Kelkfoje post tiu indiko troveblas + aŭ - kun iu nombro. Tiam vi devas adicii aŭ subtrahi tiun nombron de la tuta rezulto (ne de ĉiu kubeto). Por plejmultaj ĵetoj oni uzas k20 plus modifiloj kiuj dependas de la kapablecoj aŭ eblecoj kaj de la situacio. Ĝenerale estas pli bone ĵeti altajn nombrojn. Elcentĵetoj estas speciala kazo, ili estas indikitaj per "k%". Por ĵeti hazardan elcentnombron, vi povas ĵeti du malsamkolorajn dekflankajn kubetojn (2k10). Unu el ili reprezentas la dekoj. Ĵetu ambaŭ kubetojn. Se la kubeto por la dekoj montras "4" kaj la alia montras "2", vi ĵetis 42. Se la kubeto por la dekoj montras "0" la rezulto estas inter 1 kaj 9 aŭ 100 se ambaŭ estas nul. Kelkaj k10 ankaŭ estas surprintitaj per "10", "20", "30" ktp. por faciligi la elcentĵeton. Se ne estas alie indikita oni ĉiam rondigas malsupren.

Kiam via rolulo ekvojaĝos por aventuroj, li kolektos oron, magiajn objektojn kaj spertpoentojn. Per la mono li povas aĉeti pli bonan ekipaĵon kaj la magiaj objektoj havas potencajn eblecojn kiuj plibonigas vian rolulon. Spertpoentoj estas disdonataj pro superitaj defioj kaj pro progresado en la ludagado. Kiam via rolulo akiris sufiĉe da spertpoentoj, li altiĝas je unu nivelo kaj li ricevas novajn fortojn kaj eblecojn, kiuj helpas lin por majstri eĉ pli grandajn defiojn.

La plej grava regulo

La reguloj ĉi tie celas vivigi la rolulojn kaj la ludmondon. Ili estas tiel faritaj por ke ili estu facile uzeblaj kaj por ke ili ebligu ekscitan ludon. Tamen povas okazi ke kelkaj ne kongruas kun la ludmaniero kiun vi preferas en via grupo. Ne forgesu ke tiuj reguloj estas viaj. Vi povas ŝanĝi ilin por adapti ilin laŭ viaj bezonoj. Plejmultaj ludgvidantoj havas siajn "hejmregularojn". La ludgvidanto kaj la ludantoj devus ĉiam interkonsenti pri tiaj rugulŝanĝoj por ke ĉiu komprenu kiel ili efikas en la ludo. La ludgvidanto ja havas la lastan vorton pri la reguloj sed la ludo devus esti komuna sperto kaj ĉiu devus kontribui siajn ideojn, kiam oni diskutas pri iu regulo.

Ĝeneralaj terminoj

En la ludo estas kelkaj ĝeneralaj terminoj, mallongigoj kaj difinoj, kiuj volas helpi al vi kompreni la ludon. La sekvantaj estas la plej kutimaj:

Ago: Ago estas difinita tempodivido en batalovico. Dum la ago vi povas utiligi viajn kapablecojn, apliki sorĉojn aŭ ataki. Estas diversaj agotipoj: bazago, movago, libera ago kaj plena ago (vidu pli en Batalo).

Akumula: Akumula signifas ke certaj bonoj aŭ malbonoj sumiĝas por certaj ĵetoj aŭ valoroj. Kutime bonoj de sama tipo ne estas akumulaj. Valoras la plej alta. Plejmulto da malbonoj estas akumulaj, do ili sumiĝas. Tamen malbonoj kune kun bonoj estas akumulaj. Tio signifas ke malbonoj povas neniigi parte aŭ tute bonojn (povas ankaŭ esti ke la malbono estas pli granda ol la bono, kio rezultas entute kiel malbono por la ĵeto aŭ la valoro).

Armaĵklaso (AK): Ĉiuj kreaĵoj en la ludo havas armaĵklason. Tio indikas kiel malfacile estas trafi tiun kreaĵon. Kiel ĉiam ju pli alta des pli bona.

Atributvaloro: Ĉiu kreaĵo havas 6 atributvalorojn: forto, lerteco, konstitucio, inteligenteco, saĝeco kaj karismo. Tiuj valoroj

reprezentas la plej bazajn ecojn de la kreaĵo. Ju pli alta la valoro des pli kapabla estas la rolulo en tiu branĉo.

Batalmanovra bono (BMB): Tiu valoro indikas kiel bonan sperton kreaĵo havas por fari batalmanovron. Tiu valoro aldoniĝas al ĵeto de k20, kiam rolulo volas fari batalmanovron.

Batalmanovra defendo (BMD): Tiu valoro indikas kiel malfacile estas fari batalmanovron kontraŭ kreaĵo. Kiam vi faras batalmanovron kontraŭ kreaĵon, vi devas uzi lian batalmanovran defendon kiel malfacilecgrado.

Batalmanovro: Batalmanovro estas batalago kiu ne rekte damaĝas vian malamikon - ekzemple la provo faligi lin, senarmigi lin, aŭ komenci luktadon.

Bazataka bono (BAB): Ĉiu kreaĵo havas bazatakan bonon. Tiu indikas kiel bone la kreaĵo scipovas batali. Kiam rolulo altiĝas je nivelo aŭ je vivkubetoj tiam altiĝas ankaŭ sia bazataka bono. Se la bazataka bono atingas +6, +11 kaj +16, la rolulo povas fari aldonan atakon se li uzas plenan agon (tipo de ago, vidu Batalo).

Bono: Bonoj estas valoroj kiuj sumiĝas al ĵetoj kaj rolulvaloroj. La plejmulto da bonoj estas de determinita tipo. Ĝenerale bonoj de la sama tipo ne estas akumulaj kaj oni uzas la pli grandan.

Damaĝoredukto (DR): Kreaĵoj kiuj estas rezistemaj kontraŭ damaĝo, havas kutime damaĝoredukton. La indikita nombro estas subtrahata de la damaĝo kiu estas kaŭzita per fizika atako. La plejmulton da tipoj de damaĝoredukto oni povas ĉirkaŭiri per certaj armiloj. Tio estas indikita per la litero "/" post la nombro. Post la oblikva streketo legeblas la armiltipo per kiu oni povas ĉirkaŭiri la damaĝoredukton. Kelkaj tipoj de damaĝoredukto validas por ĉiuj ataktipoj. Tio estas indikita per la litero "-" post la oblikva streketo (vidu la ĉapitron Eksterordinaraj eblecoj por pliaj informoj).

Eksterordinaraj eblecoj (EE): Ili estas specialaj eblecoj, kiuj estas nemagiaj.

Grado: Sorĉoj dividiĝas en gradoj de 0 al 9. La grado montras kiel potenca la sorĉo estas. Kiam sorĉkonantoj altiĝas en nivelo, ili lernas sorĉojn de pli altaj gradoj.

Iniciato: Ĉiam kiam batala komenciĝas, ĉiuj partoprenantaj kreaĵoj devas ĵeti iniciatan ĵeton por determini la batalvicon. Ju pli granda la ĵeto des pli frua la kreaĵo povas agi.

Ĵeto: Kutime signifas ĵeton de k20, al kiu aldoniĝas aliaj modifiloj. Tipaj ĵetoj estas atakĵetoj, kapablecĵetoj kaj savĵetoj.

Kapableco: Kapableco estas normala ebleco, kiel ekzemple grimpi sur muron, kaŝiri en silenta koridoro aŭ percepti entrudiĝanton. La kvanto da rangoj en iu kapableco indikas kiel bonan sperton la kreaĵo havas en tiu kapableco. Kiam kreaĵoj ricevas novajn vivkubetojn, ili ankaŭ ricevas novajn kapablecrangojn, kiujn ili povas dispartigi al siaj kapablecoj.

Klaso: La klaso reprezentas la profesion de kreaĵo aŭ rolulo. Per la klaso roluloj ricevas bonojn kaj ili povas efektivigi agojn kiujn oni kutime ne kapablas kiel sorĉi aŭ figurŝanĝi. Se kreaĵo gajnas novajn nivelojn en iu klaso, ĝi ankaŭ ricevas novajn kaj pli potencajn eblecojn. Plejmulto da LR havas nivelojn en la bazklasoj ĉar ili estas la plej potencaj (vidu Klasoj). Plejmulto da NLR altiĝas en NLR-klasoj. Tiuj ne estas tiel potencaj (vidu Krei NLR).

Koncentriĝoĵeto: Se kreaĵo efektivigas sorĉon, sed dume estas perturbata, ĝi devas fari koncentriĝoĵeton por ke la sorĉo ne perdiĝu (vidu Magio).

Kreaĵo: Kreaĵoj estas estaĵoj kiuj aktive partoprenas al la mondo aŭ al la rakonto. Ĉiuj LR, NLR kaj monstroj estas kreaĵoj.

Ludantrolulo (LR): Estas tiuj figuroj kiuj estas ludataj de la ludantoj.

Ludgvidanto (LG): La ludgvidanto estas tiu kiu kontrolas ĉiujn elementojn de la rakonto kaj de la mondo, kiun la ludantoj esploras. La ludgvidanto devas ĉiam provi esti justa kaj prizorgi ke la ludo estas plaĉema.

Malbono: Malbonoj estas valoroj, kiuj estas subtrahataj de ĵetoj aŭ rolulvaloroj. Malbonoj ĝenerale ne havas tipon kaj estas akumulaj.

Malfacilecgrado (MFG): Ĉiam kiam kreaĵo volas fari agon kies sukceso ne certas, ĝi devas fari ĵeton (vidu ĉapitron Kapablecoj). La rezulto devas esti minimume tiom granda kiel la indikita malfacilecgrado, por ke la ago estu sukcesa.

Monstro: Monstroj estas kreaĵoj kies fortoj kaj eblecoj dependas de iliaj vivkubetoj rilataj al iliaj popoloj kaj ne al iliaj klasniveloj. Tamen estas monstroj kiuj havas klasnivelojn. LR ĝenerale ne estas monstroj.

Multipliki: Ĉiam se vi devas apliki pli ol unu multiplikanton, tiuj multiplikantoj estas akumulaj sed ne multiplikiĝas. Anstataŭe vi adicias la du multiplikantojn kaj subtrahas la rezulton per unu. Ni supozu ke vi dufoje devas apliki la multiplikanton ×2. Tiam vi devas apliki entute ×3 kaj ne ×4.

Neludantrolulo (NLR): Neludantroluloj estas roluloj kiuj estas kontrolataj de la ludogvidanto (LG). NLR havas kutime nivelojn en klasoj.

Nivelo: La nivelo reprezentas la potencon de rolulo. Estas du niveltipoj. La klasnivelo indikas kiom da niveloj la rolulo havas en certa klaso. La rolulnivelo estas la sumo de ĉiuj klasniveloj kiujn la rolulo posedas en ĉiuj siaj klasoj.

Pensmaniero (PM): La pensmaniero priskribas la bazajn moralajn kaj etikajn ideojn de iu kreaĵo. Ĉiu pensmaniero konsistas el du komponantoj. Unu komponanto indikas ĉu la rolulo estas laŭleĝa, neŭtrala aŭ ĥaosa. La alia sekvanta komponanto indikas ĉu la rolulo estas bona, neŭtrala aŭ malbona. Pensmanieroj mallongiĝas per la unua litero de ambaŭ

komponantoj, ekzemple LN por laŭleĝa neŭtrala aŭ ĤM por ĥaosa malbona. Kreaĵoj kiuj estas ambaŭmaniere neŭtralaj estas indikataj per N.

Rondo: La batalo dividiĝas en rondoj. Dum unu rondo ĉiuj kreaĵoj havas la ŝancon por agi laŭ la ordo de iliaj iniciatoj. Unu rondo egalas al ĉirkaŭ 6 sekundoj en la ludmondo.

Savĵeto: Se kreaĵo estas la celo de danĝera sorĉo aŭ efiko, ĝi ofte rajtas fari savĵeton por malgravigi la rezulton de la sorĉo aŭ la efiko. Savĵetoj estas pasivaj ĵetoj - la rolulo ne devas fari agon por la savĵeto - ili fariĝas aŭtomate. Estas tri tipoj da savĵetoj: persistecĵetoj (por rezisti al venenoj, malsanoj kaj aliaj fizikaj minacoj), refleksĵetoj (por eviti efikojn kiuj trafas ampleksan spacon, kiel fajroglobo) kaj voloĵetoj (por rezisti al mensaj atakoj de sorĉoj).

Sorĉo: Sorĉoj estas magiaj efikoj, kiuj estas kaŭzitaj de kreaĵoj kiuj povas sorĉi. Sorĉoj povas havi diversajn efikojn, ili povas damaĝi malamikojn sed ankaŭ revivigi mortintajn. Ĉe la sorĉoj estas ĉiam indikita kiun efikon ili havas kaj kiel oni povas rezisti ilin.

Sorĉnivelo: La sorĉnivelo indikas kiel potenca estas la sorĉoj de kreaĵo. Multaj sorĉoj havas multajn variablojn kiel la trafodistanco kaj la damaĝo. Tiuj baziĝas sur la sorĉnivelo.

Sorĉsimilaj eblecoj (SSE): Sorĉsimilaj eblecoj funkcias kiel sorĉoj, sed apartenas al kreaĵoj per iu eco, iu klasebleco aŭ per la popolo. Kontraŭe al sorĉoj kiujn klasoj de sorĉkonantoj ricevas je nivelaltiĝo.

Sorĉrezisto (SR): Kelkaj kreaĵoj estas rezistemaj kontraŭ magio kaj pro tio havas sorĉreziston. Se tiu kreaĵo estas la celo de sorĉo, la sorĉanto devas fari sorĉnivelĵeton por determini ĉu la sorĉo efektivigas. La MFG de la ĵeto egalas la sorĉreziston de la kreaĵo (kelkaj sorĉoj tamen preteriras SR).

Spertpoentoj (SP): Kiam rolulo superas defiojn, venkas monstrojn kaj sukcese finas aventurojn, li ricevas spertpoentojn. Kiam ili superas difinitan valoron, la rolulo altiĝas en sia nivelo.

Supernaturaj eblecoj (SNE): Supernaturaj eblecoj estas atakmanieroj, defendmanieroj aŭ aliaj magiaj ecoj. Povas esti ke tiuj eblecoj estas ĉiam aktivaj aŭ ke ili devas esti aplikata per speciala ago. Ĉe la priskriboj de la agoj estas indikita la efiko kiun ili havas kaj kiel oni aplikas ilin

Talento: Talento estas sperto aŭ ebleco kiun la kreaĵo majstras. Talentoj ofte ebligas ĉirkaŭiri certajn regulojn aŭ restriktojn. Kutime la kreaĵo ricevas siajn talentojn rilate al siaj vivkubetoj. Tamen ankaŭ estas klasoj aŭ certaj eblecoj kiuj donas kromajn talentojn.

Vico: En batalrondo ĉiu kreaĵo povas agi laŭ vico. Dum la vico de kreaĵo, ĝi povas fari unu bazagon, unu movagon, unu rapidan agon kaj kelkajn liberajn agojn. Alternative ĝi ankaŭ povas fari unu plenan agon, unu rapidan agon kaj kelkajn liberajn agojn.

Vivkubetoj (VK): La vivkubetoj reprezentas la potencon kaj la talenton de kreaĵo. Aliflanke monstroj havas vivkubetojn de sia popolo, kio reprezentas iliajn kapablojn kaj eblecojn. Vivkubetoj estas indikita per la nombro kiom la kreaĵo posedas kaj la tipo de la kubeto, ekzemple 3k8. Tiu valoro estas uzata por determini la tutajn vivpoentojn de la kreaĵo. En tiu ekzemplo la kreaĵo havas 3 vivkubetojn. Por determini la vivpoentojn oni ĵetus trifoje k8 kaj sumigas la rezultojn kune kun aliaj modifiloj.

Vivpoentoj (VP): La vivpoentoj difinas en abstrakta formo kiel persistema kaj sana kreaĵo estas tiumomente. Vundoj reduktas la vivpoentojn kaj sanigo (kaj magia kaj natura) redonas vivpoentojn. Kelkaj eblecoj kaj sorĉoj donas portempajn vivpoentojn kiuj malaperas post kelka tempo. Se vivpoentoj de kreaĵo iras sub nul, ĝi perdas la konscion. Se la vivpoentoj malsupreniras al la valoro kiu egalas la negativan konstituciovaloron de la kreaĵo, ĝi mortas.

Kiel krei rolulon?

Eblas krei ĉiun tipon de rolulo kiun vi volas roli de la ruza ŝtelisto ĝis la brava paladino. Se vi evoluigas rolulon, komencu kun lia koncepto. Ĉu vi volas ludi rolulon kiu ĵetas sin rekte en la batalo kun teruraj monstrojn, kiu impetas kontraŭ ungegoj kaj dentoj per glavo kaj ŝildo? Aŭ ĉu vi preferas ludi misteran rolulon kiu ricevas siajn fortojn el la granda transejo por efektivigi siajn celojn? Preskaŭ ĉio eblas.

Se vi havas ĝeneralan koncepton, vi sekvas la postajn paŝojn por vivigi viajn ideojn. Vi ensrkibas ĉiujn tiujn valorojn de via rolulo en la rolulformularon kiun vi povas elŝuti ĉi tie (Rolulformularo).

1a paŝo - Krei atributvalorojn: Komence vi kalkulas la atributvalorojn (vidu Elkalkuli atributvalorojn). Tiuj ses valoroj estas la plej bazaj atributoj de via rolulo kaj gravas por multaj pliaj detaloj de via rolulo. Kelkaj klasoj postulas grandajn certajn atributvalorojn por certaj eblecoj.

2a paŝo - Elektu popolon: Poste vi elektas popolon por via rolulo. Notu la modifilojn por atributvaloroj kaj aliajn popolkarakterizaĵojn (vidu Popoloj). Estas sep bazaj popoloj inter kiuj vi povas elekti. Via ludgvidanto tamen povas eventuale aldoni pliajn popolojn. Ĉe ĉiu popolo estas indikita la lingvoj kiujn via rolulo aŭtomate konas kiel kelkaj kromaj lingvoj. La rolulo konas tiom da kromaj lingvoj kiom egalas al lia inteligentecomodifilo.

3a paŝo - Elektu klason: Kiam vi elektis popolon, estas tempo por elekti la rolulklason (vidu ĉapitro klasoj). La klasoj reprezentas profesion kiel ekzemple batalisto aŭ magiisto. Kiam vi kreas novan rolulon, li komencas je la 1a nivelo. Kiam li akiras spertpoentojn ekzemple por venki monstrojn, li altiĝas je niveloj kaj ricevas novajn fortojn kaj eblecojn. Depende de la klaso povas esti ke li tiam devas fari decidojn, ekzemple elekti novajn sorĉojn.

4a paŝo - Elektu kapablecojn kaj elserĉu talentojn: Poste vi devas kalkuli kiom da kapablecrangoj via rolulo posedas. Tio dependas de lia klaso kaj lia inteligentecmodifilo (kaj kelkaj aliaj bonoj kiel ekzemple la bonoj kiujn homoj ricevas). Poste vi povas dismeti tiujn rangojn al la kapablecoj. Memoru ke vi ne rajtas havi pli da rangoj en unu kapableco ol via rolulo havas nivelojn (ĉe nova rolulo tio kutime estas 1 rango). Post vi elektis viajn kapablecojn vi donas talentojn al via rolulo. Tiuj dependas de lia klaso kaj nivelo. Vi povas elekti talentojn el la listo en ĉapitro talentoj.

5a paŝo - Aĉetu ekipaĵon: Ĉiu nova rolulo komencas la ludon kun certa kvanto da moneroj oraj kio dependas de lia klaso. Tiu mono povas esti elspezita por diversaj ekipaĵoj, komence de ĉena armaĵo ĝis leda dorsosako. Tiu ekipaĵo helpos vian rolulon dum venontaj aventuroj. Kutime vi ne rajtas aĉeti magiajn objektojn per la komenca mono se via ludgvidanto ne speciale permesas tion.

6a paŝo - La lastaj detaloj: Fine vi determinas la lastajn valorojn kaj ecojn de via rolulo. Liaj vivpoentoj (VP), lia armaĵklaso (AK), liaj savĵetoj, lia iniciatomodifilo kaj liaj atakvalorojn. Ĉiuj tiuj valoroj estas influitaj de la decidoj kiujn vi faris en la pasintaj paŝoj. Krome vi nur devas elpensi nomon kaj pensmanieron por via rolulo kaj difini kiel aspektas via rolulo. Plejbone vi ankaŭ notas kelkajn trajtojn de via rolulo por ke vi pli bone povu roli lin. Aldonaj reguloj troveblas en la ĉapitro pliaj reguloj.

Atributvaloroj

Ĉiu rolulo havas ses atributvalorojn kiuj priskribas liajn plej bazajn ecojn. Ili reprezentas liajn fundamentajn kompetentecojn kaj eblecojn. La rolulo nur malofte faras kuboĵeton nur sur lia atributvaloro. Tamen tiuj valoroj kaj iliaj rilataj modifiloj influas preskaŭ ĉiun kapablecon kaj eblecon de la rolulo. Atributvaloroj estas kutime etendiĝas de 3 al 18, tamen popolbonoj aŭ -malbonoj povas ŝanĝi tion. Mezkvantaj valoroj egalas al 10.

Elkalkuli atributvalorojn

Estas diversaj metodoj por elkalkuli atributvalorojn. Ĉiu el tiuj metodoj ebligas malsaman gradon de flekseblecо kaj hazardeco de la kreado de roluloj. Apliku la popolmodifilojn (vidu popoloj) post elkalkulo de atributvaloroj.

Klasika: Ĵetu 3k6 kaj sumigu la rezultojn de kubetoj. Notu la rezulton kaj ripetu tion ĝis vi havas ses valorojn. Ordigu tiujn valorojn al atributoj laŭ via elekto. Tiu metodo estas tre hazarda kaj kelkaj roluloj havos tre superajn atributojn. Tiu hazardeco povas esti eĉ pli granda, se vi ordigas la rezultojn al la atributoj laŭvice. Roluloj kiuj estas kreataj tiamaniere nur povas esti kreataj post la elkalkulo de atributvaloroj.

Normala: Ĵetu 4k6 kaj sumigu la tri plej altajn rezultojn. Notu la rezulton kaj ripetu tion sesfoje. Ordigu la rezultojn al atributoj laŭ via prefero. Tiu metodo estas malpli hazarda ol la klasika. Roluloj kreitaj per tiu metodo inklinas al supermezkvantaj atributoj.

Heroa: Ĵetu 2k6 kaj aldonu 6 al la rezultoj de kubetoj. Notu la rezulton kaj ripetu tion ĝis vi havas ses valorojn. Ordigu la rezultojn al atributoj laŭ via prefero. Tiu metodo kreas rolulojn kun plejparte supermezkvantaj atributoj.

Aĉeto: Ĉiu rolulo ricevas kvanton de tiel nomataj plialtigaj poentoj. Tiuj povas esti uzataj por altigi siajn atributvalorojn. Ĉe tiu ĉi metodo ĉiuj atributoj havas komencan valoron 10. Ĉiu atributvaloro povas esti altigata per elspezo de altigaj poentoj. Same vi povas akiri altigajn poentojn se vi malaltigas viajn komencajn atributvalorojn. Per tiu metodo neniu valoro rajtas esti malaltigata sub 7 kaj altigata super 18. Vidu la tabelon "kostoj de altigaj poentoj por atributŝanĝoj". Post ĉiuj altigaj poentoj estas elspezitaj, la popolbonoj estas aplikataj.

ALTIGAJ POENTOJ

STILO DE AVENTURO	ALTIGAJ POENTOJ
Malalta fantasto	10
Kutima fantasto	15
Alta fantasto	20
Epika fantasto	25

La kvanto da altigaj poentoj kiujn vi ricevas dependas de la tipo de aventuro kiun vi ludas. Kutime estas 15 altigaj poentoj kiujn vi povas elspezi por la atributvaloroj. Mezkvantaj neludantroluloj (NLR) kutime nur ricevas 3 poentojn. La tabelo altigaj poentoj proponas ekzemplajn altigajn poentojn por kelkaj stiloj de aventuroj. La aĉetometodo subtenas decidojn de ludantoj kaj certigas ekvilibrajn rolulojn. Tiu sistemo kutime estas uzata por organizataj ludokazaĵoj.

Provizo de kubetoj: Ĉiu rolulo ricevas provizon de 24k6 por determini siajn atributvalorojn. Antaŭ vi ĵetas, decidu kiom da

kubetoj vi volas uzi por kiu atributo. Devas esti minimume 3k6 por ĉiu atributo. Kiam vi decidis kiom da kubetoj vi volas uzi por kiu atributo, vi ĵetas la kubetojn kaj sumigas la tri plej altajn kubetojn. Por krei pli potencajn rolulojn la provizo povas esti pligrandigita al 28k6. Roluloj kiuj estas kreitaj tiamaniere estas simile potenca ol tiuj de la normala metodo.

Kostoj de altigaj poentoj por atributŝanĝoj

Valoro	Altigaj poentoj
7	-4
8	-2
9	-1
10	0
11	1
12	2
13	3
14	5
15	7
16	10
17	13
18	17

Determini bonojn

Post la aplikado de popolmodifiloj ĉiu atributo havas modifilon de -5 al +5. La tabelo "atributmodifiloj kaj kromaj sorĉoj por unu tago" listigas la modifilon depende de la atributvaloro. Ĝi ankaŭ listigas eblajn kromajn sorĉojn kio povas esti interesa por vi se vi rolas sorĉkonanton. La atributmodifilo estas la nombro kiun vi aldonas al kubetoĵetoj kiam via rolulo faras ion kio rilatas al tiu atributo. Pozitivaj modifiloj nomiĝas bonoj kaj negativaj nomiĝas malbonoj.

Atributoj kaj sorĉkonantoj

La atributo kiu gravas por kromaj sorĉoj dependas de la sorĉkonanto: inteligenteco por magiistoj, saĝeco por klerikoj, druidoj kaj arbaranoj kaj karismo por sorĉistoj, paladinoj kaj bardoj. Krom alta atributvaloro la sorĉkonanto devas havi sufiĉe grandan klasnivelon por efektivigi sorĉojn de la respektiva sorĉgrado. Vidu la klaspriskribon por pliaj detaloj.

Tabelo: Atributmodifiloj kaj kromaj sorĉoj por unu tago

Valoro	Modifilo	Kromaj sorĉoj (laŭ grado)									
		0a	1a	2a	3a	4a	5a	6a	7a	8a	9a
1	-5	ne povas efektivigi sorĉojn kiuj rilatas al tiu atributo									
2 - 3	-4	ne povas efektivigi sorĉojn kiuj rilatas al tiu atributo									
4 - 5	-3	ne povas efektivigi sorĉojn kiuj rilatas al tiu atributo									
6 - 7	-2	ne povas efektivigi sorĉojn kiuj rilatas al tiu atributo									
8 - 9	-1	ne povas efektivigi sorĉojn kiuj rilatas al tiu atributo									
10 - 11	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12 - 13	+1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
14 - 15	+2	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-
16 - 17	+3	-	1	1	1	-	-	-	-	-	-
18 - 19	+4	-	1	1	1	1	-	-	-	-	-
20 - 21	+5	-	2	1	1	1	1	-	-	-	-
22 - 23	+6	-	2	2	1	1	1	1	-	-	-
24 - 25	+7	-	2	2	2	1	1	1	1	-	-
26 - 27	+8	-	2	2	2	2	1	1	1	1	-
28 - 29	+9	-	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30 - 31	+10	-	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32 - 33	+11	-	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34 - 35	+12	-	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36 - 37	+13	-	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38 - 39	+14	-	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40 - 41	+15	-	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42 - 43	+16	-	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44 - 45	+17	-	5	4	4	4	4	3	3	3	3

POPOLOJ

Duonelfoj

+2 por unu atributo: Pro la diverseco de siaj naturoj, duonelfoj ricevas bonon de +2 al iu atributo dum la kreado de la rolulo.

Mezgranda: Duonelfoj estas mezgrandaj kaj havas nek bonon nek malbonon pro sia grandeco.

Normala moviĝorapideco: Duonelfoj havas bazmoviĝorapidecon de 9 metroj.

Krepuskovido: Duonelfoj povas vidi en malhela lumo duoble pli malproksime ol homoj.

Subtilaj sensoj: Duonelfoj havas popolbonon de +2 por perceptĵetoj.

Elfa imuneco: Duonelfoj estas imunaj kontraŭ magiaj endormigefektoj kaj havas popolbonon de +2 por savĵetoj kontraŭ sorĉoj aŭ magiaj efikoj de la skolo transsorĉado.

Adaptiĝemo: Kiel kroma talento duonelfoj ricevas je la unua nivelo la talenton kapablecofokuson.

Elfosango: Por ĉiu efiko kiu rilatas al popolo, duonelfoj estas traktataj kaj kiel elfoj kaj kiel homoj.

Multtalento: Duonelfoj povas elekti du preferatajn klasojn je la unua nivelo kaj ricevas aŭ +1 vivpoenton aŭ +1 kapablecorangon, kiam ili altiĝas en unu el tiuj klasoj.

Lingvoj: Je la ludkomenco duonelfoj parolas la komunan lingvon kaj la elfan. Elfoj kun alta inteligenteco povas ankaŭ elekti ĉiun alian lingvon (krom sekretaj lingvoj kiel la druidan).

Duonorkoj

+2 por unu atributo: Duonorkoj ricevas dum la kreado de la rolulo bonon de +2 por iu atributo. Tiu reprezentas la diversecon de tiu popolo.

Mezgranda: Duonorkoj estas mezgrandaj kaj havas nek bonon nek malbonon pro sia grandeco.

Normala moviĝorapideco: Duonorkoj havas bazmoviĝorapidecon de 9 metroj.

Mallumovido: Duonorkoj povas vidi en mallumo ĝis 18 metroj.

Sperto kun armiloj: Duonorkoj estas spertuloj por falkatoj kaj labrisoj kaj ili uzas ĉiujn armilojn kiuj estas nomitaj "orkaj" kiel militarmiloj.

Orka sovaĝeco: Unufoje tage, se duonorko estas reduktita sub 0 vivpoentoj, sen morti, li povas daŭrigi tiel kiel li nur estus nebatalkapabla. Se li ne rehavas pli ol 0 vivpoentoj je la komenco de sia venonta vico, li subite estas senkonscia kaj komencas mortadi.

Orksango: Por ĉiu efiko kiu rilatas al popolo, duonorkoj estas traktataj kaj kiel orkoj kaj kiel homoj.

Timiga: Duonorkoj havas popolbonon de +2 por timigĵetoj ĉar ili ja faras timigan impreson.

Lingvoj: Je la ludkomenco duonorkoj parolas la komunan lingvon kaj la orkan. Elfoj kun alta inteligenteco povas ankaŭ inter la sekvantaj lingvoj: draka, giganta, gnola, goblina, abisa.

Elfoj

+2 Lerteco, +2 Inteligenteco, -2 Konstitucio: Elfoj estas mense kiel fizike viglaj, tamen ili estas de delikata figuro.

Mezgranda: Elfoj estas mezgrandaj kaj havas nek bonon nek malbonon pro sia grandeco.

Normala moviĝorapideco: Elfoj havas bazmoviĝorapidecon de 9 metroj.

Krepuskovido: Elfoj povas vidi en malhela lumo duoble pli malproksime ol homoj.

Subtilaj sensoj: Elfoj havas popolbonon de +2 por perceptĵetoj.

Elfa imuneco: Elfoj estas imunaj kontraŭ magiaj endormigefektoj kaj havas popolbonon de +2 por savĵetoj kontraŭ sorĉoj aŭ magiaj efikoj de la skolo transsorĉado.

Elfa magio: Elfoj havas popolbonon de +2 por sorĉnivelĵetoj por superi sorĉreziston. Krome ili havas popolbonon de +2 por tiuj sorĉkonoĵetoj kiuj servas por determini ecojn de magiaj objektoj.

Sperto kun armiloj: Elfoj estas spertuloj por longaj arkoj (ankaŭ kunmetitaj), longaj glavoj, rapiroj kaj kurtaj arkoj (ankaŭ kunmetitaj) kaj ili uzas ĉiujn armilojn kiuj estas nomitaj "elfaj" kiel militarmiloj.

Lingvoj: Je la ludkomenco elfoj parolas la komunan lingvon kaj la elfan. Elfoj kun alta inteligenteco povas ankaŭ elekti inter la sekvantaj lingvoj: draka, gnoma, goblina, orka, celestia, gnola, silvana.

Gnomoj

+2 Konstitucio, +2 Karismo, -2 Forto: Gnomoj estas fizike malfortaj, tamen mirige persistemaj, kaj en ilia sinteno manifestas ilia alloga karaktero.

Malgranda: Gnomoj estas malgrandaj, pro tio ili havas grandecbonon de +1 por sia armaĵklaso *(AK)*, grandecbonon de +1 por atakĵetoj kaj grandecbonon de +4 por sekretĵetoj. Tamen ili havas malbonon de -1 por sia batalmanovra bono *(BMB)* kaj por sia batalmanovra defendo *(BMD)*.

Malrapida: Gnomoj havas bazmoviĝorapidecon de 6 metroj.

Krepuskovido: Gnomoj povas vidi en malhela lumo duoble pli malproksime ol homoj.

Subtilaj sensoj: Gnomoj havas popolbonon de +2 por perceptĵetoj.

Diligenta: Gnomoj havas popolbonon de +2 por unu metio aŭ profesio je via elekto.

Iluzirezisto: Gnomoj havas popolbonon de +2 por savĵetoj kontraŭ iluziefektoj.

Gnoma magio: Gnomoj altigas la gradon de malfacileco je +1 por savĵetoj kontraŭ iliaj iluzisorĉoj. Gnomoj kun karismo 11 aŭ pli havas krome la sekvantajn sorĉsimilajn eblecojn: 1/tago - *dancantaj lumoj*, *fantoma sono*, *paroli kun bestoj*, *sorĉartifiko*. La sorĉnivelo por tiuj efikoj egalas al la rolulnivelo de la gnomo. La grado de malfacileco por savĵetoj kontraŭ tiuj sorĉoj egalas al 10 + sorĉgrado + karismomodifilo de la gnomo.

Sperto kun armiloj: Gnomoj uzas ĉiujn armilojn kiuj estas nomitaj "gnomaj" kiel militarmiloj.

Malamo: Pro specifa edukado gnomoj havas bonon de +1 por atakĵetoj kontraŭ kreitaĵoj kiuj apartenas al subspeco reptilio aŭ goblino.

Defendotrejniĝo: Kontraŭ atakoj de monstroj de la speco gigantoj, gnomoj havas evitobonon de +4 por sia armaĵklaso.

Lingvoj: Je la ludkomenco gnomoj parolas la komunan lingvon, la gnoman kaj la silvanan. Gnomoj kun alta inteligenteco povas ankaŭ elekti inter la sekvantaj lingvoj: draka, elfa, giganta, goblina, nana, orka.

Hobitoj

+2 Lerteco, +2 Karismo, -2 Forto: Hobitoj estas lertmovaj kaj fortvolaj, tamen ilia malgranda staturo faras ilin malpli fortaj ol aliaj popoloj.

Malgranda: Hobitoj estas malgrandaj, pro tio ili havas grandecbonon de +1 por sia armaĵklaso *(AK)*, grandecbonon de +1 por atakĵetoj kaj grandecbonon de +4 por sekretĵetoj. Tamen ili havas malbonon de -1 por sia batalmanovra bono *(BMB)* kaj por sia batalmanovra defendo *(BMD)*.

Malrapida: Hobitoj havas bazmoviĝorapidecon de 6 metroj.

Subtilaj sensoj: Hobitoj havas popolbonon de +2 por perceptĵetoj.

Lertmova: Hobitoj havas popolbonon de +2 por akrobataĵo- kaj grimpĵetoj.

Hobitbonŝanco: Hobitoj havas popolbonon de +1 por ĉiuj savĵetoj.

Sentima: Hobitoj havas popolbonon de +2 por ĉiuj savĵetoj kontraŭ timo. Tiu bono sumiĝas al hobitbonŝanco.

Sperto kun armiloj: Hobitoj estas spertuloj por ŝtonĵetiloj kaj ili uzas ĉiujn armilojn kiuj estas nomitaj "hobitaj" kiel militarmiloj.

Lingvoj: Je la ludkomenco hobitoj parolas la komunan lingvon kaj la hobitan. Hobitoj kun alta inteligenteco povas ankaŭ elekti inter la sekvantaj lingvoj: elfa, gnoma, goblina kaj nana.

Homoj

+2 por unu atributo: Pro la diverseco de siaj naturoj, homoj ricevas bonon de +2 al iu atributo dum la kreado de la rolulo.

Mezgranda: Homoj estas mezgrandaj kaj havas nek bonon nek malbonon pro sia grandeco.

Normala moviĝorapideco: Homoj havas bazmoviĝorapidecon de 9 metroj.

Kroma talento: Homoj elektas unu plian talenton je la unua nivelo.

Trejnita: Homoj ricevas unu plian kapablecrangon je la unua nivelo kaj unu plian kapablecrangon dum ĉiu nivelaltiĝo.

Lingvoj: Je la ludkomenco homoj parolas la komunan lingvon. Homoj kun alta inteligenteco povas ankaŭ elekti ĉiun alian lingvon (krom sekretaj lingvoj kiel la druidan).

Nanoj

+2 Konstitucio, +2 Saĝeco, -2 Karismo: Nanoj estas tiel persistemaj kiel saĝaj, tamen iomete bruska interrilate kun aliaj.

Mezgranda: Nanoj estas mezgrandaj kaj havas nek bonojn nek malbonojn pro sia grandeco.

Malrapida sed fortika: Nanoj havas bazmoviĝorapidecon de 6 metroj, tamen ilia moviĝorapideco ne ŝanĝiĝas pro ŝarĝo aŭ armaĵo.

Mallumovido: Nanoj povas vidi en mallumo ĝis 18 metroj.

Ŝtonsensiveco: Nanoj havas bonon de +2 por perceptĵetoj por rekoni malkutimajn ŝtonmurojn aŭ masonaĵojn, kiel kaptiloj aŭ sekretpordoj kiuj troviĝas en ŝtonaj muroj aŭ plankoj. Ili rajtas fari perceptĵeton ĉiam kiam ili eniras distancon de 3 metroj, eĉ se ili ne estas serĉantaj.

Avido: Nanoj havas popolbonon de +2 por taksoĵetoj por eltrovi la prezon de nemagiaj produktoj, kiuj enhavas valorajn metalojn aŭ ŝtonojn.

Hardita: Nanoj havas popolbonon de +2 por savĵetoj kontraŭ venenoj, sorĉoj kaj sorĉsimilaj eblecoj.

Sperto kun armiloj: Nanoj estas spertuloj por batalhakiloj, pezaj pioĉoj kaj militaj marteloj. Ili uzas ĉiujn armilojn kiuj estas nomitaj "nanaj", kiel militarmiloj.

Malamo: Pro specifa edukado nanoj havas bonon de +1 por atakĵetoj kontraŭ kreitaĵoj kiuj apartenas al subspeco de orkoj aŭ goblinoj.

Defendotrejniĝo: Kontraŭ atakoj de monstroj de la speco giganto, nanoj havas evitobonon de +4 por sia armaĵklaso.

Necedema: Nanoj havas popolbonon de +4 por sia batalmanovra defendo, se ili volas kontraŭstari puŝatakon aŭ atakon de faligi, se ili staras sur firma grundo.

Lingvoj: Je la ludkomenco nanoj parolas la komunan lingvon kaj la nanan. Nanoj kun alta inteligenteco povas ankaŭ elekti inter la sekvantaj lingvoj: giganta, gnoma, goblina, orka, terana, subkomuna.

KLASOJ

La klaso estas la plej grava karakterizaĵo de rolulo. Ĝi estas la fonto de la plejparto de liaj talentoj kaj eblecoj, kiuj donas al li specialan kaj gravan rolon en la grupo de aventuristoj. La sekvantaj 11 klasoj estas la bazklasoj de la ludo:

Arbarano: Kiel spurlegisto kaj ĉasisto, la arbarano estas sovaĝulo kiu havas sperton por trovi siajn ĝismortajn malamikojn.

Barbaro: La barbaro estas brutala berserko kies deveno estas for de ĉiu civilizo.

Bardo: La bardo uzas siajn kapablecojn kaj sorĉojn por subteni siajn amikojn, por konfuzi siajn malamikojn kaj por pliigi sian famon.

Batalisto: Kuraĝe kaj brave la batalisto majstras armilojn kaj armaĵojn.

Druido: La druido estas adoranto de ĉiuj naturaĵoj - li scipovas sorĉi, li estas amiko de bestoj kaj sperta figurŝanĝanto.

Fripono: La fripono estas ŝtelisto kaj spiono, li estas oportunisto kiu kapablas grave vundi neatentemajn kontraŭulojn.

Kleriko: Kiel kredanta sekvanto de unu dio, la kleriko scipovas sanigi vundojn, revivigi mortintojn kaj voki la koleron de la dioj.

Magiisto: La magiisto estas majstro de magio per daŭra studado kio donas al li nekredeblan magian potencon.

Monaĥo: Kiel lernanto de luktarto, la monaĥo trejnadas sian korpon por ke ĝi estu sia armilo kaj armaĵo.

Paladino: La paladino estas kavaliro en brila armaĵo, li estas kredanta sekvanto de la ordo kaj la bono.

Sorĉisto: La sorĉisto estas denaska konanto de magio, li havas strangajn kaj timigajn fortojn.

La klasojn havas la sekvantajn mallongigojn: arbarano ARB, barbaro BBR, bardo BRD, batalisto BAT, druido DRU, fripono FRI, kleriko KLE, magiisto MAG, monaĥo MON, paladino PAL, sorĉisto SOR.

Rolulevoluigo

Dum la rolulo superas defiojn, li ricevas spertpoentojn. Ju pli da spertpoentoj kiujn li gajnas des pli da niveloj li altiĝas kaj fariĝas pli potenca. La rapideco de la altiĝo dependas de la ludmaniero de via grupo. Kelkaj preferas rapide altiĝi tiel kiel la roluloj altiĝas post kelkaj ludseancoj. Aliaj ŝatas malrapidan evoluigon de la rolulo. Finfine dependas de via grupo kiu rapideco taŭgas por vi.

Altiĝo de rolulo

Roluloj altiĝas en niveloj kiam ili kolektis sufiĉe da spertpoentoj - kutime tio okazas dum la fino de ludseanco kiam la ludgvidanto disdonas spertpoentojn. Kiam la rolulo altiĝas dum la ludo, li fariĝas vere potenca en la ludo. Li povas gvidi naciojn aŭ superfortigi ilin.

La nivelaltiĝo funkcias simile kiel la kreado de la rolulo, nur la atribuoj, la popolo kaj pasintaj elektebloj rilate al klasoj, kapablecoj kaj talentoj ne povas esti ŝanĝitaj. La altiĝo de nivelo kutime donas al la rolulo novajn eblecojn, pliajn kapablecrangojn, pliajn vivpoentojn kaj eble altiĝon de atributvaloro aŭ talenton (vidu tabelon: rolulsperto kaj niveldependaj avantaĝoj).

Por la altiĝo en klasnivelo aŭ en nova nivelo en nova klaso (vidu klaskombinaĵojn malsupre), oni devus atenti la postan sinsekvon. Unue vi elektas por la nova nivelo la klason por la altiĝo. Vi devas plenumi ĉiujn kondiĉojn por tiu nivelo antaŭ fari la postajn paŝojn. Due oni faras eblan altiĝon de atributvaloro. Trie ĉiuj klaseblecoj por tiu nivelo estas skribataj en la rolulformularo kaj la novaj vivpoentoj estas ĵetataj. Poste novaj kapablecoj kaj talentoj estas elektataj. Por pliaj informoj kiam atributoj altiĝas kaj talentoj aldoniĝas vidu la tabelon: rolulsperto kaj niveldependaj avantaĝoj.

Klaskombinaĵoj

Anstataŭ akiri eblecojn de la venonta nivelo en la aktuala klaso de la rolulo, oni povas decidi akiri la eblecojn de la unua nivelo de nova klaso kaj aldoni ilin al siaj nunaj eblecoj. Tio nomiĝas klaskombinaĵo por la rolulo.

Ni supozu ekzemple ke batalisto de la kvina nivelo decidas akiri arkanajn spertojn kaj je la altiĝo al la sesa nivelo elektas unu nivelon kiel magiisto. Tiu rolulo havas la eblecojn kaj karakterizaĵojn de batalisto de la kvina nivelo kaj de magiisto de la unua

nivelo, tamen la rolulo estas de la sesa nivelo (liaj klasniveloj estas 5 kaj 1, sed lia tuta nivelo estas 6). Li daŭre gardas ĉiujn kromajn talentojn kiujn batalisto de la kvina nivelo havas kaj nun ankaŭ povas efektivigi sorĉojn de la unua grado kaj elekti arkanan skolon. Li aldonas ĉiujn siajn vivpoentojn, bazatakajn bonojn kaj bonojn por savĵetoj de magiisto de la unua nivelo al la valoroj kiujn li akiris de la kvin niveloj de batalisto.

Atentu ke estas multaj efikoj kaj kondiĉoj kiuj dependas de la nivelo de la rolulo aŭ de liaj vivkubetoj. Tiuj efikoj ĉiam rilatas al la tuta nivelo aŭ liaj vivkubetoj kiujn havas la rolulo. Esceptoj estas la karakterizaĵoj de la klaso kiuj plejparte dependas de la klasniveloj de la rolulo.

Preferata klaso

Ĉiu rolulo komencas la ludon kun preferata klaso laŭ sia elekto. Kutime tio estas klaso de la unua nivelo. Ĉiam kiam la rolulo altiĝas en sia preferata klaso li ricevas aŭ +1 vivpoenton aŭ +1 kapablecorangon. La elekto de preferata klaso ne plu povas esti ŝanĝita post la kreado de la rolulo. Same la elekto de aldona vivpoento aŭ kapablecorango dum altiĝo (ankaŭ de la 1a nivelo) ne povas esti ŝanĝota poste. Prestiĝklasoj neniam povas esti preferataj klasoj (vidu Prestiĝklasoj).

Rolulsperto kaj niveldependaj avantaĝoj

Rolulnivelo	Malrapida	Mezrapida	Rapida	Talento	Atributpoento
1a	-	-	-	1a	-
2a	3 000	2 000	1 300	-	-
3a	7 500	5 000	3 300	2a	-
4a	14 000	9 000	6 000	-	1a
5a	23 000	15 000	10 000	3a	-
6a	35 000	23 000	15 000	-	-
7a	53 000	35 000	23 000	4a	-
8a	77 000	51 000	34 000	-	2a
9a	115 000	75 000	50 000	5a	-
10a	160 000	105 000	71 000	-	-
11a	235 000	155 000	105 000	6a	-
12a	330 000	220 000	145 000	-	3a
13a	475 000	315 000	210 000	7a	-
14a	665 000	445 000	295 000	-	-
15a	955 000	635 000	425 000	8a	-
16a	1 350 000	890 000	600 000	-	4a
17a	1 900 000	1 300 000	850 000	9a	-
18a	2 700 000	1 800 000	1 200 000	-	-
19a	3 850 000	2 550 000	1 700 000	10a	-
20a	5 350 000	3 600 000	2 400 000	-	5a

ARBARANO

Kiu amas la nervotiklon de la ĉasado, tiu nur konas la ĉasanton kaj la ĉasaton. Arbaranoj estas skoltoj, spurserĉantaj aŭ ĉasistoj de kapopremioj kaj ili ĉiuj sekvas diversajn vojojn. Ili ĉiuj atingas menciindan scipovon pri certaj armiloj, ili povas malkovri la plej fuĝemajn bestojn kaj ili scias kiel oni mortigas amason da predo. Ili estas saĝaj, paciencaj kaj talentitaj ĉasistoj, ili ĉasas homojn kiel bestojn aŭ monstrojn, kaj ekkonas la vojojn de siaj predoj, ili povas adapti al ĉiu ĉirkaŭaĵo kaj havas sperton en mortigaj batalkapablecoj. Kelkaj arbaranoj ĉasas homomaĝantajn bestojn por protekti la limojn de civilizo, dume aliaj ĉasas pli ruzajn predojn eĉ renegatojn de la propra popolo.

Rolo: Arbaranoj povas brili precipe en bataletoj - proksimaj aŭ distancaj - kaj ili kapablas senpene foriri de la batalon kaj rekomenci la batalon. Iliaj eblecoj ebligas al ili fari grandan damaĝon al certaj malamikoj. Tamen ilia eblecoj estas helpaj kontraŭ ĉiaj malamikoj.

Pensmaniero: ĉiu

Vivkubetoj: k10

Oro je la komenco: 5k6 × 10mo (mezkvanta 175mo)

Klaskapablecoj: Grimpi (FOR), Interrilati kun bestoj (KAR), Kuraci (SAĜ), Metio (INT), Naĝi (FOR), Percepto (SAĜ), Profesio (SAĜ), Rajdi (LER), Scio (geografio) (INT), Scio (naturo) (INT), Scio (subterejoj) (INT), Sorĉkono (INT), Timigi (KAR), Transvivado (SAĜ)

Kapablecopoentoj por ĉiu nivelo: 6 + INT-modifilo

TABELO: ARBARANO

NIVELO	BAB	REF	VOL	PER	SPECIFE	SORĈOJ POR UNU TAGO			
						1A	2A	3A	4A
1	+1	+2	+0	+2	1a ĝismorta malamiko, Legi spurojn, Bestkunsento	-	-	-	-
2	+2	+3	+0	+3	Batalstiltalento	-	-	-	-
3	+3	+3	+1	+3	Eltenemo, 1a preferata tereno	-	-	-	-
4	+4	+4	+1	+4	Alianco de ĉasisto	0	-	-	-
5	+5	+4	+1	+4	2a ĝismorta malamiko	1	-	-	-
6	+6/+1	+5	+2	+5	Batalstiltalento	1	-	-	-
7	+7/+2	+5	+2	+5	Trapasi subkreskaĵon	1	0	-	-
8	+8/+3	+6	+2	+6	2a preferata tereno, Rapide postĉasi	1	1	-	-
9	+9/+4	+6	+3	+6	Sinsavi	2	1	-	-
10	+10/+5	+7	+3	+7	3a ĝismorta malamiko, Batalstiltalento	2	1	0	-
11	+11/+6/+1	+7	+3	+7	Predo	2	1	1	-
12	+12/+7/+2	+8	+4	+8	Kamuflaĵo	2	2	1	-
13	+13/+8/+3	+8	+4	+8	3a preferata tereno	3	2	1	0
14	+14/+9/+4	+9	+4	+9	Batalstiltalento	3	2	1	1
15	+15/+10/+5	+9	+5	+9	4a ĝismorta malamiko	3	2	2	1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	Sinsavi progresigita	3	3	2	1
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	Kaŝado vidalvide	4	3	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	4a preferata tereno, Batalstiltalento	4	3	2	2
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	Predo progresigita	4	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	5a ĝismorta malamiko, Majstra ĉasisto	4	4	3	3

Klasaj karakterizaĵoj

La sekvantaj eblecoj estas la klasaj karakterizaĵoj de la arbarano.

Sperto kun armiloj kaj armaĵoj: La arbarano havas sperton kun ĉiuj simplaj kaj militaj armiloj. Li estas sperta kun malpezaj kaj mezpezaj armaĵoj kaj ŝildoj krom turŝildoj.

Ĝismorta malamiko: Je la unua nivelo la arbarano elektas grupon de kreaĵoj el la listo de ĝismortaj malamikoj. Li ricevas bonon de +2 por ĉiuj kapablecĵetoj de blufi, malkovri motivon, percepto, scio kaj transvivado, se li uzas ĝin kontraŭ kreaĵo kiu apartenas al la elektita grupo. Plie li ricevas bonon de +2 por ĉiuj atako- kaj damaĝoĵetoj kontraŭ ĝismortaj malamikoj. La arbarano rajtas fari kapablecĵetojn de scio, eĉ se li ne ekzercis ilin se temas pri identigi tiujn kreaĵojn.

Je la 5a nivelo kaj je ĉiu kvina sekvanta nivelo (10, 15 kaj 20), la arbarano povas elekti plian ĝismortan malamikon. Plie ĉiam kiam li ricevas novan ĝismortan malamikon, li povas altigi la bonon de unu ĝismorta malamiko, inklusive tiun de la ĵus elektita.

Se la arbarano elektas humanoidon aŭ eksterulon kiel ĝismorta malamiko, li devas elekti subgrupon kiel indikita en la listo de ĝismortaj malamikoj. (Ĉi tie devas esti la rimarko ke en la monstro-manlibro troveblas aliaj specoj de humanoidoj, kiujn la arbarano povas elekti - la tabelo nur montras la plej oftajn). Se malamiko apartenas al du grupoj, la bonoj ne sumiĝas sed validas la pli alta.

Legi spurojn (EE): La arbarano aldonas sian duonan nivelon (minimume 1) al ĉiuj kapablecĵetoj de transvivado se li sekvas aŭ identigas spurojn.

Bestkunsento (EE): La arbarano povas plibonigi la sintenon de besto kontraŭ li. Tiu ebleco funkcias kiel kapablecĵeto de diplomatio por ŝanĝi la sintenon de persono. La arbarano ĵetas 1k20 kaj aldonas sian arbarano-nivelon kaj sian KAR-modifilon. Dombestoj havas komence indiferentan sintenon, tamen sovaĝaj bestoj havas unue malĝentilan sintenon.

ĜISMORTAJ MALAMIKOJ

GRUPO (SUBGRUPO)	GRUPO (SUBGRUPO)
Aberacio	Humanoido (goblino)
Bestoj	Humanoido (gnolo)
Drakoj	Humanoido (gnomo)
Eksterulo (aero)	Humanoido (hobito)
Eksterulo (akvo)	Humanoido (homo)
Eksterulo (bona)	Humanoido (nano)
Eksterulo (fajro)	Humanoido (orko)
Eksterulo (ĥaosa)	Humanoido (reptilo)
Eksterulo (indiĝeno)	Humanoido (alia subgrupo)
Eksterulo (laŭleĝa)	Konstruo
Eksterulo (malbona)	Magiaj bestioj
Eksterulo (tero)	Malmortuloj
Feoj	Monstra humanoido
Humanoido (akvo)	Parazitoj
Humanoido (elfo)	Plantoj
Humanoido (giganto)	Ŝlimuloj

Por uzi bestkunsenton la besto kaj la arbarano devas vidi unu la alian. Kutime ili ne rajtas esti pli malproksime ol 9 metrojn por tio kaj la interrilato daŭras ĉirkaŭ unu minuton. Sed same kiel kun homoj tio povas daŭri pli aŭ malpli longe.

Per tiu ebleco la arbarano ankaŭ povas provi influi magiajn bestojn kiuj havas inteligentecon de 1 aŭ 2. Tiam li ricevas malbonon de -4.

Batalstiltalento (EE): Je la 2a nivelo la arbarano devas elekti inter du batalstilojn: arkpafado aŭ batalo per du armiloj. Tiu elekto influas la klasajn karakterizaĵojn de la arbarano tamen ne restriktas siajn elektojn de talentoj kiujn li ricevas per nivelaltiĝo. La ekspertizo de la arbarano efektiviĝas en la kromtalentoj je la niveloj 2, 6, 10, 14 kaj 18. La arbarano povas elekti batalstiltalentojn ankaŭ se li ne plenumas la kondiĉojn.

Se la arbarano elektas arkpafado, li povas ĉiufoje elekti el la sekvanta tabelo kiam li ricevas batalstiltalenton: kernpafo, malproksimpafo, precizpafo kaj rapida pafado. Je la 6a nivelo, la postajn talentojn estas aldonataj al la listo: precizpafo progresigita kaj plurobla pafo. Je la 10a nivelo aldoniĝas la talentoj: punktpreciza celado kaj pafi kurante.

Se la arbaranao elektas batalon per du armiloj, li povas ĉiufoje elekti el la posta listo kiam li ricevas batalstiltalenton: batalo per du armiloj, duobla tranĉo, rapida armpretigo kaj ŝildpuŝo progresigita. Je la 6a nivelo la postaj talentoj aldoniĝas: batalo per du armiloj progresigita kaj defendo per du armiloj. Je la 10a nivelo estas aldonataj la sekvantaj talentoj: batalo per du armiloj potenca kaj deŝiri per du armiloj.

La arbarano nur ricevas la avantaĝojn de siaj batalstiltalentoj se li portas malpezan, mezpezan aŭ neniun armaĵon. Li perdas ĉiujn avantaĝojn kiam li surmetas pezan armaĵon. Tuj kiam la arbarano elektas batalstilon, li ne povas malfari tiun elekton.

Eltenemo: Je la 3a nivelo la arbarano ricevas eltenemon kiel kromtalento.

Preferata tereno (EE): Je la 3a nivelo la arbarano elektas terenotipon de la listo de preferatajn terenojn. Li ricevas bonon de +2 por iniciato kaj ĉiuj kapablecĵetoj de percepto, scio (geografio), sekreteco kaj travivado kiam li estas en preferatan terenon. Se la arbarano moviĝas tra sian preferatan terenon, li kutime ne lasas piedsignon kaj ne povas esti sekvata per spurlegado (tamen li povas lasi piedsignon se li volas).

Je la 8a nivelo kaj je ĉiu kvina sekvanta nivelo (je la 13a kaj la 18a) la arbarano ricevas plian preferatan terenon. Krome ĉiam kiam li ricevas novan preferatan terenon, li povas aldoni +2 al ĉiu preferata nivelo, ankaŭ al la ĵus elektita. Se unu tereno apartenas al pliaj kategorioj, la bonoj ne sumiĝas, sed valoras la plej alta.

Alianco de ĉasisto (EE): Je la 4a nivelo la arbarano faras aliancon kun siaj kunuloj de ĉasado. Tiu alianco povas havi du formojn. Se la arbarano elektas unu formon, li poste ne plu povas ŝanĝi ĝin. La unua estas alianco kun siaj kamaradoj. Tiu alianco ebligas al arbarano ke li povas per movago disdoni la duonon de sia bono de ĝismorta malamiko por unu sola malamiko. La bonon ricevas ĉiuj kamaradoj en la ĉirkaŭaĵo de 9 metroj kiuj povas aŭdi aŭ vidi lin. Tiu bono daŭras tiom da

rondoj kiom egalas al la SAĜ-modifilo de la arbarano (minimume 1 rondo). Ĝi ne akumulas kun bonoj kiujn la kamaradoj ricevas pro ĝismorta malamiko. Ili uzas la plej altan bonon.

Preferataj terenoj
Arbaro (folia kaj pingla)
Akvo (super kaj sub la surfaco)
Dezerto (sabla kaj ŝtona)
Ebenejo
La ebenoj (elektu alia ol la materiala ebeno)
Ĝangalo
Malvarmo (glacio, glaĉero, neĝo, tundro)
Marĉo
Montaro (inkluzive montetoj)
Subtera (kavervoj kaj karceroj)
Urba (domoj, stratoj, kloakreto)

La dua eblo estas alianco kun bestkunulo. La arbarano povas elekti sian bestkunulon el la sekvanta listo: birdo, ĉevalo (rajd- aŭ tirbesto), felisedo malgranda, hundo, kamelo, lupo, melo, poneo, serpento strangola, serpento venena aŭ terura rato. Se la aventuro okazas tute aŭ parte en la ĉirkaŭaĵo de akvo, li ankaŭ povas elekti ŝarkon. La kunulo estas fidela kamarado de la arbarano kaj akompanas lin kiel konformas al sia specio. La bestkunulo ricevas la bonojn por ĝismortaj amikoj kaj preferataj terenoj de la arbarano.

Tiu ebleco funkcias same kiel la rilata druida ebleco (kiu estas parto de la ebleco alianco kun la naturo) krom la efektiva druidonivelo egalas al la arbaranonivelo -3.

Sorĉoj: Ekde la 4a nivelo la arbarano povas efektivigi limigitan kvanton da diaj sorĉoj kiujn li elektas de la sorĉlisto de arbaranoj. La arbarano devas antaŭe elekti kaj prepari siajn sorĉojn.

Por prepari kaj efektivigi sorĉon, la arbarano devas havi minimume saĝecon de 10 + sorĉograd0. La malfacilecograd0 por savĵetoj kontraŭ sorĉoj de la arbarano estas 10 + sorĉograd0 + SAĜ-modifilo de la arbarano. Kiel aliaj sorĉkonantoj la arbarano ĉiutage nur povas efektivigi certan kvanton da sorĉoj.

La sorĉoj por ĉiu tago estas indikitaj en la supra tabelo. Aldone li ricevas kromajn sorĉojn laŭ siaj saĝecoatributoj (vidu paragrafon Atributoj kaj sorĉkonantoj). Se la supra tabelo indikas ke la arbarano povas efektivigi 0 sorĉojn ĉiutage, tio signifas ke li nur povas efektivigi la kromajn sorĉojn rilate al sia SAĜ-atributo.

La arbarano devas pasigi unu horon ĉiutage por ricevi siajn sorĉojn. La arbarano povas elekti ĉiun sorĉon de la sorĉlisto de arbaranoj, se lia nivelo estas sufiĉe alta por efektivigi ĝin. Li devas elekti siajn sorĉojn dum sia ĉiutaga meditado.

Ĝis la 4a nivelo la arbarano ne havas sorĉnivelon. Ekde la 4a nivelo lia sorĉnivelo estas lia arbaranonivelo -3.

Trapasi subkreskaĵon (EE): Ekde la 7a nivelo la arbarano povas per plena moviĝrapideco trapasi ĉiun specon de subkreskaĵoj (kiel naturaj dornoj, arbustaro, sovaĝa pejzaĝo kaj simila tereno) sen riski vundojn aŭ malhelpon. Dornoj kaj alia subkreskaĵo kiuj estas magie modifitaj por malhelpi la trapason koncernas la arbaranon kiel kutime.

Rapide postĉasi (EE): Ekde la 8a nivelo la arbarano povas moviĝi per plena moviĝrapideco kaj sekvi piedsignon per transvivado sen ricevi malbonon -5. Li nur ricevas malbonon -10 (anstataŭ -20) se li moviĝas per duobla moviĝrapideco dum spurlegado.

Sinsavi (EE): Ekde la 9a nivelo la arbarano povas lerte evitmoviĝi de magiaj kaj nekutimaj atakoj. Se li faras refeksĵeton por ricevi nur duonan damaĝon, li ricevas neniun damaĝon se li sukcesas. La arbarano nur povas sinsavi se li portas nur malpezan, mezpezan aŭ neniun armaĵon. Arbarano kiu estas senkapabla ne povas uzi tiun eblecon.

Predo (EE): Ekde la 11a nivelo la arbarano povas per bazago elekti unu malammikon kiun li vidas kiel predo. Se li sekvas la piedsignon de sia predo li povas preni 10 kiam li moviĝas per normala moviĝrapideco. Aldone li ricevas komprenobonon +2 por aktakoj kontraŭ sia predo kaj ĉiuj ŝancoj por kritika trafo konfirmiĝas aŭtomate. La arbarano ĉiam nur povas havi unu predon kaj ĝi devas esti de sia listo de ĝismortaj malamikoj. Li povas fini tiun efikon ĉiatempe per libera ago sed ne povas elekti novan predon dum la venontaj 24 horoj. Se la arbarano vidas pruvon ke lia predo estas morta, li jam povas elekti novan predon post unu horo.

Kamuflaĵo (EE): Ekde la 12a nivelo la arbarano povas uzi la kapablecon sekretecon por kaŝiĝi en ĉiu sia preferata tereno, eĉ se kutime tie ne estus kamuflaĵo aŭ protekto.

Sinsavi progresigita (EE): Ekde la 16a nivelo pliboniĝas la ebleco sinsavi de atakoj. Se la arbarano estas atakata tiel ke li rajtas fari refleksĵeton por duonigi la damaĝon, tiam li ricevas - kiel ĝis nun - neniun damaĝon se li sukcesas. Sed se li malsukcesas li ricevas nur duonon de la damaĝo. Arbarano kiu estas senkapabla ne povas uzi tiun eblecon.

Kaŝado vidalvide (EE): Ekde la 17a nivelo la arbarano povas fari kapablecoĵeton de sekreteco en ĉiu sia preferata tereno eĉ se li estas observata.

Predo progresigita (EE): Je la 19a nivelo pliboniĝas la ebleco de la arbaro por ĉasi sian predon. Li nun povas elekti predon per libera ago. Se li sekvas la piedsignon de sia predo, la arbarano povas preni 20 kiam li moviĝas per normala moviĝrapideco. Lia komprenobono por atakoj altiĝas al +4. Se li delasas aŭ mortigas sian predon, li povas elekti novan post 10 minutoj.

Majstra ĉasisto (EE): Je la 20a nivelo la arbarano iĝas majstra ĉasisto. Li ĉiam povas moviĝi per plena moviĝrapideco kaj sekvi piedsignon per transvivado sen malbonoj. Per bazago li povas fari unu solan atakon kontraŭ unu ĝismorta malamiko per sia plej alta bazataka bono. Se li trafas, la malamiko suferas la normalan damaĝon kaj devas sukcese fari persistecoĵeton aŭ mortas. La MFG estas 10 + duona arbaranonivelo + SAĜ-modifilo de la arbarano. Anstataŭe la arbarano povas ankaŭ fari nemortigan damaĝon kiu egalas la nunajn vivpoentojn de la malamiko. Sukcesa savĵeto nuligas tiun damaĝon. La arbarano

nur povas uzi tiun eblecon po unufoje tage por ĉiu tipo de ĝismorta malamiko. Li nur povas uzi la eblecon unufoje dum 24 horoj kontraŭ la sama malamiko.

BARBARO

Por kelkaj nur ekzistas la kolero. Ĝi montriĝas en la vojoj de iliaj prauloj, en la konfliktoj kiujn ili travivas mense kaj en iliaj batalkrioj. La konflikto estas la sola afero kion ili konas. Barbaroj estas savaĝaj, solduloj, majstroj de diversaj kruelaj batalstiloj. Ili ne estas soldatoj aŭ prefesiaj batalistoj sed fanatikuloj pri la batalo, spiritoj de la milito. La barbaroj scias malmulte pri trejnado, preparado aŭ reguloj en la batalo. Ili nur estas en la momento. La kontraŭulo antaŭe nur gravas kaj fakto ke tiu momento povus jam esti la lasta. Barbaroj pretas kontraŭi ĉion kion la sorto metas antaŭ iliaj piedoj. Ili evoluigas sesan senson kaj povas elteni preskaŭ ĉian veteron. Barbaroj ekzistas en ĉiuj socioj ĉu civilizita aŭ ne. Eĉ estas tutaj popoloj kiuj portas tiun brutalan filozofion en si kaj vagadas tra la savaĝejo. Babaroj estas plenumitaj de ilia batalsinteno. Ho ve al tiuj kiuj ekkonas ilian koleron...

Rolo: Barbaroj estas elstaraj batalistoj. Ili posedas tiun militan forton kaj persistecon kiun oni bezonas por kontraŭi al malamikoj kiuj estas multe pli superaj. Ilia kolero donas al ili la aŭdacon kaj kuraĝon kiuj superas tiujn de la plejmulto da aliaj batalistoj. Neniu sinĵetas kun tiom da batalkolero en la amasbuĉadon, kiel la barbaro kiu ekstermas ĉiujn kontraŭulojn.

Pensmaniero: ĉiu ne laŭleĝa

Vivkubetoj: k12

Oro je la komenco: 3k6 × 10mo (mezkvanta 105mo)

Klaskapablecoj: Akrobataĵo (GE), Grimpi (FOR), Interrilati kun bestoj (KAR), Metio (INT), Naĝi (FOR), Percepto (SAĜ), Rajdi (LER), Scio (naturo) (INT), Timigi (KAR), Transvivado (SAĜ)

Kapablecopoentoj por ĉiu nivelo: 4 + INT-modifilo

Tabelo: Barbaro

Nivelo	BAB	REF	VOL	PER	Specife
1	+1	+0	+0	+2	Rapida moviĝo, Batalekstazo
2	+2	+0	+0	+3	Batalekstaza forto, Refleksmovo
3	+3	+1	+1	+3	Kaptilsensiveco +1
4	+4	+1	+1	+4	Batalekstaza forto
5	+5	+1	+1	+4	Refleksmovo progresigita
6	+6/+1	+2	+2	+5	Batalekstaza forto, Kaptilsensiveco +2
7	+7/+2	+2	+2	+5	Damaĝoredukto 1/-
8	+8/+3	+2	+2	+6	Batalekstaza forto
9	+9/+4	+3	+3	+6	Kaptilsensiveco +3
10	+10/+5	+3	+3	+7	Damaĝoredukto 2/- , Batalekstaza forto
11	+11/+6/+1	+3	+3	+7	Forta batalekstazo
12	+12/+7/+2	+4	+4	+8	Batalekstaza forto, Kaptilsensiveco +4
13	+13/+8/+3	+4	+4	+8	Damaĝoredukto 3/-
14	+14/+9/+4	+4	+4	+9	Necedema volo, Batalekstaza forto
15	+15/+10/+5	+5	+5	+9	Kaptilsensiveco +5
16	+16/+11/+6/+1	+5	+5	+10	Damaĝoredukto 4/- , Batalekstaza forto
17	+17/+12/+7/+2	+5	+5	+10	Neŝancelebla batalekstazo
18	+18/+13/+8/+3	+6	+6	+11	Batalekstaza forto, Kaptilsensiveco +6
19	+19/+14/+9/+4	+6	+6	+11	Damaĝoredukto 5/-
20	+20/+15/+10/+5	+6	+6	+12	Potencega batalekstazo, Batalekstaza forto

Klasaj karakterizaĵoj

La sekvantaj eblecoj estas la klasaj karakterizaĵoj de la barbaro.

Sperto kun armiloj kaj armaĵoj: La barbaro havas sperton kun ĉiuj simplaj kaj militaj armiloj. Li estas sperta kun malpezaj kaj mezpezaj armaĵoj kaj ĉiuj ŝildoj krom turŝildoj.

Rapida moviĝo (EE): La moviĝorapideco surtere estas pli alta por la barbaro ol kutime por lia popolo. Li povas moviĝi 3 pliajn metrojn. Tio nur validas se li maksimume portas mezpezan armaĵon kaj ne portas pezan ŝarĝon. Tiu bono aplikiĝas antaŭ la moviĝorapideco estas modifita pro armaĵoj aŭ ŝarĝoj. Kaj li sumiĝas kun ĉiuj aliaj bonoj de la barbaro por la moviĝo surtere.

Batalekstazo (EE): La barbaro povas liberigi sian internan forton kaj savaĝecon por gajni pli da batalforto. Ekde la 1a nivelo la barbaro povas sin ĵeti en batalekstazon dum nombro da vicoj kiu egalas lian KON-modifilon + 4. Je ĉiu nova nivelo la nombro altiĝas je du pliaj vicoj. Portempaj altiĝoj de la konstitucio pro la batalekstazo aŭ pro sorĉoj kiel bovoelteno tamen ne altigas la nombron da vicoj por la batalekstazo. La barbaro povas sin ĵeti en la batalekstazon per rapida ago. La entuta nombro da vicoj renoviĝas post ok horoj da ripozo. Tiu ripozo ne devas esti sinsekva tempo.

Dum la batalekstazo la barbaro ricevas moralbonon de +4 por forto kaj konstitucio kaj moralbonon de +2 por voloĵetoj. Pro tio li ricevas malbonon de -2 por sia armaĵklaso. La altiĝo de la konstitucio-atributo donas al la barbaro +2 pliajn vivpoentojn po nivelo, kiuj tamen malaperas je la fino de la ekstazo, malsame kiel portempaj vivpoentoj kiuj estas subtrahataj unue. Dum la batalekstazo la barbaro ne povas uzi kapablecojn kiuj baziĝas sur lerteco, inteligenteco aŭ karismo (krom akrobataĵo, flugi, rajdi aŭ timigi), nek kapablecojn kiuj neprigas trankvilon kaj koncentron.

La barbaro povas fini la batalekstazon per libera ago kaj tiam li estas elĉerpita duoble pli longa ol li estis en la ekstazo. Dum la tempo kiam la barbaro estas elĉerpita, li ne povas sin ĵeti en novan ekstazon. Alie tute eblas sin ĵeti dufoje en la ekstazon dum unu batalo. Se la barbaro perdas sian konscion, lia batalekstazo aŭtomato finiĝas, kio signifas severan mortdanĝeron por li.

Batalekstaza forto (EE): Kun kreskanta sperto la barabaro lernas uzi sian batalekstazon diversmaniere. Je la 2a nivelo kaj je ĉiu plia dua nivelo li ricevas batalekstazan forton. La barabar nur povas utiligi siajn batalekstazajn fortojn kiam li estas en batalekstazo kaj kelkaj de tiuj fortoj postulas ke la barbaro faras certan agon antaŭe. Se ne estas alie indikita, li ne povas elekti unu forton plurfoje.

Atentema batalsinteno (EE): La barbaro ricevas evitmovan bonon +1 por sia armaĵklaso kontraŭ proksimatakoj dum nombro da rondoj kiom egalas al lia nuna KON-modifilo (minimume 1). Tiu bono altiĝas je +1 por ĉiuj ses niveloj kiujn havas la barbaro. La aktivado de tiu ebleco estas movago kiu ne provokas okazatakon.

Batalkrio (EE): La barbaro povas per bazago ekkrii batalkrion. Ĉiuj malamikoj en la ĉirkaŭaĵo de 9 metroj devas sukcese fari voloĵeton (MFG 10 + ½ nivelo de barbaro + lia FOR-modifilo) aŭ ili estas dum 1k4+1 rondoj panikaj. Se malamiko devis ĵeti voloĵeton kontraŭ la batalkrio, li ne plu povas esti la celo de tiu forto dum la venontaj 24 horoj sendepende de la rezulto de la savĵeto. Por elekti tiun forton la barbaro devas esti minimume je la 8a nivelo kaj devas jam havi la forton timigan fiksrigardon.

Besteca kolero (EE): En la batalekstazo la barbaro povas fari mordatakon. Se la mordatako okazas en plena ago, ĝi estas farata per bazataka bono - 5. Se la atako trafas, ĝi kaŭzas 1k4 poetojn da damaĝo (se la barabaro estas mezgranda, 1k3 se li estas malgranda) plus la duono de lia FOR-modifilo. Li ankaŭ povas uzi la mordatakon dum luktado kiel parto de ago por daŭrigi aŭ sinsavi. Tiu atako okazas antaŭ la ĵeto por la luktado. Se la mordo trafas, ĉiuj luktadoĵetoj dum tiu rondo ricevas bonon +2.

Defenda sinteno (EE): La barbaro ricevas evitmovan bonon +1 por sia armaĵklaso kontraŭ distancatakoj dum nombro da rondoj kiom egalas al nuna KON-modifilo (minimume 1) de la barbaro. Tiu bono altiĝas je +1 por ĉiuj ses niveloj kiujn havas la barbaro. La aktivado de tiu ebleco estas movago kiu ne provokas okazatakon.

Flarosenso (EE): La barbaro ricevas dum la batalekstazo la eblecon flarosenso kaj povas uzi ĝin por trovi nevideblajn malamikojn (por reguloj de flarosenso vidu ĉapitron Eksterordinaraj eblecoj).

Forta menso (EE): La barbaro povas ripeti unu malsukcesan voloĵeton. La barbaro uzas tiun forton per subita ago post kiam li faris la ĵeton sed antaŭ kiam la LG anoncis la rezulton. La barbaro devas uzi la duan ĵeton ankaŭ se tiu estas malpli bona. La barbaro devas esti minimume je la 8a nivelo por elekti tiun forton. Tiu forto nur povas esti elektita unufoje dum la batalekstazo.

Fortoekstazo (EE): La barbaro adicias sian barbaronivelon al unu forto- aŭ batalmanovroĵeto aŭ al sia batalmanovra defendo se malamiko provas manovron kontraŭ li. Tiu forto aldoniĝas per subita ago. Tiu forto nur povas esti uzata unufoje dum unu batalekstazo.

Fortplena bato (EE): La barbaro ricevas bonon +1 por damaĝoĵetoj. Tiu bono altiĝas je +1 por ĉiuj kvar niveloj kiujn la barbaro havas. La forto estas uzata per rapida ago antaŭ la atako estas ĵetata. Tiu forto nur povas esti uzata unufoje dum unu batalekstazo.

Interna persisteco (EE): Dum la batalekstazo la barbaro estas imuna kontraŭ la statoj malsaneta kaj vomema. La barbaro devas esti minimume je la 8a nivelo por elekti tiun forton.

Klara momento (EE): Dum unu rondo la barbaro ricevas nek avantaĝojn nek malavantaĝojn pro la batalekstazo. Tiu ankaŭ validas por la malbono de la armaĵklaso kaj la limigita elekto de agoj. La aktivado de tiu forto estas rapida ago. Tiu rondo tamen kalkuliĝas kiel rondo de batalekstazo rilate al la kvanto da rondoj kiom la barabaro havas ĉiutage. Tiu forto nur povas uzata unufoje en unu batalekstazo.

Koleroplena grimpado (EE): En la batalekstazo la barbaro aldonas sian barbaronivelon kiel bono al ĉiuj kapablecoĵetoj de grimpi.

Koleroplena naĝado (EE): En la batalekstazo la barbaro aldonas sian barbaronivelon kiel bono al ĉiuj kapablecoĵetoj de naĝi.

Koleroplena salto (EE): En la batalekstazo la barbaro aldonas sian barbaronivelon kiel bono al ĉiuj kapablecĵetoj de de akrobataĵo kiuj rilatas al salti kaj la salto estas traktata tiel kiel la barbaro havus sufiĉe da alkuro.

Krepuskovido (EE): La sensoj de la barbaro akriĝas kaj havas krepuskovidon dum la batalekstazo.

Neatendita bato (EE): La barbaro povas fari okazatakon kontraŭ malamiko kiu moviĝas en kampon en la trafopovo de la barbaro eĉ se tiu moviĝo kutime ne provokus okazatakon. Tiu forto nur povas esti elektita unufoje dum la batalekstazo. La barbaro devas esti minimume de la 8a nivelo por elekti tiun forton.

Neniu eskapo (EE): La barbaro povas per subita ago moviĝi per sia duobla moviĝrapideco. La barbaro nur povas uzi tiun eblecon se najbara malamiko foriras el la batalo per retiriĝo. La barbaro devas fini sian moviĝon apud la malamiko kiu retiriĝis. La moviĝo de la barbaro provokas kiel kutime okazatakojn. Tiu forto nur povas esti uzata po unufoje dum unu batalekstazo.

Noktovido (EE): Dum la batalekstazo la sensoj de la barbaro akriĝas en eksterordinara maniero kaj li ricevas mallumvidon (18 m). Por elekti tiun forton la barbaro devas havi krepuskovidon aŭ pro sia popolo aŭ pro antaŭa elekto de la forto krepuskovido.

Nova vivforto (EE): La barbaro povas per bazago sanigi 1k8 + sia KON-modifilo da vivpoentoj. Por ĉiuj kvar niveloj post la 4a nivelo la kvanto da sanigataj vivpoentoj altiĝas je 1k8 ĝis maksimumo de 5k8 je la 20a nivelo. Por elekti tiun forton la barbaro devas havi la 4an nivelon. Tiu forto povas uzata nur unufoje tage kaj nur dum la batalekstazo.

Potenca bato (EE): La barbaro povas konfirmi kritikan trafon aŭtomate. La forto povas esti uzata per subita ago kiam la barbaro faras atakon kun ŝanco por kritika trafo. La barbaro devas esti minimume je la 12a nivelo por elekti tiun forton. Li povas uzi tiun forton nur unufoje dum unu batalekstazo.

Pli alta damaĝoredukto (EE): La damaĝoredukto de la barbaro altiĝas je +1/-. Tiu damaĝoredukto nur validas dum la batalekstazo. La barabaro povas elekti tiun forton maksimume trifoje. La efiko estas akumula. La barbaro rajtas elekti tiun forton nur ekde la 8a nivelo.

Rapida paŝo (EE): La barbaro ricevas plian rapidecon de 1,5 metroj al sia moviĝrapideco. Tiu altiĝo ĉiam estas aktiva en batalekstazo. Tiun batalekstazan forton la barbaro povas elekti trifoje. La efiko estas akumula.

Rapidaj refleksoj (EE): Dum la batalekstazo la barbaro povas fari unu plian okazatakon ĉiuronde.

Repeli (EE): Unufoje ĉiuronde la barbaro povas provi puŝatakon anstataŭ proksimatako. Se li sukcesas, la celo suferas tiom da damaĝo kiom egalas al la FOR-modifio de la barbaro kaj estas puŝata reen kiel kutime. La barbaro ne devas moviĝi kun la celo, se li sukcesas. La uzo de tiu forto ne provokas okazatakojn.

Sentima kolero (EE): Dum la batalekstazo la barbaro estas imuna kontraŭ la statoj emociigita kaj timigita. La barbaro devas esti minimume je la 12a nivelo por elekti tiun forton.

Spontanea trafocerto (EE): La barbaro aldonas moralbonon +1 al unu atakĵeto. Tiu bono altiĝas je +1 por ĉiuj kvar niveloj kiujn la barbaro havas. Tiun forton li povas uzi per rapida ago antaŭ la atako. Tiu forto nur povas esti uzata unufoje dum la batalekstazo.

Superstiĉo (EE): La barbaro ricevas moralbonon +2 por savĵetoj por rezisti sorĉojn, supernaturajn kaj sorĉsimilajn eblecojn. Tiu bono altiĝas je +1 por ĉiuj kvar niveloj kiujn la barabaro havas. En la batalekstazo la barabaro ne povas esti volonta celo de sorĉoj kaj ankaŭ devas fari la savĵeton kontraŭ sorĉoj de amikoj.

Timiga fiksrigardo (EE): Per movago la barbaro povas provi timigi najbaran malamikon. Se li sukcesas, li senkuraĝigas sian viktimon. La malamiko estas emociigita dum 1k4 rondoj +1 rondo por ĉiuj 5 poentoj kiujn la barbaro ĵetis pli ol la MFG.

Vekita kolero (EE): La barbaro povas ĵeti sin en batalekstazon kvankam li estas elĉerpita. Tiel longe kiel li estas en batalekstazo kun helpo de ĉi tiu ebleco, li ne povas esti elĉerpita. Kiam la batalekstazo finiĝas, la barbaro estas senforta dum po 10 minutoj por ĉiu rondo en kiu li estis en batalekstazo.

Refleksmovo (EE): Ekde la 2a nivelo la barbaro povas reagi al danĝeroj antaŭ liaj sensoj kutime permesus tion. Li ne plu povas esti surprizita sur la malĝusta piedo kaj ne perdas sian lertecbonon por la armaĵklaso se la atakanto estas nevidebla. Barbaro kun tiu ebleco tamen povas perdi sian lertecbonon por la armaĵklaso se li estas nemovkapabla aŭ se la kontraŭulo sukcese faras finton kontraŭ li.

Se la barbaro jam havas la eblecon refleksmovo per alia klaso, li ricevas anstataŭe refleksmovon progresigitan (vidu malsupren).

Kaptilsensiveco (EE): Je la 3a nivelo la barbaro ricevas bonon de +1 por siaj refleksĵetoj por evitmovi de kaptiloj kaj bonon de +1 por la armaĵklaso kontraŭ atakoj de kaptiloj. Tiu bono altiĝas je +1 je ĉiu tria nivelaltiĝo (6a, 9a, 12a, 15a, 18a). La bonoj de kaptilsensiveco de malsamaj klasoj sumiĝas.

Refleksmovo progresigita (EE): Ekde la 5a nivelo la barbaro ne plu povas esti ambaŭflankita. Friponoj ne plu povas ataki la barbaron per embuska atako kaŭze de la ambaŭflankado, krom se la fipononivelo estas kvar niveloj pli alta ol la barbarnivelo. Se la barbaro jam havas la eblecon refleksmovon per alia klaso la du klasniveloj sumiĝas por la komparo de niveloj.

Damaĝoredukto (EE): Ekde la 7a nivelo la barbaro povas subtrahi unu poenton de la damaĝo de ĉiu armilo aŭ natura armilo. Ekde la 10a nivelo kaj je ĉiu tria plia nivelo (13a, 16a, 19a) la damaĝoredukto altiĝas je unu. La damaĝoredukto povas redukti damaĝon al nul sed ne sub nul.

Forta batalekstazo (EE): Je la 11a nivelo la bono por forto kaj konstitucio altiĝas al +6 kaj la bono por voloĵetoj altiĝas al +3, se la barbaro ĵetas sin en batalekstazon.

Necedema volo (EE): Je la 14a nivelo la barbaro ricevas dum la batalekstazo bonon de +4 por voloĵetoj kontraŭ transsorĉado. Tiu bono sumiĝas kun aliaj modifiloj kiel la moralbono de la batalekstazo.

Neŝancelebla batalekstazo (EE): Je 17a nivelo la barbaro ne plu estas elĉerpita post sia batalekstazo.

Potencega batalekstazo (EE): Je la 20a nivelo la bonoj por forto kaj konstitucio altiĝas al +8 kaj la bono por voloĵetoj altiĝas al +4, se la barbaro estas en batalekstazo.

Estintaj barbaroj

Se barbaro iĝas laŭleĝa li perdas la eblecon ĵeti sin en batalekstazon. Li ankaŭ ne plu povas altiĝi kiel barbaro. Tamen li gardas ĉiujn aliajn avantaĝojn de la klaso.

Rolo: Bardoj spertas influi aliajn kreaĵojn kaj konfuzi ilin, samtempe ili inspiras al siaj kamaradoj kuraĝon kaj bravecon. Unuflanke ili atingas tion helpe de siaj armiloj kaj per magio. La vera forto de la bardo tamen ne estas la proksimbatalo, sed ilia ebleco subteni siajn kamaradojn kaj malhelpi siajn malamikojn sen peni por daŭrigi la prezentadon.

Pensmaniero: ĉiu

Vivkubetoj: k8

Oro je la komenco: 3k6 × 10mo (mezkvanta 105mo)

Klaskapablecoj: Akrobataĵo (GE), Alivesti (KAR), Blufi (KAR), Diplomatio (KAR), Malkovri motivon (SAĜ), Fingrolerteco (LER), Grimpi (FOR), Lingvoscio (INT), Malkateni (LER), Metio (INT), Percepto (SAĜ), Prezentado (KAR), Profesio (SAĜ), Scio (ĉiuj) (INT), Sekreteco (LER), Sorĉkono (INT), Taksi (INT), Timigi (KAR), Uzi magian objekton (KAR)

Kapablecopoentoj por ĉiu nivelo: 6 + INT-modifilo

Tabelo: Bardo

Nivelo	BAB	REF	VOL	PER	Specife	Sorĉoj por unu tago					
						1a	2a	3a	4a	5a	6a
1	+0	+2	+2	+0	Distraĵo, Kontraŭkanto, Bardoprezentado, Bardoscio, Fascini, Inspiri kuraĝon +1, Sorĉartifikoj	1	-	-	-	-	-
2	+1	+3	+3	+0	Scianta, Multflanka prezentado	2	-	-	-	-	-
3	+2	+3	+3	+1	Inspiri sukceson +2	3	-	-	-	-	-
4	+3	+4	+4	+1	-	3	1	-	-	-	-
5	+3	+4	+4	+1	Erudiciulo 1/tago, Inspiri kuraĝon +2	4	2	-	-	-	-
6	+4	+5	+5	+2	Suflori, Multflanka prezentado	4	3	-	-	-	-
7	+5	+5	+5	+2	Inspiri sukceson +3	4	3	1	-	-	-
8	+6/+1	+6	+6	+2	Funebra kanto	4	4	2	-	-	-
9	+6/+1	+6	+6	+3	Kanto de grando	5	4	3	-	-	-
10	+7/+2	+7	+7	+3	Multtalentulo, Multflanka prezentado	5	4	3	1	-	-
11	+8/+3	+7	+7	+3	Erudiciulo 2/tago, Inspiri sukceson +4, Inspiri kuraĝon +3	5	4	4	2	-	-
12	+9/+4	+8	+8	+4	Refreŝiganta prezentado	5	5	4	3	-	-
13	+9/+4	+8	+8	+4	-	5	5	4	3	1	-
14	+10/+5	+9	+9	+4	Angoriga melodio, Multflanka prezentado	5	5	4	4	2	-
15	+11/+6/+1	+9	+9	+5	Inspiri sukceson +5, Inspiri heroecon	5	5	5	4	3	-
16	+12/+7/+2	+10	+10	+5	-	5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+10	+10	+5	Erudiciulo 3/tago, Inspiri kuraĝon +4	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+11	+11	+6	Amassuflori, Multflanka prezentado	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+11	+11	+6	Inspiri sukceson +6	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+12	+12	+6	Mortiga melodio	5	5	5	5	5	5

Klasaj karakterizaĵoj

La sekvantaj eblecoj estas la klasaj karakterizaĵoj de la bardo.

Sperto kun armiloj kaj armaĵoj: La bardo havas sperton kun ĉiuj simplaj armiloj kaj aldone kun la glavo kurta, metalkapa klabo, glavo longa, rapiro, arko kurta kaj vipo. Bardoj povas porti malpezajn armaĵojn kaj havas sperton kun ŝildoj (krom turŝildoj). Se la bardo portas malpezan armaĵon kaj ŝildon, li povas sorĉi sen ke li devas ĵeti por arkanaj sorĉfuŝoj. Se li portas mezpezan aŭ pezan armaĵon, li riskas kiel ĉiu arkana sorĉkonanto sorĉfuŝon se la sorĉo bezonas gestojn. Lia avantaĝo por malpezaj armaĵoj nur validas por sorĉoj kiujn li ricevas kiel bardo. Se li kapablas aliajn arkanajn sorĉojn per aliaj klasoj, la ŝanco por sorĉfuŝoj kalkuliĝas kiel kutime.

Sorĉoj: La bardo povas efektivigi arkanajn sorĉojn kiujn li elektas de la sorĉlisto por bardoj. Li povas efektivigi ĉiujn sorĉojn kiujn li konas sen prepari ilin. Ĉiu barda sorĉo havas parolan komponanton (kanto, poezio, muziko). Por lerni kaj apliki sorĉon la bardo devas havi minimume karismon de 10 + sorĉgrado de la sorĉo. La malfacilecogrado de savĵetoj kontraŭ sorĉoj de la bardo estas 10 + sorĉgrado de la sorĉo + KAR-modifilo de la bardo.

Kiel aliaj sorĉkonantoj la bardo nur povas efektivigi limigitan kvanton da sorĉoj dum unu tago depende de sia nivelo. Lia

dumtaga kvanto de sorĉoj estas indikita en la supra tabelo. Aldone li ricevas kromajn sorĉojn por altaj karismovaloroj (vido paragrafon: Atributoj kaj sorĉkonantoj).

La elekto por sorĉoj de la bardo estas tre limigita. Je la komenco la bardo konas kvar sorĉojn de la 0a grado kaj du sorĉojn de la 1a grado. Por ĉiu nivelo li ricevas unu aŭ pli novajn sorĉojn kiel indikita en la apuda tabelo. (Alie ol la taga kvanto da sorĉoj la kvanto da konataj sorĉoj ne ŝanĝiĝas laŭ la karismo de la bardo.)

Je la 5a nivelo kaj poste je ĉiu plia 3a nivelo (8a, 11a, ktp.) la bardo povas interŝanĝi sorĉon kiun li lernis kontraŭ alian novan. Li tiam perdas la malnovan kaj anstataŭigas ĝin per la nova. Ambaŭ sorĉoj devas esti de la sama grado kaj la grado devas esti minimume unu grado sub la plej alta grado de sorĉo kiun konas la bardo. La bardo nur rajtas ŝanĝi unu sorĉon kaj devas fari la elekton kiam li ricevas novajn sorĉojn.

Bardoj ne devas prepari siajn sorĉojn, sed li povas efektivigi ĉiun sorĉon kiun li konas se li ankoraŭ havas liberajn sorĉojn por la tago.

Bardoscio: La bardo aldonas sian duonan bardonivelon (minimume 1) al ĉiuj scioĵetoj kaj li povas uzi ĉiun sciokapablecon sen lerni ĝin.

Bardoprezentado: La bardo havas sperton uzi sian kapablecon roli por efektivigi magian efikon al tiuj en sia ĉirkaŭaĵo, ankaŭ al si mem se li volas. Li pobas uzi tiun eblecon dum tiom da rondoj por unu tago kiom egalas al 4 + lia KAR-modifilo. Je ĉiu nivelaltiĝo aldoniĝas du pliaj rondoj por unu tago. Ĉiuronde la bardo povas prezenti ajnan prezentadon kiun li konas depende de lia nivelo.

Komenci bardoprezentadon estas bazago, sed daŭrigi ĝin en venontaj rondoj estas libera ago. Por ŝanĝi la bardoprezentadon de unu prezentado al alia la bardo devas fini la nunan prezentado por komenci la alian per bazago. La bardoprezentado ne povas esti pertubita, tamen ĝi finiĝas subite se la bardo estas mortigita, paralizita, svenanta, senkonscia aŭ io alia malpermesas lin uzi liberan agon por daŭrigi la bardoprezentadon. La bardo ne povas fari pli ol unu prezentadon samtempe.

KONATAJ SORĈOJ DE LA BARDO

NIVELO	GRADO DE KONATAJ SORĈOJ						
	0A	1A	2A	3A	4A	5A	6A
1	4	2	-	-	-	-	-
2	5	3	-	-	-	-	-
3	6	4	-	-	-	-	-
4	6	4	2	-	-	-	-
5	6	4	3	-	-	-	-
6	6	4	4	-	-	-	-
7	6	5	4	2	-	-	-
8	6	5	4	3	-	-	-
9	6	5	4	4	-	-	-
10	6	5	5	4	2	-	-
11	6	6	5	4	3	-	-
12	6	6	5	4	4	-	-
13	6	6	5	5	4	2	-
14	6	6	6	5	4	3	-
15	6	6	6	5	4	4	-
16	6	6	6	5	5	4	2
17	6	6	6	6	5	4	3
18	6	6	6	6	5	4	4
19	6	6	6	6	5	5	4
20	6	6	6	6	6	5	5

Ekde la 7a nivelo la bardo povas komenci bardoprezentadon per movago anstataŭ per bazago. Ekde la 13a nivelo li povas komenci bardoprezentadon per rapida ago.

Ĉiu bardoprezentado havas videblaj komponantoj, aŭdeblaj komponantoj aŭ ambaŭ.

Se la bardoprezentado havas aŭdeblan komponanton la celoj devas kapabli aŭdi la bardon por ke la prezenado havas sian efikon. Multaj prezentadoj ankaŭ dependas de la lingvo. Surda bardo havas fuŝŝancon de 20% se li provas prezentadon kiu dependas de la aŭdpovo. Se li fuŝas prezentadon, ĝi tamen elkalkuliĝas de la taga kvanto de rondoj. Surdaj kreaĵoj estas imunaj kontraŭ bardoprezentadoj kun aŭdeblaj komponantoj.

Se la bardoprezentado havas videblajn komponanton la celoj devas kapabli vidi la bardon por ke la prezenado havas sian efikon. Blinda bardo havas fuŝŝancon de 50% se li provas prezentadon kiu dependas de la vidpovo. Se li fuŝas prezentadon, ĝi tamen elkalkuliĝas de la taga kvanto de rondoj. Blindaj kreaĵoj estas imunaj kontraŭ bardoprezentadoj kun videblaj komponantoj.

Kontraŭkanto (SNE): Je la 1a nivelo la bardo lernas kontraŭkanton kontraŭ magiaj efikoj surbaze de sono (nur paraloaj sorĉkomponantoj ne sufiĉas por tio). Dum la kontraŭkanto la bardo faras ĉiuronde kapablecoĵeton por roli (blov-, klavar-, kord-, perkutinstrumento aŭ kanto). Ĉiu kreaĵo ene de 9 m inkluzive la bardo mem kiuj estas influataj de magia efiko surbaze de sono povas uzi la rezulton de tiu ĵeto anstataŭ sia propra savĵeto se tio estas pli bona. Se kreaĵo en la influsfero jam estas viktimo de sona aŭ lingva nesubita efiko, ĝi ricevas ĉiuronde aldonan savĵeton kiam ĝi aŭdas la kontraŭkanton. Por tio la kreaĵo devas uzi la rezulton de la rolkapablecĵeto anstataŭ propra savĵeton. La kontraŭkanto nur funkcias ĉe efikoj kiuj permesas savĵetojn. La kontraŭkanto postulas aŭdeblan komponanton.

Distraĵo (SNE): Ekde la 1a nivelo la bardo povas uzi tiun prezentadon kontraŭ magiaj efikoj surbaze de vido. Ĉiuronde li povas fari kapablecoĵeton por roli (danci, komedio, retoriko aŭ teatro). Ĉiu kreaĵo ene de 9 m inkluzive la bardo mem kiuj estas influataj de iluzio (fantaziaĵo aŭ halucino) povas uzi la rezulton de la rolĵeto de la bardo anstataŭ sia propra savĵeto se tio estas pli alta. Se kreaĵo en la influsfero jam estas viktimo de nesubita iluzio (fantaziaĵo aŭ halucino), ĝi ricevas ĉiuronde aldonan savĵeton kiam ĝi vidas la distraĵon. Por tio la kreaĵo devas uzi la rezulton de la rolkapablecĵeto anstataŭ propra savĵeton. La distraĵo nur funkcias se la efiko permesas savĵetojn. La distraĵo postulas videblan komponanton.

Fascini (SNE): La bardo povas uzi tiun eblecon ekde la 1a nivelo por fascini unu aŭ pliajn kreaĵojn per muziko aŭ poezio. Por ke kreaĵo povas esti fascinata, ĝi devas esti ene de 27 m, ĝi devas aŭdi kaj vidi la bardon kaj devas kapabli atenti la bardon. Ankaŭ la bardo devas vidi sian celon. Distraĵoj kiel proksima batalo malhelpas la efikon de la prezentado. Por ĉiuj tri niveloj post la 1a nivelo la bardo povas fascini unu plian kreaĵon.
Ĉiu kreaĵo en la influsfero devas sukcesi voloĵeton (MFG 10 + ½ bardonivelo + KAR-modifilo de la bardo) por kontraŭstari la efikon. Se la voloĵeto de la kreaĵo sukcesas, la bardo ne plu povas provi fascini tiun kreaĵon dum la venontaj 24 horoj. Se la voloĵeto malsukcesas, la celo sidas trankvile kaj spektas la prezentadon sen fari aliajn agojn tiel longe kiel la bardo faras sian prezentadon. Kiam la kreaĵo estas fascinita, ĝi ricevas malbonon -4 por kapablecĵetoj por reagoj kiel ekzemple percepto. Ĉiu ebla danĝero permesas novan volĵeton al la kreaĵo. Ĉiu evidenta danĝero kiel elingigi armilon, efektivigi sorĉon aŭ direkti armilon al la celo, finas la efikon aŭtomate.
Fascini estas transsorĉa (deviga) kaj mensinflua ebleco. Fascini postulas videblajn kaj aŭdeblajn komponantojn por havi efikon.

Inspiri kuraĝon (SNE): Per tiu prezentado la bardo povas ekde la 1a nivelo kolekti la kuraĝon de siaj kamaradoj (inkluzive si mem), firmigi ilin kontraŭ angoro kaj fortigi ilian batalforton. La aliancanoj devas aŭdi la bardon por profiti de la ebleco. Aliancanoj ricevas moralbonon +1 por savĵetoj kontraŭ ravi kaj timigi. Aldone ili ricevas kompetentobonon +1 por atakĵetoj kaj armilo-damaĝoĵetoj. Je la 5a nivelo kaj je ĉiu sesa plia nivelo la bono altiĝas je +1 ĝis maksimumo de +4 je la 17a nivelo. La inspiri kuraĝon estas mensinflua ebleco. Ĝi postulas videblajn aŭ aŭdeblajn komponantojn. La bardo devas elekti je la komenco de sia prezentado kiun komponanton li uzas.

Inspiri sukceson (SNE): Bardo de 3a aŭ pli alta nivelo povas uzi tiun eblecon por helpi kamaradon plenumi taskon. La kamarado devas esti ene de 9 m de la bardo kaj devas aŭdi lin. La kamarado ricevas kompetentobonon +2 por ĵetoj de certa kapableco tiel longe kiel li aŭdas la prezentadon de la bardo. Tiu bono altiĝas je +1 je ĉiu kvara nivelo post la 3a nivelo de la bardo (+3 je la 7a nivelo, +4 je la 11a, +5 je la 15a kaj +6 je la 19a nivelo). Kelkaj taskoj ne taŭgas por helpo de tiu ebleco kiel ekzemple ĵeto por sekreteco. La ludgvidanto povas malpermesi la uzon de tiu ebleco en tiaj situacioj. La bardo ne povas esti mem celo de tiu ebleco. La inspiri sukceson postulas aŭdeblajn komponantojn.

Suflori (SSE): Bardo de la 6a aŭ pli alta nivelo povas provi suflori (kiel samnoma sorĉo) al celo kiu jam estas fascinita (vidu supren). Tiu ebleco ne interrompas la efikojn de fascini sed necesas bazago por aktivi ĝin (aldone al libera ago por daŭrigi fascini). La bardo povas pli ol unu fojon uzi tiun eblecon al unu kreaĵo dum unu prezentado.
Suflori ne kalkuliĝas por la taga kvanto da bardoprezentadoj. Voloĵeto (MFG 10 + ½ bardonivelo + KAR-modifilo de la bardo) nuligas la efikon. Tiu ebleco nur influas unu celon. Suflori estas transsorĉa (deviga) kaj mensinflua kapableco kiu estas lingvodependa kaj postulas aŭdeblajn komponantojn.

Funebra kanto (SNE): Bardo de 8a aŭ pli alta nivelo povas uzi tiun eblecon por semi angoron en la korojn de malamikoj kio igas ilin maltrankvilaj. Por tio la celo devas esti ene de 9 m de la bardo kaj devas aŭdi kaj vidi lin. La efiki daŭras tiom longe kiel la bardo estas en la influsfero kaj daŭrigas la prezentadon. Tiu prezentado ne povas igi celon timplena aŭ panika ankaŭ se la celo jam estas maltrankvila per alia efiko. La funebra kanto estas mensinflua timefiko kaj postulas aŭdeblajn kaj videblajn komponantojn.

Kanto de grando (SNE): Bardo de 9a aŭ pli alta nivelo povas uzi tiun prezentadon por generi veran grandon en si mem aŭ en kamaradon ene de 9 m kaj fortigi la batalkapablecojn. Por ĉiu tria nivelo ekde la 9a nivelo la bardo povas atingi unu plian kamaradon per tiu kanto (du ĉe la 12a nivelo, tri je la 15a kaj kvar je la 18a). La bardo devas esti aŭdebla kaj videbla al la kamarado. Kreaĵo kiu estas la celo de la kanto de grando ricevas du kromajn vivkubetojn (2k10), la rilatan kvanton da vivpoentoj (la vivpoentoj de la vivkubetoj estas modifitaj de la KON-modifilo), kompetentobono +2 por atakoj kaj kompetentobono +1 por persistecoĵetoj. La vivkubetoj ankaŭ kalkuliĝas por efikoj kiuj dependas de la vivkubetoj. La kanto de grando estas mensinflua ebleco kaj postulas aŭdeblajn kaj videblajn komponantojn.

Refreŝiganta prezentado (SNE): Bardo de 12a aŭ pli alta nivelo povas uzi sian prezentadon por elvoki efikon kiu funkcias kiel amase-sanigi-gravajn-vundojn (bardonivelo estas la sorĉnivelo). Aldone la prezentado forprenas la efikojn elĉerpita, malsaneta kaj maltrankvila. Por efektivigi la efikojn de tiu prezentado la bardo devas daŭrigi la prezentadon seninterrompe dum kvar rondoj. La bardo devas esti videbla kaj aŭdebla al la celoj dum la prezentado. La refreŝiganta prezentado trafas ĉiujn celojn kiuj restis dum la prezentado ene de 9 m. La refreŝiganta prezentado postulas videblajn kaj aŭdeblajn komponantojn.

Angoriga melodio (SSE): Bardo de 14a aŭ pli alta nivelo povas angorigi malamikojn. Malamikoj kiuj povas aŭdi la bardon kaj estas ene de 9 m de la bardo, estas influataj de la efiko kaj povas fari voloĵeton (MFG 10 + ½ bardonivelo + KAR-modifilo de la bardo) por nuligi la efikon. Se la ĵeto estas sukcesa, la malamiko estas imuna dum 24 horoj kontraŭ tiu ebleco. Se li malsukcesas la ĵeton, li estas timplena kaj fuĝas tiel longe kiel li povas aŭdi la prezentadon. La angoriga melodio postulas aŭdeblajn komponantojn.

Inspiri heroecon (SNE): Bardo de la 15a aŭ pli alta nivelo povas elvoki ĉe si mem aŭ ĉe unu kamarado ene de 9 m apartan herokuraĝon. Por ĉiu plia tria nivelo post la 15a nivelo la bardo povas inspiri unu plian kamaradon. Por inspiri heroecon la bardo devas esti videbla kaj aŭdebla al ĉiuj rilataj kamaradoj. Kreaĵoj kiuj estas inspiritaj de heroeco ricevas moralbonon +4 por savĵetoj kaj evitbonon +4 por la armaĵklaso. Tiu efiko daŭras tiom longe kiel la celoj povas sekvi la prezentadon. Inspiri heroecon estas mensinflua efiko kiu postulas aŭdeblajn kaj videblajn komponantojn.

Amassuflori (SSE): Bardo de la 18a aŭ pli alta nivelo povas uzi tiun eblecon kiu funkcias same kiel suflori, nur kun la diferenco ke li povas suflori al ajna kvanto da kreaĵoj kiuj jam estas fascinitaj. Amassuflori estas transsorĉa (deviga) kaj mensinflua ebleco kiu estas lingvodependa kaj postulas aŭdeblajn komponantojn.

Mortiga melodio (SNE): Je la 20a nivelo la bardo povas uzi tiun prezentadon por igi malamikojn morti de ĝojo aŭ ĉagreno. La bardo devas esti videbla kaj aŭdebla al la celo dum la prezentado kiu daŭras unu plena rondo kaj la celo devas esti ene de 9m. La viktimo povas nuligi la efikon per voloĵeto (MFG 10 + ½ bardonivelo + KAR-modifilo de la bardo). Se la voloĵeto sukcesas la celo estas ŝanceliĝanta dum 1k4 rondoj kaj ne plu povas esti la viktimo de tiu ebleco dum la venontaj 24 horoj. Se la savĵeto malsukcesas, la celo mortas. La mortiga melodio estas mensinflua mortefiko kiu postulas aŭdeblajn kaj videblajn komponantojn.

Sorĉartifikoj: La bardo lernas kvanton da sorĉartifikoj aŭ sorĉoj de la grado nul kiel indikita en la tabelo: konataj sorĉoj de la bardo. Tiuj sorĉoj efektiviĝas kiel aliaj sorĉoj. Tamen la bardo povas efektivigi ilin tiom ofte kiel li volas.

Multflanka prezentado (EE): Je la 2a nivelo la bardo povas elekti unu tipon de la kapableco roli. Li povas uzi sian bonon en roli anstataŭ la bonoj en la rilataj kapablecoj (vidu malsupren). Se li anstataŭigas kapablecon tiamaniere, li uzas sian tutan kapablecbonon de roli inkluzive la bono por klaskapableco. Ne gravas ĉu la anstataŭigita kapableco ne estis klaskapableco aŭ kiom rangojn la kapableco havis. Je la 6a nivelo kaj je ĉiu plia kvara nivelo la bardo povas elekti plian tipon de roli por anstataŭigi kapablecojn.

La tipoj de roli kaj iliaj rilataj kapablecoj estas: blovinstrumentoj (diplomatio, interrilati kun bestoj), danci (akrobataĵo, flugi), kanto (blufi, malkovri motivon), klavaraj instrumentoj (diplomation, timigi), komedio (blufi, timigi), kordinstrumentoj (blufi, diplomatio), perkutinstrumentoj (interrilati kun bestoj, timigi), retoriko (diplomatio, malkovri montivon), teatro (alivesti, blufi).

Scianta (EE): Je la 2a nivelo la bardo iĝas rezistenta kontraŭ bardoprezentadoj de aliaj kaj kontraŭ sonefikoj ĝenerale. Li ricevas bonon +4 por savĵetoj kontraŭ bardoprezentadoj, sonatakoj kaj ligvo-rilataj efikoj.

Erudiciulo (EE): Je la 5a nivelo la bardo fariĝas vera erudiciulo. Li povas preni 10 por ĵetoj de sciokapablecoj en kiuj li havas rangojn, se li volas. Unufoje tage li povas preni 20 kiel bazago por savĵeto. Por ĉiu plia sesa nivelo post la 5a nivelo li povas uzi tion unu plian fojon ĝis maksimumo de tri fojoj ĉe la 17a nivelo.

Multtalentulo (EE): Je la 10a nivelo la bardo rajtas uzi ĉiun kapablecon eĉ se li kutime nur rajtus uzi ĝin lernite. Je la 16a nivelo ĉiuj kapablecoj kalkuliĝas kiel klaskapablecoj. Je la 19a nivelo li povas preni 10 por ĉiu kapableco eĉ se tio ne estus permesita.

BATALISTO

Rolo: Batalistoj estas, kiel la nomo ja jam diras, eksterordinaraj batalistoj, venkas malamikojn, regas la batalon kaj povas transvivi ajnan buĉadon. Ankaŭ aliaj personoj povas per specialaj armiloj aŭ metodoj evoluigi diversajn taktikojn sed la plejmalmulto el ili atingas la batalpovon de batalistoj.

Pensmaniero: ĉiu

Vivkubetoj: k10

Oro je la komenco: 5k6 × 10mo (mezkvanta 175mo)

Klaskapablecoj: Grimpi (FOR), Interrilati kun bestoj (KAR), Metio (INT), Naĝi (FOR), Profesio (SAĜ), Rajdi (LER), Scio (arkitekturo) (INT), Scio (subterejoj) (INT), Timigi (KAR), Transvivado (SAĜ)

Kapablecopoentoj por ĉiu nivelo: 2 + INT-modifilo

Tabelo: Batalisto

Nivelo	BAB	REF	VOL	PER	Specife
1	+1	+0	+0	+2	Kroma talento
2	+2	+0	+0	+3	Kroma talento, Braveco +1
3	+3	+1	+1	+3	Armaĵotrejnado 1
4	+4	+1	+1	+4	Kroma talento
5	+5	+1	+1	+4	Armilotrajnado 1
6	+6/+1	+2	+2	+5	Kroma talento, Braveco +2
7	+7/+2	+2	+2	+5	Armaĵotrejnado 2
8	+8/+3	+2	+2	+6	Kroma talento
9	+9/+4	+3	+3	+6	Armilotrajnado 2
10	+10/+5	+3	+3	+7	Kroma talento, Braveco +3
11	+11/+6/+1	+3	+3	+7	Armaĵotrejnado 3
12	+12/+7/+2	+4	+4	+8	Kroma talento
13	+13/+8/+3	+4	+4	+8	Armilotrajnado 3
14	+14/+9/+4	+4	+4	+9	Kroma talento, Braveco +4
15	+15/+10/+5	+5	+5	+9	Armaĵotrejnado 4
16	+16/+11/+6/+1	+5	+5	+10	Kroma talento
17	+17/+12/+7/+2	+5	+5	+10	Armilotrajnado 4
18	+18/+13/+8/+3	+6	+6	+11	Kroma talento, Braveco +5
19	+19/+14/+9/+4	+6	+6	+11	Armaĵomajstreco
20	+20/+15/+10/+5	+6	+6	+12	Kroma talento, Armilomajstreco

Klasaj karakterizaĵoj

La sekvantaj eblecoj estas la klasaj karakterizaĵoj de la batalisto.

Sperto kun armiloj kaj armaĵoj: La batalisto havas sperton kun ĉiuj simplaj kaj militaj armiloj. Li estas sperta kun ĉiuj armaĵoj kaj ŝildoj inkluzive turŝildoj.

Kroma talento: Je la 1a nivelo kaj poste je ĉia para nivelo la batalisto ricevas kroman talenton aldone al tiuj kiuj li ricevas je la altiĝo de nivelo. Tiel la batalisto ricevas je ĉiu nivelo novan talenton. Tiuj talentoj devas esti elektataj el listo de batalotalentoj kiuj ankaŭ nomiĝas kromaj talentoj por la batalisto.

Je la 4a nivelo kaj je ĉiu plia kvara nivelo (je la 8a, 12a, ktp.) la batalisto povas elekti novan kroman talenton kiun li ricevas anstataŭ iu ajna jam lernita kroma talento. Efektive li ŝanĝas malnovan kroman talenton kontraŭ nova kroma talento. La malnova kroma talento ne rajtas esti uzita kiel kondiĉo por alia talento, por prestiĝklaso aŭ alia ebleco. La batalisto nur povas ŝanĝi talenton kiam li atingas la antaŭe indikitajn nivelojn. Tiam kiam li ricevas la kroman talenton, li devas decidi ĉu li faras ŝanĝon aŭ ne.

Braveco (EE): Ekde la 2a nivelo la batalisto ricevas bonon +1 por voloĵetoj kontraŭ timo. Tiu bono altiĝas je ĉiu kvara nivelo post la 2a je +1.

Armaĵotrejnado (EE): Ekde la 3a nivelo la batalisto lernas pli bone moviĝi en sia armaĵo. Kiam li portas armaĵon, la armaĵomalbono malplialtiĝas je 1 (ĝis minimumo de 0) kaj la maksimuma lertecobono, kiun permesas lia armaĵo, altiĝas je +1. Je ĉiu plia kvara nivelo (7a, 11a, 15a) la armaĵotrenado pliboniĝas je unu poento ĝis maksimumo de -4 por la armaĵomalbono kaj +4 por la maksimuma lertecobono.

Krome la batalisto povas moviĝi per normala moviĝrapideco en mezpeza armaĵo. Ekde la 7a nivelo la batalisto ankaŭ en peza armaĵo povas moviĝi per normala moviĝrapideco.

Armilotrejnado (EE): Ekde la 5a nivelo la batalisto povas elekti unu el la grupoj de armiloj malsupre. Ĉiam kiam li faras atakon per armilo de la elektita grupo, li ricevas bonon +1 por atako kaj damaĝo.

Je ĉiu plia kvara nivelo (9a, 13a, 17a) la batalisto trejniĝas en nova grupo de armiloj. Li ricevas bonon +1 por atako kaj damaĝo por tiu grupo kaj la bono de la jam elektitaj grupoj altiĝas je +1. Ekzemple je la 9a nivelo la batalisto elektas novan grupon de armiloj kaj ricevas bonon +1 por tiuj armiloj. La bono por la grupo de armiloj kiun li elektis je la 5a nivelo altiĝas al +2. Bonoj de du parte kongruaj grupoj ne sumiĝas. La batalisto tiam uzas la pli bonan. La batalisto uzas tiun bonon ankaŭ por ĉiu batalomanovro kiun li faras per armilo de elektita grupo. La bono ankaŭ aldoniĝas al la batalmanovra defendo, se la batalisto defendas sin kontraŭ senarmigi aŭ frakasi armilon de tiu grupo.

La armilogrupoj estas la sekvantaj (la ludgvidanto povas aldoni armilojn aŭ novajn armilogrupojn al la listo):

Hakiloj: batalhakilo, batalhakilo nana, duobla hakilo orka, hakilo, ĵethakilo, labriso, pioĉo leĝera, pioĉo peza.

Arbalestoj: arbalesto leĝera, arbalesto peza, arbalesto ripetanta leĝera, arbalesto ripetanta peza, manarbalesto.

Arkoj: arko kurta, arko kurta kunmetita, arko longa, arko longa kunmetita.

Duoblaj armiloj: bastono ferita, duobla hakilo orka, glavo duklinga, hokmartelo gnoma, urgroŝo nana, vipmadzo duobla.

Viparmiloj: kateno najlita, matenstelo, nunĉako, vipmadzo, vipmadzo duobla, vipmadzo peza, vipo.

Marteloj: klabo, klabo ambaŭmana, madzo leĝera, madzo peza, martelo leĝera, milita martelo.

Klingoj malpezaj: astro, glavo kurta, kamao, kukro, ponardo, rapiro, serpo.

Klingoj pezaj: cimitaro, falĉilo, falkato, glavego, glavo bastarda, glavo longa, glavo duklinga, sabro elfa.

Monaĥaj armiloj: bastono ferita, bato sen armilo, kamao, nunĉako, saio, sianghamo, ŝurikenoj.

Proksimarmiloj: armganto najlita, bato sen armilo, kirasa ganto, metalkapa klabo, puŝponardo, ŝildo malpeza, ŝildo najlita, ŝildo peza.

Naturaj armiloj: bato sen armilo kaj ĉiuj naturaj armiloj kiel mordo, trabori, flugilo, ungego, vosto.

Stangarmiloj: gisarmo, glefo, halebardo, runko.

Lancoj: lanco de kavaleriano, lanco, lanco kurta, lanco longa, tridento.

Ĵetarmiloj: astro, bastonĵetilo hobita, bolaso, ĵethakilo, ĵetlanco, ĵetsagoj, kanpafado, klabo, lanco, lanco kurta, martelo leĝera, ponardo, reto, ŝtonĵetilo, ŝurikenoj, tridento.

Armaĵomajstreco (EE): Ekde la 19a nivelo la batalisto ricevas damaĝoredukton 5/- se li portas armaĵon aŭ ŝildon.

Armilomajstreco (EE): Je la 20a nivelo la batalisto elektas armilon kiel ekzemple la glavo longa, labriso aŭ arko longa. Kun tiu armilo li aŭtomate konfirmas ĉiun ŝancon por kritia trafo. Aldone la multiplikanto por la kritika trafo altiĝas je unu (×2 iĝas ×3 ktp.). Se la batalisto tenas tiun armilon li ne povas esti senarmigita.

DRUIDO

Rolo: Druidoj kaj iliaj bestkunuloj povas plenumi multajn diversajn taskojn. Kelkaj ne volas esti implikitaj en la batalo sed lasas siajn kunulojn kaj sorĉvenigitajn estaĵojn batali kiam ili mem konfuzas la malamikon per helpo de naturaj fortoj. Aliaj transformiĝas al mortiga besto kaj impetas en la batalon.

Pensmaniero: neŭtrala bona, laŭleĝa neŭtrala, neŭtrala, ĥaosa neŭtrala aŭ neŭtrala malbona

Vivkubetoj: k8

Oro je la komenco: 2k6 × 10mo (mezkvanta 70mo)

Klaskapablecoj: Grimpi (FOR), Flugi (LER), Interrilati kun bestoj (KAR), Kuraci (SAĜ), Metio (INT), Naĝi (FOR), Percepto (SAĜ), Profesio (SAĜ), Rajdi (LER), Scio (geografio) (INT), Scio (naturo) (INT), Sorĉkono (INT), Transvivado (SAĜ)

Kapablecopoentoj por ĉiu nivelo: 4 + INT-modifilo

TABELO: DRUIDO

NIVELO	BAB	REF	VOL	PER	SPECIFE	SORĈOJ POR UNU TAGO									
						0A	1A	2A	3A	4A	5A	6A	7A	8A	9A
1	+0	+0	+2	+2	Alianco kun la naturo, Natursento, Preĝoj, Bestkunsento	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+3	+3	Trapasi subkreskaĵon	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	+1	+3	+3	Paŝi sen piedsigno	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	+3	+1	+4	+4	Rezisti logon de la naturo, Zooformo (1/tago)	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	+1	+4	+4	-	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6	+4	+2	+5	+5	Zooformo (2/tago)	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7	+5	+2	+5	+5	-	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	+6/+1	+2	+6	+6	Zooformo (3/tago)	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+6/+1	+3	+6	+6	Imuneco kontraŭ venenoj	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10	+7/+2	+3	+7	+7	Zooformo (4/tago)	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11	+8/+3	+3	+7	+7	-	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-
12	+9/+4	+4	+8	+8	Zooformo (5/tago)	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-
13	+9/+4	+4	+8	+8	Mil vizaĝoj	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-
14	+10/+5	+4	+9	+9	Zooformo (6/tago)	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Sentempa korpo	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Zooformo (7/tago)	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	-	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Zooformo (8/tago)	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	-	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Zooformo (iom ajn)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Klasaj karakterizaĵoj

La sekvantaj eblecoj estas la klasaj karakterizaĵoj de la druido.

Sperto kun armiloj kaj armaĵoj: La druido havas sperton kun la ponardo, serpo, klabo, lanco kurta, bastono ferita, lanco, ŝtonĵetilo, ĵetsagoj, cimitaro kaj falĉilo. Aldone li havas sperton kun ĉiu natura armilo kiun li povas havi en zooformo (vidu zooformo). Druidoj havas sperton kun malpezaj kaj mezpezaj armaĵoj sed ne povas porti metalan armaĵon. Ilia elekto do estas inter armaĵĵupo, ledaramaĵo aŭ felarmaĵo. La druido ankaŭ povas porti lignan kirason kiu per sorĉo estas transformita al ferligno kiu protektas lin kiel ŝtalo. Druidoj povas uzi ŝildojn krom turŝildoj sed nur povas uzi ŝildojn kiuj estas fabrikitaj de ligno.

Druido kiu uzas malpermesatan armaĵon aŭ uzas malpermasatan ŝildon ne povas sorĉi nek efektivigi siajn supernaturajn kaj sorĉsimilajn klaskarakterizaĵojn dum 24 horojn.

Sorĉoj: La druido efektivigas diajn sorĉojn kiujn li elektas de la sorĉlisto de druidoj, kiuj troveblas en ĉapitro Sorĉlistoj. Kelkaj el tiuj sorĉoj tamen povas kontraŭstari al la etiko, moralo aŭ pensmaniero de la druido kaj ne tiukaze ne estas aplikeblaj. Vidu bonaj, malbonaj, laŭleĝaj kaj ĥaosaj sorĉoj. La druido devas elekti kaj prepari siajn sorĉojn.

Por elekti kaj efektivigi sorĉon la druido devas havi minimume saĝecon de 10 + sorĉgrado. La malfacilecgrado por savĵetoj kontraŭ sorĉoj de la druido estas 10 + sorĉgrado + SAĜ-modifilo de la druido.

Kiel aliaj sorĉkonantoj la druido nur povas efektivigi certan kvanton da sorĉoj en unu tago. La sorĉoj por unu tago estas indikitaj en la supra tabelo. Aldone li ricevas kromajn sorĉojn laŭ la alteco de sia saĝeco (vidu paragrafon Atributoj kaj sorĉkonantoj).

La druido pasigas unu horon ĉiutage en trancsimila meditado pri la misteroj de la naturo por reakiri siajn sorĉojn. Li povas elekti ĉiun sorĉon de la sorĉlisto por druidoj se li rajtas efektivigi la sorĉgradon. Li devas elekti dum la meditado kiujn sorĉojn li preparas por la tago.

Spontanee sorĉi: La druido povas uzi preparitan sorĉpovon por sorĉvenigi aliancanojn. La druido povas fordoni unu preparitan sorĉon por sorĉvenigi naturaliancanon de sama aŭ malpli alta grado.

Bonaj, malbonaj, laŭleĝaj kaj ĥaosaj sorĉoj: La druido ne povas efektivigi sorĉojn kiuj kontraŭstaras lian pensmanieron aŭ la pensmanieron de lia dio (se li sekvas iun dion). Sorĉoj kiuj postulas certan pensmanieron havas rilatan indikon en sia priskribo.

Preĝoj: La druido povas ĉiutage prepari certan kvanton da preĝoj aŭ sorĉoj de la 0a grado laŭ la supra tabelo en la kolumno "sorĉoj por unu tago". Tiuj sorĉoj efektiviĝas kiel aliaj sed ili ne eluziĝas kaj povas esti efektivigitaj denove.

Aldonaj lingvoj: La druido povas aldone al la lingvoj de sia popolo leri la silvanan, la lingvon de arbaAKreaĵoj.

La druido lernas krome la sekretan lingvon druidan je la 1a nivelo. Tiun lingvon la druido ricevas aldone al siaj aliaj lingvoj. Al druidoj estas malpermesitaj instrui tiun lingon al aliaj. La druida havas propran alfabeton.

Alianco kun la naturo: Druido de la 1a nivelo faras aliancon kun la naturo. Tiu povas havi du formojn kaj la druido devas elekti unu. Aŭ la druido elektas intiman aliancon kun la naturo kiu permesas al li akiri unu el la klerikaj sferoj tero, fajro, aero, plantoj, bestoj, akvo aŭ vetero. Por determini la povojn kaj sorĉojn de la sfero la druidonivelo kalkuliĝas kiel klerikonivelo. Druido kiu elektas tiun formon de alianco ricevas unu kroman sorĉon por la sferosorĉo same kiel la kleriko. Li devas prepari unu sferosorĉon por tiu kroma sorĉo kaj ne povas uzi tiun sorĉon por spontanee sorĉi.

Aŭ la druido druido elektas bestkunulon kiel elekto por sia alianco kun la naturo. La druido komencas la ludon kun bestkunulon kiu troveblas en la paragafo bestkunuloj. La kunulo estas fidela kamarado kaj akompanas la druidon konforme al sia specion.

Alie ol ĉe kutimaj bestoj la vivkubetoj, la atributoj, la kapablecoj kaj talentoj de la bestkunulo altiĝas en sama maniero kiel la druido altiĝas en nivelo. Se rolulo ricevas bestkunulon de diversaj fontoj, la efikaj druidoniveloj sumiĝas se temas pri determini la valorojn kaj eblecojn de la kunulo. Plejmulto de bestkunuloj krekas en grandeco se la druido atingas la 4an aŭ 7an nivelon depende de la specion de la kunulo. Se la druido separiĝas de sia bestkunulo, li povas post rito de seninterrompa preĝado dum 24 horoj en la ĉiAKaŭaĵo, kie la nova bestkunulo kutime havas sian vivospacon, trovi novan bestkunulon. Per tia rito la druido ankaŭ povas trovi novan kunulon se la ĝisnuna bestkunulo mortis.

Natursento (EE): La druido ricevas kapablecbonon +2 por ĵetoj de scio (naturo) kaj transvivado.

Bestkunsento (EE): La druido povas plibonigi la sintenon de besto kontraŭ li. Tiu ebleco funkcias kiel kapablecĵeto de diplomatio por ŝanĝi la sintenon de persono. La druido ĵetas 1k20 kaj aldonas sian druido-nivelon kaj sian KAR-modifilon. Dombestoj havas komence indiferentan sintenon, tamen sovaĝaj bestoj havas unue malĝentilan sintenon.

Por uzi bestkunsenton la besto kaj la druido kutime ne rajtas esti pli malproksime ol 9 metrojn por tio kaj la interrilato daŭras ĉiAKaŭ unu minuton. Sed same kiel kun homoj tio povas daŭri pli aŭ malpli longe.

Per tiu ebleco la druido ankaŭ povas provi influi magiajn bestojn kiuj havas inteligentecon de 1 aŭ 2. Tiam li ricevas malbonon de -4.

Trapasi subkreskaĵon (EE): Ekde la 2a nivelo la druido povas per plena moviĝrapideco trapasi ĉiun specon de subkreskaĵoj (kiel naturaj dornoj, arbustaro, sovaĝa pejzaĝo kaj simila tereno) sen riski vundojn aŭ malhelpon. Dornoj kaj alia subkreskaĵo kiuj estas magie modifitaj por malhelpi la trapason koncernas la druidon kiel kutime.

Paŝi sen piedsigno (EE): Ekde la 3a nivelo la druido ne postlasas piedsignon en natura ĉiAKaŭaĵo kaj ne povas esti sekvata per spurlegado. Li tamen povas decidi postlasi piedsignojn.

Rezisti logon de la naturo (EE): Ekde la 4a nivelo la druido ricevas la bonon +4 por savĵetoj kontraŭ sorĉsimilaj kaj supernaturaj eblecoj de feoestaĵoj. Tiu bono ankaŭ aplikiĝas ĉe sorĉoj kiuj rilatas al plantoj kiel kreskigi dornojn, senpluveco, kurbigi lignon, ĉiAKaŭvolvi.

Zooformo (SNE): Je la 4a nivelo la druido ricevas la eblecon transformiĝi unu fojon tage al malgranda aŭ mezgranda besto kaj reen. Por tio li povas elekti ĉiun beston kiu estas indikita kiel besto. La ebleco funkcias krom la sekvantaj esceptoj kiel la sorĉo zooformo I. La transformiĝo daŭras unu horon por ĉiu druidonivelo se li ne antaŭe retransformiĝas. La transformiĝo (al besto aŭ reen) estas bazago kaj ne provokas okazatakojn. La druido nur povas elekti zooformon kiun li konas.

En zooformo la druido perdas sian eblecon paroli kaj estas limigita al la sonoj de la netrajnita besto. Tamen li povas inteAKomunikiĝi kun aliaj bestoj de sia nova formo. (La natura sono de papago estas krio, tiel la druido ankaŭ ne povas paroli en tia formo.)

La druido povas uzi la eblecon unu plian fojon je la 6a nivelo kaj poste je ĉiu plia dua nivelo ĝis maksimumo de 8 fojoj je la 18a nivelo. Je la 20a nivelo la druido povas ĉiam ajn decidi ŝanĝi sian formon. Je pli altaj niveloj li ankaŭ povas transformiĝi al pli grandaj kaj pli malgrandaj specioj kaj eĉ al plantoj kaj elementuloj. Ĉiu transformiĝo sendependе de la formo foruzas unu aplikon de la ebleco.

Je la 6a nivelo la druido povas transformiĝi al granda aŭ tre malgranda besto aŭ al malgranda elementulo. Se li elektas zooformon, la ebleco funkcias kiel la sorĉo zooformo II kaj se li elektas formon de elementulo, ĝi funkcias kiel formo de elementulo I.

Je la 8a nivelo li povas transformiĝi al grandega aŭ malgrandega besto. Li ankaŭ povas elekti la formon de mezgranda elementulo aŭ malgranda aŭ mezgranda plantokreaĵo. La ebleco rilatas laŭ formo al zooformo III, formo de elementulo II aŭ plantoformo I.

Je la 10a nivelo la druido povas elekti formon de granda elementulo aŭ granda plantokreaĵo. Se li elektas elementulon, la ebleco funkcias kiel formo de elementulo III kaj se li elektas planton, ĝi funkcias kiel plantoformo II.

Je la 12a nivelo la druido povas elekti formon de grandega elementulo aŭ grandega plantokreaĵo. Se li elektas elementulon, la ebleco funkcias kiel formo de elementulo IV kaj se li elektas planton, ĝi funkcias kiel plantoformo III.

Imuneco kontraŭ venenoj (EE): Ekde la 9a nivelo la druido estas imuna kontraŭ ĉiu veneno.

Mil vizaĝoj (SNE): Ekde la 13a nivelo la druido povas ĉiumomente ŝanĝi sian aspekton. Tiu ebleco funkcias kiel la sorĉo ŝanĝi figuron. Li povas fari tion nur en sia natura formo.

Sentempa korpo (EE): Ekde la alveno al la 15a nivelo la atributoj de la druido ne plu malboniĝas rilate al maljuniĝo. Li ankaŭ ne povas maljuniĝi pro magiaj efikoj. Ŝanĝoj kiuj okazis antaŭe ne reŝanĝas. Bonoj pro la aĝo li tamen ricevas kaj li mortas se la tempo venas.

Estintaj druidoj

Druido kiu ĉesas adori la naturon, ŝanĝiĝas al malpermesita pensmaniero aŭ instruas la druidan al nedruido perdas siajn sorĉojn, siajn druidokapablecojn kaj sian bestkunulon. La sperto kun armiloj kaj armaĵoj ne ŝanĝiĝas. Li ne plu povas altiĝi kiel druido ĝis li pentofaras (vidu la sorĉon pentofaro).

Bestkunuloj

La eblecoj de la bestkunulo dependas de la nivelo de la druido kaj de la popolokarakterizaĵoj de la besto. La malsupra tabelo enhavas la bazajn ludvalorojn de bestkunulo. Bestkunuloj restas kreaĵoj de la monstrospeco besto kiam temas pri kiuj sorĉoj havas efikon al ili.

Klasnivelo: Tio estas la druidonivelo de la rolulo. Al la druidonivelo sumiĝas ĉiuj niveloj de klasoj kiuj havas bestkunulon por determini la eblecojn de la bestkunulo.

VK: Tio estas la nombro da okflankaj (k8) vivkubetoj kiujn havas la bestkunulo. Al ĉiu aldoniĝas la KON-modifilo kiel kutime.

BAB: Tio estas la bazataka bono de la bestkunulo. La bazataka bono de la bestkunulo egalas al la bazataka bono de druido de la nivelo kiu egalas la vivkubetojn (VK) de la bestkunulo. Bestkunuloj ne ricevas aldonajn atakojn por altaj bazatakaj bonoj ĉe atakoj per siaj naturaj armiloj.

REF/VOL/PER: Tiuj estas la bazaj valoroj por savĵetoj por la bestkunulo. La bestkunulo havas bonajn refleks- kaj persitecoĵetojn.

Kapablecoj: Tio priskribas la tutan kvanton da kapablecrangoj kiujn la bestkunulo havas. Bestkunuloj povas distribui tiujn rangojn al ĉiuj kapablecoj kiuj estas indikitaj ĉe bestkapablecoj. Se la bestkunulo altigas sian inteligentecon super 10 li ricevas aldonajn rangojn por kapablecoj kiel kutime. Bestkunuloj kun inteligenteco 3 aŭ pli alta povas distribui rangojn al ajnaj kapablecoj. Bestkunulo ne rajtas havi pli da rangoj en kapableco ol ĝi havas vivkubetojn.

Talentoj: Tio estas la tuta kvanto da talentoj kiujn la bestkunulo havas. Bestkunuloj devas elekti iliaj talentoj inter la talentoj kiuj estas indikitaj sub besttalentoj. Ili povas ankaŭ elekti aliajn talentojn sed en kelkaj kazoj ili ne kapablas uzi ilin (kiel ekzemple sperto kun militarmiloj). Krome bestkunuloj ne rajtas elekti talenton kun la kondiĉo de bazataka bono de +1 aŭ pli

bone kiel unuan talenton (sed nur ekde la dua talento kiun ili ricevas kiam ili havas 3 vivkubetojn).

Natura armaĵo: La nombro kalkuliĝas aldone al la natura ekzistanta armaĵo de la besto.

FOR/LER: Aldonu tiun nombron al la atributoj forto kaj lerteco de la besto.

Kromaj artifikoj: La valoro en tiu kolumno estas la tuta nombro da kromaj artifikoj kiujn la besto konas apud tiuj kiujn la druido eble instruis al la besto per la kapableco interrilati kun bestoj (vidu la kapablecon interrilati kun bestoj por pliaj detaloj kiel instrui artifikojn al besto). Tiuj aldonaj artifikoj ne eluzas tempon por la instruado aŭ kapablecĵetoj de interrilati kun bestoj kaj ili kalkuliĝas por la tuta nombra da artifikoj kiujn la besto povas lerni. La druido elektas la artifikojn kaj poste ne plu povas ŝanĝi ilin.

Specife: Ĉi tie troveblas eblecoj kiujn akiras la beston kiam ĝia povo altiĝas. La diversaj eblecoj havas priskribojn malsupren.

TABELO: BAZAJ VALOROJ DE BESTKUNULO

NIVELO	VK	BAB	REF	VOL	PER	KAPABLECOJ	TALENTOJ	NATURA AK	FOR/LER	KROMAJ ARTIFIKOJ	SPECIFE
1	2	+1	+3	+0	+3	2	1	+0	+0	1	Konekto, Kunpartigi sorĉojn
2	3	+2	+3	+1	+3	3	2	+0	+0	1	-
3	3	+2	+3	+1	+3	3	2	+2	+1	2	Sinsavi
4	4	+3	+4	+1	+4	4	2	+2	+1	2	Altiĝo de atributvaloro
5	5	+3	+4	+1	+4	5	3	+2	+1	2	-
6	6	+4	+5	+2	+5	6	3	+4	+2	3	Sindediĉo
7	6	+4	+5	+2	+5	6	3	+4	+2	3	-
8	7	+5	+5	+2	+5	7	4	+4	+2	3	-
9	8	+6	+6	+2	+6	8	4	+6	+3	4	Altiĝo de atributvaloro, Multobla atako
10	9	+6	+6	+3	+6	9	5	+6	+3	4	-
11	9	+6	+6	+3	+6	9	5	+6	+3	4	-
12	10	+7	+7	+3	+7	10	5	+8	+4	5	-
13	11	+8	+7	+3	+7	11	6	+8	+4	5	-
14	12	+9	+8	+4	+8	12	6	+8	+4	5	Altiĝo de atributvaloro
15	12	+9	+8	+4	+8	12	6	+10	+5	6	Sinsavi progresigita
16	13	+9	+8	+4	+8	13	7	+10	+5	6	-
17	14	+10	+9	+4	+9	14	7	+10	+5	6	-
18	15	+11	+9	+5	+9	15	8	+12	+6	7	-
19	15	+11	+9	+5	+9	15	8	+12	+6	7	-
20	16	+12	+10	+5	+10	16	8	+12	+6	7	Altiĝo de atributvaloro

Konekto (EE): La druido povas interrilati kun la kunulo per libera ago kaj povas instigi ĝin per movago eĉ se li ne havas rangon en interrilati kun bestoj. La druido ricevas situaciobonon +4 por ĵetoj de bestkunsento kaj interrilati kun bestoj por la kunulo.

Kunpartigi sorĉojn (EE): La druido povas efektivigi sorĉojn kiujn li kutime nur rajtus efektivigi al si mem ankaŭ al la kunulon (kiel sorĉo kun la trafopovo tuŝo). Tiuj ankaŭ povas esti sorĉoj kiuj kutime ne aplikeblas al bestoj. Sorĉojn kiuj estas efektivigitaj tiamaniere devas deveni de klaso kiu havas bestkunulon. Tiu ebleco ne permesas kunpartigi ecojn kun la bestkunulo eĉ se ili efektiviĝas kiel sorĉoj.

Sinsavi (EE): Se la kunulo estas celo de atako kiu permesas duonan damaĝon ĉe sukcesa refleksĵeto, la kunulo ricevas neniun damaĝon ĉe sukcesa savĵeto.

Altiĝo de atributvaloro (EE): La bestkunulo povas aldoni +1 al unu el siaj atributoj.

Sindediĉo (EE): La kunulo ricevas moralbonon +4 por voloĵetoj kontraŭ transsorĉoj kaj transsorĉaj efikoj.

Multobla atako: La kunulo ricevas, se li ankoraŭ ne havas, multoblan atakon kiel kroman talenton, se li havas tri aŭ pli naturajn atakojn. Se li ne havas tri naturajn atakojn li ricevas aldonan atakon per sia natura armilo kun malbono -5.

Sinsavi progresigita (EE): Se la kunulo estas la celo de atako kiu permesas duonan damaĝon ĉe sukcesa refleksĵeto, la kunulo ricevas neniun damaĝon ĉe sukcesa savĵeto kaj duonan damaĝon ĉe malsukceso.

Bestokapablecoj

Bestkunuloj povas akiri rangojn en la sekvantaj kapablecoj: Akrobataĵo* (LER), Flugi* (LER), Grimpi* (FOR), Malkateni (LER), Naĝi* (FOR), Percepto* (SAĜ), Sekreteco* (LER), Timigi (KAR) kaj Transvivado (SAĜ). Ĉiuj kapablecoj kun asterisko (*) estas klaskapablecoj por la bestkunulo. Bestkunuloj kun inteligenteco de 3 aŭ pli povas akiri rangojn en ĉiu ajna

kapableco.

Bestotalentoj

Bestkunuloj povas elekti el la sekvantaj talentoj: akrobatisto, armilofokuso, armiloruzeco, atleto, batalrefleksoj, blinde batali, ĉioeltena, dancetanta atako, eltenema, fera volo, fulmaj refleksoj, granda persisteco, impeta atako, iniciato progresigita, kapablecofokuso, kuri, lertaj manovroj, movebleco, natura armaĵo progresigita, natura atako progresigita, puŝatako progresigita, ruzeco, sinhardado, sperto kun armaĵoj malpezaj, sperto kun armaĵoj mezpezaj, sperto kun armaĵoj pezaj, superkuri progresigita, timiga forto.

Elekto de bestospecio

Ĉiuj bestkunuloj havas komence diversajn grandecojn, moviĝrapidecojn, atakojn, atributojn kaj specifajn eblecojn depende de sia specio. Ĉiuj atakoj kutime estas aplikataj per ĝia plena bazataka bono (krom estas indikita alie). Al la atako de la besto aldoniĝas la FOR-modifilo al la damaĝoĵeto krom ĝi estas unu sola atako. Tiukaze aldoniĝas unu kaj duono de la FOR-modifilo. Kelkaj havas specifajn eblecojn kiel ekzemple flarsenso. Vidu ĉapitron eksterordinarajn eblecojn por pliaj informoj pri tiuj eblecoj. Se vi altiĝas je niveloj ankaŭ via bestkunulo ricevas novajn povojn. Apud la normalaj bonoj kiuj troveblas en la supra tabelo, estas speciala altiĝo je la 4a aŭ 7a nivelo. Anstataŭ tiu altiĝo kiel ĝi estas indikita por la 4a aŭ 7a nivelo, vi ankaŭ povas elekti altigi la lertecon kaj la konstitucion de via kunulo je +2.

Apro

Valoroj je la komenco: Grandeco: malgranda; **Moviĝrapideco:** 12 m; **AK:** +6 natura AK; **Atako:** Trapiki (1W6); **Atributvaloroj:** FOR 13, LER 12, KON 15, INT 2, SAĜ 13, KAR 4; **Specifaj eblecoj:** Krepuskovido, Flarsenso.

Altiĝo je la 4a nivelo: Grandeco: mezgranda; **Atako:** Trapiki (1W8); **Atributvaloroj:** FOR +4, LER -2, KON +2; **Specifaj atakoj:** Sovaĝeco.

Birdo (aglo, falko, strigo)

Valoroj je la komenco: Grandeco: malgranda; **Moviĝrapideco:** 3 m, Flugi 24 m (normale); **AK:** +1 natura AK; **Atako:** Mordo (1W4), 2 krifoj (1W4); **Atributvaloroj:** FOR 10, LER 15, KON 12, INT 2, SAĜ 14, KAR 6; **Specifaj eblecoj:** Krepuskovido.

Altiĝo je la 4a nivelo: Atributvaloroj: FOR +2, KON +2.

Ĉevalo

Valoroj je la komenco: Grandeco: granda; **Moviĝrapideco:** 15 m; **AK:** +4 natura AK; **Atako:** Mordo (1W4), 2 hufoj[1] (1W6); **Atributvaloroj:** FOR 16, LER 13, KON 15, INT 2, SAĜ 12, KAR 6; **Specifaj eblecoj:** Krepuskovido, Flarsenso.

Altiĝo je la 4a nivelo: Atributvaloroj: FOR +2, KON +2; **Specifaj eblecoj:** Batalsperta.

[1]Tiu estas sekundara natura armilo, vido ĉapitro Batalo por pliaj informoj kiel funkcias sekundaraj naturaj armiloj

Dinosaŭro (deinoniko, velociraptor)

Valoroj je la komenco: Grandeco: malgranda; **Moviĝrapideco:** 18 m; **AK:** +1 natura AK; **Atako:** 2 krifoj (1W6), Mordo (1W4); **Atributvaloroj:** FOR 11, LER 17, KON 17, INT 2, SAĜ 12, KAR 14; **Specifaj eblecoj:** Krepuskovido, Flarsenso.

Altiĝo je la 7a nivelo: Grandeco: mezgranda; **AK:** +2 natura AK; **Atako:** 2 krifoj (1W8), Mordo (1W6), 2 ungegoj (1W4); **Atributvaloroj:** FOR +4, LER -2, KON +2; **Specifaj atakoj:** Alsalti.

Hundo

Valoroj je la komenco: Grandeco: malgranda; **Moviĝrapideco:** 12 m; **AK:** +2 natura AK; **Atako:** Mordo (1W4); **Atributvaloroj:** FOR 13, LER 17, KO 15, INT 2, SAĜ 12, KAR 6; **Specifaj eblecoj:** Krepuskovido, Flarsenso.

Altiĝo je la 4a nivelo: Grandeco: mezgranda; **Atako:** Mordo (1W6); **Atributvaloroj:** FOR +4, LER -2, KON +2.

Felisedo granda (leono, tigro)

Valoroj je la komenco: Grandeco: mezgranda; **Moviĝrapideco:** 12 m; **AK** +1 natura AK; **Atako:** Mordo (1W6), 2 ungegoj (1W4); **Atributvaloroj:** FOR 13, LER 17, KON 13, INT 2, SAĜ 15, KAR 10; **Specifaj atakoj:** Krifoj (1W4); **Specifaj eblecoj:** Krepuskovido, Flarsenso.

Altiĝo je la 7a nivelo: Grandeco: granda; **AK:** +2 natura AK; **Atako:** Mordo (1W8), 2 ungegoj (1W6); **Atributvaloroj:** FOR +8, LER -2, KON +4; **Specifaj atakoj:** Alsalti, Kapti, Krifoj (1W6).

Felisedo malgranda (gepardo, leopardo)

Valoroj je la komenco: Grandeco: malgranda; **Moviĝrapideco:** 15 m; **AK:** +1 natura AK; **Atako:** Mordo (1W4 plus faligi), 2 ungegoj (1W2); **Atributvaloroj:** FOR 12, LER 21, KON 13, INT 2, SAĜ 12, KAR 6; **Specifaj eblecoj:** Krepuskovido, Flarsenso.

Altiĝo je la 4a nivelo: *Grandeco: mezgranda **AK:** +2 natura AK; **Atako:** Mordo (1W6 + faligi), 2 ungegoj (1W3); **Atributvaloroj:** FOR +4, LER -2, KON +2; **Specifaj eblecoj:** Rapidkuri.

Lupo

Valoroj je la komenco: Grandeco: mezgranda; **Moviĝrapideco:** 15 m; **AK:** +2 natura AK; **Atako:** Mordo (1W6 plus faligi); **Atributvaloroj:** FOR 13, LER 15, KON 15, INT 2, SAĜ 12, KAR 6; **Specifaj eblecoj:** Flarsenso.

Altiĝo je la 7a nivelo: Grandeco: granda; **AK:** +2 natura AK; **Atako:** Mordo (1W8 plus faligi); **Atributvaloroj:** FOR +8, LER -2, KON +4.

Kamelo

Valoroj je la komenco: Grandeco: granda; **Moviĝrapideco:** 15 m; **AK:** +1 natura AK; **Atako:** Mordo (1W4) aŭ kraĉi (distanca tuŝatako, celo estas malsaneta dum 1k4 rondoj, trafopovo 3m); **Atributvaloroj:** FOR 18, LER 16, KON 14, INT 2, SAĜ 11, KAR 4; **Specifaj eblecoj:** Krepuskovido, Flarsenso.

Altiĝo je la 4a nivelo: Atributvaloroj: FOR +2, KON +2.

Krokodilo (Aligatoro)

Valoroj je la komenco: Grandeco: malgranda; **Moviĝrapideco:** 6 m, Naĝi 9 m; **AK:** +4 natura AK; **Atako:** Mordo (1W6); **Atributvaloroj:** FOR 15, LER 14, KON 15, INT 1, SAĜ 12, KAR 2; **Specifaj eblecoj:** Krepuskovido, Reteni la spiron.

Altiĝo je la 4a nivelo: Grandeco: mezgranda; **Atako:** Mordo (1W8) aŭ vostobato (1W12); **Atributvaloroj:** FOR +4, LER -2, KON +2; **Specifaj atakoj:** Kapti, Rapidkuro, Mortiga volvo.

Melo (gulo)

Valoroj je la komenco: Grandeco: malgranda; **Moviĝrapideco:** 9 m, Fosi 3 m, Grimpi 3 m; **AK:** +2 natura AK; **Atako:** Mordo (1W4), 2 ungegoj (1W3); **Atributvaloroj:** FOR 10, LER 17, KON 15, INT 2, SAĜ 12, CH 10; **Specifaj atakoj:** Batalekstazo (kiel barbaro dum 6 rondoj ĉiutage); **Specifaj eblecoj:** Krepuskovido, Flarsenso.

Altiĝo je la 4a nivelo: Grandeco: mezgranda; **Atako:** Mordo (1W6), 2 ungegoj (1W4);
Atributvaloroj: FOR +4, LER -2, KON +2.

Poneo

Valoroj je la komenco: Grandeco: mezgranda; **Moviĝrapideco:** 12 m; **AK:** +2 natura AK; **Atako:** 2 hufoj (1W3);
Atributvaloroj: FOR 13, LER 13, KON 12, INT 2, SAĜ 11, KAR 6; **Specifaj eblecoj:** Krepuskovido, Flarsenso.

Altiĝo je la 4a nivelo: Atributvaloroj: FOR +2, KON +2; **Specifaj eblecoj:** Batalsperta.

Ŝarko

Valoroj je la komenco: Grandeco: malgranda; **Moviĝrapideco:** Naĝi 18 m; **AK:** +4 natura AK;
Atako: Mordo (1W4); **Atributvaloroj:** FOR 13, LER 15, KON 15, INT 1, SAĜ 12, KAR 2;
Specifaj eblecoj: Krepuskovido, Flarsenso.

Altiĝo je la 4a nivelo: Grandeco: mezgranda; **Atako:** Mordo (1W6); **Atributvaloroj:** FOR +4, LER -2, KON +2;
Specifaj eblecoj: Blindsento.

Serpento venena

Valoroj je la komenco: Grandeco: malgranda; **Moviĝrapideco:** 6 m, Grimpi 6 m, Naĝi 6 m; **AK:** +2 natura AK;
Atako: Mordo (1W3 plus veneno); **Atributvaloroj:** FOR 8, LER 17, KON 11, INT 1, SAĜ 12, KAR 2;
Specifaj atakoj: Veneno (**Frekvenco:** 1 rondo (6), **Efiko:** 1 KON-damaĝo, **Kuraco:** 1 ĵeto, MFG dependas de KON);
Specifaj eblecoj: Krepuskovido, Flarsenso.

Altiĝo je la 4a nivelo: Grandeco: mezgranda; **Atako:** Mordo (1W4 plus veneno);
Atributvaloroj: FOR +4, LER -2, KON +2.

Serpento strangola

Valoroj je la komenco: Grandeco: mezgranda; **Moviĝrapideco:** 6 m, Grimpi 6 m, Naĝi 6 m; **AK:** +2 natura AK;
Atako: Mordo (1W3); **Atributvaloroj:** FOR 15, LER 17, KON 13, INT 1, SAĜ 12, KAR 6;
Specifaj eblecoj: Krepuskovido, Flarsenso.

Altiĝo je la 4a nivelo: Grandeco: granda; **AK:** +1 natura AK; **Atako:** Mordo (1W4);
Atributvaloroj: FOR +8, LER -2, KON +4; **Specifaj atakoj:** Strangoli (1W4).

Simio

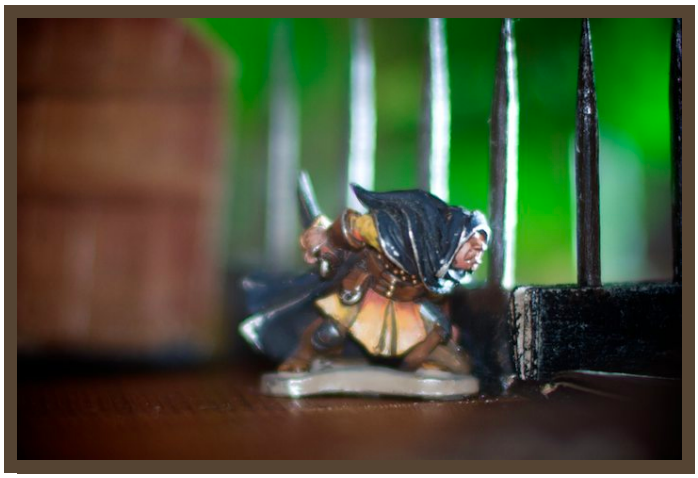
Valoroj je la komenco: Grandeco: mezgranda; **Moviĝrapideco:** 9 m, Grimpi 9 m; **AK:** +1 natura AK;
Atako: Mordo (1W4), 2 ungegoj (1W4); **Atributvaloroj:** FOR 13, LER 17, KON 10, INT 2, SAĜ 12, KAR 7;
Specifaj eblecoj: Krepuskovido, Flarsenso.

Altiĝo je la 4a nivelo: Grandeco: granda; **AK:** +2 natura AK; **Atako:** Mordo (1W6), 2 ungegoj (1W6);
Atributvaloroj: FOR +8, LER – 2, KON +4.

Urso

Valoroj je la komenco: Grandeco: malgranda; **Moviĝrapideco:** 12 m; **AK:** +2 natura AK;
Atako: Mordo (1W4), 2 ungegoj (1W3); **Atributvaloroj:** FOR 15, LER 15, KON 13, INT 2, SAĜ 12, KAR 6;
Specifaj eblecoj: Krepuskovido, Flarsenso.

Altiĝo je la 4a nivelo: Grandeco: mezgranda; **Atako:** Mordo (1W6), 2 ungegoj (1W4);
Atributvaloroj: FOR +4, LER -2, KON +2.



Rolo: Friponoj evitas se eblas, sin ĵeti rekte en la tumulton de la batalo. Ili pli bone kapablas kaŝe moviĝi kaj surprizi iliajn malamikojn. Iliaj diversaj eblecoj faras ilin tre ŝanĝiĝemaj. Pro tio diversaj friponoj havas sperton en tre diversaj aferoj. Plejmulto de ili tamen estas spertuloj por superi ajnajn malhelpaĵojn - ĉu temas pri malfermi serruron, senfunkciigi kaptilon, superi magiajn danĝerojn aŭ superruzi malamikojn.

Pensmaniero: ĉiu

Vivkubetoj: k8

Oro je la komenco: 4k6 × 10mo (mezkvanta 140mo)

Klaskapablecoj: Akrobataĵo (GE), Alivesti (KAR), Blufi (KAR), Diplomatio (KAR), Malkovri motivon (SAĜ), Fingrolerteco (LER), Grimpi (FOR), Lingvoscio (INT), Malkateni (LER), Malfunkciigi mekanismon (INT), Metio (INT), Naĝi (FOR), Percepto (SAĜ), Prezentado (KAR), Profesio (SAĜ), Scio (loka) (INT), Scio (subterejoj) (INT), Sekreteco (LER), Taksi (INT), Timigi (KAR), Uzi magian objekton (KAR)

Kapablecopoentoj por ĉiu nivelo: 8 + INT-modifilo

TABELO: FRIPONO

NIVELO	BAB	REF	VOL	PER	SPECIFE
1	+0	+2	+0	+0	Trovi kaptilojn, Embuska atako +1k6
2	+1	+3	+0	+0	Sinsavi, Ruzaĵo
3	+2	+3	+1	+1	Kaptilsensiveco +1, Embuska atako +2k6
4	+3	+4	+1	+1	Refleksmovo, Ruzaĵo
5	+3	+4	+1	+1	Embuska atako +3k6
6	+4	+5	+2	+2	Kaptilsensiveco +2, Ruzaĵo
7	+5	+5	+2	+2	Embuska atako +4k6
8	+6/+1	+6	+2	+2	Ruzaĵo, Refleksmovo progresigita
9	+6/+1	+6	+3	+3	Embuska atako +5k6, Kaptilsensiveco +3
10	+7/+2	+7	+3	+3	Ruzaĵoj progresigitaj, Ruzaĵo
11	+8/+3	+7	+3	+3	Embuska atako +6k6
12	+9/+4	+8	+4	+4	Kaptilsensiveco +4, Ruzaĵo
13	+9/+4	+8	+4	+4	Embuska atako +7k6
14	+10/+5	+9	+4	+4	Ruzaĵo
15	+11/+6/+1	+9	+5	+5	Kaptilsensiveco +5, Embuska atako +8k6
16	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Ruzaĵo
17	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Embuska atako +9k6
18	+13/+8/+3	+11	+6	+6	Kaptilsensiveco +6, Ruzaĵo
19	+14/+9/+4	+11	+6	+6	Embuska atako +10k6
20	+15/+10/+5	+12	+6	+6	Majstra atako, Ruzaĵo

Klasaj karakterizaĵoj

La sekvantaj eblecoj estas la klasaj karakterizaĵoj de la fripono.

Sperto kun armiloj kaj armaĵoj: La fripono havas sperton kun ĉiuj simplaj armiloj kaj aldone kun la glavo kurta, metalkapa klabo, rapiro, arko kurta kaj manarbalesto. La fripono havas sperton kun malpezaj armaĵoj sed ne por ŝildoj.

Embuska atako: Se la fripono atakas malamikon kiu ne efike povas defendi sin, li povas per alcela bato al vivgrava korpoparto kaŭzi pli damaĝôn.

La atakoj de la fripono kaŭzas pli da damaĝo ĉiam kiam la malamiko perdas sian lertecbonon por la armaĵklaso (sendepende

ĉu li havas LER-bonon) aŭ se la fripono ambaŭflankas sian malamikon. Je la unua nivelo li kaŭzas 1k6 kroman damaĝon. Por ĉiuj pliaj du niveloj kiel fripono, la damaĝo plimultiĝas je 1k6. Se la fripono faras kritikan trafon, la kroma damaĝo ne multiplikiĝas. Distancatakoj nur tiam kalkuliĝas kiel embuskaj atakoj se la celo estas maksimume 9 m de la fripono.

Per armilo kiu kaŭzas nemortigan damĝon (kiel ekz. la klabo aŭ bato sen armilo), la fripono povas fari embuskan atakon kiu kaŭzas nemortigan damaĝon anstataŭ mortigan. Per armilo kiu kaŭzas mortigan damaĝon, tio ne eblas, eĉ se li prenas la kutiman malbonon de -4.

Por fari embuskan atakon la fripono devas ekzakte vidi sian celon, por trovi malfortaĵojn de la malamiko kaj li devas kapabli atingi ilin. Li ne povas fari embuskajn atakojn se la celo havas kamuflaĵon.

Trovi kaptilojn: La fripono aldonas sian duonan fripononivelon al kapabelecĵetoj de percepto por trovi kaptilojn kaj por ĵetoj de malfunkciigi mekanismon (minimumo +1). La fripono povas uzi la kapablecon malfunkciigi mekanismon por malfunkciigi magiajn kaptilojn.

Sinsavi (EE): Ekde la 2a nivelo la fripono povas tre lerte eviti magiajn kaj nekutimajn atakojn. Se li sukcese faras refleksoĵeton kontraŭ atako, kiu kutime kaŭzas duonan damaĝon ĉe sukcesa refleksoĵeto, li suferas neniun damaĝôn. Li nur povas sinsavi se li ne havas armaĵon aŭ se li portas malpezan vestaĵon. Senkapabla fripono ne povas sinsavi.

Ruzaĵoj: Kiam la fripona fariĝas pli sperta, li lernas ruzaĵojn kiuj helpas al li konfuzi siajn malamikojn. Je la 2a nivelo la fripono lernas sian unuan ruzaĵon. Por ĉiuj pliaj du niveloj de fripono li povas lerni novan ruzaĵon. La fripono ne povas lerni la saman ruzaĵon dufoje.

Ruzaĵoj kiuj estas indikitaj kun asterisko*, aldonas efikojn al la embuska atako de la fripono. Nur unu el tiuj efikoj povas esti aplikata kaj la fripono devas fari la decidon antaŭ li faras la atakĵeton.

Alta magio (SSE): La fripono ricevas la eblecon efektivigi unu sorĉon de la unua nivelo de la sorĉlisto de magiisto / sorĉisto. Li povas apliki la sorĉon dufoje dum unu tago kiel sorĉosimila ebleco. La sorĉonivelo egalas lian fripononivelon. La MFG por la savĵeto kontraŭ tiu sorĉo estas 11 + INT-modifilo de la fripono. La fripono devas havi inteligentecon de minimume 11 por elekti tiun ruzaĵon. La fripono devas kapabli la ruzaĵon malalta magio por elekti tiun ruzaĵon.

Armilotrejnado (EE): Fripono kiu elektas tiun ruzaĵon, ricevas la talenton armilofokuson kiel kroma talento.

Batalruzaĵo: Fripono kiu elektas tiun ruzaĵon, ricevas bataltalenton por kiu li plenumas la kondiĉojn kiel kroma talento (vidu ĉapitron Talentoj).

Fripona ruzeco (EE): Fripono kiu elektas tiun ruzaĵon, ricevas la talenton armiloruzecon kiel kroma talento.

Kaptilosento (EE): Kiam fripono kun tiu ruzaĵo eniras ĉirkaŭaĵon de 3 m de kaptilo, li ricevas subitan kapablecĵeton de percepto por trovi la kaptilon. Tiu ĵeto devus esti farata de la ludgvidanto.

Malalta magio (SSE): La fripono ricevas la eblecon efektivigi unu sorĉartifikon (sorĉo de la nula nivelo) de la sorĉlisto de magiisto / sorĉisto. Li povas apliki la sorĉon trifoje dum unu tago kiel sorĉosimila ebleco. La sorĉonivelo egalas lian fripononivelon. La MFG por la savĵeto kontraŭ tiu sorĉo estas 10 + INT-modifilo de la fripono. La fripono devas havi inteligentecon de minimume 10 por elekti tiun ruzaĵon. La fripono devas kapabli la ruzaĵon malalta magio por elekti tiun ruzaĵon.

Malrapidigi reagojn (EE):* Malamiko kiu ricevas damaĝon per embuska atako de la fripono, ne povas fari okazatakojn dum unu rondo.

Rapida rampado (EE): Se la fripono kuŝas surtere, li povas rampi per sia duona moviĝorapideco. Tiu moviĝo provokas okazatakojn kiel kutima moviĝo. Se la fripono rampas, li povas fari kvinfut-paŝon.

Rapida sekreteco (EE): Fripono kun tiu ruzaĵo povas moviĝi per plena moviĝorapideco se li uzas la kapablecon sekreteco sen sankcioj por la ĵeto.

Rapide malfunkciigi (EE): La fripono nur bezonas la duonon de la tempo por malfunkciigi kaptilojn per la kapableco malfunkciigi mekanismon (minimume unu rondo).

Rezistkapablo (EE): Unufoje tage la fripono povas ricevi portempajn vivpoentojn kiuj egalas lian fripononivelon. Uzi tiun ruzaĵon estas subita ago. Ĝi nur povas esti aplikata kiam la vivpoentoj de la fripono falas sub nul. Tiu ebleco povas esti aplikata por savi la rolulon de la morto kaj de la stato mortanta. La portempaj vivpoentoj daŭras unu minuton. Se la vivpoentoj de la fripono falas sub nul pro la perdo de la portempaj vivpoentoj, li perdas la konscion kaj estas mortanta.

Sanganta vundo (EE):* Fripono kiu kapablas tiun ruzaĵon, povas kaŭzi sangantan vundon ĉe vivanta malamiko per embuska atako. La celo de la atako ricevas po unu poento da damaĝo por ĉiu plia kubeto kiun la fripono ricevas pro la embuska atako (ekzemple 4k6 egalas sangadon de 4 poentoj). La sanganta malamiko ricevas la damaĝon je la komenco de sia vico. La sangado povas esti ĉesigata per kapablecĵeto de kuraci (MFG 15) aŭ per ĉiu efiko kiu sanigas vivpoentojn. La damaĝo de pliaj sangantaj vundoj ne sumiĝas. Damaĝo de sangado preteriras ĉiun damaĝoredukton, kiun povas havi kreaĵon.

Ŝnurdancisto (EE): Tiu ruzaĵô ebligas al fripono, moviĝi sur mallarĝa grundo per plena moviĝorapideco. Por tio li uzas la kapablecon akrobataĵon sen sankcioj por la ĵeto. Krome li ne kalkuliĝas kiel sur la malĝusta piedo se li uzas akrobataĵon sur mallarĝa grundo.

Suprensalti (EE): La fripono povas per libera ago ekstari. Li tamen ankoraŭ provokas okazatakon se li ekstaras en kampo kiu estas en la trafopovo de malamiko.

Surprizatako (EE): Dum la surprizorondo la fripono kaptas ĉiujn malamikojn sur la malĝusta piedo, eĉ se ili jam agis en tiu rondo.

Kaptilsensiveco (EE): Ekde la tria nivelo la fripono havas intuician sensivecon por kaptiloj. Li ricevas bonon de +1 por refleksĵetoj por evitmoviĝi de kaptiloj kaj evitbonon de +1 por sia AK kontraŭ atakoj de kaptiloj. Tiu bono altiĝas al +2, kiam la fripono alvenas ĉe la 6a nivelo, al +3 ĉe la 9a nivelo, al +4 ĉe la 12a nivelo, al +5 ĉe la 15a nivelo kaj al +6 ĉe la 18a nivelo. Bonoj por kaptilsensiveco de diversaj klasoj sumiĝas.

Refleksmovo (EE): Ekde la 4a nivelo la fripono povas reagi al danĝeroj antaŭ liaj sensoj kutime permesus tion. Li ne plu povas esti surprizita sur la malĝusta piedo kaj ne perdas sian lertecbonon por la AK kiam la atakanto estas nevidebla. Li tamen daŭre perdas sian LER-bonon se li estas nemovkapabla. Fripono kun tiu ebleco ankaŭ povas perdi sian LER-bonon se lia malamiko sukcesa faras finton kontraŭ li (vidu ĉapitron Batalo). Se la fripono jam havas refleksmovon de alia klaso, li aŭtomate ricevas la eblecon refleksmovon progresigitan (vidu malsupren).

Refleksmovo progresigita (EE): Fripono de la 8a nivelo aŭ pli alta nivelo ne plu povas esti ambaŭflankata.

Tiu defendo malebligas ke alia fripono uzas sian embuskan atakon se la fripono estas ambaŭflankata, krom se la fripononivelo de la atakanto estas kvar nivelojn pli alta.

Se fripono jam havas la eblecon refleksmovon, li aŭtomate ricevas la eblecon refleksmovon progresigitan kaj liaj niveloj de fripono sumiĝas kun la niveloj de aliaj klasoj, kiuj donas al li refleksmovon, por determini lian nivelon se temas pri ambaŭflanki aŭ esti ambaŭflankata.

Ruzaĵoj progresigitaj: Je la 10a nivelo kaj je ĉiu plia dua nivelo la fripono povas lerni ruzaĵon progresigitan anstataŭ ruzaĵon.

Protektsorĉa bato (EE):* Malamikoj kiuj ricevas damaĝon per embuska atako, ankaŭ estas la celo de protektsorĉa magio kontraŭ la sorĉo de la plej malalta nivelo kiu estas sur la malamiko. La sorĉnivelo por tiu ebleco egalas la nivelon de la fripono. Por lerni la protektsorĉan baton la fripono devas scipovi la ruzaĵon altan magion.

Evita ruliĝo (EE): Ĉe ebla mortiga bato la fripono povas moviĝi por ricevi malpli damaĝon. Unufoje tage se li estus reduktita al nul aŭ malpli da vivpoentoj per atako en la batalo (per armilo aŭ alia bato, sed ne per sorĉo aŭ sorĉsimila ebleco), li povas fari refleksĵeton. La MFG egalas la damaĝon. Se sukcesas li nur ricevas duonan damaĝon. Se malsukcesas li ricevas tutan damaĝon. La fripono devas konscii pri la atako kaj esti movkapabla por uzi tiun eblecon. Se la fripono perdas sian LER-modifilon de la AK, li ne povas fari evitan ruliĝon. Pro tio ke oni kutime ne rajtas fari refleksĵeton por duona damaĝo, la fripono ne povas uzi la eblecon sinsavi.

Glita menso (EE): Tiu ruzaĵo reprezentas la eblecon de la fripono eliri el magiaj efikoj, kiuj provas kontroli lin. Se la fripono estas la celo de transsorĉado kaj ne sukcesas kun la savĵeto, li povas dum sia venonta vico denove provi la ĵeton kun sama MFG. Li nur ricevas unu ŝancon eliri el la transsorĉado.

Kapablecmajstreco (EE): La fripono estas tiel lerta ĉe certaj kapablecoj ke li ankaŭ povas fidinde utiligi ilin en stresigaj situacioj. La fripono povas elekti (3 + INT-bono) kapablecoj. Por tiuj kapablecoj li ĉiam povas uzi preni 10, eĉ se streso aŭ aliaj eksteraj ĉirkumstancoj malpermesus tion. Li povas lerni tiun ruzaĵon plioble kaj elekti ĉiufoje aliajn kapablecojn.

Malfortiga bato (EE):* Fripono kun tiu ruzaĵo povas fari embuskajn atakojn tiel precize ke liaj malamikoj malfortiĝas kaj handikapiĝas. Malamiko kiu ricevas damaĝon per embuska atako, ricevas plie du poentojn da portempa FOR-damaĝo.

Sinsavi progresigita (EE): Tiu ebleco funkcias kiel sinsavi kun la diferenco ke la fripono eĉ nur ricevas duonan damaĝon se la savĵeto malsukcesas. Se la fripono estas senkapabla, li ne povas uzi sinsavi progresigita.

Talento (EE): Anstatŭ ruzaĵon la fripono povas elekti talenton laŭ sia elekto, por kiu li plenumas la kondiĉojn.

Uzi okazon (EE): Unufoje dum rondo la fripono povas fari okazatakon kontraŭ malamikoj, kiuj ĵus estas trafitaj en proksimbatalo. Tiu atako kalkuliĝas kiel okazatako. Eĉ se la fripono havas batalrefleksojn li nur povas uzi tiun eblecon unufoje en rondo.

Majstra atako (EE): Je la 20a nivelo la embuskaj atakoj de la fripono fariĝas ankoraŭ pli mortigaj. Ĉiu embuska atako povas havi unu el tri kromaj efikoj. La celon li povas endormigi por 1k4 horoj, paralizi por 2k6 rondoj aŭ mortigi. Sendepende de la efiko la celo havas refleksĵeton por eviti la efikon. La MFG egalas al 10 + ½ + fripononivelo + INT-modifilo. La atako kaŭzas plenan damaĝon. Post malamiko estis celo de majstra atako, li estas imuna por 24 horoj kontraŭ la majstra atako de tiu fripono sendepende ĉu li sukcesis kun la savĵeto. Malamikoj kiuj estas imunaj kontraŭ embuskaj atakoj ankaŭ ne povas esti la celo de la majstra atako.

KLERIKO

Rolo: Klerikoj kapablas defendi la gracon de sia dio en la batalo. Ne malofte ili estas kuraĝaj kaj kapablaj batalistoj. Ilia vera forto tamen estas ilia ebleco enfokusigi pozitivan aŭ negativan energion por fortigi sin kaj siajn aliancanojn en la batalo, malhelpi siajn malamikojn kaj sanigi siajn amikojn.

Pensmaniero: La pensmaniero de la kleriko nur rajtas devii unu paŝon de la pensmaniero de lia dio. Do ĝi rajtas diferenci unu paŝon sur unu el la du aksoj (ĥaosa-laŭleĝa aŭ bona-malbona).

Vivkubetoj: k8

Oro je la komenco: 4k6 × 10mo (mezkvanta 140mo)

Klaskapablecoj: Diplomatio (KAR), Malkovri motivon (SAĜ), Kuraci (SAĜ), Lingvoscio (INT), Metio (INT), Profesio (SAĜ), Scio (arkano) (INT), Scio (la ebenoj) (INT), Scio (historio) (INT), Scio (nobeleco) (INT), Scio (religio) (INT), Sorĉkono (INT), Taksi (INT)

Kapablecopoentoj por ĉiu nivelo: 2 + INT-modifilo

TABELO: KLERIKO

NIVELO	BAB	REF	VOL	PER	SPECIFE	SORĈOJ POR UNU TAGO									
						0A	1A	2A	3A	4A	5A	6A	7A	8A	9A
1	+0	+0	+2	+2	Aŭro, Sferoj, Preĝoj, Enfokusigi energion 1k6	3	1+1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+3	+3	-	4	2+1	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	+1	+3	+3	Enfokusigi energion 2k6	4	2+1	1+1	-	-	-	-	-	-	-
4	+3	+1	+4	+4	-	4	3+1	2+1	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	+1	+4	+4	Enfokusigi energion 3k6	4	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-	-	-
6	+4	+2	+5	+5	-	4	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-	-	-
7	+5	+2	+5	+5	Enfokusigi energion 4k6	4	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-	-
8	+6/+1	+2	+6	+6	-	4	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-	-
9	+6/+1	+3	+6	+6	Enfokusigi energion 5k6	4	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-
10	+7/+2	+3	+7	+7	-	4	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-
11	+8/+3	+3	+7	+7	Enfokusigi energion 6k6	4	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-
12	+9/+4	+4	+8	+8	-	4	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-
13	+9/+4	+4	+8	+8	Enfokusigi energion 7k6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-
14	+10/+5	+4	+9	+9	-	4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Enfokusigi energion 8k6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	-	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Enfokusigi energion 9k6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	-	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Enfokusigi energion 10k6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	-	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1

Avizo: „+1“ reprezentas la sferosorĉon.

Klasaj karakterizaĵoj

La sekvantaj eblecoj estas la klasaj karakterizaĵoj de la kleriko.

Sperto kun armiloj kaj armaĵoj: La kleriko havas sperton kun ĉiuj simplaj armiloj. Li estas sperta kun malpezaj kaj mezpezaj armaĵoj kaj ĉiuj ŝildoj krom turŝildoj. Aldone li estas trejnita en la preferata armilo de sia dio.

Aŭro (EE): Kleriko de bona, malbona, laŭleĝa aŭ ĥaosa dio elradias fortan aŭron rilate al la pensmaniero de sia dio (vidu la sorĉon malkovri malbonon).

Sorĉoj: La kleriko efektivigas diajn sorĉojn kiujn li elektas de la sorĉolisto de klerikoj. Kelkaj sorĉoj tamen povas kontraŭstari la etikon aŭ moralon de lia pensmaniero kaj ne estas al lia dispono. Vidu Bonaj, malbonaj, laŭleĝaj kaj ĥaosaj sorĉoj. La kleriko devas elekti kaj prepari siajn sorĉojn antaŭe.

Por prepari kaj efektivigi sorĉon la kleriko devas havi minimume saĝecon de 10 + la sorĉogrado. La malfacilecogrado de la savĵeto kontraŭ la sorĉo de la kleriko estas 10 + la sorĉogrado + SAĜ-modifilo de la kleriko.

Kiel aliaj sorĉkonantoj la kleriko nur povas efektivigi certan kvanton da sorĉoj ĉiutage. La nombro da sorĉoj por ĉiu tago estas listigitaj en la supra tabelo. Aldone li ankaŭ ricevas kromajn sorĉojn laŭ lia saĝeco-modifilo (vido paragrafon: Atributoj kaj sorĉkonantoj).

Klerikoj meditas kaj preĝas por ricevi siajn sorĉojn. La kleriko bezonas unu horon ĉiutage kiun li pasigas en kontempla trankvilo aŭ devoteco por rericevi siajn sorĉojn. Rasttempoj ne rilatas al la preparado de sorĉoj. Dum la meditado li elektas sorĉojn por la tago. Li povas elekti ĉiun sorĉon de la sorĉlisto de kleriko, se li jam rajtas uzi sorĉojn de tiu grado.

Enfokusigi energion (SNE): Ĉiu kleriko povas enfokusigi energion sendepende de sia pensmaniero per sankta aŭ malsankta simbolo de sia kredo. Per tio li liberigas ondon de dia potenco en formo pozitiva aŭ negativa energio. La enfokusigita energio povas aŭ sanigi aŭ lezi kreaĵojn en la trafopovo depende de kiu energio estas liberigita kaj kiuj kreaĵoj estas trafitaj.

Bona kleriko (aŭ kleriko kiu adoras bonan dion) nur povas enfokusigi pozitivan energion kaj per tio aŭ lezi malmortulojn aŭ sanigi vivantajn kreaĵojn laŭ elekto. Malbona kleriko (aŭ kleriko kiu adoras malbonan dion) nur povas enfokusigi negativan energion kaj per tio aŭ lezi vivantajn kreaĵtojn aŭ sanigi malmortulojn laŭ elekto. Neŭtrala kleriko kiu adoras neŭtralan dion (aŭ ne adoras unu solan dion) devas decidi ĉu li volas enfokusigi pozitivan aŭ negativan energion. Post la elekto tio ne plu povas esti ŝanĝota. De la tipo de energion kiun la kleriko povas enfokusigi ankaŭ dependas ĉu liaj spontaneaj sorĉoj sanigas aŭ lezas (vidu Spontaneaj sorĉoj).

La enfokusigita energio kreas impulson kiu havas efikon al ĉiuj kreaĵoj de unu tipo (aŭ vivanta aŭ malmortula) en la ĉirkaŭaĵo de 9 metroj ĉirkaŭ la kleriko.

La kvanto da damaĝopoentoj kiuj estas sanigataj aŭ kaŭzataj egalas al 1k6 damaĝôn + po 1k6 damaĝo por ĉiuj 2 niveloj post la 1a nivelo de la kleriko (2k6 je la 3a nivelo, 3k6 je la 5a nivelo, ktp.). Kreaĵoj kiuj suferas damaĝon per enfokusigita energio povas duonigi la damaĝôn per sukcesa voloĵeto. La malfacilecogrado de la savoĵeto estas 10 + ½ klerikonivelo + KAR-modivilo de kleriko. Estaĵoj kiuj estas sanigitaj per enfokusigita energio ne povas ricevi pli da poentoj de sanigo ol ilia maksimuma valoro de vivpoentoj. Ĉiu plia sanigi perdiĝas. La kleriko povas uzi tiun eblecon (3 + KAR-modifilo de la kleriko) fojojn ĉiutage. Tio estas bazago kiu ne provokas okazatakon. La kleriko povas decidi ĉu li volas esti trafata de la efiko aŭ ne. La kleriko devas esti kapabla prezenti sian sanktan simbolon por uzi tiun eblecon.

Sferoj: La dio de kleriko influas lian pensmanieron, kian magion li povas apliki, liajn valorojn kaj kiel aliaj vidas lin. La kleriko elektas du sferojn kiuj apartenas al lia dio. La kleriko nur povas elekti sferon de pensmaniero (bona, malbona, laŭleĝa aŭ ĥaosa) se lia elekto kongruas al lia pensmaniero. Se la kleriko ne adoras unu solan dion, li ankaŭ povas elekti du sferojn kiuj kongruas al lia spirita deklino (laŭ interkonsento kun la ludgvidanto). La restrikto por la pensmaniero ankaŭ validas tiukaze.

Ĉiu sfero donas depende de la klerikonivelo sferofortojn kaj kromajn sorĉojn. La kleriko aldone ricevas unu plian sorĉaplikon ĉiutage por sferosorĉojn por ĉiu sorĉogrado kiun li povas uzi. La kleriko devas decidi ĉiutage kiun sferosorĉon li preparas el la disponeblajn sferosorĉojn. Se la sferosorĉo ne troveblas sur la sorĉolisto de klerikoj, li nur povas prepari ĝin por la apliko de sferosorĉo. Sferosorĉoj ne povas uzataj por spontanee sorĉi. Se ne estas alie indikita, la aktivado de sferosorĉo estas bazago.

Aldone la kleriko ricevas la fortojn de ambaŭ sferoj, se lia nivelo estas sufiĉe alta. La listo de klerikosferoj troveblas je la fino de la priskribo de tiu klaso.

Preĝoj: La kleriko povas prepari certan kvanton da preĝoj kiuj egalas la nombron de sorĉoj de la 0a grado en la supra tabelo. Tiuj sorĉoj estas traktataj rilate al daŭro kaj aliaj variabloj same kiel aliaj sorĉoj nur ke ili ne estas eluzitaj se la kleriko efektivigas ilin, do li povas uzi ilin denove.

Spontanee sorĉi: Bona kleriko (aŭ neŭtrala kleriko kiu adoras bonan dion) povas uzi preparitan sorĉforton por transformi ĝin al sanigo. La kleriko povas fordoni preparitan sorĉon kiu nek estas preĝo nek sferosorĉo por efektivigi sanigan sorĉon de sama grado. Kiel saniga sorĉo validas ĉiu sorĉo kun "sanigi" en la nomo.

Malbona kleriko (aŭ neŭtrala kleriko kiu adoras malbonan dion) ne povas transformi sorĉon al saniga sorĉo, sed al damaĝiga sorĉo de sama grado (damaĝiga sorĉo estas sorĉo kun "kaŭzi vundojn" en la nomo).

Kleriko kiu estas nek bona nek malbona devas decidi ĉu li volas sanigi aŭ kaŭzi vundojn spontanee. Se li faris la elekton li poste ne plu povas ŝanĝi ĝin. Tiu elekto ankaŭ decidas ĉu li povas enfokusigi pozitivan (sanigi) aŭ negativan (kaŭzi vundojn) energion (vidu Enfokusigi energion).

Bonaj, malbonaj, laŭleĝaj kaj ĥaosaj sorĉoj: La kleriko ne povas efektivigi sorĉojn kiuj kontraŭstaras lian pensmanieron aŭ la pensmanieron de lia dio (se li sekvas iun dion). Sorĉoj kiuj postulas certan pensmanieron havas rilatan indikon en sia priskribo.

Kromaj lingvoj: La kleriko povas aldone al la elekto de sia popolo elekti kromajn lingvojn de la sekvanta listo. La abisa, la celestia kaj la infera (la lingvo de bonaj, malbonaj, laŭleĝaj kaj ĥaosaj eksteruloj).

Estintaj klerikoj

Kleriko kiu grave malobeas la ordonojn de sia kredo perdas ĉiujn siajn sorĉojn kaj karakterizaĵojn de sia klaso krom la sperto kun armaĵoj, ŝildoj kaj simplaj armiloj. Li ne plu povas altiĝi kiel kleriko de tiu dio ĝis li pentofaras (vidu la sorĉon pentofari).

Sferoj

La kleriko povas elekti du sferojn de la listo de sferoj de sia dio. Kleriko sen dio povas elekti du ajnajn sferojn (la ludgvidanto devas interkonsenti kun tiu elekto).

MAGIISTO

Rolo: Neniu klaso havas aliron al tiom da sorĉoj kaj estas tiel sperta kun arkano kiel la magiisto. Normalaj magiistoj studas por esti preta por ĉiaj danĝeroj, kiam specialistoj koncentriĝas al unu skolo de magio kiu ebligas al ili profundiĝi en tiu branĉo. Sendepende de ilia specialiĝo ĉiuj magiistoj estas majstroj de la maleblo kaj povas helpi iliajn aliancanojn superi ĉiun danĝeron.

Pensmaniero: ĉiu

Vivkubetoj: k6

Oro je la komenco: 2k6 × 10mo (mezkvanta 70mo)

Klaskapablecoj: Flugi (LER), Lingvoscio (INT), Metio (INT), Profesio (SAĜ), Scio (ĉiuj) (INT), Sorĉkono (INT), Taksi (INT)

Kapablecopoentoj por ĉiu nivelo: 2 + INT-modifilo

TABELO: MAGIISTO

Nivelo	BAB	REF	VOL	PER	Specife	Sorĉoj por unu tago									
						0a	1a	2a	3a	4a	5a	6a	7a	8a	9a
1	+0	+0	+2	+0	Arkana skolo, Arkana ligo, Krei skribaĵorulon, Sorĉartifikoj	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+3	+0	-	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+1	+1	+3	+1	-	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	+1	+4	+1	-	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	+2	+1	+4	+1	Kroma talento	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6	+3	+2	+5	+2	-	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7	+3	+2	+5	+2	-	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	+4	+2	+6	+2	-	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	+3	+6	+3	-	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10	+5	+3	+7	+3	Kroma talento	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11	+5	+3	+7	+3	-	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-
12	+6/+1	+4	+8	+4	-	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-
13	+6/+1	+4	+8	+4	-	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-
14	+7/+2	+4	+9	+4	-	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-
15	+7/+2	+5	+9	+5	Kroma talento	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-
16	+8/+3	+5	+10	+5	-	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-
17	+8/+3	+5	+10	+5	-	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	+9/+4	+6	+11	+6	-	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	+9/+4	+6	+11	+6	-	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	+10/+5	+6	+12	+6	Kroma talento	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Klasaj karakterizaĵoj

La sekvantaj eblecoj estas la klasaj karakterizaĵoj de la magiisto.

Sperto kun armiloj kaj armaĵoj: La magiisto havas sperton kun la ponardo, klabo, bastono ferita kaj arbalestoj (malpeza kaj peza). Ĉiu speco de armaĵo malhelpas la moveblon de la magiisto kio povas kaŭzi ke sorĉoj kun gesta komponanto fuŝas

(vidu arkanaj sorĉoj kaj armaĵoj).

Sorĉoj: La magiisto scipovas efektivigi arkanajn sorĉojn kiujn li elektas de la sorĉlisto por sorĉisto / magiisto. La magiisto devas elekti siajn sorĉojn kaj prepari ilin. Por lerni kaj prepari sorĉon, la magiisto devas havi inteligentecon de minimume 10 + grado de la sorĉo. La malfacilecgrado por la savĵeto kontraŭ la sorĉo de la magiisto estas 10 + grado de la sorĉo + INT-modifilo de la magiisto.

La magiisto nur povas efektivigi certan kvanton da sorĉoj ĉiutage. La nombro da sorĉoj por ĉiu tago estas indikitaj en la supra tabelo. Aldone la magiisto ricevas kromaj sorĉoj ĉiutage se li havas altajn inteligenteco-valorojn (vido paragrafon: Atributoj kaj sorĉkonantoj).

La kvanto da sorĉoj kiujn la magiisto volas lerni ne estas limigita. Li devas prepari la sorĉojn kiujn li volas efektivigi. Post dormo de ok horoj la magiisto devas studi sian sorĉolibron dum unu horo. Dum la studado li elektas la sorĉojn kiujn li volas apliki tiun tagon.

Lingvoj: La magiisto povas interŝanĝi la drakonan kontraŭ unu el siaj kromaj lingvoj de sia popolo.

Arkana skolo: La magiisto elektas sorĉskolon por specialiĝo. Tiel li ricevas kromajn sorĉojn kaj eksterordinarajn eblecojn kiuj baziĝas sur tiu skolo. La elekto devas esti farita je la 1a nivelo kaj poste ne plu povas esti ŝanĝataj. Magiistoj kiuj ne specialiĝas, ricevas la ĝeneralan skolon de la magio.

Magiisto kiu specialiĝas en unu skolo, devas elekti du skolojn kiujn li ne scipovas uzi. Tio reprezentas la mankon de scio en unu fako por atingi la majstrecon en alia. Magiisto kiu preparas sorĉon de malpermesata skolo devas uzi du sorĉunuojn de ties grado por memori la sorĉon. Ekzemple devas magiisto kiu elektis aperigon kiel malpermesata skolo, uzi du el siaj disponeblaj sorĉunuoj de la tria grado por memori fajroglobon por tiu tago. Krome specialisto ricevas malbonon -4 por ĉiuj kapablecĵetoj por krei magiajn objektojn kiuj havas sorĉon de malpermesata skolo kiel kondiĉo. Universala magiisto povas prepari sorĉojn de ĉiuj skoloj sen restriktoj.

Ĉiu arkana skolo donas al magiisto kelkajn skolajn eblecojn. Plie specialistaj magiistoj ricevas unu plian sorĉunuon por ĉiu sorĉgrado ekde la 1a kiujn ili povas efektivigi. Tiun sorĉunuon la magiisto povas plenumi per sorĉo de sia speciala skolo. Tiu sorĉo devas esti en la sorĉolibro de la magiisto. La magiisto ankaŭ povas prepari sorĉon kiu estas modifita per metamagia talento, sed tio uzas sorĉunuon de pli granda grado. Universalaj magiistoj ne ricevas aldonan sorĉunuon.

Arkana ligo (EE aŭ SSE): Je la 1a nivelo la magiisto faras potencan ligon kun objekto aŭ besto. Tiu ligo povas esti laŭ du formoj. La unua estas intimulo kiu sekvas la kutimajn regulojn (vidu intimulo). La dua estas la fokuso, ligo kun objekto kiu subtenas la magiiston kun siaj sorĉoj kaj povas esti transsorĉata por plifortigi la povon de la fokuso.

Ekde tiam kiam li decidis por unu formon de ligo, li ne plu povas ŝanĝi tion. La reguloj por la intimulo troveblas malsupre kaj la reguloj por la fokuso en la venontaj paragrafoj.

Magiisto kiu elektas la fokuson kiel ligon, jam havas ĝin je la ludkomenco. Por taŭgi kiel fokuso la objekto devas esti de la postaj kategorioj: amuleto, ringo, bastoneto, bastono aŭ armilo. Tiuj objektoj ĉiam estas majstraj verkoj. Armiloj kiuj estas akiritaj je la 1a nivelo ne rajtas esti faritaj el specialaj materialoj. Se la fokuso estas amuleto aŭ ringo, li devas esti portata kaj okupas la rilatan ekipaĵolokon. Ĉiuj aliaj objektoj devas esti tenataj en la manoj de la magiisto por efektivigi siajn povojn. Se la magiisto provas efektivigi sorĉon sen sia fokuso, li devas sukcese fari ĵeton de sorĉkono. La MFG estas 20 + sorĉogrado.

La fokuso povas esti uzata unufoje ĉiutage por efektivigi sorĉon kiu troveblas en la sorĉolibro de la magiisto. Li povas efektivigi ĝin eĉ se la sorĉo ne estas preparita aŭ jam estas uzita. La sorĉo efektiviĝas same kiel preparita sorĉo. Li ne povas esti modifita per metamagiaj talentoj aŭ aliaj eblecoj. La fokuso ne povas esti uzata por efektivigi sorĉojn de malpermesata skolo. (Vidu arkana skolo).

La magiisto povas transsorĉi sian fokuson tiel kiel li havus la necesajn talentojn sed nur se li plenumas la kondiĉon por la necesa nivelo de la talento. Ekzemple devas magiisto, kiu havas sian ponardon kiel fokuso, havi la 5an nivelon por transsorĉi sian ponardon kun magiaj ecoj (vidu la talenton produkti magiajn armilojn kaj armaĵojn). Se temas pri bastono, ĝi perdas sian transsorĉon kiam la lasta ŝargo estis uzata. Ĝi tamen tenas ĉiujn eblecojn kiel fokuso kaj povas esti uzata por produkti novan bastonon. La eblecoj de la fokuso inkluzive ĝia transsorĉo nur povas esti uzataj de ĝia magiisto kiu havas la rilatan ligon. Se la posedanto mortas aŭ la objekto estas anstataŭigata, la fokuso perdas ĉiujn siajn eblecojn kaj iĝas kutima objekto de majstra kvalito.

Se la fokuso estas damaĝita, liaj trafopoentoj iĝas plenaj kiam la magiisto venontfoje preparas siajn sorĉojn. Se la fokuso estas detruita aŭ perdita, li povas esti anstataŭigata post unu semajno. Por tio necesas ritualo kiu kostas 200 mo por ĉiu magiistonivelo kaj daŭras ok horojn. Tiuj anstataŭaj objektoj tamen ne havas la transsorĉojn de la antaŭa objekto. La magiisto povas determini magian objekton kiel fokuso. Tio funkcias same kiel la anstataŭigo de detruita aŭ perdita fokuso. La nova fokuso tamen gardas la antaŭajn magiajn ecojn apud siaj novaj avantaĝoj kaj malavantaĝoj kiel fokuso.

Sorĉartifikoj: Magiisto povas ĉiutage prepari kvanton da sorĉartifikoj aŭ sorĉoj de la nula grado kiel indikita en la supra tabelo sub sorĉoj por unu tago.

Krei skribaĵorulon: Je la 1a nivelo la magiisto ricevas la talenton krei skribaĵorulon kiel kroma talento.

Kromaj talentoj: Je la 5a, 10, 15a kaj 20a nivelo la magiisto ricevas kroman talenton. Devas esti metamagia talento, talento por krei magiajn objektojn aŭ sorĉomajstreco. La magiisto devas tamen plenumi ĉiujn kondiĉojn de la talento inkluzive la minimuma sorĉnivelo. La magiisto ricevas tiujn talentojn aldone al tiuj kiujn li ricevas dum altiĝo je nivelo. Ĉe la talentoj de la nivelaltiĝo li ne estas devigita elekti metamagian talenton, sorĉomajstrecon aŭ talenton por krei magiajn objektojn.

Sorĉolibroj: La magiisto devas ĉiutage studi sian sorĉolibron por prepari siajn sorĉojn. Li ne povas prepari sorĉojn kiuj ne estas en lia sorĉolibro krom legi magion kiun li ĉiam povas prepari.

La magiisto komencas la ludon kun sorĉolibro kiu enhavas ĉiujn sorĉartifikojn (krom tiuj de malpermesataj skoloj). Li ricevas tri sorĉojn de la unua grado kaj aldone unu plia de la unua grado por ĉiu poento de sia inteligentecobono. Je la altiĝo al nova nivelo li ricevas du novajn sorĉojn. Tiuj povas esti de ĉiu grado kiun li povas uzi (rilate al la nova nivelo). La magiisto povas ĉiam kopii sorĉojn de aliaj magiistoj al sia sorĉolibro.

Intimulo

Intimulo estas besto kiu estas elektita de magiisto por helpi lin ĉe liaj studadoj. Ĝi gardas sian aspekton, siaj vivpoentoj, sian bazatakan bonon, siajn bazajn bonojn por savĵetoj, kapablecojn kaj talentojn de besto kiun ĝi estis. Tamen la intimulo estas traktita kiel magia besto por ĉiuj efikoj kiuj dependas de la bestospeco. Nur normala, neŝanĝita besto povas iĝi intimulo. Bestkunulo ne povas samtempe esti intimulo.

La majstro de la intimulo ricevas specifajn eblecojn de la intimulo kiel estas indikita en malsupra tabelo.

La niveloj de diversaj klasoj kiuj ricevas intimulon sumiĝas por determini la eblecojn de la intimulo kiuj dependas de la nivelo de la majstro.

Se intimulo perdiĝis aŭ mortis, ĝi povas esti anstataŭigota post unu semajno per speciala ritualo kiu kostas 200 mo por ĉiu magiistonivelo. La ritualo daŭras ok horojn.

Intimulo	Specife
Bufo	La majstro ricevas +3 vivpoentojn.
Falko	La majstro ricevas bonon +3 por perceptoĵetoj en taga lumo kiuj dependas de vido.
Kato	La majstro ricevas bonon +3 por sekreteco.
Korvo*	La majstro ricevas bonon +3 por taksi.
Lacerto	La majstro ricevas bonon +3 por grimpi.
Mustelo	La majstro ricevas bonon +2 por refleksĵetoj.
Rato	La majstro ricevas bonon +2 por persistecoĵetoj.
Simio	La majstro ricevas bonon +3 por akrobataĵo.
Strigo	Ĉe mallumo aŭ krepuska lumo la majstro ricevas bonon +3 por konkuraj perceptoĵetoj kiuj dependas de vido.
Vesperto	La majstro ricevas bonon +3 por flugi.
Vipero	La majstro ricevas bonon +3 por blufi.

*La korvo parolas unu lingvon laŭ la elekto de la majstro. Tio estas supernatura ebleco.

La valoroj de la intimulo

La bazo estas la valoroj de la rilata besto kiel indikita en la manlibro de monstroj kun la sekvantaj ŝanĝoj.

Vivkubetoj: Por efikoj kiuj dependas de la vivkubetoj validas la nivelo de la majstro aŭ la vivkubetoj de la besto, kiu ajn estas pli alta.

Vivpoentoj: La vivpoentoj egalas al la duono de la vivpoentoj de la mastro (rondigita malsupren) sendepende de la vivkubetoj de la besto (krom portempaj vivpoentoj).

Atakoj: Estas uzata la bazataka bono de la majstro de ĉiuj liaj klasoj. La pli alta bono de forto kaj lerteco aldoniĝas kiel ataka bono por naturaj armiloj de la intimulo. La damaĝo egalas al normala damaĝo de la besto.

Savĵetoj: Por savĵetoj uzeblas aŭ la baza bono de la intimulo (REF +2, VOL 0, PER +2) aŭ tiu de la majstro (de ĉiuj liaj klasoj) kiu ajn estas pli bona. Al tio aldoniĝas la rilataj atributmodifiloj de la intimulo. Aliaj bonoj kiujn povas havi la majstro al siaj savĵetoj ne aplikeblas por la intimulo.

Kapablecoj: Por ĉiu kapableco en kiu aŭ la majstro aŭ la intimulo havas rangojn la pli bona rango estas uzata. Tamen la intimulo devas uzi siajn proprajn atributmodifilojn. Sendepende de la kapablecmodifiloj estas kelkaj kapablecoj kiujn la intimulo neniam scipovos. Intimuloj havas kiel klaskapablecoj: akrobataĵo, flugi, grimpi, naĝi, percepto, sekreteco.

Eksterordinaraj eblecoj de la intimulo

Ĉiuj intimuloj havas eksterordinarajn eblecojn aŭ donas ilin al sia majstro kiuj dependas de la niveloj de ĉiuj klasoj de la majstro kiuj havas intimulon. Vidu la sekvantan tabelon. Ĉiuj eblecoj estas akumulaj.

Nivelo de majstro	Bono por natura AK[1]	IN[2]	Specife
1-2	+1	6	Vigleco, Sinsavi progresigita, Kunsenta ligo, Kundividi sorĉojn
3-4	+2	7	Transdoni tuŝsorĉon
5-6	+3	8	Paroli kun la majstro
7-8	+4	9	Paroli kun bestoj de sia speco
9-10	+5	10	-
11-12	+6	11	Sorĉrezisto
13-14	+7	12	Spioni intimulon
15-16	+8	13	-
17-18	+9	14	-
19-20	+10	15	-

[1] Natura armaĵo: La bono aldoniĝas al la jam ekzistanta natura armaĵo de la intimulo.

[2] La inteligentecvaloro de la intimulo.

Natura armaĵo: Tiu valoro indikas la plifortikon de la natura armaĵo de la intimulo.

Vigleco (EE): Tiam kiam la intimulo estas en la ĉirkaŭaĵo de unu brakolongeco de la majstro, li ricevas la talenton vigleco.

Sinsavi progresigita (EE): Se la intimulo estas atakata tiel ke ĝi rajtas fari refleksĵeton por duonigi la damaĝon, tiam ĝi ricevas neniun damaĝon se ĝi sukcesas. Sed se ĝi malsukcesas ĝi ricevas nur duonon de la damaĝo.

Kundividi sorĉojn: La majstro povas efektivigi ĉiun sorĉon kun la celo (vi) al la intiumulon anstataŭ al si mem.

Kunsenta ligo: La majstro havas kunsentan ligon al sia intimulo en la distanco de 1,5 km. La majstro ne povas vidi per la okuloj de la intimulo sed li povas komunikiĝi kunsente kun sia intimulo. Pro la limigata ligo ili nur povas komuniki ĝeneralajn sentojn. Kiel rezulto la majstro havas la saman rilaton al objekto aŭ loko kiel sia intimulo. Se la intimulo vidis lokon, estus kiel la majstro ankaŭ vidis ĝin.

Transdoni tuŝsorĉon (SNE): Ekde la majstro atingis la 3an nivelon, la intimulo povas transdoni tuŝsorĉon por li. Se la majstro kaj la intimulo estas en fizika kontakto kiam la sorĉo efektiviĝas, la majstro povas elekti la intimulon kiel tuŝanto. La intimulo transdonas la sorĉon ekzakte tiel kiel la majstro povas fari tion. Kiel kutime la sorĉo nuliĝas se la majstro efektivigas alian sorĉon antaŭ la tuŝsorĉo estas transdonita.

Paroli kun la majstro (EE): Ekde la 5a nivelo de la majstro, li kaj lia intimulo povas parole komunikiĝi tiel kiel ili havus komunan lingvon. Aliaj estaĵoj ne povas kompreni tion sen magia helpo.

Paroli kun bestoj de sia speco (EE): Se la majstro atingis la 7an nivelon, lia intimulo povas komunikiĝi kun bestoj de ĉirkaŭ la sama speco (inkluzive teruraj variantoj) vespertoj kun vespertoj, katoj kun katsimilaj, falkoj, strigoj, korvoj kun birdoj, lacertoj kaj viperoj kun reptiloj, bufoj kun amfibioj, musteloj kun musteledoj. La komunikiĝo estas limigita de la inteligenteco de la partoprenantaj bestoj.

Sorĉrezisto (EE): Se la majstro atingas la 11an nivelon, la intimulo ricevas sorĉreziston kiu egalas al la nivelo de lia majstro + 5. Por efektivigi sorĉon al la intimulon la sorĉanto devas fari sorĉĵeton (1k20 + lia sorĉnivelo). Se la rezulto estas egala aŭ pli granda ol la sorĉrezisto, la sorĉo sukcesas.

Spioni intimulon (SSE): Se la majstro atingas la 13an nivelon, li povas unufoje tage efektivigi la sorĉon spioni al sia intimulo.

Arkanaj sorĉoj kaj armaĵoj

Armaĵoj malhelpas la komplikajn gestojn kiujn devas fari magiisto por efektivigi sorĉon kun gesta komponanto. En la priskribo de armiloj kaj armaĵoj la probablecoj por sorĉfuŝoj estas listigitaj.

Se sorĉo ne havas gestajn komponantojn, ĝi efektiviĝas sen probableco por sorĉfuŝo. Tiuj sorĉoj eĉ povas esti efektivigataj kiam la manoj de la magiisto estas en katenoj aŭ li estas luktanta (tamen necesas koncentriĝoĵetoj). La metamagia talento sorĉi sen gestoj permesas sorĉi sorĉon sen gesta komponanto anstataŭ sorĉo de grado kiu estas unu pli alta. Tiel oni povas efektivigi sorĉon kun gestaj komponantoj kiam oni portas armaĵon sen la danĝero fari sorĉfuŝon.

MONAĤO

Por la veraj idealaj individuoj, la luktarto estas pli ol nur batalo - ĝi estas vivmaniero, pura fizika potenco kaj mensa sinteno. Tiuj batalartistoj serĉas por rimedojn transe de la glavo kaj la ŝildo, ili trovas armilojn en si mem, kiuj estas same mortiga kiel ĉiu klingo. Ili estas konataj kiel monaĥoj ĉar ili sindonas al antikvaj filozofioj kaj rigidaj disciplinoj. De batalemaj asketoj ĝis memlernantaj luktistoj, tre diversaj personoj iĝas monaĥoj. Monaĥoj sekvas la vojon de disciplino kaj tiuj kiuj havas la volon por elteni tiun vojon, ne trovas en si kiuj ili estas sed por kio ili estas destinataj.

Rolo: Monaĥoj estas tre rapidaj kaj kapablas superi la plej grandajn danĝerojn. Ili tien batas kie oni neniam atentus ĝin kaj ili konas la malfortojn de iliaj malamikoj. Monaĥoj estas lertmovaj kaj lertaj batalistoj. Ili povas senpropleme agi sur la batalejo kaj helpas siajn amikojn kie ili estas plej bezonataj.

Pensmaniero: ĉiu laŭleĝa

Vivkubetoj: k8

Oro je la komenco: 1k6 × 10mo (mezkvanta 35mo)

Klaskapablecoj: Akrobataĵo (GE), Malkovri motivon (SAĜ), Grimpi (FOR), Malkateni (LER), Metio (INT), Naĝi (FOR), Percepto (SAĜ), Prezentado (KAR), Profesio (SAĜ), Rajdi (LER), Scio (historio) (INT), Scio (religio) (INT), Sekreteco (LER), Timigi (KAR)

Kapablecopoentoj por ĉiu nivelo: 4 + INT-modifilo

Tabelo: Monaĥo

Nivelo	BAB	REF	VOL	PER	Specife	Bono por atakhajlo	Senarma damaĝo*	AK-bono	Moviĝbono
1	+0	+2	+2	+2	Sveniga bato, Kroma talento, Atakhajlo, Senarma bato	-1/-1	1k6	+0	+0 m
2	+1	+3	+3	+3	Kroma talento, Sinsavi	+0/+0	1k6	+0	+0 m
3	+2	+3	+3	+3	Manovrotrejnado, Trankvila spirito, Rapida moviĝo	+1/+1	1k6	+0	+3 m
4	+3	+4	+4	+4	*Ki*-provizo (magia), Bremsi falon (6m)	+2/+2	1k8	+1	+3 m
5	+3	+4	+4	+4	Altosalto, Pureco de la korpo	+3/+3	1k8	+1	+3 m
6	+4	+5	+5	+5	Kroma talento, Bremsi falon (9m)	+4/+4/-1	1k8	+1	+6 m
7	+5	+5	+5	+5	Integreco de la korpo	+5/+5/+0	1k8	+1	+6 m
8	+6/+1	+6	+6	+6	Bremsi falon (12m)	+6/+6/+1/+1	1k10	+2	+6 m
9	+6/+1	+6	+6	+6	Sinsavi progresigita	+7/+7/+2/+2	1k10	+2	+9 m
10	+7/+2	+7	+7	+7	Kroma talento, *Ki*-provizo (laŭleĝa), Bremsi falon (15m)	+8/+8/+3/+3	1k10	+2	+9 m
11	+8/+3	+7	+7	+7	Diamantkorpo	+9/+9/+4/+4/-1	1k10	+2	+9 m
12	+9/+4	+8	+8	+8	Abunda paŝo, Bremsi falon (18m)	+10/+10/+5/+5/+0	2k6	+3	+12 m
13	+9/+4	+8	+8	+8	Diamantanimo	+11/+11/+6/+6/+1	2k6	+3	+12 m
14	+10/+5	+9	+9	+9	Kroma talento, Bremsi falon (21m)	+12/+12/+7/+7/+2	2k6	+3	+12 m
15	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Vibranta manplato	+13/+13/+8/+8/+3/+3	2k6	+3	+15 m
16	+12/+7/+2	+10	+10	+10	*Ki*-provizo (adamanta), Bremsi falon (24m)	+14/+14/+9/+9 /+4/+4/-1	2k8	+4	+15 m
17	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Sentempa korpo, Lingvo de luno kaj suno	+15/+15/+10/+10 /+5/+5/+0	2k8	+4	+15 m
18	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Kroma talento, Bremsi falon (27m)	+16/+16/+11/+11 /+6/+6/+1	2k8	+4	+18 m
19	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Malplena korpo	+17/+17/+12/+12 /+7/+7/+2	2k8	+4	+18 m
20	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Perfekta memeco, Bremsi falon (ĉiu distanco)	+18/+18/+13/+13 /+8/+8/+3	2k10	+5	+18 m

* Tiu valoro estas por mezgrandaj monaĥoj. Malgrandaj aŭ grandaj estaĵoj uzas la valorojn de la tabelo "Damaĝo por senarma bato por malgrandaj kaj grandaj monaĥoj".

Klasaj karakterizaĵoj

La sekvantaj eblecoj estas la klasaj karakterizaĵoj de la monaĥo.

Sperto kun armiloj kaj armaĵoj: La monaĥo havas sperton kun la ponardo, klabo, bastono ferita, lanco, lanco kurta, arbalestoj (malpeza kaj peza), ĵetlanco, ŝtonĵetilo, hakilo, glavo kurta, kamao, nunĉako, saio, sianghamo, ŝurikenoj.

Li entute ne havas sperton kun armaĵoj aŭ ŝildoj.

Se monaĥo portas armaĵojn aŭ ŝildojn aŭ portas pli ol malpezan ŝarĝon, li perdas sian armaĵklasan bonon, sian rapidan moviĝon kaj la atakhajlon.

Armaĵklasa bono (EE): Se la monaĥo estas sen armaĵo kaj neŝarĝita li povas adicii sian saĝecmodifilon (se li havas ĝin) al sia armaĵklaso kaj al sia batalmanovra defendo. Krome li ricevas je la 4a nivelo AK- kaj BMD-bonon de +1. Tiu bono altiĝas je ĉiu kvara nivelo je unu ĝis maksimumo de +5 je la 20a nivelo.

Tiu bono ankaŭ helpas la monaĥon kontraŭ tuŝatakoj kaj kiam li estas surprizata sur la malĝusta piedo. Tamen li perdas ĝin se li estas nemoviĝkapabla aŭ senkapabla, se li portas armaĵon aŭ uzas ŝildon aŭ se li portas mezpezan aŭ pezan ŝarĝon.

Atakhajlo (EE): Je la 1a nivelo la monaĥo povas disdoni atakhajlon per plena ago. Se li volas li ricevas plian atakon kun sia plej alta bazataka bono. Li povas elekti ĉiun eblan kombinaĵon el senarmaj atakoj kaj atakoj per specialaj monaĥaj armiloj (bastono ferita, kamao, nunĉako, saio, sianghamo, ŝurikenoj), kiel se li uzus la talenton batalo per du armiloj (sendependе ĉu li plenumas la kondiĉojn por tio). Por tiu atako la bazataka bono egalas al sia monaĥa klasnivelo. Por ĉiuj aliaj situacioj li uzas sian kutiman bazatakan bonon.

Je la 8a nivelo la monaĥo povas fari du aldonajn atakojn, se li disdonas la atakhajlon al siaj malamikoj, kiel se li uzus la talenton batalo per du armiloj progresigita (sendependе ĉu li plenumas la kondiĉojn por tio).

Je la 15a nivelo li ricevas tri aldonajn atakojn se li uzas la atakhajlon, kiel se li uzus la talenton batalo per du armiloj potenca (sendependе ĉu li plenumas la kondiĉojn por tio).

La monaĥo ricevas por ĉiu atako dum la atakhajlo sian plenan fortbonon, egale se li atakas per sia dua mano aŭ per dumana armilo. La monaĥo ankaŭ povas anstataŭigi senarman atakon per batalmanovron de la tipo detrui objekton, faligi aŭ senarmigi. La monaĥo ne povas uzi armilon dum la atakhajlo kiu ne estas monaĥa. Monaĥo kun naturaj armiloj ne povas uzi ilin dum la atakhajlo nek povas uzi ilin aldone al la atakhajlo.

Senarma bato: Je la 1a nivelo la monaĥo ricevas la talenton senarma bato progresigita kiel kroma talento. Li povas ataki per sia genuo, kubuto, piedo aŭ pugno. Tio signifas ke la monaĥo povas ataki senarme eĉ se liaj manoj estas malliberaj. La monaĥo ne distingas unuan kaj duan manon. Li adicias la damaĝon de senarmaj batoj per sia plena fortbono.

Kutime la monaĥo kaŭzas mortigan damaĝon per siaj senarmaj batoj. Tamen li povas elekti kaŭzi nemortigan damaĝon sen malbonoj. La saman elekton li havas dum luktado.

La senarma atako de la monaĥo kalkuliĝas kaj kiel produktita kaj kiel natura armilo, se temas pri sorĉoj aŭ efikoj kiuj plibonigas atakojn.

La monaĥo kaŭzas per sia senarma atako pli da damaĝo ol aliaj batalistoj kiel troveblas en la tabelo "Monaĥo". La indikoj validas por mezgranda monaĥo. Malgranda monaĥo kaŭzas malpli kaj granda kaŭzas pli da damaĝo.

Damaĝo por senarma bato por malgrandaj kaj grandaj monaĥoj

Nivelo	Damaĝo malgranda monaĥo	Damaĝo granda monaĥo
1-3	1k4	1k8
4-7	1k6	2k6
8-11	1k8	2k8
12-15	1k10	3k6
16-19	2k6	3k8
20	2k8	4k8

Kroma talento: Je la 1a kaj 2a nivelo kaj poste je ĉiu kvara nivelo, la monaĥo rajtas elekti kroman talenton. Li devas elekti la talenton el la sekvanta listo: batalrefleksoj, evitmovo, luktado progresigita, preterdirekti pafaĵon, improviza malproksimatako, improviza proksimatako, skorpia pikilo. Je la 6a nivelo aldoniĝas la ponstaj talentoj: faligi progresigita, finto progresigita, gorgona pugno, movebleco, senarmigi progresigita, puŝatako progresigita. Je la 10a nivelo aldoniĝas la sekvantaj talentoj: dancanta atako, kapti pafaĵon, meduza kolero, kritika trafo progresigita. La monaĥo ne devas plenumi la kondiĉojn de la talentoj.

Sveniga bato (EE): Je la 1a nivelo la monaĥo ricevas svenigan baton kiel kroma talento ankaŭ se li ne plenumas la kondiĉojn. Je la 4a nivelo kaj je ĉiu plia kvara nivelo la monaĥo ricevas novan staton kiun li povas kaŭzi al la celo de la sveniga bato. Tiu stato anstataŭigas la la svenigo de la celo. La celo povas savi sin kontraŭ tiu stato per savĵeto. Ekde la 4a nivelo li povas elekti ke la celo estu elĉerpita. Ekde la 8a nivelo li povas malsanetigi la celon. Ekde la 12a nivelo povas elekti ke la celo estu ŝanceliĝa dum 1k6+1 vicoj. Ekde la 16a nivelo li povas elekti ke la celo daŭre blindiĝas aŭ surdiĝas. Je la 20a nivelo li povas elekti ke la celo estu paralizata dum 1k6+1 vicoj. La monaĥo devas decidi antaŭ la atakoĵeto kiun staton li volas kaŭzi. Tiuj efikoj ne sumiĝas (tio signifas, ke estaĵo kiu jam svenas ne naŭzas pro plia sveniga bato), sed pliaj trafoj plilongigas la daŭron de la stato.

Sinsavi (EE): Se monaĥo, kiu estas minimume de la 2a nivelo, faras refeksĵeton por ricevi nur duonan damaĝon, li ricevas neniun damaĝon se li sukcesas. La monaĥo nur povas sinsavi se li portas nur malpezan aŭ ne portas armaĵon. Monaĥo kiu estas senkapabla ne povas uzi tiun eblecon.

Rapida moviĝo: Ekde la 3a nivelo la monaĥo ricevas laŭ la tabelo "Monaĥo" bonon por sia moviĝorapideco. Monaĥo kiu portas armaĵon aŭ pli ol malpezan ŝarĝon, perdas tiun bonon.

Manovrotrejnado: Ekde la 3a nivelo la monaĥo uzas sian nivelon kiel bazataka bono por determini sian batalmanovran bonon (ne koncernas la batalmanovran defendon). La bazataka bono kiun li havas de aliaj klasoj ne ŝanĝiĝas kaj sumiĝas en kutima maniero.

Trankvila spirito: Je la 3a nivelo la monaĥo ricevas bonon de +2 por savĵetoj kontraŭ sorĉoj kaj efikoj de la sorĉskolo transsorĉado.

***Ki*-provizo (SNE):** Je la 4a nivelo la monaĥo ricevas provizon da *ki*-poentoj, tipo da supernatura energio, per kio li povas efektivigi impresajn agojn. La kvano da poentoj en lia *ki*-provizo egala al lia duona nivelo plus lia SAĜ-modifilo. Tiel longe kiel li havas minimume unu poenton en sia provizon, li povas fari *ki*-batojn. Je la 4a nivelo lia senarma atako kalkuliĝas, dank' al *ki*-bato, kiel magia armilo por superi damaĝoredukton. La *ki*-bato pliboniĝas kiam la monaĥo altiĝas je nivelo. Ekde la 10a nivelo la senarmaj atakoj de la moanĥo kalkuliĝas por superi damaĝoredukton kiel laŭleĝa armilo. Kaj ekde la 16a nivelo ili kalkuliĝas por superi damaĝoredukton kiel adamanta armilo.

Se la monaĥo uzas la atakhajlon, li povas eluzi unu *ki*-poenton el sia provizon por fari plian atakon per sia plej alta atakbono. Krome li povas uzi unu *ki*-poenton por altigi sian moviĝorapidecon je 6 metroj dum unu vico. Por unu *ki*-poento li ankaŭ povas ricevi evitbonon de +4 por sia armaĵklaso. Por efektivigi unu tian eblecon la monaĥo povas uzi rapidan agon. La monaĥo ricevas pliajn eblecojn por siaj *ki*-poentoj kiam li altiĝaas.

La *ki*-provizo refreŝiĝas post ok horoj paŭzo aŭ meditado. Tiuj ok horoj ne devas esti dum unu sinsekvo.

Bremsi falon (EE): Monaĥo kiu alvenis minimume al la 4a nivelo kaj kiu ne estas pli distanca al muro ol la longeco de sia brako, povas uzi ĝin por bremsi falon. Kiam li ricevas la eblecon, la falalteco por kalkuli la damaĝon reduktiĝas je 6 metroj. Kiam li plibonigas siajn klasnivelojn tiu kvanto altiĝas ĝis la 20a nivelo kiam li povas bremsi ĉiun falon proksime al muro.

Altosalto (EE): Je la 5a nivelo la monaĥo aldonas sian nivelon al ĉiuj kapablecĵetoj de akrobataĵo por salti horizontale aŭ vertikale. Plie li ĉiam povas supozi ke li havus impetdonan alkuron por ĵetoj de akrobataĵo. Per eluzo de unu *ki*-poento la monaĥo ricevas per rapida ago bonon de +20 por sian ĵeton de akrobataĵo por salti.

Pureco de la korpo (EE): Ekde la 5a nivelo la monaĥo estas imuna kontraŭ ĉiuj malsanoj ankaŭ supernaturaj kaj magiaj.

Integreco de la korpo (EE): Ekde la 7a nivelo la monaĥo povas sanigi siajn vundojn per bazago. Li devas eluzi du *ki*-pontojn kaj tiam povas sanigi kvanton da vivpoentoj kiuj egalas al sia nivelo.

Sinsavi progresigita (EE): Ekde la 9a nivelo pliboniĝas la ebleco sinsavi de atakoj. Se la monaĥo estas atakata tiel ke li rajtas fari refleksĵeton por duonigi la damaĝon, tiam li ricevas - kiel ĝis nun - neniun damaĝon se li sukcesas. Sed se li malsukcesas li ricevas nur duonon de la damaĝo. Monaĥo kiu estas senkapabla ne povas uzi tiun eblecon.

Diamantokorpo (SNE): Je la 11a nivelo la monaĥo ricevas imunecon kontraŭ ĉiuj tipoj da venenoj.

Abunda paŝo (SNE): Je la 12a nivelo la monaĥo scipovas moviĝi inter dimensioj tiel kiel per la sorĉo dimensiopordo. Por uzi tiun eblecon la monaĥo evas eluzi du *ki*-poentojn. Kiel sorĉnivelo kalkuliĝas la klasnivelo de la monaĥo. Li ne povas kunpreni aliajn estaĵojn se li uzas tiun eblecon.

Diamantanimo (EE): Je la 13a nivelo la monaĥo ricevas sorĉreziston de 10 + sia nuna klasnivelo. Por efektivigi sorĉon al la monaĥo, la sorĉanto devas atingi aŭ superi la sorĉreziston de la monaĥo per sorĉnivelprovon (1k20 + sorĉnivelo).

Vibranta manplato (SNE): Ekde la 15a nivelo la monaĥo povas vibrigi la korpon de kontraŭulo, kiuj poste estos mortigaj se la monaĥo deziros tion. Li povas uzi la vibrantan manplaton unufoje tage kaj devas anonci tion antaŭ sia atakĵeto. Kreaĵoj kiuj ne povas esti atakataj per kritikaj trafoj estas imunaj kontraŭ tiu ebleco. Alie se la monaĥo trafas kaj kaŭzas damaĝon, la ebleco sukcese efektiviĝis.

Post la trafo la monaĥo povas provi, dum nombro da tagoj kiu egalas al sia klasnivelo, mortigi la viktimon. La monaĥo nur devas deziri la morton de la celo (kiel libera ago). Se la viktimo ne sukcese faras persistecĵeton (MFG: 10 + ½ monaĥonivelo + SAĜ-modifilo de la monaĥo), li mortas. Se la savĵeto sukcesas, la viktimo ne plu estas en danĝero de la vibranta manplato. Tamen poste li povas esti denove la celo de tia atako. La monaĥo ne povas havi pli ol unu aktivan manplaton samtempe. Se li uzas vibrantan manplaton dum alia apliko ankoraŭ efikadas, tiu pli frua efiko finiĝas.

Sentempa korpo (EE): Ekde la alveno al la 17a nivelo la atributoj de la monaĥo ne plu malboniĝas rilate al maljuniĝo. Li ankaŭ ne povas maljuniĝi pro magiaj efikoj. Ŝanĝoj kiuj okazis antaŭe ne reŝanĝas. Bonoj pro la aĝo li tamen ricevas kaj li mortas se la tempo venas.

Lingvo de luno kaj suno (EE): Monaĥo de la 17a aŭ pli alta nivelo scipovas paroli la lingvon de ĉiu vivanta kreaĵo.

Malplena korpo (SNE): Je la alveno al la 19a nivelo la monaĥo ricevas la eblecon iri al la etera ebeno dum unu minuto tiel kiel per la sorĉo eteraj figuroj. Uzi la eblecon kostas unu movagon kaj tri *ki*-poentojn. Tiu ebleco nur koncernas la monaĥon kaj ne povas esti aplikata por kunpreni alian personon.

Perfekta memeco: Je la 20a nivelo la monaĥo iĝas magia estaĵo. Ekde tiam li kalkuliĝas por sorĉoj kaj magiaj efikoj ne plu kiel humanoida (aŭ de kiu specio la monaĥo estis antaŭe) sed kiel eksterulo. Plie li ricevas damaĝoredukton de 10/ĥaosa. Kun tio li povas subtrahi 10 poentojn de la damaĝo de ĉiu atako kiu ne estas de ĥaosa armilo aŭ de estaĵo de la subkategorio ĥaosa.

Alie ol kutimaj eksteruloj, la monaĥo povas esti revivigita el la mortoj kiel konformas al sia antaŭa specio.

Estintaj monaĥoj

Monaĥo kiu ekhavas nelaŭleĝan pensmanieron, ne plu kapablas altiĝi kiel monaĥo. Li tamen gardas siajn eblecojn

PALADINO

Rolo: Paladinoj servas al siaj aliancanoj kiel lumturo en la ĥaoso de la batalo. Ili povas esti mortigaj kontraŭuloj de la malbono sed ankaŭ doni al bonaj estaĵoj la potencon por subteni ilin. Per siaj magiaj kaj militaj eblecoj ili fariĝas kompetentaj defendantoj kaj kiu falas al tiu ili donas la forton por ekstari kaj daŭrigi la batalon.

Pensmaniero: laŭleĝa bona

Vivkubetoj: k10

Oro je la komenco: 5k6 × 10mo (mezkvanta 175mo)

Klaskapablecoj: Diplomatio (KAR), Malkovri motivon (SAĜ), Interrilati kun bestoj (KAR), Kuraci (SAĜ), Metio (INT), Profesio (SAĜ), Rajdi (LER), Scio (nobeleco) (INT), Scio (religio) (INT), Sorĉkono (INT)

Kapablecopoentoj por ĉiu nivelo: 2 + INT-modifilo

Tabelo: Paladino

Nivelo	BAB	REF	VOL	PER	Specife	Sorĉoj por unu tago			
						1a	2a	3a	4a
1	+1	+0	+2	+2	Aŭro de bono, Malkovri malbonon, Pereigi malbonon 1/tago	-	-	-	-
2	+2	+0	+3	+3	Dia graco, Surmeti manon	-	-	-	-
3	+3	+1	+3	+3	Aŭro de braveco, Beno, Dia saneco	-	-	-	-
4	+4	+1	+4	+4	Pereigi malbonon 2/tago, Enfokusigi pozitivan energion	0	-	-	-
5	+5	+1	+4	+4	Dia alianco	1	-	-	-
6	+6/+1	+2	+5	+5	Beno	1	-	-	-
7	+7/+2	+2	+5	+5	Pereigi malbonon 3/tago	1	0	-	-
8	+8/+3	+2	+6	+6	Aŭro de decidemo	1	1	-	-
9	+9/+4	+3	+6	+6	Beno	2	1	-	-
10	+10/+5	+3	+7	+7	Pereigi malbonon 4/tago	2	1	0	-
11	+11/+6/+1	+3	+7	+7	Aŭro de justeco	2	1	1	-
12	+12/+7/+2	+4	+8	+8	Beno	2	2	1	-
13	+13/+8/+3	+4	+8	+8	Pereigi malbonon 5/tago	3	2	1	0
14	+14/+9/+4	+4	+9	+9	Aŭro de kredo	3	2	1	1
15	+15/+10/+5	+5	+9	+9	Beno	3	2	2	1
16	+16/+11 /+6/+1	+5	+10	+10	Pereigi malbonon 6/tago	3	3	2	1
17	+17/+12 /+7/+2	+5	+10	+10	Aŭro de laŭleĝo	4	3	2	1
18	+18/+13 /+8/+3	+6	+11	+11	Beno	4	3	2	2
19	+19/+14 /+9/+4	+6	+11	+11	Pereigi malbonon 7/tago	4	3	3	2
20	+20/+15 /+10/+5	+6	+12	+12	Sankta batalanto	4	4	3	3

Klasaj karakterizaĵoj

La sekvantaj eblecoj estas la klasaj karakterizaĵoj de la paladino.

Sperto kun armiloj kaj armaĵoj: La paladino havas sperton kun ĉiuj simplaj kaj militaj armiloj. Li estas sperta kun ĉiuj armaĵoj kaj ŝildoj krom turŝildoj.

Aŭro de bono (EE): La forto de la aŭro de bono (vidu la sorĉon malkovri bonon) de la paladino egalas lian nivelon en tiu ĉi

klaso.

Malkovri malbonon (SSE): La paladino povas uzi tiun eblecon ĉiam kiam li volas kiel la sorĉo malkovri malbonon. Per movago li povas koncentriĝi al sola objekto aŭ individuo en la ĉirkaŭaĵo de 18m kaj malkovri ĉu la celo estas malbona kaj eltrovi la forton de ĝia aŭro tiel kiel li studus la celon 3 rondojn. Kiam la paladino koncentriĝas al unu celo, li ne povas eltrovi la malbonan pensmanieron en aliaj estaĵoj aŭ objektoj.

Pereigi malbonon (SNE): Unufoje tage la paladino povas voki la fortojn de la bono por ke ili estu kun li en la batalo kontraŭ la malbono. Per rapida ago li elektas videblan celon por pereigi. Se la celo havas malbonan pensmanieron, li aldonas sian KAR-bonon (se li havas) al ĉiuj atakĵetoj kaj aldonas sian paladinonivelon al la damaĝon kiun li kaŭzas al la celo per pereigi malbonon. Se la celo de pereigi malbonon eĉ estas eksterulo de la subkategorio malbono, drako kun malbona pensmaniero aŭ malmortulo, la kroma damaĝo por la unua sukcesa atako altiĝas al 2 poentoj por ĉiu paladinonivelo. Sendepende de la celo la atakoj de pereigi malbonon preteriras ĉiun damaĝoredukton de la kreaĵo.

Krome la paladino ricevas distran bonon, kiu egalas al lia KAR-bono (se li havas), al sia armaĵklaso kontraŭ atakoj de la celo de sia pereigi malbonon. Se la paladino elektas malamikon kiel celo kiu ne estas malbona, la pereigi malbonon nuliĝas sen efiko.

La efikoj de pereigi malbonon daŭras tiom longe ĝis la celo estas morta aŭ la paladino faris sufiĉe longan ripozon kaj reakiris la eblecon por pereigi malbonon denove. Je la 4a nivelo kaj por ĉiu plia tria nivelo poste, la paladino povas uzi la eblecon unu plian fojon ĉiutage ĝis maksimumo de sep fojoj je la 19a nivelo kiel estas indikita en la supra tabelo.

Dia graco (SNE): Je la 2a nivelo la paladino aldonas sian KAR-bonon (se li havas) al ĉiuj savĵetoj.

Surmeti manon (SNE): Ekde la 2a nivelo la paladino povas sanigi vundojn per tuŝo al si mem aŭ al aliancanoj. Li povas uzi tiun eblecon tiom ofte kiom egalas al lia duona paladinonivelo plus lia KAR-modifilo. Per unu aplikado li povas sanigi po 1k6 vivpoentojn por ĉiuj 2 paladinoniveloj. Por uzi tiun eblecon li devas uzi unu bazagon krom li mem estas la celo. Tiukaze tio nur estas rapida ago. La paladino nur bezonas unu liberan manon por surmeti manon.

Alternative la paladino povas uzi surmeti manon por lezi malmortulojn anstataŭ sanigi kaj kaŭzas 1k6 damaĝon por ĉiuj du paladinoniveloj. Por uzi la eblecon tiamaniere la paladino devas sukcese fari tuŝatakon. Tiu atako ne provokas okazatakon. Malmortuloj ne havas savĵeton kontraŭ tiun damaĝon.

Aŭro de braveco (SNE): Je la 3a nivelo la paladino iĝas imuna kontraŭ ĉiu tipo de timo ĉu de natura ĉu de magia deveno. Aldone ĉiu aliancano en la ĉirkaŭaĵo de 3 metroj ĉirkaŭ la paladino ricevas moralbonon +4 por siaj savĵetoj kontraŭ timo. Tiu ebleco nur funkcias se la paladino estas konscienca. Se li estas senkonscia aŭ morta li ne plu povas doni bonon al aliancanoj.

Dia saneco (EE): Je la 3a nivelo la paladino iĝas imuna kontraŭ ĉiuj malsanecoj eĉ se ili estas de supernatura aŭ magia deveo.

Beno (SNE): Je la 3a nivelo kaj je ĉiu plia tria nivelo la paladino povas elekti unu benon. Ĉiu beno aldonas efikon al surmeti manon. Ĉiam kiam la paladino uzas surmeti manon por sanigi damaĝon de la celo, la celo ankaŭ ricevas la kromajn efikojn de ĉiuj benoj kiuj estas donitaj al paladino. Beno povas malaperigi staton kiu estas kaŭzita de malbeno, malsano aŭ de veneno sen sanigi la celon de la kaŭzo mem. Tiuj statoj reaperos post unu horo se la kaŭzo mem ne estos sanigita.

Je la 3a nivelo al paladino povas esti donata unu el la sekvantaj benoj.

Elĉerpita: La celo ne plu estas elĉerpita.

Maltrankvila: La celo ne plu estas maltrankvila.

Malsaneta: La celo ne plu estas malsaneta.

Je la 6a nivelo aldoniĝas la sekvantaj benoj el kiuj la paladino povas elekti sian novan benon.

Kapturnanta: La celo ne plu estas kapturnanta.

Malsaneta: La surmeti manon ankaŭ funkcias kiel sanigi malsanon kie la paladinonivelo servas kiel sorĉonivelo.

Ŝanceliĝanta: La celo ne plu estas ŝanceliĝanta krom li havas ekzakte 0 vivpoentojn.

Je la 9a nivelo la listo de benoj pligrandiĝas je la sekvantaj benoj.

Senforta: La celo ne plu estas senforta. La paladino devas elekti la benon elĉerpita antaŭ li povas elekti ĉi tiun benon.

Malbenita: La surmeti manon ankaŭ funkcias kiel rompi malbenon kie la paladinonivelo servas kiel sorĉonivelo.

Timplena: La celo ne plu estas timplena. La paladino devas elekti la benon maltrankvila antaŭ li povas elekti ĉi tiun benon.

Venenita: La surmeti manon ankaŭ funkcias kiel neŭtraligi venenon kie la paladinonivelo servas kiel sorĉonivelo.

Vomema: La celo ne plu estas vomema. La paladino devas elekti la benon malsaneta antaŭ li povas elekti ĉi tiun benon.

Ekde la 12a nivelo al la paladino estas disponeblaj la sekvantaj benoj.

Blinda: La celo ne plu estas blinda.

Paralizita: La celo ne plu estas paralizita.

Surda: La celo ne plu estas surda.

Svenanta: La celo ne plu estas svenanta.

Tiuj eblecoj estas akumulaj. Ekzemple la surmeti manon de paladino de la 12a nivelo sanigas 6k6 poentojn da damaĝo kaj povas nuligi la statojn elĉerpita kaj senforta kaj aldone sanigi malsanon kaj neŭtraligi venenon. Tiam kiam stato aŭ sorĉefiko estas elektita, ne plu eblas ŝanĝi tion.

Enfokusigi pozitivan energion (SNE): Je la 4a nivelo la paladino ricevas la supernaturan eblecon enfokusigi pozitivan energion. La uzo de tiu ebleco eluzas du aplikojn de lia surmeti manon. Li uzas la eblecon enfokusigi energion kiel tion faras kleriko kun lia paladinonivelo. Tio estas ebleco kiu baziĝas sur karismo.

Sorĉoj: Ekde la 4a nivelo la paladino povas efektivigi malgrandan kvanton da sorĉoj ĉiutage. Li prenas siajn sorĉojn de la sorĉlisto de paladinoj. Li devas elekti kaj prepari siajn sorĉojn antaŭe.

Por prepari sorĉon la paladino devas havi karismovaloron de minimume 10 + grado de sorĉo. La malfacilecograd por savĵetoj kontraŭ sorĉoj de la paladino estas 10 + grado de sorĉo + KAR-modifilo de la paladino.

Kiel aliaj sorĉkonantoj la paladino nur povas efektivigi limigitan kvanton da sorĉoj ĉiutage. La nombro da sorĉoj por unu tago estas indikita en la supra tabelo. La palaino ricevas kromajn sorĉojn por altaj KAR-valoroj (vido paragrafon: Atributoj kaj sorĉkonantoj). Se estas indikita en la supra tabelo ke la paladino havas 0 sorĉojn de iu sorĉgrado, tio signifas ke li nur tiam havas sorĉojn de tiu grado se li havas kromajn sorĉojn pro sia KAR-valoro.

La paladino devas ĉiutage pasigi unu horon en trankvila preĝo kaj meditado por ricevi siajn tagajn sorĉojn. La paladino povas elekti ĉiun sorĉon de la sorĉolisto de paladinoj se li havas sufiĉe altan nivelon por efektivigi ĝin. Li devas elekti siajn sorĉojn dum sia ĉiutaga meditado. Ĝis la kvara nivelo la paladino ne havas sorĉnivelon. Ekde la kvara nivelo lia paladinonivelo -3 kalkuliĝas kiel sorĉonivelo.

Dia alianco (SSE): Je la atingo de la 5a nivelo la paladino faras dian aliancon kun sia dio. Tiu alianco povas manifestiĝi en unu el du formoj. Se la formo estas elektita ĝi ne plu povas esti ŝanĝota.

La unua eblo permesas al paladino plibonigi sian armilon per bazago per tio ke li alvokas dian spiriton kiu restas unu minuto por ĉiu paladinonivelo. Se ĝi estas alvokita, ĝi briligas la armilon kio lumigas la ĉirkaŭaĵon kiel torĉo. Je la 5a nivelo lia armilo ricevas plibonigan bonon +1. Por ĉiuj pliaj tri niveloj la bono altiĝas je +1 ĝis maksimumo de +6 je la 20a nivelo. Tiu bono povas esti aldonata al jam ekzistantaj bonoj de maksimume +5 aŭ povas esti uzata por akiri unu el la sekvantaj ecoj de armiloj: akra, aksiomeca, brilanta lumo, beno, ekflami, flaminfero, protekto, rapida aŭ sankta. La aldono eluzas bonojn de la dia alianco kiuj egalas al la kostoj de tiu eco de armilo. Tiuj eblecoj aldoniĝas al la ecoj kiujn la armilo jam havas sed ne akumulas se la armilo jam havas tiun eblecon. Se la armilo ne estas magia, la paladino devas unu elekti bonon +1 antaŭ li povas uzi aliajn efikojn. La bono kaj la ecoj de armilo estas difinataj kiam la spirito estas vokata kaj ne povas esti ŝanĝotaj ĝis la spirito denove estos vokata. La dia spirito ne donas bonojn al aliaj portantoj de la armilo, tamen ĝi reaktiviĝas se la paladino reakiras la armilon. Kaze de duobla armilo la bono nur validas por unu flanko de la armilo. Je la 5a nivelo la paladino povas efektivigi la aliancon unufoje tage. Je ĉiu plia kvara nivelo li ricevas unu plian aplikon ĝis maksimumo de kvar je la 17a nivelo.

Se la armilo kun dia spirito estas detruita, la paladino perdas sian aliancon por 30 tagoj aŭ ĝis li altiĝas je nivelo. Tio dependas de kio unue okazas. Dum tiuj 30 tagoj la paladino havas malbonon -1 por atako- kaj damaĝoĵetoj.

Kun la dua varianto la paladino ricevas la servojn de lojala, forta kaj eksterordinare inteligenta rajdbesto por siaj krucaj militiroj kontraŭ la malbono. Tiu rajdbesto kutime estas peza batalĉevalo (por mezgranda paladino) aŭ militponeo (por malgranda paladino) kvankam ankaŭ pli eksotikaj rajdbestoj eblas kiel apro, hundo aŭ kamelo. Tiu rajdbesto kalkuliĝas kiel la bestkunulo de druido kie la rolulo uzas sian paladinonivelon kiel druidan nivelon. Rajdbestoj de la dia alianco havas inteligentecon de minimume 6.

Unufoje tage la paladino povas uzi plenan agon por voki sian rajdbeston al sia flanko. Tiu ebleco konformas al sorĉo de grado kiu egalas al triono de la paladinonivelo. La rajdbesto aperas subite al la flanko de la paladino. La paladino povas uzi tiun eblecon unufoje tage ekde la 5a nivelo kaj unu plian fojon tage por ĉiu plia kvara paladinonivelo ĝis maksimumo de kvarfoje tage je la 17a nivelo.

Ekde la 11a nivelo la rajdbesto ricevas celestian ŝablonon (vidu la manlibro de monstroj) kaj iĝas magia besto se necesas determini kiuj sorĉoj aplikeblas al la besto. Je la 15a nivelo la rajdbesto ricevas sorĉreziston kiu egalas al la paladinonivelo +11.

Se la rajdbesto mortas, ĝi malaperas subite kaj postlasas ĉiun ekipaĵon kiun ĝi portis. Poste la paladino ne povas voki

rajdbeston dum 30 tagoj aŭ ĝis li altiĝas je nivelo. Tio dependas de tio kio unue okazas. La paladion suferas dum tiuj 30 tagoj malbonon -1 por atako- kaj damaĝoĵetoj.

Aŭro de decidemo (SNE): Ekde la 8a nivelo la paladino estas imuna kontraŭ sorĉoj kaj sorĉsimilaj efikoj de ensorĉada magio. Aliancanoj en la ĉirkaŭaĵo de 3 metroj de la paladino ricevas moralbonon +4 por savĵetoj kontraŭ efikoj de ensorĉado.

Tiu efiko nur funkcias se la paladino estas konscia. Se li estas senkonscia aŭ morta, la bono nuliĝas.

Aŭro de justeco (SNE): Ekde la 11a nivelo la paladino povas uzi du aplikojn de pereigi malbonon por doni al ĉiuj siaj aliancanoj en la ĉirkaŭaĵo de 3 metroj la eblecon pereigi malbonon per liaj bonoj (de la paladino). La aliancanoj devas uzi tiun eblecon ĝis la venonta vico de la paladino. Tiuj bonoj daŭras unu minuton. La apliko de tiu ebleco estas libera ago. Malbonaj kreaĵoj ne profitas de tiu ebleco.

Aŭro de kredo (SNE): Ekde la 14a nivelo la armiloj de la paladino kalkuliĝas kiel bonaj se temas pri superi damaĝoredukton. Ĉiu atako en la ĉirkaŭaĵo de 3 metroj de la paladino ankaŭ kalkuliĝas kiel bona por superi damaĝoredukton.

Tiu efiko nur funkcias se la paladino estas konscia kaj ne plu se li estas senkonscia aŭ morta.

Aŭro de laŭleĝo (SNE): Ekde la 17a nivelo la paladino ricevas damaĝoredukton 5/malbono kaj estas imuna kontraŭ devigaj sorĉoj de la skolo transsorĉado kaj sorĉsimilaj eblecoj de tiu tipo. Aliancanoj kiuj estas en la ĉirkaŭaĵo de 3 metroj de la paladino ricevas bonon +4 por savĵetoj kontraŭ tiuj efikoj kaj sorĉoj.

Tiu efiko nur funkcias se la paladino estas konscia kaj ne plu se li estas senkonscia aŭ morta.

Sankta batalanto (SNE): Je la 20a nivelo la paladino iĝas ujo de potenco por sia dio. Lia damaĝoredukto grandiĝas al 10/malbono. Se li uzas pereigi malbonon kontraŭ malbonan eksterulon, tiu iĝas en kazo de trafo celo de la sorĉo elpeli (la armilo kaj la sankta simbolo estas objektoj kiujn la kreaĵo malamas). La paladinonivelo kalkuliĝas kiel sorĉnivelo. Post la efiko de elpeli kaj la damaĝo de la atako trafis la celon, la pereigi malbonon tuj ĉesas. Aldone ĉiam kiam li enfokusigas pozitivan energion, li uzas la plej altan eblan rezulton por sanigi damaĝon.

Konduta normo: La paladino devas havi laŭleĝan bonan pensmanieron kaj perdas ĉiujn siajn eblecojn krom sperto kun armiloj kaj armaĵoj, se li iam faras propravole malbonon agon.

Krome la paladino devas akcepti legitimajn aŭtoritatojn, konduti honore (ne mensogi, trompi, uzi venenon, ktp.), doni helpon al tiuj kiuj bezonas (se ili ne misuzas la helpon por malbonaj aŭ ĥaosaj celoj) kaj puni tiujn kiuj minacas aŭ atakas senkulpulojn.

Aliancanoj: La paladino povas senprobleme vojaĝi kun ĉiu bona aŭ neŭtrala aventuristo. Li tamen evitas kunlabori kun malbonaj kreaĵoj aŭ agi kune kun iu kiu kondutas kontraŭe al liaj moralaj valoroj. Sub eksterordinaraj ĉirkumstancoj la paladino povas alianciĝi kun malbona kreaĵo, sed nur se tio helpas venki ion kio estas pli granda malbonaĵo. La paladino devus regule pentofari kaj devus fini la kunlaboron tuj tiam kiam li pensas ke la alianco pli malhelpas ol subtenas la bonon. La paladino nur akceptas laŭleĝajn bonajn sekvantojn kaj disĉiplojn.

Estintaj paladinoj

Paladino kiu ŝanĝas sian pensmanieron, faras malbonan agon aŭ kontraŭas sian kondutan normon, perdas ĉiujn paladinosorĉojn kaj -eblecojn (krom sperto kun armiloj kaj armaĵoj). Li ne plu povas altiĝi kiel paladino. Nur kiam li sufiĉe pentofaris (vidu la sorĉon pentofari), li povas reakiri siajn eblecojn kaj la eblon por altiĝi.

SORĈISTO

Rolo: Sorĉistoj havas siajn konatajn sorĉojn kiujn ili povas sufiĉe ofte efektivigi. Tial ili estas potencaj sorĉantoj por la batalo. Ju pli profunde ili konas sian kreskantan sorĉaron des pli ili malkovras novajn kaj aliajn vojojn por uzi sian magion. Vojoj kiujn aliaj sorĉkonantoj eble ne vidas. Krome iliaj sangolinioj donas al ili pliajn eblecojn tiel kiel neniu sorĉisto similas al alia.

Pensmaniero: ĉiu

Vivkubetoj: k6

Oro je la komenco: 2k6 × 10mo (mezkvanta 70mo)

Klaskapablecoj: Blufi (KAR), Flugi (LER), Metio (INT), Profesio (SAĜ), Scio (arkano) (INT), Sorĉkono (INT), Taksi (INT), Timigi (KAR), Uzi magian objekton (KAR)

Kapablecopoentoj por ĉiu nivelo: 2 + INT-modifilo

Tabelo: Sorĉisto

Nivelo	BAB	REF	VOL	PER	Specife	Sorĉoj por unu tago								
						1a	2a	3a	4a	5a	6a	7a	8a	9a
1	+0	+0	+2	+0	Povo de sangolinio, Sorĉartifikoj, Sorĉi sen materialkomponantoj	3	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+3	+0	-	4	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+1	+1	+3	+1	Povo de sangolinio, Sorĉo de sangolinio	5	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	+1	+4	+1	-	6	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+2	+1	+4	+1	Sorĉo de sangolinio	6	4	-	-	-	-	-	-	-
6	+3	+2	+5	+2	-	6	5	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	+2	+5	+2	Talento de sangolinio, Sorĉo de sangolinio	6	6	4	-	-	-	-	-	-
8	+4	+2	+6	+2	-	6	6	5	3	-	-	-	-	-
9	+4	+3	+6	+3	Povo de sangolinio, Sorĉo de sangolinio	6	6	6	4	-	-	-	-	-
10	+5	+3	+7	+3	-	6	6	6	5	3	-	-	-	-
11	+5	+3	+7	+3	Sorĉo de sangolinio	6	6	6	6	4	-	-	-	-
12	+6/+1	+4	+8	+4	-	6	6	6	6	5	3	-	-	-
13	+6/+1	+4	+8	+4	Talento de sangolinio, Sorĉo de sangolinio	6	6	6	6	6	4	-	-	-
14	+7/+2	+4	+9	+4	-	6	6	6	6	6	5	3	-	-
15	+7/+2	+5	+9	+5	Povo de sangolinio, Sorĉo de sangolinio	6	6	6	6	6	6	4	-	-
16	+8/+3	+5	+10	+5	-	6	6	6	6	6	6	5	3	-
17	+8/+3	+5	+10	+5	Sorĉo de sangolinio	6	6	6	6	6	6	6	4	-
18	+9/+4	+6	+11	+6	-	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	+9/+4	+6	+11	+6	Talento de sangolinio, Sorĉo de sangolinio	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	+10/+5	+6	+12	+6	Povo de sangolinio	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Klasaj karakterizaĵoj

La sorĉisto havas la sekvantajn klasajn karakterizaĵojn.

Sperto kun armiloj kaj armaĵoj: La sorĉisto estas sperta kun ĉiuj simplaj armiloj. Li ne havas sperton kun armaĵoj aŭ ŝildoj. Ĉiu tipo de armaĵo malhelpas al la moviĝo de la sorĉisto kio povas kaŭzi ke sorĉoj kun gestoj povas malsukcesi (vidu arkanaj sorĉoj kaj armaĵoj).

Sorĉoj: La sorĉisto majstras arkanajn sorĉojn, kiujn li elektas plejparte el la sorĉlisto por magiistoj / sorĉistoj kiu troveblas en la ĉapitro Sorĉlistoj. Li povas efektivigi ĉiun sorĉon kiun li konas sen prepari ĝin. Por lerni aŭ apliki sorĉon, la sorĉisto devas havi minimume karismon de 10 + la grado de la sorĉo. La malfacilecgrado por la savĵetoj kontraŭ sorĉoj de la sorĉisto estas 10 + sorĉgrado + KAR-bono de la sorĉisto.

Kiel aliaj sorĉkonantoj la sorĉisto nur povas efektivigi certan kvanton da sorĉoj dum unu tago. Liaj sorĉoj por unu tago estas indikitaj en la tabelo. Aldone li ricevas kromajn sorĉojn por unu tago se li havas altan atributon de karismo (vido paragrafon: Atributoj kaj sorĉkonantoj).

La sorĉisto nur konas limigitan kvanton da sorĉoj. Komence li konas kvar sorĉojn de la sorĉgrado 0 kaj du sorĉojn de la sorĉgrado 1 laŭ sia elekto. Ĉiam kiam li atingas novan nivelon kiel sorĉisto, li lernas unu aŭ pliajn novajn sorĉojn kiel indikita en tabelo: konataj sorĉoj de la sorĉisto. La kvanton da sorĉoj - kiujn la sorĉisto povas efektivigi dum unu tago - influas lia

karismo. Tamen la nombro da konataj sorĉoj ne dependas de lia karismo. La sorĉoj povas esti elektita el la sorĉlisto por sorĉisto / magiisto. Tamen povas ankaŭ esti nekutimaj sorĉoj pri kiuj la sorĉisto akiris sperton per studado.

Je la 4a nivelo kaj je ĉiu para nivelo poste (6a, 8a, ktp.) la sorĉisto povas lerni novan sorĉon anstataŭe sorĉon kiun li jam konas. Efektive li perdas malnovan sorĉon por nova sorĉo. Tiuj sorĉoj devas havi la saman gradon. La sorĉisto ĉiam nur povas ŝanĝi unu sorĉon kaj devas fari la decidon kiam li ricevas novajn sorĉojn por tiu nivelo.

Alie ol klerikoj aŭ magiistoj la sorĉisto ne devas prepari siajn sorĉojn. Li povas ĉiam efektivigi ĉiun sorĉon kiun li konas tiel longe ke li ankoraŭ ne foruzis ĉiujn sorĉojn de tiu grado aŭ de pli alta grado.

Sangolinioj: Ĉiu sorĉisto havas fonton de sia povo, ion de sia deveno kiu donas al li sorĉojn, kromajn talentojn, unu plian klaskapablecon kaj aliajn specialajn eblecojn. Tiu fonto povas esti rekta sanga parenceco kun estaĵo de granda magia povo aŭ iu okazaĵo en la familihistorio de la sorĉisto. Ekzemple li povus deveni de drako aŭ lia avo konkludi traktaton kun la diablo. Sendepende de la fonto la influo montriĝas en diversaj manieroj kiam la sorĉisto atingas novan nivelon. La sorĉisto devas elekti unu sangolinion kiam li elektas la unuan nivelon en tiu klaso. Poste li ne plu povas ŝanĝi sian elekton.

Je la 3a nivelo kaj je ĉiu dua plia nivelo la sorĉisto lernas novan sorĉon kiu dependas de lia sangolinio. Li ricevas tiun sorĉon aldone al tiuj kiujn li lernas ĉe la nivelaltiĝo kiel indikita en la tabelo.

Je la 7a nivelo kaj je ĉiu sesa plia nivelo la sorĉisto ricevas kroman talenton, kiun li elektas el la listo de sia sangolinio. Li tamen devas plenumi la kondiĉojn de la talento.

Konataj sorĉoj de la sorĉisto

Nivelo	Grado de konataj sorĉoj									
	0a	1a	2a	3a	4a	5a	6a	7a	8a	9a
1	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	5	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
4	6	3	1	-	-	-	-	-	-	-
5	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
6	7	4	2	1	-	-	-	-	-	-
7	7	5	3	2	-	-	-	-	-	-
8	8	5	3	2	1	-	-	-	-	-
9	8	5	4	3	2	-	-	-	-	-
10	9	5	4	3	2	1	-	-	-	-
11	9	5	5	4	3	2	-	-	-	-
12	9	5	5	4	3	2	1	-	-	-
13	9	5	5	4	4	3	2	-	-	-
14	9	5	5	4	4	3	2	1	-	-
15	9	5	5	4	4	4	3	2	-	-
16	9	5	5	4	4	4	3	2	1	-
17	9	5	5	4	4	4	3	3	2	-
18	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

Sorĉartifikoj: La sorĉisto lernas kvanton da sorĉartifikoj aŭ sorĉoj de la grado nul kiel indikita en la tabelo: konataj sorĉoj de la sorĉisto. Tiuj sorĉoj efektiviĝas kiel aliaj sorĉoj. Tamen la sorĉisto povas efektivigi ilin tiom ofte kiel li volas.

Sorĉi sen materialkomponantoj: La sorĉisto ricevas la talenton sorĉi sen materialkomponantoj kiel kroma talento je la 1a nivelo.

Sangolinioj

La sekvantaj sangolinioj nur reprezentas elekton por eblaj fontoj de magia povo por la sorĉisto. Se ne estas alie skribita, estas supozita ke la sorĉisto devenas de arkana sangolinio.

Demona sangolinio

Antaŭ generacioj demono lasis sian semon en via familio. Tiu ne evidentas por ĉiuj familianoj, sed ĉe vi la demona heredaĵo estas aparte forta kaj instigas vin ruini aliajn.

Klaskapableco: Scio (la ebenoj)

Kromaj sorĉoj: Kaŭzi timon (3a), bovoforto (5a), kolero (7a), ŝtonhaŭto (9a), forsendi (11a), transformi (13a), teleporti potence (15a), malsankta aŭro (17a), venigi monstron IX (19a).

Kromaj talentoj: Duobla bato, impeta atako, granda persisteco, kapablecfokuso (scio (la ebenoj)), puŝatako progresigita, petrui objekton progresigita, porĉvenigo plifortigita, plifortigi sorĉojn.

Sekreto de sango: Se la sorĉisto efektivigas sorĉon de la subskolo alvenigsorĉi, la alvenigitaj kreaĵoj ricevas damaĝredukton de ½ sorĉistonivelo/bona (minimume 1). Tio ne sumiĝas kun io alia damaĝredukto kiun la kreaĵo jam havas.

Povo de sango: Dum onidiroj rakontas ke vi estas obsedata, vi certas pri tio. La demona influo en via sango kreskas kiam vi fariĝas pli potenca.

Ungegoj (SNE): Ekde la 1a nivelo la sorĉisto povas kreskigi ungegojn ĉe siaj manoj per libera ago. La ungegoj estas traktataj kiel naturaj armiloj, kiuj ebligas fari du ungegatakojn per plena ago per la plej alta atakbono. Do la sorĉisto ĉiam estas armita. La ungegoj kaŭzas 1k4 (1k3, se la sorĉisto estas malgranda) damaĝon plus lia fortomodifilo. Ekde la 5a nivelo liaj ungegoj estas traktataj kiel magiaj armiloj por preteriri damaĝredukton. Ekde la 7a nivelo la damaĝo altiĝas je unu paŝo al 1k6 aŭ 1k4, se li estas malgranda. Ekde la 11a nivelo la ungegoj estas traktataj kiel ekbrulantaj armiloj, kiuj kaŭzas 1k6 plian fajrodamaĝon se ili trafas. La sorĉisto povas uzi tiun eblecon (3 + KAR-modifilo) dum unu tago. La rondoj ne davas sinsekvi.

Demona rezistenco (EE): Ekde la 3a nivelo la sorĉisto ricevas rezistencon de 5 kontraŭ elektraĵo kaj bonon de +2 por savĵetoj kontraŭ venenoj. Je la 9a nivelo la rezistenco kontraŭ elektraĵo altiĝas al 10 kaj la bono kontraŭ venenoj al +4.

Forto de demono (EE): Ekde la 9a nivelo la sorĉisto ricevas entenantan bonon de +2 en forto. Tiu bono altiĝas al +4 je la 13a nivelo kaj al +6 je la 17a nivelo.

Aldona venigo (SNE): Ekde la 15a nivelo la sorĉisto venigas aldonan kreaĵon, se li uzas "venigi monstron" sorĉon por demono aŭ infera kreaĵo.

Demona potenco (SNE): Ekde la 20a nivelo la potenco de la abismo trapenetras la sorĉiston. Li estas imuna kontraŭ elektraĵo kaj veneno. Krome li havas rezistencon de 10 kontraŭ acidoj, malvarmo kaj fajro kaj li kapablas telepation (kio ebligas al li interparoli kun ĉiuj kreaĵoj kiuj povas paroli).

Talentpriskribo

Talentoj estas listigitaj en la sekvanta tabelo. Atentu ke la kondiĉoj kaj avantaĝoj aperas en mallonga formo. En la talentpriskribo vi trovas la kompletajn detalojn.

La talentoj estas prezentataj laŭ la sekvanta formato:

Talentnomo [talenttipo]: La talentnomo ankaŭ indikas pri kiu talenttipo temas. Poste sekvas mallonga priskribo.

Kondiĉoj: Tiu paragrafo klarigas kiuj antaŭkondiĉoj estas bezonataj. Tio povas esti minimuma atributvaloro, unu aŭ pluraj aliaj talentoj, minimuma bazataka bono, minimuma kvanto da rangoj en unu aŭ pluraj kapablecoj, kaj tiel plu. Se talento ne havas kondiĉojn, tiu paragrafo malestas. Talento povas havi plurajn kondiĉojn.

Avantaĝo: Klarigas kiel la talento utilas al la rolulo. La avantaĝoj de la talento nur estas akumulaj se la priskribo mencias tion.

Kutime: Priskribas la restriktojn kiuj validas por roluloj sen tiu talento. Se la nehavo de la talento ne signifas specialan malavantaĝon, tiu paragrafo ne estas.

Specife: Kromaj nekutimaj informoj pri la talento.

TABELO: TALENTOJ

TALENTO	KONDIĈOJ	AVANTAĜOJ
Akrobatisto	-	Bono +2 por ĵetoj de akrobataĵo kaj flugado
Apudsekvi*	BAB +1	Kvinfut-paŝo kiel subita ago
Arkana armaĵotrejnado*	Sperto kun armaĵoj (malpezaj), sorĉnivelo 3	Reduktas la probablon por arkana sorĉfuŝo je 10%
Arkana armaĵomajstro*	Arkana armaĵotrejnado, sperto kun armaĵoj (mezpezaj), sorĉnivelo 7	Reduktas la probablon por arkana sorĉfuŝo je 20%
Arkana bato	Ebleco efektivigi arkanajn sorĉojn	Damaĝo +1, armiloj estas traktataj kiel magiaj
Armilofokuso*	Sperto kun armiloj, BAB +1	Atakbono +1 por elektita armilo
Armilofokuso potenca*	Armilofokuso, BAT 8	Plia atakbono +1 por elektita armilo
Armilospecialiĝo*	Armilofokuso, BAT 4	Damaĝobono +2 por elektita armilo
Armilospecialiĝo potenca*	Armilospecialiĝo, BAT 12	Plia damaĝobono +2 por elektita armilo
Minaca prezentado*	Armilofokuso	Senkuraĝigi ĉiujn malamikojn en la ĉirkaŭaĵo de 9 m
Disbati defendon*	Minaca defendon, BAB +6	Timigitaj malamikoj estas sur malĝusta piedo
Mortiga bato*	Disbati defendon, armilofokuso potenca, BAB +11	Duobla damaĝo, sanganta (1 KO)
Trarompa bato*	armilofokuso, BAT 12	Atakoj ignoras 5 poentojn de damaĝoredukto
Trarompa bato potenca*	Trarompa bato, BAT 16	atakoj ignoras 10 poentojn de damaĝoredukto
Armiloruzeco*	-	LER-modifilo anstataŭ FOR-modifilo ĉe atakĵetoj per malpeza armilo
Atleto	-	Bono +2 por ĵetoj de grimpi aŭ naĝi
Batalo per du armiloj*	LER 15	Malbonoj de batalo per du manoj estas reduktitaj je +2
Batalo per du armiloj progresigita*	LER 17, batalo per du armiloj, BAB +6	Plia atako per dua mano
Batalo per du armiloj potenca*	LER 19, batalo per du armiloj progresigita, BAB +11	Tria atako per dua mano
Defendo per du armiloj*	Batalo per du armiloj	Ŝildbono +1 dum la batalo per du armiloj
Duobla tranĉo*	Batalo per du armiloj	Plena fortomodifilo por damaĝo de la armilo de dua mano
Deširi per du armiloj*	Duobla tranĉo, batalo per du armiloj progresigita, BAB +11	Deširanta atako per du armiloj
Batalrefleksoj*	-	Aldonaj okazatakoj
Neniu preteriras*	Batalrefleksoj	Malhelpi malamikojn iri preter vi
Blinde batali*	-	Denova ĵeto de fuŝoprobableco ĉe kamuflado
Defensiva batalmaniero*	INT 13	Ŝanĝi atakbonon al armaĵbono

* Tiu talento estas batalotalento kaj povas esti elektita de la batalisto kiel kroma talento.

Talento	Kondiĉoj	Avantaĝoj
Faligo progresigita*	Defensiva batalmaniero	Bono +2 por faligo, neniu okazatako
Faligo potenca*	Faligo progresigita, BAB +6	De vi faligitaj malamikoj provokas okazatakon
Finto progresigita*	Defensiva batalmaniero	Finto kiel movago
Finto potenca*	Finto progresigita, BAB +6	Atakitoj de tiu finto perdas sian LER-modifilon por 1 rondo
Kirloventa atako*	Defensiva batalmaniero, dancetanta atako, LER 13, BAB +4	Proksimatako kontraŭ ĉiuj malamikoj en trafopovo
Senarmigo progresigita*	Defensiva batalmaniero	Bono +2 por senarmigi, neniu okazatako
Senarmigo potenca*	Senarmigo progresigita, BAB +6	Senarmigitaj armiloj estas forĵetataj de la malamiko
Defensiva bataltrejnado*	-	Uzu viajn VK kiel BAB por BMD
Eltenema	-	Bono +4 por ĵetoj por eviti nemortigan damaĝon.
Ĉioeltena	Eltenema	Aŭtomate stabila kaj gardi konscion sub 0 VP
Emo por magio	-	Bono +2 por ĵetoj de sorĉkono kaj uzi magian objekton
Enfokusigante pereigi*	Klasebleco enfokusigi energion	Enfokusigi energion per via atako
Enfokusigi elementon	Klasebleco enfokusigi energion	Enfokusigi energion povas lezi aŭ sanigi elementulon
Enfokusigi pensmanieron	Klasebleco enfokusigi energion	Enfokusigi energion povas lezi kaj sanigi eksterulojn
Enfokusigi progresigita	Klasebleco enfokusigi energion	Bono +2 por MFG de enfokusigi energion
Enfokusigi selektive	KAR 13, klasebleco enfokusigi energion	Elekti kiun trafas la enfokusigitan energion
Etenda paŝo*	BAB +6	Preni aramaĵmalbonon -2 por ataki distance
Evitmovo*	LER 13	Evitmovobono +1 por la AK
Movebleco*	Evitmovo	AK +4 kontraŭ okazatakoj dum movado
Dancetanta atako*	Movebleco, BAB +4	Moviĝo antaŭ kaj post atako
Rapida kiel la vento*	Evitmovo, LER 15, BAB +6	20% kamuflado dum moviĝo
Rapida kiel la fulmo*	Rapida kiel la vento, LER 17, BAB +11	50% kamuflado dum duobla moviĝo
Facilmova	-	Bazmoviĝrapideco altiĝas je 1,5 metroj
Fera volo	-	Bono +2 por voloĵetoj
Fera volo progresigita	Fera volo	Unufoje tage ripeti voloĵeton
Fulmaj refleksoj	-	Bono +2 por reflekŝetoj
Fulmaj refleksoj progresigitaj	Fulmaj refleksoj	Unufoje tage refari reflekŝeton
Granda persisteco	-	Bono +2 por ĵetoj de persisteco
Granda persisteco progresigita	Granda persisteco	Unufoje tage ripeti persistecoĵeton
Gvidi	Rolulnivelo +7	Gajni por vi sekvanton kaj disĉiplojn
Impeta atako*	FOR 13, BAB +1	Ŝanĝi atakbonon kontraŭ damaĝo en proksimbatalo
Duobla bato*	Impeta atako	Aldona atako post sukcesa unua bato
Ĉirkaŭbato*	Duobla bato, BAB +4	Aldona atako post ĉiu sukcesa bato
Frakasi objekton progresigita*	Impeta atako	Bono +2 por frakasi objekton, neniu okazatako
Frakasi objekton potence*	Frakasi objekton progresigita, BAB +6	Damaĝo de frakasi objekton transigas al la malamiko
Puŝatako progresigita*	Impeta atako	Bono +2 por puŝatako, neniu okazatako
Puŝatako potenca*	Puŝatako progresigita, BAB +6	Celoj de puŝatako provokas okazatakoj
Superkuri progresigita*	Impeta atako	Bono +2 por superkuri, neniu okazatako
Superkuri potence*	Superkuri potence	Superkuritaj malamikoj kaŭzas okazatakojn
Improvizata distancatako*	-	Neniuj malbonoj por improvizataj distancarmiloj
Improvizata proksimatako*	BAB +4	Neniuj malbonoj por improvizataj proksimarmiloj
Iniciato progresigita*	-	Bono +4 por inciatoĵetoj
Inklino al bestoj	-	Bono +2 por ĵetoj de interrilati kun bestoj kaj rajdi
Intimulo progresigita	Povas havi kunulon, vidu talenton	Ricevi pli potencan kunulon
Kapablecofokuso	-	Bono +3 por unu kapableco (+6 ekde 10 rangoj)

* Tiu talento estas batalotalento kaj povas esti elektita de la batalisto kiel kroma talento.

Talento	Kondiĉoj	Avantaĝoj
Kernpafo*	-	Bono +1 por atak- kaj damaĝoĵetoj kontraŭ celoj ene de 9 m
Distancpafo*	Kernpafo	Distancmalbonoj duoniĝas
Pafi kurante*	LER 13, lerta moviĝo, kernpafo, BAB +4	Distancatako eblas iam ajn dum moviĝo
Preciza pafo*	Kernpafo	Neniu malbono por pafo en proksimbatalo
Preciza pafo progresigita*	LER 19, preciza pafo, BAB +11	Ignori malpli ol 100% protekto/kamuflado ĉe distancatakoj
Punktpreciza celado*	Preciza pafo progresigita, BAB +16	Neniu ŝildo- aŭ armaĵbono kontraŭ distancatako
Rapide pafi*	LER 13, kernpafo	Plia distancatako
Plura pafado*	LER 17, rapide pafi, BAB +6	Pafi du sagojn samtempe
Koncentrita bato*	BAB +6	Duobla damaĝo ĉe sola atako
Koncentrita bato progresigita*	Koncentrita bato, BAB +11	Triobla damaĝo ĉe sola atako
Koncentrita bato potenca*	Koncentrita bato progresigita, BAB +16	Kvarobla damaĝo ĉe sola atako
Kontraŭatako*	BAB +11	Ataki malamikon, kiam ili atakas per trafdistanco
Kontraŭsorĉo progresigita	-	Ĉiu sorĉo de sama skolo de magio taŭgas kiel kontraŭsorĉo
Kritika trafo fokuso*	BAB +9	Bono +4 por konfirmi kritikan trafon
Kritika trafo majstreco*	Kritika trafo fokuso, du ajnaj kritika trafo talentoj, BAT 14	Uzi du efikojn ĉe kritikaj trafoj
Kritika trafo (blinda)*	Kritika trafo fokuso, BAB +15	Celo estas blinda ĉe kritika trafo
Kritika trafo (elĉerpita)*	Kritika trafo fokuso, BAB +13	Celo estas elĉerpita ĉe kritika trafo
Kritika trafo (senforta)*	Kritika trafo fokuso, kritika trafo (elĉerpita), BAB +15	Celo estas senforta ĉe kritika trafo
Kritika trafo (malsaneta)*	Kritika trafo fokuso, BAB +11	Celo estas malsaneta ĉe kritika trafo
Kritika trafo (ŝanceliĝanta)*	Kritika trafo fokuso, BAB +13	Celo estas ŝanceliĝanta ĉe kritika trafo
Kritika trafo (svenanta)*	Kritika trafo fokuso, kritika trafo (ŝanceliĝanta), BAB +17	Celo estas svenanta ĉe kritika trafo
Kritika trafo (sanganta)*	Kritika trafo fokuso, BAB +11	Celo estas sanganta ĉe kritika trafo
Kritika trafo (surda)*	Kritika trafo fokuso, BAB +13	Celo estas surda ĉe kritika trafo
Kritika trafo progresigita*	Sperto kun armilo, BAB +8	Duobligas ŝancon por kritika trafo de unu armilo
Kuri	-	Kuri per kvinobla moviĝrapideco
Langolerteco	-	Bono +2 por ĵetoj de diplomatio kaj timigi
Lerta moviĝo	LER 13	Ignori 1,5 m da malfacila tereno dum moviĝo
Lertega moviĝo	Lerta moviĝo, LER 15	Ignori 6 m da malfacila tereno dum moviĝo
Lertaj manoj	-	Bono +2 por ĵetoj de malfunkciigi mekanismon kaj fingrolerteco
Lertaj manovroj	-	Aldoni vian LER-bonon al via BMB
Majstra metiisto	5 rangoj en metio- aŭ profesiokapableco	Krei magiajn objektojn kiel ne sorĉkonanto
Majstro de armilimprovizado*	Improvizata distancatako aŭ improvizata proksimatako, BAB +8	Igi improvizatan armilon mortiga armilo
Malmortulojn forpeli	Klakapableco enfokusigi pozitivan energion	Enfokusigi energion utilas por forpeli malmortulojn
Malmortulojn komandi	Klakapableco enfokusigi negativan energion	Enfokusigi energion utilas por kontroli malmortulojn
Mortiga precizeco*	LER 13, BAB +1	Ŝanĝi atakbonon de distancbatalo al damaĝo
Plia barda prezentado	Klasebleco bardoprezentado	Uzi bardan prezentadon por 6 pliaj rondoj ĉiutage
Plia batalekstazo	Klasebleco batalekstazo	Uzi batalekstazon por 6 pliaj rondoj ĉiutage
Plia enfokusigi energion	Klasebleco enfokusigi energion	Enfokusigi energion du pliajn fojojn ĉiutage
Plia beno	Klasebleco beno	Surmeti manon havas unu plian benon
Plia Ki	Klasebleco Ki-provizo	Ki-provizo altiĝas je du poentoj
Plia surmeti manon	Klasebleco surmeti manon	Surmeti manon du pliajn fojojn ĉiutage
Rajdante batali*	1 rango en rajdi	Atakoj al la rajdbesto povas esti evitataj per ĵeto de rajdi

* Tiu talento estas batalotalento kaj povas esti elektita de la batalisto kiel kroma talento.

Talento	Kondiĉoj	Avantaĝoj
Deseligi*	Rajdante batali, impeta atako, puŝatako progresigita, FOR 13	Faligi malamikon de la selo
Preterrajdante ataki*	Rajdante batali	Moviĝo antaŭ kaj post rajdanta sturmatako
Brava sturmatako*	Preterrajdante ataki	Duobla damaĝo per rajdanta sturmatako
Rajdante distancataki*	Rajdante batali	Duona malbono ĉe rajdantaj distancatakoj
Superrajdi*	Rajdante batali	Rajdante superkuri
Rapida armilpretigo*	BAB +1	Elingigi armilon per libera ago
Rapide reŝargi*	Sperto kun armiloj (arbaletso)	Reŝargi rapide arbaleston
Ruzeco	-	Bono +2 por ĵetoj de malkateni kaj sekreteco
Senarma bato progresigita*	-	Esti ĉiam armita
Luktado progresigita*	LER 13, senarma bato progresigita	Bono +2 por luktoĵetoj, neniu okazatako
Luktado potenca*	ludtado progresigita, BAB +6	Daŭrigi luktadon per movago
Pafaĵon preterdirekti*	LER 13, senarma bato progresigita	Preterdirekti unu pafaĵon ĉiuronde
Pafaĵon kapti*	LER 15, preterdirekti pafaĵon	Kapti unu pafaĵon ĉiuronde
Skorpia pikilo*	Senarma bato progresigita	Redukti rapidecon de malamiko al 1,5 metroj
Gorgona pugno*	Skorpia pikilo, BAB +6	Igi malrapidigitan malamikon ŝanceliganta
Meduza kolero*	Gorgona pugno, BAB +11	Du pliaj atakoj kontraŭ malhelpita malamiko
Sveniga bato*	LER 13, SAĜ 13, senarma bato progresigita, BAB +8	Svenigi malamikon per senarma bato
Sinhardado	-	+3 VP, aldone +1 VP po VK ekde la 4a VK
Sinkonservo	-	Bono +2 por sanigi kaj transvivado
Sorĉi en la batalo	-	Bono +4 por koncentriĝoĵetoj, se vi volas sorĉi defensive
Sorĉi en zooformo	SAĜ 13, klasebleco zooformo	Efektivigi sorĉojn en zooformo
Sorĉi sen materialkomponantoj	-	Sen materialkomponantoj sorĉi
Sorĉfokuso	-	Bono +1 por MFG de savĵetoj kontraŭ unu sorĉskolo
Sorĉfokuso potenca	Sorĉfokuso	Plia bono +1 por MFG de savĵetoj kontraŭ unu sorĉskolo
Soriĉĝenulo*	BAT 6	Altigas la MFG por sorĉi en via ĉirkaŭaĵo
Soriĉrompulo*	Sorĉĝenulo, BAT 10	Malamikoj ebligas okazatakojn kiam iliaj sorĉoj malsukcesas
Sorĉmajstreco	MAG 1	Prepari kelkajn sorĉojn sen sorĉolibro
Sorĉvenigo plifortigita	Sorĉfokuso (sorĉvenigo)	Sorĉvenigitaj kreaĵoj ricevas bonon +4 por FOR kaj KON
Sperto kun armaĵoj malpezaj	-	Neniu malbono por atakoj se vi portas malpezan armaĵon
Sperto kun armaĵoj mezpezaj	Sperto kun armaĵoj malpezaj	Neniu malbono por atakoj se vi portas mezpezan armaĵon
Sperto kun armaĵoj pezaj	Sperto kun armaĵoj mezpezaj	Neniu malbono por atakoj se vi portas pezan armaĵon
Sperto kun eksotikaj armiloj*	BAB +1	Neniu malbono por atakoj per eksotikaj armiloj
Sperto kun militarmiloj	-	Neniu malbono por atakoj per militarmiloj
Sperto kun ŝildoj	-	Neniu malbono por atakoj se vi uzas ŝildon
Ŝildbato progresigita*	Sperto kun ŝildoj	Ĉe ŝildbato gardi la ŝildbonon
Ŝildpuŝo*	Ŝildbato, batalo per du armiloj, LER 15, BAB +6	Puŝatako samtempe kun ŝildbato
Ŝildmajstro*	Ŝildpuŝo, BAB +11	Neniu malbono pro la batalo per du armiloj kun ŝildo
Ŝildfokuso*	Sperto kun ŝildoj, BAB +1	AK-bono +1 ĉe uzado de ŝildo
Ŝildfokuso potenca*	Ŝildfokuso, BAT 8	Plia AK-bono +1 ĉe uzado de ŝildo
Sperto kun turŝildoj*	-	Neniu malbono por atakoj se vi uzas turŝildon
Sperto kun simplaj armiloj	-	Neniu malbono por atakoj per simplaj armiloj
Superfortigaj sorĉoj	-	Bono +2 por sorĉniveloĵetoj por superi sorĉreziston
Superfortigaj sorĉoj potencaj	Superfortigaj sorĉoj	Plia bono +2 por sorĉniveloĵetoj por superi sorĉreziston
Timiga forto*	-	FOR aldoniĝas al KAR por ĵetoj de timigi
Trompisto	-	Bono +2 por blufi kaj alivesti

* Tiu talento estas batalotalento kaj povas esti elektita de la batalisto kiel kroma talento.

Talento	Kondiĉoj	Avantaĝoj
Vigleco	-	Bono +2 por percepto kaj malkovri motivon

* Tiu talento estas batalotalento kaj povas esti elektita de la batalisto kiel kroma talento.

Akrobatisto

Vi lerte scipovas hasti, salti kaj flugi.

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +2 por kapablecĵetoj de akrobataĵo kaj flugado. Se vi havas minimume 10 rangojn en tiu kapableco la bono altiĝas al +4 por tiu kapableco.

Apudsekvi [batalo]

Vi povas mallongigi la distancon, se malamiko provas malproskimiĝi.

Kondiĉo: Bazataka bono +1

Avantaĝo: Se malamiko en najbara kampo provas malproksimiĝi per kvinfut-paŝo, tiam vi faras same kvinfut-paŝon kiel subitan agon por alveni al najbara kampo de la malamiko. Se vi faras la paŝon, vi ne plu povas fari kvinfut-paŝon dum via posta vico. Se vi moviĝas dum via posta vico, subtrahu la 1,5 m de la distanco kiun vi povus iri.

Arkana armaĵomajstro [batalo]

Vi majstras ŝorĉi en armaĵoj.

Kondiĉoj: Arkana armaĵotrejnado, sperto kun armaĵoj (mezpezaj), sorĉnivelo 7

Avantaĝo: Per rapida ago vi reduktas la riskon fari sorĉfuŝon, kaŭze de via armaĵo, je 20% por ĉiuj sorĉoj dum tiu rondo. Tiu bono anstataŭas (ne estas aldona) la bonon la talento arkana armaĵotrejnado.

Arkana armaĵotrejnado [batalo]

Vi lernis ŝorĉi en armaĵoj.

Kondiĉoj: Sperto kun armaĵoj (malpezaj), sorĉnivelo 3

Avantaĝo: Per rapida ago vi reduktas la riskon fari sorĉfuŝon, kaŭze de via armaĵo, je 10% por ĉiuj sorĉoj dum tiu rondo.

Arkana bato [batalo]

Vi uzas vian arkanan potencon por riĉigi viajn armilojn per magia energio.

Kondiĉo: Ebleco efektivigi arkanajn sorĉojn

Avantaĝo: Per rapida ago vi povas aldoni magian energion al viaj armiloj. Dum unu rondo la damaĝo de via armiloj estas unu pli alta. Krome viaj armiloj estas traktataj kiel magiaj armiloj rilate al damaĝoredukto. La bono altiĝas ĉiuj kvin niveloj ĝis maksimumo de +5 je la 20a nivelo.

Armilofokuso [batalo]

Elektu armilon. Vi ankaŭ povas elekti senarman baton, luktadon (aŭ "radion" se vi estas sorĉkonanto).

Kondiĉoj: Sperto kun elektita armilo, bazataka bono +1

Avantaĝo: Vi ricevas por ĉiuj atakĵetoj kun armilo laŭ via elekto bonon +1.

Specife: Vi povas elekti tiun talenton plurfoje. Ĝia efiko tamen ne estas akumula. Ĉiufoje kiam vi elektas la talenton, ĝi aplikiĝas al alia armilo.

Armilofokuso potenca [batalo]

Elektu armilon (inkluzive senarma bato kaj luktado) por kiu vi jam havas la talenton armilofokuson. Vi estas majstro de tiu elektita armilo.

Kondiĉoj: Sperto kun elektita armilo, armilofokuso por elektita armilo, batalisto de nivelo 8

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +1 por ĉiuj atako per la elektita armilo. Tiu bono validas aldone al aliaj bonoj por atakĵetoj, precipe al tiu de la talento armilofokuso.

Specife: Vi povas elekti tiun talenton plurfoje. Ĝia efiko tamen ne estas akumula. Ĉiufoje kiam vi elektas la talenton, ĝi aplikiĝas al alia armilo.

Armilospecialiĝo [batalo]

Vi lerte kaŭzas damaĝon per speciala armilo. Por tio elektu armilon por kiu vi jam havas la talenton armilofokuson. Se vi uzas tiun armilon, vi kaŭzas aldonan damaĝon.

Kondiĉoj: Sperto kun elektita armilo, armilofokuso por elektita armilo, batalisto de nivelo 4

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +2 por ĉiuj damaĝoĵetoj de la elektita armilo.

Specife: Vi povas elekti tiun talenton plurfoje. Ĝia efiko tamen ne estas akumula. Ĉiufoje kiam vi elektas la talenton, ĝi aplikiĝas al alia armilo.

Armilospecialiĝo potenca [batalo]

Elektu armilon (inluzive senarma bato kaj luktado) por kiu vi jam elektis la talenton armilospecialiĝon. Viaj atakoj per tiu armilo estas pli detruaj ol kutime.

Kondiĉoj: Sperto kun elektita armilo, armilofokuso potenca por elektita armilo, armilofokuso por elektita armilo, armilospecialiĝo por elektita armilo, batalisto de nivelo 12

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +2 por ĉiuj damaĝoĵetoj de la elektita armilo. Tiu bono validas aldone al aliaj bonoj de damaĝoĵetoj precipe al tiuj de armilospecialiĝo.

Specife: Vi povas elekti tiun talenton plurfoje. Ĝia efiko tamen ne estas akumula. Ĉiufoje kiam vi elektas la talenton, ĝi aplikiĝas al alia armilo.

Armiloruzeco [batalo]

Vi estas trejnita por uzi vian lerteco anstataŭ pura forto en la batalo.

Avantaĝo: Se vi uzas malpezan armilon, rapiron, sabron elfan, vipon aŭ katenon najlitan kiu kongruas al la grandeco de via rolulo, vi povas aldoni anstataŭ la forto modifilo vian lertecomodifilon al viaj atakĵetoj. Se vi portas ŝildon, ties armaĵomalbono aldoniĝas al viaj atakĵetoj.

Specife: Naturaj armiloj kalkuliĝas ĉiam kiel malpezaj armiloj.

Atleto

Vi havas denaskan sportan talenton.

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +2 por kapablecĵetoj de grimpi aŭ naĝi. Se vi havas minimume 10 rangoj en unu el tiuj kapablecoj la bono altiĝas al +4.

Batalo per du armiloj [batalo]

Vi havas sperton en la batalo per po unu armilo en ambaŭ manoj. Ĉiuvice vi povas fari aldonan atakon per via dua mano.

Kondiĉo: LER 15

Avantaĝo: Viaj malbonoj por la batalo per du armiloj reduktiĝas. La malbono por vi ĉefarmilo reduktiĝas je +2, la malbono por via dua armilo je +6. Vidu la paragrafon Batalo per du armiloj en la ĉapitro Batalo.

Kutime: Se vi tenas duan armilon en via dua mano, vi povas fari per tiu armilo ĉiuvice unu kroman atakon. Se vi batalas tiamaniere, vi ricevas malbonon -6 por atakoj per via ĉefmano kaj malbonon -10 por atakoj per la dua mano. Se via dua armilo estas malpeza la malbonoj reduktiĝas je +2. Senarmaj batoj kalkuliĝas kiel atakoj per malpezaj armiloj.

Batalo per du armiloj progresigita [batalo]

Vi havas sperton en la batalo per du armiloj.

Kondiĉo: LER 17, batalo per du armiloj, bazataka bono +6

Avantaĝo: Aldone al la kutima plia atako per la dua mano vi ricevas duan tian atakon tamen kun malbono -5.

Kutime: Sen tiu talento vi rajtas nur fari unu kroman atakon per la dua mano.

Batalo per du armiloj potenca [batalo]

Vi havas nekredeblajn eblecojn batalante per du armiloj.

Kondiĉo: LER 19, batalo per du armiloj, batalo per du armiloj progresigita, bazataka bono +11

Avantaĝo: Vi ricevas trian atakon per via dua mano tamen kun malbono -10.

Batalrefleksoj [batalo]

Vi rajtas fari pliajn okazatakojn.

Avantaĝo: Vi rajtas fari pliajn okazatakojn egale al via lertecmodifilo. Krome vi ankaŭ povas fari okazatakojn per tiu talento se vi estas surprizita sur la malĝusta piedo.

Kutime: Sen tiu talento via rolulo nur rajtas fari unu okazatakon ĉiuronde. Se li estas surprizitas sur la malĝusta piedo li ne rajtas fari okazatakojn.

Specife: Batalrefleksoj ne permesas al fripono uzi sian klaseblecon uzi okazon pli ol unu foje en unu rondo.

Blinde batali [batalo]

Vi estas sperta por ataki malamikojn kiujn vi ne klare povas vidi.

Avantaĝo: Ĉiufoje kiam vi maltrafas celon en proksimbatalo pro ties kamuflado (vidu ĉapitron Batalo), vi rajtas ĵeti elcentĵeton por la fuŝoprobableco denove por determini ĉu vi trafas. Nevideblaj malamikoj ne havas avantaĝojn por ataki vin en proksimbatalo. Tio signifas ke vi ne perdas vian lertecmodifilon de la AK. Krome la atakanto perdas sian bonon +2 kiun li kutime ricevas pro sia nevidebleco. Ĉe distancatakoj de nevideblaj atakantoj tiu atakbono tamen validas.

Krome se vi estas blinda, vi ne devas fari ĵeton de akrobataĵo por moviĝi per plena moviĝorapideco.

Kutime: Validas la kutimaj modifiloj por atakĵetoj kiujn faras nevideblaj atakantoj por trafi vin. Aldone vi perdas vian lertecbonon de via AK. Plie validas la reguloj rilate via moviĝorapideco en malhelo kaj malbonaj vidĉirkumstancoj.

Specife: La talento batali blinde ne donas avantaĝojn kontraŭ roluloj al kiuj efikas la sorĉo scintili.

Brava sturmatako [batalo]

Vi faras severan damaĝon per sturmatakoj sur via rajdbesto.

Kondiĉoj: 1 rango en rajdi, rajdante batali, preterrajdante ataki

Avantaĝo: Se vi faras sturmatakon sur via rajdbesto, la damaĝo per via proksimarmilo duobliĝas (por la lanco ĝi triobliĝas).

Ĉioeltena

Estas tre malfacile mortigi vin. Viaj vundoj stabiliĝas aŭtomate kaj vi gardas konscion eĉ malgraŭ plej gravaj lezoj.

Kondiĉo: Eltenemo

Avantaĝo: Se viaj vivpoentoj estas sub 0 kaj vi ne estas morta, vi stabiliĝas aŭtomate. Vi ne bezonas fari ĵeton de konstitucio por ne perdi pliajn vivpoentojn.

Se viaj vivpoentoj reduktiĝas sub 0, vi povas elekti agi kiel se vi estus nebatalkapabla, anstataŭ kuŝi mortante. Tiun decidon vi devas fari en la momento kiam viaj vivpoentoj reduktiĝas sub 0, eĉ se ne estas via vico. Se vi ne decidas uzi la talenton, vi perdas subite la konscion.

Se vi elektas la talenton, vi estas ŝanceliĝanta. Vi povas fari unu movagon sen ricevi plian damaĝon. Tuj kiam vi faras bazagon aŭ faras alian agon kiun oni devas trakti kiel lacigan agon (kiuj ankaŭ povas esti kelkaj liberaj agoj kiel efektivigi rapidan sorĉon), vi suferas unu damaĝpoenton. Se viaj negativaj vivpoentoj estas egalaj aŭ pli grandaj ol via konstituciovaloro, vi mortas subite.

Kutime: Rolulo sen tiu talento kies vivpoentoj reduktiĝas sub 0, perdas la konscion kaj estas mortanta.

Ĉirkaŭbato [batalo]

Per potenca bato de via armilo trafas plurajn apudajn malamikojn samtempe.

Kondiĉoj: FOR 13, impeta atako, duobla bato, bazataka bono +4

Avantaĝo: Vi faras unu solan atakon per plena bazataka bono kontraŭ unu malamiko en via trafopovo. Se vi sukcesas, la trafo kaŭzas normalan damaĝon. Aldone vi povas fari plian atakon per plena bazatakbono kontraŭ malamiko kiu staras apud la unua kaj en via trafopovo. Tiel longe ke vi trafas, vi povas ataki apudan malamikon kiu staras en via trafopovo. Tamen vi povas ataki unu malamikon nur unufoje en unu rondo per tiu talento. Se vi uzas tiun talenton vi ricevas malbonon -2 por via armaĵklaso ĝis la venonta rondo.

Dancetanta atako [batalo]

Vi povas lertmove alproksimiĝi al malamiko, bati lin kaj retiriĝi antaŭ li povas reagi.

Kondiĉoj: LER 13, evitmovo, movebleco, bazataka bono +4

Avantaĝo: Kiel plena ago vi povas moviĝi per via moviĝrapideco, fari unu solan proksimatakon sen provoki okazatakon de la celo de via atako. Vi povas moviĝi antaŭ kaj post via atako, sed vi devas minimume moviĝi 3 m antaŭ via atako. Krome la tuta distanco de via moviĝo ne rajtas transpasi vian monviĝrapidecon. Vi ne povas uzi tiun talenton por ataki malamikon kiu staras apud vi je la komenco de via vico.

Kutime: Vi ne rajtas moviĝi antaŭ kaj post via atako.

Defendo per du armiloj [batalo]

Kiam vi batalas per du armiloj, vi defendas vin lerte kontraŭ malamikaj atakoj.

Kondiĉoj: LER 15, batalo per du armiloj

Avantaĝo: Se vi uzas dumanan armilon aŭ du armilojn (krom naturaj armiloj aŭ senarmaj batoj), vi ricevas ŝildbonon +1 por via AK. Se vi batalas defensive aŭ uzas la agon plenan defendon, la ŝildbono altiĝas al +2.

Defensiva batalmaniero [batalo]

Vi rezignas pri alta precizeco de via atako kaj pliboniĝas vian defendon.

Kondiĉoj: INT 13

Avantaĝo: Vi povas preni malbonon -1 por proksim-atakĵetoj kaj batalmanovroĵetoj por ricevi evitmovobonon +1 al la armaĵklaso. Kiam via bazataka bono atingas +4 kaj por ĉiuj +4 poste, la malbono malplialtiĝas je -1 kaj la bono plialtiĝas je +1. Vi nur povas apliki la talenton se vi deklaras ke vi faras atakon aŭ plenan atakagon per proksimarmilo. La efikoj daŭras unu rondon.

Defensiva bataltrejnado [batalo]

Vi estas majstro en la defendo kontraŭ ĉiuj tipoj da batalmanovroj

Avantaĝo: Via entuta nombro da vivkubetoj validas kiel bazataka bono por determini vian batalmanovran defendon (vidu ĉapitron Batalo).

Deseligi [batalo]

Vi havas sperton kiel faligi viajn kontraŭulojn de la selo.

Kondiĉoj: FOR 13, 1 rango en rajdi, rajdante batali, impeta atako, puŝatako progresigita

Avantaĝo: Se vi rajdante per lanco atakas malamikon, faru la atakon kiel kutime. Se la atako estas sukcesa vi povas - aldone al la normala damaĝo - provi liberan puŝatakon. Se tio ankaŭ sukcesas, la malamiko estas jetata de la selo kaj surteriĝas kuŝante sur unu najbara kampo de sia rajdbesto aliflanke de vi.

Deŝiri per du armiloj [batalo]

Se vi trafas per ambaŭ armiloj vi povas kaŭzi detruajn vundojn.

Kondiĉoj: LER 17, duobla tranĉo, batalo per du armiloj progresigita, batalo per du armiloj, bazataka bono +11

Avantaĝo: Se vi trafas malamikon per la armilo de via ĉefa mano kaj ankaŭ per via dua mano, vi kaŭzas aldonan 1k10 damaĝon + 1 ½ via FOR-modifilo. Tiun aldonan damaĝon vi nur povas kaŭzi unufoje en unu rondo.

Disbati defendon [batalo]

Viaj eblecoj kun via preferata armilo forprenas de malamikoj la kapablon defendi sin, se ilia defendo jam estas trafata.

Kondiĉoj: Armilofokuso, minaca prezentado, sperto kun armiloj, bazataka bono +6

Avantaĝo: Ĉiu maltrankvila, timplena aŭ panika malamiko, kiu estas trafata de vi tiuronde, estas ĝis la fino de la venonta rondo sur la malĝusta piedo. Tiu validas ankaŭ por ĉiuj aliaj atakoj kiujn vi faras tiuronde.

Distancpafo [batalo]

Vi pli bone trafas ĉe grandaj distancoj.

Kondiĉo: Kernpafo

Avantaĝo: En distancbatalo la malbono estas -1 por ĉiu distancoparto, inter vi kaj la celo, kiu egalas la plenan baztrafopovon

de via armilo.

Kutime: La malbono estas -2 por ĉiu distancoparto, inter vi kaj la celo, kiu egalas la plenan baztrafopovon de via armilo.

Duobla atako [batalo]

Per unu bato de via armilo vi trafas du apudajn malamikojn.

Kondiĉoj: FOR 13, impeta atako, BAB +1

Avantaĝo: Faru per bazago unu solan atakon al malamiko en via trafpovo. Se vi trafas vi kaŭzas damaĝôn al tiu malamiko kaj vi povas ataki aldonan malamikon kiu staras apud la unua kaj kiu estas ankaŭ en via trafopovo. Per tiu talento vi nur rajtas fari unu aldonan atakon en unu rondo. Se vi uzas tiun talenton vi ricevas malbonon -2 por via armaĵklaso ĝis la venonta rondo.

Duobla tranĉo [batalo]

Se vi batalas per du armiloj, vi povas uzi vian duan manon per pli granda forto.

Kondiĉoj: LER 15, batalo per du armiloj

Avantaĝo: Adiciu vian fortobonon al la damaĝon de via dua mano.

Kutime: Kutime nur la duona fortobono aldoniĝas al damaĝo de la armilo de via dua mano.

Eltenema

Malfacilaj mediaj cirkonstancoj kaj longdaŭraj penoj lacigas vin malplie ol aliaj personoj.

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +4 por la sekvantaj ĵetoj: ĵetoj por naĝi por eviti nemortigan damaĝon pro elĉerpiĝo; ĵetoj de konstitucio por iri plu; ĵetoj de konstitucio por eviti nemortigan damaĝon pro tro lonaga irado; ĵetoj de konstitucio por reteni la spiron; ĵetoj de konstitucio por eviti nemortigan damaĝon pro malsato aŭ soifo; ĵetoj de konstitucio por eviti nemortigan damaĝon pro varmega aŭ malvarmega medio; ĵetoj de konstitucio por ne sufokiĝi. Krome vi povas dormi en malpezaj aŭ mezpezaj armaĵoj sen esti elĉerpita dum la venonta tago.

Kutime: Se rolulo ne havas tiun talenton kaj dormas en mezpeza aŭ peza armaĵo, tiam li estas elĉerita dum la venonta tago.

Emo por magio

Vi lerte efektivigas sorĉojn kaj uzas magiajn objektojn.

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +2 por ĉiuj kapablecĵetoj por sorĉkono kaj uzi magian objekton. Se vi havas minimume 10 rangoj en unu el tiuj kapablecoj, la bono altiĝas al +4 por tiu kapableco.

Enfokusigante pereigi [batalo]

Vi povas enfokusigi dian energion per via proksimbatala armilo en via mano.

Kondiĉo: Klasebleco enfokusigi energion

Avantaĝo: Antaŭ fari proksimbatalan atakon vi povas elekti uzi vian ebelcon enfokusigi energion per rapida ago. Se vi enfokusigas pozitivan energion kaj trafas malmortulon per via atako, la celo suferas aldonan damaĝon de la enfokusigita pozitiva energio. Se vi enfokusigas negativan energion kaj trafas vivantan kreaĵon per via atako, la kreaĵo suferas la aldonan damaĝon de la enfokusigita negativa energio. La celo de la atako povas kiel kutime fari voloĵeton por duonigi la damaĝon. Se via atako maltrafas, la ebleco enfokusigi energion tamen estas uzita.

Enfokusigi elementon

Elektu element-subtipon (aero, akvo, fajro, tero). Ekde nun vi povas enfokusigi vian dian energion tiel kiel vi povas sanigi aŭ lezi eksterulojn de la elektita element-subtipo.

Kondiĉo: Klasebleco enfokusigi energion

Avantaĝo: Anstataŭ la kutima efiko de enfokusigi energion, vi povas elekti uzi tiun eblecon por eksteruloj de la elektita element-subtipo. Vi devas elekti ĉiufoje kiam vi enfokusigas energion. Se vi decidas sanigi aŭ lezi kreaĵojn de tiu element-subtipo, tiam enfokusigi energion ne havas efikon por aliaj kreaĵoj. La kaŭzata aŭ sanigata damaĝo kaj la MFG por duonigi la damaĝon ne ŝanĝiĝas.

Specife: Vi povas elekti tiun talenton plurfoje. Ĝia efiko ne estas akumula. Tamen ĝi povas esti elektita por diversaj element-subtipoj.

Enfokusigi pensmanieron

Elektu el la pensmanieroj laŭleĝa, ĥaosa, bona aŭ malbona. Vi povas enfokusigi dian energion kaj per tio trafi eksterulojn kiuj apartenas al la elektitan pensmanieron.

Kondiĉo: Klasebleco enfokusigi energion

Avantaĝo: Anstataŭ la kutima funkciado vi povas decidi ke la ebleco "enfokusigi energion" lezas aŭ sanigas eksterulojn de la elektita pensmaniero. Vi devas fari la elekton ĉiam kiam vi enfokusigas energion. Se vi elektas lezi aŭ sanigi estaĵojn de la elektita pensmaniero, tiam la ebleco "enfokusigi energion" havas neniun efikon por aliaj estaĵoj. La kvanto da sanigo aŭ damaĝo kiel la MFG por duonigo de la damaĝo estas kiel kutime.

Specife: Vi povas elekti tiun talenton plurfoje. Ĝia efiko ne estas akumula. Ĉiam kiam vi denove elektas la talenton ĝi rilatas al alia pensmaniero. Se vi enfokusigas energion, vi devas elekti al kiu pensmaniero ĝi efikas.

Enfokusigi progresigita

Estas pli malfacile rezisti vian enfukusigitan enegion ol kutime.

Kondiĉo: Klasebleco enfokusigi energion

Avantaĝo: La MFG de savĵetoj por rezisti vian eblecon enfokusigi energion altiĝas je +2.

Enfokusigi selektive

Vi povas elekti kiun la enfokusigitan energion trafas.

Kondiĉoj: KAR 13, klasebleco enfokusigi energion

Avantaĝo: Kiam vi enfokusigas energion, vi povas elekti kvanton da celoj kiu egalas maksimume vian KAR-modifilon. Tiuj celoj ne estas trafataj.

Kutime: Ĉiuj celoj ene de 9 m estas trafataj se vi enfokusigas energion. Vi nur povas elekti ĉu vi mem estas trafata aŭ ne.

Etenda paŝo [batalo]

Vi povas ataki malamikojn ekster via kutima trafopovo.

Kondiĉo: Bazataka bono +6

Avantaĝo: Vi povas etendi la trafopovon de viaj proksimaj atakoj je 1,5 metroj ĝis la fino de la rondo. Pro tio vi ricevas malbonon -2 por via armaĵklaso ĝis la fino de la rondo. Vi devas elekti la talenton antaŭ atakoj estas faritaj.

Evitmovo [batalo]

Via trejnado kaj viaj refleksoj ebligas al vi rapide reagi al atakoj de viaj malamikoj.

Kondiĉo: LER 13

Avantaĝo: Vi ricevas evitmovan bonon +1 por via AK. Se vi perdas vian LER-bonon por la armaĵklaso, tiam vi ankaŭ perdas la bonon de tiu talento.

Facilmova

Vi estas pli rapida ol plejmultaj.

Avantaĝo: Se vi portas neniun aŭ malpezan armaĵon, via moviĝrapideco altiĝas je 1,5 metroj. Vi perdas la avantaĝon de tiu talento, se vi portas mezpezan aŭ pezan armaĵon.

Specife: Vi povas elekti tiun talenton plurfoje. Via moviĝrapideco ĉiufoje altiĝas je 1,5 metroj.

Faligo potenca [batalo]

Vi povas fari atakojn kiel liberajn agojn kontraŭ malamikoj kiujn vi faligis.

Kondiĉoj: Defensiva batalmaniero, faligo progresigita, BAB +6, INT 13

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +2 por ĵetoj de faligo. Tiu bono validas aldone al la bono de la talento faligo progresigita. Se vi faligas malamikon, okazatakoj povas esti farataj kontraŭ li.

Kutime: Kreaĵoj ne suferas okazatakon, se oni faligas ilin.

Faligo progresigita [batalo]

Vi havas sperton kiel surterigi viajn malamikojn.

Kondiĉoj: Defensiva batalmaniero, INT 13

Avantaĝo: Se vi aplikas la batalmanovron faligo, vi ne provokas okazatakon. Krome vi ricevas bonon +2 por ĵetoj per kiuj vi provas faligi vian malamikon. Se malamiko atakas vin per tiu batalmanovro, via batalmanovra defendo altiĝas je +2.

Kutime: Se vi aplikas la batalmanovron faligon, vi provokas okazatakon.

Fera volo

Vi pli facile rezistas mensinfluajn fortojn.

Avantaĝo: Vi ricevas por ĉiuj voloĵetoj bonon +2.

Fera volo progresigita

Via vigla prudento donas al vi rezistokapablon kontraŭ mensinfluaj atakoj.

Kondiĝo: Fera volo

Avantaĝo: Unufoje tage vi povas ripeti refleksĵeton. La decido apliki tiun talenton devas esti farita antaŭ vi malkovras la rezulton de via ĵeto. Se vi aplikas la talenton vi devas akcepti la duan rezulton eĉ se ĝi estas pli malbona ol la rezulto de la unua ĵeto.

Finto potenca [batalo]

Vi scipovas kaŭzi ke viaj malamikoj troreagas al viaj atakoj.

Kondiĉoj: Defensiva batalmaniero, finto progresigita, BAB +6, INT 13

Avantaĝo: Se vi uzas finton por ke la malamiko perdu sian LER-bonon, li ne nur perdas ĝin dum via posta atako sed ĝis la komenco de la sekvanta rondo.

Kutime: Kreaĵo kontraŭ kiu vi uzas finton, perdas sian LER-bonon dum via posta atako.

Finto progresigita [batalo]

Vi havas talenton trompi viajn malamikojn en la batalo.

Kondiĉoj: Defensiva batalmaniero, INT 13

Avantaĝo: Vi povas fari blufoĵeton por apliki finton en la batalo kiel movagon.

Kutime: Finto en la batalo estas bazago.

Frakasi objekton potence [batalo]

Viaj detruaj batoj trairas armilojn, armaĵojn kaj iliajn portantojn kaj damaĝas la objektojn kaj la portantojn per timiga bato.

Kondiĉoj: FOR 13, impeta atako, frakasi objekton progresigita, bazataka bono +6

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +2 por frakasi objektojn. Tiu bono aldoniĝas al la bono de la talento frakasi objektojn progresigita. Se vi frakasas armilon, armaĵon aŭ ŝildon kaj detruas ĝin, la kroma damaĝô efikas al la portanto de tiu objekto. Se vi decidas ke la vivpoentoj de la malamiko ne subiru sub unu vivpoento, tiam neniu damaĝo efikas al la malamiko.

Frakasi objekton progresigita [batalo]

Vi havas sperton frakasi armilojn aŭ armaĵojn de viaj malamikoj.

Kondiĉoj: FOR 13, impeta atako, bazataka bono +1

Avantaĝo: Se vi uzas la batalmanovro frakasi objekton, vi ne provokas okazatakon. Plie vi ricevas bonon +2 por ĵetoj per kiuj vi volas damaĝi objektojn. Se malamiko atakas vin per tiu batalmanovro, via batalmanovra defendo altiĝas je +2.

Kutime: Se vi uzas la batalmanovron frakasi objekton, vi provokas okazatakon.

Fulmaj refleksoj

Viaj refleksoj estas superaveraĝaj.

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +2 por ĉiuj reflekŝjetoj.

Fulmaj refleksoj progresigitaj

Kondiĉo: Fulmaj refleksoj

Avantaĝo: Unufoje tage vi povas refari reflekŝjeton. La decido apliki tiun talenton devas esti farita antaŭ vi malkovras la rezulton de via ĵeto. Se vi aplikas la talenton vi devas akcepti la duan rezulton eĉ se ĝi estas pli malbona ol la rezulto de la unua ĵeto.

Gorgona pugno [batalo]

Per ĝuste celata bato vi igas vian malamikon ŝanceliĝi.

Kondiĉoj: Senarma bato progresigita, skorpia pikilo, bazataka bono +6

Avantaĝo: Vi faras unu solan senamrman proksimatakon kontraŭ celo kies rapideco estas reduktita (ekz. per skorpia pikilo). La proksimatako devas esti farata per bazago. Ĉe trafo via atako kaŭzas normalan damaĝon. Krome la celo de via atako estas ŝanceliĝanta ĝis la fino de via venonta vico, se li ne sukcese faras savĵeton de persisteco (MFG 10 + ½ via rolulnivelo + via SAĜ-modifilo). Ĉe jam ŝanceliĝantaj celoj tiu talento ne havas efikon.

Granda persisteco

Vi estas pli persistema ol aliaj kontraŭ venenoj, malsanoj kaj aliaj mortigaj defioj.

Avantaĝo: Por ĉiuj savĵetoj de persisteco vi ricevas bonon +2.

Granda persisteco progresigita

El via interno vi povas gajni fortojn por rezisti malsanojn, venenojn kaj aliajn fizikajn suferojn.

Kondiĉo: Granda persisteco

Avantaĝo: Unufoje tage vi povas ripeti ĵeton de persisteco. La decido uzi tiun eblecon devas esti farita antaŭ vi faras la savĵeton. Se vi aplikas la talenton, vi devas akcepti la duan ĵeton ankaŭ se la rezulto estas malpli bona ol la unua.

Gvidi

Vi gajnas disĉiplojn por viaj celoj kaj unu sekvanton kiu iradas kun vi al aventuroj.

Kondiĉo: Rolulnivelo +7

Avantaĝo: Tiu talento ebligas al vi gajni fidelan sekvanton kaj aron da disĉiploj kiuj subtenas vin. La sekvanto kutime estas NLR kun klasniveloj kaj la disĉiploj estas malalt-nivelaj NLR-oj. La tabelo *Gvidi* indikas, sekvanton de kiu nivelo kaj kiom da disĉiploj vi povas varbi.

Modifiloj por la talento gvidi: Via valoro por gvidi estas influata de diversaj kaŭzoj kaj povas devii de la baza valoro (rolulnivelo + KAR-modifilo). Via reputacio (de la vidpunkto de la sekvanto aŭ la disĉiploj kiujn vi volas varbi) povas altigi aŭ malaltigi vian valoron de gvidi.

Reputacio kiel gvidanto	Modifilo
rigardata kiel legenda gvidanto	+2
rigardata kiel honesta kaj justa	+1
havas eksterordinarajn fortojn	+1
rigardata kiel malsukcesa	-1
rigardata kiel nealirebla	-1
rigardata kiel kruela	-2

Se vi volas gajni sekvanton por vi, ankaŭ aliaj kaŭzoj povas valori:

La gvidanto...	Modifilo
havas konaton, specialan rajdbeston aŭ bestkamaradon	-2
varbas sekvanton kun alia pensmaniero	-1
kulpas pri la morto de sekvanto	-2 *

* Tiu valoro altiĝas kun ĉiu morta sekvanto.

Disĉiploj havas aliajn prioritatojn ol sekvantoj. Se vi volas gajni novan disĉiplon por vi, valoras la postaj modifiloj se ili estas aplikeblaj:

La gvidanto...	Modifilo
havas fortikaĵon, bazon de operacioj, gilddomon aŭ similan	+2
ĉiam vojaĝas de unu loko al alia	-1
kulpas pri la morto de aliaj diĉiploj	+2

Valoro por gvidi: Via baz valoro por gvidi egalas al vi nivelo + vi KAR-modifilo. Por tre malaltaj karismaj valoroj la tabelo ankaŭ montras tre malaltajn valorojn por gvidi. Tamen vi devas esti almenaŭ en la 7a nivelo por elekti la talenton gvidi. Kromaj kaŭzoj povas modifi vian valoron por gvidi kiel priskribata antaŭe.

Nivelo de sekvanto: Vi povas gajni unu sekvanton por vi kiu havas maksimume tiun nivelon. Sendepende de via valoro por gvidi vi nur povas varbi sekvanton kies nivelo estas minimume du niveloj sub via nivelo. La sekvanto devus esti ekipita per ekipaĵo kiu kongruas al lia nivelo (vidu la ĉapitron Gvidi la ludon). La sekvanto povas aparteni al ĉiu popolo kaj al ĉiu klaso. La pensmaniero de la sekvanto rajtas esti mala ne sur la akso laŭleĝa-ĥaosa nek sur la akso bona-malbona. Se vi rekrutas sekvanton kiu ne havas vian pensmanieron vi ricevas malbonon -1 por via valoro por gvidi.

La sekvanto ne kalkuliĝas kiel grupmembro, se la spertpoentoj estas kalkulata por la grupo. Anstataŭe dividu la nivelon de via sekvanto per via nivelo. Multipliki tion per la spertpoentoj kiujn vi ricevas kaj aldonu tion al la spertpoentoj de via sekvanto.

Tabelo: Gvidi

Valoro por gvidi	Nivelo de sekvanto	Nombro da disĉiploj laŭ nivelo 1	2	3	4	5	6
1 aŭ malpli	-	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-	-
3	2	-	-	-	-	-	-
4	3	-	-	-	-	-	-
5	3	-	-	-	-	-	-
6	4	-	-	-	-	-	-
7	5	-	-	-	-	-	-
8	5	-	-	-	-	-	-
9	6	-	-	-	-	-	-
10	7	5	-	-	-	-	-
11	7	6	-	-	-	-	-
12	8	8	-	-	-	-	-
13	9	10	1	-	-	-	-
14	10	15	1	-	-	-	-
15	10	20	2	1	-	-	-
16	11	25	2	1	-	-	-
17	12	30	3	1	1	-	-
18	12	35	3	1	1	-	-
19	13	40	4	2	1	1	-
20	14	50	5	3	2	1	-
21	15	60	6	3	2	1	1
22	15	75	7	4	2	2	1
23	16	90	9	5	3	2	1
24	17	110	11	6	3	2	1
25 aŭ pli	17	135	13	7	4	2	2

Kiam la sekvanto havas sufiĉe da spertpoentoj por altiĝi al nivelo sub via propra nivelo, li ne altiĝas. Anstataŭe liaj spertpoentoj stagnas je unu malpli ol necesas por altiĝi.

Nombro da disĉiploj laŭ nivelo: Vi povas gvidi maksimume la indikatan nombron da disĉiploj laŭ niveloj. Disĉiploj agas simile kiel sekvantoj, tamen ili estas kutime NLR de malalta nivelo. Ĉar ili estas plejofte minimume kvin niveloj sub via nivelo, ili nur malofte taŭgas por la batalo.

Disĉiploj ne ricevas spertpoentojn kaj tial ankaŭ ne ordinare altiĝas je niveloj. Tamen se vi altiĝas al nova nivelo, vi povas determini per la tabelo ĉu via disĉiplaro kreskis, kie kelkaj novaj disĉiploj povas havi pli altan nivelon ol la antaŭaj. Ne uzu la tabelon por determini nivelaltiĝon de via sekvanto ĉar la sekvanto mem ricevas spertpoentojn.

Impeta atako [batalo]

Vi donas parton de precizeco kontraŭ pli da forto kaj tiel vi faras speciale mortigajn proksimatakojn.

Kondiĉoj: FOR 13, bazataka bono +1

Avantaĝo: Vi povas elekti ricevi malbonon -1 por ĉiuj proksimatakĵetoj kaj batalmanovroj. Pro tio vi ricevas bonon +2 por ĉiuj proksimbatlo-damaĝoĵetoj. Tiu damaĝo altiĝas ankoraŭ je la duono (+50%), se vi uzas dumanan armilon, unumanan armilon uzata per du manoj aŭ naturan armilon kiu donas 1 ½ olban FOR-modifilon por la damaĝoĵeton. Same la damaĝobono duoniĝas por atakoj per la dua mano aŭ per natura dua armilo. Se via bazataka bono atingas +4 kaj por ĉiuj pliaj +4 la malbono grandiĝas je -1 kaj la damaĝobono je +2. Vi devas decidi antaŭ la atakĵeto ĉu vi volas uzi tiun talenton. Ĝi efiko daŭras ĝis via venonta vico. La aldona damaĝo ne kalkuliĝas por tuŝatakoj aŭ efikoj kiuj ne kaŭzas damaĝon de vivpoentoj.

Improvizata distancatako [batalo]

Vi havas sperton ĵeti ĉiujn aĵojn kiujn vi tenas en viaj manoj.

Avantaĝo: Vi ne ricevas malbonojn por uzi improvizatajn distancarmilojn. Vi ricevas situaciobonon +1 por atakĵetoj kiujn vi faras por ataki per ĵetarmiloj kun vastspaca efiko.

Kutime: Vi ricevas malbonon -4 por atakĵetoj per improvizataj armiloj.

Improvizata proksimatako [batalo]

Malamikoj estas surprizitaj de viaj nekutimaj atakoj.

Kondiĉo: bazataka bono +4

Avantaĝo: Vi ne ricevas malbonojn por atakoj per improvizataj proksimarmiloj. Nearmitaj malamikoj estas surprizitaj sur la malĝusta piedo se vi atakas per improvizata proksimarmilo.

Kutime: Por atakoj per improvizataj armiloj vi ricevas malbonon -4.

Inklino al bestoj

Vi estas edukita por labori kun rajdbestoj kaj aliaj bestoj.

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +2 por kapablecĵetoj de interrilati kun bestoj kaj rajdi. Se vi havas pli ol 10 rangoj en unu kapableco, la bono altiĝas ĉe tiu kapableco al +4.

Iniciato progresigita [batalo]

Viaj lertaj refleksoj ebligas al vi reagi rapide ĉe danĝeroj.

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +4 por iniciatoĵetoj.

Intimulo progresigita

Kun tiu talento vi povas elekti novan intimulon de listo kun pliaj bestoj. La talento nur validas se vi ankaŭ sen la uzo de la talento ricevus novan intimulon.

Kondiĉoj: Ebleco ricevi novan intimulon, konvena pensmaniero, sufiĉe alta nivelo (vidu apuden).

Avantaĝo: Se vi elektas intimulon, ankaŭ la kreaĵoj en la apuda tabelo estas elekteblaj por vi (komparu la ludovaloroj de la kreaĵoj en la manlibro de monstroj). Vi rajtas elekti ĉiun intimulon kies pensmaniero maksimume devias unu paŝon sur ambaŭ aksoj (laŭleĝa ĝis ĥaosa, bona ĝis malbona) de via pensmaniero.

Krome por intimuloj progresigitaj validas la samaj reguloj kiel por normalaj intimuloj. Tamen estas du esceptoj: se la kreaĵo apartenas al alia speco ol besto, ĝia speco ne ŝanĝiĝas. Plie intimuloj progresigitaj ne ricevas la eblecon paroli kun aliajn estaĵoj de sia speco (tamen multaj el ili jam havas la eblecon por komunikiĝo).

Intimulo	Arkana pensmaniero	Nivelo de sorĉkonanto
Celestia falko[1]	neŭtrala bona	3
Terura rato	neŭtrala	3
Infera venena serpento[2]	neŭtrala malbona	3
Malgranda elementulo (ĉiu speco)	neŭtrala	5
Sangokulo	neŭtrala	5
Homunkulo[3]	ia ajna	7
Impo	laŭleĝa malbona	7
Mefito (ĉiu speco)	neŭtrala	7
Pseudodrako	neŭtrala bona	7
Kvasito	ĥaosa malbona	7

[1] Aŭ alia celestia besto de la kutime permesitaj intimuloj.

[2] Aŭ alia infera besto de la kutime permesitaj intimuloj.

[3] La majstro unue devas krei la homunkulon.

Kapablecofokuso

Elektu kapablecon. Vi aparte havas sperton en tiu kapableco.

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +3 por ĉiuj ĵetoj de tiu kapableco. Se vi havas minimume 10 rangoj en tiu kapableco, la bono altiĝas al +6.

Specife: Vi povas elekti tiun talenton plurfoje. La efiko ne estas akumula. Ĉiam kiam vi elektas tiun talenton, ĝi efikas al alia kapableco.

Kernpafo [batalo]

Via precizeco estas speciale alta se vi celas al proksimaj celoj.

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +1 por atako- kaj damaĝoĵetoj kiujn vi faras por trafi celon per distancarmilo ene de radiuso de 9 metroj.

Kirloventa atako [batalo]

Kiel dervišo vi batas ĉiujn malamikojn en via trafopovo.

Kondiĉoj: Defensiva batalmaniero, Evitmovo, Movebleco, Dancetanta atako, LER 13, INT 13, BAB +4

Avantaĝo: Se vi faras plenan atakon, vi povas rezigni pri viaj normalaj atakoj kaj anstataŭe efektvigi unu solan proksimatakon per plena bazataka bono kontraŭ ĉiuj malamikoj en via trafopovo. Kontraŭ ĉiu malamiko vi devas fari atakĵeton. Se vi uzas la talenton kirloventan atakon, vi krome rezignas ĉiun bonon kaj kroman atakon, kiun vi havas per aliaj talentoj, sorĉoj aŭ eblecoj.

Koncentrita bato [batalo]

Vi faras unu solan atakon kiu kaŭzas multe pli da damaĝo ol kutime.

Kondiĉo: Bazataka bono +11

Avantaĝo: Se vi atakas, vi povas fari unu solan atakon per via plej granda bazataka bono, kiu kaŭzas pli da damaĝo. Ĵetu la damaĝokubetojn de la armilo dufoje kaj adiciu la rezultojn antaŭ vi aldonas la modifilojn pro forto, ecoj de armilo (kiel ekflama), damaĝo pro precizeco (kiel ekz. embuska atako) kaj aliaj damaĝobonoj. La aldonaj damaĝokubetoj ne multiplikiĝas ĉe kritika trafo sed estas aldonitaj al la tuta rezulto.

Koncentrita bato progresigita [batalo]

Vi faras unu solan atakon kiu kaŭzas rimarkinde pli da damaĝo ol kutime.

Kondiĉoj: Koncentrita bato, bazataka bono +11

Avantaĝo: Se vi atakas, vi povas fari unu solan atakon per via plej granda bazataka bono, kiu kaŭzas pli da damaĝo. Ĵetu la damaĝokubetojn de la armilo trifoje kaj adiciu la rezultojn antaŭ vi aldonas la modifilojn pro forto, ecoj de armilo (kiel ekflama), damaĝo pro precizeco (kiel ekz. embuska atako) kaj aliaj damaĝobonoj. La aldonaj damaĝokubetoj ne multiplikiĝas ĉe kritika trafo sed estas aldonitaj al la tuta rezulto.

Koncentrita bato potenca [batalo]

Vi faras unu solan atakon kiu kaŭzas nekredeble pli da damaĝo ol kutime.

Kondiĉoj: Koncentrita bato, koncentrita bato progresigita, bazataka bono +16

Avantaĝo: Se vi atakas, vi povas fari unu solan atakon per via plej granda bazataka bono, kiu kaŭzas pli da damaĝo. Ĵetu la damaĝokubetojn de la armilo kvarfoje kaj adiciu la rezultojn antaŭ vi aldonas la modifilojn pro forto, ecoj de armilo (kiel ekflama), damaĝo pro precizeco (kiel ekz. embuska atako) kaj aliaj damaĝobonoj. La aldonaj damaĝokubetoj ne multiplikiĝas ĉe kritika trafo sed estas aldonitaj al la tuta rezulto.

Kontraŭatako [batalo]

Vi povas trafi malamikojn kiuj atakas vin per pli granda trafdistanco tiel ke vi atakas iliajn ekstremaĵojn aŭ armilojn.

Avantaĝo: Vi povas prepari atakon kontraŭ iu malamiko kiu atakas vin en proksimbatalo. Tio ankaŭ funkcias se li estas ekster via trafpovo.

Kontraŭsorĉo progresigita

Vi havas sperton por superi sorĉojn de aliaj per similaj sorĉoj.

Avantaĝo: Se vi efektivigas kontraŭsorĉon, vi povas elekti iun sorĉon de sama skolo kiu havas pli altan gradon.

Kutime: Sen tiu talento vi nur povas kontraŭsorĉi per sama sorĉo aŭ sorĉo kiu estas priskribita kiel kontraŭsorĉo por la celsorĉo.

Kritika trafo fokuso [batalo]

Vi havas sperton kaŭzi dolorojn.

Kondiĉo: Bazataka bono +9

Avantaĝo: Vi ricevas situacian bonon +4 por atakĵetoj kiuj okazas por konfirmi kritikajn trafojn.

Kritika trafo majstreco [batalo]

Viaj kritikaj trafoj havas du pliajn efikojn.

Kondiĉo: Kritika trafo fokuso, du ajnaj kritika-trafo-talentoj, batalisto de nivelo 14

Avantaĝo: Se vi kaŭzas kritikan trafon, vi povas apliki du kritika-trafo-talentojn aldone al la damaĝo de la kritika trafo mem.

Kutime: Vi nur povas apliki unu kritika-trafo-talenton aldone al la damaĝo de la kritika trafo.

Kritika trafo (blinda) [batalo]

Viaj kritikaj trafoj blindigas malamikojn.

Kondiĉo: Kritika trafo fokuso, bazataka bono +15

Avantaĝo: Se vi faras kritikan trafon, via malamiko daŭre blindiĝas. Se li faras sukcesas persistecoĵeton, li nur estas blindeta dum 1k4 rondoj. La MFG de la persistecoĵeto egalas 10 + via bazataka bono. Tiu talento havas neniun efikon kontraŭ malamikoj kiuj ne uzas siajn okulojn por orientiĝi aŭ kiuj havas pli ol du okulojn (tamen pluraj kritikaj trafoj povas kaŭzi blindecon laŭ la decido de la ludgvidanto). Blindeco povas esti sanigita per Sanigo, Regenerado aŭ Sanigi blindecon.

Specife: Vi nur povas apliki unu kritika-trafo-talenton aldone al la damaĝo de la kritika trafo, krom vi havas la talenton kritika trafo majstreco.

Kritika trafo (elĉerpita) [batalo]

Viaj kritikaj trafoj lacigas malamikojn.

Kondiĉo: Kritika trafo fokuso, bazataka bono +13

Avantaĝo: Se vi faras kritikan trafon, la celo estas elĉerpita dum 1k4 rondoj. Tiu talento havas neniun efikon se la celo jam estas senforta aŭ elĉerpita.

Specife: Vi nur povas apliki unu kritika-trafo-talenton aldone al la damaĝo de la kritika trafo, krom vi havas la talenton kritika trafo majstreco.

Kritika trafo (malsaneta) [batalo]

Viaj kritikaj trafoj malsanetigas malamikojn.

Kondiĉo: Kritika trafo fokuso, bazataka bono +11

Avantaĝo: Se vi faras kritikan trafon, la celo estas malsaneta dum 1 minuto. Tiu talento ne estas akumula. Pliaj kritikaj trafoj kun tiu talento nur plidaŭrigas la efikon.

Specife: Vi nur povas apliki unu kritika-trafo-talenton aldone al la damaĝo de la kritika trafo, krom vi havas la talenton kritika trafo majstreco.

Kritika trafo (ŝanceliĝanta) [batalo]

Viaj kritikaj trafoj ŝancelas malamikojn.

Kondiĉo: Kritika trafo fokuso, bazataka bono +13

Avantaĝo: Se vi faras kritikan trafon, via malamiko estas ŝanceliĝanta dum 1k4 rondoj. Se li sukcese faras persistecoĵeton, li nur estas ŝanceliĝanta dum unu rondo. La MFG de la persistecoĵeto egalas 10 + via bazataka bono. La efiko de tiu talento ne estas akumula. Pliaj kritikaj trafoj kun tiu talento nur plidaŭrigas la efikon.

Specife: Vi nur povas apliki unu kritika-trafo-talenton aldone al la damaĝo de la kritika trafo, krom vi havas la talenton kritika trafo majstreco.

Kritika trafo (sanganta) [batalo]

Viaj kritikaj trafoj forte sangigas malamikojn.

Kondiĉo: Kritika trafo fokuso, bazataka bono +11

Avantaĝo: Se vi faras kritikan trafon per pika aŭ klinga armilo, via malamiko suferas aldone al la damaĝon de la kritika trafo ĉiuronde 2k6 damaĝon pro sangado (vidu Statoj). La damaĝo povas esti ĉesigita per kapablecĵeto de kuraci (MFG 15) aŭ per ajna magia sanigo. La efiko de tiu talento estas akumula.

Specife: Vi nur povas apliki unu kritika-trafo-talenton aldone al la damaĝo de la kritika trafo, krom vi havas la talenton kritika trafo majstreco.

Kritika trafo (senforta) [batalo]

Viaj kritikaj trafoj senfortigas malamikojn.

Kondiĉo: Kritika trafo fokuso, kritika trafo (elĉerpita), bazataka bono +15

Avantaĝo: Se vi faras kritikan trafon, la celo estas senforta dum 1k4 rondoj. Tiu talento havas neniun efikon se la celo jam estas senforta.

Specife: Vi nur povas apliki unu kritika-trafo-talenton aldone al la damaĝo de la kritika trafo, krom vi havas la talenton kritika trafo majstreco.

Kritika trafo (surda) [batalo]

Viaj kritikaj trafoj surdigas malamikojn.

Kondiĉo: Kritika trafo fokuso, bazataka bono +13

Avantaĝo: Se vi faras kritikan trafon, via malamiko perdas daŭre sian aŭdpovon. Se li faras sukcesan persistecoĵeton, li nur estas surda dum unu rondo. La MFG de la persistecoĵeto egalas 10 + via bazataka bono. Tiu talenta havas neniun efikon kontraŭ surdaj kreaĵoj. Surdeco povas esti sanigita per Sanigo, Regenerado aù Sanigi surdecon.

Specife: Vi nur povas apliki unu kritika-trafo-talenton aldone al la damaĝo de la kritika trafo, krom vi havas la talenton kritika trafo majstreco.

Kritika trafo (svenanta) [batalo]

Viaj kritikaj trafoj svenigas malamikojn.

Kondiĉo: Kritika trafo fokuso, kritika trafo (ŝanceliĝanta), bazataka bono +17

Avantaĝo: Se vi faras kritikan trafon, via malamiko estas svenanta dum 1k4 rondoj. Se li sukcese faras persistecoĵeton, li estas ŝanceliĝanta dum 1k4 rondoj. La MFG de la persistecoĵeto egalas 10 + via bazataka bono. La efiko de tiu talento ne estas akumula. Pliaj kritikaj trafoj kun tiu talento nur plidaŭrigas la efikon.

Specife: Vi nur povas apliki unu kritika-trafo-talenton aldone al la damaĝo de la kritika trafo, krom vi havas la talenton kritika trafo majstreco.

Kritika trafo progresigita [batalo]

Elektu unu armilon. Atakoj per tiu armilo estas speciale mortigaj.

Kondiĉoj: Sperto kun armilo, bazataka bono +8

Avantaĝo: Se vi batalas per la elektita armilo, duobliĝas la ŝanco por kritika trafo.

Specife: Vi povas elekti la talenton kritikan trafon progresigitan plurfoje, tamen vi devas elekti ĉiufoje alian armilon.

La efiko de tiu talento ne sumiĝas kun aliaj efikoj kiuj altigas la ŝancon por kritika trafo.

Kuri

Vi estas rapida kuristo.

Avantaĝo: Kurante vi moviĝas per kvinobla normala moviĝrapideco (se vi portas mezpezan, malpezan aŭ neniun armaĵon kaj ne estas ŝarĝita pli ol mezpeze) aŭ per la kvarobla moviĝrapideco (se vi portas pezan armaĵon aŭ estas peze ŝarĝita). Se vi saltas post ekkuro (vido la priskripo de la kapableco akrobataĵo), vi ricevas bonon +4 por la ĵeto de akrobataĵo. Kiam vi kuras vi tenas vian lertecbonon por la AK.

Kutime: Vi moviĝas per kvarobla normala moviĝrapideco (se vi portas mezpezan, malpezan aŭ neniun armaĵon kaj ne estas ŝarĝita pli ol mezpeze) aŭ per la triobla moviĝrapideco (se vi portas pezan armaĵon aŭ estas peze ŝarĝita) kaj perdas vian lertecbonon por la AK.

Langolerteco

Vi kapablas influi la sintenon de aliaj kaj povas konvinki ilin per timigado.

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +2 por ĵetoj de diplomatio kaj timigi. Se vi havas minimume 10 rangoj en unu el tiuj kapablecoj, la bono por tiu kapableco altiĝas al +4.

Lerta moviĝo

Vi facile povas superi unu obstaklon.

Kondiĉo: LER 13

Avantaĝo: Kiam vi moviĝas, vi povas moviĝi trans 1,5 metroj da malfacila tereno kiel ĝi estus normala tereno. La talento ebligas al vi fari 1,5 metran paŝon en malfacilan terenon.

Lertega moviĝo

Vi facile moviĝas tra kaj trans obstaklojn.

Kondiĉoj: LER 15, lerta moviĝo

Avantaĝo: Kiam vi moviĝas, vi povas moviĝi trans 4,5 metroj da malfacila tereno kiel ĝi estus normala tereno. La efiko de la talento estas akumula kun la talento lerta moviĝo (kaj permesas al vi normale moviĝi trans 6 metroj da malfacila tereno po rondo.

Lertaj manoj

Vi havas aparte lertajn manojn.

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +2 por kapablecĵetoj de malfunkciigi mekanismon kaj fingrolerteco. Se vi havas pli ol 10 rangoj en unu kapableco, la bono altiĝas ĉe tiu kapableco al +4.

Lertaj manovroj

Vi efektivigas batalmanovron per rapideco anstataŭ brutala forto.

Avantaĝo: Anstataŭ vian fortobonon vi povas aldoni vian lertecbonon al atak- kaj grandecbono por kalkuli vian bonon por batalmanovroj (vidu ĉapitron Batalo).

Kutime: Vi aldonas vian fortobonon al la atak- kaj gandecbono, se vi kalkulas la batalmanovran bonon.

Luktado potenca [batalo]

Daŭrigi luktadon, estas facila tasko por vi.

Kondiĉoj: Senarma bato progresigita, luktado progresigita, bazataka bono +6, LER 13

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +2 por ĵetoj de luktado. Tiu bono validas akumule kun la bono de la talento luktado progresigita. Ekde tiam kiam vi sukcese komencis luktadon, la daŭrigo de la luktado estas movago. La talento ebligas al vi fari du ĵetoj de luktado ĉiuronde (por movi vian malamikon, lezi lin, aŭ firmteni lin). Tamen vi ne devas fari du ĵetojn. Sufiĉas unu sukcesa ĵeto por daŭrigi la luktadon.

Kutime: La daŭrigo de luktado estas bazago.

Luktado progresigita [batalo]

Vi estas sperta por lukti kun aliaj personoj.

Kondiĉoj: LER 13, senarma bato progresigita

Avantaĝo: Se vi uzas la batalmanovron luktado, vi ne provokas okazatakojn. Krome vi ricevas bonon +2 por ataki malamikojn kun luktado. Se malamiko atakas vin per tiu batalmanovro, via batalmanovra defendo altiĝas je +2.

Kutime: Se vi uzas la batalmanovron luktado, vi provokas okazatakon.

Majstra metiisto

Viaj superaj metiaj kapablecoj ebligas al vi krei simplajn magiajn objektojn.

Kondiĉo: 5 rangoj en metio- aŭ profesiokapableco.

Avantaĝo: Elektu metio- aŭ profesiokapablecon en kiu vi havas 5 rangoj. Vi ricevas bonon +2 por la elektita metio- aŭ profesiokapableco. La rangoj en la elektita kapableco valoras kiel via sorĉnivelo por plenumi la kondiĉojn por la talentoj krei magian armilon kaj armaĵon kaj krei mirindan objekton. Vi povas per tiu talento krei magiajn objektojn kie viaj rangoj en la elektita kapableco anstataŭigas la necesan sorĉnivelon. Vi uzas la elektitan kapablecon por la ĵeto por kontroli la kreadon de la objekto. La MFG por la kreado de la objekto altiĝas kiel kutime por ĉiu necesa sorĉkomponanto (vidu la regulojn por krei magiajn objektojn en ĉapitro magiaj objektoj). Vi ne povas uzi tiun talenton por krei sorĉfunkciigajn aŭ sorĉefektivigajn objektojn.

Kutime: Nur sorĉkonantoj plenumas la kondiĉojn por la talentoj krei magian armilon kaj armaĵon kaj krei mirindan objekton.

Majstro de armilimprovizado [batalo]

Vi povas uzi preskaŭ ĉiun objekton kiel mortigan armilon kiel razilakran seĝokruron aŭ sakon de faruno.

Kondiĉoj: Improvizata distancatako aŭ improvizata proksimatako, bazataka bono +8.

Avantaĝo: Vi ne ricevas malbonon por la uzo de improvizataj armiloj. Altigu la damaĝon kiun kaŭzas la improvizita armilo je unu nivelo (ekz. 1k4 iĝas 1k6) ĝis maksimume 1k8 (aŭ 2k6 se estas ambaŭmana improvizata armilo). La ŝanco por kritika trafo de la improvizata armilo estas 19-20 kaj la damaĝomultiplikanto ×2.

Malmortulojn forpeli

Per la forto de pli altaj fortoj vi forpelas malmortulojn.

Kondiĉo: Klaskapableco enfokusigi pozitivan energion

Avantaĝo: Enfokusigante pozitivan energion per bazago vi povas igi malmortulojn en la ĉirkaŭaĵo de 9 metroj panike fuĝi. Malmortuloj povas fari volĵeton por rezisti tiun efikon. La MFG de tiu volĵeto estas 10 + ½ via klerikonivelo + via KAR-modifilo. Malmortuloj kies volĵeto malsukcesas fuĝas dum unu minuto. Inteligentaj malmortulaj estaĵoj ricevas ĉiuvice savĵeton por ĉesigi la efikon. Se vi uzas enfokusigi pozitivan energion tiamaniere, ĝi ne havas aliajn efikojn (nek por sanigi nek por lezi estaĵojn en via ĉirkaŭaĵo).

Malmortulojn komandi

Dank' al kruelaj nekromanciaj fortoj vi povas komandi malmortulajn estaĵojn kaj igi ilin viaj servantoj.

Kondiĉo: Klaskapableco enfokusigi negativan energion

Avantaĝo: Vi povas uzi unu aplikon de enfokusigi negativan energion por subigi malmortulojn en la ĉirkaŭaĵo de 9 metroj. La malmortuloj povas fari volĵeton por rezisti tiun efikon. La MFG de tiu volĵeto estas 10 + ½ via klerikonivelo + via KAR-modifilo. Malmortuloj, kies ĵeto malsukcesas, estos sub via kontrolo kaj plenumas viajn ordonojn laŭ eble kiel ili estus sub la efikoj de la sorĉo kontroli malmortulojn. Inteligentaj malmortuloj ricevas ĉiutage novan savĵeton por malobei viajn ordonojn. Vi povas komandi maksimuman kvanton da malmortuloj kies sumigitaj vivkubetoj ne estas pli multaj ol via klerikonivelo. Se vi uzas enfokusigi negativan energion tiamaniere, ĝi ne havas aliajn efikojn (nek sanigan nek damaĝokaŭzan). Se malmortula estaĵo estas ankaŭ sub la kontrolo de alia kreaĵo kaj ricevas kontraŭstarajn komandojn, konkuraj KAR-ĵetoj estas faritaj.

Meduza kolero [batalo]

Vi povas uzi la konfuzon de viaj malamikoj por fari plurajn trafojn.

Kondiĉoj: Gorgona pugno, skorpia pikilo, senarma bato progresigita, bazataka bono +11

Avantaĝo: Per plena atako kaj minimume unu senarma bato vi povas fari du pliajn senarmajn batojn per via plej alta bazataka bono. La senarmaj batoj devas esti celataj al kapturnanta, sur malĝusta piedo surprizita, paralizata, ŝanceliĝanta, svenanta aŭ senkonscia malamiko.

Minaca prezentado [batalo]

Viaj eblecoj kun via preferata armilo estas timigaj por malamikoj.

Kondiĉoj: Armilofokuso, Sperto kun elektita armilo, bazataka bono +1

Avantaĝo: Se vi batalas per armilo por kiu vi havas la talenton armilofokuso, vi povas per plena ago fari minacan prezentadon. Faru ĵeton de timigi por senkuraĝigi ĉiujn malamikojn en la ĉirkaŭaĵo de 9 metroj kiuj povas vidi vin.

Mortiga bato [batalo]

Per ĝuste celata bato vi finas rapide kaj sensufere la vivon de plejmultaj malamikoj.

Kondiĉoj: Minaca prezentado, armilofokuso potenca, disbati defendon, armilofokuso, bazataka bono +11, batalisto de nivelo 8

Avantaĝo: Per bazago vi faras unu solan atakon per armilo por kiu vi havas la talenton armilofokuson potencan kontraŭ svenantan malamikon aŭ malamikon kiu estas surprizita sur la malĝusta piedo. Se vi trafas, vi kaŭzas duoblan damaĝon. Plie la celo sangadas je 1 poento de konstitucio (vidu statoj). La plia sangado kaj la plia damaĝo ne estas multiplikataj ĉe kritika trafo.

Mortiga precizeco [batalo]

Vi kapablas celi al malfortaĵoj de via malamiko kaj pro tio fari tre mortigajn distancatakojn. Por tio via trafoprobableco malaltiĝas.

Kondiĉoj: LER 13, bazataka bono +1

Avantaĝo: Vi ricevas malbonon -1 por ĵetoj de distancatako kaj bonon +2 por damaĝoĵetoj de distancatakoj. Kiam via bazataka bono atingas +4 kaj por ĉiuj pliaj +4 la malbono grandiĝas je -1 kaj la damaĝobono je +2. Vi devas elekti antaŭ via atako ĉu vi volas uzi tiun talenton. La efiko de la talento daŭras ĝis la venonta rondo. La kroma damaĝô ne validas por tuŝatakoj aŭ efikoj kiuj ne kaŭzas damaĝon de vivpoentoj.

Movebleco [batalo]

Vi povas facile movi tra danĝera proksimbatalon.

Kondiĉoj: LER 13, evitmovo

Avantaĝo: Vi ricevas evitmovan bonon +4 por via AK kontraŭ okazatakoj kaŭzitaj de via movo en minacata kampo aŭ ĉar vi elmoviĝas el minacata kampo. Se vi perdas vian lertecbonon por la armaĵklaso, tiam vi ankaŭ perdas la evitmovajn bonojn.

Alie kiel plejmultaj tipoj de bonoj, evitmovaj bonoj estas akumulaj.

Neniu preteriras [batalo]

Vi povas malhelpi malamikojn iri preter vi.

Kondiĉoj: batalrefleksoj

Avantaĝo: Se malamiko kaŭzas okazatakon ĉar li moviĝas tra najbara kampo de vi, vi povas fari batalmanovron kiel okazatakon. Se la ĵeto sukcesas, la malamiko ne plu povas moviĝi ĝis la fino de la rondo. Li povas uzi la reston de sia ago sed li ne povas moviĝi. Tiu talento ankaŭ aplikiĝas por kreaĵoj kiuj eliras el najbara kampo de vi kaj kaŭzas okazatakon.

Pafaĵon kapti [batalo]

Anstataŭ preterbati sagojn aŭ alian distancatakon, vi ankaŭ povas kapti la pafaĵon en la aero.

Kondiĉoj: LER 15, pafaĵon preterdirekti, senarma bato progresigita

Avantaĝo: Se vi uzas la talenton pafaĵon preterdirekti, vi povas kapti la pafaĵon anstataŭ nur preterdirekti ĝin. Ĵetarmiloj povas esti rekte reĵetataj al la atakanto (kvankam ne estas via vico) aŭ povas esti gardataj por posta uzo.

Por uzi tiun talenton vi devas havi unu liberan manon (ĝi ne rajtas porti ion).

Pafaĵon preterdirekti [batalo]

Vi povas preterdirekti sagojn kaj aliajn pafaĵojn de ilia trajektorio tiel kiel vi ne estas trafata.

Kondiĉoj: LER 13, senarma bato progresigita

Avantaĝo: Por uzi tiun talenton vi bezonas liberan manon (en kiu vi portas nenion). Unufoje ĉiuronde vi povas preterdirekti distancatakon kiu normale trafus vin kaj ne suferas damaĝon. Tamen vi ne rajtes esti sur la malĝusta piedo kaj vi devas konscii la atakon. La provo preterdirekti distancatakon ne kalkuliĝas kiel ago. Eksterordinaraj grandaj distancarmiloj (felsŝtonegoj, balistikaj pafaĵoj), naturaj kaj per sorĉo kreitaj distancatakoj ne povas esti preterdirektataj.

Pafi kurante [batalo]

Vi povas moviĝi, pafi per distancarmilo kaj plumoviĝi antaŭ via malamiko havas la ŝancon por reagi.

Kondiĉoj: LER 13, evitmovo, kernpafo, BAB +4

Avantaĝo: Per plena ago vi povas moviĝi per via moviĝrapideco kaj fari unu solan distancatakon dum via moviĝo.

Kutime: Vi ne povas moviĝi antaŭ kaj post atako.

Plia barda prezentado

Vi povas uzi vian eblecon bardan prezentadon pli ofte ol kutime.

Kondiĉo: Klasebleco barda prezentado

Avantaĝo: Vi povas uzi la bardan prezentadon 6 pliajn fojojn ĉiutage.

Specife: Vi povas elekti tiun talenton plurfoje. Ĉiufoje la daŭro de la barda prezentado plilongiĝas je 6 rondoj ĉiutage.

Plia batalekstazo

Vi povas uzi vian eblecon batalekstazon pli ofte ol kutime.

Kondiĉo: Klasebleco batalekstazo

Avantaĝo: Vi povas uzi la batalekstazon 6 pliajn fojojn ĉiutage.

Specife: Vi povas elekti tiun talenton plurfoje. Ĉiufoje la daŭro de la batalekstazo plilongiĝas je 6 rondoj ĉiutage.

Plia enfokusigi energion

Vi povas enfokusigi dian energion pli ofte.

Kondiĉo: Klasebleco enfokusigi energion

Avantaĝo: Vi povas uzi enfokusigi energion 2 pliajn fojojn ĉiutage.

Specife: Se paladino kun la ebleco enfokusigi energion elektas tiun talenton, li povas surmeti manon 4 pliajn fojojn ĉiutage tamen nur por enfokusigi energion.

Plia beno

La elbeco surmeti manon havas unu plian benon.

Kondiĉo: Klasebleco surmeti manon

Avantaĝo: Elektu unu plian benon kies kondiĉoj vi plenumas. Se vi nun uzas surmeti manon por sanigi suferitan damaĝon, la celo ricevas la efikon de tiu beno.

Specife: Vi povas elekti tiun talenton plurfoje. Ĝia efiko tamen ne estas akumula. Elektu ĉiufoje alian benon.

Plia Ki

Vi povas uzi vian Ki-provizon pli ofte ĉiutage ol aliaj personoj.

Kondiĉo: Klasebleco Ki-provizo

Avantaĝo: Via Ki-provizo grandiĝas je 2 poentoj.

Specife: Vi povas elekti tiun talenton plurfoje. Ĉiufoje la provizo altiĝas je 2 pliaj poentoj.

Plia surmeti manon

Vi povas uzi la eblecon surmeti manon pli ofte ol aliaj personoj.

Kondiĉo: Klasebleco surmeti manon

Avantaĝo: Vi povas uzi la eblecon surmeti manon 2 pliajn fojojn ĉiutage.

Specife: Vi povas elekti tiun talenton plurfoje. Ĉiufoje la kvanto da ĉiutagaj aplikoj altiĝas je 2 pliaj aplikoj ĉiutage.

Plura pafado [batalo]

Vi povas pafi plurajn sagojn al unu celo.

Kondiĉoj: LER 17, kernpafo, rapide pafi, bazataka bono +6

Avantaĝo: Se vi faras plenan atakon per arko, vi pafas per la unua pafo du sagojn. Se la unua sukcesas, vi trafas per ambaŭ. Damaĝo bazita sur precizeco (kiel ekz. embuska atako) kaj damaĝo per kritika trafo nur kalkuliĝas unufoje. Damaĝobonoj pro la uzo de arko kompositа kun alta fortobono kontraŭ la ĝismorta malamiko de la arbarano ktp. kalkuliĝas por ambaŭ sagoj. Damaĝoredukto kaj rezistencoj kalkuliĝas por ĉiu sago respektive.

Preterrajdante ataki [batalo]

Se vi atakas sur rajdbesto, vi povas moviĝi, bati malamikon kaj poste plumoviĝi.

Kondiĉoj: 1 rango en rajdi, rajdante batali

Avantaĝo: Se vi rajdante faras sturmatakon, vi povas - kiel kutime du sturmatako - moviĝi kaj ataki, poste tamen vi povas plumoviĝi en la direkton de via sturmatako. La tuta moviĝo ne rajtas superi vian duoblan moviĝorapidecon. Ne vi nek via

rajdbesto provokas okazatakon de la celo de via atako.

Preciza pafo [batalo]

Vi kapablas pafi en proksimbatalon.

Kondiĉo: Kernpafo

Avantaĝo: Vi povas pafi per distancarmiloj al malamiko (aŭ ĵeti al li) kiu estas en proksimbatalo, sen ricevi la kutiman malbonon -4 por via atakĵeto.

Preciza pafo progresigita [batalo]

En la distancbatalo por vi nur kompletaj protektoj aŭ kamufladoj estas malhelpoj.

Kondiĉoj: LER 19, kernpafo, preciza pafo, bazataka bono +11

Avantaĝo: Viaj distancatakoj ignoras ĉiujn armaĵbonojn de la celo, kiuj ne estas kompletaj protektoj. Same por maltrafo-probablecoj ĉe atakoj al celo kiu havas malpli ol kompletan kamufladon. Kompleta protekto aŭ kompleta kamuflado donas al la celo la kutimajn avantaĝojn kontraŭ viaj distancatakoj.

Kutime: Komparu la kutimajn regulojn por protekto kaj kamuflado en la ĉapitro Batalo.

Punktpreciza celado [batalo]

Vi kapablas celi al la malfortaĵoj de la armaĵo de la malamiko.

Kondiĉo: LER 19, kernpafo, preciza pafo, preciza pafa progresigita, BAB +16

Avantaĝo: Vi faras unu solan distancatakon kiel bazagon. Kontraŭ tiu pafo la celo perdas ĉiujn bonojn por armaĵo, natura armaĵo aŭ ŝildoj de la armaĵklaso.

Puŝatako potenca [batalo]

Viaj puŝatakoj ŝanceligas viajn malamikojn.

Kondiĉoj: FOR 13, impeta atako, puŝatako progresigita, bazataka bono +6

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +2 por viaj ĵetoj de puŝatakoj. Tiu bono aldoniĝas al la bono de la talento puŝatako progresigita. Se vi faras puŝatakon kontraŭ malamiko kaj puŝas lin malantaŭen, li provokas okazatakojn per viaj kamaradoj (ne per vi) kontraŭ si.

Kutime: Kreaĵoj kiuj estas puŝitaj per puŝatako ne provokas okazatakojn kontraŭ si.

Puŝatako progresigita [batalo]

Vi estas lerta por puŝŝovi malamikojn.

Kondiĉoj: FOR 13, impeta atako, bazataka bono +1

Avantaĝo: Se vi uzas la batalmanovron puŝatakon, vi ne provokas okazatakon. Krome vi ricevas bonon +2 por ĵetoj de puŝatako. Plie via batalmanovra defendo altiĝas je +2 se malamiko faras puŝatakon kontraŭ vi.

Kutime: Vi provokas okazatakon, se vi uzas la batalmanovron puŝatakon.

Rajdante batali [batalo]

Vi estas sperta rajdisto, kaj lerte gvidas la rajdbeston.

Kondiĉo: 1 rango en rajdi

Avantaĝo: Se via rajdbesto estas trafita dum batalo, vi povas unufoje en la rondo fari ĵeton de rajdi (kiel subita ago), por nuligi la trafon. La trafo nuliĝas se la ĵeto de rajdi estas pli alta ol la atakĵeto de la malamiko.

Rajdante distancataki [batalo]

Vi havas sperton distancataki rajdante.

Kondiĉoj: 1 rango en rajdi, rajdante batali

Avantaĝo: La malbono kiun vi suferas, se vi uzas distancarmilon dum rajdi, duoniĝas: -2 anstataŭ -4 se via rajdbesto moviĝas per duobla moviĝorapideco kaj -4 anstataŭ -8 se via rajdbesto kuras.

Rapida kiel la fulmo [batalo]

Vi moviĝas tiel rapide ke preskaŭ ne eblas por viaj malamikoj trafi vin.

Kondiĉoj: LER 17, evitmovo, rapida kiel la vento, bazataka bono +11

Avantaĝo: Se vi aplikas duoblan moviĝon aŭ retiriĝon dum via vico, vi ricevas kamufladon de 50% dum unu rondo.

Rapida kiel la vento [batalo]

Viaj nekalkuleblaj movoj malfaciligas al via malamiko koni vian eksaktan pozicion

Kondiĉoj: LER 15, evitmovo, bazataka bono +6

Avantaĝo: Se vi moviĝas pli ol 1,5 m dum via vico, vi ricevas kamufladon de 20% kontraŭ distancatakoj dum unu rondo.

Rapide pafi [batalo]

Vi povas fari plian distancatakon.

Kondiĉoj: LER 13, kernpafo

Avantaĝo: Se vi faras plenan atakon per distancarmilo, vi povas uzi tiun armilon unu plian fojon. Se vi uzas tiun talenton, vi ricevas malbonon -2 por ĉiuj atakĵetoj.

Rapida armilpretigo [batalo]

Vi povas elingigi vian armilon pli rapide ol kutime.

Kondiĉo: Bazataka bono +1

Avantaĝo: Vi povas nudigi vian armilon per libera ago anstataŭ per movago. Kaŝitajn armilojn (vidu kapablecon fingrolerteco) vi povas nudigi per movago. Roluloj kun tiu talento povas ĵeti sian armilon al celo per ĝia plena atakbono (same kiel rolulo kun arko).

Alĥemiaj objektoj, trinkaĵoj, skribaĵoruloj kaj sorĉbastonetoj ne povas esti rapide nudigitaj per tiu talento.

Kutime: Sen tiu talento vi povas nudigi armilon per movago aŭ (se via bazatako bono estas minimume +1) per libera ago parte de via moviĝo. Sen tiu talento vi povas nudigi kaŝitan armilon per bazago.

Rapide reŝargi [batalo]

Elektu tipon de arbalesto (mana, malpeza aŭ peza arbalesto). Vi povas reŝargi tiun arbaleston rapide.

Kondiĉo: Sperto kun armiloj (elektita tipo de arbalesto)

Avantaĝo: La tempo por reŝargi la elektitan arbalestotipon malaltiĝas al libera ago (por mana kaj malpeza arbalesto) kaj al movago (por peza arbalesto). La reŝargo ankoraŭ provokas okazatakon.

Se vi elektas tiun talenton por mana aŭ malpeza arbalesto, vi povas pafi dum plena atako tiom ofte kiel per arko.

Kutime: Sen tiu talento via rolulo bezonas movagon por reŝargi manan aŭ malpezan arbaleston aŭ plenan agon por reŝargi pezan arbaleston.

Specife: Vi povas elekti tiun talenton plurfoje. Ĉiufoje por alia tipo de arbalesto.

Ruzeco

Vi lerte evitas la atenton kaj facile povas liberigi vin de katenoj.

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +2 por kapablecĵetoj de malkateni kaj sekreteco. Se vi havas pli ol 10 rangoj en unu kapableco, la bono altiĝas ĉe tiu kapableco al +4.

Sinhardado

Vi havas plibonan fizikan eltenpovon.

Avantaĝo: Vi ricevas 3 vivpoentojn kaj unu vivpoenton po ĉiu vivkubeto pli ol 3. Do se vi havas pli ol 3 vivkubetojn vi ricevas kun ĉiu nova vivkubeto unu plian vivpoenton (ekz. je nivelaltiĝo).

Sinkonservo

Vi scias kiel vivi en la sovaĝejo kaj kuraci vundojn.

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +2 por kapablecĵetoj de sanigi kaj transvivado. Se vi havas pli ol 10 rangoj en unu kapableco, la bono altiĝas ĉe tiu kapableco al +4.

Senarma bato progresigita [batalo]

Vi havas sperton por la batalo sen amriloj.

Avantaĝo: Vi ankaŭ kalkuliĝas kiel armita kiam vi batalas sen armiloj. Vi ne provokas okazatakojn de armitaj malamikoj kiam vi atakas ilin per senarma bato. Krome vi havas la elekton ĉu viaj senarmaj batoj kaŭzas mortigan aŭ nemortigan damaĝôn.

Kutime: Sen tiu talento vi kalkuliĝas kiel ne armita kiam vi faras senarman atakon kaj nur povas kaŭzi nemortigan damaĝon.

Senarmigo potenca [batalo]

Vi povas senarmigi malamikon tiamaniere ke lia armilo estas ĵetata malproksimen.

Kondiĉoj: Defensiva batalmaniero, senarmigo progresigita, BAB +6, INT 13

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +2 por ĵetoj de senarmigo. Tiu bono validas aldone al la bono de la talento senarmigo progresigita. Se vi sukcese senarmigas malamikon, lia armilo estas ĵetita 5 m en hazardan direkton de sia antaŭa posedanto.

Kutime: Perditaj armiloj per senarmigo surteriĝas je la piedoj de la senarmigita kreaĵo.

Senarmigo-progresigita [batalo]

Vi sperte forbatas la armilon el la mano de via malamiko.

Kondiĉoj: Defensiva batalmaniero, INT 13

Avantaĝo: Se vi aplikas la batalmanovron senarmigi, vi ne provokas okazatakon. Krome vi ricevas bonon +2 por viaj ĵetoj per kiuj vi provas senarmigi la malamikon. Se kontraŭulo atakas vin per tiu batalmanovro, via batalmanovra defendo altiĝas je +2.

Kutime: Se vi aplikas la batalmanovron senarmigi, vi provokas okazatakon.

Ŝildbato progresigita [batalo]

Vi povas defendi vin kontraŭ atakoj per via ŝildo kvankam vi uzas ĝin por atako.

Kondiĉo: Sperto kun ŝildoj

Avantaĝo: Se vi faras ŝildbaton, vi tamen povas aldoni la ŝildbonon de via ŝildo al via AK.

Kutime: Sen tiu talento rolulo kiu faras ŝildbaton perdas la ŝildbonon de sia ŝildo por la AK ĝis sia venonta vico (vidu ĉapitro ekipaĵo).

Ŝildfokuso [batalo]

Vi havas sperton por flankigi batojn per la ŝildo.

Kondiĉoj: Sperto kun ŝildoj, bazataka bono +1

Avantaĝo: Altigas la AK-bonon de via ŝildo je +1.

Ŝildfokuso potenca [batalo]

Vi havas sperton por flankigi batojn per la ŝildo.

Kondiĉoj: Sperto kun ŝildoj, ŝildfokuso, bazataka bono +1, batalisto de nivelo 8

Avantaĝo: Altigas la AK-bonon de via ŝildo je +1. Tiu bono aldoniĝas al la bono de la talento ŝildfokuso.

Ŝildmajstro [batalo]

Via majstra sperto kun ŝildoj ebligas al vi efike ataki per ŝildoj.

Kondiĉoj: Sperto kun ŝildoj, ŝildbato progresigita, ŝildpuŝo, batalo per du armiloj, LER 15, bazataka bono +11

Avantaĝo: Vi ne ricevas malbonojn por atakoj per ŝildo, se vi portas alian armilon. Aldonu vian plibonigan bonon de via ŝildo al atak- kaj damaĝoĵetoj tiel kiel ĝi estus pliboniga bono por armilo.

Ŝildpuŝo [batalo]

En ĝusta posicio vi povas uzi vian ŝildon por puŝi malamikojn.

Kondiĉoj: Sperto kun ŝildoj, ŝildbato progresigita, batalo per du armiloj, LER 15, bazataka bono +6

Avantaĝo: Ĉiuj malamikoj kiuj estas trafitaj de ŝildbato de vi ankaŭ estas trafataj de aldona puŝatako kio anstataŭigas la kutime necesan ĵeton por la batalmanovro (vidu ĉapitron batalo). Tiu puŝatako ne provokas okazatakojn. Malamikoj kiuj ne povas moviĝi malantaŭen pro muro aŭ alia barilo falas surteren post ili moviĝis la maksimume eblan distancon. Vi povas elekti moviĝi kun via celo se vi povas fari kvinfut-paŝon aŭ uzi agon por movi en tiu vico.

Skorpia pikilo [batalo]

Vi povas fari senarman baton kiu grave malhelpas la movadon de via celo.

Kondiĉo: Senarma bato progresigita

Avantaĝo: Faru unu solan senarman baton per bazago. Se vi trafas, vi kaŭzas normalan damaĝôn. Aldone la moviĝrapideco de via celo reduktiĝas al 1,5 metroj, se li ne sukcese faras persistecoĵeton (MFG 10 + ½ rolulnivelo + via SAĜ-modifilo). Se lia persistecoĵeto ne estas sukcesa, lia moviĝrapideco estas reduktita dum la nombro da rondoj kiu egalas al via SAĜ-modifilo.

Sorĉi en la batalo

Vi ankaŭ povas sorĉi se vi estas menancita aŭ distrita.

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +4 por ĵetoj de koncentriĝo por efektivigi sorĉojn aŭ uzi sorĉsimilajn eblecojn, kiam vi sorĉas defensive aŭ luktadas.

Sorĉi en zooformo

Vi ankaŭ povas efektivigi sorĉojn se vi estas en formo kiu kutime ne permesas la efektivigadon de sorĉoj.

Kondiĉoj: SAĜ 13, klasebleco zooformo

Avantaĝo: Vi ankaŭ povas en zooformo efektivigi la parolajn kaj gestajn komponantojn de viaj sorĉoj. Vi anstataŭigas la necesajn parolajn kaj gestajn komponantojn per sonoj kaj movoj.

Vi ankaŭ povas uzi ĉiujn materialkomponantojn kaj enfokusigojn kiujn vi posedas, eĉ se tiuj objektoj estas transformitaj en vian novan figuron. Tamen la talento ne permesas uzi magiajn objektojn, tiel longe ke vi estas en figuro kiu kutime ne povas uzi ilin. Vi ankaŭ ne ricevas la eblecon paroli per tiu talento.

Sorĉi sen materialkomponantoj

Vi povas efektivigi sorĉojn sen malgrandaj materialkomponatoj.

Avantaĝo: Vi povas efektivigi sorĉon kies materialkomponantoj kostas maksimume 1 mo sen tiuj materialkomponantoj. La efektivigo de la sorĉo ankoraŭ provokas okazatakon. Se la sorĉo bezonas materialkomponantoj kiuj kostas pli ol 1 mo, vi devas havi tiun komponanton.

Sorĉfokuso

Elektu unu skolon de magio. Estas pli malfacile rezisti viajn sorĉojn de tiu skolo.

Avantaĝo: Aldonu +1 al la malfacilecgrado por ĉiuj savĵetoj kontraŭ sorĉoj de via elektita skolo.

Specife: Vi povas elekti tiu talenton plurfoje. La rezulto tamen ne estas akumula. Ĉiufoje kiam vi elektas la talenton, ĝi aplikiĝas al alia skolo de magio.

Sorĉfokuso potenca

Elektu unu skolon de magio por kiu vi jam elektis la talenton sorĉfokuson. Estas tre malfacile rezisti viajn sorĉojn de tiu skolo.

Kondiĉo: Sorĉfokuso

Avantaĝo: Aldonu +1 al la malfacilecgrado por ĉiuj savĵetoj kontraŭ sorĉoj de via elektita skolo. Tiu bono validas aldone al tiu kiun vi ricevas de la talento sorĉfokuso.

Specife: Vi povas elekti tiu talenton plurfoje. La rezulto tamen ne estas akumula. Ĉiufoje kiam vi elektas la talenton, ĝi aplikiĝas al alia skolo de magio por kiu vi jam havas la talenton sorĉfokuson.

Sorĉĝenulo [batalo]

Via trajnado malhelpas al malamikaj sorĉkonantoj efektivigi sorĉojn en via ĉirkaŭaĵo.

Kondiĉo: Batalisto de nivelo 6

Avantaĝo: La MFG por efektivigi sorĉojn defensive, altiĝas je +4 por ĉiuj kiuj estas en via trafopovo. Tiu malfacileco nur validas se vi scias kie estas la malamiko kaj se vi povas fari okazatakon kontraŭ li. Se vi nur havas unu okazatakon ĉiuronde kaj jam eluzis ĝin, la talento ne estas aplikebla.

Sorĉmajstreco

Vi povas prepari limigitan kvanton da sorĉoj sen uzi viajn sorĉlibrojn.

Kondiĉo: Magiisto de nivelo 1

Avantaĝo: Ĉiufoje kiam vi elektas tiun talenton, vi povas elekti tiom da sorĉoj kiom egalas al vi INT-modifilo. Vi devas jam koni tiujn sorĉojn. Ekde tiu momento vi povas prepari tiujn sorĉojn sen sorĉolibro.

Specife: Sen tiu talento vi devas uzi sorĉolibron por prepari ĉiujn sorĉojn krom legi magion.

Sorĉrompulo [batalo]

Vi povas trafi sorĉanton se li estas en via trafopovo kaj li ne sukcesas sorĉi defensive.

Kondiĉo: Sorĉĝenulo, batalisto de nivelo 10

Avantaĝo: Malamikoj en via trafopovo kiuj ne sukcesas sorĉi defensive, provokas okazatakon de vi.

Kutime: Malamikoj kiuj ne sukcesas sorĉi defensive, ne provokas okazatakojn.

Sorĉvenigo plifortigita

Sorĉvenigitaj kreaĵoj de vi estas pli potencaj kaj fortikaj ol kutime.

Kondiĉoj: sorĉfokuso (sorĉvenigo)

Avantaĝo: Ĉiu kreaĵo kiu estas venigita per sorĉveniga sorĉo, ricevas dum la daŭro de via sorĉo, plibonigan bonon +4 por forto kaj konstitucio.

Sperto kun armaĵoj malpezaj [batalo]

Vi havas sperton por porti malpezajn armaĵojn.

Avantaĝo: Se vi portas armaĵon kun kiu vi havas sperton, la armaĵomalbono nur validas por kapablecĵetoj kiuj estas rilataj al forto aŭ lerteco.

Kutime: Rolulo kiu portas armaĵon kun kiu li ne havas sperton, devas aldoni la armaĵomalbonon al siaj atakĵetoj kaj al ĉiuj kapablecĵetoj kun movado.

Specife: Krom magiistoj, monaĥoj kaj sorĉistoj, ĉiuj roluloj aŭtomate havas la talenton sperto kun armaĵoj malpezaj kiel kroman talenton. Ili ne devas elekti ĝin.

Sperto kun armaĵoj mezpezaj [batalo]

Vi havas sperton por porti mezpezajn armaĵojn.

Kondiĉo: Sperto kun armaĵoj malpezaj

Avantaĝo: Vidu sperto kun armaĵoj malpezaj.

Kutime: Vidu sperto kun armaĵoj malpezaj.

Specife: Barbaroj, batalistoj, druidoj, klerikoj kaj paladinoj aŭtomate havas la talenton sperto kun armaĵoj mezpezaj kiel kroman talenton kaj ne devas elekti ĝin.

Sperto kun armaĵoj pezaj [batalo]

Vi havas sperton por porti pezajn armaĵojn.

Kondiĉo: Sperto kun armaĵoj malpezaj, sperto kun armaĵoj mezpezaj

Avantaĝo: Vidu sperto kun armaĵoj malpezaj.

Kutime: Vidu sperto kun armaĵoj malpezaj.

Specife: Batalistoj kaj paladinoj aŭtomate havas la talenton sperto kun armaĵoj pezaj kiel kroman talenton kaj ne devas elekti

ĝin.

Sperto kun eksotiakj armiloj [batalo]

Elektu unu eksotikan armilon kiel ekzemple la katenon najlitan aŭ la vipon. Vi scipovas uzi tiun armilon en la batalo kaj povas uzi ĉiujn eblajn ruzaĵojn aŭ ecojn de la armilo.

Kondiĉo: Bazataka bono +1

Avantaĝo: Vi povas ataki per la armilo sen malbonoj.

Kutime: Se vi uzas armilon pri kiu vi ne estas sperta, vi ricevas malbonon -4 por la atakĵetoj.

Specife: Vi povas elekti sperton kun eksotikaj arimoj plurfoje, ĉiufoje por alia armilo.

Sperto kun militarmiloj [batalo]

Elektu unu militarmilon. Vi scipovas uzi tiun militarmilon.

Avantaĝo: Vi povas normale ataki per la armilo de via elekto.

Kutime: Se vi uzas armilon pri kiu vi ne estas sperta, vi ricevas malbonon -4 por la atakĵetoj.

Specife: Arbaranoj, barbaroj, batalistoj kaj paladinoj havas sperton kun ĉiuj militarmiloj kaj ne devas elekti tiun talenton.

Vi povas elekti sperton kun militarimoj plurfoje, ĉiufoje por alia armilo.

Sperto kun ŝildoj [batalo]

Vi estas trajnita por ĝuste uzi ŝildojn.

Avantaĝo: Se vi uzas ŝildon (krom turŝildo), la armaĵomalbono nur validas por kapablecĵetoj rilataj al forto aŭ lerteco.

Kutime: Se vi uzas ŝildon kun kiu vi ne havas sperton, vi devas aldoni la armaĵomalbonon al viaj atakĵetoj kaj al ĉiuj kapablecĵetoj kun movado.

Specife: Arbaranoj, barbaroj, bardoj, batalistoj, druidoj, klerikoj kaj paladinoj aŭtomate havas la talenton sperto kun ŝildoj kiel kroman talenton kaj ne devas elekti ĝin.

Sperto kun simplaj armiloj [batalo]

Vi estas trajnita por la uzo de simplaj armiloj.

Avantaĝo: Vi povas normale ataki per simplaj armiloj.

Kutime: Se vi uzas armilon pri kiu vi ne estas sperta, vi ricevas malbonon -4 por la atakĵetoj.

Specife: Krom druidoj, magiistoj kaj monaĥoj, ĉiuj roluloj aŭtomate havas sperton kun simplaj armiloj. Ili ne devas elekti tiun talenton.

Sperto kun turŝildoj [batalo]

Vi estas trajnita por ĝuste uzi turŝildojn.

Kondiĉo: Sperto kun ŝildoj

Avantaĝo: Se vi uzas turŝildon, la armaĵomalbono nur validas por kapablecĵetoj rilataj al forto aŭ lerteco.

Kutime: Se vi uzas ŝildon kun kiu vi ne havas sperton, vi devas aldoni la armaĵomalbonon al viaj atakĵetoj kaj al ĉiuj kapablecĵetoj kun movado, inkluzive rajdi.

Specife: Batalistoj aŭtomate havas la talenton sperto kun turŝildoj kiel kroman talenton kaj ne devas elekti ĝin.

Superfortigaj sorĉoj

Viaj sorĉoj superas la sorĉreziston de viaj celoj pli facile ol kutime.

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +2 por sorĉniveloĵetoj (1k20 + sorĉnivelo) per kiuj vi provas superi la sorĉreziston de kreaĵoj.

Superfortigaj sorĉoj potencaj

Viaj sorĉoj superas sorĉreziston pli facile ol kutime.

Kondiĉo: Superfortigaj sorĉoj

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +2 por sorĉniveloĵetoj (1k20 + sorĉnivelo) per kiuj vi provas superi la sorĉreziston de kreaĵoj. Tiu bono aldoniĝas al la bono de la talento superfortigaj sorĉoj.

Superkuri potence [batalo]

Malamikoj devas salti flanken por eviti viajn danĝerajn atakojn.

Kondiĉoj: FOR 13, impeta atako, superkuri progresigita, bazataka bono +6

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +2 por ĵetoj de superkuri. Tiu bono aldoniĝas al la bono de la talento superkuri progresigita. Se vi superiras malamikojn kaj ili estas ĵetitaj sur la plankon, ili provokas okazatakojn.

Kutime: Malamikoj kiuj estas ĵetitaj sur la plankon per superkurado ne kaŭzas okazatakojn.

Superkuri progresigita [batalo]

Vi sperte superkuras viajn malamikojn.

Kondiĉoj: FOR 13, impeta atako, bazataka bono +1

Avantaĝo: Se vi uzas la batalmanovron superkuri, vi ne provokas okazatakojn. Krome vi ricevas bonon +2 por ĵetoj per kiuj vi provas superkuri malamikojn. Se malamiko atakas vin per tiu batalmanovro, via batalmanovra defendo altiĝas je +2. Celoj de la superkurado ne povas elekti evitmoviĝi.

Kutime: Se vi uzas la batalmanovron superkuri, vi provokas okazatakojn.

Superrajdi [batalo]

Vi povas superrajdi viajn malamikojn.

Kondiĉoj: 1 rango en rajdi, rajdante batali

Avantaĝo: Se vi rajdante provas superkuri malamikon, la celo ne povas eviti vin. Via rajdbesto povas hufbati ĉiun kontraŭulon kiun vi faligis. Por tio ĝi ricevas la normalan bonon +4 kontraŭ surtere kuŝantaj malamikoj.

Sveniga bato [batalo]

Vi ekzakte scias kie vi devas trafi malamikon.

Kondiĉoj: LER 13, SAĜ 13, senarma bato progresigita, bazataka bono +8

Avantaĝo: Vi devas anonci la uzon de tiu talento antaŭ vi faras vian atakĵeton (malsukcesa atakĵeto do nuligas la atakon). La sveniga bato kaŭzas normalan damaĝon kaj devigas vian malamikon fari persistecoĵeton (MFG 10 + ½ via rolulnivelo + via SAĜ-modifilo). Defendanto, kies savĵeto malsukcesas, estas svenanta dum unu rondo (ekzakte ĝis via venonta ago de via venonta vico). Svenanta rolulo lasas fali ĉiun kiun li tenas en siaj manoj, ne plu povas agi, perdas sian lertecomodifilon de sia AK kaj ricevas malbonon -2 por sia AK. Por ĉiuj kvar niveloj kiujn havas via rolulo (vidu ankaŭ sub specife), vi povas fari unu tian svenigan baton ĉiutage. Dum unu rondo vi nur rajtas fari unu svenigan baton. Konstruoj, ŝlimuloj, plantoj, malmortuloj, senkorpaj estaĵoj kaj kreaĵoj kiuj estas imunaj kontraŭ kritiakj trafoj, ne povas esti svenigataj.

Specife: Monaĥoj ricevas la talenton svenigan baton kiel kroman talenton je la 1a nivelo, eĉ se ili ne plenumas la kondiĉojn. Monaĥoj povas fari ĉiutage tiom da svenigaj batoj kiom egalas al siaj monaĥoniveloj plus unufoje por ĉiuj kvar niveloj kiujn li havas en aliaj klasoj krom monaĥo.

Timiga forto [batalo]

Via fizika forto aspektas timiga.

Avantaĝo: Adiciu vian FOR-modifilon aldone al via KAR-modifilo por ĵetoj de timigi.

Trarompa bato [batalo]

Viaj atakoj povas trarompi la defendon de kelkaj estaĵoj.

Kondiĉoj: Armilofokuso, bazataka bono +1, batalisto de nivelo 12, sperto kun armiloj

Avantaĝo: Viaj atakoj per armiloj por kiuj vi elektis armilofokuson, ignoras ĝis 5 poentoj da damaĝoredukto. Tiu talento ne estas aplikebla ĉe damaĝoredukto sen indiko pri iu tipo (ekz. DR 10/-).

Trarompa bato potenca [batalo]

Viaj atakoj trarompas la defendon de plejmultaj estaĵoj.

Kondiĉoj: Armilofokuso, batalisto de nivelo 16, trarompa bato

Avantaĝo: Viaj atakoj per armiloj por kiuj vi elektis armilofokuson, ignoras ĝis 10 poentoj da damaĝoredukto. Ĉe damaĝoredukto sen indiko pri iu tipo (ekz. DR 10/-) nur 5 poentoj estas ignorataj.

Trompisto

Vi estas sperta por trompi aliajn - same per vorto aŭ per alivesto.

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +2 por kapablecĵetoj de blufi kaj alivesti. Se vi havas pli ol 10 rangoj en unu kapableco, la bono altiĝas ĉe tiu kapableco al +4.

Vigleco

Per viaj subtilaj sensoj vi kaptas aĵojn kiuj restas kaŝitaj por aliaj.

Avantaĝo: Vi ricevas bonon +2 por kapablecĵetoj de percepto kaj rekoni motivon. Se vi havas pli ol 10 rangoj en unu kapableco, la bono altiĝas ĉe tiu kapableco al +4.

Armiloj

Ecoj de armiloj

Sekvas priskribo de la formato de la posta tabelo "Armiloj".

Prezo: Tiu valoro egalas la prezon de la armilo en moneroj oraj (mo) aŭ moneroj arĝentaj (ma). En la prezo inkluzive estas ankaŭ la akcesoraĵoj kiujn oni bezonas por la armilo kiel glavingo aŭ sagujo. La prezoj estas samaj por la malgranda kaj la mezgranda versio de armilo. La granda versio kostas duoble pli ol la listprezo.

Damaĝo: En tiu kolumno estas indikita kiom da damaĝo la armilo kaŭzas ĉe sukcesa trafo. Unu kolumno indikas la damaĝon por malgrandaj armiloj kaj unu por mezgrandaj. Se estas du valoroj indikitaj, temas pri duobla armilo. La dua damaĝo estas por la plia atako de la duobla armilo. La damaĝo por tre malgrandaj kaj grandaj armiloj troveblas en la tabelo apude.

Kritika trafo: Tiu kolumno indikas kio okazas ĉe kritika trafo. Se via rolulo faras kritikan trafon, vi ĵetas laŭ la multiplikanto la damaĝon duoble, trioble aŭ kvaroble (inkluzive ĉiuj modifiloj por ĉiu ĵeto) kaj sumigas la rezulton.

Aldona damaĝo kiu ne apartenas al la armilo ne multiplikiĝas ĉe kritika trafo.

×2: La armilo kaŭzas duoblan damaĝon ĉe kritika trafo.

×3: La armilo kaŭzas trioblan damaĝon ĉe kritika trafo.

×3/×4: Unu flanko de la armilo kaŭzas trioblan damaĝon ĉe kritika trafo. La alia flanko kaŭzas kvaroblan damaĝon ĉe kritika trafo.

×4: La armilo kaŭzas kvaroblan damaĝon ĉe kritika trafo.

19-20/×2: La armilo kaŭzas ĉe origina 19 aŭ 20 minacon (ne nur ĉe 20) kaj kaŭzas ĉe kritika trafo duoblan damaĝon.

18-20/×2: La armilo kaŭzas ĉe origina 18, 19 aŭ 20 minacon (ne nur ĉe 20) kaj kaŭzas ĉe kritika trafo duoblan damaĝon.

DAMAĜO DE TRE MALGRANDAJ KAJ GRANDAJ ARMILOJ

MEZGRANDA	TRE MALGRANDA	GRANDA
1k2	-	1k3
1k3	1	1k4
1k4	1k2	1k6
1k6	1k3	1k8
1k8	1k4	2k6
1k10	1k6	2k8
1k12	1k8	3k6
2k4	1k4	2k6
2k6	1k8	3k6
2k8	1k10	3k8
2k10	2k6	4k8

Baza trafopovo: Ĉiu atako al celoj pli distancaj ol tiu indiko ricevas malbonon pro la distanco. Por ĉiu distanco kiu superas la bazan trafopovon kaj egalas al la tuta aŭ parta trafopovo, la atakoĵeto ricevas po unu akumulan malbonon -2. Se ponardo (baza trafopovo 3 m) estas ĵetata al 8 m distanca celo, ĝi ekzemple ricevas malbonon -4 por la atakĵeto. Ĵetarmiloj havas maksimuman trafopovon de la kvinobla baza trafopovo. Pafarmiloj povas esti uzataj por celoj ĝis la dekobla trafopovo.

Pezo: En tiu kolumno estas indikita la pezo por la mezgranda versio de la armilo. Ĉe malgrandaj armiloj la pezo duoniĝas, ĉe grandaj duobliĝas. Kelkaj armiloj havas specifan pezon kio estas klarigita en la armilopriskriboj.

Tipo: Armiloj kaŭzas certan damaĝotipon kaj estas tiel klasigitaj laŭ la kategorioj: (P) por pikarmiloj, (K) por klingarmiloj kaj (B) por batarmiloj. Kelkaj monstroj povas esti rezistemaj aŭ imunaj kontraŭ certaj ataktipoj.

Estas armiloj kiuj povas kaŭzi diversajn tipojn da damaĝo. Se armilo povas kaŭzi du tipojn da damaĝo, la damaĝo ne dividiĝas en la du damaĝotipoj. La kompleta damaĝo estas entute de du tipoj. La kreaĵo devus esti imuna kontraŭ ambaŭ tipoj por eviti tiun damaĝon.

Alie estas armiloj kiuj povas kaŭzi unu el du tipoj de damaĝo. Se okazas situacio en kiu tio gravas, la uzanto povas decidi kiun tipon de damaĝo li volas kaŭzi.

Specife: Kelkaj armiloj havas specifajn ecojn. Vidu la armilpriskribon por detaloj.

Apogdefendi: Se oni uzas tian armilon per prepara ago kontraŭ sturmatako, ĝi kaŭzas duoblan damaĝon al la atakanto se ĝi trafas.

Duobla (armilo): Duoblan armilon oni povas uzi tiel kiel oni batalas per du armiloj. Oni ricevas la samajn malbonojn kiel kun unu unumana armilo kaj unu malpeza armilo. Se oni uzas duoblan armilon kiel unumana armilo, oni nur povas ataki per unu flanko. Ĝi tiam ne kalkuliĝas kiel duobla armilo.

Faligi: Tiuj armiloj povas esti uzataj por faligi malamikojn. Se okazas ke oni mem perdas la ekvilibron ĉe tiu provo, oni povas anstataŭe lasi la armilon fali surteren.

Monaĥo: Monaĥan armilon povas uzi monaĥo dum sia atakhajlo (vidu Klasoj).

Ne mortiga: Tiuj armiloj kaŭzas ne mortigan damaĝon (vidu Batalo).

Senarmigi: Se oni uzas tian armilon por senarmigi malamikon, oni ricevas bonon +2 por tiu batalmanovro.

Trafopovo: Per armilo kun trafopovo oni nur povas ataki malamikojn kiuj estas 3 m distance, sed ne malamikojn en apudaj kampoj.

TABELO: ARMILOJ

SIMPLAJ ARMILOJ	PREZO	DAMAĜO (MALGRANDA)	DAMAĜO (MEZGRANDA)	KRITIKA TRAFO	BAZA TRAFOPOVO	PEZO	TIPO	SPECIFE
ATAKOJ SEN ARMILOJ								
Armganto	2 mo	1k2	1k3	×2	-	0,5 kg	b	-
Bato sen armilo	-	1k2	1k3	×2	-	-	b	Ne mortiga
LEĜERAJ ARMILOJ								
Armganto najlita	5 mo	1k3	1k4	×2	-	0,5 kg	p	-
Madzo leĝera	5 mo	1k4	1k6	×2	-	2 kg	b	-
Ponardo	2 mo	1k3	1k4	19-20 / ×2	3 m	0,5 kg	p aŭ k	-
Puŝponardo	2 mo	1k3	1k4	×3	-	0,5 kg	p	-
Serpo	6 mo	1k4	1k6	×2	-	1 kg	k	Faligi
UNUMANAJ ARMILOJ								
Klabo	-	1k4	1k6	×2	3 m	1,5 kg	b	-
Lanco kurta	1 mo	1k4	1k6	×2	6 m	1,5 kg	p	-
Madzo peza	12 mo	1k6	1k8	×2	-	4 kg	b	-
Matenstelo	8 mo	1k6	1k8	×2	-	3 kg	b kaj p	-
AMBAŬMANAJ ARMILOJ								
Bastono ferita	-	1k4/1k4	1k6/1k6	×2	-	2 kg	b	Duobla, monaĥo
Lanco	2 mo	1k6	1k8	×3	6 m	3 kg	p	Apogdefendi
Lanco longa	5 mo	1k6	1k8	×3	-	4,5 kg	p	Apogdefendi, trafopovo
DISTANCARMILOJ								
Arbalesto leĝera	35 mo	1k6	1k8	19-20 / ×2	24 m	2 kg	p	-
Vergoj (10)	1 mo	-	-	-	-	0,5 kg	-	-
Arbalesto peza	50 mo	1k8	1k10	19-20 / ×2	36 m	4 kg	p	-
Vergoj (10)	1 mo	-	-	-	-	0,5 kg	-	-
Ĵetlanco	1 mo	1k4	1k6	×2	9 m	1 kg	p	-
Ĵetsagoj	5 ma	1k3	1k4	×2	6 m	0,25 kg	p	-
Kanpafado	2 mo	1	1k2	×2	6 m	0,5 kg	p	-
Vergoj (10)	5 ma	-	-	-	-	-	-	-
Ŝtonĵetilo	-	1k3	1k4	×2	15 m	-	b	-
Ŝtonĵetkugloj (10)	1 ma	-	-	-	-	2,5 kg	-	-

MILITARMILOJ	PREZO	DAMAĜO (MALGRANDA)	DAMAĜO (MEZGRANDA)	KRITIKA TRAFO	BAZA TRAFOPOVO	PEZO	TIPO	SPECIFE
LEĜERAJ ARMILOJ								
Astro	24 mo	1k3	1k4	×3	6 m	1,5 kg	p	-
Glavo kurta	10 mo	1k4	1k6	19-20 / ×2	-	1 kg	p	-
Hakilo	6 mo	1k4	1k6	×3	-	1,5 kg	k	-
Ĵethakilo	8 mo	1k4	1k6	×2	3 m	1 kg	k	-
Kiraso najlita	ekstra	1k4	1k6	×2	-	ekstra	p	-
Kukro	8 mo	1k3	1k4	18-20 / ×2	-	1 kg	k	-
Martelo leĝera	1 mo	1k3	1k4	×2	6 m	1 kg	b	-
Metalkapa klabo	1 mo	1k4	1k6	×2	-	1 kg	b	Ne mortiga
Najlita ŝildo leĝera	ekstra	1k3	1k4	×2	-	ekstra	p	-
Pioĉo leĝera	4 mo	1k3	1k4	×4	-	1,5 kg	p	-

Militarmiloj	Prezo	Damaĝo (malgranda)	Damaĝo (mezgranda)	Kritika trafo	Baza trafopovo	Pezo	Tipo	Specife
Ŝildo leĝera	ekstra	1k2	1k3	×2	-	ekstra	b	-
Unumanaj armiloj								
Batalhakilo	10 mo	1k6	1k8	×3	-	3 kg	k	-
Cimitaro	15 mo	1k4	1k6	18-20 / ×2	-	2 kg	k	-
Glavo longa	15 mo	1k6	1k6	19-20 / ×2	-	2 kg	k	-
Milita martelo	12 mo	1k6	1k8	×3	-	2,5 kg	b	-
Najlŝildo peza	ekstra	1k4	1k6	×2	-	ekstra	p	-
Pioĉo peza	8 mo	1k4	1k6	×4	-	3 kg	p	-
Rapiro	20 mo	1k4	1k4	18-20 / ×2	-	1 kg	p	-
Ŝildo peza	ekstra	1k3	1k4	×2	-	ekstra	b	-
Tridento	15 mo	1k6	1k6	×2	3 m	2 kg	p	Apogdefendi
Vipmadzo	8 mo	1k6	1k8	×2	-	2,5 kg	b	Senarmigi, faligi
Ambaŭmanaj armiloj								
Falĉilo	18 mo	1k6	2k4	×4	-	5 kg	p aŭ k	Faligi
Falkato	75 mo	1k6	2k4	18-20 / ×2	-	4 kg	k	-
Gisarmo	9 mo	1k6	2k4	×3	-	6 kg	k	Trafopovo, faligi
Glavego	50 mo	1k10	2k6	19-20 / ×2	-	4kg	k	-
Glefo	8 mo	1k8	1k10	×3	-	5 kg	k	Trafopovo
Halebardo	10 mo	1k8	1k8	×3	-	6 kg	p aŭ k	Apogdefendi, faligi
Klabo ambaŭmana	5 mo	1k8	1k10	×2	-	4 kg	b	-
Labriso	20 mo	1k10	1k12	×3	-	6 kg	k	-
Lanco de kavaleriano	10 mo	1k6	1k8	×3	-	5 kg	p	Trafopovo
Runko	10 mo	1k6	2k4	×3	-	6 kg	p	Senarmigi, trafopovo
Vipmadzo peza	15 mo	1k8	1k10	19-20 / ×2	-	5 kg	b	Senarmigi, faligi
Distancaj armiloj								
Arko kurta	30 mo	1k4	1k6	×3	18 m	1 kg	p	-
Sagoj (20)	1 mo	-	-	-	-	1,5 kg	-	-
Arko kurta kunmetita	75 mo	1k4	1k6	×3	21 m	1 kg	p	-
Sagoj (20)	1 mo	-	-	-	-	1,5 kg	-	-
Arko longa	75 mo	1k6	1k8	×3	30 m	1,5 kg	p	-
Sagoj (20)	1 mo	-	-	-	-	1,5 kg	-	-
Arko longa kunmetita	100 mo	1k6	1k8	×3	33 m	1,5 kg	p	-
Sagoj (20)	1 mo	-	-	-	-	1,5 kg	-	-

Eksotikaj armiloj	Prezo	Damaĝo (malgranda)	Damaĝo (mezgranda)	Kritika trafo	Baza trafopovo	Pezo	Tipo	Specife
Leĝeraj armiloj								
Kamao	2 mo	1k4	1k6	×2	-	1 kg	k	Monaĥo, faligi
Nunĉako	2 mo	1k4	1k6	×2	-	1 kg	b	Monaĥo, senarmigi
Saio	1 mo	1k3	1k4	×2	-	0,5 kg	b	Monaĥo, senarmigi
Sianghamo	3 mo	1k4	1k6	×2	-	0,5 kg	p	Monaĥo
Unumanaj armiloj								
Batalhakilo nana	30 mo	1k8	1k10	×3	-	4 kg	k	-
Glavo bastarda	35 mo	1k8	1k10	19-20 / ×2	-	3 kg	k	-
Vipo	1 mo	1k2	1k3	×2	-	1 kg	k	Senarmigi, ne mortiga, trafopovo, faligi
Ambaŭmanaj armiloj								
Duobla hakilo orka	60 mo	1k6/1k6	1k8/1k8	×3	-	7,5 kg	k	Duobla
Glavo duklinga	100 mo	1k6/1k6	1k8/1k8	19-20 / ×2	-	5 kg	k	Duobla
Hokmartelo gnoma	20 mo	1k6/1k4	1k8/1k6	×3/×4	-	3 kg	b aŭ p	Duobla, faligi
Kateno najlita	25 mo	1k6	2k4	×2	-	5 kg	p	Senarmigi, faligi
Vipmadzo duobla	90 mo	1k6/1k6	1k8/1k8	×2	-	5 kg	b	Senarmigi, duobla, faligi
Sabro elfa	80 mo	1k8	1k10	18-20 / ×2	-	3,5 kg	k	-

Eksotikaj armiloj	Prezo	Damaĝo (malgranda)	Damaĝo (mezgranda)	Kritika trafo	Baza trafopovo	Pezo	Tipo	Specife
Urgrošo nana	50 mo	1k6/1k4	1k8/1k6	×3	-	6 kg	p aŭ k	Apogdefendi, duobla
Distancaj armiloj								
Arbalesto ripetanta leĝera	250 mo	1k6	1k8	19-20 / ×2	24 m	3 kg	p	-
Vergoj (5)	1 mo	-	-	-	-	0,5 kg	-	-
Arbalesto ripetanta peza	400 mo	1k8	1k10	19-20 / ×2	36 m	6 kg	p	-
Vergoj (5)	1 mo	-	-	-	-	0,5 kg	-	-
Bastonĵetilo hobita	20 mo	1k6	1k8	×3	80 m	1,5 kg	b	-
Ŝtonĵetkugloj (10)	1 ma	-	-	-	-	2,5 kg	-	-
Bolaso	5 mo	1k3	1k4	×2	3 m	1 kg	b	Ne mortiga, faligi
Manarbalesto	100 mo	1k3	1k4	19-20 / ×2	9 m	1 kg	p	-
Vergoj (10)	1 mo	-	-	-	-	0,5 kg	-	-
Reto	20 mo	-	-	-	3 m	3 kg	-	-
Ŝurikenoj (5)	1 mo	1	1k2	×2	3 m	0,25 kg	p	Monaĥo

SORĈOJ

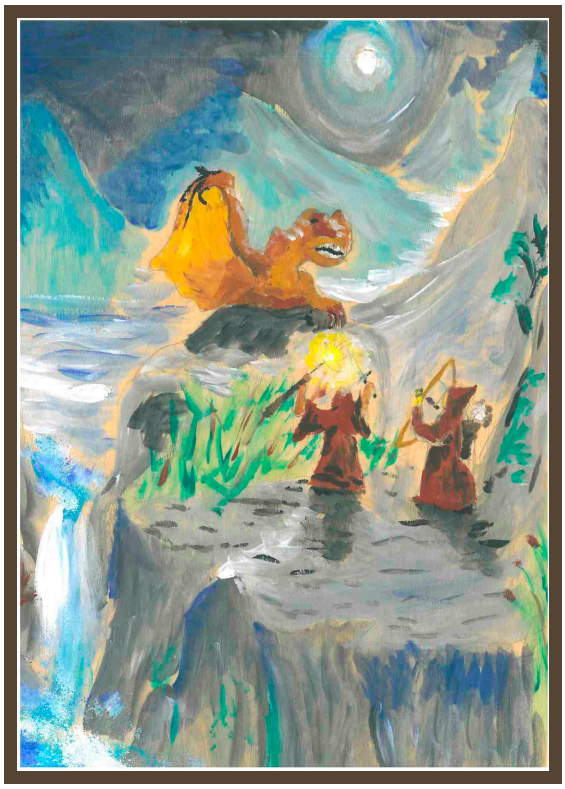
Centoj da sorĉoj estas disponeblaj al sorĉkonantoj. Je la komenco de ĉi tiu ĉapitro estas listigita kiu klaso povas efektivigi kiujn sorĉojn. *M* aŭ *F* je la fino de la nomo de sorĉo markas sorĉon kiu bezonas materialkomponantojn aŭ fokuson kiuj kutime ne estas en saketo de materialkomponantoj.

Vico: La sorĉoj en la listoj kaj priskriboj estas ordigitaj laŭ alfabeta ordo. Krom sorĉoj kiuj estas parto de sorĉaro. Se la nomo de la sorĉo enhavas la vortojn malpotenca, potenca aŭ amasa la sorĉo estas enordigita laŭ la sekva vorto.

Vivkubetoj: La termino vivkubeto estas uzata sinonime al la termino rolulnivelo rilate al efikoj kiuj koncernas nombron da vivkubetoj. Kreaĵoj kiuj ricevas siajn vivkubetojn nur de sia popolo kaj ne de sia klaso, havas tiom da rolulniveloj kiel vivkubetoj.

Sorĉnivelo: La povo de sorĉo ofte dependas de la sorĉnivelo. La klasnivelo de la sorĉanto kalkuliĝas kiel sorĉnivelo por efektivigi sorĉon. Kreaĵo sen klaso havas se ne estas alie indikita tiom multaj sorĉniveloj kiel vivkubetoj. En la sekvantaj sorĉlistoj la vorto nivelo ĉiam signifas sorĉnivelo.

Kreaĵoj kaj roluloj: La termino kreaĵo kaj rolulo estas uzataj sinonime en la sorĉpriskriboj.



Sorĉoj de arbarano

Sorĉoj de arbarano de la 1a grado

Alarmo: Protektas certan spacon du horojn / nivelo.

Bestomesaĝisto: Sendas tre malgrandan beston al certa loko.

Ĉarmi beston: Igas beston via amiko.

Ĉirkaŭvolvi: Plantoj ĉirkaŭvolvas ĉiun en la ĉiraŭaĵo de 12m.

Elteni elementojn: Vi povas senprobleme travivi en varmegaj kaj malvarmegaj ĉirkaŭaĵoj.

Kaŝi de bestoj: Bestoj ne povas ekkoni 1 celon/nivelo.

Legi magion: Vi povas legi skribaĵorulon kaj sorĉolibrojn.

Longaj paŝoj: Via bazmoviĝrapideco altiĝas je 3m.

Magiaj kaptaĵoj: Unu natura armilo de la celo ricevas +1 por atako- kaj damaĝoĵetoj.

Malfruigi venenon: Malhelpas venenon 1 horon/nivelo kaŭzi damaĝon al la celo.

Malkovri bestojn aŭ plantojn: Malkovras certajn specojn de plantoj aŭ bestoj.

Malkovri maŝojn kaj kaptilojn: Malkovras naturajn kaj primitivajn kaptilojn.

Malkovri venenon: Malkovras venenon en kreaĵo aŭ malgranda objekto.

Paroli kun bestoj: Vi povas paroli kun bestoj.

Rezisti energion: Vi povas ignori 10 (aŭ pli) da damaĝopoentoj/atako de certa energio.

Salto: Celo ricevas bonojn por ĵetoj de akrobataĵo.

Senspure iri: Unu celo/nivelo ne postlasas piedosignojn.

Sorĉvenigi aliancanon de naturo I: Vi vokas kreaĵojn por batali.

Trankviligi bestojn: Trankviligas (2k4 + nivelo) VK da bestoj.

Sorĉoj de bardo

Sorĉoj de bardo de la 0a grado

Dancantaj lumoj: Kreas torĉojn kaj aliajn lumojn.

Fantoma sono: Erariga sono.

Fermi/malfermi: Fermas aŭ malfermas malgrandajn aŭ malpezajn objektojn.

Fulmo: Blindetigi kreaĵon (-1 por atakĵetoj).

Kapturniga: Humanoide kreaĵo kun 4 aŭ malpli VK perdas sian venontan agon.

Koni direkton: Vi povas senti kie estas nordo.

Legi magion: Vi povas legi skribaĵorulon kaj sorĉolibrojn.

Lulkanto: Igas celon dormema; -5 por perceptoĵetoj kaj -2 por voloĵetoj kontraŭ dormo.

Lumo: Objekto lumas kiel torĉo.

Magia mano: Telekinezo ĝis 2,5 kg.

Mesaĝo: Flustranta komuniko distance.

Malkovri magion: Malkovras sorĉojn kaj magiajn objektojn ene de 18 metroj.

Rezisto: La celo ricevas +1 por savĵetoj.

Sendifektigi: Malgrandaj reparaturoj ĉe objekto.

Sorĉtruko: Malgrandaj magiaj trukoj.

Sorĉvenigi instrumenton: Sorĉvenigas instrumenton laŭ via elekto.

Sorĉoj de bardo de la 1a grado

Alarmo: Protektas certan spacon du horojn / nivelo.

Alivesti sin: Ŝanĝas vian aspekton.

Ĉarmi personon: Igas personon esti via amiko.

Dormo: Endormigas 4 VK de kreaĵoj en magian dormon.

Forgumi: Forigas normalan aŭ magian skribaĵon.

Forpreni timon: Subpremas timon aŭ donas al unu (plus 1 / 4 niveloj) kreaĵoj bonon +4 por savĵetoj kontraŭ timo.

Hipnoto: Fascinas 2k4 VK de kreaĵoj.

Identigi: Donas +10 por identigi magiajn objektojn.

Kaŝi objekton: Kaŝas objekton de observo.

Kaŝi pensmanieron: Kaŝas pensmanieron 24 horojn.

Kaŭzi timon: Unu kreaĵo kun 5 aŭ malpli VK forkuras 1k4 rondojn.

Kompreni lingvojn: Vi povas kompreni ĉiujn skribitajn kaj parolatajn lingvojn.

Konfuzo malpotenca: Unu kreaĵo estas konfuzita unu rondon.

Magia buŝo^{M}: Parolas unufoje se li estas aktivita.

Malkovri sekretajn pordojn: Malkovras sekretpordojn ene de 18 m.

Magia aŭro: Ŝanĝas la magian aŭron de objekto.

Nevidebla servanto: Nevidebla forto sekvas viajn ordonojn.

Plumofalo: Objektoj kaj kreaĵoj falas malrapide.

Rapida retiriĝo: Via moviĝorapideco altiĝas je 9 m.

Sanigi malgravajn vundojn: Sanigas 1k8 damaĝon +1/nivelo (maksimume +5).

Silenta ŝajnbildo: Kreas malgrandan iluziaĵon laŭ via imago.

Sorĉvenigi monstron I: Venigas eksterplananan kreaĵon kiu batalas apud vi.

Ŝmiri: Glitigas areon de 3m × 3m aŭ objekton.

Terura ridego: Celo perdas sian agon por 1 rondo/nivelo.

Ventroparoli: Projekcias vian voĉon ien 1 minuton por ĉiu nivelo.

Vivigi ŝnuregon: Ŝnurego moviĝas laŭ viaj ordonoj.

Sorĉoj de druido

Sorĉoj de druido de la 0a grado (preĝoj)

Dia gvido: +1 por unu atako-, savo- aŭ kapablecoĵeto.

Fulmo: Blindetigi kreaĵon (-1 por atakĵetoj).

Koni direkton: Vi povas senti kie estas nordo.

Krei akvon: Kreas 7,5 litrojn da pura akvo por ĉiu nivelo.

Legi magion: Vi povas legi skribaĵorulon kaj sorĉolibrojn.

Lumo: Objekto lumas kiel torĉo.

Malkovri magion: Malkovras sorĉojn kaj magiajn objektojn ene de 18 metroj.

Malkovri venenon: Malkovras venenon en kreaĵo aŭ malgranda objekto.

Purigi manĝaĵojn kaj trinkaĵojn: Purigas 30 litrojn / nivelo da manĝaĵo kaj akvo.

Rezisto: La celo ricevas +1 por savĵetoj.

Sendifektigi: Malgrandaj reparaturoj ĉe objekto.

Stabiligi: Stabiligas mortantan kreaĵon.

Virto: Celo ricevas unu portempan VP.

Sorĉoj de druido de la 1a grado

Bonaj beroj: 2k4 beroj, el kiuj ĉiu sanigas 1 VP (maksimume 8 VP/24 horoj).

Ĉarmi beston: Igas beston via amiko.

Ĉirkaŭvolvi: Plantoj ĉirkaŭvolvas ĉiun en la ĉiraŭaĵo de 12m.

Elteni elementojn: Vi povas senprobleme travivi en varmegaj kaj malvarmegaj ĉirkaŭaĵoj.

Fea fajro: Heligas la konturon de la celo kaj ĉesigas Igi malklara, kamuflaĵon aŭ similajn efikojn.

Kaŝi de bestoj: Bestoj ne povas ekkoni 1 celon/nivelo.

Krei flamon: 1k6 damaĝo +1/nivelo, tuŝo aŭ ĵeto.

Longaj paŝoj: Via bazmoviĝrapideco altiĝas je 3m.

Magia ŝtono: Tri ŝtonoj ricevas +1 por atakoj kaj kaŭzas 1k6+1 damaĝon.

Magiaj kaptaĵoj: Unu natura armilo de la celo ricevas +1 por atako- kaj damaĝoĵetoj.

Malkovri bestojn aŭ plantojn: Malkovras certajn specojn de plantoj aŭ bestoj.

Malkovri maŝojn kaj kaptilojn: Malkovras naturajn kaj primitivajn kaptilojn.

Paroli kun bestoj: Vi povas paroli kun bestoj.

Salto: Celo ricevas bonojn por ĵetoj de akrobataĵo.

Sanigi malgravajn vundojn: Sanigas 1k8 damaĝon +1/nivelo (maksimume +5).

Senspure iri: Unu celo/nivelo ne postlasas piedosignojn.

Sorĉvenigi aliancanon de naturo I: Vi vokas kreaĵojn por batali.

Ŝilelo: Klabo aŭ bastono ferita iĝas armilon +1 (damaĝo 1k8) 1 minuton / nivelo.

Trankviligi bestojn: Trankviligas (2k4 + nivelo) VK da bestoj.

Vualanta nebulo: Nebulo aperas ĉirkaŭ vi.

Sorĉoj de kleriko

Sorĉoj de kleriko de la 0a grado (preĝoj)

Dia gvido: +1 por unu atako-, savo- aŭ kapablecoĵeto.

Elsangigi: Igas stabilan kreaĵon morti.

Kapturniga: Humanoide kreaĵo kun 4 aŭ malpli VK perdas sian venontan agon.

Krei akvon: Kreas 7,5 litrojn da pura akvo por ĉiu nivelo.

Legi magion: Vi povas legi skribaĵorulon kaj sorĉolibrojn.

Lumo: Objekto lumas kiel torĉo.

Malkovri magion: Malkovras sorĉojn kaj magiajn objektojn ene de 18 metroj.

Malkovri venenon: Malkovras venenon en kreaĵo aŭ malgranda objekto.

Purigi manĝaĵojn kaj trinkaĵojn: Purigas 30 litrojn / nivelo da manĝaĵo kaj akvo.

Rezisto: La celo ricevas +1 por savĵetoj.

Sendifektigi: Malgrandaj reparaturoj ĉe objekto.

Stabiligi: Stabiligas mortantan kreaĵon.

Virto: Celo ricevas unu portempan VP.

Sorĉoj de kleriko de la 1a grado

Anatemi: Malamikoj ricevas -1 por atakoĵetoj kaj savĵetoj kontraŭ timo.

Beni: Aliancanoj ricevas +1 por atakĵetoj kaj savĵetoj kontraŭ timo.

Dia favoro: Vi ricevas bonon +1 por atako- kaj damaĝoĵetoj por ĉiuj tri niveloj.

Elteni elementojn: Vi povas senprobleme travivi en varmegaj kaj malvarmegaj ĉirkaŭaĵoj.

Forpreni timon: Subpremas timon aŭ donas al unu (plus 1 / 4 niveloj) kreaĵoj bonon +4 por savĵetoj kontraŭ timo.

Gardo de morto: Malkovras kiel proksime kreaĵoj estas al la morto ene de 9 m.

Kaŝi de malmortuloj: Malmortuloj ne povas ekkoni unu celon / nivelo.

Kaŭzi malgravajn vundojn: Tuŝo kaŭzas 1k8 damaĝon +1/nivelo (maksimume +5).

Kaŭzi timon: Unu kreaĵo kun 5 aŭ malpli VK forkuras 1k4 rondojn.

Kompreni lingvojn: Vi povas kompreni ĉiujn skribitajn kaj parolatajn lingvojn.

Konsekri akvon^{M}: Kreas sanktan akvon.

Magia armilo: Armilo ricevas bonon de +1.

Magia ŝtono: Tri ŝtonoj ricevas +1 por atakoj kaj kaŭzas 1k6+1 damaĝon.

Malkonsekri akvon^{M}: Kreas malsanktan akvon.

Malkovri malmortulojn: Malkovras malmortulojn ene de 18 m.

Misfortuno: Celo ricevas -2 por atako-, damaĝo-, savo- kaj kapablecoĵetoj.

Protekto de bono/ĥaoso/leĝo/malbono: +2 al la AK kaj savĵetoj, aldona protekto kontraŭ la elektita pensmaniero.

Ordono: Celo obeas vian ordonon dum 1 rondo.

Sanktejo: Malamikoj ne povas ataki vin kaj vi ne povas ataki.

Sanigi malgravajn vundojn: Sanigas 1k8 damaĝon +1/nivelo (maksimume +5).

Sorĉvenigi monstron I: Venigas eksterplananan kreaĵon kiu batalas apud vi.

Ŝildo: Distancatakoj kontraŭ vi havas probablecon por fuŝo de 20%.

Ŝildo de kredo: Aŭro donas distran bonon +2 aŭ pli.

Vualanta nebulo: Nebulo aperas ĉirkaŭ vi.

Sorĉoj de magiisto/sorĉisto

Sorĉoj de magiisto/sorĉisto de la 0a grado (sorĉartifikoj)

Aperigo

Dancantaj lumoj: Kreas torĉojn kaj aliajn lumojn.

Fulmo: Blindetigi kreaĵon (-1 por atakĵetoj).

Lumo: Objekto lumas kiel torĉo.

Radio de frosto: Strio kaŭzas 1k3 malvarmodamaĝon.

Ekkono

Legi magion: Vi povas legi skribaĵorulon kaj sorĉolibrojn.

Malkovri magion: Malkovras sorĉojn kaj magiajn objektojn ene de 18 metroj.

Malkovri venenon: Malkovras venenon en kreaĵo aŭ malgranda objekto.

Iluzio

Fantoma sono: Erariga sono.

Nekromancio

Elsangigi: Igas stabilan kreaĵon morti.

Malfortigi malmortulojn: Kaŭzas 1k6 damaĝon ĉe malmortulon.

Tuŝo de elĉerpo: Tuŝatako elĉerpas la celon.

Protektsorĉoj

Rezisto: La celo ricevas +1 por savĵetoj.

Sorĉvenigo

Acida ŝpruco: Kuglo kaŭzas 1k3 acidodamaĝon.

Transformado

Fermi/malfermi: Fermas aŭ malfermas malgrandajn aŭ malpezajn objektojn.

Magia mano: Telekinezo ĝis 2,5 kg.

Mesaĝo: Flustrata interparolado distance.

Sendifektigi: Malgrandaj reparaturoj ĉe objekto.

Transsorĉado

Kapturniga: Humanoide kreaĵo kun 4 aŭ malpli VK perdas sian venontan agon.

Universalaj

Arkana sigelo: Skribas vian personan runon sur viktimo aŭ kreaĵo (videble aŭ nevideble).

Sorĉtruko: Malgrandaj magiaj trukoj.

Sorĉoj de magiisto/sorĉisto de la 1a grado

Aperigo

Brulantaj manoj: 1k4 fajrodamaĝo por ĉiu nivelo (maksimume 5k4).

Magia pafaĵo: 1k4+1 damaĝo; +1 pafaĵo por ĉiu dua nivelo sur la unua (maksimume +5).

Ŝokkapto: Tuŝo kaŭzas 1k6 elektrodamaĝon por ĉiu nivelo (maksimume 5k6).

Ŝvebanta disko: Kreas horizontalan diskon 90 cm amplekse kiu povas porti 50kg por ĉiu nivelo.

Ekkono

Identigi: Donas +10 por identigi magiajn objektojn.

Kompreni lingvojn: Vi povas kompreni ĉiujn skribitajn kaj parolatajn lingvojn.

Malkovri malmortulojn: Malkovras malmortulojn ene de 18 m.

Malkovri sekretajn pordojn: Malkovras sekretpordojn ene de 18 m.

Preciza bato: +20 por via venonta atakĵeto.

Iluzio

Alivesti sin: Ŝanĝas vian aspekton.

Magia aŭro: Ŝanĝas la magian aŭron de objekto.

Silenta ŝajnbildo: Kreas malgrandan iluziaĵon laŭ via imago.

Ŝprucantaj farboj: Igas kreaĵojn senkonsciaj, blindaj aŭ duonsvena.

Ventroparoli: Projekcias vian voĉon ien 1 minuton por ĉiu nivelo.

Nekromancio

Kaŭzi timon: Unu kreaĵo kun 5 aŭ malpli VK forkuras 1k4 rondojn.

Malvarma mano: Unu tuŝo/nivelo kaŭzas 1k6 damaĝon kaj eble 1 fortodamaĝon.

Radio de malforto: Strio kaŭzas 1k6+1 fortodamaĝon por ĉiu du niveloj.

Protektsorĉoj

Alarmo: Protektas certan spacon du horojn / nivelo.

Elteni elementojn: Vi povas senprobleme travivi en varmegaj kaj malvarmegaj ĉirkaŭaĵoj.

Firmteni portalon: Tenas pordon fermita.

Protekto de bono/ĥaoso/leĝo/malbono: +2 al la AK kaj savĵetoj, aldona protekto kontraŭ la elektita pensmaniero.

Ŝildo: Nevidebla ŝildo donas +4 al la AK kaj rezistas magiajn pafaĵojn.

Sorĉvenigo

Magia armaĵo: Celo ricevas +4 por la AK.

Nevidebla servanto: Nevidebla forto sekvas viajn ordonojn.

Rajdbesto: Venigas rajdbeston 2 horojn por ĉiu nivelo.

Ŝmiri: Glitigas areon de 3m × 3m aŭ objekton.

Sorĉvenigi monstron I: Venigas eksterplananan kreaĵon kiu batalas apud vi.

Vualanta nebulo: Nebulo aperas ĉirkaŭ vi.

Transformado

Forgumi: Forigas normalan aŭ magian skribaĵon.

Grandigi personon: Humanoida persono kreskas al duobla grandeco.

Magia armilo: Armilo ricevas bonon de +1.

Malgrandigi personon: Humanoida persono malkreskas al duona grandeco.

Plumofalo: Objektoj kaj kreaĵoj falas malrapide.

Rapida retiriĝo: Via moviĝorapideco altiĝas je 9 m.

Salto: Celo ricevas bonon por ĵetoj de akrobataĵo.

Vivigi ŝnuregon: Ŝnurego moviĝas laŭ viaj ordonoj.

Transsorĉado

Ĉarmi personon: Igas personon esti via amiko.

Dormo: Endormigas 4 VK de kreaĵoj en magian dormon.

Hipnoto: Fascinas 2k4 VK de kreaĵoj.

Sorĉoj de paladino

Sorĉoj de paladino de la 1a grado

Beni: Aliancanoj ricevas +1 por atakĵetoj kaj savĵetoj kontraŭ timo.

Dia favoro: Vi ricevas por ĉiuj tri niveloj +1 por atako- kaj damaĝoĵetoj.

Elteni elementojn: Vi povas senprobleme travivi en varmegaj kaj malvarmegaj ĉirkaŭaĵoj.

Konsekri akvon^{M}: Kreas sanktan akvon.

Konsekri armilon: Armilo eksterordinare trafas malbonajn malamikojn.

Krei akvon: Kreas 7,5 litrojn da pura akvo por ĉiu nivelo.

Legi magion: Vi povas legi skribaĵorulon kaj sorĉolibrojn.

Magia armilo: Armilo ricevas bonon de +1.

Malkovri malmortulojn: Malkovras malmortulojn ene de 18 m.

Malkovri venenon: Malkovras venenon en kreaĵo aŭ malgranda objekto.

Protekto de malbono/ĥaoso: +2 al la AK kaj savĵetoj, aldona protekto kontraŭ la elektita pensmaniero.

Refortiĝo malpotenca: Forprenas magiajn atributmalbonojn aŭ sanigas 1k4 poentojn da atributodamaĝo.

Rezisto: La celo ricevas +1 por savĵetoj.

Sanigi malgravajn vundojn: Sanigas 1k8 damaĝon +1/nivelo (maksimume +5).

Virto: Celo ricevas unu portempan VP.

Sorĉoj

En la sekvanta estas indikitaj ĉiuj sorĉoj laŭ alfabeta ordo krom tiuj kiuj enhavas la vortojn malpotenca, potenca aŭ amasa.

Ŝprucantaj farboj

Skolo: Iluzio(trompo)[mensinfluo]; **Grado:** SOR/MAG 1

Elspezo de tempo: 1 bazago

Komponantoj: P, G, M (ruĝa, flava kaj blua polvo aŭ farbita sablo)

Trafopovo: 4,50 m

Traforegiono: Konusforma eksplodo

Daŭro: Subite (vidu tekston)

Savĵeto: Volo, neniu efiko; **Sorĉrezisto:** Jes

Diverskolora konuso de malharmonaj farboj ekflugas el via mano kaj svenigas kreaĵojn aŭ ec blindigas ilin aŭ igas ilin perdi sian konscion. Ĉiu kreaĵo en la konuso estas trafitaj depende de siaj vivkubetoj.

2 VK aŭ malpli: La kreaĵo perdas la konscion kaj estas blinda kaj svenanta dum 2k4 rondoj, poste ĝi estas blinda kaj svenanta dum 1k4 rondoj kaj poste svenanta dum 1 rondo (nur vivantaj kreaĵoj perdas la konscion).

3 aŭ 4 VK: La kreaĵo estas blinda kaj svenanta dum 1k4 rondoj kaj poste svenanta dum 1 rondo.

5 aŭ pli VK: La kreaĵo estas svenanta dum 1 rondo.

Kreaĵoj sen vidkapablo ne estas trafitaj de ŝprucantaj farboj.

STATOJ

Se du statoj koncernas rolulon, ambaŭ efikas. Se ili ne estas kombineblaj, la pli grava efikas.

Blinda: Blinda kreaĵo ne povas vidi. Ĝi ricevas malbonon -2 por la AK, perdas la LER-bonon (se ĝi havas) de la AK, kaj ricevas malbonon -4 por plejmultaj kapablecoĵetoj kiuj baziĝas sur forto aŭ lerteco kaj por konkuraj ĵetoj de percepto. Ĉiuj ĵetoj kaj agoj kiuj dependas de la vidpovo (kiel legi aŭ perceptĵetoj por vidi) malsukcesas aŭtomate. Ĉiuj malamikoj havas kompletan kamuflaĵon kontraŭ la blinda kreaĵo (ŝanco de malsukceso 50%). Blinduloj devas fari ĵeton de akrobataĵo (MFG 10) se ili volas moviĝi pli rapide ol per duona moviĝrapideco. Se tiu ĵeto malsukcesas, la kreaĵo falas surteren. Roluloj kiuj estas blindaj dum longa tempo povas alkutimiĝi kaj superi kelkajn malavantaĝojn.

Blindeta: Blindetulo preskaŭ ne povas vidi ĉar liaj okuloj estas troekscitaj. Li ricevas malbonon -1 por atakĵetoj kaj por perceptoĵetoj por vidi.

Ĉirkaŭvolvita: Ĉirkaŭvolvita rolulo havas restriktojn por moviĝi. Se liaj katenoj ne estas fiksitaj al nemovebla objekto aŭ estas tenitaj de iu forto, li ankoraŭ povas moviĝi. Ĉirkaŭvolvita kreaĵo moviĝas per duona moviĝrapideco, ne povas kuri, nek povas fari sturmatakojn, ricevas malbonon -2 por atakĵetoj kaj malbonon -4 por lerteco. Ĉirkaŭvolvita rolulo kiu provas efektivigi sorĉon, devas fari koncentriĝoĵeton (MFG 15 + sorĉogrado) aŭ li perdas la sorĉon.

Difektita: Objektoj kiuj havas pli da damaĝo ol la duono de siaj trafopoentoj, estas difektitaj. Tio signifas ke ili ne plu povas efike plenumi sian destinon. La stato difektita havas, depende de la objekto, la sekvantajn restriktojn:

Se la objekto estas armilo, atakoj per tiu armilo havas malbonon -2 por atak- kaj damaĝoĵetoj. Kritikaj trafoj nur povas okazi ĉe natura 20 kaj nur kaŭzas ×2 damaĝon.

Se la objekto estas armaĵo aŭ ŝildo, la AK-bono duoniĝas. Ĉe difektitaj armaĵoj krome la armaĵomalbono por kapablecoj duobliĝas.

Se la objekto estas instrumento, kiu estas bezonata por kapableco, la kapablecoĵetoj per ĝi ricevas malbonon -2.

Se la objekto estas sorĉobastono aŭ sorĉobastoneto, ĝi eluzas duoble pli da ŝargoj por ĉiu aplikado.

Se la objekto ne kongruas al iu el la antaŭaj kategorioj, la stato difektita ne havas efikon por la aplikado. Sendepende de la kategorio al kiu la objekto apartenas, difektitaj objektoj ĉiam nur valoras 75% de la normala prezo.

Se la objekto estas magia, ĝi nur povas esti riparata per la sorĉoj ripari aŭ sendifektigi se la sorĉo estas efektivigita de sorĉanto kies sorĉnivelo estas minimume tiom alta kiel tiu de la objekto.

Nemagiaj objektoj povas esti riparataj sammaniere aŭ per sukcesa ĵeto por metio kiu necesas por krei la objekton. La MFG por la ĵeto estas kutime 20 kaj unu horo necesas por ripari unu damaĝopoenton. Plejmultaj metiistoj prenas 1/10 de la tuta prezo por la objekto por ripari tiajn damaĝojn (pli, se la objekto estas grave difektita aŭ kaduka).

Elĉerpita: Elĉerpita rolulo nek povas kuri nek povas fari sturmatakojn. Li ricevas malbonon -2 por forto kaj lerteco. Se elĉerpita rolulo faras ion kio kutime igus lin elĉerpita, li tiam estas senforta. Se la rolulo ripozas dum 8 horoj, li ne plu estas elĉerpita.

Maltrankvila: Maltrankvila rolulo ricevas malbonon -2 por atako-, savo-, kapableco- kaj atributoĵetoj. Maltrankvila estas malpli grava stato de timo ol timplena kaj panika.

Fascinita: Fascinita kreaĵo estas fascinita per supernatura efiko aŭ per sorĉo. Ĝi staras aŭ sidas trankvile kaj faras nenion krom spekti la efikon kiu fascinas ĝin. La kreaĵo havas malbonon -4 por kapablecoĵetoj por reagi al io kiel ekzemple ĵetoj de percepto. Ĉiam kiam ebla danĝero aproksimiĝas al la fascinita kreaĵo, ĝi denove rajtas fari savĵeton kontraŭ la fascinanta efiko. Evidentaj danĝeroj kiel nudigo de armilo aŭ efektivigo de sorĉo aŭ se distancarmilo estas direktata al la fascinita kreaĵo, tuj nuligas la efikon. La aliancanoj de la fascinita kreaĵo povas liberigi ĝin per bazago.

Kaptita: Kaptita kreaĵo vere estas fiksita kaj nur povas fari malmultajn agojn. Ĝi ne povas moviĝi kaj perdas sian LER-bono de la AK kaj ricevas krome malbonon -4 por la AK. Kaptita kreaĵo nur povas fari malmultajn agojn: ĝi povas provi sin liberigi aŭ per batalmanovra ĵeto aŭ per ĵeto de malkateni. Ĝi povas fari parolajn aŭ mensajn agojn, sed ne povas efektivigi sorĉojn kiuj bezonas gestan aŭ materialan komponanton. Kreaĵo kiu volas efektivigi sorĉon aŭ uzi sorĉsimilan eblecon devas fari koncentriĝoĵeton (MFG 10 + BMB de tiu kiu kaptas ĝin + sorĉogrado). Se tio malsukcesas, la sorĉo estas perdita. Kaptita estas pli grava versio de la stato luktanta kaj tiuj statoj ne estas akumulaj.

Kapturnanta: Kapturnanta kreaĵo ne povas normale agi, tamen ne havas malbonon por la AK. La stato kapturnanta daŭras kutime unu rondo.

Kaŭranta: La rolulo estas paralizita de timo kaj ne povas agi. Krome li havas malbonon -2 por la AK kaj perdas la LER-bonon

(se ekzistas) de la AK.

Konfuzita: Konfuzita kreaĵo ne povas agi normale. Ĝi ne povas distingi amikojn de malamikoj kaj traktas ĉiujn aliajn kreaĵojn kiel malamikojn. Aliancanoj kiuj volas efektivigi sorĉon kiu estas avantaĝa por la celo al la konfuzita kreaĵo, devas fari sukcesan tuŝatakon en proksimbatalo. Se la konfuzita kreaĵo estas atakita, ĝi atakas la atakanton ankaŭ ĝis tiu estas morta aŭ ne plu videbla.

Ĵetu je la komenco de la vico de konfuzita kreaĵo por determini kiel ĝi agas dum tiu rondo laŭ la malsupra tabelo.

K%	Ago
01-25	Agas normale.
26-50	Faras nenion krom babiladi senrilate.
51-75	Kaŭzas al si mem 1k8 damaĝon plus FOR-modifilo per objekto kiun li tenas en siaj manoj.
76-100	Atakas la plej proksiman kreaĵon (intimulo kalkuliĝas kiel parto de la konfuzita kreaĵo).

Konfuzulo kiu ne kapablas plenumi la indikitan agon, babiladas senrilate. Atakantoj ne ricevas specifajn bonojn se ili atakas konfuzulon. Konfuzulo kiu estas atakita, atakas dum sia venonta vico la atakanton, se li ankoraŭ estas konfuzita. La konfuzita kreaĵo ne faras okazatakojn kontraŭ malamikoj kiujn ĝi ne jam volas ataki (aŭ pro sia sinteno dum tiu rondo aŭ ĉar ĝi estis atakita).

Kuŝanta: La rolulo kuŝas surplanke. Kuŝanta atakanto ricevas malbonon -4 por atakĵetoj de proksimbatalo kaj ne povas uzi distancarmilojn krom arbalestoj. Kuŝanta defendanto ricevas bonon +4 por sia AK kontraŭ distancatakoj kaj -4 kontraŭ proksimatakoj.

Ekstari estas movago kiu provokas okazatakojn.

Luktanta: Luktanta kreaĵo estas prenata de alia kreaĵo aŭ kaptilo. Luktantaj kreaĵoj ne povas moviĝi kaj ricevas malbonon -4 por sia lerteco. Krome la luktanta kreaĵo havas malbonon -2 por atako- kaj batalmanovroĵetoj krom por tiuj por eklukti aŭ eskapi la luktadon. Plie luktantaj kreaĵoj ne povas fari agojn por kiuj ili bezonas siajn manojn. Luktanta rolulo kiu volas sorĉi aŭ uzi sorĉsimilajn eblecojn devas fari koncentriĝoĵeton (MFG 10 + BMB de tiu kiu luktas kun li + sorĉogrado). Se la ĵeto estas malsukcesa, li perdas la sorĉon. Luktantaj kreaĵo ne povas fari okazatakojn.

Luktanta kreaĵo ne povas uzi sekretecon por kaŝi de tiu kiu luktas kun li eĉ se speciala ebleco kiel kaŝado vidalvide permesus tion. Se luktanta kreaĵo iĝas nevidebla, ĉu per sorĉo ĉu per alia ebleco, ĝi ricevas situacian bonon +2 por la BMD por eliri de la luktado. Aliajn avantaĝojn ĝi ne ricevas.

Malsaneta: La koncerna rolulo ricevas malbonon -2 por ĉiuj atako-, armilodamaĝo-, savo-, kapableco- kaj atributoĵetoj.

Morta: Aŭ la vivpoentoj falis al negativa valoro kiu egalas la negativan konstituciovaloron, aŭ la konstitucio falis al 0 aŭ li estis subite mortigita per sorĉo aŭ iu efiko. La animo de via rolulo forlasas lian korpon. Mortintoj ne povas profiti de normala aŭ magia sanigo, sed ili povas esti revivigataj per magio. Se la kadavro ne estas konservata magie, ĝi putras kiel kutime. Magio kiu revivigas mortan rolulon ankaŭ rekonstruas la korpon kaj igas la rolulon aŭ tute sana aŭ en la staton kiun li havis je la tempo de la morto (depende de la sorĉo aŭ objekto). Ambaŭkaze la revivigita rolulo ne devas zorgi pri kadavra rigideco, putrado aŭ aliaj statoj kiuj povas koncerni la kadavron.

Mortanta: Mortanta kreaĵo estas senkonscia kaj proksima al morto. Kreaĵoj kun negativaj vivpoentoj, kiuj ne estas stabiligitaj, estas mortantaj. Mortanta kreaĵo ne povas agi. Kiam komenciĝas la vico de la mortanta rolulo post kiam liaj vivpoentoj falis sub 0 kaj je ĉiu venonta vico, li devas fari konstitucioĵeton (MFG 10) por stabiligi sin. La rolulo ricevas malbonon por tiu ĵeto kiu egalas la nunajn negativajn vivpoentojn. Rolulo kiu estas stabiligita ne devas fari tiun ĵeton. Natura 20 ĉe tiu ĵeto signifas aŭtomata sukceso. Se la ĵeto estas malsukcesa, la rolulo perdas 1 vivpoenton. Se mortanta kreaĵo havas tiom da negativaj vivpoentoj kiom egalas al ĝia negativa konstituciovaloro, ĝi mortas.

Nebatalkapabla: Rolulo kiu havas 0 VP aŭ negativajn VP, sed stabiligita kaj konscia, estas nebatalkapabla. Nebatalkapabla rolulo povas ĉiuronde fari aŭ movagon aŭ bazagon (sed ne ambaŭ, ankaŭ ne plenan agon; tamen li povas fari rapidajn, liberajn aŭ subitajn agojn). La rolulo moviĝas per duona moviĝrapideco. Ĉe movagoj la rolulo ne riskas sin lezi, sed se li faras bazagon (aŭ ian agon kiun la ludgvidanto taksas kiel tro laciga - ekzemple kelkaj liberaj agoj kiel rapide sorĉi) li suferas 1 damaĝopoenton post kiam li finis la agon. Se la ago ne altigis la VP de la rolulo, li tiam havas negativajn VP kaj estas mortanta.

Nebatalkapabla rolulo kun negativaj VP povas reakiri siajn VP de natura maniero, se iu helpas lin. Alie li rajtas fari ĉiutage konstitucioĵeton (MFG 10) post kiam li ripozis 8 horojn por reakiri siajn VP de natura maniero. La rolulo ricevas malbonon por tiuj ĵetoj kiu egalas al siaj negativaj vivpoentoj. Se la ĵeto malsukcesas, li perdas 1 VP tamen li ne perdas la konscion. Se la ĵeto estas sukcesa, la rolulo komencas saniĝi de natura maniero kaj ne plu estas en danĝero perdi vivpoentojn.

Nevidebla: Kreaĵoj kiuj estas nevideblaj ne povas esti perceptataj per la vidpovo. Nevidebla kreaĵo ricevas bonon +2 por atakĵetoj kontraŭ malamikoj kiujn ĝi povas vidi kaj ĝi povas ignori la LER-bonon (se ekzistas) de la malamiko. Vidu nevideblecon ĉe eksterordinaraj kapablecoj.

Paralizita: Paralizita rolulo estas fiksita surloke kaj nek povas moviĝi nek povas agi. Li havas efikajn forto- kaj

lertecovalorojn de 0 kaj estas senkapabla, tamen li povas fari mensajn aktivaĵojn. Kreaĵo kun flugiloj kiu estas fluganta kiam ĝi estas paralizata, ne plu povas uzi siajn flugilojn kaj falas. Paralizita naĝanto ne plu povas naĝi kaj povas droni pro tio. Ĉiu kreaĵo rajtas moviĝi trans kampo kie staras paralizita kreaĵo sendepende ĉu ĝi estas aliancano aŭ malamiko. Tamen ĉiu kampo kie staras paralizita kreaĵo, kalkuliĝas kiel du kampoj, se oni moviĝas trans tiu kampo.

Panika: Panika kreaĵo devas lasi fali ĉion kion ĝi tenas en siaj manoj kaj devas fuĝi tiel rapide kiel eblas de la fonto de la timo kaj ĉiuj danĝeroj. Ĝi elektas hazardan vojon kaj ne povas fari aliajn agojn. Krome la panika kreaĵo ricevas malbonon -2 por ĉiuj savo-, kapableco- kaj atributoĵetoj. Se ĝi estas kaptita en angulo, ĝi kaŭriĝas kaj ne atakas. Plejofte ĝi uzas en batalo la agon plena defendo. La panika kreaĵo povas uzi siajn eksterordinarajn eblecojn kaj sorĉojn por fuĝi, ja devas fari tion se tio estas la sola ebleco por fuĝi.

Panika estas pli intensa stato ol timplena kaj maltrankvila.

Ŝanceliĝanta: Ŝanceliĝanta kreaĵo povas fari unu movagon aŭ unu bazagon ĉiuronde (sed ne ambaŭ kaj ne plenan agon). Ĝi tamen ankoraŭ povas fari rapidajn kaj subitajn agojn. Kreaĵo kiu havas tiom da nemortiga damaĝo kiel nunaj vivpoentoj, iĝas ŝanceliĝanta.

Sanganta: Kreaĵo kiu suferas damaĝon pro perdo de sango, ricevas je la komenco de ĝia vico la indikitan damaĝon. Sangantaj vundoj povas esti kuracataj per sukcesa ĵeto de kuraci (MFG 15) aŭ per sorĉo kiu sanigas damaĝon de vivpoentoj (eĉ se la sangado kaŭzas damaĝon de atributvaloroj). Kelkaj efikoj de sangado kaŭzas atributdamaĝon aŭ eĉ malpliigon de atributvaloroj. La efikoj de sangado ne estas akumulaj krom se ili kaŭzas malsaman tipon de damaĝo. Se rolulo estas la viktimo de du aŭ pluraj efikoj de sangado, la plej grava efiko aplikiĝas. Tiukaze malpliigo de atributoj estas pli grava ol damaĝo de atributoj.

Senforta: Senforto rolulo nur povas moviĝi per duona moviĝrapideco. Li ne povas kuri nek povas fari sturmatakojn kaj ricevas malbonon -6 por forto kaj lerteco. Se senforta rolulo ripozis dum unu horo, li poste nur estas elĉerpita. Elĉerpita rolulo iĝas senforta denove se li faras ion kio kutime igus lin elĉerpita.

Senkapabla: Senkapabla rolulo estas paralizita, kaptita, en katenoj, senkonscia, dormas aŭ estas en ajna maniero dependa de la graco de siaj malamikoj. Senkapabla rolulo havas lertecon 0 (modifilo -5). Proksimatakoj kontraŭ li ricevas bonon +4 (konforme al atakoj kontraŭ iu kiu kuŝas surtere). Distancatakoj ne ricevas kroman bonon. Friponoj povas fari embuskan atakon kontraŭ senkapabluloj.

Malamiko povas per plena ago fari baton de graco kontraŭ senkapablulo. Li ankaŭ povas fari la baton de graco per arko aŭ arbalesto se li staras sur najbara kampo. La atakanto trafas aŭtomate kaj faras kritikan trafon. (La fripono ankoraŭ povas aldoni la damaĝon de sia embuska atako se li faras baton de graco kontraŭ senkapablulo). Transvivas la senkapablulo, li tamen devas fari persistecoĵeton (MFG 10 + kaŭzata damaĝo). Se li malsukcesas, li mortas. La bato de graco provokas okazatakojn.

Kreaĵoj kiuj estas imunaj kontraŭ kritikaj trafoj, ne suferas kritikan damaĝon kaj ne devas fari persistecoĵeton por ne morti pro la bato de graco.

Senkonscia: Senkonsciaj kreaĵoj perdis sian konscion kaj estas senkapablaj. Senkonscio okazas se la vivpoentoj estas negativaj (sed ne pli ol la negativa konstituciovaloro de la kreaĵo) aŭ se la nemortiga damaĝo estas pli granda ol la nunaj vivpoentoj de la kreaĵo.

Senkorpa: Kreaĵo kiu estas senkorpa, ne havas fizikan korpon. Senkorpaj kreaĵoj estas imunaj kontraŭ ĉiuj nemagiaj ataktipoj. Ili nur suferas duonan damaĝon (50%) de magiaj armiloj, sorĉoj, sorĉsimilaj efikoj kaj supernaturaj efikoj. Senkorpaj kreaĵoj suferas plenan damaĝon de atakoj de aliaj senkorpaj kreaĵoj kaj efikoj kaj de energiefikoj.

Stabiligita: Rolulo kiu estas mortanta kaj havas negativajn vivpoentojn sed ne plu perdas vivpoentojn estas stabiligita. Li ne plu mortantas sed li estas senkonscia. Se la rolulo estis stabiligita de alia rolulo (per ĵeto de kuraci aŭ per magia sanigo), li ne plu perdas vivpoentojn. La rolulo rajtas fari konstitucioĵeton (MFG 10) ĉiuhore por rehavi la konscion kaj esti nebatalkapabla (eĉ se la vivpoentoj ankoraŭ estas negativaj). La malbono por tiu ĵeto egalas al la negativaj vivpoentoj de la rolulo.

Se la rolulo stabiliĝis mem sen helpo de aliaj, ankoraŭ estas risko ke li perdas vivpoentojn. Li povas fari konstitucioĵetojn ĉiuhore por stabiliĝi (kiel rolulo kiu ricevis helpon). Se la ĵeto estas malsukcesa, li perdas unu plian VP.

Ŝtoniĝinta: Ŝtoniĝinta rolulo transformiĝis al ŝtono kaj kalkuliĝas kiel senkonscia. Se aperas breĉoj ĉe la ŝtoniĝinta rolulo aŭ se li rompiĝas, li ne suferas damaĝon se la rompitaj korpopartoj estas ligataj al la korpo dum la retransformado al karno. Se la korpo de la rolulo tamen estas nekompleta dum la retransformado, li restas tiel kaj li eble suferas permanentan perdon de vivpoentoj kaj/aŭ restantan handikapon.

Sur la malĝusta piedo: Rolulo kiu ankoraŭ ne agis en batalo estas sur la malĝusta piedo kaj ankoraŭ ne povas reagi normale al la situacio. Rolulo kiu estas surprizita sur la malĝusta piedo ne rajtas aldoni sian LER-bonon (se ekzistas) al la AK kaj ne rajtas fari okazatakojn.

Surda: Surda rolulo ne povas aŭdi. Li ricevas malbonon -4 por inciatoĵetoj kaj perceptoĵetoj por aŭdi malsukcesas aŭtomate. Krome li ricevas malbonon -4 por konkuraj ĵetoj de percepto kaj sorĉoj kun parola komponanto li fuŝas je 20%. Roluloj kiuj estas surdaj dum longa tempo povas alkutimiĝi al la malavantaĝoj kaj superi kelkajn.

Svenanta: Svenanta rolulo lasas fali ĉiun kiun li tenas en siaj manoj, povas fari neniun agon, ricevas malbonon -2 por la AK kaj perdas sian LER-bonon (se li havas) por la AK.

Timplena: Timplena kreaĵo fuĝas de la fonto de la timo tiel bone kiel ĝi povas. Se ĝi ne povas fuĝi, ĝi rajtas batali. Timplenulo ricevas malbonon -2 por ĉiuj atako-, savo-, kapableco- kaj atributoĵetoj. Tamen li povas apliki eksterordinarajn eblecojn kaj sorĉojn por fuĝi. La rolulo eĉ devas uzi tiujn rimedojn se ne eblas fuĝi alie. Timplena estas kiel la stato maltrankvila krom ke la kreaĵo devas fuĝi se eblas. Panika estas pli intensa timostato ol timplena.

Vomema: Kreaĵoj kiuj estas vomemaj havas problemojn kun sia stomako. Ili ne kapablas ataki, efektivigi sorĉojn, koncentriĝi al sorĉoj, aŭ fari ion ajn kiu postulas atentemon. Rolulo kiu estas vomema nur povas fari unu movagon ĉiuronde.

MALLONGIGOJ

Mallongigo	Signifo
AK	Armaĵklaso
BAB	Bazataka bono
BMB	Batalmanovra bono
BMD	Batalmanovra defendo
DR	Damaĝoredukto
EE	Ekstraordinara ebleco
G	Gesta komponanto
LR	Ludantroluloj
LG	Ludgvidanto
M	Materialkomponanto
MK	Monero kupra
MA	Monero arĝenta
MFG	Malfacilecgrado
MO	Monero ora
MP	Monero platena
NLR	Neludantroluloj
P	Parola komponanto
PM	Pensmaniero
SNE	Supernatura ebleco
SSE	Sorĉosimila ebleco
SP	Spertpoentoj
VK	Vivkubetoj
VP	Vivpoentoj

PERMISILO

'

Direktivo de komuna uzo

This website uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Inc., which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This website is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Inc. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit paizo.com/communityuse. For more information about Paizo Inc. and Paizo products, please visit paizo.com.

Libera-Ludo-Permisilo

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artworks, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title,

the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Roleplaying Game Reference Document. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Author: Paizo Publishing, LLC.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 2. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Authors Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Graeme Davis, Crystal Frasier, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, Brandon Hodge, James Jacobs, Steve Kenson, Hal MacLean, Martin Mason, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Nelson, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, Russ Taylor, and Greg A. Vaughan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 3. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jesse Benner, Jason Bulmahn, Adam Daigle, James Jacobs, Michael Kenway, Rob McCreary, Patrick Renie, Chris Sims, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, and Russ Taylor, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 4. © 2013, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Savannah Broadway, Ross Byers, Adam Daigle, Tim Hitchcock, Tracy Hurley, James Jacobs, Matt James, Rob McCreary, Jason Nelson, Tom Phillips, Stephen Radney- MacFarland, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Tork Shaw, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game GameMastery Guide. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Cam Banks, Wolfgang Buar, Jason Bulmahn, Jim Butler, Eric Cagle, Graeme Davis, Adam Daigle, Joshua J. Frost, James Jacobs, Kenneth Hite, Steven Kenson, Robin Laws, Tito Leati, Rob McCreary, Hal Maclean, Colin McComb, Jason Nelson, David Noonan, Richard Pett, Rich Redman, Sean K reynolds, F. Wesley Schneider, Amber Scorr, Doug Seacat, Mike Selinker, Lisa Stevens, James L. Sutter, Russ Taylor, Penny Williams, Skip Williams, Teeuwynn Woodruff.

Pathfinder Roleplaying Game Advanced Class Guide © 2014, Paizo Inc.; Authors: Dennis Baker, Ross Byers, Jesse Benner, Savannah Broadway, Jason Bulmahn, Jim Groves, Tim Hitchcock, Tracy Hurley, Jonathan H. Keith, Will McCardell, Dale C. McCoy, Jr., Tom Phillips, Stephen Radney-MacFarland, Thomas M. Reid, Sean K Reynolds, Tork Shaw, Owen K.C.

Stephens, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game Advanced Player's Guide. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn

Pathfinder Roleplaying Game Advanced Race Guide. © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Jim Groves, Tim Hitchcock, Hal MacLean, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Owen K.C. Stephens, Todd Stewart, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game Monster Codex. © 2014, Paizo Inc.; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Logan Bonner, Jason Bulmahn, Ross Byers, John Compton, Robert N. Emerson, Jonathan H. Keith, Dale C. McCoy, Jr., Mark Moreland, Tom Phillips, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, Thomas M. Reid, Patrick Renie, Mark Seifter, Tork Shaw, Neil Spicer, Owen K.C. Stephens, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game NPC Codex. © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jesse Benner, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Alex Greenshields, Rob McCreary, Mark Moreland, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Patrick Renie, Sean K Reynolds, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Magic. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jason Bulmahn, Tim Hitchcock, Colin McComb, Rob McCreary, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, Owen K.C. Stephens, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Campaign. © 2013, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jesse Benner, Benjamin Bruck, Jason Bulmahn, Ryan Costello, Adam Daigle, Matt Goetz, Tim Hitchcock, James Jacobs, Ryan Macklin, Colin McComb, Jason Nelson, Richard Pett, Stephen Radney-MacFarland, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, Russ Taylor, and Stephen Townshend.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Combat. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Jason Bulmahn, Brian J. Cortijo, Jim Groves, Tim Hitchcock, Richard A. Hunt, Colin McComb, Jason Nelson, Tom Phillips, Patrick Renie, Sean K Reynolds, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Equipment. © 2012 Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Ross Byers, Brian J. Cortijo, Ryan Costello, Mike Ferguson, Matt Goetz, Jim Groves, Tracy Hurley, Matt James, Jonathan H. Keith, Michael Kenway, Hal MacLean, Jason Nelson, Tork Shaw, Owen KC Stephens, and Russ Taylor.

Pathfinder Campaign Setting: Technology Guide. © 2014, Paizo Inc.; Authors: James Jacobs and Russ Taylor.

Anger of Angels. © 2003, Sean K Reynolds.

Advanced Bestiary. © 2004, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matt Sernett.

Book of Fiends. © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, Robert J. Schwalb.

The Book of Hallowed Might. © 2002, Monte J. Cook.

Monte Cook's Arcana Unearthed. © 2003, Monte J. Cook.

Path of the Magi. © 2002 Citizen Games/Troll Lord Games; Authors: Mike McArtor, W. Jason Peck, Jeff Quick, and Sean K Reynolds.

Skreyn's Register: The Bonds of Magic. © 2002, Sean K Reynolds.

The Book of Experimental Might. © 2008, Monte J. Cook. All rights reserved.

Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene, with Clark Peterson, Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawinger, and Bill Webb; Based on original content from TSR.

Kobold Quarterly Issue 7, © 2008, Open Design LLC, www.koboldquarterly.com; Authors: John Baichtal, Wolfgang Baur, Ross Byers, Matthew Cicci, John Flemming, Jeremy Jones, Derek Kagemann, Phillip Larwood, Richard Pett, and Stan!

The Tome of Horrors III, © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Adherer from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Guy Shearer.

Amphisbaena from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Angel, Monadic Deva from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Angel, Movanic Deva from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Animal Lord from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games,Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Ascomid from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Atomie from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Aurumvorax from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Axe Beak from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Baphomet from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Bat, Mobat from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Peterson and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Beetle, Slicer from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Blindheim from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Basidirond from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Brownie from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Bunyip from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Dermot Jackson.

Carbuncle from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Caryatid Column from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Cave Fisher from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Crypt Thing from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Crystal Ooze from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Daemon, Ceustodaemon (Guardian Daemon) from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon, Derghodaemon from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon, Guardian from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon, Hydrodaemon from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon, Piscodaemon from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Dark Creeper from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

Dark Stalker from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Death Dog from the *Tome of Horrors Complete*, © 2011, Necromancer Games, Inc.; published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Underworld Oracle.

Death Worm from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica

Balsley.

Decapus from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Demodand, Shaggy from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demodand, Slimy from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demodand, Tarry from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon, Nabasu from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon Lord, Kostchtchie from the *Tome of Horrors Complete*, © 2011, Necromancer Games, Inc.; published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon Lord, Pazuzu from the *Tome of Horrors Complete*, © 2011, Necromancer Games, Inc.; published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dire Corby from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Jeff Wyndham.

Disenchanter from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Dragon, Faerie from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Brian Jaeger and Gary Gygax.

Dragon Horse from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dracolisk from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dust Digger from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Executioner's Hood from the *Tome of Horrors Complete*, © 2011, Necromancer Games, Inc.; published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Flail Snail from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Tilbrook.

Flind and Flindbar from the *Tome of Horrors Complete*, © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by J.D. Morris.

Flumph from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian McDowell and Douglas Naismith.

Froghemoth from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Foo Creature from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Forlarren from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone.

Genie, Marid from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Giant Slug from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Giant, Wood from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Wizards of the Coast.

Gloomwing from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Grippli from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.**Nereid from the *Tome of Horrors Complete*** ©

2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Gryph from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Peter Brown.

Hangman Tree from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Hippocampus from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Gary Gygax.

Huecuva from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Underworld Oracle.

Ice Golem from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Iron Cobra from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Philip Masters.

Jackalwere from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Jubilex from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Kamadan from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth.

Kech from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Kelpie from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Korred from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Leprechaun from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Lurker Above from the *Tome of Horrors Complete*, © 2011, Necromancer Games, Inc.; published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Magma ooze from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Marid from the *Tome of Horrors III*, © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Mihstu from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Mite from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Mongrelman from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Nabasu Demon from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Necrophidius from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Tillbrook.

Nereid from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pech from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Phycomid from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Poltergeist from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lewis Pulsipher.

Quickling from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Quickwood from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Rot Grub from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Russet Mold from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Sandman from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Scarecrow from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Shadow Demon from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Neville White.

Skulk from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Slime Mold from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Slithering Tracker from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Soul Eater from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by David Cook.

Spriggan from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Roger Moore and Gary Gygax.

Tenebrous Worm from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Tentamort from the *Tome of Horrors, Revised, © 2002*, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Mike Roberts.

Tick, Giant & Dragon from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Trapper from the *Tome of Horrors Complete*, © 2011, Necromancer Games, Inc.; published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Troll, Ice from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Russell Cole.

Troll, Rock from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

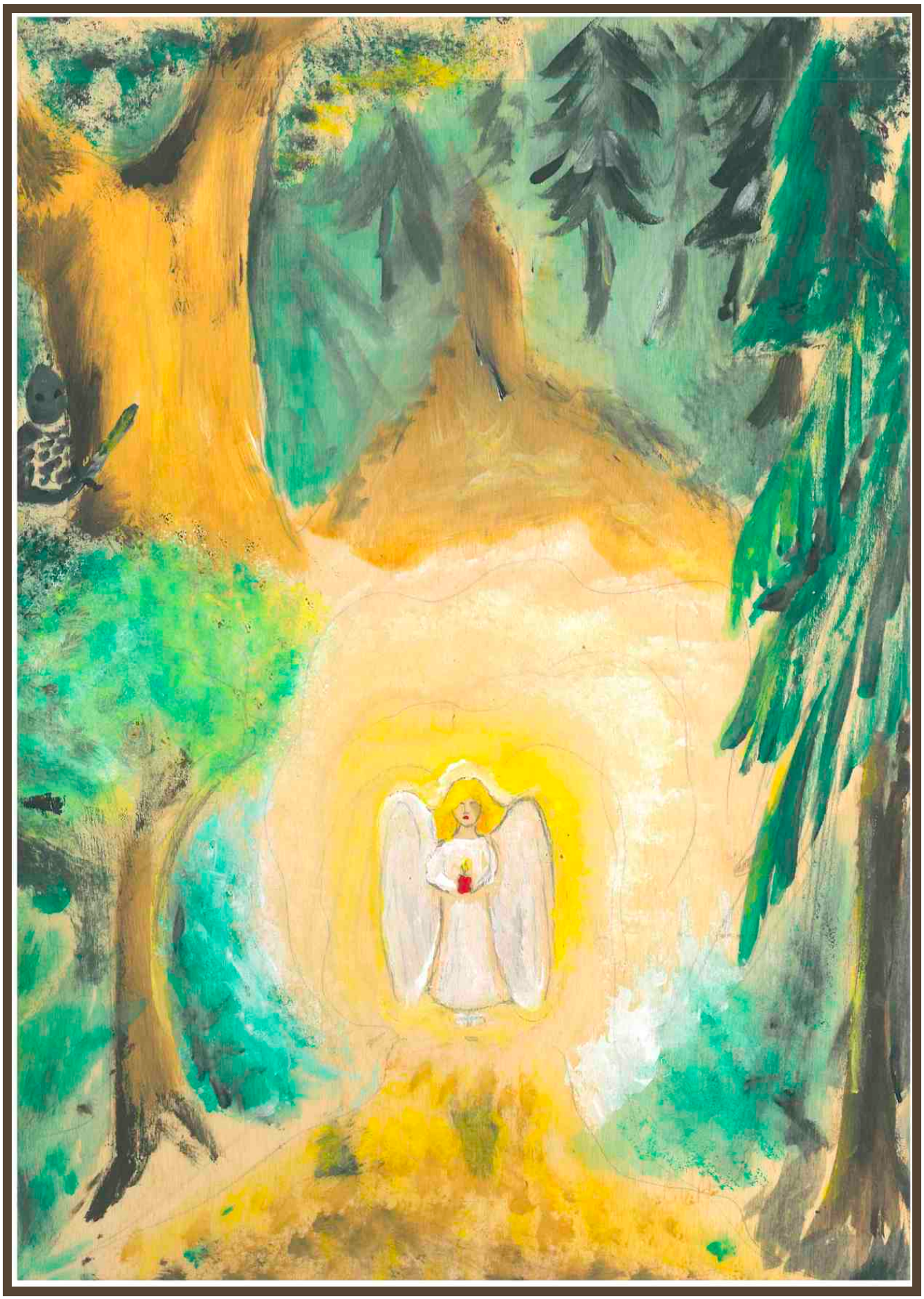
Vegepygmy from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Wolf-In-Sheep's-Clothing from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Wood Golem from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Yellow Musk Creeper from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yellow Musk Zombie from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yeti from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Zombie, Juju from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.