

Basic Fantasy

Role-Playing Game

Bevezetés kezdőknek

Copyright © 2011-2014, 2017, 2019 Tom Hoyt

Minden jog fenntartva!

A Nyílt Játék Licenc 1.0a változata alatt terjesztve

Első kiadás (13. változat)



www.basicfantasy.org

Közreműködők:

Korrektúra: Barry Gergel, GreatTheAlfred, James Lemon, Matthew Ozor, Pytheas
Rajzok: Zaozabob

BEVEZETŐ

A *Bevezetés Kezdőknek* tartalmazza azokat az alapvető információkat, amikre a kezdő játékosoknak szükségük van a karaktereik gyors elkészítéséhez és a játék elkezdéséhez a Basic Fantasy szerepjátékban. Ez a füzet *nem* tartalmaz minden szükséges információt egy Basic Fantasy kaland vagy kampány lejátszásához. A Kalandmesternek ajánlott beszereznie egy példányt az alapkönyvből (**Basic Fantasy Role-Playing Game Core Rules**), amiben az összes szabály megtalálható. Az alapkönyv ingyenesen letölthető a **basicfantasy.org** oldalról. Amikor a karakterek második szintre lépnek a játékosoknak is szükségük lesz belőle egy példányra. Hasznos lehet még Simone Felli: **Basic Fantasy RPG Charts and Tables** kiegészítője is, ami szintén ingyenesen elérhető a honlapról.

TARTALOM

Karakteralkotás.....	1
Felszerelés.....	5
Harc.....	8
Varázslatok.....	12

KARAKTERALKOTÁS

Elsőként szükséged lesz egy ceruzára, néhány dobókockára és valamire, ahova feljegyzed a karaktered adatait. Ez lehet egy üres papírlap, de használhatsz egy, a játékhoz készített karakterlapot is. Ezekből többféle letölthető a Basic Fantasy oldaláról, amiket ki tudsz nyomtatni. Kezdő játékosoknak megfelelő lehet a Chris Gonnerman által készített *Basic Fantasy RPG Standard Character Record Sheet* is.

A karakteralkotás lépései

1. Dobd ki 3d6-tal mindegyik tulajdonság értékét.
2. Jegyezd fel a hozzájuk tartozó módosítót.
3. Válassz egy fajt és jegyezd fel a speciális képességeit.
4. Válassz egy osztályt és jegyezd fel a speciális képességeit.
5. Írd fel, hogy mennyi tapasztalati pont szükséges a második szintre lépéshez.
6. Határozd meg az életerő pontjaidat: dobj az osztályodnak megfelelő kockával és add hozzá az Állóképesség módosítót.
7. Írd le a támadás módosítót. Ez +1 minden karakternek az első szinten.
8. Írd le a mentődobásaidat. Add hozzá a faji módosítókat is.
9. Dobd ki a kezdő vagyonod mennyiségét. Ez 3d6 x 10 arany.
10. Vásárolj felszerelést a karakterednek. Ügyelj a fajdra és osztályodra vonatkozó fegyver- és páncél megkötésekre.
11. Jegyezd fel a Védelmi Osztályodat, add hozzá az Ügyesség módosítót.
12. Add meg a karaktered nevét és hátterét.

A karakterek tulajdonságai (3d6)

Tulajdonság	Bónuszok
Erő (ERŐ)	• Közelharcos támadó dobások • Közelharcos és dobófegyverek (parittyát is ideértve) sebzése
Ügyesség (ÜGY)	• Távolsági támadó dobások (íjak, számszerűk, dobófejszék) • Védelmi Osztály • Kezdeményező dobás
Állóképesség (ÁLL)	• Mindegyik életerő kockához hozzáadódik • Méreg elleni mentődobás
Intelligencia (INT)	• A karakter által ismert nyelvek száma • Illúzió elleni mentődobás • Hasznos lehet a varázslatok felidézésekor és a kutatáskor
Bölcsesség (BÖL)	• Néhány mágikus támadás elleni mentődobás
Karizma (KAR)	• Reakció dobások • Toborozható zsoldosok száma

Tulajdonság módosító

Tulajdonság érték	Bónusz/büntetés
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3



Karakter Fajok**Elfek**

Tulajdonság követelmények	INT 9 vagy magasabb, ÁLL 17 vagy alacsonyabb
Osztályok	Bármely osztály és a Harcos/Varázsló, Tolvaj/Varázsló is.
Életerő kocka	Legfeljebb d6
Fegyverek	A nagy fegyvereket két kézzel forgatják.
Különleges tulajdonságok	• Sötétlátás, 18 méterig • Titkos ajtók érzékelése (1-2 a d6-on; 1 a d6-on felületes vizsgálatnál) • Immunisak a ghoulók bénító támadására • Meglepetésnél csökken egyel az esély (lásd lenn a Meglepetés részt)
Mentődobás bónuszok	• +2 varázspálca ellen • +1 bénulás vagy kővé válás ellen • +2 varázslatok ellen
Nyelvek	• Közös, elf • +1 nyelv minden INT bónusz után
Leírás	Általában másfél méter magasak, karcsúak, 60 kg súlyúak. 1200 évig vagy tovább élnek. Sápadtak, sötét a hajuk, hegyes a fülük, arcszörzetük ritkás vagy egyáltalán nincs.

Emberek

Tulajdonság követelmények	Nincs
Osztályok	Bármely
Életerő kocka	Bármely
Fegyverek	A nagy fegyvereket két kézzel forgatják.
Különleges tulajdonságok	+10% minden megszerzett tapasztalatra
Mentődobás bónuszok	Nincs
Nyelvek	• Közös • +1 nyelv minden INT bónusz után
Leírás	Az átlagos férfi 1,8 m magas, 80 kg súlyú és körülbelül 75 évig él.

Félszerzetek

Tulajdonság követelmények	ÜGY 9 vagy magasabb, ERŐ 17 vagy kisebb
Osztályok	Harcos, Pap, Tolvaj
Életerő kocka	Legfeljebb d6
Fegyverek	A közepes fegyvereket két kézzel forgatják. Nem használhatnak nagy fegyvereket.
Különleges tulajdonságok	• +1 támadás bónusz távolsági támadáshoz • +2 VO, ha embernél nagyobb lények támadják közelharcban • +1 a kezdeményezés dobásra • Rejtőzés (10 % eséllyel fedezik fel őket a természetben, 30 % eséllyel épületeken belül)
Mentődobás bónuszok	• +4 halálsugár vagy méreg ellen • +4 varázspálca ellen • +4 bénulás vagy kővé válás ellen • +3 sárkány lehelet ellen • +4 varázslatok ellen
Nyelvek	• Közös, félszerzet • +1 nyelv minden INT bónusz után
Leírás	Általában 1 méter magasak, 30 kg súlyúak, a hajuk göndör, arcszörzetük nincs. Körülbelül 100 évig élnek.

Törpék

Tulajdonság követelmények	ÁLL 9 vagy magasabb, KAR 17 vagy alacsonyabb
Osztályok	Harcos, Pap, Tolvaj
Életerő kocka	Bármely
Fegyverek	A nagy fegyvereket két kézzel forgatják. Nem használhatnak kétkézes fegyvereket, szálfegyvereket és hosszú íjakat.
Különleges tulajdonságok	• Sötétlátás, 18 méterig • Észlelik az új építésű épületrészeket, elmozdítható falakat, lejtős folyosókat, csapdákat 1-2-t dobva d6-on.
Mentődobás bónuszok	• +4 halálsugár vagy mérég ellen • +4 varázspálca ellen • +4 bénulás vagy kővé válás ellen • +3 sárkány lehelet ellen • +4 varázslatok ellen
Nyelvek	• Közös, törpe • +1 nyelv minden INT bónusz után
Leírás	Általában 1,2 m magasak, zömökek, 300-400 évig élnek. Hajuk és szakálluk dús.

További Nyelvek

A Kalandmester készíthet egy listát a kampányában előforduló nyelvekről. A játékosoknak nem szükséges ezek közül választaniuk, amikor megalkotják a karaktereiket. Megtehetik azt valamikor később is a játék során.

Karakter Osztályok**Harcos**

Elsődleges tulajdonság	ERŐ (9 vagy magasabb)
Életerő kocka	d8
Fegyverek	Bármely
Páncél	Bármely, pajzs engedélyezett
TP a 2. szintre lépéshez	2000
Varázslatok	Nincsenek
Különleges	Nincsenek
Mentődobások az 1. szinten	• Halálsugár vagy mérég: 12 • Varázspálca: 13 • Bénulás vagy kővé válás: 14 • Sárkány lehelet: 15 • Varázslat: 17

Pap

Elsődleges tulajdonság	BÖL (9 vagy magasabb)
Életerő kocka	d6
Fegyverek	Csak tompa fegyverek (bunkósbót, buzogány, pöröly, bot, parittyá, harci kalapács)
Páncél	Bármely, pajzs engedélyezett
TP a 2. szintre lépéshez	1500
Varázslatok	Nincsenek az első szinten
Különleges	Élőholtak elűzése (lásd lent)
Mentődobások az 1. szinten	• Halálsugár vagy mérég: 11 • Varázspálca: 12 • Bénulás és kővé válás: 14 • Sárkány lehelet: 16 • Varázslat: 15

Élőholtak elűzése

A papok képesek az élőholtak elűzésére vagyis a hitük erejével elkergetni az élőhalott szörnyeket. A pap meglendíti a szent szimbólumát és erőért fohászkodik az istenéhez. A játékos dob 1d20-szal és elmondja a Kalandmesternek az eredményt.

**Tolvaj**

Elsődleges tulajdonság	ÜGY (9 vagy magasabb)
Életerő kocka	d4
Fegyverek	Bármely
Páncél	Bőrvért, pajzs nélkül
TP a 2. szintre lépéshez	1250
Varázslatok	Nincsenek
Különleges	• Hátbatámadás (lásd lent) • Tolvaj képességek (lásd lent)
Mentődobások az 1. szinten	• Halálsugár vagy mérge: 13 • Varázspálca: 14 • Bénulás vagy kővé válás: 13 • Sárkány lehelet: 16 • Varázslat: 15

Hátbatámadás

- +4 támadás módosító és siker esetén dupla sebzés. A támadást hátulról kell végrehajtani. Szükség lehet lopakodás vagy rejtőzés próbára.
- Egy célponton csak egyszer lehet végrehajtani egy harcban.
- Végrehajtható puszta kézzel vagy a fegyver tompa részével is. Ekkor nincs támadás módosító és a sebzés sem duplázódik. Mindkét esetben kábító sebzést okoz.

Tolvaj képességek az első szinten

Csapda hatástalanítás	20%	Rejtőzés*	10%
Falra mászás	80%	Zsebmetszés	30%
Hallgatózás	30%	Zárnyitás	25%
Lopakodás	25%		

* A felszerzetek használhatják helyette a faji képességüket, aminél 10 % esély van, hogy felfedezik őket erdős területen, 30 % másutt.

Varázsló

Elsődleges tulajdonság	INT (9 vagy magasabb)
Életerő kocka	d4
Fegyverek	Bunkósbót, tör, sétabót
Páncél	Nincs
TP a 2. szintre lépéshez	2500
Varázslatok	1 darab első szintű varázslat (lásd lejjebb a Varázslatok részt)
Különleges	Nincs
Mentődobások az 1. szinten	• Halálsugár vagy mérge: 13 • Varázspálca: 14 • Bénulás vagy kővé válás: 13 • Sárkány lehelet: 16 • Varázslat: 15

FELSZERELÉS**Pénzérték átváltása**

1 platina érme (pl)	=	5 arany érme (ar)
1 arany érme (ar)	=	10 ezüst érme (ez)
1 elektrum érme (el)	=	5 ezüst érme (ez)
1 ezüst érme (ez)	=	10 réz érme (ré)

Általános felszerelés

Tárgy	Ár	Súly (kg)
Bilincs (lakat nélkül)	6 ar	2
Boros/vizes tömlő	1 ar	1
Élelmiszer, száraz, egy heti	10 ar	7
Fáklya, fél tucat	1 ar	0,5
Fenőkő	1 ar	0,5
Gyertya, egy tucat	1 ar	*
Hátizsák	4 ar	*
Író toll	1 ez	**
Író toll hegyező kés	1 ar	*
Köpeny	2 ar	0,5
Kötél, kender, 15 m	1 ar	2,5
Kötél, selyem, 15 m	10 ar	1
Kréta, kis zacskónyi	2 ar	*

BASIC FANTASY RPG

Tárgy	Ár	Súly (kg)
Lakat, két kulccsal	12 ar	0,5
Lámpa	5 ar	1
Lámpa, takaró lemezzel	8 ar	1
Lámpa, üveglencsével	14 ar	1,5
Létra, 3 m hosszú	1 ar	10
Mászókampó	2 ar	2
Nyereg, teherhordó	5 ar	7,5
Nyereg, utazó	10 ar	17,5
Nyeregtáska, egy pár	4 ar	3,5
Olaj, egy palack	1 ar	0,5
Övtáska	1 ar	*
Papír, egy lap	1 ar	**
Pózna, 3 m, fa	1 ar	5
Ruházat, átlagos	4 ar	0,5
Sátor, kicsi (egy személyes)	5 ar	5
Sátor, nagy (tíz személyes)	25 ar	10
Síp	1 ar	**
Szent szimbólum	25 ar	*
Szenteltvíz, egy fiola	10 ar	*
Taplótartó doboz, kovakő és acél	3 ar	0,5
Tegez (egy fajta nyílvesszőhöz)	1 ar	0,5
Téli takaró	1 ar	1,5
Térkép vagy tekercs tartó	1 ar	0,25
Tinta, egy üveg	8 ar	0,25
Tolvaj szerszámok	25 ar	0,5
Tükör, kis fém	7 ar	*
Üvegpalack vagy fiola	1 ar	*
Varázskönyv (128 oldal)	25 ar	0,5
Vas tüske, egy tucat	1 ar	0,5
Zabla és kantár	15 ez	1,5
Zsák, kicsi	5 ez	*
Zsák, nagy	1 ar	*

* Az ilyen tárgyakból húsz darab nyom egy kilogrammot.

** Ezek a tárgyak nem számítanak tehernek, csak akkor, ha több százat cipel valaki.
Megjegyzés: A varázshasználó első könyvét a mesterétől kapja.

Páncélok és pajzsok

Páncél típusa	Ár	Súly	VO
Páncél nélkül	0 ar	0	11
Bőrvért	20 ar	7,5	13
Láncing	60 ar	20	15
Lemezvért	300 ar	25	17
Pajzs	7 ar	2,5	+1

BEVEZETÉS KEZDŐKNEK

Lószerszámok

Tárgy	Ár	Súly
Nyereg, teherhordó	5 ar	7,5
Nyereg, utazó	10 ar	17,5
Nyeregtáska, pár	4 ar	3,5
Patkó, felrakással együtt	1 ar	5
Zabla és kantár	15 ez	1,5

Hátasok

Állat	Moz	É	V	Me	Támadá	Súly	Ár
		K	O	ntó	sok	(Könnyű /Nehéz)	
Ló, teherhordó	18	3	13	H3	2 pata, 1d4 * 2	175/350	120 ar
Ló, harci	18	3	13	H3	2 pata, 1d6 * 2	175/350	200 ar
Ló, utazó	24	2	13	H2	2 pata, 1d4 * 2	125/250	75 ar
Öszvér	12	2	13	H2	1 rúgás vagy 1 harapás, 1d4 / 1d2	150/300	40 ar
Póni*	12	1	13	H1	1 harapás, 1d4	140/275	40 ar
Póni, harci*	12	1	13	H1	1 harapás, 1d4	140/275	80 ar
Szamár	12	2	13	H2	1 harapás, 1d2	35/70	40 ar
Teve	15	2	13	H2	1 harapás/ 1 pata, 1/1d4	200/400	75 ar

* Kis termetük miatt a törpék és félszerzetek általában pónikat használnak, nem lovakat.

Leterheltség

Elf, Ember, Törpe			Félszerzet	
Erő	Könnyű	Nehéz	Könnyű	Nehéz
3	13	30	10	20
4-5	18	45	15	30
6-8	25	60	20	40
9-12	30	75	25	50
13-15	33	82	28	55
16-17	35	90	30	60
18	40	98	33	65

BEVEZETÉS KEZDŐKNEK

Mozgás és leterheltség

Páncél típusa	Könnyű teher	Nehéz teher
Nincs vagy mágikus bőrvért	12	9
Bőrvért vagy mágikus fémpáncél	9	7
Fémpáncél	7	3

Fegyverek

Fegyver	Ár	Mér et	Súly	Sebz és
---------	----	--------	------	---------

Fejszék

Kézi fejsze	4 ar	Ki	2,5	1d6
Csata fejsze	7 ar	Kö	3,5	1d8
Nagy fejsze	14 ar	N	7,5	1d10

Íjak

Rövid íj	25 ar	Kö	1	
Nyílvessző	1 ez		0,05	1d6
Ezüst* nyílvessző	2 ar		0,05	1d6
Hosszúíj	60 ar	N	1,5	
Nyílvessző	2 ez		0,05	1d8
Ezüst* nyílvessző	4 ar		0,05	1d8
Könnyű számszerű	30 ar	Kö	3,5	
Könnyű vessző	2 ez		0,05	1d6
Könnyű vessző, ezüst*	5 ar		0,05	1d6
Nehéz számszerű	50 ar	N	7	
Nehéz vessző	4 ez		0,05	1d8
Nehéz vessző, ezüst*	10 ar		0,05	1d8

Tőrök

Tőr	2 ar	Ki	0,5	1d4
Ezüst* tőr	25 ar	Ki	0,5	1d4

Kardok

Rövidkard	6 ar	Ki	1,5	1d6
Hosszúkard/szablya	10 ar	Kö	2	1d8
Kétkezes kard	18 ar	N	5	1d10

Kalapácsok és buzogányok

Harci kalapács	4 ar	Ki	3	1d6
Buzogány	6 ar	Kö	5	1d8
Pöröly	10 ar	N	8	1d10

Egyéb fegyverek

Bunkósbot/sétabot	2 ez	Kö	0,5	1d4
Bot (kb. 1,8 m)	2 ar	N	2	1d6
Alabárd	9 ar	N	7,5	1d10
Parittyá	1 ar	Ki	0,05	
Vas lövedék	1 ez		0,05	1d4
Kő lövedék	nincs		0,05	1d3
Lándzsa	5 ar	Kö	2,5	
Hajítva (egy kézzel)				1d6

BASIC FANTASY RPG

Fegyver

Ár	Mér et	Súly	Sebz és
Közelharcban (egy kézzel)			1d6
Közelharcban (két kézzel)			1d8

* Ezüst hegy vagy penge, likantrópok ellen.

Távolsági fegyverek hatótávja*

Fegyver	Rövid (+1)	Közepes (0)	Hosszú (-2)
Harci kalapács	3	6	9
Hosszúíj	21	42	63
Kézi fejsze	3	6	9
Könnyű számszerű	20	36	54
Lándzsa	3	6	9
Nehéz számszerű	24	48	72
Olaj és szentelt víz	3	9	15
Parittyá	9	18	27
Rövid íj	15	30	45
Tőr	3	6	9

* Ezeknek a távolságoknak külső helyszíneken a háromszorosát kell venni; a belső helyszíneken méterben értendők.

Mozgás a vadonban

Az utazás sebessége a vadonban közvetlenül összefügg a találkozáskori mozgási sebességgel. Lásd az alábbi táblázatot:

Mozgás találkozásnál (méter körönként)	Mozgás vadonban (km naponta)
3	10
6	20
9	30
12	40
15	50
18	60
21	70
24	80

Természetesen minden csapat akkora távolságot tehet meg utazáskor, mint a leglassabb tagja.

A terep típusa befolyásolja a sebességet, ahogy ebben a táblázatban látható:

Terep	Módosító
Burkolt út	x1 1/3
Dzsungel, hegyvidék, mocsár	x1/3
Síkság, ösvény	x1
Sivatag, erdő, dombvidék	x2/3

Ezek a távolságok napi 8 órányi utazásra értendőek. A karakterek mehetnek *erőltetett menetben* is, amikor napi 12 órát töltenek utazással. Ilyenkor a megtett távolság is megnő 50 %-kal. Az első nap után minden további napon 1d6 sérülést szenvednek el a karakterek és az állataik. Ezt a sérülést halálsugár (+ ÁLL módosító) elleni mentővel el lehet kerülni, de ha valamelyik napon elrontja egy karakter vagy állat, akkor onnan kezdve többet nem dobhat. Egy pihenéssel töltött nap törli ezt a megkötést és újra lehet mentőt dobni.

Túlélés napról napra

Az átlagos karaktereknek naponta egy fejadagot (vagy avval azonos mennyiségű más élelmet) és legalább 1 liter vizet kell fogyasztaniuk. Az élelmiszer szükségessége vagy hiánya az első két napban nem okoz gondot, de minden további napon egy életerő pontot veszít. Ezenkívül a karakter sebei sem gyógyulnak természetes úton ilyen állapotban. A mágikus gyógyítás viszont hat rájuk. Egy rendes táplálkozással töltött nap (amikor nem egyszerre habzsolja be az élelmet, hanem több alkalomra elosztva) visszaállítja a természetes gyógyulási képességet és az életerő pontok normális ütemben térnek vissza.

Az elégtelen vízfogyasztás gyorsabban hat a karakterekre. Az első víz nélkül töltött nap végén 1d4 életerő pontot veszít, majd minden további napon újabb 1d4 életerő pontot. A természetes gyógyulás képessége leáll az első sebzés kidobása után.

Az átlagos karakternek 24-ből 6 órát kell alvással töltenie. Ebből a 6 órából vond ki a karakter Állóképesség módosítóját. Vagyis egy 18-as állóképességű karakternek 3 órát kell aludnia (akinek 3-as ez a tulajdonsága, annak pedig 9-et). Ezek az alsó határértékek, sok karakter szeret két vagy több órával hosszabb ideig aludni.

Amelyik karakter nem tud eleget aludni, az -1 módosítót kap minden támadó- és mentődobására és a természetes gyógyulás is leáll nála. Minden további éjszaka után, amikor nem tudott eleget pihenni, egy újabb ponttal romlik ez a büntetés. Egy éjszakai megfelelő hosszúságú alvás – attól függetlenül mennyi ideig volt kialvatlan – eltörli ezeket a hátrányokat.

HARC

Amikor a csapat lehetséges ellenfelekkel találkozik az időegység 10 perces fordulókról 10 másodperces harci körökre változik. A harc fázisai a következők:

1. Meglepetés (ha a KM szükségesnek látja)
2. Szörnyek reakciója (ha a KM szükségesnek látja)
3. Harci kör

Meglepetés (ha a KM szükségesnek látja)

Dobj 1d6-tal, ha szükséges. A karakterek általában 1-2 eredménynél lepődnek meg, ha alaposan elrejtőztek, akkor 1-4 dobásnál. Megsüketített karakterek 1-3, elvakított karakterek 1-4 eredménynél. Az elfek alaphól csak 1-es dobásnál, 1-2 esetén, ha megsüketítették őket, 1-3 esetén, ha megvakították őket vagy a rejtékhelyükön támadnak rájuk. Azok a karakterek, akik meglepettek az első körben nem támadhatnak, de védekezhetnek a normál VO-jukkal.

(Ezen a ponton a KM kidobhatja, hogyan reagálnak a szörnyek a csapatra. Lásd a **Basic Fantasy RPG Core Rules**-t a részletekért.)

Harci kör

1. Kezdeményező dobás. Dobj 1d6-tal és adj hozzá minden módosítót, beleértve az ÜGY módosítót, -1-et megsüketített, -2-t elvakított karaktereknek és lényeknek.
2. Cselekvés a kezdeményezés sorrendjében. Azok a karakterek, akiknek egyforma a kezdeményezés értékük egyszerre cselekszenek. Egy karakter késleltetheti a cselekvését, amíg egy másik sorra kerül, ekkor vele egy időben cselekszik.

A saját körében mindenki mozoghat és aztán támadhat (ebben a sorrendben) vagy csak mozoghat vagy csak támadhat. A támadással véget ér a karakter köre. Harc közben egy varázslat végrehajtása általában ugyan annyi ideig tart, mint egy fegyveres támadás. Ha a varázshasználat támadás éri varázslás közben (a támadó is azon a kezdeményező értéken cselekszik, mint ő), akkor a varázslat besül és elveszik.

Ismételjétek ezt a kört, amíg a harc véget nem ér.

Hosszú fegyvereket (pl. lándzsát) használó karakter közelharcban támadhat az ellenfelével egy időben, még akkor is, ha neki (a lándzsásnak) alacsonyabb a kezdeményező értéke.

Mozgás harc közben

(Lásd még a **Futás**, **Roham** és **Fegyveres védekezés roham ellen** részeket lent.)

Az egymástól több, mint 1,5 méterre álló ellenfelek szabadon mozoghatnak, de amint ennél közelebb kerülnek egymáshoz onnan kezdve egymással harcban állónak kell tekinteni őket és a védekező mozgás szabályai vonatkoznak rájuk (lásd lent). Előfordulhat, hogy két karakter, akik 1,5 méternél közelebb vannak egymáshoz, nincsenek ennek tudatában. Például ha az egyik karakter a másik háta mögé oson. Ilyen esetekben a karakterek nem tekintendőek egymással harcban állónak.

Ha valaki el szeretné kerülni az ellenfelét, akkor játsszátok le az elkerülést és az üldözést, mint harci műveleteket. Természetesen térkép készítése menekülés vagy üldözés közben lehetetlen. Minden alkalommal, amikor a karakternek szűk ajtón kell átjutnia, bevennie egy éles kanyart, stb. akkor a KM kérheti tőle, hogy dobjon mentőt halálsugár ellen (+ ÜGY módosító). Ha a mentődobás sikertelen, akkor a karakter megáll azon a ponton és abban a körben már nem mozog többet. A következő körben, mikor övé a kezdeményezés, már felállhat és teljes távot mozoghat.

Ha az üldözéskor a felek 1,5 méternél közelebb (közelharcos táv) vannak egy kör elején, akkor közelharcot kezdhetnek. A menekülő karakter ellen, amennyiben közelharcos hatótávban van és tovább folytatja a menekülést, lehet egy „búcsú csapást” ejteni.

Ha a menekülő karakterek vagy lények képesek egy teljes körre kikerülni az üldöző látótávjából, akkor megúszták – az üldöző elvesztette a nyomukat.

Ha egy karakter hátat fordít egy közeli ellenfelének – aki támadásra kész – és elkezd mozogni, akkor az ellenfele egy „búcsú csapást” ejtethet rajta (+2 módosítóval a támadására), még akkor is, ha már minden támadását felhasználta a körben. A több támadással rendelkező ellenfeleknek választaniuk kell egyet. Például a tigris támadásai karom/karom/harapás, ezekből egy karom vagy egy harapás támadást lehet választani.

A karakter hátrálhat is (a normál mozgási sebességének felével), miközben folytatja a harcot – feltéve, hogy az ellenfél hatótávon belül marad vagyis követi a hátráló karaktert. Ezt **harcolva visszavonulásnak** nevezzük. Ilyen esetben is először a mozgást kell elvégezni.

Futás

Egy futó karakter általában nem támadhat (de lásd lejjebb a **Rohamot**). Futáskor a mozgási érték dupláját lehet megtenni körönként és a karakter állóképesség értékének duplájával egyező körig lehet így haladni. Ezután kimerül és csak a normál sebességével mozoghat. Azok a szörnyek, akiknél nincs megadva állóképesség érték, 24 körig futhatnak. A kimerült karakterek és lények egy forduló pihenőt kell tartsanak, mielőtt újra futni kezdenek.

Roham

Bizonyos körülmények között a karakterek és lények jogosultak futás után is támadásra. Ezt rohamnak nevezzük és néhány megszorítás vonatkozik rá. Először is a rohamozó karakternek vagy teremtménynek legalább 3 méter távolságot kell megtennie, legfeljebb a mozgási értéke dupláját, mint azt fent írtuk. Aztán a mozgásnak nagyjából egyenes vonalúnak kell lennie és a célpont felé kell irányulnia. Az útvonalnak tisztának kell lennie. Végül a támadónak olyan fegyvert kell használnia, ami alkalmas rohamozásra, mint például lándzsa, dárda vagy szálfelegyver. Egyes szörnyek is, különösen a szarvval rendelkezők, képesek rohamozni. Ha a támadó nem lát rá a célpontjára a roham megkezdésekor, akkor nem rohamozhat.

A roham végén dobott támadáshoz +2 módosító járul. A rohamozó karakternek a kör végéig -2 módosító járul a védelmi osztályához. Ha a támadás sikeres, akkor dupla sebzést okoz.

Fegyveres védekezés roham ellen: A lándzsák, szálfelegyverek és néhány másik hegyes fegyver dupla sebzést okoz, ha megtámasztják őket a padlón és a rohamozó ellenfél ellen használják. Ehhez a védekezéshez a megtámadottnak nagyobb vagy egyenlő kezdeményezéssel kell rendelkeznie, mint a rohamozónak. Ez a cselekvés visszatartásának számít: a támadó és a védekező egyaránt a támadó kezdeményezésénél cselekszik, egyszerre.

Gyakori Akciók

Normál támadás	Mozgás (találkozáskori sebességgel) és közelharc vagy távolsági támadás
Futás	Mozgás (a találkozáskori sebesség duplájával)
Roham	Mozgás (a találkozáskori sebesség duplájával) és támadás (+2 módosítóval, dupla sebzés, -2 módosító a támadó védelmi osztályához a kör végéig)
Búcsú csapás	Szabad támadás (+2 módosítóval) a harcból menekülő ellenfelekre
Harcolva visszavonulás	Mozgás hátrafelé (a sebesség felével) és közelharc támadás

Támadás és védekezés

A támadó dob d20-szal és hozzáadja az összes módosítót, az első szinten kapott +1 támadás bónusszal együtt. Ha az összeg egyenlő vagy nagyobb, mint a védekező védelmi osztálya, akkor a támadás talált és a támadó kidobja a sebzést. A természetes (módosítók nélküli) 1-es dobás a húszoldalún mindig kudarc. A természetes 20-as mindig siker, ha az ellenfelet meg lehet egyáltalán sebezni. Pl. csak ezüst vagy mágikus fegyverekkel sebezhető szörnyeket nem lehet hétköznapi fegyverekkel megsebesíteni, ezért az utóbbit használó karakterek hiába dobnak természetes 20-ast, a célpontot nem sebzik meg.

Támadás módosító

Támadás hátulról	+2 (nem adódik össze a hátbatámadás képességgel)
Támadás a fegyver tompa felével	-4 (a sebzés feleződik és kábító hatást fejt ki)
Támadás pusztakézzel	+0 (1d3 sebzés)
Rúgás	-2 (1d4 sebzés)
A támadó / védő láthatatlan	+4 / -4
A támadó / védő elvakított	-4 / +4
A védekező helyhez kötött	+4

Távolsági támadás

A célpont távolsága	Támadás módosító
1,5 m vagy kevesebb	-5 *
Rövid hatótávon belül van	+1
Közepes hatótávon belül van	+0
Hosszú hatótávon belül van	-2
Kívül van a hosszú hatótávon	Nem lehet megtámadni

* Ha a támadó a célpontja mögött van és az nem vette észre vagy zavart állapotban van, akkor +1 módosító jár (+3 összesen, ha hátulról támad).

Fedezék miatti módosítók

A célpont	Takarásban van	Rejtőzik
25%	-2	-1
50%	-4	-2
75%	-6	-3
90%	-8	-4

**Gránát-szerű lövedékek tévesztési táblázata**

(mögötte)		
	0	
7	8	9
5	Célpon t	6
2	3	4
	1	
(előtte)		

Dobj 1d10-zel és nézd meg az ábrán, hogy a lövedék hova csapódott be. Minden négyszög egy 3 méter oldalú négyzetet jelent.

Olajos gránát-szerű lövedékek

- Közvetlen találat: 1d8 tűz sebzés, a következő körben további 1d8, kivéve, ha a célpont a kört rá nem szánja a lángok eloltására.
- Fröccsenő találat: 1d6 tűz sebzés a becsapódástól 1,5 méteren belül. Halálsugár elleni mentővel el lehet kerülni ezt a sebzést.
- Egy égő olajtócsa 10 körig sebez. Aki ez idő alatt keresztül akar menni rajta körönként 1d6 sebzést kap, amíg benne tartózkodik.

Szenteltvíz az élőholtak ellen

- A testtel rendelkező élőhalottakra rá lehet dobni. A testetlenekre rá kell önteni.
- Közvetlen találat: 1d8 sebzés.
- Fröccsenő találat: A becsapódás helyétől számított 1,5 méteren belül 1d6 sebzés.
- 1 körig hat.

Eltévedt lövedékek

A gránát-szerű lövedékek kivételével a célt tévesztett lövedékeket általában elveszítettnek tekintjük. Viszont abban az esetben, ha a célpont a támadó szövetségeseivel áll közelharcban az eltévedt lövedék lehet, hogy az egyik szövetségest találja el. A KM-nek kell eldöntenie, hogy melyik szövetségest érhetett találat: támadást kell dobni mindegyik lehetséges célpont ellen, amíg az egyiket el nem találja vagy el nem fogynak a célpontok. Ezeket a támadásokat a támadó alap támadás módosítójával kell dobni, mintha meg akarta volna sebesíteni a célpontot. De nem a játékos dobja, hanem a KM.

Sebzés

Ha a támadás talált, a támadó kidobja a használt fegyveréhez tartozó sebzést. Közelharc és dobófegyverek (pl. török, lándzsák) sebzéséhez hozzá kell adni (vagy kivonni) az erő módosítót. Az íjak és nyílpuskák sebzéséhez nem adódik hozzá, de a parittyához igen.

A varázsfegyverek módosítója hozzáadódik a sebzéshez, az átkozott fegyvereké pedig csökkenti azt. Fontos, hogy egy sikeres találat sebzése mindig okoz legalább egy pont sebzést, még ha a módosítók ennél kisebbre is csökkentenék az értékét. Ahogy azt másutt kifejtettük egy 0 életerő ponttal rendelkező karakter vagy lény halott.

Kábító sebzések

A fegyver tompa felével indított támadások nem okoznak halálos sérülést, -4 módosítót kapnak és fele sebzést okoznak. A legtöbb

fegyver használható ilyen módon, kivéve azok, amiknek minden oldala csak szúrásra/vágásra használható.

Sebek és gyógyulás, halál és haldoklás

Akinek az életerő pontjai nullára csökkentek, az (valószínűleg) halott. A KM megengedheti, hogy egy halott karaktert feltámasszon egy magas szintű pap. Feltéve, hogy a karakter társai elviszik a testét hozzá és a pap is hajlandó rá. Általában magas árat szoktak érte kérni vagy valamilyen feladatot kell cserébe elvégezni.

Amelyik karakter legalább részben tompított sebzéseket kapott és nullára csökken az életerő pontjai száma az eszméletlen lesz, nem haldokló. (Innen kezdve minden további tompított sebzés már halálosnak számít, vagyis halálra lehet verni valakit.) Az ilyen módon kiűtött karakter, aki még nem halt meg, 1d4 forduló múlva 1 életerő ponttal fel fog eszmélni vagy valaki fel is rázhatja 2d10 kör alatt (szintén 1 ÉP-vel).

A sebesült karakterek napi 1 életerő pontot nyernek vissza megfelelő alvással (6 óra - állóképesség módosító). Azok a karakterek akik a teljes ágynyugalmat választják további 1 életerő pontot kapnak vissza minden este.

Pusztakezes harc

Időnként a karakter fegyver nélkül támad, öklöcsapással vagy rúgással. Ezt pusztakezes harcnak nevezzük. Az átlagos karakter 1d3 sebzést okoz az öklével és 1d4-et a lábával. A rúgásokra -2 támadás módosító vonatkozik. A vértet nélküli vagy bőrvértes támadó nem tud megsebezni egy fémpancélos ellenfelet; a sebzéseket ilyenkor ő szenved el, ha mégis megpróbálja. A KM hatásköre eldönteni, hogy mely szörnyek sebezhetőek ily módon. Mindegyik karakter osztály harcolhat pusztakézzel, itt nincs „fegyverkorlátozás”.

VARÁZSLATOK

Papok

A papok nem kapnak varázslatokat az első szinten.

Varázslók

A varázslók tudásukat és akaratuk erejét felhasználva hozzák létre varázslataikat, amiket a varázskönyveik tanulmányozásával készítenek elő. Ebből mindegyiküknek saját példánya van, ami tartalmazza az összes varázslat leírását, amit az adott karakter

megtanult. Olyan mágikus kézirat, amit csak az alkotója tud elolvasni vagy olyan személy, aki a **mágia olvasása** varázslatot elmondja rá. Minden kezdő varázsló karakter ismeri ezt a varázslatot, ami annyira belégük ivódott a tanulmányaik során, hogy varázskönyv nélkül is elő tudják készíteni. A **mágia olvasása** hatótávja érintés, hatóideje pedig maradandó bármely varázslatot tartalmazó szöveggel szemben (varázskönyv és tekercs).

A varázslók úgy tanulhatnak új varázslatokat, ha egy másik varázsló megtanítja azt nekik vagy tanulmányozzák valakinek a varázskönyvét. Tanítással egy nap alatt el tudnak sajátítani egy új varázsigét. Egy könyv tanulmányozásával ez varázslat szintenként egy napba telik. Mindkét módszernél a varázslónak az új ígét bele kell írnia a saját könyvébe, szintenként 500 aranyért. Egy kezdő varázsló varázskönyvében benne van a **mágia olvasása** varázslat és legalább még egy első szintű – amit a KM határoz meg – de ezeknek nincs költsége.

A varázsló minden nap – általában reggel – a könyvét tanulmányozva tölti fel elméjét új varázslatokkal, azokat pótolva, amiket már elhasznált. A korábbi napokon előkészített, de fel nem használt igék megmaradnak, csak azok vesznek el, amiket felhasználta. Egy varázsló úgy is törölheti az elméjéből a nem szükséges varázslatokat, hogy nem varázsol. Ekkor a helyükre másik azonos szintű varázslatot készíthet elő.

A varázslat létrehozásához a mágiahasználónak legalább egy keze szabad kell legyen és képesnek kell lennie a beszédre. Ezért egy varázslót lefogni vagy elnémítani hatásos módja, hogy megakadályozzuk a varázslásban. Harc közben egy varázslat létrehozása általában ugyan annyi ideig tart, mint egy fegyveres támadás. Ha azon a kezdeményező értéken, amin a varázsló létrehozna a varázslatot, valaki őt megtámadja (akár megsérül, akár nem) vagy mentőt kell dobnia (akár sikeres, akár nem), akkor a varázslás sikertelen lesz és a varázslat elveszik. Ez alól kivétel, ha két varázsló egymásra mondja a varázslatait ugyan azon a kezdeményező értéken – ilyenkor mindkét varázslat sikeres lesz. Egy varázsló csak akkor tudja a másikat megzavarni a varázslata elmondásában, ha jobb a kezdeményezése és úgy dönt, hogy a saját varázslatát pont a másik varázsló előtt mondja el.



Néhány varázslat megfordítható. Ezek nevét csillaggal jelöltük.

Első szintű varázslói varázslatok

1	Alvás
2	Fény*
3	Hasbeszélés
4	Lebegő korong
5	Mágia érzékelése
	Mágia olvasása
6	Mágikus zár
7	Nyelvek olvasása
8	Pajzs
9	Személy bővölése
10	Varázslövedék
11	Varázsszáj
12	Védelem a gonosztól*

Varázslatok leírása

Alvás Hatótáv: 27 m
Varázsló 1 Hatóidő: 5 kör/szint

A 3 vagy kevesebb életerő kockával bíró lények mágikus álmra szenderülnek. A 4 vagy több életerő kockájú lényekre nincs hatással. A varázslónak meg kell határozni egy középpontot (a megadott hatótávon belül) és az ettől számított 9 méteres körön belül minden lényt ér a hatás. Azonban mindegyik tehet varázslat elleni mentődobást, hogy mentesüljön a hatás alól.

Az alvó teremtmények tehetetlenek. Közönséges zajokra nem ébrednek fel, csak ha megütik vagy megsebzik őket. A varázslat nem hat eszméletlen lényekre, szerkezetekre és élőhalottakra.

Amikor lejár a hatóidő az alvó teremtmények azonnal felébrednek. De a KM döntése szerint tovább alhatnak, ha kényelmes testhelyzetben fekszenek és csendes a környezet.

Fény* Hatótáv: 36 m
Pap 1, Varázsló 1 Hatóidő: 6 + 1/szint
forduló

Egy fáklya fényének megfelelő világosságot hoz létre, ami 9 méter sugarú kört világít meg és félhomályt ad további 6 méteren a

célpontként megadott hely vagy tárgy körül. Ha tárgyra varázslták, akkor azzal együtt mozog, de mozdulatlan marad, ha terület volt a célpontja. Nem lesz semmi hatása, ha Mágikus sötétséggel borított területre viszik be.

A megfordítottja **sötétség** lesz, ami a fentiekhez hasonlóan működve sötétet hoz létre. Ezen sötétlátással nem lehet átlátni és közönséges fényforrások is hatástalanok ellene.

A fény varázslattal meg lehet szüntetni egy sötétség varázslat hatását, ha a varázsló azonos vagy nagyobb szintű, mint a megszüntetendő varázslatot elmondóé (és fordítva). Ilyenkor egyik varázslat hatása sem látható, a területen normál fényviszonyok fognak uralkodni.

Mindkét változattal el lehet vakítani valakit, ha annak látószerveit célozzák meg vele. A célpont halálsugár elleni mentődobással mentesülhet a hatás alól. A megvakítás céljából kimondott **fény** vagy **sötétség** varázsnak nem lesz látható hatása (a célpontot nem fogja fény vagy sötétség körülvenni).

Hasbeszélés Hatótáv: 18 m
Varázsló 1 Hatóidő: 1
forduló/szint

A varázsló hangja a hatótávon belül bárhol megszólalhat, például egy sötét alkóvból vagy szoborból is.

Lebegő korong Hatótáv: 0
Varázsló 1 Hatóidő: 5 + 1/szint
forduló

Ez a varázslat létrehoz egy láthatatlan, enyhén besüppedő erő korongot, ami alkalmas teherszállításra. A mérete hasonló egy pajzséhoz, 1 méter átmérőjű, a közepe 1 ujjnyira süpped be. Legfeljebb 250 kg súlyt bír el. (A víz súlya 1 kg literenként). A korongon a tárgyakat rögzíteni kell, vagy leesnek róla. Például elbír ugyan több, mint 200 liter vizet, de annak hordóban vagy más tárolásra alkalmas edényben kell lennie, csak úgy lehet a korongra helyezni. Ugyanígy egy halom pénzérme sem marad meg rajta, minden lépésnél leesik néhány. De egy nagy zsákban, azt helyesen rögzítve, rajta fognak maradni.

A korong a talaj fölött lebeg, a varázsló derekának magasságában. Mozdulatlan marad, ha a varázsló 3 méternél nem megy távolabb tőle, egyébként követi őt azonos sebességgel. A korongot el lehet mozdítani a kívánt pozícióba, de eltűnik, amint a

varázslótól 3 méternél nagyobb távolságra kerül. A hatóidő lejártakor eltűnik, a rajta levő dolgok az alatta levő felületre esnek.

Mágia érzékelése Hatótáv: 18 m
Pap 1, Varázsló 1 Hatóidő: 2 forduló

A varázslat elmondója képes lesz látni a megadott hatótávon belül az elbűvölt vagy elvarázsolt tárgyakat és lényeket: izzó sápadt fény fogja őket körülvenni, amit csak a varázsló lát. Láthatatlan lények és tárgyak nem válnak láthatóvá a számára, de a láthatatlanságot okozó mágia kisugárzása alakatlan, ragyogó felhőként jelenik meg neki. Ezzel lehetővé válik számára, hogy a láthatatlan lényt megtámadja, -2 módosítóval.

Mágia olvasása Hatótáv: 0
Varázsló 1 Hatóidő: állandó

Egy mágikus szövegre elmondva – legyen az könyv vagy tekercs – ez az ige képessé teszi a varázslót, hogy elolvassa azt. Átkozott szövegre elmondva általában működésbe hozza az átkot.

Mágikus zár Hatótáv: 30+3/szint m
Varázsló 1 Hatóidő: 1
forduló/szint

Ez a varázslat mágikusan zárva tart egy fából, fémből vagy kőből készült ajtót, kaput, ablakot vagy zsallut. A varázslat olyan hatással van, mintha a tárgya a szokásos módon be lenne csukva és lezárva. Egy **kopogás** vagy **mágia elűzése** varázslat megszünteti a hatását.

Nyelvek olvasása Hatótáv: 0
Varázsló 1 Hatóidő: különleges

Ezzel a varázslattal a megidézője képes lesz majdnem minden írott nyelvet megérteni. Az alábbi három módon lehet végrehajtani:

Az elsőnél a varázslatot elmondó képes lesz elolvasni minden szöveget, bármely nyelven, amíg a hatóidő tart. Ami annyi fordulót jelent, ahányadik szintű a varázsló.

A másodiknál a varázsló képes lesz elolvasni egy könyvet. Ez a mód szintenként három óráig tart.

A harmadiknál a varázsló képes lesz elolvasni egy tekercset (ez lehet varázslatot tartalmazó vagy másilyen is; például egy tekercs védelem varázslattal vagy egy kincses térkép). Ilyenkor a hatóidő maradandó.

A varázsigé megadja a képességet a szöveg elolvasására, de nem gyorsítja fel az olvasás sebességét és nem teszi érthetővé számára az

olyan dolgokat, amikhez a varázsló egyébként nem ért. Ezenkívül a varázslat működéséhez szükséges, hogy ugyan azon a bolygón legalább egy olyan lény tartózkodjon, aki az adott nyelvet érti.

Pajzs

Varázsló 1
kör

Hatótáv: ön maga
Hatóidő: 5 + 1/szint

Láthatatlan, pajzs-szerű mozgatható erő korongot hoz létre, ami a varázsló előtt lebeg. Az őt célzó **varázslövedékeket** semlegesíti; megnöveli a védelmi osztályát +3-mal közelharc és +6-tal távolsági fegyverekkel szemben. A VO módosítók nem érvényesek a hátulról indított támadások ellen, de a **varázslövedékeket** minden irányból kivédi.

Személy bővölése

Varázsló 1

Hatótáv: 9 m
Hatóidő: különleges

Ez a varázslat egy 4 vagy kevesebb életerő kockával rendelkező humanoid lényt a varázsló megbízható barátjává és szövetségesevé teszi. Emberi és félembéri teremtményekre hat. Varázslat elleni mentővel el lehet kerülni a hatást. Ha a teremtményt a varázsló vagy a szövetségese fenyegeti vagy harcban áll velük, akkor +5 módosítót kap a mentődobásra. A megbúvólt személy irányítására – mintha egy automata lenne – ezzel nem nyílik módja a varázslat elmondójának. Viszont az alany az ő cselekedeteihez és szavaihoz a lehető legpozitívabban áll hozzá. A varázsló adhat neki utasításokat, de ő semmi olyat nem tesz meg, amit ne tenne egyébként. Az ilyen parancsok végrehajtása alól megmenekülhet a KM döntése szerint egy újabb varázslat elleni mentődobással. A varázslónak ismernie kell a célpontja nyelvét, hogy parancsokat tudjon neki adni, vagy jól el kell azt mutogatnia. Természetesen a varázslót ért támadásnál a megbúvólt személy a „barátja” védelmére kel (ez jelentheti a támadó lények megtámadását vagy a mágus „biztonságos” helyre vitelét). A célpont új mentődobást tehet a varázslat megszűnése érdekében, aminek gyakorisága az intelligenciája értékétől függ: naponta, ha az 13 vagy nagyobb; hetente, ha az 9 és 12 között van; havonta, ha 8 vagy kevesebb.

Varázslövedék

Varázsló 1

Hatótáv: 30+3/szint m
Hatóidő: azonnali

Mágikus energia lövedék lövell ki a varázsló ujjából és csapódik be a célpontjába, 1d6 sebzést okozva. Mindig talál, még közelharcban álló vagy részleges takarásban

levő célpontot is. Nem lehet vele a lény egy bizonyos részére célozni. Élettelen tárgyakat nem sebez.

Az elsőtől számítva minden harmadik szinten egyel több lövedéket tud kilőni a varázsló. Kettőt a 4. szinten, hármát a 7.-en, négyet a 10.-en és ötöt a 13.-on – ez a maximum. Több lövedéknél a varázsló meghatározhatja, hogy azok több célpontot sebezzenek vagy mindegyik egyet. Egy lövedék csak egy lényt sebezhet meg. A célpontokat a sebzés kidobása előtt kell megjelölni.

Varázs száj

Varázsló 1

Hatótáv: 9 m
Hatóidő: különleges

Ez a varázslat a kiválasztott élettelen tárgynak egy mágikus száját ad, ami egy meghatározott esemény bekövetkezésekor azonnal megjelenik és elmond egy üzenetet. Az üzenet – ami legfeljebb annyi szóból állhat, mint a varázsló szintjének háromszorosa – bármely nyelven lehet, amit ő ismer és 10 perces időtartományon belül megszólalhat, bármely hangerőn a suttogástól az ordításig. A hang emlékeztet a varázslóéra, de nem egyezik meg vele. A száj nem adhat parancsokat és nem hozhat létre mágikus hatásokat. Azonban az elmondott szövegnek megfelelően mozog – ha egy szoborra mondják el, akkor az aktiválódásakor úgy látszik majd, hogy a szobornak megelevenedik a szája. Természetesen a varázs száj elhelyezhető fán, sziklán vagy bármely tárgyon is.

A varázslat akkor lép működésbe, ha a varázsló által a létrehozásakor meghatározott feltételek teljesülnek. A feltételek lehetnek általánosak vagy részletesek is, de csak látható és hallható eseményekre vonatkozhatnak. Az aktiválást kiválthatja illúzió vagy megtévesztés is, nem szükséges a meghatározott eseménynek ténylegesen megtörténnie. A természetes sötétség nem hat a vizuális feltételekre, de a mágikus sötétség vagy láthatatlanság elfedi azokat és a száj nem aktiválódik. Lopakodás vagy mágikus csönd elfedi a hallható kiváltó okokat. Ezek egyébként lehetnek általános zajok vagy egy bizonyos zaj, esetleg kimondott szó. A cselekvések is szolgálhatnak kiváltó okként, ha láthatóak vagy hallhatóak. A varázs száj nem tud különbséget tenni szint, életerő kocka vagy osztályok között, csak az öltözetek szerint.

A kiváltó ok távolsága a varázsló minden szintje után 3 méter lehet. Vagyis egy 6. szintű varázsló utasíthatja a száját, hogy 18 méter sugarú körön belül történt eseményekre reagáljon. Ettől függetlenül a száj csak akkor

lép működésbe, ha a távon belül a kiváltó esemény látható illetve hallható a száj helyéről nézve.

Védelem a gonosztól*

Pap 1, Varázsló 1 Hatótáv: érintés
forduló/szint Hatóidő: 1

Ez a varázslat megvéd valakit a gonosz lényektől, tudati irányítástól és megidézett teremtményektől. A célpontja körül 1 lépés távolságban mágikus burkot hoz létre, ami vele együtt mozog és három fő hatása van.

Az első, hogy a célpont kap +2-t a VO-jához és +2-t a mentődobásaira. Ezek minden olyan támadásra és hatásra vonatkoznak, amit gonosz teremtmények okoznak. Hogy mi számít gonosznak, annak elbírálása a KM feladata.

A második, hogy a burok megakadályoz minden kísérletet, ami a védett lény megszállására irányul (mint például egy mágikus korsó támadás) vagy irányítani akarja annak tudatát (ideértve a bűvölő varázslatokat

és hatásokat is). A védelem nem gátolja meg, hogy ilyen hatások célpontjává tegyék az alanyát, de a hatóideje alatt semlegesíti a hatásukat. Ha a védelem a gonosztól hatása megszűnik, mielőtt az irányító hatás befejeződne, akkor az irányító adhat parancsokat az irányított lénynak. Hasonlóan a burok kívül tartja a megszállást megkísérlő erőket, de nem űzi el őket, ha a varázslás időpontjában már jelen vannak.

A harmadik, hogy megidézett lények (akár „gonoszak”, akár nem) nem képesek megérinteni a burokban levő személyt. Hétköznapi fegyverekkel ezek a lények nem tudják megtámadni őt, ehelyett a támadási kísérletük őket löki hátra, ha a támadás olyan jellegű, hogy meg kell érinteniük hozzá. Ez az érintés elleni védelem viszont megszűnik, ha a védett személy megpróbál ilyen lényeket megtámadni vagy odébb szorítani őket a burokkal.

A varázslat megfordítása **védelem a jótól**. Ugyan úgy működik, mint az fent le van írva, kivéve, hogy a „jó” lényeket tartja távol, nem a „gonoszakat”.

Open Game License

INTRODUCTION

Basic Fantasy Role-Playing Game Beginner's Essentials (hereinafter "the Supplement") is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. The text of the Open Game License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

Designation of Open Game Content: The entire text of the Supplement (except the Open Game License, as noted above) is Open Game Content, released under the Open Game License, Version 1.0a (reproduced below) as described in Section 1(d) of the License. Artwork incorporated in this document is not Open Game Content, and remains the property of the copyright holder.

Designation of Product Identity: Product identity is not Open Game Content. The following is designated as product identity pursuant to OGL v1.0a(1)(e) and (7): (A) product and product line names, including Basic Fantasy Role-Playing Game, Basic Fantasy RPG, and BFRPG, as well as the phrase "make mine Basic"; (B) all artwork, logos, symbols, graphic designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual representations, including the "eye" logo, which is the personal mark of Chris Gonneman for his various products, and which is Copyright © 2002 Chris Gonneman, and the "Scribbled Dragon," which is Copyright © 2005 Erik Wilson; (C) logos and trademarks, including any trademark or registered trademark clearly identified as product identity by the owner of the product identity, and which specifically excludes the open game content.

More information on the Open Game License can be found at:

<http://www.wizards.com/d20>

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 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006-2016 Chris Gonneman.

BFRPG Charts and Tables Copyright © 2008 Simone Felli.

Basic Fantasy Role-Playing Game Beginner's Essentials Copyright © 2011 - 2014, 2017, 2019 Tom Hoyt

END OF LICENSE