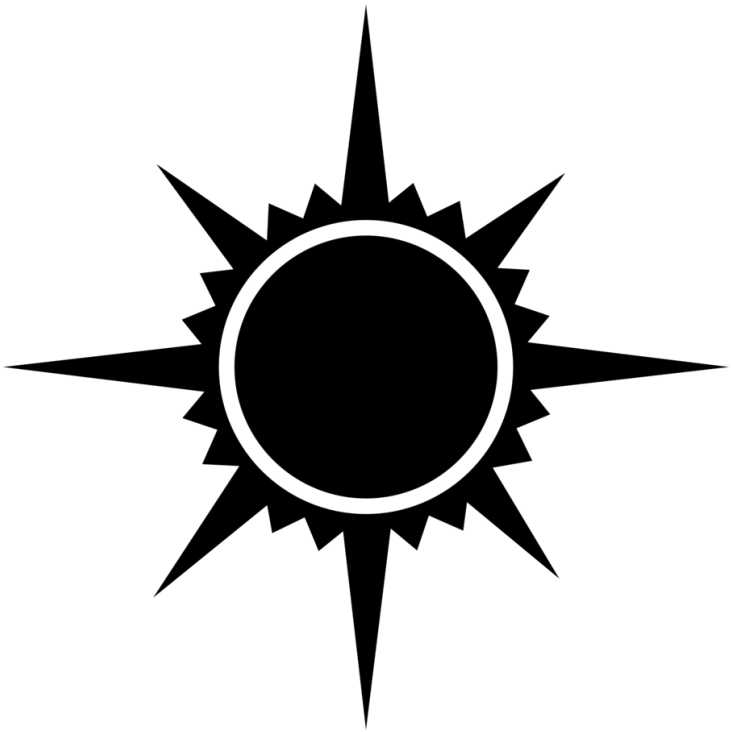
Kara Şafak



Oyun Kuralları

Ali Burak Özkaya

2018 V5.0

Table of Contents

Table of Contents 1
Giriş 5
Genel Bilgiler 7
Karakter Oluşturma 8
Seviye 9
Nitelikler 11
Soy ve Köken 13
Soylar 13
Köken 14
Kişilik Özellikleri 15
Yetenekler 17
Sınıflar 21
Savaşçı 21
Hırsız 21
Büyücü 21
Korucu 22
Ruhban 22
Savasçı 23
Sınıf Özellikleri 23
Artış Tabloları 24
Savaşçı Disiplinleri 25
Hırsız 27
Sınıf Özellikleri 27
Artış Tabloları 28
Hırsız Disiplinleri 29
Büyücü 31
Sınıf Özellikleri 31
Artış Tabloları 32
Büyücü Disiplinleri 33
Korucu 35
Sınıf Özellikleri 35
Artış Tabloları 36
Korucu Disiplinleri 37
Ruhban 38
Sınıf Özellikleri 38

Artış Tabloları 39
Ruhban Disiplinleri 40
Yetenekler 41
Savaş Yetenekleri 41
Dirençler 41
Akrobasi 41
Bilgi ve Dil 41
Binicilik 42
Fark Etme 42
Gizlenme 42
Niyet Sezme 42
Tırmanma 43
Söz Sanatı 43
Büyü 43
Cihaz Bozma 44
El Çabukluğu 44
Hayvan idaresi 44
Hünerler 45
Cüce Hünerleri 45
Peri Hünerleri 45
Ejder Hünerleri 46
Kalim Hünerleri 46
Nef Hünerleri 47
Savaş Hünerleri 49
Teknikler ve İlişkili Hünerler 53
Diğer Hünerler 56
Büyü ve İlişkili Hünerler 58
Kadim Bağ Hünerleri 61
Büyü 63
Genel Büyüler 64
Hüküm 66
Efsun 71
Dualar 72
Genel Dualar 73
Özel Dualar 60
Çatışma kavramları 64
Ülkeler 70

Kuzey 70
Orta Kuzey 72
Ekipman Rahberi 76
Genel Malzemeler 76
Genel Malzemeler-Devam 77
Silahlar 78
Zırhlar 79
Kalkanlar 79
Büyülü Arbede Silahları 58
Büyülü Menzilli Silahlar 62
Büyülü Zırhlar 64
Büyülü Kalkanlar 65
Büyülü Eldiven ve Bileklikler 66
Büyülü Botlar 67
Büyülü Taç ve Miğferler 68
Pelerin ve Kemerler 69
Yüzükler 70
Muska ve Madalyonlar 72
Büyü ve İlişkili Malzemeler 74
Diğer Büyülü Eşyalar 77
Tablolar 80
Kritik Hasar Tablosu 80
Zehir ve Hastalıklar 81
Boyutlar 82

Giriş

Kara Şafak, TSR'nin Dungeons and Dragons'undan, Pazio'nun Pathfinder'ından, eksi Fallout'lar ve Elder Scrolls serisi gibi klasik bilgisayar oyunlarından esinlenilerek oluşturulmuş d20 temelli bir rol yapma oyunudur. Tüm rol yapma oyunları gibi Kara Şafak da özünde oyuncuların kurgusal bir sahnede farklı karakterlerin rollerini üstlendikleri ve doğaçlamalarla maceradan maceraya koştukları bir etkinlikdir. Bu kitap da bu etkinlikte kullanılabilecek; karakterlerin içinde yaşayacağı dünya ile ilgili çeşitli bilgileri, karakter yaratma kılavuzunu ve maceranın kurallarını içermektedir. Kara Şafak'ın kendisi de aslında bitmeyen ve sürekli değişen bir maceradır. Yazarının ergenliğinde "Ben Dungeons and Dragons'dan daha iyi matematiksel temelleri olan bir oyun sistemi kurdum"dan, "Oyunun matematiğinden çok oyuncuların rol yapmaları önemlidir"e oradan da "aslında en önemlisi keyif almak"a evrilmiş, on küsür yılda (an itibariyle) beş farklı versiyona sahip olmuş, yazarının oynadığı her farklı bilgisayar oyunuyla, izlediği her filmle, okuduğu her kitapla biraz daha şekillenmiştir (yeni versiyonları çıkmıştır). Bir ara yetenekler sadece kullanılarak gelişmiş, bir ara sınıflar ortadan kalkmış, *feat*ler gidip gidip geri dönmüş seviye atlama bile ortadan kalkayazmıştır. Oyuncular ve maceraları da dünyanın içsel bir bileşeni haline gelmiş ve oynanan her oyunla sadece oyunun kuralları değil Kara Şafak dünyasının seyri ve tarihçesi biraz biraz değişmiştir.

> Teknik not: Oyun ilk başlarda yazarın D&D 3.5'de sevmediği ögeleri (büyücülerin çok güçlü olması, farklı zar atılan pek çok farklı kategori olması, zırhın hasar indirimi yerine AC sağlaması, abidik gubidik bir sürü oynanabilir ırk/sınıf olması, oyun-içi dengeyi ve yönetilebilirliği ortadan kaldıracak kadar çok büyü/*feat*/kural olması vs) değiştirmek üzere giriştiği bir proje olarak ortaya çıkmıştır. Halen de çıkışına neden olan argümana hizmet etmeye devam etmektedir. Kara Şafak insanların hikayesidir. Oyuncular Elf ya da Cüce (ya da binlerce garip ırktan biri) olamamaktadır (5. versiyonla birlikte yalnız, *bloodline* benzeri bir şekilde bazı soy farklılıkları olabilecektir). Oyunda zırh vurulma ihtimalini azaltmak yerine hasar indirimi sağlamaktadır. Büyü, *saving throw*lar (burada isimleri dirençtir) ve *BAB (base attack bonus)* benzeri özelliklerin tamamı yetenek adı altında toplanmıştır. Büyü bir yetenek olduğu için başarısı atılan azara bağlanmıştır. Oyun bir çeşit hareket puanı sistemi kullanmaktadır ve karakterler hareket puanlarını hem turlarında hem de turları dışında (savunmalarını -*AC*- desteklemek ya da fırsat saldırısı yapmak için) kullanabilmektedir.

Rol yapma oyunları bir Oyun Kurucunun (Dungeon Master, Game Master vs) ve oyuncuların katılımıyla oynanan, tamamen diyaloglar, kağıt-kalem hesaplamaları ve zar atmalar ile gerçekleşen oyunlardır. Kökenleri 70lerde ortaya çıkmış ve temelde Yüzüklerin Efendisi'nin kaçış edebiyatını daha fazla yaşamak isteyen ve yıllar sonra nerd olarak tanımlanacak atalarımızın ürettiği, zamanla büyüyerek bir endüstriye dönüşen ve şimdilerde dijital ortamda bolca bulunan rol yapma oyunları kısaca RPG (role playing game) ya da FRP (Fantasy Role Playing) olarak bilinir. En yaygın rol yapma sistemleri olan D20 sistemleri ismini yirmi yüzlü zarın sık kullanılmasından alır. Oyunda oyuncular karakteri ile ilgili kararları düşünerek ve konuşarak verir, ve konuşarak oyun kurucuya aktarır. Oyun kurucu ise karakterlerin içinde bulundukları durumu, ortamı, yaşadıklarını ya da kararlarının sonuçlarını oyunculara anlatır. Oyun kurucu hem hakem misali sürecin kurallara göre işlemesinden sorumludur, hem de karakterlerin içinde bulundukları hikayenin anlatılmasından. Oyun kurucu özünde öykücü bir tanrıdır. Oyunda oyuncuların canlandırdığı karakterler dışında tüm karakterler oyun kurucu tarafından canlandırılır. Bununla birlikte çoğu zaman oyun kurucunun takip ettiği bir senaryo vardır. Bu senaryoda pek çok etken önceden belirlenmiş ve yazılıdır. Yani oyun kurucunun uyması gereken kurallar da bellidir. Oyunun diyaloglar dışındaki kısmı hesap kitapla ve zar atarak geçer. Oyunlarda zar şans faktörlerinin belirleyicisidir. Genellikle 20, 12, 10, 8, 6 ve 4 yüzlü zarlar kullanılır. Bu süreç şöyle işler:

> Burak (oyun kurucu): *Abi şimdi senin önünde metal bir kapı var. Üç metre boyunda, iki metre genişliğinde demir bir kapı.*
>
> Caner (oyuncu): *Kapıya tuzak var mı diye bakmak istiyorum. Eğer yoksa açmaya çalışacağım.*

B: *Bir fark etme at.*

C: 10 attım.

B: Kapı temiz.

C: Açıyorum o zaman.

B: Kulpu döndürmeye başladığın anda aniden…

Oyun kurucunun elindeki senaryoya göre kapıdaki tuzağı fark etmek için ulaşılması gereken sayı 17dir. Caner'in karakterinin özellikleri tuzağı fark etmesini kolaylaştırmaktadır. Bu nedenle Caner attığı zara +5 eklemektedir (hesap kitap kısmı) ve bu durumda 12 atması tuzağı bulması için yeterli olacaktır. Caner 10 attığı için tuzağı fark edememiştir ve uygun bir şekilde rolünden kopmayıp kapıyı açmaya çalışmıştır. Bunun sonucunda tuzak tetiklenmiştir.

Çoğu rol yapma oyununda olduğu gibi Kara Şafak da bir takım oyunudur ve oyuncular farklı özelliklere sahip karakterler yaratarak birbirlerini destekleyebilecek bir takım oluşturur. Bu karakterler yaratılırken sınıf ve sayısal özellikler kadar (Güçlü, çift elli balta kullanan bir savaşçı ve çevik kısa yay kullanan bir hırsız) kişilik özellikleri de önemlidir (Savaşçı zenginlik peşinde koşturan, ailesine aşırı bağlı, ciddi bir paralı asker, hırsız ise kadim bilgilere erişmenin yollarını arayan, korkak ve merhametli bir gezgin). Bu kitap aynı zamanda kişilik özellikleri ile ilgili de bilgiler içermektedir.

Kara Şafak insanların; savaşçı ve büyücülerin, ruhban ve hırsızların, krallar ve imparatorların, mahlûkatlar ve iblislerin, ejderhalar ve tabi ki goblinlerin hikayesidir.

Ali Burak ÖZKAYA (DM)

Soy: Kara Şafak'ta tüm karakterler insan olsa dahi soylarında bazı doğa üstü varlıkların izine rastlanabilmektedir. Bu doğa üstü varlıklar karakterlere farklı özellikler katabilmektedir. Bununla birlikte saf insanlar, diğerlerine kıyasla daha hızlı öğrenebilmektedir. Bu, oyuna başlarken bir adet hüner ile başlamaları ve fazladan yetenek puanına sahip olmaları ile gerçekleştirilmektedir. Yeni başlayan oyunculara saf insan dışındaki soylar **önerilmemektedir**.

Etnik Köken: Karakterin nereli olduğunun bir göstergesidir.

Sınıf: Bir karakterin sınıfı o karakterin macera hayatında yöneleceği kariyeri belirler. Savaşçı, Hırsız, Korucu, Ruhban ve Büyücü karakterin seçebileceği ana sınıflardır. Sınıflar karakterlerin hangi yeteneği ne kadar kolay öğrenebileceğini belirler. Örneğin büyü yeteneği büyücü için kolayken savaşçı için zordur. Benzer şekilde arbede yeteneği de savaşçı için kolayken büyücü için zordur. Bunun dışında bazı özellikler sadece o sınıfa özgüdür. Örneğin ruhbanlar dualar özel güçler kazanabilirken, hırsızlar sinsi saldırı ile düşmanlarına ekstra hasar verebilirler.

Disiplin: sınıfı kısmen değiştirecek özellikler katan tercihlerdir Bu tercih seçime bağlıdır, isterseniz disiplin seçmeden de oynayabilirsiniz. Hatta yeni başlayan oyunculara disiplin seçini **önerilmemektedir**. Disiplinler şunu sağlar: mesela savaşçınızın büyü ile de ilgilenmesini istiyorsanız "Savaşçı" sınıfı altında "Arif" disiplinini seçebilirsiniz. Böylece savaşçınız savaşçılığa ait bazı özellikleri kaybeder ama büyücülüğe ait bazı özellikler kazanır.

Seviye: Seviye karakterin oyun içi gelişimini gösterir. Karakterler kazandıkları tecrübe puanları aracılığıyla seviye atlar (yeni bir seviyeye ulaşır) ve yeni özellikler kazanırlar.

Nitelik: Katakterlerin dört temel özelliğidir: Kuvvet, Sezgi, Akıl ve Cazibe. Bu özellikler yetenekler, can puanı, hareket puanı gibi tüm diğer özelliklerin değerlerinin belirlenmesinde önemlidir.

Yetenek: Karakterin oyun içi etkileşiminde sıkça kullanacağı özelliklerdir. Silahla yapılan bir saldırının, bir büyü denemesinin, bir hastalığa karşı gösterilen direncin, kilit açma ya da denge denemesinin başarısı ilgili yeteneğe bağlıdır. Yeteneklerin hepsi bir nitelik ile ilişkilidir. Deneme yaparken hem yeteneğin düzeyine hem de ilişkili olduğu niteliğin bonusuna bakılır. Örneğin bir saldırıda arbede saldırısı yeteneğinin düzeyi kuvvet niteliğinin bonusuyla toplanır ve zara eklenir.

Direnç: Metanet, Refleks ve İrade karakterin oyun içinde saldırılara, büyüsel etkilere, tuzaklara, zehir ve hastalıklara direncini belirleyen direnç adı verilen yeteneklerdir.

Hüner: Karakterlerin gelişimindeki özgül yönelmeleri belirleyen tercihlerdir. Mesela arbede saldırısı yeteneği genel olarak ardede silahlarının ne kadar etkin kullanılabildiğini gösterirken "silah odağı: kılıç" hüneri arbede silahlarından, kılıcın daha iyi kullanılabilmesini sağlayacaktır. Karakterler seviye atladıkça yeni hünerler seçerek karakterlerini geliştirirler. Bazı hünerleri seçebilmek için belli yetenek düzeylerine ulaşmış olmak ya da bazı başka hünerleri seçmiş olmak gerekebilir.

Can Puanı: Karakterin bayılmadan ya da ölmeden önce alması gereken hasar miktarını belirler. Karakterin sınıfına, seviyesine ve kuvvet değerine bağlıdır.

Tur: Oyunda çatışmalar turlar halinde oynanır. Karakterler saldırı, büyü yapma ya da dua yapma gibi ana hareketlerini yalnızca kendi turlarında yapabilirler. Bununla birlikte kendi turları dışında da savunmalarını destekleyebilirler (kalkanla korunma, kılıçla karşılama gibi) ya da fırsat saldırısı denen özel saldırıları gerçekleştirebilirler.

Hareket Puanı: Hareket puanı bir karakterin bir tur içerisinde yapabileceği hareketleri kısıtlar. Karakterlerin yaptıkları her hareketin (yürüme, silah çekme, saldırı, büyü vs) bir hareket puanı bedeli vardır. Hareket gerçekleştiğinde bu bedel toplam hareket puanından düşülür. Karakter ancak puanının yettiği hareketleri yapabilirler. Kendi turu dışında karakterler hareket puanlarını savunmalarını desteklemek ya da fırsat saldırısı yapmak için kullanabilirler.

Zorluk zarı: Herhangi bir etkinliği gerçekleştirebilmek için 20 yüzlü zarda atılması gereken minimum değerdir. Tüm saldırıların, yetenek denemelerinin, büyü denemelerinin bir zorluk zarı vardır. Oyuncular yirmi yüzlü zarı atarlar (d20) bonus ve cezaları zar değerine eklerler ya da bu değerden çıkarırlar ve eğer zorluk zarına ulaşıldıysa deneme başarılı sayılır.

Zar bonusu/cezası: Zorluk zarına ulaşmak üzere atılan zarda gelen sayıya eklenen bonus/bu sayıdan çıkartılan ceza. Bonuslar doğal olarak zorluk zarına ulaşmayı kolaylaştırırken, cezalar zorlaştırır. Başta yetenekler olmak üzere karakter özellikleri zar bonusu/cezası sağlayarak başarıyı etkiler.

Avantaj/dezavantaj: Bir deneme yaparken koşullar size avantaj sağlıyorsa 20 yüzlü zarı iki kez atıp yüksek olanın değerini kabul edersiniz. Benzer şekilde koşullar dezavantaja neden oluyorsa bu durumda da 20 yüzlü zarı iki kez atıp düşük olanın değerini kabul edersiniz.

Dua: Rahip ve ruhbanların yaptığı ilahi müdahalelerdir. Dualar büyüler gibi mistik etkileri olan güçlerdir ve günlük kullanımları sınırlıdır.

Büyü: Büyü yeteneğini kullananların ve özellikle de büyücü sınıfından olanların kullandıkları bir güçtür. Bu güç ile pek çok farklı etki (buzdan bir ok oluşturmaktan, zihin kontrolüne kadar) yaratılabilmektedir. Günlük kullanımı sınırlıdır.

Karakter Oluşturma

Karakter yaratımın mekanik ve oyunculukla ilişkili bileşenleri vardır. Genelde, özellikle mekanik kısımların belli bir dizgede ilerlemesi beklenir. Aşağıdaki dizge size karakterinizi yaratmada yol gösterebilir.

1. Karakterinize isim seçin ve yaşayan bir birey olarak hayal edin (sanırım en zor kısmı bu)
2. Karakterinize uygun bir soy veya etnik köken seçin.
3. Kısaca karakterinizin öyküsünü oluşturun (nerede doğdunuz, yaşamınız, akrabalarınız vs).
4. Karakterinizin kişilik özelliklerini, sevdiği ve sevmediklerini, bağlılıklarını belirleyin. Bu kısım özellikle rol yapma konusunda yol gösterici olacaktır.
5. Karakterinize uygun bir sınıf seçin.
6. Nitelik puanlarınızı dağıtın. Böylece nitelik bonuslarınız belirlenmiş olur.
7. Yetenek puanlarınızı dağıtın. Böylece yetenek bonusları belirlenmiş olur.
8. Hünerlerinizi seçin.
9. Sınıfınız ile ilgili bir seçim yapmanız gerekiyorsa (dua ya da büyü seçmek gibi) seçim yapın.
10. Karakterinizin ekipmanlarını seçin
11. Karakterinizi karakter kağıdına aktarın
12. Maceraya koşturun…

Yukarıdaki listenin her bir basamağı için kitabın ilgili kısmından yararlanabilirsiniz.

Seviye

Seviye	Normal Tecrübe (Saf İnsan)	Yüksek Tecrübe (Diğer)
1	0	0
2	100	300
3	300	600
4	600	1000
5	1000	1500
6	1500	2100
7	2100	2800
8	2800	3600
9	3600	4500
10	4500	5500
11	5500	6600
12	6600	7800
13	7800	9100
14	9100	10500
15	10500	12000
16	12000	13700
17	13700	15400
18	15400	17200
19	17200	19100
20	19100	21000

Seviye karakterin oyun içindeki gelişiminin bir göstergesidir. Karakter oyun içinde yetenekleri kullanarak, düşmanları alt ederek, görevleri tamamlayarak tecrübe kazanır ve belirli tecrübe değerine ulaştığında seviye atlar. Soldaki tablo yeni seviyelere ulaşmak için gerekli tecrübe miktarlarını göstermektedir. Etkili bir şekilde karaktere bürünme (rol oynama) de oyuncuya tecrübe kazandırabilir. Seviye atlayan karakterler çeşitli özellikler kazanır. Bu özelliklerden bazıları sınıfa göre değişkenlik gösterebilir.

Normal karakterlerin ulaşabileceği en üst seviye 20dir. Karakterler senaryoya göre 1 ya da daha yüksek seviyeden oyuna başlayabilir.

1. Seviye bir karakter;

- 15 **nitelik puanı** dağıtır
- Sınıfa özgü değer + akıl bonusu kadar **yetenek puanı** dağıtır.
- 16 + (2 x sezgi bonusu) kadar **hareket puanına** sahiptir.
- Sınıfa özgü değer + (2 x akıl bonusu) kadar **günlük büyü** yapabilir.
- Sınıftan özgü değer + kuvvet bonusu kadar **can puanı**na sahiptir.
- 1 hüner seçer

Ayrıca karakterler çeşitli sınıf özellikleri kazanabilirler.

Karakter atladığı her seviye için;

- Sınıfa özgü değer + akıl bonusu kadar **yetenek puanı** kazanır
- 1 **hareket puanı** kazanır
- Sınıfa özgü değer kadar **günlük büyü** kazanır
- Sınıftan özgü değer + kuvvet bonusu kadar **can puanı** kazanır.

Bu durumda yüksek seviye başlayan bir karakterin;

- Seviye x (Sınıfa özgü değer + akıl bonusu) kadar **yetenek puanı**,
- Seviye + 15 + (2 x sezgi bonusu) kadar **hareket puanı**
- (Seviye x sınıfa özgü değer) + (2 x akıl bonusu) kadar **günlük büyü**sü

Seviye	Maksimum Yetenek Düzeyi	Hüner	Nitelik Artışı
1	1		
2	1	✓	
3	**2**		✓
4	2		
5	**3**	✓	
6	3		✓
7	**4**		
8	4	✓	
9	**5**		✓
10	5		
11	**6**	✓	
12	6		✓
13	**7**		
14	7	✓	
15	**8**		✓
16	8		
17	**9**	✓	
18	9		✓
19	**10**		
20	10	✓	

Seviye x (sınıfa özgü değer + kuvvet bonusu) kadar **can puanı** olur. Karakterler seviye artışı ile birlikte farklı özellikler de kazanırlar.

Tüm karakterler 2. seviyede ve ardından üç seviyede bir (5-8-11 vb), birer hüner kazanır.

Tüm karakterler 3. Seviyenin katlarında birer nitelik artışı hakkı kazanırlar. Nitelik artışı nitelik puanı değildir ve niteliği doğrudan artırır. Örneğin Cazibesi 13 olan bir Ruhban 3. seviyeye ulaştığında cazibesini bir artırarak 14e çıkarabilir. Karakterlerin seviyelerine bağlı olarak yeteneklerinde ulaşabilecekleri maksimum düzey değişir. Bu düzey karakterin seviyesinin yarısına eşittir (yukarı yuvarlayın). Bu durumda 4. seviye bir büyücünün "büyü" yeteneğinin düzeyi en fazla 2 olabilecek ve bu değer büyücü 5. seviyeye ulaştığında 3e çıkabilecektir.

Karakterler ayrıca sınıflarına bağlı olarak da çeşitli özellikler kazanırlar. Ruhbanlar yeni dualar kazanırken, korucular koruculuk bölgelerinde daha güçlü hale gelir, hırsızın sinsi saldırı hasarı artar.

Nitelikler

Nitelikler karakterlerin temel fiziksel ve zihinsel özelliklerini belirler. Dört temel nitelik vardır: Kuvvet, Sezgi, Akıl ve Cazibe. Bu nitelikler ilişkili pek çok yeteneği ve diğer özelliği etkiler. Örneğin kuvvet karakterin bir baltayı ne kadar iyi kullanabileceği konusunda "arbede saldırısı" yeteneğini desteklerken, akıl karakterin "büyü" yeteneğini destekler. Yetenekler dışında da bazı özellikler nitelikler ile ilişkilidir. Örneğin can puanı kuvvet ile ilişkiliyken hareket puanı sezgi ile ilişkilidir.

Ortalama bir insanın tüm nitelikleri 10dur. 10 aynı zamanda bu niteliğin zar üzerine bir etkisi olmadığı anlamına gelir (zar bonusu odır). 10un üzerindeki nitelik değerleri zara bonus sağlarken, 10dan düşük değerler cezaya neden olur. Sağdaki tabloda nitelik değerinin sağladığı bonus ya da neden olduğu cezalar gösterilmektedir.

Nitelik Değeri	*Gerekli Puan*
10	0
11	1
12	2
13	3
14	4
15	6
16	8
17	11
18	14

Karakterler yaratılırken niteliklerin hepsi 10 kabul edilir ve ardından toplamda 15 puan dağıtılır. Bu puanlar doğrudan artış sağlamaz (örneğin kuvvete 6 puan verildiğinde 10dan 16ya çıkmaz). Verilen puanın nasıl bir artış sağlayacağı soldaki tabloda gösterilmiştir. Tabloya göre kuvvet niteliğini 10dan 16ya çıkarmak için 8 puan vermek gerekmektedir.

Örnek: bir savaşçı 16 kuvvet (8 puan) 14 sezgi (4 puan) 10 akıl (0 puan) ve 13 cazibeye (3 puan) sahip olmak için 15 puan harcamıştır.

Benzer şekilde bir büyücü 12 kuvvet (2 puan) 12 sezgi (2 puan) 17 akıl (11 puan) ve 10 cazibeye sahip olmak için de 15 puan harcamıştır.

Karakterler seçtikleri soya göre nitelik artışı kazanabilirler. Karakterler ayrıca seviye atladıkça nitelik arttırma hakkı kazanırlar. Bu hak nitelik puanı değildir ve doğrudan bir niteliğin artışını mümkün kılar.

Nitelik Değeri	*Zar Bonusu*
5	-3
6	-2
7	-2
8	-1
9	-1
10	+0
11	+0
12	+1
13	+1
14	+2
15	+2
16	+3
17	+3
18	+4
19	+4
20	+5
21	+5
22	+6
23	+6
24	+7
25	+7
26	+8
27	+8
28	+9
29	+9
30	+10

Kuvvet: Karakterin fiziksel gücünün, dayanıklılığının ve fiziksel direncinin bir ölçütüdür. Arbede mücadelelerine girecek karakterler için önemlidir.

> Etkiledikleri: **Arbede saldırısı** yeteneği**, Metanet** direnci**, Tırmanma** ve **Yüzme** yeteneği, can puanı, arbede saldırı hasarı, taşıma kapasitesi, ağırlık kaldırma/güç ile zorlama denemeleri, güreş denemeleri ve bazı zanaatlar (demircilik gibi).

Sezgi: Karakterin el-göz koordinasyonunun, çevikliğinin ve duyularının keskinliğinin bir ölçütüdür. Sezgi nitelikler arasında en fazla sayıda yetenekle ilişkili olandır ve yetenek ağırlıklı karakterler ile menzilli saldırmayı planlayan karakterler için önemlidir.

> Etkiledikleri: **Menzilli saldırı** ve **Silahsız saldırı** yetenekleri, **İnisiyatif**, **Refleks** direnci (ve kaçınma savunması), **Akrobasi**, **Binicilik**, **Fark etme, Gizlenme**, **Cihaz bozma** ve **El çabukluğu** yetenekleri, hareket puanını ve bazı zanaatlar (otacılık ya da kılavuzluk gibi).

Akıl: Karakterin anlama ve kavrama kabiliyetinin ve sağduyusunun bir ölçütüdür. Büyü yeteneği ve rahiplik sınıfı akıl niteliğine bağlı olduğundan başta büyücüler ve ruhbanlar olmak üzere akla önem veren karakterler için önemlidir.

> Etkiledikleri: **İrade** direnci, **Niyet Sezme** ve **Büyü** yetenekleri, seviye başına alınan yetenek puanları, günlük büyü ve dua kapasitesi ve bazı zanaatlar (muskacılık gibi).

Cazibe: Karakterin kişiliğinin ne kadar etkileyici olduğunun bir ölçütüdür. Fiziksel görünüm ve karakter özelliklerinin bir kombinasyonudur. Başta ruhban, bazı korucular (rahip) ve bazı hırsızlar (ozan) olmak üzere ikna yeteneğine ya da dualarının gücüne önem veren karakterler için önemlidir.

> Etkiledikleri: **Söz sanatı** ve **Hayvan idaresi** yetenekleri, oyun içerisinde karşılaşılan karakterlerin tepkileri, dualaın etki güçleri ve sanatlar.

Nitelik Artışı: Karakterler 3üncü seviyenin katlarında birer nitelik artışı kazanırlar ve istedikleri bir niteliği arttırırlar. Karakterlerin soyu nitelikleri etkiler. Oyun içerisinde keşfedilen büyülü cisimler ya da yapılan büyü/dua/ayinler de karakterlerin nitelik değerlerini kalıcı ya da geçici olarak değiştirebilir.

Soy ve Köken

Kara Şafak'da oyuncular karakterleri için sadece insan ırkını seçebilmektedir. Bununla birlikte soy ya da etnik köken seçerek karakterler özgülleştirilebilmektedir. Bu seçim karakterlerin bazı özelliklerini değiştireceği gibi oyun içinde bazı hünerlerin seçimini ve karakterin sosyal etkileşimlerini etkileyebilir. Eğer karakter saf insan dışında bir soy seçerse seviye atlaması daha zorlaşır (bakınız seviye).

Soylar

Saf İnsan: Soyunda herhangi bir doğa üstü varlığın izi olmayan isanlar.

- İnsan karakterler 1. seviyede seçtikleri bir niteliğin değerini 1 arttırır.
- İnsan karakterler 1. seviyede fazladan bir hüner seçer.
- İnsan karakterler seviye başına fazladan 1 yetenek puanı kazanır.
- İnsan karakterler normal düzeyde tecrübe gereksinimi ile seviye atlar.

Cüce: Soyunda Neflerin kadim zamanlarda yarattığı madenci ve savaşçı cücelerin izlerini taşıyan insanlar. Cüceler hala Gümüşkesen dağlarınaki krallıklarında yaşamlarını sürdürmektedir fakat nadiren insanlarla irtibata geçmektedir.

- Cüce soyu karakterler kuvvet niteliklerini 1 arttırır.
- Cüce hünerleri seçebilirler.
- Ortalama insandan biraz daha kısa ve yapılıdırlar.
- Cüce soyu karakterler yüksek tecrübe gereksinimi ile seviye atlar.

Peri: Soyunda kadim zamanların barışçıl perilerinin izlerini taşıyan insanlar. Doğa ile bir bütün olarak yaşayan orman perileri ve gök yüzünde ikamet eden büyücü bulut perileri ilk büyü savaşları sırasında yok olmuştur.

- Peri soyu karakterler sezgi (orman perisi) ya da akıl (bulut perisi) niteliğinin değerini 1 arttırır.
- Peri hünerleri seçebilirler.
- Ortalama insandan ince yapıdadırlar.
- Peri soyu karakterler yüksek tecrübe gereksinimi ile seviye atlar.

Ejder: Soyunda korkunç ejderhaların izlerini taşıyan insanlar. Alev üfleyen koca ejderhalar tüm dünyada, özellikle de kuzeyde varlıklarını sürdürmektedir. En güçlülerinin insan kılığına girebildiği bilinmektedir.

- Ejder soyu karakterler 1. seviyede seçtikleri bir niteliğin değerini 1 arttırır.
- Ejder hünerleri seçebilirler.
- Ateşe karşı 5 hasar indirimi kazanırlar. Bu hasar indirimi 5. seviyenin katlarında 5 artar ve 20. seviyede 25 olur.
- Ejder soyu karakterler yüksek tecrübe gereksinimi ile seviye atlar.

Dev: Soyunda kadim zamanlarda Nefler tarafından yaratılan dev insansıların izlerini taşıyanlar. Dev türleri halen tüm ülkelerde, özellikle de güney batı illerinde ve uzak kuzeyde yaşamaya devam etmektedir. Uzak kuzeydeki Buzça kalesi mavi derili gök-devlerinin, mavi ormanın batısındaki Kesikbaş korusu ise yeşil orman devlerinin vatanıdır.

- Dev soyu karakterler kuvvet niteliklerini 2 arttırır, akıl niteliğini 1 azaltır.
- Seviye başına aldıkları can puanı 1 artar.
- Seviye başına aldıkları yetenek puanı 1 azalır.
- Metanetlerine +1 alırlar.
- Refleks ve iradelerine -1 alırlar.
- 1 doğal hasar indirimi kazanırlar. Bu hasar indirimi 10 seviyeden itibaren 2ye çıkar.
- Ortalama bir insandan biraz daha uzun ve yapılıdırlar.
- Dev soyu karakterler yüksek tecrübe gereksinimi ile seviye atlar.

Kalim: Soyunda tanrıların yer yüzündeki temsilci melekleri olan Kalimlerin izlerini yaşıyanlar. Kalimler ilk büyü savaşları sonunda dünyaya yayılan Nefleri geldikleri cehenneme (Sekar) geri döndermek için dünyaya gönderilmiştir. Bunlardan bir kısmı dünyada kalmaya karar vermiştir. Kalimler bilge gezginler olarak diyar diyar gezerler ve tanrıların öğretilerini insanlara iletirler.

- Kalim soyu karakterler cazibe niteliğini 1 arttırır.
- Kalim hünerleri seçebilirler.
- Kalim soyu karakterler yüksek tecrübe gereksinimi ile seviye atlar.

Nef: Soyunda kadim dünyanın habis yaratıkları Neflerin izlerini taşıyanlar. İnsanlardan önce dünyaya hâkim olan Nefler tanrıların gönderdiği savaşçı Kalimler tarafından Sekara sürgün edilmiştir. İlk büyü savaşlarında dünyaya geri dönmüşler, yer yüzüne inen tanrı Atheron komutasındaki insan ordusu tarafından yenilgiye uğratılarak Sekar'a geri gönderilmişlerdir. Bunlardan bir kısmı dünyada kalmayı başarmıştır.

- Nef soyu karakterler kuvvet (zebani-soyu) akıl (cadı-soyu) sezgi (ifrit-soyu) ya da cazibe (iblis-soyu) niteliğini bir artırır.
- Nef hünerleri seçebilirler.
- Kalim soyu karakterler yüksek tecrübe gereksinimi ile seviye atlar.

KÖKEN

Kökenler karaktere mekanik bir katkı sağlamaz ama hikayelerinin belirlenmesinde önemlidir.

Kuzey Kabileleri (Kuzanlar): Kuzeyin soğuk adalarında kabileler halinde yaşayan gelenekçi ve savaşçı halk.

Meren: Orta kuzeyin geniş ova ve vadilerinde, derebeylerin egemenliğinde, loncaların ve tapınakların güçlü etkisi altında yaşayan halk.

İmparatorluk vatandaşı: Kast sisteminin egemen olduğu kıta batısınca uzanan Madranas imparatorluğunun katı kuralları ve valilerin boyunduruğu altında yaşayan halklar.

Çengen: Kuzanlar, şirmeler ve diğer halklardan oluşan göçebe bir millet. Madranas'ın uç kuzey valiliğinde ve yüksek ovalarda, yurtlarda yaşayan ve sürekli göçen at ustaları.

Şirme: Madranas imparatorluğunun istila ettiği ama henüz vatandaşlık hakkı tanınmadığı, çatışmaların devam ettiği ada şehirlerde yaşayan ilkel yerliler.

Kafçalı: Güneyde Alayutan çölleri ile Madranas arasında yer alan devasa Kafça dağının içindeki Özkor krallığında, ketum Cücelerin himayesinde yaşayan halk.

Çöl Haklı: Kuzey ve Güney arasında Madranas dışındaki tek kara geçidi olan ıssız Alayutan çölünün vaha şehirlerinde yaşayan halk.

Büyükulu: Madranas imparatorluğu ve Dolunay arasında uzanan devasa korkutucu ve gizemli Mavi ormanda büyücü muhtarların himayesinde küçük köylerde yaşayan halk.

Dolunaylı: Devşirme sisteminin egemen olduğu, ünlü büyü divanının baş büyücülerinin yönettiği devasa tek bir şehirden oluşan, Dolunay büyü ülkesinde yaşayan halk.

Kişilik Özellikleri

Karakterler oyuna başlarken istedikleri sayıda kişilik özelliği seçerler. Bu özellikler özellikle oyunun rol oynama kısmı için önemlidir. Listeye bağlı kalmak zorunda değilsiniz kendi kişilik özelliklerinizi ekleyebilirsiniz. Bu listeden seçtiğiniz olumsuz özellikler eğer oyun içerisinde etkili olacaksa (size dezavantaj sağlayacaksa) dengelemek için Kurucudan oyuna başlama avantajı talep edebilirsiniz.

Kişilik Özellikleri:

İyi	**Kötü**	**Kuralcı**	**Kaotik**	**Nötr**	
açık fikirli	acımasız	adil	açık sözlü	asosyal	kurnaz
cömert	aç gözlü	ağırbaşlı	aç gözlü	bağnaz	laubali
duyarlı	bencil	akılcı	agresif	cesur	maceraperest
hayırsever	duygusuz	ciddi	bencil	dalgın	meraklı
hoşgörülü	gururlu	çalışkan	cimri	dar görüşlü	neşeli
merhametli	hırçın	dakik	çocuksu	duygusal	özgüvenli
mütavazı	hırslı	tutarlı	dikkatsiz	esprili	paranoyak
nazik	hoşgörüsüz	disiplinli	fırsatçı	geveze	rekabetçi
onurlu	kindar	dikkatli	hilekar	güler yüzlü	romantik
sağduyulu	vefasız	dürüst	kaprisli	hevesli	sabit fikirli
uyumlu	zalim	güvenilir	kararsız	hırslı	sıcakkanlı
uzlaşmacı		mükemmeliyetçi	kavgacı	içine kapanık	suratsız
vefalı		olgun	küstah	ihtiyatlı	tembel
yumuşak huylu		otoriter	oyunbaz	inatçı	tutumlu
		prensipli	sabırsız	itaatkar	umursamaz
		sabırlı	saygısız	kaba	unutkan
		sadık	şakacı	kaderci	uyumsuz
		sakin	yaramaz	karamsar	vurdumduymaz
		samimi		kaygısız	
		saygılı		ketum	
		takıntılı		komik	
		terbiyeli		korkak	

Kişilik özelliklerine ek olarak karakterler sevdiklerini ve nefret ettiklerini (kişi, mahlûkat vb) listeleyebilirler.

Kişilik özellikleri dışında oyuncular yaşam amaçlarını ifade eden istedikleri sayıda bağlılığa sahip olabilirler

Bağlılıklar: Kendine, Bir tanrıya ya da tüm tanrılara, Ailesine, Köyüne, Klanına (Kuzey), Derebeyine (Yüksek Ova), İmparatora/ İmparatorluğa (Madranas), Büyü Divanına (Dolunay), Ülkesine, İnsanlığa, Doğaya, Şöhrete, Zenginliğe, Fakirlere, Zenginlere, Güce, Belli bir kişiye, Neflere…

Listeye bağlı kalmak zorunda değilsiniz kendi kişilik özelliklerinizi/bağlılıklarınızı ekleyebilirsiniz.

Yetenekler

Yetenekler karakterlerin oyun içi etkileşimlerinde merkezi bir rol üstlenir. Yeteneğin düzeyi, ilgili niteliğin bonusu ve diğer bonuslar (sınıf, büyü, hüner vs) toplanarak elde edilen yetenek bonusu, o yetenek ile ilgili alanlardaki denemelerde atılan zara ilave edilir. Zar belli bir değere (zorluk zarı) ulaştığında deneme başarılı sayılır. Bu zorluk zarı kolay denemeler için düşük (mesela basit bir tuzağı etkisiz hale getirmenin zorluk zarı 10dur) zor denemeler için ise yüksek (mesela karmaşık bir tuzağı etkisiz hale getirmenin zorluk zarı 20dir) Bazı denemeler zorluk zarına karşı yapılmaz

Kılıçla ya da okla bir hedefe saldırmak, bir büyücünün ateş topu yaratması, bir akrobatın ipte yürümesi, Ejder korkusuna karşı direnç göstermek ya da bir demircinin kılıç dövmesi yetenek denemelerine verilebilecek örnekler arasındadır.

Bütün yetenekler bir nitelikle ilişkilidir ve o niteliğin bonusu yetenek denemesini etkiler. Örneğin bir cihaz bozma ile kilit açma denemesi için sezgi önemliyken, büyü ile zihin kontrolü için akıl niteliği önemli olacaktır.

Avantaj/Dezavantaj: Karakterler yeteneklerini kullanırken içinde bulundukları koşullar onara avantaj ya da dezavantaj sağlayabilir. Bu tip durumlarda oyuncular bir yerine iki d20 denemesi yaparlar. Avantajlı durumda iseler yüksek, dezavantajlı durumda iseler düşük olanı kullanırlar.

Yeteneklerle çekinik/ters elinizle gerçekleştirdiğiniz denemeler dezavantajlıdır.

Arbede dezavantajı: Arbede sırasında (bir rakibin tehdit alanı içerisindeyken) büyü, menzilli silah ya da akrobasi gibi bazı yeteneklerin kullanılması dezavantajlıdır. Ayrıntılı bilgi için çatışma kavramları kısmına bakınız.

Fırsat saldırısı: Arbede sırasında bazı yetenekleri kullanmak rakibin size kendi turunda olmasa bile saldırı yapmasına neden olabilir. Ayrıntılı bilgi için çatışma kavramları kısmına bakınız.

Yetenek gelişimi: Yeteneklerin maksimum düzeyi seviyenizin arısına eşittir. Yeteneklerin gelişimi için seviye atlandığında kazanılan yetenek puanları kullanılır. Puanlar dağıtılırken bir düzey artışı için bir (kolay yetenekler), iki (orta yetenekler) ya da üç (zor yetenekler) yetenek puanı harcanır. Kazanılan puan sadece seviye atlanana kadar kullanılmış yeteneklere dağıtılabilir (Kurucuya danışın).

Yetenek yardımı: İki oyuncu birbirlerine destek olmak için birlikte deneme yapabilirler bu durumda yardımcının zar ile ulaştığı değerin 1/4ü denemeyi yapanın zarına ilave edilir.

Yetenek eğitimi: Bir oyuncu ya da oyun dünyasındaki bir karakter diğer bir oyuncuya hiç bilgili olmadığı ve deneme yapamadığı yeteneği öğretebilir.

Yeteneksiz: Eğer bir yeteneğe hiç puan vermediyseniz o yetenek için yeteneksiz sayılırsınız. Bazı yeteneklerde puanınız yoksa deneme yapamazsınız (büyü gibi). Bazı yeteneklerde ise puanınız olmasa bile deneme yapabilirsiniz ama yetenek dezavantajlıdır (arbede saldırısı gibi). Bazı diğer yeteneklerde ise puanınız olmasa bile deneme yapabilirsiniz ve sadece ilgili diğer bonuslar (nitelikten, sınıftan eşyalardan gelen) kullanılır.

Aşağıdaki liste:

1. Oyunda kullanılabilecek yeteneklerin isimlerini,
2. Bu yeteneklerin hangi nitelikle ilişkili olduğunu (o niteliğin bonusu ilgili denemeye eklenir),
3. Yeteneğin kısa açıklamasını,
4. Zırh giymenin o yetenek ile ilişkili denemelerde cezaya yol açıp açmadığı bilgisini,
5. Arbede mücadelesinde olmanın o yetenek ile ilişkili denemelerde cezaya yol açıp açmadığı bilgisini,
6. Arbedede o yeteneği kullanmanın fırsat saldırısına neden olup olmadığı bilgisini ve
7. Yetenekte düzeyi olmayanların deneme yapıp yapamayacakları, yaparlarsa da ceza alıp almayacakları bilgisini içermektedir.

× Ceza/dezavantaj yok ya da fırsat saldırısına neden olmaz anlamındadır.

✓ Ceza/dezavantaj var ya da fırsat saldırısına neden olur anlamındadır.

Yetenekler ile ilgili detaylı bilgi için o yeteneğin sayfasına bakınız.

SAVAŞ YETENEKLERİ						
Yetenek	**Nitelik**	**Kullanıldığı yer**	**Zırh Cezası**	**Arbede Dezavantajı**	**Fırsat Saldırısı**	**Yeteneksiz**
Arbede Saldırısı	Kuvvet	Kılıç ya da balta gibi yakın mesafe silahlarıyla yapılan saldırılarda	×	×	×	-4 ceza
Menzilli Saldırı	Sezgi	Yayla atılan bir okun ya da fırlatılan bir hançerin hedefi vurup vuramayacağı	×	✓	✓	-4 ceza
Silahsız Saldırı	Sezgi	Savrulan bir yumruğun ya da bir güreşme denemesinin başarısı	×	×	×	-4 ceza
DİRENÇLER						
İrade	Akıl	Zihinsel etkilere-saldırılara (efsun ya da korku gibi) karşı direnç	×	×	×	-
Metanet	Kuvvet	Sağlığınızı etkileyecek fiziksel etkilere (zehir, hastalık ya da büyü) karşı direnç	×	×	×	-
Refleks	Sezgi	Ani tepki gereken durumlara (saldırılar, tuzak ve büyüler) karşı direnç	✓	×	×	-
YAYGIN GENEL YETENEKLER						
Akrobasi	Sezgi	Takla ve denge denemelerinde	✓	Denemeye bağlı*		-
Bilgi/Dil	Akıl	Bir konu ile ilgili bilgi denemelerinde (Büyü, Din, Yerel, Dil gibi)	×	×	×	-
Binicilik	Sezgi	Binek sürüş denemelerinde	×	×	×	-
Fark etme	Sezgi	Duyma/görme ile ilişkili denemelerde (tuzağı ya da saklananı fark etmek gibi)	×	×	×	-
Gizlenme	Sezgi	Saklanma, sessiz hareket denemelerinde	✓	Deneme Yapamaz**		-
Niyet Sezme	Akıl	Karşı tarafın gizlemeye çalıştığı niyeti anlamak için (yalana karşı mesela)	×	×	×	-
Tırmanma	Kuvvet	Tırmanma denemelerinde	✓	✓	✓	-
Söz Sanatı	Cazibe	İkna yalan ve sindirme denemelerinde	×	×	×	-
Yüzme	Kuvvet	Yüzme denemelerinde	✓***	✓	✓	-

DİĞER GENEL YETENEKLER						
Yetenek	**Nitelik**	**Kullanıldığı yer**	**Zırh Cezası**	**Arbede Dezavantajı**	**Fırsat Saldırısı**	**Yeteneksiz**
Büyü	Akıl	Büyü denemelerinde	✓***	✓	✓	YAPAMAZ
Cihaz Bozma	Sezgi	Tuzak, kilit ve benzeri mekanizmaları bozma denemelerinde	✓	Deneme Yapamaz**		YAPAMAZ
El Çabukluğu	Sezgi	Hırsızlık ve el çabukluğu denemelerinde	✓	✓	×	-4 ceza
Hayvan idaresi	Cazibe	Hayvan ehlileştirme, evcilleştirme, eğitme denemelerinde	×	×	×	YAPAMAZ
SANATLAR						
Dansçılık	Cazibe	Dans etme denemelerinde	✓	✓	✓	YAPAMAZ
Müzisyenlik	Cazibe	Müzik aleti çalma denemelerinde	✓	✓	✓	YAPAMAZ
Ozanlık	Cazibe	Şiir yazma ve okuma denemelerinde	×	×	×	YAPAMAZ
Öykücülük	Cazibe	Öykü yazma ve anlatma denemelerinde	×	×	×	YAPAMAZ
Türkücülük	Cazibe	Şarkı besteleme ve okuma denemelerinde	×	×	×	YAPAMAZ
ZANAATLAR						
Demircilik	Kuvvet	Silah, zırh yapım ve tamir denemelerinde	×	Deneme Yapamaz**		YAPAMAZ
Denizcilik	Sezgi	Yelkenli kullanma, yön bulma, balık tutma vb denemelerde	✓	Deneme Yapamaz**		YAPAMAZ
Kılavuzluk	Sezgi	İz sürme, yer yön bulma, zorlu koşullarda sağ kalma, kasaplık vb denemelerde	×	Deneme Yapamaz**		YAPAMAZ
Madencilik	Kuvvet	Maden çıkartma, değer biçme ve işleme denemelerinde	×	Deneme Yapamaz**		YAPAMAZ
Muskacılık	Akıl	Büyücü ekipman yapma denemelerinde	✓	Deneme Yapamaz**		YAPAMAZ
Otacılık	Sezgi	Şifacı setleri oluşturma ve şifacılık denemelerinde.	×	Deneme Yapamaz**		YAPAMAZ
Sahtecilik	Akıl	Kılık değiştirme, şifreli yazı hazırlama/çözme, sahte belge hazırlama vb denemelerde	✓	Deneme Yapamaz**		YAPAMAZ
Tüccarlık	Akıl	Değer biçme, pazarlık yapma vb denemelerde	×	Deneme Yapamaz**		YAPAMAZ
Zehircilik	Sezgi	Zehir yapma ve kullanma denemelerinde	✓	Deneme Yapamaz**		YAPAMAZ

* Akrobasi eğer düşmandan kaçmak için yapılıyorsa fırsat saldırısı tetiklemez ve arbede dezavantajı almaz ama bunun dışında bir amaçla kullanılıyorsa o zaman hem fırsat saldırısı tetikler hem de arbede dezavantajı alır.

** Bu yetenekler arbede mücadelesinde kullanılamaz.

*** Yüzme ve Büyü yeteneklerine zırh cezası iki kat uygulanır.

Sınıflar

Sınıflar karakterlerin oyun başlayana kadar geçen süre boyunca çalıştığı ve eğitim gördüğü alanı belirler. Bir nevi karakterin kariyeridir ve oyunu oynama tarzı sınıfa göre şekillenecektir.

Savaşçı

Savaşçılar: kılıç kuşanan, yay geren, yumruklarını savuran, kimi zaman ağır zırhları içinde onlarca darbe alıp düşmeyen, kimi zaman da çevik hareketlerle savaş alanında dans eden karakterlerdir. Asıl uzmanlıkları savaşın ve mücadelenin ta kendisidir. Tüm diğer sınıflar belli ölçüde savaş becerilerine sahiptir ama bu konuda kimse savaşçılar kadar iyi olamaz. Savaşçıların saldırı, can puanları ve savunmaları yüksektir ve kolay uzmanlaştıkları yetenekler genelde savaşla alakalı olanlardır.

Önemli nitelikler: Kuvvet (oyun tarzına göre diğer nitelikler de önemli olabilir).

Hırsız

Hırsızlar: bolca yetenek kullanan, hoplayıp sıçrayan, kilit açıp, el çabukluğu yapan, kimi zaman çatışmaya girmekten kaçınan kimi zaman ise gizlendiği yerden hedeflerine sinsice saldırmak için fırsat kollayan karakterlerdir. İsminin hırsız olması illa hırsızlık yapmasının gerekti anlamına gelmez. Hırsızların saldırıları ve can puanları düşüktür ama pek çok yetenekte kolay uzmanlaşırlar. Büyü yeteneği hırsızlar için orta zorluktadır.

Önemli nitelikler: Sezgi (oyun tarzına göre diğer nitelikler de önemli olabilir).

Büyücü

Büyücüler: ateşten duvarlar yaratan, rakiplerinin zihnini ele geçiren, ifrit çağıran, iskelet kaldıran, büyüsel kalkan oluşturan ya da bir yerden bir yere peydah olan karakterlerdir. Büyücülerin tek uzmanlık alanı büyünün ta kendisidir. Büyü bir yetenek olduğu için tüm sınıflar belli bir dereceye kadar büyü yapabilirler ama kimse büyücüler kadar iyi yapamaz. Sadece büyüye odaklandıklarından savaş becerileri ile yetenek yelpazeleri kısıtlı ve can puanları düşüktür.

Önemli nitelikler: Akıl (oyun tarzına göre diğer nitelikler de önemli olabilir).

Korucu

© Paizo Publishing LLC

Korucular: çeşitli yetenekleri kullanan, tuzak kuran ve çözen, kılavuzluk yapan, kimi zaman ormanını istiladan koruyan kimi zaman ise sadık kurtuyla günlerce takip ettiği düşmanını avlayan karakterlerdir. Korucular belli bir bölgede (orman korucusu ya da çöl korucusu gibi) daha etkindir. Savaşçılar kadar olmasa da savaş becerileri ve can puanları yüksek, hırsızlar kadar olmasa da yetenek yelpazeleri geniştir. Büyü yeteneği korucu için orta zorluktadır.

Önemli nitelikler: Kuvvet/Sezgi (oyun tarzına göre diğer nitelikler de önemli olabilir).

Ruhban

Ruhban: tanrısı ya da insanlık adına mücadele ederken kimi zaman güneş tanrısının kulu olarak alevden bir anka çağıran kimi zaman da gök yüzü tanrısının hizmetkarı olarak şimşekler çaktıran karakterlerdir. Ruhbanlar karşılaştıkları problemleri çözmek için savaş yetenekleri dışında diplomatik becerilerine ve dualarına güvenirler. Savaşçı kadar olmasa da savaş becerileri ve can puanları yüksektir. Bununla birlikte yetenek yelpazeleri çok dardır.

Önemli nitelikler: Akıl/Cazibe (oyun tarzına göre diğer nitelikler de önemli olabilir).

© Paizo Publishing LLC

Sınıf Özellikleri

***Can Puanı*:** Seviye başına Kuvvet bonusu +4

Yetenek Puanı: Seviye başına Akıl bonusu +4

Hareket Puanı: Seviye başına 1

Günlük Büyü: Seviye başına: 1

***Savaşçı Hüneri*:** Savaşçılar tek seviyelerde (1, 3, 5 vb) "savaş hünerleri" ya da "teknikler ve ilişkili hünerler" listelerinden bir hüner seçerler.

***Cesaret*:** Savaşçılar tüm korku etkilerine karşı yaptıkları irade denemelerinde avantajlıdır.

Dövüş Stili: Savaşçılar 2. 7. 12. ve 17. seviyelerde *Saldırı*, *Savunma* ya da *Taktik* dövüş stillerinden birini seçerler.

© 2011 PAIZO PUBLISHING LLC. ALL RIGHTS RESERVED.

- *Saldırı*: Arbede saldırısı, menzilli saldırı ya da silahsız saldırıdan birini seçin. Seçilen saldırı tipinde +1 saldırı ve +2 hasar bonusu kazanırsınız. Bu saldırı tipindeki kritik zarlar 1 düşer. Bu özelliği farklı saldırılar için yeniden seçebilirsiniz.
- *Savunma*: Kaçınma, Korunma ya da Karşılama savunmalarından birini seçin. Kaçınma için +1, korunma ve karşılama için +2 bonus kazanırsınız. Korunma sadece kalkan ile yapılan korunmayı ifade etmektedir ve karşılama gibi hareket puanı gerektirir. Ayrıca seçtiğiniz savunmadan bağımsız olarak maksimum can puanınız 4 artar. Bu özelliği farklı savunmalar için yeniden seçebilirsiniz.
- *Taktik*: 2 hareket puanı kazanırsınız. Ayrıca tüm inisiyatif denemelerinize +1 bonus kazanırsınız. Bu özelliği yeniden seçebilirsiniz.

Dövüş ustalığı: Savaşçılar 8. 13. ve 18. seviyelerde seçtikleri bir dövüş stilinde ustalaşırlar.

- *Saldırı*: Daha önceden seçmiş olduğunuz saldırı tipleri arasından birini (arbede saldırısı, menzilli saldırı ya da silahsız saldırı) seçin. Seçilen saldırı tipinde tüm saldırıların ve fırsat saldırılarının hareket puanı bedelleri 2 azalır. Fırsat saldırısının hareket puanı bedeli 1in altına inemez. Bu özelliği farklı saldırılar için yeniden seçebilirsiniz.
- *Savunma*: Daha önceden seçmiş olduğunuz savunma tipleri arasından birini (kaçınma, korunma ya da karşılama) seçin. Seçtiğiniz savunmayı kullanırken düşman ıskalarsa fırsat saldırısı kazanırsınız. Ayrıca seçtiğiniz savunmanın hareket puanı bedeli 1 azalır (karşılama ve korunma). Bununla birlikte bu bedel 1in altına inemez. Bu özelliği farklı savunmalar için yeniden seçebilirsiniz.
- *Taktik*: Önceden taktik stilini seçtiyseniz seçebilirsiniz. Çatışmada ilk inisiyatif sizdeyse 0 turluk 2d6 hareket puanı kazanırsınız. Bu özelliği yeniden seçebilirsiniz, bu durumda hareket puanı bonusu d6 artar.

Artış Tabloları

Yetenek	Zorluk
Savaş Yetenekleri	
Arbede saldırısı	Kolay
Menzilli saldırı	Kolay
Silahsız saldırı	Kolay
Dirençler	
Metanet	Kolay
İrade	Zor
Refleks	Orta
Yaygın Genel Yetenekler	
Akrobasi	Orta
Bilgi/Dil	Kolay
Binicilik	Orta
Fark etme	Orta
Gizlenme	Zor
Niyet sezme	Orta
Tırmanma	Orta
Söz sanatı	Orta
Yüzme	Orta
Diğer Genel Yetenekler	
Büyü	Zor
Cihaz bozma	Zor
El çabukluğu	Zor
Hayvan idaresi	Zor
Sanatlar	
Dansçılık	Orta
Müzisyenlik	Orta
Ozanlık	Orta
Öykücülük	Orta
Türkücülük	Orta
Zanaatlar	
Demircilik	Orta
Denizcilik	Orta
Kılavuzluk	Orta
Madencilik	Orta
Muskacılık	Zor
Otacılık	Orta
Sahtecilik	Zor
Tüccarlık	Orta
Zehircilik	Zor

Seviye	Savaşçı hüneri	Dövüş Stili	Dövüş ustalığı	Hüner	Nitelik Artışı	Maks Yetenek Düzeyi
1	✓					**1**
2		✓		✓		1
3	✓				✓	**2**
4						2
5	✓			✓		**3**
6					✓	3
7	✓	✓				**4**
8			✓	✓		4
9	✓				✓	**5**
10						5
11	✓			✓		**6**
12		✓			✓	6
13	✓		✓			**7**
14				✓		7
15	✓				✓	**8**
16						8
17	✓	✓		✓		**9**
18			✓		✓	9
19	✓					**10**
20				✓		10

Hüner, nitelik artışı ve maksimum yetenek düzeyi tüm sınıflarda ortaktır.

Savaşçılar yukarıda listelenenler dışında 1. Seviyede cesaret özelliği kazanır

Savaşçı Disiplinleri

Gezgin: Gezginler savaş yetenekleri kadar diğer yeteneklerine de güvenen maceracılardır.

Getiri:

- Genel yetenekler arasından üçünü seçersiniz. Seçtiğiniz yetenekler sizin için bir birim kolaylaşır. "Zor" zorlukta olanlar "orta" zorlukta, "orta" zorlukta olanlar ise "kolay" zorlukta olur. Eğer yeteneğin zorluğu "zor" ise o yeteneği iki kez seçerek "kolay" haline getirebilirsiniz.
- Seviye başına +1 yetenek puanı alırsınız (Akıl bonusu + 4 yerine Akıl bonusu +5).

Götürü:

- Dövüş stili özelliğini kaybedersiniz.
- Dövüş ustalığı özelliğini kaybedersiniz.

Cambaz: Cambazlar çatışma esnasında güç yerine çevikliği kullanarak düşmanlarını altı etmeye çalışırlar.

Getiri:

- Refleks ve Akrobasi ve El çabukluğu yetenekleri sizin için kolay zorluktadır (normalde orta ve zor).
- Cambaz becerileri: Akrobasi ve el çabukluğu yeteneklerini çatışmada kullandığınızda +1 sınıf bonusu alırsınız. Bu bonus 5. seviyelerin katlarında 1 artar (20. seviyede +5 olur).
- 1. seviyede ve ardından üç seviyede bir (4-7-10 vb) toplam hareket puanınız 1 artar (20. seviyede toplamda 7 artmış olur). Bu artış tüm karakterlerin ortak kazandığı seviye başına +1 artışa ektir.
- Cambaz kaçınması: +1 kaçınma bonusu kazanırsınız. Bu bonus 10. seviyeden itibaren +2 olur.

Götürü:

- Savaşçı Hüneri özelliğini kaybederler.

Cengâver: Cengaverler taktik ve teknikten çok savaş naralarına ve öfke patlamalarına güvenen barbar savaşçılardır.

Getiri:

- Öfke: Bu özellik sayesinde çatışma sırasında size hasar bonusu kazandıracak öfke patlaması yaşayabilirsiniz. Öfke kendi isteğinizle olabileceği gibi ortam koşullarına bağlı olarak kendiliğinden de olabilir. Öfkeliyken hafif silahlar için arbede hasarınıza +1, orta silahlar ve ağır silahlar için ise +2 öfke bonusu alırsınız. Savaş yetenekleri, metanet ve irade dışındaki yetenek denemelerinize ve savunmanıza -2 öfke cezası alırsınız. Öfkeniz bittiği anda 1 afallama alırsınız. Bu afallama hafif dinlenmede geçer.
  Günde en fazla 3 + kuvvet bonusunuz kadar öfke yaşayabilirsiniz. Öfke en fazla seviyeniz + kuvvet bonusunuz kadar tur sürer.
  Dinlenmeden yapılan öfkelerden gelen afallamalar üst üste eklenir ve birikir.
  Öfke bonusu 5. seviyenin katlarında hafif silahlar için 1, orta ve ağır silahlar için 2 artar (20. seviyede hafif silahlar için +5, orta ve ağır ilahlar için +10 olur).
  4. seviyeden itibaren öfkeliyken hafif silah öfke bonusu irade ve metanet denemelerini de etkiler.
  7. seviyeden itibaren öfkeliyken hafif silah öfke bonusu kadar geçici hasar indirimi kazanırsınız. Ayrıca öfkeliyken kuvvet değeriniz (bonus değil) kadar geçici can puanı kazanırsınız.
  10. seviyeden itibaren öfkeliyken ağır silah öfke bonusu kadar hareket puanı kazanırsınız ve inisiyatif denemeleriniz avantajlıdır.
  13. seviyeden itibaren öfkeliyken yaptığınız arbede saldırıları rakip başarılı bir irade denemesi yapmazsa (ZZ:hasar) 1 afallama hasarına neden olur.

16. seviyeden itibaren öfkeliyken kritik zarlarınız onay zarına gerek duymaz ayrıca arbede hasarınız karşı taraf başarılı bir metanet denemesi (ZZ:hasar) yapmadığı sürece d6 kanamaya yol açar.
19. seviyeden itibaren öfkeniz sırasında: korku etkilerine, negatif etkili kudret ve efsun büyülerine karşı direnç denemeleriniz avantajlıdır. Ayrıca öfkeden gelen hasar indirimi (7. seviye) büyüsel hasarlar için de geçerlidir.

- Savaş narası: 2. seviyeden itibaren savaş narası atarak çatışma sırasında kendinizi ve müttefiklerinizi güçlendirebilirsiniz. Bu hareketin bedeli 10 hareket puanıdır ve fırsat saldırısı tetiklemez. Savaş narası sizi merkeze alan 18m çapında bir alan için geçerlidir ve tüm saldırılara, saldırı ile ilişkili hasarlara ve korku/efsun etkilerine karşı yapılan tüm direnç denemelerine +1 moral bonusu sağlar. Bu bonus 7. 12. ve 17. seviyelerde 1 artar. Başarılı bir söz sanatı ya da sanat (türkücü/öykücü) denemesiyle bonus 1 (ZZ:15) ya da 2 arttırılabilir (ZZ:25) artırılabilir.
  Bu etki kuvvet bonusunuz kadar tur sürer. Bu özelliği her bir çatışma için en fazla bir kez kullanabilirsiniz. Bu özellik günlük öfke hakkınızdan harcar.
- Bozgun narası: 3. seviyeden itibaren bozgun narası atarak çatışma sırasında düşmanlarınızı korkutabilirsiniz. Bu hareketin bedeli 10 hareket puanıdır ve fırsat saldırısı tetiklemez. Bozgun narası sizi merkeze alan 30mx30m alandaki tüm düşmanlara, başarılı bir irade ile direnemedikleri sürece 1 afallama kazandırır (ZZ:10+seviyeniz+kuvvet bonusunuz). 8. ve 13. seviyelerde afallama değeri bir artar. 18 seviyeden itibaren metaneti başarısız olanlar dehşete düşer, başarılı olanlar 3 afallama alır.
  Bu etki kuvvet bonusunuz kadar tur sürer. Bu özelliği her bir çatışma için en fazla bir kez kullanabilirsiniz. Bu özellik günlük öfke hakkınızdan harcar.

Götürü:

- Savaşçı Hüneri özelliğini kaybedersiniz.
- Dövüş Stili özelliğini kaybedersiniz.
- Dövüş Ustalığı özelliğini kaybedersiniz.

Arif: Arifler büyüyü çatışmada kullanan savaşçılardır.

Getiri:

- Büyü yeteneği sizin için kolay zorluktadır (normalde zor).
- 3. seviyeden itibaren zırh cezası büyü yeteneğine 2 kat yerine 1 kat uygulanır. 8. seviyeden itibaren zırh cezası ½ oranında uygulanır (yukarı yuvarla), 13 seviyeden itibaren ¼ uygulanır (yukarı yuvarla).
- Arif saldırısı: 3. seviyeden itibaren büyü denemelerini ve saldırılarını birleştirebilirsiniz. Bu özel saldırının bedeli 16 hareket puanıdır, fırsat saldırısı tetiklemez ve saldırıyla yaptığınız büyü denemesi arbede cezasına tabi değildir. Saldırı ve büyü denemesinin zarları ayrı ayrı atılır. Ancak abanoz silahlarla yapılabilir. Silah ile saldırdığınız hedef aynı zamanda da yaptığınız büyünün tek hedefi olmak zorundadır (alan etkili büyüler kullanılamaz). Eğer hedefi vuramazsanız büyü de başarısız olur. Hedefi vurduğunuzda (ve büyü başarılıysa) büyüye karşı atılan refleks dirençleri otomatik olarak başarısızdır.
- 8. seviyeden itibaren arif saldırısı yaparken saldırı ve büyü denemelerinize +1 bonus alırsınız. 13. seviyeden itibaren hedefi vurduğunuzda (ve büyü başarılıysa) hedefin büyüye karşı yaptığı metanet ve irade denemeleri de dezavantajlıdır. 18. Seviyeden itibaren saldırı ve büyü denemelerinize aldığınız +1 bonus +2ye çıkar.

Götürü:

- Savaşçı Hüneri özelliğini kaybedersiniz.
- Dövüş Ustalığı özelliğini kaybedersiniz.

Hırsız

Sınıf Özellikleri

***Can Puanı*:** Seviye başına: Kuvvet bonusu +2

Yetenek Puanı: Seviye başına: Akıl bonusu +6

Hareket puanı: Seviye başına: 1

Günlük Büyü: Seviye başına: 2

Sinsi saldırı: Hırsızlar rakibin farkında olmadığı saldırılarda ya da rakibi kuşattıklarında d6 bonus hasar verirler. Bu bonus 3. seviyenin katlarında d6 artar (3. seviyede 2d6, 18. seviyede 7d6 olur.). Bu özellik sadece hafif arbede silahları ile ve menzilli silahlarla kullanılabilir. Menzilli silahlarla yapılan sinsi saldırılar sadece 10m menzil içinde geçerlidir.

Hırsız eğitimi: Hırsızlar 1. seviyede ve ardından 3 seviyede bir (4. 7. 10. vb) aşağıdaki listeden iki farklı yetenek seçerler ve seçtikleri bu yeteneklerle ilişkili denemelerde +1 sınıf bonusu alırlar.

Yetenekler: akrobasi, fark etme, gizlenme, el çabukluğu, cihaz bozma, sahtecilik, tüccarlık

Büyü aşinalığı: Hırsızlar 2. Seviyeden itibaren düşük, 7. Seviyeden itibaren orta ve 14. Seviyeden itibaren yüksek büyülü parşömen ya da değnekleri, büyü yeteneğinde düzeyleri olmasa bile kullanabilirler. Ayrıca 2. Seviyeden itibaren büyülü cihazları bozmayı deneyebilirler (dezavantajlı).

Tuzak eğitimi: Hırsızlar 2. Seviyenin katlarında tuzak fark etme denemelerine, tuzaklarla ilgili cihaz bozma denemelerine ve tuzaklar ile ilgili direnç denemelerine +1 bonus alırlar (20. seviyede +10 olur).

Çeviklik: Hırsızlar 3. seviyede reflekslerine ve hareket puanlarına +1 bonus kazanırlar. Bu bonus 5 seviyede bir (8. 13. 18.) 1 artar. Hırsızlar bu bonuslardan ancak zırh giymezken ya da hafif (post/keçe/deri) zırh giyerken yararlanabilir.

Tekinsiz kaçınma: Hırsızlar 5. seviyeden itibaren başarılı refleks denemesiyle ½ hasar aldıkları durumlarda hiç hasar almazlar. Bunun dışında farkında olmadıkları saldırılara karşı kaçınma bonuslarını kaybetmezler ve ayrıca çatışma sırasında kuşatılamazlar. Hırsızlar bu özellikten ancak zırh giymezken ya da hafif (post/keçe/deri) zırh giyerken yararlanabilir.

Artış Tabloları

Yetenek	Zorluk
Savaş Yetenekleri	
Arbede saldırısı	Orta
Menzilli saldırı	Orta
Silahsız saldırı	Orta
Dirençler	
Metanet	Zor
İrade	Zor
Refleks	Kolay
Yaygın Genel Yetenekler	
Akrobasi	Kolay
Bilgi/Dil	Kolay
Binicilik	Orta
Fark etme	Kolay
Gizlenme	Kolay
Niyet sezme	Orta
Tırmanma	Kolay
Söz sanatı	Kolay
Yüzme	Orta
Diğer Genel Yetenekler	
Büyü	Orta
Cihaz bozma	Kolay
El çabukluğu	Kolay
Hayvan idaresi	Zor
Sanatlar	
Dansçılık	Kolay
Müzisyenlik	Kolay
Ozanlık	Kolay
Öykücülük	Kolay
Türkücülük	Kolay
Zanaatlar	
Demircilik	Zor
Denizcilik	Orta
Kılavuzluk	Orta
Madencilik	Zor
Muskacılık	Orta
Otacılık	Orta
Sahtecilik	Kolay
Tüccarlık	Kolay
Zehircilik	Orta

Seviye	**Sinsi Saldırı**	**Hırsız Eğitimi**	**Tuzak Eğitimi**	**Çeviklik**	**Hüner**	**Nitelik Artışı**	**Maks Yetenek Düzeyi**
1	D6	✓					**1**
2	D6		✓		✓		1
3	2d6			✓		✓	**2**
4	2d6	✓	✓				2
5	2d6				✓		**3**
6	3d6		✓			✓	3
7	3d6	✓					**4**
8	3d6		✓	✓	✓		4
9	4d6					✓	**5**
10	4d6	✓	✓				5
11	4d6				✓		**6**
12	5d6		✓			✓	6
13	5d6	✓		✓			**7**
14	5d6		✓		✓		7
15	6d6					✓	**8**
16	6d6	✓	✓				8
17	6d6				✓		**9**
18	7d6		✓	✓		✓	9
19	7d6	✓					**10**
20	7d6		✓		✓		10

Hüner, nitelik artışı ve maksimum yetenek düzeyi tüm sınıflarda ortaktır.
Hırsızlar yukarıda listelenenler dışında 2. seviyede düşük, 7. seviyede orta ve 14. seviyede yüksek büyü aşinalığı özelliği kazanırlar. Ayrıca hırsızlar 5. seviyede tekinsiz kaçınma özelliklerini kazanırlar.

Hırsız Disiplinleri

Ozan: Ozanlar büyüsel özelliklere sahip sanatçılardır. Sanatlarını icra ederken efsun ve yanılsama büyüleri yapabilirler.

Getiri:

- Ozan sınıfını seçerken bir sanat yeteneği seçin. Seçtiğiniz sanatı bazı büyüleri yapmak için kullanabilirsiniz. Yani şiir okuyarak ya da şarkı söyleyerek büyü yapabilirsiniz. Bu büyüler sadecede "efsun" ya da "yanılsama" büyüleri olabilir. Büyüleri yapabilmeniz için ön gereklilik olan hünerlerini seçmeniz **gereklidir**. Bu hünerleri seçerken ön koşul olarak büyü yeteneği gerekiyorsa o ön gereklilik yerine sanat yeteneğindeki düzeyinizi kullanabilirsiniz. Bu denemenizi her zaman -5 ceza ile yaparsınız. Bu şekilde yaptığınız büyülerin direnç zarları hesaplanırken "Akıl" yerine "Cazibe" niteliğinden faydalanılır. Günlük büyü hakkı geçerlidir.
- Bu sanat yeteneğini "hırsız eğitimi" kapsamında seçebilirsiniz.
- Tüm bilgi denemelerine +1 bonus alırsınız. Bu bonus üçüncü seviyenin katlarında 1 artarak 18. seviyede +7 olur.
- 2. seviyeden itibaren seçtiğiniz sanat yeteneğini "söz sanatı" yeteneği yerine kullanabilirsiniz. Bu denemenizi her zaman -5 ceza ile yaparsınız.

Götürü:

- Sinsi saldırı özelliğini kaybedersiniz.
- Tuzak eğitimi özelliğini kaybedersiniz.

Düzenbaz: Büyü özelliklerine sahip hırsızlardır.

Getiri:

- Büyü yeteneği sizin için kolay zorluktadır (orta yerine).
- 4. Seviyede sessiz büyü hünerini kazanırsınız (gereklilikleri karşılayamasanız bile). 8. Seviyede abanozsuz büyü hünerini kazanırsınız. 12. Seviyede hareketsiz büyü hünerini kazanırsınız
- Sinsi büyü: büyüyü yaptığınız hedef büyünün farkında değilse direnç denemesine -1 ceza alır. Bu değer 3. seviyenin katlarında 1 artar ve 18. seviyede -7 olur.
- Düzenbaz eğitimi: 1. seviyede ve ardından 3 seviyede bir (4. 7. 10. vb) aşağıdaki büyü gruplarından birini seçin. Seçtiğiniz büyüler için büyü denemelerinde +1 sınıf bonusu kazanırsınız. Aynı grubu tekrar seçebilirsiniz.
  Genel, Hüküm (sadece güç alanı), Efsun, Yanılsama, Uzayzaman

Götürü:

- Seviye başına aldığınız yetenek puanı 1 düşer (Akıl bonusu+6 yerine Akıl bonusu +5).
- Sinsi saldırı özelliğini kaybedersiniz.
- Tuzak eğitimi özelliğini kaybedersiniz.
- Hırsız eğitimi özelliğini kaybedersiniz.

Düellocu: Arbede silahları ile savaş özelliklerine sahip hırsızlardır.

Getiri:

- Arbede saldırısı yeteneği sizin için kolay zorluktadır.
- Seviye başına aldığınız can puanı 1 artar (Kuvvet bonusu +2 yerine Kuvvet bonusu +3)
- Düellocu hünerleri: 1. 7. 13. ve 19. seviyelerde "savaş hünerleri" ya da "teknikler ve ilişkili hünerler" listelerinden arbede silahlarının kullanımıyla ilişkili bir hüner seçersiniz. Hünerin arbede silahları ile ilişkili olup olmadığından emin değilseniz oyun kurucuya danışın.
- Düellocu saldırısı: Hafif arbede silahlarıyla yaptığınız sinsi saldırılarda hasara +1 bonus alırsınız. Bu bonus 3. seviyenin katlarında 1 artar (18. seviyede +6 olur)

Götürü:

- Seviye başına aldığınız yetenek puanı 1 düşer (Akıl bonusu+6 yerine Akıl bonusu +5).
- Tuzak eğitimi özelliğini kaybedersiniz.
- Hırsız eğitimi özelliğini kaybedersiniz.
- Büyü aşinalığı özelliğini kaybedersiniz.

Suikastçi: Savaş özelliklerine sahip hırsızlardır.

Getiri:

- Tüm savaş yetenekleri ve zehircilik sizin için kolay zorluktadır.
- Sinsi saldırınız 3. seviyenin katları yerine ikinci seviyenin katlarında artar. (2. seviyede 2d6 , 20 seviyede 11d6 olur)
- *Sersemleten saldırı*: 4. seviyeden itibaren sinsi saldırılarınızda, sinsi saldırı hasar zarını küçülterek sersemletmeyi tercih edebilirsiniz. d6 hasardan vazgeçersiniz ve saldırınız hedefin hareket puanını oa eşitlersiniz (sersemlemiş olur). Örneğin 6. seviye bir suikastçi 4d6lık bir sinsi saldırı yapabilmektedir. Bu hasarın d6sından vazgeçip hedefi bir tur sersemletmeyi tercih edebilir. Rakip başarılı bir metanet denemesiyle bu etkiye direnebilir. Zorluk zarı: 10 + seviyeniz ile hesaplanır. Bu özelliği kullanıp kullanmayacağınıza saldırıdan önce kadar vermeniz gerekir. Uyarı: 0 tur oynamış karakterleri fazla etkilemeyebilir.
- *Afallatan saldırı*: 7. seviyeden itibaren başarılı sinsi saldırılarınızda, sinsi saldırı hasar zarını küçülterek hedefe afallama hasarı vermeyi tercih edebilirsiniz. d6 hasardan vazgeçerek hedefe d6 turluk 1 afallama hasarı verirsiniz. Daha fazla hasardan vazgeçerek de bu afallamanın miktarını ve süresini artırabilirsiniz. Örneğin 9. seviye bir suikastçi 5d6lık bir sinsi saldırı yapabilmektedir. Bu hasarın 2d6sından vazgeçip hedefe 2d6 tur sürecek 1 afallama ve 2d6 hasar vermeyi tercih edebilir. 2d6 yerine 3d6 hasardan vazgeçip afallamanun süresini (2d6 tur yerine 3d6 tur) ya da miktarını (1 afallama yerine 2 afallama) artırabilir. Rakip başarılı bir metanet denemesiyle bu etkiye direnebilir. Zorluk zarı: 10 + seviyeniz ile hesaplanır.
- *Etkisiz hale getirme*: 10. seviyeden itibaren başarılı sinsi saldırılarınızda, **tüm** sinsi saldırı hasarından yazgeçerek hedefi bayıltmayı ya da felç etmeyi tercih edebilirsiniz. Hedefiniz hasar zarı kadar tur felç/ya da aynı süre için bilinçsizdir. Örneğin 12. seviye bir suikastçi 7d6lık bir sinsi saldırı yapabilmektedir. Bu hasardan vazgeçip hedefi felç 7d6 tur felç etmeyi tercih edebilir. Rakip başarılı bir metanet denemesiyle bu etkiye direnebilir. Zorluk zarı: 10 + seviyeniz ile hesaplanır.
- Öldüren saldırı: 13. seviyeden itibaren başarılı sinsi saldırılarınızda, **tüm** sinsi saldırı hasarından yazgeçerek hedefi öldürmeyi tercih edebilirsiniz. Sadece fiziksel ve canlı olan hedeflerde geçerlidir. Rakip başarılı bir metanet denemesiyle bu etkiye direnebilir. Zorluk zarı: 10 + seviyeniz ile hesaplanır.

Götürü:

- Seviye başına aldığınız yetenek puanı 1 düşer (Akıl bonusu+6 yerine Akıl bonusu +5).
- Tuzak eğitimi özelliğini kaybedersiniz.
- Hırsız eğitimi özelliğini kaybedersiniz.

Büyücü

Sınıf Özellikleri

***Can Puanı*:** Seviye başına: Kuvvet bonusu +2

Yetenek Puanı: Seviye başına: Akıl bonusu +3

Hareket puanı: Seviye başına: 1

Günlük Büyü: Seviye başına: 3

***Büyücü Hüneri*:** Büyücüler 1. seviyede ve ardından üç seviyede bir (4-7-10 vb) "büyü ve ilişkili hünerler" ya da "kadim bağ hünerleri" listesinden bir hüner seçerler.

***Büyü Kitabı*:** Büyücüler büyü kitaplarında 2 adet büyüyü "hazır büyü" olarak yazarlar. Bu büyü büyücünün yapabildiği ve detaylarıyla (tercihli büyülerde tercihler yapılmış) yazılmalıdır. Mesela Büyücü "ateş kontrolü" yazamaz, "tek kareye d6 hasar veren normal menzilde bir ateş oku" yazabilir. Büyücüler günde 1-2 saat yazdıkları büyüye çalışarak bu büyüler için çeşitli avantajlar kazanabilirler. 2. seviyede ve 4. seviyenin katlarında hazırlayabilecekleri büyü sayısı 1 artar (20. seviyede 8 olur). Büyüyü hazırlarken değil ama yaparken hangi özelliği avantajı istediklerini seçmeleri gerekir

Kolay büyü yapma: Büyü denemesine +1 bonus sağlar. Bu bonus 3. seviyenin katlarında 1 artarak 18. seviyede +7 olur)

5. seviyeden itibaren:

Kuvvetli büyü yapma: Büyünün direnç zarı 1 artar. 5. seviyenin katlarında 1 artar (20. seviyede 4 artmış olur)

7. seviyeden itibaren,

Hızlı büyü yapma: Büyünün bedeli 10 hareket puanıdır.

11. seviyeden itibaren,

Yormayan büyü yapma: Büyü günlük büyü hakkından sadece 1 harcar.

13. seviyeden itibaren aynı büyü için iki, 17. seviyeden itibaren üç avantaj özellik seçebilirsiniz.

Kadim bağ: Büyücüler, d4 gün süren ve büyücünün seviyesi x 100 altın bedeli olan bir ayin ile bir eşya ya da canlı ile büyüsel bir bağ kurar. Bu bağ büyücüye seçtiği nesneye göre farklı özellikler kazandırır. Bu ayini yaptığınızda "Kadim bağ hünerleri" listesinden bir hüner seçin. Kadim bağdan farklı özellikler kazanabilirsiniz ama ilgili hüneri seçmeniz gerekir. Nesne kırılır/ölür ya da kaybolursa Büyücü seviyesi x 10 tecrübe puanı kaybeder ve 1 afallama (üzüntü-odaklanma problemi) alır. Bu afallama yeni bir kadim bağ oluşana kadar devam eder. Büyücü, d4 gün süren ve büyücünün seviyesi x 100 altın bedeli olan bir ayin ile yeni bir nesneyle kadim bağ oluşturabilir.

Canlı: Örümcek, Fare, Kedi, Tilki, Porsuk, Kirpi, Kertenkele, Yılan, Kuzgun, Baykuş, Maymun, Kaplumbağa

Cansız: Yüzük, Muska, Ayna, Silah, Kalkan, Taç, Ayna, Kupa, Safir, Zümrüt, Ametist, Yakut, Topaz, Elmas

Artış Tabloları

Yetenek	Zorluk
Savaş Yetenekleri	
Arbede saldırısı	Zor
Menzilli saldırı	Zor
Silahsız saldırı	Zor
Dirençler	
Metanet	Zor
İrade	Orta
Refleks	Zor
Yaygın Genel Yetenekler	
Akrobasi	Zor
Bilgi/Dil	Kolay
Binicilik	Orta
Fark etme	Orta
Gizlenme	Zor
Niyet sezme	Orta
Tırmanma	Zor
Söz sanatı	Orta
Yüzme	Orta
Diğer Genel Yetenekler	
Büyü	Kolay
Cihaz Bozma	Zor
El Çabukluğu	Zor
Hayvan idaresi	Zor
Sanatlar	
Dansçılık	Orta
Müzisyenlik	Orta
Ozanlık	Orta
Öykücülük	Orta
Türkücülük	Orta
Zanaatlar	
Demircilik	Zor
Denizcilik	Zor
Kılavuzluk	Zor
Madencilik	Zor
Muskacılık	Kolay
Otacılık	Kolay
Sahtecilik	Zor
Tüccarlık	Orta
Zehircilik	Zor

Seviye	Büyücü hüneri	Büyü Kitabı	Hüner	Nitelik Artışı	Maks Yetenek Düzeyi
1	✓	✓			**1**
2		✓	✓		1
3		✓		✓	**2**
4	✓	✓			2
5		✓	✓		**3**
6		✓		✓	3
7	✓	✓			**4**
8		✓	✓		4
9		✓		✓	**5**
10	✓	✓			5
11		✓	✓		**6**
12		✓✓		✓	6
13	✓	✓			**7**
14			✓		7
15		✓✓		✓	**8**
16	✓	✓			8
17		✓	✓		**9**
18		✓		✓	9
19	✓				**10**
20		✓✓	✓		10

Hüner, nitelik artışı ve maksimum yetenek düzeyi tüm sınıflarda ortaktır.

Büyü hazırlama farklı seviyelerde farklı özellikler kazandırdığı için birden fazla tik işareti bulunabilmektedir.

Büyücüler yukarıda listelenenler dışında 3. seviyede kadim bağ özelliği kazanır.

Büyücü Disiplinleri

Yelviçi: Yelviçiler herhangi bir eğitim almadan içgüdüsel büyü yapan ve büyü kitabı kullanmayan büyücülerdir. Büyüsel becerileri genelde tek bir büyü dalına odaklanmış halde bulunur.

Getiri:

- Yelviçi disiplinini seçerken bir büyü dalı seçin. Seçtiğiniz dalda büyü denemeleri yaparken deneme zarlarınıza +1 alırsınız. Bu bonus 3. seviyenin katlarında 1 artarak 18. seviyede +7 olur.
  Büyü dalları: Büyü dalları: Genel, hüküm, efsun, yanılsama, kudret, ölüm, uzayzaman.
- 5. seviyenin katlarında seçtiğiniz dal ile ilişkili yaptığınız büyülerin direnç zarı 1 artar (20. seviyede +5 olur).
- 10. seviyeden itibaren büyü yapmak için abanoza ihtiyaç duymazsınız.

Götürü

- Seçtiğiniz dal ve genel büyüler dışındaki tüm büyü denemelerinize -2 alırsınız.
- Büyü kitabı özelliğini kaybedersiniz.
- Büyücü hüneri özelliğini kaybedersiniz.

Sihirbaz: Sihirbazlar büyü dışındaki yeteneklerini de kullanan ve içgüdüsel büyü yapan gezgin-maceracı büyücülerdir.

Getiri:

- Dört yetenek seçin. Seçtiğiniz yetenekler sizin için bir birim kolaylaşır. "Zor" zorlukta olanlar "orta" zorlukta, "orta" zorlukta olanlar ise "kolay" zorlukta olur. Eğer yeteneğin zorluğu "zor" ise 0 yeteneği iki kez seçerek "kolay" haline getirebilirsiniz.
- Seviye başına kazandığınız yetenek puanı 1 artar (Akıl bonusu + 3 yerine Akıl bonusu +4).
- Seviye başına kazandığınız can puanı 1 artar (Kuvvet bonusu +2 yerine Kuvvet bonusu +3)

Götürü:

- Büyücü hüneri özelliğini kaybedersiniz.
- Büyü kitabı özelliğini kaybedersiniz.

Qor rahibi: Büyü tanrıçası Qor'un rahipleri içgüdüsel büyü yapan ve tanrıçasının verdiği dua güçlerini kullanan büyücülerdir.

Getiri:

- 1. seviyede ve ardından 4 seviyede 1 bir Qor duası seçin. Seçtiğiniz duaları yapabilirsiniz.
- Günlük dua hakkınız akıl bonusunuz'a eşittir. 5. seviyenin katlarında 1 artar. Dualarınızın direnç zarı: 10 + seviyeniz/2 + cazibe bonusunuz ile hesaplanır.

Götürü:

- Büyü kitabı özelliğini kaybedersiniz.
- Kadim bağ özelliğini kaybedersiniz.

Savaş Büyücüsü:

Getiri:

- Seviye başına aldığınız can puanı 1 artar (Kuvvet bonusu +2 yerine Kuvvet bonusu +3 olur)
- Tüm savaş yetenekleri ve dirençler sizin için orta zorluktadır.
- Büyü denemelerinde arbede dezavantajı almazsınız.
- 3. seviyeden itibaren zırh cezası büyü yeteneğine 2 kat yerine 1 kat uygulanır. 8. seviyeden itibaren zırh cezası ½ oranında uygulanır (yukarı yuvarla), 13 seviyeden itibaren ¼ uygulanır (yukarı yuvarla).
- 10. seviyeden itibaren çatışmadaki büyü denemeleriniz fırsat saldırısı tetiklemez.

Götürü:

- Seviye başına kazandığınız günlük büyü 1 düşer (3 yerine 2)
- Büyücü hüneri özelliğini kaybedersiniz.
- Kadim bağ özelliğini kaybedersiniz.

Sınıf Özellikleri

***Can Puanı*:** Seviye başına: Kuvvet bonusu +3

Yetenek Puanı: Seviye başına: Akıl bonusu +5

Hareket puanı: Seviye başına: 1

Günlük Büyü: Seviye başına: 1

Koruculuk Bölgesi: Korucular koruculuk bölgelerinde yaptıkları bazı denemelerde +2 bonus (koruculuk bonusu) alırlar. 4. Seviyede ve ardından 3 seviyede bir yeniden bir bölge seçerler (aynı bölgeyi tekrar seçebilirler, bu durumda bonus 1 artar).

Bölgeler: Dağlar ve tepeler, Ovalar ve yaylalar, Ormanlar, Yıkıntı ve harabeler, Göller ve nehirler, Denizler ve adalar, Çöller

Bonus alabilecek denemeler: İnisiyatif, Refleks (kaçınmayı etkilemez), Metanet, Akrobasi, Binicilik, Fark etme, Gizlenme, Tırmanma, Yüzme, Hayvan İdaresi, Kılavuzluk, Bazı zanaatlar.

Koruculuk bölgesi ile ilişkili yetenekler kolaylaşabilir (örneğin bölge olarak deniz ve adalar'ı seçen bir korucu için denizcilik yeteneği kolaydır).

Korucular 2. seviyeden itibaren koruculuk bölgelerinde seviyelerinin yarısı kadar fazladan (seviyeleri arttıkça artar/aşağı yuvarlayın) hareket puanına sahip olurlar. Bu özellikten ancak hafif zırh giyerken ya da zırh giymezken faydalanılabilir.

Korucular 5. seviyeden itibaren koruculuk bölgelerinde hareket ederken engebeli arazi cezasından etkilenmezler. Bu özellikten ancak hafif zırh giyerken ya da zırh giymezken faydalanılabilir.

Korucular 11. seviyeden itibaren koruculuk bölgelerinde gözlem altında olsalar bile gizlenme denemesi yapabilirler. Ayrıca gizlenmeleri için bir siper arkasına saklanmaları gerekmez. Bu özellikten ancak hafif zırh giyerken ya da zırh giymezken faydalanılabilir.

***Avcı*:** Korucular 2. seviyeden itibaren bir düşman tipine karşı savaşırken büyü ve saldırı denemelerine, hasar zarlarına ve dirençlerine +2 bonus alırlar (kaçınmayı etkiler). Ayrıca bu bonus büyü ve dua denemelerinin direnç zarını da aynı oranda yükseltir. 7. 12. ve 17. seviyelerde yeni bir düşman seçerler (aynı düşmanı tekrar seçebilirler) ve +2 bonus kazanırlar ya da daha önceden seçmiş oldukları düşmanda özelleşirler ve +4 bonus kazanırlar (+2 yerine). Özelleşmede parantez içindeki listeden birini seçerler (İfrit ya da Zombi gibi).

Düşmanlar: Doğa canlıları (hayvanlar ve bitkiler), Yaşayan Ölüler (İskeletler, Zombiler ve Hayaletler), Ejderhalar (Gri, Yeşil, Kırmızı), Devler (Mağara, Orman, Gök), Büyücü mahlûkatları (Goblinler, Harpiler, Minotorlar, Grifinler, Golemler), Nefler (İfritler, İblisler ve Zebaniler)

***Yoldaş*:** Korucular 3. seviyeden itibaren kendi seviyelerinden düşük seviyedeki bir hayvanı yoldaş olarak eğitebilirler. Bu eğitim bir ehlileştirme denemesidir (hayvanın iradesine karşı -5 ceza ile yapılır) ve d6 gün sürer. Yoldaş olarak eğitilen hayvanlara denemesiz ve hareket puanı harcamadan komut verilebilir. Hayvan sizin komutanızdan çıkmaz ve sizin evcil hayvanınız sayılır. Yoldaşınız sizinle birlikte seviye atar ama en fazla sizden bir seviye düşük seviyede olabilir.

Artış Tabloları

Yetenek	Zorluk
Savaş Yetenekleri	
Arbede Saldırısı	Kolay
Menzilli Saldırı	Kolay
Silahsız Saldırı	Kolay
Dirençler	
Metanet	Kolay
İrade	Orta
Refleks	Kolay
Yaygın Genel Yetenekler	
Akrobasi	Kolay
Bilgi/Dil	Kolay
Binicilik	Orta
Fark etme	Kolay
Gizlenme	Kolay
Niyet Sezme	Orta
Tırmanma	Kolay
Söz Sanatı	Orta
Yüzme	Kolay
Diğer Genel Yetenekler	
Büyü	Orta
Cihaz Bozma	Kolay
El Çabukluğu	Orta
Hayvan idaresi	Kolay
Sanatlar	
Dansçılık	Orta
Müzisyenlik	Orta
Ozanlık	Orta
Öykücülük	Orta
Türkücülük	Orta
Zanaatlar	
Demircilik	Orta
Denizcilik	Orta
Kılavuzluk	Kolay
Madencilik	Orta
Muskacılık	Zor
Otacılık	Kolay
Sahtecilik	Zor
Tüccarlık	Zor
Zehircilik	Orta

Seviye	Koruculuk Bölgesi	Avcı	Hüner	Nitelik Artışı	Maks Yetenek Düzeyi
1	✓				**1**
2	✓	✓	✓		1
3				✓	**2**
4	✓				2
5	✓		✓		**3**
6				✓	3
7	✓	✓			**4**
8			✓		4
9				✓	**5**
10	✓				5
11	✓		✓		**6**
12		✓		✓	6
13	✓				**7**
14			✓		7
15				✓	**8**
16	✓				8
17		✓	✓		**9**
18				✓	9
19	✓				**10**
20			✓		10

Hüner, nitelik artışı ve maksimum yetenek düzeyi tüm sınıflarda ortaktır.

Korucular yukarıda listelenenler dışında 3. seviyeden itibaren yoldaş özelliğine sahip olurlar.

Korucu Disiplinleri

Fergon Rahibi: Dağların avcı tanrısı Fergon'un rahipleri dua yapan koruculardır.

Getiri:

- 1. seviyede ve ardından çift seviyelerde birer dua seçerler. Günlük dua hakkı: Akıl bonusuna eşittir. Bu hak tek seviyelerde 1 artar (1. seviyede Akıl bonusu + 1dir, 20. seviyede Akıl bonusu + 10 olur). Dualaların direnç zarı (DZ): 10 + seviye/2 + cazibe bonuslarına eşittir. Dualaların bedeli 10 hareket puanıdır ve fırsat saldırısı tetiklemez.

Götürü

- Koruculuk bölgesi bonusunuz artmaz ve birinci seviyede seçtiğiniz bölge dışında bölge seçemezsiniz.
- Büyü yapamazsınız (ve aktive edilen büyülü eşysaları aktive edemezsiniz).
- Seviye başına aldığınız yetenek puanı bir düşer (Akıl bonusu +5 yerine Akıl bonusu +4 olur)

İlva Rahibi: Doğa ve orman tanrısı İlvanın rahipleri dua yapan koduculardır.

Getiri:

- Çift seviyelerde birer dua seçerler. Günlük dua hakkı: Akıl bonusuna eşittir. Bu hak tek seviyelerde 1 artar (1. seviyede Akıl bonusu + 1dir, 20. seviyede Akıl bonusu + 10 olur). Dualaların direnç zarı (DZ): 10 + seviye/2 + cazibe bonuslarına eşittir. Dualaların bedeli 10 hareket puanıdır ve fırsat saldırısı tetiklemez.
- 1. seviyede Kurtadam'a dönüşme duasını seçerler.

Götürü

- Silahsız saldırı dışındaki savaş yetenekleri orta zorluktadır.
- Koruculuk bölgesi bonusunuz artmaz ve orman dışında bölge seçemezsiniz.
- Avcılık özelliğini kaybedersiniz.
- Büyü yapamazsınız (ve aktive edilen büyülü eşysaları aktive edemezsiniz).
- Seviye başına aldığınız yetenek puanı bir düşer (Akıl bonusu +5 yerine Akıl bonusu +4 olur)
- Metal silah ve zırh kullanmazsınız.

Sınıf Özellikleri

***Can Puanı*:** Seviye başına: Kuvvet bonusu +3

Yetenek Puanı: Seviye başına: Akıl bonusu +3

Hareket puanı: Seviye başına: 1

Günlük Büyü: Seviye başına: 0

Büyü Yasağı: Ruhbanlar büyü yapamazlar ve büyülü eşyaları aktive edemezler.

Tanrı: Ruhbanlar 1.seviyede bir tanrı seçer. Sadece bu tanrının izin verdiği lütufları ve duaları seçebilir/yapabilirler.

Tanrılar: Atheron (İnsanlığın koruyucusu güneş tanrısı), İştil (Şifacı nehir tanrısı) Forn (Savaşçı kaos ve gök yüzü tanrısı)

***Lütuf*:** Ruhbanlar 1. 5. 10. 15. ve 20 seviyelerde aşağıdaki lütuflardan birini seçerler. Müttefiklerinize kazandırdıklarınız yalnızca müttefikleriniz sizi merkeze alan 30m içindeyse geçerlidir.

- *Merhamet* (İştil): Hastalık ve zehirlere karşı bağışıklık kazanırsınız. Müttefiklerinizin hastalık ve zehirlere karşı metanet denemeleri avantajlıdır.
- *Cesaret* (Atheron, Forn): Korku etkilerine karşı bağışıklık kazanırsınız. Müttefikleriniz korku etkilerine karşı avantajlıdır.
- *Mesuliyet* (Atheron, İştil): 30m içindeki habis varlıkları hissedersiniz. Ayrıca habis varlıklara karşı saldırılarınıza ve savunmanıza (kaçınma) cazibe bonusunuzu eklersiniz.
- *Keramet* (Hepsi): İrade, Refleks ve Metanet'e cazibe bonusunuzu eklersiniz (kaçınmayı etkiler).
- *Hidayet*: Tanrınızın silahını (Atheron → mızrak ve kılıçlar, Forn→ balta ve gürzler, İştil → asa ve gürzler) kullanarak yaptığınız saldırılarda saldırı ve hasar zarlarına +1 bonus alırsınız. Yeniden seçilebilir.
- *Azamet* (Forn): Çatışmada beşinci turdan itibaren (çatışma bitene kadar) saldırı ve hasar zarlarına +3 bonus ve seviyeniz kadar geçici can puanı kazanırsınız.
- *Himayet* (Hepsi)*:* Kalkan kullanırken +2 korunma bonusu kazanırsınız.
- *Kabiliyet* (Hepsi): Bir seferlik 3 + cazibe bonusunuz kadar yetenek puanı kazanırsınız. Yeniden seçilebilir.
- *Tahammül* (Hepsi): Bir seferlik 3 + cazibe bonusunuz kadar can puanı kazanırsınız. Yeniden seçilebilir.

***Dua*:** Ruhbanlar 1. seviyede ve 2. seviyenin katlarında birer dua seçerler. Günlük dua hakkı: Akıl bonusuna eşittir. Bu hak tek seviyelerde 1 artar (1. seviyede Akıl bonusu + 1dir, 20. seviyede Akıl bonusu + 10 olur). Duaların direnç zarı (DZ): 10 + seviye/2 + cazibe bonuslarına eşittir. Duaların bedeli 10 hareket puanıdır ve fırsat saldırısı tetiklemez. Dua yapabilmeniz için kutsal sembole ihtiyaç duyarsınız. Yeni bir kutsal sembol yaratmak d4 gün sürer. Aynı anda iki kutsal sembolünüz olamaz.

***Zırh Eğitimi*:** Ruhbanlar için 2. Seviyeden itibaren hareket puanına zırh cezası ½ oranında uygulanır (bölme işlemi en son yapılır). 8. Seviyeden itibaren hareket puanına zırh cezası uygulanmaz reflekse %50 olarak uygulanır (kaçınmayı etkiler). 14. Seviyeden itibaren zırh cezası reflekse uygulanmaz (kaçınmayı etkiler).

Artış Tabloları

Yetenek	Zorluk
Savaş Yetenekleri	
Arbede saldırısı	Kolay
Menzilli saldırı	Orta
Silahsız saldırı	Orta
Dirençler	
Metanet	Kolay
İrade	Kolay
Refleks	Zor
Yaygın Genel Yetenekler	
Akrobasi	Zor
Bilgi/Dil	Kolay
Binicilik	Kolay
Fark etme	Orta
Gizlenme	Zor
Niyet sezme	Kolay
Tırmanma	Zor
Söz sanatı	Kolay
Yüzme	Zor
Diğer Genel Yetenekler	
Büyü	YOK
Cihaz bozma	Zor
El çabukluğu	Zor
Hayvan idaresi	Orta
Sanatlar	
Dansçılık	Orta
Müzisyenlik	Orta
Ozanlık	Orta
Öykücülük	Orta
Türkücülük	Orta
Zanaatlar	
Demircilik	Orta
Denizcilik	Orta
Kılavuzluk	Orta
Madencilik	Orta
Muskacılık	YOK
Otacılık	Kolay
Sahtecilik	Zor
Tüccarlık	Zor
Zehircilik	Zor

Seviye	Lütuf	Yeni Dua	Günlük Dua	Nitelik Artışı	Maks Yetenek Düzeyi
1	✓	✓	✓		**1**
2		✓			1
3			✓	✓	**2**
4		✓			2
5	✓		✓		**3**
6		✓		✓	3
7			✓		**4**
8		✓			4
9			✓	✓	**5**
10	✓	✓			5
11			✓		**6**
12		✓		✓	6
13			✓		**7**
14		✓			7
15	✓		✓	✓	**8**
16		✓			8
17			✓		**9**
18		✓		✓	9
19			✓		**10**
20	✓	✓			10

Hüner, nitelik artışı ve maksimum yetenek düzeyi tüm sınıflarda ortaktır. Ruhbanlar 2. seviyeden itibaren zırh eğitimi özelliği kazanırlar.

Ruhban Disiplinleri

Rahip: Rahipler savaştan çok dualarına güvenen ruhbanlardır.

Getiri:

- 1. seviyede ve 2. seviyenin katlarında birer yeni dua seçmek yerine her seviyede birer yeni dua seçerler.
- Günlük dua hakkı tek seviyeler yerine tüm seviyelerde artar.

Götürü:

- Hidayet, azamet ve himayet lütuflarını seçemezsiniz.
- Arbede saldırısı yeteneği sizin için orta, diğer savaş yetenekleri ise zordur.
- Seviye başına aldıkları can puanı 1 azalır (Kuvvet bonusu +3 yerine Kuvvet bonusu +2)
- Zırh eğitimi özelliğini kaybedersiniz.

Derviş: Dervişler tek bir tanrıya değil, tüm tanrılara ve insanlığa hizmet eden gezgin ruhbanlardır

Getiri:

- Tüm "Genel Dua"ları seçebilirsiniz.
- Seviye başına +1 yetenek puanı alırsınız (Akıl bonusu + 3 yerine Akıl bonusu +4).

Götürü:

- Tanrı seçmezsiniz.
- Özel duanız yoktur (seçtiğiniz bir tanrı olmadığı için)
- Sadece yanlarında (hepsi) yazan lütufları seçebilirsiniz.

Savaş Yetenekleri

Savaş yetenekleri ile ilgili ayrıntılı bilgi "çatışma kuralları" kısmında yer almaktadır. Özetle arbede, menzilli ve silahsız saldırı yetenekleri temelde hedefe vurma şansını belirler. Düzeyi olmayanlar denemelerini ilgili niteliğin bonusunu kullanarak -4 ceza ile yaparlar.

Dirençler

Dirençler başta büyü ve dua olmak üzere çeşitli dış etkenlere ne kadar iyi tahammül ettiğinizi gösterir. İrade zihinsel (akıl kontrolü ya da korku gibi), metanet bedensel (hastalık, zehir ya da körlüğe neden olan bir lanet gibi) etkilere karşı dirençtir. Refleks ise ani durumlarda (tetiklenen bir tuzaktan ya da üstünüze düşen bir kayadan kaçmak gibi). Düzeyi olmayanlar kuvvet (metanet), akıl (irade) ya da sezgi (refleks) bonusu ile deneme yapar.

Refleks direnci diğerlerinden farklı olarak karakterin savunmasını da etkiler. Savunmaya eklenen refleks değeri "kaçınma" olarak adlandırılır.

Akrobasi

Takla, denge, sıçrama vb denemeler.

Dezavantajlar : zorlu zemin-yüzey, koşmadan sıçrama.

Denge ve sıçrama : Kolay (ZZ:10), orta (ZZ:15), zor (ZZ:20), çok zor (ZZ:25) vb denemeler.

Akrobatik yer değiştirme: Fırsat saldırısı tetiklemeden yer değiştirmek için (ZZ:15, HP:10). Artan düşman sayısı için ZZ 5 artar.

Akrobatik ayağa kalkma : Fırsat saldırısı tetiklemeden ve daha kısa sürede ayağa kalkmak için (ZZ:10, HP:10). Artan düşman sayısı için ZZ 5 artar.

Düşme yavaşlatma : Düşme hasarı deneme ile ½ (ZZ:15) ya da 1/3 (ZZ:20) oranında azaltılır.

Güreşten kaçış : Güreşten kaçış için dezavantajlı olarak kullanılabilir.

Düzeyi olmayanlar sezgi bonusu ile deneme yapar. Zırh cezası uygulanır. Arbede dezavantajı genelde uygulanır ve genelde fırsat saldırısı tetikler.

Bilgi ve Dil

Belli bir konuda bilgi sahibi olup olmadığınızın belirlenmesi için deneme yaparsınız.

Dezavantajlar : Yabancı ya da özel bilgi gerektiren durumlar.

Özel : Bilgi ve dil yeteneğine puan vermeden önce ilgilendiğiniz bilgi ya da dili seçmeniz gerekir.

Bilgi alanları : Büyü, Dinler, Doğa, Diller (Kuzan, Ejder, Goblin, Minotor, Cüce vb), Mahlukatlar, Yerel (Pençe, Çayırca, Madranas vb)

Özel : Bazı sınıflar alanlarında "bilgili" kabul edilir. Bu sınıflar bilgi denemesi yaparken avantajlıdır (büyücüler → büyü, ruhbanlar → din gibi). Ayrıca doğduğunuz yer de sizi bilgili yapabilir (Pençe'de doğduysanız Kuzanca bilirsiniz). Bütün bunları karakterinizi yaratırken oyun kurucuya danışmanız gerekir.

Genelde bilgi denemeleri standart zorluğa göre yapılır (Kolay: 10, Orta: 15, Zor: 20, Çok zor: 25…). Kendi bilgi alanınızı yaratabilirsiniz.

Düzeyi olmayanlar akıl bonusu ile deneme yapar.

Binicilik

Binicilik binek ile manevra yapma becerisini gösterir. Normal koşullarda at sürmek için bu yeteneğe ihtiyaç yoktur.

Dezavantajlar : karanlık, zorlu zemin, vahşi hayvan, ekipmansız denemeler

Savaşma : Binek üzerinde iki elinizi de kullanarak çatışmak (ZZ:10). Eğer binek savaş bineği değilse deneme dezavantajlıdır.

Sakinleştirme : Savaş için eğitilmemiş bir bineğin ürkmesini engellemek için atılır. Zar değeri bineğin korku etkisine karşı atacağı direnç denemesini destekler (10: +2, 15: +5, 20: +9, 25: +14)

Diğer denemeler : Kolay (ZZ:10), orta (ZZ:15), zor (ZZ:20), çok zor (ZZ:25) vb denemeler.

Düzeyi olmayanlar sezgi niteliği ile deneme yapar.

Fark Etme

Duyuları kullanarak bir durumu ya da objeyi fark etme denemelerinde

Dezavantajlar : loş ışık, kötü koşullar, pasif denemeler (hızlı ilerleme-koşma)

Özel : Tuzaklar ve kilitleri fark edebilmek için cihaz bozma yeteneğinde düzeyiniz olması gerekir.

Saklananları fark etme : Saklananın gizlenmesine karşı deneme yaparsınız.

El çabukluğunu fark etme : El çabukluğuna karşı deneme yaparsınız.

Diğer denemeler : Kolay (ZZ:10), orta (ZZ:15), zor (ZZ:20), çok zor (ZZ:25) vb denemeler.

Düzeyi olmayanlar sezgi bonusu ile deneme yapar.

Gizlenme

Sessiz hareket ve saklanma denemelerinde

Dezavantajlar : aydınlık ortam, siperin yetersizliği (saklanma), gürültülü zemin (sessiz hareket), hızlı ilerleme (sessiz hareket)

Saklanma denemesinde ne kadar iyi saklandığınız zar ile belirlenir. Sizi arayanlar fark etme denemesinde bu zara ulaşmaya çalışır.

Sessiz hareket denemesinde rakibin fark etmesine karşı gizlenme denemesi yaparsınız.

Düzeyi olmayanlar sezgi bonusu ile deneme yapar. Arbededeyken sizle çatışanın dikkatini dağıtmadığınız sürece deneme yapamazsınız.

Niyet Sezme

Rakibin niyetini belirlemek için (sabit zorluğa karşı) ya da yalanını anlamak için (söz sanatına karşı). Avantaj ve dezavantaj koşullara göre belirlenir. Genellikle kişiyi iyi tanımak avantajlıdır.

Düzeyi olmayanlar akıl bonusu ile deneme yapar.

Tırmanma

El ve ayakları kullanarak belli bir yükseltiyi aşma denemelerinde. Bazı durumlarda zar atmanıza gerek olmaz.

Dezavantajlar : zorlu zemin-yüzey, hızlı tırmanma

Denemeler : Kolay (ZZ:10), orta (ZZ:15), zor (ZZ:20), çok zor (ZZ:25) vb denemeler.

Çatışma : Bir tırmanma denemesiyle (ZZ:15) tırmanma sırasında savunmalarınızı korur ve saldırı yapabilir hale gelirsiniz.

Düzeyi olmayanlar kuvvet bonusu ile deneme yapar. Zırh cezası uygulanır. Arbede dezavantajı uygulanır ve fırsat saldırısı tetikler.

Söz Sanatı

Dezavantaj : Koşullara göre kurucu karar verir. Genellikle karşıdakinin size karşı nefret beslemesi ya da size güvenmemesi dezavantaj getirir.

Bilgi toplama : Bir konuda bilgi toplamak. D4 saat sürer.

Sindirme (üstüne çekmek) : Saldıranı üzerine çekmek (size saldırır) iradeye karşı yapılır. 10 HP sürer.

Sindirme (moral bozma) : 1 turluk 1 afallama etkisi yaratır. -5 ceza ile iradeye karşı yapılır. Durumun zorluğuna göre ceza artabilir. 10 HP sürer.

Sindirme (teslim ettirme) : Düşmanın teslim olması sağlanır. -10 ceza ile iradeye karşı yapılır. Durumun zorluğuna göre ceza artabilir. 10 HP sürer.

Diplomasi : Tutum iyileştirmek için yapılır. Tutumlar kötüden iyiye; saldırgan, soğuk, tarafsız, dostane, müttefik şeklindedir. Bir denemeyle ancak bir birim ilerleme sağlanabilir. Çatışmada kullanılmaz. Zorluk zarı duruma göre değişir.

İkna/Yalan : Sabit zorluk zarına (ikna) ya da niyet sezme yeteneğine (yalan) karşı yapılır. Talebin zorluğuna göre zar ceza alabilir (-5, -10, -15, -20...).

Telkin : 16 HP sürer. Hedeften zar değerine göre belli sayıda afallama çatışma sonuna kadar silinir. Aynı kişiye günde en fazla bir kez deneme yapabilirsiniz. (ZZ:15 → 1 afallama, ZZ:25 → 2 afallama, ZZ:35 → 3 afallama)

Moral yükseltme : 16 HP sürer. Hedef kitlenin denemesini için süregelen dezavantajı ortadan kaldırabilirsiniz ya da bu kitleye +1 deneme bonusu kazandırabilirsiniz. Etki süresi değişkendir. Genellikle koşullar değişene kadar devam eder. Zorluk zarı amaçlanan işin zorluğuna (20, 25 ya da 30) göre değişir ama minimum 20dir.

Düzeyi olmayanlar cazibe bonusu ile deneme yapar.

Özel : Bu yeteneği niyet sezme yerine (hedef ile konuşuyorsanız) dezavantajlı bir şekilde kullanabilirsiniz.

Büyü

Büyü yeteneği ile ilgili ayrıntılı bilgi için ilgili kısma bakınız

Cihaz Bozma

Dezavantajlar : loş ışık, uygun ekipman kullanmadan deneme yapmak. Hızlı çözmeyi denemek. Büyülü cihazları bozma denemeleri.

Özel durumlar : İstenen zarı 10 farkla kaçırmak tuzağı tetikler, kilidi kırar. Ekipmansız yapılamaz. Düzeyi olmayanlar deneme yapamaz. Düzeyi olmayanlar kilit-tuzak aramak için fark etme denemesi de yapamaz.

Denemeler : Kolay (ZZ:10), orta (ZZ:15), zor (ZZ:20), çok zor (ZZ:25) vb denemeler.

Deneme	*Zorluk Zarı*
Kolay kilit-tuzak (d4 dakika)	10 (kolay)
Orta kilit-tuzak (d6 dakika)	15 (orta)
Karmaşık kilit-tuzak (d8 dakika)	20 (zor)
Çok karmaşık kilit-tuzak (2d6 dakika)	25 (çok zor)
Aşırı karmaşık kilit-tuzak (2d8 dakika)	30 (imkânsız)

Zırh cezası uygulanır, çatışmada deneme yapamaz.

Düzeyi olmayanlar deneme yapamaz.

El Çabukluğu

Dezavantaj : Gözlem altında olmak

Hırsızlık : Hırsızlık yaparken yakalanmamak için rakibin attığı fark etme zarını geçmeniz gerekir. Fark etme ve el çabukluğu denemelerinin sonuçları birbirini etkilemez.

Diğer denemeler : Kolay (ZZ:10), orta (ZZ:15), zor (ZZ:20), çok zor (ZZ:25) vb denemeler.

Düzeyi olmayanlar sezgi bonusu ile -4 ceza alarak deneme yapar.

Hayvan İdaresi

Dezavantajlar : Ekipmansız denemeler

Hayvan ehlileştirme (saldıranı nötrleştirme) ve evcilleştirme (nötr hayvanı eğitilebilir hale getirme) denemeleri -5 ceza ile rakip hayvanın iradesine karşı yapılır. Ceza düzeyi duruma göre değişebilir. Ehlileştirme birkaç tur, evcilleştirme d6+2 gün sürer.

Hayvanlar Akıl değerleri + seviyeleri kadar kolay numara öğrenebilirler (zor numaralar iki basit numara sayılır). Hayvana listedekiler dışında da numara öğretilebilir.

Deneme	*ZZ*
Basit numara (yat, kalk, getir, götür, it, takip et) öğretme (d8 gün)	15
Basit numara (yat, kalk, getir, götür, it, takip et) yaptırma (10 HP)	10
Zor numara (saldır, savun, koru, iz sür) öğretme (2d8 gün)	20
Zor numara (saldır, savun, koru, iz sür) yaptırma (10 HP)	15

Düzeyi olmayanlar deneme yapamaz.

Hünerler

Hünerler karakterin gelişimini genellikle belli konularda özelleştirerek sağlayan özelliklerdir. Tüm karakterler seviye atlayarak yeni hünerler seçerler ve çeşitli özellikler kazanırlar. Hünerler seçilirken hünerin isminin yanında gerekliliği yazmaktadır. Eğer bu gerekliliği sağlayamıyorsanız hüneri seçemezsiniz. Hünerlerin: karakter seviyesi, yetenek düzeyi ya da başka hünerlerin önceden seçilmiş olması gibi farklı gereklilikleri olabilir.

Cüce Hünerleri

Dev deviren: Devlere karşı arbede saldırısı, arbede hasarı ve kaçınma savunmasına +2 bonus sağlar. Bu bonus 5. Seviyenin katlarında 1 artar (20. seviyede +6 olur).

Madencilik: 20m için karanlık görüşüne sahip olursunuz. Madencilik meslek denemelerine, zindanlardaki tuzakları/gizli kapı ve geçitleri fark etme denemelerine, yer altı işçiliği ile ilgili fark etme/bilgi denemelerine, taş ve madenler için değer biçme (tüccarlık) denemelerine +2 bonus alırsınız. Bu bonus 10. seviyeden itibaren +4 olur. Madencilik mesleği sınıftan bağımsız olarak hep kolay zorluktadır.

Kaya gibi sağlam: Seviyeniz kadar can puanı kazanırsınız. Bundan sonraki seviyeler için de seviye başına aldığınız can puanı miktarı 1 artar. 1 hasar indirimi kazanırsınız. Bu hasar indirimi doğal bir zırhtır ve diğer zırh bonusları ile üst üste eklendir. Ayrıca +2 metanet bonusu kazanırsınız.

Doğuştan baltacı: Balta kullanırken tüm saldırı ve hasar denemelerine +1 bonus sağlar. Bu bonus 10. seviyeden itibaren +2ye çıkar. Baltaların kritik zarı sizin için bir düşer. Örneğin bir savaş baltası ancak 20 atıldığında kritik hasar veriyorsa sizin için bu değer 19dur.

Büyü direnci: Büyülere karşı yaptığınız tüm direnç denemelerine +1 bonus alırsınız. Bu bonus 5. seviyenin katlarında 1 artar ve 20. seviyede +5 olur.

Peri Hünerleri

Orman gezgini (orman perisi): Ormanlık alanlarda yapılan fark etme, gizlenme, kılavuzluk, hayvan idaresi ve otacılık denemelerine +2 bonus sağlar. Bu bonus 10. Seviyede +4e çıkar. Ayrıca orman canlıları size karşı daha az saldırgandır. Nötr canlılar dost canlısı, az saldırgan canlılar nötr ve çok saldırgan canlılar size karşı az saldırgan sayılır.

Narin hareketlilik (orman perisi): 2 hareket puanı sağlar. Bu bonus 5. seviyenin katlarında 2 artarak 20. seviyede 10 olur.

Doğuştan okçu (orman perisi): Yay kullanırken tüm saldırı ve hasar denemelerine +1 bonus sağlar. Bu bonus 10. seviyeden itibaren +2ye çıkar. Yayların kritik zarı sizin için bir düşer. Örneğin uzun yay ancak 20 atıldığında kritik hasar veriyorsa sizin için bu değer 19dur.

İrfan (bulut perisi): Tüm büyü, bilgi ve niyet sezme denemelerine +1 bonus alırsınız. 10. seviyeden itibaren bu bonus itibaren +2ye çıkar.

İlahiyat (bulut perisi) : Günlük dua kapasiteniz bir artar. Bütün dualarınızın direnç zarları bir yükselir.

Ejder Hünerleri

Alev nefesi: Bu hüneri seçtiğiniz andan itibaren gözlerinizin rengi kızıla döner. 10m (5 kare) konik d6 ateş hasarı veren bir alev üflersiniz. Başarılı refleks denemesi (zorluk zarı= 10 + seviye/2 + cazibe bonusu) hasarı ½ oranında azaltır. Bu özellik günde üç kez kullanılabilir. 3. seviyenin katlarında hasar d6 artar. 20. seviyede 7d6 olur. 5. seviyenin katlarında günde kullanım sayısı 1 artar (20 seviyede 7 olur). Bu özellik büyüvaridir. Bu özelliği kullanmak 16 hareket puanı harcar.

Ejder aurası: Bu hüneri seçtiğiniz andan itibaren gözlerinizin rengi kızıla döner. Çatışma başladığı anda sizi merkeze alan 22 metre çapında bir aura alanı oluşur. Bu alana ilk kez giren herkes başarılı bir metanet (zorluk zarı= 10 + seviye/2 + kuvvet bonusu) denemesi yapmazsa 1 afallama alırlar. Sizin bu özelliğinizi bilen müttefiklerinizin denemeleri başarılı kabul edilir. Başarılı metanet denemesi yapan karakterler ve afallamayı almış karakterler bir gün boyunca bu özelliğe karşı bağışıktır. Afallama değeri 10. seviyeden itibaren 2ye çıkar. Ayrıca 15. seviyeden itibaren beş ya da daha yüksek farkla kaçıranlar dehşete düşer. Aura sadece çatışmada var olur. Bu özellik büyüvaridir ve bozulabilir. Bozulursa o gün bir daha kullanılamaz ama sonrasında kullanılabilir.

Korkunçluk (Ejder aurası): Tüm korkutma denemelerini ve korku etkilerine karşı yaptığınız direnç denemelerini avantajlı yaparsınız.

Ejder kanatları: Bu hüneri seçtikten sonra bir hafta içinde kanatlarınız çıkar. Her biri birer metre açıklıkta olan bu kanatlar sizi normal hızda uçurabilmektedir (hareket puanı başına 4 metre/iki kare). Kanat çırparak havada asılı durumda kalabilirsiniz. Havalanmanın bedeli 10 hareket puanıdır. Kanatları durmaksızın en fazla seviyeniz kadar dakika boyunca kullanabilirsiniz. Bu süre bittiğinde yeniden uçabilmek için d4 saat dinlenmeniz gerekir. Başarılı bir metanet denemesiyle (ZZ:20) bu süre 4d12 dakikaya düşürülebilir. Havalanmak ve havada manevra yapabilmek için "uçuş" adında yeni bir yeteneğe sahip olursunuz. Bu yetenek "sezgi" niteliğine bağlıdır, sizin için kolaydır, çatışmada fırsat saldırısı tetikler, arbede dezavantajına ve zırh yeteneğine tabidir. Kanatlarınızı anlık kullanarak düşüşünüzü yavaşlatabilir ya da sıçrama denemelerinizi destekleyebilirsiniz. Bu destek ilgili denemeyi avantajlı yapmanızı sağlar.

Not: Kanatlarınızı saklamak kolay değildir ve pek çok yerde kanatlara sahip olmak iyi karşılanmamaktadır.

Ejder derisi: Bu hüneri seçtiğinizde bir hafta içinde tüm vicudunuz yarı sayfam pullarla kaplanır. Bu pullar 1 hasar indirimi (doğal zırh) sağlar. Hasar indirimi değeri 5. seviyenin katlarında 1 artar. 20. seviyede 5e ulaşır. Ejder derisi ayrıca büyüsel hasara karşı da aynı indirimi sağlar.

Not: Pullu derinizi gizlemek kolay değildir ve pek çok yerde iyi karşılanmamaktadır.

Kalim Hünerleri

İlahiyat: Günlük dua kapasiteniz bir artar. Bütün dualarınızın direnç zarları bir yükselir.

Üstün ilahiyat (ilahiyat): Günlük dua kapasiteniz bir artar. Bütün dualarınızın direnç zarları bir yükselir.

Kılavuz: İrade, söz sanatı, niyet sezme, hayvan idaresi, bilgi (hepsi), fark etme ve inisiyatif denemelerine +1 bonus alırsınız. 10. seviyeden itibaren bu bonus +3 olur.

Işık saçan: Günde iki kez etrafınızı ışık ile sararsınız. Bu özellik 1. Seviye bir Atheron ruhbanının yaptığı **gün ışığı** duasına eş değerdir (bakınız: dualar). 5. Seviyenin katlarında günlük hakkınız 1 artar (20. seviyede 6 olur).

İlahi koruma: Tüm elemental ve büyüsel hasara karşı 1 hasar indirimi kazanırsınız. Bu hasar indirimi 5. seviyenin katlarında 1 artarak 20. seviyede 5 olur.

Kutlu: Tüm silah ve silahsız hasarınız kutsal sayılır. Siz de kutsal varlık olarak sayılırsınız.

Nef Hünerleri

İblis özü: Efsun ve yanılsama için büyü denemelerine +1 bonus alırsınız. 10. seviyeden itibaren bu bonus +2ye çıkar. Ayrıca günlük büyü kapasiteniz 2 artar ve bu büyülerinin direnç zarı 1 yüksektir. Ayrıca bu hüneri seçtiğinizde rastgele bir vücut değişimi geçirirsiniz (bölümün sonuna bakınız).

Zebani özü: Kudret ve ölüm için büyü denemelerine +1 bonus alırsınız. 10. seviyeden itibaren bu bonus +2ye çıkar. Ayrıca günlük büyü kapasiteniz 2 artar ve bu büyülerinin direnç zarı 1 yüksektir. Ayrıca bu hüneri seçtiğinizde rastgele bir vücut değişimi geçirirsiniz (bölümün sonuna bakınız).

İfrit özü: Hüküm için büyü denemelerine +1 bonus alırsınız. 10. seviyeden itibaren bu bonus +2ye çıkar. Ayrıca günlük büyü kapasiteniz 2 artar ve hüküm büyülerinin direnç zarı 1 yüksektir. Ayrıca bu hüneri seçtiğinizde rastgele bir vücut değişimi geçirirsiniz (bölümün sonuna bakınız).

Cadı özü: Genel ve uzayzaman için büyü denemelerine +1 bonus alırsınız. 10. seviyeden itibaren bu bonus +2ye çıkar. Ayrıca günlük büyü kapasiteniz 2 artar ve bu büyülerinin direnç zarı 1 yüksektir. Ayrıca bu hüneri seçtiğinizde rastgele bir vücut değişimi geçirirsiniz (bölümün sonuna bakınız).

Kaypaklık: Tüm söz sanatı, el çabukluğu, gizlenme ve refleks denemelerine +2 bonus alırsınız (kaçınmayı etkilemez). 10. Seviyeden itibaren bu bonus +4 olur. Ayrıca bu hüneri seçtiğinizde rastgele bir vücut değişimi geçirirsiniz (bölümün sonuna bakınız).

Gölgede gezen: Karanlıkta 20m mesafeyi mükemmel görürsünüz. Günde bir kez etrafınızı karanlığa bürüyebilirsiniz (gölge çağırma). Bu büyüvari özellik sayesinde sizi merkeze alan 6mx6m alanı seviyeniz kadar tur karanlığa gömebilirsiniz. Bu özelliği kullanmanın bedeli 10 hareket puanıdır ve fırsat saldırısı tetiklemez. Bu karaltı sizin için bir siper görevi görür: savunmanıza +4 korunma bonusu sağlar (hareket puanı gerektirmez) ve içinde gizlenme denemesi yapabilirsiniz. Gölge sizinle birlikte hareket eder. Ayrıca gölge içindeyken gölgeler ile ilgili yanılsama denemelerine de +2 bonus alırsınız. Günlük gölge çağırma hakkınız 4. seviyenin katlarında artar (20. seviyede günde 6 kez kullanılabilir olur). Bu özellik büyüvaridir ve bozulabilir (DZ: 10 + seviye/2 + cazibe bonusu). Bu hüneri seçtiğinizde gölge saçımı değişimi geçirirsiniz (bölümün sonuna bakınız).

Gölge adım (gölgede gezen): Karanlık ya da loş aydınlanan ve gölgelerin bulunduğu birbirinden en fazla 10 metre uzaklıkta bulunan iki nokta arasında kendinizi ışınlayabilirsiniz. Bu özellik günlük gölge çağırma hakkınızdan harcar, büyüvaridir, 10 hareket puanı bedeli vardır ve fırsat saldırısı tetiklemez.

Dua direnci: Dualara karşı yaptığınız tüm direnç denemelerine +1 bonus alırsınız. Bu bonus 5. seviyenin katlarında 1 artar ve 20. seviyede +5 olur. Bununla birlikte size yapılan tüm dualara direnmeye çalışırsınız (sizin faydanıza olsa bile).

Vücut değişimi

Her bir Nef hüneri sizi yavaş yavaş habis bir varlığa dönüştürür. Yeni bir Nef hüneri seçtiğiniz her seferde 10 yüzlü zar atın. Çıkan rakamın getirdiği özelliği aşağıdaki tabloya göre kazanırsınız. Değişim bir hafta sürer. Var olan bir özelliğin zarını yeniden atarsanız hiçbir özellik kazanmazsınız. En az iki vücut değişimi geçirmiş karakterler habis sayılır.

ZAR	Vücut Değişimi	Etki
1	Kükürt ayak	3 hareket puanı kazanırsınız. Vücudunuzdan kükürt kokusu yayılır. Adımlarınız size özgü bir iz bırakır.
2	Boynuz	Alnınızda öne doğru uzayan iki adet boynuz çıkar. Boynuzlar D6+kuvvet bonusu/2 hasar veren doğal bir silah olarak kullanılabilir.
3	Kuyruk	Derimsi bir kuyruğunuz çıkar. Bu kuyruğu üçüncü bir uzuv gibi kullanabilirsiniz. Denemeler için bu uzuv çekinik varsayılır (-6 ceza) ve çift ellilik hüneri ile bu ceza azalmaz.
4	Pençe	Elinizde tırnaklarınız pençeye dönüşür. Pençelerinizin her biri D6+kuvvet bonusu/2 hasar veren doğal bir silah olarak kullanılabilir.
5	Kızıl deri	Derinizin rengi kırmızıya döner. Ateşe karşı 5 hasar indirimi kazanırsınız.
6	Mavi deri	Derinizin rengi maviye döner. Buz ve yıldırıma karşı 5 hasar indirimi kazanırsınız.
7	Gri deri	Derinizin rengi griye döner. Büyüsel hasara karşı 2 hasar indirimi kazanırsınız.
8	Gölge saçımı	Vücudunuzdan dışarı doğru gözle görülür bir şekilde karanlık gölgeler çıkar.
9	Yarasa kanadı	Kanatlarınız çıkar. Detayları için ***Ejder kanatları*** hünerine bakınız.
10	İçsel değişim	Seçtiğiniz bir niteliğin değeri bir artar.

Savaş Hünerleri

Silahsız dövüş (silahsız saldırı: 1): Silahsız saldırılarınız hafif arbede silahı sayılır. Arbede silahları için geçerli olan, silah odağı gibi hünerleri silahsız saldırı için seçebilirsiniz. Arbede saldırısı yeteneği ön gerekliliği olan hünerler için silahsız saldırı yeteneğinizi kullanabilirsiniz.

> ***Silahsız dövüş ustası I*** (silahsız dövüş, silahsız saldırı: 2): Silahsız saldırınızın hasar zarı d6/2den d4e çıkar. Bu hüneri yeniden seçebilirsiniz. Her seçiminizde aşağıdaki sıraya göre hasar zarı büyür. Bununla birlikte yeniden seçimlerin artan yetenek gereksinimi vardır.
>
> | | | |
> |---|---|---|
> | II. | (silahsız saldırı: 4) | d4 → d6 |
> | III. | (silahsız saldırı: 6) | d6 → d8 |
> | IV. | (silahsız saldırı: 8) | d8 → d10 |
> | V. | (silahsız saldırı: 10) | d10 → d12 |

Silah odağı: Bir silah grubu seçin (kılıç ya da yay gibi). Seçtiğiniz gruptaki silahları kullanırken tüm saldırılarınıza +1 bonus alırsınız. Bu hüneri başka silah grupları için tekrar seçebilirsiniz. Silah odağı pek çok farklı hüner için ön gerekliliktir.

Silah grupları: Kılıçlar, Baltalar, Gürzler, Sopalar, Mızraklar, Hançerler, Silahsız Saldırı (ancak **silahsız dövüş** hüneri varsa), Kalkanlar (ancak kalkan savunması hüneri varsa), Yaylar, Kurmalı Yaylar ve Sapanlardır.

> ***Hasar odağı*** (silah odağı): Odağınız olan bir silah grubu seçin. Seçtiğiniz silahları kullanırken hasar bonusunuz 2 artar. Bu hüneri başka silah grupları için tekrar seçebilirsiniz.
>
> ***Kritik odağı*** (silah odağı): Odağınız olan bir silah grubu seçin. Seçtiğiniz silahları kullanırken kritik zarı 2 düşer. Örneğin uzun kılıçta kritik hasar vermek için atılması gereken zar değeri 19 ise (kritik zar: 19), bu hüner sayesinde 17 olur. Bu durumda 17 ve yüksek atılan zarların kritik şansı vardır. Bu hüneri başka silah grupları için tekrar seçebilirsiniz.
>
> ***Yıkıcı kritik*** (kritik odağı): Odağınız olan bir silah grubu seçin. Seçtiğiniz silahları kullanırken kritik katsayı 1 artar. Örneğin koca baltanın kritik katsayısı 3tür (3x). Bu hüner sayesinde bu değer 4e (4x) çıkar. Bu durumda bu silah ise kritik hasar verilirse hasar 4 kat fazla olarak verilir. Bu hüneri başka silah grupları için tekrar seçebilirsiniz.
>
> ***Düşürme odağı*** (silah odağı): Odağınız olan bir silah grubu seçin. Seçtiğiniz silahları kullanırken yaptığınız düşürme denemelerine bonus alırsınız. Bu bonus Sopa, Mızrak ve Silahsız Saldırı için +3, diğerler silahlar için +2dir. Bu hüneri başka silah grupları için tekrar seçebilirsiniz.
>
> ***Silahsız bırakma odağı*** (silah odağı): Odağınız olan bir silah grubu seçin. Seçtiğiniz silahları kullanırken yaptığınız silahsız bırakma denemelerinde bonus alırsınız. Bu bonus Kılıç ve Silahsız Saldırı için +3, diğerler silahlar için +2dir. Bu hüneri başka silah grupları için tekrar seçebilirsiniz.
>
> ***Silah ustalığı*** (10. seviye, silah odağı): Odağınız olan bir silah grubundan bir silah seçin. Örneğin Kılıç grubundan Uzun Kılıç ya da yay grubundan Kısa Yay gibi. Bu silahı kullanırken tüm saldırılarınıza +1 bonus alırsınız. Bu hüneri başka silahlar için tekrar seçebilirsiniz.
>
> ***Hasar ustalığı*** (silah ustalığı, hasar odağı): Ustalığınız olan silahlardan birini seçin. Seçtiğiniz silaha uygulanan hasar odağı bonusu gürzler ve sapan için 3, diğer silahlar için 2 artar (4 ve 5 olur). Bu hüneri başka silahlar için tekrar seçebilirsiniz.
>
> ***Kritik ustalığı*** (silah ustalığı, kritik odağı): Ustalığınız olan silahlardan birini seçin. Seçtiğiniz silahın kritik zarı 2 yerine 4 düşer. Bu hüneri başka silahlar için tekrar seçebilirsiniz.
>
> ***Düşürme ustalığı*** (silah ustalığı, düşürme odağı): Ustalığınız olan silahlardan birini seçin. Seçtiğiniz silah için düşürme odağından gelen bonus ikiye katlanır (+2 yerine +4, +3 yerine +6 olur). Bu hüneri başka silahlar için tekrar seçebilirsiniz.

Silahsız bırakma ustalığı (silah ustalığı, silahsız bırakma odağı): Ustalığınız olan silahlardan birini seçin. Seçtiğiniz silah için silahsız bırakma odağından gelen bonus ikiye katlanır (+2 yerine +4, +3 yerine +6 olur). Bu hüneri başka silahlar için tekrar seçebilirsiniz.

Kaçınma: +1 kaçınma bonusu alırsınız.

Akrobatik kaçınma (kaçınma, akrobasi: 2): Akrobatik hareketler ile savunmanıza +1 kaçınma bonusu alırsınız. Bu hareketin bedeli savunma başına 2 hareket puanıdır. Eğer isterseniz bu bonusu bir akrobasi denemesiyle arttırmaya çalışabilirsiniz. Akrobasi denemesi sonucu 10un altında olursa kaçınma bonuslarınızın tamamını (bu hünerden gelmeyenler de dahil) kaybedersiniz. Yüksek akrobasi sonuçlarında ise bu hünerden gelen kaçınma bonusunuz artar (15: +1, 20: +2, 25: +3, 30: +4...).

Kaçınma odağı (kaçınma, 5. seviye): Çatışmaya girdiğiniz an savaş alanından bir hedef belirleyin. O hedefe karşı +1 kaçınma bonusu alırsınız. Tur başında (inisiyatif atarken) hedefi değiştirebilirsiniz.

Kaçınma uzmanlığı (kaçınma, 15. seviye): Kaçınma yaptığınız savunmalarda düşman 1skalarsa fırsat saldırısı kazanırsınız.

Kaçınma refleksi (kaçınma, 15. seviye): Farkında olmadığınız saldırılara karşı da kaçınma yapabilirsiniz.

Zırh savunması: Seçtiğiniz bir zırhı taşırken savunmanıza zırh bonusu kazanırsınız. Bu bonus deri, keçe, post ve zincir zırhlar için +1, metal zırhlar için +2dir. Bu bonusu kazanmak için hareket puanı harcamanız gerekmez. Bu hüneri başka zırhlar için yeniden seçebilirsiniz.

İleri zırh savunması (zırh savunması, 10. seviye): Zırh savunmasından gelen savunma bonusu 1 artar.

Zırh eğitimi (3. seviye): Zırh cezası hareket puanına ½ oranında uygulanır.

Zırh eğitimi II (zırh eğitimi, 9. seviye): Zırh cezası reflekse ½ oranında uygulanır (kaçınmayı etkiler), hareket puanına uygulanmaz.

Zırh odağı (5. seviye): Bir zırh (deri, zincir ya da metal) seçin. Seçtiğiniz zırhı giyerken uygulanan zırh cezası 1 düşer.

Karşılama: Eğer arbede silahı taşıyorsanız düşmanın arbede saldırılarını silahınızla engelleyebilirsiniz. Bu özelliği kullandığınızda savunmanıza +2 karşılama bonusu kazanırsınız. Bu bonus menzilli saldırılara karşı kullanılmaz ve her savunmada hareket puanı bedeli ödemenizi gerektirir. Bu bedel hafif silahlar için 2, orta silahlar için 3 ve ağır silahlar için 4 hareket puanıdır. Çift silah taşıyorsanız bu bonus iki kez eklenmez, yüksek olanınki kullanılır.

Karşılama odağı (karşılama, silah odağı): Odağınız olan silah gruplarından birini seçin. Seçtiğiniz silahları kullanırken yaptığınız karşılamalara bonus kazanırsınız. Bu bonus Kılıç, Hançer, Sopa, Mızrak ve Silahsız Saldırı (eğer **silahsız dövüş** hüneri varsa) için +2, diğer arbede silahları için +1dir. Çift silah taşıyorsanız karşılama bonusu yüksek olanınki savunmada kullanılır. **Yay karşılaşması** hüneriniz varsa bu odağı yay ya da kurmalı yay için de seçebilirsiniz. Bu hüneri başka silahlar için yeniden seçebilirsiniz.

Çabuk karşılama (karşılama odağı, arbede saldırısı: 5): Karşılama odağınız olan silah gruplarından birini seçin. Seçtiğiniz silah grubu ile yaptığınız karşılamaların bedeli 1 hareket puanı azalır. Bazı diğer özellikler (silahın ya da karakterin özellikleri gibi) bu değeri azaltsa da karşılamanın hareket puanı bedeli 1in altına düşemez.

Yay karşılaması (karşılama, silah odağı, menzilli saldırı:2): Yay veya kurmalı yayda odağınız varsa bu silahlarla arbede silahı gibi karşılama yapabilirsiniz.

Karşılama ustalığı (silah ustalığı, karşılama odağı): Ustalığınız olan arbede silahı için karşılama odağından gelen bonus iki katına çıkar. Örneğin uzun mızrakta +2 yerine +4, ağır gürzde ise +1 yerine +2 karşılama bonusu kazanırsınız. Ayrıca elinizde bu silah varken kuşatılamazsınız.

Menzilli karşılama (karşılama ustalığı, arbede saldırısı: 8): Ustalığınız olan arbede silahları için karşılama özelliğinizi menzilli saldırılara karşı da kullanabilirsiniz. Bu durumda karşılama bonusunuz 4 azalır.

Çift karşılama (çift ellilik, karşılama): Çift silah taşırken aynı saldırıya karşı savunma amaçlı iki silahı da kullanabilirsiniz. Eğer silahlar karşılama hünerinden gelen +2 bonus dışında ekstra karşılama bonusu getiriyorlarsa (karşılama odağı, sınıf ya da silah özelliğinden) bu bonuslar üst üste eklenir. Bununla birlikte hareket puanı bedelleri de aynı şekilde üst üste eklenir.

Karşılama üstatlığı (karşılama ustalığı): Ustalığınız olan arbede silahları ile karşılama yaptığınız savunmalarda düşman ıskalarsa fırsat saldırısı kazanırsınız.

Karşılama refleksi (karşılama ustalığı): Ustalığınız olan arbede silahları ile farkında olmadığınız saldırılara karşı da karşılama yapabilirsiniz.

Kalkan savunması: kalkanlardan gelen korunma bonusları 1 artar. Kalkanlar ile korunmanın hareket puanı bedeli 3dür. Ayrıca kalkanlar sizin için (hünerlerin seçiminde) orta ağırlıkta arbede silahı sayılır.

Korunma odağı (kalkan savunması): Kalkanlardan birini seçin (küçük kalkan, kalkan ya da büyük kalkan). Seçtiğiniz kalkan için korunma bonusunuz 2 artar. Bu hüneri başka kalkanlar için yeniden seçebilirsiniz.

Kalkan silahı (korunma odağı, hasar odağı: kalkan): Odağınız olan (korunma odağı ve silah odağı) kalkanlarla yaptığınız saldırılarda saldırı ve hasar zarlarına +1 bonus alırsınız.

Çabuk korunma (5. seviye, korunma odağı): Odağınız olan kalkanla korunmanın hareket puanı bedeli 1 azalır (3ten 2ye düşer). Bazı diğer özellikler (kalkanların ya da karakterin özellikleri gibi) bu değeri azaltsa da korunmanın hareket puanı bedeli 1in altına düşemez.

Korunma ustalığı (10. seviye, korunma odağı): Kalkanlardan birini seçin. Korunma odağından bu kalkan için gelen bonus 2 artar (+2 yerine +4). Bu hüneri başka kalkanlar için yeniden seçebilirsiniz. Ayrıca bu kalkan elinizdeyken kuşatılamazsınız.

Korunma üstatlığı (korunma ustalığı): Ustalığınız olan kalkanlarla korunma yaptığınız savunmalarda düşman ıskalarsa fırsat saldırısı kazanırsınız.

Korunma refleksi (korunma ustalığı): Ustalığınız olan kalkanlarla farkında olmadığınız saldırılara karşı da korunma yapabilirsiniz.

Sağlamlık: Seviyeniz kadar can puanı kazanırsınız. Ayrıca bundan sonraki seviyeler için seviye başına kazandığınız can puanı 1 artar.

Taktisyen (akıl: 12)***:*** Turun sonunda harcamadığınız hareket puanlarının dörtte biri (aşağı yuvarla) bir sonraki inisiyatif denemenize eklenir.

Taktik dövüş (taktisyen): İnisiyatif denemelerinize akıl bonusunuzu eklersiniz.

Taktik hareket (taktik dövüş): Toplam hareket puanınıza akıl bonusunuzu eklersiniz.

Taktik gözlem (taktik dövüş, taktik hareket): Bir tur boyunca savaş alanını gözlemlerseniz (tüm hareket puanlarınızı bu amaç için harcarsanız), inisiyatif denemelerinize ve hareket puanınıza çatışma koşulları değişene kadar (bu değişime oyun kurucu karar verir) +2 bonus alırsınız.

İleri taktik gözlem (5. seviye, taktik gözlem): Bir tur boyunca savaş alanını gözlemlerseniz (tüm hareket puanlarınızı bu amaç için harcarsanız), alanda seçtiğiniz bir düşmana karşı yaptığınız tüm saldırılarda saldırı ve hasar zarlarına, bu düşmanın size yaptığı saldırılarda kaçınma savunmanıza ve bu düşmanın size yaptığı etkilere karşı yapılan direnç denemelerinizde, çatışma koşulları değişene kadar (bu değişime oyun kurucu karar verir) +2 bonus alırsınız.

İleri taktik dövüş (10. seviye, taktik dövüş, silah odağı): Arbede ve menzilli saldırılarınızda kullandığınız silahta odağınız varsa, akıl bonusunuzun yarısı saldırı zarına eklenir (aşağı yuvarla).

Usta taktik dövüş (15. seviye, ileri taktik dövüş, silah ustalığı): Arbede ve menzilli saldırılarında eğer kullandığınız silahta ustalığınız varsa, hasar zarına akıl bonusunuzun yarısını eklersiniz (aşağı yuvarla).

Hassas saldırı: Hafif arbede silahlarını kullanırken (eğer silahsız dövüş ustası hüneriniz varsa silahsız saldırı da hafif silah sayılır) saldırılarınızda Kuvvet bonusu yerine Sezgi bonusunu kullanabilirsiniz.

Çift saldırı (çift ellilik): Arbede silahlarını kullanırken iki silahınızla aynı anda saldırırsınız. Bu saldırıları isterseniz aynı hedefe isterseniz farklı hedeflere karşı gerçekleştirebilirsiniz. Saldırılar en yüksek hareket bedeli üzerinden gerçekleştirilir. Örneğin bir elinizde hafif, diğer elinizde orta ağırlıkta silah varsa ve bunlarla yapılan saldırıların hareket puanı bedeli sırasıyla 8 ve 10 ise, bu silahlarla yapılan çift saldırının hareket puanı bedeli 10dur. Saldırılar için ayrı zar atılır ve denemeler -3 ceza ile yapılır (varsa çekinik elden gelen cezanın dışında).

Akrobatik saldırı (akrobasi:2, arbede saldırısı: 2): Arbede saldırınız sırasında akrobatik hareketlerle saldırınızı güçlendirmeyi deneyebilirsiniz. Bu denemenin hareket puanı bedeli 10 hareket puanıdır. Eğer deneme sonucunda 10u geçerseniz rakibe karşı bir fırsat saldırısı kazanırsınız. 15in üzerinde ise elde ettiğiniz sonuca göre bir sonraki saldırınızda saldırı ve hasar zarlarına bonus alırsınız (15: +1, 20: +2, 25: +3...). Akrobasi denemesi sonucu 10un altında olursa saldırınız da boşa gider ve hedef size karşı bir fırsat saldırısı kazanır.

Sahte saldırı (el çabukluğu: 2, arbede saldırısı: 2): Arbede sırasında bir el çabukluğu denemesiyle rakibinizi şaşırtarak saldırınızı fark edememesini sağlayabilirsiniz. Rakibin "fark etme" denemesine karşı bir el çabukluğu denemesi yaparsınız. Bu denemenin bedeli 10 hareket puanıdır. Deneme sonucu 10un altında olursa rakibin zarından bağımsız deneme başarısızdır. Eğer deneme başarılı olursa (rakibin fark etme zarının üstüne çıkarsa) rakip bir sonraki saldırınızın farkında değildir (yani: kaçınma/korunma/karşılama bonuslarını kullanamaz). Deneme başarılıysa ve sonuç zarı 15'in üzerine çıkarsa rakibe karşı bir fırsat saldırısı kazanırsınız. Deneme başarısız olursa rakip size karşı bir fırsat saldırısı kazanır.

Hareketlilik (akrobasi: 2, kaçınma): 2 hareket puanı kazanırsınız. Ayrıca savaş alanındaki hareketlerinize karşı tetiklenen fırsat saldırılarına karşı savunmalarınıza +4 kaçınma bonusu alırsınız.

Savaş okçusu (menzilli saldırı: 2): Menzilli saldırı denemeleriniz arbede dezavantajına tabi değildir.

> ***İleri savaş okçusu*** (savaş okçusu, hareketlilik): Menzilli saldırı denemelerinizin tetiklediği fırsat saldırısına karşı +4 kaçınma bonusu alırsınız.

Savaş büyücüsü (büyü: 2): Büyü denemeleriniz arbede dezavantajına tabi değildir.

> ***İleri savaş büyücüsü*** (savaş büyücüsü, hareketlilik): Büyü denemelerinizin tetiklediği fırsat saldırısına karşı +4 kaçınma bonusu alırsınız.

Savaş dansçısı (dansçılık: 2): Dansçılık denemeleriniz arbede dezavantajına tabi değildir.

> ***İleri savaş dansçısı*** (savaş dansçısı, hareketlilik): Dansçılık denemelerinizin tetiklediği fırsat saldırısına karşı +4 kaçınma bonusu alırsınız.

Suikastçı (gizlenme:2, silah odağı): Odağınız olan yaylarla yaptığınız okçuluk denemelerinizde, eğer saklanmış olduğunuz bir siperden ok atıyorsanız oku attıktan sonra hemen yeniden saklanmayı deneyebilirsiniz. Bu deneme dezavantajlıdır. Normalde saldırıdan sonra gözlem altındasınızdır ve yeniden saklanamazsınız.

Güreşçi: Güreş denemelerinizi +4 bonus ile yaparsınız.

Pehlivan (silahsız saldırı: 2): Güreş denemelerinizde kuvvet bonusunuz yerine silahsız saldırı bonusunuzu kullanırsınız.

Güçlü hücum: Hücum özelliğini kullanırken gelen hasar bonusları iki katına çıkar (arbede silahları için +1 yerine +2, kalkan için +2 yerine +4)

Teknikler ve İlişkili Hünerler

Teknikler saldırı ve savunmalarınızı etkileyen dövüşme tarzlarıdır. Bir saldırı tekniğine geçiş yapmanın bedeli 10 hareket puanıdır. Değiştirmek istemediğiniz sürece o teknikte dövüşmeye devam edebilirsiniz. Tekniği iptal edip normal dövüşmeye ya da başka bir tekniğe geçmeniz için de 10 hareket puanı ödemeniz gerekir. Varsayılan dövüş tekniğinizi belirleyebilirsiniz. Böylece çatışmaya hep o teknikle başlarsınız ve hareket puanı ödemenize gerek kalmaz.

Boş el tekniği (arbede saldırısı: 2): Bu teknik ancak baskın elde hafif bir arbede silahı varken çekinik elin boş bırakılmasıyla kullanılabilir. Bu tekniği kullanırken +1 saldırı ve +1 kaçınma bonusu kazanırsınız.

> ***Boş el ustası*** (arbede saldırısı: 5, boş el tekniği): Boş el tekniğinden gelen bonuslar 1 artar.
>
> ***Düellocu*** (arbede saldırısı: 2, silah odağı: kılıç, boş el tekniği ya da hançer savunması tekniği): Bu hüner sadece "boş el tekniği" ya da "hançer savunma tekniği"ni kullanırken ve baskın elinizde hafif bir kılıç varsa geçerlidir. Kılıçla yaptığınız başarılı arbede saldırılarınız ekstra 2 hasar verir.
>
> ***Düello ustası*** (arbede saldırısı: 5, düellocu): Düellocu hünerinden gelen hasar değeri 1 artar.

Hançer savunması tekniği (arbede saldırısı: 2, silah odağı: kılıç, silah odağı: hançer, karşılama): Bu teknik ancak baskın elde hafif bir kılıç, çekinik elde ise bir hançer varken kullanılabilir. Bu tekniği kullanırken hançer ile yaptığınız tüm karşılamalara +2 bonus alırsınız. Bu tekniği kullanırken hançer ile saldırı yapamazsınız.

> ***Hançer savunması ustası*** (arbede saldırısı: 5, hançer savunması tekniği): Hançer savunması tekniğinden gelen bonus 2 artar.
>
> ***Düellocu*** (arbede saldırısı: 2, silah odağı: kılıç, boş el tekniği ya da hançer savunması tekniği): Bu hüner sadece "boş el tekniği" ya da "hançer savunma tekniği"ni kullanırken ve baskın elinizde hafif bir kılıç varsa geçerlidir. Kılıçla yaptığınız başarılı arbede saldırılarınız ekstra 2 hasar verir.
>
> ***Düello ustası*** (arbede saldırısı: 5, düellocu): Düellocu hünerinden gelen hasar değeri 1 artar.

Yüksek saldırı tekniği (arbede saldırısı: 2): Bu teknik ancak orta ya da ağır bir arbede silahı ile kullanılabilir. Bu tekniği kullanırken arbede hasarınız orta silahlarda kuvvet bonusunuzun yarısı, ağır silahlarda kuvvet bonusunuzun kadar artar. Örneğin kuvvet değeriniz 18 ise (kuvvet bonusunuz +4) orta bir silah olan gürz ile yaptığınız saldırılarda hasarınız 2, ağır bir silah olan balyoz ile yaptığınız saldırılarda ise hasarınız 4 artar. Bununla birlikte bu tekniği kullanırken tüm saldırılarınıza -3 ceza alırsınız.

> ***Darbe*** (yüksek saldırı tekniği, silah odağı): Eğer kullandığınız silah, odağınız olan bir gürz ya da baltaysa yüksek saldırı tekniğinden gelen hasar değeri 2 artar.
>
> ***Biçme*** (yüksek saldırı tekniği): Yüksek saldırı tekniğini kullanırken başarılı bir saldırı yaptığınızda eğer tehdit alanınızda başka bir düşman varsa, o düşmana karşı bir fırsat saldırısı kazanırsınız. Bu özelliği kullanmak için saldırınızdan hemen sonra hareket puanı bedelini ödeyerek adım alabilirsiniz (maksimum 2m, 2 hareket puanı).
>
> ***Ardışık biçme*** (arbede saldırısı: 4, biçme): Biçme sayesinde tetiklenen fırsat saldırısı başarılı olduğunda yeni bir fırsat saldırısı kazandırır. Örneğin yüksek saldırı tekniğini kullanan bir savaşçı önündeki gobline bir saldırı yapıyor. Saldırı başarılı olduğu için goblinin yanındaki bir diğer gobline karşı bir fırsat saldırısı kazanıyor. Bu saldırı da başarılı oluyor ve savaşçı bir diğer gobline karşı yeni bir fırsat saldırısı kazanıyor. Teorik olarak saldırılar başarılı olmaya devam ederse savaşçı hareket puanı bitene kadar saldırı yapmaya devam edebilir. Her bir saldırı öncekilerden farklı bir hedefe karşı yapılmalıdır. Bu özelliği kullanmak için saldırınızdan hemen sonra hareket puanı bedelini ödeyerek adım alabilirsiniz (maksimum 2m, 4 hareket puanı).
>
> ***Tayfun saldırısı*** (arbede saldırısı: 4, yüksek saldırı tekniği): Yüksek saldırı tekniğini kullanırken tehdit alanınızdaki tüm düşmanlara aynı anda tek bir saldırı yapmayı deneyebilirsiniz. Bu saldırının hareket puanı bedeli normal saldırının iki katıdır. Bu özel saldırı için yüksek saldırı tekniğinden gelen ceza iki kat uygulanır (-3 yerine -6). Tüm saldırı zarlarını ayrı ayrı atarsınız ve savunmasını aştığınız her düşman için aynı hasar zarını atarsınız.

İleri yüksek saldırı (arbede saldırısı: 5, yüksek saldırı tekniği): Yüksek saldırıdan gelen hasar bonusları orta silahlar için kuvvet bonusunun yarısı yerine tamamı, ağır silahlarda kuvvet bonusu yerine kuvvet bonusunun 1,5 katı olarak uygulanır. Bununla birlikte saldırı cezası da 3 artar (-6).

Hızlı saldırı tekniği (arbede saldırısı: 2 ya da menzilli saldırı: 2): Bu tekniği kullanırken saldırılarınızın hareket puanı bedelleri 2 düşer. Bununla birlikte tüm saldırılarınıza ve hasarlarınıza -2 ceza alırsınız.

Ardışık saldırı tekniği (arbede saldırısı: 2): Bu tekniği sadece arbede silahları ile kullanabilirsiniz. Bir rakibe bu tekniği kullanarak saldırdığınızda eğer saldırınız başarılı olursa aynı rakibe karşı bir fırsat saldırısı kazanırsınız. Saldırınız başarısız olursa sadece o rakip size karşı bir fırsat saldırısı kazanır. Fırsat saldırıları fırsat saldırısı kazandırmaz.

Savunma yarma (ardışık saldırı tekniği): Ardışık saldırı tekniğini kullanırken ilk saldırınızı rakip savunmasını aşmak için kullanmayı tercih edebilirsiniz. Bu durumda bu ilk saldırı hasar vermez ama eğer başarılı olursa kazandığınız fırsat saldırısını ve daha sonradan yapabileceğiniz olası (çoklu saldırı ile) fırsat saldırılarını +4 bonus ile yaparsınız.

Çoklu saldırı (arbede saldırısı: 5, ardışık saldırı tekniği): Ardışık saldırı tekniğini kullanarak yaptığınız saldırılarda kazandığınız fırsat saldırıları da fırsat saldırısı kazandırır. Yani teorik olarak tüm saldırılarınız başarılı olursa hareket puanınız bitene kadar fırsat saldırısı yapmaya devam edebilirsiniz.

Nokta atışı tekniği (menzilli saldırı: 2): Bu tekniği kullanırken menzilli saldırılarınızda hasara sezgi bonusunuzu ilave edersiniz. Tüm saldırılarınız -3 ceza alır.

Kritik nokta atışı (nokta atışı tekniği): Nokta atışı tekniğini kullanırken kritik katsayı 1 artar. Ayrıca kritik onay denemeleri -3 ceza almaz.

Yakın mesafe okçuluğu (nokta atışı tekniği): Nokta atışı tekniğini kullanırken hedef 10 metre menzilinizdeyse saldırı (nokta atışından gelen) -3 cezayı (ya da -6) almaz.

İleri nokta atışı tekniği (nokta atışı tekniği, menzilli saldırı: 5): Nokta atışlarında hasara sezgi bonusu yerine sezgi bonusunun 1,5 katı ilave edilir. Bununla birlikte saldırı cezası da -3den -6ya çıkar.

Dikkatli saldırı tekniği (arbede saldırısı: 2 ya da menzilli saldırı: 2): Bu tekniği kullanırken saldırı zarına +2 bonus alırsınız ilave edilir. Saldırılarınızın hareket puanı bedeli 4 artar.

Çabuk dikkatlilik (dikkatli saldırı tekniği): Dikkatli saldırı tekniğinde yaptığınız fırsat saldırılarınızın hareket puanı bedeli 4 yerine 1 artar.

Sezgisel saldırı (dikkatli saldırı tekniği): Dikkatli saldırı tekniğini kullanırken saldırı ve hasar zarına sezgi bonusunuzun yarısını ilave edersiniz.

Zırh aşan saldırı **(**dikkatli saldırı tekniği**):** Dikkatli saldırı tekniğini kullanarak yaptığınız saldırılarda rakibin zırhtan gelen hasar indiriminin 2sini görmezden gelirsiniz. Örneğin dikkatli saldırı tekniğini kullanırken rakibe 4 hasar verecek bir saldırı yaptığınızda, eğer rakibin hasar indirimi değeri 3se normalde hedefe ancak 1 hasar verebilirsiniz. Bununla birlikte eğer bu hüneriniz varsa 1 yerine 3 hasar verirsiniz (4-3 yerine 4-1).

Kritik saldırı (dikkatli saldırı tekniği): Dikkatli saldırı tekniğini kullanırken kritik zar 2 düşer. Ayrıca kritik onay zarlarına +4 bonus alırsınız.

İleri sezgisel saldırı (arbede saldırısı: 5 ya da menzilli saldırı: 5, sezgisel saldırı tekniği): Sezgisel saldırı hünerinden gelen bonus sezgi bonusunun yarısı yerine tamamı olarak uygulanır. Bununla birlikte saldırıların hareket puanı bedeli 4 yerine 6 artar.

İleri zırhı aşan saldırı (arbede saldırısı: 5 ya da menzilli saldırı: 5, zırhı aşan saldırı): Zırhı aşan saldırı hünerinden gelen ve hasar indirimini görmezden gelmenizi sağlayan değer 2den 4e çıkar.

Savunma tekniği: Bu tekniği kullanırken savunmanıza +2 kaçınma bonusu alırsınız. Tüm saldırılarınıza ve büyü denemelerinize -2 ceza alırsınız.

Kalkanla savunma (savunma tekniği): Savunma tekniğini kullanırken kalkandan gelen korunma bonusu 1 artar.

Karşılayarak savunma (savunma tekniği): Savunma tekniğini kullanırken karşılamadan gelen savunma bonusu 1 artar.

Savunma direnci (savunma tekniği): Savunma tekniğini kullanırken tüm direnç denemelerine +1 bonus alırsınız. Buradan reflekse gelen bonus kaçınmayı etkilemez.

Hareketli savunma (savunma tekniği): Savunma tekniğini kullanırken savaş alanındaki yer değiştirmeleriniz fırsat saldırısı tetiklemez.

Savunma büyücüsü (savunma tekniği, büyü: 2): Savunma tekniğini kullanırken yaptığınız büyü denemeleri fırsat saldırısı tetiklemez.

Savunma okçusu (savunma tekniği, menzilli saldırı: 2): Savunma tekniği kullanırken yaptığınız okçuluk denemeleri fırsat saldırısı tetiklemez.

Savunma dövüşü (savunma tekniği, arbede silahları: 2): Savunma tekniğini kullanırken yaptığınız fırsat saldırıları savunma tekniğinden gelen cezaya tabi değildir.

İleri savunma tekniği (10. seviye, savunma tekniği): Savunma tekniğinden gelen kaçınma, korunma ve karşılama bonusları 1 artar. Bununla birlikte savunma tekniğinden gelen ceza da 1 artar (-3 olur).

İleri savunma direnci (10. seviye, savunma direnci): Savunma direncinden gelen bonus 1 artar.

Büyücü tekniği (büyü: 2): Bu tekniği kullanırken yaptığınız büyü denemelerini +1 bonus ile yaparsınız. Büyü dışındaki tüm denemeler ve kaçınma savunmasına -2 ceza alırsınız.

Kuvvetli büyü (büyücü tekniği): Büyücü tekniğini kullanırken yaptığınız büyülerin direnç zarları 1 artar.

Büyücü direnci (büyücü tekniği): Büyücü tekniğini kullanırken yaptığınız direnç denemeleri teknikten gelen cezaya tabi değildir.

Savaş alanı büyücüsü (büyücü tekniği): Büyücü tekniğini kullanırken yaptığınız arbede ve menzilli saldırı denemeleri teknikten gelen cezaya tabi değildir. Ayrıca teknik kaçınma cezasına neden olmaz.

İleri büyücü tekniği (büyü: 5, büyücü tekniği): Büyücü tekniğinden gelen deneme ve direnç zarı bonusu 1 yükselir (+2 olur). Tüm denemelere ve kaçınma savunmasına aldığınız ceza da 1 artar (-3 olur).

İleri kuvvetli büyü (ileri büyücü tekniği, kuvvetli büyü): Kuvvetli büyü hünerinden gelen direnç zarı bonusu 1 yükselir (toplamda 2).

Savaş dansı tekniği (dansçılık: 2)***:*** Bu tekniği kullanırken, her turun başında bir dansçılık denemesi yaparsınız. Deneme sonucu 10un altında olursa o tur için tüm hareket puanlarınızı kaybedersiniz. Elde ettiğiniz sonuca göre hafif arbede saldırıları ile yapacağınız tüm saldırılara bonus alırsınız (ZZ:15 +1, ZZ:25 +2, ZZ:35 +3). Bu tekniği kullanırken savaş alanında yer değiştirmek ve arbede saldırısı yapmak dışında hamle yapamazsınız. Bu tekniği kullanırken savaş alanındaki yer değiştirmeleriniz fırsat saldırısı tetiklemez.

Kaçınan dans (dansçılık: 3, savaş dansı tekniği, kaçınma): Dansçılık denemesinden aldığınız bonus tüm savunmalarınıza kaçınma bonusu olarak eklenir.

Ölümcül dans (dansçılık: 4, savaş dansı tekniği, silah odağı): Odağınız olan silahlarla savaş dansı tekniğini kullanırken dansçılık denemesinden aldığınız bonus tüm arbede hasarlarınıza da eklenir.

Diğer Hünerler

Çift ellilik (sezgi: 14): Çekinik eliniz ile ilgili yaptığınız tüm denemelerde normalde -6 ceza alırsınız. Bu hüneri seçerseniz bu ceza -3e düşer.

> ***Eş baskınlık*** (çift ellilik, sezgi: 15): Çekinik eliniz ile ilgili yaptığınız tüm denemelerde normalde -6 ceza alırsınız. Bu ceza çift ellilik ile -3e düşer, eş baskınlık ile sıfırlanır.

Hokkabaz (büyü: 1, el çabukluğu: 2): El çabukluğu ile yaptığınız bir büyüyü gizlemeye çalışabilirsiniz. Büyü denemesi ile birlikte el çabukluğu denemesi de yapın. Bu denemenin zorluk zarı büyü denemesinin zorluk zarına eşittir. Bu zorluk zarına ulaşılamazsa deneme otomatik olarak başarısız kabul edilir (rakip büyünün farkındadır). Deneme başarılı olursa, rakip (ya da rakipler) zar değerine karşı fark etme denemesi yaparlar. Kaybedenler büyünün yapıldığının farkında değildir.

Dudak okuma (Sezgi: 12): Fark etme denemesiyle görüş alanınızdaki hedefin dudaklarını okumayı deneyebilirsiniz.

Niyet görme: Niyet sezme denemelerinize sezgi bonusunuzu ilave edebilirsiniz. Ayrıca niyet sezme denemelerinize +2 bonus alırsınız.

Doğacı: Doğal soğuk/sıcak vb etkilere ve yorgunluğa karşı metanet denemelerinize +4 bonus alırsınız. Uyurken orta ve hafif zırhlar (zincir, deri, keçe, post) yorgunluğa neden olmaz.

Tetiktelik: Uyku sırasında dezavantajlı fark etme denemesi yapabilirsiniz (normalde uyuyanlar fark etme denemesi yapamaz). Ayrıca inisiyatif denemelerinize +2 bonus alırsınız.

> ***Kör dövüşü*** (tetiktelik): Tamamen karanlıkta ya da görme yetinizi kaybettiğinizde arbede ve silahsız saldırı denemesi yapabilirsiniz. Bu denemeler cezalı ve dezavantajlıdır. Ayrıca dezavantajlı bir fark etme denemesiyle size yapılan saldırıları fark edebilirsiniz (savunma yapmak için). Bu denemenin zorluğu arbede saldırıları için 10, menzilli saldırılar için 20dir. Normalde tamamen karanlıkta deneme yapamazsınız ancak silahınızı rastgele savurabilirsiniz.

Akılcılık (söz sanatı: 1): Yalan, ikna ve bilgi toplama ile ilgili söz sanatı denemelerinize akıl bonusunu ilave edersiniz. Bu deneme gruplardan seçtiğiniz birine +2 bonus alırsınız.

Kabadayılık (söz sanatı: 1): Sindirme ile ilgili söz sanatı denemelerinize kuvvet bonusunuzu eklersiniz. Ayrıca sindirme denemelerinize +2 bonus alırsınız.

Akrobatik dansçılık (akrobasi: 3, dansçılık: 1): Akrobasi düzeyinizin üçte birini (aşağı yuvarlayın) tüm dansçılık denemelerine bonus olarak eklersiniz.

Günlük dua (dua yapabilme): Günlük dua hakkınız 1 artar.

> ***Rahip irfanı*** (10. seviye, günlük dua): Günlü dua hakkınız akıl bonusunuz kadar artar.

Güçlü dua (5. Seviye, dua yapabilme): Dualarınızın direnç zarı 1 yükselir.

> ***Rahip bilgeliği*** (15. seviye, güçlü dua): Dualarınızın direnç zarı akıl bonusunuz kadar yükselir.

Mahlukat bilgisi: Bir mahlukat bilgisi denemesiyle o mahlukata karşı çeşitli avantajlar kazanırsınız:

Zar değeri	*Sağladığı*
15	Tüm saldırı, fark etme, söz sanatı, niyet sezme denemelerine +1
18	Tüm saldırı, fark etme, söz sanatı, niyet sezme denemelerine +1. Tüm silah hasarlarına +1. Tüm savunmalara +1
21	Tüm saldırı, fark etme, söz sanatı, niyet sezme denemelerine +2. Tüm silah hasarlarına +1. Tüm savunmalara +1. Efsun ve kudret dezavantajlı değildir.
24	Tüm saldırı, fark etme, söz sanatı, niyet sezme denemelerine +2. Tüm silah hasarlarına +2. Tüm savunmalara +2. Efsun ve kudret dezavantajlı değildir. Büyü ve dua direnç zarları 1 artar.
27	Tüm saldırı, fark etme, söz sanatı, niyet sezme denemelerine +3. Tüm silah hasarlarına +2. Tüm savunmalara +2. Efsun ve kudret dezavantajlı değildir. Büyü ve dua direnç zarları 2 artar.
30	Tüm saldırı, fark etme, söz sanatı, niyet sezme denemelerine +3. Tüm silah hasarlarına +3. Tüm savunmalara +3. Efsun ve kudret dezavantajlı değildir. Büyü ve dua direnç zarları 3 artar.

Büyü ve İlişkili Hünerler

Büyü yeteneğinde puanınız olması **GENEL** adı verilen bazı büyüleri yapabilmenizi sağlayacaktır (*büyü sezme, kadim ok, kadim zırh, iksir oluşturma, parşömen yazma*). Bunlar dışındaki büyüleri yapabilmeniz için çeşitli hünerleri seçmeniz gerekmektedir.

Büyü odağı: Bu hüneri seçtiğinizde bir büyü dalı seçin. Seçtiğiniz büyü dalından büyü yaparken denemenize +1 bonus alırsınız. Büyü dalları: genel, hüküm, efsun, yanılsama, kudret, ölüm ve uzayzamandır. Bu hüneri başka büyü dalları için yeniden seçebilirsiniz.

> ***Zorlu büyü*** (büyü odağı): Odağınız olan büyü dallarından birini seçin. Seçtiğiniz daldaki büyülerin direnç zarı 1 artar. Bu hüneri başka büyü dalları için yeniden seçebilirsiniz.
>
> ***Büyü ustalığı*** (büyü: 5, büyü odağı): Bu hüneri seçtiğinizde odağınız olan büyü dalından bir büyüyü seçin. Seçtiğiniz büyüyü yaparken denemelerinize +2 bonus alırsınız. Bu hüneri başka büyüler için yeniden seçebilirsiniz.
>
> ***Üstün zorlu büyü*** (büyü ustalığı, zorlu büyü): Ustalığınız olan büyü dalından bir büyü seçin. Seçtiğiniz büyünün direnç zarı 2 yükselir. Bu hüneri başka büyüler için yeniden seçebilirsiniz.

Üst Büyücü (büyü: 3): Genel büyü olarak *büyü bozma*, *mühür yapma* ve *takip* büyülerini öğrenirsiniz.

> ***Büyü sezgisi*** (üst büyücü): Çevrenizdeki büyü kaynaklarını hissedersiniz (ama tanımlayamazsınız). Büyü sezme büyüsü gibidir sizi merkeze alan 10 metre çapında bir alanda etkilidir ve konsantrasyona ihtiyaç duymaz/ günlük büyü hakkınızdan harcamaz.
>
> ***Fırsat büyücüsü*** (büyü sezgisi): Kendi turunuzda olmasanız bile yapılmakta olan bir büyüyü bozabilirsiniz. Açıkta hareket puanınızın olmasını gerektirir. Öncelikle büyüyü tanımlamak için bir deneme yapın (büyü hakkınızdan harcamaz), eğer tanımlama başarılı olursa büyüyü bozmayı deneyebilirsiniz (8 hareket puanı).
>
> ***Büyü bilimcisi*** (büyü: 4, üst büyücü)***:*** Büyü sezme ve bozma denemelerinize +2 bonus alırsınız.
>
> ***Grifin yaratma*** (büyü: 6, üst büyücü): Genel büyü olarak *grifin yarat* büyüsünü öğrenirsiniz.
>
> ***Golem yaratma*** (büyü: 8, üst büyücü): Genel büyü olarak *golem yarat* büyüsünü öğrenirsiniz.

Kadim büyücü (büyü: 2): Genel büyü olarak *kadim kalkan* ve *kadim silah* büyülerini öğrenirsiniz.

> ***Kadim büyü ustası*** (kadim büyücü, büyü: 4): Kadim büyüleri yaparken denemelerinize +1 alırsınız.
>
> ***Kadim büyü üstadı*** (Kadim büyü ustası, büyü: 8): Kadim büyüleri yaparken denemelerinize +2 alırsınız (kadim büyü ustasından gelene ek olarak). Ayrıca kadim büyülerinizin direnç zarları 1 artar.

Hüküm (büyü: 1): Bu hüneri seçtiğinizde bir element seçin. O element ile ilişkili aşağıda listelenen büyüleri öğrenirsiniz. Bu hükmü başka element büyülerini öğrenmek için seçebilirsiniz.

- Ateş: *Ateş kontrolü, ateş oku, alev dalgası, alev duvarı*
- Su/buz: *Su kontrolü, buz oku, soğuk dalgası, buz duvarı*
- Hava: *Hava kontrolü, şimşek*
- Toprak/kaya: *Toprak kontrolü, kaya oku, duvar*

> ***Telekinezi*** (büyü: 2, hüküm): Bu hüneri seçtiğinizde hüküm büyüsü olarak *güç alanı* büyüsünü öğrenirsiniz.
>
> **İleri hüküm** (hüküm, büyü: 3): Hüküm hünerinde seçtiğiniz elementler için aşağıda listelenen büyüleri öğrenirsiniz.
>
> - Ateş: *Ateş topu, volkan*
> - Su/buz: *Kar fırtınası, dondurma*
> - Hava: *Yıldırım*
> - Toprak/kaya: *Taşlaştır*

İfrit hükmü (büyü: 3, hüküm): Bu hüneri seçtiğinizde bir element seçin. Seçtiğiniz element için *ifrit çağırma* ve *ifrit büyütme* büyülerini öğrenirsiniz. Bu hüneri başka elementler için yeniden seçebilirsiniz.

Hüküm odağı (büyü: 4, hüküm): Hüküm için seçtiğiniz elementlerden birini seçin. Seçtiğiniz element ile ilişkili büyü denemelerine +1 bonus alırsınız. Bu element için hasar zarı artar (d6→d8→d10…). Bu hüneri farklı elementler için yeniden seçebilirsiniz.

Elemental direnç (hüküm odağı): Hüküm odağınız olan elementler için 5 hasar indirimi kazanırsınız. Toprak direnç sağlamaz.

İfrit büyücüsü (büyü: 6, ifrit hükmü, hüküm odağı): Odağınız olan element için ifrit çağırma denemelerine +1 yerine +2 alırsınız.

Efsun (büyü: 1): Bu hüneri seçtiğinizde: *duygu sez, sakinleştir, korkut, cezbet* büyülerini öğrenirsiniz.

Telepati (büyü: 3, efsun): Bu hüneri seçtiğinizde efsun büyüsü olarak *zihin saldırısı, ulak* ve *kul* büyülerini öğrenirsiniz.

Sahip (büyü: 7, telepati): *Cezbet*, *ulak* ve *kul* büyülerini yaparken denemelerinize +1 bonus alırsınız.

Sihirbaz (büyü: 4, efsun): İnsanlar üzerine yaptığınız efsun büyülerinde denemelerinize cazibe bonusunuzu eklersiniz.

Hayvan efsuncusu (efsun): Hayvanlar üzerinde efsun yeteneğinizi kullanırken dezavantajlı değilsinizdir.

Mahlûkat efsuncusu **(**büyü: 2, hayvan efsuncusu**):** Goblinler, minotorlar, devler, harpiler, grifinler üzerinde efsun yeteneğinizi kullanırken dezavantajlı değilsinizdir.

Nef efsuncusu (büyü: 5, mahlûkat efsuncusu): Nefler üzerinde efsun yeteneğinizi kullanırken dezavantajlı değilsinizdir.

Ejder efsuncusu (büyü: 8, mahlûkat efsuncusu): Ejderhalar üzerinde efsun yeteneğinizi kullanırken dezavantajlı değilsinizdir.

Efsundan korunma (efsun): Efsunlara karşı yaptığınız irade denemelerine +3 bonus alırsınız.

Kudret (büyü: 1): Bu hüneri seçtiğinizde kudret büyüsü olarak *kuvvet muskası, sezgi muskası, akıl muskası, cazibe muskası, kuvvet nazarı, sezgi nazarı, akıl nazarı* ve *cazibe nazarı* büyülerini öğrenirsiniz.

Lanetçi (büyü: 3, kudret): Bu hüneri seçtiğinizde kudret büyüsü olarak *afallat* ve *körelt* büyülerini öğrenirsiniz.

Sahire (lanetçi): *Nazarlar, afallat* ve *körelt* büyüleri için denemelerinize +1 bonus alırsınız. Vikan disiplinini seçemezsiniz.

Vikan (büyü: 2, kudret): Muska büyüleri için denemelerinize +1 bonus alırsınız. Sahire disiplinini seçemezsiniz.

Zırh taşıyan (büyü: 3, vikan): Kadim zırh büyüsünü dokunduğunuz bir başkasına da yapabilirsiniz.

Kudret taşıyan (büyü: 3, kudret): Bu hüneri seçtiğinizde kudret büyüsü olarak *dönüştür* ve *değiştir* büyülerini öğrenirsiniz.

Ölüden taşıyan (kudret taşıyan, ölüm): *Değiştir* büyüsünü yaşayan ölülerden canlılara özellik aktarmak için kullanabilirsiniz.

Metamorfoz büyücüsü: (büyü: 6, kudret taşıyan) *Dönüştür* ve *değiştir* büyüleri için denemelerinize +1 bonus alırsınız.

İç direnç (kudret): Kudret büyülerine hastalık ve zehirlere karşı yaptığınız metanet denemelerine +3 bonus alırsınız.

Ölüm (büyü: 1): Bu hüneri seçtiğinizde ölüm büyüsü olarak *ölüyü sorgula, ölüyü uyandır* ve *ölüyü kontrol et* büyülerini öğrenirsiniz.

Ruh çağıran (büyü: 2, ölüm): *Ölüyü sorgula, ölüyü uyandır* ve *ölüyü kontrol et* büyülerini ruhlar için de yapabilirsiniz.

Can çalan (büyü: 3, ölüm*)*: Bu hüneri seçtiğinizde ölüm büyüsü olarak *vampir dokunuş*u ve *ölüm dokunuşu* büyülerini öğrenirsiniz.

Ölüm direnci (ölüm): Öldüren etkilere karşı yaptığınız metanet denemelerine +2 bonus alırsınız.

Uzayzaman (büyü: 1): Bu hüneri seçtiğinizde uzayzaman büyüsü olarak *geçit* ve *zamanı yavaşlat* büyülerini öğrenirsiniz.

Çağıran (büyü: 2): Bu hüneri seçtiğinizde uzayzaman büyüsü olarak *çağrı* büyüsünü öğrenirsiniz.

Zaman efendisi (Büyü: 7, uzayzaman): Bu hüneri seçtiğinizde uzayzaman büyüsü olarak *zamanı dondur* büyüsü öğrenirsiniz.

Kapıcı (büyü: 2, uzayzaman): *Geçit, çağrı, sekara geçit, hizmetkâr* büyülerini +1 bonus ile yaparsınız.

Kapı büyücüsü (büyü: 3, kapıcı): Çağırdığınız mahlûkatlara karşı yaptığınız büyü denemeleri avantajlıdır.

Zamancı (büyü: 2, uzayzaman): *Zamanı yavaşlat* ve *zamanı dondur* büyülerini +1 bonus ile yaparsınız.

Cehennem kapıcısı (büyü: 3, kapıcı): Bu hüneri seçtiğiniz zaman *hizmetkâr* ve *sekara geçit b*üyülerini öğrenirsiniz.

Geleceği gören (büyü: 5, zamancı): Tüm saldırılarınıza, inisiyatif denemelerinize, refleksinize (kaçınmayı etkiler) ve hareket puanınıza +2 bonus alırsınız.

Yanılsama (büyü: 1): Bu hüneri seçtiğinizde yanılsama büyüsü olarak *illüzyon yarat, renk cümbüşü* ve *hipnoz* büyülerini öğrenirsiniz.

Gözbağı (büyü: 3, yanılsama): Bu hüneri seçtiğinizde yanılsama büyüsü olarak *gizle* büyüsünü öğrenirsiniz.

Büyücü gözü: Yanılsamalara karşı yaptığınız fark etme ve irade denemelerine +3 bonus alırsınız.

Sessiz büyü (büyü: 3): Büyüleri deneme zarına -5 ceza ile ses çıkarmadan yapabilirsiniz.

Abanozsuz büyü (büyü: 4): Büyüleri deneme zarına -5 ceza ile abanoz kullanmadan (asa/değnek) yapabilirsiniz.

Hareketsiz büyü (büyü: 5, sessiz büyü, abanozsuz büyü): Büyüleri deneme zarına -10 ceza ile abanoz kullanmadan (asa/değnek), ses çıkarmadan ve hareket etmeden yapabilirsiniz. Bu durumda büyü denemesi fırsat saldırısı tetiklemez.

Günlük büyü (büyü: 1): Günlük büyü hakkınız 2 artar.

Savaş büyücüsü (büyü: 2): Büyü denemeleriniz arbede dezavantajına tabi değildir.

İleri savaş büyücüsü (savaş büyücüsü, hareketlilik): Büyü denemelerinizin tetiklediği fırsat saldırısına karşı +4 kaçınma bonusu alırsınız.

Zırhlı büyücü (büyü: 2): Büyü denemelerine zırh cezası 2 kat yerine normal uygulanır. Normalde zırh cezası büyü yeteneğine her zaman iki kat uygulanır.

Hafif zırh konsantrasyonu (büyü: 4, zırhlı büyücü): Hafif zırhtan (post, deri, keçe) büyü denemelerinize zırh cezası uygulanmaz.

Yüksek konsantrasyon (büyü: 2): Konsantrasyonunuzu korumak için yaptığınız metanet denemelerine +4 bonus alırsınız.

Kadim Bağ Hünerleri

Bu hünerleri sadece kadim bağı olanlar seçebilir. Her bağ her hüneri almanızı sağlamaz. Parantez içlerinde hangi bağların hangi hünerleri mümkün kıldığı yazmaktadır. Kadim bağı aşağıdakilerden biriyle kurabilirsiniz. Ayrıntılar için büyücü sınıf özellikleri kısmına bakınız.

Canlı: Örümcek, Fare, Kedi, Tilki, Porsuk, Kirpi, Kertenkele, Yılan, Kuzgun, Baykuş, Maymun, Kaplumbağa

Cansız: Yüzük, Muska, Ayna, Silah, Kalkan, Taç, Ayna, Kupa, Safir, Zümrüt, Ametist, Yakut, Topaz, Elmas

Konuşma bağı (canlı): Kadim bağınız olan hayvanla konuşabilirsiniz. Eğer telepati hüneriniz varsa istemediğiniz sürece bu konuşmayı başkaları duymaz. Bu hüner olmasa bile kadim bağınıza emir verebilirsiniz.

Takip etme bağı (canlı): Kadim bağınız olan hayvanın gözlerinden görüp kulaklarından duyabilirsiniz.

Can bağı (kaplumbağa): Kadim bağınız olan hayvan yanınızda olduğu sürece seviyeniz kadar can puanı kazanırsınız.

Refleks bağı (kedi, tilki): Kadim bağınız olan hayvan yanınızda olduğu sürece refleksinize +2 bonus kazanırsınız (kaçınmayı etkiler).

Metanet bağı (fare, kertenkele): Kadim bağınız olan hayvan yanınızda olduğu sürece metanet denemelerine +3 bonus kazanırsınız.

İrade bağı (kirpi, baykuş): Kadim bağınız olan hayvan yanınızda olduğu sürece irade denemelerine +3 bonus kazanırsınız.

Akrobasi bağı (kedi, maymun): Kadim bağınız olan hayvan yanınızda olduğu sürece akrobasi denemelerine +4 bonus kazanırsınız.

El çabukluğu bağı (yılan, maymun): Kadim bağınız olan hayvan yanınızda olduğu sürece el çabukluğu denemelerine +4 bonus kazanırsınız.

Fark etme bağı (baykuş, tilki): Kadim bağınız olan hayvan yanınızda olduğu sürece fark etme denemelerine +4 bonus kazanırsınız.

Gizlenme bağı (kedi, fare): Kadim bağınız olan hayvan yanınızda olduğu sürece tüm gizlenme denemelerinize +4 bonus alırsınız.

Tırmanma bağı (örümcek, kertenkele): Kadim bağınız olan hayvan yanınızda olduğu sürece tüm tırmanma denemeleriniz avantajlıdır.

Saldırı bağı (porsuk): Kadim bağınız olan hayvan yanınızda olduğu sürece tüm saldırılarınıza +2 bonus alırsınız.

Zehirden koruma bağı (örümcek, yılan): Kadim bağınız olan hayvan yanınızda olduğu sürece zehirlere karşı yaptığınız metanet denemeleri avantajlıdır.

Değer biçme bağı (kuzgun): Kadim bağınız olan hayvan yanınızda olduğu sürece tüm tüccarlık denemelerinize +4 bonus alırsınız.

Büyü saklama bağı (cansız): Kadim bağınız olan eşya yanınızda olduğu sürece günlük büyü hakkınız seviyeniz kadar artar.

Genel büyü bağı (cansız): Kadim bağınız olan eşya yanınızda olduğu sürece genel büyü denemelerinize +1 bonus alırsınız ve bu büyülerin direnç zarı 1 artar.

Hüküm bağı (cansız): Kadim bağınız olan eşya yanınızda olduğu sürece hüküm büyüsü denemelerinize +1 bonus alırsınız ve bu büyülerin direnç zarı 1 artar.

Efsun bağı (cansız): Kadim bağınız olan eşya yanınızda olduğu sürece efsun büyüsü denemelerinize +1 bonus alırsınız ve bu büyülerin direnç zarı 1 artar.

Kudret bağı (cansız): Kadim bağınız olan eşya yanınızda olduğu sürece kudret büyüsü denemelerinize +1 bonus alırsınız ve bu büyülerin direnç zarı 1 artar.

Ölüm bağı (cansız): Kadim bağınız olan eşya yanınızda olduğu sürece ölüm büyüsü denemelerinize +1 bonus alırsınız ve bu büyülerin direnç zarı 1 artar.

Yanılsama bağı (cansız): Kadim bağınız olan eşya yanınızda olduğu sürece yanılsama büyüsü denemelerinize +1 bonus alırsınız ve bu büyülerin direnç zarı 1 artar.

Uzayzaman bağı (cansız): Kadim bağınız olan eşya yanınızda olduğu sürece uzayzaman büyüsü denemelerinize +1 bonus alırsınız ve bu büyülerin direnç zarı 1 artar.

Gizli kadim bağı (büyü: 5, cansız): Kadim bağınız olan eşya yanınızda olmasa bile yanınızda sayılır.

Kader bağı (büyü: 8): Kadim bağınız olan canlı ölmeden ya da cansız parçalanmadan siz de ölmezsiniz. Bu hüner sizi 0 can puanının altına düşmekten korumaz ama ölme sınırını aşmanızı engeller. Bu hüneri seçtikten sonra seviyenizin karesi x 200 altın malzeme gerektiren ve bir gün süren bir ayin yapmanız gerekir.

Büyü

Büyüler "büyü" yeteneğini kullanarak ya da büyülü bazı eşyaların özelliklerinden yararlanılarak oluşturulan etkilerdir. Karakterler farklı büyüleri öğrenmesini sağlayan hünerleri seçerek yapabilecekleri büyü yelpazesini genişletirler. Bazı istisnalar dışında (büyülü eşyalar ve uzun zaman alan ayin benzeri büyüler) büyüleri yapmanın bedeli 16 hareket puanıdır. Başkasının tehdit alanında büyü yapmak fırsat saldırısı tetikler ve arbedede yapılan büyü denemeleri dezavantajlıdır. Büyü yapabilmek için abanoz bir odak (değnek ya da asa gibi) kullanmanız, büyüsel sözleri bağırıp çağırıp el hareketleri yaparak söylemeniz gerekmektedir. Bazı hünerler ile sessiz büyü yapmanız ya da büyü yaptığınızı çaktırmamanız mümkün olabilir. Zırh cezası büyü yeteneğine iki kat uygulanır. Büyüyü başarılı bir şekilde yapabilmek için denemenizde büyünün zorluk zarına ulaşmanız gerekmektedir (ZZ). Zorluk zarı büyüden büyüye değişmektedir ve tek bir büyünün de farklı zorluk zarları olabilir. Örneğin bir ateş topunun zorluk zarı, eğer 0 ateş topu az hasar veriyorsa 10 gibi küçük bir rakam da olabilir, yüksek hasar veriyorsa 20 gibi büyük bir rakam da. Büyüyü yapmış olmanız hedefinizin (eğer bir hedefiniz varsa) bu büyüden etkileneceği anlamına gelmez. Hedef kendini büyüden korumak için bir direnç denemesi yapar. Eğer bu direnç denemesi büyünün direnç zarına ulaşırsa, hedef kendini büyüden korumuş olur. Direnç Zarı 10 + büyüyü yapanın seviyesinin yarısı + büyüyü yapanın akıl bonusu ile hesaplanır (DZ:10+sev/2+akıl b). Örneğin attığınız ateş okundan hedefiniz direnç zarını geçen bir refleks denemesiyle kendini koruyabilir. Bazı büyülerin maddi bedeli olabilir. Büyüler günlük büyü hakkınızdan zar değerinize göre harcarlar. Zar değeri 20nin altında olan büyüler 1, 20 ve üstünde olan büyüler 2, 30 ve üstünde olan büyüler 3 harcar. Büyü hakkınız sıfırın altına indikten sonra büyü yapamazsınız. Büyüyü yaparken zorlu koşullardaysanız bir konsantrasyon (metanet) denemesi yapmanız gerekebilir. Bu konsantrasyon denemesinin zorluk zarı hesaplanırken 10 + ZZ/10 formülü kullanılır. Burada ZZ yapılan büyünün zorluk zarıdır. Eğer hasar aldıysanız deneme dezavantajlı olabilir. Konsantrasyon denemesi başarısız olursa büyüyü kaybedersiniz.

Genel Büyüler

BÜYÜ SEZME: Büyülü eşyaların özellikleri aydınlatılabilir, herhangi bir kaynakta büyü olup olmadığı öğrenebilirsiniz (ZZ:10). Ayrıca büyünün ayrıntılı özellikleri (ZZ:değişken) ve büyüyü yapan kişi (ZZ:DZ) belirlenebilir. Konsantrasyon ile devam ettirilir (kalıcılaştırılabilir). Bu büyünün etki alanı 6m koniktir. Zar değeri 10u geçtiyse yaygın büyülü eşyaların, 12yi geçtiyse orta büyülü eşyaların, 16yı geçtiyse nadir büyülü eşyaların, 22yi geçtiyse çok nadir büyülü eşyaların ve 30u geçtiyse efsanevi büyülü eşyaların özelliklerini aydınlatmış olursunuz.

Büyü Sezme	
Zorluk zarı	10/değişken
Yüksek zar	Etkisi var
Menzil	0
Etki alanı	6m konik
Etki	Büyü tespiti
Süre	8 HP
Etki süresi	Konsantrasyon
Direnç	Yok

Büyü Bozma	
Zorluk zarı	Değişken
Menzil	30m
Etki alanı	1 büyü
Etki	Büyü bozma
Süre	8 HP
Etki süresi	Anlık
Direnç	Yok

BÜYÜ BOZMA (üst büyücü)**:** Etkisi devam eden bir büyüyü bozarsınız. 30 metre menzildeki tek bir hedef (büyü, kişi, 1 karelik alan) seçin. Seçtiğiniz hedefteki seçtiğiniz büyüyü bozarsınız. Büyüyü bozmanın zorluk zarı bozulacak büyünün direnç zarına eşittir. Büyüyü tanımlamış olmanız gerekir. Büyülü eşyaların özelliklerini yitirmesine neden olabilir (Yaygın eşyalar ZZ: 16, Orta eşyalar ZZ: 22, Nadir eşyalar ZZ: 30, Çok Nadir eşyalar ZZ: 40, Efsanevi eşyalar ZZ: 52)

TAKİP (üst büyücü)**:** Tanıdığınız bir canlıyı büyü enerjisi kullanarak izleyebilirsiniz. O kişiyi ve izlersiniz ya da kişinin bulunduğu konumu öğrenirsiniz. Zorluk zarı 20dir. Bu büyüyü yapmanız bir dakika sürer (çatışmada 6 tur). Ayna ya da yansıtıcı başka bir yüzeye ve 0 canlıya ait bir nesneye ihtiyaç duyarsınız. Bu büyü konsantre olduğunuz sürece devam eder (kalıcılaştırılabilir). Kişisel eşya yoksa ya da kişiyi tanımıyorsanız deneme dezavantajlıdır. Büyüyü yaptığınızda hedef bir irade denemesi yapar. Başarısız olursa kendisine büyünün yapıldığını fark etmez, başarılı olursa fark eder (ama izlemeye devam edebilirsiniz). Takip istenirse sesler de duyulabilecek şekilde yapılabilir (zorluk zarı 5 artar). Bu büyüyü cansız bir varlığın takibi için de kullanabilirsiniz. Bu durumda irade denemesi söz konusu değildir ve nesneye ihtiyaç duyulmaz.

Takip	
Zorluk zarı	20+
Menzil	-
Etki alanı	1 hedef
Etki	Takip
Süre	1 dakika
Etki süresi	Konsantrasyon+
Direnç	İrade (özel)

Kalıcılaştırma	
Süre	ZZ artışı
Seviyeniz kadar dakika	+5
Seviyeniz kadar saat	+9
Seviyeniz kadar gün	+14
Tamamen kalıcı	+20

MÜHÜR (üst büyücü)**:** Bir büyüyü +10 zorluk zarına mühür haline getirebilirsiniz. Mühür haline getirme zorluk zarının iki katı dakika sürer. Mühürler belli koşullar gerçekleştiğinde tetiklenen büyülerdir. Bu koşulalr mühürü oluştururken belirlersiniz. Mührün maddi bedeli büyünün toplam (artış ile birlikte) zorluk zarının iki katı altına eşittir. Mühürler tek kullanımlıktır.

Örneğin: Zorluk zarı 15 olan bir hüküm büyüsünü kapınıza yapmak istiyorsunuz. Kapı açıldığı anda tetiklenmesini istiyorsunuz. Mührün zorluk zarı 25dir, mührü yapmak 50 altına mal olur ve 50 dakika sürer.

İKSİR: Bir büyüyü +10 zorluk zarına bir büyü suyuna yaparak iksir haline getirebilirsiniz. İksir haline getirme zorluk zarının iki katı dakika sürer. İksirler içildiğinde etki gösterir. İksirler tek kullanımlıktır. Düşük büyü suları zorluk zarı 10 ve altındaki, orta büyü suları 15 ve altındaki, ve yüksek büyü suları 20 ve altındaki büyüleri tutabilir. Büyü suyunun kalitesi arttıkça fiyatı da aynı oranda yükselmektedir.

PARŞÖMEN: Bir büyüyü +5 zorluk zarına bir parşömene yaparak büyülü parşömen haline getirebilirsiniz. Parşömen yazma zorluk zarının iki katı dakika sürer. Parşömenler okunduğunda etki gösterir. Parşömenler tek kullanımlıktır. Düşük parşömenler zorluk zarı 10 ve altındaki, orta parşömenler 15 ve altındaki, yüksek parşömenler 20 ve altındaki, ve kadim parşömenler 25 ve altındaki büyüleri tutabilir. Parşömenlerin kalitesi arttıkça fiyatı da artmaktadır. Parşömenlerden büyü yapmak için büyü denemesi yapmanıza gerek yoktur ama büyü yeteneğinde belli bir düzeyinizin olması gerekir. Bu düzey düşük için 2, orta için 4 yüksek için 6 ve kadim için 8dir.

KADİM MIZRAK: 20m menzilli d6 hasar veren kadim enerjiden ibaret bir mızrak hedefe büyü ile yönlendirilir (zz:10). Kadim mızrak büyüsel hasar verir ve refleks direnci ile kaçılamaz. Mızrak sayısı arttırılabilir (ekstra mızrak başına zorluk zarı 3 artar). Bu mızraklar farklı hedeflere yönlendirilebilir (ekstra hedef başına zorluk zarı 2 artar).

Örneğin bir büyücü iki hedefe ikişer mızrak (toplam dört mızrak) göndermek istiyor bu durumda zorluk zarı 10 + 9 (üç ekstra mızrak) + 2 (bir ekstra hedef) = 21dir. Her bir hedef 2d6 büyüsel hasar görür.

Kadim mızrak

Zorluk zarı	10+
Menzil	20 metre
Etki alanı	1 hedef
Etki	Büyü hasarı
Süre	16 HP
Etki süresi	Anlık
Direnç	Yok

KADİM ZIRH: Fiziksel ve büyüsel etkilere karşı seviyeniz kadar saat boyunca hasar indirimi sağlar. Elemental hasardan ve kutsal hasardan korumaz. ZZ: 10dur ve 1 hasar indirimi sağlar. 10un üstündeki zar sonuçlarında her 5 artış için fazladan 1 hasar indirimi sağlar. Örneğin zar 20ye ulaştıysa 3, 30a ulaştıysa 5 gibi... Eğer zar sonucu 10un altındaysa büyü başarısızdır.

Bazı hünerleri seçtiyseniz zırhınıza ekstra özellikler kazandırabilirsiniz. Seçtiğiniz ekstra her özellik için denemenizi -5 ceza ile yaparsınız.

Kadim zırh

Zorluk zarı	10
Yüksek zar	Etkisi var
Menzil	Kendi
Etki alanı	Kendi
Etki	Hasar indirimi
Süre	16 HP
Etki süresi	Saat x seviye
Direnç	Yok (özel)

PASİF ÖZELLİKLER: +3 irade (efsun), +3 metanet (kudret), +2 refleks (kaçınmayı etkiler) (hüküm), +3 kaçınma (telekinezi, yanılsama), +4 hareket puanı (uzayzaman), +10 can puanı (kudret), +4 inisiyatif (zaman)

AKTİF ÖZELLİKLER: Size arbede ile vurana: d6 element hasarı (hüküm), 1 turluk 1 afallama (efsun, kudret, yanılsama), kendinizi 10m menzilde bir yere gönderme (uzayzaman), rakibi 10m menzilde bir yere gönderme (uzayzaman), d6 can çalma (ölüm), bir turluk kör etme (hüküm, kudret ya da yanılsama), bir turluk sersemletme (hüküm, kudret ya da yanılsama).

NOT: Aktif etkilerde rakip direnebilir. Hüküm için refleks, efsun ve yanılsama için irade, kudret, ölüm ve uzayzaman için metanet direncine bakılır.

KADİM KALKAN (kadim büyücü): Kadim kalkan seviyeniz kadar saat boyunca sizi büyülerden ve dualardan korur. ZZ: 10dur ve bu size karşı yapılan ilk büyünün ya da duanın otomatik olarak başarısız olmasını sağlar. Büyüyü/duayı engelledikten sonra kadim kalkanın etkisi biter. Bu özellik ancak direnç zarı bu büyüyü yaparken yaptığınız deneme zarından düşük büyüler ve dualar için geçerlidir. 10un üstündeki zar sonuçlarında her 5 artış için fazladan 1 büyüyü/duayı engeller.

Örneğin 5. Seviye bir büyücünün yaptığı kadım kalkan zarı 25e ulaştıysa bu kalkan bu büyücüyü direnç zarı 25in altındaki 3 büyüye (ve/veya dua) karşı koruyacak sonra da kaybolacaktır.

Kadim kalkan

Zorluk zarı	10
Yüksek zar	Etkisi var
Menzil	Kendi
Etki alanı	Kendi
Etki	Büyü/dua engelleme
Süre	16 HP
Etki süresi	Saat x seviye
Direnç	Yok

KADİM SİLAH (kadim büyücü): Kadim silah seviyeniz kadar saat boyunca kalan büyüsel enerjiden oluşan bir arbede silahıdır. ZZ:10dur ve istediğiniz bir normal silahın özelliklerine sahiptir. Farkı: fiziksel hasar yerine büyüsel hasar verir ve kuvvet bonusu hasar zarına eklenmez. Tüm hünerleriniz ve sınıf özellikleriniz geçerlidir. Zarda 15in üzerinde sonuçlar silahın saldırı bonusunu ve hasarını artırır. Her +5 artış için +1 saldırı bonusu kazanırsınız, her +10 zar için hasar zarı bir zar artar.

Örnek: Bir büyücünün yaptığı kadim silah büyüsünde zar 25 ise çağırdığı uzun kılıcın saldırı bonusu +2 hasar zarı 2d8dir.

Kadim silah

Zorluk zarı	10
Yüksek zar	Etkisi var
Menzil	Kendi
Etki alanı	Kendi
Etki	Büyüsel hasar veren silah
Süre	16 HP
Etki süresi	Saat x seviye
Direnç	Yok

Hüküm

ATEŞ KONTROLÜ: 10m menzilinizdeki 1 kare alan (6m³ :2mx2mx2m) kaplayan ateşi yönlendirir ya da söndürürsünüz veya 0 alanda ateş yakarsınız. Menzil artırılabilir. ZZ:5dir. Etki anlıktır (söndürme, tutuşturma) ya da konsantrasyon ile sürdürülebilir (yönlendirme). Tutuşturma ancak odun, saman ya da gaz yağı gibi tutuşturulmak üzere hazırlanan şeyler için geçerlidir. Yönlendirme ile turda bir kare taşınabilir. Etki alanı artırılabilir. Her bir kare (6m³) için zorluk zarı 1 artar. Saldırı amaçlı kullanılırsa refleks ile korunulabilir. 1 karelik alan d6 ateş hasarına neden olur.

ATEŞ OKU: Elinizden çıkan ateş 10 metre menzil içindeki tek karelik (2mx2m) alanı etkiler. Menzil artırılabilir. ZZ:10dur. Hasar d6dır. Hasar artırılabilir. Etki anlıktır. Başarılı bir refleks büyüden korur. Hasar görenler tutuşabilir.

ALEV DALGASI: Elinizden çıkan ateş 6m konik alanı etkiler. ZZ:12dir. Hasar d6dır. Hasar artırılabilir. Etki konsantrasyon ile sürdürülebilir. Başarılı bir refleks ancak hasarın yarısını engeller. Etki alanı artırılabilir. Her iki metre artış için zorluk zarı 2 artar. Hasar görenler tutuşabilir.

ALEV DUVARI: 10 metre içindeki bir karelik hacmi (6m³ :2mx2mx2m) alevle doldurursunuz. Menzil artırılabilir. ZZ:12dir. Hasar d6dır. Hasar artırılabilir. Etki konsantrasyon ile sürdürülebilir. Etki kalıcılaştırılabilir. Etki alanı artırılabilir. Her bir kare (6m³) için zorluk zarı 1 artar. Örneğin 4 metre yüksekliğinde 10 metre uzunluğunda iki metre kalınlığında d6 hasar veren alevden bir duvar oluşturmanın (10 kare) zorluk zarı 23dür. Hasar artırılabilir. Duvar oluşurken 0 karede kalanlar başarılı bir refleks ile hasardan korunabilir. Duvarın içinden geçmek hasara neden olur. Hasar görenler tutuşabilir.

ATEŞ TOPU: 10 metre içinde İstediğiniz bir merkezden çıkan 10 metre çapında yarı küresel bir alanı alevle doldurursunuz. Menzil artırılabilir. ZZ:14dür. Etki anlıktır. Etki alanı büyütülebilir. Çaptaki her 4m artış için zorluk zarı 4 artar. Büyüyü eğer sizi merkeze alacak şekilde yaparsanız sizi etkilemez. Refleks ile korunulamaz. Hasar artırılabilir. Hasar görenler tutuşabilir. Günlük büyü hakkından yapılan her harcama için 1 adet element tozu kullanılır.

YANARDAĞ: 20 metre içinde istediğiniz bir merkezden çıkan 10 metre çapında bir alana ortasındaki kareden turda 2d6 hasar veren lav püskürür. Bu alanı çevreleyen toplam 22 metre çapındaki alan sarsılır. Sarsıntı her tur denge (akrobasi) denemesi yapmayı gerektirir. Başarısız olanlar 0 turu kaybeder ve yere düşer (ZZ:DZ). Lavlar her tur tüm yanlara doğru 1 kare hareket eder. 22 metre çapa ulaştığında durur. Menzil artırılabilir. ZZ:16dır. Etki seviyeniz kadar tur sürer. Etki alanı büyütülebilir. Çaptaki her 4m artış için zorluk zarı 4 artar. Püskürme alanında lavdan korunulamaz ama kenarlarda refleks korunulabilir. Hasar artırılabilir. 5 adet element tozu harcanır.

Hüküm büyüleri: ateş

	Ateş Kontrolü	Ateş oku	Alev dalgası	Alev duvarı	Ateş topu	Yanardağ
Zorluk zarı	5	10+	12+	12+	14+	16+
Menzil	10m	10m	-	10m	10m	20m
Etki alanı	1 kare	1 kare	6m konik	1 kare+	10m dairesel	10m dairesel
Etki	Söndür/yönlendir	D6 ateş hasarı	D6 ateş hasarı	D6 ateş hasarı	D6 ateş hasarı	2D6 ateş hasarı+
Büyüyü yapma	16 HP	16 HP	16 HP	16 HP	16 HP	16 HP
Etki süresi	Kons/Anlık	Anlık	Konsantrasyon	Konsantrasyon+	Anlık	Seviye kadar tur
Direnç	Yok	Refleks	Refleks (1/2)	Refleks	Yok	Refleks

Kalıcılaştırma (duvar)

Süre	ZZ artışı
Seviyeniz kadar tur	+2
Seviyeniz kadar dakika	+5
Seviyeniz kadar saat	+9
Seviyeniz kadar gün	+14
Tamamen kalıcı	+20

Diğer artışlar

Artış	ZZ artışı
+d6 hasar (hepsi)	+2
+1 kare (duvar)	+1
+2m (dalga)	+2
+4m (top/yanardağ)	+4

Menzil artışı

Yeni menzil	ZZ artışı
+10m	+1
+100m	+5
Görme mesafesi	+15

SU KONTROLÜ: 10m menzilinizdeki 1 kare alanI (6m³ :2mx2mx2m) kaplayan suyu yönlendirir ya da dondurursunuz. Menzil artırılabilir. ZZ:5dir. Etki anlıktır (dondurma) ya da konsantrasyon ile sürdürülebilir (yönlendirme). Yönlendirme ile turda bir kare taşınabilir. Etki alanı artırılabilir. Her bir kare (6m³) için zorluk zarı 1 artar. Dondurma ile hedef sıkıştırılmaya çalışılırsa refleks ile korunulabilir. Bir kuvvet denemesiyle buz kırılabilir (ZZ:DZ). Buz havanın sıcaklığına göre erir. Buzun sağlamlığı her kare için 5/5tir.

BUZ OKU: Elinizden çıkan buz 10 metre menzil içindeki tek karelik (2mx2m) alana hasar verir. Menzil artırılabilir. ZZ:10dur. Hasar d6dır. Hasar artırılabilir. Etki anlıktır. Başarılı bir refleks büyüden korur. Hasar görenler hareket puanı hasarı da alır.

SOĞUK DALGASI: Elinizden çıkan soğuk dalgası 6m konik alanı etkiler. ZZ:12dir. Hasar d6dır. Hasar artırılabilir. Etki konsantrasyon ile sürdürülebilir. Başarılı bir refleks ancak hasarın yarısını engeller. Etki alanı artırılabilir. Her iki metre artış için zorluk zarı 2 artar. Hasar artırılabilir. Hasar görenler hareket puanı hasarı da alır.

BUZ DUVARI: 10 metre içindeki bir karelik hacmi (6m³ :2mx2mx2m) buzla doldurursunuz. Menzil artırılabilir. ZZ:12dir. Etki konsantrasyon ile sürdürülebilir. Etki kalıcılaştırılabilir. Etki alanı artırılabilir. Her bir kare (6m³) için zorluk zarı 1 artar. Örneğin 4 metre yüksekliğinde 10 metre uzunluğunda iki metre kalınlığında buzdan bir duvar oluşturmanın (10 kare) zorluk zarı 23dür. Duvar oluşurken 0 karede kalanlar başarılı bir refleks ile alanda sıkışmaktan kurtulunabilir. Bir kuvvet denemesiyle buz kırılabilir (ZZ:DZ). Buzun sağlamlığı her kare için 5/5tir.

KAR FIRTINASI: 10 metre içinde İstediğiniz bir merkezden çıkan 10 metre çapında yarı küresel bir alanı d6 hasar veren kar, buz ve soğuk ile doldurursunuz. Bu alandakiler 1 afallama alırlar. Menzil artırılabilir. ZZ:14dür. Etki konsantrasyon ile sürdürülebilir. Etki kalıcılaştırılabilir. Etki alanı büyütülebilir. Çaptaki her 4m artış için zorluk zarı 4 artar. Büyüyü eğer sizi merkeze alacak şekilde yaparsanız sizi etkilemez. Refleks ile korunulamaz. Hasar artırılabilir. Hasar görenler hareket puanı hasarı da alırlar. Hasar zarındaki her artış afallama değerini de bir artırır. Günlük büyü hakkından yapılan her harcama için 1 adet element tozu kullanılır.

DONDURMA: 10 metre içindeki orta boya kadar bir hedefi dondurursunuz. Bu büyünün etkisi eriyene kadar devam eder (hava sıcaklığına bağlı). ZZ:18dir. İsterseniz hedefin sadece ayaklarını ya da ellerini (vb) dondurabilirsiniz. Refleks ile korunulabilir. Hedefi tamamen doldurduğunuzda hedef o an buzu kırmak için bir kuvvet denemesi yapabilir (ZZ:DZ). Bunun başarısız olması durumunda turu kaybeder. Tamamen donanlar her tur sadece buzu kırma denemesi yapabilir, kısmen donanlar donan uzuvlarını kullanamaz. Ayrıca tamamen donanlar her tur 3d6, kısmen donanlar d6 soğuk hasarına maruz kalır. Başarılı bir metanet denemesiyle bu hasarı engelleyebilir (ZZ:DZ). Etki boyutu artırılabilir (büyük +5, çok büyük +9, devasa +14, dağsı +20). 5 adet element tozu harcanır.

Hüküm büyüleri: su/buz

	Su Kontrolü	Buz oku	Soğuk dalgası	Buz duvarı	Kış fırtınası	Dondurma
Zorluk zarı	5	10+	12+	12+	14+	18+
Menzil	10m	10m	-	10m	10m	10m
Etki alanı	1 kare	1 kare	6m konik	1 kare+	10m dairesel	1 hedef
Etki	Dondur/yönlendir	D6 buz hasarı	D6 buz hasarı	duvar	D6 buz hasarı+	Dondurma+
Büyüyü yapma	16 HP	16 HP	16 HP	16 HP	16 HP	16 HP
Etki süresi	Kons/Anlık	Anlık	Konsantrasyon	Konsantrasyon+	Anlık	değişken
Direnç	Yok	Refleks	Refleks (1/2)	Refleks	Yok	Ref/met

Kalıcılaştırma (duvar ve fırtına)

Süre	ZZ artışı
Seviyeniz kadar tur	+2
Seviyeniz kadar dakika	+5
Seviyeniz kadar saat	+9
Seviyeniz kadar gün	+14
Tamamen kalıcı	+20

Diğer artışlar

Artış	ZZ artışı
+d6 hasar (hepsi)	+2
+1 kare (duvar)	+1
+2m (dalga)	+2
+4m (fırtına)	+4
boy (dondurma)	değişken

Menzil artışı

Yeni menzil	ZZ artışı
+10m	+1
+100m	+5
Görme mesafesi	+15

HAVA KONTROLÜ: 10m menzilinizdeki bir noktadan çıkan ve 1 kareye 5 karelik alanı (40m³ :2mx2mx10m) etkileyen güçlü bir rüzgâr (10 m/s) yaratırsınız. Menzil artırılabilir. ZZ:10dur. Etki konsantrasyon ile sürdürülebilir. Bu rüzgâr yel değirmenlerini döndürür yelkenlileri ilerletir. Küçük ve daha küçük mahlûkatlar d4 kare sürüklenir ve kare başına 1 hasar alır. Orta boy mahlûkatların ilerleyebilmek için kuvvet denemesi yapması gerekir. Alandaki tüm mahlûkatlar etki devam ettiği sürece devam eden 1 afallama alırlar. Rüzgârın şiddeti artırılabilir. Şiddetin her artışında etki alanının genişliği ve uzunluğu iki katına çıkar, afallama, sürüklenme mesafesi, sürüklenme hasarı artar. Şiddet artışları artan oranlarda element tozu gerektirir.

Rüzgâr	*Şiddet*	*ZZ artışı*	*Etki alanı*	*Afallama*	*Sürüklenme mesafesi*					*Sürüklenme hasarı*	*Materyal**
					Küçük-	*Orta*	*Büyük*	*Ç. Büyük*	*Devasa*		
Fırtına	15 m/2	+5	2 kare x 10 kare	2	2D4	D4	-	-	-	D4	1 et
Kuvvetli Fırtına	20 m/s	+9	4 kare x 20 kare	4	4d4	2d4	D4	-	-	D6	3 et
Bora	25 m/s	+14	8 kare x 40 kare	6	8d4	4d4	2d4	D4	-	D8	6 et 1 rt
Kasırga	30 m/2	+20	16 kare x 80 kare	8	16d4	8d4	4d4	2d4	D4	D10	12 et 3 rt

*et: element tozu, rt: ruh taşı

ŞİMŞEK: Elinizden çıkan şimşek 10 metre menzil içindeki tek bir hedefe hasar verir. Menzil artırılabilir. ZZ:10dur. Hasar d6dır. Hasar artırılabilir. Etki anlıktır. Başarılı bir refleks büyüden korur. Hasar görenler eğer başarılı bir metanet denemesi yapamazlarsa 0 tur için 1 afallama alır. Şimşek istenirse 0 hedeften başka hedefe sektirilebilir. Her bir yeni hedef için zorluk zarı 2 artar. Eğer bir hedef reflekste başarılı olursa büyünün kalanı boşa gider.

YILDIRIM: 10 metre menzil içindeki bir kareye d6 hasar veren bir yıldırım düşer. Hasar artırılabilir. Menzil artırılabilir. ZZ:12dir. Etki konsantrasyon ile sürdürülebilir. Etki kalıcılaştırılabilir. Etki alanı artırılabilir. Her bir kare için zorluk zarı 1 artar. Hasar görenler eğer başarılı bir metanet denemesi yapamazlarsa 0 tur için 1 afallama alır. Başarılı bir refleks büyüden korur.

Hüküm büyüleri: hava

	Kava kontrolü	Şimşek	Yıldırım
Zorluk zarı	10+	10+	12+
Menzil	10m	10m	10m
Etki alanı	1 kare x 5 kare+	1 kare	1 kare+
Etki	Rüzgâr	D6 yıldırım hasarı	D6 yıldırım hasarı
Büyüyü yapma	16 HP	16 HP	16 HP
Etki süresi	Konsantrasyon	Anlık	Konsantrasyon+
Direnç	Yok	Refleks	Refleks

Kalıcılaştırma (kontrol & yıldırım)

Süre	ZZ artışı
Seviyeniz kadar tur	+2
Seviyeniz kadar dakika	+5
Seviyeniz kadar saat	+9
Seviyeniz kadar gün	+14
Tamamen kalıcı	+20

Diğer artışlar

Artış	ZZ artışı
+1 hedef (şimşek)	+2
+d6 hasar (şimşek ve yıldırım)	+2
+1 kare (yıldırım)	+1

Menzil artışı

Yeni menzil	ZZ artışı
+10m	+1
+100m	+5
Görme mesafesi	+15

TOPRAK KONTROLÜ: 10m menzilinizdeki 1 kare alanı ($6m^3$:2mx2mx2m) kaplayan toprağı yönlendirir ya da kayalaştırırsınız. Benzer şekilde kayayı da topraklaştırabilirsiniz. Menzil artırılabilir. ZZ:5dir. Etki anlıktır (kayalaştırma/topraklaştırma) ya da konsantrasyon ile sürdürülebilir (yönlendirme). Yönlendirme ile turda bir kare taşınabilir. Etki alanı artırılabilir. Her bir kare ($6m^3$) için zorluk zarı 1 artar. Saldırı amaçlı kullanılırsa refleks ile korunulabilir. 1 karelik kaya çarpma ile d6 hasar verir.

KAYA OKU: Elinizden çıkan kaya parçası 10 metre menzil içindeki tek karelik (2mx2m) alana hasar verir. Menzil artırılabilir. ZZ:10odur. Hasar d6dır. Hasar artırılabilir. Etki alanı artırılabilir. Her bir kare ($6m^3$) için zorluk zarı 1 artar. Etki anlıktır. Başarılı bir refleks büyüden korur.

KAYA DUVARI: 10 metre içindeki bir karelik hacmi ($6m^3$:2mx2mx2m) kaya ile doldurursunuz. Menzil artırılabilir. ZZ:12dir. Etki konsantrasyon ile sürdürülebilir. Etki kalıcılaştırılabilir. Etki alanı artırılabilir. Her bir kare ($6m^3$) için zorluk zarı 1 artar. Örneğin 4 metre yüksekliğinde 10 metre uzunluğunda iki metre kalınlığında buzdan bir duvar oluşturmanın (10 kare) zorluk zarı 23dür. Duvar oluşurken o karede kalanlar başarılı bir refleks ile alanda sıkışmaktan kurtulunabilir. Bir kuvvet denemesiyle buz kırılabilir (ZZ:DZ). Buzun sağlamlığı her kare için 5/5tir.

TAŞLAŞTIR: 10 metre içindeki orta boya kadar bir hedefi taşlaştırırsınız. Bu büyünün etkisi kalıcıdır. ZZ:22dir. İsterseniz hedefin sadece ayaklarını ya da ellerini (vb) taşlaştırabilirsiniz. Refleks ile korunulabilir. Hedefi tamamen taşlaştırdığınızda hedef o an taşı kırmak için avantajlı bir metanet denemesi yapabilir (ZZ:DZ). Bunun başarısız olması durumunda taşlaşma tamamlanır. Etki boyutu artırılabilir (büyük +5, çok büyük +9, devasa +14, dağsı +20). 5 adet element tozu harcanır.

Hüküm büyüleri: toprak

	Toprak Kontrolü	Kaya oku	Kaya duvarı	Taşlaştır
Zorluk zarı	5+	10+	12+	22
Menzil	10m	10m	10m	10m
Etki alanı	1 kare	1 kare+	1 kare+	1 hedef
Etki	kayalaştır/ topraklaştır/ yönlendir	D6 kaya hasarı	Duvar	taşlaştırır
Büyüyü yapma	16 HP	16 HP	16 HP	16 HP
Etki süresi	Kons/Anlık	Anlık	Konsantrasyon+	kalıcı
Direnç	Yok	Refleks	Refleks	Ref/met

Kalıcılaştırma (duvar ve fırtına)

Süre	ZZ artışı
Seviyeniz kadar tur	+2
Seviyeniz kadar dakika	+5
Seviyeniz kadar saat	+9
Seviyeniz kadar gün	+14
Tamamen kalıcı	+20

Diğer artışlar

Artış	ZZ artışı
+d6 hasar (hepsi)	+2
+1 kare (duvar)	+1

Menzil artışı

Yeni menzil	ZZ artışı
+10m	+1
+100m	+5
Görme mesafesi	+15

İFRİT ÇAĞIRMA: 1-2 saat süren bir ayinle istediğiniz elemente dair küçük ifrit (2. seviye) çağırabilirsiniz. ZZ:14. İfrit siz kovana kadar gitmez (kalıcıdır). İfrit çağırma 1 element tozu tüketir. İfrit'i kovduktan sonra (aynı ifriti) özel bir deneme ile geri çağırabilirsiniz (ZZ:10/küçük, ZZ:15/orta, ZZ:20/büyük, ZZ:25/devasa, süre: 16 HP).

İfrit'i büyütebilirsiniz. Seviyesi ve gücü artar. Büyütme denemeleri zamana yayılabilir. Denemeler her zaman sürenin sonunda yapılır. İfrit büyütme denemesi başarısız olursa İfrit geri dönmemek üzere gider (geri çağırma özelliğini kullanamazsınız).

Deneme	*Zorluk*	*Gereklilikler*	*Süre*
Küçük → Orta (4. Seviye)	ZZ: 17	2 element tozu	3d4 saat
Orta → Büyük (8. Seviye)	ZZ: 23	4 element tozu ve 1 ruh taşı	5d8 saat
Büyük → Devasa (16. Seviye)	ZZ: 32	8 element tozu ve 3 ruh taşı	7d12 saat

GÜÇ ALANI: 10m menzil içinde etkili görünmez bir güç alanı oluştururusunuz. Güç alanının kuvvet değeri zarda elde ettiğiniz sonuca eşittir. Bu büyü konsantrasyon ile devam ettirilir. Güç alanı ile saldırı yapabilir, hedefi olduğu yerde tutmaya çalışabilirsiniz. Saldırı bonusu kuvvet bonusuna, hasar ise d4 + kuvvet bonusuna eşittir. Alan görünmez olduğu için hedef saldırının farkında değildir. Bu güç alanını sizi koruması için de kullanabilirsiniz. 3 hareket puanına kuvvet bonusu kasar korunma bonusu sağlar.

Örneğin zarda 23e ulaştınız. Bu durumda 23 kuvvetli (+6 bonus) bir güç alanı yaratmış olursunuz. Saldırı bonusu +6, hasar değeri d4+6dır. Ayrıca isterseniz size +6 korunma bonusu sağlayabilir.

Efsun

İnsansı dışındakilere yapılırken dezavantajlıdır. Yaşayan ölüler, golemler ve ifritler efsun büyülerinden etkilenmez.

DUYGU SEZ: Seviyeniz kadar dakika sizi merkeze alan 6m çapında bir alandaki duyguları ve kaynaklarını hissedersiniz. ZZ:5dir. Seviyeniz kadar dakika sürer. Süre artırılabilir. Etki alanı artırılabilir. Sadece dezavantajsız efsun yapabildiğiniz canlıların duygularını hissedebilirsiniz. Büyüyü fark edenler duygularını irade denemesiyle gizlemeye çalışabilir.

SAKİNLEŞTİR: Korkmuş, paniklemiş ya da dehşete düşmüş bir hedefi sakinleştirmek için yaparsınız. Etki kalıcıdır. ZZ:10 ya da büyü/dua ile korkutulmuşlar için ZZ:DZdir. Bu büyü afallama etkilerini siler.

KORKUT: 10 metre menzilinizdeki hedefi korkutursunuz. Menzil artırılabilir. ZZ:12 + hedefin seviyesidir. Eğer zorluk zarına ulaşıldıysa hedef 1 afallama alır. Zorluk zarının geçildiği her 5 değer için afallama 1 artar. Hedef başarılı bir irade denemesiyle etkiden korunabilir. Hedef irade denemesinde, direnç zarını 5 farkla kaçırırsa panikler, 10 farkla kaçırırsa dehşete düşer, 15 farkla kaçırırsa ölür. Ölüm etkisinden başarılı bir metanet ile korunulabilir. Etki, seviyeniz kadar tur sürer. Etki süresi artırılabilir. Etki alanı artırılabilir. Bu durumda 6 metre çapında bir alan etkilenir ve ZZ 4 artar. Bundan sonraki her 4 metre çap artışı için ZZ 4 artar. Alandakilerin büyüden etkilenip etkilenmediğine seviyelerine göre ayrı ayrı bakılır.

Örnek: 1. seviye bir karakteri korkutmak için atılması gereken zar 13tür. Eğer toplam zar 13ü geçerse hedef 1, 18i geçerse 2 afallama alır.
Örnek: İradesine +3 alan bir karakter direnç zarı 15 olan bir korkut büyüsüne karşı direnmeye çalışıyor. Zarda 5 atıyor ve toplamda 8e ulaşmış oluyor. Hedefi 5 farkla kaçırdığı için hem afallama alıyor hem de panikliyor.
Örnek: 1. ve 5. seviye iki farklı karakterin bulunduğu 6 metre çapındaki bir alanda korkut denemesi yapılıyor. Deneme sonucu 20 ise (12 + 6 + 2) yalnızca 1. seviye karakter etkilenir.

CİNET GEÇİRT: 10 metre menzilinizdeki hedef öfke patlaması yaşar. Menzil artırılabilir. İsterseniz 0 öfke patlamasını (bir kişi ya da objeye) yönlendirebilirsiniz. ZZ:12 + hedefin seviyesidir. İrade denemesi ile etkiden korunulabilir. Cinnet geçiren ile öfkelendiği kişi/varlık müttefikse irade denemesi avantajlıdır. İrade denemesini 10 fark ile kaçırırsa hedef delirir. Delirmeden korunmak için ikinci bir irade denemesi yapar. Buradaki delirme kalıcıdır. Onun dışında öfke patlaması seviyeniz kadar tur sürer. Etki süresi artırılabilir. Birden fazla düşmana yapılabilir. Her düşman için zorluk zar 2 artar. Büyü yapılanların etkilenip etkilenmediğine seviyelerine göre ayrı ayrı bakılır.

CEZBET: 10 metre menzilinizdeki hedef size ya da seçtiğiniz başka bir hedefe karşı sempati kazanır. Menzil artırılabilir. ZZ:14 + hedefin seviyesidir. Büyü başarılı olursa hedefin size karşı tutumu iki kademe iyileşir. İrade denemesi ile etkiden korunulabilir. İrade denemesini 5 fark ile kaçırırsa tutum iki yerine dört kademe iyileşir. Çatışmada olduğunuz düşmanların irade denemeleri avantajlıdır. Size güvenenlerin irade denemeleri dezavantajlıdır. Büyünün etkisi seviyeniz kadar dakika sürer. Etki süresi artırılabilir. Etki alanı artırılabilir. Bu durumda 6 metre çapında bir alan etkilenir ve ZZ 4 artar. Bundan sonraki her 4 metre çap artışı için ZZ 4 artar. Alandakilerin büyüden etkilenip etkilenmediğine seviyelerine göre ayrı ayrı bakılır. Cezbedilmiş karaktere müttefikler tarafından (saldırı gibi) müdahale edilirse büyü bozulur.

Tutumlar: Saldırgan → Soğuk → Tarafsız → Dostane → Müttefik

Efsun Büyüleri

	Duygu Sez	Sakinleştir	Korkut	Cinnet Geçirt	Cezbet
Zorluk zarı	10	10	12+	12+	14+
Menzil	Kendi	10m+	10m+	10m+	10m+
Etki alanı	6m çap	1 hedef +	1 hedef +	1 hedef +	1 hedef +
Etki	Duygu hissetme	Korku/panik vs giderme	Korku	Öfke patlaması	Sempati arttırma
Büyüyü yapma	16 HP	16 HP	16 HP	16 HP	16 HP
Etki süresi	Dakika	Kalıcı	Tur	Tur	Dakika
Direnç	İrade	Yok	İrade	İrade	İrade

Menzil artışı

Yeni menzil	ZZ artışı
+10m	+1
+100m	+5
Görme mesafesi	+15

Kalıcılaştırma

Süre	ZZ artışı
Seviyeniz kadar tur	+2
Seviyeniz kadar dakika	+5
Seviyeniz kadar saat	+9
Seviyeniz kadar gün	+14
Tamamen kalıcı	+20

Diğer artışlar

Artış	ZZ artışı
+1 hedef (cinnet geçirt)	+2
Etki alanı artışı (cezbet korkut)	+4

ULAK: 100 metre içindeki bir hedefle zihinsel bir bağlantı oluşturabilirsiniz. Bu bağlantı üzerinden, hedefin dilini bilmeseniz bile hedefle konuşabilirsiniz. ZZ:10dur. Etki konsantrasyon ile devam ettirilir. Etki kalıcılaştırılabilir. Hedefi tanımıyorsanız görmeniz ya da bir eşyasını yanınızda bulundurmanız gerekir. Hedef bağlanmanıza izin vermemeye çalışabilir (irade). Hedefin bilinci açık değilse bu deneme dezavantajlıdır. Hedefe gizlice bağlanmayı deneyebilirsiniz, bu durumda zorluk zarı 5 artar. Aynı anda birden fazla hedefe bağlanabilirsiniz. Her ekstra hedef zorluk zarını 2 artırır. Bağlantınız devam ederken bir efsun denemesiyle hedefin zihninden geçenleri okumaya çalışabilirsiniz (ZZ: 14+hedefin seviyesi). Hatıralarını silmeye/değiştirmeye ya da yönlendirmeye de çalışabilirsiniz (ZZ: 16+hedefin seviyesi). Hedef büyünün farkında değilse bu etkiden korunamaz. Farkındaysa irade ile direnmeye çalışır. Çok olağan dışı müdahalelerde irade denemesi avantajlı olabilir.

ZİHİN SALDIRISI: 10 metre menzilinizdeki hedefe d12+seviyeniz kadar hasar verirsiniz. Menzil artırılabilir. ZZ:15tir. Hedef başarılı bir irade denemesiyle etkiden korunabilir. Etki alanı artırılabilir. Bu durumda 6 metre çapında bir alan etkilenir ve ZZ 4 artar. Bundan sonraki her 4 metre çap artışı için ZZ 4 artar.

KUL: 10 metre içindeki bir hedef tüm isteklerinizi istemsizce yerine getirir. Menzil artırılabilir. ZZ: 18:+hedefin seviyesidir. Bu büyü konsantrasyon ile devam ettirilir. Etki kalıcılaştırılabilir. Hedef etkiden korunmak için irade denemesi yapar. Hedef büyü etkisi altında olduğunun farkındadır. Hedefi gizlice kul etmeyi deneyebilirsiniz. Bu durumda zorluk zarı 10 artar ve hedef kendi iradesiyle size hizmet ettiğini zanneder.

	Ulak	*Zihin Saldırısı*	*Kul*
Zorluk zarı	10	15	18+
Menzil	10m+	10m+	10m+
Etki alanı	1 hedef+	1 hedef +	1 hedef
Etki	Telepati	Zihin hasarı	Kontrol
Büyüyü yapma	16 HP	16 HP	16 HP
Etki süresi	Konsantrasyon	Anlık	Konsantrasyon
Direnç	İrade	İrade	İrade

Menzil artışı

Yeni menzil	ZZ artışı
+10m	+1
+100m	+5
Görme mesafesi	+15

Kalıcılaştırma

Süre	ZZ artışı
Seviyeniz kadar tur	+2
Seviyeniz kadar dakika	+5
Seviyeniz kadar saat	+9
Seviyeniz kadar gün	+14
Tamamen kalıcı	+20

Diğer artışlar

Artış	ZZ artışı
+1 hedef (ulak)	+2
Etki alanı artışı (zihin saldırısı)	+4

Dualaların bedeli 10 hareket puanıdır, fırsat saldırısı tetiklemezler. Dualaların direnç zarı 10 + seviye/2 + cazibe bonusuna eşittir.

Genel Dualar

Genel dualar birden fazla tanrının ruhbanının yapabildiği dualardır.

Arındır (İştil, İlva): Bu duayı seçebilmek için en az 5. seviye olmanız gerekir. Dokunma mesafenizdeki bir hedefteki tüm hastalık ve zehirleri, hastalık ve zehre neden olabilecek etmenleri ortadan kaldırırsınız. Bu dua ile zehirlenenleri ve hastalananları iyileştirebileceğiniz gibi, bir yiyeceği ya da mekânı da arındırabilirsiniz. Bazı hastalıklar ve zehirler bu dua ile geçirilemeyebilir.

Büyü Sezme (Atheron, Forn, İştil, Fergon, İlva): Sizi merkeze alan 22 metre çapında bir alanda büyüsel bir enerji olup olmadığını ve kaynağını sezersiniz. Bu etki 1 + cazibe bonusunuz kadar dakika sürer. Bu dua ile büyülü eşyaların özllikleri anlaşılabilir, büyülü tuzaklar fark edilebilir.

> ***Büyü Bozma***: Bu duayı seçebilmek için ***Büyü Sezme*** duasını biliyor olmanız ve en az 5. seviye olmanız gerekir. Bu duayı yaparken 10 metre menzil içinden bir hedef ya da bir karelik bir alan seçin. Ardından bir bozma denemesi yapın (zar + seviyeniz + cazibe bonusunuz.). Direnç zarı, bozma değerinin altında olan tüm büyüleri bozarsınız. Bu dua günlük hakkınızdan 2 harcar.
>
> **Büyü Bozma, Kitlesel**: Bu duayı seçebilmek için ***Büyü Bozma*** duasını biliyor olmanız ve en az 10. seviye olmanız gerekir. Büyü bozma gibidir yalnızca hedefi tek bir hedef değil, sizi merkeze alan 22 metre çapında bir alandaki tüm büyülerdir. Bu dua günlük hakkınızdan 3 harcar.

Ceza (Atheron, Forn, İştil, İlva): 1 + cazibe bonusunuz kadar tur boyunca 20m menzil içindeki bir hedef tüm denemelerine ve savunmasına -4 alır (irade).

> ***Yasak*** (Atheron, Forn, İştil, İlva): Bu duayı seçebilmek için ***Ceza*** duasını biliyor olmanız ve en az 5. Seviye olmanız gerekir. 1 + cazibe bonusunuz kadar tur boyunca 20m menzil içindeki bir hedefe, bir eylemi (büyü yapma, saldırma, yürüme, konuşma gibi) yasaklarsınız (irade). 10. seviyeden itibaren duanın süresi için 1 + cazibe bonusunuz kadar tur yerine 1 + cazibe bonusunuz kadar dakika ya da saat seçebilirsiniz.
>
> **Yasak, Kitlesel**: Bu duayı seçebilmek için ***Yasak*** duasını biliyor olmanız ve en az 10. seviye olmanız gerekir. 1 + cazibe bonusunuz kadar tur boyunca sizi merkeze alan 30 metre çapında bir alandaki tüm düşmanlara, bir eylemi (büyü yapma, saldırma, yürüme gibi) yasaklarsınız (irade). Bu dua günlük hakkınızdan 2 harcar.
>
> **Yasak, Kalıcı**: Bu duayı seçebilmek için ***Yasak*** duasını biliyor olmanız ve en az 15. seviye olmanız gerekir. 20m menzil içindeki bir hedefe, seçtiğiniz bir eylemi kalıcı olarak yasaklarsınız (lanet/irade). İrade başarısız olursa hedef o eylemi bir daha hiç gerçekleştiremez. Bu dua günlük hakkınızdan 3 harcar. Bu dua kutsal sembolünüzü yok eder.

Def Et (Atheron, Forn, İştil, Fergon): Sizi merkeze alan 30 metre çapında bir alandaki habis varlıkları kendi boyutlarına geri gönderirsiniz (irade). Zombi ve iskeletleri öldürür. Bu şekilde en fazla kendi seviyeniz + cazibe bonusunuz kadar mahlûkat def edebilirsiniz ve ancak def edebileceğiniz en yüksek seviyeli mahlûkatlar, seviyenizin yarısı (yukarı yuvarla) ya da daha azı olanlardır.

Atheron ruhbanları en fazla seviyelerinin iki katı + cazibe bonusu kadar mahlûkat def edebilir (seviye + cazibe bonusu yerine).

Örneğin: 5. seviye, cazibe bonusu 2 olan bir Forn ruhbanı bir def etmede toplamda 7 seviyelik mahlûkat def efebilir ama def edebileceği en yüksek seviye 3tür. Bu durumda ruhban seviyesi 2 olan zombilerden üçünü def edebilir ama seviyesi 7 olan bir hortlağı def edemez.

Dinçleştir (Atheron, Forn, İştil, Fergon, Qor): Dokunduğunuz hedeften seviyeniz kadar afallama cezası silinir ve afallamanın nedeni, eğer sadece hedefle ilişkiliyse, ortadan kalkar. Bu dua ile yorgunluk, büyü etkileri, korku vs ortadan kaldırılabilir.

Ayrıca dua seviyeniz kadar günlük büyü gücünü hedefe geri getirir. Bu duayı birden fazla hedefe yapabilirsiniz. Bu durumda afallama silme (ve büyü gücü geri getirme) değerlerini istediğiniz gibi bölüştürürsünüz. Bu şekilde yaptığınız dualar günlük hakkınızdan 2 harcar.

Doğa Müttefiği (Fergon, İlva)***:*** Bu duayı seçebilmek için en az 5. seviye olmanız gerekir. Aşağıdaki listeden bir hayvanı size yardımcı olması için çağırırsınız. Hayvanın gelişi büyüvaridir (kapı). Hayvan geldiğinde sizin müttefiğinizdir. Hayvan idaresi yeteneğinizle komut verebilirsiniz. Hayvan 1 + cazibe bonusunuz kadar saat kalır.

- 1 Kurt
- 1 At
- 1 Dev örümcek
- D4 Dev sıçan
- 1 Kartal
- 10. seviyeden itibaren 1 koca kurt
- 10. seviyeden itibaren 1 savaş atı
- 10. seviyeden itibaren d6 at
- 10. seviyeden itibaren d4/2 dev örümcek
- 10. seviyeden itibaren d8 dev sıçan
- 10. seviyeden itibaren 1 siyah ayı
- 15. seviyeden itibaren 1 ala kurt
- 15. seviyeden itibaren 1 koca kurt, d4 kurt
- 15. seviyeden itibaren 2d6 dev örümcek, d6 örümcek sürüsü
- 15. seviyeden itibaren 2d8 dev sıçan, d8 sıçan sürüsü
- 15. seviyeden itibaren 1 boz ayı
- 15. seviyeden itibaren 1 dev kartal
- 15. seviyeden itibaren 2 siyah ayı
- 20. seviyede 1 ala kurt, d4 koca kurt, 2d4 kurt
- 20. seviyede 1 ak ayı
- 20. seviyede d6 uşak, 3d6 örümcek sürüsü, 5d6 dev örümcek

Doyuran (Fergon, İlva)***:*** Elinizde d6 üzüm tanesi oluşur. Bu üzüm tanelerinden her biri tüketildiğinde günlük açlık ve susuzluğu giderir. Eğer ***şifa dokunuşu*** duasını biliyorsanız tane tüketeni d8 iyileştirir. Eğer ***arındır*** duasını biliyorsanız taneler tüketendeki zehir ve hastalıkları giderir. Eğer ***dinçleştir*** duasını biliyorsanız taneler tüketenden 1 afallama siler ve 1 günlük büyü geri getirir. 10. seviyeden itibaren d6 yerine d8 + cazibe bonusunuz kadar tane oluşur.

Durdur (Atheron, Forn, İştil, Fergon, İlva, Qor): Bu duayı seçebilmek için en az 5. seviye olmanız gerekir. 1 + cazibe bonusunuz kadar tur boyunca 10 metre menzil içindeki bir hedefi sersemletirsiniz (hareket puanı 0a düşer) (irade).

> ***Felç Et***: Bu duayı seçebilmek için ***Durdur*** duasını biliyor olmanız gerekir. 1 + cazibe bonusunuz kadar tur boyunca 10 metre menzil içindeki bir hedefi felç edersiniz (hareket edemez ve çaresizdir) (irade). Bu dua günlük hakkınızdan 2 harcar.
>
> ***Durdur, Kitlesel***: Bu duayı seçebilmek için ***Durdur*** duasını biliyor olmanız ve en az 10. seviye olmanız gerekir. 1 + cazibe bonusunuz kadar tur boyunca sizi merkeze alan 10 metre çapında bir alandaki tüm düşmanları sersemletirsiniz (hareket puanları 0a düşer) (irade). Bu dua günlük hakkınızdan 3 harcar.

Dürüstlük (Atheron, İştil): 1 + cazibe bonusunuz kadar saat boyunca sizi merkeze alan 6 metre çapındaki bir alanda söylenen tüm yalanları derhal anlarsınız. İsterseniz yakaladığınız bir yalanın sahibini, doğruyu söylemeye zorlayabilirsiniz (İrade). Yaptığınız her zorlama için durumda günlük dua hakkınızdan bir daha kullanmış sayılırsınız.

Helak (Atheron, Forn, Fergon): Bu duayı saldırınızla birlikte yaparsınız 0 nedenle saldırının kendi hareket puanı dışında hareket puanı bedeli yoktur. Arbede saldırınızda saldırı zarına ve hasara seviyenizi ilave edersiniz. Hasar kutsaldır. Yalnızca tanrınızın düşmanlarına karşı kullanabilirsiniz. Helak 7. seviyeden itibaren hedefi kör eder (metanet), 17. seviyeden itibaren öldürür (metanet).

Forn ruhbanları seviyenin yanı sıra cazibe bonuslarını da ilave ederler.

Kutsal alan (Atheron, İştil, Fergon, İlva): 10mx10mye kadar istediğiniz boyutta bir alanı kutsal alan olarak belirleyebilirsiniz. Alan 1 + cazibe bonusunuz kadar gün kutsallığını korur. Kutsal alanlara habis varlıklar giremezler (irade). Ayrıca 5. seviyeden itibaren kutsal alana aşağıdaki özelliklerden istediklerinizi katabilirsiniz. Kattığınız herbir özellik günlük dua hakkınızdan bir harcar.

- Alarm: İstediğiniz özelliklerde bir varlık (tanımlayabilirsiniz) kutsal alana girdiğinde siz farkedersiniz.
- Tuzak: İstediğiniz özelliklerde bir varlık (tanımlayabilirsiniz) kutsal alana girdiğinde felç olur (irade).
- Şifa: Kutsal alanda iyileşmeler iki katına çıkar. 2 saatlik uyku 8 saat sayılır.
- Genişlet: Kutsal alan 100mx100mye kadar olur

Kutsal alan, Kalıcı: Bu duayı seçebilmek için ***Kutsal alan*** duasını biliyor olmanız ve en az 15. seviye olmanız gerekir. Kutsal alan gibidir yalnız özellik katamazsınız ve kalıcıdır.

Kutsama (Atheron, Forn, İştil): Hedef silahı, zırhı, kalkanı, matara suyu ya da kişiyi dokunarak kutsarsınız. Kutsamanın etkisi gün boyu devam eder.

- Silah: Kutsadığınız silah büyülü saldırıları karşılayabilir ve +1 kutsal hasar verir.
- Zırh: Kutsadığınız zırh +1 hasar indirimi kazanır, yıldırım hasarından ve büyülü hasardan korur.
- Kalkan: Kutsadığınız kalkan ile büyülü saldırılardan korunabilirsiniz ve +1 koruma bonusu kazanırsınız.
- Su (1 matara): Kutsal su iyileri d6 iyileştirir kötülere d6 kutsal hasar verir.
- Kişi: Kutsadığınız kişi seçtiğiniz bir yetenek ile ilgili tüm denemelerine +1 bonus alır.

Kutsama, Kitlesel: Bu duayı seçebilmek için ***Kutsama*** duasını biliyor olmanız ve en az 10. seviye olmanız gerekir. Kutsama gibidir yalnızca tek bir hedefi değil, sizi merkeze alan 30 metre çapında bir alandaki istediğiniz tüm hedefleri kutsarsınız (tüm silahlar ya da tüm kalkanlar gibi). Bu dua günlük hakkınızdan 2 harcar.

Muhafız (Atheron, İştil, Forn, Fergon, Qor): Dokunduğunuz bir hedefe 1 + cazibe bonusunuz kadar saat aşağıdakilerden seçtiğiniz birini kazandırırsınız.

- Ateşe direnç: ateşe karşı 5 hasar indirimi ve sıcak etkilerine karşı bağışıklık sağlar.
- Buza direnç: buza karşı 5 hasar indirimi ve soğuk etkilerine karşı bağışıklık sağlar.
- Yıldırıma direnç: yıldırım hasarına karşı 5 hasar indirimi sağlar, metal zırhı yalıtkanlaşır.
- Fiziksel direnç: 10 geçici can puanı sağlar.
- Büyüsel direnç: Tüm büyüsel hasarlara karşı 5 hasar indirimi sağlar.
- İrade: İrade denemelerine +4.
- Metanet: Metanet denemelerine +4.
- Refleks: Refleks denemelerine +4 (kaçınmayı etkilemez).

Muhafız, Kitlesel. Bu duayı seçebilmek için ***Muhafız*** duasını biliyor olmanız ve en az 10. seviye olmanız gerekir. Muhafız duası gibidir ama etki sizi merkeze alan 14 metre çapındaki bir alan içindeki tüm müttefikleriniz için geçerlidir. Bu dua günlük hakkınızdan 2 harcar.

Nefer (Atheron, Forn, Qor): 1 + cazibe bonusu kadar tur, tüm saldırı, arbede hasarı ve dirençlerinize +2 bonus alırsınız. Bu bonus 3. seviyenin katlarında 1 artar (20. seviyede +8 olur) Farkında olmadığınız saldırılara karşı kaçınma, korunma ve karşılama savunmalarınızı korursunuz.

Şifa Dokunuşu (Atheron, Forn, İştil, Fergon, İlva): 4m (iki kare) menzilinizdeki bir hedefi d8+cazibe bonusunuz kadar iyileştirirsiniz. 4. seviyenin katlarında iyileştirmeler d8 artar (4. seviyede 2d8 + cazibe bonusudur, 20. seviyede 6d8 olur). Zarları aynı anda farklı hedefler için atabilirsiniz, bu durumda bonuslar (cazibe ve seviyeden gelen) herkes için ayrı ayrı geçerlidir. Bu şekilde yaptığınız dualar günlük hakkınızdan 2 harcar. Şifa dokunuşu yaşayan ölülere aynı değerlerde hasar verir.

İştil ruhbanları zarların değerine kendi seviyelerini de eklerler.

Örneğin: 4. seviye, cazibe bonusu 3 olan bir Atheron ruhbanı iki müttefiğini aynı anda iyileştirmek istiyor. İki müttefiği için ayrı ayrı d8+3 atar ama günlük dua hakkından iki harcamış olur.

Şifa dokunuşu, Kitlesel: Bu duayı seçebilmek için ***Şifa dokunuşu*** duasını biliyor olmanız ve en az 10. seviye olmanız gerekir. Şifa dokunuşu gibidir yalnızca attığınız zarın sonucu tek bir hedefi değil, sizi merkeze alan 20 metre alandaki tüm müttefikleri iyileştirir. Bu dua günlük hakkınızdan 3 harcar.

Savaş Duası (Atheron, Forn): Sizi merkeze alan 30 metre çapındaki bir alan içindeki tüm müttefikleriniz tüm denemelerine +1 bonus ve +2 hareket puanı kazanır. 5. seviyenin katlarında bu bonuslar aynı oranlarda artar (20. seviyede +5 yetenek ve +10 hareket puanı olur). Bu duanın etkisi 1 + cazibe bonusunuz kadar dakika sürer.

Özel Dualar

Özel dualar sadece tek bir tanrının ruhbanlarının yapabildiği dualardır.

İştil Duaları

İyileştir: Bu duayı seçebilmek için ***Şifa Dokunuşu*** duasını biliyor olmanız ve 5. seviye olmanız gerekir. Dokunduğunuz hedefteki kırık-çıkıkları düzeltir, organ kayıplarını geri getir. Ayrıca hedef d8 + seviyeniz + cazibe bonusunuz kadar can puanı iyileşir.

İştil'in Asası: Kara meşeden (2d6) yapılma kılavuz özellikli (tüm saldırılara +2) ve kutsal bir asa çağırırsınız. Asa 1 + cazibe bonusunuz kadar saat kalır ardından yok olur. Bu asayı kullanırken arbede silahları yeteneğinizin düzeyi maksimum (seviyeniz/2) kabul edilir. Asa elinizdeyken yaptığınız duaların direnç zarları 2 yüksektir.

Nahralzilu: Bu duayı seçebilmek için 10. seviye olmanız gerekir. Nahralzilu denen 20 metre uzunluğundaki nehir ruhunu çağırırsınız. Nahralzilu tepenizde 1 + cazibe bonusunuz kadar dakika durur ve ardından yok olur. Tüm bu süre boyunca siz ve Nahralzilu'nun gölgesindeki tüm müttefikleriniz, tüm direnç denemelerini avantajlı olarak yaparlar, her tur d4 can puanı iyileşirler, hastalanma ve zehirlenmelere karşı atılan metanet denemeleri otomatik olarak başarılı sayılır ve kanamaları otomatik olarak durur. 15. seviyeden itibaren iyileşme zarı d6ya çıkar. 20. seviyeden itibaren bu dua devam ederken fiziksel ve büyüsel hasarlara karşı (sadece sizin) bağışıklığınız vardır. Bu dua günlük hakkınızdan 2 harcar.

Hayata döndür: Bu duayı seçebilmek için 10. seviye olmanız gerekir. Dokunduğunuz hedefi hayata döndürür. Bu şekilde hayata döndürülenler 1 seviye kaybeder (1. seviye ise 2 kuvvet kaybeder). Bu duayı yaptığınız anda, eğer hedef öleli 1 + cazibe bonusunuz kadar günden fazla zaman geçtiyse kutsal sembolünüzü kaybedersiniz. Bu dua günlük hakkınızdan 3 harcar.

Atheron Duaları

Anka kılıcı: 1 + cazibe bonusunuz kadar saat elinizdeki arbede silahı, normal hasarına ek d6 ateş hasarı verir. 10. seviyeden itibaren hasar 2d6 olur.

Gün ışığı: 1 + cazibe bonusunuz kadar tur 50 metre çapındaki bir alan parlak güneş ışığıyla aydınlanır. Bu alandaki görünmezler, görünmezliklerini kaybederler, doğal ve büyüsel karanlık yok olur ve gölgelerde saklananlar görünür. 5. seviyeden itibaren habis varlıklar her tur d8 kutsal ateş hasarına maruz kalırlar (metanet). 10. seviyeden itibaren alandaki düşmanlarınız kör olmamak için bir defalık metanet denemesi yapar (körlük kalıcıdır) ve alandaki direnç zarı 3oun altındaki tüm yanılsamalar bozulur. 15. seviyeden itibaren düşmanlarınızın alanda yaptığı tüm büyüler otomatik olarak başarısızdır. 20. Seviyeden itibaren alanda dövüşürken büyüye karşı da etkili 10 hasar indirimine sahip olursunuz ve bütün denemeleriniz avantajlıdır.

Anka Gölgesi: Bu duayı seçebilmek için 10. seviye olmanız gerekir. Bu duayı yaptığınızda sırtınızda ateşten oluşmuş bir çift kanat oluşur ve 1 + cazibe bonusunuz bonusunuz kadar dakika kalır. Her biri 1,5m açıklığında olan bu kanatlar sizi yavaş hızda uçurabilmektedir (hareket puanı başına 2 metre/bir kare). Havalanmanın bedeli 10 hareket puanıdır. Kanatlarınızla havada sabit kalabilirsiniz. Kanatlarla korunabilirsiniz (3 hareket puanına +6 korunma bonusu sağlar). Size arbede ile saldıranlar kanatlarınızdan dolayı d6 ateş hasarı alırlar (refleks). 15. seviyeden itibaren anka gölgesi etkinken ölürseniz sizi merkeze alan 6 metre çapındaki bir alanı etkileyen bir ateş patlaması (5d6/refleks ½ önler) içinden yeniden doğarsınız. Can puanınız tamdır ve üzerinizdeki negatif etkiler ortadan kalkmıştır. Bu şekilde yeniden doğarsanız kutsal sembolünüzü kaybedersiniz.

Anka Çağrısı: Bu duayı seçebilmeniz 20. seviye olmanız gerekir. Bir anka çağırırsınız. Anka 20. seviye mistik özelliklere sahip bir mahlûkattır ve Atheron'un savaşçı meleğidir. Anka uygun gördüğü sürece sizinle kalmaya devam eder. Bu dua kutsal sembolünüzü yok eder ve günlük dua hakkınızdan 3 harcar.

Forn Duaları

Tayfun: Sert bir rüzgâr 1 + cazibe bonusunuz kadar dakika etrafınızda dönerek sizi korur. Savunmanıza ve sizi hedefleyen etkilere karşı yaptığınız refleks denemelerine +2 bonus alırsınız. Okları savuşturur. Sizinle arbedede olanlar 1 afallama cezası alırlar. Komutunuzla tayfunu başka birini koruması ya da bir hedefin dengesini bozması (refleks) için yönlendirebilirsiniz (10 hareket puanı). Tayfunu rakibe yönlendirirseniz tur sonunda size geri döner.

Forn'un Çekici: 10 metre menzil içindeki bir rakibe d12+cazibe bonusunuz kadar kutsal yıldırım hasarı (refleks) verir. Eğer refleks başarısız olursa bu durumda hedef bir metanet denemesi yapar, metaneti başarısız olan hedef 1 + cazibe bonusunuz kadar tur sersemler (hareket puanı 0a düşer). 3. seviyenin katlarında hasar d12 artar (20. seviyede 7d12 olur).

Ejder Gölgesi: Sizi merkeze alan 10mx10m alanı etkileyen ve 1 + cazibe bonusunuz kadar saat devam eden bir ejder aurası çağırırsınız. Bu auranın alanına girenler 1 afallama alırlar (korku/metanet). 5. Seviyeden itibaren auranız aktifken 10 hareket puanına ejder nefesi üfleyebilirsiniz (10m konik 2d6 ateş hasarı, başarılı refleks hasarı ½ oranında azaltır). Alev üflerseniz auranız yok olur. Auranız aktif olduğu sürece ateş hasarına karşı 5 hasar indiriminiz vardır. 10. seviyeden itibaren auradan kaynaklanan afallama değeri 1 artar, alev nefesinin hasarı 2d6 artar (4d6 olur) ve aura aktifken ateş hasarına karşı bağışıklığınız vardır (10 hasar indirimi yerine). Ayrıca aura aktifken büyülere ve korku etkilerine karşı direnç denemeleriniz ile korkutma denemeleriniz avantajlıdır. 15. Seviyeden itibaren afallama değeri 3 ve alev hasarının değeri 8d6 olur. 20. seviyede afallama değeri 4 ve alev hasarının değeri 16d6 olur.

Ejder Dili: Bu duayı seçebilmeniz 10. seviye olmanız gerekir. Bu duayı yaptığınız anda gün boyunca ejder dilini konuşabilir hale gelirsiniz. Ejder binicisi olabilmek için gerçekleştireceğiniz Forn'un takdiri mücadelesine başlayabilmeniz için bu duayı biliyor olmanız gerekir. Mücadele kapsamında yendiğiniz bir ejderhayı bu duayı kullanarak ehlileştirebilirsiniz (günlük dua hakkından 3 harcar ve kutsal sembolünüzü yok eder). Ehlileştirdiğiniz ejderhayı, bu duayı kullanarak çağırabilirsiniz (günlük dua hakkından 1 harcar).

Fergon Duaları

Can düşmanı: Bu duayı seçebilmeniz 5. seviye olmanız gerekir. Savaş alanınızda avınız olan hedeflerden birini seçin. Bu hedefe karşı yaptığınız saldırılar avantajlıdır, bu hedefe bu saldırılarda kritik zar 4 düşer (normalde 19 ile kritik hasar veriyorsanız 15 ile verirsiniz) ve kritik zarlar onaya ihtiyaç duymaz. Bu etki 1 + cazibe bonusunuz kadar tur devam eder.

Kılavuzluk: Dokunduğunuz bir hedefe gün boyu aşağıdakilerden seçtiğiniz birini kazandırırsınız. 5. seviyeden itibaren iki özellik, 10. seviyeden itibaren üç özellik ve 15. seviyeden itibaren dört özellik seçersiniz, bu özellikleri aynı anda kazandırmış olursunuz.

- Akrobasi denemelerine +4
- Fark etme denemelerine +4
- Kılavuzluk denemelerine +4
- Gizlenme denemelerine +4
- Hayvan idaresi denemelerine +4
- Okçuluk denemelerine +2
- İnisiyatif denemelerine +2
- Tüm bilgi denemelerine +2
- +4 hareket puanı

Ilva Duaları

Kurtadam: Bu duayı yaptığınız anda kurtadama dönüşürsünüz. Bu dönüşüm bir tam tur sürer. Kurtadama dönüştüğünüzde kuvvet ve sezgi değerleriniz 4 artar, akıl ve cazibe değerleriniz 2 düşer. Bonuslar değişeceği için toplam can puanınız, arbede/silahsız hasarınız, hareket puanınız ve bazı denemeleriniz ile ilgili bonuslar bu değişimden etkilenir. Kuvvet ve sezgi artışı 6. seviyeden itibaren 6ya, 12. seviyeden itibaren 8e ve 18. seviyeden itibaren 10a çıkar. Akıl ve cazibe düşmesi değişmez.

Kurtadamken her biri d6 (19/2x) hasar veren iki pençeye ve d8 (19/2x) hasar veren dişlere sahip olursunuz. Bu silahlar hareket puanı ve hüner seçimi gibi durumlar için hafif arbede silahı kabul edilir. Saldırı denemelerinizi silahsız saldırı yeteneği üzerinden yaparsınız ve seçmeyi düşündüğünüz hünerlerin gereklilikleri bu yetenekten karşılanır. Kurtadamken ellerinizin kullanımı eş baskın sayılır (çekinik el ceza almaz). Kurtadamlar çift saldırı hünerini seçmemiş olsalar bile pençeleriyle çift saldırı yapabilirler (bakınız: çift saldırı). Ayrıca kurtadamlar üçlü saldırı da yapabilirler. Üçlü saldırı çift saldırı gibidir yalnız

iki pençe saldırısının ardından hedefi ısırırsınız ve saldırılar -3 yerine -6 ceza ile yapılır. Normal pençe saldırılarınızda eğer başarılı olursanız hedefle güreşe girmek için deneme yapabilirsiniz (bakınız: güreş). Normal ısırma saldırılarında başarılı olursanız hedefi düşürmek için deneme yapabilirsiniz (bakınız: düşürme). 5. seviyenin katlarında hem pençelerin hem de ısırmanın hasar zarları birer kademe büyür (d6 → d8 → d10 → d12). Kurtadamken ısırdığınız düşmanlar kurtadam lanetine yakalanmamak için metanet denemesi yaparlar. Başarısız olanlar bir sonraki dolunayda başarılı bir metanet denemesi yapmadıkları sürece kurtadama dönüşürler. Kurtadam kontrollerinde değildir ve yeniden insana dönüşemezler.

Kurtadamken hızlı iyileşme özelliğiniz vardır (turda 1 can puanı iyileşirsiniz). 2 hasar indiriminiz vardır (doğal zırh). 5. seviyeden itibaren hasar indirimi 3e, 10. Seviyeden itibaren 4e çıkar. Zırhınız kutsal hasara ve gümüş silahlara/oklara karşı korumaz. Ayrıca gümüşe karşı zaafiyetiniz vardır (çift hasar verir).

Kurtadamlar koku sezgisi özelliğine sahiptir.

Bazi yetenekleri denemeleri kurtadam için avantajlı (tırmanmak, koku ile iz sürmek) bazıları dezavantajlı (ikna), bazıları ise imkansız olacaktır (cihaz bozma ya da otacılık).

Tekrardan insana dönüşmek d6 dakika sürer. İnsana dönüşebilmek için başarılı bir irade denemesi yapmanız gerekir. Bu denemenin zorluğu seviyeniz + kurt adam olarak geçirdiğiniz gündür. Deneme başarısız olursa 0 gün bir daha deneme yapamazsınız. Denemeler üç kez başarısız olursa bir daha insana dönüşemezsiniz ve kurtadam sizin kontrolünüzde değildir. İnsana dönüştükten sonra 1 afallama alırsınız (yorgunluk) ve bu afallama uyuyana kadar geçmez.

5. seviyeden itibaren kurtadam olurken aşağıdakilerden birini seçin, 0 özelliğe sahip olursunuz. 10. seviyeden itibaren ikisini, 15. seviyeden itibaren üçünü seçebilirsiniz.

- Konuşma yeteneği
- Uluyarak kurtları kontrol etme yeteneği
- Kuduzu engelleme yeteneği (ısırdığına kurtadam laneti bulaştırmama) (metanet)

Ağaç deri: 1 + cazibe bonusunuz kadar saat 2 hasar indirimi kazanırsınız. Bu hasar indirimi zırhlara ektir ama ateş hasarına karşı etkisizdir.

Sarmaşık çağır: 14 metre çapındaki bir alanda yerden çıkan sarmaşıklar tüm hedeflerin ayaklarını sarar. Bu dua sizi merkeze almaz, 20 metre içinde herhangi bir kareden başlatabilirsiniz. Dua 1 + cazibe bonusunuz kadar tur sürer. Alandakiler her tur ayaklarının serbest kalabilmesi için bir refleks ya da kuvvet denemesi yapar. Başarısız olanlar yakalanır ve hareket edemez (başka kareye geçemez). Sarmaşıklar yakalananlarda 1 afallamaya neden olur (serbest kalırsa afallama geçer). Duanın bulunduğu alan engebeli sayılır (hareket etmek daha zordur).

Akaçana: Bu duayı seçebilmeniz 15. seviye olmanız gerekir. Bir ağacın içine orman ruhu Akaçanayı aktararak 0 ağacı canlandırırsınız. Canlanmış ağaç, ent, içinde bulunduğunuz duruma bağlı olarak size yardım etmeyi tercih edebilir. Entin canlılığı büyüvaridir. Bu duanın etkisi 1 + cazibe bonusunuz kadar saat sürer.

Doğa dili: 1 + cazibe bonusunuz kadar saat boyunca hayvan eğitmenliği yeteneğinizi kullanarak hayvanlarla ya da bitkilerle iletişim kurabilirsiniz. 5. seviyeden itibaren, siz bu duanın etkisindeyken bir hayvana ya da bitkiye istediğinizi yerine getirmesi için emir verebilirsiniz (irade). Canlı elinden geldiğince emri yerine getirmeye çaba gösterir. Verdiğiniz her emir için günlük dua hakkınızdan bir harcamış sayılırsınız.

Hayvana bürün: Bu duayı seçebilmeniz 5. seviye olmanız gerekir. Kendinizi seviyenizden düşük orta boy ya da küçük boy normal (büyüsel ya da mistik değil) bir hayvana dönüştürürsünüz. Bu etki siz iptal edene ya da 1 + cazibe bonusu kadar saat geçene kadar devam eder. 10. seviyeden itibaren çok küçük ve büyük hayvanlara, 15. seviyeden itibaren dev

Qor Duaları

***Büyü kolaylaştır*:** Bu duayı bir büyü ile birlikte yaparsınız (ekstradan hareket puanı harcamaz). Yaptığınız büyü denemesine 2 + cazibe bonusunuz kadar bonus sağlar. Bu bonus 5. seviyenin katlarında 1 artar (20. seviyede cazibe bonusu + 6 olur). Bu şekilde yaptığınız büyü günlük büyü hakkınızdan harcamaz.

Büyü güçlendir: Bu duayı bir büyü ile birlikte yaparsınız (ekstradan hareket puanı harcamaz). Yaptığınız büyünün direnç zarı 2 + cazibe bonusunuz kadar artar. Bu artış 5. seviyenin katlarında 1 yükselir (20. Seviyede cazibe bonusu +6 olur). Bu şekilde yaptığınız büyü günlük büyü hakkınızdan harcamaz.

> ***Etkin büyü***: Bu duayı seçmek için ***Büyü kolaylaştır*** ve ***Büyü güçlendir*** dualarını biliyor olmanız gerekir. Etkin büyü duası iki duanın özelliklerini birleştirir. Ayrıca bu şekilde büyü yapmak için abanoza ihtiyaç duymazsınız.

Büyü hızlandır: Bu duayı bir büyü ile birlikte yaparsınız (ekstradan hareket puanı harcamaz). Yaptığınız büyünün bedeli 8 hareket puanıdır (16 yerine). Bu şekilde yaptığınız büyü günlük büyü hakkınızdan harcamaz.

Ulak gölgesi: 1 + cazibe bonusunuz kadar tur tüm büyü denemelerinizi +2 bonusla yaparsınız. Büyülerinizin direnci 1 artar. Büyüleriniz günlük büyü hakkınızdan harcamaz.

Durmaz büyücü: Bu duayı seçebilmek için 5. seviye olmanız gerekir. 1 + cazibe bonusunuz kadar tur büyülere ve dualara karşı direnç denemeleriniz avantajlıdır. Yaptığınız büyüler fırsat saldırısı tetieklemez ve arbede dezavantajı geçerli değildir. Bu süre içinde konsantrasyonunuz aldığınız hasarlarla bozulamaz (metanet denemeleriniz başarılı kabul edilir) ve büyüleriniz bozulamaz (rakibin büyü bozma denemeleri başarısız kabul edilir).

Ulak çağrısı: Bu duayı seçebilmek için 20. seviye olmanız gerekir. Bu dua ile birlikte bir büyü denemesi yapın (ZZ:20). Eğer başarılı olursanız 1 + cazibe bonusunuz kadar dakikalığını size yardımcı olmak için Qor'un ulağı yeryüzüne iner.

Çatışma: Karakterlerin düşman ile karşılaştıkları ve hareketlerinin kısmen sınırlandığı durumlardır. Bu durumlarda oyun sırayla oynanır ve her oyuncunun sırası tur olarak adlandırılır.

Tur: Çatışmalar turlar halinde oynanır. Bir tur yaklaşık 10 saniyelik süreyi ifade eder. Oynama sırası **inisiyatif** denemesiyle belirlenir. İnisiyatif bonusu normalde sezgi bonusuna eşittir. Sınıf özellikleri, hünerler ve büyülü eşyalar inisiyatif bonusunu artırabilir. Yüksek inisiyatifi olan önce oynar. Her karakter kendi turunda **hareket puanı** bedelini ödeyerek saldırı, yetenek kullanma, büyü yapma gibi denemeler gerçekleştirebilir. Tüm karakterler-mahlûkatlar turlarını tamamladıktan sonra inisiyatif zarları yeniden atılır ve bir sonraki turlar başlar. Hareket puanları bir sonraki tura aktarılamaz. Bununla birlikte turun dışında hareket puanları savunmaları desteklemek ya da fırsat saldırısı yapmak için kullanılabilir. Oyun kurucu oyunu hızlandırmak için tur başına bir inisiyatif yerine, çatışma başına bir inisiyatif attırmayı tercih edebilir.

Çatışmada yürüme ve koşma: Aksi belirtilmedikçe "yürüme" ile hareket edilir. "Koşma" için bir turun tamamını koşmaya ayırmak gerekir. Karakter yavaş yürümediği sürece fark etme denemeleri dezavantajlıdır.

Saldırı: Bir saldırının başarılı olup olmayacağı saldıranın saldırı zarına ve savunanın savunma değerine bağlıdır. Başarılı bir saldırıda hasar zarı atılır ve bu saldırıda rakibe verilen hasar belirlenmiş olur.

Savunma: Savunma bir hedefi vurabilmek için atılması gereken en düşük zar değeridir. Savunma, temel savunmaya (insan için 10) kaçınma, korunma, karşılama ve diğer bonuslar ilave edilerek belirlenir. Bu aşamada zorluk zarı karakterin tercih ettiği savunmaya bağlı olarak değişecektir.

Kaçınma refleks bonusundan, hünerlerden ya da büyü/dualardan gelen ve otomatik olarak temel savunmaya eklenen bir bonustur. Örneğin bir karakterin refleks bonusu +2 ise başka hiçbir sınıf özelliği olmasa bile 2 kaçınma bonusu vardır ve temel savunmasına eklenir. Normalde hareket puanı bedeli yoktur ama akrobatik kaçınma hüneri gibi bazı özellikler hareket puanı bedeli ile kaçınmayı destekleyebilir. Zırh cezası kaçınmaya uygulanır. Yani zırhlıyken vurulmanız daha kolaydır ama hasarın bir kısmını zırh emer. Zırh cezası ya da afallama gibi bazı etmenler kaçınmayı oa kadar indirebilir ama negatif kaçınma değeri olamaz (savunmanız temel savunmanın altına inmez). Refleksin değişmesi kaçınmayı değiştirir ama kaçınmadaki değişiklikler refleksi etkilemez.

Korunma karakterin saldırıları doğal (bir kaya parçası gibi) ya da yapay (kalkan gibi) bir siper aracılığıyla savuşturmasıdır ve hareket puanı bedeli (eğer karakterin/kalkanın bir özelliği değiştirmiyorsa) 3tür. Bu bedel bu savunmanın kullanıldığı her saldırıda yeniden ödenir.

Karakterler saldırıyı savuşturmak için silah ile **karşılamayı** tercih edebilirler. Bunu yapabilmek için "karşılama" hünerinin seçilmiş olması gerekir. Karşılamanın da kalkan ile korunma gibi bir hareket puanı bedeli vardır ve silahın ağırlığına göre değişmektedir. Bir saldırıya karşı korunmayı ve/veya karşılamayı tercih ederseniz ilgili değerler kaçınma gibi savunmanıza ilave

Hareket	***Hareket Puanı***
Yavaş yürüme	2 HP/metre
	4 HP/kare
	6 HP/çapraz geçiş
Yürüme	1 HP/metre
	2 HP/kare
	3 HP/çapraz geçiş
Koşma	0,5 HP/metre
	1 HP/kare
	1,5 HP/çapraz geçiş
Tırmanma	4 HP/metre
Silahsız saldırı ve	Saldırı: 8 HP
Hafif Silah	Fırsat Saldırısı: 2 HP
	Karşılama: 2 HP
Orta Silah ve	Saldırı: 10 HP
	Fırsat: 3 HP
	Karşılama: 3 HP
Ağır Silah	Saldırı: 12 HP
	Fırsat Saldırısı: 4 HP
	Karşılama: 4 HP
Sapan ve Kısa Yay	Saldırı: 8 HP (4+4)
Uzun Yay	Saldırı: 10 HP (6+4)
Kurmalı Yay	Saldırı: 12 HP (8+4)
Ağır Kurmalı Yay	Saldırı: 14 HP (10+4)
Silah çekme	10 HP
Kalkanla korunma	3 HP
Kaçınma	0 HP
Büyü yapma	16 HP
Dua etme	10 HP

edilir. Yalnız, korunma ve karşılamaların her bir savunma için gerekli hareket puanı bedelleri olduğunu unutmamak gerekir. Yani yeterli hareket puanınız yoksa, ya da hareket puanlarınızı kullanmak istemiyorsanız bu savunmalardan yararlanamazsınız. Ayrıca farkında olmadığınız saldırılara karşı kaçınma, korunma ve karşılama savunma bonuslarından faydalanamazsınız.

Zırh: Zırh karakterinize verilen hasarı azaltır. Eğer karakterinizin hasar indirimi 1 ise her hasar aldığında bu hasar 1 azalır. Ağır zırhlar hafiflere göre daha fazla hasar indirimi sağlar ama cezaları da daha fazladır.

Can Puanı: Karakterin bayılmadan ya da ölmeden önce alması gereken hasar miktarını belirler. Karakterin sınıfına, seviyesine ve kuvvet değerine bağlıdır. Toplam can puanı karakter seviye atladıkça (sınıfına ve kuvvet bonusuna göre) artar. Can puanı oa düşerse karakter bayılır. Eksi kuvvet değerine düşerse de ölür. Örneğin kuvvet değeri 12 olan bir karakterin (kuvvet bonusu +1) can puanı 10 ise bu karakter 10 hasar alırsa bayılır (0), 22 hasar alırsa (-12) ölür. Alınan hasarla zamanla dinlenerek, otacılıkla ya da dualar ve iksirlerle iyileştirilebilir. Zırhlar hasar indirimi sağlayarak daha az zarar görmenizi sağlar.

Değnek, büyülü eşya kullanmak, parşömen okumak	10 HP
Konsantrasyon	10 HP
Yerden, cep ya da kemerden bir şey almak	10 HP
Çantadan bir eşya almak	16 HP
Ayağa kalkma	16 HP
Akrobatik kalkma	10 HP
Akrobatik geçiş	10 HP

Tehdit alanı: Karakterin savaş sırasında derhal müdahale edebileceği gölgeyi belirler. Normal koşullarda normal boyda bir karakter için o karakteri merkeze alan 6 metre çapındaki bir alan karakterin tehdit alanıdır (tüm yönlere doğru iki metre). Eğer karakterin silahı mızrak gibi uzanımlı bir silah ise tehdit alanı 10 metre çapındaki bir daire olur. Görseller için boyutlar kısmına bakınız.

Fırsat saldırısı: Bir karakterin tehdit alanında rakibi: koşma, bazı yeteneklerin kullanımı, silah çekme, sırt çantasından/kemerden/yerden bir eşya alma, büyü yapma, karaktere saldırı dışı bir amaçla tehdit alanına girme, tehdit alanından çıkmaya çalışma gibi hareketler yaparsa karakter o rakibe karşı bir fırsat saldırısı kazandırır. Fırsat saldırısı normal saldırıdan daha az hareket puanına yapılan saldırılardır. Karakterler fırsat saldırılarını kendilerinin ya da başkalarının turunda yapabilir.

Kuşatma: Bir karakter zıt iki taraftan en az iki farklı düşmanla arbede içindeyse kuşatılmış olur. İki tarafından kuşatılmış karakterler tüm denemelerine ve savunmalarına -2 ceza alırlar. Kuşatan sayısındaki artış cezayı aynı ölçüde arttırır.

Hazır bekleme: İnisiyatif sizde olmasına rağmen beklemeyi tercih ederseniz (puanlar harcanmaz) hazır bekleme durumuna geçersiniz. Bu durumda tehdit alanınıza giren herkese karşı (size saldırı amacıyla geliyor olsalar dahi) fırsat saldırısı kazanırsınız. Ayrıca zaten tehdit alanınız olan düşmanlar size ya da tehdit alanındaki başka bir hedefe saldırı yaparlarsa da fırsat saldırısı kazanırsınız. İlk fırsat saldırınız sonrasında hazır bekleme bozulur ve sıra oynayarak kişiden sonra doğrudan size geçer.

Zırh cezası: Karakterlerin giydikleri zırhlar çatışmalar sırasında alacakları hasarı azaltarak karakterleri korurlar fakat karakterlerin hareketlerini kısıtladıklarından bazı özelliklere cezası uygulanır. Bu cezanın sayısal değeri zırha ve kalkana göre değişmektedir (bakınız: ekipman rehberi). Hareket puanı ve bazı yetenekler zırh cezasına tabidir (yetenekler kısmına bakınız). Yüzme ve büyü yetenekleri ise çift cezaya tabidir (cezanın iki katı uygulanır.)

Çatışmada silah kullanımı

Silahsız saldırı ve anlık saldırıların (silahın kabzası ya da yayın kirişi gibi) bedeli 8 hareket puanıdır. Fırsat saldırıları ve karşılamaların bedeli 2 hareket puanıdır. Hasara kuvvet bonusunun yarısı ilave edilir. Silahsız ve anlık saldırılar d6/2 (1-3) hasar verir.

Hafif silahların kullanım bedeli 8 hareket puanıdır. Fırsat saldırıları ve karşılamaların bedeli 2 hareket puanıdır. Hafif silahlar d4 ya da d6 hasar verirler (silaha bağlı). Yalnızca tek elle kullanılabilir. Hasara kuvvet bonusunun yarısı ilave edilir.

Orta silahların kullanım bedeli 10 hareket puanıdır. Fırsat saldırıları ve karşılamaların bedeli 3 hareket puanıdır. Orta silahlar d6 ya da d8 hasar verirler. Tek elle ya da çift elle kullanılabilir. Hasara kuvvet bonusun yarısı (tek elle) ya da tamamı (çift elle) ilave edilir.

Ağır silahların kullanımı bedeli 12 hareket puanıdır. Fırsat saldırıları ve karşılamaların bedeli 4 hareket puanıdır. Ağır silahlar d10 ya da d12 hasar verirler Yalnızca iki elle kullanılabilir. Hasara kuvvet bonusunun 1,5 katı ilave edilir. Ağır silahları elde tutma denemeleri avantajlıdır.

Menzilli saldırılarda standart menzilin dışına çıkıldığında saldırı ve hasar -1 ya da -2 (kurmalı yaylar) ceza alır. Bu ceza standart menzilin katlarında artar. Sapanlarla yapılan saldırıların bedeli 8 (4 yükleme 4 atma) hareket puanıdır. Sapanlar d4 hasar verir. Kısa yay ile yapılan saldırıların bedeli 8 (4 çekme 4 atma) hareket puanıdır ve d6 hasar verir. Uzun yaylarla yapılan saldırıların bedeli 10 (6 çekme 4 atma) hareket puanıdır ve d8 hasar verir. Hafif kurmalı yay ile yapılan saldırıların bedeli 12 (8 kurma 4 atma) hareket puanıdır ve d10 hasar verir. Ağır kurmalı yaylar ile yapılan saldırıların bedeli 14 (10 kurma 4 atma) hareket puanıdır ve d12 hasar verir. Sert yaylarda hasara kuvvet bonusunun yarısı eklenir. Bu şekilde eklenen bonus maksimum 3 olabilir.

Çift silah kullanımı: Çift ellilik/eş baskınlık hünerleriniz yoksa çekinik elinizle yaptığınız bütün saldırılar için -6 ceza alırsınız. Çift ellilik bu cezayı -3e düşürür, eş baskınlık ise ortadan kaldırır.

Kritik vuruş: Karakterler saldırı zarlarında kritik vuruş zarlarını atarlarsa (çoğu silah için 20, bazı silahlar için daha düşük, hünerler silah ve sınıf özellikleriyle daha da düşürülebilir) kritik zarar verme şansları ortaya çıkar. Kritik hasarın gerçekleşip gerçekleşmediğini anlamak için bir daha saldırı zarı atarlar. Bu denemeye kritik onay denemesi denir. Bu denemenin başarılı olması (kritik hasarın onaylanması) durumda hasar zarı ve silaha ilişkin hasar bonusları belli bir katsayıya göre hesaplanır (çoğu silah için 2, bazı silahlar için daha fazla). Silahların kritik özellikleri 20/2x (20 attığında 2 kat hasar verir) ya da 19/3x (19 ve 20 attığında 3 kat hasar verir) şeklinde gösterilmektedir.

Hedefli saldırı: Hedefin belirli bir bölgesine (kafa, kol, el, bacak, silah vs) yapılan saldırıdır. O bölgeye hasar vermek ya da farklı bir amaç için (silahı düşürme, düşmanı ileri itme, düşmanın dengesini bozma vs) gerçekleştirilebilir. Hedeflenen bölgenin büyüklüğüne göre ceza alır. Örneğin insanlar için kol ve bacakları hedeflemek -4, kafayı hedeflemek -8 cezaya tabidir. Hedefin özellikle hassas olduğu bölgelerde (insan için kafa gibi) bu saldırı otomatik olarak kritik hasar verir (onaya ihtiyaç duymaz). Ayrıca saldırılan bölgeye göre farklı etkiler (kolun kopması kopma, bacaktaki hasardan dolayı düşme gibi) olabilir.

Çelme: Rakibin ayağına arbede silahı ile hedefli saldırı yapılarak gerçekleştirilir. Saldırı başarılı olursa rakip düşmemek için saldırı zarına karşı bir refleks ya da denge (akrobasi) (hangisi yüksekse) denemesi yapar. Başarılı olursa rakip yere düşer. Bu saldırı hasar vermez. Eğer başarısız olursanız rakip bir fırsat saldırısı kazanır.
Silah düşürme: Rakibin silahına hedefli saldırı yapılarak gerçekleştirilir. Saldırı başarılı olursa rakip silahını düşürmemek için saldırı zarına karşı bir silah yeteneği denemesi yapar. Başarılı olursa silah karakterin elinden düşer. Bu saldırı hasar vermez. Eğer başarısız olursanız rakip bir fırsat saldırısı kazanır ve bu fırsat saldırısı yerine sizin silahınızı düşürmeyi deneyebilir.

Hücum, itme, devirme: Rakibe koşarak saldırmaktır. Düz bir çizgi üzerinde rakibe ulaşana kadar koştuğunuzda (en az 4 metre/2 kare), arbede hasarınıza +1 (arbede saldırısı, silahsız saldırı) ya da +2 (kalkan) ilave edilir. Hücum saldırısında ıskalarsanız rakip fırsat saldırısı kazanır.
Hücum sırasında hasar vermek yerine rakibi itmek ya da devirmek için bir kuvvet denemesi yapabilirsiniz. Bu deneme kuvvet (itme ya da devirme) ya da denge (devirme) denemesine karşı yapılır. Bu durumda hücum bonusu hasar yerine bu kuvvet denemesine eklenir. İtme başarılı olursa rakip (kuvvet bonusunuz/2) kare (minimum: 1) geriler. Devirme başarılı olursa rakip yere düşer.
Hücuma kalkmadan da itme-devirme denemesi yapabilirsiniz. Yalnız bu denemeler fırsat saldırısı tetikler.

Güreşme: Güreşme denemeleri kuvvet bonusu ile yapılır ve 10 hareket puanı bedeli vardır. Güreşte güreş (normal kuvvet bonusu) ya da kaçma (normalde sezgi bonusu) denemeleri yapılabilir. Güreşe karşılık başarılı kaçma yapılırsa karakter serbest kalır. Güreşe karşı başarılı güreş yapılırsa da karakter rakibi yakalamış olur. Güreşte ardışık hamleler mümkündür:

1. İki taraf da serbest ise: 1. Karakter 2. Karakteri yakalamak için karşılıklı güreş denemesi yaparlar. Büyük olan küçük olanı yakalar. Eğer 1. Karakterin zarı 10un altında ise denemesi otomatik olarak başarısızdır ve fırsat saldırısı tetikler
2. 1. Karakter 2. Karakteri yakaladıysa: Sıra 1. Karakterdeyken 1. Karakter devirme ve sabitleme denemesi yapabilir. Her iki deneme de güreş denemesidir.
3. 1. Karakter 2. Karakteri yakaladıysa: Sıra 2. Karakterdeyken 2. Karakter kaçma ya da yakalama denemesi yapabilir.

Silah fırlatma: Yalnızca arbede silahları ile yapabilirsiniz. Menzilli saldırı yeteneğinden yapılır. Fırlatılan arbede silahlarında hasara kuvvet bonusunun yarısı ilave edilir (hafif-orta-ağır olduğuna bakmaksızın). Fırlatamaya uygun olmayan silahla yapılan denemeler dezavantajlıdır.

Menzilli saldırı: Fırlatma ya da okçuluk denemeleridir. Arbede dezavantajı uygulanır ve fırsat saldırısı tetikler. Bazı hünerler bunu değiştirebilir. Silahların menzilleri vardır ve bu menzilin dışına çıkıldığında etkileri azalır. Örneğin eğer bir silahın fırlatma menzili 10 metre (5 kare) ise, 11. Metreden (6. Kare) itibaren tüm saldırı ve hasar denemelerine -1 ya da -2 (kurmalı yay ise) ceza uygulanır. Bu ceza menzilin katlarında artar.

Büyü: Çatışmada büyü kullanımı 16 hareket puanına mal olur, fırsat saldırısı tetikler ve arbede cezası uygulanır. Konsantrasyon ile devam ettirilen büyüler için ilk tur hariç tur başında 10 hareket puanı harcanır. Devam eden büyülerin etkileri ve olası direnç denemeleri büyüyü yapanın turunda gerçekleşir. Depolu büyüleri yapmak (parşömen, değnek vs) ve büyülü eşyaların büyüsel güçlerini aktive etmek 10 hareket puanına mal olur ve fırsat saldırısı tetiklemez.

Dua: Çatışmada dua kullanmak 10 hareket puanına mal olur ve fırsat saldırısı tetiklemez.

Dinlenme: Tam dinlenme 8 saatlik yarım dinlenme ise 4 saatlik uyku ile sağlanır. Ayrıca uyumadan da dinlenebilirsiniz. Fiziksel efor sarf etmediğiniz her 8 saat yarım dinlenme sayılır. Tam dinlenme de yorgunluk kaynaklı afallamaları tamamen ortadan kalkar. Yarım dinlenmede ise yarıya düşer. Tam dinlenme de büyü gücü günlük büyü hakkı kadar yenilenir. Yarım dinlenmede ise toplam günlük büyü hakkının yarısı kadar yenilenir. Tam dinlenmede seviye + kuvvet bonusu kadar iyileşirsiniz. Kırıklar, (bazı) hastalıklar, kanamalar ve (bazı) zehirler dinlenerek geçmez. Konforlu koşullarda iyileşme değeriniz 1 artar. Konforsuz koşullarda 1 azalır.

Taşıma Kapasitesi: Taşıma kapasitesi aşağıdaki formüllere göre hesaplanır. Orta yük taşıyanlara 1 zırh cezası, ağır yük taşıyanlara 2 zırh cezası uygulanır.

$$\text{Ağır}=\text{Kuvvet}^2/2,\ \text{Orta}=\text{Kuvvet}^2/4,\ \text{Hafif}=\text{Kuvvet}^2/6.$$

Düşme: Hasar hesaplanırken aşağıdaki formül kullanılır.

$$\text{Hasar} = (\text{Düşülen mesafe} - 1) \times d4$$

Durumlar

Yerde: Yere yatmış (ya da düşürülmüş) karakterler bazı denemelerini dezavantajlı yapar. Yerden kalkmaya çalışmak fırsat saldırısı tetikler. Yerdekiler menzilli saldırılara karşı +2 korunma bonusu kazanırlar (0 HP). Bununla birlikte -2 kaçınma cezası alırlar ve bazı denemelerini dezavantajlı yaparlar.

Sersemleme: Sersemleyen karakterler hareket edemez. Bu karakterlerin hareket puanı oa düşer. Karakter hareket puan bedeli olan bir şey yapamaz.

Afallama: Genel bir kötü hal durumudur. Yorgunluk, hastalık, büyüler buna neden olabilir. Yapılacak işleri zorlaştırır. İlişkili ceza (afallama cezası) tüm denemelere (refleks üzerinden kaçınmayı etkiler) ve hareket puanına uygulanır.

Panikleme: Çok korkan karakterler kontrollerini yitirebilirler. Bu durumda tek yapabilecekleri hareket tehlikenin kaynağından uzaklaşmaya çalışmaktır. Bazı durumlarda irade denemesiyle farklı bir hareket yapmayı deneyebilirler.

Dehşete düşme: Çok korkan karakterler donakalabilirler. Bu karakterler sersemlemiş sayılır.

Cinnet: Öfkeden gözü dönen karakterler kontrollerini yitirirler. Bu durumda tek yapabilecekleri en yakındakine saldırmaktır. Bazı durumlarda irade denemesiyle farklı bir hareket yapmayı deneyebilirler.

Delirme: Akıl sağlığını kaybeden karakterler kontrollerini yitirirler.

Kanama: Her tur can puanı (d4-d12) kaybeder. Kanama ile ölebilirsiniz.

Körlük: İlişkili denemeleri yapamaz ya da dezavantajla yapar.

Sağırlık: İlişkili denemeleri yapamaz ya da dezavantajla yapar.

Kol-el/ayak bacak hasarı: İlişkili denemeleri yapamaz ya da dezavantajlı yapar.

Çaresizlik: Uyuyan, felç olmuş, bayılmış, bilincini kaybetmiş karakterler çaresizdir. Çaresiz karakterler herhangi bir harekette bulunamazlar ve hareket puanları oa eşittir.

Kuzey

Pençe, Buz ülkesi ya da sadece Kuzey olarak bilinir. Bu soğuk diyarda kendilerine Kuzan diyen insan kabileleri genelde birbirlerine köprülerle bağlı irili ufaklı yüzlerce adada yaşar. Adaların tepeden görünümü pençeyi anımsatmaktadır. Bu adalar arasındaki su akıntıları kışın donar ve temel taşıma kızaklarla gerçekleşir. Baharda buzlar erir ve dalgalı su geçişe izin vermez. Yazın deniz sakinleşir ve geçiş sandallarla sağlanır. Yoğun ormanlarla, sarp kayalı dik dağlarla çevrili kuzeyde yaşam kolay değildir. Ala kurtlar, ala ayılar bu bölgede yaşar. Coğrafik olarak çok engebelidir. Tarıma elverişli geniş düzlükler yoktur. Bu nedenle halklar genelde hayvancılıkla uğraşır. Keçi en yaygın küçükbaştır.

Kuzey ejderhaların ülkesidir. Ejderhalar tüm kuzeyde hem korkuyla hem saygıyla anılır. Kuzeyde tüm ana tanrılara saygı duyulur ama bunlardan en çok bineği kızıl ejderha olan savaşçıların tanrısı Forn önemsenir. Forn en çok önemsenirken en az sevilen de büyü tanrıçası Qor'dur. Bunun temel nedeni kadim çağlardan beri iki büyük savaşın kuzeyin savaşçı milletleri ile güneyin büyücü milletleri arasında yaşanmış olmasıdır. Büyü savaşları adı verilen bu büyük olaylar tüm dünyanın şekillenmesinde önemli rol oynamıştır. İlk büyü savaşları Atheron ve Qor'un insanlarla omuz omuza Neflere karşı savaşmak için yer yüzüne indiği yüzlerce yıl süren bir olaydır ve milad olarak kabul edilmektedir. İkinci büyü savaşlar bin iki yüzlü yıllarda yaşanmış, otuz üç yıl sürmüş ve kuzeyin bozgunuyla sonuçlanmış muazzam bir olaydır. İkinci büyü savaşlarının sonucunda büyücüler istilacı Kuzanları o zamanlar Çarnafas olarak adlandırılan bir bölgede kıstırmış ve ardından güçlü hüküm büyüleriyle bu kara parçasını ana karadan ayırmışlardır. Oluşan adaya tepeden görünümünden dolayı pençe adı verilmiştir. Kuzeyde hala büyüye karşı ön yargı ve nefret kendini göstermektedir. Bununla birlikte Kuzan'lar büyüyü tamamen red etmiş değildir. Kuzan şamanları ruhlar üzerinden büyü yeteneğini kullanmaktadır.

Kuzanlar büyük yenilgilerinin ardından tüm yerdiyarı fethetme hayallerinden vazgeçmiştir. Kuzeyin şaman ve ruhbanları tanrıların büyü savaşlarında onların karşısında durduğuna karar vermiştir ve Kuzanlara istilaya kalkışmak yasaklanmıştır. Bu yasağa rağmen bu savaşçı milletten fetihe çıkanlar olmuştur. Bunlar arasında en yakın zamandaki Ejder kabilesinin battalı (savaşçıların lideri) olan Ragnar'dır. Ragnar Köpekbalığı kabilesiyle anlaşıp Çayırca'yı istila etmiştir. Bu istila nedeniyle Ejder kabilesi Ragnar'ı ve savaşçılarını kabileden kovmuş, Ragnar'a yılan denmiştir. Kuzeyde en büyük hakaretlerden sayılan "yılan" yitip gitmiş hain bir kabilenin adıdır ve en büyük hainler kabilelerinden kovulup yılan olarak adlandırılmaktadır. Ragnar ise bu ismi benimsemiştir ve kendine yılan kral adını vermiştir.

Pençe'nin en kuzeyinde mavi devlerin yaşadığı Buzça kale yer almaktadır. Kendilerine Yotun diyen, Kuzanlar tarafındansa Gökdevler olarak bilinen dağ devleri, kendi dilleri olan akıllı canlılardır ve sınırları konusunda aşırı koruyucu davranırlar. Binek olarak mamut, ev hayvanı olarak ise ala ayı besleyen bu kavim Buzça kalenin kuzeyinde irili ufaklı onlarca köye yayılmıştır ve topluca Yotun krallığı olarak anılmaktadır. En kuzeydeki Kuzan kabilesi olan Kaplan kabilesi Yotun krallığı ile sürekli çatışma halindedir. Zaman zaman kısa sürekli barış sağlansa bile İnsan ve dev kabileleri arasında kalıcı bir barış olası görülmemektedir. Sert karakterli, acımasız, savaşçı Kaplan kabilesinin yaşadığı Buzyayla, güçlünün sağ kaldığı zayıfın ise öldüğü katı kuralları olan bir ülkedir. Kaplan kabilesi aynı zamanda kuzeyin en büyük ordusuna sahiptir, gücünü ve sınırlarını korumak için komşu kabilelerle çatışmaktan hatta onları yok etmekten geri durmaz. Kaplan kabilesi Ejder kabilesinden sonra en çok Ejder binicisi çıkaran kabiledir.

Pençe'nin orta kesimlerinde en büyük ada olan Batmaz ada bulunur. Bu kesim daha çok yoğun ormanlarla çevrilidir. Bu ormanlardan en ünlüsü Derderser ormanında gizemli Kurt kabilesi yaşar. Kurt kabilesi kendini ikinci büyü savaşları sonrasında diğer kabilelerden soyutlamıştır. Söylentiler bu güçlü kabilenin tamamının kontrol edilemez bir lanetin etkisi altında kaldığı yönündedir. Gezginler bu ulu ormanlarda kurtadamların gezdiğini

ağaçların örtüsü altında gizli bir savaşın devam etmekte olduğunu iddia etmektedir. Kimse kolay kolay kadim İlva rahiplerinin koruduğu bu yasak ormanın sınırlarından içeri girmeye cesaret etmez.

Pençe'nin parmak adalarında yaşayan onlarca kabileden en önemlisi Ejder kabilesidir. Volkanik ejder dağının çevresindeki Yediler adı verilen ada grubunda yaşayan bu kabile hem ejderhaların hem de ejder binicilerinin yetiştiricisidir. Tüm diğer kabileler tarafından saygı duyulan Ejder kabilesi Pençe'nin özellikle Pençe dışıyla bağlantılarında lider konumdadır. Kuzanlarda merkezi bir yönetim yoktur. Kabilelerin ünlü deyişi "önce aile, sonra kabile, sonra Kuzan" şeklindedir. Merkezi bir yönetim olmasa da kabileler, sözden de anlaşılacağı üzere, herhangi bir tehdit altında hızla birleşir. Bununla birlikte kuzeyin tehdit altında olmadığı zamanlarda kabileler arası çatışmalar oldukça yaygındır. Bu çatışmalar genelde daha kuvvetlinin galip çıktığı ve Kuzanların güçlendiği mücadeleler olarak görülür.

Kuzeydeki önemli kabilelerden ikisi: hayvancılıkla uğraşan, göçebe Keçi kabilesi ve Darlıca adasındaki koca kulelerde yaşayan, yazmanlıktan, kabile vezirliğine, Forn ruhbanlarının eğitiminden, mahkeme hakimliğine ve otacılığa kadar pek çok hizmeti diğer kabilelere sağlayan Kuzgun kabilesidir. Her iki kabile de diğer savaşçı kabilelerin boyunduruğu altındadır.

Kuzeyin en güneyinde Pençe'yi ana karanın Çayırca'sına bağlayan, yan yana ancak üç kişinin yürüyebileceği kadar dar ve kilometrelerce uzunlukta tek bir köprü bulunmaktadır. İkinci büyü savaşlarında kuzeyi mağlup eden Dolunay büyücüleri tarafından oluşturulmuş bu koca köprünün adı Bozguncu'dur. Köprünün kuzey sonunda Kartal kabilesinin kontrolündeki Koca Tünek kalesi vardır. Kaleye yeşil bir ejder bekçilik eder. Kartal kabilesi güney ile tek bağlantı noktasında olduğu için ve son yıllarda ticaret yolları önem kazandığı için kabilelerin en zenginidir.

Kuzeyin adalarını çevreleyen buz denizinde dev mavi ejderhalar yaşar. Karadaki kuzenlerinden farklı olarak uçmayan bu avcı deniz yaratıkları Buz ülkesinin dış bir güce ait donanma tarafından istila edilmesi ihtimalini ortadan kaldırmıştır ama aynı zamanda Kuzanların açık denize kolaylıkla açılmalarını da imkânsız hale getirmiştir. Kuzeyde sadece iki kabile (ahtapot ve köpekbalığı) sırasıyla doğu ve batıda açık denize açılabilme cesaretini göstermiştir. Kuzeyde bu kabilelerden olanlar hor görülür ve deli olarak adlandırılır.

Orta Kuzey

Çayırca ya da Yüksekova olarak bilinen orta kuzey, geniş bozkırlardan, seyrek dağlardan ve küçük koruluklardan oluşan, çeşit çeşit hayvanların, derebeylerinin ve loncaların diyarıdır. Çayırca'ya görünürde dört büyük derebeylik hükmetmektedir: Kuzey-doğuda Boynuzkıran, Kuzey-batıda Ayazbozan, Güney-doğuda Alageyik ve Güney-batıda Kızılçekiç aileleri. Çayırca'nın sonsuz düzlüklerinde gezinen fillere, aslanlara, gergedanlara ve zürafalara rastlamak çok olasıdır. Hem hayvancılık, hem de tarım oldukça yaygındır.

Çayırca'da ikinci büyü savaşları sonrasında kurulan Meren krallığından artık geriye pek bir şey kalmamış olsa da halk halen kendine Meren demektedir. Bölge Madranas tarafından Merenistan olarak adlandırılmaktadır. Yerdiyarın tamamında büyücü efendilere karşı çıkan isyanlar ilk bu bölgede başlamış ve ardından güneye yayılmıştır. Bunun sonucunda beş büyü krallığından geriye sadece Dolunay kalmıştır. Meren krallığı 2734 yılında çöktükten sonra özgürlüğüne kavuşan büyübilmez köleler bölgede Karança krallığını kurmuştur. Karança sonraları hem güney doğusundaki Qu'amar hem de güney batısındaki Çandıra büyü krallıkları ile mücadele etmiştir. Büyücü efendilerine isyan eden dağ milletleri, Karança dışında minotorların ve cücelerin yardımı ile 2812 yılında Çandıra krallığını sona erdirmiştir. Qu'amar ve Bederil ise gizemli olaylar sonucu üçüncü bin yıl öncesinde yok olmuştur. Qu'amar'ın yayıldığı bölge Yerdiyarın en büyük çölü olan Alayutan'a dönüşürken, Bederil adası yok olup yerini Kırık adalara bırakmıştır.

Bölgenin bugünkü durumu önemli ölçüde üçbin üçyüzlerdeki kuzey istilasının sonuçlarına göre şekillenmiştir. Kuzeyli Ejder kabilesinin bir battalı olan yılan kral Ragnar ordusuyla 3320 yılında doğu denizinin kuzeyinden karaya çıkmış ve ardından gelen yirmi yılda tüm bölgeyi güneydeki Alayutan çölüne ve Madranas sınırlarına kadar o zamanlar Karança krallığına ait olan tüm toprakları ele geçirip kendi krallığını ilan etmiştir. Ragnar Çayırca usulünü benimsemiş, kendine bir soyad ve arma yaptırmıştır. Ragnar Kocayılan'ın yılan armalı bayrağı ölümünden sonra Çayırca'da çok dalgalanmamış, üç bin dört yüzlerin başında krallık dağılmıştır. Ölümünden sonra yıllarca süren güç mücadeleri nihayetinde dört derebeyliği Çayırca'nın kontrolünü bölüşmüş ve 3412de imzalanan Altıngüneş antlaşması ile hiç kimsenin krallığını ilan etmemesi konusunda anlaşılmış, taç şekilli kral armasının kullanımı yasaklanmıştır.

Kuzey-doğuda sembolleri zambak olan Boynuzkıran ailesi hüküm sürmektedir. Çayırcanın en büyük şehri, binlerce insanın yaşadığı Poyraz onların hükmü altındadır. Derebeyi konağı beylik sınırlarının ortalarında olan Poyraz şehrindedir. Konağı kalede olmayan tek derebeyi Boynuzkırandır. Boynuzkıran beyliğinde dört büyük kale bulunmaktadır. Sertesen kalesi Poyraz'a yakın, Üçünlük kalesi kuzey doğuda, Altıngüneş hisarı kuzey batıda ve Cinkar kalesi güney batıdadır. Karan dağlarının eteklerindeki Cinkar kalesi aynı zamanda Alageyik beyliği ile sınırı korumaktadır. Bunlara ek olarak Atheron ve İştil ruhbanlarının ortak tapınağı, yetimevi ve kışlası olan bölgenin en büyük kalesi Altıngüneş hisarı ile Yılan kralın kadim tahtının bulunduğu şimdilerde bir yıkıntıdan fazlası olmayan Karalale kalesi de Boynuzkıran topraklarında yer almaktadır. Bölgedeki önemli yerlerden birisi de Pençe'yi anakaraya bağlayan Bozguncu köprüsüdür. Pençe'nin Kartal kabilesiyle ticaret Boynuzkıranların kontrolündedir. Bu sayede Boynuzkıranlar orta kuzeyin en güçlü ailesi olmuştur. Bu güçte önemli pay tüccarlar loncasınındır. Poyraz'ı saran Kuzgunluk dağları aynı zamanda minotorların yaşam alanıdır. Yılan kral Geçtirmez dağlarındaki minotor kabilelerine savaş açtığında kaçarak Kuzgunluk'a yerleşen bu barbar kavimler yağma için bahar ve yaz aylarında yayla ve ovalara inmektedir. Boynuzkıranlar köylerini korumak için sürekli minotorlarla çatışma halindedir. İşin aslı soyadları da buradan gelmiştir. Poyraz derebeyi Karfas Sertesen 3576 yılında Kanlıgüz savaşlarında Alageyik derebeyinin ve gizlice büyücüler loncasının desteklediği minotor ordusuna karşı büyük bir zafer kazandığında Boynuzkıran soyadını almıştır. Boynuzkıran beyliğinin kuvvetinin nedenlerinden biri de yıllardır bu beyliğin ruhban sınıfı tarafından sevilmesidir. Boynuzkıranlar hem Atheron hem de İştil ruhbanları sürekli desteklemişler ve onların da desteğini kazanmışlardır. Boynuzkıran beyliğinin doğusunda, Geçtirmez dağlarının eteklerinden Sazlısu ırmağına kadar olan Nalezer yaylası denen bozkırlık arazi Kuzan'ın göçebe At kabilesinin yurdudur. Şimdilerde barış ilan edilmiş olsa da Pençe'nin güneyinde yaşayan tek Kuzan kabilesi olan At kabilesinin cengaverleri uzun yıllar boyunca Boynuzkıranlarla (ve daha güneyde Alageyiklerle) çatışmıştır.

Üçünlük kalesi sırf bu tehdite karşı kurulmuş bir kaledir. Poyraz dışında Örenli ve Çatmatepe bölgenin şehirleridir.

Kuzey-batıda sembolleri papatya olan Ayazbozan ailesi hüküm sürmektedir. Ayazbozanlar Yılan kral döneminde derebeyliğine yükseltilmiştir. Ayazdağların eteğindeki Ayaztepe kalesi Karança krallığının Yılan krala karşı son savunma noktası olmuştur. İkinci büyü savaşlarından kalma kale yıllarca süregelen kuşatmaya rağmen bir türlü düşmemiş, nihayet 3339 yılında bir Forn ruhbanı olan silahdar Nerçe tarafından ele geçirilmiştir. Galibiyetten çok etkilenen Yılan kral Nerçe'yi derebeyi yapmış ve Ayazbozan soyadını vermiştir. Nerçe Ayazbozan Çayırcalı tarihinin tek kadın derebeyidir. Sonraki yıllarda Ayazkale kışlaları krallığın en büyük askeri gücünü oluşturmuştur. Yılan krallık çökmeye başlayınca Çayırca'yı ele geçirmek için ilk harekete geçen derebeylik Ayazbozan olmuştur. Kısa sürede yılan kralın en büyük limanı olan Sondemir'i ele geçirmişler ardından ordularını diğer bölgelere sürmüşlerdir. Birleşen diğer derebeyleri tarafından 3411 Altınova savaşında yenilgiye uğratılınca da Altıngüneş antlaşmasını kabul etmek zorunda kalmışlardır. 3535'de çıkan tüccarlar loncası desteğiyle çıkan isyan (Kızıldere olayları) sonucunda Sondemir'in kontrolünü korsanlara kaptırmışlar sonrasında ne kadar uğraştırlarsa da alamamışlardır. Sondemir o zamandan beri Pasliman olarak adlandırılmaktadır ve Çayırca'da haydutların, korsanların ve arananların yuvasıdır. Ayazbozanlar özellikle tüccarlar loncası ile çatışmasından, Çayırca'nın en fakir derebeyliğidir ama yine de eğitimli ve disiplinli orduları ve savaşçılar loncasının desteği onların konumlarını korumalarını sağlamıştır. Ayazkale dışında Pasliman ve Kızıldere bölgenin büyük şehirleridir.

Güney-doğuda sembolleri gül olan Alageyik ailesi hüküm sürmektedir. Kurakça adı verilen bu bölge isminden de anlaşılacağı üzere Çayırca'nın en verimsiz bölgesidir. Bölgenin güneyi Alayutan çölüyle son bulmaktadır. Kuzeyinde ise Coşmak deresi ve Karan dağları Boynuzkıran ile sınırı belirlemektedir. Kurakçalılar ikinci büyü savaşları öncesinde buraya göçmüş Kuzanlardır. O zamanlar Geyik kabilesi olarak adlandırılan kuzeyliler büyük mağlubiyet sonrası göçmeyi reddetmiş ve Çayırca usulü Alageyik soyadını ve gül sembolünü alarak beyliklerini ilan etmişlerdir. Kuzan geleneklerinin çoktan unutulduğu bölgede Alageyikler'in kuralları ve yaşam tarzları diğer Çayırca'lılardan farksızdır. Yılan kralın istilasında Kurakça derhal teslim olmuş ve ardından da Ayazbozanlara karşı birleşen Kızılçekiç ve Boynuzkıranları ancak galibiyet yakınken desteklemeye başlamışlardır. Kurakça'nın en büyük zenginliği Alayutan çölünün sınırlarındaki Tozlutepeler'de bulunan altın madenleri ve birinci büyü savaşlarından kalma Kaderna şehri yıkıntılarıdır. Kaderna yıkıntıları büyücüler loncasının desteğini alabilmelerini sağlamıştır. Bununla birlikte Kurakça özellikle yiyecek açısından neredeyse tamamen ticarete bağımlıdır ve bu nedenle hem tüccarlar loncasının hem de karavan muhafızlarını sağlayan savaşçılar loncasının Alageyikler üzerinde ciddi etkisi bulunmaktadır. Resmi olarak kabul etmeseler de bölgede kölelik "madencilik" adı altında devam etmektedir. Ayrıca Kaderna yıkıntılarında nef çağırma ayinlerinin yapıldığına yönelik söylentiler de bulunmaktadır. Tüm bunlar Alageyiklerin hem Boynuzkıranlarla hem de Atheron ve İştil ruhbanlarıyla sorun yaşamasına neden olmaktadır.

Kundak Ovalık

Güney-batıda sembolleri lale olan Kızılçekiç ailesi hüküm sürmektedir. Konakları Karaçınar kalesidir

Arkan Kılılçekiç son Karança

Yüksek ovalar, Bozkır, Loncalar, Derebeylikleri. Merkezi yönetim yok. Tapınakların ve loncaların en güçlü olduğu bölge. En güçlü derebeyleri: Ayazbozan (Ayaztepe-papatya), Alageyik (Hisar-gül), Boynuzkıran (Poyraz-zambak), Kızılçekiç (Karaçınar-lale). Pasliman bu bölgede. Minotorlar bu bölgede yaşar. ovalık

Yazmak

Maralı Koru

BATI: Madranas imparatorluğu, Kölelik sistemi. Goblinler. Gri Devler. Madraniler kuzeyde Gölcediyar, ortada Gümüşlü, güneyde ise Çavdarlık illerinden oluşur.

DOĞU: Alayutan çölleri, Çöl halkı, Kum solucanları

ORTA GÜNEY: Mavi orman, Köyler, Büyücü köy efendileri. Goblinler. Yeşil Devler.

GÜNEY: Dolunay, Büyücüler diyarı. Divan. Karasur. Golemler. Harpiler. Grifinler.

Zafarca Cüce diyarı Gümüşkesek ve Madranas'ın Gümüşlü valiliği ile komşudur.

Qu'amar Çandıra Bederil

Genel Malzemeler

İsim	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Açıklama*
Yatak	5 gümüş	2 kg	Katlanabilir-taşınabilir yatak
Battaniye	1 gümüş	1 kg	Sıcak tutan battaniye
Küçük Çadır	10 altın	10 kg	1 kişilik 2d6 dakika kurulum
Orta Çadır	15 altın	15 kg	2 kişilik 3d12 dakika kurulum
Büyük Çadır	30 altın	20 kg	4 kişilik 5d12 dakika kurulum
Halat/10m (örme)	1 altın	3 kg	ZZ: 20 (100 kg taşıyabilir)
Halat/10m (ipek)	10 altın	2 kg	ZZ: 25 (150 kg taşıyabilir)
Halat/10m (örümcek ağı)	100 altın	1 kg	ZZ: 30 (200 kg taşıyabilir)
Zincir/10m	90 altın	6 kg	ZZ: 35 (250 kg taşıyabilir)
İp kancası	1 altın	0,5 kg	İplere monte edilebilir
Pusula	50 altın	-	Yön tayini
Çelik ayna	10 altın	-	
Sırt Çantası	1 altın	1 kg	50 kg taşıma kapasitesi
Matara	1 altın	0,5 kg	0,5 kg sıvı taşır
Fıçı	1 altın	1 kg	50 kg taşıma kapasitesi
Küçük çanta	2 altın	-	1 kg taşıma kapasitesi
Mürekkep	8 altın	0,5 kg	200ml mürekkep
Kalem	1 altın	-	Mürekkep kalemi
Mum	1 gümüş	-	2m menzilli loş ışık, 1 saat ömür
Meşale	1 gümüş	0,5 kg	10m normal 20m loş ışık, 1 saat ömür
Lamba	2 altın	0,5 kg	5m normal, 10m loş ışık, 6 saat ömür (200ml dolum)
Yağ	1 gümüş	0,5 kg	200ml yanıcı yağ (6 saat yanar)
Kilit-kelepçe, basit	20 altın	0,5 kg	ZZ: 10
Kilit-kelepçe, orta	40 altın	0,5 kg	ZZ: 15
Kilit-kelepçe, zor	80 altın	0,5 kg	ZZ: 20
Kilit, -kelepçe çok zor	160 altın	0,5 kg	ZZ: 25
Kilit-kelepçe, efsanevi	320 altın	0,5 kg	ZZ: 30
Koçbaşı	10 altın	10 kg	
Şişe	1 gümüş	0,5 kg	0,5 kg sıvı taşır
Simyacı Laboratuarı	500 altın	30 kg	Otacılık denemelerinde
Tırmanma Ekipmanı	80 altın	2 kg	Tırmanma denemelerinde
Otacı Seti (10 kullanımlık)	50 altın	1 kg	Şifa-otacılık denemelerinde
Hırsız Ekipmanı	30 altın	0,5 kg	Cihaz bozma denemelerinde
Büyüteç	150 altın	-	Görüntüyü büyütür.
Tamir ekipmanı	5 altın	1 kg	Tamir denemelerinde
Balıkçılık Seti	2 altın	2 kg	Balıkçılık denemelerinde

NOT: Usta işi ekipmanlar (deneme zarı +2 sağlar) +500 altına mal olur.

Genel Malzemeler-Devam

İsim	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Açıklama*
Handa konaklama (ucuz)	1 gümüş	-	Günlük
Handa konaklama (orta)	1 altın	-	Günlük
Handa konaklama (pahalı)	10 altın	-	Günlük
Günlük yemek (ucuz)	1 gümüş	0,5 kg	Günlük
Günlük yemek (orta)	5 gümüş	0,5 kg	Günlük
Günlük yemek (pahalı)	1 altın	0,5 kg	Günlük
Bira (bardak)	1 gümüş	-	
Bira (fıçı)	5 altın	50 kg	
Şarap-Likör	2 gümüş	-	
Hayvan barınağı	1 gümüş	-	Günlük
At	100 altın		
Savaş atı	1000 altın		
Nal, eyer, koşum takımı (normal)	10 altın	10 kg	

NOT: Usta işi ekipmanlar (deneme zarı +2 sağlar) +500 altına mal olur.

Oyuna başlarken karakterler aşağıdaki formüle göre altın sahibidir.

$$Altın = [(Seviye^2)\, X\, 50] + X$$

Yani 1. seviye bir karakter 50 + X altın ile oyuna başlarken, 10. seviye bir karakter 5000 + X altın ile oyuna başlar. X'in değerine karakterin hikâyesi ve yaşadıklarına bakılarak oyun kurucu tarafından karar verilir. X negatif değer alabilir.

Silahlar

HAFİF SİLAHLAR HP: 8, FS/KARŞILAMA HP: 4, HASAR: + kuvvet bonusu/2

Silah Adı	*Silah Tipi*	*Hasar*	*Kritik*	*Ağırlık*	*Fiyat*	*Fırlatma Menzili*
Hançer	Hançer	D4 KD	18/2x	0,25 kg	2 a	4 m
Kısa Sopa	Sopa	D4 E	20/2x	0,5 kg	1 a	X
Nacak	Balta	D6 K	20/3x	1 kg	6 a	4 m
Kısa Kılıç	Kılıç	D6 KD	19/2x	1 kg	10 a	X
Topuz	Gürz	D6 E	20/2x	2 kg	10 a	X

ORTA SİLAHLAR HP: 10, FS/KARŞILAMA HP: 5, HASAR: + kuvvet bonusu/2 ya da kuvvet bonusu

Silah Adı	*Silah Tipi*	*Hasar*	*Kritik*	*Ağırlık*	*Fiyat*	*Uzanım*	*Fırlatma Men.*
Kısa Mızrak	Mızrak	D6 D	20/3x	2 kg	5 a	2 m	8 m
Savaş Baltası	Balta	D8 K	20/3x	3 kg	20 a		X
Uzun Kılıç	Kılıç	D8 KD	19/2x	2 kg	15 a		X
Gürz	Gürz	D8 E	20/2x	4 kg	30 a		X
Savaş Çekici	Gürz	D8 E	20/2x	3 kg	15 a		X

AĞIR SİLAHLAR HP: 12, FS/KARŞILAMA HP: 6, HASAR: + 1,5 kuvvet bonusu

Silah Adı	*Silah Tipi*	*Hasar*	*Kritik*	*Ağırlık*	*Fiyat*	*Uzanım*	*Fırlatma Men.*
Asa	Sopa	2D4 E	20/2x	2 kg	1 a		X
Uzun Mızrak	Mızrak	D8 D	20/3x	3,5 kg	10 a	2 m	8 m
Koca Balta	Balta	D10 K	20/3x	5 kg	40 a		X
Koca Kılıç	Kılıç	D10 K	19/2x	4 kg	45 a		X
Balyoz	Gürz	D10 E	20/2x	7 kg	25 a		X

Not: D delici, E ezici, K kesici demektir.

MENZİLLİ SİLAHLAR

Silah Adı	*Silah Tipi*	*Hasar*	*Kritik*	*Ağırlık*	*Fiyat*	*Hareket Puanı*	*Menzil*
Sapan	Sapan	D4 E	20/2x	0,5 kg	1	4+4=8	10 m
*Kısa Yay**	Yay	D6 D	20/3x	1 kg	70	4+4=8	30 m
*Uzun Yay**	Yay	D8 D	20/3x	2 kg	140	6+4=10	40 m
Kumalı Yay	Kurmalı Yay	D10 D	19/2x	2 kg	110	8+4=12	20 m
Ağır Kurmalı Yay	Kurmalı Yay	D12 D	19/2x	5 kg	220	10+4=14	30 m

Sert yaylarda fiyat iki katına çıkar. Sert yaylarda hasara güç bonusunun yarısı ilave edilir (maksimum: 3)

Zırhlar

Zırh Adı	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Hasar İndirimi*	*Ceza*
Post ya da Keçe	5 a	2 kg	1	0
Deri	20 a	3 kg	2	-1
Zincir Zırh	140 a	10 kg	3	-2
Metal Zırh	100 a	15 kg	5	-4
Deri Eldiven	5 a	0,5 kg	2	0
Metal Eldiven	25 a	1,5 kg	5	-1
Deri Bot	10 a	1 kg	2	0
Metal Bot	35 a	3 kg	5	-1
Deri Miğfer	10 a	0,5 kg	2	0
Metal Miğfer	35 a	1 kg	5	-1

Kalkanlar

Kalkan Adı	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Korunma*	*Korunma HP*	*Ceza*
Küçük Kalkan	45	1 kg	+1	3	-1
Kalkan	20	5-7 kg	+3	3	-2
Büyük Kalkan	40	9 kg	+5	3	-4

Büyülü Arbede Silahları

Materyal	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Abanoz	Tüm arbede silahları. Kestane rengi görünüm	Büyü yapmak için kullanılabilir. Hasar zarı bir küçülür.	X2 + 200	½	Yaygın
Kamağaç	Asalar. Beyaz görünüm	Saldırı +2	X10 + 1000	½	Yaygın
Karameşe	Asalar. Siyah görünüm	Hasar zarı bir büyür	X20 + 2000	Aynı	Orta
Mitril	Tüm arbede silahları. Mat gri görünüm	Saldırı +2	X10 + 1000	½	Yaygın
Obsidyen	Tüm arbede silahları. Siyah alacalı görünüm.	Hasar zarı bir büyür	X20 + 2000	Aynı	Orta
Ejder kemiği	Tüm arbede silahları. Gri kemiksi görünüm.	Kritik zar üç düşer.	X20 + 2000	Aynı	Orta

Not: zar değişimleri: (d4→d6→d8→d10→d12→2d8→2d10→3d8→3d10) (2d4→2d6→2d8)

İsim	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Buz	Safir taşlı mavimsi gümüş işlemeli arbede silahları. Genelde baltalar.	+d6 buz hasarı	+1200 altın	Aynı	Yaygın
Alev	Yakut taşlı kızıl gümüş işlemeli arbede silahları. Genelde kılıçlar.	+d6 ateş hasarı	+1200 altın	Aynı	Yaygın
Yıldırım	Fil dişi beyaz gümüş işlemeli arbede silahları. Genelde mızraklar.	+d6 yıldırım hasarı.	+1200 altın	Aynı	Yaygın
Kutsal	Gümüşi alacalı renkte. Tüm arbede silahları	Silahın verdiği hasar kutsaldır.	+1000 altın	Aynı	Yaygın
Muhafız	Savaşçı figürü oymalı kılıçlar, mızraklar, asalar, hançerler	+2 inisiyatif. +2 karşılama	+1400 altın	Aynı	Yaygın

İsim	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Biçen	Kızıl bıçaklı, gümüş işlemeli baltalar, kılıçlar, hançerler	Kritik katsayı bir artar. %10** şansla d6 kanamaya neden olur (Met: 12*) *Mitril ise Met:15, Obsidyen ise 18, Ejder kemiği ise 21 **Mitril, Obsidyen ya da Ejder kemiği ise %20 şans	+3120 altın	Aynı	Orta
Sarsan	Morumsu soğuk bir alevle parlayan, kestane kabzalı gürzler, asalar	1 turluk 1 afallama hasarı (Met: 12*). %10** şansla sersemletir (Met: 12*) * Ejder kemiği ise Met:15, Mitril ise 18, Obsidyen ise 21 **Mitril, Obsidyen ya da Ejder kemiği ise %20 şans	+2620 altın	Aynı	Orta
Güç Çekici	Mat siyah gümüş işlemeli savaş çekici	+1 kuvvet	+2300 altın	3 kg	Orta
Kristal Hançer	Kristal bıçaklı, gümüş işlemeli ahşap kabzalı hançer	İstendiğinde 30m loş ışık yayar. İnsanlara yakınken hafifçe parlar. İnsanlara karşı d6 büyü hasarı.	3060 altın	0,25 kg	Orta
Kristal Balta	Kristal bıçaklı gümüş işlemeli ahşap kabzalı koca balta	İstendiğinde 30m loş ışık yayar. Büyücü mahlûkatlarına (goblin, harpi, grifin, minotor, golem) yakınken hafif parlar ve bunlara karşı d8 büyülü hasar verir.	2800 altın	2,5 kg	Orta
Kristal Kargı	Kristal bıçaklı, gümüş işlemeli ahşap kabzalı kargı	İstendiğinde 30m loş ışık yayar. Devlere yakınken hafifçe parlar. Devlere karşı d12 büyülü hasar verir.	2900 altın	5 kg	Orta
Kristal Kılıç	Kristal bıçaklı gümüş kabzalı uzun kılıç	İstendiğinde 30m loş ışık yayar. Neflere yakınken hafifçe parlar. Neflere karşı d10 büyülü hasar verir.	2875 altın	1 kg	Orta
Kristal Mızrak	Kristal bıçaklı, gümüş kabzalı uzun mızrak	İstendiğinde 30m loş ışık yayar. Ejderhalara yakınken hafifçe parlar. Ejderhalara karşı d12 büyülü hasar verir.	2100 altın	3,5 kg	Orta
Kristal Yıldız	Kristal tepeli, gümüş işlemeli ahşap kabzalı gürz	İstendiğinde 30m loş ışık yayar. Yaşayan ölülere yakınken hafifçe parlar. Yaşayan ölülere karşı d8 büyülü hasar verir.	2600 altın	3 kg	Orta

İsim	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Üstün Güç Çekici	Mat siyah altın işlemeli savaş çekici	+2 kuvvet	+6900 altın	3 kg	Nadir
Büyü Bozan	Açık sarı tepeli, siyah altın işlemeli kabzalı topuz	Rakibin üzerindeki direnç zarı 30un altındaki en düşük pozitif etkili büyüyü bozar. Eğer büyü denemesine karşı fırsat saldırısı olarak yapılırsa büyü otomatik olarak bozulur. Bu silah elinizdeyken pozitif büyülere karşı direnç denemesi yaparsınız.	+4400 altın	2 kg	Nadir
Cadı	Runik işlemeli. Tüm arbede silahları	Silahın verdiği hasar büyüseldir. Büyülü saldırıları karşılayabilirsiniz.	+3900 altın	½	Nadir
Cinnet Baltası	Kanlı görünen obsidyen savaş baltası	Obsidyen: Hasar zarı bir büyür. Kritik zar bir düşer. Kritik katsayı bir artar. %20 şansla d6 kanama (Met: 15). Bu silahla hasar almışlara karşı hasar bonusu +d6. Lanetli (Cinnet, Met: 20).	2040 altın	3 kg	Nadir
Engerek	Gümüş yılan kabzalı hançer.	%10* şansla yılan zehri (Met: 16). +d6 sinsi saldırı hasarı. *Mitril, Obsidyen ya da Ejder kemiği ise %20 şans	+5100 altın	0,25 kg	Nadir
Kadim Muhafız	Savaşçı figürü oymalı kılıçlar, mızraklar ya da asalar	+4 karşılama +4 inisiyatif. Farkında olmadığınız saldırıları karşılayabilirsiniz.	+5600 altın	Aynı	Nadir
Ruh Yutan	Gri-siyah alacalı hançer. Kabzasında kuru kafa sembolü	+d6* büyülü hasar (geçici can puanı olarak çalar) *Mitril, Obsidyen ya da Ejder kemiği ise 2d6	+4590 altın	0,25 kg	Nadir
Arif Kılıcı	Mavi parlayan rünik işlemeli, abanoz kılıç	Abanoz: Hasar zarı bir küçülür ve büyü yapmada kullanılabilir. Arif saldırı ve büyü denemelerinize +2 bonus.	+4400 altın	½	Nadir
Anka Kılıcı	Anka kabzalı, üç topaz taşlı, mitril uzun kılıç	Mitril: Saldırı +2. +2d6 Ateş hasarı. Kutsal hasar verir. Tutuşturur. 1. seviye bir ruhban gibi günde üç kez gün ışığı duasını yapabilirsiniz. Sadece iyiler tarafından kullanılabilir.	14500 altın	2 kg	Çok Nadir
Kasırga Çekici	Üç elmas taşlı, siyah metal saplı, mavimsi damalarla parlayan obsidyen tepeli savaş çekici	Obsidyen: Hasar zarı bir büyür. +2d6 yıldırım hasarı. 1 afallama hasarı (1 turluk, Met: 16) %15 şansla hedefi sersemletir (Met: 20). 1. seviye ruhban gibi günde üç kez tayfun ve/veya Forn'un çekici duasını yapabilirsiniz.	25000 altın	7 kg	Çok Nadir
Kış Getiren	Mavi gümüş saplı ve safir taşlı mitril koca balta	Mitril: Saldırı +2. +2d6 Buz hasarı. Hareket puanı hasarı %15 şansla hedefi dondurur (Met: 15). Sadece kaotikler tarafından kullanılabilir.	16800 altın	2,5 kg	Çok Nadir

İsim	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Alkanat	Kızıl saplı, bıçağı ejderha şeklinde ejder kemiği tabar	Ejder kemiği: Kritik zar üç düşer. +3d6 ateş hasarı. Kritik katsayı bir artar. Ateşe karşı bağışıklık.	40500 altın	3 kg	Efsanevi
Derağaç Asası	Kıvrık ağaç dalı şeklinde karameşeden asa	Karameşe: Saldırı +1. Hasar zarı bir büyür. Kritik zar bir düşer. +4 karşılama. +4 otacılık. +4 tüm dirençler (kaçınmayı etkiler). +2d6 kutsal hasar. +20 geçici can puanı +1 günlük dua Savaştığınız her tur 1 can puanı iyileşirsiniz. Kutsal hasar verir. Günde bir kez kendiniz dışında bir hedefi dokundurarak tamamen iyileştirebilirsiniz (HP:10). Hastalık ve zehirleri de iyileştirir. Bu silah elinizdeyken arbede yeteneğiniz maksimum kabul edilir. Sadece iyiler tarafından kullanılabilir.	45450 altın	1,5 kg	Efsanevi
Kaplan Balyozu	Çift obsidyen kaplan yüzü tepeli. Mavimsi ahşap saplı balyoz	Obsidyen: Hasar zarı bir büyür. Hasar zarı bir büyür (obsidyene ek) Kuvvet: +4 1 turluk 2 afallama asarı (Met:21). +d6 buz hasarı. Hareket puanı hasarı.	37500 altın	4 kg	Efsanevi
Ölüm Getiren	Kurukafa kabzalı. Siyah dumanlı obsidyen ulu kılıç	Obsidyen: Hasar zarı bir büyür. +3 saldırı ve savunma bonusu +d6 büyü hasarı (bu hasarı geçici can olarak çalar). %20 şansla hedefi öldürür (Met:20). İyiler tarafından kullanılamaz. Lanetli (ilk temasta karşısındakini öldürmeye çalışır) (Akıl: 18, Silah dirençleri: 10)	50000 altın	2,5 kg	Efsanevi
Rüzgâr	Gri ak meşe saplı, obsidyen bıçaklı püsküllü uzun mızrak.	Obsidyen: Hasar zarı bir büyür. +4 saldırı, hasar ve karşılama bonusu Kritik zar 4 düşer Saldırılar, fırsat saldırıları ve karşılamalar 1HP ucuza mal olur (minimum:1)	35250 altın	2 kg	Efsanevi
Vojinek	Yanardöner renklerde kukri	Başarılı saldırılarınızda %20 şansla aşağıdakilerden biri olur (d12) 1. Vojinek yok olur. 2. Gülme krizine tutulursunuz. 3. Sizin ve hedefin silahları yer değiştirir. 4. Siz ve hedef dost olursunuz (Efsun, İra:23) 5. Hedef afallar (d6, gün boyu, Met:23) 6. Hedefin silahı çiçeğe dönüşür. 7. Hedef kör olur (kalıcı, Met:30) 8. Hedef uyur (İra:27) 9. Hedef delirir (İra:21) 10. Hedef keçiye dönüşür (kalıcı ZZ:30) 11. Hedef Vojen'in tahtına ışınlanır 12. Hedef tunçtan bir heykele dönüşür (ZZ:30, kalıcı)	37500 altın	0,25 kg	Efsanevi

Büyülü Menzilli Silahlar

Materyal	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Abanoz	Yaylar ya da oklar. Kestane rengi görünüm	Büyü yapmak için kullanılabilir. Kasar zarı bir küçülür.	X2 + 200	½	Yaygın
Kamağaç	Yaylar. Beyaz görünüm	Saldırı +2	X10 + 1000	½	Yaygın
Karameşe	Yaylar. Siyah görünüm	Hasar zarı bir büyür	X10 + 1000	Aynı	Orta
Mitril	Oklar. Mat gri görünüm	Saldırı +2	200	½	Yaygın
Obsidyen	Oklar. Siyah alacalı görünüm.	Hasar zarı bir büyür	200	Aynı	Orta
Ejder kemiği	Oklar. Gri kemiksi görünüm.	Kritik zar 2 düşer.	300	Aynı	Orta

Not: zar değişimleri: (d4→d6→d8→d10→d12→2d8→2d10→3d8→3d10)

İsim	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Alev oku	Yakut başlı ok/mermi	+D6 Yıldırım hasarı	100 altın	0,5 kg	Yaygın
Buz oku	Safir başlı ok/mermi	+D6 Buz hasarı	100 altın	0,5 kg	Yaygın
Yıldırım oku	Fildişi başlı ok/mermi	+D6 Ateş hasarı	100 altın	0,5 kg	Yaygın
Kutsal ok	1 sadak ok/mermi	Okun verdiği hasar kutsaldır.	50 altın	0,5 kg	Yaygın
Kristal Uçlu Ok	1 sadak ok/mermi	Habis varlıklara karşı +3 hasar	200 altın	0,5 kg	Orta
Büyülü Sadak	Kırmızı kadife kaplı sadak	İçinde tüm yay ve kurmalı yaylara uyan bir ok bulunur. Ok bir yere çarptığı anda sadağa geri döner.	2900 altın	Aynı	Orta
Vampir Oku	1 sadak ok/mermi	+d6 büyüsel hasar (can puanı olarak çalar)	600 altın	0,5 kg	Çok Nadir

İsim	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Sadık	Renkli taş işlemeli Bıçak ya da Nacak	Silah çekme HP normalin yarısına mal olur. Bu silahı fırlatırsanız 20m menzilden elinize çağırabilirsiniz (10 HP).	+2140 altın	0,5 kg	Yaygın
Şimşek Mızrağı	Mavi saplı, yıldırım şeklinde bıçaklı kısa mızrak	Bu mızrağı fırlattığınızda havada bir şimşeğe dönüşür ve 2d6 yıldırım hasarı verir (kuvvet bonusu eklenmez). Tur sonunda size geri döner. Normal saldırılarda +d6 yıldırım hasarı.	3150 altın	2 kg	Orta

İsim	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Kutsal Silah	Tüm Silahlar. Gümüşi	Silahın verdiği hasar kutsaldır.	+1000 altın	Aynı	Yaygın
Düşük kartal yayı	Kirişi kartal kanatları şeklinde yaylar	Kritik zar 2 düşer. Menzil iki katına çıkar.	+1800	Aynı	Yaygın
Kanakıtan	Siyah metal örgü işlemeli kurmalı yay ya da ağır kurmalı yay.	Kritik katsayı 1 artar. %10** şansla d6 kanama (Met:15*) *Kamağaç ise Met:15, Karameşe ise 18 **Kamağaç ya da karameşe ise %20 şans	+6400 altın	2-5 kg	Orta
Tayfun	Kıvrımlı kestane rengi ahşaptan kısa ya da uzun sert yay.	1 turluk 1 afallama hasarı (Met: 12*) Hasara kuvvet bonusunun yarısı yerine tamamı eklenir. Maksimum kuvvet değeri ise 3 yerine 5tir. *Kamağaç ise Met:15, Karameşe ise 18	+4800 altın	1-2 kg	Orta
Cadı Silahı	Tüm Silahlar. Runik işlemeler	Silahın verdiği hasar büyüseldir. Oka (ya da mermiye) ihtiyaç duymaz.	+4900 altın	½	Nadir
Kartal Yayı	Kirişi kartal kanatları şeklinde yaylar	Kritik zar 3 düşer. Menzil iki katına çıkar. Sezgi: +2	+8400 altın	2 kg	Nadir
Örümcek Yayı	Örümcek kolu kirişli, örümcek ağı yaylı uzun yay.	Hasar zarı bir büyür. %20 şansla örümcek zehri (Met:12). Ani saldırılarda normal silah hasarı verir ve zehirleme ihtimali vardır.	9600 altın	1 kg	Nadir
Takipçi	Kamağaç kısa yay	Kamağaç: +2 saldırı. Engelleri aşar (hedef korunma ve siperden gelen bonusları kaybeder, en fazla -5). Menzil iki katına çıkar.	8800 altın	2 kg	Nadir
Kış Sapanı	Safir taşlı mavi kamağaç sapan	Kamağaç: +2 saldırı Hasar zarı bir büyür. +d6 Buz hasarı ve hareket puanı hasarı	8080 altın	0,5 kg	Çok Nadir
Güz Yayı	Fildişi gümüş işlemeli kamağaç ağır kurmalı yay	Kamağaç: +2 saldırı Kritik katsayı 1 artar. +d6 yıldırım hasarı ve 1 afallama hasarı (1 turluk Met:16)	19200 altın	5 kg	Çok Nadir
Yaz Yayı	Yakut taşlı kırmızı kamağaç uzun yay	Kamağaç: +2 saldırı Kritik zar 3 düşer. +d6 ateş hasarı ve tutuşturma	13600 altın	2 kg	Çok Nadir
Çokatar	Siyah hafif kurmalı yay	Karameşe: hasar zarı iki büyür. Ok yükleme büyüsel olarak yapılır (10 HP). Bir yüklemede (tek okta) beş ok atabilir.	13250 altın	1 kg	Çok Nadir
Karabasan	Karameşe, platin işlemeli ağır kurmalı yay	Karameşe: hasar zarı iki büyür. Tüm saldırı ve hasara +2 %15 şansla hedef uyur (İra:21)	38400 altın	5 kg	Efsanevi
İlk Avcı	Yeşil ahşaptan, sarmaşık yaylı kısa yay.	Tüm saldırı ve hasara +5 bonus. Ok hedefe giderken ikiye bölünür (hasar x 2). +2 Sezgi	44000 altın	1 kg	Efsanevi

Büyülü Zırhlar

Materyal	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Mitril	Zincir ya da metal zırh	Zırh cezası -1. Hasar indirimi yıldırım için de geçerlidir.	X10 + 1000	½	Yaygın
Obsidyen	Zincir ya da metal zırh	Hasar indirimi +1. Hasar indirimi yıldırım için de geçerlidir.	X10 + 1000	Aynı	Orta

İsim	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Büyücü Zırhı	Kızıl şeritli kahverengi cübbe	1 hasar indirimi, +1 savunma	2100 altın	0,25 kg	Yaygın
Düşük Büyücü Cübbesi	Rünik işlemeli cübbe	Günlük büyü kapasitesi +2	2600 altın	0,25 kg	Yaygın
Element Zırhı	Yanar döner renkte zincir ya da metal zırh	Tüm elementlere karşı 5 hasar indirimi (ekstradan).	+2000 altın	Aynı	Yaygın
Gergedan	Gri Deri Zırh	Hasar İndirimi: 3 Zırh Cezası: 1 Can Puanı: +10	2400 altın	3 kg	Yaygın
Gladyatör Zırhı	Gümüş kalkan ve çapraz sembollü taşlı deri zırh	Refleks +1 (kaçınmayı etkiler)	1200 altın	3 kg	Yaygın
Örümcek Ağı Zırh	Örümcek ağından yapılma post zırh	Hasar İndirimi: 2 Zırh Cezası: 0. Tırmanma: +2	2100 altın	0,5 kg	Yaygın
Aslan Postu	Aslan postu zırh	Korku etkilerine karşı direnç denemeleriniz avantajlıdır. Cazibe +1	3600 altın	1,5 kg	Orta
Gri Ejder Zırhı	Gri Pul Deri Zırh	Hasar İndirimi: 3 Zırh Cezası: 1 Ateşe karşı Hİ:10 (ekstradan)	3600 altın	5 kg	Orta
Kanatlı Zırh	Üç gümüş kanat sembollü deri zırh	Sıçrarken ya da düşerken zırhınızdan büyülü kanatlar çıkar. Bu kanatlar sayesinde sıçrama denemelerinizi avantajlı yaparsınız, düşerken düşmenizi yavaşlatır ve (düşerken) süzülebilirsiniz.	2400 altın	3 kg	Orta
Okvurmaz	Kırık ok sembollü metal zırh	Menzilli saldırılara karşı +5 savunma bonusu.	8000 altın	15 kg	Orta
Yoldaş Zırhı	Tüy figürlü metal zırh	Mitril: zırh cezası bir düşer (2 olur). Taşıma kapasitesi hesaplanırken kuvvet 2 fazla kabul edilir. Yorgunluk için atılan metanet zarları avantajlıdır.	2000 altın	7 kg.	Orta
Ayı Postu	Ayı postu zırh	Hasar indirimi: 2 Zırh cezası: 0. Kuvvet +1	8400 altın	15 kg	Orta
Düşük ölümsüz zırh	Mor ince bir duman zırhı sarar	Kritik hasarı ve sinsi saldırıyı %50 ihtimalle engeller. Metanet: +2	+6500 altın	Aynı	Orta

İsim	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Cadı Zırhı	Koyu kızıl parlayan runik semboller-tüm zırhlar	Tüm büyüsel hasarlara karşı 5 hasar indirimi.	+4900 altın	Aynı	Nadir
Yüksek büyücü zırhı	Kızıl şeritli kahverengi cübbe	2 hasar indirimi, +2 savunma	16250 altın	0,25 kg	Nadir
Yeşil Ejder Zırhı	Yeşil Pul Deri Zırh	Hasar İndirimi: 4 Zırh Cezası: 1. Ateşe bağışıklık.	10800 altın	5 kg	Nadir
Kırmızı Ejder Zırhı	Kızıl Pul Deri Zırh	Hasar İndirimi: 5 Zırh Cezası: 1. Ateşe bağışıklık. Tüm nitelikler +1	36000 altın	5 kg	Çok Nadir
Büyücü Cübbesi	Rünik işlemeli cübbe	Günlük büyü kapasitesi +10	15600 altın	0,25 kg	Çok Nadir
Üstün Element Zırhı	Yanar döner renkte zincir ya da metal zırh	Hasar indirimi +1. Elementlere karşı 10 hasar indirimi (ekstradan).	+16000 altın	Aynı	Çok Nadir
Üstün Gladyatör zırhı	Altın kalkan ve çapraz sembollü taşlı deri zırh	Hasar indirimi +1. Refleks +2 (kaçınmayı etkiler)	18750 altın	3 kg	Çok Nadir
Ölümsüz zırh	Mor ince bir duman zırhı sarar	Kritik hasara ve sinsi saldırılara karşı bağışıklık kazanırsınız. Metanet: +4	+45500 altın	Aynı	Efsanevi

Büyülü Kalkanlar

Materyal	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Abanoz	Kalkanlar. Kestane rengi görünüm	Büyü yapmak için kullanılabilir. Kasar zarı bir küçülür. Bundan gelen ceza büyü denemelerini etkilemez.	X2 + 200	½	Yaygın
Kamağaç	Kalkanlar. Beyaz görünüm	Saldırı +2, Zırh cezası 1 düşer	X10 + 1000	½	Yaygın
Karameşe	Kalkanlar. Siyah görünüm	Hasar zarı bir büyür, Korunma bonusu +1	X10 + 1000	Aynı	Orta
Mitril	Kalkanlar. Mat gri görünüm	Saldırı +2, Zırh cezası 1 düşer	X10 + 1000	½	Yaygın
Obsidyen	Kalkanlar. Siyah alacalı görünüm.	Hasar zarı bir büyür, Korunma bonusu +1	X10 + 1000	Aynı	Orta

İsim	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Alev	Yakut taşlı gümüş işlemeli kalkan	Başarılı saldırılarda ve korunmalarda d6 ateş hasarı.	+1600 altın	Aynı	Yaygın
Buz	Safir taşlı gümüş işlemeli kalkan	Başarılı saldırılarda ve korunmalarda d6 buz hasarı.	+1600 altın	Aynı	Yaygın
Yıldırım	Fil dişli gümüş işlemeli kalkan	Başarılı saldırılarda ve korunmalarda d6 yıldırım hasarı.	+1600 altın	Aynı	Yaygın
Oktutan	Altın üç dikey ok işlemeli dairesel tahta kalkanlar	Menzilli saldırılara karşı korunma +5.	+1500 altın	Aynı	Yaygın
Süzülen Kalkan	Gümüş dört kanat sembollü oval metalik büyük kalkanlar	Komut ile aktifleştirdiğinizde (10 HP) 10 dakika boyunca önünüzde süzülerek sizi korur. Koruma denemeleri hareket puanına mal olmaz. Kalkandan gelen zırh cezası sıfırlanır. Bu özelliği günde dört kez kullanabilirsiniz.	+2500 altın	7 kg	Orta
Çatışan	Boynuz/diş gibi dikenlerle kaplı sekizgen kalkanlar	+2 saldırı ve hasar. Hücum denemelerinizde gelen bonus 2 artar.	+3200 altın	Aynı	Orta
Cadı	Koyu kızıl parlayan runik semboller	Büyülü saldırılardan korunabilirsiniz. Büyüsel hasar verir.	+3900	½	Nadir
Düşük Ölümsüz Kalkan	Gümüş iç içe üç halka ve aralarda değerli taşlar içeren büyük dikdörtgen kalkanlar	Farkında olmadığınız saldırılara karşı korunma yapabilirsiniz. Metanet: +1	+5000 altın	Aynı	Nadir
Sadık Kalkan	Renkli taş işlemeli dairesel orta boy mitril kalkan.	Mitril: +2 saldırı, zırh cezası 1 düşer. Kalkan çekme HP normalin yarısına mal olur. Kalkanı fırlatırsanız 20m menzilden elinize çağırabilirsiniz (10 HP).	7200 altın	3,5 kg	Nadir
Büyüsur	Beş rünik altın sembollü yuvarlak büyük kalkan	Büyülere ve dualara karşı tüm direnç denemeleriniz avantajlıdır.	17000 altın	9 kg	Çok Nadir
Ölümsüz kalkan	Gümüş iç içe üç halka ve aralarda değerli taşlar içeren büyük dikdörtgen kalkanlar	Farkında olmadığınız saldırılara karşı korunma yapabilirsiniz. Kritik hasara ve sinsi saldırılara karşı bağışıklık kazanırsınız. Metanet: +2	+35000 altın	Aynı	Efsanevi

Büyülü Eldiven ve Bileklikler

İsim	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Avcı Pençesi	Kaba post-deri eldiven	Kılavuzluk ve hayvan idaresi denemelerine +4	1600 altın	0,25 kg	Yaygın
Çağıran Eldiven	Üzerinde kılıç ve kalkan işaretli tek metal eldiven	İstediğiniz bir kalkanı ya da silahı komutla (10 HP) çağırırsınız. Çağırdığınız kalkan ya da silah elinizde belirir ve gün boyu (ya da başka bir şey çağrılana kadar) elinizde kalır. Elinizden düşerse yok olur. Bu şekilde çağırdığınız silahları rakibe fırlatabilirsiniz. Hasar verdikten sonra yok olur.	1750 altın	0,50 kg	Yaygın
Keşiş eldiveni	Gümüş atlet işlemeli deri eldiven	Silahsız saldırı ve güreşme denemelerine +2 bonus alırsınız.	2920 altın	0,25 kg	Yaygın
Okçu eldiveni	Gümüş ok-yay işlemeli deri eldiven	Okçuluk saldırı ve hasar zarlarına +1 bonus alırsınız. Ayrıca menzilli saldırılarınızın menzili iki katına çıkar.	2750 altın	0,25 kg	Yaygın
Savaş Eldiveni	Yıldız sembollü obsidyen metal eldiven	Silahınız elinizden düşürülemez. Silah çekme, karşılama ve fırsat saldırılarının hareket puanı bedeli 1 düşer (minimum:1). Bu silah ile yaptığınız arbede saldırılarında saldırıya +1 alırsınız.	2450 alton	0,5 kg	Yaygın
Hırsız Eldiveni	Gri kadife eldiven	El çabukluğu denemelerine +3, Sinsi saldırı zarları bir büyür.	3250 altın	-	Orta
Tuzakçı Eldiveni	Mavi kadife eldiven	Tuzak çözme ve kilit açma denemelerine +4	3150 altın	-	Orta
Koruyan Bileklik	Gümüş işlemeli mitril bileklik	Tüm savunmalara +2 bonus.	3500 altın	0,50 kg	Orta
Düşük sessizlik	Toz pembe kadife eldiven, üç inci taşlı	Günde üç kez bir sonraki büyünüzü abanoza ihtiyaç duymadan ve sessizce yaparsınız.	2750 altın	-	Orta
Donan El	Mavi kadife eldiven	Buz ile ilgili hüküm denemelerine +4 bonus. Buz hasar zarı bir büyür. Lanetli. (Başka büyü yapmak için İrade:20).	6000 altın	-	Nadir
Şifacı Elleri	İştil sembollü kumaş eldiven	Otacılık denemelerine +4. Pansuman zarı bir büyür (d10). İyileştiren dualaın zarı bir büyür (d10)	4300 altın	-	Nadir
Telekinezi Eldiveni	Üç gümüş yumruk figürlü deri eldiven	Gücü 10 olan telekinetik bir alan oluşturabilirsiniz. (HP:10)	4500 altın	0,25 kg	Nadir
Yanan El	Kırmızı kadife eldiven	Ateş ile ilgili hüküm denemelerine +4 bonus. Ateş hasar zarı bir büyür. Lanetli (Başka büyü yapmak için İrade:20).	6000 altın	-	Nadir
Yıldız Bileklik	Yedi köşeli yıldız süslü mavi deri bileklik	1. seviye bir büyücünün yaptığı zorluk zarı 10 olan kadim kalkan büyüsünü yapabilirsiniz. Bu özelliği günde yedi kez kullanabilirsiniz. (HP:10)	5500 altın	0,25 altın	Nadir
Yıldız Eldiveni	Yedi köşeli yıldız süslü mavi deri eldiven	ZZ: 10 olan kadim ok atabilirsiniz. Bu özelliği günde yedi kez kullanabilirsiniz. Bir seferde birden fazla ok da atabilirsiniz. (HP:10)	5500 altın	0,25 kg	Nadir
Üstün Koruyan Bileklik	Altın işlemeli mitril bileklik	Tüm savunmalara +3 bonus.	8750 altın	0,50 kg	Nadir
Sessizlik	Mor kadife eldiven, üç inci taşlı	Bu eldiven elinizdeyken abanoza ihtiyaç duymadan büyü yapabilirsiniz ve büyüleriniz sessizdir.	42968 altın	-	Efsanevi
Ölümün Eli	Siyah kadife eldiven	Rakibe dokunarak öldürmeyi deneyebilirsiniz (HP:10, Met:21). Metanet başarılı olursa, hedef d4 afallama (bir günlük) ve 2d6 büyüsel hasar alır. Siz bu hasarı geçici can puanı olarak kazanırsınız. Lanetli (ilk temasta karşısındakini öldürmeye çalışır) (Akıl: 18, dirençler: 10)	37500 altın	-	Efsanevi

Büyülü Botlar

İsim	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Kış-diyar Botu	Kürklü metal bot	Soğuktan etkilenmezsiniz. Buz hasarına karşı hasar indirimi: 10. Buzlu zeminler dezavantaja neden olmaz. Buzlara karşı direnç denemeleriniz avantajlıdır.	1250 altın	0,5 kg	Yaygın
Sessiz Pabuç	Siyah kadife kaplı bot	Yürürken ses çıkarmazsınız (avantaj sağlar). Sessiz hareket (gizlenme) denemelerine +4	1900 altın	-	Yaygın
Grifin Çizmesi	İki tarafında üçer gümüş kanat işlemeli deri ya da metal çizme	Sıçrama denemelerini avantajlı yaparsınız. Günde üç kez 1 turluk uçma özelliği kazanırsınız (HP:10). Uçuş hızı yürüme hızının 2 katıdır.	2600 altın	0,5 kg	Yaygın
Kedi Botu	Kahverengi tüylü hafif bot	+3 tırmanma +2 kaçınma	3100 altın	-	Yaygın
Koşturan Pabuç	Gümüş üç dalgalı şerit işlemeli	+3 akrobasi +4 hareket puanı	2000 altın	0,25 kg	Orta
Kaçınan Botu	Ametist taşlı gümüş işlemeli deri bot	Farkında olmadığınız saldırılardan kaçınabilirsiniz.	5500 altın	-	Orta
Kapıcı Pabuçları	Gümüş küçük kapı figürlü deri bot	Günde üç kez 10m içinde istediğiniz noktaya ışınlanırsınız (10 HP).	3900 altın	0,5 kg	Orta
Çita botu	Puanlı tüylü hafif bot	+4 tırmanma +4 akrobasi +3 kaçınma +5 hareket puanı	15100 altın	0,25 kg	Nadir
Üstün Kaçınan Botu	Ametist taşlı altın işlemeli deri bot	Farkında olmadığınız saldırılardan kaçınabilirsiniz. Yer değiştirmeleriniz fırsat saldırısı tetiklemez. Normalde ½ hasar alacağınız başarılı refleks denemelerinde hasar almazsınız	22000 altın	-	Çok Nadir
Yüksek Kapıcı Pabucu	Altın küçük kapı figürlü deri bot	10m içinde istediğiniz noktaya ışınlanabilirsiniz.	39900 altın	0,5 kg	Efsanevi

Büyülü Taç ve Miğferler

İsim	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Fark eden Tacı	Tek göz figürlü gümüş taç	Fark etme denemelerine +3	2600 altın	-	Yaygın
Düşük beden koruyan miğfer	Beş turmalinli deri ya da metal miğfer	Metanet: +2	1400 altın	0,5 kg	Yaygın
Düşük akıl koruyan miğfer	Beş necefli deri ya da metal miğfer	İrade: +2	1400 altın	0,5 kg	Yaygın
Susturmaz Tacı	Üç yakutlu altın taç	Söz sanatı: +3. Günde üç kez bir saat boyunca hedefin dilini konuşabilirsiniz.	2700 altın	-	Orta
Akıl tacı	Gümüş baykuş kafası işlemeli	Akıl: +1	2500 altın	-	Orta
Yüzvermez	Somurtkan orangutan	Cezbetme, emir, zihin kontrolü ve benzeri etkilere yaptığınız irade denemeleri avantajlıdır.	3100 altın	-	Orta
Beden koruyan miğfer	Beş oniksli deri ya da metal miğfer	Metanet: +2. +20 can puanı.	5600 altın	0,5 kg	Nadir
Akıl koruyan miğfer	Beş incili deri ya da metal miğfer	İrade: +2. Cinnet, delirme ve korku etkilerine karşı yaptığınız irade denemeleri avantajlıdır.	8170 altın	0,5 kg	Nadir
İman Miğferi	Tanrı sembollü mitril miğfer	Günlük dua hakkınız bir atar ve Kararlarınızın tanrınızla çelişip çelişmediğini hissedersiniz.	4400 altın	0,5 kg	Nadir
Telepati Tacı	Göz figürlü ortasında beyaz taşlı gümüş taç	İstediğiniz hedefle telepatik iletişim kurabilirsiniz (10HP).	5500 altın	-	Nadir
Akıl tacı	Altın baykuş kafası işlemeli	Akıl: +2	22500 altın	-	Çok Nadir
Dehşet Maskesi	Beyaz, dil çıkarmış yüz maskesi	Korku etkilerine karşı bağışıklık kazanırsınız. Komutunuzla (HP:10) günde üç kez hedefi korkutursunuz (İrade:18). İrade başarısız olursa dehşete düşer, başarılı olursa 1 afallama alır. Bu etki 10 tur sürer. Aynı hedefi aynı gün içinde yeniden korkutamazsınız.	16550 altın	0,25 kg	Çok Nadir
Gorgon Maskesi	Yılan saçlı kadın yüzü maskesi	Taşlaştırmaya karşı bağışıklık kazanırsınız. Günde üç kez komutunuzla (HP:10) hedefi taşlaştırırsınız (kalıcı-Metanet:15).	22500 altın	1 kg	Efsanevi

Pelerin ve Kemerler

İsim	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Er Kemeri	Gümüş atlet işlemeli kahverengi deri kemer	Güreş, tırmanma, yüzme ve güç (ağırlık kaldırma, yerini koruma vb) denemelerine +2	1900 altın	0,25 kg	Yaygın
Koruyan Pelerin	Gümüş kalkan işlemeli lacivert	+2 korunma bonusu sağlar (HP:3)	2200 altın	1 kg	Yaygın
Bukalemun Pelerini	Yanardönerli	Kılık değiştirme (sahtecilik) ve saklanma (gizlenme) denemelerine +4	2600 altın	0,25 kg	Orta
Marifet Kemeri	Açık kahverengi, üzerinde çeşitli sanat ve zanaat aktivitelerinde ait semboller taşıtan deri kemer	Zanaat ve sanat (hepsi uygun olmayabilir) denemelerinize +4	2700 altın	0,50 kg	Orta
Orman Pelerini	Yeşil tonlarında yaprak işlemeli	Ormanlık alanlarda yaptığınız refleks (kaçınmayı etkiler) ve saklanma (gizlenme) denemelerine +3. Ayrıca kamuflaj sağlar (saklanma avantajı).	2950 altın	0,25 kg	Orta
Düşük Görünmezlik Pelerini	Meneviş rengi alacalı kumaş	Günde bir kez 10 dakikalığına görünmez olabilirsiniz (HP:10).	4800 altın	-	Orta
Düşük Yükselen Pelerin	Koyu kırmızı kumaş	Günde bir kez 10 dakikalığına uçabilirsiniz (HP:10).	4800 altın	-	Orta
Gölge Pelerini	Siyah alacalı kumaş	Gölgeli alanlarda yaptığınız refleks (kaçınmayı etkiler) ve gizlenme denemelerinde +3. Loş ışıkta normal görürsünüz ve dezavantajlı değilsinizdir. 30 metre için karanlıkta görürsünüz.	5450 altın	0,5 kg	Nadir
Örümcek Pelerini	Koyu gri beyaz ağ izleri	Zehirlere karşı bağışıklık kazanırsınız. Günlük yenilenen beş şarjı vardır. Bir şarja 10 dakikalığına örümcek yürüyüşü özelliği kazanabilirsiniz (HP:10). Bir şarja 10 metre menzil içinde bir hedefe ağ atabilirsiniz (HP:10. DZ:15).	3300 altın	0,5 kg	Nadir
Yıldız Pelerin	Yedi köşeli yıldız süslü mavi deri pelerin	1. seviye bir büyücünün yaptığı zorluk zarı 10 olan kadim zırh büyüsünü yapabilirsiniz. Bu özelliği günde yedi kez kullanabilirsiniz. (HP:10)	6000 altın	-	Nadir
Otacı Kemeri	Çift iğneli mavi kuşak	Günde bir kere bir canlıdaki hastalık ve zehirleri iyileştirebilirsiniz. Ayrıca bu kişi d8 iyileşir (HP:10). İyileştirme (dua/yetenek) zarlarınız bir büyür. Otacılık +2	11000 altın	-	Çok Nadir
Yükselen Pelerin	Koyu kırmızı kumaş platin işlemeli	İsteğinizle uçabilirsiniz (HP:10).	48000 altın	-	Efsanevi
Görünmezlik Pelerini	Meneviş rengi alacalı kumaş platin işlemeli	İstediğinizde görünmez olabilirsiniz (HP:10).	48000 altın	-	Efsanevi

Yüzükler

İsim	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Düşük Akıl Yüzüğü	Bronz Baykuş kafası sembolü	+1 Akıl*	2050 altın	-	Yaygın
Düşük Sezgi Yüzüğü	Bronz Kedi kafası sembolü	+1 Sezgi*	2050 altın	-	Yaygın
Düşük Kuvvet Yüzüğü	Bronz Ayı kafası sembolü	+1 Kuvvet*	2050 altın	-	Yaygın
Düşük Cazibe Yüzüğü	Bronz Aslan kafası sembolü	+1 Cazibe*	2050 altın	-	Yaygın
Taktik Yüzüğü	Gümüş ve altın burma yüzük	+2 İnisiyatif, +2 hareket puanı*	1850 altın	-	Yaygın
Düşük Koruyan Yüzük	Büyü dilinde yazılar gümüş yüzük	Tüm dirençlerinize +1*	2100 altın	-	Yaygın
Hüküm yüzüğü	4 taşlı yüzük	Hüküm büyülerinizin direnç zarı 1* yükselir.	2200 altın	-	Orta
Kudret yüzüğü	El şeklinde taşlı yüzük	Kudret büyülerinizin direnç zarı 1* yükselir.	2200 altın	-	Orta
Efsun yüzüğü	Göz şeklinde taşlı yüzük	Efsun büyülerinizin direnç zarı 1* yükselir.	2200 altın	-	Orta
Uzayzaman yüzüğü	Daire ortasında çizgi figürlü yüzük	Uzayzaman büyülerinizin direnç zarı 1* yükselir.	2200 altın	-	Orta
Ölüm yüzüğü	Kuru kafa taşlı yüzük	Ölüm büyülerinizin direnç zarı 1* yükselir.	2200 altın	-	Orta
Yanılsama yüzüğü	Renk değiştiren taşlı yüzük	Yanılsama büyülerinizin direnç zarı 1* yükselir.	2200 altın	-	Orta
Büyücü Yüzüğü	Bükülmüş asa figürü	Günlük büyü kapasitesi 1 artar. (birden fazla takılırsa üst üste eklenir)	3350 altın	-	Orta
Dua Yüzüğü	İşlemesiz-gümüş.	Günlük dua hakkınız 1 artar. (birden fazla takılırsa üst üste eklenir)	2700 altın	-	Orta
Gölgegören Yüzüğü	Mat siyah işlemesiz üç siyah taşlı yüzük	Loş ışıkta normal görürsünüz. Karanlıkta 30 metre için normal görürsünüz.	4000 altın	-	Orta
Yenileyen Yüzük	Kırmızı tek taşlı altın yüzük	Saatte bir can puanı kazanırsınız. Kayıp organlarınız geri gelir *	4500 altın	-	Orta

* Aynı yüzükten birden fazla takıldığında etkiler üst üste eklenmez.

İsim	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Başbüyücü Yüzüğü	Kırmızı, mavi, yeşil (kullanılabilecekken parlaktır) taşlı altın yüzük.	Günlük şarjlı 3 büyülü taş. Taştaki enerjiler ilgili denemeye +2 bonus sağlar. Aynı anda birden fazla taş kullanılabilir. En az bir taş kullanırsanız bu büyü günlük büyü kapasitenizden düşmez.	6100 altın	-	Nadir
Akıl Yüzüğü	Gümüş Baykuş kafası sembolü	+2 Akıl*	6150 altın	-	Nadir
Sezgi Yüzüğü	Gümüş Kedi kafası sembolü	+2 Sezgi*	6150 altın	-	Nadir
Kuvvet Yüzüğü	Gümüş Ayı kafası sembolü	+2 Kuvvet*	6150 altın	-	Nadir
Cazibe Yüzüğü	Gümüş Aslan kafası sembolü	+2 Cazibe*	6150 altın	-	Nadir
Düşük Koruyan Yüzük	Büyü dilinde yazılar altın yüzük	Tüm dirençlerinize +2*	6300 altın	-	Nadir
Kutsal Yüzük	İşlemesiz-altın. Taktığınız anda tanrınızın sembolü belirir.	Günde bir kez tanrınızın ve seviyenizin izin verdiği ama bilmediğiniz bir duayı günlük dua hakkınızdan harcayarak yapabilirsiniz.	9500 altın	-	Çok Nadir
Yüksek hüküm yüzüğü	4 taşlı yüzük	Hüküm büyülerinizin direnç zarı 2* yükselir.	12200 altın	-	Çok Nadir
Yüksek kudret yüzüğü	El şeklinde taşlı yüzük	Kudret büyülerinizin direnç zarı 2* yükselir.	12200 altın	-	Çok Nadir
Yüksek efsun yüzüğü	Göz şeklinde taşlı yüzük	Efsun büyülerinizin direnç zarı 2* yükselir.	12200 altın	-	Çok Nadir
Yüksek uzayzaman yüzüğü	Daire ortasında çizgi figürlü yüzük	Uzayzaman büyülerinizin direnç zarı 2* yükselir.	12200 altın	-	Çok Nadir
Yüksek ölüm yüzüğü	Kuru kafa taşlı yüzük	Ölüm büyülerinizin direnç zarı 2* yükselir.	12200 altın	-	Çok Nadir
Yüksek yanılsama yüzüğü	Renk değiştiren taşlı yüzük	Yanılsama büyülerinizin direnç zarı 2* yükselir.	12200 altın	-	Çok Nadir
Efsanevi Koruyan Yüzük	Büyü dilinde yazılar altın yüzük	Tüm dirençlerinize +4*	32812 altın	-	Efsanevi
Üstün Kutsal Yüzük	İşlemesiz-platin. Taktığınız anda tanrınızın sembolü belirir.	Tanrınızın ve seviyenizin izin verdiği ama bilmediğiniz duaları günlük dua hakkınızdan harcayarak yapabilirsiniz.	47500 altın		Efsanevi
Yıldız Yüzük	8 köşeli yıldız şeklinde, platin.	Tüm niteliklerinize +2*	30000 altın	-	Efsanevi

* Aynı yüzükten birden fazla takıldığında etkiler üst üste eklenmez.

Muska ve Madalyonlar

İsim	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Koruyan Muska	Gümüş silindirik	Büyü ve dualara karşı tüm dirençlerinize +2	2500 altın	-	Yaygın
İrade Madalyonu	Gümüş Baykuş figürü	+3 İrade	2200 altın	-	Yaygın
Kutsal Madalyon	Tanrının sembolü (gümüş)	Dualarınızın direnç zarı iki artar.	2500 altın	-	Yaygın
Küçük sıhhat muskası	Gümüş Geyik sembolü	Zehirlere ve hastalıklara karşı metanet denemelerinizi avantajlı atarsınız. Maksimum can puanınız 10 artar.	2250 altın	-	Yaygın
Metanet madalyonu	Gümüş Ayı figürü	+3 Metanet	2200 altın	-	Yaygın
Refleks madalyonu	Gümüş Kedi figürü	+2 Refleks (kaçınmayı etkiler)	2200 altın	-	Yaygın
Kaçınan muska	Gümüş fare figürü	+3 kaçınma	2500 altın	-	Yaygın
Büyücü muskası	Aya sarılmış gümüş asa	Tüm büyü denemelerine +1	4100 altın	-	Orta
İlva dili	Ahşap, saçaklı ağaç	Günde üç kez 1. seviye bir Ilva ruhbanı gibi "doğa dili" duası yapabilirsiniz.	3560 altın	-	Orta
Koşturan Muskası	Gümüş koşan insan figürü	+5 hareket puanı	4200 altın	-	Orta
Ateş Topu Muskası	İki yakut taşlı	Toplam beş şarjlıdır (yenilenmez). 4m² alana harcanan şarj başına 2d6 ateş hasar verir (refleks: 15-1/2)	4000 altın	-	Orta
Cesaret Muskası	Gürleyen bronz aslan figürü	Korku etkilerine karşı bağışıklık kazanırsınız.	4250 altın	-	Orta
Seken Yıldırım Muskası	İki gümüş yıldırım taşlı	Toplam beş sarjlıdır (yenilenmez). 20 metre içindeki hedefe harcanan şarj başına d6 yıldırım hasarı verir. % 40 ihtimalle rastgele başka bir hedefe seker. Refleks: 18	4000 altın	-	Orta
Su halkı madalyonu	Safir etrafında dalga gibi gümüş desenler	Su altında ceza almadan görebilirsiniz. Günde üç kez 1 saat boyunca suda yürüyebilir ve su altında nefes alabilirsiniz. Yüzme denemeleri avantajlıdır.	3750 altın	-	Orta
Uyutmaz		Uyumaya ihtiyaç duymazsınız. 2 saatlik hafif dinlenme ve meditasyon ile 8 saatlik uykunun etkisini yaşarsınız. Uyutan büyü ve etkilere karşı bağışıklık sağlar.	6000 altın	-	Orta
Sakinlik		Cinnet etkilerine karşı bağışıklık kazanırsınız.			

İsim	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Azim Muskası	Somurtan oniks goril figürü	Cezbetme-emir etkilerine (dua/büyü) karşı bağışıklık kazanırsınız.	7800 altın	-	Nadir
Üstün Koruyan Muska	Altın silindirik	Büyü ve dualara karşı tüm dirençlerinize +4	8500 altın	-	Nadir
Beden Muskası	Kuyruğunu ısıran gümüş yılan sembollü	Kudret ve ölüm büyülerine karşı dirençleriniz avantajlıdır. Sersemleme ve felç etkilerine karşı bağışıklık kazanırsınız	7500 altın	-	Nadir
Zihin Muskası		Efsun ve yanılsama büyülerine karşı dirençleriniz avantajlıdır. Psişik saldırı hasarına karşı bağışıklık kazanırsınız.	7500 altın	-	Nadir
Münzevi Muskası	Sarılmış saman görünümlü zincir	Yemek yemeye, su içmeye ve nefes almaya ihtiyaç duymazsınız.	8750 altın	-	Nadir
Öldürmez		Sinsi saldırı ve kritik hasara karşı bağışıklık sağlar. Ölüm etkilerine karşı attığınız metanet denemeleri avantajlıdır.	9000 altın	-	Nadir
Sıhhat Muskası	Altın Geyik sembolü	Zehirlere ve hastalıklara karşı bağışıklık kazanırsınız. Maksimum can puanınız 20 artar.	8800 altın	-	Nadir
Saklayan Madalyon	Birbirini kapatan el sembolü	Yöneliminiz belirlenemez. Size karşı yapılan niyet sezme denemeleri dezavantajlıdır. Zihin okumaya karşı bağışıklık kazanırsınız. Takip büyüleri ile belirlenemezsiniz.	9000 altın	-	Nadir
Akıl ezeni		Büyü ve dualarınıza karşı atılan irade denemeleri dezavantajlıdır.	12200 altın		Çok Nadir
Beden ezeni		Büyü ve dualarınıza karşı atılan metanet denemeleri dezavantajlıdır.	12200 altın		Çok Nadir
Yakalayan		Büyü ve dualarınıza karşı atılan refleks denemeleri dezavantajlıdır.	12200 altın		Çok Nadir
Yüksek büyücü muskası	Aya sarılmış altın asa	Tüm büyü denemelerine +2	16400 altın	-	Çok Nadir
İlahi Madalyon	Tanrının sembolü (altın)	Günlük dua kapasiteniz iki artar. Dualarınızın direnç zarı iki artar. Bu muskayı taşırken tüm silah hasarınız kutsaldır.	15000 altın	-	Çok Nadir
Vampir muskası	Kanayan gül sembollü kırmızı siyah	Yaşlanmazsınız (lanetli-vampir laneti). Öldüren etkilere (büyü ve dua) karşı bağışıklık kazanırsınız.	31600 altın	-	Çok Nadir
Ölümsüz madalyonu		Farkında olmadığınız saldırılara karşı da savunma yapabilirsiniz. Sinsi saldırıya, kritik hasara ve ölüm etkilerine karşı bağışıklık sağlar.	32000 altın	-	Efsanevi
Yıldız Muska	8 köşeli yıldız şeklinde, platin.	Tüm niteliklerinize +2	50000 altın	-	Efsanevi

Büyü ve İlişkili Malzemeler

İsim	***Fiyat***	***Ağırlık***	***Açıklama***
Element özü	20 altın	-	100g-tek denemelik Hüküm
Efsun taşı	20 altın	-	100g-tek denemelik Efsun
Gözbağı aynası	20 altın	-	100g-tek denemelik Yanılsama
Kudret şerbeti	20 altın	-	100g-tek denemelik Kudret
Ruh tozu	20 altın	-	100g-tek denemelik Ölüm
Kapı dumanı	20 altın	-	100g-tek denemelik Uzayzaman
Ruh taşı (boş)	200 altın	-	Safir, Zümrüt, Ametist, Yakut, Topaz, Elmas
Ruh taşı (dolu)	1000 altın	-	Safir, Zümrüt, Ametist, Yakut, Topaz, Elmas (parlak)

İsim	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Çırak asası	Rünik işlemeli abanoz asa	Tüm büyü denemelerine +2	2800 altın	Aynı	Yaygın
Düşük Büyücü Asası	Taşlı abanoz asa	Tüm büyü denemelerine +1 ZZ: 10'a kadar bir büyü yüklenebilir. Yüklenen büyü asadan zar atmadan 3 defa yapılabilir (10 HP). Bitince yenisi yüklenebilir. NOT: Minimum Büyü yeteneği: 2	2500 altın	Aynı	Yaygın
Ölüm Asası	Kuru kafa taşlı Abanoz asa	Ölüm büyülerine +3, diğer büyü denemelerine -1, Ölüm büyülerinin direnç zarı bir artar.	4500 altın	Aynı	Orta
Kudret Asası	El şeklinde taşlı Abanoz asa	Kudret büyülerine +3, diğer büyü denemelerine -1, Kudret büyülerinin direnç zarı bir artar.	4500 altın	Aynı	Orta
Hüküm Asası	4 taşlı Abanoz asa	Hüküm büyülerine +3, diğer büyü denemelerine -1, Hüküm büyülerinin direnç zarı bir artar.	4500 altın	Aynı	Orta
Göz Bağlama Asası	Renk değiştiren taşlı Abanoz asa	Yanılsama büyülerine +3, diğer büyü denemelerine -1, Yanılsama büyülerinin direnç zarı bir artar.	4500 altın	Aynı	Orta
Efsun Asası	Göz şeklinde taşlı Abanoz asa	Efsun büyülerine +3, diğer büyü denemelerine -1, Efsun büyülerinin direnç zarı bir artar.	4500 altın	Aynı	Orta
Uzayzaman Asası	Daire merkezinden geçen çizgi gümüş işlemeli abanoz asa	Uzayzaman büyülerine +3, diğer büyü denemelerine -1, Uzayzaman büyülerinin direnç zarı bir artar.	4500 altın	Aynı	Orta
Arif Asası	Gümüş bilezikli düz abanoz asa	Büyü ve saldırı denemelerine +1	3400 altın	Aynı	Orta

İsim	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Büyücü Asası	Taşlı abanoz asa	Tüm büyü denemelerine +2 ve büyü direnç zarlarına +1 ZZ: 20'ye kadar bir büyü yüklenebilir. Yüklenen büyü asadan zar atmadan 3 defa yapılabilir (10 HP). ZZ:15 yüklendiyse 5 defa, ZZ:10 yüklendiyse 7 defa yapılabilir. Bitince yenisi yüklenebilir. NOT: Minimum Büyü yeteneği: 5	10000 altın	Aynı	Nadir
Koruyan asası	Tepeden aşağı kadar inen mor damarlı abanoz asa	Tüm büyü denemelerine +1 Tüm dirençlere ve inisiyatif denemelerine +2	8500 altın	Aynı	Nadir
Gezgin asası	Tepeden aşağı kadar inen mavi damarlı abanoz asa	Günlük büyü hakkı beş artar. Tüm büyülerin direnç zarları 1 artar. Can puanınız 10 artar.	9300 altın	Aynı	Nadir
Düşük sekar asası	Koyu kırmızı damarlı taşsız	Büyülerinize karşı yapılan tüm direnç denemeleri dezavantajlıdır.	22500 altın	Aynı	Çok nadir
Usta Asası	Rünik işlemeli abanoz asa	Tüm büyü denemelerine +3	17500 altın	Aynı	Çok Nadir
Usta Ölüm Asası	Kuru kafa taşlı abanoz asa	Sadece ölüm büyülerini yapmada kullanılabilir. Bonus: +5 Direnç Zarı: +2 Öldüren büyü/dua etkilere karşı bağışıklık sağlar.	25000 altın	Aynı	Çok Nadir
Usta Kudret Asası	El şeklinde taşlı abanoz asa	Sadece kudret büyülerini yapmada kullanılabilir. Bonus: +5 Direnç Zarı: +2 Nazar büyülerine, hastalık ve zehirlere karşı bağışıklık sağlar.	25000 altın	Aynı	Çok Nadir
Usta Hüküm Asası	4 taşlı abanoz asa	Sadece hüküm büyülerini yapmada kullanılabilir. Bonus: +5 Direnç Zarı: +2 Elemental hasara karşı bağışıklık sağlar	25000 altın	Aynı	Çok Nadir
Usta Göz Bağlama Asası	Renk değiştiren taşlı abanoz asa	Sadece yanılsama büyülerini yapmada kullanılabilir. Bonus: +5 Direnç Zarı: +2 Fark etme ve irade +5	25000 altın	Aynı	Çok Nadir
Usta Efsun Asası	Göz şeklinde taşlı Abanoz asa	Sadece efsun büyülerini yapmada kullanılabilir. Bonus: +5 Direnç Zarı: +2 Cezbetme/emir ve zihin kontrolü gibi etkilere karşı bağışıklık sağlar.	25000 altın	Aynı	Çok Nadir
Usta uzayzaman Asası	Daire merkezinden geçen çizgi gümüş işlemeli abanoz asa	Sadece uzayzaman büyülerini yapmada kullanılabilir. Bonus: +5 Direnç Zarı: +2 +10 hareket puanı	25000 altın	Aynı	Çok Nadir
Yüksek sekar asası	Koyu kırmızı damarlı taşsız	Tüm büyü denemelerine +2 Büyülerinize karşı yapılan tüm direnç denemeleri dezavantajlıdır.	67500 altın	Aynı	Çok nadir
Yüksek Büyücü Asası	Taşlı abanoz asa	Tüm büyü denemelerine +3 Direnç Zarı: +2 ZZ: 30'a kadar bir büyü yüklenebilir. Yüklenen büyü asadan zar atmadan 3 defa yapılabilir (10 HP). ZZ:20 yüklendiyse 5 defa, ZZ:15 yüklendiyse 7 defa, ZZ:10 yüklendiyse istendiği kadar yapılabilir. İstendiğinde yenisi yüklenebilir. NOT: Minimum Büyü yeteneği: 10	40000 altın	Aynı	Efsanevi
Üstat Asası	Rünik işlemeli Abanoz asa	Tüm büyü denemelerine +5	122500 altın	Aynı	Efsanevi

İsim	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Düşük Abanoz Değnek	Abanoz değnek	Büyü yapmakta kullanılabilir. Ayrıca bir seferlik ZZ: 10'a kadar bir büyü yüklenebilir. Yüklenen büyü değnekten zar atmadan 5 defa yapılabilir (10 HP). Tüm haklar tükendikten sonra yeniden yükleme yapılamaz ve değnek büyü yapmak için kullanılamaz. Yüklü büyü iptal edilemez. NOT: Minimum Büyü yeteneği: 2	600 altın	0,25 kg	Yaygın
Abanoz Değnek	Abanoz değnek	Büyü yapmakta kullanılabilir. Ayrıca bir seferlik ZZ: 15'e kadar bir büyü yüklenebilir. Yüklenen büyü değnekten zar atmadan 5 defa yapılabilir (10 HP). Tüm haklar tükendikten sonra yeniden yükleme yapılamaz ve değnek büyü yapmak için kullanılamaz. Yüklü büyü iptal edilemez. NOT: Minimum Büyü yeteneği: 4 NOT: ZZ 10'luk büyü yüklendiyse 10 kez yapılabilir.	1800 altın	0,25 kg	Orta
Yüksek Abanoz Değnek	Abanoz değnek	Büyü yapmakta kullanılabilir. Ayrıca bir seferlik ZZ: 20'ye kadar bir büyü yüklenebilir. Yüklenen büyü değnekten zar atmadan 5 defa yapılabilir (10 HP). Tüm haklar tükendikten sonra yeniden yükleme yapılamaz ve değnek büyü yapmak için kullanılamaz. Yüklü büyü iptal edilemez. NOT: Minimum Büyü yeteneği: 6 NOT: ZZ 15'lik büyü yüklendiyse 10 kez yapılabilir. NOT: ZZ 10'luk büyü yüklendiyse 20 kez yapılabilir.	5400 altın	0,25 kg	Nadir
Kadim Abanoz Değnek	Abanoz değnek	Büyü yapmakta kullanılabilir. Ayrıca bir seferlik ZZ: 25'e kadar bir büyü yüklenebilir. Yüklenen büyü değnekten zar atmadan 5 defa yapılabilir (10 HP). Tüm haklar tükendikten sonra yeniden yükleme yapılamaz ve değnek büyü yapmak için kullanılamaz. Yüklü büyü iptal edilemez. NOT: Minimum Büyü yeteneği: 8 NOT: ZZ 20'lik büyü yüklendiyse 10 kez yapılabilir. NOT: ZZ 15'lik büyü yüklendiyse 20 kez yapılabilir. NOT: ZZ 10'luk büyü yüklendiyse 40 kez yapılabilir.	16200 altın	0,25 kg	Çok Nadir
Düşük Parşömen	Büyü Parşömeni	Bir seferlik ZZ: 10'a kadar bir büyü yüklenebilir. Yüklenen büyü parşömenden zar atmadan yapılabilir (10 HP). Büyü parşömeni yok eder. NOT: Minimum Büyü yeteneği: 2	30 altın	-	Yaygın
Orta Parşömen	Büyü Parşömeni	Bir seferlik ZZ: 15'e kadar bir büyü yüklenebilir. Yüklenen büyü parşömenden zar atmadan yapılabilir (10 HP). Büyü parşömeni yok eder. NOT: Minimum Büyü yeteneği: 4	120 altın	-	Orta
Yüksek Parşömen	Büyü Parşömeni	Bir seferlik ZZ: 20'ye kadar bir büyü yüklenebilir. Yüklenen büyü parşömenden zar atmadan yapılabilir (10 HP). Büyü parşömeni yok eder. NOT: Minimum Büyü yeteneği: 6	480 altın	-	Nadir
Kadim Parşömen	Büyü Parşömeni	Bir seferlik ZZ: 25'e kadar bir büyü yüklenebilir. Yüklenen büyü parşömenden zar atmadan yapılabilir (10 HP). Büyü parşömeni yok eder. NOT: Minimum Büyü yeteneği: 8	1920 altın	-	Çok Nadir
Düşük Büyü Suyu	Cam şişede açık turuncu sıvı	Bir seferlik ZZ: 10'a kadar bir büyü yüklenebilir. Yüklenen büyünün özellikleri içildiğinde geçerlidir.	25 altın	0,2 kg	Yaygın
Büyü Suyu	Cam şişede açık turuncu sıvı	Bir seferlik ZZ: 15'e kadar bir büyü yüklenebilir. Yüklenen büyünün özellikleri içildiğinde geçerlidir.	100 altın	0,2 kg	Orta
Yüksek Büyü Suyu	Cam şişede açık turuncu sıvı	Bir seferlik ZZ: 20'ye kadar bir büyü yüklenebilir. Yüklenen büyünün özellikleri içildiğinde geçerlidir.	400 altın	0,2 kg	Nadir

Diğer Büyülü Eşyalar

İsim	*Ekipman*	*Özellik*	*Fiyat*	*Ağırlık*	*Nadirlik*
Düşük Kutsal Su	Cam şişede açık mavi sıvı	Bir seferlik 5. seviye ve altı bir ruhbanın yaptığı bir dua yüklenebilir. Yüklenen duanın özellikleri içildiğinde geçerlidir. Habis varlıkları asit gibi yakar (d6)	20 altın	0,2 kg	Yaygın
Kutsal Su	Cam şişede açık mavi sıvı	Bir seferlik 10. seviye ve altı bir ruhbanın yaptığı bir dua yüklenebilir. Yüklenen duanın özellikleri içildiğinde geçerlidir. Habis varlıkları asit gibi yakar (2d6)	80 altın	0,2 kg	Orta
Yüksek Kutsal Su	Cam şişede açık mavi sıvı	Bir seferlik 15. seviye ve altı bir ruhbanın yaptığı bir dua yüklenebilir. Yüklenen duanın özellikleri içildiğinde geçerlidir. Habis varlıkları asit gibi yakar (3d6)	320 altın	0,2 kg	Nadir
Simya Sürahisi	Siyah porselen sürahi	Günde istenen sıvıdan bir litreye kadar üretebilir.	2600 altın	1 kg	Orta
Bitmez Su Sürahisi	Beyaz porselen sürahi	Sürekli temiz su oluşturur (maksimum 10 litre/gün)	1800 altın	1 kg	Orta
Bitmez Hava Sürahisi	Saydam porselen sürahi	Sürekli taze hava oluşturur (maksimum 100 litre/gün)	1800 altın	1 kg	Orta
Büyü Su Tası	Su dolu tas	Günde bir kez orta boy su elementali çağırır.	2900 altın	0,5 kg	Nadir
Büyü Ateş Maltızı	Yanan maltız	Günde bir kez orta boy ateş elementali çağırır.	2900 altın	0,5 kg	Nadir
Büyü Hava Buhurdanı	Dumanlı buhurdan	Günde bir kez orta boy hava elementali çağırır.	2900 altın	0,5 kg	Nadir
Büyü Toprak Testisi	Toprak dolu testi	Günde bir kez orta boy toprak elementali çağırır.	2900 altın	0,5 kg	Nadir
Dolmaz Çantası	Gülümseyen yüz figürlü deri çanta	Ağırlığı değişmeden 50 kg'a kadar eşya taşır. İçinden eşya almak: 10HP	1600 altın	0,5 kg	Orta
Faydalı Çanta	Dikiş ipleri sarkmış kapaklı yün çanta	İçinde 5 cm büyüklüğünde d6 adet figür bulunur (rastgele). Figürler fırlatıldığında ilgili varlığı yaratır Ev, At arabası, Kayık figürü, At, İnek, Ağaç	3300 altın	0,25 kg	Orta
Numaracı Çantası	Renkli silindirik büzmeli çanta	İçinde 2d6 adet tüylü 5 cm çapında top bulunur. Topu attığınızda aşağıdaki etkilerden biri rastgele meydana gelir (etkiler 20m çap içinde geçerlidir): 1. Hiç bir şey olmaz 2. Herkes gülme krizine girer (Sersemleme DZ:15, irade) 3. Tunçtan bir heykel oluşturur (2m boyunda-Vojen) 4. Işık patlamasıyla herkes kör olur (DZ:15, metanet) 5. Herkes görünmez olur 6. 2d6 güvercin çağırır 7. Koşumlu ve eyerli bir at çağırır. 8. Size dost olan bir boz ayı çağırır (d6 saat) 9. Su ya da bira püskürten bir gayzer çağırır 10. 5 kişilik bir ziyafet çağırır 11. Bir meyve ağacı çağırır. Meyveler (d10+10) büyülüdür 12. Herkes 5d8 iyileşir.	3400 altın	0,25 kg	Nadir

Bitmez Meşale	Kırmızı parlayan büyü harfleri işlemeli	Sonsuza kadar yanabilen meşale. Komutla yakıp, söndürebilirsiniz.	170 altın	0,5 kg	Yaygın
Doğruluk Mumu	Yeşil mum	Mum yanarken 10m çapındaki alandakiler yalan söyleyemez. Mum söndürülürse etki biter. Mum toplamda 30 dakika yanabilir	250 altın	-	Yaygın
Büyülü İp	10 cm'lik ip parçası	30 metreye kadar uzayabilen ip. Komutlarla hareket ettirilebilir, düğüm attırılabilir (ZZ:20), çözdürülebilir.	900 altın	-	Yaygın
Uzaktanaçan Hırsızlık Takımı	Bir halka içinde iki çubuktan oluşan gümüş set	10m menzilden kullanılabilen usta işi (+2) hırsızlık takımı	2250 altın	-	Orta
Ankatüyü Şifacı Seti	Kırmızı ankatüyü işlemeli kutu içerisinde	Günde üç kez kullanılabilen usta işi (+2) otacılık seti. İçeriğinde istediğiniz zehre ve hastalığa karşı antidot bulunur (Maksimum 12-yenilenmez).	2500 altın	1 kg	Nadir
Büyücü Çadırı	Küçük bir para kesesi görünümünde	Komut ile iki kişilik bir çadıra dönüşür.	1300 altın	-	Orta
Kalkan Broşu	Bronz kalkan şeklinde bir broş	50 büyü hasarı absorbladıktan sonra yok olur.	550 altın	-	Yaygın
Gözgörmez Tozu	Yarı saydam beyaz toz	Orta boy hedef 1 dakika boyunca (yaklaşık 5 tur) görünmez olur. Tek kullanımlık.	250 altın		Orta
İzbırakmaz Tozu	Gri toz	Orta boy hedefin yarım gün boyunca bıraktığı tüm izler silinir.	125 altın		Orta
Gölge Diyar Tozu	Siyah toz	Orta boy hedef 1 dakika boyunca (yaklaşık 5 tur) fiziksel değildir.	400 altın		Orta
Kusurlu Ay Taşı	Silah Kalkan ya da Yüzüğe takılabilen alacalı gri oval taş	Silah, kalkan ya da yüzüğe takılır. ZZ: 10'a kadar bir büyü yüklenebilir. Yüklenen büyü (eğer isterseniz) 5 kez başarılı saldırınız (silah) ya da korunmanız (kalkan) ile çözülür. Eğer yüzüğe takılırsa 5 kez komutunuz ile aktive edebilirsiniz (HP:10). Direnç Zarı: 15	900 altın	-	Yaygın
Ay Taşı	Silah Kalkan ya da Yüzüğe takılabilen alacalı gri oval taş	Silah, kalkan ya da yüzüğe takılır. ZZ: 20'a kadar bir büyü yüklenebilir. Yüklenen büyü (eğer isterseniz) 5 kez başarılı saldırınız (silah) ya da korunmanız (kalkan) ile çözülür. Eğer yüzüğe takılırsa 5 kez komutunuz ile aktive edebilirsiniz (HP:10). Direnç Zarı: 18 NOT: Yüklenen büyü mühürse kalıcılaşır: silahlar için her vuruşta, kalkanlar için her korunmada, yüzükler için ise her gün (3 kez) kullanılabilecek hale gelir.	7200 altın	-	Nadir
Kusursuz Ay Taşı	Silah Kalkan ya da Yüzüğe takılabilen alacalı gri oval taş	Silah, kalkan ya da yüzüğe takılır. ZZ: 30'a kadar bir büyü yüklenebilir. Yüklenen büyü (eğer isterseniz) 5 kez başarılı saldırınız (silah) ya da korunmanız (kalkan) ile çözülür. Eğer yüzüğe takılırsa 5 kez komutunuz ile aktive edebilirsiniz (HP:10). Direnç Zarı: 21 NOT: Yüklenen büyü mühürse kalıcılaşır: silahlar için her vuruşta, kalkanlar için her korunmada, yüzükler için ise her gün (3 kez) kullanılabilecek hale gelir.	57600 altın	-	Efsanevi
Kristal Küre (Beyaz)	Beyaz kristal küre	Telepati yeteneği ile diğer beyaz kristal kürelerle iletişim kurabilirsiniz. Büyü yeteneği ile kullanılır. ZZ:10 İletişim	7400 altın	1,5 kg	Nadir
Kristal Küre (Siyah)	Siyah kristal küre	Beyaz ve siyah kristal kürelerle iletişim kurabilirsiniz. Büyü yeteneği ile kullanılır. ZZ:15 İletişim ZZ:20 Zihin okuma ZZ:25 Zihin kontrolü	37000 altın	1,5 kg	Çok Nadir
Lanetli Kuru Kafa	Siyah mermerden pürüzsüz, gerçek boyutlu bir kuru kafa figürü	Günde bir kez 20m içindeki hedefe aşağıdakilerden birisi. Kuru Kafayı ilk kez elinize aldığınızda bir irade denemesi yapın (ZZ:20) başarısız olursanız laneti tetiklersiniz. 1. Geri teper -10m (5 kare) 2d6 hasar 2. 5 tur sersemler (DZ:18) 3. 5 tur dehşete düşer (DZ:18) 4. d6 afallama-kalıcı/psikolojik (DZ:18) 5. Bir niteliğine 2d6 hasar-kalıcı (DZ:21)	27500 altın	0,5 kg	Efsanevi

		6. Körlük-kalıcı (DZ:21) 7. Felç-kalıcı (DZ:21) 8. Ölüm (DZ:24) 9. Ölüm(DZ:24) Zombi olarak uyanır. 10. Ölüm(DZ:24) Gul ve Karanlık Ruh olarak uyanır			
Gözgören Ayna	Dairesel 0,25 m çapında altın göz kapağı figürlü	Takip büyülerini avantajlı yaparsınız.	2250 altın	- kg	Orta
Ruh Kapanı	Metal çarklı aparat. Ortasında taşın oturacağı yuva bulunur.	Canlılardaki ruhu ruh taşlarına aktarabilirsiniz (taşın olgunlaşması için kuluçkaya ihtiyaç duyarsınız). Ölüm denemesi yapmanız gerekir (ZZ:10+seviye)	5500 altın	0,5 kg	Nadir
Taç Kuluçkası	Gri üzerinde büyü dilinde yazılar bulunan urna. 30 cm yüksekliğinde	Ruh taşlarının olgunlaşması için gereklidir (2d4 hafta). Kapandan taş kuluçkaya aktarılır. Kapak kapatılır. Eğer olgunlaşma başarısız olursa (%25) Ruh ya da ruhlar, taşı karanlık ruh ya da aydınlık ruh olarak terk eder. İçinde taş olan kuluçka kullanılarak ruhlar hapsedilebilir (büyü denemesi).	750 altın	1 kg	Nadir
Büyük Taç Kuluçkası	Gri üzerinde büyü dilinde yazılar bulunan urna. 70 cm yüksekliğinde	Taş kuluçkası gibi ama ruhlar Hortlak olarak terk eder.	1500 altın	1,5 kg	Nadir
Kusurlu Kara Küp	50 cmlik siyah mat metlik küp.	Nefleri Saklar Açıldığında boştur (%25) ya da Küçük Elemental (%25), Imp (%25), ya da Cehennem Tazısı (%25) içerir. Ruh kapanları kullanılarak bahsedilen nefler hapsedilebilir (büyü denemesi).	13000 altın	1 kg	Çok Nadir
Kara Küp	1 mlik siyah mat metlik küp.	Nefleri Saklar. Açıldığında boştur (%25) ya da Orta Elemental (%25), Garaz (%25), ya da Zohak (%25) içerir. Ruh kapanları kullanılarak bahsedilen nefler hapsedilebilir (büyü denemesi).	39000 altın	5 kg	Efsanevi
Kusursuz Kara Küp	2 mlik siyah mat metlik küp.	Nefleri Saklar. Açıldığında boştur (%25) ya da Büyük Elemental (%25), İblis (%25), ya da Zebani (%25) içerir. Ruh kapanları kullanılarak bahsedilen nefler hapsedilebilir (büyü denemesi).	117000 altın	25 kg	Efsanevi

Kritik Hasar Tablosu

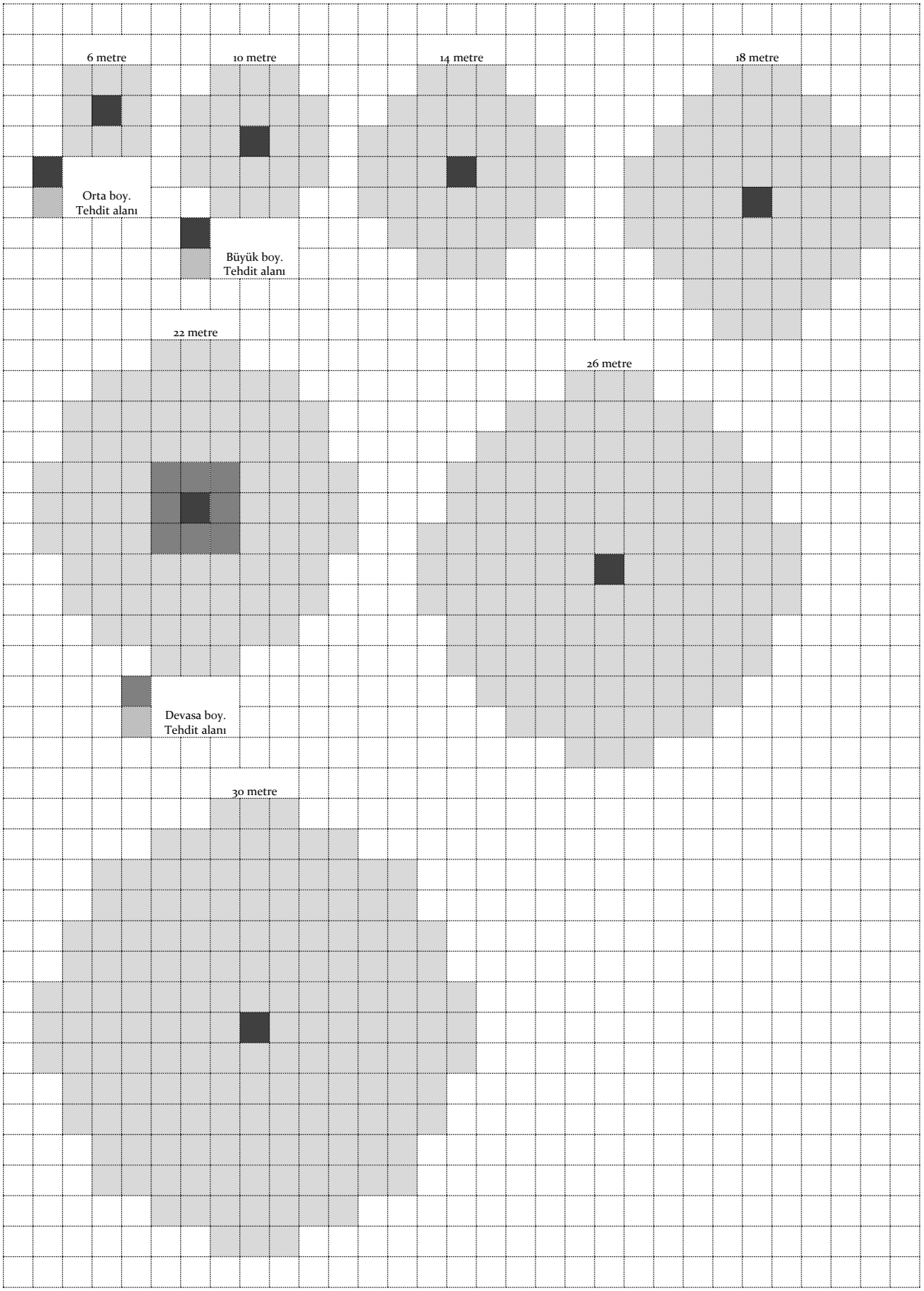
Bir karakter ya da mahlukat başarılı bir kritik saldırı sonucu hasar alırsa aşağıdaki tablo açılır. Bundan bağımsız olarak eğer kuvvet + seviyesinin üzerinde hasara maruz kaldıysa hasar değerine karşı bir metanet atar, başarısız olursa aşağıdaki tablo açılır.

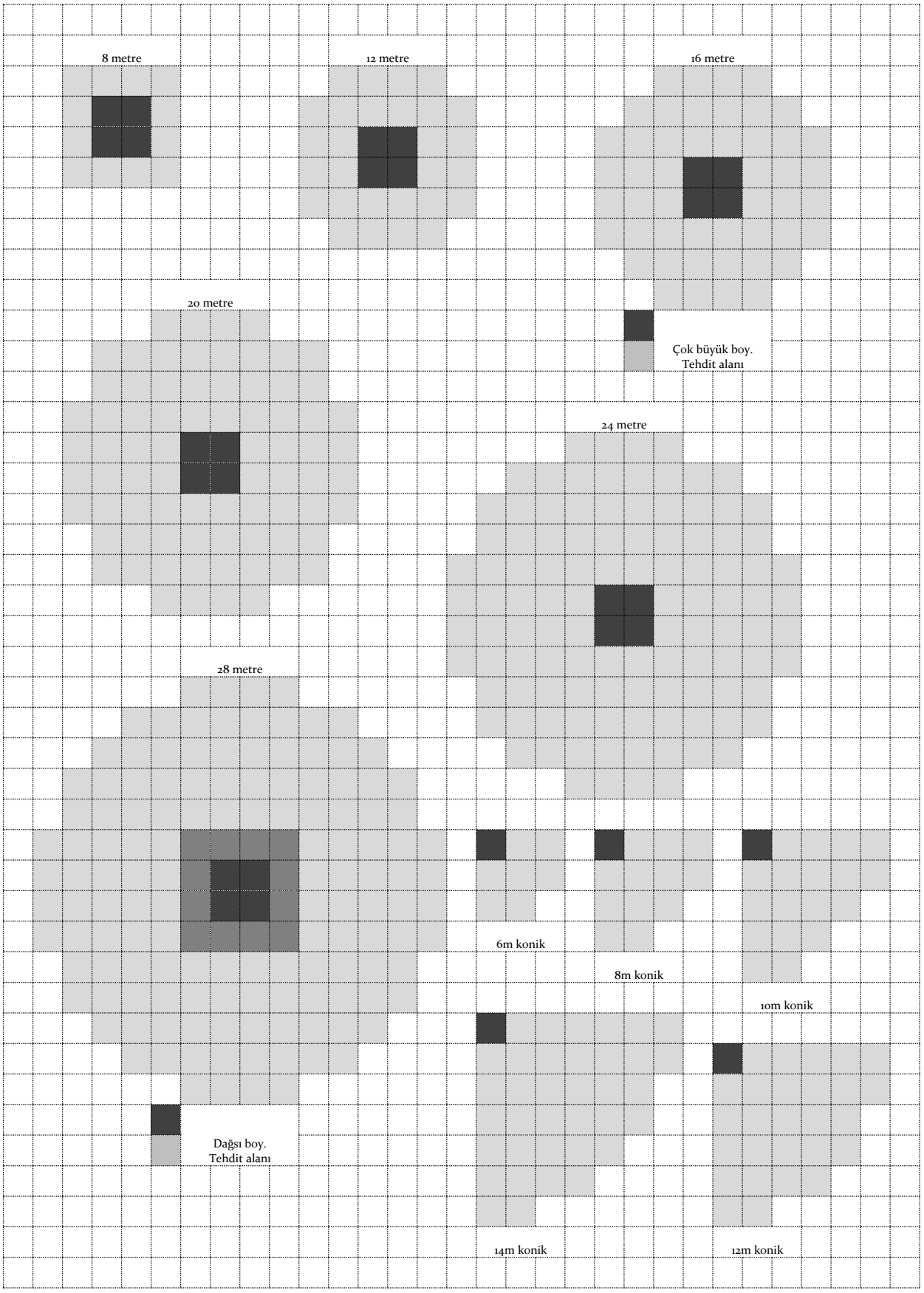
D8	**KAFA (1)**		**GÖVDE (2-4)**		**KOL (5-6)**		**BACAK (7-8)**	
D 100%	1-5	Ölüm (DZ: Hasar)	1-2	Ölüm (DZ:Hasar)	1-10	Kanama (d4)	1-10	Kanama (d4)
	6-15	Bayılma	3-5	Bayılma	11-25	Omuz çıkması (3 afallama-dezavantaj)	11-25	Diz kapağı çıkması (2 afallama-yavaşlar-dezavantaj)
	16-30	Sarsıntı (d4-afallama)	6-25	Sarsıntı (Göğüs-d4 afallama)	26-40	Kol kırığı (el kullanamaz)	26-40	Bacak kırığı (düşer-yavaşlar, ayak kullanamaz)
	31-45	Kanama (Boğaz, d8)	26-45	Kanama (Karın, d6)	41-55	El kırığı (el kullanamaz)	41-55	Ayak kırığı (yavaşlar, ayak kullanamaz)
	46-60	Sersemleme	46-70	Sersemleme (Karın)	56-70	Elindekini düşürme (elinde bir şey yoksa 2d4 hasar görür	56-70	Düşme
	61-70	Görme Kaybı	71-100	Zırh kırılır/hasar görür (zırh yoksa eksta 2d6 hasar)	71-85	Kol hasarı (dezavantaj)	71-85	Bacak hasarı (-4 ceza)
	71-75	Duyma Kaybı			86-100	El hasarı (dezavantaj)	86-100	Ayak hasarı (-4 ceza)
	76-85	Göz Kaybı						
	86-90	Kulak Kaybı						
	91-100	Kemik Kırığı (2d8 hasar)						

Zehir ve Hastalıklar

Zehir	*ZZ*	*İnkübasyon*	*Seyir (İyileşme=iki kez başarılı direnç)*
Örümcek	12	5 dakika/3 kez	Mide bulantısı, Felç (yalnızca 2.de) Afallama: 1
Yılan	16	10 dakika/3 kez	Yorgunluk, d6 kanama (yalnızca 3'te) Afallama: 2
Arı	10	10 dakika/2 kez	Şişme-kaşıntı Afallama: 1
Mavi Zehir	14	15 dakika/4 kez	Kaşıntı, ağrı Afallama: 2
Güzelavrat	20	10 dakika/5 kez	Ağrı (artan) 2d8 hasar Afallama: 3
Kurtboğan	18	1 saat/10 kez	Mide bulantısı, d8 iç kanama hasarı (yalnızca 3'den itibaren) Afallama: 2
Akrep	14	1 dakika/3 kez	Baş dönmesi, d4 hasar, bayılma (sadece 3'te) Afallama: 2
Kırmızı Kurbağa	20	5 dakika/4 kez	Şişme-kaşıntı, ateş, ölüm (sadece 4'te) Afallama: 4
Ölü Zehri	12	1 kez	Felç
Dağdeviren	14	1 kez	Bayılma
Geberten	14	1 kez	Ölüm
Pelin Otu	16	1 kez	Kasılma (sersemleme-5 tur)

Hastalık	*ZZ*	*İnkübasyon*	*Seyir (İyileşme=iki kez başarılı direnç)*
Sıçan Humması	14	2 gün/ 4 kez	Mide bulantısı, iştah kaybı, d6 hasar. Afallama: 1
Şark Çıbanı	20	3 gün/ 3 kez	Döküntü, kaşıntı-şişme Afallama: 4
Ölü Ateşi	16	1 gün/ 5 kez	Baş dönmesi, ateş, Felç (yalnızca 4de) Afallama: 2
Ağma Humması	18	4 gün /3 kez	Baş ağrısı, körlük (yalnızca 3te) Afallama: 1
Şeytan Üşütüğü	22	2 gün / 7 kez	Üşüme-titreme, öksürük, nefes darlığı, ölüm (yalnızca 6da) Afallama: 3
Ölü Çürüğü	24	1 gün/ 5 kez	Üşüme-titreme, mide bulantısı, 2d6 hasar, ölüm (yalnızca 5te) Afallama: 3


6 metre
10 metre
14 metre
18 metre
Orta boy.
Tehdit alanı
Büyük boy.
Tehdit alanı
22 metre
26 metre
Devasa boy.
Tehdit alanı
30 metre


8 metre
12 metre
16 metre
20 metre
Çok büyük boy.
Tehdit alanı
24 metre
28 metre
6m konik
8m konik
10m konik
Dağsı boy.
Tehdit alanı
14m konik
12m konik