

# Fantasy d20 Mesterfokon

## *Képességek II*

Kun Ádám

A kiadványhoz szükséges a Wizards of the Coast, Inc. által kiadott Dungeons & Dragons® Játékosok Kézikönyvének harmadik kiadása.

Requires the use of the Dungeons & Dragons® Player's Handbook, Third Edition, published by Wizards of the Coast, Inc.

Ez a kiadvány a 3.5-ös revízió anyagát használja.

This product utilizes updated material from the v.3.5 revision.



'd20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. and are used according to the terms of the d20 System License version 6.0. A copy of this License can be found at [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20). Dungeons & Dragons, Player's Handbook and Wizards of the Coast are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the United States and other countries and is used with permission.

'd20 System' és a 'd20 System' logója a Wizards of the Coast, Inc. védjegyei, és a d20 Rendszer Licenz 6.0-ban lefektetettek szerint alkalmazzuk. A Licenz másolata megtalálható a [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20) oldalon. A Dungeon & Dragons, Player's Handbook és Wizards of the Coast a Wizards of the Coast, Inc. Védjegyei az Amerikai Egyesült Államokban és más

országokban, és azok használata engedélyezett. Minden esetben az angol szöveg tekintendő mérvadónak.

**Termék identitás:** A termék nem tartalmaz termék identitást.

**Nyílt játék tartalom:** A kiadványban szereplő minden képesség neve és a képességek leírásai nyílt játék tartalomnak minősülnek. A kiadványban szereplő egyes nyílt játék tartalmak már eleve a nyílt játék tartalom részei (lásd a Copyright Note-t a kiadvány végén), a többi képességet ezennel a nyílt játék tartalomhoz adom, s ha így használják, akkor a „Fantasy d20 Mesterfokon II ©2007 Kun Ádám” szerző jogi megjegyzést kell tartalmazza.

Látogassa meg a honlapomat: <http://ramet.elte.hu/~kunadam/rpg/rpgindex.html>

## KÉPESSÉG FAJTÁK

A PHB-ban bevezetett képességfajtákon kívül újabbakat vezettem be. Ezek – a harcok képességtípushoz hasonlóan - könnyebb eligazodást segítik, és visznek semmilyen újabb szabályt a meglévő rendszerbe.

### ÁLTALÁNOS KÉPESSÉGEK

A PHB alapvetően általános, metamágikus és varázstárgy alkotó képességeket különít el. A metamágikus és varázstárgy alkotó képességek elkülönítése érthető, hisz rájuk további, egyedi szabályok vonatkoznak. Igaz, hogy az általános képességek használatával kapcsolatos szabályok szintén külön találhatók, attól függően, hogy a képzettség egy kaszt jellemzőre, egy faji tulajdonságra, egy harci cselekedetre / szituációra, vagy képzettségekre vonatkozik.

A PHB-s felosztás alapján a következőkben bemutatott képességek közül – a metamágikusak kivételével – mindegyik általános képesség. Szűkebb értelemben azonban csak a minden kaszt és faj számára egyaránt használható képességeket sorolom ide. Ezek általában mentőkkel vagy képzettségekkel kapcsolatosak.

Képesség magyar neve	Előfeltétel	Előny
Ajtótörő	Erő 17, ügyesebb fegyvertörés, erőteljes támadás	Tárgyak keménysége 5-tel kevesebb
Alkimista	Int 13	Mágikus képesség nélkül is használhatod az alkímiát
Atletikus	Erő 13	+1 minden Erő alapú képzettségpróbára
Edzett	Egs 13	+1 minden Egs. alapú képzettségpróbára
Elbűvölő	Kar 13	+1 minden Kar. alapú képzettségpróbára
Felejthetetlen előadás	-	Újradobhatod előadáspróbádat
Filozófus	Ből 13	+1 minden Böl alapú képzettségpróbára
Fürge	Ügy 13	+1 minden Ügy. alapú képzettségpróbára
Gyorsfutó	-	Futáskor +10 láb mozgásodhoz
Inkább szerencsés legyek, mint jó	6. szint	1-es támadást dobást 20 vehetsz
Kevesebb alvás	-	2 órával kevesebb alvás is elég neked
Mester alkimista	Alkímia 5	Olcsóbban és gyorsabban alkalmazod az alkímiát
Mulatozó	Kar 14	Karizma módosítótad másra is kiterjesztheted
Stabilan a földön	Erő 13	+4 földrevitel, átgázolás és legázolás ellen
Szagellenállás	-	+4 bónusz szagok ellen
Szerencsés kitérés	3. szint	Újradobhatsz egy kritikus ütést
Szerkezetek elleni harc	Alap támadás bónusz +4, ismeret (mágia) 3	Szerkezet ellen +2 támadás
Természetes megfélemlítő	Megfélemlítés 6	Gyengébb lények -2-vel támadnak környékeden
Tudós	Int 13	+1 minden Int. alapú képzettségpróbára

### KASZTHOZ KÖTŐDŐ KÉPESSÉG

Azon általános képességek, amelyek valamely alapkaszthoz köthetők. Az előfeltételek gyakran megkövetelnek egy-egy kasztképességet, mint az élőhalott üzés, a bárd zene vagy a harci láz képessége. A képességek bármely karakter által felvehetőek, amely teljesíti az előfeltételeket, a kaszt típus, csak tájékoztató jellegű. Azaz például egy pap típusú képességek, amelynek az előfeltétele az élőhalott üzése kasztképesség, felvehető minden olyan karakter számára, amely képes élőhalottat üzni vagy megfékezni, akkor is, ha egyetlen szinttel sem rendelkezik papként (például lovag).

### Alvilági képességek

Az **alvilági** képességek zömének előfeltétele az orvtámadás, ha nem, akkor is valamilyen tolvajokkal, orgyilkosokkal kapcsolatos képességet takar.

Képesség magyar neve	Előfeltétel	Előny
Jobb kalandor képességek	Kalandor 10. szint	Speciális kalandor képességeid javulnak
Mocskos patkány	Akrobatika 4	+1 közrefogott ellenfelek ellen
Nyúl szívű	Orvtámadás	-2 büntetés félem ellen; +1/szint sebzés orvtámadással

## Fantasy d20 Mesterfokon: Képességek II

### Barbár képességek

A **barbár** képességek egyik előfeltétele a harci láz kasztképesség.

Képesség magyar neve	Előfeltétel	Előny
Harci bőnbőlés	Harci láz	Szövetségesek 2d4 ideiglenes ép-t, s +2 akaraterő-mentőt kapnak
Megállíthatatlan harci láz	Harci láz	+6 minden mentőre 1 körig
Szellemcsapás	Harci láz	Testetlen lényeket is megüthetsz
Védelő harci láz	Harci láz	+6 VE-re 1 körig
Zabolátlan erő	Harci láz	+20 erő egy cselekedetre

### Bárd képességek

A **bárd** képességek leggyakoribb előfeltétele a bárd zene, de van a bárdok tudására épülő képesség is.

Képesség magyar neve	Előfeltétel	Előny
A csönd dallama	Bárd zene, előadóművészet 9	Süketítés
Az elveszett király eposza	Bárd zene, előadóművészet 6	Fáradtság megszüntetése
Erőfeszítés nélküli ének	Bárd zene, előadóművészet 9	Zenére gyors cselekedetként összpontosíthat
Felejthetetlen előadás	-	Újradozhatod előadáspróbádat
Feltáró ének	Bárd zene, előadóművészet 5, Kar 11	Mágikus tárgyak felfedik magukat
Figyelmeztető kiáltás	Bárd zene, előadóművészet 6, elugrás	+5 reflex mentő és elugrás egy szövetségesnek
Gyors zene	Bárd zene	Egy zenédet gyors cselekedetként aktiválhatod
Hosszú út éneke	Bárd zene, előadóművészet 6	Sietés nem-halálos sérülés nélkül
Végzetszaválás	Bárd zene, előadóművészet 8, megfélemlítés 8	Ellenfeleidnek -10 dobásaikra
Zavaró hangzat	Bárd zene, előadóművészet 9	Ellenfeled készületlen lesz

### Harcos képességek

A **harcos** képességek mindegyike választható a harcosok bónusz képességének egyikéként. A harcos képességek zöme nem ír elő olyan előfeltételeket, amelyeket csak harcos teljesíthet (kivétel lenne például a PHB-ből a *fegyverspecializáció*).

Képesség magyar neve	Előfeltétel	Előny
Dobófegyveres harc	Közvetlen lövés	Közelharcban is tudsz dobófegyvert használni
Egymás hátát védelmezve	ATB +1	Társaddal nem vagytok közrefoghatóak
Erőtéljes dobás	Erőtéljes támadás	Támadásodat rontva sebzésedet növelheted
Erőtéljesebb támadás	Erő 15; fegyverfókusz, erőteljes támadás	Támadásodat rontva sebzésedet jelentősen növelheted
Fegyveres elütés	Ügy 13; jártas a fegyver forgatásában; ATB +2	Fegyverrel ütöd el a feléd kilőtt nyílvešzőket
Fegyvermester	Böl 13; Fegyverfókusz, fegyverspecializáció, mesteri fegyverfókusz, mesteri fegyverspecializáció; ATB +15	+3 támadás +6 sebzés
Fekve támadás	Ügy 13; akrobatika 4	Büntetés nélkül támadsz fekvő helyzetből
Halálos védelem	-	Védekezve harcolva nagyobb a sebzésed
Hatékonyabb kegyelemdőfés	ATB +6	Kegyelemdőfésed nagyobbat sebez és azt nehezebb túlélni
Hosszabb elérés	ATB +2	Fegyvered elérése 5'-bal nő
Kaszabolás	Ügy 13; kitérés; mozgékonyaság; cikázó támadás; ATB +12	Mozogsz és támadsz egyszerre
Késharc	Fegyverfókusz (tőr)	Késsel a kezdben halálos vagy
Kétkezes fegyverforgatás	Jártas a fegyver forgatásában	Kétkezes fegyver sebzéséhez erőbónuszod kétszerese adódik
Láncos buzogány mester	Fegyverfókusz (láncos buzogány); ATB +4	Ellenfeled nem tudja pajzsát hatékonyan használni ellened
Lehetőség kihasználása	Harci reflexek, ATB +6	Egy megszakító támadásra +4
Lóról ledöntés	Erő 13; erőteljes támadás; harci fegyver	Lovas ellenfél ellen földrevitel bármilyen

## Fantasy d20 Mesterfokon: Képességek II

	forгатása	fegyverrel
Lovas kaszabolás	Ügy 13; lovasroham; lovasharc	Lovagolva teljes támadást tehetsz
Másfélkezes stílus	Fegyverfókusz; ATB +2	Jobban védekezel egy fegyverrel harcolva
Mesteri fegyvertörés	Erő 15; ügyesebb fegyvertörés, erőteljes támadás	Ha eltöröd ellenfeled fegyverét, támadhatod is
Mesteri harci védekezés	Int 13; akrobatika 5; harci szakértelem, ATB +5	Egy fegyverrel harcolva jobb a védekező manővereid
Mesteri kritikus ütés	Jártas a fegyver forгатásában; ATB +8	Fegyvered kritikus szorzója nő
Nyéllel csapás	Kétfegyveres harc	Kétkezes fegyver nyélével is támadhatsz
Nyúlléptek	Ügyesebb cselvetés	Bónusz átverésre cselvetésnél
Pontosabb sebző lövés	Ügy 15; közvetlen lövés, pontosabb célzás, sebző lövés	Támadásodat rontva sebzésedet jelentősen növelheted
Pörgő védekezés	Harci szakértelem, nyílvesztő eltérítése	Szálfegyverrel jobban védekezel
Pusztakezes lefegyverzés	Képzett pusztakezes harcos, ügyesebb lefegyverzés	Pusztakezes támadásod nem könnyű fegyver
Riposzt	Ügy 13; harci reflexek; ATB +4	Ellenfeled megszakító támadására megszakító támadással felelsz
Roham ellen kitámaszt	ATB +1	Kétszeres sebzés rohamozó ellenféllel szemben
Sebző lövés	Ügy 13; közvetlen lövés, pontosabb célzás	Támadásodat rontva sebzésedet növelheted
Számszerijász	Fegyverfókusz (számszeríj), célzott lövés, ATB +6	Lövésed ledöntheti célpontját a lábáról
Távoli földrevitel	Ügy 17; pontos lövés; ATB +8	Földrevitel távolsági fegyverrel
Utcai harcos	ATB +2	+2 bónusz speciális manőverekre
Ügyesebb harci reflexek	Harci reflexek	+1 megszakító támadásra
Ügyesebb kétkezes fegyverforгатás	Kétkezes fegyverforгатás, ATB +6	Egyes kétkezes fegyverek hosszúnak számítanak neked
Vaddisznó öklelése	Keményebb átgázolás	Átgázolás helyből
Védelemből támadó	Harci reflexek, ATB +6	

### Katona

Azokat a képességeket soroltam ide, amelyek működéséhez több harcosnak közösen kell cselekednie, s általában mindnek rendelkeznie kell a képességgel, hogy működjön. A képességekkel egyszerűen növelhető alacsony szintű, tömegben harcoló katonák hatékonysága.

Képesség magyar neve	Előfeltétel	Előny
Ék alakzat	Erőteljes támadás, keményebb legázolás, ATB +4	Hatékony roham
Falanx	Nehézvért viselet, ATB +3	Formációban +1 támadásra és védekezésre
Falanx taktika	Pajzshasználat	Pajzsfalad mögöttiek fedezéket élveznek
Harci alakzat	ATB +1	Formációban +1 támadásra és védekezésre
Összezárt pajzsok	Pajzshasználat, pajzsfal	+2 fedezékbónusz
Pajzsfal	Pajzshasználat	+2 pajzsbónusz
Testőr	Int 13; harci reflexek	Támadásodat rontva szövetségeseid védekezését növelheted

### Lovag képességek

A **lovag** képességek azon képességek, amelyek valamilyen csak a lovag kasztra jellemző tulajdonságra vagy kasztképességre hatnak, vagy azok felvételének az előfeltételei. Tipikusan ilyenek az aura képesség.

Képesség magyar neve	Előfeltétel	Előny
Harci áldás	Lovagi varázslat	Gyors cselekedetként varázsolhatsz
Kiterjedtebb aura	Aura képesség	Aurád 10 lábbal nagyobb körben hat

## Fantasy d20 Mesterfokon: Képességek II

### Pap képességek

A **pap** képességek jelentős részének előfeltétele az élőhalott üzés vagy megfűkezés képessége, és ezek ezen képességet javítják valamilyen formában. Megjegyzendő, hogy az ilyen képességeket a lovagok is felvehetik, ha már képesek élőhalottat üzni.

Képesség magyar neve	Előfeltétel	Előny
Spontán szféráima	2 vagy több szféra, 3. szintű varázslat	szféravarázslatodat nem kell előre meghatároznod
Távoli üzés	Élőhalott üzése, extra üzés	30 lábbal messzebről üzhetsz

### Szerzetes képességek

A **szerzetes** képességek harcművészeti manővereket foglalnak magukba, amelyek a pusztakezes harcra épülnek.

Képesség magyar neve	Előfeltétel	Előny
Akrobatikus küzdő-stílus	Ügy 13, akrobatika 6	+2 akrobatikára, jobb védekezés
Pusztakezes lefegyverzés	Képzett pusztakezes harcos, ügyesebb lefegyverzés	Pusztakezes támadásod nem könnyű fegyver
Repülő rugás	Képzett pusztakezes harcos, ugrás 8	Roham kétszeres sebzés okoz

### Vándor képességek

A **vándor** képességek a főellenséggel való harcra és a nyomolvasásra fókuszálnak.

Képesség magyar neve	Előfeltétel	Előny
Állati védelmező	Állati társ	+1 VÉ állati társad mellett
Vesztett állati társ	Állatit társ, gonosz jellem	Állati társad veszett és fertőz

### Druida képességek

A **druida** képességek jelentős része a vadalak képességet javítja vagy terjeszti ki valamilyen formában.

Képesség magyar neve	Előfeltétel	Előny
Állati védelmező	Állati társ	+1 VÉ állati társad mellett
Sziklaforma	Egs 13, vadalak	Kőszzerű formád keményebbé tesz
Vesztett állati társ	Állatit társ, gonosz jellem	Állati társad veszett és fertőz

### Varázsló képességek

A **varázsló** képességek a famulusokkal és az iskola specializációval kapcsolatosak.

Képesség magyar neve	Előfeltétel	Előny
Élénk tüzek	Varázslatfókusz (elementális mágia), varázslatmaximálás	+1 tűzsebzés/koca
Metamágikus iskola fókusz	Varázslatfókusz vagy specializáció	Metamágia költsége kisebb a választott iskolában
Páncélozott varázsló	páncélhasználat	-10% varázslatrontás páncélban

### MÁGIAHASZNÁLÓ KÉPESSÉG

A mágiahasználó képességet előfeltétele a mágiahasználat, függetlenül attól, hogy varázslói vagy papi mágiáról van szó.

Képesség magyar neve	Előfeltétel	Előny
Ceremoniális varázslás	Varázslatismeret 9	Lassabban varázsolva erősíted a varázslatot
Erősebb elementál	Ismeret (síkok) 2	Idézett elementáljaid erősebbek
Erőtartalék	Vasakarat	Erősebb varázslásért pár körre elkábulsz
Kisebb jóslások megosztása	Varázslatfókusz (jóslás)	Jóslásaidat társaid is érzékelik
Megtévesztő varázslás	Átverés 5	Nehezebben azonosítható varázslatod

## FAJHOZ KÖTŐDŐ KÉPESSÉG

Az egyes fajok speciális képességeit erősítő képességekről van szó. Minden ilyen képesség előfeltétele egy adott fajba való tartozás, vagy egy adott faji jellemző megléte (például sötétbenlátás).

Képesség magyar neve	Előfeltétel	Előny
Alkimista szaglás	Gnóm	+3 mesterség (alkímiára), 4. szintű varázslatokat is helyezhetsz varázsitalokba
Drágakőmester	Gnóm	+4 értékbecslésre és olcsóbban varázsolhatsz
Erősebb elf vér	Fél-elf	Képességeid közelebb állnak egy elféhez
Harcedzett	Törpe, alap támadás bónusz +2	+2 kezdeményezés, +4 félelem ellen
Ork bajnok	Ork v. fél-ork	Ork egzotikus fegyverek harci fegyverek neked
Síki vadék	Ember	Külviláginak számítász
Vad örökség	Fél-elf, Böl. 13	Egy druida varázslatot varázsolhatsz
Vastag írha	Ork v. fél-ork	+1 természetes páncél

## METAMÁGIKUS KÉPESSÉG

A metamágikus képességek – ahogy az a PHB 5. *Képességek* fejezetében le van írva – a varázslatok paramétereit, vagy hatását változtatják meg. Jelen kiadványban a metamágikus képességeknél varázslatszint módosítót adunk meg minden metamágikus képességnél. A varázslatszint módosító az a szint, amennyivel magasabb szintű varázslathelyet kell feláldozni a metamágikusan erősített varázslat elmondásakor, az eredeti varázslathoz képest. Azaz, ha egy metamágikus képesség varázslatszint módosítója 1, akkor 1 szinttel magasabb szintű varázslathelyet foglal el az így erősített varázslat, mint az eredeti. Ebben az esetben egy alapesetben 1. szintű varázslat 2. szintű varázslathelyet foglal el.

Képesség magyar neve	Előfeltétel	Előny
Láthatatlan varázslat	Metamágikus képesség	Varázslat hatása nem látható
Mágikus építész	Falvarázslat, Int 15, Ismeret (mágia) 6	Falak más alakot is felvehetnek
Máshonnan	-	Varázslatod más irányból jön

## ADOTTSÁGOK

Az adottságok veleszületett adottságok, képességek, jellemzők. A karakter ezekkel mindig rendelkezik, ezt nem tanulta, nem kalandzásai során tett rájuk szert. Ennek megfelelően az adottság képességet csak 1. szinten lehet felvenni, később nem. Egy karakter legfeljebb egy adottság képességgel rendelkezhet.

Képesség neve	Előfeltétel	Előny
Akolitus	Böl 13	Három kisebb papi imát ismersz
Bűvészkedés	Int 13	Három kisebb trükköt ismersz

## KÉPESSÉGEK LEÍRÁSAI

### A CSÖND DALLAMA [BÁRD]

Bárd hatalmaddal megsüketítheted ellenfeleidet.

**Előfeltétel:** Bárdok zenéje, Előadóművészet 9 szint

**Előny:** Normál cselekedetként 2 bárdi zene alkalmazásodat feláldozva egy célpontot 3 körre megsüketíthetsz. A célpont Akaraterő mentőt dobhat a hatás ellen (NF az előadóművészet próbád eredménye). A célpontnak 30 lábön belül kell lennie, s hallania kell téged.

### A HOSSZÚ ÚT ÉNEKE [BÁRD]

Bárdi zenéd hatalmával gyorsabb menetelésre ösztönözheted társaidat.

**Előfeltétel:** Bárdok zenéje, Előadóművészet 6 szint

**Előny:** Bárdi zene képességed egyik napi használatának feláldozásával magad és minden 60 lábás körön belül levő szövetségesed elkerülheti, hogy nem-halálos sérülést szenvedjenek a sietésből fakadóan. A bárdnak legalább 1 percig kell énekelnie a hatáshoz, ami 1 óráig hat. A képesség használata normál cselekedet.

### AJTÓTÖRŐ [ÁLTALÁNOS]

Hihetetlen erővel sújtasz le tárgyakra.

**Előfeltétel:** Erő 17, ügyesebb fegyvertörés, erőteljes támadás

**Előny:** Egy tárgyra támadáskor a tárgy keménységét 5-tel kevesebbnek veheted (minimum 0), amikor a sebzésedet számolod ki.

### AKOLITUS [ADOTTSÁG]

Papok és szerzetesek között nőttél fel.

**Előfeltétel:** Bölcsesség 10+

**Előny:** Az *apró sebek gyógyítása*, *istení útmutatás* és *étel és ital megtisztítása* 0. szintű papi varázslatok mindegyikét naponta egyszer alkalmazhatod. Varázshasználói szinted a varázslatok erősségének, hatótávjának, stb. meghatározásához a szintteddel egyenlő (legalább 1).

**Speciális:** A képességet csak 1. szinten veheted fel.

### AKROBATIKUS KÜZDŐ-STÍLUS [SZERZETES]

Az akrobatikus ugrások és vetődéseket pusztakezes küzdő stílusod szerves részét képezik. Az akrobatikus elemekkel képes vagy viszonylag egyszerűen elkerülni az ütések.

**Előfeltétel:** Ügyesség 13; Akrobatika 6. szint

**Előny:** Pusztakezes harc közben +2 bónuszt kapsz akrobatika próbáidra, mert az szerves része küzdő-stílusodnak.

Teljes védekezés vagy védekezve harcolás cselekedeteket alkalmazva +2 kitérés bónuszt kapsz VÉ-dhez.

**Speciális:** A képesség csak akkor használható, ha mozgásod teljesen szabad. Ha mozgás- vagy ügyességmódosító-büntetést kapsz a viselt páncél vagy megterhelés következtében, akkor nem kapod meg a képesség előnyeit.

### ALKÍMIAI SZAGLÁS [GNÓM]

Páratlan szaglásoknak köszönhetően pontosan és biztonsággal elegyíted a reagenseket és egyéb komponenseket.

**Előfeltétel:** gnóm

**Előny:** +3 bónuszt kapsz a mesterség (alkímia) próbáidra. Továbbá ha képes vagy varázslatokat előállítani, akkor azok 4. szintű varázslatok hatását is előállíthatják.

**Alapesetben:** Egy varázslat legfeljebb 3. szintű varázslat hatását állíthatja elő.

### ALKIMISTA [ÁLTALÁNOS]

Született tehetséged van alkímiai tárgyak készítésében.

**Előfeltétel:** Intelligencia 13

**Előny:** Mesterség (alkímia) próbákat tehetsz, és képzettségpontot költözhetsz erre a képzettségre, akkor is, ha nem vagy mágiahasználó. A képzettséget képzetlenül is használhatod. Ha 5 vagy több szinttel rendelkezel a mesterség (alkímia) képzettségben, akkor +2 bónuszt kapsz a mesterség (méregkeverés) képzettségedre.

**Alapesetben:** Csak mágiahasználók tehetnek mesterség (alkímia) próbákat.

### ÁLLATI VÉDELMEZŐ [VÁNDOR, DRUIDA]

Állati társaddal összeszokottan, csapatként harcoltok.

**Előfeltétel:** Állati társ

**Előny:** Te és állati társad +1 körülménybónuszt kaptok VÉ-tekhez, ha egymás mellett vagytok a harc során.

### ATLETIKUS [ÁLTALÁNOS]

**Előfeltétel:** Erő 13

**Előny:** +1 bónusz minden Erő alapú képzettségpróbához.

### AZ ELVESZETT KIRÁLY EPOSZA [BÁRD]

Bárdi hatalmaddal új erőt adhatsz társaidnak.

**Előfeltétel:** Bárdok zenéje, Előadóművészet 6 szint

**Előny:** Mozgás cselekedetként feláldozhatod bárdi zene képességed egy alkalmazását eltüntetheted a fáradtságot legfeljebb 3 (magadat is beleértve) szövetségesedről. Három alkalmazás feláldozásával kimerültséget szüntethetsz meg.

### BŰVÉSZKEDÉS [ADOTTSÁG]

Megtanultál pár mágikus trükköt.

**Előfeltétel:** Int 11+

**Előny:** A karakter képes a *bűvészkedés*, *máguskéz* és

## Fantasy d20 Mesterfokon: Képességek II

*villanás* 0. szintű varázslatokat naponta egyszer varázsolni, mint egy 1. szintű boszorkánymester. Az alkalmazások között a karakternek 8 órát kell pihennie.

### CEREMÓNIALIS VARÁZSLÁS [MÁGIAHASZNÁLÓ]

Varázslataidat lassan, a mágia fókuszálásának minden részletére külön odafigyelve varázsolva azok erősebbek lesznek.

**Előfeltétel:** Varázslatismertet 9. szint

**Előny:** Egy legfeljebb 1 kör varázslási idejű varázslatot varázsolva dönthetsz úgy, hogy annak varázslási idejét legfeljebb 3 körrel megnöveled. Minden körrel, amivel a varázslási időt megnöveled, varázshasználói szinted 1-el nő. A varázslat minden varázshasználói szinttől függő paramétere növekszik, beleértve a mágia-ellenállás leküzdésének képességét is.

A képesség használata nem egyszerű. Minden extra körben NF 15 + varázslat szintje +1/előző próbák ellen sikeres összpontosítás-próbát kell dobnod, vagy a varázslat elveszett. Nem kérhetsz átlagértéket erre a próbádra.

### DOBÓFEGYVERES HARC [HARCOS]

Dobófegyvereidet, akkor is mesterien használod, amikor ellenfeleid már közel értek.

**Előfeltétel:** jártas a fegyver forgatásában; közvetlen lövés

**Előny:** Ha dobófegyverrel (tőr, bunkó, rövid lándzsa, dobonyíl, dobófejsze, szuriken, gerely, könnyű kalapács vagy háló) távolsági támadást végzel, akkor nem váltasz ki megszakító támadást.

**Alapesetben:** A távolsági támadás megszakító támadást vált ki.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

### DRÁGAKŐMESTER [GNÓM]

Különös érzéked van a drágakövek értékének felbecsüléséhez, valamint a drágakövek varázslatokban való alkalmazásában.

**Előfeltétel:** gnóm

**Előny:** Ha egy drágakő értékét becsüled fel, akkor +4 bónuszt kapsz értékbecslés próbádra. Értékes anyagi komponenssel rendelkező varázslatok esetében az anyagi komponens árának fele értékű drágakővel helyettesítheted azt. Például a *kőbőr* varázslathoz gránit és 250 arany pénz értékű gyémántpor szükséges. Egy drágakőmester képességgel rendelkező gnóm 125 arany pénz értékű drágakővel helyettesítheti a gyémántport.

### EDZETT [ÁLTALÁNOS]

**Előfeltétel:** Egészség 13

**Előny:** +1 bónusz minden Egészség alapú képzettségpróbához.

### EGYMÁS HÁTÁT VÉDELMEZVE [HARCOS]

Megtanultad, hogyan kell társaddal egymás hátát védelmezni.

**Előfeltétel:** Alap támadás bónusz +1

**Előny:** Ha egy szövetségese van melletted, akkor nem lehet közrefogni, amíg társad nincs közrefogva. Ha társad is rendelkezik ezzel a képességgel, akkor egyáltalán nem lehet titeket közrefogni, s +1 kitérés bónuszt kapsz VÉ-dre.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

### ÉK ALAKZAT [KATONA]

Megtanultad, hogyan kell az ék formációt tökéletesen kihasználni, így társaiddal különösen hatékony rohamot tudtok intézni ellenségeitek sorai ellen.

**Előfeltétel:** Erőteljes támadás, keményebb legázolás, alap támadás bónusz +4

**Előny:** A képesség használatához egy ékformációt kell felvenned. Az ék elején neked kell lenned, és legalább másik két társadnak kell az ékben harcolnia. A két társad mögötted 5 lábnyira, tőled jobbra és balra helyezkedik el. Az alakzathoz további szövetségesek is csatlakozhatnak, akiknek újabb és újabb 5 lábnyival hátrább kell állniuk, és az előttük levőtől vagy egy kicsit jobbra, vagy egy kicsit balra, hogy egy fordított V alakú formációt hozzanak létre.

A formáció minden tagjának ugyan akkor kell rohamoznia (ehhez készenlétbe kell helyezniük egy cselekedetet, hogy veled együtt kezdjék el a rohamot). A közelharc első körében a formációban mindenki +2 bónuszt kap támadásdobására és VÉ-jére, valamint a formáció egyetlen tagját sem lehet bekeríteni, és nem váltanak ki megszakító támadást, ha egy ellenség fenyegetett területén belül mozognak.

Amikor a formáció minden tagja befejezte támadását, akkor megpróbálhatják ellenfelüket 5 lábbal hátracolni, ahogy azt a keményebb legázolás lehetővé teszi.

### ELBŰVÖLŐ [ÁLTALÁNOS]

**Előfeltétel:** Karizma 13

**Előny:** +1 bónusz minden Karizma alapú képzettségpróbához.

### ÉLÉNK TÜZEK [VARÁZSLÓ]

**Előfeltétel:** Varázslatfókusz (Elementális mágia), Varázslatmaximalizálás

**Előny:** A karakter minden tűz sebzést okozó varázslata kockánként +1 sebzést okoz.

### ERŐFESZÍTÉS NÉLKÜLI ÉNEK [BÁRD]

Csekély összpontosítással is fenntarthatod bárdi zenédet.

**Előfeltétel:** Előadóművészet 9 szint; bárdok zenéje

**Előny:** Válassz egy bárdi zene hatást amelyet összpontosítással tarthatsz fent. A képességgel az

## Fantasy d20 Mesterfokon: Képességek II

összpontosítás gyors cselekedetnek számít.

**Alapesetben:** A bárdi zene hatásra normál cselekedetként kell összpontosítani.

**Speciális:** A képességet többször is felveheted. Minden alkalommal, amikor felveszed a képességet, egy új bárdi zene hatást kell választanod.

### ERŐSEBB ELEMENTÁL [MÁGIAHASZNÁLÓ]

A síkok ismerete lehetővé teszi számodra, hogy a megidézett elementáljaid erősebbek és szívósabbak legyenek.

**Előfeltétel:** Ismeret (síkok) 2 szint

**Előny:** Minden idéző varázslattal megidézett elementálok +2 hatás erősítő bónuszt kapnak támadásaikra és sebzéseikre, valamint ÉK kétszeresével megegyező ideiglenes ép-t.

### ERŐSEBB ELF VÉR [FÉL-ELF]

Elf őseid vére erős benned, s képességeid is közelebb állnak egy tündéhez.

**Előfeltétel:** Fél-elf

**Előny:** Hallgatózás-, észlelés- és keresés-próbáidra +2 faji bónuszt kapsz. Továbbá ha csak elhaladsz egy titkos vagy rejtett ajtó 5 lábas körzetében, akkor kereséspróbád dobhatsz, mintha aktívan kerested volna.

**Alapesetben:** A fél-elfek csak +1 faji bónuszt kapnak hallgatózás-, észlelés- és keresés-próbáikra, és nem veszik észre automatikusan a titkos vagy rejtett ajtókat.

### ERŐTARTALÉK [MÁGIAHASZNÁLÓ]

Varázsláskor dönthetsz úgy, hogy kifárasztod magad, de ezzel növeled a varázslatod hatékonyságát.

**Előfeltétel:** Vasakarat; varázshasználói szint 1

**Előny:** Varázsláskor dönthetsz úgy, hogy arra a varázslatra vonatkozóan varázshasználó szintedet 1, 2 vagy 3 szinttel megnöveled, de ezért ennyi körig kábult leszel. A megnövekedett varázshasználói szint a varázslat minden szinttel változó paraméterére hat. Ennek megfelelően a varázslat hatóideje, hatótávolsága, megszüntetésének nehézsége vagy átütő ereje. A varázslat szinttől függő korlátjait átlépheted, például varázsolhatsz 12d6 ép-t sebző tűzlabdát (legalább 9. szintűnek kell ehhez lenned).

Amennyiben immúnis vagy a kábultságra, úgy 1d6, 3d6 vagy 5d6 ép-t vesztesz amikor erőtartalékodhoz folyamodsz.

### ERŐTELJES DOBÁS [HARCOS]

Kivételesen erőteljes támadásokat végezhet sebző dobófegyverekkel.

**Előfeltétel:** Erőteljes támadás

**Előny:** Távolsági, dobófegyveres támadásod előtt dönthetsz úgy, hogy valamennyit levonva minden támadásodból a körben, ezt az értéket hozzáadhatod

minden sebzésedhez. Az érték nem lehet nagyobb az alap támadás bónuszodnál, de hasonló hatásokkal – például erőteljes támadás – összeadódik. A sebzés bónusz a következő köröd elejéig tart. A képesség nem használható lövedékes támadásnál (íjjal, számszeríjjal), csak olyan távolsági támadásnál, amelynél erőbónuszodat hozzáadhatod a sebzéshez (azaz a parittyával igen).

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

### ERŐTELJEBB TÁMADÁS [HARCOS]

Válassz egy fegyvert, amire felvetted a fegyverfókusz képességet. Ezzel a fegyverrel pusztító erőteljes támadást tudsz leadni.

**Előfeltétel:** Erő 15, Jártas a választott fegyver forgatásában; Fegyverfókusz a választott fegyverrel; Erőteljes támadás

**Előny:** A cselekedetkor, a támadásod előtt dönthetsz úgy, hogy levonsz valamennyit minden támadásdobásodból, és ennek az értéknek a kétszeresét hozzáadod minden sebzésedhez. A levont érték nem lehet nagyobb, mint az alap támadás bónuszod. A támadásdobás büntetés és a sebzésbónusz a következő körödig tart.

**Speciális:** Ha kétkezes fegyverrel harcolsz, vagy egykezes fegyvert két kézben tartva forgatsz, akkor a sebzéshez a levont érték háromszorosát adod. Az Erőteljesebb támadásból adódó sebzésbónuszt nem adhatod hozzá könnyű fegyverek sebzéséhez (kivéve pusztakezes támadás vagy természetes fegyverrel támadás esetén), de a támadásdobás büntetést figyelembe kell vened. (Alapesetben egy dupla fegyvert egy egykezes és egy könnyű fegyvernek tekintesz. Ha egy körben csak az egyik végét használod, akkor kétkezes fegyvernek tekintheted.)

A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

### FALANX [KATONA]

A szoros, nehézpáncélos katonai alakzatokban jól harcolsz.

**Előfeltétel:** Nehézvért viselet, alap támadás bónusz +3

**Előny:** Ha egy formációban harcolsz, akkor +1 hozzáértés bónuszt kapsz támadásdobásaira és VÉ-dhez. Egy formációnak az számít, ha legalább két szövetséges egymás melletti négyzetben helyezkedik el. Formációban nem foghatnak közre.

**Speciális:** Ha legalább egy szomszédod szintén rendelkezik ezzel a képességgel, akkor a bónusz +2-re növekszik.

### FALANX TAKTIKA [KATONA]

Tudod, hogyan kell pajzsoddal a mögötted levőket is védelmezni.

**Előfeltétel:** Pajzshasználat

**Előny:** Ha egy pajzsot használó és ezzel a képességgel szintén rendelkező karakter mellett állsz, akkor minden mögöttetek levő szövetséges fedezékből eredő Reflexmentő bónuszt kap az előttetek 180° térszögből eredő támadások

## Fantasy d20 Mesterfokon: Képességek II

ellen. A takart szövetségesek rejtőzés-próbát is tehetnek. Alapvetően fedezéket nyújtotok szövetségeseiteknek, és nem puha fedezéket. Ezt a fajta fedezéket csak addig nyújtjátok, amíg egymás mellett vagytok, és egyikőtök sem használja pajzsát közelharcú támadásra.

Ha te és pajzsos szövetségeseid is íjászpajzsot használ, akkor teljes fedezéket nyújtotok a mögöttetek levőnek. Ha te használod az íjászpajzsot teljes fedezékként, akkor te kapod meg a fedezékből eredő +2 Reflexmentő bónuszt, de csak az előtted 180° térszögből eredő támadások ellen.

### FEGYVERES ELÜTÉS [HARCOS]

A karakter fegyvere segítségével képes a feléje jövő nyilakat, számszerű lövedékeket, lándzsákat és más lövedékeket elütni.

**Előfeltétel:** Ügyesség 13, jártasság a használt fegyver forgatásában, +2 vagy magasabb alap támadás járuléka.

**Előny:** A karakter képes elütni a nyilakat és más lövedékeket, amelyeket felé lóttak hasonlóan, mint a nyílvessző eltérítése képességgel (NF 20 +1 / lövedék mágikus bónusza elleni reflex mentő, körönként egyszer). Ezzel a képességgel a karakter a félreütést egy fegyverrel végzi, s nem a puszta kezével. Fegyvertelen karakterek nem alkalmazhatják ezt a képességet.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

### FEGYVERMESTER [HARCOS]

Válassz egy fegyvert, amire megvan a mesteri fegyverspecializáció képességed. Ennek a fegyvernek a mesterévé váltál.

**Előfeltétel:** Bölcsesség 13; Fegyverfókusz, fegyverspecializáció, mesteri fegyverfókusz, mesteri fegyverspecializáció; alap támadás bónusz +15

**Előny:** A választott fegyverrel +3 támadásbónuszt és +6 sebzésbónuszt kapsz. Ez a bónusz helyettesíti (nem adódik össze) a fegyverfókuszból, a fegyverspecializációból, a mesteri fegyverfókuszból és a mesteri fegyverspecializációból eredő bónuszokat.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

A fegyverfókusz, fegyverspecializáció, mesteri fegyverfókusz és mesteri fegyverspecializáció képességekkel ellentétben ez a képesség csak egyszer vehető fel. Egy harcos csak egy fegyver forgatásában lehet tökéletes.

### FEKVE TÁMADÁS [HARCOS]

Fekvő helyzetből is büntetés nélkül tudsz támadni.

**Előfeltétel:** Ügyesség 13; Akrobatika 4. szint

**Előny:** Fekvő helyzetből is támadhatsz büntetés nélkül, s ellenfeleid nem kapnak bónuszt támadásukra, amikor fekvő helyzetben vagy. Normál mozgásod felével mozgathatsz hátadon vagy hasadon csúszva, de nem

választhatod a kétszeres mozgást vagy a futást, s nem végezhetesz 5 lábnyi mozgást.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

A képesség csak akkor használható, ha mozgásod teljesen szabad. Ha mozgás- vagy ügyességmódosító-büntetést kapsz a viselt páncél vagy megterhelés következtében, akkor nem kapod meg a képesség előnyeit.

### FELEJTHETLEN ELŐADÁS [ÁLTALÁNOS, BÁRD]

Képes vagy hibáidból mesterművet alkotni.

**Előny:** Naponta egyszer újradobhatsz egy előadóművészet próbát. A második próbád eredménye lesz az előadóművészet próbád eredménye, függetlenül az előző dobásod eredményétől.

**Speciális:** A képességet többször is felveheted, minden újabb felvétellel a naponta újradobható előadóművészet próbák száma eggyel nő.

### FELTÁRÓ ÉNEK [BÁRD]

Énekeddel kényszerítheted a mágikus aurákat, hogy megmutassák magukat.

**Előfeltétel:** Karizma 11; Előadóművészet 5 szint; bárdok zenéje

**Előny:** Bárdi zene képességed egyik napi két használatának feláldozásával 10 láb + 10 láb / karizma módosítód sugarú körön belül minden varázstárgy és mágikus aura felfedi magát. Minden lény, aki rálát az aurákra látja azok erősségét, mintha maguk *mágia érzékelést* varázsoltak volna, varázslatismert próbát dobhatnak, hogy megállapítsák az aura varázsiskoláját.

A hatóterület nem mozog veled, de az aurák mindaddig tündökölnek, amíg az énekre összpontosítasz, de legfeljebb 1 kör/szintig.

### FIGYELMEZTETŐ KIÁLTÁS [BÁRD]

Bárdi hatalmaddal és időben érkező figyelmeztetésednek hála egyik társadat megmentheted egy veszélyes hatástól.

**Előfeltétel:** Bárdok zenéje, Előadóművészet 6 szint, elugrás

**Előny:** Azonnali cselekedetként feláldozhatod bárdi zenéd 2 alkalmazását, s ezzel egyik szövetségeseidnek (de nem magadnak) +5 morális bónuszt nyújtasz a következő Reflex mentőjére, valamint az elugrás képesség hatását (lásd szerzetes kaszt képességeinél). A szövetséges nem lehet 30 lábnál messzebb, s hallania vagy látania kell téged. A hatás a következő reflexmentőig vagy a következő körödíg tart, ami előbb bekövetkezik.

### FILOZÓFUS [ÁLTALÁNOS]

**Előfeltétel:** Bölcsesség 13

**Előny:** +1bónusz minden Bölcsesség alapú képzettségpróbadhoz.

### FÜRGE [ÁLTALÁNOS]

**Előfeltétel:** Ügyesség 13

**Előny:** +1 bónusz minden Ügyesség alapú képességszabványhoz.

### GYORS ZENE [BÁRD]

Bárd zenéket meglepő gyorsasággal tudod elkezdni és hatása is azonnal hatni kezd.

**Előfeltétel:** Bárdok zenéje

**Előny:** Válasz egy bárdi zene hatást. A választott zenét gyors cselekedetként kezdheted.

**Alapesetben:** Egy bárdi zene elkezdése normál cselekedet.

**Speciális:** A képességet többször is felveheted. Minden alkalommal, amikor felveszed a képességet, egy új bárdi zene hatást kell választanod.

### GYORSFUTÓ [ÁLTALÁNOS]

Gyorsabban futsz az áltagnál.

**Előny:** Amennyiben egy körben a kétszeres mozgás vagy a futás cselekedetet választod, akkor alap mozgásod +10 lábbal megnövekszik. Nem kapod meg ez a bónuszt ha egy mozgás cselekedetet hajtasz végre, illetve a képesség nem befolyásolja a nagy léptékű haladási sebességedet.

### HALÁLOS VÉDELEM [HARCOS]

Akkor vagy a legveszélyesebb, ha védekezésre kényszerítenek.

**Előny:** Ha védekezve harcolsz, akkor sebzésedhez 1d6-ot adhatsz, ha könnyű fegyverrel vagy bármilyen olyan fegyverrel harcolsz, amivel használhatod a fürge fegyverforgatást (pl. vívótőr, ostor, szöges lánc).

A képesség előnyét csak akkor élvezheted, ha nem használsz pajzsot, s legfeljebb könnyű vértben vagy.

**Speciális:** Ha rendelkezel a harci szakértelem képességgel, akkor ezen képesség előnyét kiaknázhatsz, ha legalább -2 pont büntetést vállalsz a támadásodra.

A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

### HARCEDZETT [TÖRPE]

Harci tapasztalatodnak hála a csata sűrűjében is nyugodt és összeszedett maradsz

**Előfeltétel:** törpe, alap támadás bónusz +2

**Előny:** Félelemhatásokkal szemben +4 bónuszt kapsz mentőidre. Továbbá +2 bónuszt kapsz kezdeményezésedre.

### HARCI ALAKZAT [KATONA]

Tudod, hogyan kell párban vagy formáció részeként harcolni.

**Előfeltétel:** Alap támadás bónusz +1.

**Előny:** Kettő vagy több karakter csapatként harcolhat együtt. A csapatok egymást védik, valamint segítik

egymást az ellenség gyengéinek kihasználásában. A csapatok egymás fenyegetett területén belül kell lenniük, s mindnek rendelkezni kell ezzel a képességgel. Minden a harci alakzatban résztvevő karakter +1 körülménybónuszt kap VE-jére és támadására.

Továbbá két, harci alakzat képességgel rendelkező karakter szabad cselekedetként cserélhet tárgyakat egymás között. Ezzel például lehetővé válik, hogy az egyik karakter töltsön egy nehéz- vagy ismétlődő számszeríjat, míg a másik lőjön vele. Így az egyik karakter folyamatosan lő, míg a másik folyamatosan tölt.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

### HARCI ÁLDÁS [LOVAG]

A harc hevében gyorsabban tudsz varázsolni.

**Előfeltétel:** Képes vagy lovagi varázslatokat varázsolni

**Előny:** Lovagi varázslataidat gyorsabban varázsolhatod. Amennyiben a varázslat varázslási ideje 1 normál cselekedet, úgy gyors cselekedetként varázsolod. Amennyiben a varázslat varázslási ideje eredetileg 1 kör, úgy normál cselekedetként varázsolhatod. A hosszabb vagy rövidebb varázslási idővel rendelkező varázslatok varázslási ideje nem változik.

### HARCI BÖMBÖLÉS [BARBÁR]

Harci lázad bizonyos hatásait másokra is átruházhatod egy hatalmas bömböléssel.

**Előfeltétel:** Harci láz kaszt képesség

**Előny:** Egy hangos bömbölést hallatsz, s feláldozod a harci lázad aznapi egyik alkalmazását. Minden 240 lábön belül levő szövetséges 2d4 ideiglenes ép-t (minden szövetséges külön dob) kap, valamint +2 morális bónuszt az akaraterő mentőjéhez. A képességet ugyanúgy kell használnod, mint a normál harci láz képességedet, s hatóideje is azonos. A képesség nem működik olyan helyen, ahol nem vagy hallható.

### HATÉKONYABB KEGYELEMDÖFÉS [HARCOS]

Igen hatékonyan küldöd a másvilágra a magatehetetlen ellenfeleket.

**Előfeltétel:** Alap támadás bónusz +6

**Előny:** Kegyelemdöféskor nem váltasz ki megszakító támadást, automatikusan maximális sebést okozol, és a célpontnak NF 20 + sebzés ellen kell sikeres mentőt dobnia vagy meghal.

**Alapesetben:** Kegyelemdöféskor megszakító támadást váltasz ki. A célpontnak NF 10 + sebzés ellen kell sikeres mentőt dobnia vagy meghal.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

## HOSSZABB ELÉRÉS [HARCOS]

Hosszú fegyvered nyelét lejjebb fogva még messzebbre érsz el vele.

**Előfeltétel:** Jártas a fegyver forgatásában; alap támadás bónusz +2

**Előny:** Teljes támadással egyszer támadhatsz szálfegyverrel mintha az hosszú fegyver lenne (azaz 10 lábnyira álló ellenfelek ellen is). Amennyiben a forgatott fegyver eleve hosszú fegyver, úgy elérése 5 lábbal nő.

**Alapesetben:** Csak hosszú fegyverrel lehet 5 lábnál messzebb levő lényt támadni.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

## INKÁBB SZERENCÉS LEGYEK, MINT JÓ [ÁLTALÁNOS]

Olyan helyzetekben is sikereket érsz el, amelyekben mások elbuknak.

**Előfeltétel:** 6. karakter szint

**Előny:** Amikor természetes 1-est dobsz támadáson naponta egyszer választhatod, hogy a dobást természetes 20-nak számítsd.

**Speciális:** A képességet többször felveheted, minden alkalommal naponta eggyel többször alkalmazhatod a képesség hatását.

## JOB KALANDOR KÉPESSÉGEK [ALVILÁGI]

Speciális kalandor képességeid mestere lettél.

**Előfeltétel:** 10. szintű kalandor

**Előny:** A meglévő vagy később felvett speciális kalandor képességeid az alábbiak szerint javulnak. Mind a meglévők, mind a később felvettek megkapják ezeket a fejlesztéseket.

**Bénító csapás:** Erősebbést okozhatsz orvtámadásra immunis lényeknek is.

**Kigurulás:** Naponta háromszor alkalmazhatod ezt a speciális képességet.

**Fürgébb elugrás:** +2 hozzáértésbónuszt kapsz a reflexmentőidre.

**Lehetőség kihasználása:** Annyi lehetőség kihasználását tehetsz körönként ahány megszakító támadást tehetsz egy körben. Egy ellenféllel szemben továbbra is csak egyszer alkalmazhatod körönként. A képesség minden alkalmazása megszakító támadásnak minősül, így a körönként tehető megszakító támadások számát csökkenti.

**Képzettsége mestere:** Ha átlagértékkel beéred egy képzettség próbájánál, amely képzettségre felvetted a képzettsége mestere speciális képességet, akkor a szokásos +10 helyett +12-vel számolhatsz (mintha 12-t kérnél a próbára).

**Sikamlós elme:** A sikamlós elme alkalmazásával tett második mentődre +2 hozzáértés bónuszt kapsz.

## KASZABOLÁS [HARCOS]

Ellenfeleidre rohanva több támadást tehetsz.

**Előfeltétel:** Ügyesség 13; Kitérés; Mozdékonyság; Cikázó támadás; alap támadás bónusz +12

**Előny:** Teljes körös cselekedetként teljes mozgásodnak megfelelő távot haladhatsz s közben több támadást is tehetsz. Annyi támadást tehetsz, amennyit és amilyen módosítókkal egy teljes támadás cselekedetet tennél. A támadások között azonban legalább 10 lábnyit kell mozognod.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

## KÉSHARC [HARCOS]

Törrel a kezdedben különösen halálos vagy.

**Előfeltétel:** Jártas a tör forgatásában; Fegyverfókusz törrel

**Előny:** Ha tört vagy ököltört használsz, akkor kritikus sávod és kritikus szorzód is eggyel nő (azaz törrel 18-20/×3; ököltörrel 19-20/×4 lesz).

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

## KÉTKEZES FEGYVERFORGATÁS [HARCOS]

Tudod, hogyan kell nagyot ütni egy kétkezes fegyverrel.

**Előfeltétel:** Jártas a fegyver forgatásában;

**Előny:** Ha kétkezes fegyvert forgatsz, akkor erőbónuszod 2,5-szeresét adhatod a sebzéshez.

**Alapesetben:** Kétkezes fegyver forgatásakor erőbónuszod 1,5-szeresét adhatod a sebzéshez.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

## KEVESEBB ALVÁS [ÁLTALÁNOS]

Fajtársaidnál kevesebb alvásra van szükséged.

**Előny:** A karakter alvásiigénye 2 órával kevesebb. A legtöbb karakter számára ez azt jelenti, hogy csak 6 órát kell aludnia éjjelente. Az ezzel a képességgel rendelkező mágiahasználónak csak 6 órát kell pihennie mielőtt újból memorizálhatna, de továbbra sem memorizálhat naponta egynél többször.

## KISEBB JÓSLÁSOK MEGOSZTÁSA [MÁGIAHASZNÁLÓ]

Kisebb jóslások alkalmazásánál a környéken levő társaid is megkapják annak előnyeit.

**Előfeltétel:** Varázslatfókusz (jóslás)

**Előny:** Egy 3. vagy alacsonyabb szintű jóslást varázsolva a 30 lábás környezetben levő szövetségeseid is megtudják annak eredményét, pontosan, ahogy te érzékeled azt. Például a szövetségeseid is látják a láthatatlan dolgokat a *láthatatlanság látása* varázslatodon keresztül, vagy a mágikus aurákat a *mágia érzékelése* varázslatodon keresztül.

## Fantasy d20 Mesterfokon: Képességek II

Egyszerre csak egy jóslást tudsz megosztani társaiddal. Amennyiben több jóslásmágiád is aktív, úgy szabad cselekedetként változtathatod, hogy éppen melyiket osztod meg.

Varázsláskor el kell döntened, hogy mely társaiddal osztod meg jóslásodat. A szövetségeket minden kör elején újraválaszthatod szabad cselekedetként. A szövetségekre szabad rálátásodnak kell lennie, azoknak hatásvonalban kell lenniük, s nem lehetnek 30 lábnál messzebb. Amelyik kimozog a hatóterületből, a látóteredből, vagy amelyikkel a hatóvonal megszakad, az elveszti a megosztott jóslás hatását (bár amennyiben megint lehet szabad cselekedetként bevonhatod újra a megosztott jóslásba).

### KITERJEDTEBB AURA [LOVAG]

Inspirációd nagyobb távolságra is kiterjed.

**Előfeltétel:** Bátorság aurája vagy más aura kaszt képesség

**Előny:** Képes vagy a bátorság auráját vagy más általad ismert aura hatáskörét 10 lábbal kiterjeszteni.

**Speciális:** A képességet többször is felveheted. Vagy újabb aura kaszt képességre veszed fel, vagy további 10 lábbal terjeszted ki az aurádat.

### LÁNCOS BUZOGÁNY MESTER [HARCOS]

Mestere vagy a láncos buzogánynak, s hajlékonyságát kihasználva ellenfeleid pajzsa mögé kerülhetsz.

**Előfeltétel:** Jártas a láncos buzogány vagy nehéz láncos buzogány forgatásában; fegyverfókusz láncos buzogánnyal vagy nehéz láncos buzogánnyal; alap támadás bónusz +4

**Előny:** Láncos buzogányod hajlékonyságát kihasználva ellenfeleid pajzsa mögé kerülhetsz, azok védelmét figyelmen kívül hagyva. Ellenfeled pajzsból és a pajzson levő mágikus bónuszokból eredő védelmét figyelmen kívül hagyhatod. Továbbá +4-re nő a lefegyverzés ellenpróbára kapott bónuszod.

**Alapesetben:** Láncos buzogányt forgatva +2 bónuszt kapsz lefegyverzéspróbáidra.

**Speciális:** A harcosharcos választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

### LÁTHATATLAN VARÁZSLAT [METAMÁGIKUS]

Varázslatod láthatatlan.

**Előfeltétel:** Bármely metamágikus képesség

**Előny:** Bármely varázslatot módosíthatsz, hogy annak ne legyen látható megjelenése. A varázslat más tulajdonsága, beleértve a sebzése, célpontja, hatóterülete nem változik. A képesség nem módosítja a varázslat komponenseit, azaz a varázslat forrása – körülményektől függően – továbbra is nyilvánvaló lehet, bár hatása nem látható. Például egy *tűzlabda* robbanása láthatatlanná tehető, de a hatóterületen mindenki érezni fogja hőjét, s a gyúlékony anyagok láthatóan fognak égni. A varázsláskor aktív *mágia érzékelésével, láthatatlanság látásával* vagy *igazlátással*

rendelkezők látják a varázslat hatását.

A láthatatlan varázslatnak nincs varázslatszint módosítója.

### LEHETŐSÉG KIHASZNÁLÁSA [HARCOS]

Harcban gyorsan észreveszed a kínálkozó lehetőségeket, s ki is használod azokat.

**Előfeltétel:** Harci reflexek; alap támadás bónusz +6

**Előny:** Az adott körben első megszakító támadásodra +4 előérzet bónuszt kapsz.

**Speciális:** A harcosharcos választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

### LÓRÓL LEDÖNTÉS [HARCOS]

Képzett vagy lovas ellenfelek földrevitelében.

**Előfeltétel:** Erő 13+, Erőteljes támadás, Harci fegyver forgatása

**Előny:** Lovas ellenfél ellen bármilyen fegyverrel végrehajthatsz földrevitel támadást, olyannal is, amellyel különben ilyen támadást nem lehet végezni.

**Alapesetben:** Csak egyes speciális fegyverekkel lehet földrevitel támadást végrehajtani.

**Speciális:** A harcosharcos választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

### LOVAS KASZABOLÁS [HARCOS]

Hatékonyabban harcosharcos lóhátról.

**Előfeltétel:** Ügyesség 13; Lovasharc; Lovasharc

**Előny:** Ha egy mozgó hátsó támadás, akkor teljes támadást is végrehajthatsz feltéve, hogy hátsó minden támadás között legalább 10 lábnyit mozog. A hátsó akár mennyit mozoghat támadásod előtt vagy azt követően, de legalább 10 lábnyit kell mozognia támadásaid között.

**Alapesetben:** Mozgó hátsóról csak 1 támadás adható le.

**Speciális:** A harcosharcos választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

### MÁGIKUS ÉPÍTÉS [METAMÁGIA]

**Előfeltétel:** Képes vagy valamilyen fal varázslatot (*jégfal, tűzfal, vasfal*, stb.) varázsolni; Ismeret (mágia) 6; Intelligencia 15

**Előny:** A mágikusan előteremtett falakat bármilyen folytonos (éllel nem megszakított) térbeli alakzattá formálhatod. Azaz bármilyen sík, kupola, gömb vagy kör formát felvehet a fal. Megjegyzendő, hogy több lapból álló alakzatot, mint a piramis vagy kocka nem vehet fel egy fal varázslat.

### MÁSFÉLKEZES STÍLUS [HARCOS]

Egy szál karddal harcosharcos, de megtanultad, hogyan tudsz hatékonyan kivédeni ütéseket pengéddel. Ha kell másik kezéddel megragadod a pengét és így erősíted a blokkolásokat.

**Előfeltétel:** Jártas a használt fegyver forgatásában;

## Fantasy d20 Mesterfokon: Képességek II

Fegyverfókusz a használt fegyverrel; alap támadás bónusz +2

**Előny:** Ha egyik kezeden kardot forgatsz, míg a másikban nincs pajzs, akkor +1 eltérítésbónuszt kapsz VÉ-dhez. Továbbá +4 bónuszt kapsz támadásodhoz, ha valaki megpróbál lefegyverezni. A másik kezeden kesztyűnek kell lennie, hogy használhasd ez a harci stílus.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

### MÁSHONNAN [METAMÁGIA]

A varázslat máshonnan jön, mint ahonnan várnák.

**Előny:** A máshonnan metamágiával átítotott varázslat olyan irányból érkezik amilyenből szeretnéd. Például egy *varázslóvedék* a szemközti ajtóból csapódhat ki, nem az ujjbegyedből, vagy egy *villám* a padlóból lövell felfelé, s nem a kezedből. A varázslatot nem használhatod, hogy támadásbónuszt szerezz, hogy közrefogj valakit, kikerülj fedezéket, vagy bármilyen egyéb számszerűsíthető bónuszt szerezz. A metamágia célja a varázslás forrásának elrejtése, így aki nem figyelte téged a varázslás során, az nem fogja tudni, hogy tőled ered a varázslat. A metamágiát nem alkalmazhatod érintés vagy személyes hatótávú varázslatokon.

A máshonnan varázslat varázslatszint módosítója 1.

### MEGÁLLÍTHATTALAN HARCÍ LÁZ [BARBÁR]

Harci lázad erejét mentőidbe fókuszálhatod.

**Előfeltétel:** Harci láz vagy hasonló kasztképesség

**Előny:** Azonnali cselekedetként elhasználhatod napi harci lázaid egyikét, hogy a következő 1 körre +6 morális bónuszt kapsz minden mentődre.

### MEGTÉVESZTŐ VARÁZSLÁS [MÁGIAHASZNÁLÓ]

A karakter képzett varázslatainak elrejtésében, így azokat ellenfelei nehezebben azonosíthatják.

**Előfeltétel:** Átverés 5 szint; varázslási képesség

**Előny:** A képességgel rendelkező karakter varázslatait azonosítani kívánók a karakter Átverés próba + varázslat szintje elleni NF ellen dobják Varázslatismertet próbájukat. Ez a képesség nem befolyásolja a már aktív varázslatok felismerésének próbáját.

A karakter mindig kérhet átlagértéket (10-et) az átverés próbájára, de nem mehet biztosra.

**Alapesetben:** A képesség nélkül az éppen varázslott varázslat azonosításához a varázslatismeret próba NF-je 15+ varázslat szintje.

### MESTER ALKIMISTA [ÁLTALÁNOS]

Hatékonyan és gyorsan tudsz alkímiai anyagokat előállítani.

**Előfeltétel:** Mesterség (alkímia) 5 szint

**Előny:** Mesterség (alkímia) alkalmazásakor az alapanyagok a kész tárgy árának csak a negyedébe kerülnek, s a napi előrehaladást ezüstben számolod.

**Alapesetben:** A napi előrehaladás részben számolandó, s az alapanyagok a kész termék árának felébe kerülnek.

### MESTERI FEGYVERTÖRÉS [HARCOS]

Ellenfeled fegyverét pozdorjává törve annak testét is sebed.

**Előfeltétel:** Erő 15; Ügyesebb fegyvertörés; Erőteljes támadás

**Előny:** Ha sikeresen eltöröd ellenfeled fegyverét, akkor tehetsz még egy támadást a legnagyobb támadás bónuszoddal. Ha találsz, és kritikus veszélyt dobsz, akkor +2 körülménybónuszt kapsz a kritikus találat megerősítéséhez.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

### MESTERI HARCÍ VÉDEKEZÉS [HARCOS]

Nagyon hatékonyan tudod kivédeni ellenségeid csapásait.

**Előfeltétel:** Intelligencia 13; akrobatika 5 szint; harci szakértelem; alap támadás bónusz +5

**Előny:** Ha nem viselsz páncélt, vagy csak könnyű páncélt viselsz, valamint csak könnyű vagy egykezes fegyvert forgatsz és a másik kezeden nincs semmi, akkor a szokásos VÉ bónusz kétszeresét kapod a harci szakértelemből, védekező harcból és a teljes védekezésből. Azaz egy bőrvértben levő karakter, aki -3 büntetés vállal a támadására, az +6 bónuszt kap a VÉ-jéhez. Ugyanez a karakter a teljes védekezésből +12 kitérésbónuszt kapna a VÉ-jéhez.

**Alapesetben:** A harci szakértelem használatakor ugyanannyi bónuszt kapsz a VÉ-dhez, amennyi büntetést vállaltál a támadásodhoz. A védekező harc során +2 VÉ bónuszt kapsz, a teljes védekezés során meg +4-et. Egy karakter aki 5 vagy több szinttel rendelkezik az akrobatika képzettségben az +3 kitérésbónuszt kap VÉ-jéhez védekező harc közben, és +6-ot teljes védekezés során.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

### MESTERI KRITIKUS ÜTÉS [HARCOS]

Válasz egy fegyvert, például a hosszúkardot vagy a csatabárdot. Ezzel a fegyverrel tudod, hogyan kell pontosabban és nagyobb erővel ütni.

**Előfeltétel:** Jártasság a fegyver forgatásában; alap támadás bónusz +8.

**Előny:** A választott fegyvert alkalmazva a kritikus módosító eggyel nő. Például egy hosszúkard alapesetben x2 kritikus sebzést okoz, a mesteri kritikus ütés képességgel ez x3-ra növekszik.

**Speciális:** A képesség többször felvehető, hatása nem adódik össze. Minden alkalommal más fegyverre kell felvenni.

A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

### METAMÁGIKUS ISKOLA FÓKUSZ [VARÁZSLÓ]

Egy adott iskola varázslatait különösen könnyen tudod módosítani.

**Előfeltétel:** Varázslatfókusz (választott iskola) vagy specialista varázsló a választott iskolában

**Előny:** Válasz egy iskolát, amire felvetted a varázslatfókusz képességet, vagy amelyben specializálva vagy. Naponta három alkalommal eggyel csökkentheted a varázslatra rakandó metamágikus hatás költségét (a költség minimálisan 0 szint). Amennyiben memorizárod varázslataidat, úgy három csökkentett költségű metamágiával módosított varázslatot memorizálhatsz.

**Speciális:** A varázslók választhatják ezt a varázslatot bónusz képességükként. A képesség többször felvehető, minden újabb felvételkor egy másik varázslói iskolára kell felvenni.

### MOCSKOS PATKÁNY [ALVILÁGI]

Kivételes tehetséged van a megzavart ellenfelek kicselezésében.

**Előfeltétel:** Akrobatika 4 szint

**Előny:** További +1 bónuszt kapsz közrefogott ellenfél elleni támadásaidhoz.

### MULATOZÓ [ÁLTALÁNOS]

Jól tudsz beilleszkedni az éppen aktuális társasági összejövetelekbe, olyannyira, hogy ezen képességedet másokra is át tudod ruházni.

**Előfeltétel:** Karizma 14

**Előny:** Az összegyűlt barátságosságának megfelelő NF ellen dobj karizma próbát. Ha sikeres vagy, akkor egy általad választott személy az összejövetel alatt karizma módosítódnak megfelelő bónuszt kap minden karizma és karizma alapú képzettségpróbájára. Minden 5 pont után amivel túldobod a próba nehézségét újabb társad élvezheti a bónusz előnyeit.

**Alapesetben:** A karizma bónusz nem átruházható.

### NYÉLLEL CSAPÁS [HARCOS]

Megtanultad szálfegyvered mindkét végét használni.

**Előfeltétel:** Kétfegyveres harc; jártas a fegyver forgatásában

**Előny:** Egy szálfegyvert két kézzel forgatva teljes támadással a fegyver nyelvél is támadhatsz egyszer. Ez az extra támadást a legmagasabb támadás bónuszoddal tedd, s a szálfegyver méretével azonos méretű bunkó sebzését sebzí. Mágikus szálfegyverek esetében a fegyver speciális tulajdonságai (például lángoló) nem érvényesülnek a nyélen, de a nyél is mágikus fegyvernek számít.

A nyél könnyű fegyvernek számít, így a támadás körében minden támadásod (beleértve a nyéllal való támadás is) -2 büntetést kap, s csak erőbónuszod felét adhatod a sebzéséhez. Ez a képesség nem használható

duplafegyverekkel.

**Alapesetben:** A szálfegyverek nyele improvizált fegyvernek számít, s nem használható egy teljes támadás részeként.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

### NYÚLLÉPTEK [HARCOS]

Olyan gyorsan és kiszámíthatatlanul ugrálsz és térsz ki ellenfeleid elől, ahogy egy nyúl menekülés közben.

**Előfeltétel:** Ügyesebb cselvetés

**Előny:** +2 bónuszt kapsz átveréspróbádra, ha harcban cselvetéshez folyamodsz intelligens humanoid ellenféllel szemben. Nem humanoid intelligens ellenfelekkel szemben büntetés nélkül cselezhetsz, míg állati intelligenciájú lényekkel szemben -4 büntetéssel.

**Alapesetben:** Nem humanoidok ellen -4 büntetéssel cselezelsz, míg állati intelligenciával rendelkező lényekkel szembe -8 büntetéssel.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

### NYÚLSZÍVŰ [ALVILÁGI]

Mint a legtöbb alamuszi kalandor te is egy veszélyes gyáva vagy. Orvtámadásod azonban többet sebez a szokásosnál.

**Előfeltétel:** Orvtámadás kaszt képesség. Nem lehetsz immúnis a félelemhatásokra.

**Előny:** -2 büntetés félelem elleni mentőkre. Orvtámadáskor azonban a +1/szint extra sebzést okozol.

### ORK BAJNOK [ORK, FÉL-ORK]

Jártas vagy a tradicionális ork fegyverek forgatásában.

**Előfeltétel:** Ork vagy fél-ork

**Előny:** Minden ork egzotikus fegyver – például az ork duplafejsze – harci fegyvernek minősül számodra.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

### ÖSSZEZÁRT PAJZSOK [KATONA]

Egy pajzsfal részeként szorosan összezárjátok pajzsaitokat, ezzel védekezve a távolsági támadások és területre ható varázslatok ellen.

**Előfeltétel:** Pajzshasználát, Pajzsfal

**Előny:** Ha egy körben egy olyan társad mellett vagy, aki szintén rendelkezik az összezárt pajzsok képességgel, s mindketten könnyű vagy nehéz pajzsot használtok, akkor +2 fedezékbónuszt kaptok VÉ-tekre. Teljes védekezés cselekedetnél a fedezékbónusz +4-re nő (s összeadódik a teljes védekezésből eredő +4 kiterésbónusszal), valamint +2 bónuszt kapsz reflexmentőidre. Ha társaddal valamilyen okból elkülönültök (például hátratólták), akkor elveszted a bónuszt, míg újból nem kerültek egymás mellé.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

## PAJZSFAL [KATONA]

Társaidal áthatolhatatlan pajzsfalat alkottok.

**Előfeltétel:** Pajzshasználat

**Előny:** Ha egy körben egy olyan társad mellett vagy, aki szintén rendelkezik a pajzsfal képességgel, s mindketten könnyű vagy nehéz pajzsot használtak, akkor a pajzsotok pajzsbónusza +2-vel megnő. Ha társaddal valamilyen okból elkülönültök (például hátratólták), akkor elveszted a bónuszt, míg újból nem kerültek egymás mellé.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

## PÁNCÉLOZOTT VARÁZSLÓ [VARÁZSLÓ]

Képzett vagy a páncélban varázslásban.

**Előfeltétel:** Képzett a viselt páncél használatában.

**Előny:** A páncélból eredő varázsrontás valószínűségét - 10%-al csökkentheted, de minimálisan 5% marad.

## PONOTSABB SEBZŐ LÖVÉS [HARCOS]

Válasz egy lövedékes fegyvert (hosszú íj, rövid íj, könnyű számszerij vagy nehéz számszerij). Lövéseidet célözva nagyobb sebést érsz el.

**Előfeltétel:** Ügyesség 15, Közvetlen lövés; Pontosabb célzás, Sebző lövés

**Előny:** Távolsági, lövedékes támadásod előtt dönthetsz úgy, hogy valamennyit levonva minden támadásodból a körben, ennek az értéknek a kétszeresét hozzáadhatod minden sebésedhez. A levont érték nem lehet nagyobb az alap támadás bónuszodnál. A sebzés bónusz a következő köröd elejéig tart. Lövedékes támadásnak az íjakkal és könnyű és nehéz számszerijakkal leadott támadás számít.

**Speciális:** A sebzésbónuszt nem adhatod kézi számszerij sebzéséhez.

A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

## PÖRGŐ VÉDEKEZÉS [HARCOS]

Szálfegyveredet magad körül pörgetve elhárítod az ellened irányuló támadásokat.

**Előfeltétel:** Harci szakértelem; nyílvesző eltérítése

**Előny:** Teljes védekezés közben szálfegyvert használva +1 eltérítésbónuszt kapsz VÉ-dhez (a teljes védekezésből eredő bónusszal összeadódik). Továbbá a nyílvesző eltérítése képességed a következő körödig akárhányszor használhatod, s nem kell hozzá szabad kéz. A pörgő védekezés alkalmazása közben nem tudsz nyílveszőket elkapni.

**Alapesetben:** A nyílvesző eltérítését körönként csak egyszer használhatod.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

## PUSZTAKEZES LEFEGYVERZÉS [SZERZETES, HARCOS]

Képzett vagy fegyveres ellenfelek lefegyverzésében.

**Előfeltétel:** Ügyesebb lefegyverzés, Képzett pusztakezes harcos

**Előny:** Pusztakezes támadásod nem minősül könnyű fegyvernek, így nem kapsz -4 büntetést pusztakezes lefegyverzés próbádra.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

## REPÜLŐ-RÚGÁS [SZERZETES]

Szó szerint beleugrasz a harcba, pusztító sebést okozva.

**Előfeltétel:** Ugrás 8 szint; Képzett pusztakezes harcos

**Előny:** Ha pusztakézrel harcolsz és rohamozol, akkor rohamod kétszeres sebést okoz.

## RIPOSZT [HARCOS]

Megszakító támadásokat sajátoddal viszonyozhatod.

**Előfeltétel:** Ügyesség 13; Harci reflexek; alap támadás bónusz +4

**Előny:** Ha mozgásod következtében ellenfeled megszakító támadást hajt végre ellened, akkor közvetlenül ez után te is megszakító támadást végezhetél ellenfeleden, feltéve, hogy eléred. Ez a megszakító támadás is a normál megszakító támadás szabályait követi.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

## ROHAM ELLEN KITÁMASZTVA [HARCOS]

Tudod hogyan okoz jelentős sérülést egy ellened rohamozó ellenfél.

**Előfeltétel:** Alap támadás bónusz +1

**Előny:** Ha rohamozó ellenfél ellen szálfegyveredet – s egy cselekedetet – előkészítesz, akkor a fegyverrel sikeres találat esetén kétszeres sebést okozol. A sebzésbónusz nem vonatkozik olyan fegyverekre, amelyek alapesetben is kétszeresen sebeznek rohamozó ellenfél ellen.

**Alapesetben:** Csak egyes fegyverek nyújtanak kétszeres sebést, ha rohamozó ellenfél ellen készenlétebe helyezve.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

## SEBZŐ LÖVÉS [HARCOS]

Olyan helyre célozol, ami nagyobb sérülést okoz.

**Előfeltétel:** Ügyesség 13; Közvetlen lövés; Pontosabb célzás

**Előny:** Távolsági, lövedékes támadásod előtt dönthetsz úgy, hogy valamennyit levonva minden támadásodból a körben, ezt az értéket hozzáadhatod minden sebésedhez. Az érték nem lehet nagyobb az alap támadás bónuszodnál. A sebzés bónusz a következő köröd elejéig tart. Lövedékes támadásnak az íjakkal és könnyű és nehéz számszerijakkal leadott támadás számít.

## Fantasy d20 Mesterfokon: Képességek II

**Speciális:** A sebzésbónuszt nem adhatod kézi számszerij sebzéséhez.

A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

### SÍKIVADÉK [EMBER, ADOTTSÁG]

Külvilágiak vére folyik benned.

**Előfeltétel:** Ember

**Előny:** Típusod bennszülött külvilágira változik. Továbbá képes vagy sötétben látni 30 lábnyira, s azonos jellemű külvilágiakkal szemben +2 bónuszt kapsz minden karizma alapú képzettségpróbádra.

**Speciális:** Ezt a képzettséget csak 1. szinten veheted fel.

### SPONTÁN SZFÉRAIMA [PAP]

Szférából eredő imákat nem kell előre memorizálnod, azokat spontán varázsolhatod.

**Előfeltétel:** 3. szintű varázslat varázslása; 2 vagy több papi szféra

**Előny:** A szféra varázslataid helyét üresen hagyhatod az imáid előkészítésénél. Amikor szükséged van rá bármely ismert szféra imát választhatsz, s elvarázsolhatsz. Az adott szintű szférahely arra a napra elveszik, azaz továbbra is minden szintről csak 1 szféraimát varázsolhatsz.

**Alapesetben:** A papoknak memorizálniuk kell a szféraimáikat.

### STABILAN A FÖLDÖN [TÖRPE, ÁLTALÁNOS]

Nehéz téged feldönteni, hátrább lökni vagy átgázolni rajtad.

**Előfeltétel:** Erő 13

**Előny:** Földön állva +4 bónuszt kapsz tulajdonságpróbádra ha földrevitel, átgázolás vagy legázolás ellen kell védekezned. Ez a bónusz összeadódik a törpék +4 bónuszával, amit stabilitás faji képességükből kapnak.

### SZAGELLENÁLLÁS [ÁLTALÁNOS]

A karakter másoknál jobban viseli a borzalmas szagokat.

**Előny:** A karakter +4 körülménybónuszt kap állóképesség mentődre szagok és bűzök ellen. A képesség véd például trogloditák szaga vagy *bűzfelhő* varázslat ellen.

### SZÁMSZERIJÁSZ [HARCOS]

Számszerijaddal oda tudsz löni, ahol a legnagyobb ütőerőt fejtheted ki, így ellenfeledet leverheted lábukról.

**Előfeltétel:** Fegyverfókusz (könnyű- vagy nehéz-számszerij); célzott lövés; alap támadás bónusz +6

**Előny:** Ha sikeresen meglösz valakit 30 lábön belül könnyű- vagy nehéz számszerijjal, akkor annak erőpróbát kell tennie NF 10 + sebzés ellen. Ha elvétí erőpróbáját, akkor a célpontot a becsapódás leverte lábáról, s földre kerül. Ha a célpont lovagol, akkor erőpróba helyett

lovagláspróbát kell tennie.

A képesség használatához olyan számszeriját kell használnod, amire felvetted a fegyverfókusz képességet.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

### SZELLEMCSAPÁS [BARBÁR]

Harci lázad erejét fókuszálva testetlen lényeket is megsebezhetesz.

**Előfeltétel:** Harci láz vagy hasonló kasztképesség

**Előny:** Gyors cselekedetként elhasználva napi harci lázad alkalmazásának egyikét testetlen lényeket támadhatsz normálisan 3+ egészségmódosítód, de legalább 3, körig.

### SZERENCSES KITÉRÉS [ÁLTALÁNOS]

Mindig a megfelelő időben buksz le.

**Előfeltétel:** 3. karakter szint

**Előny:** Naponta egyszer amikor kritikus ütés ér (a kritikus ütést megdobta ellenfeled), akkor azonnali cselekedetként választhatod, hogy ellenfeled újradobja a kritikus dobást (nem magát a támadást, az talált).

**Speciális:** A képességet többször felveheted, minden alkalommal naponta eggyel többször alkalmazhatod a képesség hatását.

### SZERKEZETEK ELLENI HARC [ÁLTALÁNOS]

Különösen képzett vagy a szerkezetek elleni harcban.

**Előfeltétel:** Alap támadás bónusz +4, Ismeret (mágia) 3 szint

**Előny:** A karakter minden szerkezet típusú lény elleni támadásához +2 körülménybónuszt kap.

### SZIKLAFORMA [DRUIDA]

Egy sziklaszerű formát vehetsz fel

**Előfeltétel:** Egészség 13; vad alak képesség

**Előny:** Egy normál cselekedetként, aznapi vad alakjaid egyikét felhasználva sziklás, kőszerű formát vehetsz fel. Ebben a formában +4 bónuszt kapsz mérge elleni Állóképesség-mentőidhez. Természetes páncélbónuszod +4 lesz (ez lecseréli a természetes páncélbónuszodat, de a természetes páncélodhoz adódó hatáserősítő bónuszaidat megtartod).

Ebben a formában lendületes ütéstámadást hajthatsz végre, ami a méretednek megfelelő csatacsillag sebzésével azonos zúzósebzést okoz (kis lényeknél 1d6, közepeseknél 1d8, nagyoknál 2d6).

### TÁVOLI ŪZÉS [PAP]

A karakter nagyobb távolságból képes élőhalottakat űzni, mint mások.

**Előfeltétel:** Élőhalott űzése képesség; Extra űzés

**Előny:** A képesség 30 lábbal növeli a karakter élőhalott

## Fantasy d20 Mesterfokon: Képességek II

üzésének hatótávolságát. A képesség tipikusan 60 lábról 90 lábra növeli a hatótávolságot.

**Alapesetben:** A szokásos élőhalott üzési távolság 60 láb.

**Speciális:** A képesség többször is felvehető, minden újabb felvételnél további 30 lábbal növeli az élőhalott üzés hatótávolságát.

### TÁVOLSÁGI FÖLDREVITEL [HARCOS]

A térdre célzol, hogy célpontod elessen, de legalább megbotojjon.

**Előfeltétel:** Alap támadás bónusz +8; Ügyesség 17; Pontos lövés

**Előny:** Földrevitel támadást végezhet szomszédos távolsági fegyverrel. Célpontod térdét, bokáját vagy lábának más kritikus részét célzol. A támadást szokásos távolsági támadásként végzed, de -4 körülmény büntetéssel. A sikeres támadás sebzése a szokásos, s földrevitel támadást is okoz. A földrevitelnél vedd úgy, hogy a támadó egy kis méretű lény volt. Amennyiben a földrevitel sikertelen, a lövést nem fenyegeti viszont földrevitel.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

### TERMÉSZETES MEGFÉLEMLÍTŐ [ÁLTALÁNOS]

Gyengébb ellenfeleidet könnyen megfélemlíted.

**Előfeltétel:** Megfélemlítés 6 szint

**Előny:** Minden 30 lábon belül levő, s az ÉK-id felével vagy kevesebbel rendelkező ellenfeled -2 büntetést kap támadására ellened. Ha a megfélemlített ellenfeled sikeresen megüt, akkor a továbbiakban már nem fél (s nem kap büntetést sem), valamint 24 óráig immúnis a megfélemlítésedre. A félelemre immúnis lényeket nem tudod megfélemlíteni, s nem is kapnak büntetést támadásaikra.

### TESTŐR [KATONA]

Arra képzeted ki, hogy elhárítsd a rád bízott személyek elleni támadásokat.

**Előfeltétel:** Int 13; Harci szakértelem

**Előny:** Támadás vagy teljes támadás cselekedetet használva dönthetsz úgy, hogy legfeljebb -5 büntetést bevállalva a támadásodhoz, ugyanennyi bónuszt (legfeljebb +5) adsz egy szomszédos négyzetben levő szövetségeseid VÉ-jéhez, mint kitérésbónuszt. Ez a szám nem lehet nagyobb az alap támadás bónuszodnál. A módosító a támadásodhoz és a szövetségeseid VÉ-jéhez a következő körös cselekedetedig marad érvényben. Ha ezen idő alatt te és a védett szövetségeseid bármikor elkerül egymás mellől, akkor a képesség előnye elvész, de a levonás a következő körödíg megmarad.

**Speciális:** A mesteri harci szakértelemmel rendelkező karakterek bármekkora értéket levonhatnak támadásukból, hogy azt szövetségeseid VÉ-jéhez adják.

**Megjegyzés:** A szövetséges védelmezése ennél sokkal erősebb.

### TUDÓS [ÁLTALÁNOS]

**Előfeltétel:** Intelligencia 13

**Előny:** +1 bónusz minden Bölcsesség alapú képességpróbadhoz.

### UTCAI HARCOS [HARCOS]

Különösen képzett vagy a mocskos harci manőverekben.

**Előfeltétel:** Alap támadás bónusz +2

**Előny:** +2 hozzáértésbónuszt kapsz a lefegyverzés, földrevitel és legázolás támadásaidhoz.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

### ÜGYESEBB HARCIFLEXEK [HARCOS]

Ha ellenfeled feltárja magát, akkor tudod, hogy csapj le, hogy az fájjon.

**Előfeltétel:** Harci reflexek

**Előny:** Minden megszakító támadásodra +1 bónuszt kapsz. Továbbá, ha megszakító támadásod kritikus veszélyeztetés, akkor a kritikus találat megerősítésére +4 bónuszt kapsz.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

### ÜGYESEBB KÉTKEZES FEGYVERFORGATÁS [HARCOS]

Különösen képzett vagy egyes kétkezes fegyverek forgatásában.

**Előfeltétel:** Jártas a forgatott fegyver forgatásában; Kétkezes fegyverforgatás; alap támadás bónusz +6

**Előny:** A nehéz láncos buzogány, kétkezes csatabárd, kétkezes husáng, pallos, hosszú lándzsa és alabárd hosszú fegyvernek számít számodra. Továbbra is büntetlenül támadhatsz mellette levő ellenfelekre. Amikor hosszú fegyverként alkalmazod ezeket a fegyvereket, akkor az erőbónuszodnak csak a 1,5-szörösét adhatod a sebzéshez (azaz a kétkezes fegyverforgatás képesség hatása nem érvényesül). Továbbá nehezebben tudsz biztos ütések leadni, így a fegyverek kritikus sávja és kritikus szorzója egységesen  $\times 2$ -re csökken.

**Alapesetben:** Ezek a fegyverek alapesetben nem hosszú fegyverek.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességükként.

### VAD ÖRÖKSÉG [FÉL-ELF, ADOTTSÁG]

Természetfeletti kapcsolatot van a természettel.

**Előfeltétel:** Fél-elf, Bölcsesség 13

**Előny:** Válasz egy 0. szintű druida varázslatot. Ezt a varázslatot varázslatszerű képességként alkalmazhatod naponta egyszer. A varázshasználó szinted a karakter

## Fantasy d20 Mesterfokon: Képességek II

szinteddel egyenlő. Továbbá +1 bónuszt kapsz a természetismeret és túlélés próbáidra.

**Speciális:** A képességet csak 1. szinten veheted fel.

### VADDISZNÓ ÖKLELÉSE [HARCOS]

Könnyedén átgázolsz ellenfeleiden.

**Előfeltétel:** Keményebb átgázolás

**Előny:** Nem kell mozognod mielőtt átgázolást hajtanál végre ellenfeled ellen, így 5 lábnyi lépést tehetsz a négyzetébe. Két méretkategóriával nagyobb lények ellen is megpróbálhatsz átgázolást. Végül ellenfeleid feldöntéséhez +6 bónuszt kapsz az erőpróbádra (nem adódik össze a keményebb átgázolás bónuszával).

### VASTAG IRHA [ORK, FÉL-ORK]

Még ork mércével mérve is vastag irhád van.

**Előfeltétel:** Ork vagy fél-ork

**Előny:** Természetes páncélod VÉ bónusza +1-gyel növekszik. A természetes páncéllal nem rendelkező lényeknél vedd úgy, hogy +0 VÉ bónusza volt a természetes páncéljuknak.

### VÉDELEMBŐL TÁMADÓ [HARCOS]

Védekező harc közben meglátod a lehetőséget, hogy gyorsan támadj.

**Előfeltétel:** Harci reflexek, alap támadás bónusz +6

**Előny:** Ha védekezve harcolsz, akkor nem kapod meg a szokásos -4 büntetést a támadásodra. Továbbá a teljes védekezés cselekedet közben körönként egy megszakító támadást tehetsz, a megszakító támadás szabályainak megfelelően.

**Alapesetben:** Védekezve támadáskor -4 büntetést kapsz támadásodra. Teljes védekezés közben nem tehetsz megszakító támadásokat.

**Speciális:** A harcosok választhatják ezt a képességet az egyik bónusz képességüként.

### VÉDELMEZŐ HARC LÁZ [BARBÁR]

Harci lázadat a védelemre fókuszálsz.

**Előfeltétel:** Harci láz vagy hasonló kasztképesség

**Előny:** Azonnali cselekedetként elhasználhatsz napi harci lázaid egyikét, hogy a következő 1 körre +6 kitérés bónuszt kapsz VÉ-dhez.

### VÉGZETSAVALÁS [BÁRD]

Ellenségeidet demoralizálsz az azonnali végzet és borzalmas átkok ígéretével.

**Előfeltétel:** Bárok zenéje kaszt képesség, megfélemlítés 8 szint, előadóművészet 8 szint

**Előny:** Bárdi zene képességed egyik napi használatának feláldozásával egy 120 lábón belül levő ellenfeledre átkokat, és durva és ijesztő megnevezések sorozatát zúdíthatod. A célpontnak hallania és értenie kell átkozódó

megjegyzéseidet. Ha a célpont elvétí az akaraterő-mentőjét (NF 10 + szinted + Karizma-módosítód), akkor a következő körben -10 büntetést kap támadásaira, mentőire, tulajdonság- és képzettség-próbáira. Ez egy természetfeletti, nekromantikus hatás.

### VEZETT ÁLLATI TÁRS [DRUIDA, VÁNDOR]

Egy elvadult állatot tarthatsz állati társadként.

**Előfeltétel:** állati társ kaszt képesség; gonosz jellem

**Előny:** Normál állati társ helyett egy elvadult példányt hívhatsz, akinek habzik a szája. Minden az állat által megharapott lénynek sikeres NF 15 elleni állóképesség-mentőt kell dobnia, vagy a vörös sajgás betegséget elkapja (lásd DMG). A betegségnek nincs előnytelen hatása az elvadult állatra. Továbbá az elvadult állat +2 Erő és Egészségbónuszt kap. Ha mások megpróbálják idomítással befolyásolni elvadult állati társadat, akkor azt csak -10 büntetéssel tehetik.

**Speciális:** A képesség egy meglévő, normális állati társat nem változtat megvadulttá.

### ZABOLÁTLAN ERŐ [BARBÁR]

Harci lázadat az izmaidba fókuszálva, hihetetlen erőteljesítményre vagy képes.

**Előfeltétel:** Harci láz vagy hasonló kaszt képesség

**Előny:** Azonnali cselekedetként felhasználhatsz harci lázad egyik napi alkalmazását, hogy egy cselekedetre +20 erőt kapsz. A cselekedet nem tarthat tovább, mint 1 perc. A képesség használható például egy akadály szétverésére, egy ajtó betörésére, lehetetlen tömeg megtartására, hogy társaid elmenekülhessenek, vagy hogy borzalmas sérülést okozz egy támadásoddal (ebben az esetben 1 támadásra vonatkozik a megnövekedett erő). A cselekedetet követően a karakter 1 percig fáradt, csakúgy, mintha most fejezte volna be harci lázát.

### ZAVARÓ HANGZAT [BÁRD]

Zenéd hatalmával olyan hangzatot adhatsz ki vagy olyan mozdulatot teszel, ami egy pillanatra megzavarja egyik ellenfeledet.

**Előfeltétel:** Bárdok zenéje, Előadóművészet 9 szint

**Előny:** Azonnali cselekedetként bárdi zene képességed 3 használatának feláldozásával megzavarhatsz egyik ellenfeledet. A célpont legfeljebb 30 lábnyira lehet tőled, s hallania vagy látnia kell téged. Tégy egy előadóművészet próbát a célpont emberismeret képzettsége ellen (mintha átverést használnál cselezésnél). Ha sikeres vagy, akkor a célpont készületlennek minősül egy általad választott szövetségesséddel szemben.

A hatás a következő köröd elejéig tart, vagy addig amíg a célpontot meg nem támadják (amelyik előbb teljesül).



## TARTALOMJEGYZÉK

<b>Képesség fajták</b>	<b>2</b>
Általános képességek	2
Kaszthoz kötődő képesség	2
Mágiahasználó képesség	5
Fajhoz kötődő képesség	6
Metamágikus képesség	6
Adottságok	6
<b>Képességek leírásai</b>	<b>7</b>
A csönd dallama [bárd]	7
A hosszú út éneke [bárd]	7
Ajtótörő [általános]	7
Akolitus [adottság]	7
Akrobatikus küzdő-stílus [szerzetes]	7
Alkímiai szaglás [gnóm]	7
Alkimista [általános]	7
Állati védelmező [vándor, druida]	7
Atletikus [általános]	7
Az elveszett király eposza [bárd]	7
Bűvészkedés [adottság]	7
Ceremoniális varázslás [mágiahasználó]	8
Dobófegyveres harc [harcos]	8
Drágakőmester [gnóm]	8
Edzett [általános]	8
Egymás hátát védelmezve [harcos]	8
Ék alakzat [katona]	8
Elbűvölő [általános]	8
Élénk tüzek [varázsló]	8
Erőfeszítés nélküli ének [bárd]	8
Erősebb elementál [mágiahasználó]	9
Erősebb elf vér [fél-elf]	9
Erőtartalék [mágiahasználó]	9
Erőteljes dobás [harcos]	9
Erőteljesebb támadás [harcos]	9
Falanx [katona]	9
Falanx taktika [katona]	9
Fegyveres elütés [harcos]	10
Fegyvermester [harcos]	10
Fekve támadás [harcos]	10
Felejthetetlen előadás [általános, bárd]	10
Feltáró ének [bárd]	10
Figyelmeztető kiáltás [bárd]	10
Filozófus [általános]	10
Fürge [általános]	11
Gyors zene [bárd]	11
Gyorsfutó [általános]	11
Halálos védelem [harcos]	11
Harcedzett [törpe]	11
Harci alakzat [katona]	11
Harci áldás [lovag]	11
Harci bömbölés [barbár]	11
Hatékonyabb kegyelemdöfés [harcos]	11
Hosszabb elérés [harcos]	12

## Fantasy d20 Mesterfokon: Képességek II

Inkább szerencsés legyek, mint jó [általános]	12
Jobb kalandor képességek [alvilági]	12
Kaszabolás [harcos]	12
Késharc [harcos]	12
Kétkezes fegyverforgatás [harcos]	12
Kevesebb alvás [Általános]	12
Kisebb jóslások megosztása [mágiahasználó]	12
Kiterjedtebb aura [lovag]	13
Láncos buzogány mester [harcos]	13
Láthattalan varázslat [metamágikus]	13
Lehetőség kihasználása [harcos]	13
Lóról ledöntés [harcos]	13
Lovas kaszabolás [harcos]	13
Mágikus építész [metamágia]	13
Másfélkezes stílus [harcos]	13
Máshonnan [metamágia]	14
Megállíthatatlan harci láz [barbár]	14
Megtévesztő varázslás [mágiahasználó]	14
Mester alkimista [általános]	14
Mesteri fegyvertörés [harcos]	14
Mesteri harci védekezés [harcos]	14
Mesteri kritikus ütés [harcos]	14
Metamágikus iskola fókusz [varázsló]	15
Mocskos patkány [alvilági]	15
Mulatozó [általános]	15
Nyéllel csapás [harcos]	15
Nyúlléptek [harcos]	15
Nyúlszívú [alvilági]	15
Ork bajnok [ork, fél-ork]	15
Összezárt pajzsok [katona]	15
Pajzsfal [katona]	16
Páncélozott varázsló [varázsló]	16
ponotsabb sebző lövés [harcos]	16
Pörgő védekezés [harcos]	16
Pusztakezes lefegyverzés [szerzetes, harcos]	16
Repülő-rúgás [szerzetes]	16
Riposzt [harcos]	16
Roham ellen kitámasztva [harcos]	16
Sebző lövés [harcos]	16
Síkivadék [ember, adottság]	17
Spontán szféraima [pap]	17
Stabilan a földön [törpe, általános]	17
Szagellenállás [általános]	17
Számszerijász [harcos]	17
Szellemcsapás [barbár]	17
Szerencsés kitérés [általános]	17
Szerkezetek elleni harc [általános]	17
Sziklaforma [druida]	17
Távoli űzés [pap]	17
Távolsági földrevitel [harcos]	18
Természetes megfélemlítő [általános]	18
Testőr [katona]	18
Tudós [általános]	18
Utcai harcos [harcos]	18
Ügyesebb harci reflexek [harcos]	18
Ügyesebb kétkezes fegyverforgatás [harcos]	18

## Fantasy d20 Mesterfokon: Képességek II

Vad örökség [fél-elf, adottság] _____	18
Vaddisznó öklelése [harcos] _____	19
Vastag irha [ork, fél-ork] _____	19
Védelemből támadó [harcos] _____	19
Védelmező harci láz [barbár] _____	19
Végzetszavalás [bárd] _____	19
veszett állati társ [druida, vándor] _____	19
Zabolátlan erő [barbár] _____	19
Zavaró hangzat [bárd] _____	19
<b>Tartalomjegyzék</b> _____	<b>21</b>
<b>NYILT JÁTÉK LICENC 1.0a verzió</b> _____	<b>24</b>
<b>OPEN GAME LICENSE Version 1.0a</b> _____	<b>26</b>

## Fantasy d20 Mesterfokon: Képességek II

### NYILT JÁTÉK LICENC 1.0a verzió

(Fordítás © 2004 INOMI Kft.)

Az alábbi szöveg a Wizards of the Coast, Inc. tulajdona, Szerzői Jog 2000 Wizards of the Coast, Inc. (Wizards) Minden jog fenntartva.

#### 1. Meghatározások:

a. „Közreműködők” jelentik a szerzői jog jogosultjait és/vagy a védjegy tulajdonosait, akik közreműködtek a Nyílt Játék Tartalom megalkotásában.  
b. „Származékos anyag” jelenti a szerzői jogi védelemben részesülő anyagokat, beleértve a származékos munkákat és fordításokat (köztük a más számítógépes nyelvre történő fordítást), módosítást, javítást, hozzáadást, kiterjesztést, fejlesztést, javítást, szerkesztést, kivonatolást, vagy bármely olyan formát, ahogyan a játék átalakítható, transzformálható vagy adaptálható.

c. „Terjesztés” jelenti a reprodukálást, licencbe adást, kölcsön vagy bérbeadást, értékesítést, közzétételt, nyilvánosság számára közvetítést, sugárzást vagy egyéb terjesztést

d. „Nyílt Játék Tartalom” jelenti

1. a játék mechanikáját, beleértve a módszert, folyamatot, eljárást és rutinokat olyan mértékben, amennyiben

- ezen tartalom nem testesíti meg a Termék Identitását,

- fejlődést jelent a korábbi műhöz képest és

- minden hozzáadott tartalom nyilvánvalóan felismerhetően Nyílt Játék Tartalom,

2. valamint mindazon munkákat, amelyek a jelen licenc alapján készültek, beleértve

- a fordításokat és

- szerzői jogi szabályoknak megfelelő kivonatokat,

semmiképpen nem terjed ki azonban a Termék Identitásra.

e. A „Termék Identitás” jelenti a terméket és a termékben felhasznált neveket, logókat, azonosító jegyeket, beleértve a kereskedelmi megjelenést, műtárgyakat, teremtményeket, karaktereket, történeteket, cselekményeket, tematikus elemeket, dialógusokat, eseményeket, nyelvet, művészeti alkotásokat, jelképeket, dizájnt, hasonlóságot, formátumokat, felvetéseket, koncepciókat, témákat, grafikákat, fotográfiai és más audio- vagy vizuális megjelenítéseket; karakterek nevét és leírását, varázslatokat, jellemeket, csapatokat, személyiségeket, különleges képességeket, helyeket, helyszíneket, környezetet, lényeket, felszerelést, mágikus vagy természetfölötti képességeket vagy hatásokat, valamint logókat, szimbólumokat, grafikai kivitelezést, bármely más védjegyet vagy bejegyzett védjegyet, amelyet a Termék Identitás tulajdonosa a Termék Identitás részeként jelöl meg, és amelyet kifejezetten kizárt a Nyílt Játék Tartalomból.

f. „Védjegy” jelenti mindazon logót, nevet, jelölést, mottót, rajzot, amelyet a Közreműködő használ saját maga, vagy az általa a Nyílt Játék Tartalom alapján készített játéka illetve kapcsolódó játékaik megkülönböztetésére.

g. „Használ, Használt” kifejezések jelentik a Nyílt Játék Tartalom alapján létrejött származékos játék használatát, disztribúcióját, másolását, kiadását, formattálását, módosítását, fordítását vagy bármely más módon való létrehozását.

h. „Ön, Önök” jelenti a licencbe vevőt jelen szerződés feltételei szerint.

**2. A licenc:** Jelen licenc kiterjed minden olyan Nyílt Játék Tartalomra, amely utalást tartalmaz arra vonatkozóan, hogy a Nyílt Játék Tartalom csak és kizárólag jelen licencszerződés feltételei szerint használható. Ön köteles minden Ön által felhasznált Nyílt Játék Tartalom esetén ilyen nyilatkozatot tenni. Jelen licenc feltételei nem változtathatók meg, csak abban a mértékben, ahogyan ezt a licenc lehetővé teszi. A jelen licenc felhasználásával készült Nyílt Játék Tartalom esetében egyéb feltételek nem alkalmazhatóak.

**3. Ajánlat és elfogadás:** A Nyílt Játék Tartalom felhasználásával Ön a jelen licencszerződés feltételeit elfogadja.

**4. Engedélyezés és ellenszolgáltatás:** Annak fejében, hogy Ön ezt a licencet használja, a Közreműködők örökre szóló, az egész világra kiterjedő, ingyenes és nem-kizárólagos licencet biztosítanak Önnek, hogy kizárólag a jelen szerződés feltételei szerint a Nyílt Játék Tartalmat felhasználják.

**5. Jogosultsági nyilatkozat:** Ha Ön eredeti anyagokat tesz hozzá a Nyílt Játék Tartalomhoz, Ön kijelenti, hogy az Ön (Önök) közreműködése eredeti szerzői mű, és/vagy Önnek megvan a joga a jelen licencszerződésben meghatározott jogok biztosításához.

**6. Licencbevevői szerzői jogi nyilatkozat:** Ön köteles művén feltüntetni a jelen licencszerződés Szerzői Jogi Nyilatkozatát, és kiterjeszteni a pontos szöveget valamennyi olyan Nyílt Játék Tartalom alapján készült műre, amelyet Ön lemásol, módosít vagy terjeszt, valamint köteles megjelölni a Nyílt Játék Tartalom alapján készült, Ön által felhasznált mű címét, szerzői jog keletkezésének dátumát, valamint a szerzői jog jogosultjának a nevét.

**7. Termék identitás használata:** Ön kötelezi magát, hogy Termék Identitást nem használ fel, beleértve a kompatibilitásra történő utalást is, hacsak erre a Termék Identitás tulajdonosával kötött külön licencszerződés nem jogosítja fel. Kijelenti, hogy nem hivatkozik semmilyen védjeggyel való kompatibilitásra vagy közös felhasználhatóságra a Nyílt Játék Tartalom alapján készült más művel kapcsolatban, hacsak erre a védjegy tulajdonosával kötött külön licencszerződés nem jogosítja fel. Valamely Termék Identitás felhasználása a Nyílt Játék Tartalom használata során nem jelentheti az adott Termék Identitás tulajdonjogának megkérdőjelezését. Bármely, a Nyílt Játék Tartalom során felhasznált Termék Identitás tulajdonosa megőrzi a Termék Identitással kapcsolatos valamennyi jogát, jogcímét és egyéb jogos érdekét.

**8. Azonosítás:** Ha Ön Nyílt Játék Tartalmat terjeszt, köteles pontosan megjelölni, hogy a mű mely részét tekintti Nyílt Játék Tartalomnak.

**9. A licenc frissítése:** Wizards vagy az általa kijelölt képviselői jogosultak a jelen licencszerződés korszerűsített szövegét közzétenni. Ön a jelen licenc bármely hatályos szövegét alkalmazhatja a Nyílt Játék Tartalom felhasználására, módosítására és terjesztésére, akkor is, ha azt eredetileg a licenc korábbi szövegével tették közzé.

**10. A licencszerződés szövege:** Ön köteles gondoskodni arról, hogy a jelen licenc szövegét valamennyi, az Ön által terjesztett Nyílt Játék Tartalom példány tartalmazza.

**11. Közreműködői jó hírnév:** Ön nem jogosult a Nyílt Játék Tartalmat bármely Közreműködő nevének felhasználásával hirdetni, kivéve, ha erre az adott Közreműködő feljogosította Önt.

**12. A teljesítés lehetetlenné válása:** Ha az Ön számára lehetetlen a jelen licencszerződés bármely feltételének teljesítése a Nyílt Játék Tartalom egésze vagy része tekintetében a vonatkozó jogszabályi rendelkezés, bírósági határozat vagy hatósági intézkedés következtében, akkor Ön az érintett Nyílt Játék Tartalom nem jogosult használni.

**13. A licenc megszűnése:** Jelen licenc automatikusan megszűnik, ha Ön bármely rendelkezését nem tartja be, és szerződésszegő magatartását annak tudomásra jutásától számított 30 napon belül nem orvosolja. A jelen licenc megszűnése az annak alapján létrejött al-licenckek létét nem érinti.

**14. Módosítás:** Ha a jelen licencszerződés bármely rendelkezése végrehajthatatlannak minősül, az csak olyan mértékben módosítható, melytől végrehajthatóvá válik.

**15. Nyílt Játék Licenc v 1.0 szerzői jog 2000, Wizards of the Coast, Inc.**  
d20 System Reference Document Copyright 2000-2004, Wizards of the Coast, Inc.; authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, and Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.  
A question of Honor – Guidebook of Knights, ©2003 Alea Publishing Group  
Advanced Player's Manual, ©2005 Green Ronin Publishing, LLC  
Advanced Race Codex Dwarves, ©2006, Green Ronin Publishing; Authors Jesse Decker and Robert J. Schwalb  
Advanced Race Codex Gnomes, ©2006, Green Ronin Publishing; Authors Jesse Decker and Robert J. Schwalb  
Advanced Race Codex Half-Elves, ©2006, Green Ronin Publishing; Author Robert J. Schwalb

## Fantasy d20 Mesterfokon: Képességek II

Advanced Race Codex Half-Orcs, ©2007, Green Ronin Publishing; Author Robert J. Schwalb  
Advanced Race Codex Humans, ©2006, Green Ronin Publishing; Authors Jesse Decker and Robert J. Schwalb  
Champions of Ruin, ©2005 Wizards of the Coast  
Compleat Champion, ©2007 Wizards of the Coast  
Complete Mage, ©2006 Wizards of the Coast  
Complete Scoundrel, ©2006 Wizards of the Coast  
Coupons and Feats, ©2006 The' Le. Published by The Le Games  
Cytiscape, ©2006 Wizards of the Coast  
Dragon 331, ©2005 Paizo Publishing  
Grappling for Advanced Students ©2006, E.N. Publishing  
Hero's Handbook ©2003, Bloodstone Press  
Libem Liborium: The Complete d20 Guide to Books, Silven Publishing  
Magic of Eberron, ©2005 Wizards of the Coast  
Moonfire: d20 System Campaign Booster, ©2003 Vincent Diakuw  
Netbook of Feats, ©2001, Scott Metzger  
Path of Faith, ©2002 Fantasy Flight Games  
Path of Sword, ©2002 Fantasy Flight Games  
Secrets of Xen'drik, ©2007 Wizards of the Coast  
Tactics & Strategies: Trip Attacks, ©2005, Louis Porter Jr. Design, Inc.  
The Black Company Campaign Setting, ©2004 Green Ronin Publishing, LLC  
Three arrows for the King, ©2003, Ambient  
Fantasy d20 Mesterfokon, ©2007, Kun Ádám

## Fantasy d20 Mesterfokon: Képességek II

### OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

**1. Definitions:** (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

**2. The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

**3. Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

**4. Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

**5. Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

**6. Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

**7. Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed

in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

**8. Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

**9. Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

**10 Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

**11. Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

**12 Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

**13 Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

**14 Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.  
d20 System Reference Document Copyright 2000-2004, Wizards of the Coast, Inc.; authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, and Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.  
A question of Honor – Guidebook of Knights, ©2003 Alea Publishing Group  
Advanced Player's Manual, ©2005 Green Ronin Publishing, LLC  
Advanced Race Codex Dwarves, ©2006, Green Ronin Publishing; Authors Jesse Decker and Robert J. Schwalb  
Advanced Race Codex Gnomes, ©2006, Green Ronin Publishing; Authors Jesse Decker and Robert J. Schwalb  
Advanced Race Codex Half-Elves, ©2006, Green Ronin Publishing; Author Robert J. Schwalb  
Advanced Race Codex Half-Orcs, ©2007, Green Ronin Publishing; Author Robert J. Schwalb  
Advanced Race Codex Humans, ©2006, Green Ronin Publishing; Authors Jesse Decker and Robert J. Schwalb  
Champions of Ruin, ©2005 Wizards of the Coast  
Compleat Champion, ©2007 Wizards of the Coast  
Complete Mage, ©2006 Wizards of the Coast  
Complete Scoundrel, ©2006 Wizards of the Coast  
Coupons and Feats, ©2006 The' Le. Published by The Le Games  
Cytiscape, ©2006 Wizards of the Coast  
Dragon 331, ©2005 Paizo Publishing  
Grappling for Advanced Students ©2006, E.N. Publishing  
Hero's Handbook ©2003, Bloodstone Press  
Libem Liborium: The Complete d20 Guide to Books, Silven Publishing  
Magic of Eberron, ©2005 Wizards of the Coast  
Moonfire: d20 System Campaign Booster, ©2003 Vincent Diakuw

## Fantasy d20 Mesterfokon: Képességek II

Netbook of Feats, ©2001, Scott Metzger

Path of Faith, ©2002 Fantasy Flight Games

Path of Sword, ©2002 Fantasy Flight Games

Secrets of Xen'drik, ©2007 Wizards of the Coast

Tactics & Strategies: Trip Attacks, ©2005, Louis Porter Jr. Design, Inc.

The Black Company Campaign Setting, ©2004 Green Ronin Publishing,  
LLC

Three arrows for the King, ©2003, Ambient

Fantasy d20 Mesterfokon, ©2007, Kun Ádám