



KASZTOK

Ha azt mondjuk, hogy a háttér az, ahonnan jöttél, akkor a kasztod az, amivé *váltál*. A kasztod egyszerre misztikus archetípus és keretrendszer a karaktered fejlődéséhez. Háromból választhatsz: mágus, zsvány, harcos. Ha varázsolni szeretnél, a te kasztod a mágus. Ha inkább az árnyak közt érzed jól magad, akkor zsvány. Végül, de nem utolsósorban: ha harcorientált vagy, akkor a harcos a jó választás.

A kasztok kialakítása széles skálán mozog. A zsvány lehet egy tolvaj, aki betörésre specializálódott, vagy egy zsoldoskompania felderítője. A kasztod határozza meg, mire is képes a karaktered, de azt te irányítod, hogy a kaszt miként illeszkedik a koncepciódhoz.

PÉLDA

Nicole a katona háttér kidobását úgy értelmezi, hogy a karaktere harcos kasztú lett. Választhatna másikat is, ha azzal szívesebben játszana. Például lehet, hogy a karaktere végül gyenge katonának bizonyult, de a zsoldoskompaniában szolgált egy varázsló, aki a tanoncává fogadta. Nicole mérlegeli a lehetőségeket, és úgy dönt, hogy a kétkezes csatabárddal végrehajtott véres bosszú inkább az ő stílusa, ezért harcos karaktert készít.

A karakter 1. szinten kezd, ami annyit tesz, hogy ő egy kezdő kalandor. Ahogy a karakter kiveszi a részét a kalandokból, Tapasztalati Pontokat szerez, szinteket lép, és új kaszt egyediségekre tesz szert. Összesen 20 szint van a játékban. Az

1-5. a nagyjából kezdő szint, a 6-12. szint a *haladó*, a 13. szint és felette pedig a *magas*.

KASZTLEÍRÁSOK

A kasztod meghatároz bizonyos kulcsjellemzőket. Egy kaszt leírása az alábbi elemeket tartalmazza:

- **ELSŐDLEGES TULAJDONSÁGOK:** Minden kasztnak 4 elsődleges tulajdonsága van. Ezek a kasztod legfontosabb, leggyakrabban használt tulajdonságai.
- **MÁSODLAGOS TULAJDONSÁGOK:** Minden kasztnak 5 másodlagos tulajdonsága van. Ezek kevésbé fontosak vagy hasznosak, de van, hogy jól jöhetnek.
- **KEZDŐ ÉLETERŐ:** Az Életerő a karaktered jóllétének és sebtűró képességének mérője. Minden Kaszt más Életerő értékkel kezd.
- **FEJVERCSOPORTOK:** A kaszt határozza meg, hogy a karakter milyen fegyvereket ismer. A fegyvereket külön csoportokba soroltuk, és itt láthatod, hogy a karaktered melyikhez érthet. A fegyverekről és a fegyvercsoportokról tovább információért lapozz a **4. FEJEZET: FELSZERELÉSEKHEZ**.
- **KASZT EGYEDISÉGEK:** A kasztod felruhazza a karaktered különleges képességekkel, amelyeket kaszt egyediségeknek nevezünk. Ezek lehetnek tulajdonság fókuszok és talentumok is. A részletes leírást lásd a kaszt szintjének megfelelő bekezdésnél.

HARCOS

Ő a tipikus fegyverforgató. Ezzel a kaszttal bármilyen harcorientált karaktert megalkothatsz. Talán volt katona, karavánkísérő, zsoldos, milicista vagy egykori kovácmesterből lett kalandor. Egy harcos harcolhat a becsületért, bosszúért, igazságért, pénzért vagy a szebb holnapért. A kaszt egyes tagjai kaphattak rendes kiképzést, mások inkább ösztönösen küzdenek. Ami biztos, hogy szorult helyzetben mindegyükük képes megállni a helyét.

Harcosként mindig a küzdelem közepén találod magad. Nehezebb vértékhez és több fegyverfajtához férhetsz hozzá, mint a többi kaszt. Több sebzést eltűrsz, mint mások. Gyakran rád hárul a feladat, hogy magadra vond a legkeményebb ellenfelek figyelmét, hogy a csapat mágus és a zsvány karakterei is ki tudják használni a képességeiket.

A mágusokhoz és zsványokhoz hasonlóan a harcosok is elérhetnek specializációt. Ezek részleteit a **3. FEJEZET** tartalmazza. Ha még nem volt alkalmad szerepjátékozni, a harcos kiváló kezdés lehet számodra. A kaszt egyediségei egyértelműek, és ezekkel bőséggel kiveheted a részed a harcokból.

ELSŐDLEGES TULAJDONSÁGOK: Állóképesség, Erő, Harckészség, Ügyesség

MÁSODLAGOS TULAJDONSÁGOK: Akaraterő, Beszédkészség, Érzékelés, Intelligencia, Precizitás

KEZDŐ ÉLETERŐ: 30 + Állóképesség + 1D6

FEJVERCSOPORTOK: Ökölfegyverek és bármely három a következők közül: Botok, Bárdok, Íjak, Könnyűpengék, Lándzsák, Lőporos fegyverek, Nehézpengék, Zúzófegyverek.

KASZT EGYEDISÉGEK

A harcosok az alábbi egyediségeket szerzik meg a megadott szinten.

1. SZINT

KEZDŐ TÁLENTUMOK: Válassz kettőt Kezdő szinten a következők közül: Dobófegyveres Stílus, Egyfegyveres Stílus, Fegyver és Pajzs Stílus, Íjász Stílus, Kétfegyveres Stílus, Kétkezes Fegyverstílus, Pusztakezes Stílus, Szálfegyveres Stílus. Megkapod továbbá a Páncél Jártasság tálelntumot Kezdő szinten.

2. SZINT

ÚJ TULAJDONSÁG FÓKUSZ: Válassz egyet a következő három fókusz közül: Erő (Mászás), Intelligencia (Hadászat), Ügyesség (Lovaglás).

3. SZINT

ÚJ TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű tálelntumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.



4. SZINT

ÚJ SPECIALIZÁCIÓ: Válassz egy, a kasztodhoz illeszkedő specializációt. A specializáció talentumát Kezdő szinten megkapod. További információkért, lapozz a 3. FEJEZETHEZ.

ÚJ FEGYVERCSOPORT: Egy új fegyvercsoportra teszel szert.

5. SZINT

ÚJ TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

BRAVÚR BÓNUSZ: Annyira gyorsan jár a kezekben a fegyver, hogy csak homályos foltként látni. A Kettős Csapás bravúrt 4 BP helyett 3-ért használhatod.

6. SZINT

ÚJ SPECIALIZÁCIÓS TÁLENTUM: A 4. szinten megszerzett specializációs talentum fejlesztése Haladó szintre.

7. SZINT

ÚJ TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

BRAVÚR BÓNUSZ: Tudod, hogyan félemlítsd meg az ellenfeleid. A Fenygetés bravúrt 2 BP helyett 1-ért használhatod.

8. SZINT

ÚJ SPECIALIZÁCIÓS TÁLENTUM: A 4. szinten megszerzett specializációs talentum fejlesztése Mester szintre.

ÚJ FEGYVERCSOPORT: Egy új fegyvercsoportra teszel szert.

9. SZINT

ÚJ TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

10. SZINT

MESTERI CSAPÁS: Tudod, mikor érdemes precízen, és kellő erővel lesújtani. A támadás próbánál a vállalt mínusz módosítóért cserébe ugyanekkora plusz pontmennyiséget adhatsz a sebzésedhez. Például ha -2 módosítóval dobod a támadást, a sebzésre +2 bónusz jár. Összesen 3 pontot adhatsz hozzá a sebzésedhez, az ennek megfelelő támadás dobás büntetés értékért. A döntést a próbadozás előtt kell meghoznod.

11. SZINT

ÚJ TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

12. SZINT

ÚJ SPECIALIZÁCIÓ: Válassz egy, a kasztodhoz illeszkedő specializációt. A specializáció talentumát Kezdő szinten megkapod.

VETERÁN: A hosszú évek gyakorlata, és számtalan véres összecsapás félelmetes harcossá tett. Sebzés dobásnál a fegyverhez illeszkedő tulajdonság fókusz hozzájárul a sebzés-

hez. A fókusznak egyeznie kell a támadáshoz használt fegyverrel. Például ha egy csatabárdal támadsz, a Harckészség (Bárdok) fókuszért +2 sebzést kapsz. Az adott fókuszt kétszer felvéve a sebzésbónusz +2-ről +3-ra módosul.

13. SZINT

ÚJ TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

ÚJ FEGYVERCSOPORT: Egy új fegyvercsoportra teszel szert.

14. SZINT

ÚJ SPECIALIZÁCIÓS TÁLENTUM: A 12. szinten megszerzett specializációs talentum fejlesztése Haladó szintre.

15. SZINT

ÚJ TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

GYORS CSAPÁS: Egy veled *szomszédos* ellenfél ellen mellékcselekvésként végrehajthatsz egy Közelharci Támadást. A támadás próbához és a sebzéshez is -2 büntetés jár. Ez a cselekvés nem kombinálható a Mesteri Csapással.

16. SZINT

ÚJ SPECIALIZÁCIÓS TÁLENTUM: A 12. szinten megszerzett specializációs talentum fejlesztése Mester szintre.

17. SZINT

ÚJ TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

18. SZINT

BRAVÚR BÓNUSZ: Elsöpörheted az ellenfeleidet. Amikor Kettős Csapás bravúrt hajtasz végre közelharci fegyverrel, egy másodlagos célpont helyett kettőt találsz el. Mindhárom ellenfél (az eredeti célpont és a két másodlagos) a közvetlen szomszédságodban kell, hogy legyen, vagy a Mozgás bravúr használatával oda kell kerülnöd hozzá.

19. SZINT

ÚJ TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

20. SZINT

LEGENDÁS HARCOS: Válassz egy bravúr típust (harci, felfedezés, szerepjáték vagy varázslat). Az adott típushoz +1 bónuszt kapsz a Bravúr Pontok generálására.

MÁGUS

Varázslatok és misztikus erők ura, amelyek mások számára csodának tűnhetnek. A klasszikus mágus olyan varázshasználó, aki Arkánismerete révén képes feltárni a multiverzum titkos erőit. A mágus kaszt bármilyen varázserővel rendelkező karakter számára alkalmas. Noha a *Fantasy AGE* nem tesz különbséget a mágia eredetében, de ez kampányonként és világonként változó lehet. Így tehát a mágus kaszt egyszerre képviseli a világ manáját használó varázslót, az isteni hatalmat közvetítő papot és az elme erejét használó pszionistát. Az egyes mágiafajták sajátosságait a KM segíthet meghatározni a kampány során, te pedig kitalálhatod a keretbe illő koncepciót.

Mágusként a természetfeletti erők mestere vagy. Javallott távol maradnod a közelharc-tól (hagyd, hogy ezt a harcosok intézzék), viszont varázslatokkal segítheted a társaidat, vagy árthatasz az ellenségeidnek. A mágusok általában nem hordanak páncélt, így sokkal kevesebb sérülést képesek elviselni. A fegyverek ismerete is korlátozott számukra, de ezt kompenzálja a varázslatok széles köre. Noha a mágusok csak 4 varázslattal kezdenek, idővel többet is megtanulhatnak. A folyamatosan

növekvő lehetőségek több döntési helyzettel járnak, mint a többi kasztnál. Ha még nem szerepjátékoztál korábban, ezt választás előtt érdemes mérlegelned. Bármennyire is tapasztalt vagy, javasoljuk az **5. FEJEZET: MÁGIA** elolvasását, hogy megértsd a mágia szabályait, definícióit.

A mágusok szintlépésekkor *specializálódhatnak*, ami lehetőséget biztosít nekik a mágia egyes fókuszainak elsajátítására. Ezekről bővebben a **3. FEJEZET: KARAKTEROPCIÓK** alatt olvashatsz.

ELSŐDLEGES TULAJDONSÁGOK: Akaraterő, Érzékelés, Intelligencia és Precizitás

MÁSODLAGOS TULAJDONSÁGOK: Állóképesség, Beszédképesség, Erő, Harcképesség, Ügyesség

KEZDŐ ÉLETERŐ: 20 + Állóképesség + 1D6

FEJVERCSCSOPORTOK: Botok és Ökölfegyverek

KASZT EGYEDISÉGEK

A mágusok az alábbi egyediségeket szerzik meg a megadott szinten.

1. SZINT

ARKÁN LÖVEDÉK: Az Arkánfegyvered (lásd alább) segítségével egy különleges Távolsági Támadást hajthatsz végre, amely mágikus energiával sebz meg az ellenfeledet. Ugyanúgy működik, mint bármilyen más Távolsági Támadás (tehát itt is lehetséges a bravúrok használata), de a támadás dobást Precizitás (Arkán Lövedék) próbával teszed. Az Arkán Lövedék hatótávja 16 yard (kb. 14 m) és 1D6+Akaraterő sebzést okoz. Használata nem kerül Mágia Pontba.

ARKÁNFEJVER: Minden mágusnak van egy misztikus eszköze, amellyel képes fókuszálni a mágikus energiákat. Elsődlegesen az Arkán Lövedék fókuszálására szolgál, de szükséges lehet egyéb varázslatokhoz is. Az Arkánfegyver mágusonként eltérő lehet: varázsbot, varázspálca, szent szimbólum, amulett, stb. Ezt előre meg kell határozni, már a karakteralkotás során. Ha elveszíted, vagy megsemmisül, 1 óra munkával és 5 Mágia Pont elköltésével pótolható.

MÁGIKUS KÉPZÉS: A mágus legfontosabb képessége. Ezzel a képességgel a varázslásra, ami a kaszt védjegye. Minden mágus két mágikus talentummal és négy varázslattal kezd. A varázslatok kiválasztásához és a varázslással kapcsolatos részletekért lapozz az **5. FEJEZET: MÁGIÁHOZ**.

MÁGIA PONTOK (MP): Ezek elköltésével tudsz varázsolni. 10 + Akaraterő + 1D6 Mágia Ponttal kezdesz. Mindig az aktuális MP-k határozzák meg, mekkora erők állnak rendelkezésedre. Amikor varázsolsz, minden alkalommal MP-t költesz. Ezeket pihenéssel vagy meditációval kaphatod vissza, lásd **5. FEJEZETET**. Ahogy szintet lépsz, növekszik a Mágia Pontjaid értéke. A második szinttől kezdve a maximális értékedhez minden új szinten Akaraterő + 1D6 MP-t kapsz. A 11. szint elérése után egészen a 20.-ig már csak Akaraterő értéket kapsz, mert a hatalom növelése már nehezebb feladat.

KEZDŐ TÁLENTUMOK: Kezdő szinten válassz egyet a következő 3 közül: Alapismeret, Kirurgus vagy Nyelvészet. További információkért lapozz a **3. FEJEZETHEZ**.

2. SZINT

ÚJ TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

3. SZINT

ÚJ MÁGIKUS TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű mágikus talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

4. SZINT

ÚJ SPECIALIZÁCIÓ: Válassz egy, a kasztodhoz illeszkedő specializációt. A specializáció talentumát Kezdő szinten megkapod. További információkért lapozz a **3. FEJEZETHEZ**.

5. SZINT

ÚJ MÁGIKUS TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű mágikus talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

6. SZINT

ÚJ SPECIALIZÁCIÓS TÁLENTUM: A 4. szinten megszerzett specializációs talentum fejlesztése Haladó szintre.

IGÉZŐ LÖVEDÉK: Miután eltaláltál egy ellenfelet az Arkán Lövedékekkel, megidézhetsz egy varázslatot. Ez egy 3 pontos bravúrnak felel meg, és az általad használt varázslat költsége sem haladhatja meg a 3 MP-t. A varázslat használata varázslat próbát igényel. A bravúrokkal kapcsolatos, további részletekért lapozz a **2. FEJEZETHEZ**.

7. SZINT

ÚJ MÁGIKUS TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű mágikus talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

8. SZINT

TÁVLÖVEDÉK: Az Arkán Lövedék hatótávja 24 yardra (22 m) nő.

ÚJ SPECIALIZÁCIÓS TÁLENTUM: A 4. szinten megszerzett specializációs talentum fejlesztése Mester szintre.

9. SZINT

ÚJ MÁGIKUS TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű mágikus talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

10. SZINT

ÚJ TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

PUSZTÍTÓ LÖVEDÉK: 2 MP elköltésével megnövelheted az Arkán Lövedék sebzését +1D6-tal. A MP-t a támadás próbado-bása előtt kell elköltened. Körönként csak egyszer használható.

11. SZINT

ÚJ MÁGIKUS TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű mágikus talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

MÁGIA PONTOK: Pontjaid a jelenlegi szinttől kezdve szintlépésenként már csak az Akaraterő értékével nőnek, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

12. SZINT

ÚJ SPECIALIZÁCIÓ: Válassz egy, a kasztodhoz illeszkedő specializációt. A specializáció talentumát Kezdő szinten megkapod.

13. SZINT

ÚJ MÁGIKUS TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű mágikus talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

BRAVÚR BÓNUSZ: Annyira gyakorlottá váltál az Arkán Lövedék használatában, hogy már sok mágusnál gyorsabban tudsz támadni. Az Arkán Lövedék használatakor 3 BP helyett 2-ért használhatod a Villámgyors Támadás bravúrt.

14. SZINT

ÚJ SPECIALIZÁCIÓS TÁLENTUM: A 12. szinten megszerzett specializációs talentum fejlesztése Haladó szintre.

15. SZINT

ÚJ MÁGIKUS TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű mágikus talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

16. SZINT

ÚJ SPECIALIZÁCIÓS TÁLENTUM: A 12. szinten megszerzett specializációs talentum fejlesztése Mester szintre.

17. SZINT

ÚJ MÁGIKUS TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű mágikus talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

18. SZINT

ÚJ TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

19. SZINT

ÚJ MÁGIKUS TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű mágikus talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

20. SZINT

LEGENDÁS MÁGUS: Válassz egy bravúr típust (harci, felfedezés, szerepjáték vagy varázslat). Az adott típushoz +1 bónuszt kapsz a Bravúr Pontok generálására.

ÚJ TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

ZSIVÁNY

A zshivány kaszt a klasszikus szélhámoságot képviseli. Lehetsz tolvaj, gazember, szélhámos, felderítő, szakértő vagy akár kém is. Míg a harcos a nyers erejével, a mágus pedig az arkán hatalma segítségével érvényesül, addig a zshivány a gyorsaságra és a ravaszságra épít. Legyen az egy szellemes szópárbaj vagy egy tör pengéje az ellenség bordái közé, a zshiváynak ügyesnek kell lennie, hogy győzelmet arasson.

Zshiványként te vagy a csapat szeme és füle. Kiváló a távolsági harcban, aki a Tűpontos Támadásával a közelharcban is

képes pusztító csapást mérni ellenfelére. Az Ügyességnek hála a Védelmed mindig kiváló lesz, ám a könnyű páncélzatod kevés sérülést képes felfogni. Hagyd, hogy a harcosok menjenek öltre az ellenfelekkel, míg te a lopakodással és meglepetéssel tartod őket sakkban.

A zshivány sokoldalú, sok lehetőséggel bíró kaszt. Ha nem tudod, miként alakítanád a karaktered, ezt a kasztot neked találták ki, mivel rugalmasan fejlődhet több irányba is.

A mágusokhoz hasonlóan fejlődéssel a zshiványok is szert tehetnek specializációra. Ennek a részleteit a 3. FEJEZETBEN találod.

ELSŐDLEGES TULAJDONSÁGOK: Beszédkészség, Érzékelés, Precizitás, Ügyesség

MÁSODLAGOS TULAJDONSÁGOK: Akaraterő, Állóképesség, Erő, Harckészség, Intelligencia

KEZDŐ ÉLETERŐ: 25 + Állóképesség + 1D6

FEJVERCSCOPORTOK: Botok, Könnyűpengék, Ökölfegyverek, és vagy Íjak, vagy Lőporos fegyverek

KASZT EGYEDISÉGEK

A zshiványok az alábbi egyediségeket szerzik meg a megadott szinten.

1. SZINT

TŰPONTOS TÁMADÁS: Ha az Ügyesség értéked magasabb az ellenfeledénél, körönként egyszer +1D6 sebzést tudsz bevenni neki.

ZSIVÁNYVÉRT: A bőrpáncél a tested része. Ha bőrpáncélt viselsz, a Páncél módosítók nem érvényesek rád. Nincs kihatással sem a Gyorsaságodra, sem az Ügyességedre.

KEZDŐ TÁLENTUMOK: Válassz egyet Kezdő szinten a következők közül: Felderítés, Kapcsolatok, Tolvajlás. További információkért lapozz a 3. FEJEZETHEZ.

2. SZINT

BRAVÚR BÓNUSZ: Gyakorlottabbá váltál abban, hogy megtaláld az ellenfeleid páncéljának gyenge pontjait. A Páncélátütés bravúrt 2 BP helyett 1-ért használhatod.

3. SZINT

ÚJ TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.



4. SZINT

ÚJ SPECIALIZÁCIÓ: Válassz egy, a kasztodhoz illeszkedő specializációt. A specializáció talentumát Kezdő szinten megkapod. További információkért lapozz a **3. FEJEZETHEZ**.

5. SZINT

ÚJ TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

PONTOSSÁG: Ha a Célzás cselekvést használod, a szokásos +1 bónusz helyett +2-t kapsz a támadás dobásodra.

6. SZINT

ÚJ SPECIALIZÁCIÓS TÁLENTUM: A 4. szinten megszerzett specializációs talentum fejlesztése Haladó szintre.

BRAVÚR BÓNUSZ: Gyakorlottá válsz a nehézkes helyzetek felismerésében és elemzésében. 3 BP helyett 2-ért használhatod az Elgondolkodtató Felfedezés bravúrt, amelyről a **6. FEJEZETBEN** tudhatsz meg többet.

7. SZINT

ÚJ TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

KÁBITÓ TÁMADÁS: Az ellenfeled gyenge pontjait célzod. Hogy valakit elkábíts, először egy Célzás cselekvést kell végrehajtanod közelharc vagy távolsági fegyverrel. Ha ez sikeres, nem okozol sérülést, de az ellenfelednek Állóképesség (Kitartás) próbát kell dobnia 15-ös Célérték ellen. Kudarcs esetén elkábul. A célpont minden köre elején megpróbálhat magához térni. Ehhez sikeres próba kell, és utána szabadon cselekedhet. Ellenkező esetben a körében csakis egy Mozgás cselekvést hajthat végre. Az elkábult karakter ellen használhatod a Túpontos Támadást az Ügyesség figyelembevétele nélkül. Például ez esetben a kezdő támadásoddal generált Bravúr Pontokból egy Villámgyors Támadás bravúrral Túpontos Támadást hajthatsz végre.

8. SZINT

ÚJ SPECIALIZÁCIÓS TÁLENTUM: A 4. szinten megszerzett specializációs talentum fejlesztése Mester szintre.

9. SZINT

ÚJ TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

10. SZINT

MEGSEMMISÍTÉS: Az eszed használva ott találsz el az ellenfeled, ahol igazán fáj. Az Intelligenciádat hozzáadhatod a sebzéshez.

11. SZINT

ÚJ TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

12. SZINT

ÚJ SPECIALIZÁCIÓ: Válassz egy, a kasztodhoz illeszkedő specializációt. A specializáció talentumát Kezdő szinten megkapod.

SIKAMLÓS: Nehéz a földre vinni téged. Az ellenfeleidnek nem jár támadás bónusz a közelharc próbáikhoz, ha létszámfőnyben vannak (általánosan +2 bónuszt kapnának egy ilyen helyzetben). Ha rendelkezel az Egyfegyveres Stílus Mesterfokozatával, úgy a Védelem bónuszod 3-mal nő, ha ezt használod.

13. SZINT

ÚJ TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

BRAVÚR BÓNUSZ: Tudod, hogy szerepelj stílusosan és kecsesen. 4 BP helyett 3-ért használhatod a Fanfárral Övezve felfedezés bravúrt.

14. SZINT

ÚJ SPECIALIZÁCIÓS TÁLENTUM: A 12. szinten megszerzett specializációs talentum fejlesztése Haladó szintre.

15. SZINT

ÚJ TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

MÉLYEBB SEB: Tudod, hogy használd ki a felkészületlen ellenfél lankadó figyelmét. A Mélyebb Seb egy különleges bravúr, amelyet 2 BP-ért használhatsz, miután eltaláltad az ellenfeled egy Túpontos Támadással. Amennyiben ez sikeres volt, egy második Túpontos Támadást is végrehajthatsz, ami már nem generál további Bravúr Pontokat.

16. SZINT

ÚJ SPECIALIZÁCIÓS TÁLENTUM: A 12. szinten megszerzett specializációs talentum fejlesztése Mester szintre.

17. SZINT

ÚJ TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

18. SZINT

GYORS LÖVÉS: Távolsági Támadást hajthatsz végre mellék-cselekvésként egy látható ellenfél ellen. A támadás próbája és a sebzés dobása -2-vel történik. A Gyors Lövést nem kombinálhatod más kaszt egyediséggel (mint például a Túpontos Támadás vagy a Kábító Támadás).

19. SZINT

ÚJ TÁLENTUM: Kapsz egy új, Kezdő szintű talentumot, vagy léptethetsz egy meglévőt a következő szintre.

20. SZINT

LEGENDÁS ZSIVÁNY: Válassz egy bravúr típust (harci, felfedezés, szerepjáték vagy varázslat). Az adott típushoz +1 bónuszt kapsz a Bravúr Pontok generálására.