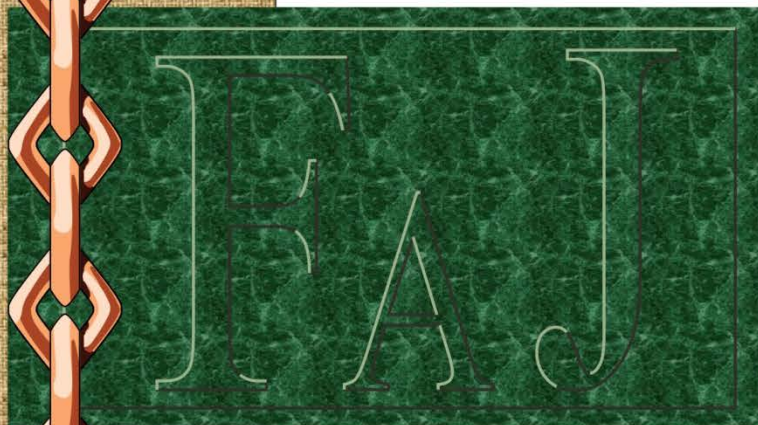


Fajok az ÚT szerint



Elf

E-2 Ák-1 Gy+1 Ú+1
 Eg+0 Sz+1 I+ 0 Ae+0
 A+1 Ér+2

Különleges képességek:

2*hallás; 2,5*látás; hőlátás 50m;
 +30 CÉ; -8ME Nekromancia ellen;
 állatnyugtató;

Kasztól függetlenül megkapott képzettségek:

Ének 1f
 Tánc 1f
 Futás 4f
 Idomítás 3f
 Irányérzők +20%
 Egyensúlyérzők +30%
 Rejtőzés+20% (erdőben)
 Lopódzás+20% (erdőben, egyéb helyeken csak +10%)

Könnyebben tanulható képzettségek (75%-ért)

Mesterlövészet, lovaslás, solymászat, állattartás, ének, tánc, tetoválásismeret, állatismeret, vadászat, ének, tánc, futás, idomítás, irányérzők, egyensúlyérzők, lopódzás, mestermágia (csak varázsló kasztnál);

Félelf

E-1 Ák+0 Gy+1 Ü+0
 Eg+0 Sz+0 I+0 Ae+0
 A+0 Ér+1

Különleges képességek:

1,5*hallás; 2*látás; hőlátás 20m;
 +15 CÉ; -6ME Nekromancia ellen;
 állatnyugtató (csak idomított állatokat);

Kasztól függetlenül megkapott képzettségek:

Idomítás 2f
 Futás 3f
 Irányérzők +10%
 Egyensúlyérzők +15%
 Rejtőzés+10% (erdőben)
 Lopódzás+10%

Könnyebben tanulható képzettségek (75%-ért)

Mesterlövészet, lovaslás, solymászat, állattartás, ének, tánc, tetoválásismeret, állatismeret, vadászat, tánc, futás, idomítás, irányérzők, egyensúlyérzők, lopódzás,



Törpe

E+1 Ák+1 Gy+0 Ü+0 Eg+1 Sz-2
I-1 Ae+1 A-1 Ér+0

Különleges képességek:

hőlátás 30m; kiváló időérzék, kiváló térérzék (milyen mély +/- 2m; emelkedés/süllyedés érzékelése);
+2 méregellenállás;

Kaszttól függetlenül megkapott képzettségek:

Földredöntés 2f
Állóharc 2f
Vakharc 2f
Dorbézolás 3f
Teherbírás 2f
Bányászat 2f
Rejtőzés+15% (barlangban)
Lopódzás +15% (barlangban)
Csapdakeresés +35%
Rejtekhelykutató +30%
Irányérzék +15%
Ásványtan 2f
Építészet 2f

Könnyebben tanulható képzettségek (75%-ért)

Földredöntés, állóharc, dorbézolás, iparúzás, bányászat, tetoválásismeret, csapdakeresés, csapdaeszerelés, rejtekhelykutató, csapdaállítás, irányérzék, ásványtan, számtan, mértan, mechanika, építészet, mestermágia (csak varázsló kasztnál);

Udvari Ork

E+2 Ák+1 Gy+0 Ü+0 Eg+2 Sz-3
I-1 Ae+1 A-3 Ér+1

Különleges képességek:

Hőlátás 15m; kiváló térérzék (milyen mély +/- 2m; emelkedés/süllyedés érzékelése); 5*szaglás (ld. 1. Tk.);
+2 méregellenállás;

Kaszttól függetlenül megkapott képzettségek:

Állóharc 2f
Vakharc 2f
Dorbézolás 2f
Teherbírás 2f
Csapdakeresés +20%
Rejtekhelykutató +10%
Irányérzék 15%
Futás 3f

Könnyebben tanulható képzettségek (75%-ért)

Állóharc, dorbézolás, csapdakeresés, csapdaeszerelés, rejtekhelykutató, irányérzék,

Ork

E+3 Ák+3 Gy+0 Ü+0 Eg+2 Sz-3
I-3 Ae+2 A-4 Ér+1

Különleges képességek:

Hőlátás 50m; kiváló térérzék (milyen mély +/- 2m; emelkedés/süllyedés érzékelése); 8*szaglás (ld. Summarium 167. Old.) ; +2 méregellenállás;

Kaszttól függetlenül megkapott képzettségek:

Állóharc 2f
Vakharc 2f
Dorbézolás 3f
Teherbírás 3f
Csapdakeresés +20%
Rejtekhelykutató +10%
Irányérzék 15%
Futás 3f

Könnyebben tanulható képzettségek (75%-ért)

Állóharc, dorbézolás, csapdakeresés, csapdaeszerelés, rejtekhelykutató, irányérzék, harci láz, kintűrés;
Elméleti képzettségek 125%-ért

Khál

Thom (oroszlán)

E+3 Ák+2 Gy+2 Ü+1 Eg+3
Sz-1 I-1 Ae+1 A-5 Ér+2

Reep (tigris)

E+2 Ák+2 Gy+3 Ü+1 Eg+2
Sz-1 I-1 Ae+1 A-3 Ér+2

Scorg (leopárd)

E+1 Ák+2 Gy+3 Ü+3 Eg+2
Sz-1 I-1 Ae+1 A-4 Ér+2**Különleges képességek:**

2*hallás; 2*látás; 5*szaglás (ld. Udvari Ork); vadító ordítás; ragadozóaura; -20 AME;

+1 méregellenállás, éjszakai látás (csak vaksötétben nem lát semmit); fájdalomtűrés (0FP-n sem ájul el); dobás nélkül ugrik 4-5 m-t, esik 10-et; Mancsuk értéke +10 KÉ, +20 TÉ, +20 VÉ, 1K6 SP sebzés

Kasztól függetlenül megkapott képzettségek:Kétkezes harc 4f
Dorbézolás 2f
Teherbírási 3f
Lopódzás +30%
Rejtőzés +30%
Zárnyítás -30%
Zsebmetszés -30%
Futás 3f
Úszás 2f
Vadászat 2f
Veszélyérzék +30%
Egyensúlyérzék +30%
Mászás +20%
Esés +20%
Ugrás +20%**Könnyebben tanulható képzettségek (75%-ért)**

Nehézvértviselet; harci láz; vakharc; kintűrés; lopódzás, rejtőzés, futás, úszás, vadászat, veszélyérzék, egyensúlyérzék, mászás, esés, ugrás,

Elméleti képzettségek 125%-ért

AmundE+1 Ák+1 Gy+0 Ü+0 Eg+0 Sz+2
I+0 Ae+0 A-2 Ér+0**Különleges képességek:**

Természetes mágia-ellenállás (5Me/Tsz); telekinézis (10Kg/Tsz); telepátia; perzselő tekintet; ultralátás 20m; egység; pszi-t képtelen használni,

Kasztól függetlenül megkapott képzettségek:Földharc 3f
Futás 2f**Könnyebben tanulható képzettségek (75%-ért)**

Földharc, harci láz, kínokozás, szobrászat, festészet, démonológia, mestermágia-szobrok (csak pap kasztnál); mestermágia-festmények (csak pap kasztnál);

DzsennE+0 Ák+1 Gy+0 Ü+0 Eg+0 Sz+0
I+2 Ae+0 A+2 Ér+0**Különleges képességek:**

+1 pszi pont/szint; mentálmágia használata psziből;

Kasztól függetlenül megkapott képzettségek:Földharc 3f
Pszi 4f
Titkos pszi 2f**Könnyebben tanulható képzettségek (75%-ért)**

Lélektan, ékesszólás, értékbecslés, pénzügyek, kriptográfia, számtan, mértan, szimbólummágia (csak varázsló kaszt), auraleplezés, titkos pszi,

Kyr

E+-2 Ák+0 Gy+0 Ü+0 Eg+0 Sz+1
I+-2 Ae-1 A+0 Ér+0

Különleges képességek:

+1 pszi pont/szint; +1 Mp/szint;

Kasztól függetlenül megkapott képzettségek:

Ősi nyelv ism 4f
Etikett 3f

Könnyebben tanulható képzettségek (75%-ért)

Harci képzettségek VAGY Elméleti képzettségek

Alvilági képzettségek, és a másik választható képzettség 125%-ért

?01.06.

Szerző: Leslie

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely