

## 1. Képesség Pontok

Minden DS karakternek az AD&D-hez hasonló hat főértéke van, ezeket azonban más módszerrel határozzuk meg.

### *Főérték dobások*

A hat főértéket véletlenszerűen határozzuk meg kockadobásokkal, amik 5-20 közötti eredményt szolgáltatnak. Ezek az értékek általában nagyobbak a más területeken használtaktól. Athas világa azonban brutális és vad, ahol minden dűne mögött szörnyű kihívás rejtőzhet. Athas nem a gyengék vagy az egyszerű emberek világa. Azok akik nem képesek alkalmazkodni, akik a szörnyűségek közepette nem képesek képességeiket és tudásukat felhasználni, egyszerűen nem élnek túl. Athas lények olyan fajait hozta létre, amelyek általában kiválóbbak, nagyobb erővel és szívóssággal, nagyobb intelligenciával és éleslátással rendelkeznek, mint a más világok lakói.

Játszó és nem játszó karakterek generálásánál használd a következő módszereket:

**JK:** Dobj hatszor 4d4+4-et, minden képességre egyet sorban. Az összegeket jegyezd le.

**NJK:** Dobj 5d4-gyel hatszor, sorban minden képességre.

### **TOVÁBBI MÓDSZEREK:**

A következő módszerek is használhatók karakterek generálására:

1. Dobj minden főértékre 2x5d4-et, s válaszd a jobb sorozatot.

2. Dobj hatszor 5d4-et, s rendeld az értékeket a képességekhez.

3. Dobj 12-szer 5d4-et, s vedd a legjobb hatot tetszőleges sorrendben.

4. Dobj 6d4-et hatszor, s a legkisebbet kihagyva add össze az értékeket.

5. Minden főérték legyen kezdetben 10. Ezután a játékos dob 10d4-et, s az így kapott számokat osztja szét tetszőlegesen a főértékei között. Minden számot el kell osztani, de egyik főérték sem lehet 20-nál nagyobb.

### *A Főértékek*

A hat főérték éppen olyan hatással van a játékosok tetteire, mint az a *Játékosok Kézikönyvében* szerepel, a következő kivételekkel:

**Intelligencia:** A DS készlet feltételezi mind a fegyveres, mind a nem fegyveres képességek alkalmazását. Így a játékos által beszélt nyelvek számát szigorúan meghatározza az Intelligenciája. A *Játékosok Kézikönyve* Intelligencia táblázatában szereplő ismert nyelvek száma oszlop átfordítható jártassági pontokra. Ezeket nem muszáj nyelvekre felhasználni, felhasználhatóak nem fegyveres képességek elsajátítására is.

**Bölcsesség:** A templomosok, a bürokratikus papok kasztja. Varázslataikat varázslókirályaiktól kapják. Ha egy templomos kiesik varázslókirálya kegyeiből, akkor elveszíti minden varázslatát, beleértve a magas bölcsességből fakadókat is.

## 2. Játszó karakter fajok

Ha ismerős vagy a fantasy szerepjátékokban vagy irodalomban, kétségkívül ismerősnek fog tűnni neked a DS koncepciója. Athas azonban egy olyan világ, ahol a dolgok lényege, alapvető természetét az éveken keresztül ellenőrizetlen, természet facsaró mágia változtatta meg. Sok dolog, ami ismerősnek tűnik csak a nevében az. A játszók fajok sem kivételek ezek alól, a tündérek, törpék, féltündérek és félszerzetek a Sötét Nap alatt bizarr megfelelői a más AD&D világokban létezőknek. Mind a nyolc játszók fajt leírjuk használatuk speciális szabályaival együtt. A jegyzetek azért is fontosak, mert a játékosok egyéni tp-t is kaphatnak a faj helyes alakításáért. Ezekből a sorokból a játékos meghatározhatja karaktere céljait, viselkedését és személyiségét.

### Minimum és maximum főértékek

A DS karakterekhez használd az itt levő főérték kívánalmakat. Ha egy karakter főértékei megfelelnek mindezeknek, akkor az választhatja az adott fajt. A táblázatot a faji módosítók alkalmazása előtt használd!

#### FAJI KÉPESSÉG KÍVÁNALMAK

Képesség	Törpe	Tündér	Féltündér	Félóriás
Erő	10/20	5/20	5/20	17/20
Ügyesség	5/20	12/20	8/20	3/15
Állóképesség	14/20	8/20	5/20	15/20
Intelligencia	5/20	8/20	5/20	3/15
Bölcsesség	5/20	5/20	5/20	3/17
Karizma	5/20	5/20	5/20	3/17

Képesség	Félszerzet	Mul	Thri-kreen
Erő	3/18	10/20	8/20
Ügyesség	12/20	5/20	15/20
Állóképesség	5/20	8/20	5/20
Intelligencia	5/20	5/20	5/20
Bölcsesség	7/20	5/20	5/20
Karizma	5/20	5/20	5/17

### Faji képességmódosítók

Egyes fajok erősebbek, gyengébbek, fürgébbek, vagy kevésbé fürgék, mint mások. Ezek és a hasonló eltérések indokolják a generált főértékek módosítását. Éppen úgy használhatók, mint ahogy az a *Játékosok Kézikönyvében* szerepel. Semelyik módosító nem növelheti 24 fölé, vagy csökkentheti 3 alá a főértéket.

Faj	Módosító
Törpe	+2 All, +1 Erő, -1 Ügy, -2 Karizma
Tündér	+2 Ügy, +1 Int, -1 Bölcs, -2 All
Féltündér	+1 Ügy, -1 All
Félóriás	+4 Erő, +2 All, -2 Int, -2 Bölcs, -2 Karizma
Félszerzet	+2 Ügy, +2 Bölcs, -1 All, -1 Karizma, -2 Erő
Mul	+2 Erő, +1 All, -1 Int, -2 Karizma
Thri-kreen	+2 Ügy, +1 Bölcs, -1 Int, -2 Karizma

#### KASZT KORLÁTOZÁSOK ÉS SZINTHATÁROK

Éppúgy, mint a tradicionális AD&D játékban, itt is vannak korlátozások a fajok által elérhető kasztokban és szintekben. Az AD&D-ben jártos JM-ek és játékosok ezeket az

értékeket nagyon eltérőeknek találhatják a megszokottaktól, mindez az emberszerű fajok szokatlan természetének köszönhető. Az emberek nincsenek korlátozva sem a választható kasztokban, sem az elérhető szintekben. A JMK-ban leírt szinthatár átlépési szabályok alkalmazhatóak Athason is.

Kaszt	Törpe	Tündér	Féltündér	Félóriás
Bárd	-	-	K	-
Pap	12	15	16	12
Pusztító	-	16	K	-
Druida	-	-	14	-
Harcos	16	14	K	16
Gladiátor	K	10	K	14
Illuzionista	-	12	16	-
Megőrző	-	15	12	-
Pszionista	K	K	K	K
Vándor	-	16	14	8
Templomos	10	16	14	-
Tolvaj	12	12	12	-

**K:** A karakter nincs korlátozva a fejlődésben

**# :** A karakter maximum eddig a szintig fejlődhet a kasztban. A *Játékosok Kézikönyve* tartalmaz arra vonatkozó szabályokat, hogy hogyan fejlődhet 20. szintig.

**-:** A karakter nem fejlődhet ebben a kasztban.

Kaszt	Ember	Félszerzet	Mul	Thri-kreen
Bárd	K	-	-	-
Pap	K	12	10	12
Pusztító	K	-	-	-
Druida	K	12	12	16
Harcos	K	12	K	16
Gladiátor	K	12	K	15
Illuzionista	K	16	-	-
Megőrző	K	-	-	-
Pszionista	K	K	K	K
Vándor	K	16	-	12
Templomos	K	-	-	-
Tolvaj	K	16	12	-

**K:** A karakter nincs korlátozva a fejlődésben

**# :** A karakter maximum eddig a szintig fejlődhet a kasztban. A *Játékosok Kézikönyve* tartalmaz arra vonatkozó szabályokat, hogy hogyan fejlődhet 20. szintig.

**-:** A karakter nem fejlődhet ebben a kasztban.

### Nyelvek

Athas egy olyan világ, ahol az intelligens fajták változatos fajokból alakultak ki, az emberek és emberszerű lények nagyon különböznek a rovaremberektől és szörnyemberektől. Minden intelligens fajnak saját nyelve van, néha egészen más megközelítést használnak a nyelvnek és a kommunikációnak. Pl. a Thri-kreen nyelv csattanások és nyiffanások kombinációja, ami nagyon természetes a rágóktól, de az emberek elég nehezen utánozhatják. Nehéz, de nem lehetetlen vállalkozás. A DS nem olyan nyelvbarát világ, mint más AD&D világok, az emberek szívesebben alkalmaznak mágiát vagy értelmezőket. Emlékeztetőül, a DS kalandokban használjuk az opcionális jártassági szabályokat.

#### A KÖZÖS NYELV

Van egy standard nyelv (egyszerűen közös nyelv), amit minden ember, törpe, tündér, féltündér és mul beszél. Fontos megjegyezni, hogy a félszerzetek és a thri-kreerek

nem beszélnek közös nyelven. Erősen ajánlott azonban számukra, hogy mégis megtanulják ezt a nyelvet.

#### EGYÉB NYELVEK

Minden más nyelvet a faj nevével azonosítunk mint félszerzet, thri-kreen, gith stb.). A karakterek úgy kezdik a kalandozásukat, hogy csak fajuk nyelvét ismerik. Egyéb nyelveket, beleértve a közöst és más fajok nyelveit, jártassági helyek felhasználásával lehet elsajátítani. A következő listában megtalálhatók az újonnan generált karakterek által elsajátítható nyelvek. A JM tetszése szerint bővítheti vagy szűkítheti a listát.

Aarakocra <sup>o</sup>	Anakore
Belgoi	Braxat
Ettercap	Genie <sup>o</sup>
Óriás	Gith
Goblinpók	Félszerzet
Jozhal <sup>o</sup>	Kenku
Meazel	Thri-kreen
Yuan-ti	

<sup>o</sup> ezek a lények általában beszélnek közös nyelven.

#### Törpék

A törpék alacsonyok, de különösen erősek. Az athasi törpék 4" - 5 láb magasak és általában zömökök, izmosak; egy teljesen kifejlett törpe közel 100 kg. A nehéz munkával töltött élet a forró nap alatt kicserzette, megkérgesítette kezüket, lábukat. A törpék kb. 250 évig élnek. Egy törpe főnök szereti a kemény munkát. Egy törpe sohasem boldogabb annál, ha dolgozhat vagy harcolhat valamiért, sztoikus beletörődéssel képesek erre hetekig, hónapokig, évekig sőt évtizedekig is egyfolytában. Ha egy törpe elméje ráállt egy bizonyos munkára, akkor azon kívüli dolgot csak hosszú zsémbelés és kényszerítés után hajlandóak elvégezni. Folyton valami hosszú, nehéz feladat végrehajtásán fáradoznak, s ezt a feladatot a törpe fókuszának nevezzük. A törpe fókuszának egy olyan feladatnak kell lennie, aminek teljesítésén legalább egy hetet munkálkodnia kell. Rövidebb idejű cél nem tekinthető fókuszának. Míg olyan feladat elvégzésén dolgozik, ami rokonságban áll a fókuszával, +1-et kap mentődobásaihoz és +2 bonuszt a jártassági próbáihoz (vagy +10%-ot). Valójában egy törpe kötöttsége a fókuszához inkább fiziológiáján alapul, azok, akik fókuszuk végrehajtása nélkül halnak meg, visszatérnek banshee-ként, hogy elpocsékolta életükre és befejezetlen munkájukra emlékeztessenek. A törpék természetükben nem mágikusak, és sohasem használnak varázslatokat, mint ahogy az a *Játékosok Kézikönyvében* szerepel. Ez a megkötés nem vonatkozik a papi és templomos varázslatokra. Egy athasi törpe tudomást szerez minden más lényről, akinek köze van a fókuszához. Ha a másik lény is mindent elkövet a törpe fókuszáért, a törpe társnak tekintheti. Ha heves ellentétben van a fókuszával, jóvátehetetlenül szembe kerülnek, míg valamelyikük meg nem hal. A törpék életében nagyon kis helye van a kompromisszumoknak.

#### Tündérek

Athas dűnei és sztyeppéi adnak otthont a nomád tündér törzsek százainak. Míg kulturálisan minden törzs nagyon eltérő, a bennük élő tündérek megmaradtak a hosszúlábú sprinterek fajának, kiknek a tolvajlás, portyázás, háborúskodás a kedvenc időtöltésük. Egy athasi tündér 6" - 7" láb magas, karcsú, sovány és általában nagyon jó kondícióban van. Arcvonásai mélyen belevésődtek időjárás cserzette arcába, s bőre érdes a szélfúttá homoktól és a pusztaságban tűző naptól. A tündérek tipikusan a sivatagi körülmények túléléséhez öltöznek. Még mikor egy oázisban vagy egy városban vannak, akkor is előszeretettel viselik szülőföldjük viseletét, amit az elemek brutalitásának kivédésére terveztek.

Törzsön belül testvéreként tekintenek egymásra, de minden kívülállót potenciális ellenségnek tekintenek. Nincs faji egység a tündérek között, egy törzsön kívüli tündérré éppen úgy tekintenek, mint egy emberre, félszerzetre vagy thri-kreenre. Egy tündér megbecsülését egy kívülálló is elnyerheti, de a bizalmat csak az idő hozhatja meg. Ritkán bár, de egy kívülálló az egész törzs megbecsülését is kivívhatja, de ezt általában csak a törzsért tett nagy áldozatok árán szerezheti meg - sok kívülállót csak a halála után fogadnak be egy sivatagi tündér törzsbe.

A tündérek nagyon gyorsak, biztosak és magabiztosak. Egy tündért felkészítenek arra, hogy gyorsan fusson a homokos, köves területeken, néha akár egy teljes napig is - egy tündér harcos akár 50 mérföldet is megtehet naponta. Egy tündér harci alakulat halálos ereje a szívóssága és mozgóképessége. A tündérek nem használnak szörnyeket a személyszállításához, bár néha kankokon vagy hasonló lényeken szállítják a nyersanyagokat és a csomagokat. Egy tündér számára gyalázat egy állaton lovagolni, hacsak nem halálosan sebesült. Még az állapotos nők vagy öreg tündérek számára is ajánlatos lépést tartani a törzsszel, különben maguk mögött hagyják őket. Míg a legtöbb tündér törzs életét a csoporton belül éli, néhányan a kereskedelem felé fordultak, mások pedig fosztogatnak. A tündér kereskedőket méltán tartják a legalkalmasabbaknak erre a mesterségre egész Athason. Nem csak bartellek és üzletek megvédeni is az áruikat. A tündér kultúra, bár vad, mégis nagyon gazdag és különböző. Egy játzó karakter tündér több kaszt közül is választhat, lehet pap, pusztító, harcos, gladiátor, megőrző, pszionista, vándor, templomos, vagy tolvaj. Ezen felül fejlődhetnek többkaszttúként is, amint az a Többkaszttú Kombinációk táblázatban is szerepel. Egy játzó karakter tündér származhat vad törzsi közösségből, vagy nevelődhetett városban is. Sok tündér telepedett le városokban, mint bazári árus és sokan vannak, akiket megláncolva vonszoltak oda.

A tündérek mesteri harcosok, természetes jártasságuk van a hosszúj és hosszúkard kezelésében, +1 bonuszt kapnak harci dobásaikhoz, mikor ezeket a fegyvereket használják, de csak akkor, ha törzsük tervezte és készítette el a fegyvert. Ahhoz, hogy megkapják a bonuszt, a törzs mesterének kell a fegyvert elkészíteni, más nem képes rá. A tündérek bonuszt kapnak a meglepéshez Athas pusztáin és vadonjaiban. Sivatagi vagy sztyeppéi találkozásoknál, mikor egy tündér, vagy tündérekből álló csapat nem

tündérekkel találkozik, az ellenfelek -4-et kapnak a meglepődés dobásukhoz. Vegyes partiban ez a bonusz nem érvényes. A tündéreknek nincs speciális képességük a titkos vagy rejtékajtok felfedezésére. Szintén nincs mágikus ellenállásuk. Infravíziójuk lehetővé teszi számukra, hogy sötétben 60 lábnyira ellássanak. Úgyes ujjaiknak és hihetetlen sebességüknek köszönhetően +2-öt kapnak kezdeti ügyességükhöz. Intelligenciájukhoz szintén kapnak +1-et. Intellektusuk azonban nem igazán kiegyensúlyozott köznap értelemben, így bölcsességükhöz -1 járul. Különösen finom csontúak és a nagy anyagcseréjük eléggé megviseli őket, így -2 járul állóképességükhöz.

Szerepjáték: A tündérek nem túlzottan szeretik a törzsükön kívüli lényeket. Még mikor mások társaságában vannak is, inkább csak a közelükben táboroznak, s nem velük. Mikor kívülállókkal kerülnek kapcsolatba gyakran próbára teszik azok megbízhatóságát és barátságosságát. Pl. egy értékes tárgyat hagynak el, s figyelik, hogy társaik megpróbálják-e eltenni azt. Ilyen tesztek során fokozatosan felméri a társaik megbízhatóságát. Ezek a lojalitás tesztek veszélyes fordulatot is vehetnek, az alany életveszélyes szituációkba is kerülhet, mielőtt a tündér elfogadja önmagával egyenlőnek. A tündérek sohasem utaznak szörnyeken, szívesebben futnak - mégha az lassabb is - míg mások állatháton vagy mágikus úton közlekednek.

### ***Féltündérek***

Az emberek és a tündérek nagyjából azonos úton járnak Athason, a tündér törzsek olykor ember zsoldosokkal találkoznak, mint ahogy a tündér harcosok is jövedelmező állásokat kaphatnak a városállamok hadseregeiben. A kereskedő osztály is a két faj tagjaiból áll főleg, így nem túl szokatlan az olyan gyerek, akinek vegyes fajúak a szülei, őket nevezik féltündéreknek.

Egy féltündér általában 6 - 6" láb magas, de húsozabb, mint tündér hasonmása. Arcvonásaik tisztábbak és mélyebbek, mint az emberekéi, de nincsenek igazán belevésődve arcukba, inkább csak arckifejezéseiken alapulnak, emiatt akár embernek akár tündérnek kiadhatják magukat. A féltündér életét általában megnehezíti a többiek intoleranciája. Se nem tündérek, se nem emberek, így a féltündérek ritkán találják meg a közös hangot más fajokkal. A tündérek különösen nem tolerálják őket, sokszor el is zavarják táborukból a féltündér gyerek anyját. Az emberek könnyebben elfogadják a féltündéret, de ritkán fogadják be otthonukba, klánjaikba vagy családjukba őket. Ritkán gyűlik össze elegendő féltündér ahhoz, hogy saját önkormányzatot alakítson, így örökké kívülálló maradnak, egész életük vándorlással telik anélkül, hogy lenne egy személy, föld, egy falu, amit otthonuknak nevezhetnének. Az intolerancia az, amiből legértékesebb tulajdonságukat fakad, a függetlenség. Magányuk, hazátlanságuk miatt képesek egymagukban túlélni a vadon veszedelmeit. A túléléshez szükséges képességek, mint az élelem, víz, menedék érzékelése csak arcuk egyik fele, a féltündéreknek meg kell tanulniuk a társaság, a beszélgetés és a barátság teljes hiányával együtt élni. Szüleik intoleranciájával szemben a teljesen idegen fajok elfogadják létüket. A törpék, félszerzetek, vagy akár a thri-kreerek sem

idegenkednek alapjában tőlük, de nem is kedvelik különösebben őket. Legalább ezek a fajok nem viseltetnek automatikus előítéletekkel irányukba. Néhány féltündér az állatvilágból választja társait, a homok és levegő teremtményeit nevelik szolgálóknak és barátoknak. A féltündérek egyet adhatnak kezdeti ügyességükhöz, gyorslábú tündér őseiknek köszönhetően, s tündérszerű törekeny és vékony csontozatuk miatt egyet le kell vonniuk kezdeti állóképességükből. A féltündér karaktereknek nincs ellenállásuk a bűbáj és álom alapú varázslatokra, s ők sem rendelkeznek a titkos ajtok megelégedésének képességével. Infravíziójuk lehetővé teszi számukra, hogy 60 lábnyira ellássanak a sötétben.

Egy féltündér karakter bármilyen kasztot választhat, de sokban korlátozva van a fejlődése. Lehet többkasztú is, neki van a legszélesebb körű kombinációs lehetősége (lásd a táblázatot). A féltündér némi előnyre tesz szert, amint fejlődik szintjeiben. Megszerzi a túlélési képességet, amint eléri a 3. szintet. Ehhez nincs szüksége jártassági hely felhasználására. Mint a többi karakternek, a féltündéreknek is meg kell határozniuk egy területípust, amit ismernek. A DS területípusai a következők lehetnek: köves pusztaság, homokos pusztaság, sziklás kopárföld, hegyek, cserjés terület, erdők, sós síkság vagy sziklás terep.

A féltündér megbarátkozhat egy állattal, amint eléri az 5. szintet. Az állat bármilyen azon a helyen élő állat lehet, ami nem nagyobb egy embernél. A féltündéreknek egy hetet az állattal kell tölteni, amíg az fiatal. Ezután az állat követi a féltündért mindenhol, és teljesíti egyszerű parancsait. Egyszerre csak egy háziállata lehet, és annak halála esetén csak 100 nap eltelte után kezdhet el egy másik állatot trenírozni. Az állat megválasztása a JM hatáskörébe tartozik. A 11. fejezetben található a háziállatként választható fajok.

Szerepjáték: A féltündér büszke magára függetlensége miatt. Egy féltündérral játszó karakternek ezt illik észben tartania, és alkalmaznia amikor csak lehetséges. Pl. mikor egy féltündér egy nagyobb karakter parti tagja, ritkán fog mások által készített ételt enni, vagy a tábor tüzét használni. Ehelyett saját maga ejt el táplálékát, főzi és eszi meg, külön a többiektől. Megvitatja a stratégiát társaival, ha vannak, és együttműködik, ha szükséges, de mindig kissé különállónak és zárkózottnak látszik. Magabiztossága ellenére, mikor emberekkel vagy tündérekkel néz szembe, gyakran kapja azon magát, hogy jóváhagyásukat keresi. Pl. mikor tündérek között van vállalja a fáradságot, hogy kipróbálja azt, hogy milyen tündér ő, akár úgy, hogy nagy távolságon keresztül velük fut, és betartja szociális és kulturális szokásait. Ezek iránt az erőfeszítések iránt a tündérek érzéketlenek, és ezért nem szolgálják a féltündér szándékait. A féltündérek viselkedése kissé irracionálisnak tűnik, de csak azok számára, akik kényelmesen beburkolóznak a faji elfogadás pokrócába.

### ***Félóriások***

A Hordalék tenger szigetein és part menti területein az óriások a domináns lakosok, akik a gázlókön keresztül fosztogatják a kisebb fajokat, ahol csak érik őket. Az elmúlt évezredben bizarr kísérletként vagy valamifajta átokként az

óriásokat keresztezték az emberekkel. Azóta eléggé gyakoriak, különösen az emberek kormányozta vidékeken. A félóriás egy hihetetlenül nagy személy, aki kb. 10-12 láb magas és majd 800 kg súlyú. Arcvonásaik emberiek, bár kissé eltúlzottak. A félóriás karakter lehet pap, harcos, gladiátor, pszionista vagy vándor, s pluszban sokféle többkasztú karaktert alakíthat. A félóriás óriás elődeitől örökölte hatalmas méretét, de örökölte a faj butaságát is. Emberi háttere azonban felruházta a kommunikáció és kooperáció iránti érdeklődéssel, nem is említve a tartalékoltságokat, mint pl. a tudásvágy, a tanulni akarás és a barátságosság irányába történő általános elmozdulás. Bármely mértékkel tekintve a félóriás sokkalta barátságosabb, mint a gyakorta kegyetlen, vérszomjas rokonaik.

Bár senki sem tudja biztosan hogyan keletkezett, de a félóriások faja meglehetősen fiatal fajnak tűnik, csak néhány évszázados. Általános félóriás kultúra, mint olyan nem létezik. Ezt ellensúlyozandó a félóriások készek átvenni más lények kultúráját, akikre felnéznek, vagy akikkel társulnak. A félóriások eléggé utánzó természetű lények, égnék a vágtyól, hogy bele illjenek az új helyzetekbe, amikben találják magukat. A félóriások néha saját közösségekbe tömörülnek, bár leggyakrabban csak átveszik a közelben élő lények kultúráját és szokásait. Mikor pl. a közelben egy tündér nemzetség él, a félóriások saját vadászó, fosztogató csoportokat szerveznek, hasonlóan a tündér martalócokhoz. Nem keverednek a tündérekkel, s nem is harcolnak velük. A legtöbb esetben az utánzó félóriás közösségek nyíltan versenyeznek azzal a fajjal, melyet utánoznak. Nagy méretük és harci bátorságuk az ami versenytársaikat távol tartja tőlük.

A félóriások nagyon gyorsan változtathatják viselkedésüket olyanra, ami megfelel az új szituációnak. Egy félóriás, akinek békés falusi életét fosztogatók zavarják meg hamar magáévá teheti azoknak a hitetleneknek a morálját, akik faluját fosztogatják. Ezt tükrözendő jellemüknek csak az egyik összetevőjét kell fixen meghatározniuk a karakter generálásánál, a második felét minden reggel ébredéskor kell megválasztaniuk, s csak addig fontos megtartaniuk, ameddig újból el nem alszanak (lásd 4. fejezet). Pl. az az óriás, akinek jelleme fixen törvényes, minden reggel megválaszthatja, hogy aznap TJ, TS vagy TG lesz. A félóriás karakterek +4-et kapnak erejükhöz, és +2-öt állóképességükhöz. Két pontot le kell vonniuk intelligenciájukból, bölcsességükből és karizmájukból.

A félóriások megduplázzák sebpont dobásukat, függetlenül attól, hogy milyen kasztba tartoznak. Az állóképességből fakadó bonuszokat csak ezután adhatják sebpontjaikhoz.

Minden személyes tárgyuk, ruha, páncél, fegyver, étel, stb. duplájába kerül az emberekének. Más szolgáltatások, mint pl. szállítás, szállás, stb. még ennél is költségesebb lehet. Azokon a helyeken, ahol nem dominánsak a félóriások, a tárgyakat, mint pl. épületek, berendezések, kocsik, csónakok stb. nem az ő súlyuknak megfelelőre méretezik, az ilyen helyeken általában a szabadban táboroznak, a véletlen pusztítást megelőzendő.

Szerepjáték: A félóriások barátságosak és nagyon szívélyesek, mikor találkozunk velük. Azok, akik elfogadják őket úgy találják, hogy gyorsan magukévá teszik

életstílusukat és jártasságaikat. Az a félóriás, aki egy új helyzetben találja magát, megvizsgálja az ottani emberek szerepeit, meghatározza, hogyan illik a legjobban bele, s azután kezdi el a feladathoz szükséges lépések megtételét. Pl. egy félóriás rábukkan egy törpe kőbányára, s meglátja a törpéket, ezután hozzákezd maga is követ fejteni. Nem fog együttműködni a törpékkel, azonban ha a törpék egy életen keresztül ezt csinálják, a félóriás is folytatni fogja a kőfejtést, akárcsak a szomszédai. Arról nincs szó, hogy a félóriásnak el kell játszania azokat, akiket lát maga körül, s arról sem, hogy korlátozva lenne a mozgásában. Ellenkezőleg. Ha a szituáció nem előnyös, vagy ha a félóriásnak nem megfelelő (mint pl. felszeretek módjára fában élni), akkor nem fogja azt utánozni. A félóriás nem köteles egy feladatot, vagy egy életstílust felvenni, s ritkán emlékszik arra, hogy mi volt ezelőtt. Egyszerűen nem kötődik érzelmileg az életéhez, vagy a munkájához. A félóriás karakterrel játékos könnyen megváltoztatják céljaikat, vagy életstílusukat, általában egy karizmatikus egyénnel történő találkozás hatására tesznek ilyet. Emlékezzünk, hogy bár méretük miatt magányosak, kitűnő harcosok. Mindig figyeljünk nagy méreteikre és megfelelő szerepjátékukra. A JM-nek nem szabad esztelenül megengednie, hogy könnyen átmelessenek emberméretű ajtókon, vagy kis kocsikban utazzanak. Hasonlóképpen nem lehet elfeledni, hogy könnyen beláthatnak emeleti ablakokon, elérhetnek olyan dolgokat, amiket az emberek nem, vagy felemelhetnek olyan tárgyakat, amelyeket mások nem.

### *Félszeretek*

A Gyűrűhegységek mögött dzsungelek vannak, melyek attól az esőtől virulnak, amik sohasem érik el a Táblaföldeket és a Portengert. Az élet gazdag, a növényzet vastag és vad. Ezeknek a dzsungeleknek vitathatatlanul a félszeretek az urai.

A félszeret egy nagyon alacsony humanoid, aki 3" lábnál nem magasabb. Olyan izmos és arányos, mint az ember, de az arca olyan, mint egy okos és szép gyereké. A félszeret mintegy 120 évig él, de amint elééri a felnőtt kort, arcvonásai nem változnak tovább, így korát elég nehéz megbecsülnie egy kívülállónak. Súlya 25-30 kg, s látszólag mindig kitűnő fizikai kondícióban van.

A félszeretknél nagyfokú a faji összetartás. Bár politikailag elkülönülő falvakra és közösségekre oszlanak, úgy tekintenek fajukra, mint egészre. Politikai különbségeiket békésen intézik el, amikor csak lehet, leggyakrabban papi vezetőik, a boszorkány doktorok vezette rituálékon.

Személyes szinten a félszeretek nagyon jó viszonyban vannak fajtársaikkal, elég jóban ahhoz, hogy tekintélyes kultúrát építsenek, ami művészetben, énekekben és érzelmi kapcsolatokban gazdag. Hajlamosak arra, hogy a kommunikáción alapuló kultúrákban nehezen bízzanak, megbízhatatlannak érzik azt a kultúrát, melyben a társalgás mindkét részről fordításra van utalva. Nehéz egy félszeret számára, hogy visszaadja a társalgás értelmét egy olyan számára, aki nem járatos a félszeret kultúrában, s ez gyakran frusztrálja kívülállókkal szemben. Attól függően,

hogy mennyire "hivatalos" a találkozás, sokszor a kívülállóak a veszik a fáradságot arra, hogy megtanulják a helyi szokásokat, pusztán csak azért, hogy megérthessék a félszerzeteket. Természetesen azok a félszerzetek, akik a külvilágban utazgatnak sokkalta toleránsabbak a kultúrájukat nem ismerőkkel szemben, olyannyira, hogy könnyen és félreértések nélkül képesek kommunikálni.

A félszerzet kultúra merészen eltérő, ezért nehezen érthető más fajok számára. Kultúrájuk teljes története, már ha van ilyen, szájról szájra terjed s nagy változásokon mehet keresztül. Nyilvánvalóan hiányoznak a nagy hódító háborúk és hatalmas anyagi jövedelmek, melyek más kultúrák sikereinek a mérőszámai. A félszerzet kultúrákat sokkal jobban érdekli a személyek belső lénye, szellemi egysége fajával és a természettel. Kultúrájuk nem gondoskodik több tradicionális értékről, s a bűnök, mint a kapzsiság és a fősvénység különösen riasztóak és idegenek számukra. Furcsa módon a föld kincsei megbolygathatók és megvizsgálhatóak, sőt akár a félszerzet előnyére is használhatóak, viszont a kincsek a földhöz tartoznak és a félszerzetek megítélése szerint nem vihetők el. Öntöző csatornával elvinni a vizet egyik helyről a másikra, nem a természet szándéka szerint való. Hasonlóan, ha a dzsungelben nagy mennyiségű aranyra és fémre bukannak, akkor az olyan esemény, amit nem lehet elvesztegetni. Az arany felhasználható arra, hogy vallási épületeket díszítsenek vele, de nem lehet elszállítani.

A félszerzet karakternek hasonlóan magas ellenállása van a mágiára és a mérgekre, hasonlóképpen járatos a csúzi és a dobófegyverek kezelésében, s bonuszokkal rendelkezik az ellenfelek meglepésében, mint az a *Játékosok Kézikönyvében* szerepel. Athason a félszerzeteknek nincsenek különböző alfajaik, s nem kapnak kezdeti nyelveket. Egyikük sem rendelkezik infravízióval.

Kis méretüknek köszönhetően kettőt le kell vonniuk kezdeti erejükből és egyet állóképességükből. Eltérő természetük miatt karizmájuk is csökken egy ponttal. Azonban különösen nagy gyorsaságuknak és fűrgességüknek köszönhetően két pontot kapnak ügyességükhöz. Végül jámbor fajuk és a dzsungel környezet két pont bölcsesség bonuszt is biztosít számukra.

Mint a *Játékosok Kézikönyvében* is szerepel, ha a félszerzet ereje 18-as, akkor sem lehet különleges ereje, mivel kis mérete nem teszi lehetővé számára, hogy annyira izmos legyen amennyi ehhez a hatalmas erőhöz szükséges.

**Szerepjáték:** A félszerzetek nagyon jól érzik magukat saját csoportjukban. Bár nem félnek más fajokkal együtt kalandozni, nehéz számukra az alkalmazkodás. Általában inkább nyitottak, mint agresszívek, eléggé kíváncsiak s néha zavartak a többiek viselkedésétől. Hogy elfojtsák zavarodottságukat, kíváncsiságuk hatására egyre többet tanulnak meg azokról a mintákról, amelyek összeütközésüket idézik elő a külső világgal. Ez nem azt jelenti, hogy a félszerzet átveszi ezeket a mintákat. Ellenkezőleg, majdnem biztosan nem, de boszorkány doktoraik papi tanításának hatására úgy látják mások mintáit, ahogyan azok nem, s nagy esélyük van arra, hogy megtanuljanak egy eltérő nézőpontra át látni. Az a műveltség, melyet más fajok nagy becsben tartanak, teljesen idegen a félszerzetek számára. Pl. egy kaland hatalmas

zákánnya gyötörhet másokat, de a félszerzetet főleg az fogja érdeklni, hogy a kaland mely része segíti a félszerzet kultúra előrehaladását, növeli saját tudását vagy belső jólétét - a kincs nem érdekli különösebben a félszerzetet. Minthogy sok más faj kevesebbet képzel a félszerzetekről kis méretük miatt, gyakran tekintik hátránynak a nagy terjedelmet másokban. Gyakran válaszolnak a "kicsi" jelzőre azon filozófiai nézetükkel, mely szerint ez csak előny tolvajlásban és gyorsaságban. Mikor sajátjai között van, a félszerzet sohasem keresztezi a másik útját, s nem fog hazudni testvéreinek. Mindig segít a másiknak, függetlenül a veszélytől.

### **Emberek**

Az emberek a túlsúlyban levő faj Athason. Az ember karakterek nincsenek korlátozva a kaszt választásukban, vagy az elérhető szintben. A magas szintű emberek válhatnak a legerősebb karakterekké a kalandokban. Bár nem lehetnek többkasztúak, lehet belőlük kettős kasztú, mint ahogy az a *Játékosok Kézikönyvében* szerepel. Egy átlagos ember férfi 6-6" láb magas és 90-100 kg súlyú. Egy nő általában kisebb valamivel, úgy 5"-6" láb magas és 50-70 kg. Bőrük, hajuk és szemük színe nagyon változatos. Athason a századokon keresztül gyalázatos mágia használat nem csak a tájat sebezte meg, az emberek külsejére és belsőjére is hatással volt. Sok ember Athason normálisan néz ki és feltűnés nélkül elvegyülhetne az Elfeledett Tartományok, vagy Szürkesas világának emberei között. Másoknak feltűnő elváltozásaik vannak, arcvonásaik némileg bizarrak lehetnek; nagy áll vagy orr, hegyes fül, az arcszőrzet hiánya, stb. Színük finom eltéréseket mutathat, mint pl. rézszínű, aranybarna, szürkés árnyalatú, vagy foltos. Az eltérések lehetnek fizikaibbakk, mint úszóhártyás ujjak, vagy lábujjak, hosszabb vagy rövidebb végtagok, stb. Az emberrel játszó játékos előtt lehetőségek széles skálája áll, hogy ha akarja felruhazza ilyen eltérésekkel karakterét. Ezen tulajdonságok egyike sem jelent számára különösebb előnyt, de nem is akadályozza a játékot, csupán a szerepjátékhoz nyújthat segítséget. Az emberek és más fajok közös utódait ún. félfajoknak nevezzük, ilyenek pl. a féltündérek és a mulok. Fontos, hogy megjegyezzük, a féllóriások egy olyan faj, ami mágikus egyesítéssel keletkezett, féllóriások csak más féllóriások gyermekeiként szülehetnek. Mint más AD&D világokban, úgy Athason is az emberek általában toleránsak más fajokkal szemben. Könnyen alkalmazkodnak olyan helyzetekhez, amelyekben tündérek, törpék, vagy akár egzotikusabb fajok, mint pl. féllóriások, vagy thri-kreerek szerepelnek. Ahol más, egymás iránt kevésbé toleráns fajok érintkeznek, az emberek gyakran vállalnak diplomáciai szerepeket.

### **Mulok**

A mul (ejtsd: mül) az emberek és a törpék egy hihetetlen keresztezése.

Megtartották ember szülei magasságát és ravaszságát, ehhez járul törpe őseik nyers ereje és kitartása. A mulok általában a rabszolga veremk teremtményei, tulajdonosaik vagyontárgyai, akik gazdáik gladiátor vagy munkás vagyontárgyaik, s éppen ezért annyi mul születését

szeretnék, amennyit csak lehet. A mulok sterilnek születnek, nem képesek fajtájuk átörökítésére.

Egy teljesen kifejlett mul 6-6" láb magas és 120-150 kg. Bőre világos, néha rézsínűbe hajló árnyalattal. Törpe őseiktől örökölték izomosságukat és hihetetlen állóképességüket, a mul munkások napokig is képesek keményen dolgozni megállás nélkül. Arcvonásaik szigorúak, félreismerhetetlenül emberi megjelenésűek, bár füleik hátracsapottak és meglehetősen hegyesek. A legtöbb mulnak - akár férfi, akár nő, nincs haja vagy arcszőrzete.

Olyanok ők, akik rabszolga munkára születtek, akiknél a munkafelügyelő ostora foglalja el a család és a szülők helyét, ezért személyiségük mogorva, s reakcióik erőszakosak. Érthetően sokuk sohasem talál barátokat, vagy társakat, gyűlölettől és rosszakarattól vezérelve éli a maga rabszolga életét. A legtöbben azonban megtanulják, hogy kiben bízhatnak a rabszolgák közül, s kiben nem, s hírnévre, tiszteletre tesznek szert a többiek között. Sok mul elszökött, vagy egyéb módon, de megszerezte a szabadságát és most függetlenül éli életét Athason. Ezek nagy része harci bátorságát bocsátja áruba, s mint katona vagy őr dolgozik. Néhányan sokkalta intellektuálisabb foglalkozást választanak maguknak és a papi tudományok, vagy a pszionika mentális tanai felé irányítják figyelmüket. Egy mul játzó karakter lehet pap, druida, harcos, gladiátor, pszionista vagy tolvaj. A karakter generálásánál a játékosnak el kell döntenie, hogy karakterére emberként vagy félemberként kíván-e tekinteni. Emberként a mul karakter bármely felsorolt kasztban korlátlanul fejlődhet, s később kettőskasztú is lehet. Félemberként lehet többkasztú, olyan kombinációkban, amik a Többkaszt kombinációk táblázatban szerepel. Amikor ezt eldöntötte, akkortól kezdve a mul karaktert minden tekintetben oly módon kell kezelni.

A mul karakter kettőt adhat kezdeti erejéhez, s egyet állóképességéhez. Bár gyakran ravaszak és eszesek, de képzésük ritkán támogatja a mentális tudományokat, így a mul karakternek egy pontot le kell vonnia kezdeti intelligenciájából. Rabszolga nevelésük zordsága miatt mogorvák, s nehezen barátkoznak - a mul karakterek kettőt levonnak kezdeti karizma értékükből.

A mulok képesek a többi fajnál keményebben és tovább dolgozni pihenés nélkül.

#### MUL ERŐFESZÍTÉS TÁBLÁZAT

Az erőfeszítés típusa	Az idő, ameddig nem kell pihenniük
Nehéz munka (építkezés, kőfejtés, futás)	24+áll. óra
Közepes munka (kisebb építkezés, bányászat, kocogás)	36+áll. óra
Könnyű munka (harci edzés, séta megterhelve)	48+áll. óra
Normál tevékenység (séta, társalgás)	áll. nap

Függetlenül munka mennyiségétől, a mulnak nyolc óra alvás elég ahhoz, hogy teljesen kipihenje magát, és újra kezdhesse az egészet.

Szerepjáték: A mulok rabszolgák, ez igaz, de ha jól teszik a dolgukat az arénában, akkor ők a legelkényeztetettebb rabszolgák. Költséges létrehozni és fenntartani egy mul

csapatot, s tulajdonosaik nagy befektetésüket speciális kezeléssel és bánásmóddal védelmezik. Nagyon ritka, hogy egy mul, aki jól végzi a dolgát olyan kemény bánásmódban részesüljön, mint egy hétköznapi rabszolga. Így gyakran nem látják rabszolgáságukat túl rossz dolognak. Természetesen mikor arénabeli, vagy munka teljesítményük nem megfelelő, kegyetlenül visszaáll a korábbi bánásmód.

Törpe szüleihez hasonlóan, az a mul, aki fejébe vette a szabadulást, vagy rabszolga társai szétzüllesztését, ritkán fegyelmehető meg. Ilyenkor leggyakrabban eladják egy keményebb gazdának, aki vagy egy távoli helyen végeztet majd kemény munkát vele, vagy elküldi az arénába.

#### Thri-kreen-ek

A 7 láb vállmagasságú, nehézkes rovaremler a legkevésbé emberi a játzó karakter fajok közül. Vadonbeli túlélő képességük ravaszságukkal kombinálva az athasi puszták nagy vidékének vitathatatlan uralkodójává emelte őket.

A thri-kreen egy hatlábú lény, kemény, homoksárga külső vázzal. Hátsó lábaik a legerősebbek, ezeket használják gyaloglásra, futásra és ugrásra. A négy első láb mindegyikén egy kéz van, melyen három ujj és egy szembefordult hüvelykujj található. A külső vázuk különlegesen kemény, ez 5-ös vértzet osztályt biztosít számukra. Fején két nagy szem, két csáp és egy kicsi, de erős rágó van. Ez a rágó oldalirányban mozog, s kis nyúlványával szétörli az étel, mielőtt megeszi. Összetett szemei szurok feketék, s a fej két oldalán található. Vannak csápjai, de elég csökevényesek, csak a sűrűben és a füves területeken való manőverezést segítik (arra is megfelelőek, hogy a sötétség vagy vakság okozta büntetéseket 1 ponttal, vagy 5%-kal csökkentse, ám ez távolsági tevékenységekben, mint pl. a löharc, nem alkalmazható).

A thri-kreereknek nincs szükségük alvásra, aktívak lehetnek éjjel-nappal. A thri-kreen változatos fegyvereket készíthet és használhat. Ezek közül a legfőbb a gythka, egy farúd, amelynek mindkét végén gonosz pengék vannak és a chatkcha, egy kristály dobó penge. Ruházatuk változatos lehet, de páncélt sohasem viselnek.

A thri-kreen képes a legtöbb mágikus tárgy használatára, a vesszőkére, pálcákéra, botokéra, a fegyverkére, pajzsokéra és a legtöbb vegyes mágikus tárgyéra, azokat a tárgyakat azonban, amelyek emberszerű lények számára készültek, mint a gyűrűk, övek, páncélok és köpenyek nem funkcionálnak rajtuk. Ha egy tárgy leírásában másként nem szerepel, akkor a tárgyat emberszerű lényeknek készítették. A falka a thri-kreerek egyetlen szervezeti egysége, melyben 2-24 egyén van. A falka mindig vadászik, sohasem henyél; ez nem állandó közösség. Ün. thri-kreen nemzet nem szerveződött s nem is gondolnak úgy magukra, mint sáska-harcosok nemzetére. A nemzetek szóhasználat emberi, a térkép azon területeire használják, ahol a thri-kreerek dominálnak.

A thri-kreerek húsevők és a falka állandóan élelem vadászaton van. Úgy tekintenek a többi játzó karakter fajra, mint potenciális élelemforrásra, de csak a legreménytelenebb helyzetekben vadásznak más, intelligens fajokra. A sáska-harcosok kedvenc eledele a tündérhús, s

emiatt a két faj nehezen békíthető össze. A thri-kreen játsszó karakterek lehetnek papok, druidák, harcosok, gladiátorok, pszionisták vagy vándorok, s lehetnek többkasztúak is. Tekintet nélkül a kasztjukra, néhány újabb képességre is szert tesznek, ahogy szintjeikben fejlődnek.

A thri-kreereknek hatékony támadási módjaik vannak. Képesek körönként egyszer harapni és négyszer karmolni. Minden karmolás 1d4, míg a harapás 1d4+1 sp. veszteséget okoz. Akkor is képesek harapni, ha fegyvert használnak, a harcosok a többszörös támadásukat azonban csak fegyverrel képesek végrehajtani. A thri-kreen képes fel- és előre felé ugrani, amint eléri a 3. szintet. Ugrása 20 láb magasra vagy 50 lábra előre történhet. Hátrafelé nem tud ugrani. Mikor eléri az 5. szintet képes mérgező nyálkát alkalmazni ellenfelei ellen, azok, akiket egy thri-kreen megharap méreg elleni mentődobást kell, hogy tegyenek, különben lebénulnak; ez a bénaság egy embernél nem nagyobb lények esetében 2d10, embernél nagyobb lények esetében 2d8, míg hatalmas lények esetében egy körig tart. A thri-kreen mesterien forgatja a chaktcha-t, mikor eléri az 5. szintet. A chaktcha-t 90 méterre lehet eldobni, s ha nem talált, akkor még abban a körben visszatér használójához, találat esetén 1d6+2 sp veszteséget okoz. A játék szavaival szólva, a thri-kreen automatikus jártasságot szerez a chaktcha használatában, amint eléri az 5. szintet. Ha előzőleg már elsajátította a fegyver kezelését, akkor ebből nem szerez előnyt. A thri-kreen képes elkapni a rálőtt lövedékeket, ha legalább 9-et dob a húszoldalún, mikor eléri a 7. szintet. Nem képes mágikus hatásokat elhárítani, csak a fizikai lövedékeket. Mágikus löfegyverek (pl. nyílvesszők, dobó fejszék, stb.) bonuszokkal módosítják ezt az esélyt. A thri-kreerek eggyel növelhetik kezdeti bölcsességüket és kettővel ügyességüket. Intellektusuk és viselkedésük miatt egyet le kell vonniuk intelligenciájukból, s kettőt karizmájukból.

Szerepjáték: A thri-kreerek rögeszméje a vadászat. A thri-kreen képzett és bölcs vadász; elég képzett ahhoz, hogy elkapja azt az állatot, amire szüksége van, és elég bölcs ahhoz, hogy odébb álljon, mielőtt kipusztítja a vadászterületét. Születésétől kezdve minden thri-kreen részt vesz a vadászatban, a fiatalabbak az előkészítésben és a tartalék felhalmozásában, az idősebbek magában a vadászatban. Nincs megkülönböztetés a falka hím- és nőnemű egyedei között.

A kívülálló számára a thri-kreerek gyakran belefeledkeznek az élelem szerzésbe, vadászatba és a tartalékok megszerzésébe, ám ők akkor is aktívak, mikor a többi faj "fölsőlegesen hever a földön". A falka tudat arra ösztönzi őket, hogy védjék a karom-társaikat. Egy thri-kreen számára a karom-társai vagy a falkája foglalja magába azokat, akikkel a veszélyben együtt van. Ez ösztönösen arra készíti a thri-kreent, hogy harcba szálljon azok védelmében, akikkel együtt van, tekintet nélkül a rá váró személyes veszélyre.

### 3. Játsszó karakter kasztok

Athason a játsszó karaktereket hasonló általános kasztokba lehet sorolni, mint a tradicionális AD&D-ben: harcos, varázsló, pap és csavargó. A DS karakterek lehetnek még

### Egyéb jellemzők

Ahogy már mondtuk, a DS karaktere nagyon eltérők a többi AD&D játék szereplőitől. Ez tükröződik a következő magasság, súly, kor és korosodási hatások táblázatokban is, melyek a *Játékosok Kézikönyvében* szereplőket helyettesítik.

#### MAGASSÁG ÉS SÚLY

Faj	Magasság (inch)		Súly (font)	
	Alap	Módosító	Alap	Módosító
Törpe	50/ 48	2d 4	180/ 170	4d 10
Tündér	78/ 72	2d 8	160/ 130	3d 10
Féltündér	70/ 68	2d 6	120/ 95	3d 12
Félóriás	125/125	3d10	500/1450	3d100
Félszerzet	36/ 34	1d 8	50/ 46	5d 4
Ember	60/ 59	2d 8	140/ 100	6d 10
Mul	66/ 65	2d 6	220/ 180	5d 20
Thri-kreen <sup>o</sup>	82/ 82	1d 4	450/ 450	1d 20

<sup>o</sup>A thri-kreen 48 hüvelykkel hosszabb, mint amilyen magas.

#### KOR

Faj	Kezdeti kor		Módosító
	Alap	Módosító	Alap+Módosító
Törpe	25	4d6	200+3d 20
Tündér	15	3d4	100+2d 20
Féltündér	15	2d4	90+2d 20
Félóriás	20	5d4	120+1d100
Félszerzet	25	3d6	90+4d 12
Ember	15	1d8	80+2d 20
Mul	15	1d6	80+1d 10
Thri-kreen <sup>o</sup>	6	-	25+1d 10

#### A KOROSODÁS KÖVETKEZMÉNYEI

Faj	Középkor <sup>o</sup>	Öregkor <sup>oo</sup>	Vétség <sup>ooo</sup>
Törpe	100	133	200
Tündér	50	67	100
Féltündér	45	60	90
Félóriás	60	80	120
Félszerzet	65	60	90
Ember	40	53	80
Mul	40	53	80
Thri-kreen <sup>oooo</sup>	-	-	25

<sup>o</sup> -1 Erő/Áll.; +1 Int./Bölcs.

<sup>oo</sup> -2 Erő/Ügy., -1 Áll.; +1 Bölcs.

<sup>ooo</sup> -1 Erő/Ügy./Áll.; +1 Int/Bölcs

<sup>oooo</sup> A thri-kreerek a vénkorig nem szenvednek az öregedéstől, amikor is egy Erő/Ügy. pontot vesztenek.



**A pszionikáról:** A DS az erőteljes pszionika világa. Minden karakternek legalább egy pszionikus ereje van, csakúgy, mint a legtöbb NJK-nek, és szörnynek. A teljes érthetőséghez, és a DS kalandok élvezetéhez így elengedhetetlenül szükséges a TPK.

**Harcos kasztok:** Athas harcosainak csoportjában három különböző kaszt szerepel, a harcos, a vándor és a gladiátor. Mindegyikük a harc egy külön stílusára van felkészülve. A *harcos* egy gyakorlott katona, akit mind személyes harcra, mind hadvezetésre kiképeztek. Ilyen karakterek alkotják minden szervezett haderő legénységét. A *vándor* egy olyan katona, aki a vadon útjait ismeri, a vad oázisok és a közöttük levő sivatag brutális területeinek túlélésére lett kiképezve. Sok rabszolgaörzsbe tartozó emberből lesz vándor. A *gladiátor* egy specializált katona, aki az arénák harcaira lett kiképezve. Jártas sok ismeretlen fegyver kezelésében és speciális harci technikában, beleértve azokat is, amelyek a harci játékokra jellemzőek, s melyek bemutatása népszerű a hétköznapi emberek körében. **Fehérlovagok nincsenek Athason!**

**Varázsló kasztok:** Egy *varázsló* képes a mágikus energiák befogására és átalakítására. Athason a mágia és a környezet szorosan összekapcsolódott, s senki, még ha varázsló is nem hathat úgy az egyikre, hogy a másikra ne hatna. Minden varázslónak pályája elején el kell döntenie, hogy a természet harmóniájával együttműködve, vagy annak figyelmen kívül hagyásával dolgozik-e. Ez Athason azt jelenti, hogy egy varázsló lehet pusztító, vagy megőrző. A *pusztító* egy olyan varázsló, aki óriási mágikus energiákat aktivál anélkül, hogy figyelembe venné azok környezetre gyakorolt hatását. Minden varázslatával megsemmisíti a világ életenergiájának egy részét, halottá és sterillé téve azt. A mód, mellyel a pusztító a mágiát tanulja és használja, viszonylag egyszerű, így előre haladása gyors. A pusztító lehet nemes, szabad vagy akár rabszolga is. A *megőrző* megpróbálja a környezete összhangban használni a mágiát. Ennek elsajátítása Athason különösen nehéz, így a megőrző előrejutása lassú. Megőrző szabad vagy rabszolga lehet. Az illuzionista egy varázsló specialista, aki mágikus illúziókkal foglalkozik. Lehet pusztító és megőrző is, s haladása ennek megfelelően történik. Bármilyen szociális helyzetű személy lehet illuzionista.

**Papi kasztok:** Athason három féle pap létezik, a pap, a templomos és a druida.

A *pap* egy szabad akaratú lelkész, aki rendkívüli képességével a helyi emberek gondját viseli. Athason a papok mágikus energiájukat közvetlenül a négy elemi létsík valamelyikéről nyerik (föld, levegő, tűz, víz); nem a szokásos módon, az istenüktől. Pap akár szabad, akár rabszolga lehet. A *templomos* egy besorozott pap, aki varázslókirálynak szentelte magát. Tanítványként dolgozik a varázslókirály papságának hierarchiájában, s idővel előre halad erőben és pozícióban. Mágikus energiáját varázslókirályán keresztül nyeri. Templomos szabad vagy nemes lehet. A *druida* egy pap, akit Athas jellemvonása és jellege köt le. Feladata az egyedi geográfiai jellemvonások szellemének megőrzése. Pl. egy tavas oázisnak saját lelke

van és egy magányos druida lakik ott, hogy megvédje és felügyelje, miképp használják az emberek, emberszerű lények és állatok. Bármilyen osztályba tartozó személyből lehet druida.

**Csavargó kasztok:** Athas a korrupció és a hatalom világa, ahol a csavargók nagyon alkalmasak a sikerre. Ők azok, akik rosszhírű mesterségüket a nemes vég felé használják, de különösen ritkák. Athason két típusa van a csavargóknak, a tolvajok és a bárdok. A *tolvaj* egy olyan csavargó, akinek ereje a tolvajlásban és a lopásokban van. Athason a tolvajt úgy lehet tekinteni, mint egy személyt, aki a tehetségét adja bérbe. Néhány városállamban nem úgy tekintenek a tolvajra, mint egy rosszat akaró személyre, csak úgy, mint valakire, akit a bűncselekmények elkövetői fizetnek. A tolvaj lehet egy egyszerű rabló, aki a saját boldogulását vagy rabszolgasorból való kiválását keresi. Bármilyen szociális helyzetű személyből lehet tolvaj. A *bárd* egy olyan csavargó, aki dalokat és meséket használ eszközü. A szellem és bajtársiasság embere. Néhány más irányú tehetségével a bárd a szórakoztatás és információk szívesen látott forrása Athason. Bármilyen szociális helyzetű személyből lehet bárd.

**A pszionista kaszt:** A *pszionista* saját elméje erőit használja arra, hogy hatással legyen a környezetére. A pszionikus erők nem mágikus természetűek, tehát nem a környező tárgyak mágikus energiáit szívják el, inkább a belsőből származnak. A pszionista teljes lényegét koordinálja; elméje, teste és lelke tökéletes harmóniában van. Minden ember, vagy emberszerű lény, aki rendelkezik a szükséges főértékekkel, választhatja a pszionista kasztot. Akik ezt nem teszik, azok is rendelkeznek rejtett képességekkel. DS minden karakterének van rejtett pszionikus ereje és lehet pszionista vagy rendelkezhet vaderővel. Erről többet a pszionista részben találhatsz.

### Kaszt főérték kívánalmak

Mint más világok kasztjainál, a DS egyedi kasztjainál is vannak minimum értékek. A nem egyedi DS kasztok minimum értékei megegyeznek a *Játékosok Kézikönyvében* szereplőkkel.

### KASZT FŐÉRTÉK MINIMUMOK

Kaszt	Erő	Ügy.	All.	Int.	Bölcs.	Chr.
Gladiátor	13	12	15	-	-	-
Pusztító	-	-	-	9	-	-
Templomos	-	-	-	10	9	-
Pszionista	-	-	11	12	15	-

### Újonnan generált karakterek

A Athason a karakterek nem úgy kezdik kalandozásaikat, mint a környező világok kezdői. Gyakran kezdenek meglehetősen mennyiségű tapasztalati ponttal.

## KEZDŐ SZINT

A Athason minden egykasztú játszó karakter harmadik szinten kezd. Ennek megfelelően egy játszó karakter a karrierjét annyi tapasztalati ponttal kezdi, amennyi a 3. szint eléréséhez szükséges. A kezdeti THACO-ja és mentődobásai is ennek megfelelően alakulnak, plusz a fajból és kasztból adódó járulékok. Ez a szabály tükrözi azt a tényt, hogy Athas napi élete sokkalta nyersebb más AD&D világokénál, ezáltal ráerőlteti a karakterekre, hogy sokkalta gyorsabban fejlődjenek, ha életben akarnak maradni.

## KEZDETI SEBPONTOK

A kezdő karakterek normál módon határozhatják meg a kezdeti sp-jaikat. Dobj a karakter első három szintjének a megfelelő kockával, ezekhez add hozzá az állóképesség módosítókat, majd összegezd, hogy megkapd a kezdő sp-ok számát.

## KEZDŐ JÁRTASSÁGOK

A kezdő játszó karakterek megkapják a kezdeti fegyveres és nem fegyveres jártasságaikat, plusz azokat, amelyek a 3. szinten esedékesek. Így a harcosok kapnak egy fegyveres és egy nem fegyveres képességet 3. szinten, míg a papok és varázslók egy nem fegyveres képességet. Azok számára, akik nem használták még ezt a rendszert, megjegyezzük, hogy a nyelvek száma oszlop az intelligencia táblázatban a *Játékosok Kézikönyvében* mutatja a bonusz nem fegyveres képességek számát.

## KEZDŐ PÉNZ

Azok a játszó karakterek, akik szabadként kezdik a kalandozásukat, háromszor annyi pénzt kapnak, mint amennyi a *Játékosok Kézikönyve* 6. fejezetében szerepel.

## TÖBBKASZTÚ KARAKTEREK

Azok a játékosok, akik a kalandozást többkasztúként kezdik, eltérő szinten állnak. A karakter elegendő TP-vel rendelkezik ahhoz, hogy a leg tapasztalat pont igényesebb kasztjában második szintű legyen. Pl. egy harcos/megőrzőnek 2501 tp-je lesz mind a két kasztjában, ami a minimum egy megőrzőnek. Egy harcos/megőrző/tolvajnak szintén 2501 tp-je lesz minden kasztjában, ami elegendő ahhoz, hogy 2. szintű legyen mind harcosként, mind megőrzőként, de így 3. szintű lesz tolvajként.

## NEM JÁTSZÓ KARAKTEREK

Míg a játszó karakterek magasabb szinten kezdenek, a nem játszó karakterek lehetnek 1. és 2. szintűek is. Ezért fontos, hogy a játszó karakterek kivételesek legyenek, míg a nem játszókat nagyjából átlagosak.

## Kaszt leírások

A következőkben szereplő komplett kaszt leírások minden kasztról megfelelő információt nyújtanak. Azok a kasztok, melyek egyediek Athason teljes egészükben szerepelnek, míg a más világokban is szereplő kasztoknál csak az eltéréseket hangsúlyoztuk ki.

## HARCOS

Főérték kívánalom: Erő 9  
Elsődleges főérték: Erő  
Engedélyezett fajok: Mind

Az athasi harcos egy olyan képzett katona, aki egyaránt jártas a személyes küzdelmekben és a hadvezetésben is. Athas minden közössége tart fenn hadsereget, hogy megvédje magát a támadásoktól, vagy éppen ellenkezőleg, zsákmány szerző vagy pusztító háborút folytasson a szomszédai ellen. Ezekben a hadseregekben mind a parancsnokok, mind a közlegények a harcosok soraiból kerülnek ki.

Az athasi harcosok bármilyen jelleműek lehetnek, s mágikus tárgy használatuk, fegyver jártasságaik és specializálódásuk megfelel a *Játékosok Kézikönyvében* leírtaknak.

Ahogy fejlődnek, úgy nő harcosi és hadvezéri hírnevük is. Ahogy a híruk terjed, idővel kevésbé tapasztalt, de buzgó harcosok fogják felkeresni őket, akik mindaddig lojálisak maradnak a harcoshoz, amíg az nem bánik rosszul velük, s vannak olyan csaták, amiket megvívhatnak. A harcosnak nincs szüksége saját erődítményre ahhoz, hogy követőkre tegyen szert.

Követőiket tíz fős egységekben kapják. Az egy egységben levő katonák hasonló fajúak, szintűek és felszereltségűek. Egy csapat 2-20 egységből áll.

Mikor a harcos eléri a 10. szintet, magához vonzza az első csapatát. Ez a csapat mindig ugyanolyan fajú és szociális státusú, mint a harcos (ha a harcos egy rabszolga törzs tagja, akkor az első, öt követő első csapat is az). Az első egység 1d10+2 egységből fog állni (30-120 személy). Az egységek szintjeit 1d2+1-es dobással határozhatod meg.

Ahogy a harcos új szintre lép, újabb csapatokat vonz magához. A csapatban levő egységek számát kockadobással lehet meghatározni. A későbbi követők háttere teljesen eltérő is lehet a harcosétól.

A harcos nem kerülheti el a követők érkezését. Athas kétségbe esett lakossága állandóan nagy vezéreket keres, harcosokat, akik győzelmes hadjáratokba vezetik.

## A harcos követői

Szint	Egység	Szintjük	Speciális
11	1d10+4	1d3+1	5%
12	1d12	1d3+2	10%
13	1d12+2	1d4+1	15%
14	1d12+4	1d4+2	20%
15	1d20	1d6+1	25%
16	1d20+2	1d6+2	30%
17	1d20+4	1d8+1	35%
18	1d20+6	1d8+2	40%

19	1d20+8	1d10+1	45%
20	1d20+10	1d10+2	50%

**Egység:** Jelzi, hogy hány egységet tartalmaz a csapat.

**Szint:** Az egységet alkotó karakterek szintje.

**Speciális:** Jelzi annak az esélyét, hogy az egység valami szokatlan, pl. kánk lovasság, thri-kreen, tündér, aarakocra vagy ember harcosok különleges felszereléssel és morállal. A JM határozza meg minden speciális képességüket a számukon és a szintjükön kívül.

Fontos megjegyezni, hogy ezek pusztán a harcos automatikus követői. Egy hadjáratához a játékos óriási haderőt is alakíthat toborozhat rabszolgákból, vagy akár egy egész thri-kreen törzs vezetését is megkaphatja.

A harcos a következő előnyökkel rendelkezik:

**Fegyverhasználatot taníthat,** mikor eléri a 3. szintet. A harcos tanulókat oktathat specializált fegyverének használatára. Egy osztályban annyi tanulót okíthat, ahányadik szintű, s egy osztály képzése napi 8 órát igényel egy hónapig minden nap. Ez idő elteltével minden tanulónak intelligencia próbát kell tennie, ami ha sikerül, akkor egy bonusz fegyverjátszási helyet kap arra a fegyverre, amit tanult. A sikerességtől függetlenül, egy diákot csak egyszer lehet egy adott fegyver használatára tanítani. A tanulók ilyen módon bármennyi fegyver használatát elsajátíthatják, még ha az általuk ismert fegyverek száma ezt nem is tenné lehetővé az adott szinten.

**A harcos működtethet nehéz harci eszközöket,** mikor eléri a 4. szintet. Ide beleérthetjük a bombavetőket (mint a balliszták, katapultok), a zúzó eszközöket (mint a faltörő kosok és a fűrők) és az ostromtornyokat.

**Felügylheti védművek építését,** mikor eléri a 6. szintet. Ezek magukba foglalják az árkokat, vermeket, karókkal tűzdelt gödröket, fa barikádokat és kőáncokat. Azok a speciális szabályok, amik az ilyen berendezések építésére vonatkoznak, a 9. fejezetben találhatóak.

Egy harcos a 7. szintet elérve **képes nagyobb létszámú csapatot parancsnokolni.** Szerepjáték terminológiában ez annyit jelent, hogy a harcos ismeri azokat a technikákat, amikkel szintenként 100 katonát vezényelhet - beleértve ebbe a küldöncök és jelek, mágikus és pszionikus segítség használatát a kommunikációban, stb. A csapatvezetés szabályai a 9. fejezetben szerepelnek.

A BATTLESYSTEM<sup>tm</sup> rendszerében a harcos egy ún. parancs átmérőt kap. Ezt úgy kapjuk meg, hogy a harcos szintjéhez hozzáadjuk a karizmájából származó lojalitás módosítót. Ez a képesség lehetővé teszi számára, hogy egy alárendelt csapatot vezényeljen, de nem teszi lehetővé, hogy mozgassa magát a csapatot.

A harcos képessé válik nehéz harci gépezetek készítésére, mikor eléri a 9. szintet. Az ehhez tartozó speciális szabályok a 9. fejezetben találhatóak.

Minden olyan esetben, ahol az itt szereplő szabályok más nem mondanak, a *Játékosok Kézikönyvében* szereplő szabályok a mérvadóak.

## GLADIÁTOR

Főérték kívánalom:	Erő	13
	Ügyesség	12
	Állóképesség	15
Elsődleges főérték:	Erő	
Engedélyezett fajok:	Mind	

A gladiátorok a városállamok rabszolga harcosai, akiket a brutális fizikai küzdelemre képeznek ki. A kétkezi küzdelem sok különböző formájának ismeretével és tucatnyi különböző fegyver használatának lehetőségével ők a legveszedelmesebb harcosok egész Athason. Fejlődni a vándorok fejlődési táblája alapján fejlődnek.

Az a gladiátor, akinek az ereje legalább 16-os, 10% tapasztalati pont bónuszra jogosult.

A gladiátor bármilyen jellemű lehet, használhatja az összes olyan mágikus tárgyat, amit a harcosok, érve ezalatt az italokat, oltalmazó tekercecset, a legtöbb gyűrűt, s bármelyik mágikus vértet, fegyvert és pajzsot.

A gladiátorok a következő előnyökkel rendelkeznek:

**Automatikusan jártasak minden fegyver használatában.** Sohasem szenvednek büntetést egy eddig nem használt fegyver forgatásakor.

A gladiátor **több fegyverre is specializálódhat.** Évekig tartó tréningjének köszönhetően a fegyverek mestere. Annyi fegyverre specializálódhat, amennyi az általa ismert fegyverek számából kitelik.

**Jártas a fegyvertelen harcban.** Az ökölharc és birkózás dobásaihoz kap 4 pont módosítót, amit hozzá adhat vagy levonhat a dobott értékből. Mindennek eldöntéséhez használhatja a *Játékosok Kézikönyvében* szereplő **Ökölharc és birkózás** táblázatot.

A gladiátor megtanulja, hogy hogyan **optimalizálhatja vértetét,** mikor eléri az 5. szintet. Képzzi magát arra, hogy páncélját minél jobban kihasználja, az minél nagyobb védettséget nyújtson számára, s úgy mozoghasson és cselezhessen testével, hogy azzal megzavarja ellenfelét. Mikor páncélt hord, minden öt szintje után eggyel javíthatja a Vértet Osztályát (5-9. szinten -1-gyel, 10-14. szinten -2-vel, 15-19. szinten -3-mal, s 20. szinttől

-4-gyel). Ez a VO javulás csak akkor jár, ha a gladiátor vértet visel. Néhány mágikus oltalmazót tekinthetünk ilyen módon vérnek (mint pl. az oltalmazó karpánt), másokat (mint pl. az oltalmazó gyűrű) pedig nem. Mindig a JM. dönt az adott esetben!

A gladiátor **követőket vonz magához,** mikor eléri a 9. szintet. A követők hasonló módon érkeznek, mint a harcosnál. A gladiátor első egysége mindig gladiátorokból áll, akik azért érkeznek, hogy egy igazi mestertől tanuljanak.

## VÁNDOR

Főérték kívánalom:	Erő	13
	Ügyesség	13
	Állóképesség	14
	Bölcsesség	14
Elsődleges főérték:	Erő	
Engedélyezett fajok:	Ember, Tündér, Féltündér, Félserzet, Thri-kreen	

Bár Athas egy olyan világ, ami eltér a többi AD&D világtól, a vándor kaszt szabályai nagyjából változatlanok. A vadon durva és könyörtelen, képzett és felkészült embereket kíván, akik jól ismerik - a vándor az, aki eleget tesz ennek a kihívásnak.

A vándorok motivációi nagyon különbözőek lehetnek, pl. az ember vándorok gyakorta hajdani rabszolgák, akik a vadonba kényszerültek, a felszerzet vándorok másfelől szerves részei ősi közösségüknek, akik tanácsadók és nyomkövetők. Mindettől függetlenül, a vándorok jó jelleműek, nyers életet élnek, de okosan használják környezetük adottságait.

**A vándor bármilyen vértet és fegyvert használhat,** és harcolhat két kézzel, éppen úgy, ahogy az a *Játékosok Kézikönyvében* szerepel.

Az athasi vándornak is kell **egy speciális ellenfelet választania**, ami ellen támadás módosítót is kap. (A 11. fejezet használható a speciális ellenfél meghatározására).

A vándor **gyakorlott az állatok kezelésében**, úgyes bányák, mind a szelídített, mind a vad állatokkal, amint az a *Játékosok Kézikönyvében* is szerepel.

A vándor **képes papi varázslatok használatára**, amint eléri a 8. szintet. Ekkor választania kell egy elemi síkot, amit követ, és csak ennek a szférának a varázslatait használhatja (nem képes a kozmosz szférából varázsolni). Soha nem kaphat bonusz varázslatokat a magas bölcsességéből fakadóan, s nem használhat papi varázstekercseket, vagy varázstárgyakat, hacsak, az a leírásában másként nem szerepel.

Bár a vándor nem képes önállóan varázsgyümölcsök készítésére, de szaporíthatja őket botanikai úton (lásd 10. fejezet).

10. szinten a vándor 2d6 követőt vonz magához, de az ő követői jelentősen eltérnek a harcosok vagy a gladiátorok követőitől. A követő meghatározásához használj a következő táblázatot (minden követő esetén dobj egyet):

#### A vándor követői

01-04	Aarakocra
05-08	Anakore
09-12	Óriás Oroszlánhangya
13	Behir
14-19	Belgoi
20-25	Baazrag
26-30	Nagy Macska
31	Dragonne
32-35	Druida
36-39	Ettin
40-45	Ember harcos
46-52	Tündér harcos
53-58	Thri-kreen harcos
59-62	Óriás
63-68	Kenku
69-78	Gyík
79-82	Megőrző
83	Ember pszionista
84-90	Roc
91-95	Tolvaj

96-98	Wyvern
99	Yuan-ti
00	Egyéb, a JM. által választott lény

Minden olyan esetben, ahol az itt szereplő szabályok mást nem mondanak, a *Játékosok Kézikönyvében* szereplő szabályok a mérvadóak.

#### VARÁZSLÓK

Athason a mágia teljesen a természethez kötődik. A varázslatok használata és a varázstárgyak mágiája mindig közvetlenül a természetből von el energiát, megsemmisítve ezáltal az adott területen az életet. A varázslók két utat követhetnek a mágia gyakorlásában.

A **megőrzők** megtanulják úgy megcsapolni a mágikus energiákat az egyensúly és a gondos tanulmányozás segítségével, hogy minimalizálják, vagy megszüntessék a pusztítást, éppen ezért meglehetősen lassan haladnak művészetükben.

A **pusztítók** anélkül varázsolnak, hogy tekintetbe vennék, milyen hatással vannak a környezetükre. A megőrzőkkel összehasonlítva, sokkal gyorsabban fejlődnek, de létezésük megsemmisíti a körülöttük levő életet.

Az **illuzionisták** varázsló specialisták, akik bármelyik utat járhatják, amint az a későbbiekben látható is.

A fegyverek és páncélok használatában éppen olyan korlátozásaik vannak, mint ami a *Játékosok Kézikönyvében* szerepel.

Athason minden varázsló varázskönyvet használ, és úgy memorizál, mint az a *Játékosok Kézikönyvében* szerepel, bár a "könyvek" itt meglehetősen ritkák, s amik vannak, azok általában relikviák.

Athas varázsló karakterei varázslataikat általában papír vagy papirusz tekercsekre írják, kis falvédőbe szövik, vagy extrém esetekben csomókat, zsinegeket vagy kötőablakat alkalmaznak. Ezeket mind varázskönyvként emlegetjük, s akként is funkcionálnak.

#### PUSZTÍTÓ

Főérték kívánalom: Intelligencia 9  
 Elsődleges főérték: Intelligencia  
 Engedélyezett fajok: Ember, Tündér, Féltündér

A pusztítók azok a varázslók, akik a mágia művelésének gyorsabb, sötétebb módját választották. A pusztító a varázslási adok-kapok elvből csak a kapokkal foglalkozik, s semmit sem ad cserében. Minden varázslatával a környező növények és a talaj életenergiáját szívja ki, élettelen területet hagyva maga mögött. Emiatt a pusztító nem lehet jó jellemű.

Az a pusztító, akinek minimum 16-os intelligenciája van, 10% tp. bónuszra jogosult. A pusztítók bármilyen, a varázslók számára engedélyezett varázstárgyat használhatnak. A megőrzőkhöz hasonlóan, a pusztítók is specializálódhatnak. A specializált pusztítók a *Játékosok Kézikönyvében* leírtak szerint kezelhetők.

A környezet által szenvedett veszteség függ a pusztító által használt varázslat szintjétől, és a pusztítót körülvevő környezettől. Ennek szabályai a 7. fejezetben találhatóak.

**A pusztító fejlődési táblája**

Szint	Szükséges tp.	ÉD (d4)
1	0	1
2	1750	2
3	3500	3
4	7000	4
5	14000	5
6	28000	6
7	42000	7
8	63000	8
9	94500	9
10	180000	10
11	270000	10+1
12	540000	10+2
13	820000	10+3
14	1080000	10+4
15	1350000	10+5
16	1620000	10+6
17	1890000	10+7
18	2160000	10+8
19	2430000	10+9
20	2700000	10+10

Az esetek többségében a pusztítók törvényen kívüliek (még a korrump varázslókirályok szemében is), s így álcázniuk kell képességeiket. A megőrzőktől eltérően, akiknek laza, földalatti szervezetük van, a pusztítók általában magányosak, megtartván maguknak bűnös tudásukat és erejüket. Egy varázslókirály néhány kiválasztott pusztítót eltűr szolgálatában azon mindennapi mágikus feladatainak végrehajtására amik nem tűnnek halasztást. Ezek a pusztítók mindig megbújnak a háttérben, s csak akkor lépnek elő, ha mestereik szólítják őket. Az újoncok tréningjét gyakran a varázslókirályok maguk felügyelik. A varázslókirályok pusztítóit mindenki féli, s mélyen gyűlöli. Bárhol is utaznak, a pusztítás hamuszürke nyomait hagyják maguk mögött.

### MEGŐRZŐ

Főérték kívánalom: Intelligencia 9  
 Elsődleges főérték: Intelligencia  
 Engedélyezett fajok: Ember, Tündér, Féltündér

A megőrzők a régi, elfogadott mágia iskolájának varázslói. A megőrzők a varázslás adok-kapokjában az egyensúly elvét vallják és követik. Mikor egy megőrző varázsol, a környezete nem szenved veszteséget. Athas megőrzőit úgy kell kezelni, mint a *Játékosok Kézikönyvében* leírt varázslókat. Szabadon specializálódhatnak, s azok közülük, akiknek legalább 16-os az intelligenciájuk, 10% tp. bónuszra jogosultak. Minden olyan esetben, ahol az itt szereplő szabályok mást nem mondanak, a *Játékosok Kézikönyvében* szereplő szabályok a mérvadóak.

### ILLUZIONISTA

Főérték kívánalom: Ügyesség 16  
 Elsődleges főérték: Intelligencia  
 Engedélyezett fajok: Ember, Tündér, Féltündér, Félszerzet

Az illuzionisták úgy kezelendők, amint az a *Játékosok Kézikönyvében* szerepel. Lehetnek pusztítók és megőrzők is, de a karakter megalkotásánál el kell dönteni, hogy az melyik utat fogja követni. Fejlődésük annak a varázsló típusnak megfelelő, amelyik útját választották. Minden olyan esetben, ahol az itt szereplő szabályok mást nem mondanak, a *Játékosok Kézikönyvében* szereplő szabályok a mérvadóak. Az illuzionistáknak, éppúgy, mint a specialista varázslóknak, el kell érniük a *Játékosok Kézikönyvében* szereplő főérték kívánalmakat.

### PAPOK

Athas istenek nélküli világ. A hatalmas varázslókirályok gyakran istennek vagy félistennek mutatják magukat, s bár erejük nagy, követőjük sok, mégsem igazi istenek. A világ azonban gondoskodik mágikus erőforrásokról. A hitből fakadó mágia három csoportra oszlik, s mindháromba egy-egy papi alkaszt tartozik. A **templomosok** a varázslókirályokat követik és rajtuk keresztül nyerik mágikus energiáikat. A varázslókirályok templomosaiknak teljesített szolgálataikért nyújtják varázslataikat. Ha egy templomos kiesik varázslókirályának kegyeiből, vagy ha a varázslókirály meghal, akkor a templomos elveszti minden varázslatát. A **papok** a négy elemi sík(föld, levegő, tűz, víz) egyikét követik. Mágikus energiáikat az adott elemi síkról nyerik, arra specializálódván, hogy az elem mágiáját alkalmazzák az elsődleges anyagi síkon. A papok által használható varázslatok függenek az általuk követett őselemtől, ezt tükrözik a papi varázslat szférák, amikből - más világoktól eltérően - öt van, a *föld*, a *levegő*, a *tűz*, a *víz* és a *kozmosz* szférája. A pap elemének szférájához nagyobb, míg a kozmoszhoz kisebb hozzáféréssel rendelkezik.

A papok varázslataikat egyenesen az elemi szférából nyerik (még a kozmoszt is). A pap nem feltétlenül követett elemre gyámolítója, de a direkt szembeszegülések varázslat megvonást vonhatnak maguk után, a JM. belátása szerint. Pl. egy vízpap, aki megmérgezik vagy másként megrongál egy vízesgödört, bűnhődhet tetteért.

A **druidák** Athas valamely speciális geográfiai egysége szellemének őrzésére vállalkoznak, minden oázisnak, sziklának, dűnének és hegynek megvan a maga szelleme, amire a druidák vigyáznak és felügyelnek. A druida egy adott szellem szövetségese, annak földi megbízottjaként cselekszik, s mágikus energiáját a szellemen keresztül nyeri.

### A mágia szférái

Athason a varázslatok szférái úgy alakultak, hogy tükrözzék az elemi síkok befolyását. A papok ezen szférák egyikének használatára korlátozzák képességeiket, ehhez járul még a

kozmosz szférája. A templomosok minden szférához hozzáférnek, bár varázserejük kissé lassabban fejlődik az átlagosnál. A druidák az őrzött területüknek megfelelő szférákat használhatják. Az új papi varázslat listák a 7. fejezetben találhatóak.

Egyéb tekintetben úgy alkotjuk őket, mint az a *Játékosok Kézikönyvében* szerepel. Nyolc oldalú kockával dobják sebpontjait, s magas bölcsességükből fakadóan bonusz varázslatokra is jogosultak. Vért és fegyver használatuk is megfelel az ott leírtaknak.

A papi mágia használata soha nincs hatással a környezetre. A varázslat hatása hathat rá (pl. Rovaridézés, Vízszint Süllyesztése) de magának a mágikus energiának nincs olyan romboló hatása, mint a pusztítók mágiájának.

## PAP

Főérték kívánalom:	Bölcsesség	9
Elsődleges főérték:	Bölcsesség	
Engedélyezett fajok:	Mind	

A városállamokon kívül, távol a varázslókirályok és templomosaik bürokráciájától, a leghétköznapibb lelkészek a papok. Minden pap egy elemi létsíkot követ és attól nyeri közvetlenül mágikus energiáját, de hátterük és motivációik egészen eltérőek lehetnek - a sámánok, a félszerzetek boszorkány doktorai, a kereskedő karavánok mullahjai és a rabszolga törzsekben élő gyógyítók nagyon különböznek egymástól, de mind papok.

Egy papnak legalább 9-es bölcsességgel kell rendelkeznie. Az a pap, akinek 16-os vagy magasabb a bölcsessége 10% tp. bónuszra jogosult.

Minden papnak választania kell egy elemi szférát, amit követni fog. Ez a választás fogja meghatározni, hogy milyen varázslatokat használhat, s milyen fegyvereket részesít előnyben. A papnak nagyobb hozzáférése van az általa követett elemi szféra varázslataihoz, s kisebb a Kozmosz szférájához.

A papok főleg mágiájukra és szellemükre koncentrálnak, s a harcot általában másokra hagyják. Athas azonban egy veszélyes világ és úgy praktikus, hogy a harcban is képzetek legyenek. Nincsenek korlátozva a vért használatban, de általában csak olyan fegyvereket használhatnak, amik valahogyan összefüggnek a követett szférájukkal.

### Papi fegyver megkötések

**Föld:** Általában a legjobban felfegyverzett papok, mivel kő és fém fegyvereket is használhatnak. A fa is elképzelhető, mivel eredetileg az is a földből nő ki. Bármilyen típusú fegyvert használhatnak, ami a *Játékosok Kézikönyvében* szerepel.

**Levegő:** Mivel a levegő nem túl alkalmas arra, hogy támadó fegyver legyen, papjai általában a levegő által irányított fegyvereket használják. Ezek lehetnek íjak, fűvócsövek vagy parittyák függetlenül konstrukciójuktól. Dárdát is alkalmazhatnak akár közeli, akár távolsági harcban.

**Tűz:** Azok a papok, akik ezt az elemet követik, kedvelik a lángoló fegyvereket. Kedvenceik a lángoló nyílveszők, az

égőolaj és az olyan mágikus fegyverek, melyek égetnek. Mivel nagy nyomás és hő alatt jön létre, ezért az obszidián is megfelelő alapanyag a lángok papjainak fegyvereihez.

**Víz:** Azok, akik ezt a síkot követik, úgy tekintenek a vízre, mint az élet hordozójára a pusztaságban, mindenek teremtőjére, ami növekszik. Ezért a víz hitének papjai bármilyen olyan fegyvert használhatnak, ami szerves eredetű, általában fát vagy csontot. Használhatnak íjat, botot, buzogányt, gerelyt, kétkezes botot, dárdát vagy kalapácsot.

A papok nincsenek eltöltve azon fegyverek használatától, amik nincsenek felsorolva a fentebbiek között, azonban ha másféle fegyvert használnak, akkor nem jogosultak a megölt lényért járó tapasztalati pontra.

A papoknak **hatalmuk van a halálontúliak felett**, amint az a *Játékosok Kézikönyvében* szerepel. Bár léteznek kontrollált és szabad akaratú élőholtak is, de a papok mindkettőn úrrá lehetnek.

Az athasi papok soha nem kapnak követőket szintjeik növekedésével, s hivatali jóváhagyást sem szentély építésére. Ezek megszerzése megfelelő jellemjätékkal lehetséges.

A papok **különleges erőket kapnak** elemi síkjuktól, ahogy szintjeik növekednek.

A papra **nincs negatív hatással az általa követett elem**, amint eléri az 5. szintet. Ennek ideje annyi kör ahányadik szintű, s naponta egyszer használható. Így például egy vízpap átkelhet bármilyen vízen, egy földpap átmehet egy kőfalon, mintha az ott sem lenne. A papra erőltetett elemet is figyelmen kívül lehet hagyni, pl. egy nagy szél nem lesz hatással a levegő papjára, s egy tűzpap nem fog megégni a lángoktól. Ez a fajta védelem a pap felszerelésére is kiterjed.

A pap **anyagnak nyithat kaput** arról a létsíkról, amit követ, mikor eléri a 8. szintet. Az anyag a létsík tiszta formája, pl. kő (és nem fém) a föld elemi síkjáról, levegő, folyékony víz és láng a megfelelő síkokról. /A levegő pl. szörnyű viharos szélként érkezik, ami képes akár az óriás termetű lényeket is ledönteni a lábukról./

Az anyag alakját a pap határozhatja meg (pl. egy kőfal, ami 2.5 cm. vastag, lángok, melyek körülnyaldossák az oltárt, stb.), de 15 méternél messzebb nem lehet az idézőjénél. Naponta egyszer lehet anyagot idézni.

Bár nem kapott erő, de 9. szinten a pap képes megidézni egy elemi szellemet az 5. szintű *Elemi Szellem Idézése* varázslattal. A 6. szintű *Tűz Elemi Szellem Idézése* és a 7. szintű *Föld Elemi Szellem Idézése* varázslatok eltűntek az athasi papok varázslat listájáról.

Minden olyan esetben, ahol a fentebbiek mást nem mondanak, a *Játékosok Kézikönyvében* leírt szabályok alkalmazhatóak.

## DRUIDA

Főérték kívánalom:	Bölcsesség	12
	Karizma	15
Elsődleges főérték:	Bölcsesség, Karizma	
Engedélyezett fajok:	Ember, Féltündér, Félszer- zet, Mul, Thri-kreen	

A druidák olyan független papok, akik a föld változatos szellemeinek szövetségesei. Erejüket megosztják az általuk követett szellemmel, táplálják és oltalmazzák a geográfiai jellegzetességeket, amihez a szellem kötődik. Jóformán minden helynek van egy druidája, aki oltalmazza, de nincs az egész világot behálózó druida szervezet. Függetlenül szolgálnak, türelmesen élnek az örökös magányos életét.

Minden druidának választania kell egy geográfiai jellegzetességet, aminek az őrzését fogja végezni. A druida által őrzött területek meglehetősen változatosak, pl. egyikük felügyelhet a nyílt sivatag egy részére, egy másik egy cserjés, füves sávra, míg egy harmadik a kettő határán levő kis oázisra.

Az alacsonyabb rendű druidák sokat utazhatnak a világban. A 'vándorlás ideje' alatt a fiatal druida megismeri a világot, annak ökológiáját, a természet egyensúlyát, élőlényeit; annyi időt tölthet az őrzött területén, amennyit akar.

A 12. szintet elérve a 'vándorlás ideje' befejeződik. Ezután ideje felét az őrzött területén kell töltenie, annak figyelésével és őrzésével. A magasabb szintű druidának pihenő idejét újból utaztatással kell töltenie, hogy figyelemmel kíséresse azokat a változásokat, amik a természetre, de főleg az általa őrzött területre hatással lehetnek.

A druidák nem alkalmatlankodnak, sőt általában még csak nem is találkoznak azokkal, akik az őrzött területükön áthaladnak, használják azok erőforrásait, ha azok nem veszélyeztetik a területet. Azok az utazók, akik egy oázisban megállnak megitatni az állataikat, majd tovább mennek, talán még arról sem tudnak, hogy egy druida figyelte minden lépésüket. A druida szent meggyőződése, hogy a föld mindenkié, aki használja. Ha azonban bemocskolják a helyet, akkor számíthatnak a druidával való találkozásra. Érthető, hogy a varázslóktól nagyon tartanak, hiszen azok lehetnek pusztítók is.

Az a druida, akinek legalább 16-os a bölcsessége és a karizmája, 10% tp. bónuszra jogosult.

A druidák nincsenek korlátozva a használható fegyverek tekintetében, azonban sohasem használnak vérteteket, bár mágikus oltalmazókat (gyűrűket, karpántokat, köpenyeket, stb.) viselhetnek. Használhatják azokat a tárgyakat, amik a druidák számára egyébként is engedélyezve vannak.

A druidák nagyobb hozzáféréssel rendelkeznek az őrzött területükhöz kapcsolódó szféra varázslataihoz, pl. az a druida aki egy folyamot őriz, használhatja a víz szféra varázslatait. Egy egzotikusabb druida választhatja az „üvöltő északi szelet” őrzött területének, s ekkor használhatja a levegő szférájának varázslatait. Egy újabb druida, aki egy sivatagi forrást választ, mind a víz, mind a föld szférájából használhat varázslatokat, bár az egyik szférához csak kisebb hozzáférése van (a JM. választása szerint). A legtöbb esetben két szférához van a druidának hozzáférése. Ezekon felül a druidák használhatják a kozmosz szféra varázslatait nagyobb hozzáféréssel.

### Elképzelhető őrzött területek

*Föld szféra:* Egy adott domb vagy hegy, egy felszínre került szikla, egy kiterjedt sivatag vagy sztyepp.

*Levegő szféra:* Az ég egy adott terület fölött, egy kanyon szelei, vagy bármely uralkodó szélirány.

*Tűz szféra:* Kiszáradt füves tájak, vulkanikus hegykúpok, gejzírek vagy fortyogó kátrány vermek.

*Víz szféra:* forrás vagy tó, oázis vagy természetes csatorna. Mikor az általa őrzött területen tartózkodik, a druida néhány erőteljes képességre tesz szert.

**Képes eltitkolni jelenlétét mások előtt**, míg az őrzött területen tartózkodik. Ez véd minden normál érzékelési mód ellen (látás, hallás, stb.), de nem véd a mágikus érzékelésektől (beleértve a Láthatatlanság érzékelését is). A druida nem képes mozogni és varázsolni, amíg ilyen módon rejtőzik.

A druida **képes beszélni őrzött területe állataival**, mikor eléri a 3. szintet, 7. szinttől kezdve pedig minden állattal.

A druida **képes beszélni őrzött területe növényeivel**, mikor eléri az 5. szintet, 9. szinttől kezdve pedig minden növényvel.

A druida **képes víz és élelem nélkül élni** őrzött területén, mikor eléri a 7. szintet. Ilyen alkalmakkor az életenergiáját közvetlenül a területtől nyeri.

10. szinttől kezdve **képes átváltozni** valamely, az őrzött földjén gyakori lényé naponta maximum 3-szor. A lény mérete nem számít, mivel az is része az őrzött területnek. Mikor átváltozik megkapja a lény összes tulajdonságával - sebesség, képességek, vértet oszttály, támadások száma és okozott veszteség. A druida ruházata és kézben tartott tárgyai is az új test részeivé válnak, majd visszaalakuláskor visszaváltoznak. A tárgyakat nem lehet használni, amíg a druida az adott formában van. Mivel Athason sok állat vándorol egy területen keresztül, így a druidának gyakorlatilag rengeteg választási lehetősége van. Az őrzött területtől teljesen idegen lény alakját nem öltheti magára. A 11. fejezet tanulmányozásával meghatározható, hogy milyen lények jöhetnek számításba.

A druida az átalakulás során megtartja sebpontjait, THAC0-ját és mentődobásait.

Minden olyan esetben, amikor ezek a szabályok nem mondanak ellent, használhatóak a *Játékosok Kézikönyvében* leírt szabályok is.

### TEMPLOMOS

Főérték kívánalom:	Bölcsesség 9
	Intelligencia 10
Elsődleges főérték:	Bölcsesség
Engedélyezett fajok:	Ember, Féltündér, Törpe, Tündér

A templomosok a varázslókirályok félelmetes tanítványai. Szervezetük az ősi tradíciókba és az áruló politikába ágyazódott, és a munka, amit királyaikért végeznek, maga a végeláthatatlan bürokrácia. A városlakók számára a templomosok a varázslókirály akaratának érvényesítői, akiknek meg van engedve, hogy féktelenül viselkedjenek, akik fáradhatatlan pontossággal betartatják a helyi rendeleteket, kiosztják a büntetéseket vagy akár ki is végeznek, mindezt a varázslókirály áldásával. Bűnös emberek szervezete, akik saját gazdagságukra és erejükre várnak. A templomosokat a legfelsőbb szintekig behálózta a korrupció, a varázslókirály általában szemet huny a

megvesztegetések és a rágalmak felett, feltéve, hogy a terrort fenntartják az alantas nép fölött.

A templomosok úgy fejlődnek, akár a papok, bár alacsony szinten varázserejük lassabban nő, 15. szint körül - amikor a templomos belép a hierarchia felsőbb köreibe - ez az ütem drasztikusan felgyorsul. Magasabb szinten a templomosnak több varázslata van, mint az azonos szintű papnak. A templomosok könyvtárai mások számára nem elérhetőek, pedig ezek a legnagyobbak a városokban. Használatuk lehetővé teszi, hogy a templomosok bármely szférából választhassanak varázslatokat. Ezek a könyvtárak elősegítik a mágikus kutatásokat, így a templomosok 6. szinttől kezdve írhatnak varázstekercseket, s 8. szinttől kezdve készíthetnek varázsgyümölcsöket.

A templomos karakter semleges vagy gonosz jellemű lehet, jó templomosok nincsenek. Egyik városállam templomосai nem érintkeznek a másikéival, így nem pártolhatnak át egy másik uralkodóhoz, mindaddig, amíg a jelenlegi él. Mikor egy varázslókirály meghal, vagy elveszíti hatalmát, a templomосai elveszítik varázserejüket, s kérvényezniük kell egy másik uralkodónál, hogy az fogadja be őket. Ilyenkor vagy befogadják, vagy megölik, az új uralkodó szeszélyétől függően.

A templomosok kezdetben harcosként edzenek és a városállamok helyőrségi templomaiba vagy palotáiba kényszerülnek. Általában nincsenek korlátozva a fegyverek és vérték használatában, de néhány varázslókirály korlátozásokat tehet. Háborús időkben a templomosok gyakran idéznek élőholtakat, amiket aztán saját maguk vezetnek csatába.

A templomos az általa követett varázslókirálytól nyeri varázslatait, aki akár meg is vonhatja tőle, amennyiben nem tetszik neki követője viselkedése, sőt, akár meg is öletheti.

A templomosok csak megeleveníthetik a halálontúliakat, vagy maguk mellé állíthatják azokat, de sohasem üzhetik el őket. Ez az erő hasonlóan működik, mint ahogy a gonosz papok hatnak a halálontúliakra. Maximum 12 élőholtat lehet uralni ily módon. A „T” azt jelenti, hogy az élőholt automatikusan engedelmeskedik a templomos akaratának, a „D” pedig azt, hogy teljesen behódol neki. Legjobb képességeik szerint követik a parancsot, míg más vissza nem fordítja őket, át nem veszi az irányításukat, vagy meg nem semmisíti őket.

Amint a templomos fejlődik, egyre újabb hatalmokat kap városállamán belül.

A templomos bármikor **felszólíthat egy rabszolgát arra, hogy valamit megtegyen neki**. Az a szolga, aki nem engedelmeskedik neki, számíthat az azonnali halálra.

A templomos **bármikor ítélkezhet egy rabszolga felett**. Bármely esetben - engedetlenség, bármely cselekedet, stb. - elítélheti vagy felmenthet egy rabszolgát, tekintet nélkül annak tulajdonosára. A büntetés lehet börtön, megkínzás, vagy akár halál is.

A templomos 2. szinttől kezdve **szabadon, hívás nélkül beléphet egy szabad ember házába**. Annak nincs joga megtagadni a belépést, mert ha mégis megpróbálja, akkor a bebörtönzést vagy akár a kivégzést is kockáztatja.

A templomos **igénybe veheti katonák szolgálatait**, mikor eléri a 3. szintet. Szintenként 1-4 katonát szólíthat fel arra, hogy teljesítsék parancsait. Ezek a katonák mind 1. szintűek

lesznek, egy 2. szintű parancsnok vezetésével. A templomos bármikor igényelhet katonákat, de azok csak a varázslókirály engedélyével hagyhatják el a várost.

A templomos **megvádolhat egy szabad embert** hűtlenséggel vagy hasonló bűnökkel, mikor eléri a 4. szintet. Tekintet nélkül a bizonyítékokra, a megvádoltat bezárják a város alatti katakombákba, s addig ott tartják, amíg csak a vádló akarja.

A templomos **bejuthat minden területre a palotákban és a templomokban**, mikor eléri az 5. szintet. Ezelőtt el volt tiltva az olyan területekről, mint a könyvtárak és a tanácstermek, csak hívásra vagy egy másik templomos parancsára léphetett be.

A templomos **pénzt igényelhet a városi kincstárból hivatali kutatásra**, mikor 6. szintű lesz. Az igényelhető aranyak száma szintszer  $d10 * 10$  arany, tehát pl. egy 7. szintű templomos esetén  $7d10*10$ . Az igénylésnél néhány kérdéssel megbizonyosodnak arról, hogy az igény jogos, s gondoskodnak arról, hogy havonta egynél többször ne igényeljen pénzt.

A templomos **ítélkezhet egy szabad ember fölött**, mikor eléri a 7. szintet. A szabadnak legalább kettővel alacsonyabb szintűnek kell lennie, mint a templomos, tekintet nélkül a kasztjára. Az ítélet lehet bírságolás, a katakombákba zárás, kivégzés, rabszolgaságba vetés, vagy bármi egyéb, amit a templomos kíván. Ha az ítéletet nem sikerül végrehajtani, akkor a szabadból törvénytörő lesz, akit ha elfognak, akkor kivégeznek. Valódi bűnre nincs szükség az elítéléshez.

A templomos **bevádolhat egy nemest**, mikor eléri a 10. szintet. Ez hasonló a szabad ember bevádolásához, de lehetővé teszi számára, hogy fellépjen a nemesség ellen a varázslókirály nevében.

A templomos **bíráskodhat egy nemes felett** (mint a szabad ember felett), mikor 15. szintű lesz. A nemesnek legalább két szinttel alacsonyabb szintűnek kell lennie, mint a templomos.

A templomos **kegyelmet adhat bármely elítéltnak**, mikor eléri a 17. szintet. Csak a varázslókirály törölheti el az ilyen karakter által adott kegyelmet.

Szabályként alkalmazható, hogy a templomos csak szintenként egy embert vádolhat be. Elítélni, vagy felmenteni hetente maximum egy embert lehet, s sohasem vádolhat meg, ítélhet el vagy menthet fel egy nála magasabb, vagy vele azonos szintű templomost.

A templomos hierarchia szigorúan a tapasztalati szinten alapul. Egy magasabb szintű templomos megsemmisítheti egy alacsonyabb szintű bármely tettét (megakadályozhatja a pénz vagy csapat igénylést, felmentheti a bevádolt rabokat, stb.). Az azonos szintű templomosoknak vitás esetekben keresni kell egy magasabb szintűt, hogy döntsön közöttük.

A templomosok a papokhoz hasonlóan sohasem kapnak követőket, sem hivatali hozzájárulást erősség építéséhez, mivel a varázslókirály élete a városa körül forog, s addig, míg az növekedhet nem fog olyan területen kereskedni, amit nem tart az ellenőrzése alatt.



## CSAVARGÓK

Athas a cselszövés és az árulás világa, a gyanús ügyletek és a titkolódzó szervezeteké, egyszóval egy csavargó paradicsom. A városok színe mögött, a pusztaság törzsei és falvai között a tolvajok élnek világukat. A városállamok megerősített falai között sok, tipikusan csavargó foglalkozás művelői végzik mindennapi tevékenységüket. A tolvajok és a bárdok könnyen a gazdagok gyalogjaivá válnak a cselszövések hatalmas sakkjátszmájában.

## BÁRD

Főérték kívánalom: Ügyesség 12,  
Intelligencia 13,  
Karizma 15.  
Elsődleges főérték: Ügyesség, Karizma  
Engedélyezett fajok: Ember, Féltündér

A bárd egy bizarr szórakoztató és történetmondó kaszt tagja, akit a városok nemessége fizet. Mindig szabadok, s csoportokban, vagy egyénileg utazgatnak a városok között, eszükből és tehetségükből élve. Széleskörűen ismert és elfogadott tény, hogy sok bárd kettős életet él, mint visszaeső zsaroló, tolvaj, kém vagy akár mint orgyilkos. Mint az a *Játékosok Kézikönyvében* is szerepel, a bárdnak részben semlegesnek kell lennie, ez azt jelenti, hogy jelleme egyik részének semlegesnek kell lennie. Foglalkozása miatt sokféle emberrel találkozik, sokféle helyzetbe kerül, így nem lehet túlságosan szélsőséges a jellem, mert az komplikálná az ezekkel szembeni reakcióit.

Az athasi bárdok nincsenek korlátozva a fegyver és vért használatban, azonban legtöbbször nem viselnek páncélt, szeretik az ünnepélyes ruházatot és fegyvereik gyakran kicsik, jól elrejtethetőek.

A bárdok elsősorban szórakoztatók. Mindnek van némi énekes, színész, költő, muzsikus és bűvész képessége. Minden bárd karakter specializálódik egy előadásmódra, melyet a karakterlapjára is fel kell vezetni, ez használható lesz néhány szerepjáték szituációban.

A városok nemessége között a bárdok csak eszközök. Gyakran bérelnek fel őket nemesi házak és ajándékként másokhoz küldik. Gyakran azonban más megbízás is rejlik emögött (mint, pl. rablás, gyilkosság, kémkedés, stb.). Mérlegelendő, hogy faragatlanul elutasítsák-e a bárdot, vagy bárd társaságot. Azonban gyakran mégis tovább küldik őket, ha egy régi ellenségtől jönnek. Ezt elkerülendő gyakran egy harmadik csapat segítségével álcázzák magukat, ezáltal nagyon komplikált intrikákhoz és csalásokhoz vezethet.

A bárdoknak meglehetősen változatos előnyei vannak.

A bárd **használhatja a tolvaj képességeket** (Zsebmetszés, Zárak nyitása, Csapda keresés/eltávolítás, Csendes mozgás, Árnyékban rejtőzés, Zajok hallása, Falmászás és Nyelvek olvasása). Mindezek kezdeti értékét a tolvajképességek táblázata mutatja, s ezeket az értékeket módosítják a faji, ügyesség és vért módosítók. A tolvajoktól eltérően, a bárdok 1. szinten semmit sem ad ezekhez az értékekhez. Ha a bárd szintet lép, a játékos 20%-ot oszthat szét a képességek között. Egyetlen képességet sem lehet 10%-nál többel növelni, s egyik sem nőhet 95% fölé.

A bárd **befolyásolja a reakciókat**, mint az a *Játékosok Kézikönyvében* szerepel.

A bárd **zenéje, költészete és történetei ihletők** lehetnek, mint az a *Játékosok Kézikönyvében* szerepel.

A bárd mindenből tanul egy kicsit, mint az a *Játékosok Kézikönyvében* szerepel.

A bárd **a mérgek mestere**, járatos mind készítésükben, mind használatukban. Minden szinten a bárd dobhat 1d4-gyel, s ehhez hozzáadva a szintjeit a következő táblázat alapján meghatározhatja, hogy mely mérgek készítésének fortélyait sajátította el.

Dobás	Típus	Metódus	Határidő	Erő
2	A	Fegyverre kenhető	10-30 perc	15/0
3	B	Fegyverre kenhető	2-12 perc	20/1-3
4	C	Fegyverre kenhető	2-5 perc	25/2-8
5	D	Fegyverre kenhető	1-2 perc	30/2-12
6	E	Fegyverre kenhető	azonnali	Halál/20
7	F	Fegyverre kenhető	azonnali	Halál/0
8	G	Emésztő rendszeri	2-12 óra	20/10
9	H	Emésztő rendszeri	1-4 óra	20/10
10	I	Emésztő rendszeri	2-12 perc	30/15
11	J	Emésztő rendszeri	1-4 perc	Halál/20
12	K	Kontakt	2-8 perc	5/0
13	L	Kontakt	2-8 perc	10/0
14	M	Kontakt	1-4 perc	20/5
15	N	Kontakt	1 perc	Halál/25
16	O	Fegyverre kenhető	2-24 perc	Bénító
17	P	Fegyverre kenhető	1-3 óra	Gyengítő
18+	A játékos választása szerint			

Ha a bárd már ismeri az adott mérget, akkor nem ismert meg újat a szintlépéskor. Ha az érték 18 vagy nagyobb, akkor a játékos maga választhatja ki, hogy mit akar megtanulni. Ha elsajátította a készítés módját, akkor naponta egy adagot képes elkészíteni könnyen és olcsón beszerezhető anyagokból. A mérgek használatának szabályai a JMKK 9. fejezetében szerepelnek.

Az athasi bárdok nem használhatnak varázslatokat magasabb szinten. Ráadásul sohasem lesznek képesek mágikus eszközök használatára.

Minden olyan esetben, ahol a fentebb leírtak nem mondanak ellent, a *Játékosok Kézikönyvében* szereplő szabályok alkalmazhatóak.

## TOLVAJ

Főérték kívánalom: Ügyesség 9  
Elsődleges főérték: Ügyesség  
Engedélyezett fajok: Mind

A tolvajok a társadalom peremén élnek, sok fajtájuk van, a csatorna patkányoktól, akik a városi kereskedőket és a polgárokat ejtik áldozatul, a vagabondokig, akik azt lopnak

a kereskedő karavánoktól amit csak tudnak. Legjobbjaik a nemesség szolgálatába kerülnek, vagy akár a királyi udvarban is teljesíthetnek szolgálatot, de akár lehetnek nemes jötevők, akik csak a korrupciótól és a gazdagoktól lopnak.

A tolvaj elsődleges jellemzője az ügyesség, azok, akik legalább 16-os ügyességgel rendelkeznek, 10% tapasztalati pont bónuszra jogosultak.

A tolvaj bármilyen szociális státusú lehet - rabszolga, szabad vagy nemes. Minden ember, törpe, tündér, féltündér, félszerzet, mul vagy thri-kreen választhatja a tolvaj kasztot magának.

A tolvaj bármilyen fegyvert használhat, de a nem ismert fegyvereknél használni kell a büntetéseket. A vért viselésük éppen úgy korlátozva van, ahogy az a *Játékosok Kézikönyvében* szerepel. Athason azonban ismeretlen fogalom a tündérláncing.

A tolvaj képességeket úgy határozzuk meg, mint az a *Játékosok Kézikönyvében* szerepel, bár a faji és ügyesség módosítók mások Athason.

### Ügyességből fakadó módosítók

Ügy.	Zseb- metszés	Zár- nyitás	Csapda ker./elt.	Csend. mozg.	Árny. rejt.
18	+10%	+15%	+5%	+10%	+10%
19	+15%	+20%	+10%	+15%	+15%
20	+20%	+25%	+12%	+20%	+17%
21	+25%	+27%	+15%	+25%	+20%
22	+27%	+30%	+17%	+30%	+22%

### Faji módosítók

	Törpe	Tündér	"tündér	"szerzet	Mul
Zsm.	-	+5%	+10%	+5%	-
Zny.	+10%	-5%	-	+5%	-5%
Csk/e	+15%	-	-	+5%	-
Csm.	-	+5%	-	+10%	+5%
Ár.	-	+10%	+5%	+15%	-
Hh.	-	+5%	-	+5%	-
Fm.	-10%	-	-	-15%	+5%
Nyo.	-5%	-	-	-5%	-5%

Az athasi tolvajok is képesek hátsó támadásra és használhatnak tekerceket, mint az a *Játékosok Kézikönyvében* szerepel.

10. szinten a tolvaj **megpróbálhat egy patrónust szerezni**. A patrónus általában egy nemes, aki támogatja a tolvajt, s megvédi nevének és házának erejével. A tolvaj várhatja, hogy megbízásokat kap patrónusától, mint pl. lopás, kémkedés vagy akár orgyilkosság, cserében a szállásért és a politikai védelemért.

A patrónus találásának esélye 5% a tolvaj minden 9. feletti szintje után. Ha talált egy patrónust, nem kell többé dobni, ettől kezdve egy a JM által meghatározott város nemesi családjának alkalmazásában áll. Ha nem akar, nem kell patrónust keresnie! Ha a tolvajnak van patrónusa, csak halálával szabadulhat meg tőle. A felbérelt tolvaj túl sokat tud a nemes titkaiból ahhoz, hogy csak úgy elköszönjön.

A kalandban egy tolvaj patrónusa több különböző dolgot jelenthet. Először is a JM meghatározhatja a tolvaj munkáját, amit el kell végeznie, különben előfordulhat, hogy önmaga válik orgyilkosság áldozatává. Másodszor, ha a tolvaj a patrónusának végez valamilyen munkát, akkor azért nem vonják felelősségre (hisz a patrónusa elég

befolyásos és elég összeköttetése van a pusztítók és a templomosok között ahhoz, hogy elsimítsa az ügyet).

Minden esetben, mikor a fentebbiek mást nem mondanak, alkalmazhatóak a *Játékosok Kézikönyvében* szereplő szabályok.

### Változó Tolvajképeségek (Opcionális Szabály a Sárkány Királyok c. kiegészítőből)

Első szinten a tolvaj karakter a következő 14 képességből 8-at kell, hogy kiválasszon: Hivatalnok Megvesztegetése, Falmászás, Hangok Hallása, Mágia Érzékelése, Illúzió Érzékelése, Alagút Ásás, Kötelékből Szabadulás, Csapda Keresés/Eltávolítás, Okirat Hamisítás, Árnyékban Rejtőzés, Csendes Mozgás, Zárnyitás, Zsebmetés és Nyelvek Olvasása. A játékot az adott képességek alapértékével kezdi, amiket a faji és ügyességből fakadó értékek módosítanak, s 60 további pontot oszthat szét közöttük.

Az az ember tolvaj, aki eléri a 21. szintet, megkapja a maradék hat képességet.

### Tolvajképesség alapértékek

Képesség	Alapérték
Mágia érzékelése	5%
Illúzió érzékelése	10% (80%) <sup>o</sup>
Okirat hamisítás	10%
Hivatalnok megvesztegetése	5%
Alagútásás	15%
Kötelékből szabadulás	10%

<sup>o</sup> Az Illúzió érzékelése képesség alapértéke 80%, ha a karakter a 21. szinten kapja meg.

### Faji módosítók

Kép.	Törpe	Tündér	"Tündér	"szerzet	Mul
M.É.	-5%	+10%	+5%	-	-
I.É.	+5%	-	+5%	+5%	-
O.H.	-	+10%	-	-	-
H.M.	-5%	+15%	+5%	-5%	-
A.Á.	+10%	-10%	-5%	-	+10%
K.Sz.	-	-	-	10%	-

### Vért módosítók

Képesség	Vért nélkül	Vértben
Okirat hamisítás	-	-5%
Hivatalnok megvesztegetése	+5%	-10%
Alagútásás	+5%	-15%
Kötelékből szabadulás	+5%	-10%

### Ügyesség módosítók

Ügyesség	Okirat Hamisítás	Alagút Ásás	Kötelékből Szabadulás
9	-15%	-10%	-20%
10	-10%	-5%	-15%
11	-5%	-	-10%
12	-	-	-5%
13	-	-	-
14	-	-	-
15	-	-	-
16	+5%	-	-
17	+7%	-	+5%
18	+10%	+5%	+10%
19	+15%	+10%	+12%
20	+17%	+15%	+15%
21	+20%	+20%	+17%
22	+22%	+25%	+20%

Bővebbet a Sárkány Királyok című kiegészítőben lehet találni,

### PSZIONISTA (ATHASI VÁLTOZAT)

Főérték kívánalom: Bölcsesség 15,  
Állóképesség 11,  
Intelligencia 12.  
Elsődleges főérték: Bölcsesség,  
Állóképesség  
Engedélyezett fajok: Mind

Minden athasi lénynek van bizonyos mértékű pszionikus ereje, azonban nem mindenki akar a pszionista kaszt tagja lenni.

Athason nincs faji megkötése, sem faji szint korláta a pszionistáknak. Bármely ember, akinek megfelelőek a főértékei, lehet kettőskasztú pszionista, és bármely humanoid lény akinek megvannak a megfelelő értékei, lehet többkasztú pszionista. Mind kettőskasztúként, mind többkasztúként bármivel kombinálható a pszionista kaszt.

Belső potenciál: Egy athasi kalandban akár 22-es bölcsessége vagy állóképessége is lehet egy karakternek. A következő táblázat a Teljes Pszionika Kézikönyvben szereplő kiegészítése:

#### Belső potenciál

Főérték	Alap	Módosító
15	20	0
16	22	+1
17	24	+2
18	26	+3
19	28	+4
20	30	+5
21	32	+6
22	34	+7

**Próba:** Athason elképzelhető, hogy egy pszionistának 20-as vagy nagyobb a próbaértéke. Ilyen esetekben figyelmen kívül kell hagyni a Pontos Próba és a 20-as eredmény bejegyzéseket, bár egy 20-as dobás mindig rontottnak minősül, de sem pozitív, sem negatív hatása nincs.

**Vadtehetségek:** Minden játzó karakter, még ha főértékei nem is tennék lehetővé, hogy pszionista legyen, vadtehetség. Ennek leírása a Teljes Pszionika Kézikönyvben szerepel, s az ott leírtak szerint lehet meghatározni a karakter erejeit is.

**Nem Játzó Karakterek:** Minden nem játzó karakter, akinek megvannak a pszionista kaszthoz szükséges főértékei, vadtehetség. A legtöbb esetben a jelentéktelenebb nem játzó karakterek csak egy védelmi móddal rendelkeznek, de a jelentősebbek erejei normális módon határozandók meg.

Minden olyan esetben, ahol ezek a szabályok nem mondanak mást, használhatóak a Teljes Pszionika kézikönyvben leírtak.

### Többkasztú és kettőskasztú karakterek

Az athasi karakterek olyan szabályok szerint lehetnek többkasztúak vagy kettőskasztúak, mint amik a *Játékosok Kézikönyvében* szerepelnek.

#### TÖBBKASZT KOMBINÁCIÓK

Minden humanoid lény, akinek megvannak a szükséges főértékei, dönthet úgy, hogy többkasztú lesz, de ekkor ki van téve a *Játékosok Kézikönyvében* levő korlátozásoknak. A következő listában az egyes fajok által választható kaszt kombináció szerepelnek.

#### Törpe

Pap/Pszionista Tolvaj/Pszionista  
Harcos/Pap Harcos/Pap/Pszionista  
Harcos/Pszionista Harcos/Tolvaj/Pszionista  
Harcos/Tolvaj

#### Tündér vagy féltündér

Harcos/Varázsló Harcos/Varázsló/Pap  
Harcos/Tolvaj Harcos/Varázsló/Tolvaj  
Harcos/Pszionista Pap/Varázsló/Tolvaj  
Harcos/Pap Pap/Harcos/Tolvaj  
Pap/Varázsló Harcos/Varázsló/Pszionista  
Pap/Pszionista Harcos/Tolvaj/Pszionista  
Pap/Tolvaj Harcos/Pap/Pszionista  
Varázsló/Pszionista Pap/Varázsló/Pszionista  
Varázsló/Tolvaj Pap/Tolvaj/Pszionista  
Tolvaj/Pszionista Varázsló/Tolvaj/Pszionista

#### Félóriás

Harcos/Pap Pap/Pszionista  
Harcos/Pszionista

#### Félszerzet

Harcos/Tolvaj Pap/Pszionista  
Harcos/Pap Illuzionista/Tolvaj  
Harcos/Illuzionista Illuzionista/Pszionista  
Harcos/Pszionista Tolvaj/Pszionista  
Pap/Illuzionista Harcos/Tolvaj/Pszionista  
Pap/Tolvaj

#### Mul

Harcos/Tolvaj Pap/Tolvaj  
Harcos/Pap Pszionista/Tolvaj  
Harcos/Pszionista Harcos/Tolvaj/Pszionista  
Pap/Pszionista Harcos/Tolvaj/Pap

#### Thri-kreen

Harcos/Pap Pap/Pszionista  
Harcos/Pszionista Harcos/Pap/Pszionista

**Pusztító és megőrző** szerepelhet bármely varázsló bejegyzés helyén.

**Templomos** szerepelhet bármely **pap** bejegyzés helyén.

**Vándor** szerepelhet bármely **harcos** bejegyzés helyén, a tündér, féltündér, félóriás, félszerzet vagy thri-kreen fajok esetén.

**Bárd** szerepelhet bármely **tolvaj** bejegyzés helyén, a féltündér faj esetén.

**Druida** szerepelhet bármely **pap** bejegyzés helyén, a féltündér, félszerzet, mul vagy thri-kreen fajok esetén.

Többkasztú karakter gladiátor sohasem lehet.

## KETTŐS KASZTÚ KARAKTEREK

Az ember karakterek éppen olyan szabályok szerint Athason, mint bármely más AD&D világon. Az ehhez tartozó szabályok a *Játékosok Kézikönyvében* szerepelnek.

### Karakterfák

Athas egy veszélyes világ. Erőteljes mágiák és pszionikák, elszánt fosztogató hordák és kegyetlen sivatagi pusztaságok, ezek mind a játékosok ellen esküdnek össze, így a halál nem túl ritka Athas játzó karakterei között.

Egy elbukott magas szintű karakter helyettesítése egy elsőszintű karakterrel nem túl megfelelő a játékos számára, s ahol ez az új karakter beleillik a helyszínbe, ott gyakran helyben kell azt megalkotni.

Az athasi kalandok ösztönzik a játékosokat a karakterfák használatára, ahol egyszerre csak egy karakterrel játszanak, de a játék kezdetekor négy közül választhatják ki az aktuálisat.

Röviden szólva, egy karakterfa egy aktív (amellyel a játékos játszik) és három inaktív karakter foglal magába. Az aktív karakter vesz részt a kalandban, de egy új kaland kezdetekor a játékos átválthat egy inaktív karakterre, vagy folytathatja az aktív karakterrel is.

## EGY KARAKTERFA ELKÉSZÍTÉSE

Egy karakterfa elkészítéséhez a játékosnak teljesen ki kell dolgoznia négy karaktert. Mikor ezzel elkészült, kiválasztja azt a karaktert, akivel az első kalandban szerepelni akar. Ez lesz az aktív karaktere, a többiek pedig az inaktívak.

## JELLEM

A négy karakter bármilyen fajú és kasztú lehet, bármilyen kombináció elképzelhető. A jellemben azonban van egy kis korlátozás, mind a négy karakternek vagy jónak, vagy semlegesnek vagy gonosznak kell lennie. A káosz vagy törvény irányában levő eltérések nem számítanak.

Pl. egy karakterfa felépülhet egy Kaotikus jó törpe gladiátorból, egy Törvényes Jó thri-kreen harcosból, egy Semleges Jó ember bárdból és egy Kaotikus Jó tündér megőrzőből, de a thri-kreen nem lehet sem Törvényes Semleges, sem Törvényes Gonosz, ha a fa tagjai közé akarjuk sorolni.

Ha egy karakter arra kényszerül, hogy olyan jellemre változzon, amivel már nem lehet a fa tagja, akkor ki kell emelni a fából (vagy a másik hármat kell kiemelni, s a helyükre kreálni újakat).

A kiemelt karaktereket a Játékmesternek kell átadni, aki nem játzó karakterként még felhasználhatja őket.

## KARAKTER VÁLTÁS

Három olyan eset fordulhat elő, amikor a játékos változtatni szeretne az aktív karakterén: kaland közben, két kaland között vagy az aktív karakter halála esetén.

### Váltás kaland közben

Egy világon belül egy másik karakter előhívása időbe telik, akár üzenetet küld, akár elutazik az aktív karakter az inaktívhoz (a pszionika és a mágia használat megkönnyítheti a kapcsolat felvételt, de nem old meg minden problémát). A Játékmester engedélyezheti a cserét, de ez általában 3d6 nap késlekedést okoz. A Játékmester sohasem engedélyezi a cserét a kaland kritikus vagy veszélyes részénél. Minden kaland közbeni csere engedélyezése a Játékmester hatáskörébe tartozik, aki szabadon meg is vethozhatja azt.

### Váltás két kaland között

Mikor egy kaland befejeződik (a Játékmester szerint), a játékos szabadon átválthat egy inaktív karakterére. Ezt nem kötelező megtennie, bármennyi kalandon keresztül használhatja ugyanazt a karaktert.

### Váltás az aktív karakter halála esetén

Amikor az aktív karakter meghal, az inaktív karakterek egyike feltételezhetően egy napon belül megérkezik a helyszínre (amennyiben lehetséges). A játékos meghatározza, hogy melyik inaktív karaktere fog megérkezni, majd dob egy első szintű karaktert a fa megüresült helyére. Ha a körülmények megnehezítik az új karakter érkezését, a Játékmester meghosszabbíthatja a karakter megérkezéséig eltelt időt.

## KARAKTER FEJLŐDÉS

Az aktív karakter a kalandokban tapasztalatot szerez, a *Játékosok Kézikönyvében* leírtak szerint fejlődhet. Minden alkalommal, mikor az aktív karakter fejlődik egy szintet, a játékos egyik inaktív karakterét is fejlesztheti egy szinttel. A választott inaktív karakternek alacsonyabb szintűnek kell lennie, mint az aktív karakter. Az inaktív karakter által kapott tapasztalati pont éppen annyi, hogy a karakter a következő szint alsóhatárát elérje. Ha az inaktív karakter többkasztú, akkor csak az egyik kasztjában fejlődhet, míg ha az aktív többkasztú, akkor szintlépése csak akkor vonja maga után egy inaktív karakter szintlépését, ha minden kasztjában fejlődött. Egy kettős kasztú karakter úgy kezelendő, akár az egykasztúak. Az inaktív karaktereknek annyi tapasztalati ponttal kell, hogy rendelkezzen, amennyi a szintjeihez szükséges. Egy többkasztú inaktív karakter kasztjainak szintjei között egynél nagyobb eltérés általában nem lehetséges (pl. 3/3/4 lehet, de 3/3/9 nem).

### AZ INAKTÍV KARAKTEREK STÁTUSZA

Az inaktív karakterek nem NJK-k, vagy követők! Bár jelenleg nem vesznek részt a kalandban, de azért játszó karakterek. Egy játékos aktív és inaktív karakterei kapcsolatot teremhetnek egymással.

Mikor az inaktív karakter nincs játékban, akkor valahol másutt van Athason, egy más küldetés ügyében.

A karakterfa minden karaktere tud egymásról, s a játékos létrehozhat kapcsolatot közöttük - pl. a karakterek mind ugyanannak a nőnek a fiai, távoli unokatestvérek, stb. -, de ez nem szükséges, határozhat úgy, hogy nem többek futó ismerősöknél.

#### A KARAKTERFA ELŐNYEI

A karakterfa fő célja, hogy minden játékosnak kalandozók egy csoportja álljon rendelkezésére, akik közül választhat a különböző szituációkban, vagy egyikük halála esetén. A játékos ismeri ezeket a karaktereket, s így jobban kihasználhatja képességeiket, mint azt egy újonnan generált karakter esetén tehetné. Ha valami gond merül fel, akkor a karakterfa értékes eszköz lehet a játékos számára.

Mivel csak egy inaktív karakter lép szintet, az aktív karakter fejlődése esetén, valószínűleg a kaland határozza meg azt, hogy melyik legyen az. Ha pl. egy nagy háború

dúl, a játékos a harcosát használhatja aktívként, s ha a háború befejeződik, akkor az inaktív, nem harcos karakterére válthat, akit közben fejlesztett fel. Egy másik esetben a küldetés lehet az, hogy át kell kelni egy veszélyes vadonon, majd egy pusztító majorjából el kell hozni egy mágikus tárgyat. Ilyen esetben a játékos használhatja a vándorát az utazás során, de közben fejlesztheti a tolvaját, hogy a végső összecsapásnak több eséllyel induljon neki.

#### CSERÉK A KARAKTEREK KÖZÖTT

Bár a karakterek azonos fában vannak, nem cserélhetnek szabadon felszerelést, mágikus tárgyakat, pénzt, vagy egyéb személyes dolgot. Minden karakternél külön listát kell vezetni ezekről.

Néha, fontos oka van annak, hogy a karakterek kicserélhessenek tárgyakat vagy információt, de ez könnyen visszaéléshez vezethet. Általában egy adott tárgy azé a karakteré, akié, és kész.

## 4. Jellem

Éppúgy, mint a többi AD&D világban, Athason is a jellem határozza meg egy karakter alap-beállítottságát. A jellemek is megegyeznek, a rend befolyása (Törvényes, Semleges, Kaotikus) keveredik a moralitással (Jó, Semleges, Gonosz). Athason mindenkinek és minden lénynek van jelleme.

Mint az a *Játékosok Kézikönyvében* is szerepel a jellemet úgy használd, mint egy irányvonalat, ami korlátozza a karaktert. Bátorítsd a játékosokat arra, hogy karakterüket manipulálják a jellem használatával, ezáltal a szerepjáték jobbá válik (A kreatív szerepjáték mind Athason, mind a többi AD&D világban növeli a valószerűséget és az élvezetet).

### *Félóriások és a jellem*

Mint az a 2. fejezetben is szerepel, a félóriások meglehetősen gyorsan változtathatják a jellemüket. Természetük utánzó jellege, alapvetően szegényes igazság tudatuk és rossz lehetőségeik azok, amik a játék terminológiájában úgy jelentkeznek, mint jellemváltás. Ennek kifejezésére a félóriásnak csak jelleme egyik felét kell lefixálnia, a másik fele változhat.

Minden reggel a karakternek választania kell egy jellemet, ami tükrözni fogja a környezetéhez való viszonyát arra a napra, de ennek olyannak kell lennie, amihez a Játékmester is hozzájárul. Általában ilyen jellemváltozásokkor utánozni akar egy mintát, vagy reagálni a környezete valamely történésére. Hacsak nincs valódi oka pl., hogy erre a napra Kaotikus Gonosz legyen, a Játékmester nem fogja ezt engedélyezni számára. Ha egy játékos csak személyes előnyökért változtatgatja a jellemét, akkor a Játékmester javasolni fogja, hogy más típusú karakterrel játsszon. Bár a félóriás naponta változtathatja a jellemét, de ez nem kötelező, hónapokig megmaradhat ugyanamellát a jellem mellett. Emiatt a félóriás karakter megszemélyesítése az egyik legnehezebb feladat.

A félóriás jellemváltása éppen olyan gyakran lehet akadály, mint előny. Az, amilyen lábba kelek mentalitás

érthetetlennek, vagy veszélyesnek is tűnhet olyan karakterek számára, akik sokkal egyenesebben közelítik meg a rend és moralitás problémáját. A játékmesternek néha olyan helyzeteket is kell teremnie, ahol a félóriást bajba sodorja a jellemváltása.

### *Jellemek reménytelen helyzetekben*

#### **(Opcionális szabály)**

Az életveszélyes körülmények mindig tesztelik a karakterek jellemét. Mit tesznek, hogyan bánnak társaikkal és hogyan kontrollálják cselekedeteiket, mindezek drasztikusan megváltozhatnak reménytelen helyzetekben. Az itt leírt szabályok főleg olyan helyzetekre vonatkoznak, ahol a kevés víz okoz problémát, de más helyzetre is adoptálhatók (pl. fogytán levő készletek, éhező karakterek, kevés a méreg elleni szérum, általános járvány van, elzáródott a csatorna, kevés a levegő, stb.). Egy olyan csapat, ahol halálosan kevés a víz, több dolgot is figyelembe kell hogy vegyen, de a karakterek személy szerint másképpen reagálnak. Mint csoport, megvizsgálják, hogy kik az erősek, és kiknek van segítségre szükségük. Terveket készítenek, hogy pl. egyesek több vizet kapnak, így túlélhetik az ellenfelek rajtaütéseit. Hogy a karakterek hogyan reagálnak mindezenre, az a jellemüktől függ.

**Törvényes Jó:** Egy ilyen jellemű karakter ahhoz fog ragaszkodni, hogy mindenki azonos mennyiségű vizet kapjon, még azok is akik menthetetlennek látszanak. Könnyen beleegyezik egy olyan tervbe, ami egyenlőtlen vízelosztást indítványoz a csoport javáért, de sohasem hagyja a gyengéket vagy haldoklókat víz nélkül.

**Törvényes semleges:** Egy ilyen karakter ragaszkodik ahhoz, hogy mindenki a meglévő víz azonos részét kapja, de nem foglalkozik azokkal, akik egyértelműen menthetetlenek. Elfogadja az egyenlőtlen vízelosztást is, ha az a csoport érdekeit szolgálja.

**Törvényes Gonosz:** Az ilyen karakter ragaszkodik ahhoz, hogy az erősek között osszák szét a vizet, de semmit sem

fog felajánlani azoknak, akik már túlságosan legyengültek. Beleegyeznek az egyenlőtlen vízelosztásba is, ha az jó a csoportnak, s főleg ha ezzel ő több vizet kap.

**Semleges Jó:** Egy ilyen jellemű karakter ragaszkodik ahhoz, hogy a csoportból mindenki azonos mennyiségű vizet kapjon, még azok is, akik súlyosan kiszáradtak. Megfontolja az egyenlőtlen vízelosztás tervét, meg lesz arról meggyőződve, hogy az a csoport, s nem az ő érdekeit szolgálja

**Teljesen Semleges:** Egy ilyen jellemű karakter megfelelő rész vizet akar magának, de nem szükségszerű, hogy a gyengék segítségére siessen. Megfontolja a nem egyenlő vízelosztást, de csak akkor egyezik bele, ha ő és a csoport rövid időn belül hasznát látja.

**Semleges Gonosz:** Egy ilyen karakter ragaszkodik az egyenlő elosztáshoz, és ellenzi azt, hogy a nagyon gyengék vizet kapjanak. Megfontolja az egyenlőtlen vízelosztás tervét, de csak akkor, ha ő abból hamarosan hasznot húz.

**Kaotikus Jó:** Ő ragaszkodik ahhoz, hogy egyenlő mennyiségű vizet kapjon mindenki, még a leggyengébbek is. Elveti a nem egyenlő vízelosztás elvét, hacsak ő és a számára szimpatikus emberek több vizet nem kapnak a terv részeként.

**Kaotikus Semleges:** Egy ilyen karakter ragaszkodni fog a megfelelő vízréshöz és nem foglalkozik a gyengék helyzetével. Nem egyezik bele az egyenlőtlen vízelosztásba, csak ha azáltal több vizet kap.

## 5. Jártasságok

Athason mind a fegyveres, mind a nem fegyveres képességek általában követik a *Játékosok Kézikönyve* szabályait. Minden a szokványos AD&D-től való eltérés szerepel ebben a fejezetben.

Athas karakterei magasabb főértékekkel rendelkezhetnek más világok lakóinál, ennek következtében a karakterek könnyebben tehetnek sikeres próbákat olyan képességekre, melyek ezeken alapulnak. Azonban még most is sikertelenségnek minősül a természetes 20-as dobás, függetlenül attól, hogy milyen magas is a karakter főértéke.

### *Fegyveres képességek Athason*

A fegyveres képességek és a specializáció a gladiátorok kivételével éppen úgy funkcionál, mint általában. A gladiátorok már a játék kezdetén jártasak minden fegyver használatában. Ezen felül annyi fegyverre specializálódhatnak, amennyit fegyverjártasságaik lehetővé tesznek. A gladiátorok két fegyver jártasságába kerül egy kétkezi, vagy egy lőfegyverre specializálódni az íjak kivételével, melyek háromba, így a gladiátorok több fegyverre is specializálódhatnak, a harcosoktól eltérően.

Pl. Barlyuth, a törpe gladiátor négy fegyverjártassággal kezdi a játékot. Mint gladiátor, már járatos minden fegyver használatában, így mind a négy jártasságát specializációra fordíthatja. Ennek megfelelően specializálódhat két kétkezi fegyverre, vagy egy íjra, s a megmaradó jártasságot félre teheti egy későbbi specializációra.

Egy 9. szintű gladiátor ilyen módon specializálódhat két kétkezi fegyverre és egy íjra (összesen 7 fegyver jártasság), míg egy 18. szintű 5 kétkezi fegyverre (összesen 10 fegyver

**Kaotikus Gonosz:** Egy ilyen jellemű karakter szabadon hazudhat, csalhat vagy akár ölhet is a vízért. Állandóan olyan vízelosztásokat javasol, ahol ő több vízhez jut.

### TELJES REMÉNYTELENSÉG

Ezek a szabályok olyan helyzetekre vonatkoznak, ahol a csoport valamely tagja (akár játész, akár nem játész karakter) meghalt a kiszáradás következtében, s helyzet nem mutatja a változás jeleit. Ilyen esetekben a Játékmester Bölcsesség próbát dobhat minden karakterrel minden nap, hogy lássa, az megőrzi-e ép elméjét.

A vízhiány miatti elkeseredés szülte örület miatt a karakter cselekedetei szükségszerűen megegyeznek a Kaotikus Gonosz karakterével, a vízszerezés tekintetében. A Játékmesternek tájékoztatnia kell erről az átmeneti jellemváltásról a karaktert, a játékos képes ugyanis a legjobban eljátszani az örületet karaktere stílusában: egy buta gladiátor pl. egyszerűen kihúzza a kardját és vizet követel, míg egy bárd megmérgezheti valamelyik társát, hogy neki ezáltal több víz jusson. Ha a játékos nem akar megfelelően cselekedni, akkor a Játékmester az örület idejére nem játész karaktert csinál belőle. Éppen ezért ez a szabály opcionális. A jellem korlátozott kaszt képességek elvesznek az örület idejére.

Ha a karakter sikeres Bölcsesség próbát tesz, vagy újból elegendő vízhez jutott, az örület eltűnik

jártasság). A gladiátor minden specializációnál megkapja az adott fegyverre a specializáció összes előnyét, nem szenved hátrányokat a többszörös specializáció miatt.

### *Új nem fegyveres jártasságok*

Általános	Pont	Dobás
Jártasság		
Alkudozás	1	Böl.-2
Hőtől védettség	1	Int.-2
Pszionika érzékelés	1	Böl.-2
Jelbeszéd	1	Ügy.
Vízlelés	1	Int.
Pap		
Bürokrácia	1	Cha.-2
Mozdulat elrejtése	1	Ügy.-1
Harcos		
Vért optimalizálás	1	Ügy.-2
Fegyver improvizáció	1	Böl.-1
Varázsló		
Mozdulat elrejtése	1	Ügy.-1

### *Az új jártasságok leírása*

A JKK-hoz hasonlóan, itt is abc rendben szerepelnek az új képességek.

## ALKUDOZÁS

A karakter ezzel a képességgel alkudozhat fizetési, szolgáltatási vagy bartell ügyletekben, hogy ezáltal nagyobb előnyre tegyen szert. Fizetési helyzetekben lehetővé teszi, hogy 10%-kal csökkentse, vagy növelje valaminek az árát. Egyszerű bartell ügyletekben a sikeres próba azt jelenti, hogy az alkudozó árújának értékét 10%-kal feltornázza. Késleltetett(?) bartell esetén a szokásos 2d6 helyett 3d6-tal dobhat az alkudozó; természetesen körönként újabb próba szükséges (lásd 6. fejezet). Egy szolgáltatásnál az alkudozás hatására a karakter a szokásos árnál 10%-kal többet kérhet szolgáltatásáért. A JM. megkövetelheti a játékosoktól, hogy játsszák el az alkudozást, a jártasság előnyeinek megszerzéséhez.

Az egyszerű és a késleltetett bartell szabályai a 6. fejezetben találhatóak.

## BÜROKRÁCIA

Ez a jártasság sok helyzetben segíthet a karaktereknek. Egy sikeres próba lerövidítheti annak idejét, amit a karakterek a város útvesztőjében töltenek az igazságszolgáltatásra várva. Szintén meggyorsítja annak idejét, amíg egy fontosabb templomosnál vagy hivatalnoknál kihallgatást nyer. A jártasság segít megérteni a politikai hierarchiát, s annak eldöntésében, hogy egy munka ügyében kit keressenek. Egy sikeres próba lehetővé teszi a karakternek, hogy 10%-kal kevesebb adót hajtsanak be rajta, kettő akár azt is lehetővé teheti, hogy teljesen elkerülje az adózást.

Ezeket a példákon felül a jártasság jól jön számtalan egyéb esetben, amikor a bürokrácia ismerete (és esetleges használata) segítséget nyújthat.

## FEGYVER IMPROVIZÁCIÓ

Athason szinte minden használható (s mindent használnak is) fegyverként. Egy személy, aki rendelkezik ezzel a jártassággal, bölcsességétől függően talál bármit, amit fegyverként használhat. A sikeres próba azt jelenti, hogy talált valamit, amit bunkóként használhat. A tárgy 1d6+1 sebpontot okoz egy emberméretű vagy kisebb lénynek, s 1d3+1-et egy nagyobbaknak.

A JM. módosítókat is adhat a próba értékéhez, attól függően, hogy milyen nehezen lehet fegyverként használható tárgyat találni - egy vásártéren +2, egy kiszáradt legelőn -2 is lehet a módosító, míg egy homok sivatagban lehet hogy semmi esély sincs rá.

## HÓTÓL VÉDETTSÉG

Az ebben jártatos karakter megtanulja úgy alakítani öltözékét és személyes tempóját, hogy minél kisebb megterhelést jelentsen számára Athas forrósága. Egy sikeres próbával a karakternek naponta csak fele víz mennyiségre van szüksége ahhoz, hogy elkerülje a kiszáradást. Harcban lehetővé teszi számára, hogy jobban és tovább harcoljon, még ha fém vértet visel is. Egy sikeres próba lehetővé teszi számára, hogy az adott körben ne romoljon a THAC0-ja. Ezen túl, mikor a karakter elérte állóképessége határát, egy sikeres próbával további öt kör haladékot kaphat. Ilyen esetekben öt körönként kell próbát

tenni, s ha egyszer is nem sikerül, akkor a karakter összeesik a kimerültségtől.

A kiszáradást hatásának teljes leírása a 14. fejezetben szerepel, míg a fémpáncél harcban való használatának szabályai a 6. fejezetben.

## JELBESZÉD

Azok, akik a jelbeszéd mesterei, képesek szavak nélkül kommunikálni egymással, amennyiben látják egymás kezét. A jelzések maguk egy nyelvet alkotnak, gondolatokat közvetítenek, melyeket bárki megérthet, aki jártatos a jelbeszédben, függetlenül anyanyelvétől.

Ahhoz, hogy egy egész körön keresztül használják a jelbeszédet, minden résztvevőnek sikeres próbát kell tennie. Akiknek sikerül, azok egy percig társaloghathatnak, akiknek nem, azok nem értik. Mikor egy játékos sikeresen használja a képességet egy nem játszó karakterrel szemben, akkor a JM. szabadon beszélhet egy percig. Minden körben új próbát kell dobni, a sikertelen próba jelentheti azt, hogy a beszélő nem pontosan használta az ujjait, vagy a hallgató nem volt elég közel a beszélőhöz, hogy jól lássa, vagy akármi egyebet, ami zavarta a kommunikációt.

Athason sok csoport használ jelbeszédet a rejtett társalgásra. Némelyik városállamban a jelbeszéd használata elegendő ok a bebörtönzésre. Bár a jelbeszéd egész Athason többé-kevésbé megegyezik, titkos társaságok gyakran használnak speciális kódokat, ezzel biztosítva, hogy nem kívánt személyek ne tudják megfejteni a fontosabb beszélgetéseket.

## MOZDULAT ELREJTÉSE

Bár a varázslók el is motyoghatják a varázslat szóbeli komponensét, s az anyagi komponenszt a kezükbe vagy a ruhájuk alá is rejthetik, de a mozdulatbeli komponenseket nehéz álcázni. Minden varázslat mozdulatbeli komponense - akár varázslói, akár papi - feltűnhet bárkinek, aki a mágiát használót figyeli. Athason, ahol a varázslás néha törvénybe ütközik, fontossá vált a mozdulat elrejtésének képessége. Ha a mozdulatot el lehetne rejteni, a varázsló úgy varázsolhatna, hogy senkinek nem tűnne fel.

Annak a karakternek, aki használni akarja ezt a képességet, jeleznie kell szándékát a JM-nek a kör elején. Ezután, mikor varázsol, a JM. titokban leteszi a jártassági próbát. A siker azt jelenti, hogy senki nem veheti észre, hogy a karakter varázsol, a sikertelen próba esetén pedig aki figyelte, az rájöhet, hogy valójában mi történt.

## PSZIONIKA ÉRZÉKELÉSE

Ez a jártasság jobbra úgy működik, mint a hasonló nevű metapszionikus áhítat, bár sokkal rosszabb a határfoka. Ezzel az athasi karakter a lappangó pszionikus képességét használja arra, hogy érzékelje a PSP felhasználást.

Mikor ezt a jártasságot használja, a karakter megtisztítja tudatát, majd legalább egy körig koncentrálnál. A sikeres próba ezek után lehetővé teszi, hogy 50 méteren belül minden PSP felhasználást érzékeljen, függetlenül attól, hogy milyen tárgyak vannak az érzékelő, és a pszionikát használó között. Ha a karakter csak erre koncentrálnál, akkor több körig fenn

tarthatja az érzékelést, viszont sikeresnek kell lennie a próbának abban a körben, amikor a PSP-t felhasználták, különben nem érzékel semmit.

Ez a jártasság csak arról informálja a karaktert, hogy hol használták el a PSP-t, de nem képes meghatározni a mennyiségét, forrását, ill. a bevetett erőt, sem azt, hogy egy erő fenntartására vagy bevetésére használták-e. Ez a képesség nem kumulatív az egyéb érzékelő technikákkal.

Annak a játékosnak, akinek karaktere rendelkezik ezzel a képességgel, tudatnia kell ezt a JM-mel, mivel az sokszor titokban teszi le a próba dobást.

#### VÉRT OPTIMALIZÁLÁS

Ennek a jártasságnak a használatával a karakter úgy viselheti a páncélját, hogy az a legnagyobb védeltséget nyújtsa számára egy adott ellenféllel szemben (hasonlóan a gladiátor speciális képességéhez). Ha a harc első körében a karakter a vértjével foglalkozik, majd egy sikeres jártassági próbát tesz, akkor az adott szituációban -1 járul a VO-jához. A szituáció azt a néhány kört jelenti, amikor a karakter részt vesz a harcban. Ha két teljes kört harc nélkül tölt, akkor a szituációnak vége. A karakternek valamilyen típusú vértet, vagy pajzsot kell viselnie ahhoz, hogy használhassa ezt a képességet. A vért vagy pajzs bónusza hozzáadódik a jártasság bónuszához. A gladiátorok képessége szintén kumulatív ezzel a jártassággal.

#### VÍZLELÉS

Még a legszárazabb sivatagban is található víz azok számára, akik tudják, hol keressék. Kis állatok rejtőznek a föld alatt, akik vizet raktároznak, ritka növények gyökerei között található víz, látszatra élettelen fák belseje meglehetősen sok nedvességet is tárolhatnak. Ezt a képességet naponta egyszer lehet használni, s használata egy óráig tart. Ez idő alatt a karakter normál sebessége felével haladhat. A sikeres próba azt jelenti, hogy elegendő vizet talált arra, hogy egy napig kibírja. Ez nem azt jelenti, hogy a víz elegendő a felfrissüléshez, csak azt, hogy egy újabb napig nem fenyegeti a kiszáradás. A karakter csak a maga számára elegendő vizet találhat, ha megosztja másokkal, akkor egyikük sem jár jól.

#### *Nem fegyveres képességek keresztábrázolása*

Kaszt	jártasság csoport
Pusztító	Varázsló, Általános
Gladiátor	Harcos, Általános
Megőrző	Varázsló, Általános
Pszionista	Pszionista, Általános
Templomos	Pap, Csavargó, Általános
Kereskedő	Csavargó, Harcos, Általános

#### *A meglévő jártasságok használata Athason*

Mivel Athas gyökeresen különbözik a többi AD&D világtól, néhány meglévő jártasság alkalmazása furcsának tűnik, pl. a navigáció és a tengerészet ismerete nagyobb kiterjedésű vízfelületek nélkül meglehetősen neveltségesnek tűnik, s csak az örültek vagy a mérhetetlenül öregek (emlékezz a

régi Athasra) járatosak bennük. A következőkben tisztázzuk néhány más jártasság használatát ebben a sivatagi világban.

#### **Artista képesség:**

Maga a képesség változatlan maradt, de használhatósága miatt Athason sokkal jelentősebb, mint egyéb helyeken. Az artista képességű rabszolgákat gyakran kiemelik a szennyből valamely nemesi család házába, ahol még akár olvasni is megtanulhatnak. Ha kiesnek a gazdáik kegyeiből, már nem kerülnek vissza a vermekbe, vagy kivégzik őket, vagy az arénába kerülnek.

#### **Fegyver készítés**

Ez a jártasság nem változott, csak a használt anyagok lettek másabbak.

#### **Halászat:**

Természetesen csak azon kevés helyek valamelyikén használható ez a jártasság, ahol ehhez szükséges méretű vízfelület van.

#### **Kovács mesterség:**

A vértkészítőkhöz hasonló funkciót töltenek be ők is, figyelmük azonban a fémek helyett más, alakítható anyagok irányába tolódott el.

#### **Navigáció:**

Az irány megjelölésének módja hasznos lehet az úttalan portengerek átvágásánál.

#### **Növénytermesztés:**

Athason a kevés nedvesség miatt könnyű a magvak tárolása, de a termés felnevelése annál nehezebb. Az a jártasság lehetővé teszi ismerőjének, hogy egy adott növénynek legmegfelelőbbben használja ki a földet és a vizet, s hogy a szárazabb éghajlatban megőrizze a termést.

#### **Tengerészet:**

Ezt a jártasságot csak örültek, együgyűek vagy a kivételesen ősi személyiségek ismerik.

#### **Úszás:**

Ez a jártasság ritkán hasznos, hiszen Athas nem a tavairól és vizeiről híres, de jól jöhet pl. a nemesek mesterséges tavaiban, vagy azon egzotikus helyeken, ahol természetes vízfelszínek találhatóak.

#### **Vallásismeret:**

Nagy, szervezett vallások sohasem voltak Athason, bár a varázslókirályok istennek vagy isteninek titulálják, és vallásos misztikummal övezik magukat.

Helyi szinten a falvak és városok legendáiban szerepelnek misztikus és istenszerű lények, de következetes misztikus rendszer sohasem terjedt el széles körben.

#### **Vértkészítés:**

A fémek hiánya miatt Athason a vértkészítők az alternatív anyagokra koncentrálnak, nevezetesen főleg a kitinre, a csontokra és a bőrre. Fém vértzeteket annyira ritkán készítenek, hogy ilyen megbízás esetén nem ritka, hogy vértkészítők és kovácsok egy csoportja készíti el a páncélt.



### ***A túlélés használata Athason***

Mint az a *Játékosok Kézikönyvében* is szerepel, minden túlélés jártasság egy speciális területtípusra vonatkozik. Athason ezek a következők lehetnek: homokos puszta, kősvatag, sziklás kopárság, sós síkság, hegyek, dzsungelek és sztyeppék. A túlélés esélyt ad a karakternek, hogy minimális mennyiségű élelmet és vizet találjon a területen.

A sikeres próba azt jelenti, hogy a karakter talált annyi vizet és élelmet, hogy elkerülte a legyengülést (azaz nem veszít állóképesség pontot). A mennyiségtől nem frissül fel

## **6. Pénz és felszerelés**

Hogy megértsük Athas kereskedelmét és felszereléseit, figyelembe kell vennünk, hogy Athas egy fémekben szegény világ. A játék terminológiájában ez annyit tesz, hogy minden fém tárgy - a kardok, a vérték és az érmék - sokkalta többet érnek, mint más AD&D világokban, mint pl. Krynn vagy Oerth.

Szinte minden athasi városállamban a pénzverés a varázslókirály privilégiuma. Sok független törpe közösség és néhány gazdag kereskedő család szintén saját pénzt használ, ha rendelkezésére áll a megfelelő mennyiségű és minőségű fém. Bár az értékeik változóak (egy Tyrben vert aranyérme valamivel súlyosabb, mint a Ryharian család által használt négyzet alakú érmék), mind az alá a váltási arány alá esnek, mint ami a JKK-ben szerepel. Athason 100 kerámia=10 ezüst=2 elektrum=1 arany=1/5 platina.

**A kerámiák és a töredékek:** A leggyakrabban használt érmék Athason a kerámiák. Ezeket a legközönségesebb agyagból készítik, speciális színűre festik, majd kiégetik, hogy megelőzzék a hamisítást. Az érmék formája lehetővé teszi, hogy tíz egyforma részre törhessék őket, ezeket a darabokat hívják töredékeknek, s értékük 1/10 kerámia.

### ***Mi mibe kerül***

A JKK-ban levő ártáblázatok nem csak azt mutatják, hogy mi mibe kerül, hanem azt, hogy mibe kerül az AD&D pénzrendszerében.

Athason, a fémek ritkasága megnöveli a fém eszközök értékét. Mivel eleve az érmék is többet kerülnek, így kevesebb kell belőlük, ha nem fémtárgyra költjük. A fém eszközök viszont nagyjából ugyanannyit kóstálnak, mint más világokban. Mikor egy athasi karakter felszerelési tárgyakat szerez be, a következő szabályok tartandók be:

**Minden ne fém tárgy a szokásos ár egy százalékába kerül.**

**Minden fém tárgy a más rendszerekben meglévő árat kóstálja.**

Ilyen módon a kis kenu (egy fémet nem tartalmazó tárgy) 3 ezüstbe kerül, míg egy hosszúkard (fém tárgy) 15 aranyba. Ha egy tárgy általában fém és nem fém komponensek keveréke és a fém komponenseket könnyen lehet helyettesíteni, akkor a nem fém tárgyakra vonatkozó árszámítás alapján kapjuk az árát. Például, az athasi harci szekér készítői megtalálták azokat a módszereket, amik segítségével fémek felhasználása nélkül is megfelelő szekereket készítsenek, így azok 5 aranyba kerülnek.

igazán, tehát az nem elegendő ahhoz, hogy az elveszített állóképesség pontjait nem nyeri vissza tőle, s akár már másnap veszíthet további pontokat, ha nem jut aznap vízhez. Hasonló próbával elegendő élelmet találhat ahhoz, hogy egy újabb napot kibírjon.

A túlélőképesség lehetővé teszi a karakternek, hogy elkerülje a mérgeket. A sikeres próba informálja arról, hogy az adott növény vagy állat mérgező-e, feltéve, hogy az adott élelem forrás az általa ismert terület szülőtte.

### ***Pénzügyi rendszer***

Az athasi közösségek három féle módszerrel cserélnék árukat és szolgáltatásokat: pénzzel, bartellel és szolgáltatással.

**Pénz:** Azok a tranzakciók, ahol az áruk vagy a szolgáltatások ellenértéke pénz volt, Athason is meglehetősen gyakoriak, függetlenül az elérhető fémek mennyiségétől: Athas egy fémekben szegény világ, nem pedig olyan, ahol egyáltalán nincsenek fémek. Az érmék használata, a fizetés elfogadott módja, és tekintve, hogy itt még nagyobb az érmék értéke, még hordozásuk is kevesebb gondot okoz.

**Árucserre:** Az árucserre a javak cseréje, ilyenkor érmék egyáltalán nem cserélnék gazdát. Igazán természetes volta miatt már az óidők óta alkalmazzák a tárgyalási ceremóniaként. Athas karakterei az árucserre két fajtáját alkalmazhatják, az egyszerű bartellt és a késleltetett bartellt.

**Egyszerű bartell:** Egyszerű bartell esetén a karakterek összehasonlítják az elcserélendő javak árát és azután meghatározzák, hogy melyikből mennyi kell, hogy egyenlő értékűek legyenek. Vegyünk egy példát: Kyuln el akarja cserélni rizs termését egy vas váltott kardra. Athason Kyuln rizse kilónként 4 töredékbe kerül, míg egy váltott kard, amit keres 25 arany (2500 kerámia), így Kyulnnak mintegy 6250 kilogramm rizst (az egész termését) át kell adnia a fegyverkovácsnak a kardért cserébe. A fegyverkovács jó ideig nem fog éhezni.

**Késleltetett Bartell:** Az ilyen árucserre esetén a végső megegyezés előtt kockadobásokat és ár újrakalkulációkat kell végezni három külön körben is. Összetettsége miatt olyan tárgyak esetén célszerű alkalmazni, amelyek ára meghaladja a 100 aranyat. A csere során mindkét fél karizma értékére szükség van (az egyik általában egy játszó karakter, míg a másik egy nem játszó karakter, akit a JM. irányít).

A csere első körében mindkét fél dob 2d6-tal, s a kapott értéket hozzáadja a Karizma értékéhez; a magasabb összeg nyer. A győztes lejjebb alkudta a vesztes árujának értékét 10%-kal. Ha valamelyik fél úgy dönt, hogy nem akar tovább alkudozni, akkor vége, egyébként folytatódhat, maximum háromszor. Ha egyszer belekezdtek, akkor az üzletet meg kell kötni, egyik fél sem léphet vissza.

Ha visszatérünk az előző példánkhoz, ahol Kyuln ilyen árucserébe bonyolódik a fegyverkováccsal, akkor jobb vagy rosszabb üzletet is csinálhat. Legyen Kyuln karizmája 13,

míg a fegyverkovácsé 7. Az első körben Kyuln 7-est dob (31+7=20), míg a fegyverkovács 10-est (7+10=17); Kyuln győz. Sikeresen lealkudta a kard árát 10%-kal, így az most 22.5 aranyba kerül. Mind a két fél folytatni kívánja az alkudozást, így jön a második kör. Ebben Kyuln 4-est dob, a fegyverkovács újból 10-est. Az eredmény egyenlő, egyik ár sem változik. A harmadik, és egyben utolsó körben Kyuln 10-est dob (13+10=23), a fegyverkovács 7-est (7+7=14), Kyuln újra győzött. Lealkudta a fém váltott kard árát 20 aranyra, így a cseréhez elegendő 5 tonna rizst felhasználnia. **Alkalmazott:** Mindenegyed alkalmazottnak - a képzetlen munkásoktól a legnagyobbbecsültebb mérnökökig - megvan a maga ára.

### ÁTLAGOS BÉREK

Megnevezés	Naponta	Hetente	Havonta
<b>Katonai</b>			
Íjász/lövész	1 töredék	1 kerámia	4 kerámia
Nehéz lovasság	3 töredék	2.5 kerámia	1 ezüst
Könnyű lovasság	1 töredék	1 kerámia	4 kerámia
Közepes lovasság	2 töredék	1.5 kerámia	6 kerámia
Mémők	5 kerámia	3.5 ezüst	15 ezüst
Nehéz gyalogos	"töredék	5 töredék	2 kerámia
Képzetlen gyalogos	-	1 töredék	5 töredék
Könnyű gyalogos	-	2 töredék	1 kerámia
Gyalogos polgárőr	-	1 töredék	5 töredék
Pajzshordozó	-	1 töredék	5 töredék
<b>Mesterségek</b>			
Képzetlen munkás	-	2 töredék	1 kerámia
Képzett munkás <sup>o</sup>	1 töredék	1 kerámia	4 kerámia
Jól képzett munkás <sup>oo</sup>	3 töredék	2.5 kerámia	1 ezüst

<sup>o</sup> csak azok a karakterek végezhetik, akik rendelkeznek a megfelelő jártassággal  
<sup>oo</sup> csak azok a karakterek végezhetik, akik képzettségük alapján foglalkoztatnak

A karakter a bérét megkaphatja más szolgáltatásban, anyagi javakban, vagy pénzben is, az adott szituációtól függően. Mind a bartell mind a szolgáltatás esetén a JM. dönt arról, hogy a csere szükséges-e, vagy akarja-e a másik fél (pl. a sivatagi nomádoknak nincs szükségük se barkedőre, se kőfaragóra).

### KEZDŐPÉNZ

Minden játékos karakter meghatározott mennyiségű pénzzel kezdi a játékot. A játékosok ezt a pénzt felhasználhatják arra, hogy felszereljék karakterüket, így a játék idejét nem kell ezzel tölteni, hacsak a JM. úgy nem dönt, hogy ez szükséges a kalandhoz.

A következő táblázatok mutatják, hogy az egyes karakterek mennyi pénzzel kezdik a kalandozást; ez főleg a karakter kasztjától függ. Az értékek feltételezik, hogy a karakter 3. szintüként kezdi pályafutását, egy első szintű karakter ennek harmadát kapja. A karakterfa inaktív karakterei is kapnak kezdőpénzt. A gazdájuk azelőtt felszerelheti őket, hogy aktívvá válnának.

### A karakterek kezdőpénze

Karakter csoport	Kezdőpénz
Harcos	5d4x30 kerámia
Varázsló	(1d4+1)x30 kerámia
Csavargó	2d6x30 kerámia
Pap	3d6x30 kerámia

### Athasi piac: tárgyak listája

#### FEGYVEREK

Az Athas brutális földjén használt fegyverek általában obszidiánt, csontot, fát vagy esetleg akár fémet is tartalmazhatnak.

A következő fegyvereket könnyedén lehet fém részek nélkül is készíteni, ezért az JKK-ban szereplő áruknak csak 1%-ába kerülnek: fűvócsó (tüskével vagy túvel), minden íj, bunkók, minden számszerij, szigonyok, gerelyek, mindenfajta lándzsa, kétkezes botok, korbácsok, parittyák (kőgolyóval), dárdák, csúzlik és ostorok.

A fennmaradó fegyverek - mivel változó anyagokból készülhetnek - változó árúak, súlyúak, módosulhat az általuk okozott veszteség és a találati esélyük is: csatabárdok, nyílveszők, számszerij vesszők, török és dobótörök, dobótűk, gyalogsági cséphadaró, gyalogsági buzogányok, gyalogsági csákányok, kézi- és dobófejszék, lovassági csákányok, lovassági cséphadarók, lovassági buzogányok, kések, emberfogók, csatacsillagok, minden rüdfegyver, sarlók, parittyalövedékek, minden kard, háromágú szigonyok és harci kalapácsok. Az alábbi tábla mutatja, hogy alternatív anyagok használata esetén hogyan módosulnak a JKK-ban szereplő árak, súlyok, okozott veszteségek és találati esélyek.

Kováspuska nem elérhető az athasi kalandokban.

#### Fegyver anyag táblázat

Anyag	Ár	Súly	Veszteség <sup>o</sup>	Sebzés mód. <sup>oo</sup>
fém	100%	100%	-	-
csont	30%	50%	-1	-1
kő/obszidián	50%	75%	-1	-2
fa	10%	50%	-2	-3

<sup>o</sup>A veszteség módosító levonandó a fegyver által normálisan okozott veszteségből, de egy sebpontot minden fegyver okoz.

<sup>oo</sup> Ez az érték nem járul a lőfegyverek harci dobásához.

A játékban és a szövegben mindig jelezni kell, hogy milyen anyagból készült az adott fegyver, pl.: fa széleskard, csont sarló, fém tör, stb. Azon túl, hogy ez javítja a játékot, abban is segít, hogy a JM. nyomon követhesse milyen típusú fegyvereket használunk.

A nem fém fegyverek nagyjából úgy csökkentik használójuk sebzési esélyét, akár az átkozott fegyverek. A találati esély csökkentését a karakterlapon is fel kell tüntetni.

A nem fém fegyverekből is lehet mágikus fegyvereket készíteni. Ezek a bónuszok azonban kumulatívák a fegyver anyagából fakadó negatív módosítókkal; ily módon egy +2-es csont tör módosító megegyeznek egy +1-es fém tör módosítóival.

Fegyvertörés: Az obszidián, csont és fa fegyverek törékenyebbek a fémnél. Ha egy sikeres csapás esetén a fegyver maximális veszteséget okoz, akkor 1:20 eséllyel eltörik, ahogyan az a következő példából is látszik:

Bruth egy csont csatabárdal felfegyverezve indul az arénába. Ellenfelül három fegyvertelen githet küldenek. Az első körben Bruth első ellenfelének beszakítja a fejét egy jól irányzott csapással (sikeres harci dobás) és ezzel le is teríti (8-ast dob az 1d8-al). Sajnálatos módon a csapás

hatására a csatabárd feje szilánkokra török (1-es dobás a 20 oldalún), így fegyvertelenül marad. Bruth karrierje meglehetősen rövidnek tűnik az arénában.

## VÉRTEK

Minden a JKK-ban szereplő vért elérhető Athason is, s az általuk nyújtott vértesztesztály is megegyezik az ott leírtakkal.

Fémvérték Athason: két tényező van, ami korlátozza a fémvérték használatát: az extrém meleg és a fém magas ára. Egy csatapáncél 2000 arannyi ára Athason megegyezik más AD&D világok 200000 aranyas árával. Még egy varázslókirály is meggondolja, hogy csináltasson néhány csatapáncélt, vagy bővítse a városfalakat.

Hasonlóan a nagy meleg, ami Athas pusztáin uralkodik kellemetlen meglepetést tud okozni a fémvérték viselőinek, hogy mást ne mondjunk. Nappali csatában a fémvérték viselő karakter Thac0-ja az első kör után minden körben eggyel romlik, mígcsak össze nem esik a nagy meleg okozta kimerültségtől, annyi kör után, amennyi az állóképessége.

**Alternatív anyagok:** Sok olyan vért van, amit Athason fém nélkül, könnyebben elérhető anyagokból készítenek.

**Pajzsok:** A pajzsokat főleg fa vagy csont keretre feszített, keményített bőrretegekből készítik. Hatékony pajzsok készülhetnek halott rovarok kitinszerű anyagából is. Az alternatív anyagokból készült pajzsok a szokásos típusúak lehetnek: alkarvédő, kis-, közepes-, és test pajzs.

**Bőrvért:** Talán a leggyakoribb vértípus, amit Athason használnak, a vértet az őt viselőre igazítják majd megkeményítik.

**Párnázott vért:** Mint az JKK-ban is szerepel, az ilyen vért vastag anyagokból és tömésekből áll. Sok athasi harcos kedveli az óriáshajból készült párnázott vértet.

**Irhapáncél:** Az athasi irhapáncélok általában mekillot vagy braxat irhából készítik.

**Szegecselt bőrvért, gyűrűsvért, brigandin és pikkelypáncél:** Ezek a páncélok csont és kitin lapocskák használatával készülnek.

**Láncing, szalagpántos, keresztpántos, bronz lemezvért, lemezvért, csatapáncél vagy teljes lemezvért:** Ezeket a vérteteket nem lehet fém használata nélkül elkészíteni, s ez költségessé vagy akár halálössé is teheti őket a nappali hőségben.

## Új felszerelési tárgyak

A következő felszerelési tárgyak általában mindenhol elérhetőek Athas népesebb részein a leírt áron.

## HÁZTARTÁSI ESZKÖZÖK

Vizeshordó(250 gallon) 1 ezüst

## Fegyverek

Fegyver neve	Ár	Súly	Méret	Típus	Sebesség	Kis-közepes	
						Kis-közepes	Nagy
Chatkcha	1 ker.	1/2	Kicsi	Vágó	4	1d6+2	1d4+1
Impaler	4 ker.	5	Köz.	Szűrő	5	1d8	1d8
Gythka	6 ker.	12	Nagy	Sz./Ü.	9	2d4	1d10
Quaborne	1 ker.	4	Köz.	Sz./V.	7	1d4	1d3
Csukló penge	1 ezüst	1	Kicsi	Vágó	2	1d6+1	1d4+1

Tűzszerszám 2 töredék

## HÁMOK

### Vérték

Inix bőrvért	35 ezüst	120 kilogramm
Inix kitinvért	50 ezüst	200 kilogramm
Kank bőrvért	15 ezüst	35 kilogramm
Kank kitinvért	35 ezüst	60 kilogramm
Mekillot bőrvért	250 ezüst	500 kilogramm
Mekillot kitinvért	375 ezüst	800 kilogramm

## SZÁLLÍTÁS

### Harci szekér

Egy kank, egy harcos	10 ezüst
Két kank, két harcos	25 ezüst
Négy kank, három harcos	50 ezüst

### Fedett ülés

Inix	1 ezüst
Inix harci	10 ezüst
Mekillot	2 ezüst
Mekillot harci	50 ezüst

### Nyitott szekér

500 kilogramm kapacitású	10 kerámia
1250 kilogramm kapacitású	20 kerámia
2500 kilogramm kapacitású	30 kerámia
5000 kilogramm kapacitású	50 kerámia

### Zárt szekér

500 kilogramm kapacitású	15 kerámia
1250 kilogramm kapacitású	25 kerámia
2500 kilogramm kapacitású	40 kerámia
5000 kilogramm kapacitású	60 kerámia
Páncélozott karavánsszekér	100 ezüst

### Állatok

Erdlu	10 kerámia
Inix	10 kerámia
Kank	
Betanított	12 ezüst
Be nem tanított	5 ezüst
Mekillot	20 ezüst

## Felszerelés leírások

### HÁZTARTÁSI ESZKÖZÖK

**Vizeshordó:** A legtöbb athasi városban vizet a templomosok által fenntartott közös csatornákból lehet szerezni. Nem ritka azonban, hogy a víz ára drasztikusan megemelkedik a száraz időszakokban, vagy mikor a templomosok megpróbálnak több pénzt kicsikarni a fogyasztóktól.

**Tűzszeres:** Bár a kovák könnyen beszerezhető, de az acél ritka Athason. Standard tűzgyújtó szereszként gyakrabban használnak íjat és pálcát, mint kovát és acélt.

### HÁMOK:

**Vértezetek:** Két típusú állati vért létezik Athason a különféle állatok számára: a bőr és a kitin. A bőr vérteteket megkeményített bőr darabokból készítik, gyakran csonttal vagy kitinnel erősítik meg és szövet vagy vékony bőr szíjjakkal erősítik egymáshoz. A bőr vérteteket egy faktorral javítják az állat vértetesztaályát. A kitinpáncélok elpusztult rovarok kitinjéből vagy csontból készült lapokból készítik, amiket szövettel vagy bőrral fogatnak össze. A kitin vérteteket kettővel javítják az állat vértetesztaályát. A két fajta vértetetet nem lehet kombinálni.

### SZÁLLÍTÁS

**Harci szekér:** A harci szekér egy könnyű vértetesztaályú jármű, amit fából, kitinből és keményített bőrből, amit kocskázásra vagy harcra terveztek. A szekér hajtójának rendelkeznie kell a kocsis/teherhajtó másodlagos képességgel vagy a szekérhajtás jártassággal. A szekérhajtó egy kézzel harcolhat, míg a szekér mozog, bár -4 járul a harci dobásához. Mások, akik a szekéren utaznak negatív módosítók nélkül harcolhatnak, bár a löfegyverek használata esetén -1 módosítót kapnak, ha mozog a szekér. Akik a szekéren utaznak 50%-ban fedezve vannak előlről vagy hátulról, és 25%-ban fedezve hátulról vagy az oldalszárny felől (A JMK-ban található a fedezék és a rejtés pontos hatásainak leírása). Ha a több kankos szekér állatainak egyikét megölik vagy megcsonkítják, akkor a szekér sebessége az 1/3-ára csökken. A megölt állat okozhatja a szekér törését, de az elesett állatot a túlélők levághatják. Ha több állat is elhullik, akkor a szekér megáll.

**Fedett ülés:** Az ülés egy keret székekkel, amit inix vagy mekillot hátra terveztek. Egy normál ülést vékony fakeretből készítenek és egy ülés van benne a hajtó számára. A normál ülések nem terhelik az állatot, de persze a hajtó már igen.

A harci ülést erősebb anyagokból készítik, hogy fedezéket nyújtson a benne ülőknek. Egy inix harci ülés súlya 75 kilogramm és 4 harcos fér bele. A mekillot harci ülés már bonyolultabb ügy, a súlya kb. 5 mázsa. Két szintje van és 16 harcos fér el benne, egy oldalon egyszerre négyen is harcolhatnak. A harci ülésben levők 25%-os, 50%-os,

75%-os vagy 90%-os fedettségben lehetnek (lásd a JMK-t).

Aki a fedett ülésben utazik, az úgy kezelendő, mint az árnyékban pihenő személyek.

**Nyitott szekér:** A nyitott szekerek egy kecsivel többek, mint egy négy kerekű fa láda. Egy 500 kilogramm kapacitású nyitott szekér vontatásához elegendő egy kank is, az 1250, és a 2500 kilogramm kapacitásúakhoz két vagy négy kank szükséges, míg az 5 tonnásakhoz már egy mekillot kell legalább. Inixeket nem használnak a vontatásban, mivel a hosszú farkuk csak útban lenne.

**Zárt szekér:** A zárt szekér vontatásához hasonló állat kell, mint a hasonló kapacitású nyitotthoz. A zárt szekér belsejében levő áruk kevésbé vannak kitéve az időjárás hatásainak, mint a nyitottban levők. Néhány kereskedő és nomád a zárt szekeret lakóhelyé is átalakította. Azok akik zárt szekérben utaznak úgy kezelendők, mint azok, akik árnyékban pihennek.

**Páncélozott karavánszekér:** Egy ilyen szekér 2.5 tonna és maximum 17.5 tonna rakomány lehet benne. A szekér formája utazásról utazásra változhat. Az iparosok minden utazásra átalakíthatják hozzátoldva vagy lebontva egy rabszolga karámot, kiterjesztve vagy leszedve a kerítéseket, stb. Általában egy ilyen szekér képes 7.5 tonna áru, 50 felfegyverzett katona, 25 rabszolga és néhány kereskedő, nemes vagy egyéb utas szállítására. A szekérben utazó katonákat 25, 50 75 vagy 90%-ban fedheti a szekér (lásd a JMK-t).

Bár egy mekillot is elbírná húzni a szekeret, de általában kettővel húztatják, nehogy az egy nagyon megerőltesse magát, és elpusztuljon.

### ÁLLATOK

**Erdlu:** Az erdlukat nyájokban tartják Athas legkülönfélébb társadalmi. Ezek a nagy, repülésképtelen madarak több, mint két méter magasak és súlyuk közel egy mázsa. Mindenevő természetük lehetővé teszi számukra, hogy szinte bárhol megéljenek, s kemény természetük miatt a legkegyetlenebb helyeken is életben maradnak. Egy erdlu ára a listában szereplő érték felétől a kétszereséig terjedhet, a kínálattól függően. Az erdlu tojás ehető, egy tojás kb. 3 töredékbe kerül.

**Inix:** Az inix egy nagy gyík, ami majd öt méteresre is megnőhet. Mindegyikük képes egy tonnányi áru szállítására. Bár természetüket tekintve növényevők, de keményen harcolnak, mind farkukat, mind harapásukat használják a harcban. A lovaglásra betanított inixeket arra is megtanítják, hogy ne harcoljanak, mivel lovasuk nehezen maradhatna meg a nyeregben, mikor az inix elkezd a farkával csapkodni.

Az inixekre lehet fedett ülést tenni. A félóriások gyakran használják őket hátsónak. Az inixekkel általában nem vontatnak szekereket, a hosszú farkuk miatt.

**Kank:** A kankokat nyájban is tartják és terheket is hordatnak velük. Nagy rovarok, több, mint egy méter magasak és majd két és fél méter hosszúak, súlyuk 2 mázsa körül van. Nyájban kitaróak és könnyen kezelhetőek. A kankokat nem a húsvért tenyésztik, mivel az az állat halála után hamar megbűdösödik. Ehelyett a mézükért tartják őket, ami a kasukon termelődik. Egy ilyen mézgéb 4 töredék is megér.

Hátasként egy nem félóriás karakternek éppen megfelelőek. Egy kank maximum 200 kilogrammnyi terhet képes hordozni. A hátasként használt kankhoz szükségünk van hámrá és gyeplőre. A JKK-ban szereplő árák megfelelőek a kank szerszám árának is.

A kankok használhatóak szekér vontatásra is. A karakternek szüksége van a kocsis/teherhajtó másodlagos képességre, vagy az állatkezelés jártasságra, hogy egy ilyen szekeret irányíthasson.

**Mekillot:** A mekillot egy hatalmas, hat tonnás gyík, amit szekérhúzóknak használnak. Egy mekillot képes négy tonna szállítására vagy 20 tonna áru húzására. A mekillotokat nehéz irányítani és néha kezelőik ellen fordulnak.

A mekillot hátára lehet fedett ülést vagy harci ülést erősíteni, hogy embereket vigyen a csatába.

#### FEGYVEREK:

**Chatkcha:** Ez a thri-kreen dobófegyver gyakori a sztyeppék törzseiben. Ez egy kristály penge, amit 90 méterig el lehet dobni, s pörgésének és a levegőre

hatásának köszönhetően még abban a körben visszatér eldobójához, ha nem talált.

**Gythka:** Ennek a thri-kreen rúdfegyvernek mind a két végére pengét szerelnek. A fegyver vastag nyele lehetővé teszi, hogy kétkezes botként használják hasonlóan felfegyverzett ellenfelek ellen.

**Impaler:** Az impalert az aréna harcokra tervezték. Egy jó egy méteres nyele van, aminek mind a két végére hosszú, hegyes pengét erősítenek, így formálva egy-egy halálos "T" betűt. A fegyvert vízszintesen és függőlegesen is lehet forgatni a fej fölött.

**Quaborne:** Ezt a fegyvert négy azonos sípcsontból készítik, amiket sugárirányban ráerősítenek egy kard hosszúságú rúdra. Könnyűsége és durván kihegyezett vége miatt nem túl hatásos fegyver. A quaborne-t általában az arénában használják, ahol a harc meglehetősen hosszú ideig is eltarthat.

**Csuklópenge:** A csuklópengék három pengéből állnak, amik egy kemény csuklóvédőre vannak erősítve. A pengék kézfejen túli része különösen éles és akár 15 centiméter hosszú is lehet. Csuklópengét egy vagy akár mindkét kézen is lehet hordani.

## 7. Mágia

### *Papi mágia*

Athas papjai induláskor eldöntik, hogy mely elemet fogják követni, a földet, a levegőt, a tüzet vagy a vizet, varázslataik is ennek megfelelőek lesznek. A papi varázslatok öt szférába sorolhatóak, a négy őselem szféráján túl az ötödik a kozmosz szférája. Bár ez utóbbi szféra a legnépesebb, de a másik négyben találhatóak a legerőteljesebb varázslatok. Minden athasi varázsló mágikus energiáit (azokat az energiákat, amikből varázslatait formálja) közvetlenül az elemi síkról nyeri.

#### Föld szféra

Elemi Kötés	(Elemental Bonding)	[DK] (1.)
Varázkő	(Magic Stone)	[PHB] (1.)
Porkísértet	(Dust Devil)	[PHB] (2.)
Kisebb Föld Elemi Szellem Idézése/Elűzése	(Summon/Dismiss Lesser Earth Elemental)	[DK] (3.)
Kőbeolvadás	(Meld Into Stone)	[PHB] (3.)
Kőformázó Varázs	(Stone Shape)	[PHB] (3.)
Tüskék	(Caltrops)	[TOM] (3.)
Megújítás	(Rejuvenate)	[DSRB] (4.)
Kótóvis	(Spike Stones)	[PHB] (5.)
Fanövesztés	(Tree Growth)	[DK] (5.)
Föld Elemi Szellem Idézése/Elűzése	(Conjure/Dismiss Earth Elemental)	[DSRB] (5.)
Sziklát Iszappá/Iszapot Sziklává	(Transmute Rock to Mud/Mud to Rock)	[PHB] (5.)
Út Megtisztítása/Benövesztése	(Clear/Clutter Path)	[TOM] (5.)
Vasbőr	(Ironskin)	[DK] (5.)
Kövek Szava	(Stone Tell)	[PHB] (6.)
Porapály/Pordagály	(Silt Tides/High Silt Tides)	[DK] (6.)
Vizet Porrá/Fejlesztett Víz Teremtése	(Transmute Water to Dust/Improved Create Water)	[PHB] (6.)
Fémet Fává	(Transmute Metal to Wood)	[PHB] (7.)
Földrengés	(Earthquake)	[PHB] (7.)
Nagyobb Föld Elemi Szellem Idézése/Elűzése	(Conjure/Dismiss Greater Earth Elemental)	[DK] (7.)
Porciklon	(Silt Cyclone)	[DK] (7.)
Szikla Megelevenítése	(Animate Rock)	[PHB] (7.)

#### Levegő szféra

Elemi Kötés	(Elemental Bonding)	[DK] (1.)
Mély Lélegzet	(Deep Breath)	[DK] (1.)
Porkísértet	(Dust Devil)	[PHB] (2.)
Komfort Aurája	(Aura of Comfort)	[TOM] (2.)
Változás Szele	(Wind of Change)	[DK] (2.)

Kisebb Légtelen Szellem Idézése/Elzése	(Summon/Dismiss Lesser Air Elemental)	[DK] (3.)
Léglencsék	(Air Lens)	[DSRB] (3.)
Tiszta Levegő Zóna	(Zone of Sweet Air)	[TOM] (3.)
Villámhívás	(Call Lightning)	[PHB] (3.)
Hőmérséklet Kontroll 10' Sugárban	(Control Temperature 10' Radius)	[PHB] (4.)
Időjárás Rögzítés	(Weather Static)	[TOM] (4.)
Időjárástól Védő Varázs/Időjárás Felerősítése	(Protection From Weather/Intensification of Weather)	[DK] (4.)
Megújítás	(Rejuvenate)	[DSRB] (4.)
Oltalom a Villámtól	(Protection from Lightning)	[PHB] (4.)
Fanővesztés	(Tree Growth)	[DK] (5.)
Homokvihar	(Sandstorm)	[DSRB] (5.)
Idő Homokja/Erózió Felgyorsítása	(Sands of Time/Accelerate Erosion)	[DK] (5.)
Jó idő	(Good Weather)	[DK] (5.)
Légtelen Járás	(Air Walk)	[PHB] (5.)
Légtelen Szellem Idézése/Elzése	(Conjure/Dismiss Air Elemental)	[DSRB] (5.)
Létsíkváltás	(Plane Shift)	[PHB] (5.)
Megtisztító Felhő	(Cloud of Purification)	[TOM] (5.)
Rovar Ragály	(Insect Plague)	[PHB] (5.)
Szelek Ura	(Control Winds)	[PHB] (5.)
Időjárás Megváltoztatása	(Weather Summoning)	[PHB] (6.)
Légiszolga	(Aerial Servant)	[PHB] (6.)
Porapály/Pordagály	(Silt Tides/High Silt Tides)	[DK] (6.)
Asztrálvárás	(Astral Spell)	[PHB] (7.)
Időjárás Kontroll	(Control Weather)	[PHB] (7.)
Kontrollálatlan Időjárás	(Uncontrolled Weather)	[TOM] (7.)
Nagyobb Légtelen Szellem Idézése/Elzése	(Conjure/Dismiss Greater Air Elemental)	[DK] (7.)
Porciklon	(Silt Cyclone)	[DK] (7.)
Széllel Járás	(Wind Walk)	[PHB] (7.)

### Tűz szféra

Elemi Kötés	(Elemental Bonding)	[DK] (1.)
Hidegtűrő/Melegítők Varázs	(Endure Cold/Heat)	[PHB] (1.)
Örökké Égő Tuskó	(Log of Everburning)	[TOM] (1.)
Tündértűz	(Faerie Fire)	[PHB] (1.)
Fém Felforrósítása/Lehűtése	(Heat/Chill Metal)	[PHB] (2.)
Komfort Aurája	(Aura of Comfort)	[TOM] (2.)
Lángpenge	(Flame Blade)	[PHB] (2.)
Tenyérményi Láng	(Produce Flame)	[PHB] (2.)
Tűzcsapda	(Fire Trap)	[PHB] (2.)
Tűztől/Hidegtől Védő Varázs	(Resist Fire/Cold)	[PHB] (2.)
Kisebb Tűz Elemi Szellem Idézése/Elzése	(Summon/Dismiss Lesser Fire Elemental)	[DK] (3.)
Oltalom a Tűztől	(Protection from Fire)	[PHB] (3.)
Pirotechnika	(Pyrotechnics)	[PHB] (3.)
Tűzön Járás	(Flame Walk)	[PHB] (3.)
Áldott Meleg	(Blessed Warmth)	[TOM] (4.)
Megújítás	(Rejuvenate)	[DSRB] (4.)
Tűzgyújtás/Tűz Eloltása	(Produce/Quench Fire)	[PHB] (4.)
Tűzvédelem	(Fire Purge)	[TOM] (4.)
Lángoló Csapás	(Flame Strike)	[PHB] (5.)
Tűz Elemi Szellem Megidézése/Elzése	(Conjure/Dismiss Fire Elemental)	[DSRB] (5.)
Tűzfal	(Wall of Fire)	[PHB] (5.)
Tűzmagvak	(Fire Seeds)	[PHB] (6.)
Lángoló Szekér	(Chariot of Sustarre)	[PHB] (7.)
Nagyobb Tűz Elemi Szellem Idézése/Elzése	(Conjure/Dismiss Greater Fire Elemental)	[DK] (7.)
Tűzvihar/Tűzoltás	(Fire Storm/Quench)	[PHB] (7.)

### Víz szféra

Elemi Kötés	(Elemental Bonding)	[DK] (1.)
Étel-Ital Megtisztítása/Beszennyezése	(Purify/Putrefy Food and Drink)	[PHB] (1.)
Víz Teremtése/Eltüntetése	(Create/Destroy Water)	[PHB] (1.)
Tiszta/Koszoró Víz	(Clear/Muddy Water)	[DK] (2.)
Étel-Ital Teremtése	(Create Food and Water)	[PHB] (3.)
Kisebb Víz Elemi Szellem Idézése/Elzése	(Summon/Dismiss Lesser Water Elemental)	[DK] (3.)
Vízen Járás	(Water Walk)	[PHB] (3.)
Vízlevegő/Levegő légzés	(Water/Air Breathing)	[PHB] (3.)
Időjárás Rögzítés	(Weather Static)	[TOM] (4.)
Időjárástól Védő Varázs/Időjárás Felerősítése	(Protection From Weather/Intensification of Weather)	[DK] (4.)
Megújítás	(Rejuvenate)	[DSRB] (4.)
Tükröző Tavacska	(Reflecting Pool)	[PHB] (4.)
Vízszint Süllyesztése/Emelése	(Lower/Raise Water)	[PHB] (4.)
Idő Homokja/Erózió Felgyorsítása	(Sands of Time/Accelerate Erosion)	[DK] (5.)
Jó idő	(Good Weather)	[DK] (5.)
Mágikus Medence	(Magic Font)	[PHB] (5.)
Megtisztító Felhő	(Cloud of Purification)	[TOM] (5.)
Víz Elemi Szellem Megidézése/Elzése	(Conjure/Dismiss Water Elemental)	[DSRB] (5.)
Víz Porrá/Fejlesztett Víz Teremtése	(Transmute Water to Dust/Improved Create Water)	[PHB] (6.)
Víz Szétválasztása	(Part Water)	[PHB] (6.)

Kontrollálatlan Időjárás	(Uncontrolled Weather)	[TOM] (7.)
Nagyobb Víz Elemi Szellem Idézése/Elűzése	(Conjure/Dismiss Greater Water Elemental)	[DK] (8.)
<b>Kozmosz szféra</b>		
Áldás/Átok	(Bless/Curse)	[PHB] (1.)
Állatok Barátja	(Animal Friendship)	[PHB] (1.)
Bátorság	(Courage)	[TOM] (1.)
Beszéd Asztrális Utazóval	(Speak With Astral Traveller)	[TOM] (1.)
Egyensúly Érzékelése	(Analyze Balance)	[TOM] (1.)
Élősdiektől Védő Gát	(Anti-Vermin Barrier)	[TOM] (1.)
Érzelem Leolvasás	(Emotion Read)	[TOM] (1.)
Félelemtől Védő Varázs/Félelem Okozása	(Remove/Cause Fear)	[PHB] (1.)
Fényvarázs/Sötétségvarázs	(Light/Darkness)	[PHB] (1.)
Gondolatelkapás	(Thought Capture)	[TOM] (1.)
Gonosz/Jó Érzékelése	(Detect Evil/Good)	[PHB] (1.)
Gonosztól/Jótól Védő Varázs	(Protection From Evil/Good)	[PHB] (1.)
Hibás Levél	(Mistaken Missive)	[TOM] (1.)
Hit Segítségül Hívása	(Call upon Faith)	[TOM] (1.)
Hurkok és Vermek Érzékelése	(Detect Snares and Pits)	[PHB] (1.)
Irányszeret	(Know Direction)	[TOM] (1.)
Kezek Gyűrűje/Csapás Gyűrűje	(Ring of Hands/Woe) -koop.	[TOM] (1.)
Kombináció	(Combine) -koop.	[PHB] (1.)
Kor Érzékelése	(Know Age)	[TOM] (1.)
Könnyű Sebek Gyógyítása/Okozása	(Cure/Cause Light Wounds)	[PHB] (1.)
Könyörületes Árnyék/Égető Sugarak	(Merciful Shadows/Blistering Rays)	[DSRB] (1.)
Kötélékvarázs	(Entangle)	[PHB] (1.)
Láthatatlanság Állatok Szemében	(Invisibility to Animals)	[PHB] (1.)
Láthatatlanság Halálontúliak Előtt	(Invisibility to Undead)	[PHB] (1.)
Mágia Érzékelése	(Detect Magic)	[PHB] (1.)
Menedék	(Sanctuary)	[PHB] (1.)
Méreg Érzékelése	(Detect Poison)	[PHB] (1.)
Morál	(Morale)	[TOM] (1.)
Nehéz Láda	(Weighty Chest)	[TOM] (1.)
Növény-Állat Lokalizálása	(Locate Animals or Plants)	[PHB] (1.)
Nyom Nélkül Járás	(Pass without Trace)	[PHB] (1.)
Parancsvarázs	(Command)	[PHB] (1.)
Pontos Idő	(Know Time)	[TOM] (1.)
Shillelagh	(Shillelagh)	[PHB] (1.)
Személyiségleolvasás	(Personal Reading)	[TOM] (1.)
Szent Ór	(Sacred Guardian)	[TOM] (1.)
Védelem a Halálontúltság Ellen	(Proof Against Undeath)	[DK] (1.)
Beszéd Állatokkal	(Speak with Animals)	[PHB] (2.)
Botlasztóvarázs	(Trip)	[PHB] (2.)
Bűbáj Érzékelése/Érzékelhetetlen Bűbáj	(Detect/Undetectable Charm)	[PHB] (2.)
Bűbáj Személyre vagy Emlősre	(Charm Person or Mammal)	[PHB] (2.)
Csapdakeresés	(Find Traps)	[PHB] (2.)
Csöndvarázs 15' Sugarban	(Silence 15' Radius)	[PHB] (2.)
Elme Leolvasás	(Mind Read)	[TOM] (2.)
Érzelem Érzékelés	(Emotion Perception)	[TOM] (2.)
Fagörbítés/Fakiegyenesítés	(Warp/Straighten Wood)	[PHB] (2.)
Felszentelés/Szentségtelenítés	(Sanctify/Defile) -koop.	[TOM] (2.)
Gyülekezés	(Rally)	[TOM] (2.)
Hezitálás	(Hesitation)	[TOM] (2.)
Hírvivő	(Messenger)	[PHB] (2.)
Homályvarázs	(Obscurement)	[PHB] (2.)
Idea	(Idea)	[TOM] (2.)
Igazságszóna	(Zone of Truth)	[TOM] (2.)
Játékos Láda	(Frisky Chest)	[TOM] (2.)
Jellem Azonosítása/Érzékelhetetlen Jellem	(Know/Undetectable Alignment)	[PHB] (2.)
Jó/Rossz Bogyó	(Goodberry/Badberry)	[PHB] (2.)
Kántálás	(Chant)	[PHB] (2.)
Káosz Megnyugtató	(Calm Chaos)	[TOM] (2.)
Kérges Bőr	(Barskin)	[PHB] (2.)
Kígyóbüvölés	(Snake Charm)	[PHB] (2.)
Lenyűgözés	(Enthrall)	[PHB] (2.)
Madárjósítás	(Augury)	[PHB] (2.)
Méreg Lelassítása	(Slow Poison)	[PHB] (2.)
Misztikus Átvitel	(Mystic Transfer) -koop.	[TOM] (2.)
Mozdulatlanság Személyre	(Hold Person)	[PHB] (2.)
Pillanat	(Moment)	[TOM] (2.)
Segély	(Aid)	[PHB] (2.)
Szellemkalapács	(Spiritual Hammer)	[PHB] (2.)
Szent Erő Hívása	(Draw Upon Holy Might)	[TOM] (2.)
Szent Jelkép Készítése	(Create Holy Symbol)	[TOM] (2.)
Széthúzás Lakomája	(Dissension's Feast)	[TOM] (2.)
Szférák Zenéje	(Music of the Spheres)	[TOM] (2.)
Szundikálás	(Nap)	[TOM] (2.)
Teher Könnyítése	(Lighten Load)	[TOM] (2.)

Visszavonulás	(Withdraw)	[PHB] (2.)
Wywern	(Wywern Watch)	[PHB] (2.)
Átokküző Varázs/Megátkozás	(Remove/Bestow Curse)	[PHB] (3.)
Asztrális Ablak	(Astral Window)	[TOM] (3.)
Beszéd Holtakkal	(Speak with Dead)	[PHB] (3.)
Betegség Gyógyítása/Okozása	(Cure/Cause Disease)	[PHB] (3.)
Bénulás Gyógyítása	(Remove Paralysis)	[PHB] (3.)
Csillagfény	(Starshine)	[PHB] (3.)
Egyik Ereje	(Strength of One)	[TOM] (3.)
Extradimenzióális Érzékelés	(Extradimensional Detection)	[TOM] (3.)
Érzelemlkontroll	(Emotion Control)	[TOM] (3.)
Fa	(Tree)	[PHB] (3.)
Folyamatos Fényvarázs/Sötétségvarázs	(Continual Light/Darkness)	[PHB] (3.)
Földönkívüli Kórus	(Unearthly Choir) -koop.	[TOM] (3.)
Gyógyulás Felgyorsítása	(Accelerate Healing)	[TOM] (3.)
Hatásos Védelem Szörny Ellen	(Efficacious Monster Ward)	[TOM] (3.)
Holtak Megelevenítése	(Animate Dead)	[PHB] (3.)
Hozzászokás	(Adaptation)	[TOM] (3.)
Hurokvarázs	(Snare)	[PHB] (3.)
Ima	(Prayer)	[PHB] (3.)
Jövő Kiválasztása	(Choose Future)	[TOM] (3.)
Kiabáló Padlók	(Squeaking Floors)	[TOM] (3.)
Láthatatlanság Megszüntetése	(Invisibility Purge)	[TOM] (3.)
Mágikus Ellenvarázs	(Dispel Magic)	[PHB] (3.)
Memória Leolvasása	(Memory Read)	[TOM] (3.)
Merev Gondolkozás	(Rigid Thinking)	[TOM] (3.)
Mozdulatlanság Állatra	(Hold Animal)	[PHB] (3.)
Negatív Energiától Védő Varázs	(Negative Plane Protection)	[PHB] (3.)
Növénynövesztés	(Plant Growth)	[PHB] (3.)
Pillanat Leolvasása	(Moment Reading)	[TOM] (3.)
Rossz Varázslat	(Miscast Magic)	[TOM] (3.)
Rothadás Lelassítása	(Slow Rot)	[TOM] (3.)
Rovaridézés	(Summon Insects)	[PHB] (3.)
Segítő Kéz	(Helping Hand)	[TOM] (3.)
Szokásismeret	(Know Customs)	[TOM] (3.)
Táborverés/Táborbontás	(Create Campsite/Break Camp)	[TOM] (3.)
Tárgy Lokalizálása/Elrejtése	(Locate/Obscure Object)	[PHB] (3.)
Távvarázslat	(Telethaumaturgy)	[TOM] (3.)
Telepátia	(Telepathy)	[TOM] (3.)
Tetszhalál	(Feign Death)	[PHB] (3.)
Tolvaj Siralma	(Thief's Lament)	[TOM] (3.)
Tövsnövesztés	(Spike Growth)	[PHB] (3.)
Vakság és Süketség Gyógyítása/Okozása	(Cure/Cause Blindness and Deafness)	[PHB] (3.)
Varázsruha	(Magical Vestment)	[PHB] (3.)
Védelem Vonala/Pusztítás Vonala	(Line of Protection/Destruction)	[TOM] (3.)
Védőrúna	(Glyph of Warding)	[PHB] (3.)
Véletlen Okozás	(Random Causality)	[TOM] (3.)
Állatidézés I.	(Animal Summoning I.)	[PHB] (4.)
Beszéd Növényekkel	(Speak with Plants)	[PHB] (4.)
Botokat Kígyókká/Kígyókat Botokká	(Sticks to Snakes/Snakes to Sticks)	[PHB] (4.)
Csatlakozás Asztrális Utazóhoz	(Join Astral Traveller)	[TOM] (4.)
Dimenzióösszehajtás	(Dimensional Folding)	[TOM] (4.)
Elűzés	(Abjure)	[PHB] (4.)
Erdő Illúzió	(Hallucinatory Forest)	[PHB] (4.)
Faló	(Tree Steed)	[TOM] (4.)
Felerősítés	(Fortify) -koop.	[TOM] (4.)
Félelem/Bátorság Palástja	(Cloak of Fear/Bravery)	[PHB] (4.)
Fordított Illúzió	(Solipsizm)	[TOM] (4.)
Fókusz	(Focus) -koop.	[TOM] (4.)
Gondolatközvetítés	(Thought Broadcast)	[TOM] (4.)
Gonosztól/Jótól Védő Varázs 10' Sugárban	(Protection from Evil/Good 10' Radius)	[PHB] (4.)
Hazugság Érzékelése/Érzékelhetetlen Hazugság	(Detect/Undetectable Lie)	[PHB] (4.)
Hozzáadás	(Addition)	[TOM] (4.)
Immunitás Varázslatra	(Spell Immunity)	[PHB] (4.)
Irányítás/Kételkedés	(Leadership/Doubt)	[TOM] (4.)
Jóslat	(Divination)	[PHB] (4.)
Kaotikus Alvás	(Chaotic Sleep)	[TOM] (4.)
Kaotikus Harc	(Chaotic Combat)	[TOM] (4.)
Lábgabalyodás/Szelektív Út	(Tanglefoot/Selective Passage)	[TOM] (4.)
Megemelés	(Uplift) -koop.	[TOM] (4.)
Megfordított Etika	(Reversed Ethics)	[TOM] (4.)
Memória Módosítás	(Modify Memory)	[TOM] (4.)
Mentális Uralkodás	(Mental Domination)	[TOM] (4.)
Méreg Semlegesítése/Mérgezés	(Neutralize Poison/Poison)	[PHB] (4.)
Mozdulatlanság Növényre	(Hold Plant)	[PHB] (4.)
Nyelvek Tudója/Gügyögés	(Tongues/Babble)	[PHB] (4.)
Növény Öregítése	(Age Plant)	[TOM] (4.)
Növénykapu	(Plant Door)	[PHB] (4.)
Óriásrovar/Rovar Kicsinyítése	(Giant/Shrink Insect)	[PHB] (4.)



Összekapcsolás	(Rapport)	[TOM] (4.)
Privát Kör	(Circle of Privacy)	[TOM] (4.)
Rend Megszállotja	(Compulsive Order)	[TOM] (4.)
Rovarriasztó Varázs	(Repel Insects)	[PHB] (4.)
Szabad Mozgás	(Free Action)	[PHB] (4.)
Súlyos Sebek Gyógyítása/Okozása	(Cure/Cause Serious Wounds)	[PHB] (4.)
Tehetség	(Genius)	[TOM] (4.)
Testóra	(Body Clock)	[TOM] (4.)
Valószínűség Kontroll	(Probability Control)	[TOM] (4.)
Varázserő Atruházás	(Imbue with Spell Ability)	[PHB] (4.)
Védelmező Harmónia	(Defensive Harmony)	[TOM] (4.)
Álcázás	(Disguise)	[TOM] (5.)
Áldott Bőség	(Blessed Abundance)	[TOM] (5.)
Állat Megnövesztése/Kicsinyítése	(Animal Growth/Reduction)	[PHB] (5.)
Állatidézés II.	(Animal Summoning II.)	[PHB] (5.)
Bajnok Ereje	(Champion's Strength)	[TOM] (5.)
Cselekvésméltetés	(Repeat Action)	[TOM] (5.)
Dimenziónkívüli Manipuláció	(Extradimensional Manipulation)	[TOM] (5.)
Dimenziónkívüli Zseb	(Extradimensional Pocket)	[TOM] (5.)
Elemi Tiltás	(Elemental Forbiddance)	[TOM] (5.)
Ellenvarázs Gonoszra/Jóra	(Dispel Evil/Good)	[PHB] (5.)
Elmeösszerázás	(Mindshatter)	[TOM] (5.)
Feloldozás	(Atonement)	[PHB] (5.)
Földelés	(Grounding)	[TOM] (5.)
Gondolathullám	(Thoughtwave) -koop.	[TOM] (5.)
Halálontúli Elleni Védelem	(Undead Ward)	[TOM] (5.)
Holdsugár	(Moonbeam)	[PHB] (5.)
Időtócsa	(Time Pool)	[TOM] (5.)
Igazlátás/Hamislátás	(True/False Seeing)	[PHB] (5.)
Illúzió Tüzérség	(Illusiory Artillery)	[TOM] (5.)
Kaotikus Parancsok	(Chaotic Commands)	[TOM] (5.)
Kapcsolat	(Commune)	[PHB] (5.)
Kapcsolat a Természettel	(Commune with Nature)	[PHB] (5.)
Kiabáló Falak	(Shrieking Walls)	[TOM] (5.)
Konzekvencia	(Consequence)	[TOM] (5.)
Kritikus Sebek Gyógyítása/Okozása	(Cure/Cause Critical Wounds)	[PHB] (5.)
Könnyű Menetelés	(Easy March)	[TOM] (5.)
Küldetés	(Quest)	[PHB] (5.)
Megkövetelt Engedély	(Impeding Permission)	[TOM] (5.)
Memóriaronsolás	(Memory Wrack)	[TOM] (5.)
Növényből Növénybe	(Pass Plant)	[PHB] (5.)
Növényektől Védő Varázshéj	(Anti-Plant Shell)	[PHB] (5.)
Összeolvadás	(Meld) -koop.	[TOM] (5.)
Szent Őr Nemszűnő Ébersége	(Unceasing Vigilance of the Holy Sentinel)	[TOM] (5.)
Szivárványvarázs	(Rainbow)	[PHB] (5.)
Tárgy Öregítése/Fiatalítása	(Age/Youthful Object)	[TOM] (5.)
Újraélesztés/Élők Elpusztítása	(Raise Dead/Slay Living)	[PHB] (5.)
Visszatartó Gát	(Barrier of Detention)	[TOM] (5.)
Állatidézés III.	(Animal Summoning III.)	[PHB] (6.)
Állatok Idézése	(Conjure Animals)	[PHB] (6.)
Állatoktól Védő Varázshéj	(Anti-Animal Shell)	[PHB] (6.)
Beszéd Szörnyekkel	(Speak with Monsters)	[PHB] (6.)
Csoportos Elme	(Group Mind)	[TOM] (6.)
Elkülönülés	(Seclusion)	[TOM] (6.)
Életfa Készítése	(Create Tree of Life)	[DSRB] (6.)
Élettelen Egyéniség/Elméltenség	(Unliving Identity/Mindlessness)	[DK] (6.)
Fariasztó Varázs	(Turn Wood)	[PHB] (6.)
Fizikai Tükör	(Physical Mirror)	[TOM] (6.)
Gravitáció Változás	(Gravity Variation)	[TOM] (6.)
Gyógyverő/Ártó Kéz	(Heal/Harm)	[PHB] (6.)
Hősök Lakomája	(Heroes' Feast)	[PHB] (6.)
Idő Megfordítása	(Reverse Time)	[TOM] (6.)
Kimaradt Nap	(Skip Day)	[TOM] (6.)
Legális Gondolatok	(Legal Thoughts)	[TOM] (6.)
Lény Öregítése/Megfiatalítás	(Age Creature/Restore Youth)	[TOM] (6.)
Megtágadás	(Disbelief)	[TOM] (6.)
Mentsvárszó	(Word of Recall)	[PHB] (6.)
Nagy Kör/Fekete Kör	(The Great/Black Circle) -koop.	[TOM] (6.)
Növényteleport	(Transport Via Plants)	[PHB] (6.)
Őrző Tölgyfa	(LivelOak)	[PHB] (6.)
Összenyomó Falak	(Crushing Walls)	[TOM] (6.)
Pengefal	(Blade Barrier)	[PHB] (6.)
Sárkánygát	(Dragonbane)	[TOM] (6.)
Sol Égető Gömbje	(Sol's Searing Orb)	[TOM] (6.)
Stabilitás Földje	(Land of Stability)	[TOM] (6.)
Szellemlharag	(Spiritual Wrath) -koop.	[TOM] (6.)
Szörny Hátas	(Monster Mount)	[TOM] (6.)
Tilalom	(Forbiddance)	[PHB] (6.)
Tövissfal	(Wall of Thorns)	[PHB] (6.)

Tárgy Megelevenítése	(Animate Object)	[PHB] (6.)
Utat Lelő Varázs/Eltévedés	(Find/Lose the Path)	[PHB] (6.)
Araszoló Halál	(Creeping Doom)	[PHB] (7.)
Árnyék Ostromeszközök	(Shadow Engines)	[TOM] (7.)
Botvarázs	(Changestaff)	[PHB] (7.)
Csápok Fala	(Tentacle Walls)	[TOM] (7.)
Elmegyilkos	(Mind Killer)	[TOM] (7.)
Élet/Halál Lehellete	(Breath of Life/Death)	[TOM] (7.)
Fejleszt varázs/Szintszívás	(Restoration/Energy Drain)	[PHB] (7.)
Feltámasztás/Elpusztítás	(Resurrection/Destruction)	[PHB] (7.)
Időtlenység	(Timelessness)	[TOM] (7.)
Illúzió Erőd	(Illusory Fortification)	[TOM] (7.)
Isten Szelleme	(Spirit of Power) -koop.	[TOM] (7.)
Isteni Szikra	(Divine Inspiration)	[TOM] (7.)
Kapu	(Gate)	[PHB] (7.)
Kényszer	(Exaction)	[PHB] (7.)
Lebegő Út	(Hovering Road)	[TOM] (7.)
Napsütés	(Sunray)	[PHB] (7.)
Regeneráció/Sorvasztás	(Regenerate/Wither)	[PHB] (7.)
Reinkarnáció	(Reincarnate)	[PHB] (7.)
Sárkány Öregítése	(Age Dragon)	[TOM] (7.)
Segítség/Hívás	(Succor/Call)	[PHB] (7.)
Szent/Szentségtelen Szó	(Holy/Unholy Word)	[PHB] (7.)
Szimbólum	(Symbol)	[PHB] (7.)
Térgörbület	(Spacewarp)	[TOM] (7.)
Zavarvarázs	(Confusion)	[PHB] (7.)
Állathorda	(Animal Horde)	[TOM] (Küldetés)
Átalakítás	(Transformation)	[TOM] (Küldetés)
Beszakadás-Kifordulás	(Implosion-Inversion)	[TOM] (Küldetés)
Biztonság Gömbje	(Sphere of Security)	[TOM] (Küldetés)
Bosszú Vihara	(Storm of Vengeance)	[TOM] (Küldetés)
Bőség	(Abundance)	[TOM] (Küldetés)
Csillagszórás	(Shooting Stars)	[TOM] (Küldetés)
Egyezés	(Conformance)	[TOM] (Küldetés)
Egészség Áldás	(Health Blessing)	[TOM] (Küldetés)
Elemi Szellem Raj	(Elemental Swarm)	[TOM] (Küldetés)
Elkoresosulás Spirálja	(Spiral of Degeneration)	[TOM] (Küldetés)
Elmehaló	(Mindnet)	[TOM] (Küldetés)
Éteri Séta	(Etherwalk)	[TOM] (Küldetés)
Fertőző Félelem	(Fear Contagion)	[TOM] (Küldetés)
Gyógyítás Köpönyege	(Robe of Healing)	[TOM] (Küldetés)
Halálontúli Raj	(Undead Plague)	[TOM] (Küldetés)
Harci Küldetés	(Warband Quest)	[TOM] (Küldetés)
Imago Kikérdezés	(Imago Interrogate)	[TOM] (Küldetés)
Kinyilatkoztatás	(Revelation)	[TOM] (Küldetés)
Legrövidebb Út	(Highway)	[TOM] (Küldetés)
Létsík Küldetés	(Planar Quest)	[TOM] (Küldetés)
Megfordítás	(Reversation)	[TOM] (Küldetés)
Napszemcsék Köre	(Circle of Sunmotest)	[TOM] (Küldetés)
Ostromfal	(Siege Wall)	[TOM] (Küldetés)
Szellemfarkasok	(Wolf Spirits)	[TOM] (Küldetés)
Tartósság	(Preservation)	[TOM] (Küldetés)
Tilalom	(Interrogation)	[TOM] (Küldetés)
Vadász	(Stalker)	[TOM] (Küldetés)
Védőhálózat	(Ward Matrix)	[TOM] (Küldetés)

A papok az általuk követett őselem szférájához nagyobb, a kozmosz szférájához kisebb hozzáféréssel rendelkeznek, míg a templomosok minden szférához nagyobb hozzáférést kapnak (igaz, hogy lassabban kapnak varázslatokat).

Athason nincsenek istenek, így azok a varázslatok, melyek valamely istennel létesítenének kapcsolatot, ehelyett az elemi sík valamely nagyobb hatalmához fordulnak.

### *A varázslói mágia*

A varázslók a varázslataikhoz szükséges energiát az élőlényekből és az életet adó elemekből merítik. A megőrzők a természettel összhangban varázsolnak, úgy használják fel az energiáit, hogy vissza is juttatják azt a földnek, amit elszívtak. A pusztítók nem törődnek ezzel a harmóniával, minden varázslatukkal ártnak a földnek.

### **PUSZTÍTÁS**

A pusztítók nem törődnek haldokló világukkal, ehelyett ők a legfőbb okai annak, hogy ez a világ olyan, amilyen. Minden elmondott varázslatukkal elszívják a körülöttük levő növények életerejét és azt alakítják át a kívánt hatássá. Maguk a varázslókirályok a legrettegettebb használói a pusztító mágianak: a sárkány pusztító mágija oly erős, hogy még az állatokat is elpusztítja. Minden mágia, amit 20 szint alatt alkalmaznak, és a varázslat szintje sem haladja meg a 9. szintet csak a növényi életet semmisíti meg, bár a hatókörben levő összes lény nagy fájdalmat érez.

**Pusztító varázslat bevetése:** A pusztítók által használt varázslatokhoz is szükség van szóbeli, mozdulatbeli és anyagi komponensekre, ha az a varázslat leírásában szerepel. Ezek bármelyikének hiánya eleve lehetetlenné

teszi a varázslat alkalmazását. A távolság, időtartam, bevetési idő, hatókör és mentődobások változatlanok maradtak.

Mikor egy pusztító használ egy varázslatot, a környékén minden növény elszárad. Az érintett terület sugara két dologtól függ, a növényzet sűrűségétől és az alkalmazott varázslat szintjétől.

### A pusztító mágia életerő elszívása

Területtípus	Varázslat szint								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Kősvatag	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Homokmezők	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Köves hátság	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Sófennsík	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Sziklás mező	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Portenger	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Hegyek	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Bozótos	3	4	4	5	5	5	5	6	6
Zöld zóna	2	2	2	3	3	3	4	4	4
Erdő	1	1	2	2	2	2	2	3	3

A jelzett számok a varázsló körül értendők méterben. A hatás a varázslattal egyidőben jelentkezik.

Megjegyezzük, hogy ezek az értékek függhetnek a helyzettől is. Például, egy városban az agyagvermeknek nincs több növényzete, mint kősvatagnak, míg a varázslókirály kertjeiben több növény található, mint egynémely erdőben.

### TÖBB VARÁZSLAT ALKALMAZÁSA ADOTT HELYRŐL

Ha a pusztító egy adott helyen több varázslatot is bevet, akkor a növényzet nagyobb körben pusztul, mint ha csak egyet. Vedd a legmagasabb szintű bevetett varázslathoz tartozó sugarat a fentebbi táblázatból, majd minden további bevetett varázslat után növelj meg egy méterrel (a legmagasabb szintűvel megegyező szintű varázslatokat kezelj úgy, mint további bevetett varázslatokat).

Például, Grifyan, a pusztító bevet egy *Villámvarázst*, ami harmadik szintű egy bozótosban. Ekkor a növényzet megsemmisül 4 méter sugárban. Ezután egy első szintű *Varázslővedéket* használ, ez újabb egy méterrel tolja ki a pusztítás határát, így már egy öt méter sugarú körön belül pusztult el a növényzet. Grifyan ezek után úgy dönt, hogy egy 5. szintű *Fejlesztett illúzió* varázslatot alkalmaz. Mivel ez az eddigi legmagasabb szintű varázslat, a pusztítás hatókörét újra kell számítani, az 5. szintű varázslat 5 méter sugárban pusztít, s volt még két egyéb varázslat, amik ezt a sugarat 2 méterrel megnövelik, tehát a hamvak 7 méteres sugárban veszik körül.

**Hatások az élőlényeken:** Bár csak a növények pusztulnak el a hatókörben, minden lény nagy fájdalmat érez, mikor egy pusztító varázslat. A hatáskörön belülről esők azonnal annyi pont kezdeményező büntetést kapnak, ahányadik szintű a bevetett varázslat volt. Nem számít, hogy milyen magas lesz így a kezdeményező érték, a kín nem akadályozza meg a karakterek cselekvését az adott körben. A kezdeményező romlás csak arra van hatással, hogy a cselekedet mikor következik be.

**Hamvak:** A pusztító mágia által kreált hamu szürke és fekete színű, és teljesen mentes mindenfajta élettől és élőlényektől. Az adott területen egy évig semmi nem fog

nőni. A hamu maga nagyon könnyű, s a szél gyorsan szétfújja, nem marad utána semmi, csak az élettelen föld. Még ha a hamu el is tűnt, a pusztító mágia kiszívott minden életheadó tápanyagot a földből, így évekbe telhet, mire újra teremhet rajta valami, már ha egyáltalán valaha meg is történik.

### AZ ÉLET FÁI

Az Életfa egy csodálatos mágikus fa, amit egy nagyhatalmú varázsló vagy pap készített. Az Életfát mágikus életerejé szinte örökéletűvé teszi. A legnagyobb Életfák ősieik: sok magányos fa veszi körül a falvakat, mások ligeteket alkotnak csendes tanújelekként a régi korok nagy varázslóinak. Napjaink papjai és varázslói is készítenek új fákat, hogy gazdagítsák a világot, vagy - pusztítók esetében - azért, hogy kiforgassák hatalmas életerejüket pusztító, gonosz terveikhez.

Az Életfa lényegében egy élő mágikus tárgy. Mind a négy elemi síkról tárol és közvetít energiát. Így, bár a varázslók is készíthetnek Életfákat, de csak a papok és druidák használhatják speciális erejüket.

**Speciális erők:** Minden pap vagy druida kapcsolatba léphet az Életfával, s kaphat tőle négy varázslatot, amiket naponta egyszer lehet felhasználni. Ezek a varázslatok: Gyógyerő, Madárjósítás, Jóslat és Varázsjel.

**Az Életfa megsemmisítése:** Az életfának két különálló formája van: fizikai formája és életerejé.

A törzs, ágak, gyökerek vagy levelek alkotják az Életfa fizikai formáját, s magukban nem mágikusak. Azok a hatások, amik megsemmisítenek egy fát, megsemmisítik az életf fizikai formáját is (pl. ha kivágják, felgyújtják, stb.), egy kivétellel. Sem az éghajlati, sem a terep hatások nem hatnak az Életfára. Szépen virul a sivatag közepén vagy egy sziklás hegyoldalon, függetlenül a szárazságtól, a vad időjárástól, a természetes villámlástól, földrengésektől, stb.

Az Életfa életerejét sokkal nehezebb megsemmisíteni. Az Életfa minden állapotában (még csemeteként is) 100 sebponttal rendelkezik (10 sp mind a 10 szintje után), amire csak életerő elszívó mágiák vannak hatással. Varázslói varázslatok közül a Vámpír érintés, Szipolyvarázs, Lélekcspada és Életerő elszívás csökkenti a sebpontjait, a Halálvarázs, a Halál ujj, a Korlátozott kívánság és a Lerombolás 3 szintjét veszi el a fának, míg a Kívánságvarázs teljesen elpusztítja.

Papi varázslatok közül a következők hatnak az Életfára: Újraélesztés (és megfordítottja, az Élők elpusztítása), Fejlesztővarázs (és megfordítottja a Szintszívás) és az Feltámasztás (és megfordítottja az Elpusztítás). Azok a halálontúliak, akiknek életerő elszívó képessége van, képesek hatni az Életfára.

A Pusztító mágia szintén hatással van a fa életerejére. Minden, a fa 100 méteres körzetében használt pusztító varázslat 1 életerő szintet elszív a fától. Ez semlegesíti a varázslat környezetre gyakorolt hatását.

Az Életfa életerejé teljesen elfogy, ha sebpontjai vagy szintje 0 alá csökken. Az életerő nem tér vissza, ha bármelyik érték 0 alá csökken, s ekkor a fa fizikai formája is és életerejé is elpusztul.

**Regeneráció:** Az Életfa fizikai formája és életerejé is regenerálódik. Ha fizikai formája megsérül vagy elpusztul,

akkor újra kinő. A fa hetente az egy negyedét növi vissza. Egy csemete jelenik meg egy nap múlva, ami egy hét alatt fácskává válik. Két héten belül kis fa lesz, s a 3. hét végére egy teljesen kifejtett fává válik. Négy hét után az Életfa visszaváltozik azzá, ami volt, egy csodálatos ősi fává. Mindegy, hogy fizikai formája hányszor semmisült meg, négy hét alatt mindig újjászületik.

A fa életerege óránként 1 szinttel (10 sp) regenerálódik, még akkor is, ha életerege 0-ra csökkent, de ha az alá, akkor nem.

**Életfák Athason:** Bár eredetileg varázslók alkották, hogy harcoljanak a természet pusztulásával, manapság a pusztítók használják, akik a fák életerejéből merítik varázslataikat. A varázslókirályoknak gyakran vannak kertjeik városaikban, még a palotáikban is, ahol Életfákat nevelnek és tartanak. Így a pusztítók gyakorolhatják gonosz varázslataikat várukból anélkül, hogy megtizedelnék az alattuk fekvő várost, ahol kétségbe esetten küzdenek azért, hogy megtartsák a kicsi zöld gyűrűket olyan termékenynek, amilyenek csak lehetséges.

#### MÁGIKUS TÁRGYAK

A varázstárgyak használata sosem okoz életszívó hatást a környezetnek. A varázstárgyat alkotó pusztító a készítés során okozza a pusztítást.

**Italok és olajok:** Athason az italok gyümölcsleiből és gyümölcsökből készülnek. Hogy hogyan kell ezeket használni, annak szabályai a 10. fejezetben találhatóak.

**Tekercsek:** A kincsek között talált tekercsek mindig egyszerű papiruszok, mindenféle tartó nélkül, hacsak másképp nem jelzik a leírásban. Mint ilyenek, gyakorta nem élik túl a küzdelmet, amiben elnyerhetik őket. A tekercsen levő varázslatok lehetnek papiak vagy varázslóiak, mint az a JMKK-ban szerepel, s e könyv 1. függelékéből kell véletlenszerűen kiválasztani őket.

A tekercsre írás során a varázslat teljesen elveszti pusztító vagy megőrző jellegét, így a felolvasott varázslatok nem okoznak életerő pusztító hatást.

**Gyűrűk, pálcák, botok, varázsvesszők és egyes mágikus tárgyak:** Ezek a tárgyak úgy működnek, ahogy az a JMKK-

ban szerepel. Az ilyen eszközökben nagyon ritka a fém, de a legjobb minőségű alternatív anyagokkal helyettesíti.

**Páncélok és pajzsok:** A JMKK-ban levő táblázat helyett használd az itt szereplőt.

#### Vért típus

D20 dobás	Vért
1	Brigandine
2-5	Irha páncél
6-8	Bőrvért
9	Párnázott vért
10	Gyűrűs láncing
11-12	Pikkely páncél
13-17	Pajzs
18	Szegecselt bőrvért
19	Fém vért
20	Speciális

#### Fémvért

D100 dobás	Vért
01-15	Keresztpántos vért
16-23	Bronz lemezzérv
24-45	Láncing
46-50	Csatapáncél
51-55	Teljes lemezzérv
56-65	Lemezzérv
66-75	Keresztpántos vért
76-99	Fém pajzs
00	Speciális

A mágikus VO bonuszt a szokott módon határozhatjuk meg. A speciális vért meghatározása is a megszokott, de Tündérláncing nincs Athason, ha szükséges dobj újra az értéket.

**Fegyverek:** Minden olyan mágikus fegyver, amit a kincsek között lehet találni, fémből készült vagy van fém alkatrésze. A nem fém fegyverekből is lehet mágikus készíteni, de a mágikus módosítókhoz még a gyengébb minőségű alapanyag módosítói is járulnak. A fegyvereket a JMKK-ban leírtak szerint lehet meghatározni. A fegyvereknek lehet intelligenciájuk, s ha az 15 vagy nagyobb, akkor pszionikus vadtehetségek is lehetnek (25% eséllyel).

## 8. Tapasztalat

Athas világán a lényeges tapasztalat gyűjtési lehetőség nem csak a szörnyek legyőzése, hanem a fajból és kasztból fakadó szerepjáték is. Ezek a díjak segítenek a jobb szerepjáték elérésében s a fajok és kasztok közti különbségek jobb kijátszásában. A szörnyek legyőzéséért járó tapasztalat pontot a szokásos módon kell szétosztani a karakterek között, s minden karakter ezen felül kap még tapasztalat pontot a következő irányelvek szerint.

#### KASZTBÓL FAKADÓ TAPASZTALAT PONTOK

Cselekedet	Pont
<b>Minden Harcos</b>	
A legyőzött lény minden Életerő	10 tp/szint
dobása után	
<b>Harcos</b>	
Harc vagy háború parancsnoklás	50 tp/nap

Védmű vagy harci gépezet építése 100 tp/nap

#### Gladiátor

Arénában elpusztított lény 10 tp/szint minden Életerődobása után<sup>o</sup>

#### Vándor

Varázslat használat 50 tp/var.sz.

Nyomkövetés, rejtőzés vagy 100 tp  
csendes mozgás

Követő használata vészhelyzetben 100 tp

#### Minden Varázsló

Mágiaihasználat ellenfél 50 tp/var.sz.  
legyőzésére vagy probléma

megoldásra

Sikeresen kifejlesztett varázslat 500 tp/v.sz.

Ital, tekercs vagy varázstárgyak tp. érték

<b>Megőrző</b>	
Titokban varázslás	50 tp/var.sz.
<b>Pusztító</b>	
Varázslat a varázslókirályért	25 tp/var.sz.

#### **Minden Pap**

A kapott erők használata	100 tp
Varázslás	100 tp/v.sz.
Ital vagy tekeres készítés	tp érték
Maradandó varázstárgy készítése	tp érték

#### **Pap**

Elemének kreatív használata	100 tp
-----------------------------	--------

#### **Druida**

Pusztító ártalmatlanná tétele	200 tp/szint
-------------------------------	--------------

#### **Templomos**

Szabad ember bevádolásából, ítélezésből vagy kiszabadításából származó előny	150 tp
Nemes bevádolásából, ítélezésből vagy kiszabadításából származó előny	500 tp
Templomos bevádolásából, ítélezésből vagy kiszabadításából származó előny	750 tp
A varázslókirály céljainak elősegítése	100-1000 tp

#### **Minden Csavargó**

Sikeresen használt speciális képesség	200 tp
Kincsszerzés	2 tp/kerámia
Legyőzött lény Életerő dobásai	5 tp/szint

#### **Tolvaj**

A patrónus számára szerzett kincs <sup>oo</sup>	4 tp/kerámia
---	--------------

#### **Bárd**

Hatásos méreghasználat	100 tp/szint
------------------------	--------------

#### **Pszionista**

Ellenség legyőzésére vagy problémamegoldásra használt pszionika	10 tp/PeP
Harc elkerülésére használt pszionika	15 tp/PeP
Legyőzött pszionikus ellenfél	100 tp/ÉD v. szint
Pszionikus tárgykészítés	500 tp/szint

<sup>o</sup> Gladiátorok számára ez a díj csak akkor jár, ha külső segítség nélkül győzték le az ellenfelet. A gladiátor nem kap azért tp-t, mert a gyilkos csoport tagja volt. A 10 tp/szint azonban a megölésért járó tp-n túl jár, ez jelenti a gladiátor későbbi diadalát.

<sup>oo</sup> A tolvaj ezt a tp-t a csavargóknak járó tp-n felül kapja.

#### **FAJBÓL FAKADÓ TAPASZTALAT PONTOK**

##### **Törpe**

Fókuszát követi	20 tp/nap
Figyelmen kívül hagyja a fókuszát	-100 tp/nap
Nagyobb fókusz teljesítése <sup>o</sup>	5000 tp

#### **Tündér**

Megbízhatósági végrehajtása	teszt	20 tp
Életveszélyes megbízhatósági teszt		250 tp
Állati vagy mágikus megtagadása	szállítás	50 tp
Folyamatos futás		10 tp/mérföld

#### **Féltündér**

Emberi vagy tündér megfigyelése	szokások	50 tp
Egy szokásban jobb egy embernél vagy egy tündérnél		250 tp

#### **Félóriás**

Barát utánzása		20 tp/nap
Jellemváltoztatás hatására	befolyás	50 tp

#### **Félszerzet**

Más faj szokásainak gyakorlása		50 tp
Másik félszerzet segítése		100 tp

#### **Mul**

Nehéz munka		50 tp/12 óra
-------------	--	--------------

#### **Thri-kreen**

Gyilkolás élelemszerzésért		50 tp
Megbénított lény		100 tp
Elkapott lövedék		10 tp

<sup>o</sup> Az egy évnél kevesebb ideig tartó feladatok nem lehetnek nagyobb fókuszok.

#### **KASZTBÓL FAKADÓ TAPASZTALAT PONT BONUSZOK**

**Harcos:** A harcos legfőbb képessége a szervezett tömegharcokban van; ilyen módon élve plusz tp-tet szerezhet. A követőinek irányítása csak kritikus helyzetekben jelent tp-t számára - még háború esetén sem kap a harcos tp-t, ha hetekig a tartalékban táborozik.

**Gladiátor:** Az arénaharcok erőssége élesíti az érzékeket, teszteli a bátorságot és növeli a gladiátor képességeit. Az arénaharcokért járó tp hozzáadódik az elpusztított lényekért járó tp-hez. Az aréna bonuszt csak gladiátorok kapják meg.

**Vándor:** A harcos kasztok között a vándornak vannak a legegyszerűbb képességei. A papi varázslatok használata és a tolvajszerű képességek adják a tp bonuszt. A követők használatáért nem kap bonuszt, csak ha életveszélyes helyzetekben használja őket. A JM ne díjazza a követők gyáva vagy mohó használatát.

**Megőrző:** A megőrző a normál varázslói tp bonuszokat kapja. Ha azonban megpróbálja titokban tartani, hogy varázslott, akkor a siker további bonuszokat jelent számára. Mivel a mágia használat gyakran illegális - vagy legalábbis nem bátorítják - azok a megőrzők, akik megpróbálják rejtetni mágia használatukat, a felsorolt tp-t kapják.

**Pusztító:** A pusztító is megkapja a varázslóknak járó összes bonuszt. Mikor a varázslókirály ügyében dolgozik, akkor azonban a varázslataiért bonusz tp-t kap. A varázslókirály azért küldi pusztítóit, hogy fenntartsák a rendet és a terrort; ha felfigyel egy sikeres alattvalóra, akkor plusz ellátmányt küld a számára.

**Pap:** A pap kapott erői nagyon erőteljesek lehetnek, így magukban is díjak. Ezekkel a pap és csapata képes lehet

nagyobb ellenfeleket is legyőzni, s így több csoportos tp-t szerezni. Emiatt a pap nem kap külön tp bonuszt, a többi papi kaszt bonuszai megfelelőek számára.

Ha azonban a pap kapott erőit eredeti módon használja, ezzel fortéllyal és ösztönösen legyőzi az akadályt, akkor a JM ezeket a bonusz pontokat adhatja jutalmul.

**Druida:** A papok bonuszai megfelelnek a druida számára is. Ha azonban ősellenségeiket, a pusztítókat sikerül legyőzniük, akkor plusz kaszt bonuszt is szereznek a többi tp mellé.

**Templomos:** A templomosok szemhunyasokkal teli útja megköveteli, hogy saját céljaiknak megfelelően éljenek vissza hatalmukkal. A templomosok jutalmazását szemléltető sorok ennek a csalásnak a jutalmazását mutatják.

A JM biztos lehet benne, hogy a JK templomos ellenfeleit mindig megvádolja vagy elítéli. Egy szabad ember áldozattá tétele kevés és gyenge ellenséget jelent. A nemesek nagyobb tekintéllyel és baráti körrel rendelkeznek, így az a templomos, aki bevádol vagy elítél egy arisztokratát, nagyobb ellenségévé válik a magasabb körökben. Az orgyilkosság sok templomos életének vetett már véget.

A felmentés sok értékes barátot jelenthet a templomos számára.

Megjegyzendő, hogy a bevádolás, ítélezés és felmentés, csak akkor jelent a templomos számára tp-t, ha segíti a templomos céljait. Egy fontos nemes felmentése megvesztegetésért vagy szívességből, vagy egy kökereskedő bevádolása, hogy ne legyen útban, tp-t jelent a templomosnak. Az átlag lakosság egy véletlen tagjának bevádolása, elítélése vagy felmentése - bár tökéletesen elfogadható a varázslókirály számára - nem jelent tp-t.

A varázslókirály kegye mindig áldás a templomosnak. A varázslókirály speciális figyelmet és kegyet szentel neki, ami tp bonusz formájában jelentkezik.

**Csavargók:** Megjegyzendő, hogy minden csavargó megszerzett kerámiaként kap tp bonuszt, nem aranyanként. Ez a rendszer csak akkor működik Athason, ha a JM megfelelően csökkenti a kincsek mennyiségét a kalandban (lásd 10. fejezet: Kincsek és 6. fejezet: Pénz és felszerelés).

**Tolvaj:** Egy patrónussal rendelkező tolvaj általában nem kapja meg a díjait. Ehelyett plusz 4 tp-t kap kerámiaként, így az ilyen munkák összesen 6 tp/kerámiát jelentenek számára.

**Bárd:** Minden méreghasználat után megkapja a csavargók sikeres képesség használata után járó tp bonuszt (200 tp). Ezen felül az áldozat szintjei után is kap tp-t. Megjegyzendő, hogy mérget sokféle célból lehet használni, gyengítésre, betegség okozásra, átmeneti cselekvésképtelenség okozására. A csavargók nem mindig ölik meg mérgeikkel az áldozatot.

#### FAJI TAPASZTALATPONT BONUSZOK

A JK fajok jó szerepjátéka Athason további tp bonuszokat eredményez. Lefordítva, a gyenge szerepjáték drasztikus büntetéseket von maga után, a kaszt tp bonuszaira való tekintet nélkül.

A jó szerepjáték elbírálása teljesen a JM-en múlik, így neki tisztában kell lennie az athasi JK fajok finomságaival. A

karakterek sosem felejtetik el a fajuk sajátosságait, ezeket minden szerepjátékos helyzetben alkalmazniuk kell. A játékosok és a JM közötti kommunikációnak tisztának kell lennie ahhoz, hogy lehetővé tegye a jó szerepjátékot és hogy hangsúlyozza a Sötét Nap kalandjainak egyéni természetét.

**Törpe:** A törpe szerepjátéka a fókusz körül forog. A játszó karakter törpe fókusz a játékos és a JM megbeszélésén alapulhat. A törpe fókuszok példái a szélestől (pl. templom építés, egy falu védelmezése, egy eltűnt családtag felkutatása) a szűkig (pl. utazás egyik városállamból a másikba, egy karaván kísérése, egy félig eltemetett rom feltárása) lehet. A lényeges küldetéshez való ragaszkodás tökéletesen elfogadható, bár a tárgyhoz tartozásban a játékosnak és a JM-nek meg kell egyeznie. A törpék ritkán változtatnak drasztikusan fókuszukon, mielőtt teljesen befejezik a munkát, s csak kivételes esetekben (pl. fenyegető háború, egy testvér megölése, a sárkány támadása, stb.) teszik ezt. Újra csak el kell mondani, hogy ezekben a kivételes helyzetekben is meg kell egyezni a játékosnak és a JM-nek.

**Tündér:** A tündér szerepjátéka önbizalmán és a kívülállókval való kapcsolatán áll. Kívülállók számára mindazok, akik nem tartoznak a tündér törzsébe, mégha tündérek is. Így egy athasi tündér nem akar barátságba kerülni minden karakterrel, akivel találkozik, ellenkezőleg, teszteli mindazok megbízhatóságát, akik valamilyen értékesebb tulajdonsággal rendelkeznek (egy tündér számára értékesebb). Azokat is tesztelik, akik barátkozni akarnak velük. A JK tündérek tesztelik a kívülállók megbízhatóságát és lojalitását ahelyett, hogy elfogadnák őket "mivel másik játékos karakterek". A tündér bizalmát nem könnyű elnyerni.

A következők finom bizalom tesztek:

- Bizalmas információ morzsák rábízása a kívülállóra
- Egy értékes tárgy szabadon hagyása, amit tisztán látni, hogy látható legyen, ha a kívülálló elteszi.
- Egy titkos gyülekező szervezése, hogy megbizonyosodjon arról, a kívülálló a megfelelő helyen és időben feltűnik.

• A kívülálló megbízása egy üzenet vagy tárgy átadásával.  
Néhány életveszélyes bizalom teszt:

- Hagyja, hogy githek fogják el, s megnézi, hogy a kívülálló megpróbálja-e megmenteni (közkedvelt a köves síkságon élő tündérek között).
- Ájulás tettetése csata után, hogy lássa mit csinál a kívülálló
- Egy sivatagi átkelés során hagyja veszni a vízkészlet egy részét, hogy lássa, megfelelő mennyiségű vizet kap-e a maradékból.
- Egy halálos ellenség kihívása, hogy lássa, a kívülálló vele tart-e vagy elmenekül.

A tündér észreveszi a bizalom és lojalitás megnyilvánulásait olyan esetekben is, mikor nem tervszerűen következnek be. Ha a kívülálló egy vagy több bizalom teszten elbukott, akkor a tündér nem tekinti barátoknak, s sosem teszteli újra. Ha azonban egy sor teszten átjutott, akkor a tündér eldönti, hogy barátok, nincs szükség további tesztekre, hacsak a barát súlyosan meg nem sérti a bizalmat.

Önbizalma miatt egy tündér sosem utazik állaton, hacsak nem túl sérült a futáshoz. A tündér karakterek a futást tekintik fő szállítási módjuknak.

**Féltündér:** Minden féltündér számára fontos, hogy elfogadást keressen az emberek és a tündérek között, bár hevesen tagadják ezt. Egy emberi vagy tündér közösség helyi szokásainak egyszerű megfigyelése tp-t jelent a féltündér JK-nek. Ezek a szokások általában nagyon egyszerűek, mint pl. helyi sör ivása a tündér törzsfővel vagy résztvétel egy emberi házassági szertartáson. Ilyen alkalmak gyakoribbak, mikor a féltündér egy új emberi vagy tündér közösségbe érkezik. A tp jutalom akkor jár, mikor a féltündér először alkalmaz egy adott szokást.

Extrém esetekben a helyi szokás verseny vagy megmérettetés is lehet. Ha a féltündér részt vehet benne, s minden más résztvevőnél jobb, akkor megkapja a táblázatban szereplő tp-t. Ha jobb minden belekeveredett embernél és tündérnél, akkor duplán kapja a tp-t. Ilyen versenyek pl. íjászverseny, pszionikus erőjátékok, művészi versenyek, állatidomítás.

Az ilyen bonusz elnyerése nagyfokú szerepjátékot von maga után, ha a játékos nem sajnálja a fáradságot, akkor díjazni kell.

**Félóriás:** A mások életéhez alkalmazkodás ad a félóriásnak célt. Játékosként a félóriás megkeresi a parti legkarizmatikusabb tagját, s annak faj és kaszt viselkedés mintáját utánozza. Mikor ezt teszi, tp bonuszt kap.

Néha egy karizmatikus NJK vonja magára a félóriás figyelmét. A félóriás ilyenkor még oldalt is válthat a kalandban, amikor is tp bonuszt kaphat.

Mikor egy félóriás a befolyás hatására jellemet vált, akkor tapasztalatot szerez a kalandban, a JM a felsorolt bonuszt adhatja neki. Ezt mindannyiszor megkaphatja, ahányszor

megfelelően vált jellemet, s megfelelően játssza a váltást, de naponta egynél többször nem.

**Félszerzet:** Tudásvágyuk és nyitott elméjük hatására kísérleteznek más fajok szokásaival. Mikor megvan erre a lehetőségük, nem lényeg, hogy milyen triviális a szokás, a félszerzetek tp bonuszt kapnak. Ez a bonusz bármi lehet attól kezdve, hogy iszik a karaván vezető kupájából a szerencsére, addig, hogy vad erdlukra vadászik a tündér harcosokkal. A JM megfigyelt szokásonként csak egyszer adhat tp-t, nem lényeg, hogy hányszor cselekszi újra.

A félszerzetek dicső kötelessége segíteni fajtársaikon, mikor azoknak szükségük van rá. Ez a bonusz csak akkor adandó, mikor sebesülés vagy életerő vesztes veszélyezteti a segítő félszerzetet.

**Mul:** A mul képessége, hogy hosszú ideig megerőltetheti magát, tp-t jelent számára. Minden 12 óra az első 12 óra után, mikor a mul megerőlteti magát (mint pl. egy sebesült csapattag cipelése, figyelés, stb.) a leírt bonuszt jelenti számára. Megjegyzendő, hogy az erőfeszítésre szüksége kell, hogy legyen a kalandnak. Ennek megítélése a JM feladata.

**Thri-kreen:** A thri-kreen természetes harci képességei félelmetesek, s nem hagyhatók figyelmen kívül az emberi taktikák mellett. Az a játékos, akinek thri-kreenje természetes harci képességeit használja, a felsorolt bonuszokat kapja. Újra megemlítjük, hogy az eseteknek fontosnak kell lenniük a kaland szempontjából ahhoz, hogy járjon a tp. Minden megölt lény, amit a táborba vagy a fészekbe visz élelemnek, szintén tp-t ér, a lény ÉD-je vagy relatív erőssége nincs hatással a bonusza.

## 9. Harc

Athas egy vad világ: azoknak, akik túl akarják élni, harcolniuk kell. A JK-k harcban találják magukat egy magányos szörnyel a homoktengeren, egy képzett gladiátorral az arénában vagy katonák légióival a háborúban.

### *Arénaharc*

Athas minden nagyobb városában van aréna, ahol gladiátor játékokat tartanak. A varázslókirály arra használja a játékokat, hogy szórakoztassa a szolgálait és nemeseit, s hogy bárbar kivégzéseket és próbákat tartson harc címén. Athason olcsó az élet és az aréna bajnokai a kor népszerű hősei.

A JK-k könnyen az arénában találhatják magukat rabokként vagy gladiátorokként. A siker nagy dolgokat jelenthet, a sikertelenség halált. Az erősebb JK-k lehetnek bajnokok vagy akár saját gladiátor istállóval is rendelkezhetnek.

Minden aréna szokásai egyediek, de néhány általánosságot le lehet vonni a változatos küzdelmekről és az aréna talajához láncolt szolgák kezeléséről.

**Játékok:** Minden aréna jellemző látványossága, hogy a gladiátor vermek szolgálai egymás ellen vagy félelmetes szörnyek ellen küzdenek. Az ilyen játékok fogadásai a varázslókirályok, nemesek, kereskedők és egyszerű emberek sportja.

**Matiné:** A matiné nagyon egyszerű harcok, gyakorlatlan gladiátorokat vagy foglyokat vetnek egymás ellen, akik halálig küzdenek. A matiné harcosai sosincsnek jól felfegyverezve vagy vértézve. Azok, akik jól szerepelnek a matinékon néha magasabb küzdelmekbe vagy egyik házból a másikba kerülnek. Néha a varázslókirály, a játékok mestere a matinékat egyszerű kivégzésre használja. A matiné hozzájuk meg a nézők étvágyát a sokkalta figyelemre méltóbb küzdelmekre.

**Gyűlölet küzdelem:** Azok a gladiátorok, akik már találkoztak és túléltek, gyakran ismét egymás ellen kerülnek. Az ilyen küzdelmekre különösen nehéz fogadni. Leggyakrabban ezek a küzdelmek nem tartanak halálig, csak súlyos sérülésig, így a harcoló felek ismét összekerülhetnek.

**Harci versenyek:** Sok ember, akit a varázslókirály vagy templomosai bűnökkel gyanúsítanak, jogot kap arra, hogy részt vegyen a harci versenyeken. A gyanúsítottak számára sajnálatos módon a varázslókirály választja ki, hogy ki ellen küzdenek, s általában a legjobb gladiátorok közül választ. A halál egyenlő a bűncselekmény beismerésével. Azok, akik győzne, visszanyerik a szabadságukat, de gyakran ismét meggyanúsítják és bebörtönzik őket, hacsak el nem menekülnek a városból.

**Párok harca:** Sok istálló gladiátor párokat állít ki, hogy egymás oldalán harcoljanak. A párok együtt edzenek és képességeik ismeretében állítják össze őket.

**Szörny harcok:** A gladiátorokat és foglyokat gyakran küldik vad szörnyek ellen. A varázslókirály fizet olyan expedíciókat, amik vadállatokat fognak be, vagy karavánoktól vásárol ilyeneket. A tömeg megfelelően élvezhetőnek tartja ezeket a véres viadalokat.

**Bajnokok próbája:** A bajnokok próbája gyakran a nap gladiátor játékaiknak csúcspontja. Egy népszerű és erős gladiátort kiválasztanak, hogy szokatlan próbák sora elé állítsák. Ezek lehetnek olyan egyszerűek, mint küzdelem néhány humanoiddal vagy állattal egyszerre, vagy bonyolultabb, mint küzdelem mágikus vagy pszionikus ellenfelekkel egy fal labirintusban, amit az eseményre készítenek.

**Fejlesztett játékok:** A legtöbb városnak vannak népszerű csapatjátékai, amiket a városon kívül nem is ismernek. A szabályok bonyolultak és halálosak, egyszerre gladiátorok tucatjai küzdenek.

**Istállók:** A legtöbb nemesi és kereskedőháznak van rabszolga istállója. Ezek a rabszolgák éppúgy küzdenek egymással, mint gladiátorokkal, bűnözőkkel, vadállatokkal vagy a varázslókirály által pénzelt intelligens állatokkal.

A tipikus rabszolga istállóban 10-100 potenciális arénaharcos van. A tulajdonos nemesi ház ellátja a rabszolgákat megfelelő étellel, ruházattal és fedéllel - a nemesek ki akarják egyenlíteni bevételüket, így a gladiátor rabszolgáknak ritkán van szükségük bármire. Szinte mindennap 12 órát edzenek a nemesi kúria udvarán fegyveres örök és tanácsadók előtt.

Az istálló minden rabszolgája minimális fegyveres és fegyvertelen kiképzést kap első összecsapása előtt. Azokat, akik ígéretesnek tűnnek (és túlélnek karrierjük veszélyes mindennapjait) tovább képzik a speciális harci technikákra. Ez a tréning hangsúlyt fektet a gyakorlott fegyvertelen harcra, a kemény kitartásra és az arénában használt fegyverek, mint a szigony, quabone és háló specializációjára. Azok, akik néhány küzdelmet átéltek és elviselik ezt a tréninget, gladiátoroknak tekinthetők (általában 1-4. szintűek), s az istálló aréna harcosainak javát adják.

Minden istállónak megvan a maga bajnoka vagy bajnokai. Egy bajnok 5-20. szintű gladiátor, az istálló legképzettebb harcosa. Ha egy aréna több magas szintű gladiátornak ad otthont, akkor rivalizálások kezdődnek. Az egy istállóhoz tartozó bajnokok rivalizálását általában nem engedélyezik - egy istálló nem rendez küzdelmet két harcosa között, bármilyen éles is a rivalizálás. Az istálló bajnoka szerepelhet a fentebb említett játékokban, s így a többi nemesi ház figyelmét is magára irányíthatja.

**Fogadások:** A nézők közötti tétek féktelenül felfuthatnak a játékok alatt. A nemesi házak és a varázslókirály maga állja az összes fogadást a sajátjai ellen, a gladiátortól függő esélyeket használva a fogadás mindkét oldalán. A gazdagok gyakran hívják ki egymást hatalmas tétekkel, azt remélve, hogy egy egyszerű mérkőzéssel megszerezik egy másik nemesi ház bevételeit.

Ha a JK-k akarnak fogadni a gladiátor játékokon, akkor ezt a JM kétféleképpen kezelheti ezt. Ha a játékosoknak

megfelel, akkor kidobhatják a gladiátorokat, s maguk is lejátszhatják a küzdelmet. Egyébként a JM véletlenszerűen határozza meg a bevételt. Az esélyek az egyes meghatározott küzdelemben változóak lehetnek, de ritkán nyerhetnek többet eredeti tétjük 2-3-szorosánál.

**A gladiátorok kereskedelme:** A gladiátorokat gyakran bocsátják áruba vagy adják el más házaknak. Természetesen kifogások és intrikák szövik át a gladiátor vermetek. Küldhetnek bárdot, hogy megmérgezze és gyengítse meg egy ház bajnokát egy vásárlási ajánlat előtt. Az sem túl bölcs dolog, ha valaki megtagadja a varázslókirály vásárlási igényét, bármilyen kis összeget ígér is az.

### *Harc élőholtakkal Athason*

Athason az élőholtak még mindig csak olyan halott lények, amiket valahogyan megelevenítettek, hogy az élők között létezzenek. A Sötét Nap világában kétfajta élőholt van, a nem intelligens és a szabad akaratu.

A nem intelligens élőholtak vagy holttestek vagy csont maradványok, amiket valamely karakter vagy lény a saját céljaira megelevenített. Mikor ilyennel találkozunk, a zombik és csontvázak mind intelligencia nélküliek, amiket megelevenítőjük kontrollál. A holtak megelevenítésével készített élőholt szörnyek mindig intelligencia nélküliek.

A szabad akaratu élőholtak mindig nagyhatalmú lények, magas intelligenciával és ambíciókkal. Minden szabad akaratu élőholt egyedi Athason - mindnek megvan a maga létcélja és saját ereje valamint gyengesége. Athason nincsenek ghúlok, árnyak, lidércek, ghasztok, száraz lidércek, múmiák, spectre-k, vámpírok, szellemek vagy lícsek, bár a JK-k találkozhatnak ezekhez nagyon hasonló szörnyekkel. Egy szabad akaratu élőholttal találkozni és ártalmatlanná tenni Athason mindig érdekes kihívás - Athas erőteljes élőholtjai felborítanak minden megszokást.

A szabad akaratu élőholtaknak meglehetősen gyakran vannak csatlósaik, élőlények vagy intelligencia nélküli élőholtak, amiket ők elevenítettek meg. Gyakori, hogy Athas erőteljes élőholtjai rejtve az élők között munkálkodnak, mások maguknak a varázslókirályoknak is nagyhatalmú segítői lehetnek.

### **ÉLŐHOLTAK VISSZAFORDÍTÁSA ÉS URALOM ALÁ VONÁSA**

Az athasi papok a varázslataikhoz szükséges erőt a fölt, levegő, tűz és víz elemi síkjáról nyerik. A pozitív anyagi síkkal is kapcsolatba kerülhetnek a Madárjósítás és egyéb informatívvarázslatoknál és az élőholtak visszafordításánál. A templomosok a varázslókirálytól nyerik erejüket, aki a negatív síkból merít, a templomosok nem képesek elúzni az élőholtakat, de képesek az uralmuk alá vonni őket. A druidáknak nincs hatalmuk az élőholtak felett.

**Az élőholtak elűzése:** Egy athasi papnak, aki el akar űzni egy élőholtat, elemi síkjának erejével kell kihívnia azt. Egy földpap pl. port dobhat felé, de nem kell eltalálnia, tehát nincs szükség harci dobásra. Egy vízpapnak vizet kell rálocsolnia, egy tűzpapnak hamut kell felé szórnia vagy egy égő tárgyat kell felé tartania. A levegő papjainak nagy előnye, hogy a lehetőséggel is képesek elúzni az élőholtakat. Ha a karakter bevégezte a kihívást, akkor a szokott módon dobni kell az elűzéshez. A szabad akaratu élőholtakat



relatív erejüknek megfelelően kell kezelni, amit ÉD-jük jelez.

Az elűzött élőholtak a JKK-ban leírtak szerint menekülnek. A megsemmisített élőholtakat látványosan elpusztítja az őselem: elnyeli a föld, lángra lobban, feloldódik a vízben vagy szétzúzza a hurrikán erejű szél. Ezek az elemi katasztrófák csak a megsemmisített élőholtakra hatnak.

**Élőholtak uralása:** A templomosok, a nekromanciát használó varázslók és a varázslókirályok parancsolhatnak az élőholtaknak, éppen úgy, ahogy az a JKK: Gonosz papok és az élőholtak fejezetében szerepel.

### **Karakter halál**

Athas meglehetősen veszélyes hely: olyan, ahol a karakter halál gyakori, s néha szörnyű is. A magas JK halálozási arányon könnyít a karakterfák alkalmazása - egy elbukott karaktert azonnal lehet egy hasonló szintű másikkal pótolni, olyannal, amit már ismer a játékos.

Azért még így is Athas halálos világán a JK-k főleg az alacsony szintűek, gyakran meghalnak. Így a Sötét Nap alatti kalandokban használjuk a halál kapujában lebegés opcionális szabályait, (amit „-10-es szabálynak” is neveznek), s aminek leírása a következőkben található meg.

### **LEBEGÉS A HALÁL KAPUJÁBAN**

A JM gondolhatja úgy, hogy a kalandja túl halálos lett, túl sok JK haldoklik. Ha ez történik, lehetővé teheti a karaktereknek, hogy egy rövid ideig 0 vagy az alatti életerő ponton is éljenek.

Ezzel a szabállyal a karakterek életben maradnak addig, míg -10 életerő pontra nem kerülnek. Amikor a karakter eléri a 0 életerő pontot, akkor azonnal elájul.

Ezután automatikusan körönként 1 életerő pontot veszít. Túlélése ekkor már csak társainak gyors gondolkodásán múlik. Ha eléri a karaktert mielőtt -10 életerő pontba kerülne és legalább egy körig a sebeivel foglalkoznak (pl. elállítják a vérzést), a karakter nem hal meg azonnal. Ha csak bekötözik a sebeit, akkor tovább már nem veszti az 1 életerő pontot, de nem is nyer vissza semennyit. Eszméletlen marad és ki lesz téve a további sebződések hatásának.

Ha valamilyen gyógyító varázslatot alkalmaznak rajta, a karakter azonnal 1 életerő pontra gyógyul, nem többre. A további gyógyító varázslatoktól nem lesz jól, hacsak nem pihen egy napot. Addig gyöngé és zavarodott, képtelen harcolni és alig tud mozogni. Gyakran meg kell állnia és pihennie, nem képes varázsolni (a halál közeli élmény kitörölte az agyából őket) és teljesen zavarodott és lázas. Csak mozogni és összefüggéstelenül beszélni képes. Ha egy gyógyerő varázslatot alkalmaznak a karakteren, akkor életerő pontjai a szokott módon visszatérnek, s életereje és gondolkodása is visszaáll. Minden memorizált varázslata eltűnik azonban a fejéből (még ez a nagy erejű varázslat sem képes semlegesíteni ezt a sokkot).

### **Háborúk**

Athas homokja vörösre színeződött a hódító hadjáratok ezreiben kiontott vértől. Háborúk törtek ki élelemért, vízért, területért és még kevesebbért is, a varázslókirályok rabszolgá verminek seregei öldökölték egymást, miközben

uralkodóik hidegvérrel végig nézték, amint százak halnak meg pusztán a fogadás kedvéért. Athas egy veszélyes világ, ahol a diplomácia keze gyakran kardot vagy chatkchát szorongat.

Ha a játzó karaktereknek nagy létszámú csapatokkal kell foglalkozniuk védekező vagy hódító háborút folytatva a Sötét Nap alatt, a JM beszerezheti a BATTLESYSTEM™ szabályait. A BATTLESYSTEM™ használata kiveszi a fontos csaták kimenetelének meghatározását a JM kezéből, s az asztralra teszi, ahová való.

### **Követők**

Bár a harcosok és gladiátorok magasabb szinten automatikusan kapnak követőket, bármely karakter fajára és kasztjára való tekintet nélkül találhatja magát egy szedett-vedett követő csapat vezető posztján. Athas karaktereinek politikai szerencséje gyorsan emelkedhet és áldozhat le, a katonai hatalmasságok nagy erőket tarthatnak hadra készen, s adhatnak oly erőket egy karakternek, ami Athas nagy népességére vagy területére lehet hatással.

Egy harcos követői szinte sohasem teljes felszereléssel érkeznek. Gyakori, hogy csatlakozásukkor mindössze a rajtuk levő ruhával rendelkeznek. Általában azonban nagyon is követni akarják a harcost, s harcolnak érte a felszereléstől függetlenül. Természetesen a harcos fegyvert és páncélt akar adni követőinek, s azt akarja látni, hogy jól tápláltak, van szállásuk, ezáltal kitűnő harci kondícióban legyenek, de a körülmények és az anyagiak kevés választási lehetőséget engednek.

### **Darab páncélok**

Az athasi karakterek ritkán viselnek teljes fém vérteteket. Ennek okai sokoldalúak, de főleg az athasi nap fullasztó heve és a fémek ritkasága az, aminek ez köszönhető. Nem szokatlan, legalábbis a hősiesen tűrők között, hogy különféle páncélrészeket viselnek.

Ennek megfelelően nagyon fontos az ilyen darabokból álló páncél nyújtotta VO kiszámolása. Minden típusú páncél darabnak megvan a maga VO módosítója. Mikor egy karakter darabokból álló vértet visel, akkor ezt a módosítót kell levonni a karakter alap VO-jából (ami általában 10). Így egy karakter, aki felderít egy ősi romot és talál egy ősi, ütött-kopott mellvértet egy teljes lemezvértből, akkor felöltheti azt, s így a VO-ja 3-mal javul. A test egy speciális részén csak egy vért darabot lehet viselni. Ennek megfelelően egy karakter nem viselhet egyszerre 2 mellvértet, hogy dupla bonuszt kapjon. A lentebbi táblázat taglalja az egyes vért darabok VO módosítóját.

### **FONTOS MEGKÖTÉSEK**

Bár a darabokból összeállított vért könnyebb, mint a teljes páncél, attól még lehet nehéz és kényelmetlen. A mellvérték a teljes páncél súlyának felét nyomják, s minden kar és lábvért a súly 1/8-ada.

A darabokból összerakott vértet viselő karakter is ki van téve Athas forró klímája hatásának. Az a karakter, akit két végtagjánál több páncél fed, vagy mellvértet visel, ki van téve a vad hőség hatásainak.

**Vért darabok VO bonusza**

Vért típus	Teljes	Mellvért	Két kar	Egy kar	Két láb	Egy láb
Keresztpántos vért	6	3	2	1	1	0
Brigandine	4	2	1	0	1	0
Bronz lemezzvért	6	3	2	1	1	0
Láncing	5	2	2	1	1	0
Csatapáncél	8	4	2	1	2	1
Teljes lemezzvért	9	4	3	1	2	1
Irhapáncél	4	2	1	0	1	0
Bőrvért	2	1	1	0	0	0
Párnázott vért	2	1	1	0	0	0
Lemezzvért	7	3	2	1	2	1
Gyűrűs láncing	3	1	1	0	1	0
Pikkelypáncél	4	2	1	0	1	0
Szalagpántos vért	6	3	2	1	1	0
Szegecselt bőrvért	3	1	1	0	1	0

**10. Kincs**

Mivel Athas fémekben szegény világ, a JMKK-ban szereplő táblázatok nem megfelelőek a szálláshelyen található érmék

tekintetében. A JM azok helyett az itt találhatóakat használja.

**Athas Kincstípusai****Szálláshelyen található kincsek**

Kincstípus	Töredékek	Kerámia	Ezüst	Arany	Drágakő	Mágikus tárgy
A	200-2000 30%	100-2000 40%	10-100 35%	10-100 25%	10-40 60%	Bármely 2 30%
B	400-4000 25%	100-1000 25%	10-100 25%	5-50 30%	1-8 30%	Vért, Fegyver 10%
C	-	100-600 15%	10-60 20%	-	1-6 25%	Bármely 2 10%
D	1000-10000 15%	1000-3000 50%	100-600 15%	100-400 10%	1-10 30%	Bármely 2+1 ital 15%
E	2000-12000 25%	1000-4000 25%	300-1800 25%	200-1200 30%	1-12 15%	Bármely 3+1 tekerics 25%
F	3000-18000 10%	1000-4000 30%	300-1200 10%	100-400 10%	2-20 35%	Bármely 5 kiv. Fegyver 30%
G	-	1000-8000 40%	300-1800 20%	10-40 10%	3-18 45%	Bármely 5 35%
H	1000-10000 35%	1000-6000 30%	200-1200 30%	20-120 15%	3-30 60%	Bármely 6 15%
I	-	-	100-600 30%	10-100 10%	2-12 65%	Bármely 1 15%

**Személyes és kis szállás kincsek**

Kincstípus	Töredékek	Kerámia	Ezüst	Arany	Drágakő	Mágikus tárgy
J	2-12	-	-	-	-	-
K	-	2-12	-	-	-	-
L	-	-	-	2-8	-	-
M	-	-	1-6	-	-	-
N	-	-	-	1-4	-	-
O	10-30	10-20	-	-	-	-
P	-	10-40	-	1-10	-	-
Q	-	-	-	-	1-6	-
R	-	-	2-16	10-40	3-18	-
S	-	-	-	-	-	1-8 ital

T	-	-	-	-	-	1-4 tekerics
U	-	-	-	-	3-24	Bármely 1
V	-	-	-	-	90%	70%
W	-	-	4-24	1-6	2-20	Bármely 2
X	-	-	50%	25%	70%	Bármely 1
Y	-	-	200-800	-	-	Bármely 2 ital
Z	100-300	100-400	100-600	100-400	1-10	Bármely 3
	50%	50%	50%	60%	75%	50%

### Érmék

Mivel a fém érmék értékesebbek Athason, így sokkal ritkábbak a kincsek között. Ezen érmék gyakorisága és mennyisége kisebb, mint a legtöbb AD&D kalandban használtaké.

Rendesen nem vertek platinum és elektrum érméket Athason. A fém néha megtalálható kis mennyiségben, de nem elegendő ahhoz, hogy a táblázatban szerepeljen. Platinum vagy elektrum speciális kincsként található, amit a JM helyez el.

A töredékek a kerámia érmék  $\frac{1}{10}$ -ed részei. Mikor ilyen találunk, azok lehetnek részben vagy egészen széttörve töredékekre, némelyik töretlen vagy részben törött érme.

A kerámia, ezüst és arany érmék súlya 1 dkg, s egy töredék kb. 1 gramm.

### Drágakövek

Ahol a fém nagyon ritka, a drágakövek alkotják a cserék gyakori eszközét. Athason a drágakövek sokkal gyakoribbak és értékesebbek.

#### Drágakő táblázat

d100 dobás	Alapérték	Osztály
01-25	15 kerámia	ékkő
26-50	75 kerámia	fél-drágakő
51-70	15 ezüst	díszes
71-90	75 ezüst	drágakő
91-99	15 arany	vészt drágakő
00	75 arany	ékszer

A drágakövek változatai és az egyedi kövek leírása ami a JMKK-ban szerepel, itt is alkalmazható.

### Műtárgyak

Athason a műtárgyak szokatlanok a kincsek között. Az ilyeneket általában a JM helyezi a kincsek közé. A JMKK-ban szereplő műtárgy táblázat megfelelő az ilyen tárgyak értékének meghatározásához, azzal az eltéréssel, hogy a feltüntetett értékek kerámiában és nem aranyban értendők. Az acélt tartalmazó tárgyak természetesen értékesebbek.

### Mágikus tárgyak

Az Athason található mágikus tárgyak természetét a 7. Fejezetben taglaltuk. Ha a kincsek között mágikus tárgy is akad, akkor nyugodtan használhatjuk a JMKK-ban szereplő táblázatot a mágikus tárgy általános kategóriájának meghatározásához. A további dobások, az altáblázatokban

speciális tárgyak változatos sorát eredményezhetik, bár a JM találhat olyanokat, amik nem illenek a Sötét Nap alá. Pl. az Ogárerőt adó kesztyűk nagyon hasznosak Athason, csak Athason nem élnek ogarak. A különböző óriás erőt adó övekkel hasonló a probléma, mivel Athason nem használható az óriások megszokott osztályozása.

Ha a JM egy athasi kalandban egy nem megfelelő nevű varázstárgyat dob ki, akkor vagy változtassa meg a nevét, vagy ami még jobb, megnevezés nélkül adja oda a játékosnak. Ez utóbbi megoldás óvatosabbá teszi a játékosokat az újonnan talált varázstárgyakkal kapcsolatban, elővigyázatosabban tesztelik erejét, mint tennék az ismert nevű tárgyakkal, amiket már évek óta ismernek.

Vannak olyan mágikus tárgyak is, amik nem csupán nevüket tekintve idejét múltak. A tárgy leírásában szereplő, Athason nem honos humanoidok természetesen nem használhatóak.

A tárgyak utolsó csoportja ellentmond Athas környezetének, így vagy nem létezik, vagy megváltozott.

Sárkány kontroll varázsital, Sárkányok lehetefegyverétől oltalmazó tekerics, Trükkzsák, Bucknard mindig teli erszénye, Végtelen vizek kancsója, Lópatkók (mind), Kőló, +3-as törpe dobókalapács, Tündérláncing és minden, ami vízzel vagy lykantrópokkal kapcsolatos.

A következő tárgyak módosultak, hogy illeszkedjenek Athashoz:

- **Óriás kontroll varázsital:** Minden óriásra hat.
- **Óriás erőt adó varázsital:** Az erőkhöz adott nevek nem megfelelőek, bár az előnyök használhatóak.
- **Élőholtakat kontrolláló varázsital:** Dobj normálisan d100-zel, a dobás eredmény annak az élőholtak az ÉD-je, amit az itallal kontrollálni lehet.
- **Újjáélesztő varázspálca:** A szükséges töltetek: gladiátor 2, templomos 2, pszionista 4, félóriás 6, thri-kreen 2 és mul 2.
- **Csalfa nyomok csizmája:** Helyettesítsd a listában szereplő nyomokat Athason honos állatokéval.
- **Idéző gyertya:** Ahelyett, hogy isteneket hívna, a földek szellemeit vagy az elemi síkok lakóit idézi meg.
- **Illúzió pakli:** Bár sok lény nem honos Athason, attól még illúzióknak megfelelőek.
- **A Csodálatos hatalom figurái:** Tartsd meg az ében legyet és az arany oroszlánt, másfajta figurát nem lehet Athason találni.
- **Imagvöngyök nyakláncja:** Az idéző gyöngy az elemi sík egy nagy erejű lakóját idézi meg.

## ITALOK

Athason az italok mágikus gyümölcsök vagy bogyók formájában találhatóak meg. A gyümölcsök leve hordozza a mágikus jellemzőket, s a gyümölcsöt meg kell enni ahhoz, hogy felszabaduljon a mágikus hatás. Athason a varázsitalok sosem találhatóak üvegcsében vagy flaskában folyadékként.

Bármely leves bogyóból vagy gyümölcsből lehet varázsitalt készíteni. Mivel a gyümölcslé hordozza a mágikus erőt, így a száraz gyümölcsök, mint pl. a datolya, nem alkalmasak ilyen célra. Az itálnak helyet adó gyümölcs típusának nincs jelentősége, bármely gyümölcs bármely itálnak helyet adhat. A JMKK-ban szereplő bármely varázsitalt el lehet helyezni gyümölcsbe. Athason akár ital akár gyümölcs néven lehet nevezni ezeket (tehát óriáserőt adó varázsital vagy óriáserőt adó varázsgyümölcs is lehet).

Ha a gyümölcs héját megsértették, akkor 1 fordulón belül meg kell enni, különben elveszíti varázserejét.

Míg a normál gyümölcsök csak néhány napig maradnak fogyaszthatóak, mielőtt rothadni kezdenek, a varázsgyümölcsök fogyaszthatósági ideje jelentősen megnő. Ha varázsgyümölcsöt csináltak belőle, akkor az 99 évig fogyasztható marad, ezután a mágia elillan, s a gyümölcs a szokott módon megrohad.

A kívánt hatás eléréséhez az egész gyümölcsöt el kell fogyasztani. Ez egy egész kört vesz igénybe. Azokat a gyümölcsöket, melyeket olaj típusú itallal itattak át, fel kell törni és a levét végig kell folytatni használatján, ez 2 kört vesz igénybe.

A varázsgyümölcsöket lehet kombinálni. A különböző gyümölcsök elfogyasztása esetén azok a fogyasztót teljes egészében hatnak. A varázsgyümölcsök hatóideje 4+1d4 forduló, hacsak a leírásukban más nem szerepel.

A gyümölcsöket kétféleképpen lehet mágikussá tenni: mágikus vagy botanikai eljárással.

**Mágikus eljárás:** Bármely pap, varázsló vagy druida képes átválttatni a normál gyümölcsöt mágikussá. Ennek módszere a JMKK 10. Fejezetében Italok címszó alatt szerepel.

**Botanikai eljárás:** Bármely varázsló, vándor, pap vagy druida használhatja ezt a módszert. Az eljárás egy módszer, amivel egy mágikus gyümölcsből többet készítünk.

Az eredeti varázsgyümölcsöt sértetlenül el kell ültetni. Ebből a magból nagyon gyorsan kinő egy mágikus fa, amiből 1d6 héten belül egy teljes méretű gyümölcsfa lesz. Ha a fa megnőtt, akkor dobjunk d6-tal. Ha a dobás 1-2, akkor 2 ugyanolyan típusú gyümölcs nő, 3-5 esetén 1 gyümölcs fejlődik, s 6-os esetén nincs gyümölcs a fán. Függetlenül attól, hogy hány gyümölcs nő a fán, maximum 2 mágikust találhatunk rajta. Ha ezeket leszedik, akkor további mágikus gyümölcsök nem lesznek a fán.

Ha a mágikus fára egy Maradandóság varázst bocsátunk, akkor folyamatosan nőnek rajta a varázsgyümölcsök. Ha egyet leszakítunk, akkor 1d6 napon belül nő egy újabb a helyébe. Az ilyen fa legalább 99 évig él, hacsak meg nem semmisítik.

A botanikai módszer meglehetősen rizikós. A fának gondját kell viselni, öntözni, metszeni mindennap, amíg nő. Minden súlyos változás, mint az aszály, fagyás, tönkre teheti a fát, s nem nő rajta gyümölcs. Bármely pusztító

mágia használat a fa közelében megsemmisíti azt és használhatatlanná teszi a varázsgyümölcsöket. Még ha minden jól megy is elképzelhető, hogy a fán nem nő varázsgyümölcs.

## ÚJ MÁGIKUS TÁRGYAK

Ezek az új mágikus tárgyak szerepelhetnek az Athason talált kincsek között. Mivel nem szerepelnek az altáblázatokban, a JM csinálhat új táblázatokat vagy használhatja olyankor, mikor a „JM választása szerint” értéket dobja.

### **Pszionikus interferencia amulettje**

tp:5000

Ez a tárgy megfosztja viselőjét pszionikus képességeitől, mivel lehetetlenné teszi a pszionikus erőpróbák dobását. Az eszköz egy mágikus teret képez a viselője elméje köré, ami nem nyeli el erőpontjait, de interferál olyan módon, hogy nem képes az erőpróbákra. Az amulett nem gátolja az erőpontok visszanyerését. Csak az veheti le a viselőjéről, aki a nyakára helyezte, ha valaki a saját nyakába teszi, az bármikor könnyedén leveheti, de ha más nyakába rakják, akkor a viselő nem távolíthatja el Átoküző varázs vagy Kívánság varázs nélkül.

### **Tollpihe varázsolaj**

tp:700

Feltörve a gyümölcsöt és a levét rácsorgatva valakinek a lábaira, a karakter a Tollpihe varázs nevű varázslói varázslat minden képességét megkapja, de az időtartam pontosan 10 óra. A karakter magával vihet 125 kg felszerelést normál ruházatán és fegyverein túl. Az olajat leggyakrabban a Portengeren való utazásra használják, egy tollpihe súlyú személy könnyedén a por felszínén marad és normál sebességével haladhat. Több adag használatával a karakternek elegendő ideje van arra, hogy átkeljen a Portenger torkolatain vagy akár arra, hogy elérje a partról a sok sziget valamelyikét.

### **Az élet gyűrűje**

tp:500

Ez a tárgy megvédi viselőjét a pusztító mágia hatásaitól. Mikor viseli, a karakter immúnis a kezdeményező romlásra a pusztító varázslat életszívó sugarán belül. Az élet gyűrűje segítségével a viselője fölépülése olyan, mintha ágyban pihenne, ezáltal naponta 3 életerő pontot nyer vissza. Az élet gyűrűje nem véd a sárkány pusztító mágiájától.

### **Vízet leelő varázspálca**

tp:3500

Ez a tárgy egy kis Y alakú bot, amit használatakor két kézbe kell fogni. Minden elköltött töltsel a tárgy érzékeli és hordozóját a víz felé fordítja, ami 1 kilométeren belül legalább 1 gallonnyi. A pálca vége a víz irányába fordul, s finoman arra fordítja a hordozóját is. A vízmennyiséget nem kell, hogy könnyen el lehessen érni. Pl. a pálca mutathat lefelé egy földalatti forrásra, ami 1000 méterrel a használó alatt van. Érzékelheti növényben levő folyadékot (ha az legalább 1 gallonnyi), vagy láthatatlansággal és egyéb álcázó mágiával rejtett vizet, de figyelmen kívül hagyja az élőlények belsejében levő folyadékot (minden karakterben jóval több, mint 1 gallonnyi folyadék van). Ha

a hatókörén belül több helyen is van víz, akkor a pálca a

legnagyobb víztömeg felé mutat.

## 11. Találkozások

Az athasi találkozások pontosan úgy jönnek létre, mint az általános AD&D világokban. A meglepetés dobások és a találkozás távolsága a JKK-ban szerepel, s a találkozások filozófiája és jellemzői a JMKK-ban vannak leírva. Azok a további szabályok, amik Athasra vonatkoznak, itt szerepelnek leírva, ezekkel könnyebben és gyorsabban folytathatók le a találkozások.

### *Varázslói, papi és pszionista találkozások*

A mágiahasználók és pszionisták sok problémát okoznak a JM-nek, már csak azért is, mert el kell döntenie, hogy mely varázslatokat és pszionikus erőket alkalmazhatják a találkozás alkalmával. Azon esetekben, ha kell, hogy egy NJK ismerjen valamely varázslatokat, akkor a JM kiválasztja azokat, s a maradékot az itt adott rendszerrel határozhatja meg.

Néha, van olyan, hogy lények nagy csoportjával találkozunk, akik között több mágiahasználó és pszionista van. A JM időmegtakarítás céljából varázslataikat vagy erőiket közösen is dobhatja. Egy olyan találkozás, ahol 15 tündér pszionista mind külön erőt használ érdekes lehet, de a JM számára egy rémálom. A varázslatok és erők csoportos használata egyszerűsíti a dolgokat, s mind a JM, mind a játékosok számára megfelelő lehet.

### *Találkozások a Városállamokban*

Az athasi városállamok általában zsúfoltak és nyüzsgők: féltündér kereskedők kínálják hangosan áruikat a bazárban és az utcasarkokon, szolgák és parasztok hordozzák a nemeseket magas hordszékeikben, s törnek keményen utat maguknak, templomosok járőröznek az utcákon a tolvajok és az aljanép ellen, akik az utcákon és a csatornában nyüzsögnek. Még éjszaka is, a gazdagok dekadens életmódja életben tartja a várost a hajnalig tartó partikkal és fesztiválokkal. Mikor városi találkozást alkalmazunk sokkal megfelelőbb azt kérdezni, hogy kivel nem találkozunk, mint azt, hogy kivel igen. Minden átlagos városlakót - parasztot, rabszolgát, templomos őr, nemes, kereskedőt - találhatunk különösebb gond nélkül, ezek mindennaposak. Ha a játészó karakterek el akarják kerülni a találkozást pl. a városi örökkel vagy egy adott arisztokratával, az is könnyű, olyan hatalmas a városállamokban a tömeg.

Meghatározott találkozásokat elhelyezhet a JM is. Ezek jobbára kaland specifikusak, olyan személyekkel hozva össze a játészó karaktereket, akik elősegítik vagy hátráltatják előrejutásukat.

### *Szörnyek*

Az AD&D Szörnyek Könyvében szereplő szörnyek legtöbbje megfelelő az athasi kalandokban is. Használhatóak ezek az Utazó Naplójában szereplő új szörnyek mellett is. Sok esetben ezek a szörnyek hozzáidomultak a keményebb, szárazabb feltételekhez.

**Mágia:** Azok a lények, amelyek képesek varázsolni pusztítóként kezelendők. Mikor varázsolnak, a föld pusztul

körülöttük a varázslat szintjének megfelelően, mint az a 7. Fejezetben szerepel. Ennek eredményeképp a mágiát használó lények ritkán varázsolnak a szállásuk közelében. Azok, akik csak varázslatszerű képességekkel rendelkeznek, nem okoznak pusztító hatást képességük alkalmazásával.

**Pszionika:** A listában szereplő szörnyek közül csak a Yuan-ti rendelkezik pszionikus képességgel (amint az a TPKK-ban szerepel). Azonban a csillaggal jelöltek vaderővel rendelkezhetnek a Sötét Nap alatt. Az, hogy a lény rendelkezik vaderővel vagy sem a JM döntésétől függ.

**Növényi szörnyek:** A pusztító mágia hatósugarában minden növényi élet elpusztul kivétel nélkül. Egy növény alapú szörnyet így is meg lehet semmisíteni (vagy megsebezni, ha nem esik teljesen a hatókörbe), mentődobás nélkül.

### **Szörnyek Könyve 1-2 (MC1-2)**

Aarakocra°  
Légiszolga  
Ankheg  
Hangya  
Óriás oroszlán hangya  
Baziliszkusz  
Denevér  
Bogár  
Behir°  
Bulette  
Nagy macskák  
Barlangi halász  
Százlábú  
Dragonne°  
Elemi szellemek, mind  
Ettercap°  
Ettin°  
Dzsinn, mind°  
Giant-kin, Küklopsz°  
Gólem  
Lódarázs  
Kenku°  
Gyík  
Álsárkány°  
Húsevő növény  
Patkány  
Remorhaz  
Rok  
Sandling  
Skorpió  
Csontváz  
Kígyó (kivéve az Óriás tengeri)  
Pók  
Wyvern°  
Yuan-ti°  
Zombi

### **Elfeledett Tartományok® (MC3)**

Bhaergala°  
Meazelf°

Rhaumbusun  
Giant Strider  
Thessalmonster  
Thri-kreen°

#### **Sárkánydárda® (MC4)**

Fire Minion°  
Hatori  
Horax  
Insect Swarm  
Skrit  
Slig°  
Tylor°  
Wyndlass

#### **Szürkesas® (MC5)**

Bogár  
Bonesnapper  
Óriás szitakötő  
Dragonnel  
Horgar  
Húsevő növény (Vámpír kaktusz)

#### **Kara-Tur (MC6)**

Goblin pók°  
Jishin Mushi

° jelzi az elképzelhető pszionikus vaderót

A SPELLJAMMER™ Szörnyek könyvében szereplő lények nem élnek Athason. Démonok a külső síkokról Athasra, de ritkán teszik, csak ha a sárkány vagy egy nagy varázsló idézi meg őket.

#### **Vadonbeli találkozások**

Athas vadonjai hemzsegnek az intelligens és nem intelligens szörnyektől. A vadonbeli találkozásokat naponta lehet dobni, vagy ahogy a JM megfelelőnek találja. Természetesen ha a karakterek eltévedtek vagy felkészületlenek, akkor még a legrutinszerűbb találkozás is végzetes lehet számukra.

A következő táblázatok az egyes terep típusok találkozási táblázatai. A listákban szereplő lények az Utazó Naplójában és a Szörnyek könyve 1-2-ben találhatóak. Az Athas számára megfelelő más lények is hozzájuk illeszthetők, ha rendelkezel a megfelelő Szörnyek könyvével.

Arra, hogy mikor következik be a találkozás, a JMKK-ban szereplő Vadonbeli találkozások gyakorisági és esély táblázatát használhatjuk.

#### **Köves kopárság**

Dobás	Lény
2	gaj
3	bogár
4	rok
5	dzsinn, dao
6	ankheg
7	wywern
8	kisebb baziliszkusz
9	hatalmas pók

10	gith
11	ettercap/behir
12	óriás százlábú
13	boring beetle
14	baazrag
15	tembo
16	braxat
17	hatalmas denevér
18	ettin
19	nagyobb baziliszlusz
20	hangya

#### **Homokos puszták**

Dobás	Lény
2	dzsinn
3	baziliszkusz, dracolisk
4	spotted lion
5	gyík, minotaurusz
6	darázs
7	óriás kígyó, constrictor
8	kígyó, constrictor
9	sandling
10	tündérek/gith
11	kank
12	hatalmas skorpió
13	rabszolgák
14	inix
15	anakore
16	jozhal
17	fázispók
18	százlábú, megaloyuan-ti
19	yuan-ti
20	dragonne

#### **Hegyek**

Dobás	Lény
2	tűzgyík
3	ettin
4	rok
5	óriás hangya
6	giant-kin, küklopsz
7	óriásgyík
8	leopárd
9	tűzbogár
10	közönséges denevér
11	félszerzetek/törpék
12	gith
13	rabszolgák
14	kenku
15	óriaspók
16	ettercap
17	zombi
18	aarakocra
19	álsárkány
20	bulette

#### **Bozótos mező**

Dobás	Lény
2	dzsinn, jann
3	remorhaz

- 4 behir
- 5 óriás oroszlán hangya
- 6 mekillot
- 7 silk wymm
- 8 cheetah
- 9 erdlu
- 10 gith
- 11 tündérek/rabszolgák
- 12 kank
- 13 óriás patkány
- 14 jaguár
- 15 óriásskorpíó
- 16 óriáspók
- 17 hatalmas denevér
- 18 húsevő növény, mantrap
- 19 alsárcány
- 20 gaj

#### Sziklás sík

Dobás	Lény
2	aarakocra
3	dragonne
4	giant-kin, küklopsz
5	rok
6	ankheg
7	belgoi
8	óriásgyík
9	tűzbogár
10	nagypók
11	gith/törpék
12	kluzd

- 13 óriás patkány
- 14 közönséges oroszlán
- 15 lódarázs
- 16 hatalmas denevér
- 17 braxat
- 18 óriás
- 19 dzsinn, efrit
- 20 hangya , swarm

#### Sós síkság

Dobás	Lény
2	baziliszkusz, dracolisk
3	ju ju zombi
4	kígyó, spitting
5	óriás hangya
6	darázs
7	wyvern
8	lódarázs
9	csontváz
10	hatalmas skorpió
11	zombi
12	óriás százlábú
13	nagypók
14	óriásgyík
15	nagy denevér
16	csontváz
17	fázispók
18	zombi szörny
19	remorhaz
20	gaj

## 12. Nem Játszó Karakterek

Athas lakói visszahatnak a játszó karakterekre, éppúgy, mint más AD&D világokban. Természetesen vannak eltérések, ezekről szólunk itt.

### Mágiahasználó NJK-k

Az athasi papok lelkiismeret furdalás nélkül áruba bocsátják mágikus szolgálataikat. Egy athasi pap vagy templomos kész eladni magát, hogy a JMKK-ban szereplő NJK varázslatok árai táblázatban szereplő áráért varázslatokat alkalmazzon. Ne feledd, hogy az árak kerámiában és nem aranyban értendők.

A druida NJK-k nem vágyanak a pénzre. Néha szabadon használják varázslataikat, ha a karakterek a druida őrzött területére előnyös vagy a természetes környezetre áldásos cselekedetet hajtanak végre. Meglehetősen tiszta az NJK druida számára, hogy a játszó karakterek segítik abban, amit ő jónak hisz. Ha csak azt gondolja, hogy a partiban pusztító van, akkor nem fogja felajánlani a szolgálatait céljaiktól függetlenül.

A varázsló NJK-k nem készek áruba bocsátani képességeiket. A legtöbb megőrző vagy pusztító törvényen kívüli a városállamokban, s még azt sem akarja elárulni, hogy képes varázslatokat használni. Még a városállamokon kívül is, ahol a folklór és a közfelfogás a mágia pusztító természetéről nem annyira dominál, a varázslók megpróbálják elrejtetni azonosságukat. Mivel szinte mindenki találkozhat olyan templomossal, aki a titkát

akarja felderíteni, a renegát varázslók elkerülik azokat, akik a szolgáltatásaikat akarják igénybe venni.

Ritka kivételek, mikor a renegát varázslók hagyják magukat megfizetni. Ha varázslat használatukat el lehet titkolni, s hasznos számukra vagy támogatja jellemük, a varázsló megfizethető. Az ilyen esetek ritkák, s a JM óvatosan kell, hogy bánjon ezzel a lehetőséggel.

Egy megjegyzésre méltó kivétele a varázslók mágiahasználat eladására a gazdag, veszélyes pusztítók, akik magának a varázslókirálynak dolgoznak. Ezek a pusztítók gondtalanok, s legtöbbször a törvények felett állnak. Ha egy ilyen ambiciózus pusztítót megkeresnek egy varázslatért, akkor kész elfogadni a megbízást, bár meglehetősen nagy annak az esélye, hogy később elárulja a megbízót vagy zsarolni fogja.

### Templomosok, mint NJK-k

A templomosok a városállamok legfélelmetesebb emberei. Hatalmuk, amivel megvádolhatnak vagy bebörtönözhetnek szinte mindenkit, terrorizálja a városlakókat. Nem meglepő, hogy a templomosok ezt a hatalmat saját céljaikra használják, ami addig, míg a városban rend van, nem zavarja a varázslókirályt.

A templomosok három fontos funkciót töltenek be egy adott városállamban. Elsőként, ők alkotják a városi őrsg és a varázslókirály seregének vezetését. Másodikként, ők a

felelősek azért, hogy a város ügyei rendben menjenek, az üzletek működjenek, s a rabszolgákat ellássák. Végül, a templomosok a felelősek annak az illúzióknak a fenntartásáért, hogy a varázslókirály isten - abszolút hatalmuk van arra, hogy kierőszakolják a hit követését és a varázslókirály imádatát. Minden templomos NJK ezen funkciók valamelyikét végzi.

Végzőként az egyik iratlan feladata minden templomosnak, hogy olyan gyorsan haladjon előre a ranglétrán, amilyen gyorsan csak tudnak. A módszer erre meglehetősen változatos, a megvesztegetés, tolvajlás, orgyilkosság is megengedett. Minden NJK templomos úgy tekintendő, mint aki elfogadja a kéz alatti dolgokat, amikkel társai fölébe kerekedhet.

A templomos katonák szolgálatukkal a varázslókirály seregét erősítik. Az alacsony szintű templomosok (1-4. szint) közönséges katonák, örök a városban, a rabszolga

#### Tipikus adminisztratív templomos pozíciók

Alacsony szint (1-4)	Középszint (5-8)	Magas szint (9+)
Szemét takarítás	Adószedés	Pénzkiadás
Gabona szállítás	Nagyobb építkezések	Építkezés
Kisebbségi építkezések	Rabszolgák felügyelete	Tervezés
Betegségek felügyelése	Gabona szétosztás	A város polgármestere
A kertek fenntartása	Kapu felügyelet	A farmok kormányzója
A utak fenntartása	Engedélyek kiadása	A király segítője
A falak fenntartása	Lázadások visszafogása	

Ez csak egy válogatás a templomos bürokrácia sok szintjéről. Az előre jutás nem igazán a tapasztalattól vagy a képességektől függ. Gyakorlatilag a varázslókirály isten a saját városállamában, s a templomosai biztosítják számára a tiszteletet és az engedelmisséget. Valójában a varázslókirály nem isten vagy félisten, bár általában egy különösen hatalmas varázsló és pszionista. A templomosok templomokat emelnek nekik és leigázzák a lakosságot, hogy tiszteljék. Nincs olyan nemes, kereskedő vagy egyszerű polgár a városban, aki legalább áltiszteletet ne mutatna a varázslókirály vagy a templomosok irányába, akik kierőszakolják akarátát.

A JM-nek két dolgot kell szem előtt tartania bármely NJK templomossal kapcsolatban. Először is, hogyan akarja felhasználni a templomos a karaktereket a saját előnyére? Bevádolhatja vagy bebörtönöztetheti őket, ami jobban mutat a felettese szemében vagy megveheti a szolgálataikat, ami lehet orgyilkosság vagy egyszerűen csak felettese lejáratása. Másodszor, a JM-nek meg kell fontolnia, hogyan fog

területek körül, a városfal körül gyakorolnak és gyakorlatoznak. A középszintű templomosok (5-8. szint) kisebb ör, rabszolga harcos vagy élőholt (háborúban) csapatok (10-100 fő) vezetői. A magas szintű templomosok (9+) tábornokok, vagy a seregek ellátásával foglalkozó adminisztrátorok.

A városállamok adminisztrációjában a templomosok látnak el minden pozíciót a hulladék eltakarítástól a vezetésig. Az alacsonyabb szintű (1-4. szint) templomosok kapják a piszkosabb, kétékezi munkát néhány örrel, s a szükségesnél kevesebb rabszolgával. A középszintű templomosok (5-8. szint) nagyobb elismertséget kapnak, s néhány alacsonyabb szintű harcos is van alájuk beosztva. A magas szintű templomosok (9+ szint) a városállam vezetésébe kerülnek - az ilyen templomosokat nehéz elmozdítani, mivel szinte minden újonnan érkezőt felelősségre vonnak.

tetszeni a karaktereknek a templomos bűnös útja és ajánlata. Hatalom utáni hajszájukban gyakran manipulálhatóak. Légy óvatos, a magasabb szintű templomosok korábban szintén játszották ezt és mivel még mindig élnek, így meglehetősen jók benne.

#### *Druidák, mint NJK-k*

Egy NJK druida őrzött területét védi. Függetlenül attól, hogy a karakterek hol vannak Athason, szinte biztos, hogy a druida figyel minden lépésüket. Azokat, akik megfelelően használják a területet nem fogja háborgatni. A vadászat a területen, vagy a fa használata a druida szerint is része a természet rendjének és nem ellenzi.

A nem megfelelő terület használat azonban teljes erővel előcsalja. Ha addig vadásznak a területen, amíg elfognak a vadak vagy a növényzet kiirtása cselekvésre készíti a druidát. Az az NJK druida, aki pusztítót észlel az őrzött területén, lépéseket fog tenni az elpusztítására vagy az elűzésére.

### 13. Fény és Látási viszonyok

Minden a JKK látási viszonyok táblázatában szereplő állapot alkalmazható Athason is, de vannak speciális athasi viszonyok is:

#### LÁTÁSI VISZONYOK ATHASON

Állapot	Mozgás	Észlelés	Típus	Azonosítás	Részletek
Homok, fűjő	100	50	25	15	10
Homokvihár, gyenge	50	25	15	10	5
Homokvihár	10	10	5	5	3
Éjjel, mind a két hold fent	200	100	50	25	15
Portenger, csendes	500	200	100	50	25
Portenger, hullámzó	100	50	25	10	5



## 14. Idő és mozgás

### AZ ATHASI IDŐSZÁMÍTÁS

Minden városállamnak külön időszámítása van, de a leggyakrabban használt és legáltalánosabb Tyr naptára.

Tyr naptárában az éveket két párhuzamosan futó ciklussal mérik, az egyik 11, a másik 7 részre osztja az évet. Az év megnevezésénél előbb a 11 részes endlean, majd a 7 részes seofean megnevezést mondják. Az endlean ciklus a két hold, a Ral és a Guthay együttállásakor ér véget, ami minden 11 évben következik be egy nagyobb fogyatkozás közepette. A seofean ciklus elvontabb, a kozmosz nyugtalanságától a dühöngésig vezet.

A ciklus minden 77 évben ismétli önmagát. A 77 éves ciklusokat királyi kornak nevezik; a naptár bevezetése óta 189 teljes királyi kor telt el (több, mint 14500 év).

Minden királyi kor első éve a Ral dühöngése, a következő a Barátok elmélkedése, amit a Sivatag bosszúja követ. A 76. év az Ellenség tisztelete, a 77. pedig Guthay nyugtalansága.

Az endlean ciklus	a seofean ciklus
Ral	dühöngés
Barát	elmélkedés
Sivatag	bosszú
Pap	szendergés
Szél	kihívás
Sárkány	tisztelet
Hegy	nyugtalanság
Király	
Iszap	
Ellenség	
Guthay	

A szokás és a folklór a királyi kor minden évét körülöleli. A Szelek bosszújának évében a viharok sokkal erőteljesebbek, így a legtöbb hosszú távú utazást ilyenkor elkerülik. Áldozatok és imák próbálják távol tartani a nagy szörnyet a Sárkány nyugtalanságának évében. Az Ellenség elmélkedése éve felélénkíti a tárgyalásokat és szövetségeket - s a lista folytatható.

Minden év pontosan 375 nappól áll, ennyi idő telik el a Legmagasabb Napok között. Az Athasiaknak nincsenek évszakai vagy olyanok, amik uralnák az idő fogalmukat - nincs jelentősebb különbség a hőmérsékletben vagy az időjárásban. Az évet azonban három egyenlő fázisra osztják, magas nap, ereszkedő nap és emelkedő nap. A Legmagasabb Nap Tyr naptárának első napja, s a Legalacsonyabb Nap jelzi az év közepét (ami mellékesen éjfélkor következik be, s általában éjszakai ceremóniákon figyelhető meg).

A napok nyomon követése meglehetősen változatos. A kereskedők a következőképpen azonosítják a napokat: „35 nappal a Legmagasabb Nap után”. Mások 25 hétre osztják az évet, minden hét 15 napos, minden nap az adott királyi ház valamely tagjáról kapta a nevét. Az athasi kalandokban a Játékmester használhatja a Gergely naptár heteinek napjait is.

### A Hírnök éve

Minden 45 évben egy tündöklő üstökös látogatja meg Athast. Éjszaka olvasni lehet a Hírnök fényénél, s még nappal is tisztán látszik. A folklór úgy tartja, hogy a Hírnök 45 évente meglátogatja a Sárkányt, hogy fontos információkkal lássa el - jelenti, hogy mi történt az utolsó látogatása óta.

### Kaland kezdés

Kalandok tekintetében a naptár a Legmagasabb napkor (az év első napján), a Papok kihívásának évében, a 190. Királyi korban kezdődik. A Hírnök következő látogatása az Ellenség szendergése évében lesz, 6 év múlva.

### KISZÁRADÁS

Játékosként jelentős figyelmet érdemel a vízkészlet. Meglehetősen gyakori az athasi kalandokban, hogy a karakterek olyan helyzetbe kerülnek, ahol a vízkészlet nincs hatással a kalandra. Ezek a kiszáradási szabályok extrém helyzetekre vonatkoznak, s csak akkor kell erőltetni őket, mikor a vízhiány életet veszélyeztet.

### Víz fogyasztás

Az, hogy a karakternek mennyi vízre van szüksége, függ a tevékenységétől és a fajától. Egy aktív karakter (kemény munka, séta, lovaglás, stb.) naponta 1 gallon (kb. 4,5 liter) vizet igényel. Egy inaktív karakternek (ülés, pihenés vagy alvás), ennek a fele is elegendő.

Ha a karakter egész nap árnyékban van, akkor az aktivitásának megfelelő víz felére van szüksége. Egy teljes fémvértet viselő karakter vízszükséglete duplázódik. Így egy olyan karakternek, aki fémvértben könnyű munkát végez, de nem marad az árnyékban, akkor 1 gallon vízre van szüksége.

Az a karakter, aki nem iszik elegendő vizet, elszenved a kiszáradás következményeit.

### Szokatlan fajok

A thri-kreerek és a félóriások az emberektől és a megszokott humanoidoktól eltérően szenvednek a kiszáradástól.

**Thri-kreerek:** A thri-kreereknek egy hétre elegendő annyi víz, amennyire egy embernek egy nap alatt szüksége van. Így a thri-kreerek víz nélkül hetente egyet dobhatnak a kiszáradás ellen.

**Félóriások:** Nagy méretük miatt a félóriásoknak 4 gallon víz szükséges, ha aktívak, s 2 ha nem.

### Egyéb folyadékok fogyasztása

Sok hétköznapi ital, mint pl. bor, sör és gyümölcslevek is megfelelőek a karakterek számára - a napi szükséglet ezekből is hasonló. Kétségbeejtő helyzetekben a játékosok több szokatlan folyadékot is elfogyasztanak, hogy elkerüljék a kiszáradást: mézet, fa nedvet, vagy akár a legyőzött szörnyek véréét. Ezek általában nem felelnek meg erre a célra.

## A kiszáradás hatásai

A vízhiány tükrözésére a játékban az Állóképesség csökkenését használjuk. Az első naptól kezdve, mikor a karakter nem jut elegendő vízhez, használj éjfélkor a kiszáradási táblázatot, s azonnal alkalmazd az eredményt.

## A kiszáradás hatásai táblázat

Víz mennyiség	Állóképesség veszteség
Teljes mennyiség	-
A szükséges fele, vagy több	1d4
A szükséges felénél kevesebb	1d6

Az állóképesség csökkenés kumulatív az egymást követő napokban: a karakter sebpont módosítója, sokk dobása, feltámasztási értéke, mérge elleni mentődobás bonusza és regeneráció értéke is ennek megfelelően csökken. A karakter sebpont bonuszának minden pontnyi csökkenése (+1-ről 0-ra, vagy -1-ről -2-re, stb.) csökkenti a karakter sebpontját annyival, amennyi a szintje (kettőskasztuák esetén a magasabbat figyelembe véve). Az a karakter, akinek az állóképessége 0-ra csökken, meghal, az ilyen karakter feltámasztási esélye 25%.

## Rehidráció

Egy karakter rehidratálódik, ha egy napon keresztül teljes vízszükségletét megkapja, Állóképessége 1d8 ponttal nő. Minden további nap további 1d8 ponttal növekszik, míg teljesen vissza nem tér. Az elveszett sebpontokat a karakter a normális regenerálódásnak megfelelően nyeri vissza.

## Példa a kiszáradásra

Thyarius, egy nemesi család 3. fia, ember, tündér nomádok fogságába esett. Mikor családja nem fizeti meg a váltságdíjat, a tündérek kirakják a sivatagba élelem és víz nélkül. Állóképessége 15. Az első víz nélküli napon 3-at dob az 1d6-tal, így állóképessége 12-re csökken átmenetileg. Mivel Thyarius 5. szintű harcos, 5 sebpontja a 15-ös állóképességéből származott, így ezeket átmenetileg elveszíti. A második nap végén, amit ismét víz nélkül töltött 6-ot dob 1d6-tal, így állóképessége 6 lesz. Mivel 6-os állóképesség esetén a sebpont módosító -1, így újabb 5 sebpontot veszít. A 3. nap végén 1-et dob, így 5-ös lesz az állóképessége. Mivel a sebpont módosító itt is -1, így most nem veszít sebpontot. A 4. napon találkozik egy tündér kereskedővel, aki ad neki egy gallon vizet - Thyarius 6-ot dob 1d8-cal, így visszanyer 6 állóképesség pontot. Elveszített sebpontjai sokkal lassabban térnek vissza, gyógyulási rátájának megfelelően.

## Víz szállítás

A vizet bőrökben vagy hordókban kell szállítani. A felszerelés listában szereplő boros tömlőbe 1 gallon folyadék fér. A listában levő kis hordóba 30 gallon fér. Minden gallon víz (tárolójával együtt) 4.5 kilogrammot nyom.

## Állatok és a kiszáradás

Az állatok is szenvednek a kiszáradástól. A pici állatoknak 1/8 gallonra van szükségük, a kis állatoknak 1/2 gallon, az ember méretű állatoknak 1 gallon, az embernél nagyobb lények 4 gallon, a hatalmas lények 16 gallon vizet igényelnek. Az állatok vízszükséglete feleződik, ha

árnyékban vannak vagy pihennek, s negyedelődik, ha mindkettő teljesül.

A nap végén, ha egy állat nem kapta meg a szükséges vízmennyiséget, akkor 10% eséllyel meghal, ez az esély naponta 10%-kal nő. Az állatok teljesen rehidratálódnak, ha egy nap megkapják a teljes vízigényüket.

## ÉJSZAKAI MOZGÁS

Éjszaka minden terepen jelentősen csökken a hőmérséklet, bár pozitívum a párásodás. Ha a karakterek úgy döntenek, hogy éjszaka utaznak, akkor megkapják az árnyékban cselekvés előnyét (fele vízszükséglet).

A dolog hátulütője, hogy nehéz jól pihenni a tűző napon. Az éjszaka utazó karaktereknek fedeleket kell találniuk napközbeni pihenőjükhöz. A sziklanyúlványok vagy barlangok megfelelnek ennek a célnak, mint ahogy a sátrak vagy más épületek is. Ha ilyen fedeleket nem lehet találni, akkor minden karakternek mérge elleni mentődobást kell tennie, hogy meglássa, jól pihent-e. Azok, akik elrontják a mentődobást rosszul aludtak, nem képesek memorizálni vagy sebpontot visszanyerni. A thri-kreenek természetesen nem esnek ez alá a szabály alá.

## HOSSZÚ TÁVÚ UTAZÁSOK

A JKK-ban és a JMKK-ban szereplő utazási szabályok megfelelőek Athason is. Fontos megjegyezni, hogy azok, akik a kiszáradástól szenvednek, nem képesek erőltetett menetre.

Athas fajainak eltérő mozgási sebessége van, mint a tradicionális AD&D-ben. A következő táblázatban szerepelnek ezek az eltérések.

Faj	Mozgáspont	Erőltetett menet
Ember	24	30
Törpe	12	15
Tündér <sup>o</sup>	24	30
Féltündér	24	30
Félóriás	30	37
Félszerzet	12	15
Mul <sup>oo</sup>	24	30
Thri-kreen <sup>ooo</sup>	36	45

<sup>o</sup> Hosszú távú utazásoknál egy tündér állóképességével növelheti a 24-et (mozgáspontját) vagy a 30-at erőltetett menet értékét), hogy meghatározza napi mozgását mérföldben (vagy pontban).

<sup>oo</sup> Ez egy normál 10 órás napra vonatkozik. Egy mul 3 egymást követő napon képes 20 órát is menni. A negyedik napon azonban pihennie kell, ekkor csak 10 órát mehet. Egy "pihenő" mul még mehet erőltetett menetben.

<sup>ooo</sup> Ez egy normál 10 órás napra vonatkozik. Egy thri-kreen naponta 20 órát is mozoghat.

## Terep módosítók a hosszú távú utazásokhoz

Athas jó néhány új terep típussal is várja a karaktereket, minden ilyen másként hat a mozgásra. A következő táblázat felsorolja a mozgáspont költségeket, amikkel az adott tereptípuson 1 mérföldet meg lehet tenni.

## Terepköltségek

Tereptípus	Mozgásköltség
Köves kopárság	2
Homokos puszták	3
Sziklás sík	3
Hegyek	8
Bozótos mező	2
Erdő	3
Sós síkság	1
Törmelékmező	4

A **mozgásköltség** azt a mozgáspont mennyiséget jelzi, ami ahhoz szükséges, hogy 1 mérföldet megtegyünk az adott terepen. A terep előnyei és hátrányai a JMKK-ban megadott módon használhatóak.

## Utazások hátassal

Szokás szerint Athas hátasai is sebességüknek megfelelő mérföldet képesek megtenni naponta normál körülmények között. A következő táblázat Athas leggyakrabban használt hatásainak sebességét tartalmazza.

Hátas	Mozgáspont
Kank	15
Inix	15
Mekillot	9

Ezeket a sebességértékeket lehet duplázni vagy triplázni, de az állat csüggedtté vagy kifáradttá válhat az AD&D szabályainak megfelelően. A kiszáradástól sújtott állat nem képes nagyobb sebességgel mozogni.

## Félóriások és thri-kreerek

A félóriások különösen nagyok, s így megfelelő méretű hátásra van szükségük. Ennek megfelelően inix hátan lovagolhatnak (amíg az állat nem hordoz plusz súlyt).

A thri-kreerek sosem használnak hátast. Ezt olyannak tekintik, mint az emberek azt a gyereket, aki "játsszik az étellel".

## Gondoskodás az állatokról

Athas igavonói kemény állatok, akik akklimatizálódtak világuk nyers feltételeihez, általában csak magukban bíznak, ha vadon élnek. Sok szörny sokkal intelligensebb és halálosabb, mint azok, amik a többi AD&D világban előfordulnak. Egy athasi karakter sokkal nyugtalanabb békében van állatával és a tapasztalat figyelmezteti arra, hogy a lovasból zsákmány is lehet.

**Kank:** A kank egy nagy tanulékony rovar, amit főleg személy szállításra használnak. Mindegyik képes egy 100 kg-os lovas és 100 kg rakomány vagy kétszer 100 kg-nyi rakomány szállítására. A kank a sós pusztán kívül mindenhol talál magának eleséget, ha hagyják naponta néhány órát legelészni. Egyébként naponta 2.5 kg növényre vagy zöldségre van szüksége. A kankoknak naponta csak 2 gallon víz kell ahhoz, hogy ki ne száradjanak.

Minden ételtermelő kank egy nagy, zöld mézgöböt termel a hasán minden másnap, ezt bármely játékos elfogyaszthatja, megfelel 1 gallon víznek. Azok a karakterek, akik csak a kank mézén élnek, annyi napig bírják, amennyi az állóképességük, azután valami mást is

enniük kell, különben legyengülnek vagy megbetegsznek. A kiszáradóban levő kank, vagy az amelyik nem kap elegendő ételmezt, nem termel mézet.

Az a kank, amelyik dupla vagy tripla sebességgel mozog +1-et kap a kimerültség elleni mentődobásaihoz.

**Inix:** Az inix egy nagy gyík, amit igavonónak lehet betanítani. Mindegyik 1 tonna rakományt vagy utast képes szállítani. Naponta 75 kg ételre és 8 gallon vízre van szüksége. Ha minden nap legelhetnek bozótosban, erdőben vagy zöld területen, akkor elegendő ételmezt és vizet vesznek magukhoz. Minden nap, amikor nem kapnak elegendő vizet, mentődobást kell tenniük halálmágia ellen, ami ha nem sikerül, akkor megvadulnak. Az állat alap mentődobása 10, de ehhez minden nap -2 járul. A megvadult inix nem akarja megenni a gazdáját, de elmenekül, hogy takarmányhoz jusson. Aki ebben meg akarja akadályozni, azt megtámadja - ha megvadult, akkor vagy szabadon engedni, vagy mágikusan vagy pszionikusan befolyásolni vagy megölni kell. A megvadulás esélye a kiszáradáson túli veszély.

Az inixet a szokásos módon lehet dupla vagy tripla sebességre ösztökélni.

**Mekillot:** A hatalmas állat 4 tonnát képes a hátán cipelni vagy 20 tonnát húzni szekéren. A mekillotnak naponta 150 kg ételmezt és 16 gallon víz kell.

Mikor málhásként használják dönthet úgy, hogy befejezi a munkát és véletlenszerű irányba elindul. Minden nap dobja d20-szal. Ha a dobás 1-es, akkor a mekillot megáll ahol van és aznap már nem megy tovább. 2-es esetén egy új irányba indul. Annak megállapítására, hogy mikor makacsolja meg magát dobja d10-zel (egy 10 órás munkanapon). A makacs mekillotot néha lehet mágikus vagy pszionikus módon kontrollálni. Minden fizikai kényszer, amellyel a mekillotot befolyásolni akarják (verés, étellel csalogatás, stb.) megharagítja és támadásra ingerli.

A mekillotot nem lehet nagyobb sebességű haladásra kényszeríteni.

## Jármű használat

Szekereket, kocsikat és hasonló járműveket húzhatnak kankok, mekillotok és hasonlóak. A kocsik olyan szekér, ami 500 kg-nál kisebb kapacitású, általában két kerekű, s kank húzza. A nyitott, zárt és páncélozott karaván szekerek, amiket több igavonó húz, általában hajtót igényelnek - hajtó lehet bármelyik karakter, aki rendelkezik állat kezeléssel jártassággal.

A szekerek könnyen törnek, különösen a nehéz terepeken. Minden utazással töltött napon 1% esélye van a szekérnek arra, hogy lerobbant (eltörik a tengely vagy a kerék, a talaj szétnyílik, stb.). Sziklás terepen, köves síkságon vagy hegyek között ez az esélye 3%. Ezek nem kumulatív százalékok. A lerobbant szekereket ács vagy mérnök jártassággal lehet megjavítani.

A szekér az igavonó sebességével halad. Az állatot nem lehet nagyobb sebességre ösztökélni, ha szekeret húz maga után.

A harci szekerek megfelelnek a JMKK-ban szereplő leírásnak, azzal a kivétellel, hogy kankok húzzák. Egy, két vagy négy kank húzhatja a harci szekeret, amiben egy, két vagy három harcos lehet. A harci szekeret törékenyebbek, s a nagy sebesség vagy igénybevétel (mint pl. harc) hatására lerobbanthatnak. A mindennapi utazások alkalmával

használd a szekerek lerobbanási esélyét. Harcban azonban ezeket az esélyeket minden körben figyelembe kell venni és megduplázódnak, ha a szekér 45°-nál nagyobb ívben kanyarodik nagy sebesség mellett.

A hordszék kis építmények, amiket mekillot vagy inix hátára építenek. A hordszék nem csökkenti az állat szállító

kapacitását, s ettől még mozoghat dupla vagy tripla sebességgel, bár ilyenkor is ki van téve a csüggedés és a kimerülés lehetőségének, ami a JMKG-ban szerepel.

## 15. Új varázslatok

Az Athason használt mágiát a világ nyers valója alakította és formálta. Az undorító pusztítók befolyása, a megőrzők bátor erőfeszítései és a varázslókirályok tisztességtelen kutatásai mind rajtahagyták a nyomukat a varázsló mesterségen. Ez a fejezet a fontosabb különbségeket emeli ki Athas és más AD&D világok mágiája között.

### Varázslói varázslatok

#### ELSŐ SZINT

##### Bűbáj személyre

Ezzel a varázslattal minden játzó fajt el lehet bűbájni, kivéve a thri-kreeneket és a belgoikat.

##### Famulusidézés

Athason a következő táblázatot használd a JKK-ban levő helyett:

Dobás	Famulus	Érzékek
1-3	Denevér	Éjjeli, ultrahangos látás
4-5	Bogár	A piciny rezgések érzékelése
6-8	Fekete macska	Kitűnő éjszakai látás és remek hallás
9	Álsárkány	Normál érzékelés, de nagyon intelligens
10-11	Patkány	Kitűnő ízlés és szaglás
12-15	Skorpió	Félelem érzékelése
16-20	Kígyó	Érzékenység a parányi hőmérséklet változásokra

##### Hátasállat

Athason használd a következő táblázatot:

Varázsló szintje	Hátas
1-3	Vad kank
4-7	Betanított kank
8-12	Inix
13-14	Mekillot (és ülés 18. szinttől)
15+	Rok (és nyereg 18. szinttől)

#### MÁSODIK SZINT

##### Pszionika érzékelése

(Divináció)

Távolság: 0	Komponensek: V, S, M
Időtartam: 2kör/szint	Bevetési idő: 2
Hatókör: 10m/szint átmérőjű gömb	Mentődobás: nincs

Ez a varázslat hasonlít a *Pszionika Érzékelése* nevű metapszionikus áhítatra, de inkább mágikus, mint pszionikus módszer. A varázslat lehetővé teszi a karakter számára, hogy érzékelje a PeP felhasználást önmaga körül egy megadott átmérőjű gömbben (a varázslat hatóköre).

**Negyedik vagy alacsonyabb szinten** csak annyit tud meg az alkalmazó, hogy PeP-ot használtak fel, azt, hogy

mennyit, ki, milyen erő vagy áhítat alkalmazására, vagy egyáltalán bevetettek vagy csak fenntartottak egy erőt, azt nem.

**5-7. szinten** képessé válik arra, hogy meghatározza, ki használta fel a PeP-t.

**8-11. szinten** meg tudja határozni, hogy mely tanba tartozott az erő és, hogy bevetésre vagy fenntartásra használták-e fel az erőpontokat.

Végül **12. szinttől** pontosan meg tudja határozni, hogy mely tudományra vagy áhítatra használták fel az erőpontokat.

##### Bolondok Aranya

Athason úgyszólván soha nem készítenek rézpénzt, azonban a varázslatnak erre van szüksége ahhoz, hogy megbízható aranyat hozzon létre. Athason a hatókör szintenként

#### HARMADIK SZINT

##### Szárnyaló lábak/Közláb

(Alteráció)

Távolság: érintés	Komponensek: V, S, M
Időtartam: 1 nap/5 szint	Bevetési idő: 3
Hatókör: 1 személy	Mentődobás: semlegesíti

Ez a varázslat lehetővé teszi egy személynek, hogy gyorsabban mozogjon. A személy nagyon nagyokat lépked, mintha lábai sokkalta hosszabbak lennének, mint valójában. Ez azt jelenti, hogy a személy alapsebességének duplájával képes mozogni (s még ezen felül erőltetett menetre is képes, bár ki van téve annak a hatásának). A karakter mozgási sebessége duplázódik a harci helyzetekben, bár terhelése és tehetetlensége megnehezíti a mozgást. Ha normál sebességénél gyorsabban mozog, s megpróbál valamilyen irányba elfordulni, akkor sikeres ügyességpróbat kell tennie, hogy elkerülje az elesést (mozgása végén hasra esik).

A varázslat megfordítása a **Közláb**, a hatása alá került lény úgy érzi, mintha lábai kőből lennének, ezáltal mozgási sebessége felére csökken. A karakter egyensúlyára ez nincs hatása. Sikeres mentődobás semlegesíti ezt a hatást.

A varázslat anyagi komponense egy repülésképtelen madár, mint pl. az Erdlu egy tolla, míg a megfordításához egy darab Mekillot bőrre van szükség.

##### Fantommén

Az athasi kalandokban ez a varázslat egy kankszerű lényt hoz létre, ami hasonló jellemzőkkel rendelkezik, mint a JKK-ban leírt változat.

## NEGYEDIK SZINT

### Jégvihar

Az athasi kalandokban a víz, jégeső és jég, amit ez a varázslat hoz létre csak átmeneti. Három fordulóval azután, hogy létrejött, el is tűnik. Még az ez idő alatt elfogyasztott víz is eltűnik, s elfogyasztója nem profitálhat abból, hogy megitta.

### Tömeges fává alakítás

Mivel a fák feltűnőek egy athasi kalandban, e varázslat használója választhat, hogy helyette törmeléknek vagy köveknek álcázza a lényeket. Az anyagi komponens valamilyen kavics.

### Növény növesztés

Ennek a varázslatnak nincs hatása az Élet Fájára. Mivel az elpusztított területeken nem marad vegetáció, ez a varázslat nincs hatással az ilyen helyekre.

### Pszionika tompítás

(Alteráció)

Távolság: 5 méter/szint      Komponensek: V, S, M  
Időtartam: speciális      Bevetési idő: 4  
Hatókör: 1 személy      Mentődobás: semlegesíti

Ennek a varázslatnak a segítségével a varázsló megszakíthatja egy személy pszionikus tevékenységét. A célpont jogosult mentődobásra a hatás ellen, de mindenképpen tudni fogja, hogy bevetették a varázslatot, s hogy ki tette ezt.

Ha a varázslat sikeres, akkor a célpont képtelen PeP-t felhasználni az időtartama alatt. A varázslat lejár, ha a varázsló befejezi a koncentrációt akár sebesülés, akár bármi más miatt. A pszionista, akire hatott a varázslat, egyébként normálisan cselekedhet, csak pszionikát képtelen használni. Ha kimozog a hatókörből, akkor a varázslat megtörik és újra használhatja erőit, még ha visszatér is a hatókörbe.

A varázslat anyagi komponense egy kis tárgy egy üveggömbbe zárva.

### Rombolás

(Alteráció)

Távolság: érintés      Komponensek: V, S, M  
Időtartam: maradandó      Bevetési idő: 5 kör  
Hatókör: speciális      Mentődobás: nincs

A varázslat a pusztító mágiára jellemző hatást hoz létre. A varázslatot akár pusztítók, akár megőrzők használhatják, bár egy pusztító nagyobb veszteséget okozhat vele.

A varázslat hatására a vegetáció egy nagy területen kiadja mágikus potenciálját és hamuvá válik. A természetes pusztítástól eltérően, a varázslat a hatókörének megfelelő területen hat, függetlenül a területtől. A hatókör megőrző esetén egy méter szintenként, míg pusztító esetén öt méterrel több (a normál pusztító hatás helyett).

A létrejövő hamu szürke és fekete, s teljesen mentes az élettől és az életet adó elemektől. A területen egy fél évig semmi nem fog nőni, egy óriási sebhely marad a föld arcán.

A varázslat anyagi komponense egy maréknyi hamu (akár egy korábbi rombolás varázslat, akár normál pusztító mágia eredménye) és egy csipet só.

## Homokot kővé/Követ homokká

(Alteráció)

Távolság: 10 méter/szint      Komponensek: V, S, M  
Időtartam: 2d6 nap      Bevetési idő: 4  
Hatókör: 10 láb élű      Mentődobás: nincs  
kocka szintenként

Ez a varázslat egy bizonyos mennyiségű homokot ugyanannyi homokkővé változtat. A varázsló választhat bármilyen egyszerű alakot, feltéve, hogy annak nincs 1 köblábnál kisebb egyedi része és az alak belefér a hatókörbe. A varázslat nem teszi lehetővé, hogy a homok vagy kő mozogjon; a kő azt a helyet fogja elfoglalni, ahol a homok volt a varázslás ideje alatt. Azoknak a személyeknek, akiknek lába a homokban volt a varázslás alatt, ki kell szabadítaniuk magukat, bár egy sikeres benuulás elleni mentődobás lehetővé teszi számukra, hogy kiugorjanak, ha lehetséges. Azt a tényt, hogy ez egy homokos terület, amit kővé változtattak, nem lehet egykönnyen felfedezni, a figyelmes szemlélőnek sikeres intelligencia próbát kell tennie, hogy erre rájöjjön. Bár a varázslat maradandó, a mágikusan átváltoztatott homokkő gyorsan elporlik, kb. 2d6 nap alatt. A varázslat megfordítása lehetővé teszi, hogy a varázsló bármilyen típusú követ homokká változtasson (homokkövet, gránitot, drágaköveket, téglát, betont, stb.). A kő tárgyak mint pl. a fegyverek használhatatlanná válnak. Ha a padlót változtatják homokká, akkor a rajta állók elvesztik egyensúlyukat és elesnek (sikeres ügyességpróba esetén nem). Egy épület tartóköveire használva ezt a varázslatot, az épület könnyedén össze is dőlhet.

A varázslat anyagi komponense homokos föld két kavics között, míg a megfordításának egy homokóra homokja.

### Jégfal

A jégviharhoz hasonlóan, az így kreált jég a varázslat letelte után három fordulóval eltűnik.

## ÖTÖDIK SZINT

### Követ sárrá

Az ezzel a varázslattal létrehozott sár mágikus természetű, így nem lehet vizet kinyerni belőle.

### Megifjítás

(Alteráció)

Távolság: érintés      Komponensek: V, S, M  
Időtartam: speciális      Bevetési idő: 1 kör  
Hatókör: 1.5 méter/szint      Mentődobás: nincs

Ez a varázslat képes feltámasztani egy terület vegetációját. Ha egy területet elpusztított a pusztító mágia, a megifjítás megszünteti a föld sterilitását, képessé téve azt arra, hogy újból növényzetet hordozzon magán. A varázslatot bármilyen szilárd területen lehet alkalmazni, beleértve a homokos, kavicsos terepet és a port.

A varázslat mindig az alkalmazójától kiindulva hat, így annak a megifjítani szándékozott terület középontjában kell állnia. A kör sugara 1.5 méterszer a varázsló szintje. Egyszeri használata után a talaj tápanyag szintje megnő, maga a talaj megnedvesedik és azonnal finom fűszőnyeg nő rajta.

A varázslat időtartama változó. Az általa feljavított talaj és a fű nem mágikus, így bármely természeti erő hatással lehet rá, de még a legrosszabb körülmények között is túlél egy hetet. A megifjítás egyébként addig tart, amíg egy tisztító varázslat meg nem semmisíti a terület növényzetét.

A varázslat anyagi komponense egy mag (bármilyen típusú) és egy csepp víz.

*Pusztítók nem használhatják ezt a varázslatot!*

### Vasfal

Athason ennek a varázslatnak az időtartama 1 forduló szintenként.

## HATODIK SZINT

### Reinkarnáció

Használd a következő táblázatot:

#### 1d100 Inkarnáció

01-08	Aarakocra
09-16	Belgoi
17-24	Törpe
25-32	Tündér
33-34	Óriás
35-37	Küklopsz
38-48	Féltündér
49-55	Félóriás
56-66	Félszerzet
67-78	Ember
79-85	Kenku
86-89	Mul
90-96	Thri-kreen
97-00	Yuan-ti

### Vizet porrá

Athason ennek a varázslatnak nincs megfordítása

## HETEDIK SZINT

### A végzet légiója

(Nekromancia)

Távolság: 0                      Komponensek: V, S, M  
Időtartam: maradandó      Bevetési idő: 7 kör  
Hatókör: 120 méter sugar      Mentődobás: nincs

Ez a varázslat zombikat és csontvázakat hoz létre egy csatában elhullott sereg maradványaiból. A varázslatot az összecsapás helyén kell elvégezni, ott ahol az elesettek teste nyugszanak. A varázslat használatakor csak a vesztés fél embereit lehet megeleveníteni.

Ha a csata három hónapnál nem volt régebben, akkor az élőholtak zombik lesznek, egyébként csontvázak elevenednek meg, még ha a csontok már régen el is porladtak.

A megelevenítés függ attól, hogy a varázslat hatókörén belül hány test található. A JM. dönti el, hogy milyen csata volt ott, ahol a varázslatot bevetik, majd dobással határozza meg, hogy hány halálontúli elevenedik meg:

Csetepaté:                      3d12

Kisebb csata:                      6d12

Nagyobb csata:                    10d20

Az egy méternél nem mélyebben levő halottak kiássák magukat egy fordulón belül. Azok akik mélyebben vannak nem elevenednek meg. A testeket nem lehet megzavarni a varázslat előtt, azok, amiket mozgattak, kerestek vagy egyéb úton megzavartak, nem elevenednek meg.

Arra is van esély, hogy a megelevenített élőholt sereg figyelmen kívül hagyja a varázslót és eredeti küldetését fogja folytatni, ez attól függ, hogy milyen régen hevernek már a föld alatt.

#### Eltelt idő                      Esély a figyelmen kívül hagyásra

1 nap	90%
1 hét	80%
1 hónap	70%
3 hónap	60%
1 év	50%
5 év	40%
10 év	30%
50 év	20%
100 év	10%
100+ év	0%

Az a sereg, ami figyelmen kívül hagyja a varázslót, nem támadja meg szükségszerűen, egyszerűen csak nem figyelnek a parancsaira. Revánsot akarnak venni vereségükért régi ellenfelüktől, még ha azok már nem is léteznek, tekintve, hogy mennyi idő telt már el a vereség óta.

Ha a sereg nem hagyja figyelme kívül a varázslót, akkor új vezetőjének tekinti és mindaddig követi, amíg minden egyes tagja el nem pusztul valahogy.

A varázslat anyagi komponense egy csöpp vér az egység régi ellenfeleitől, vagy annak leszármazottaitól, plusz egy marék föld az eredeti hazájukból.

## NYOLCADIK SZINT

### Életfa teremtése

(Alteráció, Bűvölés)

Távolság: 0                      Komponensek: V, S, M  
Időtartam: maradandó      Bevetési idő: 1 forduló  
Hatókör: 1 fa                      Mentődobás: nincs

Ezzel a varázslattal a varázsló egy élő facsemetét képes elvarázsolni úgy, hogy abból életfa legyen. A csemetének ki kell hajtania a földből, bár a varázsló átültetheti más helyre, mielőtt a varázslatot alkalmazná. A fa egy hét alatt nő meg teljes méretére, de erejét és képességeit már a varázslat alkalmazásakor megkapja. Bármilyen, egy évnél fiatalabb fára lehet alkalmazni a varázslatot. Az életfa jellemzőit a 7. fejezetben lehet megtalálni.

A varázslat anyagi komponense egy facsemete (ebből lesz az életfa) és egy rézdrót, fa alakúra hajtogatva.

## Papi Varázslatok

### ELSŐ SZINT

#### Víz teremtése

Athason ez a varázslat szintenként 1/2 gallon (kb. 2 liter) vizet teremt, minden egyéb tekintetben megfelel a JKK-ban szereplő leírásnak.

#### Könyörületes árnyék/Perzselő sugarak

Szféra: Kozmosz

Távolság: érintés      Komponensek: V, S, M

Időtartam: 1 nap/5 szint      Bevetési idő: 1 kör

Hatókör: érintett személy      Mentődobás: semlegesíti

Ez a varázslat egy mágikus árnyéket hoz létre, ami megvédi a személyt a perzselő naptól. Alkalmazásával a pap megkapja mindazokat az előnyöket, amik az árnyékban tartózkodásból fakadnak (pl. fél víz fogyasztás), mégha a nap sugarai teljes erővel égetik is utazás vagy harc közben. A védett személy teljesen normálisnak tűnik, kivéve, hogy nem izzad úgy, mint az várható lenne és a színe is egy kissé szürkésebb.

A varázslat megfordítása erősíti a nap fényét és hőjét az áldozat számára. A személynek a szokásos vízmennyiség kétszeresére van szükség ahhoz, hogy elkerülje a kiszáradást. Ezen felül, a nyílt nap alatti harc minden körében állóképesség próbát kell tennie, hogy elkerülhesse az ájulást.

Mentődobás csak a varázslat megfordítása ellen tehető, s siker esetén semlegesíti azt. A varázslat (és a megfordítása) nincs hatással olyan személyre, aki árnyékban van.

Az anyagi komponens egy pálmalevél (a megfordításhoz pedig fekete szövet).

### MÁSODIK SZINT

#### Druidai bűbáj

Az athasi lények közül a thri-kreen kivételével minden játszó karakter fajt, plusz az aarakocrákat, anakore-kat, denevéreket, belgoikat, braxatokat, macskákat, küklpszokat, ettineket, óriásokat, githeket és patkányokat lehet elbűbájni ezzel a varázslattal.

#### Mozdulatlanság személyre

Athason a thri-kreen kivételével minden játszó karakter fajra, plusz az aarakocrákra, anakore-okra, belgoikra, és a githekre van hatással ez a varázslat.

#### Kígyóbűvölés

A varázslat hatással van a Yuan-tikre és a selyemszörnyekre is.

### HARMADIK SZINT

#### Étel-Ital teremtése

Athason ez a varázslat maximum szintenként 1/2 gallon (kb. 2 1/2 liter) vizet képes teremteni. A fennmaradó anyag édeskés étel. Egyéb tekintetben a varázslat megegyezik a JKK-ban szereplővel.

#### Léglencsék

Szféra: Levegő

Távolság: 90 méter      Komponensek: V, S, M

Időtartam: 3+1kör/szint      Bevetési idő: 3

Hatókör: speciális

Mentődobás: nincs

Ezzel a varázslattal a pap mágikus lencsákat hoz létre magasan a levegőben, melyekkel felerősíti az ellenfelére irányuló napfényt (a használójának az időtartam alatt napfényben kell állnia). A varázslat bevetése után körönként kétszer lehet a lencsékkel támadni, egy vagy két ellenfél ellen, a távolságon belül. Harci dobás szükséges, de a pap nem szenved ismeretlen fegyver büntetést. Fedél alatti célpontok mind a fedél, mind a fedezék miatt előnyt élveznek. Minden sikeres támadás 2d6 sp. veszteséget okoz. Hőnek vagy tűznek ellenálló lények fele veszteséget szenvednek.

A varázslat használható éghető anyagok meggyújtására is. Mikor nem mozgó célpontra irányítják nem szükséges harci dobás, és minden éghető anyag (szövet, fa papír, stb.) meggyullad. Személyes felszerelés is lehet célpont, de akkor a papnak sikeres harci dobást kell tennie -4-gyel. Ha sikerül, a felszerelés meggyullad. Az égő ruházat 1d6 körig, vagy amíg el nem oltják, körönként 1d6 sp. veszteséget okoz. Az égő pajzs használhatatlanná válik. A lángok nem mágikusak, így normálisan elolthatók. Mágikus sötétség semlegesíti a varázslat hatását. Mágikus árnyék felére csökkenti a veszteséget.

Az anyagi komponens egy kis kör alakú üvegdarab.

### NEGYEDIK SZINT

#### Erdei állatok idézése

Ez a varázslat nem létezik Athason.

#### Megifjítás

Szféra: Elemi, növény

Távolság: érintés      Komponensek: V, S, M

Időtartam: speciális      Bevetési idő: 1 kör

Hatókör: 3 m. sug./szint      Mentődobás: nincs

Ez a varázslat képes feltámasztani egy terület vegetációját. Ha egy területet elpusztított a pusztító mágia, a megifjítás megszünteti a föld sterilitását, képessé téve azt arra, hogy újból növényzetet hordozzon magán. A varázslatot bármilyen szilárd területen lehet alkalmazni, beleértve a homokos, kavicsos terepet és a port.

A varázslat mindig az alkalmazójától kiindulva hat, így annak a megifjítani szándékozott terült középpontjában kell állnia. A kör sugara 1.5 méterszer a varázsló szintje. Egyszeri használata után a talaj tápanyag szintje megnő, maga a talaj megnedvesedik és azonnal finom fűszőnyeg nő rajta.

A varázslat időtartama változó. Az általa feljavított talaj és a fű nem mágikus, így bármely természeti erő hatással lehet rá, de még a legrosszabb körülmények között is túlél egy hetet. A megifjítás egyébként addig tart, amíg egy pusztító varázslat meg nem semmisíti a terület növényzetét.

A varázslat anyagi komponense egy mag (bármilyen típusú) és egy csepp víz.

## ÖTÖDIK SZINT

### Kapcsolat

Athason a papok ezzel a varázslattal követett elemük síkjának egy erőteljes lényével képesek kapcsolatot teremteni, hogy választ kapjanak a kérdéseikre.

### Elemi szellem Idézése/Elemi szellem elűzése

Szféra: Elemi (változó)

Távolság: 80 méter

Komponensek: V, S

Időtartam: 1 forduló/sz.

Bevetési idő: 5 kör

Hatókör: speciális

Mentődobás: nincs

Athason nemlétezik a 6. szintű tűz elemi szellem idézése és a 7. szintű föld elemi szellem idézése varázslat, helyettük ez a varázslat lehetővé teszi, hogy a pap kaput nyisson arra az elemi síkra, melyhez nagyobb hozzáférése van és onnan megidézzon egy elemi szellemet. A szellem Életerő dobásainak számát véletlenszerűen határozzuk meg.

#### Dobás

#### Életerő dobás

01-65

8

66-90

12

91-00

16

A szellem nem fordul a pap ellen, szóval nem kell fenntartani a koncentrációt. Az idézett elemi szellem maximum az idéző szintjeinek megfelelő fordulóiig marad, meg nem hal, vagy mágikusan el nem űzik.

### Homokvihar

Szféra: Levegő

Távolság: 60 méter

Komponensek: V, S

Időtartam: 3 kör/szint

Bevetési idő: 4 kör

Hatókör: speciális

Mentődobás: felezi

Ez a varázslat lehetővé teszi a pap számára, hogy egy nagyon nagy porkísértetet idézzon meg, ami egyszerre több ellenféllel is szembeszállhat, többet is támadhat. A viharnek 0-ás vértzet osztálya van, 12"-tyel mozog és életerő dobásainak száma megegyezik az öt megidéző pap szintjeinek számával. A homokvihar egy nagy por és homok anyagú forgószelel, ami négy méter magas és a pap szintjeinek megfelelő számú 10x10 méteres négyzetet fed le. A vihar alakját a pap határozza meg s körről körre változtathatja, bár arra figyelnie kell, hogy a vihar egyetlen része sem mozoghat gyorsabban a mozgási sebességénél. Minden lény, aki a vihar területén belül tartózkodik, ki van téve annak a támadásnak, ami 2d6 sebpont veszteséget okoz (a veszteség sikeres mágia elleni mentődobás segítségével felezhető). A vihar csak mágikus fegyverrel sebezhető. Belsejében minden nem mágikus tűz kialszik, minden benne lévő tárgynak mentődobást kell tennie sav ellen +5-tel, ami ha nem sikerül, akkor a tárgy megsemmisül. A vihar visszatartathat egy gázfelhőt vagy egy gázalakban levő lényt, ill. ellökheti azokat a paptól. A felhő elhomályosítja a látást és a benne lévő lények még a felhő elhagyását követő 1-4 körig nem látnak (ez a hatás sikeres mágia elleni mentődobással elkerülhető).

Az a mágiahasználó, aki belekerül a homokviharba, elveszíti koncentrációját és nem képes varázsolni, ha mégis megpróbálja, akkor a varázslat nem jön létre, de elhasználódik.

A varázslat anyagi komponense egy kis üvegcsé levegő, amit szeles napon gyűjtöttek.

## HATODIK SZINT

### Életfa teremtése

Szféra: Kozmosz

Távolság: 0

Komponensek: V, S, M

Időtartam: maradandó

Bevetési idő: 1 forduló

Hatókör: 1 fa

Mentődobás: nincs

Ezzel a varázslattal a pap egy élő facsémét képes elvarázsolni úgy, hogy abból életfa legyen. A csémének ki kell hajtania a földből, bár a pap átültetheti más helyre, mielőtt a varázslatot alkalmazná. A fa egy hét alatt nő meg teljes méretére, de erejét és képességeit már a varázslat alkalmazásakor megkapja. Bármilyen, egy évnél fiatalabb fára lehet alkalmazni a varázslatot. Az életfa jellemzőit a 7. fejezetben lehet megtalálni.

A varázslat anyagi komponense egy facsémete (ebből lesz az életfa) és egy rézdrót, fa alakúra hajtogatva.



## Tartalomjegyzék

<p><b>1. Képesség Pontok</b> _____ <b>1</b></p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Főérték dobások</b> _____ <b>1</b></p> <p style="padding-left: 40px;">További módszerek: _____ 1</p> <p style="padding-left: 20px;"><b>A Főértékek</b> _____ <b>1</b></p> <p><b>2. Játzó karakter fajok</b> _____ <b>1</b></p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Minimum és maximum főértékek</b> _____ <b>2</b></p> <p style="padding-left: 40px;">Faji képesség kívánalmak _____ 2</p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Faji képességmódosítók</b> _____ <b>2</b></p> <p style="padding-left: 40px;">Kaszt korlátozások és szinthatárok _____ 2</p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Nyelvek</b> _____ <b>2</b></p> <p style="padding-left: 40px;">A közös nyelv _____ 2</p> <p style="padding-left: 40px;">Egyéb nyelvek _____ 3</p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Törpék</b> _____ <b>3</b></p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Tündérek</b> _____ <b>3</b></p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Féltündérek</b> _____ <b>4</b></p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Félóriások</b> _____ <b>4</b></p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Félszerzetek</b> _____ <b>5</b></p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Emberek</b> _____ <b>6</b></p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Mulok</b> _____ <b>6</b></p> <p style="padding-left: 40px;">Mul erőfeszítés táblázat _____ 7</p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Thri-kreen-ek</b> _____ <b>7</b></p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Egyéb jellemzők</b> _____ <b>8</b></p> <p style="padding-left: 40px;">Magasság és súly _____ 8</p> <p style="padding-left: 40px;">Kor _____ 8</p> <p style="padding-left: 40px;">A korosodás következményei _____ 8</p> <p><b>3. Játzó karakter kasztok</b> _____ <b>8</b></p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Kaszt főérték kívánalmak</b> _____ <b>9</b></p> <p style="padding-left: 40px;">Kaszt főérték minimumok _____ 9</p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Újonnan generált karakterek</b> _____ <b>9</b></p> <p style="padding-left: 40px;">Kezdő szint _____ 10</p> <p style="padding-left: 40px;">Kezdeti sebpontok _____ 10</p> <p style="padding-left: 40px;">Kezdő jártasságok _____ 10</p> <p style="padding-left: 40px;">Kezdő pénz _____ 10</p> <p style="padding-left: 40px;">Többkasztú karakterek _____ 10</p> <p style="padding-left: 40px;">Nem játzó karakterek _____ 10</p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Kaszt leírások</b> _____ <b>10</b></p> <p style="padding-left: 40px;">Harcos _____ 10</p> <p style="padding-left: 40px;">Gladiátor _____ 11</p> <p style="padding-left: 40px;">Vándor _____ 11</p> <p style="padding-left: 40px;">Varázslók _____ 12</p> <p style="padding-left: 40px;">Pusztító _____ 12</p> <p style="padding-left: 40px;">Megőrző _____ 13</p> <p style="padding-left: 40px;">Illuzionista _____ 13</p> <p style="padding-left: 40px;">Papok _____ 13</p>	<p style="padding-left: 20px;">Pap _____ 14</p> <p style="padding-left: 20px;">Druida _____ 14</p> <p style="padding-left: 20px;">Templomos _____ 15</p> <p style="padding-left: 20px;">Csavargók _____ 17</p> <p style="padding-left: 20px;">Bárd _____ 17</p> <p style="padding-left: 20px;">Tolvaj _____ 17</p> <p style="padding-left: 20px;">Pszionista (Athasi változat) _____ 19</p> <p><b>Többkasztú és kettőskasztú karakterek</b> _____ <b>19</b></p> <p style="padding-left: 20px;">Többkaszt kombinációk _____ 19</p> <p style="padding-left: 20px;">Kettős kasztú karakterek _____ 20</p> <p><b>Karakterfák</b> _____ <b>20</b></p> <p style="padding-left: 20px;">Egy karakterfa elkészítése _____ 20</p> <p style="padding-left: 20px;">Jellem _____ 20</p> <p style="padding-left: 20px;">Karakter váltás _____ 20</p> <p style="padding-left: 20px;">Karakter fejlődés _____ 20</p> <p style="padding-left: 20px;">Az inaktív karakterek státusza _____ 20</p> <p style="padding-left: 20px;">A karakterfa előnyei _____ 21</p> <p style="padding-left: 20px;">Cserék a karakterek között _____ 21</p> <p><b>4. Jellem</b> _____ <b>21</b></p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Félóriások és a jellem</b> _____ <b>21</b></p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Jellemek reménytelen helyzetekben</b> _____ <b>21</b></p> <p style="padding-left: 40px;">Teljes reménytelenség _____ 22</p> <p><b>5. Jártasságok</b> _____ <b>22</b></p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Fegyveres képességek Athason</b> _____ <b>22</b></p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Új nem fegyveres jártasságok</b> _____ <b>22</b></p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Az új jártasságok leírása</b> _____ <b>22</b></p> <p style="padding-left: 40px;">Alkudozás _____ 23</p> <p style="padding-left: 40px;">Bürokrácia _____ 23</p> <p style="padding-left: 40px;">Fegyver improvizáció _____ 23</p> <p style="padding-left: 40px;">Hőtől védettség _____ 23</p> <p style="padding-left: 40px;">Jelbeszéd _____ 23</p> <p style="padding-left: 40px;">Mozdulat elrejtése _____ 23</p> <p style="padding-left: 40px;">Pszionika érzékelése _____ 23</p> <p style="padding-left: 40px;">Vért optimalizálás _____ 24</p> <p style="padding-left: 40px;">Vízlelés _____ 24</p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Nem fegyveres képességek keresztábrázata</b> _____ <b>24</b></p> <p style="padding-left: 20px;"><b>A meglévő jártasságok használata Athason</b> _____ <b>24</b></p> <p style="padding-left: 20px;"><b>A túlélés használata Athason</b> _____ <b>25</b></p> <p><b>6. Pénz és felszerelés</b> _____ <b>25</b></p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Mi mibe kerül</b> _____ <b>25</b></p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Pénzügyi rendszer</b> _____ <b>25</b></p> <p style="padding-left: 40px;">Átlagos bérek _____ 26</p> <p style="padding-left: 40px;">Kezdőpénz _____ 26</p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Athasi piac: tárgyak listája</b> _____ <b>26</b></p> <p style="padding-left: 40px;">Fegyverek _____ 26</p> <p style="padding-left: 40px;">Vértek _____ 27</p>
---	---

<b>Új felszerelési tárgyak</b>	<b>27</b>	<b>Templomosok, mint NJK-k</b>	<b>47</b>
Háztartási eszközök	27	<b>Druidák, mint NJK-k</b>	<b>48</b>
Hámok	27	<b>13. Fény és Látási viszonyok</b>	<b>48</b>
Szállítás	27	Látási viszonyok Athason	48
<b>Felszerelés leírások</b>	<b>28</b>	<b>14. Idő és mozgás</b>	<b>49</b>
Háztartási eszközök	28	Az athasi időszámítás	49
Hámok:	28	Kiszáradás	49
Szállítás	28	Éjszakai mozgás	50
Állatok	28	Hosszú távú utazások	50
Fegyverek:	29	<b>15. Új varázslatok</b>	<b>52</b>
<b>7. Mágia</b>	<b>29</b>	<b>Varázslói varázslatok</b>	<b>52</b>
<b>Papi mágia</b>	<b>29</b>	Első szint	52
<b>A varázslói mágia</b>	<b>34</b>	Második szint	52
Pusztítás	34	Harmadik szint	52
Több varázslat alkalmazása adott helyről	35	Negyedik szint	53
Az élet fája	35	Ötödik szint	53
Mágikus tárgyak	36	Hatodik szint	54
<b>8. Tapasztalat</b>	<b>36</b>	Hetedik szint	54
Kasztból fakadó tapasztalat pontok	36	Nyolcadik szint	54
Fajból fakadó tapasztalat pontok	37	<b>Papi Varázslatok</b>	<b>55</b>
Kasztból fakadó tapasztalat pont bonuszok	37	Első szint	55
Faji tapasztalatpont bonuszok	38	Második szint	55
<b>9. Harc</b>	<b>39</b>	Harmadik szint	55
<b>Arénaharc</b>	<b>39</b>	Negyedik szint	55
<b>Harc élőholtakkal Athason</b>	<b>40</b>	Ötödik szint	56
Élőholtak visszafordítása és uralom alá vonása	40	Hatodik szint	56
<b>Karakter halál</b>	<b>41</b>	<b>Tartalomjegyzék</b>	<b>57</b>
Lebegés a halál kapujában	41		
<b>Háborúk</b>	<b>41</b>		
<b>Követők</b>	<b>41</b>		
<b>Darab páncélok</b>	<b>41</b>		
Fontos megkötések	41		
<b>10. Kincs</b>	<b>42</b>		
<b>Athas Kincstípusai</b>	<b>42</b>		
<b>Érmék</b>	<b>43</b>		
<b>Drágakövek</b>	<b>43</b>		
<b>Műtárgyak</b>	<b>43</b>		
<b>Mágikus tárgyak</b>	<b>43</b>		
Italok	44		
Új mágikus tárgyak	44		
<b>11. Találkozások</b>	<b>45</b>		
<b>Varázslói, papi és pszionista találkozások</b>	<b>45</b>		
<b>Találkozások a Városállamokban</b>	<b>45</b>		
<b>Szörnyek</b>	<b>45</b>		
<b>12. Nem Játszó Karakterek</b>	<b>47</b>		
<b>Mágiahasználó NJK-k</b>	<b>47</b>		