SRD Varázskönyv

1.01

A DnD 5. kiadásának varázslatait hobbiból, saját használatra fordítottam le. Az alábbiakban a Creative Commons alá tartozó SRD 5.1-ben (https://media.wizards.com/2016/downloads/DND/SRD-OGL_V5.1.pdf) szereplő varázslatok fordítása található. A fordításhoz használtam még az 5e Tools-ra (**https://5e.tools**) és a http://dnd5e.wikidot.com/ oldalakat is.

A varázslatokat igyekeztem a hivatalosan megjelent Kezdőkészlettel összhangban fordítani, ehhez a dokumentum végén található szószedetet használtam. Ahol lehetett, átvettem a Kezdőkészletben szerepelő fordításokat is, ezeket csak néhány helyen pontosítottam (legalábbis remélem) vagy egységesítettem a többi fordítással .

A fordítást egyelőre különösebb szerkesztés nélkül teszem közzé. Bízom abban, hogy a közreadással kiderülnek majd a fordításban maradt hibák, pontatlanságok, elütések. Remélem, hogy lesznek további inspiráló és kreatív javaslatok a nevekre, megfogalmazásokra is. Köszönettel veszek minden észrevételt, javaslatot. Mindezek alapján elkészülhet majd egy szebben szerkesztett változat is.

2023. február 26.

Kováts Gergely

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 ("SRD 5.1") by Wizards of the Coast LLC and available at https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document. The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.

Varázstrükkök

Druidacsíny
Druidcraft

Transzmutáció varázstrükk

Druida

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz

A természet szellemeinek suttogva az alábbi hatások egyikét hozhatod létre a hatótávon belül:

- Apró, ártalmatlan érzékszervi hatást hozol létre, amely megjósolja, hogy milyen időjárás lesz a következő 24 órában. A hatás testet ölthet aranygömbként (tiszta égbolt), felhőként (eső), hópelyhekként (hóesés) stb. Ez a hatás 1 körig tart.
- Hatásodra azonnal kivirágzik egy virág, kinyílik egy mag vagy egy levélrügy.
- Azonnali, ártalmatlan érzékszervi hatást hozol létre, például lehulló leveleket, szélfúvást, kis állat hangját vagy egy görény szagát. A hatásnak bele kell férnie egy 5 láb élű kockába.
- Azonnal lángra gyújtasz vagy eloltasz egy gyertyát, egy fáklyát vagy egy kis tábortüzet.

Ellenállás ©
Resistance

Abjuráció varázstrükk

Pap | Druida

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (Egy miniatűr köpeny)

Megérintesz egy, a varázslatba beleegyező lényt. A varázslat ideje alatt a célpont az egyik (általa választott) mentődobásához hozzáadhat 1d4-et. A dobást a mentődobás előtt és után is ki lehet dobni, majd a varázslat véget ér.

Fagysugár
Ray of Frost

Evokáció varázstrükk

Feltaláló | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz

Fagyos, kékesfehér sugár csap bele egy hatótávon belüli lénybe. Dobj **távolsági varázstámadást**, ami ha sikerül, a célpont 1d8 fagysebzést szenved, és következő köröd elejéig a sebessége 10 lábbal csökken.

Magasabb szinteken: A sebzés további 1d8-cal növekszik, amikor eléred az 5. (2d8), a 11. (3d8) és a 17. szintet (4d8).

Fény
Light

Evokáció varázstrükk

Feltaláló | Bárd | Pap | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, M (szentjánosbogár vagy foszforeszkáló mohadarab)

Megérintesz egy legfeljebb 10 láb kiterjedésű tárgyat. A hatóidő alatt a tárgy 20 láb sugarú területen erős, további 20 láb sugarú területen pedig gyér fénnyel világít. A fény színe tetszésed szerinti lehet. A tárgy lefedhető bármilyen nem átlátszó anyaggal, ez a fényt is eltakarja. A varázslat véget ér, ha a varázslatot ismételten elmondod, vagy ha egy akcióval szétoszlatod.

Ha a varázslatot egy olyan tárgyon próbálod létrehozni, amit egy ellenséges lény visel vagy tart a kezében, a lény **Ügyesség mentődobást** dobhat a hatás elkerülése érdekében.

Haldoklók megmentése
Spare the Dying

Nekromancia varázstrükk

Feltaláló | Pap

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz

Megérintesz egy élőlényt, amelynek 0 harcerőpontja van. A lény állapota stabilizálódik. A varázslat nincs hatással az élőhalottakra vagy a szerkezetekre.

Husáng
Shillelagh

Transzmutáció varázstrükk

Druida

Varázslási idő: 1 bónusz akció
Hatóidő: 1 perc
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (fagyöngy, lóhere levél, és egy husáng vagy bot)

A kezedben tartott husáng vagy bot átitatódik a természet erejével. A hatóidő alatt az Erő módosítód helyett a varázsláshoz használt tulajdonságod módosítóját használhatod az e fegyverrel végrehajtott közelharci támadások és sebzések dobásakor. A fegyver d8-as sebzéskockát használ. Ha a fegyver nem mágikus, akkor azzá válik. A varázslat véget ér, amikor ismét elvarázsolod vagy amikor elereszted a fegyvert.

Igaz csapás ©
True Strike

Divináció varázstrükk

Bárd | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 fordulóig
Hatótáv: 30 láb
Komponens: Sz

Kinyújtod kezed és rámutatsz egy lényre a hatótávon belül. A mágiád rövid bepillantást enged a célpont védekezésébe. A következő körödben előnnyel dobhatod az első támadásodat a célpont ellen, feltéve, hogy a varázslat nem ér előbb véget.

Javítás
Mending

Transzmutáció varázstrükk

Feltaláló | Bárd | Pap | Druida | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 perc
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (két mágnes)

A varázslat képes egyetlen törést vagy szakadást megjavítani egy olyan tárgyon, amelyet megérintesz. Például eltört láncszemet, egy félbe törött kulcs két felét, szakadt köpenyt vagy szivárgó borostömlőt. Mindaddig, amíg a törés vagy szakadás semmilyen irányban nem nagyobb 1 lábnál, addig a javítás nem hagy nyomot a korábbi sérülésből.

A varázslat képes fizikailag javítani egy mágikus tárgyat vagy szerkezetet, de a varázslat nem tudja visszaállítani a mágiát egy ilyen tárgyban.

Jeges érintés
Chill Touch

Nekromancia varázstrükk

Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 forduló
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz

Kísérteties csontvázkezet hozol létre a hatótávon belül lévő lény közvetlen közelében. Dobj **távolsági varázstámadást** a lény ellen, hogy elárasszad a sír hidegével. Találat esetén a cél 1d8 nekrotikus sebzést szenved, és nem tud harcerőpontokat visszanyerni a következő köröd kezdetéig. Addig a kéz ráakaszkodik a célpontra.

Ha a varázslat élőhalott célpontot talál el, az a fentieken túl hátránnyal dobja támadásait veled szemben a következő köröd végéig.

Magasabb szinteken: A varázslat sebzése 1d8-cal nő, amikor eléred az 5. szintet (2d8), a 11. szintet (3d8) és a 17. szintet (4d8).

Kisebb illúzió
Minor Illusion

Illúzió varázstrükk

Bárd | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 perc
Hatótáv: 30 láb (5 láb kocka)
Komponens: Sz, M (egy kis gyapjú)

Hangot vagy egy tárgy képet hozhatsz létre a hatótávon belül, amely a hatóidő alatt fennmarad. Az illúzió akkor is véget ér, ha egy akcióval megszünteted, vagy ismét elmondod a varázslatot. Ha hangot hozol létre, annak hangereje a suttogástól a sikolyig terjedhet. Ez lehet a te hangod, valaki más hangja, oroszlán üvöltése, dobverés, vagy bármilyen más hang, amit választasz. A

hang változatlanul folytatódik a hatóidő alatt, vagy különálló hangokat adhat ki különböző időpontokban, mielőtt a varázslat véget ér.

Ha egy tárgyról készítesz képet – például egy székről, sáros lábnyomokról vagy egy kis ládáról –, akkor az nem lehet nagyobb, mint 5 láb élű kocka. A kép nem hozhat létre hangot, fényt, szagot vagy más érzékszervi hatást. A képpel való fizikai interakció felfedi, hogy ez csupán illúzió, mert a dolgok kersztül mennek rajta.

Ha egy lény egy akció felhasználásával megvizsgálja a hangot vagy a képet, akkor megállapíthatja a kép illúzió voltát, ha sikeres **Intelligencia (Nyomozás)** próbát dob a varázslatod elleni mentő NF értékével szemben. Ha egy lény felismeri, hogy mi az illúzió valójában, akkor az illúzió elhalványul a lény számára.

Láng teremtése
Produce Flame

Konjuráció varázstrükk

Druida

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 10 perc
Hatótáv: Önmagad (30 láb)
Komponens: V, Sz

Lobogó láng jelenik meg a kezedben. A láng a hatóidő alatt ott marad, és nem árt sem neked, sem a felszerelésednek. A láng erős fényt áraszt 10 láb sugarú körben, és gyér fényt további 10 lábon. A varázslat véget ér, ha akció felhasználásával véget vetsz neki vagy ha ismét elvarázsolod.

A lánggal támadhatsz is, bár ezzel véget ér a varázslat. Amikor a varázslatot elmondod – vagy egy későbbi körödben akció felhasználásával – a lángot egy olyan lényre dobhatod, aki tőled legfeljebb 30 lábra áll. Dobj **távolsági varázstámadást**. Találat esetén a célpont 1d8 tűz sebzést szenved.

Magasabb szinteken: A varázslat sebzése 1d8-cal nő, amikor eléred az 5. szintet (2d8), a 11. szintet (3d8) és a 17. szintet (4d8).

Máguskéz
Mage Hand

Konjuráció varázstrükk

Feltaláló | Bárd | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 perc
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz

A hatótávon belül egy lebegő szellemkéz jelenik meg az általad megadott helyen. A kéz a hatóidő végéig marad meg, de egy akció felhasználásával el is tüntetheted azt. A kéz akkor is eltűnik, ha 30 lábnál jobban eltávolodik tőled, vagy ha ismét elmondod a varázslatot.

A kezet egy akció felhasználásával irányíthatod. A kéz érintkezésbe léphet tárgyakkal, kinyithat egy ajtót vagy egy ládát, betehet vagy kivehet egy tárgyat egy nyitott ládából, vagy kiöntheti egy edény tartalmát. A kéz minden egyes használatkor legfeljebb 30 lábnyit mozoghat is.

A kéz nem alkalmas támadásra, varázstárgyak aktiválására és 10 fontnál nagyobb súlyú tárgyak felemelésére.

Méregpermet
Poison Spray

Konjuráció varázstrükk

Feltaláló | Druida | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 10 láb
Komponens: V, Sz

A kezedet kinyújtod egy olyan lény felé, akit a hatótávon belül látsz. A tenyeredből mérgező gáz lövell ki. A lénynek sikeres **Állóképesség mentődobást** kell dobnia, ellenkező esetben 1d12 méreg sebzést szenved.

Magasabb szinteken: A varázslat sebzése 1d12-vel nő, amikor eléred az 5. szintet (2d12), a 11. szintet (3d12) és a 17. szintet (4d12).

Ördögi gúny
Vicious Mockery

Inkantáció varázstrükk

Bárd

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V

Finom, varázslatokkal átszőtt sértések sorozatát vágod egy olyan lény fejéhez, akit a hatótávon belül látsz. Ha a célpont hall téged (értenie nem szükséges, amit mondasz), akkor sikeres **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia, vagy 1d4 pszichikai sebzést szenved, és hátránnyal kell dobnia a következő támadását, amelyet a következő körének vége előtt tesz.

Magasabb szinteken: A varázslat sebzése 1d4-gyel nő, amikor eléred az 5. szintet (2d4), a 11. szintet (3d4) és a 17. szintet (4d4).

Savfröccs
Acid Splash

Konjuráció varázstrükk

Feltaláló | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz

Egy savgömböt dobsz. Válassz egy lényt a hatótávon belül, amelyet látsz, vagy válassz két lényt a hatótávon belül, amelyeket látsz és amelyek 5 láb távolságra vannak egymástól. Minden célpontnak sikeres **Ügyesség mentődobást** kell dobnia, különben 1d6 sav sebzést szenved.

Magasabb szinteken: A varázslat sebzése 1d6-tal nő, amikor eléred az 5. szintet (2d6), a 11. szintet (3d6) és a 17. szintet (4d6).

Sokkoló érintés
Shocking Grasp

Evokáció varázstrükk

Feltaláló | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz

A kezedből villám vágódik abba a lénybe, akit megpróbálsz megérinteni. Dobj **közelharci varázstámadást**, melyet előnnyel végezhetsz, ha a célpont fémpáncélt visel. Ha sikerül, a célpont 1d8 villámsebzést szenved el, és a következő köre elejéig nem használhatja a reakcióját.

Magasabb szinteken: A sebzés további 1d8-cal növekszik, amikor eléred az 5. (2d8), a 11. (3d8) és a 17. szintet (4d8).

Szemfényvesztés
Prestidigitation

Transzmutáció varázstrükk

Feltaláló | Bárd | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Legfeljebb 1 óra
Hatótáv: 10 láb
Komponens: V, Sz

Ezt a kis mágikus trükköt a tanoncok gyakorlásra használják. Az alábbi mágikus hatások egyikét érheted el vele:

- Azonnali, ártalmatlan érzékszervi hatás, mint pl. egy szikraeső, léglöket, halk muzsikaszó vagy valamilyen furcsa szag.
- Egy pillanat alatt meggyújthatsz vagy kioltthatsz egy gyertyát, fáklyát vagy egy kis tüzet.
- Egy pillanat alatt megtisztíthatsz vagy összekoszolhatsz egy 1 láb élű kockánál nem nagyobb tárgyat.
- Felmelegíthetsz, lehűthetsz vagy megízesíthetsz legfeljebb 1 láb élű kocka terjedelmű élettelen anyagot (max. 1 órára).
- Létrehozhatsz valamilyen színt vagy kis jelzést, szimbólumot egy tárgy felületén vagy más felszínen (max. 1 órára).
- Létrehozhatsz egy kis, nem mágikus csecsebecsét, vagy egy tárgy illúzióképét, mely elfér a tenyereden, és a következő köröd végéig marad meg.

A varázslat többszöri alkalmazásával legfeljebb három nem azonnali hatást működtethetsz egyidejűleg, melyeket egy akció felhasználásával bármikor meg is szüntethetsz.

Szent láng
Sacred Flame

Evokáció varázstrűkk

Pap

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz

Lángszerű fénycsóva sújt le egy hatótávon belüli célpontra, akit látnod kell. A célpontnak sikeres **Ügyesség mentődobást** kell dobnia, kudarc esetén 1d8 ragyogás típusú sebzést szenved el. A mentődobásnál a fedezék nem ad bónuszt.

Magasabb szinteken: A sebzés további d8-cal növekszik, ha eléred az 5. (2d8), a 11. (3d8) és a 17. szintet (4d8).

Táncoló fények ©
Dancing Lights

Evokáció varázstrükk

Feltaláló | Bárd | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz, M (egy darab foszfor, varázsfa vagy szentjánosbogár)

A hatótávon belül létrehozhatsz legfeljebb négy fáklyaerősségű fényforrást, melyek lehetnek egy levegőben lebegő fáklyához, lámpáshoz vagy gömbhöz hasonlatosak. A négy fényforrás helyett egyetlen, fényből szőtt, közepes termetű (M) humanoidot is megformálhatsz. Bármelyik lehetőséget is választod, mindegyik fény 10 láb sugárban gyér fénnyel világít.

Körödben egy bónusz akció felhasználásával a varázslattal létrehozott fényeket a hatótávon belül legfeljebb 60 lábnyit mozgathatod. Mindegyik fényforrásnak 20 lábon belül kell lennie egy másik, ugyanezzel a varázslattal létrehozott fényforrástól. Ha kikerülnek a varázslat hatósugarából, a fények kialszanak.

Taumaturgia
Thaumaturgy

Transzmutáció varázstrükk

Pap

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 perc
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V

A varázslat eredményeképp a természetfeletti erők egy kisebb csodája nyilvánul meg. A következő mágikus hatások valamelyike jön létre a hatótávon belül:

- A hangerőd 1 percre a háromszorosára erősödik.
- Lángok megrebbennek, fényesebbé vagy halványabbá válnak, vagy éppen megváltozik a színük. A hatás 1 percig tart.
- A föld 1 percen keresztül ártalmatlanul remeg.

- Azonnali hatásként megszólal egy hang az általad megjelölt helyről, mint például egy dörrenés, egy holló károgása, vagy valamilyen sejtelmes suttogás.
- Azonnali hatásként becsapódik vagy kivágódik egy be nem zárt ajtó vagy ablak.
- 1 percre megváltozik a szemed színe.

A varázslat többszöri alkalmazásával legfeljebb három nem azonnali hatást működtethetsz egyidejűleg, melyek bármelyikét egy akció felhasználásával meg is szüntethetsz.

Tűzlövedék
Fire Bolt

Evokáció varázstrükk

Feltaláló | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz

Tüzet dobsz a hatótávon belül lévő lényre vagy tárgyra. Dobj **távolsági varázstámadást** a célpont ellen. Találat esetén a célpont 1d10 tűz sebzést szenved. A varázslat által eltalált gyúlékony tárgy meggyullad, ha azt nem viselik vagy hordják.

Magasabb szinteken: A varázslat sebzése 1d10-zel nő, amikor eléred az 5. szintet (2d10), a 11. szintet (3d10) és a 17. szintet (4d10).

Útmutatás
Guidance

©

Divináció varázstrükk

Feltaláló | Pap | Druida |

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz

Megérintesz egy a varázslatba beleegyező lényt. A varázslat lejárta előtt a célpont az egyik tulajdonságpróbájához hozzáadhat 1d4-et. A dobást a tulajdonságpróba előtt és után is elvégezheti. Ezt követően a varázslat véget ér.

Üzenet
Message

Transzmutáció varázstrükk

Feltaláló | Bárd | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 forduló
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz, M (rövid darab rézhuzal)

Ujjaddal egy a hatótávon belüli lény felé mutatsz, és elsuttogsz egy üzenetet. A célpont (és csak a célpont) hallja az üzenetet, és suttogva válaszolhat, amelyet csak Te hallhatsz.

Ezt a varázslatot szilárd tárgyakon keresztül is elvarázsolhatod, ha ismered a célpontot, és tudod, hogy az akadályon túl van. Mágikus csend, 1 láb kő, 1 hüvelyk közönséges fém, vékony ólomlap vagy 3 láb fa blokkolja a varázslatot. A varázslatnak nem kell egyenes vonalat követnie, és behatolhat a sarkok mögé vagy a nyílásokon keresztül is.

Vérfagyasztó sugár
Eldritch Blast

Evokáció varázstrükk

Boszorkány

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz

Sistergő energiasugár csap egy a hatótávon belül lévő lény felé. Dobj **távolsági varázstámadást** a célpont ellen! Találat esetén a célpont 1d10 energiasebzést szenved.

Magasabb szinteken: A varázslat több sugarat hoz létre. Az 5. szinten két sugarat, a 11. szinten három sugarat, a 17. szinten négy sugarat. A sugarak ugyanarra a célpontra vagy különböző célpontokra is irányíthatóak. Támadást külön kell dobni mindegyik sugár esetében.

1. szintű varázslatok

Áldás
Bless

1. szintű inkantáció
Pap | Lovag

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv:	30 láb
Komponens:	V, Sz, M (kevés szenteltvíz széthintése)

Válassz ki legfeljebb három lényt a varázslat hatótávján belül! Amikor a célpont támadó- vagy mentődobást dob, d4-et hozzáadhat a dobott értékhez a varázslat hatóideje alatt.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, +1 lényt választhatsz célpontnak minden 1. szint feletti varázslatrekesz után.

Állatok barátsága
Animal Friendship

1. szintű inkantáció
Druida

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	24 óra
Hatótáv:	30 láb
Komponens:	V, Sz, M (egy falat étel)

A varázslat révén meggyőzhetsz egy vadállatot arról, hogy nem jelentesz veszélyt. Válassz ki egy vadállatot, amely a hatótávon belül van! Látnia és hallnia kell téged. Ha a vadállat intelligenciája 4 vagy annál magasabb, akkor a varázslat sikertelen. Egyéb esetben a vadállatnak **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia, különben a varázslat hatóideje alatt *elbájolt* lesz. Ha Te vagy a társaid megsebzik a vadállatot, a varázslat véget ér.

Magasabb szinteken: ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, egy tovább vadállatot is elbájolhatsz minden 1. szint feletti rekesz után.

Altatás
Sleep

1. szintű inkantáció
Bárd | Mágus | Varázsló

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	1 perc
Hatótáv:	90 láb (20 láb sugarú kör)
Komponens:	V, Sz, M (csipetnyi homok és rózsaszirmok, vagy egy tücsök)

A varázslattal mágikus álomba lehet szenderíteni a lényeket. Dobj 5d8-cal, mely megadja, hogy összesen hány HP-nyi lényre hat a varázslat egy hatótávon belüli kiindulási pont 20 láb sugarú környezetében. A lények a pillanatnyi HP-jüknek megfelelően, emelkedő sorrendben fognak elaludni (az eszméletlen lények nem számítanak). A legalacsonyabb pillanatnyi HP-jú lénnyel kezdve a célpontok sorban *elájulnak*. Addig alszanak, amíg a varázslat véget nem ér, sebzés nem éri őket, vagy valaki egy akció felhasználásával fel nem rázza, illetve pofozza őket. Olyan lényre nem hat a varázslat, akinek több HP-ja van a dobott érték még fennmaradó részénél.

Az élőhalottakra és az elbájolással szemben immunis lényekre a varázslat nem hat.

Magasabb szinteken: ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, dobj +2d8-cal minden 1. szint feletti rekesz után.

Átok
Bane

1. szintű inkantáció
Bárd | Pap

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv:	30 láb
Komponens:	V, Sz, M (egy csepp vér)

Legfeljebb három lénynek, akit a hatótávon belül látsz, **Karizma mentődobást** kell dobnia. Sikertelen dobás esetén ha a célpont a varázslat hatóideje alatt támadást vagy mentődobást dob, dobnia kell d4-gyel és a dobás eredményét ki kell vonnia a támadásdobásból vagy a mentődobásból.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, akkor egy további lényt célozhatsz meg minden 1. szint feletti rekesz felhasználása után.

Azonosítás
Identify

1. szintű divináció
Feltaláló | Bárd | Varázsló

Varázslási idő:	1 perc | Rituálé
Hatóidő:	Azonnali
Hatótáv:	Érintés
Komponens:	V, Sz, M (100 ap értékű igazgyöngy és egy bagolytoll)

Válassz egy tárgyat, amellyel a varázslás ideje alatt végig érintkezésben kell maradnod! Ha az egy varázstárgy, esetleg valamilyen mágia járja át, felismered a mágia jellemzőit, a használata módját, hogy ehhez rá kell-e hangolódni, és hogy hány töltet van benne (amennyiben ez releváns). Megtudod, hogy a tárgy valamilyen varázslat hatása alatt áll-e, és ha igen, az micsoda. Ha a tárgyat varázslattal hozták létre, felismered, hogy melyik varázslat volt az.

A tárgy helyett a varázslás során egy lényt is megérinthetsz. Ekkor azt tudod meg, hogy milyen varázslatok hatása alatt áll.

Behálózás
Entangle

©

1. szintű konjuráció

Druida

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 20 láb (20 láb oldalú négyzet)
Komponens: V, Sz

Kapaszkodó indák és gyomnövények sarjadnak a földből egy 20 láb élű négyzetben, melynek középpontját a hatótávon belül te határozod meg. A növények a területet a varázslat hatóideje alatt nehéz tereppé változtatják.

Minden lénynek, amely a területen tartózkodik, **Erő mentődobást** kell dobnia, különben belegabalyodik az indákba és a varázslat végéig *helyhezkötötté* válik. A helyhezkötött lény felhasználhatja akcióját hogy **Erő próbát** tegyen a varázslatod elleni mentő NF értékével szemben. Ha sikeres, kiszabadítja magát.

A varázslat végén a növények elszáradnak.

Beszéd az állatokkal
Speak with Animals

®

1. szintű divináció

Druida

Varázslási idő: 1 akció | Rituálé
Hatóidő: 10 perc
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz

A varázslat révén képessé válsz az állatok beszédének megértésére és a vadállatokkal való szóbeli kommunikációra. A legtöbb vadállat megértését és tudását az Intelligenciája korlátozza, de biztosan képesek információt adni a közeli helyszínekről és szörnyekről, amelyeket az elmúlt egy napban észrevettek. Arra is rávehetsz egy vadállatot, hogy kisebb szívességeket tegyen neked (a KM belátása alapján).

Étel és ital tisztítása
Purify Food and Drink

®

1. szintű transzmutáció

Feltaláló | Pap | Druida | Lovag

Varázslási idő: 1 akció | Rituálé
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 10 láb (5 láb sugarú gömb)
Komponens: V, Sz

Minden nem mágikus étel és ital megtisztul egy 5 láb sugarú gömbön belül, amelynek középpontját te választod meg a hatótávon belül, és mentes lesz a betegségeketőé és mérgektől.

Familiáris idézése
Find Familiar

®

1. szintű konjuráció

Varázsló

Varázslási idő: 1 óra | Rituálé
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 10 láb
Komponens: V, Sz, M (10 arany értékű szén, füstölő és gyógynövények, amelyeket egy sárgaréz parázstartóban kell elégetni)

Egy familiáris szolgálatait nyered el, amely egy általad választott állati formát ölt: denevér, macska, rák, béka (varangy), sólyom, gyík, polip, bagoly, mérgező kígyó, hal (csócsár/quipper), patkány, holló, csikóhal, pók vagy menyét. A hatótávon belüli egyik üres mezőn megjelenő familiáris a választott forma statisztikáival rendelkezik, kivéve azt, hogy a familiáris vadállat helyett égi lény, tündér vagy alvilági lény lesz (tetszésed szerint).

A familiáris tőled függetlenül cselekszik, de mindig engedelmeskedik a parancsaidnak. A harcban a saját kezdeményezését dobja, és a maga körében cselekszik. A familiáris nem támadhat, de más akciókat a szokásos módon végezhet.

Amikor a familiáris HP-ja 0 pontra csökken, eltűnik, és nem hagy maga után fizikai nyomot. Újból megjelenik, miután ismét elmondod a varázslatot. Akció felhasználásával a familiárisodat ideiglenesen elküldheted egy zsebdimenzióba. Másik megoldásként örökre is elbocsáthatod. Az ideiglenesen elbocsátott familiáris akció felhasználásával ismét megidézhető bármely olyan szabad mezőre, amely tőled legfeljebb 30 láb távolságra van.

Amikor a familiáris harcerőpontja 0-ra csökken, vagy eltűnik egy zsebdimenzióban, mindet, amit viselt vagy hordott, azon a mezőn hagy, ahonnan távozott.

Amíg a familiárisod legfeljebb 100 lábra van tőled, telepatikusan kommunikálhatsz vele. Ezenkívül akció felhasználásával láthatsz a familiárisod szemével, és hallhatod, amit hall a következő köröd kezdetéig. Szert tehetsz a familiáris különleges érzékeinek előnyeire is. Ez idő alatt Te magad a saját érzékszerveiddel *süket* és *vak* vagy.

Egyszerre nem lehet egynél több familiárisod. Ha a varázslatot akkor mondod el, amikor már van egy familiárisod, akkor a familiáris az új formát veszi fel. Válasszad ki az egyik formát a fenti listából! A familiárisod a kiválasztott teremtménnyé alakul.

Végül, amikor egy érintés hatótávú varázslatot mondasz el, a familiárisod úgy közvetítheti a varázslatot, mintha ő mondta volna azt el. A familiárisod tőled legfeljebb 100 lábnyira lehet, és a reakciója felhasználásával közvetítheti a varázslatot. Ha a varázslathoz támadási dobás kell, akkor a Te támadási módosítódat használd a dobáshoz.

Fénylövedék
Guiding Bolt

1. szintű evokáció
Pap

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 forduló
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz

Fényes villanás csap bele egy hatótávon belüli lénybe. Dobj **távolsági varázstámadást!** Ha talál, a célpont 4d6 ragyogás típusú sebzést szenved, és misztikus, halovány izzás veszi körül, melynek hála, a következő köröd vége előtti első támadást előnnyel lehet vele szemben dobni.

Magasabb szinteken: Ha 2. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a sebzés nagysága 1d6-tal nő minden 1. szint feletti rekesz után.

Förtelmes nevetés ©
Hideous Laughter

1. szintű inkantáció
Bárd | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz, M (apró torták és a levegőben lengetett toll)

Az általad választott lény, amelyet a hatótávon belül látsz, mindent rettentően viccesnek talál, és röhögőgörcsöt kap, ha a varázslat hat rá. A célpontnak sikeres **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia, vagy *elterül* és *cselekvőképtelenné* válik, és képtelen felállni a hatóidő alatt. A 4-es vagy annál kisebb Intelligenciával rendelkező lényekre a varázslat nem hat.

A célpont újabb **Bölcsesség mentődobást** dobhat minden köre végén, és minden alkalommal, amikor sebzést szenved. A célpont a mentődobást előnnyel dobhatja, ha azt sebzés váltotta ki. Sikeres mentődobás esetén a varázslat véget ér.

Fürge léptek
Longstrider

1. szintű transzmutáció
Feltaláló | Bárd | Druida | Vándor | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (csipetnyi föld)

Megérintesz egy lényt. A lény sebessége 10 lábbal nő a varázslat végéig.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, egy további lényt célozhatsz meg minden 1. szint feletti rekesz után.

Gyógyítás szava
Healing Word

1. szintű evokáció
Bárd | Pap | Druida

Varázslási idő: 1 bónusz akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V

A hatótávon belül kiválasztott lény — akit látnod kell — 1d4 + a varázslási tulajdonságod módosítójának megfelelő HP-t gyógyul. A varázslat nem hat az élőhalottakra és a szerkezetekre.

Magasabb szinten: Ha 2. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a gyógyítás 1d4-gyel nő minden 1. szint feletti rekesz után.

Hamis élet
False Life

1. szintű nekromancia
Feltaláló | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz, M (kevés alkohol vagy desztillált szesz)

Nekromantikus életerő-utánzattal erősíted meg magad, és 1d4 + 4 ideiglenes harcerőpontot kapsz a hatóidő végéig.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot a 2. vagy magasabb szintű varázslatrekesz használatával mondod el, akkor 5 további HP-t kapsz minden szint után a 1. szint felett.

Hit pajzsa ©
Shield of Faith

1. szintű abjuráció
Pap | Lovag

Varázslási idő: 1 bónusz akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz, M (rövid szent szöveget tartalmazó apró pergamen)

Csillogó energiamező jelenik meg és vesz körbe egy a hatótávon belül lévő, általad választott lényt. A mező a hatőidő végéig +2 bónuszt ad az VF-hez.

©

Hősiesség
Heroism

1. szintű inkantáció

Bárd | Lovag

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz

Megérintesz egy a varázslatba beleegyező lényt, akit elönt a bátorság. Amíg a varázslat véget nem ér, a lény immunissá válik a *rémületre*, és minden köre elején a varázsláshoz használt tulajdonságod módosítójának megfelelő ideiglenes harcerőpontot kap. Amikor a varázslat véget ér, a célpont elveszíti a varázslatból fennmaradó ideiglenes HP-ket.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, akkor egy további lényt célozhatsz meg minden 1. szint feletti rekesz felhasználása után.

Illúzióírás
Illusory Script

1. szintű illúzió

Bárd | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 perc
Hatóidő: 10 nap
Hatótáv: Érintés
Komponens: Sz, M (ólomtartalmú festék 10 arany értékben, ami elhasználódik a varázslat során)

Pergamenre, papírra vagy más alkalmas írható anyagra írsz, és ezt erős illúzióval itatod át, amely a hatóideig tart.

Számodra és minden lény számára, akit kijelölsz, az írás normálisnak, a Te kézírásoddal írtnak tűnik, és azt a jelentést közvetíti, amelyet a szöveg írásakor akartál. A többiek számára az írás érthetetlennek tűnik, ami mintha ismeretlen vagy mágikus nyelven íródott volna. Alternatív megoldásként azt is elérheted, hogy az írás teljesen más üzenetnek tűnjék, más kézírással és más nyelven írva, bár a nyelvnek számodra ismertnek kell lennie.

Ha a varázslatot megtörik, az eredeti írás és az illúzió is eltűnik. Egy igazlátó lény képes elolvasni a rejtett üzenetet.

Isteni kegy ©
Divine Favor

1. szintű evokáció

Lovag

Varázslási idő: 1 bónusz akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz

Imádságod isteni ragyogással erősít meg téged. A varázslat végéig a fegyveres támadásod találat esetén plusz 1d4 ragyogás sebzést okoz.

Jégkés
Ice Knife

1. szintű konjuráció (Xanathar)

Druida | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 60 láb (5 láb sugarú kör)
Komponens: Sz, M (egy csepp víz vagy egy kis jégszilánk)

Egy jégszilánkot hozol létre, amelyet egy hatótávon belüli lény felé hajítasz. Dobj **távolsági varázstámadást** a célpont ellen! Találat esetén a lény 1d10 pont szúró sebzést szenved. Akár eltaláltad a lényt, akár elhibáztad, a jégszilánk felrobban. A célpontnak és minden lénynek tőle 5 lábra sikeres **Ügyesség mentődobást** kell dobnia, vagy 2d6 pont fagysebzést szenved.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot a 2. szintű vagy magasabb varázslatrekeszből varázsolod el, akkor a fagysebzés 1d6 ponttal növekszik minden 1. szint feletti rekesz után.

Jó és gonosz észlelése ©
Detect Evil and Good

1. szintű divináció

Pap | Lovag

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv: Önmagad (max 30 láb)
Komponens: V, Sz

A hatóidő alatt tudod, hogy van-e elfajzott, égi lény, elementál, tündér, alvilági lény vagy élőhalott 30 lábon belül, valamint azt is, hogy a lény hol található. Hasonlóképpen tudod, hogy van-e olyan hely vagy tárgy 30 lábon belül, amelyet mágiával megszenteltek vagy megszentségtelenítettek.

A varázslat áthatol a legtöbb akadályon, de blokkolja 1 láb kő, 1 hüvelyk közönséges fém, vékony ólomlap vagy 3 láb fa vagy föld.

Jóbogyó
Goodberry

1. szintű transzmutáció

Druida

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (egy szál fagyöngy)

Legfeljebb 10 bogyó jelenik meg a kezedben, amelyeket mágia itat át a varázslat hatóidjéig. Egy lény egy akcióval egy bogyót ehet meg. Minden bogyó után egy HP-t lehet gyógyulni és a bogyó elég táplálékot ad egy lénynek egy egész napra. A bogyók elveszítik varázserejüket, ha a varázslást követő 24 órán belül nem fogyasztják el őket.

Kenés
Grease

1. szintű konjuráció
Feltaláló | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 perc
Hatótáv: 60 láb (10 láb négyzet)
Komponens: V, Sz, M (egy kis sertésház vagy vaj)

Sima zsír borítja a talajt 10 láb élű négyzetben, amelynek középpontjában egy hatótávon belüli pont található. A zsír a terepet nehéz tereppé változtatja. Amikor megjelenik a zsír, minden olyan lénynek, aki a területén áll, sikeres **Ügyesség mentődobást** kell dobnia, különben *elterül*. Annak a lénynek, aki belép a területre, vagy ott fejezi be a körét, szintén sikeres **Ügyesség mentődobást** kell dobnia, különben *elterül*.

Ködfelhő
Fog Cloud

1. szintű konjuráció
Druida | Vándor | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv: 120 láb (20 láb sugarú gömb)
Komponens: V, Sz

A hatótávon belüli pont 20 láb sugarú gömbben ködfelhőt hozol létre. A gömb behatol a sarkok mögé is, a terület nem beláthatóvá válik. Ez a hatóideig tart, vagy amíg egy mérsékelt vagy nagyobb sebességű (legalább 10 mérföld / órás) szél el nem oszlatja.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot a 2. szintű vagy magasabb varázslatrekeszből varázsolod el, akkor a köd sugara 20 lábbal növekszik minden 1. szint feletti rekesz után.

Lángoló kezek
Burning Hands

1. szintű evokáció
Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: Önmagad (15 láb hosszú kúp)
Komponens: V, Sz

A hüvelykujjaidat összeérintve kinyújtod szétterpesztett tenyereidet, és az ujjbegyeiből vékony lángsugarak törnek elő. A 15 láb hosszú kúpban tartózkodó minden lénynek **Ügyesség mentődobást** kell dobnia, kudarc esetén 3d6 tűzsebzést szenvednek, melyet a sikeres mentődobás felez. A lángok meggyújtják azokat az éghető anyagokat, melyeket senki nem visel vagy hordoz.

Magasabb szinteken: Ha 2. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a sebzés nagysága 1d6-tal nő minden 1. szint feletti rekesz után.

Láthatatlan szolga
Unseen Servant

1. szintű konjuráció
Bárd | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció | Rituálé
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz, M (egy madzag és egy kis darab fa)

A varázslat egy láthatatlan, értelem nélküli, alaktalan, közvetítő erőt hoz létre, amely egyszerű feladatokat hajt végre a parancsaid szerint a varázslat végéig. A szolga a hatótávon belül egy szabad mezőn jön létre. Értékei: VF 10, 1 HP és 2-es Erő. A szolga nem tud támadni. Ha HP-ja 0 pontra csökken, a varázslat véget ér.

Bónusz akció felhasználásával minden körödben egyszer mentálisan megparancsolhatod a szolgának, hogy mozogjon legfeljebb 15 lábat, és lépjen kapcsolatba egy tárggyal. A szolga olyan egyszerű feladatokat láthat el, amelyeket egy emberi szolga is elvégezhet, például dolgokat hozhat elő, takaríthat, javíthat, ruhákat hajtogathat, tüzet gyújthat, ételeket szolgálhat fel és bort önthet. Miután megadtad a parancsot, a szolga a legjobb tudása szerint elvégzi a feladatot, amíg be nem fejezi azt, majd várja a következő parancsot.

Ha olyan feladatot parancsolsz a szolgának, amely több mint 60 lábra távolítja el őt tőled, a varázslat véget ér.

Lebegő korong
Floating Disk

1. szintű konjuráció
Varázsló

Varázslási idő: 1 akció | Rituálé
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz, M (egy csepp higany)

A varázslat egy kör alakú, vízszintes erősíkot hoz létre, amely 3 láb átmérőjű és 1 hüvelyk vastag. 3 méterrel a talaj felett lebeg egy szabadon választott területen, amelyet látsz a hatótávon belül. A korong a hatóidő végéig marad fenn, és legfeljebb 500 fontot bír el. Ha nagyobb súlyt helyeznek rá, a varázslat véget ér, és minden, ami a korongon van, a földre esik.

A korong mozdulatlan, amíg 20 lábnál közelebb vagy hozzá. Ha 20 lábnál távolabbra mész, a lemez követ téged oly módon, hogy 20 lábon belül maradjon. Képes egyenetlen terepen is mozogni, felfelé vagy lefelé vezető lépcsőn, lejtőn és hasonló területeken, de nem képes 10 láb vagy annál nagyobb magasságkülönbséget leküzdeni. A korong például nem tud átkelni egy 10 láb mély gödör fölött, és elhagyni sem képes egy ilyen gödröt, ha az alján hozták létre.

Ha 100 lábnál messzebbre mozogsz a korongtól (általában azért, mert a korong nem tud megkerülni egy akadályt, hogy kövessen téged), a varázslat véget ér.

Mágia érzékelése
Detect Magic

1. szintű divináció

Feltaláló | Bárd | Pap | Druida | Lovag | Vándor | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció | Rituálé
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv: Önmagad (30 láb)
Komponens: V, Sz

A hatóidő alatt 30 lábnyi közelben érzékeled a mágia jelenlétét. Ha ilyen módon mágiát érzéékelsz, az akciód felhasználásával észreveheted a mágiával érintett, a hatóterületen lévő látható tárgyat vagy lényt körbevevő halvány aurát, és képes vagy megnevezni a mágiaiskolát is, amennyiben a mágia rendelkezik ilyennel.

A varázslat működését a legtöbb akadály nem gátolja, de nem hatol át a legalább 1 láb vastag falon, az 1 hüvelyk vastag fémen, a vékony ólomlemezen vagy 3 láb vastag fán, illetve talajon.

Máguspáncél
Mage Armor

1. szintű abjuráció

Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 8 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (egy darab cserzett bőr)

Megérintesz egy a varázslatba beleegyező, páncélt nem viselő lényt, amelyet a hatóidő végéig védő mágiaburok vesz körbe. A célpont alap VF-je 13 + az Ügyesség módosítója lesz. A varázslat előbb véget ér, ha a célpont páncélt ölt, vagy ha egy akció felhasználásával véget vetsz neki.

Menedék
Sanctuary

1. szintű abjuráció

Feltaláló | Pap

Varázslási idő: 1 bónusz akció
Hatóidő: 1 perc
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz, M (kis ezüsttükör)

Megvédesz egy a hatótávon belüli lényt a támadásokkal szemben. Amikor valaki a hatóidő alatt megtámadja a célpontot (vagy egy ártó varázslattal célozza), először sikeres **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia, különben mást kell megtámadnia, vagy a támadást, illetve a varázslatot elveszíti. A varázslat nem védi meg a célpontot a területre ható hatásoktól, mint például egy *Tűzgolyó (Fire Ball)* varázslat okozta robbanás.

Ha a védelem alatt álló lény támadást hajt végre, ellenségre ható varázslatot használ, vagy valakit megsebez, a varázs megtörik.

Mennydörgés
Thunderwave

1. szintű evokáció

Bárd | Druida | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: Önmagad (15 láb élű kocka)
Komponens: V, Sz

Mennydörgő hang robban ki belőled. 15 láb élű kockában, melynek középpontjában Te vagy, minden lénynek **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Kudarc esetén 2d8 mennydörgés típusú sebzést szenved, és a mennydörgés ereje 10 lábnyit löki el őket tőled. Sikeres mentődobás esetén a sebzés feleződik, és a lények nem tántorodnak hátra.

Azok a nem rögzített tárgyak, melyek teljes terjedelmükkel a kúpban vannak, szintén 10 lábnyit ellökődnek. A varázslat által keltett mennydörgés 300 lábra hallatszik el.

Magasabb szinteken: Ha 2. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a sebzés nagysága 1d8-cal nő minden 1. szint feletti rekesz után.

Méreg észlelése
Detect Poison and Disease

1. szintű divináció

Pap | Druida | Lovag | Vándor

Varázslási idő: 1 akció | Rituálé
Hatóidő: Összpontosítás, max. 10 perc
Hatótáv: Önmagad (30 láb)
Komponens: V, Sz, M (egy szál fagyöngy)

A varázslat hatóideje alatt 30 láb sugaú körben érzékeled a mérgek, a mérgező lények és a betegségek jelenlétét és helyét. Képes vagy megállapítani a méreg, a mérgező lény vagy betegség fajtáját. A varázslat áthatol a legtöbb akadályon, de blokkolja azt egy lábnyi kő, egy hüvelyk fém, egy vékony ólom lemez, vagy három lábnyi fa vagy föld.

Néma kép
Silent Image

1. szintű illúzió

Bárd | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv: 60 láb (15 láb kocka)
Komponens: V, Sz, M (egy kis gyapjú)

Egy tárgy, lény vagy más látható jelenség képét hozod létre, amely nem nagyobb, mint egy 15 láb élű kocka. A kép a hatótávon belül jelenik meg, és a hatóidőig tart. A kép pusztán vizuális; nem kíséri hang, szag vagy más érzékszervi hatás.

Akció felhasználásával a képet a hatótávon belül bármilyen pontra elmozdíthatod. Amint a kép megváltoztatja a helyét, megváltoztathatod annak megjelenését, hogy a mozgás természetesen illeszkedjen a képhez. Például ha létrehozol egy

képet egy lényről, és áthelyezed, akkor úgy módosíthatod a képet, hogy az látszólag járjon.

A képpel való fizikai érintkezés felfedi, hogy illúzió, mert a dolgok áthaladhatnak rajta. Egy lény, aki egy akcióval a képet megvizsgálja, megállapíthatja, hogy illúzió, ha sikeres **Intelligencia (Nyomozás)** próbát dob a varázslatod elleni mentő NF értékével szemben. Ha egy lény felismerte az illúziót, akkor attól kezdve átlát a képen.

Nyelvek megértése ®
Comprehend Languages

1. szintű divináció

Bárd | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció | Rituálé
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz, M (csipetnyi korom és só)

A hatóidő alatt képes vagy megérteni minden beszélt nyelv szó szerinti, közvetlen jelentését, amit hallasz. Minden írott nyelvet is megértesz, amit látsz, de ehhez meg kell érintened a felületet, melyen az írás található. Az olvasás oldalanként egy percig tart.

A varázslattal nem lehet megfejteni a szövegben elhelyezett rejtett jelentést, sem olyan jeleket, melyek nem tagjai egy írott nyelv írásjegyeinek.

Pajzs
Shield

1. szintű abjuráció

Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 reakció, amikor egy támadással vagy a *Varázslövedék* varázslattal eltalálnának
Hatóidő: 1 forduló
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz

Láthatatlan mágikus erőtér jelenik meg körülötted, amely védelmez téged. A következő köröd elejéig +5-öt kapsz a VF értékedhez, beleértve azt a támadást is, mellyel szemben a reakciót felhasználtad. A *Varázslövedék (Magic Missile)* nem sebez téged.

Parancsvarázs
Command

1. szintű inkantáció

Bárd | Pap | Lovag

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 forduló
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V

Kiadsz egy egyszavas parancsot egy hatótávon belüli lénynek, akit látnod kell. A célpontnak sikeres **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia, különben a következő körében a kiadott parancsot követi. A varázslat nem hat, ha a célpont élőhalott, ha nem érti az általad használt nyelvet, vagy ha a parancs végrehajtása számára közvetlen sérüléssel járna.

Az alábbiakban néhány jellemző parancsot találhatsz, de ezektől eltérő utasításokat is ki lehet adni. Ilyenkor a KM dönti el, hogy a célpont miként reagál. Ha a célpont képtelen végrehajtani a parancsot, a varázslat megtörik.

Gyere ide! A célpont a lehető legrövidebb úton hozzá siet, és befejezi a körét, ha 5 lábnyira megközelített téged.

Dobd el! A célpont eldobja, akármit is fog a kezében, és befejezi a körét.

Menekülj! A célpont azzal tölti a körét, hogy a lehető leg-gyorsabban eltávolodjon tőled.

Földre! A célpont földre veti magát (*elterül*), és befejezi a körét.

Állj! A célpont nem végez mozgást, és nem hajt végre semmilyen akciót. A repülő lények — amennyiben képesek rá — egy helyben fognak lebegni. Ha ehhez mozogniuk kell, éppen csak annyira teszik, hogy még épp le ne zuhanjanak.

Magasabb szinteken: Ha 2. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, további +1 lényt választhatsz minden 1. szint feletti rekesz után. A lények nem lehetnek egymástól 30 lábnál távolabb, amikor megcélzod őket.

Pokoli megtorlás
Hellish Rebuke

1. szintű evokáció

Boszorkány

Varázslási idő: 1 reakció, amikor egy 60 lábon belül lévő, számodra látható lény sérülést okoz neked
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz

Ujjaddal rámutatsz egy lényre, amely megsebzett téged. A lényt pokoli lángok veszik körül. **Ügyesség mentődobást** kell dobnia, sikertelen mentődobás esetén 2d10 tűzsebzést szenved el, sikeres mentődobás esetén fele ennyit.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, akkor a sebzés 1d10 ponttal növekszik minden 1. szint feletti rekesz felhasználása után.

Riasztó ®
Alarm

1. szintű abjuráció

Feltaláló | Vándor | Varázsló

Varázslási idő: 1 perc | Rituálé
Hatóidő: 8 óra
Hatótáv: 30 láb (20 láb kocka)
Komponens: V, Sz, M (egy apró csengő és egy darab finom ezüsthuzal)

Riasztót állítasz fel a nem kívánt behatolás ellen. Válassz egy ajtót, ablakot vagy olyan területet, amely nem nagyobb, mint 20 láb élhosszúság kocka! Amíg a varázslat véget nem ér, egy riasztó

figyelmeztet, amikor egy apró méretű (T) vagy annál nagyobb lény megérinti az őrzött területet, vagy belép arra. A varázslás során megjelölhetsz olyan lényeket, akik a riasztást nem váltják ki. Azt is megválaszthatod, hogy a riasztás mentális vagy hallható legyen.

A mentális riasztó az elmédben hallható fütyüléssel figyelmeztet, amennyiben a védett területhez 1 mérföldnél közelebb vagy. A fütyülés felébreszt, ha alszol. A hallgató hangjelzés egy házi csengőnek megfelelő hangot hallat 10 másodpercig 60 lábon belül.

Sebfakasztás
Inflict Wounds

1. szintű nekromancia

Pap

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz

Dobj **közelharci varázstámadást** egy, az eléréseden belül lévő lénnyel szemben. Ha ez sikeres, a lény 3d10 nekrotikus sebzést szenved.

Magasabb szinteken: Ha 2. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a sebzés nagysága 1d10-zel nő minden 1. szint feletti rekesz felhasználása után.

Sebgyógyítás
Cure Wounds

1. szintű evokáció

Feltaláló | Bárd | Pap | Druida | Lovag | Vándor

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz

Az általad megérintett lény 1d8 + a varázslási tulajdonságmódosítóddal megegyező HP-t gyógyul. A varázslat élőhalottakra és szerkezetekre nem hat.

Magasabb szinteken: Ha 2. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a gyógyítás mértéke 1d8-cal nő minden 1. szint feletti rekesz felhasználása után.

Személy elbájolása
Charm Person

1. szintű inkantáció

Bárd | Druida | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz

Megkísérelsz elbűvölni egy, a varázslat hatóterületén belül lévő humanoid lényt, akit látnod kell. A célpontnak **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia, amit előnnyel tehet, ha Te vagy a társai harcban álltok vele. Ha a mentődobás sikertelen, *elbájolttá válik* veled szemben amíg a varázslat véget nem ér, vagy amíg Te, illetve a társaid bármi módon nem ártotok neki. Az elbájolt lény barátságos lesz veled. A varázslat megszűnése után a célpont tisztában lesz vele, hogy elbájoltad őt.

Magasabb szinteken: Ha 2. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, +1 lényt választhatsz célpontnak minden 1. szint feletti rekesz felhasználása után. A célpontok nem lehetnek 30 lábnál távolabb egymástól, amikor megcélzod őket.

Személyes álca
Disguise Self

1. szintű illúzió

Feltaláló | Bárd | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz

Megváltoztatod magad – beleértve a ruházatodat, a páncélodat, a fegyvereidet és a rajtad lévő egyéb tárgyakat –, hogy másként nézzél ki, amíg a varázslat véget nem ér, vagy amíg egy akcióval nem szünteted meg. Egy lábbal alacsonyabbnak vagy magasabbnak tűnhetsz, vékonynak, kövérnek vagy ezek között bármilyennek. Nem változtathatod meg a tested típusát, tehát olyan alakot kell választanod, amelynek a jelenlegihez hasonló végtagelrendezése van. Ezt leszámítva az illúzió rajtad múlik.

A varázslat által végrehajtott változtatások fizikai ellenőrzés során észrevehetőek. Például ha ezzel a varázslattal kalapot adsz hozzá a ruhádhoz, a tárgyak áthaladnak a kalapon, és bárki, aki hozzáér, semmit sem érez, vagy érezni fogja a fejedet és a hajadat. Ha a varázslatot arra használod, hogy vékonyabbnak tűnjél, mint amilyen vagy, akkor annak a keze, aki feléd nyúl, hogy megérintsen, beléd fog ütközni, miközben látszólag még a levegőhöz ér.

Az álcázást egy lény észreveheti, ha akció felhasználásával megvizsgálja a megjelenésedet, és sikeres **Intelligencia (Nyomozás)** próbát dob a varázslatod elleni mentő NF értékével szemben.

Színpompás permet
Color Spray

1. szintű illúzió

Bárd | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 forduló
Hatótáv: Önmagad (15 láb hosszú kúp)
Komponens: V, Sz, M (Egy csipetnyi por vagy homok, amely piros, sárga és kék színű)

Villogó, színes fények káprázatos kavalkádja fakad a kezedből. Dobj 6d10-zel, a teljes összeg azt jelenti, hogy a varázslat hány harcerőpontnyi lényre hat. A tőled induló, 15 láb hosszú kúpban lévő lényeket az aktuális HP-jük növekvő sorrendjében

érinti a varázslat (figyelmen kívül hagyva az eszméletlen lényeket és azokat, amelyek nem képesek látni).

A legalacsonyabb aktuális HP-val rendelkező lénytől kezdve minden, a varázslat által érintett lény *megvakul*, amíg a varázslat véget nem ér. Vond le az egyes lények HP-ját a dobott értékből, mielőtt továbblépnél a következő legalacsonyabb HP-vel rendelkező lényhez. A lény HP-jának egyenlőnek vagy kisebbnek kell lennie a fennmaradó pontoknál ahhoz, hogy a varázslat hasson a lényre.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot a 2. szintű vagy magasabb varázslatrekeszből varázsolod el, akkor dobj további 2d10-zel minden 1. szint feletti rekesz után.

Tollesés
Feather Fall

1. szintű transzmutáció

Feltaláló | Bárd | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 reakció, ha te vagy egy lény 60 lábnyi távolságon belül zuhan
Hatóidő: 1 perc
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, M (egy kis toll vagy pehelydarab)

Válassz akár öt zuhanó lényt a hatótávon belül. A zuhanó lények esési sebessége körönként 60 lábra lassul, amíg a varázslat véget nem ér. Ha a lény a varázslat vége előtt földet ér, nem szenved az esés miatt sebzést, hanem a talpára esik. Ezt követően a varázslat véget ér a lény számára.

Tündérfény ©
Faerie Fire

1. szintű evokáció

Druida

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, max. 1 perc
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V

A hatótávon belül egy 20 láb élű kockán belül minden tárgy körvonala kék, zöld vagy ibolya színnel izzik fel (választásod szerint). Minden lénynek sikeres **Ügyesség mentődobást** kell dobnia, különben az ő körvonaluk is izzani kezd. A hatóidő alatt az izzó tárgyak és lények 10 láb sugarú körben gyér fényt árasztanak.

Az izzó körvonalú tárgyakat, illetve lényeket előnnyel lehet támadni, ha a támadó látja a célpontját, és a varázslat hatása alatt állók nem érvényesek a láthatatlanság előnyei.

Ugrás
Jump

1. szintű transzmutáció

Feltaláló | Druida | Vándor | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 perc
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (szöcske ugrólába)

Megérintesz egy lényt. A hatóidő végéig megháromszorozódik, hogy a a lény milyen messzire tud ugrani.

Vadász jele ©
Hunter's Mark

1. szintű divináció

Vándor

Varázslási idő: 1 bónusz akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv: 90 láb
Komponens: V

Válassz ki egy lényt, amelyet látsz, és misztikus erőddel jelöld meg mint a prédádat. A varázslat végéig további 1d6 pontot sebezhetsz, amikor fegyvereddel eltalálod. Emellett előnnyel dobhatsz minden **Bölcsesség (Észlelés)** és **Bölcsesség (Túlélés)** próbát, hogy megtaláld. Ha a lény HP-ja 0 lesz a varázslat vége előtt, a bónusz akciódat felhasználva új célpontot jelölhetsz ki.

Magasabb szinteken: 3. vagy 4. rekeszből varázsolva az összpontosítást 8 óráig is fenn tudod tartani. 5. vagy magasabb rekeszt használva az összpontosítást 24 óráig is fenn tudod tartani.

Varázslövedék
Magic Missile

1. szintű evokáció

Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz

Három izzó mágikus energiatüskét lősz ki az ujjaidból. Mindegyik tüske eltalál egy hatótávon belüli lényt, akit látnod kell. A lövedékek 1d4+1 energia típusú sebzést okoznak. Egyszerre érnek célt, és becsapódhatnak ugyanabba a lénybe, de választhatsz különböző célpontokat is.

Magasabb szinteken: Ha 2. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, +1 energiatüskét idézhetsz meg minden 1. szint feletti rekesz felhasználása után.

Védelem a jótól és gonosztól ©
Protection from Evil and Good

1. szintű abjuráció

Pap | Druida | Lovag | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (szentelt víz vagy porított ezüst és vas, ami a varázslat során elhasználódik)

Amíg a varázslat véget nem ér, egy a varázslatba beleegyező lény, akit megérintesz, védve van az alábbi típusú lényekkel szemben: elfajzottak, égi lények, elementálok, tündérek, alvilági lények és élőhalottak.

A védelem számos előnnyel jár. Az ilyen típusú lények hátránnyal dobják a támadó dobásokat a célponttal szemben. A célpontot nem tudják sem *elbájolni*, sem *megrémíteni*, sem pedig megszállni. Ha a célpontot már elbájolta, megrémítette vagy megszállta egy ilyen lény, akkor a célpont előnnyel dobhatja minden új mentődobását az adott hatással szemben.

Villámgyors visszavonulás ©
Expeditious Retreat

1. szintű transzmutáció

Feltaláló | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 bónusz akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz

A varázslat lehetővé teszi, hogy hihetetlen tempóban mozogj. Amikor ezt a varázslatot elmondod, akkor minden körödben, amíg a varázslat tart, bónusz akcióként használhatod a Rohanás akciót.

Víz teremtése vagy elpusztítása
Create or Destroy Water

1. szintű transzmutáció

Pap | Druida

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz, M (egy csepp víz, ha vizet teremtesz, vagy néhány homokszem, ha elpusztítod azt)

Vizet hozhatsz létre vagy pusztíthatsz el.

Víz teremtése. Nyitott tartályban legfeljebb 10 gallon (40 liter) tiszta vizet hozhatsz létre a hatótávon belül. Alternatívaként a víz esőként esik egy 30 méter élű kockában, amely eloltja a nyílt lángokat a területen.

Víz elpusztítása. Legfeljebb 10 gallon (40 liter) vizet semmisíthetsz meg egy a hatótávon belüli nyitott tartályban. Alternatív megoldásként ködöt is megsemmisíthetsz a egy 30 láb élű kockában a hatótávon belül.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, akkor vagy további 10 gallon vizet hozhatsz létre vagy semmisíthetsz meg, vagy pedig a kocka méretét növelheted 5 lábbal minden 1. szint feletti rekesz felhasználása után.

2. szintű varázslatok

Állati hírvivő ®
Animal Messenger

2. szintű inkantáció
Bárd | Druida | Vándor

Varázslási idő: 1 akció | Rituálé
Hatóidő: 24 óra
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz, M (egy falat étel)

Ezzel a varázslattal állatot használsz üzenetküldésre. Válassz egy apró méretű (T) vadállatot, amelyet a hatótávon belül látsz, például mókust, kék szajkót vagy denevért. Add meg a helyszínt, amelyet korábban már felkerestél, és a címzettet általános leírással, például „a városőrség egyenruhájába öltözött férfi vagy nő” vagy „hegyes kalapot viselő vörös hajú törpe”. Adj meg egy legfeljebb huszonöt szóból álló üzenetet is. A varázslattal megcélzott állat a varázslat hatóideje alatt a kijelölt hely felé vándorol. A repülő hírvivők 24 óránként körülbelül 50 mérföldet tesznek meg, más állatok 25 mérföldet.

Amikor a hírnök megérkezik, eljuttatja üzenetét az általad leírt lényhez, megismételve a hangod hangját. A hírnök csak olyan lényhez beszél, aki megfelel az általad megadott leírásnak. Ha a hírnök nem éri el rendeltetési helyét, mielőtt a varázslat véget ér, az üzenet elvész, és a vadállat visszatér oda, ahol a varázslatot elmondtad.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 3. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, akkor a varázslat hatóideje 48 órával növekszik minden 2. szint feletti rekesz felhasználása után.

Állatok és növények felfedése ®
Locate Animals or Plants

2. szintű divináció
Bárd | Druida | Vándor

Varázslási idő: 1 akció | Rituálé
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz, M (egy kis szőr egy vérebtől)

Írj le vagy nevezz meg egy bizonyos fajtájú vadállatot vagy növényt! Ha 5 mérföldön belül található ilyen lény vagy növény, akkor a környezet hangjára koncentrálva felismered az irányt és a távolságot a legközelebb lévőhöz példányhoz.

Árnypenge ©
Shadow Blade

2. szintű illúzió (Xanathar)
Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 bónusz akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz

Árnyfonalakat fonsz össze, amely szilárd homálykarddá áll össze a kezedben. A mágikus kard addig tart, amíg a varázslat véget nem ér. Egyszerű közelharci fegyvernek számít, amelynek használatában jártas vagy. Találat esetén 2d8 pszichikai sebzést okoz, és a kecses, könnyű és dobófegyver jellemzőkkel rendelkezik (hatótáv 20/60). Ezenkívül, amikor a karddal gyér fényben vagy sötétségben lévő célpontot támadsz, akkor azt előnnyel teheted.

Ha leejted vagy eldobod a fegyvert, az a kör végén eloszlik. Ezt követően, amíg a varázslat tart, egy bónusz akció felhasználásával a kardot újra megjelenítheted a kezedben.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 3. vagy 4. szintű varázslatrekesz segítségével mondod el, akkor a sebzés 3d8-ra nő. Az 5. vagy 6. szintű varázslatrekesz esetében a sebzés 4d8-ra nő. A 7. vagy magasabb varázslatrekesz esetén a sebzés 5d8-ra nő.

Csapdák keresése
Find Traps

2. szintű divináció
Pap | Druida | Vándor

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz

Érzed azon csapdák jelenlétét, amelyek a hatótávon belül a látóteredben vannak. E varázslat szempontjából csapdának számít minden, ami hirtelenül vagy váratlanul számodra káros vagy nem kívánatos hatással jár, és amelyet a készítője szándékosan ilyen céllal alkotott meg. Így a varázslat érzékeli a *Riasztó (Alarm)* vagy egy *Óvó rúna (Glyph of Warding)* varázslattal védett területet, vagy egy mechanikus gödörcsapdát, de nem fedi fel a padló természetes gyengeségét, az instabil mennyezetet vagy egy rejtett víznyelő aknát.

Ez a varázslat csupán azt mutatja, hogy csapda van jelen. Nem mutatja meg az egyes csapdák helyét, de megismerheted az érzékelt csapdák által jelentett veszély általános jellegét.

Csend
Silence

®©

2. szintű illúzió
Pap

Varázslási idő: 1 akció | Rituálé
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv: 120 láb (20 láb sugarú gömb)
Komponens: V, Sz

A varázslat ideje alatt semmilyen hangot nem lehet kiadni egy 20 láb sugarú gömbön belül (és kívülről sem hallatszik be semmi), melynek középpontját a hatótávon belül Te jelölheted ki. A teljes terjedelmükben a gömbön belül tartózkodó lények, illetve tárgyak immunissá válnak a mennydörgés típusú sebzésre, a lények pedig *süketnek* számítanak. Szóbeli komponensű varázslatot a gömbön belül varázsolni nem lehet.

Érzelmek csillapítása
Calm Emotions

©

2. szintű inkantáció
Bárd | Pap

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 60 láb (20 láb sugarú gömb)
Komponens: V, Sz

Megpróbálod elnyomni egy csoport ember erős érzelmeit. Minden humanoidnak egy 20 láb sugarú gömbben, amelynek középpontját a hatótávon belül te választod ki, **Karizma mentődobást** kell dobnia. Bármely lény dönthet úgy, hogy a mentődobása sikertelen, ha akarja. Ha egy lény mentődobása sikertelen, válassz egyet az alábbi két hatás közül.

Elnyomhatsz minden olyan hatást, amely a célpont lényt *elbbájolja* vagy *megrémíti*. Amikor ez a varázslat véget ér, minden elnyomott hatás folytatódik, feltéve, hogy azok hatóideje időközben nem járt le.

Alternatív megoldásként közömbössé teheted a célpontot az általad választott olyan lények iránt, amelyekkel ellenséges. Ez a közömbösség véget ér, ha a célpontot varázslattal megtámadják vagy a lény tanúja annak, hogy bármely barátját megsebesítik. Amikor a varázslat véget ér, a lény ismét ellenségessé válik, hacsak a KM másképp nem rendelkezik.

Fém forrósítása
Heat Metal

©

2. szintű transzmutáció
Feltaláló | Bárd | Druida

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz, M (vasdarab és láng)

Válassz egy megmunkált fémtárgyat, például egy fémfegyvert vagy nehéz vagy közepes fémpáncélt, amelyet látsz a hatótávon belül. A tárgy vörösre izzik. Bármely lény, aki fizikailag érintkezik a tárggyal, 2d8 tűzsebzést szenved, amikor a varázslatot elmondod. Amíg a varázslat véget nem ér, a bónusz akciódat felhasználhatod minden körödben, hogy ismét sebzést okozzál.

Ha egy lény tartja vagy viseli a tárgyat, amely a sebzést okozza, akkor **Állóképesség mentődobást** kell dobnia, vagy elejti a tárgyat, ha tudja. Ha nem ejti el a tárgyat, akkor a támadó dobásokat és a tulajdonságpróbákat a következő köröd kezdetéig hátránnyal dobja.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 3. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a sebzés 1d8-cal nő minden 2. szint feletti varázslatrekesz után.

Gondolatolvasás
Detect Thoughts

©

2. szintű divináció
Bárd | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: Önmagad (30 láb)
Komponens: V, Sz, M (rézdarab)

A hatóidő alatt olvashatsz bizonyos lények gondolataiban. Amikor a varázslatot elmondod, akkor a hatóidő alatt minden körödben akció felhasználásával összpontosíthatod elmédet bármely lényre, akit 30 lábon belül látsz. Ha a választott lény Intelligenciája 3 vagy annál alacsonyabb, vagy nem beszél semmilyen nyelvet, a varázslat a lényre nincs hatással.

Kezdetben megismered a teremtmény felszíni gondolatait: mi jár leginkább abban a pillanatban a fejében. Akció felhasználásával vagy más lény gondolataira összpontosíthatod a figyelmedet, vagy megpróbálhatsz mélyebbre menni ugyanazon lény elméjében. Ha mélyebben vizsgálódsz, a célpontnak **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia. Ha ez nem sikerül, akkor betekintést nyersz az észjárásába (ha van), az érzelmi állapotába, és valami olyanba, ami elméjét leginkább kitölti (például mi miatt aggódik, mit szeret vagy gyűlöl). Sikeres mentődobás esetén a varázslat véget ér. Akárhogy is, a célpont tudni fogja, hogy az elméjében kutakodsz, és hacsak nem más lény gondolataira irányítod a figyelmedet, a teremtmény az akcióját felhasználhatja arra, hogy **Intelligencia próbát** végezzen a Te Intelligenciapróbáddal szemben. Ha ez sikerül, a varázslat véget ér.

A célpont lényhez intézett szóbeli kérdések természetesen alakítják gondolatait, így ez a varázslat különösen hatékony egy kihallgatás során.

A varázslattal felismerheted azoknak a gondolkodó lényeknek a jelenlétét is, akiket nem látsz. Amikor elmondod a varázslatot, vagy a hatóidő alatt az akciód részeként, kereshetsz gondolatokat 30 láb távolságon belül. A varázslat áthatol az akadályokon, de 2 láb kőzet, 2 hüvelyk ólomtól különböző fém, vagy egy vékony ólomlemez blokkolja. Nem észlelhetsz olyan lényt, akinek Intelligenciája 3 vagy alacsonyabb, vagy aki nem beszél semmilyen nyelvet. Ha ilyen módon észleled egy lény jelenlétét, akkor a hatóidő alatt olvashatod a gondolatait, még akkor is, ha nem látod őt, de a hatótávon belül van.

Gyengéd nyugalom ®
Gentle Repose

2. szintű nekromancia
Pap | Lovag | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció | Rituálé
Hatóidő: 10 nap
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (egy csipet só és egy rézdarab a holttest egy-egy szemén, amelyeknek ott kell maradniuk a hatóidő alatt)

Megérintesz egy holttestet vagy más maradványt. A hatóidő alatt a célpont védve van a bomlástól, és nem válhat élőhalottá. A varázslat hatékonyan hosszabbítja meg a célpont halálból való feltámasztásának határidejét is, mivel a varázslat hatása alatt eltöltött napok nem számítanak bele az olyan varázslatok időkorlátjába, mint például a *Holtak feltámasztása (Raise Dead)* varázslat.

Gyengítő sugár
Ray of Enfeeblement

2. szintű nekromancia
Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz

Fekete gyengítő sugár csap ki az ujjadból egy hatótávon belüli lény felé. Dobj **távolsági varázstámadást** a lénnyel szemben! Találat esetén a célpont csak fele sebzést okoz olyan fegyverrel, amelyhez Erő szükséges addig, amíg a varázslat tart. A célpont minden köre végén **Állóképesség mentődobást** dobhat a varázslat ellen. Siker esetén a varázslat véget ér.

Gyógyító ima
Prayer of Healing

2. szintű evokáció
Pap | Lovag

Varázslási idő: 10 perc
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V

Legfeljebb hat, hatótávon belüli, általad választott lény mindegyike visszanyer 2d8 + a varázslási tulajdonságod módosítójával megegyező HP-t. A lényeket látnod kell. A varázslat nem hat az élőhalottakra és a szerkezetekre.

Magasabb szinten: Ha a varázslatot 3. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a gyógyítás 1d8 ponttal nő minden 2. szint feletti varázslatrekesz után.

Hátas hívása
Find Steed

2. szintű konjuráció
Lovag

Varázslási idő: 10 Perc
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz

Megidézel egy szellemet, amely szokatlanul intelligens, erős és hűséges hátas formáját ölti, és aki hosszú távon kötődik hozzád. A hatótávon belül egy üres mezőn megjelenő hátas az általad választott alakot ölti: lehet harci ló, póni, teve, jávorszarvas vagy szelindek. (A KM más állatok hátasként történő megidézését is engedélyezheti.) A hátas a kiválasztott formának megfelelő statisztikákkal rendelkezik, de a szokásos típusa helyett csak égi lény, tündér vagy alvilági lény lehet (választásod szerint). Ezenkívül, ha a hátasod Intelligenciája 5 vagy annál kevesebb lenne, akkor az Intelligenciája 6 lesz, és képes lesz megérteni egy általad választott nyelvet, amelyet Te magad is ismersz.

A lény hátasállatként szolgál, harcban és harcon kívül is, és ösztönös kötelék fűz hozzá, ami lehetővé teszi, hogy zökkenőmentesen egy egységként harcoljatok. Miközben a hátasodon ülsz, bármilyen általad elmondott varázslat kapcsán, amelynek csak Te lennél a célpontja, választhatod, hogy a hátasod is célpont legyen.

Amikor a hátasod 0 HP-ra kerül, eltűnik, és nem hagy maga után semmilyen fizikai nyomot. A hátast egy akció felhasználásával bármikor elküldheted, ilyenkor is eltűnik. Mindkét esetben a varázslat ismételt elmondásával ugyanaz a hátas jelenik meg teljes HP-val.

Míg a hátasod 1 mérföldön belül van tőled, telepatikusan kommunikálhatsz vele. A varázslattal egyszerre csak egy hátassal lehet köteléked. Akció felhasználásával bármikor megszüntetheted a köteléket, ilyenkor a hátas eltűnik.

Holdsugár ©
Moonbeam

2. szintű evokáció
Druida

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 120 láb (5 láb sugarú, 40 láb magas henger)
Komponens: V, Sz, M (holdvirág magjai és opálfényű földpát)

Sápadt fényű, ezüstös fénysugár ragyog le egy 5 láb sugarú, 40 láb magas hengerben, egy a hatótolságon belül általad kijelölt pont körül. Amíg a varázslat véget nem ér, gyér fény tölti be a hengert.

Amikor egy lény a körében először lép be a varázslat által érintett területre, vagy ott kezdi meg a körét, kísérteties láng borítja be, ami égető fájdalmat okoz. **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen dobás esetén 2d10 ragyogás sebzést, siker esetén fele ennyi sebzést szenved.

Az alakváltó lények hátránnyal dobhatják mentődobásaikat. Ha nem sikerül, akkor azonnal visszaváltoznak az eredeti alakjukba, és nem is tudnak más alakot ölteni, amíg el nem hagyják a mágikus fényt.

A varázslat elmondását követően akció felhasználásával minden körödben elmozdíthatod a sugarat 60 lábbal bármely irányba.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 3. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, akkor a sebzés további 1d10 ponttal nő minden 2. szint feletti rekesz felhasználása után.

Homály
Blur

©

2. szintű illúzió

Feltaláló | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V

A tested mindenki számára — aki csak rád néz —elhomályosul, remegni és vibrálni kezd. A hatóidő alatt mindenki csak hátránnyal támadhat téged, kivéve, ha ehhez nincs szüksége a látás érzékre (például vaklátással rendelkezik), vagy ha képes átlátni az illúziókon (például igazlató).

Igazság köre
Zone of Truth

2. szintű inkantáció

Bárd | Pap | Lovag

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 10 perc
Hatótáv: 60 láb (15 láb sugarú gömb)
Komponens: V, Sz

Mágikus zónát hozol létre, amely óv a megtévesztéstől. A zóna egy 15 láb sugarú gömb, amelynek középpontjában egy általad választott pont található a hatótávon belül. Amíg a varázslat véget nem ér, annak a lénynek, aki a körében először lép be a varázslattal érintett területre, vagy ott kezdi meg a körét, **Karizma mentődobást** kell dobnia. Sikertelen dobás esetén a lény nem beszélhet szándékosan hazugságot, míg a zónában van. Tisztában vagy azzal, hogy az egyes lények mentődobása sikeres volt-e, vagy nem.

Az érintett lény tisztában van a varázslattal, és így elkerülheti, hogy olyan kérdésekre válaszoljon, amelyekre általában hazugsággal válaszolna. Az ilyen teremtmények kitérő válaszokat adhatnak addig, amíg az igazság határain belül maradnak.

Jövendölés
Augury

®

2. szintű divináció

Pap | Druida | Varázsló

Varázslási idő: 1 perc | Rituálé
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz, M (legalább 25 arany értékű, különlegesen díszített botocskák, csontok vagy hasonlók)

A varázslat elvégzése pálcavetéssel (melyekben kis drágaköveket illesztettek), sárkánycsontokkal, díszes kártyák kiterítésével vagy valamilyen hasonló eszköz segítségével történik, mely után egy túlvilági lény jelet küld neked egy adott cselekedet kimenetelével kapcsolatban, melyet a következő 30 percben szándékozol végrehajtani. A KM az alábbi jelek közül választhat:

- *jó szerencse*, ha az eredmény jó,
- *balsors*, ha az eredmény rossz,
- *jó szerencse és balsors*, ha az eredmény jó és rossz is, vagy
- *semmi*, ha az eredmény se nem jó, se nem rossz.

A varázslat nem vesz figyelembe semmilyen olyan körülményt, amely megváltoztathatja az eredményt, például további varázslatok elmondása, egy társ elvesztése vagy új társra lelés.

Ha a varázslatot többször is használod a következő hosszú pihenő vége előtt, az elsőt követő minden további varázslat esetén +25% összeadódó esély lesz arra, hogy a varázslat véletlenszerű eredményt ad. Ezt a KM dobja titokban.

Kéregbőr
Barkskin

©

2. szintű transzmutáció

Druida | Vándor

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (egy maroknyi tölgyfakéreg)

Megérintesz egy a varázslatba beleegyező lényt. Amíg a varázslat véget nem ér a célpont bőre durvának, kéregszerűnek látszik. A célpont VF értéke nem lehet kevesebb 16-nál, függetlenül attól, hogy milyen páncélt visel.

Kisebb helyreállítás
Lesser Restoration

2. szintű abjuráció

Feltaláló | Bárd | Pap | Druida | Lovag | Vándor

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz

Az általad megérintett lény kigyógyul a betegségéből, vagy véget ér valamilyen állapota, melybe korábban került. Ezek az

állapotok a következők lehetnek: bénult, megsüketült, megvakult vagy mérgezett.

Kop-kop
Knock

2. szintű transzmutáció
Bárd | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V

Válassz egy tárgyat, amelyet a hatótávon belül látsz! A tárgy lehet egy ajtó, egy doboz, egy láda, egy bilincs, egy lakat vagy más tárgy, amely mágikus, vagy nem mágikus módon megakadályozza a hozzáférést.

Ha a célpontot hétköznapi zár védi, az kinyílik. Ha retesz védi vagy beragadt, úgy a retesz félrecsúszik, a beragadás megszűnik. Ha a tárgynak több zárja is van, akkor csak az egyik nyílik meg.

Ha olyan célt választasz, amelyet a *Misztikus zár (Arcane Lock)* varázslat tart zárva, akkor a varázslatot 10 percig elnyomod, ezalatt a célpont normális módon nyitható és zárható.

A varázslás során a célpontból hangos koppanás hallatszik, amely 300 lábnyi távolságból is hallható.

Kötéltrükk
Rope Trick

2. szintű transzmutáció
Feltaláló | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (porított kukoricakivonat és egy megcsavart pergamen)

Megérintesz egy legfeljebb 60 láb hosszú kötélet. Ekkor a kötél egyik vége addig emelkedik a levegőbe, amíg a kötél egésze nem áll a talajra merőlegesen. A kötél felső végén egy láthatatlan bejárat nyílik egy extradimenzionális térbe, amely a varázslat végéig marad fenn.

Az extradimenzionális tér a kötél tetejére mászva érhető el. A térben akár nyolc közepes (M) vagy annál kisebb méretű lényt is elfér. A kötél behúzható a térbe, így a kötél nem látható a téren kívülről nézve.

A támadások és varázslatok nem juthatnak át a bejáraton az extradimenzionális térbe vagy onnan kifelé, de a bent lévők úgy látnak ki belőle, mintha egy 3x5 láb nagyságú ablakon néznének ki, amelynek a középpontja a kötél vége.

Amikor a varázslat véget ér, az extradimenzionális térben lévő minden dolog kiesik.

Lánggömb
Flaming Sphere

©

2. szintű konjuráció
Druida | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz, M (egy darab faggyú, egy csipetnyi kénkő és pár szem vaspor)

A hatótávon belül egy 5 láb átmérőjű tűzgömb jelenik meg az általad megadott szabad mezőn. Ha valaki a gömb 5 lábnyi közelében fejezi be a körét, **Ügyesség mentődobást** kell dobnia, kudarc esetén 2d6 tűzsebzést szenved el, melyet a sikeres mentődobás felez.

Egy bónusz akció felhasználásával a gömböt legfeljebb 30 lábnyit odébbmozgathatod. Ha nekivezeted egy lénynek, annak mentődobást kell dobnia a sebzés ellen, a gömb pedig megáll. A gömböt legfeljebb 5 láb magas akadályok és 10 láb széles vermek felett lehetséges átvezetni. Lángra lobbantja azokat az éghető anyagokat, melyeket senki nem visel vagy tart a kezében, és 20 láb távolságban erős, további 20 láb távolságban pedig gyér fényt áraszt.

Magasabb szinten: Ha 3. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a sebzés nagysága 1d6-tal nő minden 2. szint feletti rekesz felhasználása után.

Lángpenge
Flame Blade

©

2. szintű evokáció
Druida

Varázslási idő: 1 bónusz akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz, M (szömörce level)

Lángoló kardot idézel az üres kezedbe. A kard mérete és alakja egy szablyához hasonló, és a varázslat hatóidejéig marad meg. A kard eltűnik, ha elejted, de bónusz akció felhasználásával újra megidézheted.

Az akciód során a lángoló karddal **közelharci varázstámadást** tehetsz. Találat esetén a célpont 3d6 tűzsebzést szenved. A lángoló penge 10 láb sugarú körben erős fényt, további 10 láb sugarú körben pedig gyér fényt.

Magasabb szinten: Ha a varázslatot 4. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a sebzés nagysága két rekeszenként 1d6-tal nő.

Láthatatlanság
Invisibility

2. szintű illúzió
Feltaláló | Bárd | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (egy gumiarábikumba zárt szempilla)

Megérintesz egy lényt, aki a hatóidőre minden általa viselt és kezében tartott dologgal együtt — amíg azok nála maradnak — *láthatatlanná* válik. Ha az illető támad vagy varázsolni kezd, a varázs megtörik.

Magasabb szinteken: Ha 3. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, +1 lényt választhatsz célpontnak minden 2. szint feletti rekesz felhasználása után.

Láthatatlanság látása
See Invisibility

2. szintű divináció
Feltaláló | Bárd | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz, M (egy csipet zsírkő egy kis ezüstporral beszórva)

A hatóidő alatt a láthatatlan lényeket és tárgyakat, úgy láthatod, mintha láthatóak lennének. Emellett beláthatsz az éteri síkba is. Az éteri lények és tárgyak kísértetiesnek és áttetszőnek tűnnek.

Lebegés
Levitate

2. szintű transzmutáció
Feltaláló | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz, M (vagy egy kis bőrhurok, vagy egy csésze alakúra formázott arany drótdarab egyik végén hosszú szárral)

A választott lény vagy tárgy, amelyet a hatótávon belül látsz, függőlegesen, legfeljebb 20 láb magasra emelkedik, és ott marad felfüggesztve. A varázslat legfeljebb 500 font súlyú célpontot lebegtethet. A varázslatba bele nem egyező lény **Állóképesség mentődobást** dobhat. Sikeres dobás esetén a varázslat nem hat.

A célpont csak akkor mozoghat, ha egy elérhető tárgyhoz vagy felülethez (például falhoz vagy mennyezethez) nyomja vagy húzza magát, ami lehetővé teszi, hogy úgy mozogjon, mintha mászna. A körödben 20 lábbal változtathatod a célpont magasságát mindkét irányba. Ha te magad vagy a célpont, akkor a mozgásod részeként mozoghatsz fel vagy le. Egyéb esetben az akciód felhasználásával mozgathatod a célpontot, amelynek a varázslat hatótávján belül kell maradnia. Amikor a varázslat véget ér, a célpont óvatosan leereszkedik a földre, amennyiben még lebegett.

Mágikus aura
Aracanist's Magic Aura

2. szintű illúzió
Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 24 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (egy kis selyemnégyzet)

Illúziót helyezel egy lényre vagy tárgyra, amelyet megérintesz, hogy a divinációs varázslatok hamis információkat tárjanak fel róla. A célpont lehet a varázslatba beleegyező lény vagy olyan tárgy, amelyet egy másik lény nem hordoz vagy visel.

A varázslás során válasszad ki az alábbi hatások egyikét vagy mindkettőt. A hatás a hatóideig tart. Ha a varázslatot 30 napig minden nap ugyanazon lényre vagy tárgyra mondod, és minden alkalommal ugyanazt a hatást helyezed rá, az illúzió addig tart, amíg meg nem törik.

Hamis Aura. Megváltoztatod, hogy a célpont hogyan tűnik fel az olyan varázslatok és mágikus hatások előtt, amelyek mágikus aurákat észlelnek, mint például a *Mágia észlelése (Detect Magic)*. Egy nem mágikus tárgy mágikusnak, egy mágikus tárgy nem mágikusnak tűnhet, vagy megváltoztathatod a tárgy mágikus auráját úgy, hogy arról úgy tűnjön, hogy az egy adott mágiaiskolához tartozik. Ha ezt a hatást teszed a tárgyra, választhatod azt is, hogy a mágia hamissága minden olyan lény számára nyilvánvaló legyen, aki a tárgyat kézbe fogja.

Maszk. Megváltoztatod a célpont megjelenési módját olyan varázslatok és mágikus hatások előtt, amelyek lénytípusokat észlelnek, mint például a lovagok *Isteni Észlelése (Divine Sense)* képessége vagy egy *Szimbólum (Symbol)* varázslatot kiváltó hatás. Kiválaszthatsz egy lénytípust, és más varázslatok és mágikus hatások a hatóidő alatt úgy kezelik a célpontot, mintha az a választott típusú vagy értékrendű lény lenne.

Mágikus fegyver
Magic Weapon

2. szintű transzmutáció
Feltaláló | Lovag | Vándor | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 bónusz akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz

Megérintesz egy nem mágikus fegyvert. Amíg a varázslat véget nem ér, a fegyver mágikus fegyverré válik. A támadásokat és sebzéseket +1 módosítóval lehet dobni.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot a 4. vagy magasabb varázslatrekeszből mondod el, a bónusz +2-re nő. Ha 6. vagy magasabb szintű rkeszt használsz, a bónusz +3-ra nő.

Megbélyegző sújtás ©
Branding Smite

2. szintű evokáció
Lovag

Varázslási idő: 1 bónusz akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V

Amikor legközelebb közelharci fegyverrel találatot érsz el a varázslat hatóideje alatt, a fegyver asztrális ragyogással villan fel ütés közben. A támadás plusz 2d6 ragyogás sebzést okoz a célpontnak, amely láthatóvá válik, ha láthatatlan volt. Emellett a célpont 5 láb sugarú körében gyér fényt vet, és nem válhat láthatatlanná, amíg a varázslat véget nem ér.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 3. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, akkor a támadás által okozott sebzés további 1d6 ponttal nő minden 2. szint feletti rekesz felhasználása után.

Megigézés
Enthrall

2. szintű inkantáció
Bárd | Boszorkány

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 perc
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz

Szavaid folyása elvonja az általad választott, téged halló, hatótávon belüli lények figyelmét, akiknek **Bölcsesség mentődobást** kell dobniuk. Bármely lény, aki nem bűvölhető el, automatikusan sikeres mentődobást dob. Ha Te és társaid harcban álltok a lénnyel, a lény a mentődobást előnnyel dobhatja. Sikertelen mentődobás esetén – amíg a varázslat véget nem ér, vagy amíg a célpont már nem hall téged – a célpont hátránnyal dobja a **Bölcsesség (Észlelés)** dobását tőled eltérő lények észlelése kapcsán. A varázslat véget ér, amint cselekvőképtelenné válsz vagy már nem tudsz beszélni.

Savas nyíl
Acid Arrow

2. szintű evokáció
Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 90 láb
Komponens: V, Sz, M (porított rebarbara levél és egy vipera gyomra)

Egy csillogó zöld nyílvessző suhan a hatótávon belüli célpont felé, és savpermetet áraszt. Dobj **távolsági varázstámadást** a célpont ellen! Találat esetén a célpont 4d4 savsebzést szenved és a következő kör végén további 2d4 savsebzést. Ha a támadás nem talál, akkor a nyíl sava csak ráfröccsen a célpontra a kezdeti sebzés felét okozva, a következő köre végén pedig már nem okoz sérülést.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot a 3. vagy magasabb varázslatrekeszből mondod el, a sebzés (mind a kezdeti, mind a későbbi) 1d4-gyel nő minden 2. szint feletti rekesz után.

Misztikus zár
Arcane Lock

2. szintű abjuráció
Feltaláló | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Hatástalanításig (mágiatörésig)
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (arany por legalább 25 arany értékben, amely a varázslat során elhasználódik)

Megérintesz egy becsukott ajtót, ablakot, kaput, ládát vagy más bejáratot, amely a varázslat hatóidejéig zárva lesz. Te és a varázslat elmondásakor az általad megjelölt lények normálisan kinyithatják a tárgyat. Meghatározhatsz olyan jelszót is, amelyet ha a tárgytól legfeljebb 5 lábnyira állva kimondanak, a varázslat 1 percig elnyomható. Ettől eltekintve a tárgyat nem lehet kinyitni, amíg azt fel nem törik, vagy amíg a varázslatot nem hatástalanítják vagy nyomják el. *Kop-kop (Knock)* varázslat elmondásával a *Misztikus zárat* 10 percre el lehet nyomni.

A varázslat hatása alatt álló tárgyat nehezebb feltörni vagy erővel kinyitni: a tárgyon lévő zárak feltörésének vagy kinyitásának NF értéke 10-zel nő.

Nagyítás/kicsinyítés ©
Enlarge/Reduce

2. szintű transzmutáció
Feltaláló | Bárd | Druida | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz, M (egy csipet vaspor)

A hatóidőre megnövelheted vagy lekicsinyítheted egy lény vagy tárgy méretét, amelyet a hatótávon belül látsz. Válassz egy lényt vagy olyan tárgyat, amelyet nem hordanak és nem fognak kézbe! Ha a célpont a varázslatba nem egyezik bele, akkor **Állóképesség mentődobást** dobhat. Sikeres dobás esetén a varázslatnak nincsen hatása. Ha a célpont egy lény, akkor mindennek, amit visel és hord, megváltozik a mérete. Bármely tárgy, amelyet az érintett lény leejt, azonnal normál méretűvé válik.

Nagyítás. A célpont mérete minden kiterjedésében megduplázódik, súlya pedig nyolcszorosára nő. Ez a növekedés egy kategóriával növeli méretét, például közepesről (M) nagyra (L). Ha nincs elegendő hely a célpont megkétszerezésére, a lény vagy tárgy a rendelkezésre álló

térben a lehető legnagyobb méretet veszi fel. Amíg a varázslat véget nem ér, a célpont előnnyel dobja **Erő próbáit** és az **Erő mentődobásait**. A célpont fegyverei is megnövekednek, hogy megfeleljenek az új méretnek. Amíg a fegyverek nagyobbak, a célpont a támadással 1d4 pont extra sebzést okoz.

Kicsinyítés. A célpont mérete minden kiterjedésében megfeleződik, súlya pedig a normál súlya nyolcadára csökken. Ez a csökkentés egy kategóriával csökkenti a méretét, például közepesről (M) kicsire (S). Amíg a varázslat véget nem ér, a célpont hátránnyal dobja az **Erő próbákat** és az **Erő mentődobásokat**. A célpont fegyverei is összezsugorodnak, hogy megfeleljenek új méretének. Amíg a fegyverek kisebbek, a célpont által végrehajtott támadások 1d4-gyel kisebb sebzést okoznak (ez nem csökkentheti a sebzést 1 alá).

Nyom nélküli haladás ©
Pass Without Trace

2. szintű abjuráció

Druida | Vándor

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz, M (fagyöngylevél és lucfenyő égetéséből származó hamu)

Árnyék és csend ködét árasztod magadból, amely elrejt téged és társaidat mások elől. Mindazok, akik legfeljebb 30 láb távolságra vannak tőled és akiket kiválasztasz (beleértve saját magadat is), +10 bónuszt kapnak az **Ügyesség (Lopakodás)** próbákra, és csak mágikus eszközökkel követhetőek a nyomaik. Az a lény, aki megkapja ezt a bónuszt, nem hagy nyomokat vagy más jeleket a haladási útvonalán.

Oltalmazó kötelék
Warding Bond

2. szintű abjuráció

Pap

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (egy pár, legalább 50 arany értékű platinagyűrű, melyet a hatóidő alatt karakterednek és a társának is viselnie kell)

A varázslat a megérintett, ebbe beleegyező lény számára biztosít védelmet. Amíg a varázslat tart, titokzatos kötelék jön létre kettőtök között. Amíg a célpont legfeljebb 60 lábra tartózkodik tőled, +1-et kap a VF értékéhez és a mentődobásaira, továbbá ellenállóvá válik minden sebzéstípussal szemben. Amikor azonban megsebzik, Te is ugyanannyi sebzést szenvedsz.

Ha 0 HP-ra kerülsz, vagy ha a célpont 60 lábnál messzebb kerül tőled, illetve ha valamelyikőtök egy másik Oltalmazó Köteléket hoz létre, a varázs megtörik. Egy akció felhasználásával szét is oszlathatod a varázslatot.

Önmagad változtatása ©
Alter Self

2. szintű transzmutáció

Feltaláló | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz

Más alakot öltesz. Amikor elmondod a varázslatot, válassz az alábbi lehetőségek közül, amelynek hatása a varázslat teljes hatóideje alatt érvényes. Amíg a varázslat tart, egy akció felhasználásával megváltoztathatod a döntésedet, és másik opciót is választhatsz.

Vízi alkalmazkodás. Testeddel a vízi környezethez alkalmazkodsz, a kopoltyúd és az ujjaid között úszóhártya nő. Lélegezhetsz a víz alatt, és úszási sebességed a gyaloglási sebességeddel lesz azonos.

Megjelenés módosítása. Megváltoztatod a megjelenésedet. Te döntöd el, hogy nézel ki, beleértve a magasságodat, súlyodat, arcvonásaidat, hangod hangzását, hajad hosszát, színét és megkülönböztető jellemzőidet, ha vannak ilyenek. Egy másik faj tagjaként is megjelenhetsz, bár a statisztikáid nem változnak. Nem tűhetsz fel más méretű lényként, és a tested alapvető alakjának is változatlannak kell maradnia: ha kétlábú vagy, akkor ezzel a varázslattal nem lehet négylábúvá válni. A varázslat hatóideje alatt akció felhasználásával bármikor újra megváltoztathatod a megjelenésedet.

Természetes fegyverek. Karmokat, agyarakat, tüskéket, szarvakat vagy más természetes fegyvert növeszthetsz. Fegyvertelen ütéseid 1d6 pontnyi zúzó, vágó vagy szúró sebzést okozhatnak, a választott természetes fegyvernek megfelelően. A fegyvertelen harcban jártasnak minősülsz. Végezetül, a természetes fegyver mágikus, és +1 bónusz jár a támadáshoz és a sebzéshez, amikor ezt használod.

Perzselő sugár
Scorching Ray

2. szintű evokáció

Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz

Három tűzsugarat hozol létre, és a hatótávon belül lévő célpontok felé irányítod őket. Irányíthatod őket egy vagy több célpontra is. Dobj **távolsági varázstámadást** minden sugár esetében. Találat esetén a célpont 2d6 tűz sebzést szenved.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot a 3. vagy magasabb varázslatrekeszből mondod el, akkor egy további sugarat hozhatsz létre minden 2. szint feletti rekesz után.

Pókháló
Web

2. szintű konjuráció
Feltaláló | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv: 60 láb (20 láb élű kocka)
Komponens: V, Sz, M (egy kis darab pókháló)

Egy hatótávon belüli ponton sűrű, ragadós pókhálót idézel meg. A háló az adott pontból 20 láb élű kockát tölt ki a hatóidő végéig. A terület nehéz terepnek számít, és rosszul belátható.

Amennyiben a hálót nem feszíted ki kétoldalt valamilyen szilárd tárgyhoz (például falak vagy fatörzsek közé), nem rögzíted a padló, a falak, illetve a mennyezet közé, a háló összeomlik, és a varázslat a következő köröd elején véget ér. A lapos felületekre felragasztott pókháló vastagsága 5 láb.

Minden lénynek, amely a körében belép a hálóba, vagy ott kezdi meg a körét, **Ügyesség mentődobást** kell dobnia, kudarc esetén beleragad (*helyhez kötötté válik*), amíg csak ki nem sikerül törnie belőle. A hálóba ragadt lények az akciójukat felhasználva **Erő próbát** dobhatnak varázslatod elleni mentő NF értékével szemben, hogy kiszabaduljanak. Ha a próba siekres, a lény többé nem helyhezkötött.

A pókháló gyúlékony, 1 forduló alatt 5 láb széles rész ég el belőle, és mindenki, aki a tűzben kezdi meg a körét, 2d4 tűz-sebzést szenved el.

Pókmászás
Spider Climb

2. szintű transzmutáció
Feltaláló | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (egy csepp bitumen és egy pók)

A hatóidő tartama alatt megérinthetsz egy, a varázslatba beleegyező lényt, aki kéz használata nélkül tud felfelé és lefelé mozogni függőleges falakon, illetve képes a mennyezeten lefelé lógva haladni. Mászási sebessége a normál sebességével lesz egyenlő.

Segedelem
Aid

2. szintű abjuráció
Pap

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 8 óra
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz, M (egy kis fehér szövetcsík)

A varázslat elszántsággal és kitartással tölti el szövetségeseidet. Válassz ki legfeljebb 3 hatótávon belüli lényt. A varázslat végéig mindegyikük maximális és aktuális HP-ja 5 ponttal nő.

Magasabb szinteken: Ha 3. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a célpont HP-ja további 5 ponttal nő minden 2. szint feletti rekesz után.

Sötétlátás
Darkvision

2. szintű transzmutáció
Feltaláló | Druida | Vándor | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 8 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (vagy egy csipet szárított sárgarépa, vagy egy achát)

Megérintesz egy a varázslatba beleegyező lényt, és képessé teszed őt a sötétben való látásra. A varázslat hatóideje alatt a lény 60 láb távolságig sötétlátással rendelkezik.

Sötétségvarázs
Darkness

2. szintű evokáció
Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv: 60 láb (15 láb sugarú gömb)
Komponens: V, M (denevérszőr és egy csepp szurok vagy darabka szén)

Mágikus sötétség árad ki a hatótávon belül megadott pontból, és a hatóidő tartamára megtölt egy 15 láb sugarú gömböt. A sötétség a sarkok mögé is behatol. Még a sötétlátással rendelkező lények sem látnak rajta keresztül, ahogy a nem mágikus fény sem képes bevilágítani.

Ha a kiválasztott pont egy, a kezedben tartott tárgy — amit senki más nem fog és nem is visel —, akkor a sötétséget maga a tárgy árasztja magából, és vele együtt mozog. Ha egy nem átlátszó anyaggal – például egy sisakkal vagy egy fazékkal – a tárgyat teljesen letakarják, a sötétséget gátolni lehet. A 2. vagy alacsonyabb varázslatszintű, fényt létrehozó varázslatokat a Sötétségvarázs kioltja, ha a hatóterületüket a legkisebb mértékben is átfedi.

Sugalmazás
Suggestion

2. szintű inkantáció
Bárd | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 8 óra
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, M (kígyónyelv, és egy kis darab lépesméz vagy egy csepp édes olaj)

Képes vagy egy a hatótávon belül lévő lényt mágikusan befolyásolni és (legfeljebb egy-két mondtban megfogalmazható) tevékenység elvégzését sugalmazni számára. A lényt látnod kell, és a lénynek hallania kell téged és meg kell értenie a beszédedet. Azok a lények, amelyeket nem lehet elbájolni, immunisak a varázslatra. A sugalmazást úgy kell megfogalmazni, hogy az egyes lépések logikusnak hangozzanak. Ha arra kérsz egy lényt, hogy döfje le magát, vesse rá magát egy lándzsa hegyére, vagy bármilyen más, önmagára nézve nyilvánvalóan ártalmas dolgot tegyen meg, a varázs megtörik.

A célpontnak **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia, kudarc esetén a legjobb tudása szerint megpróbálja elvégezni a kapott feladatot, mely legfeljebb 8 órát vehet igénybe. Ha előbb teljesíti, akkor a feladat befejeztével a varázslat véget ér.

Feltételeket is megadhatsz, melyek a varázslat ideje alatt kiválthatják az adott cselekvést. Például sugalmazhatod egy lovagnak, hogy a harci ménjét adja oda az első csavargónak, akivel találkozik. Ha a feltétel a varázslat végéig nem teljesül, a cselekedetet nem kell végrehajtani.

Ha Te vagy valamelyik társad megsebzi a célpontot, a varázs megtörik.

Szellemfegyver
Spiritual Weapon

2. szintű evokáció
Pap

Varázslási idő: 1 bónusz akció
Hatóidő: 1 perc
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz

Egy szellemfegyver jelenik meg a levegőben a hatótávon belül, mely addig marad meg, míg a varázslat véget nem ér, vagy újra létre nem hozod a varázslatot.

A varázslat létrehozásakor dobj **közelharci varázstámadást** egy, a fegyvertől legfeljebb 5 lábra lévő lénnyel szemben. Ha sikeres, a célpont 1d8 + varázslási tulajdonságod módosítójával egyező, energia típusú sebzést szenved el.

A fegyvert a körödben egy bónusz akció felhasználásával legfeljebb 20 lábnyit tudod mozgatni, és megismételheted vele a támadást egy tőle 5 lábon belül lévő lényre.

A fegyver bármilyen formát felvehet. Azok a papok, akiknek istene egy meghatározott fegyverről ismert (például Szent Cuthbert a buzogányáról vagy Thor a kalapácsáról), egy ennek megfelelő formájú fegyvert tudnak megidézni.

Magasabb szinteken: Ha 3. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a sebzés nagysága 1d8-cal nő minden 2. szint feletti rekesz után.

Széllökés
Gust of Wind

2. szintű evokáció
Druida | Vándor | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: Önmagad (60 láb x 10 láb sáv)
Komponens: V, Sz, M (hüvelyes növény magja)

60 láb hosszú és 10 láb széles széláramlat fúj felőled a varázslat ideje alatt az általad választott irányba. Minden lénynek, aki a vonalban kezdi a körét, sikeres **Erő mentődobást** kell dobnia, különben 15 lábbal elfelé lökődik tőled a vonalat követő irányban.

A sávban lévő lényeknek 2 láb mozgást kell elkölteniük minden 1 láb haladásért, amelyet feléd mozogva akarnak megtenni.

A széllökés eloszlatja a gázokat vagy a párát, és eloltja a gyertyákat, fáklyákat és hasonló, nem védett lángokat a környéken. A védett lángokat, például a lámpákat, vad táncra készteti, és 50 százalékos esély van arra, hogy elalszanak.
A varázslat vége előtt bónusz akció felhasználásával bármely körödben megváltoztathatod, hogy a széllökés felőled milyen irányba fújjon.

Személy bénítása
Hold Person

2. szintű inkantáció
Bárd | Pap | Druida | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz, M (egy kicsiny, egyenes vasdrót)

Válassz ki egy hatótávon belüli humanoid lényt, akit látnod kell. A célpontnak **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia, kudarc esetén a hatóideig *megbénul*. Az áldozat minden körének végén újabb mentődobást tehet, hogy megtörjön számára a varázs.

Magasabb szinteken: Ha 3. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, +1 humanoid lényt célozhatsz minden 2. szint feletti rekesz után. A célpontok nem lehetnek 30 lábnál távolabb egymástól a varázslat elmondásakor.

Szétzúzás
Shatter

2. szintű evokáció

Bárd | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 60 láb (10 láb sugarú gömb)
Komponens: V, Sz, M (egy csipet csillámkő)

Hirtelen fájdalmasan erős csengő hang szólal meg egy általad választott, hatótávon belüli pontból. Minden lénynek egy 10 láb sugarú gömbben, amelynek középpontjában az adott pont áll, **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lény 3d8 mennydörgés sebzést szenved, sikeres mentődobás esetén fele annyit. A szervetlen anyagból, például kőből, kristályból vagy fémből álló lény hátránnyal dobja a mentődobását.

A nem mágikus tárgyak, amelyeket nem viselnek vagy hordoznak, szintén kárt szenvednek, ha a varázslat által érintett területen vannak.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot a 3. vagy magasabb varázslatrekeszből mondod el, a sebzés 1d8-cal nő minden 2. szint feletti rekesz után.

Tárgy felfedése ©
Locate Object

2. szintű divináció

Bárd | Pap | Druida | Lovag | Vándor | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz, M (egy villás gally)

Írj le vagy nevezz meg egy ismert tárgyat! Érzed az irányt a tárgy helyéhez mindaddig, amíg a tárgy legfeljebb 1000 lábra van tőled. Ha a tárgy mozgásban van, ismered a mozgásának irányát.

A varázslat megkeresheti az általad ismert konkrét tárgyat, feltéve, hogy legalább egyszer láttad közelről (30 lábnál közelebbről). Alternatív megoldásként a varázslat megkeresheti számodra egy bizonyos fajtájú tárgyból a legközelebbit, például egy bizonyos fajta ruházatot, ékszert, bútort, szerszámot vagy fegyvert.

Ez a varázslat nem képes megtalálni a tárgyat, ha a közted és a tárgy közötti közvetlen utat bármilyen vastagságú ólom, akárcsak egy vékony lap, zárja el.

Tulajdonságok erősítése ©
Enhance Ability

2. szintű transzmutáció

Feltaláló | Bárd | Pap | Druida | Vándor | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (egy vadállat tolla vagy szőre)

Megérintesz egy lényt, akire mágikus bűbájt bocsátasz. Válassz az alábbi hatások közül egyet, és a célpont a varázslat hatóidejének végéig megkapja a kiválasztott hatást.

A medve kitartása. A célpont előnnyel dobhatja az Állóképesség próbákat. Ezenkívül 2d6 ideiglenes harcerőpontot kap, amelyek elvesznek a varázslat végén.

A bika ereje. A célpont előnnyel dobhatja az Erő próbákat, és a teherbírása megduplázódik.

A macska kecsessége. A célpont előnnyel dobhatja az Ügyesség próbákat. Ezenkívül - ha nem cselekvőképtelen - nem sebződik a 20 lábról vagy alacsonyabbról történő esések esetén.

A sas ragyogása. A célpont előnnyel dobhatja a Karizma próbákat.

A róka ravaszsága. A célpont előnnyel dobhatja az Intelligencia próbákat.

A bagoly bölcsessége. A célpont előnnyel dobhatja a Bölcsesség próbákat.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot a 3. vagy magasabb varázslatrekeszből mondod el, egy további lényt célozhatsz meg minden 2. szint feletti rekesz után.

Tüskenövesztés ©
Spike Growth

2. szintű transzmutáció

Druida | Vándor

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv: 150 láb (20 láb sugarú kör)
Komponens: V, Sz, M (hét éles tövis vagy hét kis gally, mindegyik kihegyezve)

A hatótávon belül általad megjelölt pont 20 láb sugarú körében hegyes tüskék és tövisek hajtanak ki. A terület a varázslat idejére nehéz tereppé válik. Amikor egy lény belép a területre vagy azon belül mozog, 2d4 szúró sebzést szenved minden 5 láb megtétele után.

A talaj átalakulása álcázott, hogy természetesnek tűnjön. Minden olyan lénynek, aki a varázslat elmondásának időpontjában nem látja a területet, **Bölcsesség (Észlelés)** próbát kell dobnia a varázslatod elleni mentő NF értékével szemben, hogy felismerje a terep veszélyességét, mielőtt belépne.

Vakság/süketség
Blindness/Deafness

2. szintű nekromancia

Bárd | Pap | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 perc
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V

Megvakíthatod vagy megsüketítheted az ellenfeledet. Válassz egy lényt, amelyet látsz a hatótávon belül, akinek **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Ha ez sikertelen, akkor a célpont *vak* vagy *süket* állapotba kerül (Te választasz) a varázslat hatóidejére. A célpont minden köre végén **Állóképesség mentődobást** tehet. Sikeres dobás esetén a varázslat véget ér.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot a 3. vagy magasabb szintű varázslatrekesz használatával mondod el, akkor egy további lényt célozhatsz meg minden 2. szint feletti rekesz után.

Varázsszáj ®
Magic Mouth

2. szintű illúzió

Feltaláló | Bárd | Varázsló

Varázslási idő: 1 perc | Rituálé
Hatóidő: Hatástalanításig (mágiatörésig)
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz, M (egy kis lépesméz és jáde por legalább 10 arany értékben, ami a varázslat során elhasználódik)

Üzenetet ültetsz be egy hatótávon belül lévő tárgyba, amely akkor hangzik el, amikor a kiváltó feltétel teljesül. Válassz egy olyan tárgyat, amelyet látsz, és amelyet nem hord vagy visel egy másik lény. Ezután mondd ki az üzenetet, amely legfeljebb 25 szóból állhat, bár akár 10 percig is tarthat az elmondása. Végül határozzad meg azt a körülményt, amely kiváltja, hogy a varázslat révén az üzenet elhangozzon.

Amikor a körülmény bekövetkezik, egy mágikus száj jelenik meg a tárgyon, és elmondja az üzenetet a Te hangodon, ugyanazon a hangerőn, amin beszéltél. Ha a kiválasztott tárgynak van szája vagy valami, ami szájhoz hasonlít (például egy szobor szája), a varázslatos száj ott jelenik meg, így úgy tűnik majd, hogy a szavak a tárgy szájából erednek. Amikor ezt a varázslatot elmondod, választhatod azt, hogy a varázslat véget ér, amint az üzenet elhangzott, vagy azt is, hogy a száj megmarad, és újra megismétli az üzenetet, amikor a kiváltó feltétel ismét bekövetkezik.

A kiváltó körülmény olyan általános vagy részletes lehet, amennyire csak akarod, bár annak vizuális vagy hallható feltételeken kell alapulnia, amelyek a tárgytól 30 láb távolságon belül fordulnak elő. Például utasíthatod a szájat, hogy akkor beszéljen, ha bármilyen lény a tárgyat 30 lábon belül közelíti meg, vagy ha ezüst csengő csenget 30 lábon belül.

Védelem a mérgektől
Protection from Poison

2. szintű abjuráció

Feltaláló | Pap | Druida | Lovag | Vándor

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz

Megérintesz egy lényt. Ha *mérgezett*, semlegesíted a mérget. Ha egynél több méreg is hat a célpontra, akkor csak egy mérget semlegesítesz: vagy azt, amelyről tudod, hogy jelen van, vagy pedig egyet véletlenszerűen.

A hatóidő alatt a célpont előnnyel dobhatja a mentődobásokat a méreg ellen, és ellenállóvá válik a mérgekkel szemben.

3. szintű varázslatok

Apró kunyhó
Tiny Hut

®

3. szintű evokáció

Bárd | Varázsló

Varázslási idő: 1 perc | Rituálé
Hatóidő: 8 óra
Hatótáv: Önmagad (10 láb sugarú félgömb)
Komponens: V, Sz, M (kis kristálygyöngy)

Egy 10 láb sugarú, mozdulatlan erőkupola keletkezik körülötted és fölötted, amely a hatóidő alatt mozdulatlan marad. A varázslat véget ér, ha elhagyod a területet.
Kilenc közepes méretű (M) vagy annál kisebb lény fér el a kupolában. A varázslat véget ér, ha a területen ennél nagyobb méretű lény van, vagy ha kilencnél több lény tartózkodik ott. Azok a lények és tárgyak, amelyek a kupolában tartózkodnak, amikor a varázslatot elmondod, szabadon járhatnak át rajta. Minden más lény és tárgy számára akadályozott az átjárás. A varázslatok és más mágikus hatások sem terjedhetnek át a kupolán, és nem is varázsolhatóak át rajta. A kupolán belül a légkör kellemes és száraz, függetlenül a kinti időjárástól.

Amíg a varázslat véget nem ér, megparancsolhatod, hogy a belső tér megvilágítása gyér fényű legyen vagy sötétség borítsa. A kupola kívülről átláthatatlan, bármilyen színt is választasz neki, de belülről átlátszó.

Állatok hívása
Conjure Animals

©

3. szintű konjuráció

Druida | Vándor

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, max. 1 óra
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz

Tündér szellemeket idézel meg, amelyek vadállatok formáját öltik, és olyan üres mezőkön jelennek meg, amelyeket a hatótávon belül látsz.
Válasszad ki az alábbiak közül, hogy mi jelenjen meg:

- Egy vadállat (max CR 2)
- Két vadállat (max CR 1)
- Négy vadállat (max CR 1/2)
- Nyolc vadállat (max CR 1/4)

Mindegyik vadállat tündérnek számít, és eltűnik, amikor HP-ja 0-ra csökken, vagy amikor a varázslat véget ér. Az idézett lények barátságosak veled és társaiddal. Az idézett lények számára csoportként dobj kezdeményezést. A csoportnak saját körei vannak. Engedelmeskednek minden szóbeli parancsodnak (nem kerül akcióba). Ha nem adsz ki nekik parancsot, akkor megvédik magukat az ellenséges lényektől, de egyébként nem hajtanak végre akciót. A KM rendelkezik a lények statisztikáival.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot bizonyos magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, akkor amikor a fenti opciók egyikét választod, több lény jelenik meg. 5. szintű rekesz esetén kétszer annyi, 7. szintű rekesz esetén háromszor annyi, 9. szintű rekesz esetén négyszer annyi vadállat.

Átok mondása
Bestow Curse

©

3. szintű nekromancia

Bárd | Pap | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, max. 1 perc
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz

Megérintesz egy lényt, amelynek **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia, különben a varázslat hatóidejére átok hatása alá kerül. A varázslat elmondásakor válasszad ki az átok jellegét az alábbi lehetőségek közül:

- Válassz egy tulajdonságot! Az átok hatása alatt a célpont az adott tulajdonságot használó tulajdonságpróbákat és mentődobásokat hátránnyal dobja.
- Az átok hatása alatt a célpont ellened hátránnyal dobja a támadásait.
- Az átok hatása alatt a célpontnak minden köre elején **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia. Ha ez sikertelen, akkor abban a körében az akcióját elpazarolja anélkül, hogy bármit is csinálna.
- Amíg a célpont átkozott, támadásaid és varázslataid további 1d8 nekrotikus sebzést okoznak a célpontnak.

Egy *Átoktörés (Remove Curse)* varázslat megszünteti a hatást. Ha a KM lehetővé teszi, akkor másféle átokhatást is választhatsz, de ez nem lehet erősebb, mint a fent leírtak. A KM mondja ki az utolsó szót az ilyen átkok hatásáról.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 4. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, akkor a hatóidő (összpontosítással) 10 percig tart. Ötödik vagy magasabb szintű varázslatrekesz esetén a hatóidő 8 óra. Hetedik vagy magasabb szintű varázslatrekesz estén a hatóidő 24 óra. 9. szintű varázslatrekesz esetén a varázslat addig tart, amíg nem hatástalanítják. 5. vagy afölötti rekesz esetén a varázslat nem igényel összpontosítást.

Átoktörés
Remove Curse

3. szintű abjuráció

Pap | Lovag | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz

Érintésed véget vet egy adott lényt vagy tárgyat sújtó átkoknak. Ha a tárgy egy átkozott varázstárgy, úgy az átok megmarad, de a varázslat megtöri a tulajdonosának a tárgyra való ráhangolódását, így az eltávolítható vagy eldobható.

Beszéd a holtakkal
Speak with Dead

3. szintű nekromancia

Bárd | Pap

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 10 perc
Hatótáv: 10 láb
Komponens: V, Sz, M (égő füstölő)

Az élet és értelem szikráját kölcsönzöd a hatótávon belül lévő, általad választott holttestnek, lehetővé téve, hogy válaszoljon az általad feltett kérdésekre. A holttestnek kell, hogy legyen szája, és nem lehet élőhalott. A varázslat meghiúsul, ha az elmúlt 10 nap során a holttest már volt célpontja ennek a varázslatnak.

Amíg a varázslat véget nem ér, legfeljebb öt kérdést tehetsz fel a holttestnek. A holttest csak azt tudja, amit tudott az életben, beleértve azokat a nyelveket is, amelyeket tudott. A válaszok általában rövidek, titokzatosak vagy ismétlődőek, és a holttest nem kényszerül arra, hogy igaz választ adjon, ha ellenséges vagy, vagy ellenségként ismer fel. Ez a varázslat nem hozza vissza a teremtmény lelkét a testébe, csak az életre keltett szellemét. Így a holttest nem tud új információkat megtanulni, nem ért semmit, ami a halála óta történt, és nem tud találgatni a jövőbeli eseményekről.

Beszéd a növényekkel
Speak with Plants

3. szintű transzmutáció

Bárd | Druida | Vándor

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 10 perc
Hatótáv: Önmagad (30 láb sugarú kör)
Komponens: V, Sz

30 lábnyi sugarú körben korlátozott értelemmel és mozgásképességgel ruházod fel a körülötted lévő növényeket, lehetővé téve számukra a kommunikációt és az egyszerű parancsok végrehajtását. Megkérdezheted a hatóterületen belül lévő növényeket az elmúlt egy nap eseményeiről, információkat szerezve az elhaladó lényekről, az időjárásról és egyéb körülményekről.

A növények növekedése által okozott nehéz terepet (például bozót és aljnövényzet) normál tereppé is alakíthatod, amely a hatóidőig tart. Vagy a normál terepet, ahol növények vannak, nehéz tereppé alakíthatod, amely a varázslat hatóidejéig tart, így például a indák és az ágak akadályozhatják az üldözőket.

A növények más feladatokat is elvégezhetnek számodra a KM döntése szerint. A varázslat nem teszi lehetővé, hogy a növények gyökerüktől elszakadjanak és mozogjanak, de szabadon mozgathatják az ágakat, indákat és szárakat.

Ha egy növényi lény van a környéken, akkor úgy kommunikálhatsz vele, mintha közös nyelven beszélnétek, de nem szerzel mágikus képességet arra, hogy befolyásold őt. A varázslat segítségével szabadon lehet engedni a *Behálózás (Entangle)* varázslattal helyhezkötötté tett lényt.

Bűvös kör
Magic Circle

3. szintű abjuráció

Pap | Lovag | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 perc
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: 10 láb (10 láb sugarú, 20 láb magas henger)
Komponens: V, Sz, M (szenteltvíz vagy ezüstpor és legalább 100 arany értékű vaspor, amely a varázslat során elhasználódik)

Létrehozol egy 10 láb sugarú, 20 láb magas mágikus energiahengert, amelynek középpontjában egy olyan pont van a talajon, amelyet látsz a hatótávon belül. Izzó rúnák jelennek meg mindenhol, ahol a henger érinti a padlót vagy más felületet.

Válassz egyet vagy többet a következő típusú lények közül: égi lények, elementálok, tündérek, alvilági lények vagy élőhalottak. A kör a következő módokon érinti a kiválasztott típusú lényeket:

- A lény nem mágikus eszközökkel nem tud önként belépni a hengerbe. Ha a lény teleportálást vagy létsíkok közötti utazást próbál használni, először egy sikeres **Karizma mentődobást** kell dobnia.
- A lény hátránnyal dobja a támadásokat a hengeren belüli célpontok ellen.
- A hengeren belüli célpontokat a lény nem tudja elbűvölni, megrémíteni vagy megszállni.

Amikor ezt a varázslatot elmondod, dönthetsz úgy, hogy a varázslat ellenkező irányba hat, és megakadályozza, hogy a meghatározott típusú lény elhagyja a hengert, és ezzel megvédheted a hengeren kívül álló célpontokat.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 4. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, akkor a varázslat hatóideje 1 órával növekszik minden 3. rekesz feletti szinten.

Bűzfelhő
Stinking Cloud

©

3. szintű konjuráció
Bárd | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, max. 1 perc
Hatótáv: 90 láb (20 láb sugarú gömb)
Komponens: V, Sz, M (záptojás vagy több bűzös káposzta levél)

Egy 20 láb sugarú gömbben sárga, émelyítő gázt hozol létre. A gömb középpontja egy a hatótávon belüli pont. A felhő a sarkok mögé is behatol, a lefedett terület nem belátható. A felhő a varázslat hatóidejéig a levegőben marad.

Minden lénynek, aki körének kezdetén teljesen a felhőben van, **Állóképesség mentődobást** kell dobnia méreg ellen. Sikertelen dobás esetén a lény az akcióját öklendezéssel és támolygással tölti az adott körben. Azoknak a lényeknek, amelyek nem lélegeznek, vagy immunisak a mérgezésre, a mentődobásuk automatikusan sikeres.

Mérsékelt szél (legalább 10 mérföld / óra) szétszórja a felhőt 4 forduló után. Erős szél (legalább 20 mérföld / óra) 1 forduló után oszlatja el.

Ellenvarázs
Counterspell

3. szintű abjuráció
Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 reakció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 60 láb
Komponens: Sz

Megpróbálsz megszakítani egy lényt a varázslási folyamatában. Ha a lény harmadik vagy annál alacsonyabb szintű varázslatot varázsol, akkor a varázslat meghiúsul, és nincs hatása. Ha 4. vagy magasabb szintű varázslatot mond, dobj **tulajdonságpróbát a varázsláshoz használt tulajdonságoddal**. Az NF egyenlő 10 + a varázslat szintje. Siker esetén a lény varázslata meghiúsul, és nincs hatása.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 4. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, akkor a megszakított varázslatnak nincs hatása, ha a szintje kisebb vagy egyenlő, mint a használt *Ellenvarázs* szintje.

Étel és ital teremtése
Create Food and Water

3. szintű konjuráció
Pap | Lovag

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz

45 font ételt és 30 gallon vizet hozol létre a földön vagy a hatótávon belüli tartályokban, amely legfeljebb tizenöt humanoid vagy öt hátas számára elegendő 24 órán keresztül. Az étel lágy, de tápláló, és ha nem fogy el, 24 óra elteltével megromlik. A víz tiszta és nem romlik meg.

Fantomhátas
Phantom Steed

®

3. szintű illúzió
Varázsló

Varázslási idő: 1 akció | Rituálé
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz

Egy nagy (L) méretű, félig valódi, lószerű lény jelenik meg a földön egy a hatótávon belül lévő, szabadon választott mezőn. Te döntöd el, hogy milyen a lény kinézete, de az fel lesz szerelve nyereggel, zablával és kantárral. A varázslat által létrehozott tárgyak mindegyike füstölögve eltűnik, ha 10 lábnál távolabb viszik őket a hátastól.

A hatóidő alatt Te vagy egy általad választott lény megülheti a hátast. A lény a hátasló (riding horse) statisztikáit használja, kivéve, hogy a sebessége 100 láb, és óránként 10 mérföldet képes megtenni, gyors tempóban 13 mérföldet. Amikor a varázslat véget ér, a hátas fokozatosan elhalványul, 1 percet hagyva a lovasnak a leszállásra. A varázslat véget ér, ha egy akció felhasználásával a hátast elbocsátod, vagy ha a hátas bármilyen sebzést szenved.

Félelem
Fear

©

3. szintű illúzió
Bárd | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, max. 1 perc
Hatótáv: Önmagad (30 láb kúp)
Komponens: V, Sz, M (fehér toll vagy egy tyúkszív)

Szellemképet vetítesz ki a lény legszörnyűbb félelmeiről. Minden 30 láb hosszú kúpban lévő lénynek sikeres **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia, különben elejti, ami a kezében van és a hatóidő alatt *rémült* lesz.

Míg e varázslat miatt rémült, a lénynek rohanás akciót kell végrehajtania minden körében és a rendelkezésre álló legbiztonságosabb útvonalon kell eltávolodnia tőled kivéve, ha nincs hova mozdulnia. Ha a lény olyan helyen fejezi be a körét, ahol nem lát rád, akkor **Bölcsesség mentődobást** dobhat. Sikeres dobás esetén a varázslat véget ér az adott lény számára.

Fürgeség
Haste

3. szintű transzmutáció
Feltaláló | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, max. 1 perc
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz, M (édesgyökér reszelék)

Válassz egy a varázslatba beleegyező lényt, akit a hatótávon belül látsz! Amíg a varázslat véget nem ér, a célpont sebessége megduplázódik, +2 bónuszt kap az VF-jére, előnnyel dobhatja az Ügyesség mentődobást, és minden körében egy további akciót kap. Ez az akció csak a következő lehet: támadás végrehajtására (csak egyetlen fegyveres támadás), rohanás, elszakadás, elrejtőzés vagy tárgy használata.

Amikor a varázslat véget ér, a célpont nem tud mozdulni vagy akciót végrehajtani a következő köre utánig, mert fáradsági hullám söpör rajta végig.

Gázalak
Gaseous Form

3. szintű transzmutáció
Feltaláló | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, max. 1 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (egy kis fátyolszövet és egy füstgomolyag)

Egy a varázslatba beleegyező lény, akit megérintesz, ködszerű felhővé válik mindennel, amit visel és hordoz. A varázslat véget ér, ha a lény HP-ja 0 pontra csökken. Testtelen lényekre a varázslat nem hat.

Míg ebben a formában van, a célpont egyetlen mozgási módja a repülés 10 láb sebességgel. A célpont beléphet egy másik lény mezőjébe, és ott is maradhat. A célpont ellenállóvá válik a nem mágikus sérülésekkel szemben, és előnnyel dobja az Erő, Ügyesség és Állóképesség mentődobásokat. A célpont kis lyukakon, keskeny nyílásokon és akár repedéseken is áthaladhat, de a folyadékokat úgy kell kezelni, mintha szilárd felületek lennének. A célpont nem tud leesni, és lebeg a levegőben, még akkor is, ha kábult vagy más módon cselekvőképtelen.

Míg ködfelhő formában van, a célpont nem tud beszélni vagy tárgyakat manipulálni, és a tárgyakat, amelyeket hordoz vagy visel, nem dobhatja le, nem használhatja őket, és más módon sem léphet velük kapcsolatba. A célpont nem képes támadni vagy varázsolni.

Halott animálása
Animate Dead

3. szintű nekromancia
Pap | Varázsló

Varázslási idő: 1 perc
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 10 láb
Komponens: V, Sz, M (egy csepp vér, egy húsdarab és egy csipet csontpor)

A varázslat élőhalott szolgát hoz létre. Válassz egy halom csontot vagy egy közepes (M) vagy kicsi (S) méretű humanoid holttestét a hatótávon belül. A varázslat az élet fertelmes másával itatja át a célpontot, és élőhalottként támasztja fel. A célpont csontváz lesz, ha csontokat választasz, vagy zombi, ha holttestet (a KM rendelkezik a lény statisztikájával). Minden körödben a bónusz akcióddal mentálisan parancsot adhatsz bármely varázslattal animált lényednek, ha a lény 60 lábnál közelebb van hozzád (ha több lényt is irányítasz, akkor bármelyiket vagy mindegyiket egyszerre is vezényelheted ugyanazt a parancsot adva ki mindegyiknek). Te döntesz arról, hogy a lény a következő körében milyen akciókat hajtson végre és hová mozogjon, vagy általános parancsot adhatsz ki, például egy adott terem vagy folyosó őrzésére. Ha nem adsz ki parancsokat, a lény csak az ellenséges lények ellen védi magát. Miután parancsot kapott, a lény addig folytatja azt, amíg a feladatot nem teljesíti. A lény 24 órán keresztül áll az irányításod alatt, ezután nem engedelmeskedik az általad adott parancsnak. Ahhoz, hogy még 24 órán keresztül fenn tudd tartani a lény irányítását, újra el kell mondanod ezt a varázslatot a lényre, mielőtt az aktuális 24 órás időszak véget ér. A varázslat ilyen használata (ahelyett, hogy új lényt hozna létre) legfeljebb négy olyan animált lény felett erősíti meg az irányításodat, amelyeket ezzel a varázslattal korábban Te hoztál létre.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 4. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, akkor minden 3. rekesz feletti szint után további két lényt tudsz animálni, vagy felettük az irányítást megerősíteni. Minden egyes animált lénynek más holttestből vagy csonthalomból kell származnia.

Havas vihar
Sleet Storm

3. szintű konjuráció
Druida | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, max. 1 perc
Hatótáv: 120 láb (20 láb magas, 40 láb sugarú henger)
Komponens: V, Sz, M (csipetnyi por és néhány csepp víz)

Amíg a varázslat véget nem ér, havas ónos eső esik egy 20 láb magas, 40 láb sugarú hengerben. A kör középpontja egy általad választott pont a hatótávon belül. A terület nem belátható, és a területen lévő nyílt lángok elalszanak.

A terület talaját sima jég borítja, ami nehézzé teszi a terepet. Amikor egy lény a körében először lép be a varázslat által érintett területre, vagy ott kezdi meg a körét, **Ügyesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén *elterül*.

Ha egy a varázslat területén lévő lény egy varázslatra összpontosít, akkor sikeres **Állóképesség mentődobást** kell dobnia a te varázslat elleni mentő NF értékeddel szemben, különben elveszíti az összpontosítást.

Hipnotikus minta ©
Hypnotic Pattern

3. szintű illúzió

Bárd | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, max. 1 perc
Hatótáv: 120 láb
Komponens: Sz, M (izzó füstölőpálca vagy foszforeszkáló anyaggal töltött kristályüveg)

Színek pörgő palettáját hozod létre, amely átszövi a levegőt egy 30 láb élű kocka belsejében. A minta egy pillanatra jelenik meg, majd eltűnik. Minden a területen tartózkodó lénynek, aki látja a mintát, **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen dobás esetén a lény *elbájolttá* válik. Megbabonázott állapotában a lény *cselekvőképtelen* és sebessége 0.

A varázslat véget ér az érintett lény számára, ha sebzést szenved, vagy ha valaki más akció felhasználásával rázza fel a lényt bódulatából.

Kőbe olvadás ®
Meld into Stone

3. szintű transzmutáció

Pap | Druida

Varázslási idő: 1 akció | Rituálé
Hatóidő: 8 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz

Belépsz egy kőtárgyba vagy -felületbe, amely elég nagy ahhoz, hogy teljes mértékben befogadja a testedet. A hatóidőig a kőbe olvadsz minden viselt felszereléseddel együtt. A mozgásodat felhasználva bármely olyan ponton beléphetsz a kőbe, amelyet meg tudsz érinteni. Nem mágikus érzékelők számára a jelenlétedből semmi sem marad látható vagy más módon észlelhető.

Míg a kővel összeolvadt állapotban vagy, nem láthatod, hogy mi történik azon kívül. Hátránnyal kell dobnod minden **Bölcsesség (Észlelés)** próbát, hogy kívülről érkező hangokat hallhasd. Tisztában vagy az idő múlásával, és varázsolhatsz is magadra, amíg a kőbe vagy olvadva. Mozgásod felhasználásával kiléphetsz a kőből, ahol beléptél, és ez a varázslatnak is véget vet. Ezt leszámítva nem tudsz mozogni.

A kő kisebb fizikai sérülései nem ártanak neked, de a részleges megsemmisülése vagy alakjának megváltozása (amennyiben már nem férsz el benne) kilökhet téged 6d6 pont zúzó sebzést okozva. A kő teljes megsemmisülése (vagy más anyaggá való átalakulása) is kilökődést eredményez 50 pont zúzó sebzést okozva. Ha kilökődsz, akkor *elterült* állapotban kerülsz egy olyan mezőre, ami a legközelebb van ahhoz, ahol először beléptél a kőbe.

Küldés
Sending

3. szintű evokáció

Bárd | Pap | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 forduló
Hatótáv: Határtalan
Komponens: V, Sz, M (rövid darab tiszta rézből készült huzal)

Huszonöt szóból álló rövid üzenetet küldhetsz egy lénynek, akit ismersz. A lény hallja az üzenetet a fejében, felismer téged küldőként, ha ismer, és azonnal hasonló módon válaszolhat. A varázslat lehetővé teszi, hogy a legalább 1 intelligenciaponttal rendelkező lények megértsék üzeneted jelentését.

Bármilyen távolságba, sőt a létezés más síkjaira is elküldheted az üzenetet, de ha a célpont más létsíkon van, mint te, akkor 5 százalék az esély arra, hogy az üzenet nem érkezik meg.

Lassítóvarázs ©
Slow

3. szintű transzmutáció

Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, max. 1 perc
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz, M (egy csepp cukorszirup)

Legfeljebb hat, általad választott, 40 láb élű kockán belül lévő lény körül megváltoztatod az időt. Minden célpontnak sikeres **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia, különben a varázslat hatása alá kerül a hatidő végéig.

Az érintett célpont sebessége a felére csökken, -2 büntetést kap a VF-re és az Ügyesség mentődobásokhoz, és nem használhat reakciókat. A saját körében vagy akciót, vagy bónusz akciót használhat, mindkettőt nem. Függetlenül a lény képességeitől vagy mágikus tárgyaitól, nem tud egynél több közelharci vagy távolsági támadást végrehajtani a körében.

Ha a lény olyan varázslatot próbál elmondani, amelynek varázslási ideje 1 akció, dobj d20-szal. 11 vagy nagyobb dobás esetén a varázslat nem lép hatályba a lény következő köréig, és a lénynek fel kell használnia az adott körben az akcióját a varázslat befejezéséhez. Ha nem sikerül, a varázslat kárba vész.
A varázslat hatása alatt álló lény a köre végén újabb **Bölcsesség mentődobást** dobhat. Siker esetén a hatás véget ér.

Mágiatörés
Dispel Magic

3. szintű abjuráció

Feltaláló | Bárd | Pap | Druida | Lovag | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz

Válassz ki egy hatótávon belüli tárgyat, mágikus hatást vagy lényt! A célponton lévő minden 3. vagy alacsonyabb szintű varázslat megtörik. Ha a varázslat 4. vagy magasabb szintű, dobj tulajdonságpróbát a varázsláshoz használt tulajdonságoddal. Az NF 10 + a varázslat szintjével egyenlő. Ha a dobás sikeres, a varázslat megtörik.

Magasabb szinteken: Ha 4. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a varázslat automatikusan (tulajdonságpróba nélkül) semlegesíti a varázslat szintjével azonos vagy alacsonyabb szintű varázslatokat.

Nagyobb kép ©
Major Image

3. szintű illúzió

Bárd | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, max. 10 perc
Hatótáv: 120 láb (20 láb élű kocka)
Komponens: V, Sz, M (egy kis gyapjú)

Létrehozol egy tárgyat, egy lényt vagy más látható jelenséget, amely nem nagyobb, mint egy 20 láb élű kocka. A kép egy olyan helyen jelenik meg, amelyet a hatótávon belül látsz, és a hatóidőig marad fenn. A kép teljesen valóságosnak tűnik, beleértve az ábrázolt dolognak megfelelő hangokat, illatokat és hőmérsékletet is. Nem hozhatsz létre annyi hőt vagy hideget, hogy az kárt okozzon, olyan hangerőt, ami elég nagy ahhoz, hogy mennydörgést okozzon vagy megsüketítsen egy lényt, vagy olyan szagot, amely megbetegít egy lényt (például egy troglodita bűzét).

Mindaddig, amíg az illúzió hatótávolságán belül tartózkodsz, egy akció segítségével a képet a hatótávolság bármely más pontjára mozgathatod. Amint a kép megváltoztatja a helyét, megváltoztathatod annak megjelenését oly módon, hogy a mozgás természetes legyen a kép számára. Például, ha létrehozol egy képet egy lényről, és azt áthelyezed, akkor úgy módosíthatod a képet, hogy úgy tűnjön, a lény jár. Hasonlóképpen, elérheted, hogy az illúzió a különböző időkben különböző hangokat adjon, például beszélgetésnek tűnjön.

A képpel való fizikai interakció felfedi, hogy ez csak illúzió, mert a dolgok áthaladhatnak rajta. Egy lény, aki az akcióját a kép megvizsgálására használja, sikeres **Intelligencia (Nyomozás)** próbát dobva (a varázslatod elleni mentő NF értékkel szemben) megállapíthatja, hogy ez illúzió. Ha egy lény felismerte, hogy az illúzió micsoda valójában, attól kezdve a lény átlát a képen és az egyéb érzékszervi tulajdonságok is elhalványulnak számára.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 6. magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, akkor a varázslat addig tart, amíg meg nem törik és ekkor nem szükséges az összpontosítás sem.

Napfény
Daylight

3. szintű evokáció

Pap | Druida | Lovag | Vándor | Mágus

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: 60 láb (60 láb sugarú gömb)
Komponens: V, Sz

Egy 60 láb sugarú fénygömb jön létre, amelynek középpontja egy általad választott, számodra látható pont a hatótávon belül. A gömb erős fényt ad, és további 60 lábig gyér fényt vet.

Ha középpontként egy kezedben lévő tárgyat választasz, vagy olyat, amelyet nem hordanak vagy viselnek, akkor a fény a tárgyról ragyog, és vele együtt mozog. Az érintett tárgy teljes lefedése egy nem átlátszó tárggyal, például tállal vagy sisakkal, blokkolja a fényt.

Ha az e varázslattal létrehozott fény átfedésbe kerül egy 3. vagy annál alacsonyabb szintű varázslat által létrehozott sötétséggel, akkor a sötétséget létrehozó varázslat megtörik.

Nem észlelés
Nondetection

3. szintű abjuráció

Bárd | Vándor | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 8 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (25 arany értékű, csipetnyi gyémánt por a célpont fölött elszórva, ami a varázslat során elhasználódik)

A varázslat hatóidejére a megérintett célpontot elrejted a divinációs (jóslási) mágiák elől. A célpont lehet egy a varázslatba beleegyező lény, egy hely vagy egy olyan tárgy, amely nem nagyobb, mint 10 láb bármely kiterjedésében. A célpontot semmilyen divinációs (jóslási) mágia nem célozhatja meg, és nem érzékelhető mágikus távérzékelőkkel sem.

Növények növesztése
Plant Growth

3. szintű transzmutáció

Bárd | Druida | Vándor

Varázslási idő: 1 akció vagy 8 Óra
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 150 láb
Komponens: V, Sz

A varázslat életerőt csatornáz egy adott területen lévő növényekbe. A varázslatnak két lehetséges módja van, amely vagy azonnali vagy hosszú távú előnyöket biztosít.

Ha ezt a varázslatot egy akció segítségével mondod el, válassz egy pontot a hatótávon belül. Minden normál növény 100 láb körben, amelynek középpontja az adott pont, megvastagszik és burjánozni kezd. A területen áthaladó minden lénynek 4 láb mozgást kell elhasználni minden 1 láb haladás érdekében.

A varázslat hatóterületéből kizárhatsz egy vagy több, bármilyen méretű területet.

Ha a varázslatot 8 óra alatt végzed el, akkor termékenyebbé teheted a földet. Fél mérföld sugarú körben, melynek középpontja a hatótávon belül helyezkedik el, az összes növény egy évre termékenyebbé válik. Betakarításkor minden növény kétszer annyi élelmet hoz, mint normálisan.

Nyelveken szólás
Tongues

3. szintű divináció

Bárd | Pap | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, M (egy kis méretű agyag Zikkurat-modell)

A varázslat lehetővé teszi a megérintett lény számára, hogy megértse azokat a beszélt nyelveket, amelyeket hall. Sőt, amikor a célpont beszél, minden lény, aki legalább egy nyelvet tud és hallja a célpontot, megérti, amit mond.

Óvó rúna
Glyph of Warding

3. szintű abjuráció

Feltaláló | Bárd | Pap | Varázsló

Varázslási idő: 1 óra
Hatóidő: Mágiatörésig vagy amíg megvalósul
Hatótáv: Érintés (10 láb átmérőjű terület)
Komponens: V, Sz, M (200 arany értékű tömjén és gyémántpor, elhasználódik)

Amikor elmondod ezt a varázslatot, egy olyan rúnát írsz, amely mágikus hatást vált ki. A rúnát felírhatod egy felületre (például asztalra, padlóra vagy fal egy részére), vagy – hogy elrejtsd azt – egy bezárható tárgyon belülre is (például könyvbe, tekercsre vagy egy kincsesládába).

A rúna legfeljebb 10 láb átmérőjű területét fedhet le. Ha a felületet vagy tárgyat több mint 10 láb távolságra elmozdítják a varázslat helyétől, akkor a rúna megtörik, és a varázslat a hatás megvalósulása nélkül ér véget.

A rúna majdnem láthatatlan és sikeres **Intelligencia (Nyomozás)** próbával vehető észre, amelyet a varázslatod elleni mentő NF értékkel szemben kell dobni.

A varázslás során Te döntheted el, hogy mi váltja ki a rúna hatását. A felületre írt rúna esetében a legjellemzőbb kiváltó okok közé tartozik a rúna megérintése vagy a ráállás, a rúnát fedő tárgy eltávolítása, a rúna bizonyos távolságon belüli megközelítése, vagy a rúnát tartalmazó tárgyon (tárggyal) végzett cselekvés. A tárgyon belülre írt rúnák esetében a leggyakoribb kiváltó okok közé tartozik a tárgy kinyitása, a tárgy egy bizonyos távolságon belüli megközelítése, vagy a rúna megtekintése, elolvasása. Amint egy rúnát aktiválnak, a varázslat véget ér.

A kiváltó okot tovább is részletezheted, így lehetséges, hogy a varázslat csak bizonyos körülmények között, fizikai jellemzők (például magasság vagy súly), teremtmény fajtája (például csak elfajzottak vagy sötét elfek esetén) vagy értékrend esetében aktiválódjon. Feltételeket is beállíthatsz, hogy bizonyos lények ne aktiválják a rúnát, például akik egy bizonyos jelszót mondanak.

Amikor felírod a rúnát, válassz robbanó rúna vagy a mágikus rúna között.

Robbanó rúna. Aktiváláskor a rúnából mágikus energia tör elő egy 20 láb sugarú gömbben, amelynek középpontjában a rúna található. A rúna a sarkok mögött is kifejti hatását. A területen minden lénynek **Ügyesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lény 5d8 sav-, fagy-, tűz-, villám- vagy mennydörgés sebzést szenved (a rúna felíráskor megválasztható), sikeres mentődobás esetén fele annyit.

Mágikus rúna. Egy 3. vagy ennél alacsonyabb szintű előkészített varázslatot tárolhatsz a rúnában, amelyet a rúna felírása során el kell használnod. A varázslatnak egyetlen lényt vagy területet kell céloznia. A tárolt varázslatnak nincs azonnali hatása, ha ily módon mondod el. Amikor a rúnát aktiválják, a tárolt varázslat megvalósul. Ha a varázslatnak van célpontja, akkor azt a lényt célozza meg, aki a rúnát aktiválta. Ha a varázslat egy területet érint, akkor a terület középpontjában a rúnát aktiváló lény lesz. Ha a varázslat ellenséges lényeket idéz meg, vagy sebző tárgyakat vagy csapdákat hoz létre, azok a betolakodóhoz a lehető legközelebb jönnek létre és megtámadják azt. Ha a varázslat összpontosítást igényel, akkor a varázslat a teljes hatóideig tart.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 4. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, akkor a robbanó rúna sebzése 1d8 ponttal nő minden 3. rekesz feletti szinten. Mágikus rúna esetén olyan szintű varázslatot tudsz a rúnában tárolni, amilyen szinten a rúnát létrehoztad.

Őrző szellemek
Spirit Guardians

©

3. szintű konjuráció
Pap

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv: Önmagad (15 láb sugárú kör)
Komponens: V, Sz, M (egy szent szimbólum)

Szellemeket idézel meg, hogy védelmezzenek téged. A szellemek a varázslat ideje alatt a 15 lábnyi közeledben maradnak. Amennyiben az értékrended jó vagy semleges, a szellemek angyal- vagy tündéralakot öltenek (te választhatod ki). Ha karaktered gonosz, akkor az alvilág egyik lakójáét.

A varázslat létrehozásakor megadhatsz tetszőleges számú lényt, akiket látsz, hogy rájuk ne hasson a varázs.

A területen lévő többi lény sebessége a felére csökken, és amikor először belépnek a területre, vagy a körüket ott kezdik meg, **Bölcsesség mentődobást** kell dobniuk. Kudarc esetén 3d8 ragyogás típusú (ha jó vagy semleges értékrendű vagy), vagy 3d8 nekrotikus (ha gonosz értékrendű vagy) sebzést szenvednek el, melyet a sikeres mentődobás felez.

Magasabb szinteken: Ha 4. vagy magasabb szintű varázs-latrekeszből varázsolod el, a sebzés nagysága 1d8-cal nő minden 3. szint feletti rekesz felhasználása után.

Pislantás
Blink

3. szintű transzmutáció
Feltaláló | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 perc
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz

Dobj d20-szal minden köröd végén, amíg a varázslat véget nem ér. 11-es vagy annál magasabb dobás esetén eltűnsz a jelenlegi létsíkodról, és az éteri síkon jelensz meg (a varázslat meghiúsul, és elpocsékolódik, ha már amúgy is ezen a síkon voltál).

A következő köröd kezdetén (vagy amikor a varázslat véget ér, ha az éteri síkon tartózkodsz), visszatérsz egy szabadon választott mezőre, amely legfeljebb 10 láb távolságon belül van ahhoz a mezőhöz képest, amelyről eltűntél. Ha ezen a távon belül nem áll rendelkezésre szabad mező, akkor a legközelebbi üres mezőn jelensz meg (véletlenszerűen választva, ha egynél több mező van egyformán közel). Akció felhasználásával véget vethetsz a varázslatnak.

Amíg az éteri síkon vagy, szürke árnyalatokban láthatod és hallhatod azt a síkot, ahonnan érkeztél, de 60 lábon túl semmit sem láthatsz. Csak az éteri síkon tartózkodó lényekre gyakorolhatsz hatást, vagy hathatnak rád. Azok a lények, amelyek nincsenek ott, nem érzékelhetnek téged és nem léphetnek kapcsolatba veled, hacsak nem képesek erre.

Reménysugár
Beacon of Hope

©

3. szintű abjuráció
Pap

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz

A varázslat reményt és életerőt ad. Válassz ki akárhány, hatóterületen belül tartózkodó lényt. A varázslat ideje alatt mindannyian előnnyel dobják a Bölcsesség és a halál elleni mentődobásaikat, továbbá minden gyógyítás a lehetséges maximum HP-t adja vissza számukra.

Repülés
Fly

©

3. szintű transzmutáció
Feltaláló | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (egy madár szárnytolla)

Megérintesz egy a varázslatba beleegyező lényt, aki a hatóidő tartamára 60 láb repülési sebességet kap. Ha a varázslat megszűnésekor a célpont még a levegőben tartózkodik, hacsak nem tudja ezt valamilyen módon megakadályozni, lezuhan.

Magasabb szinteken: Ha 4. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, +1 lényt választhatsz célpontnak minden 3. szint feletti rekesz felhasználása után.

Sokaság gyógyításának szava
Mass Healing Word

3. szintű evokáció
Pap

Varázslási idő: 1 bónusz akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V

Kiejted a szent szavakat, és legfeljebb hat, hatótávon belüli lény — akiket látnod kell — 1d4 + varázslási tulajdonságod módosítójával egyező HP-t nyer vissza. A varázslat nem hat az élőhalottakra és a szerkezetekre.

Magasabb szinteken: Ha 4. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a gyógyítás mértéke 1d4-gyel nő minden 3. szint feletti rekesz felhasználása után.

Szélfal
Wind Wall

3. szintű evokáció
Druida | Vándor

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, max. 1 perc
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz, M (apró legyező és egzotikus eredetű toll)

Erős szélfal emelkedik a földről egy hatótávon belül lévő, általad választott pontból. A fal legfeljebb 50 láb hosszú, 15 láb magas és 1 láb vastag lehet. A falat tetszés szerint alakíthatod feltéve, hogy az egy folyamatos vonalat alkot a talajon. A fal a hatóideig áll.

Amikor megjelenik a fal, minden lénynek a területén belül **Erő mentődobást** kell dobnia. Sikertelen dobás esetén a lény 3d8 zúzó sebzést szenved el, sikeres dobás esetén fele ennyit.

Az erős szél távol tartja a ködöt, füstöt és egyéb gázokat. A kicsi (S) vagy kisebb méretű repülő lények vagy tárgyak nem tudnak átjutni a falon. A falba bevitt laza, könnyű anyagok felfelé repülnek. A fal mögötti célpontokra lőtt nyilak, számszeríj-vesszők és egyéb közönséges lövedékek felfelé terelődnek, és automatikusan mellé mennek. (Az óriások vagy ostromgépek által dobott sziklákat és hasonló lövedékeket mindez nem érinti.) A falon a gáz halmazállapotú lények sem tudnak átjutni.

Távolbalátás
Clairvoyance

3. szintű divináció
Bárd | Pap | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 10 Perc
Hatóidő: Összpontosítás, max. 10 perc
Hatótáv: 1 mérföld
Komponens: V, Sz, M (legalább 100 arany értékű fókusz, ékszerrel kirakott kürt a halláshoz vagy üvegszem a látáshoz)

Láthatatlan érzékelőt hozol létre a hatótávon belül egy számodra ismerős helyen (olyan helyen, ahol már jártál vagy amit láttál), vagy nyilvánvaló, de számodra ismeretlen helyen (például egy ajtó mögött, egy sarkon vagy egy ligetben). Az érzékelő a helyén marad a hatóidő alatt. Nem támadható meg, és más módon sem lehet vele kapcsolatba lépni.

A varázslat során választhatsz látást vagy hallást. A választott érzékelést úgy használhatod az érzékelőn keresztül, mintha a helyében lennél. Egy akció felhasználásával válthatsz a látás és a hallás között. Az a lény, amely látja az érzékelőt (például a láthatatlanság látásával vagy a való látással rendelkező lény), egy ökül nagyságú, áttetsző, fényes gömböt lát.

Tűzgolyó
Fireball

3. szintű evokáció
Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 150 láb (20 láb sugarú gömb)
Komponens: V, Sz, M (denevérürülék és foszfor keverékéből gyúrt apró galacsin)

Ragyogóan fényes sugár tör elő kinyújtott ujjaidból, mellyel egy hatótávon belüli helyre mutatsz, hogy ott halk dörrenés közepette, lángokban robbanjon fel. A pont 20 lábnyi közelében minden lénynek **Ügyesség mentődobást** kell dobnia, kudarc esetén 8d6 tűzsebzést szenvednek, melyet a sikeres mentődobás felez.

A tűz behatol a sarkok mögé. Meggyújtja azokat az éghető anyagokat, melyeket nem visel vagy tart magánál senki.

Magasabb szinteken: Ha 4. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a sebzés nagysága 1d6-tal nő minden 3. rekesz feletti szinten.

Újraélesztés
Revivify

3. szintű nekromancia
Pap

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (egy legalább 300 ap értékű gyémánt, melyet a varázslás felemészt)

Megérintesz egy, az elmúlt 1 percben meghalt lényt, aki 1 HP-n visszatér az életbe. A varázslattal nem lehet visszahozni azt, aki öregségben halt meg, és nem növeszti újra az elvesztett testrészeket sem.

Vámpír érintés
Vampiric Touch

3. szintű nekromancia
Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, max. 1 perc
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz

Az árnyékkal körülfont kezed érintése képes mások életerejét elszívni és a sebeidet gyógyítani. Dobj **közelharci varázstámadást** egy a hatótávodban lévő lény ellen. Találat esetén a célpont 3d6 nekrotikus sebzést szenved, Te pedig a nekrotikus sebzés felének megfelelő HP-t nyersz vissza. Amíg a varázslat véget nem ér, akció felhasználásával megismételheted a támadást minden körödben.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 4. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, akkor a sebzés 1d6 ponttal nő minden 3. rekesz feletti szint után.

Védelem az elemektől ©
Protection from Energy

3. szintű abjuráció
Feltaláló | Pap | Druida | Vándor | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz

A hatóidő alatt karaktered megérinthet egy, a varázslatba beleegyező lényt, aki ellenállóvá válik az általad kiválasztott egyik sebzéstípussal szemben az alábbiak közül: sav, fagy, tűz, villám vagy mennydörgés.

Villámcsapás
Lightning Bolt

3. szintű evokáció
Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: Önmagad (100 láb hosszú sáv)
Komponens: V, Sz, M (egy darab szőrme és egy borostyán-, kristály- vagy üvegrúd)

Egy 100 láb hosszú és 5 láb széles villám csap ki belőled az általad megadott irányban. Minden, a villám útjába kerülő lénynek **Ügyesség mentődobást** kell dobnia, kudarc esetén 8d6 villámsebzést szenvednek el, melyet sikeres mentő felez.
A villám útjába eső — senki által nem viselt vagy magánál tartott — éghető anyagok lángra lobbannak.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 4. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a sebzés minden 3. szint feletti varázslatrekesz után 1d6-tal nő.

Villám hívása
Call Lightning

3. szintű konjuráció
Druida

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, max 10 perc
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz

Egy 10 láb magas, 60 láb sugarú, henger alakú viharfelhő jelenik meg, amelynek középpontja egy közvetlenül feletted lévő pont, amelyet a hatótávon belül látsz. A varázslat sikertelen, ha nem látsz olyan pontot a levegőben, ahol a viharfelhő megjelenhetne (például ha olyan helyiségben vagy, ahol nem fér el a felhő).

A varázslat elmondásakor válassz egy olyan pontot, amelyet a felhő alatt látsz. A felhőből villám csap le erre a pontra, és a ponttól 5 lábon belüli minden lénynek **Ügyesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lény 3d10 villámsebzést szenved, sikeres dobás esetén fele annyit. A varázslat végéig minden egyes körödben új villámot hívhatsz az akciód felhasználásával ugyanazt a pontot vagy egy másik pontot célozva.

Ha a varázslat elmondásakor a szabadban vagy és az idő viharos, akkor a varázslat a meglévő vihar felett ad irányítást, ahelyett, hogy újat hozna létre. Ilyen esetben a varázslat sebzése 1d10-zel nő.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 4. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a sebzés minden 3. szint feletti varázslatrekesz után 1d10-zel nő.

Vízen járás ®
Water Walk

3. szintű transzmutáció
Feltaláló | Pap | Druida | Vándor | Mágus

Varázslási idő: 1 akció | Rituálé
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz, M (egy darab parafa)

A varázslat lehetővé teszi, hogy bármilyen folyékony felületen – például vizen, savon, iszapon, havon, futóhomokon vagy láván – keresztül mehessél, mintha az ártalmatlan, szilárd talaj lenne (az olvadt láván áthaladó lények továbbra is megsérülhetnek a hőtől). Legfeljebb tíz, a varázslatba beleegyező lény – akit a hatótávon belül látsz – ruházható fel ezzel a képességgel a varázslat hatóidejéig. Ha egy folyadékba merített lényt célzol meg a varázslattal, akkor az körönként 60 láb sebességgel emelkedik fel a folyadék felszínére.

Vízlégzés ®
Water Breathing

3. szintű transzmutáció
Feltaláló | Druida | Vándor | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció | Rituálé
Hatóidő: 24 óra
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz, M (rövid nád vagy szalma)

Ez a varázslattal legfeljebb tíz, a varázslatba beleegyező, és a hatótávon belül lévő, számodra látható lény számára biztosíthatod, hogy képesek legyenek lélegezni a víz alatt a varázslat végéig. Az érintett lények megőrzik normális légzési módjukat is.

4. szintű varázslatok

Dimenzió kapu
Dimension Door

4. szintű konjuráció

Bárd | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 500 láb
Komponens: V

A jelenlegi helyedről egy másik, hatótávon belüli helyre teleportálod magad. Pontosan a kívánt helyre érkezel. Ez lehet egy olyan hely, amit látsz, amit elképzelhetsz, vagy amit a távolság és az irány megadásával leírhatsz, például "egyenesen lefelé 200 lábbal" vagy "300 lábra északnyugat felé felfelé 45 fokos szögben".

Tárgyakat is vihetsz magaddal mindaddig, amíg a súlyuk nem haladja meg azt, amit elbírsz. Egyetlen nálad nagyobb vagy kisebb méretű, a varázslatba beleegyező teremtményt is vihetsz magaddal, aki a teherbíró képességéig hordozhat felszerelést. A lénynek 5 lábon belül kell lennie tőled, amikor ezt a varázslatot elmondod.

Ha olyan helyre érkeznél, amelyet már elfoglalt egy tárgy vagy egy lény, te és a veled utazó bármely lény külön-külön 4d6 erősebzést szenvedtek, és a teleportáció nem valósul meg.

Ellenálló gömb
Resilient Sphere

©

4. szintű evokáció

Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz, M (egy félgömb alakú tiszta kristály és egy hozzá illő félgömb alakú gumiarábikum)

Egy a hatótávon belül lévő, nagy (L) vagy annál kisebb méretű lényt vagy tárgyat egy csillogó, gömb alakú erő vesz körbe. A varázslatba bele nem egyező lénynek **Ügyesség mentődobást** kell dobnia, sikertelen dobás esetén a lény a hatóidő alatt a gömbbe záródik.

Semmi – sem fizikai tárgyak, sem energia, sem más varázshatások – nem tud áthatolni az erőn, sem befelé, sem kifelé, bár a gömbben lévő lény lélegezhet benne. A gömb immunis minden sebzésre, és a benne lévő lényt vagy tárgyat nem károsíthatják kívülről érkező támadások vagy hatások, és a gömbben lévő lény sem tud kárt tenni semmiben, ami a gömbön kívül van.

A gömb súlytalan, és éppen elég nagy ahhoz, hogy a benne lévő lényt vagy tárgyat befogadja. A gömbbe bezárt lény akciója felhasználásával nekinyomhatja magát a gömb falának, és így a gömböt legfeljebb a lény sebességének felével görgetheti. Hasonlóképpen, a gömböt más lények is felkaphatják és mozgathatják.

A gömbre irányuló *Dezintegráció (Disintegrate)* varázslat elpusztítja azt anélkül, hogy bármiben kárt tenne, ami benne van.

Erdei lények hívása
Conjure Woodland Beings

©

4. szintű konjuráció

Druida | Vándor

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz, M (egy magyalbogyó megidézett lényenként)

Tündérlényeket idézel meg, amelyek a hatótávon belül látható üres mezőkön jelennek meg. A következő lehetőségek közül választhatod ki, hogy mi jelenjen meg:

- Egy 2 vagy annál alacsonyabb kihívás értékkel rendelkező tündérlény.
- Két 1 vagy alacsonyabb kihívás értékkel rendelkező tündérlény.
- Négy, 1/2 vagy annál alacsonyabb kihívás értékkel rendelkező tündérlény.
- Nyolc, 1/4 vagy annál alacsonyabb kihívás értékkel rendelkező tündérlény

Az ezzel a varázslattal megidézett lény eltűnik, amikor harcerőpontja 0-ra csökken, vagy amikor a varázslat véget ér.

A megidézett lények barátságosak veled és társaiddal. A megidézett lényeknek csoportként dobj kezdeményezést, a lényeknek saját körük van. Engedelmeskednek minden szóbeli parancsnak, amit kiadsz nekik (nincs szükség akcióra). Ha nem adsz nekik semmilyen parancsot, megvédik magukat az ellenséges lényektől, de egyébként nem tesznek semmilyen akciót. A KM rendelkezik a lények statisztikáival.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a fenti idézési lehetőségek közül választhatsz, és több lény jelenik meg. 6. szintű varázslatrekesz esetén kétszer annyi, 8. szintű varázslatrekesz esetén háromszor annyi lény jelenik meg.

Fabrikálás
Fabricate

4. szintű transzmutáció
Feltaláló | Varázsló

Varázslási idő: 10 Perc
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz

A nyersanyagokat ugyanabból az anyagból készült termékekké alakítod át. Például egy halom fából fahidat, egy kenderkötegből kötelet, lenből vagy gyapjúból pedig ruhát készíthetsz.

Válassz olyan nyersanyagokat, amelyeket a hatótávon belül látsz. Egy nagy (L) vagy annál kisebb méretű tárgyat (ami belefér egy 10 láb élű kockába, vagy nyolc összekapcsolódó, 5 láb élű kockába) tudsz előállítani, ha elegendő mennyiségű nyersanyag áll rendelkezésedre. Ha azonban fémmel, kővel vagy más ásványi anyaggal dolgozol, akkor az elkészített tárgy nem lehet nagyobb közepes (M) méretűnél (bele kell férjen egyetlen 5 láb élű kockába). A varázslattal készített tárgyak minősége az alapanyagok minőségével arányos.

Lények vagy varázstárgyak nem hozhatók létre vagy alakíthatók át ezzel a varázslattal. Szintén nem tudsz vele olyan tárgyakat létrehozni, amelyekhez általában magas fokú kézművesség szükséges, mint például ékszerek, fegyverek, üveg vagy páncél, kivéve, ha jártas vagy az ilyen tárgyak készítéséhez használt kézműves szerszámok használatában.

Fekete csápok
Black Tentacles

4. szintű konjuráció
Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 90 láb
Komponens: V, Sz, M (egy óriás polip vagy óriás tintahal csápjának egy darabja)

Vonagló, ébenfekete csápok lepnek el egy 20 láb élű négyzetet a talajon, amit a hatótávon belül látsz. A hatóidő alatt ezek a csápok a terület talaját nehéz tereppé változtatják.

Amikor egy lény egy körben először lép be az érintett területre, vagy ott kezdi a körét, sikeres **Ügyesség mentődobást** kell dobnia, vagy 3d6 zúzó sebzést szenved, és a csápok a varázslat végéig *helyhez kötik*. Az a lény, amelyik a körét a területen kezdi, és a csápok már *helyhez kötik*, 3d6 zúzó sebzést szenved.

A csápok által helyhez köttött lény az akcióját arra használhatja, hogy egy **Erő vagy Ügyesség próbát** tegyen (saját választása szerint) a varázslatod elleni mentő NF értékével szemben. Siker esetén kiszabadul.

Gyilkos fantom
Phantasmal Killer

4. szintű illúzió
Bárd | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz

Megismered egy olyan lény rémálmait, akit a hatótávon belül látsz, majd létrehozod a legmélyebb félelmeinek illuzórikus megnyilvánulását, amelyet csak az adott lény láthat.

A célpontnak **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a célpont a hatóidőig *megrémül*. Amíg a varázslat tart, a célpontnek minden köre végén sikeres Bölcsesség mentődobást kell dobnia, különben 4d10 pszichikai sebzést szenved. Sikeres mentődobás esetén a varázslat véget ér.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 5. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a sebzés minden 4. szint feletti varázslatrekesz után 1d10-zel nő.

Hallucinált terep
Hallucinatory Terrain

4. szintű illúzió
Bárd | Druida | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 10 Perc
Hatóidő: 24 óra
Hatótáv: 300 láb
Komponens: V, Sz, M (egy kő, egy gally és egy kis zöld növény)

A hatótávon belül lévő, 150 láb élű kockában a természetes terepet úgy változtatod meg, hogy az úgy nézzen ki, úgy szóljon és olyan szagú legyen, mint valamilyen másfajta természetes terep. Így egy nyílt mező vagy egy út keltheti egy mocsár, domb, hasadék vagy más nehéz vagy járhatatlan terep képét. Egy tavacska tűnhet füves rétnek, egy szakadék szelíd lejtőnek, egy sziklákkal teleszórt árok széles és sima útnak. A területen belül felhúzott épületek, szerkezetek és berendezések, valamint a lények megjelenése nem változik.

A terep tapintási jellemzői nem változnak, így a területre belépő lények valószínűleg átlátnak az illúzión. Ha a különbség tapintással nem nyilvánvaló, az illúziót gondosan vizsgáló lény dobhat **Intelligencia (Nyomozás) próbát** a varázslatod elleni mentő NF értékével szemben, hogy gyanúját megerősítse. Aki felismeri az illúziót, az csak a terepre vetített homályos képként látja a továbbiakban.

Hit őrzője
Guardian of Faith

4. szintű konjuráció
Pap

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 8 óra
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V

Egy nagy (L) méretű őrző szellem jelenik meg, és a varázslat hatóideje alatt egy általad választott, hatótávon belül látható üres mezőben lebeg. Az őrző elfoglalja ezt a mezőt, és leszámítva egy csillogó kardot és pajzsot, melyet az istenséged szimbóluma díszít, nem látható.

Minden veled szemben ellenséges lénynek, aki a körben először mozog az őrzőtől legfeljebb 10 lábra lévő területre, sikeres **Ügyesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen dobás esetén a lény 20 pont ragyogás sebzést szenved, sikeres mentődobás esetén feleannyit. Az őrző eltűnik, ha összesen 60 pont sebzést okozott.

Hűséges kopó
Faithful Hound

4. szintű konjuráció
Feltaláló | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 8 óra
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz, M (egy apró ezüst síp, egy darab csont és egy cérna)

Egy fantom őrkutyát idézel egy a hatótávon belül számodra látható üres mezőre. A kopó a varázslat hatóideje alatt az adott mezőn marad, amíg egy akció felhasználásával el nem bocsátod, vagy amíg 100 lábnál messzebb nem mész tőle.

A kopó rajtad kívül minden lény számára láthatatlan, és nem lehet neki ártani. Ha egy kicsi (S) vagy nagyobb méretű lény 30 lábra megközelíti anélkül, hogy előbb kimondaná a varázslat elmondásakor megadott jelszót, a kopó hangosan ugatni kezd. A kopó látja a láthatatlan lényeket, és képes belátni az éteri síkba. Az illúziókat figyelmen kívül hagyja.
A kopó minden köröd kezdetén megpróbál megharapni egy olyan lényt, aki 5 lábnyira van tőle, és ellenséges veled szemben. A kopó támadásbónusza egyenlő a varázsláshoz használt tulajdonságod módosítójával + a jártassági bónuszoddal. Találat esetén 4d8 szúró sebzést okoz.

Jégvihar
Ice Storm

4. szintű evokáció
Druida | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 300 láb (20 láb sugarú, 40 láb magas henger)
Komponens: V, Sz, M (egy csipetnyi por és néhány csepp víz)

Kőkemény jégeső zúdul a földre egy 20 láb sugarú, 40 láb magas hengerben, melynek középpontja egy hatótávon belüli pont. A hengerben lévő minden lénynek **Ügyesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lény 2d8 zúzó sebzést és 4d6 fagysebzést szenved, sikeres mentődobás esetén feleannyit.

A jégeső a következő köröd végéig nehéz tereppé változtatja a vihar által érintett területet.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 5. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a sebzés minden 4. szint feletti varázslatrekesz után 1d8-cal nő.

Jóslás ®
Divination

4. szintű divináció
Pap | Druida | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció | Rituálé
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz, M (füstölő és a vallásodnak megfelelő áldozati adomány, együttesen legalább 25 arany értékben, amit a varázslat felemészt.)

A mágiád és az áldozati felajánlásod révén kapcsolatba kerülsz egy istennel vagy annak szolgáival. Egyetlen kérdést tehetsz fel egy konkrét céllal, eseménnyel vagy tevékenységgel kapcsolatban, amely 7 napon belül bekövetkezik. A KM igaz választ ad. A válasz lehet egy rövid mondat, egy rejtélyes rigmus vagy egy ómen.

A varázslat nem vesz figyelembe olyan lehetséges körülményeket, amelyek megváltoztathatják az eredményt, mint például további varázslatok elmondása vagy egy társ elvesztése vagy megnyerése.

Ha a varázslatot a következő hosszú pihenőd befejezése előtt kétszer vagy többször alkalmazod, akkor az elsőt követő minden egyes varázslatnál halmozottan 25 százalék esély van arra, hogy véletlenszerű eredményt kapsz. A KM titokban végzi ezt a dobást.

Kényszerítés
Compulsion

4. szintű inkantáció
Bárd

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz

Az általad választott lényeknek, akiket hatótávon belül látsz és hallanak téged, **Bölcsesség mentődobást** kell dobniuk. A célpont dobása automatikusan sikeres, ha nem lehet megbabonázni. Sikertelen mentődobás esetén a célpontra hat a varázslat. A varázslat végéig minden körödben egy bónusz akcióval kijelölhetsz egy hozzád képest vízszintes irányt. Minden érintett célpontnak a következő körében a mozgása lehető legnagyobb részét arra kell fordítania, hogy ebbe az irányba mozogjon. Akciót a mozgás előtt is végezhet. Miután ekként mozgott, újabb **Bölcsesség mentődobást** dobhat, hogy megpróbálja megszüntetni a hatást.

A célpont nem kényszerül arra, hogy nyilvánvalóan halálos veszélybe, például tűzbe vagy verembe lépjen, de a szabad támadásra van lehetőség, ha a lény a kijelölt irányba mozog.

Kisebb elementálok hívása
Conjure Minor Elementals

4. szintű konjuráció
Druida | Varázsló

Varázslási idő: 1 perc
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv: 90 láb
Komponens: V, Sz

Elementálokat idézel meg, amelyek a hatótávon belül látható üres mezőkön jelennek meg. A következő lehetőségek közül választhatod ki, hogy mi jelenjen meg:

- Egy 2 vagy annál alacsonyabb kihívás értékkel rendelkező elementál.
- Két 1 vagy alacsonyabb kihívás értékkel rendelkező elementál.
- Négy, 1/2 vagy annál alacsonyabb kihívás értékkel rendelkező elementál.
- Nyolc, 1/4 vagy annál alacsonyabb kihívás értékkel rendelkező elementál.

Az ezzel a varázslattal megidézett elementál eltűnik, amikor harcerőpontja 0-ra csökken, vagy amikor a varázslat véget ér.

A megidézett lények barátságosak veled és társaiddal. A megidézett lények számára csoportként dobj kezdeményezést, a lényeknek saját körük van. Engedelmeskednek minden szóbeli parancsnak, amit kiadsz nekik (nincs szükség akcióra). Ha nem adsz nekik semmilyen parancsot, megvédik magukat az ellenséges lényektől, de egyébként nem tesznek semmilyen akciót. A KM rendelkezik a lények statisztikáival.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 5. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a fenti idézési lehetőségek közül választhatsz, de több lény jelenik meg: 6. szintű varázslatrekesz esetén kétszer annyi, 8. szintű varázslatrekesz esetén háromszor annyi lényt tudsz hívni.

Kő formálása
Stone Shape

4. szintű transzmutáció
Feltaláló | Pap | Druida | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (puha agyag, amelyet nagyjából a kőtárgy kívánt formájához hasonlóra kell formálni)

Megérintesz egy közepes (M) vagy annál kisebb méretű kőtárgyat vagy egy bármely kiterjedést tekintve 5 lábnál nem nagyobb kődarabot, és olyan formára formálod, amilyenre csak akarod. Így például egy nagyméretű sziklából fegyvert, bálványt vagy koporsót formálhatsz, vagy egy falon átvezető kis átjárót alakíthatsz ki, feltéve, hogy a fal vastagsága nem haladja meg az 5 lábat. Egy kőajtót vagy annak keretét is megformálhatod, hogy lezárd az ajtót. Az általad létrehozott tárgy legfeljebb két zsanérral és egy retesszel rendelkezhet, de ennél finomabb mechanikai részletek nem lehetségesek.

Kőbőr
Stoneskin

4. szintű abjuráció
Feltaláló | Druida | Vándor | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (100 arany értékű gyémántpor, ami a varázslat során elhasználódik elhasznál)

Ez a varázslat kőkeményre változtatja az általad megérintett, abba beleeggyező lény bőrét. A varázslat végéig a célpont ellenállóvá válik a nem mágikus ütő, szúró és vágó sebzésnek.

Lény felfedése
Locate Creature

4. szintű divináció
Bárd | Pap | Druida | Lovag | Vándor | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz, M (egy kis szőrszál egy vérebtől)

Írj le vagy nevezz meg egy számodra ismerős lényt! Amennyiben az a lény legfeljebb 1000 láb távolságra van tőled, megérzed , hogy a tartózkodási helye milyen irányban van. Ha a lény mozog, megtudod a mozgásának irányát.

A varázslat képes megtalálni egy adott, általad ismert lényt, vagy egy adott fajtához (pl. ember vagy egyszarvú) tartozó

legközelebbi lényt, amennyiben legalább egyszer láttál egy ilyen lényt közelről (30 lábon belül). Ha az általad leírt vagy megnevezett lény más alakban van, például *Átváltozás (Polymorph)* mágia hatása alatt áll, a varázslat nem találja meg a lényt.

A varázslat nem képes megtalálni egy lényt, ha a közted és és a lény közötti közvetlen utat egy legalább 10 láb széles folyóvíz zárja el.

Magánszentély
Private Sanctum

4. szintű abjuráció

Feltaláló | Varázsló

Varázslási idő: 10 perc
Hatóidő: 24 óra
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz, M (egy vékony ólomlemez, egy darab átlátszatlan üveg, egy vatta- vagy ruhadarab, és porított krizolit)

Egy hatótávon belüli területet mágikusan biztonságossá teszel. A terület egy kocka, amelynek minden dimenziója 5 lábtól 100 lábig terjedhet. A hatás a varázslat hatóidejéig tart, vagy amíg egy akcióval meg nem szünteted.

A varázslat elmondásakor te döntöd el, hogy milyen biztonságot nyújt a varázslat. Az alábbi jellemzők közül bármelyiket vagy mindegyiket választhatod:

- A hang nem tud áthatolni a védett terület szélén lévő akadályon.
- A védett terület határa sötétnek és ködösnek tűnik, megakadályozva, hogy átlássanak rajta (beleértve a sötétlátást is).
- A dibinációs varázslatok által létrehozott érzékelők nem jelenhetnek meg a védett területen belül, és nem tudnak áthatolni a védett terület határán lévő akadályon.
- A területen lévő lényeket nem lehet divinációs varázslatokkal célba venni.
- Semmi sem teleportálhat a védett területre vagy onnan ki.
- A síkok közötti utazás a védett területen belül blokkolva van.

Ha a varázslatot egy éven keresztül minden nap ugyanarra a helyre varázsolod, a hatás állandóvá válik.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 5. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a kocka méretét minden 4. szintű varázslatrekeszen felüli szinten 100 lábbal növelheted. Így egy 5. szintű varázslatrekesz használatával akár egy 200 láb élű kockát is védetté tudsz tenni.

Misztikus szem
Arcane Eye

4. szintű divináció

Feltaláló | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz, M (egy darab denevérszőr)

Egy láthatatlan, mágikus szemet hozol létre a hatótávon belül, amely a hatóidő alatt a levegőben lebeg. Mentálisan vizuális információkat kapsz a szemtől, amely normál látással és sötétlátással rendelkezik 30 láb távolságig. A szem minden irányba képes nézni.

Akcióként a szemet legfeljebb 30 lábbal bármilyen irányba mozgathatod. Nincs korlátja annak, hogy a szem milyen messzire mozoghat tőled, de nem léphet át egy másik létsíkra. Bármilyen szilárd akadály blokkolja a szem mozgását, de a szem akár 1 hüvelyk átmérőjű nyíláson is át tud hatolni.

Nagyobb láthatatlanság
Greater Invisibility

4. szintű illúzió

Bárd | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz

Te vagy egy lény, akit megérintesz, *láthatatlanná* válik a varázslat végéig. Bármi, amit a célpont visel vagy hordoz, láthatatlan marad, amíg a célponton vagy célpontnál van.

Oltalom halál ellen
Death Ward

4. szintű abjuráció

Pap | Lovag

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 8 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz

Megérintesz egy lényt, és védelmet biztosítasz neki a haláltól. Az első alkalommal, amikor a célpont harcerőpontja sebzés következtében 0-ra csökkenne, az 1 harcerőpontra csökken és a varázslat véget ér. Ha a célpontot a varázslat fennállása alatt olyan hatás éri, amely sebzés nélkül azonnal megölné, akkor a hatás a célpont ellen semlegesítődik, és a varázslat véget ér.

Óriásrovar
Giant Insect

4. szintű transzmutáció
Druida

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz

Legfeljebb tíz százlábút, három pókot, öt darazsat vagy egy skorpiót alakíthatsz át természetes alakjuk óriás változatává a varázslat hatóidejére (mindegyiküknek a hatótávon belül kell lenniük). Egy százlábú óriás százlábúvá, egy pók óriáspókká, egy darázs óriás darázzsá, egy skorpió pedig óriás skorpióvá válik.

Mindegyik lény engedelmeskedik a szóbeli parancsaidnak, és harcban minden körben a te körödben cselekszenek. A KM rendelkezik ezeknek a lényeknek a statisztikáival, és ő hajtja végre az akcióikat és mozgásukat.

Egy lény mindaddig óriás méretű marad, amíg harcerőpontja 0-ra nem csökken, vagy amíg egy akció felhasználásával meg nem szünteted a rá gyakorolt hatást.

A KM engedélyezheti, hogy más célpontokat válassz. Például, ha egy méhet alakítasz át, akkor annak óriás változata ugyanolyan statisztikákkal rendelkezhet, mint egy óriás darázs.

Penészgomba
Blight

4. szintű nekromancia
Druida | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz

Nekromantikus energia áraszt el egy általad választott, hatótávon belül látható lényt, kiszívva belőle a nedvességet és az életerőt. A célpontnak **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a célpont 8d8 nekrotikus sebzést szenved, sikeres mentődobás esetén feleannyit. Ez a varázslat nem hat élőholtakra vagy szerkezetekre.

Növényi lények és mágikus növények a mentődobásukat hátránnyal dobják, és a varázslat maximális sebzést okoz nekik. Ha olyan nem mágikus növényt veszel célba, amelyik nem lény, például fát vagy bokrot, az nem dob mentődobást: egyszerűen elszárad és elpusztul.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 5. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, minden 4. szintű rekesz után a sebzés 1d8-cal nő.

Szabad mozgás
Freedom of Movement

4. szintű abjuráció
Feltaláló | Bárd | Pap | Druida | Vándor

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (bőrszíj, amelyet a kar vagy hasonló végtag köré kötöznek)

Megérintesz egy a varázslatba beleegyező lényt. A hatóidő alatt a célpont mozgását nem befolyásolják a nehéz terepviszonyok, továbbá a varázslatok és egyéb mágikus hatások nem csökkenthetik a célpont sebességét, és nem okozhatják a célpont megbénulását vagy helyhez kötöttségét.

A célpont 5 lábnyi mozgás felhasználásával automatikusan kiszabadulhat a nem mágikus korlátozásokból, például bilincsekből vagy egy olyan lény szorításából, amely megragadta. Végül, a víz alatt a célpont nem szenved hátrányt mozgás vagy támadás során.

Száműzetés ©
Banishment

4. szintű abjuráció
Pap | Lovag | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz, M (a célpont számára ellenszenves tárgy)

A varázslattal megkísérelsz egy a hatótávon belül lévő, számodra látható lényt a létezés egy másik síkjára küldeni. A célpontnak sikeres **Karizma mentődobást** kell dobnia, különben száműzetik.

Ha a célpont azon a létsíkon honos, ahol éppen tartózkodsz, akkor egy ártalmatlan félsíkra (demiplane) száműzöd a célpontot. Amíg ott van, a célpont *cselekvésképtelen*. A célpont ott marad a varázslat végéig, ezután a célpont újra megjelenik azon a mezőn, ahonnan távozott, vagy a legközelebbi üres mezőn, ha az foglalt.

Ha a célpont egy másik létsíkon honos, mint amin éppen tartózkodsz, a célpont egy halk pukkanó hanggal száműzetik, és visszatér a saját síkjára. Ha a varázslat véget ér mielőtt 1 perc eltelne, a célpont újra megjelenik azon a mezőn, amelyet elhagyott, vagy a legközelebbi üres mezőn, ha az foglalt. Ellenkező esetben a célpont nem tér vissza.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 5. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, minden 4. szintű rekesz után egy további lényt vehetsz célba.

Titkos ládikó
Secret Chest

4. szintű konjuráció
Feltaláló | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (egy 3 láb x 2 láb x 2 láb méretű, ritka anyagokból készült, legalább 5 000 arany értékű gyönyörű láda, és egy ugyanezen anyagokból készült, legalább 50 arany értékű apró másolat)

Elrejtesz egy ládát és annak tartalmát az éteri síkon. Ehhez meg kell érintened a ládát és a miniatűr másolatot, amely a varázslat anyagi összetevőjeként szolgál. A láda legfeljebb 12 köblábnyi (3 láb x 2 láb x 2 láb) nem élő anyagot tartalmazhat.

Amíg a láda az éteri síkon van, addig egy akció felhasználásával megérintheted a másolatot, hogy visszahívd a ládát. A láda megjelenik a földön egy 5 láb távolságon belül lévő üres mezőn. A ládát visszaküldheted az éteri síkra, ha egy akció felhasználásával megérinted mind a ládát, mind a másolatot.

60 nap elteltével naponta 5 százalék esély van arra, hogy a varázslat hatása megszűnik. A hatás akkor is megszűnik, ha újra elmondod a varázslatot, ha a kisebb láda másolat megsemmisül, vagy ha úgy döntesz, hogy egy akcióval véget vetsz a varázslatnak. Ha a varázslat véget ér, és a nagyobb láda az Éteri Síkon van, akkor az visszavonhatatlanul elveszik.

Tűzfal
Wall of Fire

4. szintű evokáció
Druida | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz, M (egy kis darab foszfor)

Tűzfalat hozol létre egy hatótávon belüli, szilárd felületen. Legfeljebb 60 láb hosszú, 20 láb magas és 1 láb széles falat, vagy legfeljebb 20 láb átmérőjű, 20 láb magas és 1 láb széles gyűrűfalat teremthetsz. A fal nem átlátható, és a hatóidőig marad fenn.

Amikor a fal megjelenik, a területén lévő minden lénynek **Ügyesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lény 5d8 tűzsebzést szenved, sikeres dobás esetén fele ekkorát.

A fal egyik oldala – amelyet te választasz ki, amikor ezt a varázslatot elmondod – 5d8 tűzsebzést okoz minden olyan lénynek, amely a körét az adott oldalon a faltól legfeljebb 10 lábnyi távolságra, vagy a fal mezőjén állva fejezi be. Ugyanennyi sebzést szenved egy lény, amikor egy körben először lép be a falba, vagy ott fejezi be a körét. A fal másik oldala nem okoz sebzést.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 5. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, akkor a sebzés 1d8-cal nő minden 4. szint feletti varázslatrekesz esetén.

Tűzpajzs
Fire Shield

4. szintű evokáció
Druida | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 10 perc
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz, M (egy kis foszfor vagy egy szentjánosbogár)

Vékony és halovány lángok övezik a testedet a varázslat hatóideje alatt, 10 láb sugarú körben fényes fényt árasztva, további 10 láb sugarú körben pedig gyér fényt. A varázslatot idő előtt befejezheted, ha egy akcióval megszakítod a varázslatot.

A lángok a választásod szerint adhatnak meleg pajzsot vagy hideg pajzsot. A meleg pajzs fagysebzéssel szembeni ellenállást, a hideg pajzs pedig tűzsebzéssel szembeni ellenállást biztosít.

Ezen kívül, valahányszor egy lény 5 lábon belül közelharci támadással eltalál téged, a pajzs lángokban tör ki. A támadó 2d8 tűzsebzést szenved a meleg pajzs miatt, vagy 2d8 fagysebzést a hideg pajzs miatt.

Vadállat uralása
Dominate Beast

4. szintű inkantáció
Druida | Vándor | Mágus

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz

Megpróbálsz megbabonázni egy olyan vadállatot, amelyet hatótávon belül látsz. A vadállatnak sikeres **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia, különben a varázslat hatóidejére *elbűvölöd*. Ha te vagy a veled barátságos lények harcolnak a vadállattal, akkor a vadállat a mentődobást előnnyel dobhatja. Amíg a vadállat meg van bűvölve, telepatikus kapcsolatban állsz vele, amíg mindketten ugyanazon a létsíkon vagytok. Ezt a telepatikus kapcsolatot használhatod arra, hogy parancsokat adj a lénynek, amíg tudatodnál vagy (nem szükséges ehhez akció), aminek az igyekszik engedelmeskedni. Megadhatsz egy egyszerű és általános cselekvési irányt, például "Támadd meg azt a lényt", "Fuss oda" vagy "Hozd el azt a tárgyat". Ha a lény végrehajtja a parancsot, és nem kap tőled további utasítást, akkor legjobb tudása szerint védekezik és menti magát.

Akció felhasználásával átveheted a célpont felett a teljes és pontos irányítást. A következő köröd végéig a lény csak az általad választott akciókat hajtja végre, és nem tesz semmi olyat, amit nem engedsz meg neki. Ez idő alatt a lényt is ráveheted a reakció használatára, de ehhez a saját reakciódat is használnod kell.

Minden alkalommal, amikor a célpont sebzést kap, új **Bölcsesség mentődobást** dobhat a varázslat ellen. Ha a mentődobás sikeres, a varázslat véget ér.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 5. szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a hatóidő 10 percre változik, összpontosítással. Ha 6. szintű varázslatrekeszt használsz, a hatóidő legfeljebb 1 óra, összpontosítással. Ha 7. szintű vagy magasabb rekeszt használsz, a hatóidő legfeljebb 8 óra, összpontosítással.

Víz irányítása ©
Control Water

4. szintű transzmutáció

Pap | Druida | Varázsló

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv:	300 láb
Komponens:	V, Sz, M (egy csepp víz és egy csipetnyi por)

A varázslat végéig bármilyen szabadon álló vizet irányítasz egy általad választott területen belül, amelynek nagysága legfeljebb 100 láb élű kocka lehet. A varázslat elmondásakor a következő hatások közül választhatsz. A körödben akció felhasználásával megismételheted ugyanazt a hatást, vagy választhatsz egy másikat.

Árvíz. A területen lévő összes állóvíz vízszintjét legfeljebb 20 lábbal megemelheted. Ha a területhez part tartozik, az áradó víz a szárazföldre ömlik. Ha egy nagyobb víztömegben lévő területet választottál, úgy ehelyett egy 20 láb magas hullámot hozol létre, amely a terület egyik oldaláról a másikra halad, majd lezúdul. A hullám útjába kerülő hatalmas (H) vagy kisebb méretű járműveket a hullám magával ragadja a túloldalra. A hullám által eltalált hatalmas vagy kisebb méretű járművek 25% eséllyel felborulnak. A vízszint megemelkedett marad, amíg a varázslat véget nem ér, vagy más hatást nem választasz. Ha ez a hatás hullámot eredményezett, a hullám a következő köröd kezdetén megismétlődik, amíg az árvízhatás tart.

Víz szétválasztása. A területen lévő vizet kettéválasztod, és árkot hozol létre. Az árok a varázslat területére terjed ki, és a szétválasztott víz kétoldalt falat képez. Az árok addig marad, amíg a varázslat véget nem ér, vagy más hatást nem választasz. Ezután a víz a következő kör során lassan feltölti az árkot, amíg vissza nem áll a normál vízszint.

Áramlás átirányítása. A területen áramló vizet az általad választott irányba tereled, még akkor is, ha a víznek akadályokon, falakon vagy más, nem valószínű irányba kell folynia. A területen lévő víz úgy mozog, ahogyan irányítod, de amint a varázslat hatókörén kívülre kerül, a terepviszonyok alapján folytatja áramlását. A víz továbbra is az általad választott irányba mozog, amíg a varázslat véget nem ér, vagy más hatást nem választasz.

Örvény. Ehhez a hatáshoz legalább 50 négyzetlábnyi (50 láb x 50 láb) és 25 láb mély vízfelületre van szükség. A terület közepén egy örvényt idézel elő. Az örvény alul 5 láb széles, a tetején legfeljebb 50 láb széles, magassága pedig 25 láb. Bármely lény vagy tárgy a vízben és az örvény 25 lábnyi távolságán belül 10 lábbal sodródik az örvény felé. Egy lény úgy tud elúszni az örvénytől, hogy a varázslatod elleni mentő NF értékkel szemben **Erő (Atlétika) próbát** tesz.
Amikor egy lény egy körben először lép az örvénybe, vagy ott kezdi a körét, **Erő mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lény 2d8 zúzó sebzést szenved, és a varázslat végéig az örvényben marad. Sikeres mentődobás esetén a lény fele sebzést kap, és nem kerül az örvénybe. Az örvénybe szorult lény a fent leírtak szerint az akciójával megpróbálhat kiúszni az örvényből, de az **Erő (Atlétika) próbáját** hátránnyal kell dobnia.
Minden körben, amikor egy tárgy először kerül az örvénybe, a tárgy 2d8 zúzó sebzést szenved el, ez a sebzés minden körben bekövetkezik, amíg az örvényben marad.

Zavarodottság ©
Confusion

4. szintű inkantáció

Bárd | Druida | Mágus | Varázsló

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv:	90 láb
Komponens:	V, Sz, M (három dióhéj)

A varázslat megtámadja és kiforgatja a lények elméjét, téveszméket szül és kontrollálatlan cselekedeteket vált ki. Minden lénynek egy 10 láb sugarú körben, amelynek középpontja egy általad választott pont a hatótávon belül, sikeres **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia, amikor ezt a varázslatot elmondod, különben a varázslat hatni fog rá.

Az érintett célpont nem tud reakciókat végrehajtani, és minden köre kezdetén dobnia kell d10-et, hogy meghatározza az adott körre vonatkozó viselkedését.

d10	Viselkedés
1	A lény minden mozgását arra használja fel, hogy egy véletlenszerű irányba mozogjon. Az irány meghatározásához dobj d8-cal, és a kocka minden lapjához rendelj egy irányt. A lény ebben a körben nem hajt végre akciót.
2-6	A lény ebben a körben nem mozog és nem hajt végre akciókat.
7-8	A lény akcióját arra használja fel, hogy közelharci támadást intézzen egy véletlenszerűen meghatározott, hatótávolságán belül lévő lény ellen. Ha nincs lény a hatókörén belül, a lény nem tesz semmit ebben a körben.
9-10	A lény normálisan cselekedhet és mozoghat.

Köre végén az érintett célpont újabb **Bölcsesség mentődobást** dobhat. Ha a mentődobás sikerül, a hatás az adott célpontra nézve megszűnik.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 5. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, minden 4. szintű rekesz után a gömb sugara 5 lábbal nő.

5. szintű varázslatok

Arkánus kéz
Arcane Hand

©

5. szintű evokáció

Feltaláló | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz, M (egy tojáshéj és egy kígyóbőr kesztyű)

Létrehozol egy nagy (L) méretű, csillogó, áttetsző energiából álló kezet egy olyan üres mezőn, amelyet hatótávon belül látsz. A kéz a varázslat hatóidejéig marad fenn, és parancsodra mozog, utánozva a saját kezed mozgását.

A kéz egy tárgynak számít, melynek VF-je 20, harcerőpontja pedig megegyezik a te HP-d maximumával. Ha harcerőpontja 0-ra csökken, a varázslat véget ér. A kéz Ereje 26 (+8), Ügyessége 10 (+0). A kéz nem tölti ki a mezőt.

A varázslat elmondásakor és a következő körökben bónusz akció felhasználásával a kezet 60 lábbal mozgathatod, majd a következő hatások egyikét idézheted elő vele.

Ökölbe szorítás. A kéz lesújt egy lényre vagy tárgyra 5 lábon belül. Dobj a kéz számára **közelharci varázstámadást** a játékstatisztikáid felhasználásával. Találat esetén a célpont 4d8 energiasebzést szenved.

Erőteljes kéz. A kéz megpróbál egy 5 lábon belül lévő lényt az általad választott irányba lökni. Dobj próbát a kéz Erő tulajdonságát használva a célpont Erő (Atlétika) képzettségével szemben. Ha a célpont közepes (M) vagy kisebb méretű, akkor a próbát előnnyel dobhatod. Sikeres próba esetén a kéz a célpontot 5 láb plusz a varázsláshoz használt tulajdonságmódosítód ötszörösének megfelelő számú láb távolságra löki. A kéz a célponttal együtt mozog, hogy 5 lábon belül maradjon.

Megragadó kéz. A kéz megpróbál megragadni egy 5 láb távolságon belül lévő, hatalmas (H) vagy kisebb méretű lényt. A megragadás sikerességének megállapításához használd a kéz Erő értékét. Ha a célpont közepes (M) vagy kisebb méretű, akkor a próbát előnnyel dobhatod. Amíg a kéz a célpontot *megragadva* tartja, egy bónusz akció felhasználásával elérheted, hogy a kéz összezúzza azt. Ebben az esetben a célpont 2d6 + a varázsláshoz használt tulajdonságmódosítódnak megfelelő zúzó sérülést szenved.

Közbeavatkozó kéz. A kéz közéd és egy általad választott lény közé ékelődik, amíg más parancsot nem adsz neki. A kéz úgy mozog, hogy közted és a célpont között maradjon, fél fedezéket biztosítva neked a célpont ellen. A célpont nem tud áthaladni a kéz mezőjén, ha az ereje kisebb vagy egyenlő, mint a kéz ereje. Ha az Erő értéke nagyobb, mint a kéz ereje, a célpont a kéz mezőjén keresztül mozoghat feléd, de a terület nehéz terepnek minősül a célpont számára.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 6. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, az ökölbe szorítás sebzése 2d8-cal, a megragadó kéz sebzése pedig 2d6-tal növekszik minden 5. szint feletti varázslatrekesz esetén.

Álom
Dream

5. szintű illúzió

Bárd | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 perc
Hatóidő: 8 óra
Hatótáv: Speciális
Komponens: V, Sz, M (egy marék homok, egy csepp tinta és egy írótoll, amelyet alvó madárból húztak ki)

Ez a varázslat egy lény álmait alakítja. Válassz egy általad ismert lényt a varázslat célpontjául! A célpontnak ugyanazon a létsíkon kell lennie, mint neked. Nem lehet ezzel a varázslattal kapcsolatba lépni azokkal a lényekkel, akik nem alszanak (például az elfek). Te, vagy egy a varázslatba beleegyező lény, akit megérintesz, transzállapotba kerül, és hírvivőként szolgál. Amíg transzban van, a hírvivő tudatában van a környezetének, de nem tud cselekedni vagy mozogni.

Ha a célpont alszik, a hírvivő megjelenik a célpont álmában, és a varázslat hatóideje alatt beszélgethet a célponttal, amíg az alszik. A hírvivő az álom környezetét is képes alakítani, tájakat, tárgyakat és egyéb képeket létrehozni. A hírvivő bármikor kiléphet a transzból, így a varázslat hatása idő előtt véget ér. A célpont ébredéskor tökéletesen emlékezik vissza az álomra. Ha a célpont ébren van, amikor a varázslatot elmondod, a hírvivő tudatában lesz ennek, és vagy véget vet a transznak (és a varázslatnak), vagy megvárhatja, amíg a célpont elalszik. Ekkor a hírvivő megjelenik a célpont álmaiban.

A hírvivőt szörnyetegnek és félelmetesnek tűntetheted fel a célpont számára. Ha ezt megteszed, a hírvivő legfeljebb tíz szavas üzenetet adhat át, majd a célpontnak **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a fantáziaszerű szörnyeteg visszhangja rémálmot szül, amely a célpont alvásának időtartamáig tart, és megakadályozza, hogy a célpont bármilyen hasznot húzzon a pihenésből. Ezen felül, amikor a célpont felébred, 3d6 pszichikai sebzést szenved.

Ha a célpont testrésze, hajtincse, körömdarabkája, vagy hasonló része nálad van, a célpont a mentődobást hátránnyal dobja.

Átjáró
Passwall

5. szintű transzmutáció
Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz, M (egy csipet szezámmag)

Egy átjáró jelenik meg egy általad választott ponton, amelyet egy a hatótávon belüli fa-, vakolat- vagy kőfelületen (pl. fal, mennyezet vagy padló) láthatsz a varázslat hatóideje alatt. A nyílás méreteit te választod meg, de legfeljebb 5 láb széles, 8 láb magas és 20 láb mély lehet. Az átjáró nem okoz instabilitást a körülötte lévő szerkezetben.

Amikor a nyílás eltűnik, a varázslat által létrehozott átjáróban még mindig tartózkodó lények vagy tárgyak biztonságosan kilökődnek a varázslat által létrehozott felülethez legközelebbi üres mezőre.

Béklyó
Geas

5. szintű inkantáció
Bárd | Pap | Druida | Lovag | Varázsló

Varázslási idő: 1 perc
Hatóidő: 30 nap
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V

Mágikus parancsot adsz egy olyan lénynek, amelyet hatótávon belül látsz, és arra kényszeríted, hogy valamilyen szolgálatot teljesítsen, vagy tartózkodjon valamilyen cselekedettől vagy tevékenységtől (döntésed szerint).

Ha a lény megért téged, sikeres **Bölcsesség mentődobást** kell tennie, különben a varázslat hatóidejéig *elbájolod*. Amíg a lény elbájolt állapotban van, 5d10 pszichikai sebzést szenved minden alkalommal, amikor az utasításaiddal direkten ellentétes módon cselekszik, de naponta legfeljebb egyszer. A téged nem értő lényre nem hat a varázslat.

Bármilyen parancsot kiadhatsz, kivéve olyan tevékenységet, amely biztos halált eredményezne. Amennyiben öngyilkos parancsot adsz ki, a varázslat megszűnik. A varázslatot egy akció felhasználásával idő előtt befejezheted. Egy *Átoktörés (Remove Curse)*, *Nagyobb helyreállítás (Greater Restoration)* vagy *Kívánság (Wish)* varázslat szintén véget vet neki.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 7. vagy 8. szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a hatóidő 1 évre nő. Ha a a varázslatot egy 9. szintű varázslatrekeszt felhasználva varázsolod el, a varázslat addig tart, amíg a fent említett varázslatok valamelyike meg nem szünteti.

Ébresztés
Awaken

5. szintű transzmutáció
Bárd | Druida

Varázslási idő: 8 Óra
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (egy legalább 1,000 arany értékű achát, amelyet a varázslat felemészt)

Miután a varázslat idejét azzal töltötted, hogy egy értékes drágakőben mágikus utakat keresel, megérintesz egy hatalmas (H) vagy kisebb méretű vadállatot vagy növényt. A célpontnak vagy nem lehet Intelligenciája, vagy az értékének 3-nak vagy annál kisebbnek kell lennie.

A célpont 10-es Intelligenciát kap. A célpont emellett képes lesz beszélni egy általad ismert nyelven. Ha a célpont egy növény, akkor képessé válik végtagjainak, gyökereinek, indáinak, kúszónövényeinek stb. mozgatására, és az emberihez hasonló érzékszervekre tesz szert. A KM kiválasztja a felébresztett növénynek megfelelő statisztikákat, például a felébresztett bokor (awakened shrub) vagy a felébresztett fa (awakened tree) statisztikáit.

A felébresztett vadállatot vagy növényt 30 napig tarthatod *elbájolva*, vagy addig, amíg te vagy társaid nem tesznek vele valami ártalmasat. Amikor a megbűvölt állapot véget ér, a felébredt lény eldönti, hogy barátságos marad-e veled, az alapján, ahogyan bűvölésed alatt bántál vele.

Egy a természettel ®
Commune with Nature

5. szintű divináció
Druida | Vándor

Varázslási idő: 1 perc | Rituálé
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz

Rövid időre eggyé válsz a természettel, és ismereteket szerzel a környező területről. A szabadban a varázslat a 3 mérföldes körzetedben lévő földterület ismeretét adja neked. Barlangokban és más természetes földalatti környezetben a hatósugár 300 lábra korlátozódik. A varázslat nem működik ott, ahol a természetet építkezésekkel helyettesítették, mint például a kazamatákban és városokban.

A varázslat hatására azonnal megismerhetsz legfeljebb három, általad választott tényt az alábbi témák bármelyikéről, ahogyan azok a területre vonatkoznak:

- terep és vízfelületek,
- elterjedt növények, ásványok, állatok vagy népek,
- hatalmas égi lények, tündérek, alvilági lények, elementálok vagy élőhalottak,
- más létsíkok hatása,
- épületek.

Meghatározhatod például a területen található erős élőholtak helyét, a biztonságos ivóvíz főbb forrásainak helyét, valamint a közeli városok helyét.

Elementál hívása
Conjure Elemental

5. szintű konjuráció
Druida | Varázsló

Varázslási idő: 1 perc
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv: 90 láb
Komponens: V, Sz, M (égő füstölő a levegőért, puha agyag a földért, kén és foszfor a tűzért, vagy víz és homok a vízért)

Előhívsz egy elementál szolgát. Válassz egy olyan levegő, föld, tűz vagy víz területet a hatótávon belül, amely kitölt egy 10 láb élű kockát. Egy, az általad választott területnek megfelelő 5 vagy alacsonyabb kihívási értékű elementál jelenik meg egy 10 lábon belüli üres mezőben. Például egy máglyából előbújik egy tűzelementál, vagy egy földelementál emelkedik ki a földből. Az elementál eltűnik, amikor harcerőpontja 0-ra csökken, vagy amikor a varázslat véget ér.

Az elementál a varázslat hatóideje alatt barátságos veled és társaiddal. Dobj kezdeményezést az elementál számára, akinek saját köre van. Engedelmeskedik minden szóbeli parancsnak, amit adsz neki (nincs szükség akcióra). Ha nem adsz semmilyen parancsot az elementálnak, akkor az védekezik az ellenséges lényekkel szemben, de egyébként nem tesz semmilyen akciót.

Ha az összpontosításod megszakad, az elementál nem tűnik el. Ehelyett elveszíted az irányítást az elementál felett, és az ellenségessé válik veled és társaiddal szemben, és esetleg megtámad. Az irányíthatatlan elementált nem tudod elküldeni, és 1 órával az idézése után tűnik el. A KM rendelkezik az elementál statisztikáival.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 6. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a hívott elementál kihívási értéke minden 5. szintűnél magasabb rekesz után eggyel nő.

Emlékek módosítása
Modify Memory

5. szintű inkantáció
Bárd | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz

Megpróbálod átformálni egy másik lény emlékeit. Egy lénynek, akit látsz, **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia. Ha harcolsz a lénnyel, akkor a mentődobást előnnyel dobhatja. Sikertelen mentődobás esetén a célpontot a varázslat időtartalmára *elbájolod*. Az elbájolt célpont *cselekvésképtelenné* válik, és nem érzékeli a környezetét, bár továbbra is hall téged. Ha sérülést szenved, vagy más varázslat célpontja lesz, ez a varázslat véget ér, és a célpont egyik emléke sem módosul.

Amíg a varázslat tart, addig befolyásolhatod a célpont emlékét egy olyan eseménnyel kapcsolatban, amit az elmúlt 24 órában élt át, és ami nem tartott tovább 10 percnél. Véglegesen megszüntetheted az esemény minden emlékét, lehetővé teheted a célpont számára, hogy tökéletes tisztasággal és pontos részletességgel idézze fel az eseményt, megváltoztathatod az esemény részleteinek emlékét, vagy létrehozhatod egy másik esemény emlékét.

Beszélned kell a célponthoz, hogy leírd, hogyan változnak az emlékei, és a célpontnak képesnek kell lennie megértenie a nyelvet, amin beszélsz ahhoz, hogy a módosított emlékek meggyökerezhessenek. Az elméje kitölti a leírásod részleteinek hiányosságait. Ha a varázslat véget ér, mielőtt befejeznéd a módosított emlékek leírását, a lény emlékezete nem változik. Ellenkező esetben a módosított emlékek a varázslat végeztével íródnak be az elméjébe.

A módosított emlék nem feltétlenül befolyásolja a lény viselkedését, különösen akkor nem, ha az emlék ellentmond a lény természetes hajlamainak, értékrendjének vagy hiedelmeinek. Egy logikátlan módosított emlék – például annak beültetése, hogy a lény mennyire élvezte, hogy savval locsolja magát – figyelmen kívül hagyható akár egy rossz álom. A KM megítélheti úgy, hogy a módosított emlék túlságosan képtelen ahhoz, hogy jelentős hatással legyen a lényre.

Egy *Átoktörés (Remove Curse)* vagy egy *Nagyobb helyreállítás (Greater Restoration)* varázslat, amelyet a célpontra alkalmaznak, visszaállítja a lény valódi emlékét.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 6. vagy magasabb varázslatrekeszből varázsolod el, akkor megváltoztathatod a célpont emlékeit egy olyan eseményről, amely legfeljebb 7 nappal ezelőtt (6. szint), 30 nappal ezelőtt (7. szint), 1 évvel ezelőtt (8. szint), vagy a lény múltjának bármely időpontjában (9. szint) történt.

Energiafal
Wall of Force

5. szintű evokáció
Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz, M (egy csipetnyi por, amelyet egy tiszta drágakő összezúzásával állítanak elő)

Láthatatlan energiafal keletkezik egy a hatótávon belül általad választott ponton.

A fal tetszőleges irányban jelenik meg, vízszintes vagy függőleges akadályként, illetve ferdén. A fal lehet szabadon lebegő vagy szilárd felületen nyugvó. Formálhatsz belőle félgömb alakú kupolát vagy gömböt, amelynek sugara legfeljebb 10 láb lehet. A fal lehet tíz darab 10x10 láb méretű panelből álló sík felületet is. Minden egyes panelnek egy másik panellel kell

egybefüggőnek lennie. Bármeilyen is legyen a formája, a fal 1/4 hüvelyk vastagságú. A fal a varázslat hatóidejéig marad meg. Ha a fal a megjelenésekor átvág egy olyan mezőt, ahol egy lény áll, a lényt a fal az egyik oldalra löki (te döntöd el, melyik oldalra).

A falon fizikailag semmi sem tud áthaladni. Minden sebzésre immunis, és nem lehet *Mágiatöréssel (Dispel Magic)* sem semlegesíteni. A *Dezintegráció (Disintegrate)* varázslat azonban azonnal elpusztítja a falat. A fal az éteri síkba is benyúlik, megakadályozva az éteri utazást a falon keresztül.

Életkizáró burok
Antilife Shell

5. szintű abjuráció
Druida

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv: Önmagad (10 láb kör)
Komponens: V, Sz

Egy csillogó védőfal nyúlik ki belőled és vesz téged körbe 10 láb sugarú körben, amelynek középpontjában te vagy, és veled együtt mozog. A gát az élőhalottakon és a szerkezeteken kívüli minden lényt távol tart.

A fal a varázslat hatóidejéig marad fenn. A fal megakadályozza, hogy az érintett lények áthaladjanak vagy átnyúljanak rajta. Az érintett lény varázsolhat, vagy támadhat távolsági vagy közelharci fegyverekkel a falon keresztül. Ha úgy mozogsz, hogy bármely érintett lény kénytelen áthaladni a falon, a varázslat véget ér.

Fagykúp
Cone of Cold

5. szintű evokáció
Druida | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: Önmagad (60 láb hosszú kúp)
Komponens: V, Sz, M (egy kis kristály vagy üveg kúp)

Hideg levegő fuvallata tör ki a kezedből. A 60 lábnyi kúpban lévő minden lénynek **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén 8d8 fagysebzést szenved a lény, sikeres dobás esetén feleannyit. A varázslat által megölt lény fagyott szoborrá válik, amíg fel nem olvad.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 6. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a sebzés minden 5. szint feletti varázslatrekesz esetében 1d8-cal nő.

Falépés
Tree Stride

©

5. szintű konjuráció
Druida | Vándor

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz

Képessé válsz arra, hogy belépj egy fába, majd abból átlépj egy 500 lábon belüli ugyanolyan fába.

Mindkét fának élőnek és legalább akkorának kell lennie, mint te. A fába való belépéshez 5 lábnyi mozgást kell felhasználnod. Azonnal tudod az 500 lábon belül lévő összes többi azonos fajtájú fa helyét, és a fába való belépéshez használt mozgás részeként vagy átmehetsz az egyik ilyen fába, vagy kiléphetsz abból a fából, amelyben vagy. A célpont fától 5 lábnyira jelensz meg egy általad választott mezőn, amelyhez újabb 5 lábnyi mozgást használsz fel. Ha nem maradt mozgásod, akkor a 5 lábnyira jelensz meg attól a fától, amelybe beléptél.

Ezt a közlekedési képességet a varázslat hatóideje alatt körönként egyszer használhatod. Minden körödet egy fán kívül kell befejezned.

Félrevezetés
Mislead

©

5. szintű illúzió
Bárd | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv: Önmagad
Komponens: Sz

Láthatatlanná válsz, miközben egy illúzióhasonmás jelenik meg ott, ahol éppen állsz. A hasonmás a hatóidő végéig létezik, de a láthatatlanságod megszűnik, ha támadsz vagy varázsolsz.

Az akciód felhasználásával az illuzóhasonmásodat a sebességed kétszeresével mozgathatod, és arra késztetheted, hogy gesztikuláljon, beszéljen és viselkedjen, ahogyan csak akarod.

A szemén keresztül láthatsz és a fülén keresztül hallhatsz, mintha ott lennél, ahol ő van. Minden egyes körödben a bónusz akció felhasználásával át tudsz váltani az ő érzékszerveinek használatáról a saját érzékszerveid használatára, vagy vissza. Amíg az érzékeit használod, *vak* és *süket* vagy a saját környezetedre.

Földöntúli lények megkötése
Planar Binding

5. szintű abjuráció

Bárd | Pap | Druida | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 óra
Hatóidő: 24 óra
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz, M (egy legalább 1,000 arany értékű ékszer, amely a varázslat során elhasználódik)

A varázslattal megpróbálsz egy égi, elementál, tündér vagy alvilági lényt magadhoz kötni és a szolgálatodba állítani. A lénynek a varázslási idő teljes hatóideje alatt a hatótávon belül kell lennie. (Általában a lényt először egy fordított *Bűvös kör (Magic Circle)* közepére idézzük, hogy csapdában maradjon a varázslat hatóideje alatt.) A varázslat végeztével a célpontnak **Karizma mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a varázslat a lényt a hatóidő alatt a te szolgálatodra kényszeríti. Ha a lényt egy másik varázslattal idézték meg vagy hozták létre, annak a varázslatnak a hatóideje meghosszabbodik, hogy megegyezzen e varázslat hatóidejével.

A megkötött lénynek a legjobb képességei szerint követnie kell az utasításaidat. Megparancsolhatod a lénynek, hogy kísérjen el egy kalandra, őrizzen egy helyet, vagy vigyen el egy üzenetet. A lény az utasításaidnak betű szerint engedelmeskedik, de ha a lény ellenséges veled szemben, igyekszik kiforgatni a szavaidat, hogy saját céljait elérje. Ha a lény a varázslat vége előtt maradéktalanul végrehajtotta az utasításaidat, akkor visszatér hozzád, hogy jelentse ezt a tényt, feltéve hogy ugyanazon létsíkon vagytok. Ha másik létsíkon vagy, akkor visszatér arra a helyre, ahol a varázslattal a szolgálatodra kényszerítetted, és ott marad, amíg a varázslat véget nem ér.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 6. vagy magasabb varázslatrekeszből varázsolod el, akkor a hatóidő 6. szintű varázslatrekesz esetén 10 napra, 7. szintű varázslatrekesz esetén 30 napra, 8. szintű varázslatrekesz esetén 180 napra, 9. szintű varázslatrekesz esetén 1 évre és 1 napra nő.

Fürkészés ©
Scrying

5. szintű divináció

Bárd | Pap | Druida | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 10 Perc
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz, M (legalább 1000 arany értékű fókusz, például egy kristálygömb, egy ezüsttükör vagy egy szenteltvízzel töltött kút)

Látni és hallani tudsz egy általad választott lényt, amely ugyanazon létsíkon van, mint te. A célpontnak **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia, amit módosít az, hogy mennyire jól ismered a célpontot, és milyen fizikai kapcsolódási pontod van vele. Ha a célpont tudja, hogy ezt a varázslatot alkalmazod, önként feladhatja a mentődobást, ha azt akarja, hogy megfigyeljék.

Célpont ismerete	Módosító
Másodkézből ismered (hallottál a célpontról)	+5
Első kézből ismered (találkoztál a célponttal)	+0
Ismerős (jól ismered a célpontot)	-5
Fizikai kapcsolat	**Módosító**
Képmás vagy kép	-2
Tulajdon vagy ruhadarab	-4
Testrész, hajtincs, körömdarab vagy hasonló	-10

Sikeres mentődobás esetén a varázslat nem hat a célpontra, és 24 órán keresztül nem használhatod ellene újra ezt a varázslatot.

Sikertelen mentődobás esetén a varázslat láthatatlan érzékelőt hoz létre a célponttól 10 lábnyira. Az érzékelőn keresztül úgy láthatsz és hallhatsz, mintha ott lennél. Az érzékelő a célponttal együtt mozog, és a varázslat hatóideje alatt 10 lábon belül marad. Egy olyan lény, amely láthatatlan tárgyakat képes látni, az érzékelőt egy ökölnyi nagyságú, világító gömbként látja.

Ahelyett, hogy egy lényt vennél célba, választhatsz egy korábban már látott helyszínt is a varázslat célpontjául. Amikor ezt teszed, az érzékelő megjelenik az adott helyen, és nem mozdul.

Gyilkos felhő ©
Cloudkill

5. szintű konjuráció

Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz

Mérgező, sárgászöld ködöt hozol létre egy 20 láb sugarú gömbben, amelynek középpontja egy általad választott pont a hatótávon belül. A köd behatol a sarkök mögé is. A köd a varázslat hatóidejéig marad meg, vagy amíg egy erős szél el nem oszlatja, amely esetben a varázslat véget ér. A köd által beborított terület nem belátható.

Amikor egy lény egy körben először lép be a varázslat által érintett területre, vagy ott kezdi meg a körét, akkor az adott lénynek **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen dobás esetén a lény 5d8 méreg sebzést szenved, sikeres mentődobás esetén feleannyit. A varázslat akkor is hat a lényekre, ha azok visszatartják a lélegzetüket, vagy nem kell lélegezniük.

A köd minden köröd elején 10 lábnyira távolodik tőled, a talaj felszínén gurulva. A gőzök, mivel nehezebbek a levegőnél, a talaj legalsó szintjére süllyednek, akár nyílásokba is begyűlhetnek.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 6. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a sebzés minden 5. szint feletti varázslatrekesz esetében 1d8-cal nő.

Halott feltámasztása
Raise Dead

5. szintű nekromancia

Bárd | Pap | Lovag

Varázslási idő: 1 óra
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (egy legalább 500 arany értékű gyémánt, amely a varázslat során elhasználódik)

Megérintesz egy halott lényt, akit ezzel visszahozol az életbe, feltéve, hogy 10 napnál nem régebben halt meg. Ha a lény lelke egyszerre hajlandó és szabad a testbe visszatérni, úgy a lény 1 harcerőponttal visszatér az életbe.

A varázslat semlegesít minden mérget és gyógyítja azokat a nem mágikus betegségeket is, amelyek a lényt a halála idején érintették. A varázslat azonban nem szünteti meg a mágikus betegségeket, átkokat vagy hasonló hatásokat; ha ezeket nem szüntetik meg a varázslat elmondása előtt, akkor azok életbe lépnek amint a lény visszatér az életbe. A varázslat nem tud élőhalott lényt visszahozni az életbe.

A varázslat minden halálos sebet bezár, de a hiányzó testrészeket nem növeszti vissza. Ha a lénynek hiányoznak a túléléshez nélkülözhetetlen testrészei vagy szervei – például a feje –, a varázslat automatikusan sikertelen.

A halálból való visszatérés megpróbáltatással jár. A célpont -4 büntetést kap minden támadó dobásra, mentődobásra és tulajdonságpróbára. Minden egyes alkalommal, amikor a célpont hosszú pihenőt tart, a büntetés eggyel csökken, amíg el nem tűnik.

Jó és Gonosz megtörése ©
Dispel Evil and Good

5. szintű abjuráció

Pap | Lovag

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz, M (szentelt víz vagy ezüst- és vaspor)

Csillogó energia vesz körül és véd meg téged a tündérektől, élőhalottaktól és az anyagi síkon túlról származó lényektől. A hatóidő alatt az égi lények, elementálok, tündérek, alvilági lények és élőholtak hátránnyal dobják az ellened irányuló támadásokat. A varázslatot a következő speciális funkciók valamelyikével idő előtt befejezheted.

Bűbáj megötérse. Akció felhasználásával megérintesz egy általad elérhető lényt, akit elbájolt, megrémített vagy megszállt egy égi, elementál, tündér, alvilági vagy élőhalott lény. Az általad megérintett lény a továbbiakban nem elbájolt, rémült vagy megszállott.

Elbocsátás. Akció felhasználásával közelharci varázstámadást hajthatsz végre egy általad elérhető égi, elementál, tündér, alvilági vagy élőholt lény ellen. Találat esetén megkísérled a lényt visszaűzni az otthoni létsíkjára. A lénynek sikeres Karizma mentődobást kell tennie, különben visszaűzöd őt a saját síkjára (ha még nincs ott). Ha nem az otthoni síkján van, akkor az élőhalottak Árnyzuhatagba, a tündérek pedig Tündérvadonba kerülnek.

Kapcsolat más létsíkkal ®
Contact Other Plane

5. szintű divináció

Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 perc | Rituálé
Hatóidő: 1 perc
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V

Mentálisan kapcsolatba lépsz egy félistennel, egy régen elhunyt bölcs szellemével, vagy egy másik síkról származó titokzatos entitással. A kapcsolatfelvétel ezzel a síkokon kívüli értelemmel megterhelheti vagy akár meg is törheti az elmédet. Amikor ezt a varázslatot alkalmazod, egy NF 15-ös **Intelligencia mentődobást** kell tenned. Sikertelenség esetén 6d6 pszichikai sebzést szenvedsz, és őrültté válsz, amíg be nem fejezel egy hosszú pihenőt. Amíg őrült vagy, nem tudsz cselekedni, nem érted, amit más lények mondanak, nem tudsz olvasni, és csak halandzsázva beszélsz. Egy rád varázsolt *Nagyobb helyreállítás (Greater restoration)* varázslat megszünteti ezt a hatást.

Sikeres mentődobás esetén legfeljebb öt kérdést tehetsz fel az entitásnak. A kérdéseket az előtt kell feltenned, mielőtt a varázslat véget ér. A KM minden kérdésre egy szóval válaszol, például "igen", "nem", "talán", "soha", "lényegtelen" vagy "nem világos" (ha az entitás nem tudja a választ a kérdésre). Ha az egyszavas válasz félrevezető lenne, a KM egy rövid mondattal is válaszolhat.

Kőfal ©
Wall of Stone

5. szintű evokáció

Feltaláló | Druida | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz, M (egy kis gránittömb)

Egy nem mágikus, tömör kőfal keletkezik egy a hatótávon belül általad választott ponton. A fal 6 hüvelyk vastag, és 10 darab 10 láb x 10 láb méretű panelből áll. Minden egyes panelnek legalább egy másik panellel kell egybefüggenie. Alternatívaként létrehozhatsz 10 láb x 20 láb méretű paneleket is, amelyek csak 3 hüvelyk vastagok.

Ha a fal a megjelenésekor átvágja azt a mezőt, ahol egy lény áll, akkor a lényt a fal egyik oldalára kell tolni (Te döntesz, hogy melyikre). Ha egy lényt minden oldalról fal venne körül (vagy a fal és egy másik szilárd felület), akkor az adott lény **Ügyesség mentődobást** dobhat. Sikeres mentődobás esetén a lény a

reakciója felhasználásával legfeljebb a saját sebességével mozoghat, hogy így a fal a továbbikban ne zárja őt körbe.

A fal bármilyen alakú lehet, de nem foglalhatja el ugyanazt a mezőt, mint egy lény vagy tárgy. A falnak nem kell függőlegesnek lennie, vagy bármilyen szilárd alapzaton állnia. A falnak össze kell azonban olvadnia a meglévő kővel, és szilárdan meg kell támaszkodnia rajta. A varázslatot így használhatod szakadék áthidalására vagy rámpa létrehozására is.

Ha 20 lábnál nagyobb távolságot hidalsz át így, akkor minden egyes panel méretét felére kell csökkentened, hogy támasztékokat hozz létre. A falat durván formálhatod, hogy párkányokat, falakat, bástyákat stb. alakíts ki.

A fal kőből készült tárgynak számít, amely sérülhet, és így áttörhető. Minden panel VF-je 15 és hüvelykenként 30 harcerőponttal rendelkezik. A panel megsemmisül, ha harcerőpontja 0-ra csökken, ami a KM belátása szerint a csatlakozó panelek összeomlását is okozhatja.

Ha a varázslat teljes hatóideje alatt fenntartod a varázslatra vonatkozó összpontosításodat, a fal állandóvá válik, és nem lehet megszüntetni (dispelled). Ellenkező esetben a fal eltűnik, amikor a varázslat véget ér.

Lángcsapás
Flame Strike

5. szintű evokáció (Xanathar)

Pap

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	Azonnali
Hatótáv:	60 láb
Komponens:	V, Sz, M (csipetnyi kén)

Egy isteni tűzoszlop sújt le függőlegesen az égből az általad megadott helyen. Minden lénynek egy 10 láb sugarú, 40 láb magas hengerben, amelynek középpontja a hatótávon belül általad kiválasztott pont, **Ügyesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lény 4d6 tűzsebzést és 4d6 ragyogás sebzést szenved, sikeres mentődobás esetén feleannyit.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 6. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a tűzsebzés vagy a ragyogás sebzés (választásod szerint) minden 5. szint feletti varázslatrekesz esetén 1d6-tal nő.

Látszat
Seeming

5. szintű illúzió

Bárd | Mágus | Varázsló

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	8 óra
Hatótáv:	30 láb
Komponens:	V, Sz

A varázslat lehetővé teszi számodra, hogy megváltoztasd tetszőleges számú, hatótávon belüli lény megjelenését, akiket látnod kell. Minden egyes kiválasztott célpontnak új, illúzió-külsőt adsz. A varázslatba bele nem egyező célpontok **Karizma mentődobást** dobhatnak. Akinek a dobása sikeres, arra a varázslat nem hat.

A varázslat álcázza a fizikai megjelenést, valamint a ruházatot, páncélt, fegyvereket és felszerelést. Minden lényt 1 lábnyival alacsonyabbnak vagy magasabbnak, illetve soványnak, kövérnek vagy a kettő közöttinek tüntethetsz fel. A célpont testtípusát nem tudod megváltoztatni, ezért olyan alakot kell választanod, amelynek végtagjai alapvetően ugyanúgy vannak elrendezve. Ezt leszámítva az illúzió mértéke rajtad múlik. A varázslat a hatóidő végéig tart, hacsak nem használsz fel egy akciót arra, hogy hamarabb megszüntessed.

A varázslat által előidézett változások nem állják ki a fizikai ellenőrzés próbáját. Ha például ezzel a varázslattal kalapot adsz egy lény ruhájához, a tárgyak áthaladnak a kalapon, és aki megérinti, nem fog érezni semmit, kivéve a lény fejét és haját. Ha a varázslatot arra használod, hogy vékonyabbnak tűnj, mint amilyen valójában vagy, akkor aki kinyújtja a kezét, hogy megérintsen, beléd fog ütközni, miközben a keze látszólag még a levegőben van.

Egy lény akciója felhasználásával megvizsgálhat egy célpontot. Ekkor a varázslatod elleni mentő NF-jével szemben **Intelligencia (Nyomozás) próbát** dobhat. Ha a próba sikeres, akkor tudatosul benne, hogy a célpont álcázva van.

Megszentelés
Hallow

5. szintű evokáció

Pap

Varázslási idő:	24 Óra
Hatóidő:	Hatástalanításig (mágiatörésig)
Hatótáv:	Érintés
Komponens:	V, Sz, M (legalább 1000 arany értékű gyógynövények, olajok és füstölők, melyek a varázslat elhasználódnak)

Megérintesz egy pontot, és szent (vagy szentségtelen) erővel töltesz meg egy területet körülötte. A terület sugara legfeljebb 60 láb lehet, és a varázslat sikertelen, ha a sugár olyan területet is magában foglal, amely már egy *Megszentelés* varázslat hatása alatt áll. Az érintett területre a következő hatások érvényesek.

Először is, az égi lények, elementálok, tündérek, alvilági lények és élőholtak nem léphetnek be a területre, és az ilyen lények nem tudnak azon belül lényeket elbájolni, megrémíteni vagy megszállni. Bármely ilyen lény által elbájolt, megrémített vagy megszállt lény a területre lépve többé nem elbájolt, megrémült vagy megszállt. E hatás alól kizárhatsz egy vagy több fenti típusú lényt.

Másodszor, egy további hatást is köthetsz a területhez. Válaszd ki a hatást az alábbi listából, vagy válassz egy, a KM által felajánlott hatást. E hatások némelyike a területen lévő lényekre vonatkozik; meghatározhatod, hogy a hatás minden lényre, egy adott istenséget vagy vezetőt követő lényekre, vagy adott fajtájú lényekre, például orkokra vagy trollokra vonatkozik-e. Amikor egy lény, akire a varázslat hatna, először lép be a varázslat területére egy körben, vagy ott kezdi a körét, **Karizma**

mentődobást dobhat. Siker esetén a lény figyelmen kívül hagyja a területre érvényes további hatást, amíg el nem hagyja a területet.

Bátorság. Az érintett lényeket nem lehet megrémíteni, amíg a területen tartózkodnak.

Sötétség. Sötétség tölti be a területet. Sem a természetes fény, sem olyan mágikus fény nem tudja megvilágítani a területet, amelyet alacsonyabb varázslatrekeszből vasrázsoltak el, mint amivel Te ezt a varázslatot létrehoztad.

Napfény. Ragyogó fény tölti be a területet. A fényt nem tudja kioltani olyan mágikus sötétség, amelyet alacsonyabb varázslatrekeszből vasrázsoltak el, mint amivel Te ezt a varázslatot létrehoztad.

Energiavédelem. A területen lévő érintett lények ellenállóvá válnak egy általad választott sebzéstípussal szemben (kivéve az zúzó, szúró vagy vágó sebzéseket).

Energia sebezhetőség. A területen lévő érintett lények sebezhetővé válnak egy általad választott sebzéstípussal szemben (kivéve az zúzó, szúró vagy vágó sebzést).

Örök nyugalom. A területen eltemetett holttestek nem válhatnak élőhalottá.

Extradimenzionális interferencia. Az érintett lények teleportálással, dimenziók és síkok közötti eszközökkel nem tudnak mozogni vagy utazni.

Félelem. Az érintett lények *rémültté* válnak, amíg a területen tartózkodnak.

Csend. Hangok nem juthatnak be a területre vagy ki onnan.

Nyelvek. Az érintett lények képesek kommunikálni a területen lévő bármely más lénnyel, még akkor is, ha nincs közös nyelvük.

Mondák tudója
Legend Lore

5. szintű divináció

Bárd | Pap | Varázsló

Varázslási idő:	10 Perc
Hatóidő:	Azonnali
Hatótáv:	Önmagad
Komponens:	V, Sz, M (legalább 250 arany értékű füstölő, amely a varázslat során elhasználódik, valamint négy elefántcsont lapka, amelyek egyenként legalább 50 arany értékűek)

Nevezz meg vagy írj le egy személyt, helyet vagy tárgyat! A varázslat az emlékeidbe idézi az általad megnevezett dologról szóló jelentős legendák rövid összefoglalóját. A legenda állhat aktuális mondákból, elfeledett történetekből, vagy akár olyan titkos legendákból is, amelyek soha nem voltak széles körben ismertek. Ha az általad megnevezett dolog nem legendás hírű, nem kapsz információt. Minél több információval rendelkezel már a dologról, annál pontosabb és részletesebb információt kapsz.

A megtudott információ pontos, de lehet, hogy megfogalmazása költői. Például ha a kezedben egy titokzatos, mágikus fejsze van, a varázslat a következő információt adhatja: „Jaj annak a gonosztevőnek, akinek a keze hozzáér a fejszéhez, mert még a markolat is elvágja a gonoszok kezét. Csak a Kő egy igaz Gyermeke – ki szereti Moradint, s kit ő viszontszeret – ébresztheti fel a fejsze valódi erejét, és csakis a Rudnogg szent szóval az ajkán."

Nagyobb helyreállítás
Greater Restoration

5. szintű abjuráció

Feltaláló | Bárd | Pap | Druida | Vándor

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	Azonnali
Hatótáv:	Érintés
Komponens:	V, Sz, M (legalább 100 arany értékű gyémántpor, amely a varázslat során elhasználódik)

Egy lényt megérintesz és pozitív energiával töltesz el, amellyel visszafordítasz egy gyengítő hatást. Csökkentsd a célpont kimerültség szintjét eggyel, vagy megszüntetheted a következő hatások egyikét a célponton:

- Egy olyan hatás, amely elbájolta vagy kővé dermesztette a célpontot.
- Egy átok, beleértve azt is, ha az áldozat átkozott varázstárgyra hangolódott rá.
- A célpont egyik tulajdonságértékének csökkenése.
- Egy hatás, amely csökkenti a célpont maximális harcerőpontját.

Párbeszéd ®
Commune

5. szintű divináció

Pap

Varázslási idő:	1 perc | Rituálé
Hatóidő:	1 perc
Hatótáv:	Önmagad
Komponens:	V, Sz, M (füstölő és egy üveg szent vagy szentségtelen víz)

Kapcsolatba lépsz az istenségeddel vagy egy isteni megbízottal, és legfeljebb három olyan kérdést tehetesz fel, amelyekre igennel vagy nemmel lehet válaszolni. A kérdéseket azelőtt kell feltenned, mielőtt a varázslat véget ér. Minden kérdésedre helyes választ kapsz.

Az isteni lények nem feltétlenül mindentudóak. Ha egy kérdés olyan információra vonatkozik, amely túlmutat az istenség ismeretein, előfordulhat, hogy "nem világos" választ kapsz. Abban az esetben, ha az egyszavas válasz félrevezető vagy az istenség érdekeivel ellentétes lenne, a KM ehelyett egy rövid mondatot adhat válaszként.

Ha a varázslatot a következő hosszú pihenő befejezése előtt kétszer vagy többször mondod el, akkor az elsőt követő minden

egyes varázslatnál 25 százalék az esélye annak, hogy nem kapsz választ. A KM ezt a dobást titokban végzi.

Ragály
Contagion

5. szintű nekromancia
Pap | Druida

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 7 nap
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz

Az érintésed betegséget okoz. Dobj **közelharci varázstámadást** egy lény ellen, akit elérsz! Találat esetén a célpont *megmérgeződik*.

A mérgezett célpont minden egyes körének végén **Állóképesség mentődobást** dob. Ha a célpont háromszor megdobja a mentődobását, többé nem mérgezett, és a varázslat véget ér. Ha a célpont három próbálkozása is sikertelen, a célpont nem mérgezett többé, de választhatsz az alábbi betegségek közül. A célpont a választott betegségnek lesz kitéve a varázslat hatóidejéig.

Mivel ez a varázslat egy természetes betegséget idéz elő a célpontban, minden olyan hatás, amely képes eltávolítani a betegséget, vagy más módon enyhíti a betegség hatásait, alkalmazható rá.

Vakító betegség. Fájdalom keríti hatalmába a lény elméjét, és szemei tejfehérré válnak. A lény hátránnyal dobja a Bölcsességpróbákat és a Bölcsesség mentődobásokat, valamint *megvakul*.

Mocsokláz. Tomboló láz söpör végig a lény testén. A lény hátránnyal dobja az Erőpróbákat, az Erő mentődobásokat, valamint az Erőt használó támadódobásokat.

Húsrothadás. A lény húsa rothad. A lénynek hátránya van a Karizmapróbáknál és minden sebzéssel szemben sebezhetővé válik.

Elmetűz. A lény elméje lázas lesz. A lénynek hátránya van az Intelligenciapróbáknál és az Intelligencia mentődobásoknál, és a lény úgy viselkedik, mintha a *Zavartság (Confusion)* varázslat hatása alatt állna a harc során.

Görcsroham. A lényt remegés keríti hatalmába. A lénynek hátránya van Ügyességpróbáknál, Ügyesség mentődobásoknál és Ügyességet használó támadó dobásoknál.

Nyálkás végzet. A lény kontrollálatlanul vérezni kezd. A lénynek hátránya van az Állóképesség próbáknál és az Állóképesség mentődobásoknál. Ezen kívül valahányszor a lény sebzést szenved, a következő fordulója végéig *elkábul*.

Telepatikus kapcsolat ®
Telepathic Bond

5. szintű divináció
Bárd | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció | Rituálé
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz, M (tojáshéjdarabok két különböző élőlénytől)

Telepatikus kapcsolatot hozol létre legfeljebb nyolc, általad választott, a varázslatba beleegyező lény között, akik a hatótávon belül vannak. A varázslat hatóideje alatt pszichésen összekötsz minden egyes lényt az összes többivel. A 2 vagy annál kisebb Intelligenciaértékkel rendelkező lényekre a varázslat nem hat.

A varázslat végéig a célpontok telepatikusan kommunikálhatnak a kapcsolaton keresztül, függetlenül attól, hogy van-e közös nyelvük vagy sem. A kommunikáció bármilyen távolságon keresztül lehetséges, de nem terjedhet ki más létsíkokra.

Sáskajárás ©
Insect Plague

5. szintű konjuráció
Pap | Druida | Mágus

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv: 300 láb
Komponens: V, Sz, M (néhány szem cukor, néhány szem gabona és egy kis zsír)

Rajzó, harapó sáskák töltenek meg egy 20 láb sugarú gömböt, amelynek középpontja egy általad választott pont a hatótávon belül. A gömb behatol a sarkok mögé. A gömb a varázslat hatóideje alatt marad fenn. A gömb területe rosszul belátható, és nehéz terepnek számít.

Amikor a terület megjelenik, minden benne lévő lénynek **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lény 4d10 szúró sebzést szenved, sikeres mentődobás esetén feleannyit. Egy lénynek akkor is mentődobást kell dobnia, amikor egy körben először lép be a varázslat területére, vagy ott fejezi be a körét.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 6. vagy magasabb varázslatrekeszből varázsolod el, a sebzés 1d10-zel nő minden 5. szint feletti varázslatrekesz esetén.

Sokaság sebgyógyítása
Mass Cure Wounds

5. szintű evokáció

Bárd | Pap | Druida

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz

Gyógyító energiahullám árad ki egy általad választott pontból a hatótávon belül. Válassz legfeljebb hat lényt egy 30 láb sugarú gömbben, amelynek középpontja az adott pont. Minden egyes célpont 3d8 + a varázsláshoz használt tulajdonságod módosítójának megfelelő mennyiségű harcerőpontot nyer vissza. Ez a varázslat nem hat élőholtakra vagy szerkezetekre.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 6. vagy magasabb varázslatrekeszből varázsolod el, a gyógyítás minden 5. szint feletti varázslatrekesz után 1d8-cal nő.

Szörny bénítása ©
Hold Monster

5. szintű inkantáció

Bárd | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 90 láb
Komponens: V, Sz, M (egy kis, egyenes vasdarab)

Válassz egy lényt, akit a hatótávon belül látsz. A célpontnak sikeres **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia, különben megbénul a varázslat hatóidejére. A varázslat nem hat élőholtakra. A célpont minden egyes köre végén újabb **Bölcsesség mentődobást** dobhat. Ha sikeres, a varázslat megszűnik a célponton.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 6. vagy magasabb varázslatrekeszből varázsolod el, minden 5. szint feletti varázslatrekesz után egy további lényt vehetsz célba. A lényeknek 30 lábon belül kell lenniük egymástól, amikor célba veszed őket.

Tárgyak életre keltése ©
Animate Objects

5. szintű transzmutáció

Feltaláló | Bárd | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz

A tárgyak a parancsodra életre kelnek. Válassz legfeljebb tíz, nem mágikus tárgyat a hatótávon belül, amelyeket nem viselsz vagy hordozol. A közepes (M) méretű célpontok két tárgynak, a nagy (L) méretű célpontok négy tárgynak, a hatalmas (H) méretű célpontok nyolc tárgynak számítanak. Hatalmasnál nagyobb tárgyat nem tudsz megeleveníteni. Minden egyes célpont megelevenedik, és az irányításod alatt álló lénnyé válik, amíg a varázslat véget nem ér, vagy amíg harcerőpontjuk 0-ra nem csökken.

Bónusz akcióval mentálisan parancsolhatsz bármelyik lénynek, amelyet ezzel a varázslattal keltettél életre, ha a lény tőled legfeljebb 500 lábra van (ha több lényt irányítasz, akkor bármelyiket vagy mindegyiket egyszerre irányíthatod, ugyanazt a parancsot adva mindegyiknek). Te döntöd el, hogy a lény milyen akciót hajtson végre, és hová mozogjon a következő köre során, vagy általános parancsot is adhatsz, például, hogy őrizzen egy adott termet vagy folyosót. Ha nem adsz ki parancsot, a lény csak az ellenséges lények ellen védekezik. Ha egyszer parancsot adtál, a lény addig követi azt, amíg a feladatát be nem fejezi.

Az animált tárgy egy szerkezet, amelynek VF-je, harcerőpontja, támadásai, Erő és Ügyesség értéke a méretétől függ. Állóképessége 10, Intelligenciája és Bölcsessége 3, Karizmája pedig 1. Sebessége 30 láb. Ha a tárgyaknak nincsenek lábai vagy más függelékei, amelyeket a mozgáshoz használhatna, akkor helyette 30 láb a repülési sebessége, és képes lebegni. A tárgy sebessége 0, ha azt egy felülethez vagy nagyobb tárgyhoz erősen rögzítették, például ha egy láncot a falhoz csavaroztak. A tárgy 30 láb sugarú vaklátással rendelkezik, ezen a távolságon túl vak. Amikor az életre keltett tárgy harcerőpontja 0-ra csökken, visszaváltozik az eredeti tárgyformájára, és minden fennmaradó sebzés az eredeti tárgyformát érinti.

Ha a tárgyat támadásra utasítod, akkor az egyetlen közelharci támadást végezhet egy 5 lábon belül lévő lény ellen. Csapás-támadást hajt végre. Támadási bónuszát és a zúzó sebzés nagyságát a tárgy mérete határozza meg. A KM dönthet úgy is, hogy egy adott tárgy az alakja alapján vágó vagy szúró sebzést okoz.

Méret	HP	VF	Tám	Sebzés	Erő	Ügy
Apró (T)	20	18	+8	1d4+4	4	18
Kicsi (S)	25	16	+6	1d8+2	6	14
Közepes (M)	40	13	+5	2d6+1	10	12
Nagy (L)	50	10	+6	2d10+2	14	10
Hatalmas (H)	80	10	+8	2d12+4	18	6

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 6. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, minden 5. szint feletti rekesz után további két tárgyat tudsz megeleveníteni.

Telekinézis ©
Telekinesis

5. szintű transzmutáció

Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz

Képessé válsz arra, hogy a gondolatoddal lényeket vagy tárgyakat mozgass vagy manipulálj. A varázslat elmondásakor, és a varázslat hatóideje alatt minden körben akció felhasználásával akaratodat egy olyan lényre vagy tárgyra irányíthatod, amelyet a hatótávon belül látsz. Ezzel az alábbiaknak megfelelő hatást

válthatod ki. Körről körre ugyanarra a célpontra is hathatsz, de bármikor választhatsz új célpontot is. Ha célpontot váltasz, az előző célpontra már nem hat a varázslat.

Lény. Megpróbálhatsz egy hatalmas (H) vagy kisebb méretű lényt mozgatni. **Végezz ellenpróbát** a varázsláshoz használt tulajdonságod és a lény Erő értéke között. Ha Te nyered meg az ellenpróbát, a lényt legfeljebb 30 lábbal mozgathatod bármely irányba, beleértve a felfelé irányulót is. A lényt a varázslat hatótávolságán túl ugyanakkor nem mozgathatod. A lényt a következő köröd végéig telekinetikus szorításodban *helyhez kötve* tartod. A felfelé emelt lény a levegőben lóg. A következő körökben az akciód felhasználásával megismételheted az ellenpróbát, hogy fenntartsad a telekinetikus fogásodat a lényen.

Tárgy. Megpróbálhatsz egy legfeljebb 1000 font súlyú tárgyat elmozdítani. Ha a tárgyat nem viseled vagy hordozod, automatikusan elmozdíthatod legfeljebb 30 lábbal bármilyen irányba, de a varázslat hatótávolságán túlra már nem.

Ha a tárgyat egy lény viseli vagy hordozza, akkor **tégy ellenpróbát** a varázsláshoz használt tulajdonságod és az adott lény Erő értéke között. Ha sikerül, akkor a tárgyat elrántod a lénytől, és 30 lábbal mozgathatod azt bármely irányba, de a varázslat hatótávolságán kívülre már nem. Telekinetikus fogásoddal képes vagy finoman is irányítani a tárgyakat, például egy egyszerűbb szerszámot használni, egy ajtót vagy tartályt kinyitni, egy tárgyat elrakni vagy elővenni egy nyitott tárolóból, vagy egy fiola tartalmát kiönteni.

Teleportkör
Teleportation Circle

5. szintű konjuráció

Bárd | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	1 forduló
Hatótáv:	10 láb
Komponens:	V, M (ritka kréták és tinták 50 arany értékű drágakövekkel keverve, amelyek a varázslat során elhasználódnak)

A varázslat elmondásával egyidejűleg egy 10 láb átmérőjű kört rajzolsz a földre. A körbe olyan pecséteket írsz, amelyek összekötik a helyedet egy általad választott állandó teleportációs körrel, amelynek a pecsétsorrendjét ismered, és amely ugyanazon a létsíkon van, mint te.

Egy csillogó portál nyílik meg az általad rajzolt körön belül, és a következő köröd végéig nyitva marad. Bármely lény, aki belép a portálba, azonnal megjelenik a célpont körtől 5 lábra, vagy ha az foglalt, akkor a legközelebbi üres mezőn.

Számos nagyobb templomon, céhen és más fontos helyen belül állandó teleportációs körök vannak felrajzolva. Minden ilyen körhöz egyedi pecsét-sorozat, azaz mágikus rúnák egy meghatározott mintába rendezett sorozata tartozik. Amikor megtanulod ezt a varázslatot, a KM segítségével megismered az Anyagi Sík két célpontjának pecsétsorozatát. Kalandjaid során további pecsét-sorozatokat is megtanulhatsz. Egy új pecsét-sorozatot 1 percnyi tanulmányozás után tudsz megjegyezni.

Állandó teleportációs kört úgy hozhatsz létre, ha ezt a varázslatot egy éven keresztül minden nap ugyanazon a helyen mondod el. A kört nem kell használnod teleportálásra, ha a varázslatot ebből a célból használod.

Teremtés
Creation

5. szintű illúzió

Feltaláló | Mágus | Varázsló

Varázslási idő:	1 perc
Hatóidő:	Speciális
Hatótáv:	30 láb
Komponens:	V, Sz, M (egy apró anyagdarab, amely ugyanolyan típusú, mint a létrehozni kívánt tárgy)

Árnyékanyag foszlányokat gyűjtesz Árnyzuhatag síkjáról, hogy egy nem élő, növényi anyagból készült tárgyat hozz létre a hatótávon belül: textileket, kötelet, fát vagy valami hasonlót. A varázslatot ásványi anyagokból készült tárgyak, például kő, kristály vagy fém létrehozására is használhatod. A létrehozott tárgy nem lehet nagyobb, mint egy 5 láb élű kocka, és a tárgynak olyan formájúnak és anyagúnak kell lennie, amit már láttál korábban.

A hatóidő a tárgy anyagától függ. Ha a tárgy több anyagból áll, a legrövidebb hatóidőt használjátok.

- Növényi anyag: 1 nap
- Kő, kristály: 12 óra
- Nemesfémek: 1 óra
- Drágakövek: 10 perc
- Adamantin, mithril: 1 perc

Bármely, e varázslat által létrehozott anyag más varázslat anyagi komponenseként való felhasználása a varázslat sikertelenségét okozza.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 6. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a kocka kiterjedése minden 5. szint feletti varázslatrekesz esetén 5 lábbal nő.

Újjászületés
Reincarnate

5. szintű transzmutáció

Druida

Varázslási idő:	1 óra
Hatóidő:	Azonnali
Hatótáv:	Érintés
Komponens:	V, Sz, M (ritka olajok és kenőcsök, amelyek értéke legalább 1000 arany, és amelyeket a varázslat során elhasználódnak)

Megérintesz egy halott humanoidot vagy egy halott humanoid maradványának egy darabját. Ha a lény legfeljebb 10 napja

halott, a varázslat egy új, felnőtt testet formál számára, majd a megszólítja a lelket, hogy lépjen be a testbe. Ha a célpont lelke nem szabad vagy nem hajlandó erre, a varázslat sikertelen.

A varázslat új testet formál a lény számára, ami valószínűleg a lény fajának megváltozását okozza. A KM vagy dob d100-zal, és a következő táblázatból állapítja meg, hogy a lény milyen alakot vesz fel, amikor visszatért az életbe, vagy pedig maga választ egy alakot.

Reinkarnációs táblázat

d100	Faj
01-04	Sárkányszülött
05-13	Törpe, dombi törpe
14-21	Törpe, hegyi törpe
22-25	Elf, sötét
26-34	Elf, nemes
35-42	Elf, erdei
43-46	Gnóm, erdei
47-52	Gnóm, szikla
53-56	Fél-elf
57-60	Fél-ork
61-68	Hobbit, könnyűlábú
69-76	Hobbit, bátorszívű
77-96	Ember
97-00	Tiefling

A reinkarnálódott lény visszaemlékezik korábbi életére és tapasztalataira. Megtartja az eredeti alakjában meglévő képességeit, kivéve a faji képességeket. Ha a lény az eredeti faj helyett új fajúként születik újjá, faji tulajdonságai is ennek megfelelően változnak.

6. szintű varázslatok

Azonnali idézés ®
Instant Summons

6. szintű konjuráció
Varázsló

Varázslási idő: 1 perc | Rituálé
Hatóidő: Hatástalanításig (mágiatörésig)
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (egy 1000 arany értékű zafír)

Megérintesz egy legfeljebb 10 font súlyú tárgyat, amelynek leghosszabb kiterjedése legfeljebb 6 láb. A varázslat láthatatlan nyomot hagy a felszínén, és láthatatlanul ráírja a tárgy nevét az anyagi komponensként használt zafírra. Minden alkalommal, amikor ezt a varázslatot alkalmazod, más zafírt kell használnod.

Ezt követően bármikor használhatod az akciódat arra, hogy kimondd a tárgy nevét, és összetörd a zafírt. A tárgy azonnal megjelenik a kezedben, függetlenül a fizikai vagy létsíkbeli távolságoktól. A varázslat véget ér. Ha egy másik lény tartja vagy hordozza a tárgyat, a zafír összetörésével nem jelenik meg a tárgy nálad. Ehelyett megtudod, hogy ki az a lény, akinél a tárgy van, és nagyjából hol tartózkodik az adott pillanatban.
A zafírra sikeresen elmondott *Mágiatörés (Dispel Magic)* vagy hasonló varázslat megszünteti a varázslat hatását.

Ártás
Harm

6. szintű nekromancia
Pap

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz

Fertőző betegséget szabadítasz egy hatótávon belüli lényre, akit látsz. A célpontnak **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén 14d6 nekrotikus sebzést szenved, sikeres mentődobás esetén feleannyit. A sebzés nem csökkentheti a célpont harcerőpontjait 1 alá. Ha a célpont elrontja a mentődobást, a maximális harcerőpontja a nekrotikus sebzéssel megegyező mértékben csökken a következő 1 órára. Bármilyen hatás, amely eltávolítja a betegséget, lehetővé teszi, hogy a lény maximális harcerőpontja visszatérjen a normál értékre, mielőtt ez az idő letelik.

Dezitegráció
Disintegrate

6. szintű transzmutáció
Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz, M (egy patkó és egy csipetnyi por)

Mutatóujjadból egy vékony zöld sugár lövell ki egy olyan célpont felé, amelyet a hatótávon belül látsz. A célpont lehet egy lény, egy tárgy, vagy egy mágikus erővel létrehozott alkotás, mint például az energiafal varázslat által létrehozott akadály.

A varázslat által megcélzott lénynek **Ügyesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a célpont 10d6 + 40 energiasebzést szenved. A célpont dezintegrálódik, ha e sebzést követően harcerőpontja 0-ra csökken.

A dezintegrált lény és minden, amit visel és hordoz, kivéve a varázstárgyakat, finom, szürke porrá válik. A lényt csak *Valódi feltámasztás (True Resurrection)* vagy *Kívánságvarázslat (Wish)* segítségével lehet visszahozni az életbe.

A varázslat automatikusan felbomlasztja a nagy (L) vagy annál kisebb méretű nem mágikus tárgyakat vagy a mágikus energiából létrehozott dolgokat. Ha a célpont egy hatalmas (H) vagy nagyobb méretű tárgy vagy mágikus energiából álló dolog, a varázslat egy 10 láb élű kockányi részt bomlaszt szét belőle. A varázstárgyakra a varázslat nem hat.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 7. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a sebzés 3d6 ponttal nő minden 6. szintűnél magasabb varázslatrekesz esetén.

Ellenállhatatlan tánc ©
Irresistible Dance

6. szintű inkantáció
Bárd | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V

Válassz egy lényt, akit a hatótávon belül látsz! A célpont egyhelyben komikus táncba kezd: rángatózik, szteppel a lábával, és ugrándozik az hatóidő alatt. Azok a lények, akiket nem lehet elbájolni, immunisak erre a varázslatra.

A táncoló lénynek minden mozgását a táncra kell használnia anélkül, hogy elhagyná a helyét. Hátrányban van az Ügyesség mentődobásoknál és a támadó dobásoknál. Amíg a célpontra hat ez a varázslat, más lények előnnyel dobhatják az ellene irányuló támadásokat. A táncoló lény az akciója felhasználásával

Bölcsesség mentődobást dobhat, hogy visszanyerje az uralmat önmaga felett. Sikeres mentődobás esetén a varázslat véget ér.

Élőholt teremtése
Create Undead

6. szintű nekromancia

Pap | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 perc
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 10 láb
Komponens: V, Sz, M (egy agyagedény tele sírfölddel, egy agyagedény tele sós vízzel, és egy 150 arany értékű fekete ónixkő minden holttesthez)

Ezt a varázslatot csak éjszaka tudod használni. Válassz legfeljebb három közepes (M) vagy kis (S) méretű humanoid holttestet a hatótávon belül. Mindegyik holttest az irányításod alatt álló gúllá (ghoul) válik. A KM rendelkezik ezeknek a lényeknek a játékstatisztikájával.

Bónusz akció felhasználásával minden egyes körödben mentálisan parancsot adhatsz azoknak a lényeknek, amelyeket ezzel a varázslattal keltettél életre és amelyek legfeljebb 120 lábra vannak tőled (ha több lényt irányítasz, bármelyiket vagy mindegyiket egyszerre irányíthatod, ugyanazt a parancsot adva mindegyiknek). Te döntöd el, hogy a lény milyen akciót hajtson végre, hová mozogjon a következő köre során. Általános parancsot is adhatsz ki, például hogy őrizzen egy adott termet vagy folyosót. Ha nem adsz ki parancsot, a lény csak az ellenséges lények ellen védekezik. Ha egyszer parancsot adtál, a lény addig követi azt, amíg a feladatát be nem fejezi.

A lény 24 órán át az irányításod alatt áll, ezután már nem engedelmeskedik az általad adott parancsoknak. Ahhoz, hogy a lény felett további 24 órán át megőrizd az irányítást, a varázslatot ismét alkalmaznod kell a lényen, mielőtt az aktuális 24 órás időszak lejár. A varázslatnak ez a használata visszaállítja az irányításodat legfeljebb három olyan lény felett, amelyet ezzel a varázslattal animáltál, ahelyett, hogy újakat keltenél életre.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 7. szintű varázslatrekeszből varázsolod el, négy gúlt kelthetsz életre vagy szerezheted felettük vissza az irányítást. 8. szintű varázslatrekesz felhasználása esetén öt ghúlt, két ghastot vagy lidércet (wight) tudsz megelevenítani vagy felettük újra uralmat szerezni. 9. szintű varázslatrekeszből elvarázsolva a varázslatit hat gúlt, három ghastot vagy lidércet, vagy két múmiát tudsz életre kelteni vagy újra hatalmadba keríteni.

Fagyasztó gömb
Freezing Sphere

6. szintű evokáció

Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 300 láb
Komponens: V, Sz, M (egy kis kristálygömb)

Az ujjbegyedből hideg energia fagyos gömbje röppen egy általad választott, hatótávon belüli pontra, ahol egy 60 láb sugarú gömbben robban fel. A területen belül minden lénynek **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lény 10d6 fagysebzést szenved. Sikeres mentődobás esetén feleannyit.

Ha a gömb egy víztömegbe vagy egy olyan folyadékba csapódik, ami alapvetően víz (a vízalapú lények kivételével), akkor a folyadékot 6 hüvelyk mélységig megfagyasztja 30 négyzetlábnyi területen. Ez a jég 1 percig marad meg. A fagyott víz felszínén úszó lények a jég csapdájába esnek. A csapdába esett lény egy akció felhasználásával **Erő próbát** tehet a varázslatod elleni mentő NF értékével szemben, hogy kiszabaduljon.

Miután elmondtad a varázslatot, dönthetsz úgy, hogy a gömböt nem lövöd ki. Ekkor a kezedben jelenik meg egy kis, nagyjából parittyakő méretű, hűvös tapintású gömb. Bármikor, te vagy egy lény, akinek a gömböt adod, eldobhatod a gömböt (40 láb távolságra), vagy kilőheted egy parittyával (a parittya normál hatótávjának megfelelően). A gömb a becsapódáskor széttörik ugyanolyan hatást kiváltva, mint a varázslat normál elmondása során. A gömböt anélkül is leteheted, hogy összetörne. A gömb 1 perc múlva robban fel, ha előtte nem törik össze.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 7. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a sebzés 1d6-tal nő minden 6. szint feletti varázslatrekesz esetén.

Föld mozgatása ©
Move Earth

6. szintű transzmutáció

Druida | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 2 óra
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz, M (egy vaspenge és egy kis zsák, amely talajok keverékét tartalmazza - agyag, vályog és homok)

Válassz a hatótávon belül egy területet, amelynek egyik oldala sem nagyobb 40 lábnál. A területen lévő földet, homokot vagy agyagot a hatóidő alatt tetszőlegesen átformálhatod. Emelheted vagy csökkentheted a terület magasságát, létrehozhatsz vagy betömhetsz egy árkot, felállíthatsz vagy ellapíthatsz egy falat, vagy oszlopot formálhatsz. Az ilyen változtatások mértéke nem haladhatja meg a terület legnagyobb méretének felét. Ha tehát egy 40 láb élű négyzetet érint, legfeljebb 20 láb magas oszlopot

hozhatsz létre, legfeljebb 20 láb magasra emelheted vagy csökkentheted a négyzet magasságát, legfeljebb 20 láb mély árkot áshatsz, és így tovább. Ezeknek a változtatásoknak a végrehajtása 10 percet vesz igénybe.

Minden 10 perc végén, amit a varázslatra való összpontosítással töltesz, választhatsz egy új terepet, amelyre hatással lehetsz.

Mivel a terep átalakulása lassan megy végbe, a területen lévő lények általában nem esnek csapdába vagy sérülnek meg a talaj mozgása miatt.

A varázslat nem képes alakítani a természetes követ vagy kőépítményeket. A sziklák és építmények elmozdulnak, hogy alkalmazkodjanak az új terephez. A terep alakítása instabillá tehet egy építményt, az összeomolhat.

Hasonlóképpen, a varázslat nem befolyásolja közvetlenül a növények növekedését. Az elmozdított föld magával sodorja a növényeket.

Gyógyír
Heal

6. szintű evokáció
Pap | Druida

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz

Válassz egy olyan, hatótávon belüli lényt, akit látsz. A lényt pozitív energiahullám járja át, melynek hatására 70 harcerőpontot nyer vissza. A varázslat megszünteti a *vakságot*, a *süketséget* és a célpontot érintő *betegségeket* is. Ez a varázslat nem hat szerkezetekre vagy élőholtakra.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 7. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a gyógyulás 10 ponttal nő minden 6. szintűnél magasabb varázslatrekesz után.

Halálkör
Circle of Death

6. szintű nekromancia
Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 150 láb
Komponens: V, Sz, M (összezúzott fekete gyöngy por legalább 500 arany értékben)

A hatótávon belül kiválasztott pontból negatív energiahullámok törnek ki egy 60 láb sugarú gömbben. A területen lévő minden lénynek **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a célpont 8d6 nekrotikus sebzést szenved, sikeres mentődobás esetén feleannyit.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 7. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, minden 6. szint feletti varázslatrekesz esetén a sebzés 2d6-tal nő.

Hősök lakomája
Heroes' Feast

6. szintű konjuráció
Bárd | Pap | Druida

Varázslási idő: 10 Perc
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz, M (egy drágakővel kirakott, legalább 1000 arany értékű tál, amely a varázslat során elhasználódik)

Nagy lakomát teremtesz pompás ételekkel és italokkal. A lakoma elfogyasztása 1 órát vesz igénybe, ezt követően eltűnik. A varázslat jótékony hatásai csak az óra leteltével érvényesülnek. Legfeljebb tizenkét lény vehet részt a lakomán.

A lakomán részt vevő lény számos előnyben részesül. A lény kigyógyul minden *betegségből* és *méregből*, immunis lesz a méregre és a *rémületre*, és minden Bölcsesség mentődobást előnnyel dobhat. A harcerőpontjának maximuma is megnő 2d10-zel, és ugyanannyi harcerőpontot kap. Ezek az előnyök 24 óráig tartanak.

Húsból kő
Flesh to Stone

©

6. szintű transzmutáció
Druida | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz, M (egy csipetnyi mész, víz és föld)

Egy hatótávon belül lévő, általad látható lényt próbálsz meg kővé változtatni. Ha a célpont teste húsból van, a lénynek **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lény *helyhezkötötté* válik, miközben a húsa elkezd megkeményedni. Sikeres mentődobás esetén a varázslat a lényre nem hat.

A varázslat által helyhezkötött lénynek minden egyes köre végén újabb **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Ha háromszor sikeres mentődobást dob a varázslat ellen, a varázslat megszűnik. Ha háromszor sikerültelen a mentődobása, akkor *kővé válik*, és a varázslat hatóidejére megkövült állapotban lesz. A sikereknek és a kudarcoknak nem kell egymás után következniük. Addig tartsd számon a sikereket és kudarcokat, amíg a célpont valamelyikből el nem éri a hármat.

Ha a lény fizikailag eltörik, amíg kővé vált állapotban volt, úgy hasonló deformitást szenved, ha visszatér eredeti állapotába. Ha a varázslatra való összpontosítást a varázslat teljes lehetséges hatóideje alatt fenntartod, úgy a lény kővé válása addig tart, amíg a hatást meg nem szüntetik.

Igazlátás
True Seeing

6. szintű divináció

Bárd | Pap | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (25 aranyba kerülő szemkenőcs, amely gombaporból, sáfrányból és zsírból készül, és a varázslat során elhasználódik)

A varázslat az általad megérintett, abba beleegyező lénynek azt a képességet adja, hogy a dolgokat úgy lássa, ahogyan azok valójában vannak. A varázslat hatóideje alatt a lény igazlátó, észreveszi a mágia által rejtett titkos ajtókat, és belát az éteri síkba, mindezt 120 láb távolságig.

Jégfal
Wall of Ice

©

6. szintű evokáció

Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz, M (egy kis darab kvarc)

A hatótávon belül lévő szilárd felületen jégfalat hozol létre. Formálhatsz belőle félgömb alakú kupolát vagy legfeljebb 10 láb sugarú gömböt, vagy tíz darab 10 láb négyzetméteres lapból álló sík felületet. Minden egyes panelnek egybefüggőnek kell lennie egy másik panellel. A fal mindegyik alakban 1 láb vastag, és az hatóidő végéig marad meg.

Ha a fal a megjelenésekor keresztülhalad egy olyan mezőn, amelyen egy lény áll, akkor a fal a lényt az egyik oldalára löki. A lénynek **Ügyesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lény 10d6 fagysebzést szenved, sikeres mentődobás esetén feleannyit.

A fal olyan tárgy, amely sérülhet, és így áttörhető. VF-je 12 és 30 harcerőpontja van van 10 láb hosszú szakaszonként, továbbá a tűzsebzésre érzékeny. Egy 10 láb hosszú falszakasz elpuszul, ha harcerőpontja 0-ra csökken. A fal által elfoglalt térben hideg levegő marad. Egy lénynek, aki egy körben először halad át a fagyos levegőn, **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén 5d6 fagysebzést szenved, sikeres mentődobás esetén feleannyit.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 7. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a fal megjelenésekor okozott sebzés 2d6-tal nő, a fagyos levegőn való áthaladás sebzése pedig 1d6-tal nő minden 6. szint feletti varázslatrekesz esetén.

Készenlét
Contingency

6. szintű evokáció

Varázsló

Varázslási idő: 10 Perc
Hatóidő: 10 nap
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz, M (egy legalább 1500 arany értékű elefántcsontból faragott és drágakövekkel díszített szobor)

Válassz egy 5. vagy alacsonyabb szintű varázslatot, amelyet el tudsz varázsolni, amelynek varázslási ideje 1 akció, és amellyel magadat is megcélozhatod. A kiválasztott varázslatot elvarázsolod a Készenlét varázslat részeként, mindkettőre a megfelelő varázslatrekeszt elköltve. A Készenlét varázslat ekkor még nem lép érvénybe, csak akkor, amikor egy bizonyos körülmény bekövetkezik. Ezt a körülményt akkor határozod meg, amikor a két varázslatot elmondod. Például a *Vízlégzéssel (Water Breath)* együtt elmondott Készenlét varázslat előírhatja, hogy a vízlégzés akkor lép életbe, amikor víz vagy hasonló folyadék elnyel téged.

A Készenlét varázslat azonnal életbe lép, amint az adott feltétel először fennáll, akár akarod, akár nem. Ezután a Készenlét varázslat véget ér.

A Készenlét varázslat csak rád hat, még akkor is, ha normál esetben másokat is célba vehetne. Egyszerre csak egy Készenlét varázslatot használhatsz. Ha újra elmondod ezt a varázslatot, a korábbi Készenlét varázslat hatása megszűnik. A Készenlét akkor is megszűnik rajtad, ha a materiális komponens bármikor is nincs nálad.

Láncvillám
Chain Lightning

6. szintű evokáció

Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 150 láb
Komponens: V, Sz, M (egy darab szőrme; egy rúd borostyánból, üvegből vagy kristályból; és három ezüsttű)

Egy villámmal sújtasz egy általad választott célpontot, akit a hatótávon belül látsz. A célpontról három villám szökik át akár három másik célpontra, amelyek mindegyike legfeljebb 30 lábra lehet az első célponttól. Egy célpont lehet lény vagy tárgy, és csak az egyik villám célozhatja meg.

A célpontoknak **Ügyesség mentődobást** kell dobniuk. Sikertelen mentődobás esetén a célpontot 10d8 villámsebzés éri, sikeres mentődobás felezi a sebzést.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 7. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, minden 6. szint feletti varázslatrekesz esetén egy további villám ugrik az első célpontról egy másik célpontra.

Mágikus edény
Magic Jar

6. szintű nekromancia
Varázsló

Varázslási idő: 1 perc
Hatóidő: Hatástalanításig (mágiatörésig)
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz, M (drágakő, kristály, ereklyetartó vagy más, legalább 500 arany értékű díszes tárolóedény)

A tested katatón állapotba kerül, ahogy a lelked elhagyja azt, és belép a varázslat anyagi összetevőjeként használt edénybe. Amíg a lelked a tárolóban lakik, addig úgy érzékeled a környezetedet, mintha a tároló terében lennél. Nem tudsz mozogni vagy reakciókat használni. Az egyetlen akció, amit megtehetsz, hogy a lelkedet legfeljebb 100 lábra kivetíted a tárolóból, és vagy visszatérsz az élő testedbe (és befejezed a varázslatot), vagy megpróbálod megszállni egy humanoid testét.

Megpróbálhatsz megszállni bármelyik humanoidot 100 lábon belül, akit látsz. *A jó és gonosz elleni védelem (Protection from Good and Evil)* vagy *Bűvös kör (Magic Circle)* varázslatokkal védett lényeket nem lehet megszállni. A célpontnak **Karizma mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lelked a célpont testébe költözik, és a célpont lelke csapdába esik a tárolóban. Sikeres mentődobás esetén a célpont ellenáll a megszállásra tett kísérletednek, és 24 óráig nem próbálhatod meg újra megszállni a humanoidot.

Ha egyszer megszálltad egy lény testét, irányítod azt. A játékstatisztikáidat a lény statisztikái helyettesítik, bár az értékrended, valamint az Intelligencia-, Bölcsesség- és Karizmaértéked megmarad. Megtartod a saját kasztképességeidet is. Ha a célpontnak valamely kaszthoz kapcsolódóan van szintje, egyik kasztképességét sem használhatod.

Mindeközben a megszállt lény lelke a tárolóból az érzékszerveivel érzékelhet, de egyáltalán nem mozoghat és nem végezhet akciókat.

A test megszállása közben a gazdatestből egy akcióval visszatérhetsz a tartályba, ha az 100 lábon belül van, és a gazdalény lelkét visszaadhatod a testének. Ha a gazdatest meghal, miközben te benne vagy, a lény meghal, és neked **Karizma mentődobást** kell dobnod a saját varázslat elleni mentő NF értékeddel szemben. Siker esetén visszatérsz a tárolóba, ha az 100 lábon belül van. Ellenkező esetben meghalsz.

Ha a tároló megsemmisül, vagy a varázslat véget ér, a lelked azonnal visszatér a testedbe. Ha a tested több mint 100 lábnyira van tőled, vagy ha a tested halott, amikor megpróbálsz visszatérni hozzá, meghalsz. Ha egy másik lény lelke van a tartályban, amikor az megsemmisül, a lény lelke visszatér a testébe, ha a test él és 100 lábon belül van. Ellenkező esetben az a lény meghal.

Amikor a varázslat véget ér, a tartály megsemmisül.

Napsugár
Sunbeam

©

6. szintű evokáció
Pap | Druida | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: Önmagad (60 láb x 5 láb sáv)
Komponens: V, Sz, M (egy nagyító)

Ragyogó fénysugár lövell ki a kezedből egy 5 láb széles, 60 láb hosszú sávban. A sávban lévő minden lénynek **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lény 6d8 ragyogás sebzést szenved, és a következő körödig *megvakul*. Sikeres mentődobás esetén feleannyi sebzést szenved, és nem vakul meg ettől a varázslattól. Az élőholtak és kocsonyák hátránnyel dobják a mentődobásukat.

A varázslat végéig akció felhasználásával bármelyik körödben új ragyogó sávot hozhatsz létre.

A varázslat hatóideje alatt egy fényes folt ragyog a kezeden, amely éles fényt áraszt 30 láb sugarú körben, és gyér fényt további 30 láb távolságban. A fény napfény.

Őrök és őrzők
Guards and Wards

6. szintű abjuráció
| Bárd | Varázsló

Varázslási idő: 10 Perc
Hatóidő: 24 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (égő füstölő, egy kis adag kénkő és olaj, egy csomózott zsinór, egy kis mennyiségű umber hulk vér, és egy 10 arany értékű kis ezüst rúd)

Olyan védőburkot hozol létre, amely legfeljebb 2500 négyzetlábnyi területet véd meg (50 láb élű négyzet, vagy száz darab 5 láb élű négyzet, vagy huszonöt 10 láb élű négyzet). A védett terület legfeljebb 20 láb magas lehet, és tetszésed szerint alakítható. Egy erődítmény több emeletét is védheted úgy, hogy a területet felosztod közöttük, feltéve, hogy a varázslat végrehajtása közben minden egyes összefüggő területre be tudsz menni.

Amikor ezt a varázslatot elmondod, kijelölhetsz olyan személyeket, akiket nem érint az általad választott hatások bármelyike vagy mindegyike. Megadhatsz jelszót is. Ha valaki ezt kimondja, akkor immunissá válik a hatásokra.

Az Őrök és őrzők a következő hatásokat hozza létre a védett területen belül.

Folyosók. Köd borítja az összes őrzött folyosót, így azok nem beláthatóak. Ezen kívül minden egyes kereszteződésnél vagy elágazásnál, amely irányválasztási lehetőséget kínál, 50% esély van arra, hogy egy lény (téged kivéve) azt hiszi, hogy az általa választottal ellentétes irányba megy.

Ajtók. Az őrzött területen minden ajtó mágikusan zárva van, mintha egy *Misztikus zár (Arcane Lock)* varázslattal lenne lezárva. Ezen kívül legfeljebb tíz ajtót illúzióval takarhatsz el,

hogy azok sima falszakaszoknak tűnjenek (ez megfelel a *Kisebb illúzió (Minor illusion)* varázslat illuzótárgyainak).

Lépcsők. A *Háló (Web)* varázslathoz hasonló háló borítja az összes lépcsőt a védett területen felülről lefelé. A pókháló szálai 10 perc alatt visszanőnek, ha elégetik vagy letépik őket, amíg az Őrök és őrzők varázslat tart.

Egyéb hatások. A következő mágikus hatások közül választhatsz egyet, és azt elhelyezheted az erődítmény őrzött területén.

- *Táncoló fények (Dancing lights)* elhelyezése négy folyosón. Megadhatsz egy egyszerű ritmust, amelyet a fények addig ismételgetnek, amíg az Őrök és őrzők varázslat tart.
- Helyezz el *Varázsszáj (Magis Mouth)* varázslatot két helyre.
- Helyezz *Bűzös felhőt (Stinking cloud)* két helyre. A felhők az általad kijelölt helyeken jelennek meg. Ha szél oszlatja szét őket, 10 percen belül visszatérnek, amíg az Őrök és őrzők varázslat tart.
- Állandó *Széllökés (Gust of wind)* varázslatot helyezz el egy folyosón vagy szobában.
- Helyezz el *Sugallatot (Suggestion*) egy helyre. Kiválasztasz egy legfeljebb 5 lábnyi élű négyzetes területet, és minden lényt, aki belép vagy áthalad a területen, mentálisan a Sugallat hatása éri.

Az egész őrzött terület mágiát sugároz. A sikeres *Mágiatörés (Dispel Magic)* varázslat elmondása egy adott hatásra csak az adott hatást távolítja el.

Állandóan őrzött és óvott építményt hozhatsz létre, ha a varázslatot egy éven át minden nap elmondod az építményre.

Pengefal ©
Blade Barrier

6. szintű evokáció

Pap

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv:	90 láb
Komponens:	V, Sz

Mágikus energiából álló, pörgő, borotvaéles pengékből álló függőleges falat hozol létre. A fal a hatótávon belül jelenik meg, és a varázslat hatóidejéig marad meg. A fal lehet egyenes (legfeljebb 100 láb hosszú, 20 láb magas és 5 láb vastag), vagy gyűrűs (legfeljebb 60 láb átmérőjű, 20 láb magas és 5 láb vastag). A fal háromnegyedes fedezéket nyújt a mögötte lévő lényeknek. A terület nehéz terep.

Amikor egy lény egy körben először lép be a fal területére, vagy ott kezdi a körét, **Ügyesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lény 6d10 vágó sebzést szenved. Sikeres dobás esetén feleannyit.

Programozott illúzió
Programmed Illusion

6. szintű illúzió

Bárd | Varázsló

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	Hatástalanításig (mágiatörésig)
Hatótáv:	120 láb
Komponens:	V, Sz, M (egy kis gyapjú és jáde por legalább 25 arany értékben)

Egy tárgy, lény vagy más látható jelenség illúzióját hozod létre a hatótávon belül, amely egy adott feltétel bekövetkeztekor aktiválódik. Az illúzió addig észrevehetetlen. Nem lehet nagyobb, mint egy 30 láb élű kocka, és a varázslat elmondásakor te döntöd el, hogy hogyan viselkedik az illúzió, és milyen hangokat ad ki. Ez az előre megtervezett előadás legfeljebb 5 percig tarthat.

Amikor az általad megadott feltétel bekövetkezik, az illúzió életre kel, és az általad leírt módon megy végbe. Amint az illúzió befejezi a bemutatót, eltűnik, és 10 percig nyugalomban marad. Ezután az illúzió újra aktiválható.

A kiváltó feltétel olyan általános vagy részletes lehet, amennyire csak akarod, bár olyan vizuális vagy hallható körülményeken kell alapulnia, amelyek a terület 30 lábnyi körzetében fordulnak elő. Például létrehozhatsz egy illúziót magadról, hogy megjelenj és figyelmeztess másokat, akik megpróbálnak kinyitni egy csapdával védett ajtót, vagy meghatározhatod, hogy az illúzió csak akkor lépjen működésbe, ha egy lény kimondja a megfelelő szót vagy mondatot.

A képpel való fizikai interakció leleplezi, hogy az egy illúzió, mert a dolgok át tudnak rajta haladni. Az a lény, aki a kép vizsgálatára használja az akcióját, **Intelligencia (nyomozás) próbát** dobhat a varázslatod elleni mentő NF értékével szemben. Ha a próba sikeres, a lény felismeri az illúziót, és ettől kezdve átlát a képen, és minden hang üresnek hangzik majd számára.

Sebezhetetlenség gömbje ©
Globe of Invulnerability

6. szintű abjuráció

Mágus | Varázsló

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv:	Önmagad (10 láb sugarú gömb)
Komponens:	V, Sz, M (egy üveg- vagy kristálygyöngy, amely a varázslat végén összetörik)

Egy mozdulatlan, halványan csillogó akadály keletkezik körülötted 10 láb sugarú körben, amely a varázslat hatóideje alatt megmarad.

Bármilyen 5. vagy alacsonyabb szintű varázslat, amelyet a gömbön kívül varázsolnak, nem hat a gömbön belüli lényekre vagy tárgyakra, még akkor sem, ha a varázslatot magasabb szintű varázslatrekesz felhasználásával varázsolják el. Ilyen varázslatokkal megcélozhatóak a gömbön belüli lények és

tárgyak, de a varázslatok nem hatnak rájuk. Hasonlóképpen, a gömbön belüli terület nem tartozik az ilyen varázslatok által érintett területek közé.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 7. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a gömb minden 6. szint feletti varázslatrekesz után egy további szinttel magasabb varázslatokat is blokkol.

Szemmelverés ©
Eyebite

6. szintű nekromancia

Bárd | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv:	Önmagad
Komponens:	V, Sz

A varázslat hatóideje alatt a szemedet fekete üresség tölti el, amelyből rettentő erő süt. Egy általad választott lénynek, aki magadtól legfeljebb 60 lábra látsz, sikeres **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia, különben a varázslat időtartára az alábbi, általad választott lehetőségek valamelyikének hatása alá kerül. A varázslat végéig minden egyes körödben akció felhasználásával másik lényt célozhatsz meg. Nem célozhatsz meg olyan lényt, amelyiknek már sikerült a mentődobása a Szemmelverés varázslata ellen.

Alvás. A célpont *eszméletlenné válik*. Felébred, ha sebzést kap, vagy ha egy másik lény akció felhasználásával felrázza őt.

Pánikba esett. A célpont *megrémül* tőled. A rémült lénynek minden egyes körében a rohanás akciót kell választania, hogy tőled a legbiztonságosabb és legrövidebb úton tudjon eltávolodni. Kivételt képez, ha nincs hová mozognia. Ha a célpont legalább 60 lábnyira eltávolodott tőled, ahol már nem lát téged, a hatás megszűnik.

Betegség. A célpont hátránnyel dobja a támadás dobásokat és tulajdonságpróbákat. A lény minden egyes köre végén újabb **Bölcsesség mentődobást** dobhat. Ha a dobás sikeres, a hatás véget ér.

Széljárás
Wind Walk

6. szintű transzmutáció

Druida

Varázslási idő:	1 perc
Hatóidő:	8 óra
Hatótáv:	30 láb
Komponens:	V, Sz, M (tűz és szenteltvíz)

Te és legfeljebb tíz, hatótávon belül lévő, számodra látható, a varázslatba beleegyező lény a varázslat hatóideje alatt gáznemű alakot vesz fel és felhőfoszlányként jelenik meg. Aki ebben a felhőformában van, 300 láb repülési sebességgel rendelkezik, és ellenállóvá válik a nem mágikus fegyverek okozta sebzésnek. A lény ebben az alakban csak a rohanás akciót választhatja, vagy visszatérhet normál alakjába.

A visszaalakulás 1 percig tart, ezalatt a lény *cselekvésképtelen* és nem tud mozogni. Amíg a varázslat tart, a lény visszatérhet felhő formába is, amihez szintén 1 percnyi átalakulásra van szükség.

Ha egy lény felhőformában van és éppen repül, amikor a hatás véget ér, a lény 1 percen keresztül körönként 60 lábat ereszkedik, amíg le nem száll, amit biztonságosan meg is tud tenni. Ha 1 perc után sem tud leszállni, a lény a fennmaradó távolságot zuhanva teszi meg.

Tiltás ®
Forbiddance

6. szintű abjuráció

Pap

Varázslási idő:	10 Perc | Rituálé
Hatóidő:	1 nap
Hatótáv:	Érintés
Komponens:	V, Sz, M (egy kis szentelt víz, ritka füstölő és legalább 1000 arany értékű rubinpor)

A mágikus utazás elleni védelmet hozol létre, amely legfeljebb 40 000 négyzetlábnyi területet véd meg a padlótól legfeljebb 30 láb magasságig. A hatóidő alatt lények nem teleportálhatnak a területre, és nem használhatnak portálokat – például a *Kapu (Gate)* varázslat által létrehozottakat –, hogy belépjenek a területre. A varázslat lezárja a területet a síkok közötti utazások előtt, és így megakadályozza, hogy a lények az asztrálsíkon, az éteri síkon, a Tündérvadonba, az Árnyzuhatagon vagy a *Létsíkváltás (Plane Shift)* varázslaton keresztül jussanak be a területre.

Ezen kívül a varázslat sebzi azokat a típusú lényeket, akiket a varázslat elmondásakor kiválasztasz. Válassz egyet vagy többet a következők közül: égi lények, elementálok, tündérek, alvilági lények és élőholtak. Amikor egy kiválasztott lény először lép be a varázslat által védett területére egy körben, vagy ott kezdi a körét, 5d10 ragyogás vagy nekrotikus sebzés éri (te döntöd el a varázslat elmondásakor).

Amikor ezt a varázslatot elmondod, meghatározhatsz egy jelszót. Az a lény, amelyik kimondja a jelszót, amikor belép a területre, nem szenved sebzést a varázslat hatására.

A varázslat által védett terület nem fedhet át egy másik tiltás varázslat területével. Ha 30 napon keresztül minden nap ugyanarra a helyre varázsolod el a tiltás varázslatot, a varázslat addig tart, amíg azt meg nem törik. Az anyagi összetevő az utolsó varázslat elmondásakor elhasználódik.

Tömegszuggesztió
Mass Suggestion

6. szintű inkantáció
Bárd | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 24 óra
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, M (egy kígyó nyelve és egy kis mézeskalács vagy egy csepp édes olaj)

Legfeljebb tizenkét, általad választott lényt mágikusan befolyásolsz valamilyen tevékenységet sugalmazva nekik (egy-két mondatra szorítkozva). A lényeknek a hatótávon belül kell lenniük, és látnod kell őket, továbbá hallaniuk és érteniük kell téged. Azok a lények, akiket nem lehet elbájolni, immunisak erre a hatásra. A sugalmazást úgy kell megfogalmazni, hogy a cselekvés menete ésszerűnek tűnjön. Ha arra kéred a lényt, hogy szúrja le magát, vesse bele magát egy lándzsába, áldozza fel magát, vagy tegyen más nyilvánvalóan ártalmas cselekedetet, az automatikusan semlegesíti a varázslat hatását.

Minden célpontnak **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lény a legjobb tudása szerint folytatja az általad leírt cselekvést. A javasolt cselekvéssorozat a teljes hatóidő alatt folytatódhat. Ha a javasolt tevékenység rövidebb idő alatt is elvégezhető, a varázslat akkor ér véget, amikor a célszemély befejezi, amit kértek tőle.

Megadhatsz olyan feltételeket is, amelyek a hatóidő alatt különleges tevékenységet váltanak ki. Például javasolhatod, hogy egy csapat katona adja oda az összes pénzét az első koldusnak, akivel találkozik. Ha a feltétel nem teljesül a varázslat vége előtt, a tevékenység végrehajtásra nem kerül sor.
Ha te vagy bármelyik társad kárt teszel egy olyan lényben, akire ez a varázslat hat, a varázslat az adott lény esetében véget ér.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 7. szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a varázslat hatóideje10 nap. Ha 8. szintű varázslatrekeszt használsz, a hatóidő 30 nap. Ha 9. szintű varázslatrekeszt használsz, a hatóidő egy év és egy nap.

Tövisfal
Wall of Thorns

6. szintű konjuráció
Druida

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv: 120 láb
Komponens: V, Sz, M (egy maréknyi tövis)

Egy kemény, hajlékony, szövevényes, tűhegyes tüskékkel teli bozótosból álló falat hozol létre. A fal a hatótávon belül jelenik meg egy szilárd felületen, és a varázslat hatóidejéig tart. Választhatsz, hogy egy legfeljebb 60 láb hosszú, 10 láb magas és 5 láb vastag falat hozol létre, vagy kört, amely 20 láb átmérőjű, legfeljebb 20 láb magas és 5 láb vastag. A fal elzárja a látóteret.

Amikor a fal megjelenik, a területén belül minden lénynek **Ügyesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lény 7d8 szúró sebzést szenved, sikeres mentődobás esetén feleannyit.

Egy lény át tud a falon haladni, de csak lassan és fájdalmasan. Minden 1 láb után, amit a lény a falon keresztül tesz meg, 4 láb mozgásnyi erőfeszítést kell tennie. Továbbá, amikor egy lény egy körben először lép be a falba, vagy ott fejezi be a körét, **Ügyesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén 7d8 vágó sebzést szenved, sikeres mentődobás esetén feleannyit.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 7. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, mindkét típusú sebzés 1d8-cal nő minden 6. szint feletti varázslatrekesz esetén.

Túlvilági szövetséges
Planar Ally

6. szintű konjuráció
Pap

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz

Egy túlvilági entitáshoz könyörögsz segítségért. A lényt ismerned kell: egy isten, egy őslény, egy démonherceg vagy más kozmikus hatalommal rendelkező lény. Az entitás egy hozzá hűséges égi lényt, elementált vagy alvilági lényt küld segítségedre, és a lény egy hatótávon belüli, üres mezőn jelenik meg. Ha ismered egy bizonyos lény nevét, akkor a varázslat elmondásásába beleszőheted ezt a nevet, hogy e lény megjelenését kérd. Lehetséges azonban, hogy így is egy másik lény jelenik meg (a KM döntése).

Amikor a lény megjelenik, nincs kényszerítve arra, hogy bármilyen különleges módon viselkedjen. Megkérheted a lényt, hogy fizetésért cserébe végezzen el egy szolgáltatást, de nem köteles ezt megtenni. A kért feladat az egyszerűtől (repíts át bennünketa szakadékon, segíts megvívni egy csatát) az összetettig (kémkedj az ellenségeink után, vagy védj meg minket a várbörtönbe való betörésünk során) terjedhet. Képesnek kell lenned kommunikálni a lénnyel, hogy alkudozhass a szolgálataiért.

A fizetség többféle formában is történhet. Egy égi lény egy templom számára jelentős adományt követelhet arany vagy varázstárgyak formájában, míg egy alvilági lény élő áldozatot vagy kincset akarhat. Egyes lények a szolgálatukat egy általad vállalt küldetésért cserébe adhatják.

Ökölszabályként elmondható, hogy egy percekben mérhető feladatért percenként 100 arany értékű fizetség jár. Egy órákban mérhető feladatért óránként 1000 aranyat kell fizetni. Egy napokban (legfeljebb 10 napig) mérhető feladatért pedig naponta 10 000 aranyat kell fizetni. A KM módosíthatja kifizetéseket a varázslat alkalmazásának körülményei alapján. Ha a feladat összhangban van a lény értékrendjével, a fizetség megfeleződhet, vagy akár el is hagyható. A nem veszélyes feladatokhoz általában csak a javasolt összeg felét kell fizetni, míg a különösen veszélyes feladatokhoz nagyobb ajándékra lehet

szükség. A lények ritkán egyeznek bele öngyilkosnak tűnő feladatokba.

Miután a lény teljesítette a feladatot, vagy amikor a megbeszélt szolgálati idő lejár, a lény – miután jelentést tett neked, ha a feladat kapcsán ez értelmezhető és megvalósítható – visszatér a saját síkjára. Ha nem tudtok megegyezni a lény szolgáltatásának árában, a lény azonnal visszatér az otthoni síkjára.

A csoporthoz csatlakozó lény a csoport tagjának számít, így teljes egészében jár neki a kiosztott tapasztalati pontok arányos része.

Tündér hívása ©
Conjure Fey

6. szintű konjuráció

Druida | Boszorkány

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv: 90 láb
Komponens: V, Sz

Egy 6-os vagy alacsonyabb kihívási értékű tündért hívsz, vagy egy 6-os vagy alacsonyabb kihívási értékű vadállat formát öltő tündérszellemet. A tündér egy olyan üres mezőn jelenik meg, amelyet a hatótávon belül látsz. A tündér eltűnik, amikor harcerőpontja 0-ra csökken, vagy amikor a varázslat véget ér.

A tündér a varázslat hatóideje alatt barátságos hozzád és társaidhoz. Dobj kezdeményezést a lénynek, amelynek saját köre van. Engedelmeskedik minden szóbeli parancsnak, amit te adsz neki (nem szükséges akció), amennyiben azok nem sértik az értékrendjét. A tündér az ellenséges lényekkel szemben védekezik, ha nem adsz neki semmilyen parancsot, de egyébként nem tesz semmilyen akciót.

Ha az összpontosításod megszakad, a tündér nem tűnik el. Ehelyett elveszíted az irányítást a tündér felett, amely ellenségessé válik veled és a társaiddal szemben, és esetleg rátok támad. Az irányíthatatlan tündért nem tudod elküldeni, és az idézés után 1 órával tűnik el. A KM rendelkezik a tündér statisztikáival.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 7. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a hívott lény kihívási érték minden 6. szintűnél magasabb varázslatrekesz esetén eggyel nő.

Utazás növények révén
Transport via Plants

6. szintű konjuráció

Druida

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 forduló
Hatótáv: 10 láb
Komponens: V, Sz

A varázslat mágikus kapcsolatot hoz létre egy hatótávon belül lévő nagy (L) vagy annál nagyobb méretű élettelen növény (kiinduló pont) és egy másik növény (úticél) között, amely ugyanazon a létsíkon, de bármilyen távolságban lehet tőle. Az úticél növényt már legalább egyszer látnod vagy érintetened kellett. A varázslat hatóideje alatt bármely lény beléphet a kiindulópontként szolgáló növénybe és kiléphet a az úticélpontként szolgáló növényből 5 lábnyi mozgás felhasználásával.

Út meglelése ©
Find the Path

6. szintű divináció

Bárd | Pap | Druida

Varázslási idő: 1 perc
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 nap
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz, M (100 arany értékű jövendőmondó)

A varázslat lehetővé teszi, hogy megtaláld a legrövidebb, legközvetlenebb fizikai útvonalat egy ugyanazon létsíkon léőv, meghatározott, általad ismert, állandó helyhez. Ha egy másik létsíkon lévő célpontot, egy mozgó célpontot (például egy mozgó erődöt), vagy egy nem konkrét célpontot (például "egy zöld sárkány búvóhelye") nevezel meg, a varázslat sikertelen.

A varázslat hatóideje alatt, amíg ugyanazon a létsíkon tartózkodsz, mint a célpont, tudod, hogy milyen messze van, és milyen irányban fekszik. Miközben arra felé tartva útközben több útvonal közül is választhatsz, automatikusan tudni fogod, hogy melyik a legrövidebb és legközvetlenebb (de nem feltétlenül a legbiztonságosabb) útvonal a célhoz.

Visszatérés szava
Word of Recall

6. szintű konjuráció

Pap

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 5 láb
Komponens: V

Te és legfeljebb öt, 5 lábnyi távolságon belül lévő, a varázslatba beleegyező lény azonnal elteleportál egy korábban megjelölt szentélybe. Te és a veled együtt teleportáló lények a szentély előkészítésekor megjelölt helyhez legközelebbi üres mezőben jelennek meg (lásd alább). Ha a varázslatot anélkül alkalmazod, hogy előzetesen előkészítettél volna egy szentélyt, a varázslatnak nincs hatása.

A szentélyt olyan módon kell kijelölni, hogy ezt a varázslatot olyan helyen mondod el, amely az istenségednek van szentelve, vagy amely erősen kötődik hozzá, például egy templomban. Ha a varázslatot olyan területen próbálod elmondani, amely nem az istenségednek van szentelve, a varázslatnak nincs hatása.

7. szintű varázslatok

Arkánus kard
Arcane Sword

©

7. szintű evokáció

Bárd | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz, M (250 arany értékű miniatűr platinakard rézből és cinkből készült markolattal és markolatvéggel)

Kard alakú energia-teret hozol létre, amely a hatótávon belül lebeg. Ez a varázslat hatóidejéig marad meg.

Amikor a kard megjelenik, **közelharci varázstámadást** dobhatsz egy a kardtól 5 láb távolságon belül lévő, általad választott célpont ellen. Találat esetén. a célpont 3d10 energiasebzést szenved. A varázslat végéig minden egyes körödben egy bónusz akciód felhasználásával 20 lábbal mozgathatod a kardot egy általad látható helyre, és megismételheted a támadást ugyanazon vagy egy másik célpont ellen.

Égi lény hívása
Conjure Celestial

©

7. szintű konjuráció

Pap

Varázslási idő: 1 perc
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv: 90 láb
Komponens: V, Sz

Egy 4-es vagy alacsonyabb kihívási értékkel bíró égi lényt hívsz, amely egy olyan üres mezőn jelenik meg, amelyet a hatótávon belül látsz. Az égi lény eltűnik, amikor harcerőpontja 0-ra csökken, vagy amikor a varázslat véget ér.

Az égi lény a varázslat hatóideje alatt barátságos veled és társaiddal. Dobj kezdeményezést az égi lény számára, amelynek saját köre van! Engedelmeskedik minden szóbeli parancsnak, amit te adsz neki (nem igényel akciót), amíg azok nem sértik az értékrendjét. Ha nem adsz semmilyen parancsot, az égi lény az ellenséges lényekkel szemben védekezik, de egyébként nem végez semmilyen akciót. A KM rendelkezik az égi lény statisztikáival.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 9. szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a hívott lény kihívási értéke 5 vagy alacsonyabb lehet.

Energiaketrec
Forcecage

7. szintű evokáció

Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: 100 láb
Komponens: V, Sz, M (1500 arany értékű rubinpor)

Egy mozdulatlan, láthatatlan, kocka alakú, mágikus energiából álló börtön keletkezik egy általad választott, a hatótávon belül lévő terület körül. A börtön tetszésed szerint lehet ketrec vagy erős doboz.

A ketrec alakú börtön egy oldala legfeljebb 20 láb hosszú lehet, és 1/2 hüvelyk átmérőjű, egymástól 1/2 hüvelyk távolságra lévő rudakból áll.

A doboz alakú börtön egy-egy oldala legfeljebb 10 láb hosszú lehet, és szilárd akadályt képez, amely meggátolja, hogy bármilyen anyag áthaladjon rajta. Blokkolja a területre vagy onnan kilépő varázslatokat is.

A varázslat elmondásakor minden olyan lény csapdába esik, amelyik teljesen a ketrec területén belül van. A csak részben a területen belül lévő, vagy a területnél nagyobb méretű lények a terület közepétől távolabb tolódnak, amíg teljesen ki nem kerülnek a területről.

A ketrecben lévő lény nem képes azt nem mágikus eszközökkel elhagyni. Ha a lény teleportációval vagy létsíkváltással próbálja elhagyni a ketrecet, először **Karizma mentődobást** kell dobnia. Siker esetén a lény használhatja ezt a mágiát a ketrec elhagyására. Sikertelenség esetén a lény nem tudja elhagyni a ketrecet, és elvesztegeti a varázslatot vagy hatást. A ketrec az éteri síkba is benyúlik, megakadályozva az éteri utazást.

A varázslatot nem lehet eloszlatni *Mágiatörés (Dispel Magic)* varázslattal.

Éterivé válás
Etherealness

7. szintű transzmutáció

Bárd | Pap | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: legfeljebb 8 óra
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz

Belépsz az éteri sík határvidékére, arra a területre, ahol az átfedésben van a jelenlegi létsíkoddal. Az éteri sík határvidékén maradsz a varázslat hatóidejére vagy addig, amíg a varázslatot meg nem szakítod egy akció felhasználásával. Ez idő alatt bármilyen irányba mozoghatsz. Ha felfelé vagy lefelé mozogsz,

minden egyes lábnyi mozgás egy plusz lábnyi mozgásba kerül. Látod és hallod a síkot, ahonnan érkeztél, de ott minden szürkének tűnik, és 60 lábnál messzebbre semmit sem látsz.

Amíg az éteri síkon tartózkodsz, csak az éteri síkon lévő más lényekre hathatsz, és csak azok lehetnek rád hatással. Azok a lények, akik nem az éteri síkon vannak, nem érzékelnek téged, és nem léphetnek veled kapcsolatba, kivéve, ha egy különleges képesség vagy varázslat ezt lehetővé teszi számukra.

Figyelmen kívül kell hagynod minden olyan tárgyat és hatást, amely nem az éteri síkon van, így olyan tárgyakon keresztül mozoghatsz, amelyeket azon a létsíkon érzékelsz, ahonnan érkeztél.

Amikor a varázslat véget ér, azonnal visszatérsz arra a létsíkra, ahonnan érkeztél, arra a mezőre, ahol éppen tartózkodsz. Ha ugyanott tartózkodsz, ahol egy szilárd tárgy vagy lény van, amikor a visszatérés megtörténik, azonnal a legközelebbi, általad elfoglalható, üres mezőre kerülsz, és a mozgáshoz szükséges lábak számának kétszeresével megegyező energiasebzést szenvedsz.

Ez a varázslat nem fejti ki hatását, ha az éteri síkon tartózkodsz, vagy egy olyan létsíkon, amely nem határos vele, például a Külső Síkok valamelyikén.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 8. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, minden 7. szint feletti varázslatrekesz után legfeljebb három, a varázslatba beleegyező lényt (beleértve téged is) célozhatsz meg. A lényeknek 10 lábon belül kell lenniük, amikor a varázslatot elmondod.

Feltámasztás
Resurrection

7. szintű nekromancia

Bárd | Pap

Varázslási idő:	1 óra
Hatóidő:	Azonnali
Hatótáv:	Érintés
Komponens:	V, Sz, M (egy legalább 1000 arany értékű gyémánt, amely a varázslat során elhasználódik)

Megérintesz egy legfeljebb egy évszázada halott lényt, aki nem öregségben halt meg, és nem élőhalott. Ha a lelke szabad és akarja, akkor visszatérhet az életbe minden harcerőpontjával együtt.

A varázslat semlegesíti mindazokat a mérgeket és gyógyítja azokat a normál betegségeket, amelyek hatottak a lényre annak halálakor. Nem távolítja el azonban a mágikus betegségeket, átkokat és hasonlókat. Ha ezeket a hatásokat nem távolították el a varázslat elmondása előtt, akkor ezek a célpontra ismét hatnak az életbe való visszatéréskor.

A varázslat minden halálos sebet bezár, és helyreállítja a hiányzó testrészeket.

A halálból való visszatérés megpróbáltatással jár. A célpont -4 módosítót kap minden támadásdobására, mentődobására és tulajdonságpróbájára. Minden egyes alkalommal, amikor a célpont hosszú pihenőt fejez be, a büntetés eggyel csökken, amíg el nem tűnik.

Számodra is nagyon megterhelő, ha a varázslattal olyan lényt támasztasz fel, aki egy éve vagy annál régebben halt meg. Amíg nem fejezed be a hosszú pihenést, nem tudsz újra varázsolni, és hátrányod van minden támadódobásnál, tulajdonságpróbánál és mentődobásnál.

Fordított gravitáció ©
Reverse Gravity

7. szintű transzmutáció

Druida | Mágus | Varázsló

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv:	100 láb
Komponens:	V, Sz, M (egy patkó és vasreszelék)

A varázslat megfordítja a gravitációt egy 50 láb sugarú, 100 láb magas hengerben, melynek középpontja egy hatótávon belüli pont. Minden lény és tárgy, amely nincs valahogyan a földhöz rögzítve a területen, felfelé esik, és eléri a terület tetejét, amikor ezt a varázslatot alkalmazod. Egy lény sikeres **Ügyesség mentődobással** megragadhat egy számára elérhető, lerögzített tárgyat, így elkerülheti a zuhanást.

Ha a zuhanó tárgyak és lények a zuhanás során bármilyen szilárd tárgyba (pl. mennyezetbe) ütköznek, annak ugyanúgy csapódnak neki, mint egy normális lefelé zuhanás során. Ha egy tárgy vagy lény úgy éri el a terület tetejét, hogy nem ütközik semmibe, akkor a zuhanás időtartamára ott marad enyhén ringatózva. A hatódiő lejártakor az érintett tárgyak és lények visszazuhannak a földre.

Halál ujja
Finger of Death

7. szintű nekromancia

Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	Azonnali
Hatótáv:	60 láb
Komponens:	V, Sz

Negatív energiát bocsátasz egy hatótávon belüli lényre, akinek perzselő fájdalmat okozol. A célpontnak **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén 7d8 + 30 nekrotikus sebzést szenved, sikeres mentődobás esetén feleannyit.

Az e varázslat által megölt humanoid a következő köröd elején zombiként támad fel, amely tartósan az irányításod alatt áll, és a legjobb tudása szerint követi a szóbeli parancsaidat.

Isteni szó
Divine Word

7. szintű evokáció
Pap

Varázslási idő: 1 bónusz akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V

Kimondasz egy isteni szót, amelyet áthat az az erő, amely a teremtés hajnalán formálta a világot. Válassz bármennyi lényt, akiket a hatótávon belül látsz. Minden lénynek, aki hall téged, **Karizma mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lény az aktuális harcerőpontjainak megfelelő sebzést szenved:

- 50 harcerőpont vagy kevesebb: 1 percig *süketté* válik.
- 40 vagy kevesebb harcerőpont: 10 percre *megsüketül* és *megvakul*.
- 30 vagy kevesebb harcerőpont: *vak*, *süket* és *kábult* 1 órán át.
- 20 vagy kevesebb harcerőpont: azonnali halál

Ha egy égi lény, elemental, tündér vagy alvilági lény mentődobása sikertelen, akkor az aktuális harcerőpontjától függetlenül visszakényszerül a származási létsíkjára (ha még nem tartózkodik ott), és 24 órán keresztül semmilyen eszközzel nem térhet vissza a jelenlegi létsíkra, kivéve a *Kívánságvarázslatot (Wish)*.

Késleltetett tűzgolyó ©
Delayed Blast Fireball

7. szintű evokáció
Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 150 láb
Komponens: V, Sz, M (apró golyó denevér guanóból és kénből)

Sárga fénysugár villan ki a mutatóujjadból, majd egy hatótávon belül kiválasztott ponton izzó gyönggyé sűrűsödve lebeg a hatóidő alatt. Amikor a varázslat véget ér, akár azért, mert megszakad az összpontosításod, akár azért, mert úgy döntesz, hogy véget vetsz neki, a gyöngy mély morajlással tűzgömbbé válik, amely a sarkok mögé is behatol. Az adott pont 20 láb sugarú körében minden lénynek **Ügyesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen dobás esetén a lényt az összegyűlt sebzésnek megfelelő tűzsebzés éri, sikeres mentődobás esetén feleannyi.

A varázslat alapsebzése 12d6. Ha a köröd végén a gyöngy még nem robbant fel, a sebzés 1d6-tal nő.

Ha az izzó gyöngyöt az időintervallum lejárta előtt megérintik, az azt megérintő lénynek **Ügyesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a varázslat azonnal véget ér, és a gyöngy lángba borulva felrobban. Sikeres mentődobás esetén a lény eldobhatja a gyöngyöt legfeljebb 40 láb távolságra. Ha a gyöngy egy lényt vagy szilárd tárgyat talál el, a varázslat véget ér, és a gyöngy felrobban.

A tűz kárt tesz a környéken lévő tárgyakban, és meggyújtja a nem viselt vagy hordott gyúlékony tárgyakat.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 8. vagy magasabb szintű varázslatrekeszből varázsolod el, az alapsebzés minden 7. szint feletti varázslatrekesz után 1d6-tal nő.

Létsíkváltás
Plane Shift

7. szintű konjuráció
Pap | Druida | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (villás, fém rúd, legalább 250 arany értékben, egy adott létsíkra hangolva)

Te és legfeljebb nyolc, a varázslatba beleegyező lény, akik egy körben állva összekulcsolják a kezüket, átkerülnek egy másik létsíkra. Megadhatsz egy célállomást általánosságban – például a Rézvárost a Tűz Elemi Síkján, Diszpater palotáját a Kilenc Pokol második szintjén – és máris megjelensz a kívánt helyen vagy annak közelében. Ha például a Rézvárost próbálod elérni, akkor a KM belátása szerint megérkezhetsz az Acél utcába, a Hamuk kapuja elé, vagy a Tűztenger városra néző partjára.

Alternatív megoldásként, ha ismered a másik létsíkon lévő egyik teleportációs kör pecsétjének szekvenciáját, akkor a varázslat elvihet téged abba a körbe. Ha a teleportációs kör túl kicsi ahhoz, hogy az összes általad repített lény elférjen benne, akkor azok a kör melletti legközelebbi üres mezőn jelennek meg.

A varázslatot használhatod arra is, hogy egy abba bele nem egyező lényt egy másik létsíkre száműzz. Válassz egy lényt az eléréseden belül, és dobj ellene **közelharci varázstámadást**. Találat esetén a lénynek **Karizma mentődobást** kell dobnia. Ha a lény elrontja a mentődobást, akkor azonnal az általad megadott létsík egy véletlenszerű pontjára kerül. Az így áthelyezett lénynek magának kell visszatalálnia a jelenlegi létsíkodra.

Misztikus délibáb
Mirage Arcane

7. szintű illúzió
Bárd | Druida | Varázsló

Varázslási idő: 10 Perc
Hatóidő: 10 nap
Hatótáv: Sight
Komponens: V, Sz

Egy legfeljebb 1 négyzetmérföldnyi területen a terepet átalakíthatod úgy, hogy úgy nézzen ki, úgy hangozzék, úgy illatozzék, és olyannak legyen érezhető, mintha másfajta terep lenne. A terep általános alakja azonban változatlan marad. Nyílt mezők vagy egy út képét átalakíthatod, hogy az mocsárnak, dombnak, hasadéknak, vagy más nehéz vagy járhatatlan terepnek tűnjön. Egy tavacska tűnhet füves rétnek, egy szakadék szelíd lejtőnek, vagy egy sziklákkal tarkított szakadék széles és sima útnak.

Hasonlóképpen megváltoztathatod az építmények megjelenését, vagy feltüntetheted azok ott, ahol nincsenek jelen. A varázslat nem álcáz, rejt el vagy hoz létre lényeket.

Az illúzió hallható, látható, tapintható és szagolható elemeket is tartalmaz, így a tiszta terepet nehéz tereppé változtathatja (vagy fordítva), vagy más módon akadályozhatja a területen való mozgást. Az illúzióterep bármely darabja (például egy kő vagy bot), amelyet eltávolítanak a varázslat területéről, azonnal eltűnik.

Az igazlátással rendelkező lények – átlátva az illúzión – láthatják a terep valódi alakját. Az illúzió minden más eleme azonban megmarad, így bár a lény tudatában van az illúzió jelenlétének, fizikailag továbbra is kölcsönhatásba léphet az illúzióval.

Pazar palota
Magnificent Mansion

7. szintű konjuráció

Bárd | Varázsló

Varázslási idő:	1 perc
Hatóidő:	24 óra
Hatótáv:	300 láb
Komponens:	V, Sz, M (egy elefántcsontból faragott miniatűr kapu, egy kis csiszolt márványdarab és egy apró ezüstkanál, mindegyik tárgy legalább 5 arany értékű)

Egy dimenzión kívüli lakhelyet varázsolsz a hatótávon belül, amely a varázslat hatóidejéig marad fenn. Te választod ki, hol legyen az egyetlen bejárata. A bejárat halványan csillog, 5 láb széles és 10 láb magas. Te és bármely lény, akit a varázslat elmondásakor kijelölsz, beléphetsz a dimenzión kívüli szálláshelyre, amíg a kapu nyitva van. A portált akkor tudod kinyitni vagy bezárni, ha 30 lábon belül vagy tőle. Zárt állapotban a portál láthatatlan.

A portálon átlépve egy pompás előcsarnok található, amelyen túl számos terem helyezkedik el. A légkör tiszta, friss és meleg.

Bármilyen alaprajzot kialakíthatsz, de a tér nem haladhatja meg az 50 kockát, minden egyes kocka 10 láb hosszú minden oldalon. A hely a választásod szerint van berendezve és díszítve. Elegendő ételt tartalmaz egy kilencfogásos lakomához legfeljebb 100 fő részére. Egy 100 fős, majdnem átlátszó szolgákból álló személyzet várja mindazokat, akik belépnek. A szolgák megjelenéséről és öltözködéséről te döntesz. Parancsaidnak teljes körűen engedelmeskednek. Minden szolga bármilyen feladatot elvégezhet, amit egy normális emberi szolga elvégezhet, de nem támadhatnak, és nem végezhetnek olyan akciót, amely közvetlenül ártana egy másik lénynek. A szolgák például elhozhatnak dolgokat, takaríthatnak, javíthatnak, ruhákat hajtogathatnak, tüzet gyújthatnak, ételt szolgálhatnak fel, bort tölthetnek, és így tovább. A szolgák bárhová mehetnek a palotában, de nem hagyhatják el azt. Az e varázslat által létrehozott berendezési tárgyak és egyéb tárgyak füstté válnak, ha eltávolítják őket a palotából. Amikor a varázslat véget ér, a dimenzión túli térben lévő lények vagy tárgyak a bejárathoz legközelebbi szabad mezőkre kerülnek.

Prizmatikus permet
Prismatic Spray

7. szintű evokáció

Bárd | Mágus | Varázsló

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	Azonnali
Hatótáv:	Önmagad (60 láb hosszú kúp)
Komponens:	V, Sz

Nyolc sokszínű fénysugár tör elő a kezedből. Mindegyik sugár más színű, és más erővel és céllal rendelkezik. A 60 lábnyi kúpban lévő minden lénynek **Ügyesség mentődobást** kell dobnia. Minden célpont esetében dobj d8-cal, hogy meghatározd, melyik színű sugár hat rá.

(1) Vörös: A célpont sikertelen mentődobás esetén 10d6 tűzsebzést szenved, sikeres mentődobás esetén feleannyit.

(2) Narancssárga: A célpont sikertelen mentődobás esetén 10d6 savsebzést szenved, sikeres mentődobás esetén feleannyit.

(3) Sárga: A célpont sikertelen mentődobás esetén 10d6 villámsebzést szenved, sikeres mentődobás esetén feleannyit.

(4) Zöld: A célpont sikertelen mentődobás esetén 10d6 méregsebzést szenved, sikeres mentődobás esetén feleannyit.

(5) Kék: A célpont sikertelen mentődobás esetén 10d6 fagysebzést szenved, sikeres mentődobás esetén feleannyit.

(6) Indigó: A célpont sikertelen mentődobás esetén *helyhezkötötté* válik. Ezután minden egyes köre végén **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Három sikeres mentődobás esetén a varázslat véget ér. Három sikertelen dobás esetén végleg kővé változik, és a *kővé vált* állapotba kerül. A sikereknek és a kudarcoknak nem kell egymás után következniük; mindkettőt addig kell számon tartani, amíg a célpontnak nem gyűlik össze valamelyikből három.

(7) Ibolya: A célpont sikertelen mentődobás esetén *megvakul*. Ezután a következő köre elején **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia. A sikeres mentődobás esetén a vakság megszűnik. Sikertelen mentődobás esetén a lény átkerül egy másik, a KM által választott lésíkra, és vaksága megszűnik. (Általában azt a lényt, amely nem az otthoni létsíkján tartózkodik, hazaszáműzik, a többi lényt az asztrális vagy éteri síkra vetik.)

(8) Különleges: A célpontot két sugár éri. Dobj még kétszer, bármelyik 8-ast újra kell dobnod!

Regeneráció
Regenerate

7. szintű transzmutáció

Bárd | Pap | Druida

Varázslási idő: 1 perc
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (imakerék és szenteltvíz)

Megérintesz egy lényt, és felerősíted a természetes gyógyulási képességét. A célpont 4d8 + 15 harcerőpontot nyer vissza. A varázslat hatóideje alatt a célpont minden körének kezdetén 1 harcerőpontot nyer vissza (percenként 10 harcerőpontot). Ha vannak a célpontnak levágott testrészei (ujjak, lábak, farkak stb.), azok 2 perc után nőnek ki újra. Ha a levágott testrész nálad van, és a csonkhoz tartod, a varázslat hatására a végtag azonnal a csonkhoz nő.

Szimbólum
Symbol

7. szintű abjuráció

Bárd | Pap | Druida | Varázsló

Varázslási idő: 1 perc
Hatóidő: Hatástalanításig (mágiatörésig) vagy amíg megvalósul
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (higany, foszfor, valamint porított gyémánt és opál, amelyek összértéke legalább 1000 arany, és amelyek a varázslat elhasználódnak)

Amikor a varázslatot elmondod, ártó rúnát vésel egy felületre (például egy padlórészletre, falra vagy asztalra), vagy egy olyan zárható tárgyba, amely képes eltakarni a jelet (például egy könyv, tekercs vagy kincsesláda). Ha felületet választasz, a rúna a felület legfeljebb 10 láb átmérőjű részét fedheti le. Ha tárgyat választasz, annak a tárgynak a helyén kell maradnia; ha a tárgyat 10 lábnál messzebbre mozdítják attól a helytől, ahol a varázslatot elmondtad, a rúna megtörik, és a varázslat a kívánt hatás nélkül ér véget.

A rúna szinte láthatatlan, megtalálásához sikeres **Intelligencia (Nyomozás)** próbát kell dobni a varázslatod elleni mentő NF értékével szemben.

Te döntöd el, hogy mi váltja ki a rúna hatását, amikor a varázslatot elmondod. A felületre írt rúna esetében a legjellemzőbb kiváltó okok közé tartozik a rúnához való hozzáérés vagy rálépés, egy a rúnát eltakaró másik tárgy eltávolítása, a rúna megközelítése bizonyos távolságon belül, vagy a rúnát tartó tárgy megbolygatása. A tárgyra írt rúnák esetében a leggyakoribb kiváltó okok közé a tárgy kinyitása, a tárgy bizonyos távolságon belüli megközelítése, vagy a rúna meglátása vagy elolvasása tartozik.

Tovább finomíthatod a kiváltó okot, így a varázslat csak bizonyos körülmények között vagy egy lény fizikai jellemzői (például magassága vagy súlya), illetve fizikai fajtája szerint aktiválódik. Például a varázslatot be lehet úgy állítani, hogy csak a boszorkányokra vagy alakváltókra legyen hatással. Megadhatsz olyan lényeket is, amelyek nem váltják ki a rúna hatását, például azokat, akik egy bizonyos jelszót mondanak ki.

A rúna felrajzolásakor az lejjebb megadott lehetőségek közül választhatod ki a kiváltott hatást. Amint a rúnát aktiválják, az felfelizzik, és 10 percen át egy 60 láb sugarú gömböt tölt meg gyér fénnyel. Utána a varázslat megszűnik. Minden olyan lényt éri a rúna hatása, aki a gömbben tartózkodik a rúna aktiválásakor. A hatás azokra a lényekre is vonatkozik, akik egy körben először lépnek be a gömbbe, vagy ott fejezik be a körüket.

Halál. Minden célpontnak **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén 10d10 nekrotikus sebzést szenved, sikeres mentés esetén feleannyit.

Viszály. Minden célpontnak **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen menetődobás esetén a célpont 1 percig civakodik és vitatkozik más lényekkel. Ez idő alatt képtelen értelmes kommunikációra, és hátránya van a támadódobásoknál és tulajdonságpróbáknál.

Félelem. Minden célpontnak **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén 1 percre *megrémül*. Amíg rémült állapotban van, a célpont eldobja, amit a kezében tart, és minden egyes körében legalább 30 lábbal kell távolodnia a rúnától, ha képes rá.

Reménytelenség. Minden célpontnak **Karizma mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a célpontot 1 percig elönti a kétségbeesés. Ez idő alatt nem támadhat, és nem célozhat meg semmilyen lényt ártó képességekkel, varázslatokkal vagy más mágikus hatásokkal.

Őrület. Minden célpontnak **Intelligencia mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a célpont 1 percre megőrül. Az őrült lény nem tud cselekedni, nem érti, amit más lények mondanak, nem tud olvasni, és csak halandzsázva beszél. A KM irányítja a mozgását, amely kiszámíthatatlan.

Fájdalom. Minden célpontnak **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén 1 percig *cselekvésképtelenné* válik a rátörő, gyötrő fájdalomtól.

Alvás. Minden célpontnak **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén 10 percre *eszméletét veszti*. A lény felébred, ha sebzés éri, vagy ha valaki egy akció felhasználásával felrázza vagy felpofozza.

Kábítás. Minden célpontnak **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén 1 percre *elkábul*.

Szimulakrum
Simulacrum

7. szintű illúzió

Varázsló

Varázslási idő: 12 Óra
Hatóidő: Hatástalanításig (mágiatörésig)
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (speciális*)

Egy olyan vadállat vagy humanoid illúziómásolatát formálod meg, amely a teljes varázslási idő alatt a hatótávon belül tartózkodik. A hasonmás részben valódi, jégből vagy hóból formált lény, amely végezhet akciókat, és ugyanazok a hatások érhetik, amelyek egy normális lényt. A másolat látszólag ugyanolyan, mint az eredeti, de csak a lény maximális harcerőpontjának felével rendelkezik, és felszerelés nélkül jön létre. Egyébként az illúzió a megkettőzött lény minden statisztikáját használja, kivéve azt, hogy szerkezetnek számít.

A szimulakrum barátságos veled és az általad kijelölt lényekkel. Engedelmeskedik a kimondott parancsaidnak, a kívánságaidnak megfelelően mozog és cselekszik, és harcban a te körödben cselekszik. A szimulákrum nem képes tanulni vagy erősebbé válni, így soha nem növeli a szintjét vagy más képességeit, és nem tudja visszanyerni az elhasznált varázslatrekeszeket sem.

Ha a szimulákrum megsérül, egy alkímista laboratóriumban megjavíthatod, ritka gyógynövények és ásványok felhasználásával, amelyek értéke 100 arany minden egyes visszanyert harcerőpont után. A szimulakrum addig tart, amíg harcerőpontja 0-ra nem csökken, ekkor hóvá alakul vissza, és azonnal elolvad.

Ha újra elmondod ezt a varázslatot, minden jelenleg aktív másolat, amit ezzel a varázslattal hoztál létre, azonnal megsemmisül.

* Anyagi komponens: hó vagy jég olyan mennyiségben, amiből a megkettőzött lény életnagyságú másolata elkészülhet, továbbá a hó vagy jég belsejébe helyezett haj, körömdarabok vagy a lény testének más darabja; valamint 1500 arany értékű porított rubin, amelyet a másolatra szórnak és amely a varázslat során elhasználódik.

Teleportáció
Teleport

7. szintű konjuráció

Bárd | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 10 láb
Komponens: V

A varázslat azonnal eljuttat téged és legfeljebb nyolc, általad választott, hatótávon belül látható, a varázslatba beleegyező lényt vagy egyetlen, hatótávon belül látható tárgyat egy általad választott célállomásra. Ha egy tárgyat veszel célba, annak teljes egészében el kell férnie egy 10 láb élű kockában, és nem tarthatja vagy viheti magával egy a varázslatba bele nem egyező lény.

Az általad választott célpontnak ismertnek kell lennie számodra, és ugyanazon a létsíkon kell lennie, mint neked. A célpont ismertsége határozza meg, hogy sikeresen megérkezel-e oda. A KM d100-zal dob, és az alábbi táblázattal veti össze az eredményt.

Ismertség	Baleset	Hasonló terület	Célponton kívül	Célponton belül
Állandó kör	-	-	-	01-100
Kapcsolódó tárgy	-	-	-	01-100
Nagyon ismerős	01-05	06-13	14-24	25-100
Alkalmanként látott	01-33	34-43	44-53	54-100
Egyszer látott	01-43	44-53	54-73	74-100
Csak leírás	01-43	44-53	54-73	74-100
Hamis célállomás	01-50	51-100	-	-

Az **"állandó kör"** egy olyan állandó teleportációs kört jelent, amelynek a pecsétsorozatát ismered.

A **"kapcsolódó tárgy"** azt jelenti, hogy birtokodban van egy tárgy, amelyet az elmúlt hat hónapban vittél el a kívánt célállomásról, például egy könyv egy varázsló könyvtárából, ágynemű egy királyi lakosztályból, vagy egy márványdarab egy lich titkos sírjából.

A **"nagyon ismerős"** olyan hely, ahol nagyon gyakran jártál, amelyet alaposan tanulmányoztál, vagy amelyet látsz, amikor a varázslatot elmondod.

Az **"alkalmanként látott"** olyan hely, amelyet már többször láttál, de nem nagyon ismert számodra.

Az **"egyszer látott"** olyan hely, amelyet egyszer már láttál, például varázslat segítségével.

A **"csak leírás"** olyan hely, amelynek helyét és kinézetét valaki más leírásából, esetleg egy térképről ismered.

A **"hamis célpont"** olyan hely, amely nem létezik. Talán egy ellenséges szentélyt próbáltál fürkészni, de ehelyett egy illúziót láttál, vagy egy olyan ismerős helyre próbálsz teleportálni, ami már nem létezik.

Célponton belül. Te és a csoportod (vagy a céltárgy) ott jelenik meg, ahol szeretnéd.

Célponton kívül. Te és a csoportod (vagy a céltárgy) a céltól véletlenszerűen távolabb, véletlen irányban jelentek meg. A célon kívüli távolság 1d10 x 1d10 százaléka a megtett távolságnak. Például, ha 120 mérföldet akartál megtenni, de a célon kívül landoltál, és a két d10-en 5-öst és 3-ast dobtál, akkor 15 százalékkal, azaz 18 mérfölddel tértél el a céltól. A KM véletlenszerűen határozza meg a céltól való eltérés irányát úgy, hogy dob egy d8-ast, ahol az 1-es északnak, a 2-est északkeletnek, a 3-ast keletnek felel meg, és így tovább az iránytű pontjai körül. Ha egy tengerparti városba teleportálnál, és 18 mérföldre a várostól a tengeren találnád magad, bajban lehetsz.

Hasonló terület. Te és a csoportod (vagy a céltárgy) egy másik területen köttök ki, amely vizuálisan vagy tematikailag hasonló a célterülethez. Ha például az otthoni laboratóriumba akartok eljutni, előfordulhat, hogy egy másik varázsló laboratóriumában vagy egy alkímiai kellékboltban jelentek meg, ahol sok olyan eszköz és felszerelés van, mint a ti laboratóriumotokban. Általában a legközelebbi hasonló helyen jelensz meg, de mivel a varázslatnak nincs hatótávolsági korlátja, a létsík bármely pontján felbukkanhatsz.

Baleset. A varázslat kiszámíthatatlan mágiája nehéz utazást eredményez. Minden teleportáló lény (vagy a céltárgy) 3d10 energiasebzést szenved, és a KM újra dob a táblázaton, hogy hova kerülsz (többszörös baleset is előfordulhat, minden alkalommal sebzést okozva).

Tűzvihar
Fire Storm

7. szintű evokáció

Pap | Druida | Mágus

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	Azonnali
Hatótáv:	150 láb
Komponens:	V, Sz

Örvénylő lángokból álló vihar jelenik meg egy általad választott, hatótávon belüli helyen. A vihar által lefedett terület legfeljebb tíz darab 10 láb élű kockából áll, amelyeket tetszés szerint rendezhetsz el. Minden kockának legalább egy lapjával érintkeznie kell egy másik kocka egy lapjával, hogy a kockák szomszédosak legyenek. Az érintett területen lévő minden lénynek **Ügyesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lény 7d10 tűzsebzést szenved, sikeres mentődobás esetén feleannyit.

A tűz kárt tesz a területen lévő tárgyakban, és meggyújtja a nem viselt vagy hordott gyúlékony tárgyakat. Dönthetsz úgy is, hogy a területen lévő növényeket nem érinti a varázslat.

8. szintű varázslatok

Állatformák
Animal Shapes

8. szintű transzmutáció
Druida

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	Összpontosítás, legfeljebb 24 óra
Hatótáv:	30 láb
Komponens:	V, Sz

Varázslatod másokat vadállattá változtat. Válassz ki tetszőleges számú, a varázslatba beleegyező lényt, akit a hatótávolságon belül látsz. Minden egyes célpont egy nagy (L) méretű vagy kisebb, 4-es vagy annál alacsonyabb kihívásértékkel rendelkező vadállat alakját veszi fel. A következő körökben az akciód felhasználásával az elvarázsolt lényeknek új alakot is adhatsz.

Az átváltozás minden egyes célpont esetében a hatóidő végéig tart, vagy amíg a célpont harcerőpontja 0-ra nem csökken, vagy meg nem hal. Minden célpontnak választhatsz más-más alakot. A célpont statisztikáit a választott vadállat statisztikái helyettesítik, kivéve, hogy a célpont megtartja értékrendjét, valamint Intelligencia, Bölcsesség és Karizma értékeit. A célpont megkapja az új alakjának harcerőpontjait, és amikor visszaváltozik az eredeti alakjába, visszakapja az átalakulás előtti harcerőpontajit. Ha a szokásos alakjába azért változik vissza, mert harcerőpontja 0-ra csökkent, minden túlütő sebzés már a szokásos alakját érinti. Amíg a többletsebzés nem csökkenti a lény normál alakjának harcerőpontjait 0-ra, a lény eszméleténél marad. A lény cselekvéseit korlátozza az új alakjának természete, és nem tud beszélni vagy varázsolni.

A célpont felszerelése beleolvad az új alakjába. A célpont nem tudja aktiválni vagy használni a felszerelését, vagy abból más módon hasznot húzni.

Anitmágia mező
Antimagic Field

8. szintű abjuráció
Pap | Varázsló

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv:	Önmagad (10 láb sugarú gömb)
Komponens:	V, Sz, M (egy csipetnyi vaspor vagy vasreszelék)

Egy 10 láb sugarú láthatatlan antimágikus gömb vesz körül téged. Ez a terület elválik a multiverzumot átható mágikus energiától. A gömbön belül nem lehet varázsolni, a megidézett lények eltűnnek, és még a mágikus tárgyak is evilágivá válnak. Amíg a varázslat véget nem ér, a gömb veled együtt mozog, te vagy a középpontjában.

A varázslatok és más mágikus hatások elfojtódnak a gömbben és nem is tudnak belehatolni, kivéve ha azokat egy ereklye vagy egy istenség hozta létre. Az elfojtott varázslat elmondásához szükséges varázslatrekesz elhasználódik. Amíg egy hatás el van fojtva, nem működik, de az elfojtott idő beleszámít az eltelt hatódiőbe.

Célzáassal működő hatások. Azok a varázslatok és egyéb mágikus hatások, mint például a *Varázslövedék (Magic Missile)* és a *Személy elbájolása (Charm Person)*, amelyek a gömbben lévő lényt vagy tárgyat célozzák, nem hatnak a célpontra.

Varázslattal érintett területek. Más varázslat vagy mágikus hatás, például a *Tűzgolyó (Fireball)* által érintett terület nem terjedhet ki a gömbre. Ha a gömb átfed egy mágikus hatás által érintett területettel, a terület gömbbe eső része elfojtódik. Például a *Tűzfal (Wall of Fire)* által keltett lángok elfojtódnak a gömbön belül, és egy rést keletkezik a falon, ha az átfedés elég nagy.

Varázslatok. Bármilyen aktív varázslat vagy más mágikus hatás a gömbben lévő lényen vagy tárgyon elfojtódik, amíg a lény vagy tárgy a gömbben van.

Mágikus tárgyak. A varázstárgyak tulajdonságai és képességei elfojtódnak a gömbben. Például egy +1-es hosszúkard a gömbben nem mágikus hosszúkardként működik. Egy mágikus fegyver tulajdonságai és képességei elfojtódnak, amikor a gömbben lévő célpont ellen használják, vagy ha a támadó a gömbben van. Ha egy mágikus fegyver vagy mágikus lőszer teljesen elhagyja a gömböt – például ha mágikus nyilat lősz ki vagy mágikus lándzsát dobsz egy, a gömbön kívüli célpontra –, az elfojtás megszűnik, amint a tárgy elhagyja a gömböt.

Mágikus utazás. A teleportálás és a létsíkok közötti utazás nem működik a gömbben, függetlenül attól, hogy a gömb az ilyen mágikus utazás célpontja vagy kiindulási pontja. Egy másik helyre, világba vagy létsíkba vezető portál, valamint az extradimenzionális térbe nyíló járatok, mint amilyet például a *Kötéltrükk (Rope Trick)* varázslat hoz létre, ideiglenesen bezárul, amíg a gömbben van.

Lények és tárgyak. A mágiával megidézett vagy létrehozott lény vagy tárgy létezése a gömbben átmenetileg felfüggesztődik. Egy ilyen lény azonnal újra megjelenik, amint a mező, amelyet a lény elfoglalt, már nem a gömbön belül van.

Mágiatörés. Az olyan varázslatok és mágikus hatások, mint a *Mágiatörés (Dispel Magic)*, nem hatnak a gömbre. Hasonlóképpen a különböző Antimágikus mező varázslatok által létrehozott gömbök sem semlegesítik egymást.

Antipátia/Szimpátia
Antipathy/Sympathy

8. szintű inkantáció

Bárd | Druida | Varázsló

Varázslási idő: 1 óra
Hatóidő: 10 nap
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz, M (egy darabka ecetbe áztatott timsó az antipátiához, vagy egy csepp méz a szimpátiához)

A varázslat vonzza vagy taszítja az általad választott lényeket. Vagyél célba valamit a hatótávon belül: vagy egy hatalmas (H) vagy kisebb méretű tárgyat vagy lényt, vagy egy 200 láb élű kockánál nem nagyobb területet. Ezután határozz meg egy intelligens lényfajtát, például vörös sárkányok, koboldok vagy vámpírok. A célpontot olyan aurával ruházod fel, amely a megadott lényeket a hatóidő alatt vonzza vagy taszítja. Az aura hatása tetszésed szerint lehet antipátia vagy szimpátia.

Antipátia. A bűbáj hatására az általad megjelölt fajtájú lények erős késztetést éreznek arra, hogy elhagyják a területet és elkerüljék a célpontot. Ha egy ilyen lény látja a célpontot, vagy 60 lábra megközelíti, a lénynek sikeres **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia, különben *megrémül*. A lény addig marad rémült, amíg látja a célpontot, vagy 60 lábon belül van tőle. Amíg a lény rémült, mozgását arra kell használnia, hogy a legközelebbi biztonságos helyre menjen, ahonnan nem látja a célpontot. Ha a lény 60 lábnál messzebbre mozog a célponttól, és nem látja azt, a lény rémülete megszűnik. A lény újra rémültté válik, ha a célpontot újra meglátja, vagy 60 lábon belül mozog.

Szimpátia. A varázslat hatására a megadott lények erős késztetést éreznek arra, hogy megközelítsék a célpontot, ha 60 lábon belül vannak tőle, vagy látják azt. Ha egy ilyen lény látja a célpontot, vagy 60 lábon belülre kerül, a lénynek sikeres **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia, különben minden egyes körében a mozgását arra kell használnia, hogy belépjen a területre, vagy a célpont elérésén belülre kerüljön. Amint a lény ezt megtette, nem tud akaratlagosan eltávolodni a célponttól. Ha a célpont sebzést okoz vagy más módon árt az érintett lénynek, az **Bölcsesség mentődobást** dobhat, amellyel véget vethet a hatásnak az alább leírtak szerint.

A **hatás befejezése**. Egy érintett lény **Bölcsesség mentődobást** dobhat, ha úgy fejezi be a körét, hogy a célponttól 60 lábnál messzebb van, vagy nem látja azt. Sikeres mentődobás esetén a lényre többé nem hat a célponton lévő mágia, és felismeri, az ellenszenv vagy vonzalom mágikus természetét. Ezen felül a varázslat által érintett lények 24 óránként újabb **Bölcsesség mentődobást** dobhatnak, amíg a varázslat fennáll. A hatás ellen sikeres mentődobást tevő lény 1 percig immunissá válik a hatásra, ezután viszont ismét hat rá a varázslat.

Időjárás irányítása ©
Control Weather

8. szintű transzmutáció

Pap | Druida | Varázsló

Varázslási idő: 10 perc
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 8 óra
Hatótáv: Önmagad (5 mérföld sugarú gömb)
Komponens: V, Sz, M (égő füstölő, valamint föld- és fadarabok vízbe keverve)

Átveszed az irányítást az időjárás felett 5 mérföldes körzetben a varázslat hatóidejéig. A varázslathoz a szabadban kell tartózkodnod. Ha olyan helyre jutsz, ahol az eget nem látod közvetlenül, a varázslat idő előtt véget ér.

A varázslat elmondásakor megváltoztatod az aktuális időjárási körülményeket, amelyeket a KM határoz meg az éghajlat és az évszak alapján. Megváltoztathatod a csapadékot, a hőmérsékletet és a szelet. 1d4 x 10 percbe telik, amíg az új feltételek érvénybe lépnek. Miután ez megtörtént, újra megváltoztathatod a körülményeket. Amikor a varázslat véget ér, az időjárás fokozatosan visszatér a normális állapotba.

Amikor meg akarod változtatni az időjárási körülményeket, keresd meg az aktuális állapotot az alábbi táblázatokon, és változtasd meg az állapotot eggyel felfelé vagy lefelé lépve. A szél megváltoztatásakor annak irányát is megváltoztathatod.

Fokozat	Csapadék	Hőmérséklet	Szél
1. fokozat	Tiszta	Elviselhetetlen hőség	Nyugodt
2. fokozat	Gyengén felhős	Forróság	Mérsékelt szél
3. fokozat	Borult vagy talajmenti köd	Meleg	Erős szél
4. fokozat	Eső, jégeső vagy hó	Hűvös	Orkán
5. fokozat	Felhőszakadás, jégeső vagy hóvihar	Hideg	Vihar
6. fokozat	-	Sarkvidéki hideg	-

Félsík
Demiplane

8. szintű konjuráció

Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: 60 láb
Komponens: Sz

Egy árnyékszerű ajtót hozol létre egy sík, szilárd felületen, amelyet hatótávon belül látsz. Az ajtó elég nagy ahhoz, hogy közepes (M) méretű lények akadálytalanul át tudjanak rajta menni. Ha kinyitod, az ajtó egy olyan félsíkra vezet, amely egy minden kiterjedésében 30 láb hosszú, fából vagy kőből készült, üres szobának tűnik. Amikor a varázslat véget ér, az ajtó eltűnik, és a félsíkban lévő lények vagy tárgyak csapdába esnek, mivel az ajtó a másik oldalról is eltűnik.

Minden alkalommal, amikor a varázslatot elmondod, létrehozhatsz új félsíkot, de az árnyékajtó vezethet egy már korábban a varázslattal létrehozott félsíkhoz is. Ha ismered egy másik lény által ezzel a varázslattal létrehozott félsík természetét és tartalmát, akkor az árnyékajtó ahhoz a félsíkhoz is kapcsolódhat.

Földrengés
Earthquake

©

8. szintű evokáció
Pap | Druida | Mágus

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 500 láb
Komponens: V, Sz, M (egy csipetnyi föld, egy darab kő és egy darab agyag)

Szeizmikus zavart keltesz a talaj egy olyan pontján, amelyet a hatótávon belül látsz. A hatóidő alatt 100 láb sugarú körben intenzív rengés rázza meg a talajt, amelynek középpontja az adott pont, és megrendíti a talajjal érintkező lényeket és építményeket az adott területen.

A területen lévő talaj nehéz tereppé válik. Minden egyes talajon álló lénynek, aki éppen varázslatra összpontosít, **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lény összpontosítása megszakad. Amikor a varázslatot elmondod, és minden köröd végén, amit összpontosítással töltesz, a terület talaján lévő minden lénynek **Ügyesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lény *elterül*.

A varázslatnak a terület terepviszonyaitól függően a KM által meghatározottak szerint lehetnek további hatásai.

Hasadékok. A varázslat területén a varázslatot követő következő köröd kezdetén hasadékok nyílnak meg. Összesen 1d6 ilyen hasadék nyílik a KM által kiválasztott helyeken. Mindegyik 1d10 x 10 láb mély, 10 láb széles, és a varázslat által érintett terület egyik szélétől a másik oldal irányába terjed. Egy lénynek, aki olyan helyen áll, ahol egy hasadék nyílik, sikeres **Ügyesség mentődobást** kell dobnia, különben belezuhan. A sikeres mentődobást dobó lény a hasadék szélével együtt mozog, ahogy az megnyílik.
Egy építmény alatt megnyíló hasadék automatikusan összeomlik (lásd alább).

Építmények. A rengés a varázslat elmondásakor és a varázslat végéig minden forduló elején 50 harcerőpont sebzést okoz a területen lévő, talajjal érintkező bármely építménynek. Ha egy építmény harcerőpontja 0-ra csökken, összeomlik, és kárt okozhat a közelben lévő lényeknek. Az építmény magasságának felén belül lévő lénynek **Ügyesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lény 5d6 zúzó sebzést szenved, *elterül*, és a törmelék elborítja. Sikeres **Erő (Atlétika)** próbát kell dobnia (NF 20), hogy kijusson alóla. A KM a törmelék jellegétől függően az NF-et magasabbra vagy alacsonyabbra is állíthatja. Sikeres mentődobás esetén a lény fele akkora sebzést szenved, nem terül el, és nem borítja be a törmelék.

Gyengeelméjűség
Feeblemind

8. szintű inkantáció
Bárd | Druida | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 150 láb
Komponens: V, Sz, M (egy maréknyi agyag-, kristály-, üveg- vagy ásványgömb)

Megróbálod összetörni egy hatótávon belül látható lény tudatát szétzúzva az elméjét és a személyiségét. A célpont 4d6 pszichikai sebzést szenved, és **Intelligencia mentődobást** kell dobnia.

Sikertelen mentődobás esetén a lény Intelligenciája és Karizmája értéke 1 pontra csökken. A lény nem tud varázsolni, varázstárgyakat aktiválni, nyelvet megérteni, vagy bármilyen érthető módon kommunikálni. A lény azonban képes azonosítani a barátait, követni őket, sőt meg is tudja védeni őket.

A lény minden 30. nap végén megismételheti a varázslat elleni mentődobását. Ha sikerül a mentődobás, a varázslat megszűnik. A varázslatot *Nagyobb helyreállítás (Greater Restoration)*, *Gyógyír (Heal)* vagy *Kívánság (Wish)* varázslat is megszüntetheti.

Gyújtó felhő
Incendiary Cloud

©

8. szintű konjuráció
Druida | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: 150 láb
Komponens: V, Sz

Egy kavargó, fehéren izzó parázzsal átitatott füstfelhő jelenik meg egy 20 láb sugarú gömbben, amelynek középpontja egy hatótávon belüli pont. A felhő behatol a sarkok mögé is, és nem belátható. A felhő a varázslat hatóidejéig marad meg vagy addig, amíg egy közepes vagy nagyobb sebességű (legalább 10 mérföld/órás) szél el nem oszlatja.

Amikor a felhő megjelenik, minden benne lévő lénynek **Ügyesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lény 10d8 tűzsebzést szenved, amelyet a sikeres mentődobás felez. Egy lénynek akkor is mentődobást kell dobnia, amikor egy körben először lép be a varázslatáltal érintett területre, vagy ott fejezi be a körét.

A felhő 10 lábnyit távolodik közvetlenül tőled egy általad választott irányba minden egyes köröd elején.

Hatalom szava: kábulj!
Power Word: Stun

8. szintű inkantáció
Bárd | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz

Kimondasz egy hatalomszót, amely képes egy olyan lény elméjét legyűrni és megbénítani, akit a hatótávon belül látsz. Ha a célpontnak 150 vagy annál kevesebb harcerőpontja van, *elkábul*. Ellenkező esetben a varázslatnak nincs hatása. Az elkábított célpontnak minden egyes köre végén **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Sikeres mentődobás esetén a kábító hatás megszűnik.

Klón
Clone

8. szintű nekromancia
Varázsló

Varázslási idő: 1 óra
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz, M (speciális*)

A varázslat egy élőlény élettelen másolatát hozza létre a halál elleni védelemként. A klón a varázslathoz használt edényben fejlődik ki, és 120 nap alatt éri el a teljes méretét és fejlettségi szintjét. Választhatod azt is, hogy a klón ugyanannak a lénynek egy fiatalabb változata legyen. A klón inaktív, és korlátlan ideig marad meg, feltéve, hogy az edénye érintetlen marad.

Miután a klón kifejlődött, bármikor, amikor az eredeti lény meghal, a lelke átkerül a klónba, feltéve, hogy a lélek szabad és hajlandó visszatérni. A klón fizikailag megegyezik az eredetivel, ugyanazzal a személyiséggel, emlékekkel és képességekkel bír. Nem birtokolja viszont az eredeti lény felszerelését. Az eredeti lény fizikai maradványai, ha még léteznek, inaktívvá válnak, és ezután nem lehet őket életre kelteni, mivel a lény lelke ekkor már máshol van.

* Anyagi komponens: egy legalább 1000 arany értékű gyémánt és a klónozandó lény legalább 1 köbcentinyi húsa, amelyek a varázslat során elhasználódnak. Egy legalább 2000 arany értékű, zárható fedéllel ellátott edény, amely elég nagy ahhoz, hogy a klónozandó lényt befogadja, például egy hatalmas urna, koporsó, sárral teli ciszterna a földben, vagy sós vízzel töltött kristályedény.

Labirintus
Maze

©

8. szintű konjuráció
Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 10 perc
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz

Egy hatótávon belül látható lényt egy labirintusszerű félsíkba száműzöl. A célpont ott marad a varázslat hatóidejéig, vagy amíg ki nem jut a labirintusból.

A célpont az akciójának felhasználásával megpróbálhat kijutni. Ekkor NF 20-as **Intelligencia próbát** kell dobnia. Ha sikeres, akkor képes megszökni, és a varázslat véget ér. (Egy minotaurusz vagy goristro démon automatikusan sikerrel jár.)

Amikor a varázslat véget ér, a célpont újra megjelenik azon a mezőn, amelyet elhagyott, vagy ha az a mező foglalt, a legközelebbi üres mezőn.

Napkitörés
Sunburst

8. szintű evokáció
Pap | Druida | Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 150 láb
Komponens: V, Sz, M (tűz és egy darab napkő)

Ragyogó napfény villan 60 láb sugarú körben, amelynek középpontja egy általad választott pont a hatótávon belül. Minden lénynek, aki ebben a fényben tartózkodik, **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lény 12d6 ragyogás sebzést szenved és 1 percig *megvakul*. A sikeres mentődobás a sebzést felezi, és a varázslat nem vakítja meg az adott lényt. Az élőholtaknak és a kocsonyáknak hátrányuk van a mentődobásnál.

A varázslat által megvakított lény minden egyes köre végén újabb **Állóképesség mentődobást** dobhat. Sikeres mentődobás esetén a vaksága megszűnik.

A varázslat eloszlat minden olyan sötétséget a területén, amelyet más varázslat hozott létre.

Szájhősködés
Glibness

8. szintű transzmutáció
Bárd | Boszorkány

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 1 óra
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V

Amíg a varázslat tart, bármely Karizmapróbád eredményeként dobott számot helyettesítheted 15-tel. Ezen kívül bármely mágia, amely megállapítaná, hogy igazat mondasz-e, azt jelzi, hogy igazat mondasz, függetlenül attól, hogy mit mondasz.

Szent Aura
Holy Aura

8. szintű abjuráció
Pap

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz, M (speciális*)

Isteni fény árad belőled, és lágy ragyogás borítja el a körülötted lévő 30 láb sugarú kört. A varázslat végéig a körben álló, a varázslat elmondásakor általad választott lények gyér fényt árasztanak 5 láb sugarú körben, előnyük van minden mentődobásnál, és a rájuk támadó lényeknek hátrányuk van a támadásdobásoknál. Ezen kívül amikor egy alvilági lény vagy élőholt közelharci támadással eltalál egy érintett lényt, az aura ragyogó fénnyel villan fel. A támadónak sikeres **Állóképesség mentődobást** kell dobnia, különben a varázslat végéig *megvakul*.

* Anyagi komponens: legalább 1000 arany értékű apró ereklyetartó, amely egy szent ereklyét tartalmaz, például egy szent palástjából származó szövetdarabot vagy egy vallásos szövegből származó pergamendarabot.

Szörny uralása
Dominate Monster

8. szintű inkantáció
Bárd | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz

Egy olyan lényt próbálsz megbabonázni, akit a hatótávon belül látsz. A lénynek sikeres **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia, különben a varázslat hatóidejére *elbájolod*. Ha te vagy veled barátságos lények harcolnak vele, akkor a lény a mentődobását előnnyel dobhatja.

Amíg a lény elbájolt, telepatikus kapcsolatot tartasz fenn vele, feltéve, hogy mindketten ugyanazon a létsíkon vagytok. A telepatikus kapcsolatot használhatod arra, hogy amíg tudatodnál vagy, parancsokat adj a lénynek (nem szükséges akció hozzá). Ezeknek a lény igyekszik engedelmeskedni. Megadhatsz egyszerű és általános cselekvést , például "Támadd meg azt a lényt", "Fuss oda" vagy "Hozd el azt a tárgyat". Ha a lény végrehajtja a parancsot, és nem kap tőled további utasítást, akkor legjobb tudása szerint védekezik és óvja magát.

Az akciód felhasználásával átveheted a teljeskörű és pontos irányítást a célpont felett. A következő köröd végéig a lény csak az általad választott akciókat hajtja végre, és nem tesz semmi olyat, amit nem engedsz meg neki. Ez idő alatt a lényt reakció használatára is késztetheted, de ehhez neked is használnod kell a saját reakciódat.

Minden alkalommal, amikor a célpont sebzést szenved, új **Bölcsesség mentődobást** tehet a varázslat ellen. Ha a mentődobás sikeres, a varázslat véget ér.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 9. szintű varázslatrekeszből varázsolod el, a varázslat hatóideje 8 órára nő (összpontosítással).

Üres tudat
Mind Blank

8. szintű abjuráció
Bárd | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 24 óra
Hatótáv: Érintés
Komponens: V, Sz

A varázslat végéig az általad megérintett, a varázslatba beleegyező lény immunissá válik a pszichikai sebzésre, minden olyan hatásra, amely érzékelné az érzelmeit vagy olvasna a gondolataiban, a jóslás varázslatokra és az *elbájolt* állapotra. A varázslat meghiúsítja a célpont elméjének befolyásolására vagy a célpontról való információszerzésre irányuló *Kívánságvarázslatot (Wish)* is, és a hasonló erejű varázslatokat vagy hatásokat.

9. szintű varázslatok

Alakváltás
Shapechange

©

9. szintű transzmutáció

Druida | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V, Sz, M (egy legalább 1500 arany értékű jáde fejdísz, amelyet a varázslat előtt a fejedre kell tenned)

A varázslat hatóidejére egy másik lény alakját veszed fel. Az új alak bármely olyan lény lehet, amelynek kihívási értéke megegyezik a szinteddel vagy annál alacsonyabb. A lény nem lehet szerkezet vagy élőhalott, és legalább egyszer látnod kellett az adott fajta lényt. Átváltozol az adott lény egy átlagos példányává, amelyiknek nincs kasztszintje vagy mágiahasználó képessége.

A játékstatisztikáidat a kiválasztott lény statisztikái helyettesítik, bár megtartod az értékrendedet, valamint az Intelligencia-, Bölcsesség- és Karizma értékedet. Megőrzöd továbbá az összes képzettséged és mentődobás-jártasságod, amellett, hogy a lény képzettségeit és mentődobás-jártasságait is megkapod. Ha a lénynek ugyanaz a képzettsége, mint neked, és a statisztikáiban szereplő bónusz magasabb, mint a tiéd, akkor a lény bónuszát használd a tiéd helyett. Nem használhatod az új alak legendás akcióit vagy búvóhely-akcióit (lair action).

Átveszed az új forma harcerőpontjait és harcerő-kockáit. Amikor visszaváltozol normál alakodba, visszatérsz az átalakulás előtti harcerőpontjaid értékéhez. Ha 0 harcerőpontra való csökkenés következtében változol vissza, minden túlütő sebzés a normál alakodba érvényesül. Amíg a többletsérülés nem csökkenti a normál alakod harcerőpontját 0-ra, addig nem veszíted el eszméletedet.

A kasztod, fajod vagy más forrásból származó tulajdonságaid előnyeit megtartod és használhatod, feltéve, hogy az új formád fizikailag képes erre. Nem használhatsz semmilyen különleges érzéket, amivel rendelkezel (például sötétlátás), hacsak az új alakod nem rendelkezik ezzel az érzékkel. Csak akkor tudsz beszélni, ha a lény általában tud beszélni.

Alakváltáskor te döntöd el, hogy a felszerelésed a földre esik-e, beleolvad-e az új alakodba, vagy azt tovább viseled. A viselt felszerelés a szokásos módon működik. A KM határozza meg, hogy a lény alakja és mérete alapján életszerű-e, hogy az új alak viselje az adott felszerelést. A felszerelésed nem változtatja meg alakját vagy méretét az új alakhoz igazodva, és minden olyan felszerelésnek, amelyet az új alak nem tud viselni, vagy a földre kell esnie, vagy bele kell olvadnia az új alakodba. A beolvadó felszerelésnek a beolvadt állapotban nincs hatása.

A varázslat hatóideje alatt az akciód felhasználásával felvehetsz egy másik alakot, az eredeti alakra vonatkozó korlátozások és szabályok szerint, egy kivétellel: ha az új alakodnak több harcerőpontja van, mint a jelenleginek, a harcerőpontjaid a jelenlegi értékükön maradnak.

Asztrális kivetítés
Astral Projection

9. szintű evokáció

Pap | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 óra
Hatóidő: Speciális
Hatótáv: 10 láb
Komponens: V, Sz, M (legalább 1000 arany értékű jácint és egy legalább 100 arany értékű, díszesen faragott ezüstrúd minden egyes lény után, akire a varázslatot elmondod. Ezek a varázslat során elhasználódnak.)

Te és legfeljebb nyolc, hatótávon belül lévő, a varázslatba beleegyező lény kivetítitek asztráltesteteket az asztrálsíkra. (A varázslat sikertelen, és a varázslatrekeszt elvesztegeted, ha már eleve azon a síkon tartózkodtok.) Az anyagi testeteket *eszméletlenül* és életműködésükben felfüggesztve hagyjátok hátra. Nincs szükségük táplálékra vagy levegőre, és nem öregszenek.

Az asztráltested szinte mindenben hasonlít halandó alakodra, másolja játékstatisztikáidat és felszerelésedet. A legfőbb különbség egy ezüstfonál, amely a lapockáid közül indul, a hátad mögött halad, majd 1 lábnyi távolság után láthatatlanná válik. Ez a fonál köt össze az anyagi testeddel. Amíg a fonál sértetlen, addig haza tudsz találni. Ha a fonalat elvágják – ami csak akkor történhet meg, ha egy hatás kifejezetten ezt mondja ki –, a lelked és a tested elválik egymástól azonnal megölve téged.

Asztrális alakod szabadon utazhat az asztrálsíkon, és átmehetsz az ottani portálokon, amelyek bármely más síkra vezethetnek. Ha egy új létsíkra lépsz, vagy visszatérsz arra a síkra, ahol a varázslat elmondásakor voltál, a tested és a holmid az ezüstfonál mentén vándorol, lehetővé téve, hogy az új létsíkra lépve újra belépj a testedbe. Asztrális alakod egy külön inkarnáció. Bármilyen sérülés vagy egyéb hatás, ami az asztrális alakodat éri, nincs hatással a fizikai testedre, és az asztrális alakod nem marad fenn, amikor visszatérsz a fizikai testedbe. A varázslat számodra és társaid számára akkor ér véget, amikor akció felhasználásával véget vetsz annak. Amikor a varázslat véget ér, az érintett lény visszatér fizikai testébe, és felébred.

A varázslat nálad vagy valamelyik társadnál idő előtt is véget érhet. Egy asztrális vagy fizikai test ellen használt sikeres *Mágiatörés (Dispel Magic)* varázslat véget vet a varázslatnak az adott lény esetében. Ha egy lény eredeti testének vagy az asztrális formájának harcerőpontja 0-ra csökken, a varázslat az adott lény esetében véget ér. Ha a varázslat véget ér, és az ezüstfonál

sértetlen, a fonál visszahúzza a lény asztrális alakját a testébe, véget vetve a lény felfüggesztett életműködésének. Ha idő előtt térsz vissza a testedbe, társaid az asztrális alakjukban maradnak, és maguknak kell visszatalálniuk a testükbe, általában úgy, hogy harcerőpontjuk 0-ra csökken.

Bosszú vihara
Storm of Vengeance

9. szintű konjuráció

Druida

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv: Látótávolság
Komponens: V, Sz

Kavargó viharfelhő alakul ki, amelynek középpontja egy számodra látható ponton van, és 360 láb sugarú körre terjed ki. A területen villámok cikáznak, mennydörgés zúg, és erős szél süvít. Minden lénynek, aki a felhő megjelenésekor alatta van (legfeljebb 5000 lábbal), **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lény 2d6 mennydörgés okozta sebzést szenved és 5 percre *megsüketül*.
Ha fenntartod az összpontosítást a varázslatra, a vihar minden körben más-más hatást vált ki.

2. kör: Savas eső hullik a felhőből. Minden lény és tárgy a felhő alatt 1d6 savsebzést szenved.

3. kör: Hat villámot hívhatsz a felhőből, amelyek hat, általad választott, a felhő alatt lévő lénybe vagy tárgyba csapnak bele. Egy adott lénybe vagy tárgyba nem csaphat bele egynél több villám. A villámmal sújtott lénynek **Ügyesség mentődobást** kell dobnia. Sikertelen mentődobás esetén a lény 10d6 villámsebzést szenved, sikeres mentődobás esetén feleannyit.

4. kör: Jégeső záporozik a felhőből. A felhő alatt minden lény 2d6 zúzósebzést szenved.

5-10. kör: Széllökés és fagyos eső veri a felhő alatti területet. A terület nehéz tereppé válik, és nem beláthatóvá válik. Minden ott lévő lény 1d6 fagysebzést szenved. A területen a távolsági fegyveres támadások lehetetlenné válnak. A szél és az eső nagyon elvonja a figyelmet a varázslatokra való összpontosítás fenntartásáról. Végül pedig, az erős széllökések (20 és 50 mérföld/óra közöttiek) automatikusan eloszlatják a területen lévő ködöt, párát és hasonló jelenségeket, legyenek azok evilágiak vagy mágikusak.

Idő megállítása
Time Stop

9. szintű transzmutáció

Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: Önmagad
Komponens: V

Rövid időre megállítod az idő folyását mindenki számára, kivéve saját magadat. Más lények számára nem telik az idő, te viszont 1d4 + 1 kört hajthatsz végre egymás után, amely alatt a szokásos módon használhatsz akciókat és mozoghatsz.

A varázslat véget ér, ha bármelyik akció, amit ezen időszak alatt hajtasz végre, vagy bármelyik hatás, amit ezen időszak alatt hozol létre, egy rajtad kívüli lényt vagy egy olyan tárgyat érint, amit rajtad kívül más visel vagy hordoz. Ezen kívül a varázslat akkor is véget ér, ha 1000 lábnál távolabbra mozogsz attól a helytől, ahol a varázslatot elmondtad.

Bebörtönzés
Imprisonment

9. szintű abjuráció

Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő: 1 perc
Hatóidő: Hatástalanításig (mágiatörésig)
Hatótáv: 30 láb
Komponens: V, Sz, M (a célpont képmását tartalmazó pergamen vagy faragott szobrocska, valamint egy speciális komponens, amely a varázslat választott változatától függ és amelynek értéke a célpont minden hitkockája után legalább 500 arany)

Mágikus béklyót hozol létre egy olyan lény fogvatartására, amelyet a hatótávon belül látsz. A célpontnak sikeres **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia, különben a varázslat béklyóba veri. Sikeres mentődobás esetén a lény immunissá válik a varázslatra, ha azt újra elmondanád. Amíg a varázslat hat rá, a lénynek nem kell lélegeznie, ennie vagy innia, és nem öregszik. A divinációs varázslatok nem tudják felderíteni vagy érzékelni a célpontot.

A varázslat elmondásakor a következő börtönformák közül válassz egyet!

Temetés. A célpont egy föld alatti sírba kerül, egy olyan mágikus erővel rendelkező gömbbe, amely éppen elég nagy ahhoz, hogy a célpontot körbefogja. A gömbön semmi sem tud áthatolni, és egyetlen lény sem tud teleportálni vagy síkbeli utazást használni, hogy be- vagy kijusson a gömbbe. A varázslat ezen változatának különleges komponense egy kis mithril gömb.

Leláncolás. A célpontot a földhöz szilárdan kapcsolódó nehéz láncok tartják a helyén. A célpont a varázslat végéig *helyhezkötött*, és addig nem mozoghat és nem mozgatható semmilyen eszközzel. A varázslat ezen változatának különleges komponense egy nemesfémből készült vékony lánc.

Sövénybörtön. A varázslat a célpontot egy apró félsíkba juttatja, amely teleportálás és létsíkok közti utazás ellen védett. A félsík lehet egy labirintus, egy ketrec, egy torony, vagy bármilyen hasonló zárt építmény vagy terület, amit te választasz. A varázslat ezen változatának különleges komponense a börtön jádéból készült miniatűr mása.

Minimus tároló. A célpont 1 hüvelyk magasságúra zsugorodik, és egy drágakő vagy hasonló tárgy belsejébe záródik. A fény normálisan áthatolhat a drágakövön (így a célpont ki tud

látni, más lények pedig be tudnak látni), de semmi más nem tud áthatolni rajta, még teleportálással vagy létsíkok közti utazással sem. A drágakő nem vágható vagy törhető el, amíg a varázslat érvényben van. A varázslat ezen változatának különleges komponense egy nagy, átlátszó drágakő, például korund, gyémánt vagy rubin.

Álomba merülés. A célpont elalszik, és nem lehet felébreszteni. A varázslat ezen változatának különleges komponense ritka altató hatású gyógynövényekből áll.

A varázslat véget vetési módja. A varázslat elmondása során, annak bármelyik változatában megadhatsz olyan feltételt, amely a varázslat végét és a célpont szabaddá válását eredményezi. A feltétel lehet olyan konkrét vagy bonyolult, amilyet csak akarsz, de a KM-nek bele kell egyeznie az alapján, hogy a feltétel ésszerű és valószínűsíthetően bekövetkezik. A feltételek alapulhatnak a lény nevén, személyazonosságán vagy istenségén, de leginkább megfigyelhető cselekedeteken vagy tulajdonságokon kell alapulniuk, és nem olyan megfoghatatlan dolgokon, mint a szint, a kaszt vagy a harcerőpontok.

A *Mágiatörés (Dispel Magic)* varázslat csak akkor vethet véget a varázslatnak, ha azt 9. szintű varázslatként mondják el, és vagy a börtönt, vagy a létrehozásához használt speciális komponenst célozza.

Egy adott speciális komponenssel egyszerre csak egy börtönt hozhatsz létre. Ha a varázslatot ugyanezzel az összetevővel újra elmondod, az első varázslat célpontja azonnal megszabadul a béklyóból.

Hatalom szava: pusztulj!
Power Word: Kill

9. szintű inkantáció

Bárd | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	Azonnali
Hatótáv:	60 láb
Komponens:	V

Kimondod a hatalomszót, amelynek hatására egy általad látott, hatótávon belül lévő lény azonnal szörnyethal. Ha az általad választott lénynek 100 vagy annál kevesebb harcerőpontja van, meghal. Ellenkező esetben a varázslatnak nincs hatása.

Kapu
Gate

©

9. szintű konjuráció

Pap | Mágus | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv:	60 láb
Komponens:	V, Sz, M (egy gyémánt legalább 5000 arany értékben)

Egy portált varázsolsz, amely egy a hatótávon belül általad látható üres mezőt összeköt egy másik létsík pontosan meghatározott helyével. A portál egy kör alakú nyílás, amelynek átmérőjét 5-20 láb között választhatod meg. A portált tetszőleges irányba irányíthatod. A portál a varázslat hatóidejéig marad fenn.

A portálnak egy eleje és egy hátulja van mindkét síkon, ahol megjelenik. A portálon keresztül utazni csak az elülső oldalán keresztül lehet. Bármi, ami ezt megteszi, azonnal átkerül a másik síkra, és a portálhoz legközelebbi üres mezőn jelenik meg.

Istenségek és más síkok uralkodói megakadályozhatják, hogy az e varázslat által létrehozott portálok megnyíljanak a jelenlétükben vagy bárhol az uradalmukon belül.

Amikor a varázslatot elmondod, egy adott lény nevét is kimondhatod (álnév, cím vagy becenév nem működik). Ha ez a lény a másik létsíkon van, mint amin te vagy, a portál a megnevezett lény közvetlen közelében nyílik meg, és átrántja a lényt a portálnak a te oldaladon lévő legközelebbi üres mezőjére. Nem kapsz különleges hatalmat a lény felett, és az szabadon cselekedhet a KM által megfelelőnek ítélt módon. Távozhat, megtámadhat téged, vagy segíthet neked.

Kívánság
Wish

9. szintű konjuráció

Mágus | Varázsló

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	Azonnali
Hatótáv:	Önmagad
Komponens:	V

A Kívánság a leghatalmasabb varázslat, amit egy halandó lény elmondhat. Egyszerűen hangosan kimondva megváltoztathatod a valóság alapjait a vágyaidnak megfelelően.
A varázslat alapvető használatával bármely 8. vagy alacsonyabb szintű varázslatot megkettőzhetsz. Az adott varázslatban nem kell semmilyen követelménynek megfelelned, beleértve a költséges komponenseket sem. A varázslat egyszerűen érvénybe lép.

Alternatívaként létrehozhatod a következő, általad választott hatások egyikét:

- Teremthetsz egy legfeljebb 25 000 arany értékű tárgyat, amely nem varázstárgy. A tárgy bármely kiterjedésében legfeljebb 300 láb hosszú lehet, és egy olyan üres mezőn jelenik meg, amelyet a földön látsz.
- Legfeljebb húsz általad látható lénynek lehetővé teszed, hogy visszanyerje az összes harcerőpontját, és megszűnnek a *Nagyobb helyreállítás (Greater Restoration)* varázslatban leírt, rájuk vonatkozó hatások.
- Legfeljebb tíz, általad látható lényt tehetsz ellenállóvá egy általad választott sebzéstípussal szemben.
- Legfeljebb tíz, általad látható lénynek adhatsz immunitást egyetlen varázslattal vagy más mágikus hatással szemben 8 órán keresztül. Például immunissá teheted magadat és minden társadat egy lich életszívó támadásával szemben.
- Visszacsinálhatsz egyetlen közelmúltbeli eseményt oly módon, hogy az utolsó fordulóban (beleértve ebbe a te

utolsó körödet is) végrehajtott bármely dobást újra kell dobni. A valóság átformálja magát az új eredménynek megfelelően. Például egy kívánságvarázslat visszacsinálhatja az ellenfél sikeres mentődobását, egy ellenség kritikus találatát vagy egy barát sikertelen mentődobását. Kényszerítheted, hogy az újradobás előnnyel vagy hátránnyal történjen, és eldöntheted, hogy az újradobás eredményét vagy az eredeti dobás eredményét használod.

A fenti példákon túlmenően is lehet megvalósuló kívánságod. A lehető legpontosabban fogalmazd meg a KM-nek a kívánságodat. A KM-nek nagy mozgástere van annak eldöntésében, hogy mi történik ilyen esetben; minél nagyobb a kívánság, annál nagyobb a valószínűsége, hogy valami rosszul sül el. Lehet, hogy a varázslat egyszerűen nem sikerül, lehet, hogy a kívánt hatás csak részben valósul meg, vagy a kívánság megfogalmazása miatt valamilyen előre nem látható következménynek leszel kitéve. Például, ha azt kívánod, hogy egy gonosztevő halott legyen, akkor az időben előreugorhatsz egy olyan időszakba, amikor az a gonosztevő már nem él, és ezzel gyakorlatilag kikerülsz a játékból. Hasonlóképpen, ha egy legendás varázstárgyat vagy ereklyét kívánsz, akkor azonnal a tárgy jelenlegi tulajdonosának jelenlétébe kerülhetsz.

Ha a varázslatot más varázslat megkettőzésén kívül bármilyen más hatás kiváltására használod, a kiváltott stressz legyengít téged. Amíg be nem fejezel egy hosszú pihenést, minden alkalommal, amikor varázslatot mondasz, a stressz miatt varázslatszintenként 1d10 nekrotikus sebzést szenvedsz. Ez a sebzés semmilyen módon nem csökkenthető vagy előzhető meg. Ezen kívül az Erő értéked 2d4 napig 3-ra csökken, ha nem 3 vagy annál alacsonyabb. Minden egyes olyan nap után, amit pihenéssel és csak könnyű tevékenységgel töltesz, a hátralévő gyógyulási időd 2 nappal csökken. Végezetül ha stresszt szenvedsz, 33 százalék az esélye annak, hogy soha többé nem leszel képes kívánságvarázslatot varázsolni.

Meteorraj
Meteor Swarm

9. szintű evokáció

Mágus | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: Azonnali
Hatótáv: 1 mérföld
Komponens: V, Sz

Lángoló tűzgolyók zuhannak a földre négy különböző pontra, amelyeket a hatótávon belül látsz. Minden lénynek, amely az általad választott pontoktól lévő 40 láb sugarú körben áll, **Ügyesség mentődobást** kell dobnia. A gömb behatol a sarkok mögé is. Sikertelen mentődobás esetén a lény 20d6 tűzsebzést és 20d6 zúzó sérülést szenved, sikeres mentődobás esetén feleannyit. Ha egy lény olyan területen áll, ahol egynél több tüzes robbanás hatna rá, akkor csak az egyik hatását kell figyelembe venni. A varázslat kárt tesz a területen lévő tárgyakban, és meggyújtja a nem viselt vagy hordott gyúlékony tárgyakat.

Prizmafal
Prismatic Wall

9. szintű abjuráció

Bárd | Varázsló

Varázslási idő: 1 akció
Hatóidő: 10 perc
Hatótáv: 60 láb
Komponens: V, Sz

A fény csillogó, sokszínű síkjából eredő függőleges, nem átlátható fal jön létre, amely legfeljebb 90 láb hosszú, 30 láb magas és 1 hüvelyk vastag. A fal középpontja egy olyan ponton van, amelyet a hatótávon belül látsz. Alternatívaként a falat egy legfeljebb 30 láb átmérőjű gömbbé is formálhatod, amelynek középpontja egy általad választott, hatótávon belüli pont. A fal a varázslat hatóidejéig marad fenn. Ha úgy helyezed el a falat, hogy az egy lény által elfoglalt mezőn halad át, a varázslat sikertelen, és mind az akciódat, mind a varázslatrekeszedet feleslegesen pazaroltad el.

A fal erős fényt áraszt 100 láb távolságra, és gyér fényt további 100 láb távolságra. Te és az általad a varázslat elmondásakor kijelölt lények átmehetnek a falon, és a fal közelében maradhatnak anélkül, hogy sérülés érné őket. Minden más lénynek, aki 20 lábra közelíti meg a falat, vagy ilyen közel kezdi a körét, és képes azt látni, sikeres **Állóképesség mentődobást** kell dobnia, különben 1 percre *megvakul*.

A fal hét rétegből áll, mindegyiknek más-más színe van. Amikor egy lény megpróbál belenyúlni a falba vagy áthaladni rajta, akkor ezt rétegenként egymás után teszi a fal összes rétegén keresztül. A lénynek **Ügyesség mentődobást** kell dobnia, ahogy eléri vagy áthalad az egyes rétegeken, különben az adott réteg hatásait kénytelen elszenvedni az alábbiak szerint.

A falat rétegenként lehet lerombolni sorrendben a vörös színtől az ibolyaszínig. Minden réteghez a megfelelő eszközt kell használni. Ha egy réteg egyszer megsemmisült, az a varázslat hatóidejéig így is marad. Az antimágikus mező nincs a falra hatással.

Vörös. A lény sikertelen mentődobás esetén 10d6 tűzsebzést szenved, amelyet a sikeres mentődobás felez. Amíg ez a réteg a helyén van, a nem mágikus távolsági támadások nem tudnak áthatolni a falon. A réteget legalább 25 fagysebzéssel lehet megsemmisíteni.

Narancs. A lény 10d6 savsebzést szenved sikertelen mentődobás esetén, sikeres mentődobás esetén feleannyit. Amíg ez a réteg a helyén van, a mágikus távolsági támadások nem tudnak áthatolni a falon. A réteget erős szél képes megsemmisíteni.

Sárga. A lény 10d6 villámsebzést szenved sikertelen mentődobás esetén, vagy feleannyit sikeres mentődobás esetén. Ezt a réteget legalább 60 energiasebzéssel lehet elpusztítani.

Zöld. A lény 10d6 méreg sebzést szenved sikertelen mentődobás esetén, vagy feleannyi sebzést sikeres mentődobás esetén. A réteget egy 5. szintű *Átjáró (Passwall)* varázslat, vagy egy

olyan azonos vagy magasabb szintű varázslat képes elpusztítani, amely képes átjárót nyitni egy szilárd felületen.

Kék. Sikertelen mentődobás esetén a lény 10d6 fagysebzést szenved a, vagy feleannyi sebzést sikeres mentődobás esetén. Ezt a réteget legalább 25 tűzsebzéssel lehet elpusztítani.

Indigó. Sikertelen mentődobás esetén a lény *helyhezkötötté* válik. Ezután minden egyes köre végén **Állóképesség mentődobást** kell dobnia. Ha háromszor sikeresen megdobja, a varázslat e hatása véget ér. Ha a mentődobás háromszor sikertelen, akkor a lény végleg *kővé változik*, és kővé vált állapotba kerül. A sikereknek és a kudarcoknak nem kell egymás után következniük. Mindkettőt addig kell számon tartani, amíg a lény valamelyikből el nem éri a hármat. Amíg ez a réteg a helyén van, a falon keresztül nem lehet varázslatokat varázsolni. A réteget elpusztítani egy nappali fényt árasztó 3. szintű *Napfény (Daylight)* varázslattal, vagy azonos vagy magasabb szintű hasonló varázslattal lehet.

Ibolya. Sikertelen mentődobás esetén a lény *megvakul*. Ezután a következő köre elején **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia. A sikeres mentődobás megszünteti a vakságot. Ha nem sikerül a mentődobás, a lény átkerül egy másik, a KM által választott létsíkra, és a vaksága megszűnik. (Azok a lényekett, amelyek nem az otthoni létsíkjukon tartózkodnak általában hazatérnek, míg más lények az asztrális vagy éteri síkokra kerülnek.) Ezt a réteget egy 3. szintű *Mágiatörés (Dispel Magic)* varázslat vagy a mágikus hatások megszüntetésére alkalmas hasonló, azonos vagy magasabb szintű varázslatok semmisítik meg.

Rémlátomás
Weird

©

9. szintű illúzió

Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	Összpontosítás, legfeljebb 1 perc
Hatótáv:	120 láb
Komponens:	V, Sz

A lények egy csoportjának legmélyebb félelmeiből merítve illúziólényeket hozol létre az elméjükben, amelyek csak számukra láthatók.

Egy 30 láb sugarú gömbben tartózkodó minden lénynek **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia. A gömb középpontja egy általad választott pont a hatótávon belül. Sikertelen mentődobás esetén a lény a varázslat hatóidejére *megrémül*.

Az illúzió a lény legmélyebb félelmeit hívja elő, legrosszabb rémálmait jeleníti meg kérlelhetetlen fenyegetésként. A megrémült lénynek minden körének végén sikeres **Bölcsesség mentődobást** kell dobnia, különben 4d10 pszichikai sebzést szenved. Sikeres mentődobás esetén a varázslat az adott lény számára véget ér.

Tömeges gyógyír
Mass Heal

9. szintű evokáció

Pap

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	Azonnali
Hatótáv:	60 láb
Komponens:	V, Sz

Gyógyító energia hulláma áramlik belőled a körülötted lévő sérült lényekre. Legfeljebb 700 harcerőpontot gyógyíthatsz tetszés szerint elosztva a hatótávon belül, számodra látható lények között. A varázslat által meggyógyított lények minden betegségtől és minden olyan hatástól is megszabadulnak, amely *megvakítja* vagy *megsüketíti* őket. A varázslat nem hat élőholtakra vagy szerkezetekre.

©

Valódi átváltozás
True Polymorph

9. szintű transzmutáció

Bárd | Boszorkány | Varázsló

Varázslási idő:	1 akció
Hatóidő:	Összpontosítás, legfeljebb 1 óra
Hatótáv:	30 láb
Komponens:	V, Sz, M (egy csepp higany, egy csepp gumiarábikum és egy füstpamacs)

Válassz egy lényt vagy nem mágikus tárgyat, amelyet a hatótávon belül látsz. Átváltoztathatod a lényt egy másik lénnyé, a lényt egy nem mágikus tárggyá, vagy a tárgyat egy lénnyé (a tárgyat nem viselheti vagy hordozhatja másik lény). Az átalakulás a varázslat hatóidejéig tart, vagy amíg a célpont harcerőpontja 0-ra nem csökken, vagy meg nem hal. Ha a varázslatra a teljes hatóideje alatt összpontosítasz, az átalakulás állandóvá válik.

Az alakváltókra nem hat a varázslat. A varázslatba bele nem egyező lény **Bölcsesség mentődobást** dobhat. Ha sikeres, nem hat rá a varázslat.

A varázslat nem hat olyan célpontra, amelynek 0 harcerőpontja van.

Lény alakulása lénnyé. Ha egy lényt másfajta lénnyé változtatsz, az új alak lehet bármilyen általad választott fajta, amelynek kihívásértéke egyenlő vagy kisebb, mint a célponté (vagy annak szintje, ha a célpontnak nincs kihívásértéke). A célpont játékstatisztikái, beleértve a mentális tulajdonságértékeket is, az új alak statisztikáinak felelnek meg. A célpont megtartja értékrendjét és személyiségét.

A célpont átveszi az új alak harcerőpontjait. Amikor a lény visszatér a normál alakjába, visszanyeri az átalakulás előtti harcerőpontjainak számát. Ha a normális alakjába azért tér vissza, mert harcerőpontja 0-ra csökkent, akkor minden túlütő sebzés a normál alakját érinti. Amíg a többletsérülés nem csökkenti a lény normál alakjának harcerőpontját 0-ra, a lény nem válik eszméletlenné.

A lény az új alakja természetéből adódóan korlátozottan képes cselekedeteket végrehajtani, és nem tud beszélni,

varázsolni, vagy bármilyen más, kezet vagy beszédet igénylő cselekedetet végrehajtani, kivéve, ha az új alakja képes ilyen cselekedetekre.

A célpont felszerelése beleolvad az új alakba. A lény nem tudja aktiválni, használni, forgatni vagy más módon a felszerelésének előnyeit élvezni.

Tárgy átalakítása lénnyé. Egy tárgyat bármilyen lénnyé változtathatsz, feltéve, hogy a lény mérete nem nagyobb, mint a tárgy mérete, és a lény kihívásértéke 9 vagy annál alacsonyabb. A lény barátságos hozzád és társaidhoz. Minden egyes körödben tud cselekedni. Te döntöd el, hogy milyen akciót hajt végre és hogyan mozog. A KM rendelkezik a lény statisztikáival, és hajtja végre a lény minden akcióját és mozgását.

Ha a varázslat állandóvá válik, többé nem irányíthatod a lényt. Lehet, hogy továbbra is barátságos marad hozzád, attól függően, hogyan bántál vele.

Lény alakítása tárggyá. Ha egy lényt tárggyá változtatsz, akkor a lény azzal együtt, amit visel és hordoz, átalakul ebbe a az alakba, feltéve, hogy a tárgy mérete nem nagyobb, mint a lény mérete. A lény statisztikái a tárgy statisztikáivá válnak. Miután a varázslat véget ér, és a lény visszatér a normál alakjába, nem emlékszik a tárgyalakban töltött időre.

Valódi feltámasztás
True Resurrection

9. szintű nekromancia

Pap | Druida

Varázslási idő:	1 óra
Hatóidő:	Azonnali
Hatótáv:	Érintés
Komponens:	V, Sz, M (egy kis szenteltvíz és legalább 25 000 arany értékű gyémánt, ami a varázslat során elhasználódik)

Megérintesz egy olyan lényt, amely legfeljebb 200 éve halt meg bármely okból, kivéve az öregséget. Ha a lény lelke szabad és úgy akarja, a lény minden harcerőpontjával együtt visszatér az életbe.

A varázslat bezár minden sebet, semlegesít minden mérget, meggyógyít minden betegséget, és felold minden átkot, ami a lényre a halálakor hatott. A varázslat pótolja a sérült vagy hiányzó szerveket vagy végtagokat. Ha a lény élőhalott volt, visszaállítja nem élőhalott formáját.

A varázslat akár új testet is adhat, ha az eredeti már nem létezik, ebben az esetben ki kell mondanod a lény nevét. A lény ekkor megjelenik egy általad választott üres mezőn, legfeljebb 10 lábra tőled.

Kifejezések fordítása

Állapotok

Magyar	Angol	Forrás
bénult	paralysed	kezdőkészlet
cselekvésképtelen	incapacitated	kezdőkészlet
elbájolt	charmed	kezdőkészlet
elterült	prone	kezdőkészlet
eszméletlen	unconscious	kezdőkészlet
helyhezkötött	restrained	kezdőkészlet
kábult	stunned	kezdőkészlet
kővé vált	petrified	kezdőkészlet
láthatatlan	invisible	kezdőkészlet
megragadott	grabbed	kezdőkészlet
megsüketült	deafened	kezdőkészlet
megvakult	blinded	kezdőkészlet
mérgezett	poisioned	kezdőkészlet
rémült	frightened	kezdőkészlet
állapotimmunitás	condition immunity	kezdőkészlet

Sebzéstípusok és sebzéssel kapcsoaltos kifejezések

Magyar	Angol	Forrás
energia	force	kezdőkészlet
fagy	cold	kezdőkészlet
mennydörgés	thunder	kezdőkészlet
méreg	poision	kezdőkészlet
nekrotikus	necrotic	kezdőkészlet
pszichikus	psychic	
ragyogás	radiant	kezdőkészlet
sav	acid	kezdőkészlet
szúró	piercing	kezdőkészlet
tűz	fire	kezdőkészlet
vágó	slashing	kezdőkészlet
villám	lightning	kezdőkészlet
zúzó	crush	kezdőkészlet
sebzésérzékenység	damage vulnerability	kezdőkészlet
sebzésellenállás	damage resistance	kezdőkészlet
sebzésimmunitás	damage immunity	kezdőkészlet

Lénytípusok

Magyar	Angol	Forrás	alternatív név
alvilági lény	fiend		
égi lény	celestial		mennyei lény
elementál	elemental		

elfajzott	aberration	kezdőkészlet	
élőhalott	undead	kezdőkészlet	
fey	tündér	kezdőkészlet	
humaniod	humanoid	kezdőkészlet	
kocsonya	ooze	kezdőkészlet	
növény	plant	kezdőkészlet	
óriás	giant	kezdőkészlet	
sárkány	dracon	kezdőkészlet	
szerkezet	construct		
szörnyeteg	monstrosity	kezdőkészlet	
vadállat	beast	kezdőkészlet	

Képzettségek

Magyar	Angol	Forrás
Akrobatika	Acrobatics	kezdőkészlet
Szelidítés	Animal Handling	kezdőkészlet
Mágiaismeret	Arcana	kezdőkészlet
Atlétika	Athletics	kezdőkészlet
Megtévesztés	Deception	kezdőkészlet
Történelem	History	kezdőkészlet
Megérzés	Insight	kezdőkészlet
Megfélemlítés	Intimidation	kezdőkészlet
Nyomozás	Investigation	kezdőkészlet
Orvoslás	Medicine	kezdőkészlet
Természetismeret	Nature	kezdőkészlet
Észelelés	Perception	kezdőkészlet
Előadás	Performance	kezdőkészlet
Meggyőzés	Persuasion	kezdőkészlet
Vallás	Religion	kezdőkészlet
Kézügyesség	Sleight of Hand	kezdőkészlet
Lopakodás	Stealth	kezdőkészlet
Túlélés	Survival	kezdőkészlet

Akciók

Magyar	Angol	Forrás
elszakadás	disengage	kezdőkészlet
keresés	search	kezdőkészlet
készenlét	ready	kezdőkészlet
kitérés	dodge	kezdőkészlet
rejtőzés	hide	kezdőkészlet
rohanás	dash	kezdőkészlet
segítés	help	kezdőkészlet
szabad támadás	opportunity attack	kezdőkészlet
tárgyhasználat	use an object	kezdőkészlet

Kasztok

Magyar	Angol	Forrás
bárd	bard	
boszorkány	warlock	
druida	druid	
feltaláló	artificer	
lovag	paladin	
mágus	sorcerer	
pap	cleric	kezdőkészlet
vadász	ranger	
varázsló	wizard	kezdőkészlet

Fény, látás és fedezék

Magyar	Angol	Forrás
gyér fény	dim light	kezdőkészlet
erős fény	bright light	kezdőkészlet
rosszul belátható	lightly obscured	kezdőkészlet
nem belátható	heavily obscured	kezdőkészlet
háromnegyedes fedezék	three-quarters cover	kezdőkészlet
félfedezék	half cover	kezdőkészlet
teljes fedezék	total cover	kezdőkészlet
igazlátó	truesight	kezdőkészlet
vaklátás	blindsight	kezdőkészlet

Nevek

Magyar	Angol	Egyéb fordítási lehetőség
Abyss	Abyss	Mélység
Alsó síkok	Lower planes	
Árnyzuhatag	Shadowfell	Árnymélye, Árnyvilág, Árnyékmezsgye, Árnyzuhatag, Homályvidék, Árnypuszta, Árnymeredély
Felső síkok	Upper planes	
Távoli Birodalom	Far Realm	
Tündérvadon	Feywild	Tündérvadon, Tündevadon, Tündérhon, Tündevilág

Egyéb kifejezések

Magyar	Angol	Forrás
állapotimmunitás	condition immunity	kezdőkészlet
búvóhely akció	lair action	
értékrend	alignment	kezdőkészlet
forduló	round	kezdőkészlet
harcerőpont (HP)	hit point (HP)	kezdőkészlet
jártasság	proficiency	kezdőkészlet
jártasság bónusz	proficiency bonus	kezdőkészlet
képzettség	skill	kezdőkészlet
kezdeményezés	initiative	kezdőkészlet
kihívási érték (KÉ)	challange rating (CR)	kezdőkészlet
KM	DM	kezdőkészlet
kör	turn	kezdőkészlet
látótér	line of sight	
legendás akció	legendary action	
megtörés	dispelled	kezdőkészlet
Nehézségi Fok (NF)	Difficulty Class (DC)	kezdőkészlet
őslény	primordial	
összpontosítás	concentration	kezdőkészlet
sebzésérzékenység	damage vulnerability	kezdőkészlet
sebzésimmunitás	damage immunity	kezdőkészlet
tulajdonság	ability	kezdőkészlet
tulajdonságérték	ability score	kezdőkészlet
tulajdonságpróba	ability check	kezdőkészlet
varázslatod elleni mentődobás NF	your spell save DC	
varázslatrekesz	spell slot	kezdőkészlet
Védettségi Fok (VF)	Armour Class (AC)	kezdőkészlet

Verziókövetés

1.0	Első változat
1.01	Mennydörgés (Thunderwave) fordítás javítása Az eredetiben nevekhez kapcsolódó varázslatok (pl. Tasha, Leomund, Mordenkainen) nevének javítása az SRD-ben szereplő változatoknak megfelelően, ábécébe rendezés Planar Binding varázslási idő javítása Raise Dead varázslási idő javítása Alarm varázslási idő javítása Conjure elemental varázslási idő javítása Creation varázslási idő javítása Private Sanctum varázslási idő javítása Color Spray hatóidő pontosítása Message hatóidő pontosítása Sending hatóidő pontosítása Teleportation Circle hatóidő pontosítása Chill Touch hatóidő pontosítása Thaumaturgy hatóidő pontosítása True Strike hatóidő pontosítása Grease hatóidő javítása Faerie Fire hatóidő javítása Ray of Enfeeblement hatóidő javítása Blight varázslat nevének javítása (Rontás helyett Penészgomba) Silent image varázslat nevének javítása (Állókép helyett Néma kép) Find Steed / Find Familiar varázslatok nevének javítása (Hátas találása helyett Hátas hívása stb.) False life fordításának csiszolása Alarm nevének javítása (Riasztás helyett Riasztó) Elírások, angol nyelvű maradványszövegek javítása Guiding Hand (útmutató kéz) varázslat törlése, mert az nem része az SRD-nek