

ALAPSZABÁLYOK

ALAPSZABÁLYOK JÁTEKOSOKNAK, 0.3 VERZIÓ

KÖZREMŰKÖDŐK:

D&D Vezető Designer: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Design: Christopher Perkins, James Wyatt, Rodney Thompson, Robert J. Schwalb, Peter Lee, Steve Townshend, Bruce R. Cordell

Szerkesztés: Chris Sims, Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray

Producer: Greg Bilisland

Művészeti vezetés: Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso

Grafikai Design: Bree Heiss, Emi Tanji

Belső Illusztrációk: Jaime Jones

További közreműködők: Kim Mohan, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Richard Baker, Chris Tulach, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Nina Hess

Projekt menedzsment: Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay

Támogatás: Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, Anita Williams

Márka és marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom

Az eredeti D&D játék alkotói:

E. Gary Gygax and Dave Arneson, with Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, és Don Kaye

Az alábbi személyek fejlesztéseinek felhasználásával:

J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, David "Zeb" Cook, Ed Greenwood, Keith Baker, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bill Slavicsek, Andy Collins, és Rob Heinsoo

A játék tesztelésében részt vett:

több mint 175 000 D&D rajongó. Köszönjük!

Tanácsával segítette a munkánkat:

Jeff Grubb, Kenneth Hite, Kevin Kulp, Robin Laws, S. John Ross, the RPGPundit, Vincent Venturella, és Zak S.

Publikáció dátuma: 2015. június

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.

Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.

Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK

DUNGEONS & DRAGONS®

LETÖLTHETŐ A

DUNGEONSANDDRAGONS.COM CÍMEN

BEVEZETŐ

A DUNGEONS & DRAGONS SZEREPIJÁTÉKBAN TÖRTÉNETEKET SZÖVÜNK A kard és mágia világában. Kicsit hasonlít a gyermekkori fantázia-játékokhoz. A D&D játék alapja is a képzelőerő. Képzeljük el a viharos éjszakai égbolt felé nyújtózkodó várkastélyt, és éljük át, a képzeletbeli kalandozók hogyan is reagálnának a kastélyban rejlő kihívásokra.

Kalandmester (KM): Áthaladtok a szirtek között. Az út meredeken keletnek kanyarodik, és máris ott tornyosul előttetek Hollófészek vára. Omladozó kőtornyok őrzik némán a várhoz vezető utat. Rég elhagyott őrsztruktúráknak tűnnek. A tornyokon túl mély szakadék tátong, a feneke sűrű ködbe vész. A szakadék fölött leeresztett felvonó hídon lehet átmenni, mely a vár boltíves bejáratán át a várudvarra vezet. A felvonóhíd láncai nyikorognak a szélben, a rozsdamarta vas megfeszül a súly alatt. A magas és erős falak tetejéről kő vízköpő szobrok bámulnak le rátok üres szemeikkel, torzán vigyorogva. A várfalon átvezető alagútban korhadt fa rostély lóg, benőtte már a növényzet. A rostélyon túl Hollófészek várának fő kapuja tárva-nyitva áll, bentről meleg fény ömlik ki a várudvarra.

Bálint (Gareth-et alakítva): Közelebből is megnéztem ezeket a vízköpőket. Van egy olyan érzésem, hogy ezek nem csak egyszerű szobrok.

Andi (Rivát alakítva): Nem inog nagyon a felvonóhíd? Meg akarom nézni, milyen stabil. Szerintem át tudnánk haladni rajta, vagy összeomolhat a súlyunk alatt?

De az egyszerű fantázia-játékoktól eltérően a D&D történeteinek struktúrája van, szabályok határozzák meg, mik a kalandozók cselekedeteinek következményei. A játékosok kockadobással döntenek el, hogy a támadásuk eltalálja vagy elhibázza-e az ellenfelet, hogy meg tudnak-e mászni egy sziklafalat, félre tudnak-e ugrani egy mágikus villámcsapás elől, vagy valamilyen más, veszélyes cselekedetet elvégezni. Bármilyen lehetséges, de a kockadobás alapján bizonyos kimenetek valószínűbbek, mint mások.

Kalandmester (KM): Oké, egyszerre csak egy valaki. Bálint, te megnézed a vízköpőket?

Bálint: Igen. Utal bármi arra, hogy ezek nem csupán díszítőelemek, hanem valamiféle lények?

KM: Dobj egy Intelligencia próbát.

Bálint: A Vizsgálódás szakértelmet használhatom?

KM: Persze!

Bálint (d20-szal dob): Uhh. Hét.

KM: Szerinted csak szobrok. Andi, Riva pedig a felvonóhidat nézi meg?

A Dungeons & Dragons játékban minden játékos létrehoz egy kalandozót (a "karakterét"), és szövetkezik más kalandozókkal (akiket a barátai alakítanak). Együtt átkutathatnak sötét kazamatákat, városok romjait, kísértet kastélyokat, dzsungel mélyén elveszett templomokat, vagy titokzatos hegyek gyomrában lávával teli barlangokat. A kalandozók rejtvényeket oldanak meg, más karakterekkel beszélgetnek, fantasztikus szörnyekkel küzdenek meg, csodás varázstárgyakra és más kincsekre bukkannak.

Az egyik játékos játssza el a Kalandmester (KM) szerepét. Ő a játék fő mesemondója és döntőbírája. A KM alkotja meg a játékosoknak a kalandokat, ők pedig eldöntik, hogyan néznek szembe a veszélyekkel, milyen úton indulnak el. A KM leírja Hollófészek várának bejáratát, a játékosok pedig eldöntik, mit is csinálnak a kalandozóik. Áthaladnak a veszélyesnek tűnő felvonóhídon? Egymáshoz kötik magukat, nehogy a mélybe zuhanjon valaki, ha a híd beomlik? Vagy valamilyen varázslattal kelnek át a szakadékon?

Ezután a KM meghatározza a kalandozók cselekedeteinek hatását, és elmeséli, mi történik velük. Mivel a KM rögtönözhet, bármit is próbálnak tenni a játékosok, a D&D végtelenül rugalmas, minden kaland izgalmas és váratlan.

A játéknak sosincs igazán vége. Ha egy történetet vagy küldetést sikerült megoldani, újabb kezdődhet. Így folyamatos történet alakulhat ki: egy **életút** játék. Sok játékos hónapokon, éveken át folytatja az életút játékot, barátaikkal összejönnek mondjuk hetente, hogy ott folytassák, ahol legutóbb abbahagyták a játékot. Ahogy a történet folyik, a kalandozók egyre hatalmasabbak lesznek. A legyőzött szörnyek, megoldott kalandok, megszerzett kincsek nem csak a történetet színesítik, de új képességeket nyitnak meg a kalandozók előtt. A kalandozók erejének növekedését a szintjük mutatja.

A DUNGEONS & DRAGONS játékban nincs győztes vagy vesztes, legalábbis nem a hagyományos értelemben. A KM és a játékosok együtt szöven izgalmas történeteket merész kalandozókról, akik halálos veszéllyel néznek szembe. Néha a kalandozók cudar véget érnek: gyilkos szörnyek tépik szét őket, sötét ellenfelek végeznek velük. De az elesetteket társaik nagy erejű varázslatokkal feléleszthetik, vagy a játékosok új karakterrel folytathatják a játékot. Lehet, hogy egy kalandba belebukik a csapat, de ha mindenki jól érezte magát, és emlékezetes történet szőttek, mind győztesek.

A KALANDOK VILÁGA

A DUNGEONS & DRAGONS játék világi teli vannak varázslattal, szörnyekkel, bátor harcosokkal és látványos kalandokkal. Az alapjuk a középkorias fantasy, de sajátos lények, helyszínek és a mágia egyedivé teszik őket.

A DUNGEONS & DRAGONS játék világi egy óriási világegyetemben, a **multiverzumban** helyezkednek el. Különös és titokzatos kapcsolatok fűzik össze őket

egymással, és a létezés más síkjaival is, mint például a Tűz Elemi Síkjával, vagy az Abyss Végtelen Mélységével. Ebben a multiverzumban végtelen sok világ található. Számos ilyen világ leírása megjelent a D&D játék hivatalos helyszínéként. Az Elfeledett Birodalmak, a Sárkánydárda, a Szürkeseas, a Sötét Nap, Mystara és Eberron világok legendái mind összekapcsolódnak a multiverzum szövetében. Ezek a világokon túl több százezer további alkotott meg D&D játékosok saját játékukhoz. Ebben a gazdag multiverzumban te is megalkothatod saját világodat.

A világok bizonyos jellemzői megegyeznek, de minden világnak más és más történelme, kultúrája, saját szörnyei és fajtái, fantasztikus földrajza, ősi kazamatái, és cselszövő ellenségei vannak. Néhány fajra más és más jellemzők vonatkozhatnak különböző világokban. A Sötét Nap világának félszerzetei, például, dzsungellakó kannibálok, az elfek pedig sivatagi nomádok. Néhány világban felbukkanhatnak máshol ismeretlen fajok is. Eberron világán a hadiművek az Utolsó Háború harcaira teremtett, étellel felruházott katonák. Néhány világ egyetlen nagy történetre épül: például a Sárkánydárda világának meghatározó eseménye a Dárdaháború. De mégis mind D&D világok, és e könyv szabályai segítségével bármelyik világra létrehozhatod karakteredet, és játszatsz vele.

A KM a játékot az egyik fenti világra tervezheti, vagy építhet saját világot. Mivel a D&D világi igen változatosak, a KM tudja csak megmondani, figyelemmel kell-e lenned valamilyen házi szabályra a játék során. Végso soron a Kalandmester a fő döntéshozó a kalandokkal és a világgal kapcsolatban, még ha hivatalosan publikált világot is használ.

A SZABÁLYOK HASZNÁLATA

A D&D Alapszabályok dokumentum három részből áll.

Az **1. rész** a karakteralkotásról szól, ebben szerepelnek a játékhoz készítendő karakter létrehozásának szabályai. Itt találhatsz információkat a különböző fajokról, osztályokról, hátterekről, felszerelésről, és a különféle egyéni választási lehetőségekről. Az 1. rész szabályai sok helyen a 2. és 3. részre támaszkodnak.

A **2. rész** a játék szabályait írja le, a bevezetőben ismertetett alapokon túl. Ide olvashatsz mindenféle dobásról, melyek alapján eldől, egy cselekvés sikeres volt-e vagy elbukott, valamint a játék három fő tevékenységi köréről: a felfedezésről, szociális érintkezésről és harcról.

A **3. rész** a mágjáról szól. Bemutatja, hogy is működik a varázslat a D&D világában, a varázslás szabályait, és egy sor varázslatot, amit a karakterek (és szörnyek) használhatnak.

A JÁTÉK MENETE

A DUNGEONS & DRAGONS játék menete az alábbi mintát követi.

1. A KM leírja a környezetet. A KM elmondja a játékosoknak, hol vannak a kalandozók, mi van körülöttük, bemutatja a főbb cselekvési lehetőségeket (hány ajtó vezet ki a szobából, mi van az asztalon, ki van a kocsmában, és így tovább).

2. A játékosok leírják, mit akarnak csinálni. Néha egy játékos beszél az egész csapat nevében: például, "kimegyünk a keletre vezető ajtón át". Máskor a különböző kalandozók más-más dolgokat csinálnak: az egyikük, mondjuk, átkutatja a kincses ládát, míg a másik a falra vésett misztikus szimbólumokat vizsgálja, a harmadik pedig őrködik. A játékosoknak nem kell sorban megszólalniuk, de a KM meghallgat minden játékost, és eldönti, hogy bonyolítja le a cselekvéseket.

Néha egy feladat lebonyolítása egyszerű. Ha egy kalandozó oda akar sétálni az ajtóhoz és kinyitni, a KM azt mondhatja: az ajtó nyitva van, és leírja, mi van az ajtón túl. De lehet, hogy az ajtó be van zárva, a padló alatt gyilkos csapda rejtőzhet, vagy más körülmények nehezebbé tehetik a feladatot. Ezekben az esetekben a KM dönti el, mi történik. A KM gyakran kockadobásra hagyatkozva határozza meg a cselekvés eredményét.

3. A KM elmeséli a kalandozók cselekedeteinek hatását. Az eredmények leírása gyakran újabb döntési ponthoz vezet, és így a játék menete visszatér az 1. ponthoz.

A fenti a séma érvényes, ha a kalandozók romokat kutatnak át óvatosan, az ördögi herceggel tárgyalnak, vagy életre-halálra küzdenek egy hatalmas sárkánnyal. Egyes helyzetekben, főleg harc közben, a cselekvések strukturáltabb menetet követnek, és a játékosok (és a KM) egymás után, adott sorrendben választják ki és bonyolítják le cselekvésüket. De a legtöbbször a játékmenet rugalmas, a kaland körülményeihez alkalmazkodik.

A kaland cselekménye gyakran a játékosok és a KM képzeletében játszódik, a KM szóbeli leírásai mutatják be a helyszínt. Egyes KM-ek zenét, képeket, előre rögzített hanghatásokat is használnak a megfelelő hangulat eléréséhez. Sok játékos és KM más és más hangon szólal meg, amikor a kalandozókat, szörnyeket, és a játék más karaktereit játssza el. Néha a KM térképet vehet elő, és jelzőkkel vagy kis figurákkal jelöli a jelenet szereplőit, hogy a játékosok követni tudják, ki hol is van.

DOBÓKOCKÁK

A játékban számozott, sokoldalú dobókockákat (dobó"testeket") használunk. Ilyen dobókockákat játékboltokban, szerepjáték boltokban, könyvesboltokban vehetsz.

A dobókockákat a szabálykönyvben "d" betűvel jelöljük, melyet az oldalak száma követ: d4, d6, d8, d10 és d20. A d6, például, a hatoldalú dobókockát jelenti (ez a klasszikus kockaforma).

A százalék kocka, vagyis a d100, kicsit másként működik. Úgy érthetsz el 1 és 100 közötti eredményt, hogy két különböző tízoldalú kockával dobsz, melyeken 0 és 9 közötti számok találhatók. Az egyik kocka (a dobás előtt válaszd ki, melyik) a tízes helyi értéket adja meg, a másik az egyes helyi értéket. Ha 7-est és 1-est dobsz, például, a dobott érték 71. Két 0-ás dobás 100-at jelent. Néhány tízoldalú kockán tízes számok szerepelnek (00, 10, 20, stb), így könnyebb a tízes és egyes helyi értékű kockát megkülönböztetni. Ilyenkor a 70-es és 1-es dobás 71, a 00-ás és 0-ás dobás 100.

Amikor dobnod kell a kockával, a szabályok meghatározzák, egy adott fajta kockából hányat kell dobnod, és milyen módosítókat adsz az eredményhez. A "3d8+5" például azt jelenti, hogy három darab nyolcoldalú dobókockával dobsz, összeadod a dobásokat, majd 5-öt adsz az eredményhez.

A "d" betű szerepel az "1d3" és "1d2" jelölésekben is. 1d3-as dobáshoz dobj d6-tal, és oszd el az eredményt 2-vel (felfelé kerekítve). 1d2-es dobáshoz dobj bármilyen kockával, a páratlan eredmény 1-et, a páros 2-t jelent. (Vagy ha a dobott érték több mint a dobókocka oldalainak fele, az eredmény 2).

A D20

A kalandozó kardcsapása megsebzí a sárkányt, vagy lepattan vaskemény pikkelyéről? Az ogre bedől a durva mellébeszélésnek? Át tud úszni egy karakter a zúgó folyón? Ki tud térti a karakter a tűzgolyó robbanásának nagyja elől, vagy teljes sebződést szenved el a lángoktól? Ha egy cselekedet kimenetele bizonytalan, a DUNGEONS & DRAGONS játékban a 20-oldalú dobókocka, vagyis a d20 határozza meg a sikert vagy kudarcot.

A játékban minden karakter és szörny alapvető képességeit hat **tulajdonság** méri. A tulajdonságok: Erő, Ügyesség, Állóképesség, Intelligencia, Bölcsesség és Karizma. A legtöbb kalandozó esetében 3 és 18 közötti az értékük. (A szörnyeknek akár 1-es, vagy 30-as tulajdonságaik is lehetnek). Ezek a tulajdonságok, és a belőlük számított **tulajdonság módosítók** képezik a legtöbb d20 dobás alapját, amit a játékosok a karakterek vagy szörnyek cselekedeteire dobnak.

A d20 dobások három fő fajtája a tulajdonság próba, támadó dobás és a mentődobás. Ezek képezik a játék szabályainak alapját. Mind a három dobás a következő lépéseket követi.

1. Dobsz a kockával, hozzáadod a módosítót. Dobj d20-szal, és add hozzá a dobásra vonatkozó módosítót. Ez általában a hat tulajdonság közül az egyiket alapuló tulajdonság módosító, és néha a jártasság bónuszod is a

dobáshoz adódik a karakter valamiféle képzettsége miatt. (Lásd az 1. fejezetben az egyes tulajdonságok leírását, és a tulajdonság módosítók meghatározását).

2. Alkalmazd a helyzettől függő bónuszokat és büntetéseket. Az osztályod valamilyen különlegessége, egy varázslat, valamilyen különleges körülmény, vagy más hatás miatt bónusz vagy büntetés járhat a dobásra.

3. Hasonlítsd össze az eredményt a célszámmal. Ha az eredmény nagyobb, vagy egyenlő a célszámmal, a tulajdonság próba, támadó dobás vagy mentődobás sikeres. Egyébként sikertelen. Általában a KM határozza meg a célszámot, és ő mondja meg a játékosnak, hogy a tulajdonság próbája, támadó dobása vagy mentődobása sikeres vagy sikertelen volt-e.

A tulajdonság próbák és mentődobások célszámát **Nehézségi Foknak** (NF) hívjuk. A támadó dobások célszáma a **Védettség Fok** (VF).

Ezek az egyszerű szabályok vonatkoznak a legtöbb feladat lebonyolítására a D&D játékban. A 7. fejezetben találhatóak részletesebb szabályok a d20 dobások használatára.

ELŐNY ÉS HÁTRÁNY

A tulajdonság próbákat, támadó dobásokat vagy mentődobásokat néha különleges helyzetben dobjuk: előnyben vagy hátrányban. Az előny a d20 dobáshoz kapcsolódó pozitív körülményeket jelent, míg a hátrány az ellenkezőjét. Amikor előnyöd vagy hátrányod van, egy második d20-szal is dobsz. A két dobás közül a magasabbik számít, ha előnyöd van, és az alacsonyabbik, ha hátrányod. Ha például hátrányod van, és a dobásaid 17 és 5, akkor az 5-ös dobást kell használnod. Ha előnyöd volt, a 17-est használsz.

A 7. fejezetben találhatóak részletesebb szabályok az előnyről és a hátrányról.

KONKRÉT ÉS ÁLTALÁNOS

Ebben a dokumentumban, főként a 2. és 3. részben bemutatjuk a játék szabályait. Mégis, számos faji jellemző, az osztályok különlegességei, varázslatok, varázstárgyak, szörnyek képességei és a játék más építőelemei valamilyen módon a játék általános szabályaitól eltérnek. Jól hegyezd meg: ha egy konkrét részletszabály szembe megy az általános szabállyal, akkor mindig a konkrét szabály nyer.

A szabályok alóli kivételek néha csak apróságok. Sok kalandozó, például, nem jártas a hosszú íj használatában, de minden eredei elf jártas benne, faji jellemzőjüknek köszönhetően. Ez a jellemző egy kisebb kivétel a játékban. Máskor a szabályok felülírása nyilvánvalóbb. A kalandozók például általában nem tudnak átmenni falakon, de néhány varázslat ezt is lehetővé teszi. A szabályok alól komoly kivételek gyakran a mágának köszönhetőek.

LEFELÉ KEREKÍTÉS

Még egy szabályt nem árt előre ismerned. Ha a játékban el kell osztani egy számot, lefelé kell kerekíteni, ha az eredmény nem egész szám, még ha a tört rész nagyobb is, mint 0,5.

KALANDOK

A DUNGEONS & DRAGONS játék során a Kalandmester kalandokat mesél egy csapat karakternek. Minden karakter más-más képességekkel járul hozzá a kalandokhoz: más tulajdonságokkal, szakértelmekkel, osztálya különlegességeivel, faji jellemzőkkel, felszereléssel és varázstárgyakkal. Minden karakter különböző, mások az erősségeik, gyengéik. A legjobb kalandozó társaságokban a karakterek kiegészítik egymást, és bepótolják társaik gyengéit. A kalandozók együttműködésén múlik a kaland sikeres teljesítése.

A kaland a játék szíve. A történetnek van kezdete, közepe és vége. A kalandot kitalálhatja a Kalandmester maga, vagy készen is megvásárolhatja, a KM saját igényeinek és céljainak megfelelően alakítva. A kaland fantasztikus környezetben játszódik: földalatti kazamatákban, omladozó várkastélyokban, vadon tájakon, vagy pezsgő városokban. Gazdag szereplőgárda játszik benne: a többi játékos kalandozói és nem-játékos karakterek (NJK-k). Ezek a karakterek lehetnek megbízók, szövetségeseik, ellenségek, bérencék, vagy csak háttér statiszták a kalandban. Sokszor az egyik NJK a főellenfél, az ő tervei határozzák meg a kaland cselekményét.

A kalandok során a karakterek szembenéznek mindenféle lényekkel, tárgyakkal és helyzetekkel, melyeket meg kell oldaniuk. Van, amikor a kalandozók és a többi lény mindent megtesz, hogy megöljék vagy elfogják egymást harcban. Máskor a kalandozóknak meg kell beszélniük ügyeiket más lényekkel (vagy éppen egy varázstárggyal) a céljuk érdekében. Sokszor a kalandozók rejtvények megoldásával töltik az idejüket, akadályok legyűrésével, rejtett dolgok megtalálásával, vagy csak egy helyzet megoldásával. Mindeközben a kalandozók felfedezik a világot, eldöntik, merre utaznak, vagy mit próbálnak tenni legközelebb.

A kalandok hossza és bonyolultsága változó lehet. Egy rövid kalandban csak néhány kihívással kell szembenézni, és egyetlen játékkülés alatt be lehet fejezni. Egy hosszabb kalandban akár több száz harc, beszélgetés és más kihívás is előkerülhet, és akár több tucat játékkülésre is szükség lehet a végigjátszásához, valós időben heteken vagy hónapokon át. Általában a kaland végén a kalandozók visszatérnek a civilizációba, hogy kipihenjék magukat, és élvezzék munkájuk gyümölcseit.

De ez nem a történet vége. Egy kalandra gondolhatsz úgy, mint egy TV sorozat egy epizódjára, izgalmas jelenetek sorára. Az életút játék a teljes sorozat: összekapcsolódó

kalandok sora, ahol állandó kalandozók csapta követi végig a történetet elejétől a végéig.

A KALANDOK HÁROM PILLÉRE

A kalandozók bármivel megpróbálkozhatnak, ami csak a játékosaik eszébe jut, de hasznos a tevékenységüket három fő kategóriába sorolni: felfedezés, szociális érintkezés, és harc.

A **felfedezés** során a kalandozók beutazzák a világot, kezelnek tárgyakat és különféle figyelemreméltó helyzeteket. A felfedezés afféle adok-kapok: a játékosok leírják, a karaktereik mit próbálnak tenni, a Kalandmester pedig elmondja nekik, mi történik erre. Hosszabb időtávon felfedezés például, ha a karakterek néhány nap alatt átvágnak a tágas síkságon, vagy ha egy óra alatt átjutnak földalatti barlangokon. Rövidebb időtávon felfedezés az is, ha egy karakter meghúz egy kart egy labirintusban, hogy kiderüljön, mi történik.

A **szociális érintkezés** lényege, hogy a kalandozók beszélnek valakivel (vagy valamivel). Követelhetik, hogy az elfogott felderítő fedje fel a goblinok fészkeinek titkos bejáratát, információt szerezhetnek egy megmentett fogolytól, az ork vezér kegyelméért könyöröghetnek, vagy meggyőzhetik a fecsegő varázstükröt, hogy mutasson meg nekik egy távoli tájat.

A 7. és 8. fejezetben található szabályok használhatóak felfedezés és szociális érintkezések során, csakúgy, mint a 3. fejezetben bemutatott osztályok sok képessége, vagy a 4. fejezetben szereplő személyiségjegyek.

A **harc** a 9. fejezet tárgya. A harc során a karakterek és más lények fegyverekkel hadonásznak, varázsolnak, próbálnak helyezkedni a csatatéren, és így tovább – azzal a céllal, hogy legyőzzék ellenfelüket. A győzelem jelentheti az ellenség megölését, foglyok ejtését, vagy éppen visszavonulásra kényszerítést. A harc a D&D ülések legalaposabban strukturált része, a lények egymás után sorra kerülnek, hogy mindenkinek legyen alkalma cselekedni. A csata hevében a kalandozók mindenféle vad kunsztokkal próbálkozhatnak (mondjuk pajzson állva lecsúszhatnak egy lépcsősoron), vizslathatják a környezetüket (esetleg meghúznak egy titokzatos kart), más lényekkel (társaikkal, ellenségekkel, semleges felekkel) beszédbe elegyedhetnek.

A MÁGIA CSODÁI

Kevés D&D kalandban nem történik semmi mágikus. A mágia lehet hasznos vagy ártalmas, de mindenképpen a kalandozók életének fontos része. A 10. és 11. fejezet taglalja a mágiát.

A DUNGEONS & DRAGONS világában a mágia gyakorlói ritkák, különleges tehetségük elkülöníti őket a legtöbb embertől. A közönséges emberek is gyakran megtapasztalhatják a mágia nyomait, de általában csak apróságokat: egy fantasztikus

szörnyet, egy láthatóan beteljesült fohászt, vagy az utcán sétáló varázsló mellett testőrködő meglelevenített pajzs őrzőt.

A kalandozók számára azonban a mágia a túlélés fontos eszköze. A papok és lovagok gyógyító mágija nélkül a kalandozók hamar sebeik áldozatául eshetnek. A bárdok és papok lelkesítő mágikus támogatása híján a harcosokat legyűrnék nagyhatalmú ellenfeleik. A varázslók és druidák nyers mágikus hatalmas és változatos varázsereje nélkül minden kihívás tízszerre veszélyesebb lehetne.

A mágia az ellenségek kedvelt eszköze is. Sok kaland sarokköve a varázstudók cselszövése, akik mágijukat bármi áron rossz célra használják fel. A kultisták vezére fel akarja ébreszteni a tenger alatt szunnyadó istenséget. A boszorkány gyermekeket rabol, hogy varázserejével elszívja fiatalságukat. Az őrült varázsló seregnyi gépezetet akar élettel felruházni. A sárkány mágikus szertartásba kezd, hogy a pusztítás istenévé válhasson. Ez csak néhány mágikus fenyegetés, melyekkel a kalandozóknak szembe kell nézniük. Saját mágijuk segítségével - varázslataikkal és mágikus tárgyaikkal - a kalandozóknak van esélyük a győzelemre!

1. RÉSZ: A KARAKTER MEGALKOTÁSA

1. FEJEZET: A KARAKTER LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE

A DUNGEONS & DRAGONS JÁTÉK ELSŐ LÉPÉSE, HOGY ELKÉPZELED ÉS létrehozod a saját karakteredet. A karaktered a játékbeli értékek, szerepjátékos segédletek és a képzelőerőd elegye. Kiválasztod, milyen fajba (például ember vagy félszerzet) és osztályba (például harcos vagy varázsló) tartozzon. Kitalálsz a karakter személyiségét, megjelenését, és háttértörténetét is. Az elkészült karakter képvisel téged a játékban, ő a te avatárod a DUNGEONS & DRAGONS világában.

Mielőtt belekezdesz az 1. lépésbe a lentiek szerint, gondold át, milyen kalandozóval szeretnél játszani. Lehetsz bátor harcos, fondorlatos zsvány, buzgó pap vagy hivalkodó varázsló. De talán jobban érdekel egy szokatlan karakter, például egy keménykötésű zsvány, aki a kézitusát élvez, vagy egy mesterlövész, aki távolról végez ellenségeivel. A törpékről és elfekről szóló fantasy történeteket szereted? Építs ezekbe a fajokba tartozó karaktert. Azt akarod, hogy a te kalandozód legyen a legkeményebb az asztalnál? Válassz harcos osztályt. Ha nem is tudod, mit válassz, csak nézd meg az illusztrációkat a könyvben, hátha valamelyik felkelti az érdeklődésedet.

Ha megvan az elképzelésed a karakterről, az alábbi lépéseket kövesd. Minden döntéssel alakítasz a karaktereden. Lehet, hogy a karaktered képe a fejedben változik, ahogy döntéseket hozol. Az a fontos, hogy olyan karakterrel ülj le az asztalhoz, akivel izgalmas lesz a játék.

Ebben a fejezetben **karakterlapnak** nevezzük, amin feljegyzed a karaktered részleteit – akár hagyományos karakterlapot használsz (amilyen ennek a dokumentumnak a végén is található), akár valamiféle digitális nyilvántartást, vagy csak egy jegyzetfüzet lapját. A hivatalos D&D karakterlap jó lehet kezdésnek, amíg meg nem szokod, milyen adatokra van szükség, és hogy használsz fel azokat a játék közben.

BRUENOR LÉTREHOZÁSA

A karakteralkotás minden lépését egy példával illusztráljuk: Robi nevű játékosunk létrehozta törpe karakterét, Bruenort.

1. FAJ KIVÁLASZTÁSA

Minden karakter valamilyen fajba tartozik, a D&D világának egyik értelmes, humanoid népének tagja. A leggyakoribb játékos karakter fajok a törpe, elf, félszerzet és ember. Egyes fajoknak **alfajai** is vannak: például hegyi törpék vagy erdei elfek. A 2. fejezetben találsz részletes információt ezekről a fajokról.

A választott faj nagyban hozzájárul a karakter egyéniségéhez. Meghatározza általános kinézetét és kultúrájából vagy vérvonalából adódó természetes

adottságait. A karakter fajához tartoznak bizonyos faji jellemzők, mint például különleges érzékszervek, jártasság bizonyos fegyverek vagy eszközök használatában, jártasság valamilyen szakértelemben, vagy kisebb varázslatok használatának a képessége. Ezek a jellemzők sokszor jól illeszkednek bizonyos osztályok képességeihez (lásd a 2. lépést). A könnyűléptű félszerzetek faji jellemzője, például, kiválóan alkalmas zsványoknak, míg a nemes elfekből nagyhatalmú varázslók lehetnek. Néha szórakoztató a sablonoktól eltérni. Egy félszerzet lovag, vagy hegyi törpe varázsló, például, szokatlan, de igen emlékezetes karakter lehet.

A fajod alapján egy vagy több tulajdonságod értéke is növekszik. Ezeket a 3. lépésben határozod majd meg. Jegyezd fel a növekményeket, és ne feledkezz majd meg róluk.

Írd fel a faji jellemzőidet a karakterlapra. Ne felejtse el feljegyezni a kezdő nyelvtudásodat és az alapsebességedet sem.

BRUENOR LÉTREHOZÁSA, 1. LÉPÉS

Robi nekiáll, hogy megalkossa a karakterét. Úgy dönt, a zord hegyi törpe jól illeszkedik a karakteréről alkotott elképzeléseibe. Feljegyzi a törpék faji jellemzőit karakterlapjára, beleértve a 25 lábnyi sebességet és az ismert nyelveket is: közös és törpe.

2. OSZTÁLY KIVÁLASZTÁSA

Minden kalandozó egy osztály tagja. Az osztály nagyjából leírja a karakter hivatását, milyen különleges képességekkel rendelkezik, és milyen taktikát követ legnagyobb valószínűséggel egy labirintus felfedezése, szörnyekkel való harc, vagy egy feszes vita közben. A karakterosztályokat a 3. fejezet írja le.

A karaktered számos előnyben részesül az osztálya alapján. Sok ilyen előny az **osztály különlegessége**, olyan képességek (akár varázstudás is), mely a karakteredet megkülönbözteti más osztályok tagjaitól. Számos **jártasságot** is biztosít az osztályod: páncélok és fegyverek használatában, szakértelmekben, mentődobásokban, esetleg eszközök használatában. A jártasságaid nagyban meghatározzák, a karaktered miben kiemelkedően jó, bizonyos fegyverek forgatásától kezdve a meggyőző hazudozásig.

Írd fel az osztályod 1. szinten kapott különlegességeit a karakterlapra.

SZINT

Általában a karakterek 1. szintről indulnak, majd szinteket lépnek a kalandozás és a **tapasztalati pontok** (TP) szerzése alapján. Az 1. szintű karakter még tapasztalatlan a kalandozók világában, bár korábban is lehetett már katona vagy éppen kalóz, és vihetett véghez veszélyes dolgokat.

Az 1. szint a karaktered kiindulási pontja a kalandozók életébe. Ha már jól ismeritek a játékot, vagy ha egy már folyó D&D életút játékhoz csatlakozol, a KM úgy dönthet, hogy magasabb szinten kezd a játékot, azon az alapon, hogy a karaktered már túlélte néhány kemény kalandot.

Írd fel a szintedet a karakterlapra. Ha magasabb szinten kezded a játékot, írd fel azt is, osztályod milyen előnyöket biztosít az 1. szintedet követően. Írd fel a tapasztalati pontjaidat is. Az 1. szintű karakterek 0 TP-vel kezdik a játékot. A magasabb szintű karakterek általában annyi TP-vel indulnak, amennyi az adott szint eléréséhez szükséges volt (lásd az "1. Szinten Túl" részt lentebb e fejezetben).

ÉLETERŐ PONT ÉS ÉLETERŐ DOBÁS

A karaktered életerő pontjai mutatják meg, milyen szívós a karakter harcban és más veszélyes helyzetekben. Az életerő pontjaidat az Életerő Dobásod (ez az Életerő Pont Dobás rövidítése) határozza meg.

1. szinten a karakterednek 1 Életerő Dobása van, és a dobókocka típusát az osztályod határozza meg. Annyi életerőponttal kezded a játékot, amennyi a legmagasabb érték a dobókockán, ahogyan az az osztály leírásánál is szerepel. (Ehhez az értékhez hozzáadódik még az Állóképesség módosítód, melyet a 3. lépésben fogunk meghatározni). Ez az érték a **maximális életerő pontod**.

Írd fel a karaktered életerő pontjainak számát a karakterlapra. Azt is jegyezd fel, milyen fajta Életerő Dobást használ a karaktered, és hány Életerő Dobásod van. Pihenés után elkölthetsz Életerő Dobásokat, hogy visszanyerd az életerő pontjaidat (lásd a "Pihenés" részt a 8. fejezetben).

JÁRTASSÁG BÓNUSZ

Az osztályod leírásánál szereplő táblázat megmutatja a jártasság bónuszodat is, amely 1. szintű karakterek esetében +2. A jártasság bónuszodat hozzá kell adnod a karakterlapodon szereplő számos értékez:

- támadó dobáshoz azokkal a fegyverekkel, melyek használatában jártas vagy
- támadó dobáshoz a varázslataiddal
- tulajdonság próbákhoz azokkal a szakértelmekkel, melyekben jártas vagy
- tulajdonság próbákhoz azokkal az eszközökkel, melyek használatában jártas vagy
- mentődobásokhoz, melyekben jártas vagy
- a varázslataid elleni mentődobások NF-jéhez (ezt a varázstudó osztályok leírásánál magyarázzuk el részletesebben)

Az osztályod határozza meg, mely fegyverek használatában vagy jártas, mely mentődobásokban vagy jártas, és néhány szakértelem és eszköz jártasságodat. (A szakértelmekről lásd részletesebben a 7. fejezetet, az eszközökről az 5. fejezetet). A hátered további szakértelem és eszköz jártasságokat biztosít. Ne felejtse el feljegyezni minden jártasságodat, és a jártasság bónuszodat a karakterlapra.

A jártasság bónuszodat nem adhatod hozzá egyetlen dobáshoz vagy értékhez többször is. Néha a jártasság bónuszodat módosíthatja valami (például megduplázhatja vagy felezheti). De ha egy helyzetben a jártasság bónuszodat egy dobáshoz többször is hozzá kéne adni, vagy többször is meg kéne szorozni, mégis csak egyszer adod a bónuszt a dobáshoz, és csak egyszer szorozhatod meg vagy egyszer kell elosztanod a bónuszt.

BRUENOR LÉTREHOZÁSA, 2. LÉPÉS

Robi képzeletében Bruenor csatabárdját lengetve rohamoz a csatába, sisakjának egyik szarva letörött. Bruenort harcoként alkotja meg, és feljegyzi a harcos jártasságait és osztályának 1. szintű különlegességeit a karakterlapra.

1. szintű harcoként Bruenornak 1 Életerő Dobása van (egy d10), és életerő pontjainak száma 10 + az Állóképesség módosítója. Robi feljegyzi ezt, és a végső értéket felírja majd, amint meghatározta Bruenor Állóképesség értékét (lásd a 3. lépést). Robi felírja az 1. szintű karakter jártasság bónuszát is: +2.

3. TULAJDONSÁGOK MEGHATÁROZÁSA

A karakter játékbeli lehetőségei nagyban a hat tulajdonságán múlnak: az **Erején, Ügyességén, Állóképességén, Intelligenciáján, Bölcsességén és Karizmáján**. Mindegyik tulajdonsághoz tartozik egy érték, ezt írod fel a karakterlapra.

A hat tulajdonságról és a játékbeli használatukról részletesen a 7. fejezet ír. A Tulajdonság Összesítő táblázat röviden összefoglalja, mit is mutatnak a tulajdonságok, melyik fajok melyik tulajdonságot erősítik meg, és melyik osztály számára melyik tulajdonság különösen fontos.

A karaktered hat **tulajdonság értékét** véletlenszerűen határozod meg. Dobj négy 6-oldalú dobókockával, és jegyezd fel a három legmagasabb dobott érték összegét egy darab papírra. Ismételd ezt meg még ötször, hogy végül hat számot kapj. Ha spórolni akarsz az idővel, vagy nem tetszik a véletlenszerű tulajdonságok ötlete, használhatod az alábbi sorozatot is: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Most fogd a hat számot, és mindegyiket írd fel az egyik tulajdonság mellé, hogy meghatározd az Erő, Ügyesség, Állóképesség, Intelligencia, Bölcsesség és Karizma tulajdonságaid értékét. Ezután a választott fajoknak megfelelően módosítsd a tulajdonságok értékét.

151A tulajdonság értékeid kiválasztása után meg kell határoznod a **tulajdonság módosítódat** a Tulajdonság Értékek és Módosítók táblázat alapján. A táblázat nélkül is meghatározhatod a tulajdonság módosítókat, ha levonsz 10-et a tulajdonság értékéből, majd az eredményt elosztod 2-vel (lefelé kerekítve). A módosítókat írd sorra a tulajdonság értékek mellé.

GYORS KARAKTER

A 3. fejezetben minden osztály leírása tartalmaz egy javaslatokat a gyors karakteralkotáshoz az adott osztályba. Itt találsz tanácsokat, melyik tulajdonságaid legyenek a legnagyobbak, milyen hátteret válassz, és milyen varázslatokkal kezd a játékot.

TULAJDONSÁG ÉRTÉKEK ÉS MÓDOSÍTÓK

Érték	Módosító	Érték	Módosító
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

BRUENOR LÉTREHOZÁSA, 3. LÉPÉS

Robi úgy dönt, hogy a javasolt sorozatot használja (15, 14, 13, 12, 10, 8) Bruenor tulajdonságainak meghatározásához. Mivel harcos, a legmagasabb értéket, a 15-öst választja Erőnek. A második legmagasabb, 14 lesz az Állóképessége. Bruenor merész harcos, de Robi úgy dönt, hogy a törpéje idősebb és bölcsőbb lesz, jó vezető, ezért tisztességet választ Bölcsességre és Karizmára. A faji előnyök alkalmazása után (Bruenor Állóképességét 2-vel, Erejét 2-vel növeli meg), Bruenor tulajdonság értékei és módosítói a következők: Erő 17 (+3), Ügyesség 10 (+0), Állóképesség 16 (+3), Intelligencia 8 (-1), Bölcsesség 13 (+1), Karizma 12 (+1).

Robi felírja Bruenor végleges életerő pontját: 10 + a +3-as Állóképesség módosítója, összesen 13 életerő pont.

ALTERNATÍVA: VÁLASZTOTT TULAJDONSÁG ÉRTÉKEK

A Kalandmester dönthet úgy, hogy egy alternatív módszerrel is meghatározhatjátok a tulajdonság értékeiteket. Ezzel a módszerrel egyénileg kialakított tulajdonság értékekkel hozhatod létre a karakteredet.

27 pontot oszthatsz el a tulajdonságaid között. Minden egyes érték költségét megtalálod a Tulajdonság Pont Költségek táblázatban. Egy 14-es tulajdonság választása, például, 7 pontba kerül. Ezzel a módszerrel a 15-ös a legmagasabb elérhető tulajdonság a faji módosítók használata előtt. Nem lehet 8-asnál alacsonyabb tulajdonságod sem.

A módszerrel választhatsz például 3 magas és 3 alacsony tulajdonságot (15, 15, 15, 8, 8, 8), átlag fölötti, szinte azonos tulajdonságokat (13, 13, 13, 12, 12, 12), vagy e két véglet között bármilyen más eloszlást.

TULAJDONSÁG PONT KÖLTSÉGEK

Érték	Költség	Érték	Költség
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

TULAJDONSÁG ÖSSZESÍTŐ

Erő

Mit mutat: természetes edzettség, testi erő

Kinek fontos: Harcos

Faji módosítók:

Hegyi törpe (+2)

Ember (+1)

Ügyesség

Mit mutat: fizikai ügyesség, reflexek, egyensúly, precizitás

Kinek fontos: Zsivány

Faji módosítók:

Elf (+2)

Ember (+1)

Félszerzet (+2)

Állóképesség

Mit mutat: egészség, szívósság, életerő

Kinek fontos: mindenkinek

Faji módosítók:

Törpe (+2)

Markos félszerzet (+1)

Ember (+1)

Intelligencia

Mit mutat: elme élessége, memória, elemző képesség

Kinek fontos: Varázsló

Faji módosítók:

Nemes elf (+1)

Ember (+1)

Bölcsesség

Mit mutat: éberség, intuíció, belátó képesség

Kinek fontos: Pap

Faji módosítók:

Dombi törpe (+1)

Ember (+1)

Erdei elf (+1)

Karizma

Mit mutat: magabiztosság, ékesszólás, vezetői képesség

Kinek fontos: Vezetőknek és diplomatáknak

Faji módosítók:

Könnyűléptű félszerzet (+1)

Ember (+1)

4. A KARAKTER LEÍRÁSA

Most már ismered a karaktered legfontosabb játékbeli értékeit. Ideje kiszínezni a személyiségét is. A karakternek adj nevet. Gondolkozz kicsit el rajta, hogy is nézhet ki, hogy szokott viselkedni?

A 4. fejezetben található információk alapján kialakíthatod a karakter külső kinézetét és személyiségjegyeit. Válaszd ki a karaktered **jellemét** (vagyis milyen morális elvekhez igazodva hozza meg döntéseit) és **eszményeit**. A 4. fejezet segít kitalálni, mit tart a karakter életében a legeslegfontosabbnak (vagyis mik a **kötelékei**), és milyen **hibái** okozhatják egy nap a veszét.

A karakter **háttere** írja le, honnan is származik, mivel foglalkozott eredetileg, milyen helyet foglal el a D&D világában. A KM a 4. fejezetben leírtakon túl más háttereket is ajánlhat a karakterednek, vagy akár veled együttműködve saját hátteret dolgozhat ki a karakternek, ami jobban illeszkedik a karakterről kialakított elképzeléseidhez.

A háttere alapján a karakterednek jár a háttér különlegessége (egy általános előny), jártasság két szakértelemben, valamint esetleg további nyelvek ismerete vagy jártasság bizonyos fajta eszközök használatában. Jegyezd fel mindezeket, a személyiségről kialakított információkkal együtt, a karakterlapra.

A KARAKTER TULAJDONSÁGAI

Vedd figyelembe a karaktered tulajdonságait és fajtát, amikor kialakítod a külsejét és a személyiségét. Egy nagyon erős, de alacsony Intelligenciájú karakter teljesen másként gondolkodik és viselkedik, mint egy igen okos, de alacsony erejű karakter.

A magas Erő, például, általában nagydarab vagy edzett testtel jár, míg az alacsony Erejű karakter lehet vézna vagy éppen pufi.

A magas Ügyességű karakter feltehetően ruganyos és karcsú, míg az alacsony Ügyességű lehet nyúlánk és esetlen, vagy például zömök, virsli ujjú.

A magas Állóképességű karakter általában egészséges kinézetű, csillogó szemű, élénk. Az alacsony Állóképességűek betegesek vagy törékenyek lehetnek.

A magas Intelligenciájú karakter lehet kíváncsi és tanulékony, az alacsony Intelligenciájú beszélhet nagyon egyszerűen, vagy éppen folyton elfelejthet dolgokat.

A magas Bölcsességű karakternek lehet jó ítélőképessége, lehet empatikus, és általában felfogja, mi folyik körülötte. Az alacsony Bölcsességűek szórakozottak, vakmerőek vagy feledékenyek.

A magas Karizmájú karakterből árad a magabiztosság, bájos vagy fenyegető a kisugárzása. Az alacsony Karizmájú karakter gyakran nyers, nem tudja kifejezni magát, vagy visszahúzódo.

BRUENOR LÉTREHOZÁSA, 4. LÉPÉS

Robi felírja Bruenor néhány alapvető adatát: a nevét, a nemét (férfi), a magasságát és súlyát, és a jellemét (törvényes jó). A magas Ereje és Állóképessége miatt egészséges, edzett testalkata lehet, de az alacsony Intelligenciája némi feledékenységre utalhat.

Robi úgy dönt, hogy Bruenor nemesi vérvonal szülötte, de a klánját elűzték hazájából még Bruenor kiskorában. Kovácsként dolgozott a Jeges Szelek völgyének távoli falvaiban. De Bruenorra hősiesebb sors vár – hogy visszaszerezze hazáját – így Robi az egyszerű nép hőse hátteret választja a törpe számára. Feljegyzí a háttér jártasságait és különlegességét.

Robi elég jól elképzelte Bruenor személyiségét is. Így nem is az egyszerű nép hőse számára javasolt személyiségjegyekből választ, hanem felírja, hogy Bruenor törpe létére törődik másokkal és érzékeny, aki szívéből szereti a barátait és társait, de lágy szívét morcos, mogorva viselkedés mögé rejti. A háttérhez tartozó listáról az igazságosság eszményét választja, és megjegyzi, hogy Bruenor szerint senki nem áll a törvény felett.

A története alapján Bruenor köteléke egyértelmű: az a célja, hogy egy nap visszaszerezze Mitrill Csarnokot, a hazáját, az árnyéksárkánytól aki elűldözte a törpéket. A hibája a másokkal törődő, érzékeny természetéhez kapcsolódik: az árvák és önfejlő népek a gyengéi, még akkor is megkegyelmez rajtuk, ha nem lenne indokolt.

5. FELSZERELÉS KIVÁLASZTÁSA

Az osztályod és a háttered határozza meg a karaktered **kezdő felszerelését**: a fegyvereit, páncélját és minden kalandozó holmiját. Jegyezd fel a felszerelésedet a karakterlapra. A tárgyakról részletesen lásd az 5. fejezetet: "Felszerelés".

Az osztálynál és háttérnél megadott tárgyak helyett meg is vásárolhatod a kezdő felszerelésedet. Az elkölthető **aranypénzeid** (ap) száma az osztályodtól függ, az 5. fejezetben leírtak szerint. Ebben a fejezetben találhatsz részletes felszerelés listákat is, az egyes tárgyak árával együtt. Ha szeretnéd, egy kisebb műtűröd is lehet ingyen (lásd a Műtűrök táblázatát az 5. fejezet végén).

Az Erő tulajdonságodtól függ, mennyi felszerelést tudsz cipelni. Ha lehet, ne vásárolj súlyosabb felszerelést, mint az Erő tulajdonságod értékének 15-szöröse, fontban mérve. A 7. fejezetben találsz részletesebb szabályokat a cipelhető súlyról.

VÉDETTSÉGI FOK

A **Védettségi Fok** (VF) mutatja meg, a karaktered milyen jól tudja elkerülni a sérüléseket csatában. A VF-et az határozza meg, milyen páncélt viselsz, milyen pajzsot használsz, és mekkora az Ügyesség módosítód. Nem minden karakter hord azonban páncélt, vagy használt pajzsot.

Páncél és pajzs nélkül a karaktered VF-e 10 + az Ügyesség módosítója. Ha a karakter páncélt visel, pajzsot használ, vagy akár mindkettőt egyszerre, a VF-ét az 5. fejezet szerinti szabályok alapján kell kiszámítani. Jegyezd fel a VF-edet a karakterlapra.

A karaktered csak olyan páncélt és pajzsot használhat hatékonyan, melyek viselésében jártas. A páncél és pajzs jártasságodat az osztályod határozza meg. Az 5. fejezet írja le, milyen hátránnyal jár olyan páncélt vagy pajzsot viselni, melyek használatában nem vagy jártas.

Bizonyos varázslatok vagy az osztályod különlegességei más VF számítási módra adnak lehetőséget. Ha több különleges hatás miatt is különböző módon számítanád a VF-edet, te döntöd el, melyik módszert használod.

FEGYVER

Minden egyes, a karaktered által forgatott fegyverhez külön-külön határozd meg, mekkora a támadó módosítód, és mekkora sebzést okozol, ha találsz a fegyverrel.

Amikor fegyverrel támadsz, d20-szal dobod, hozzáadod a dobáshoz a jártasság bónuszodat (de csak ha jártas vagy az adott fegyver forgatásában) és a megfelelő tulajdonság módosítót.

- Ha **közelharc fegyverekkel** támadsz, az Erő módosítót használod támadásnál és a sebzés dobásnál is. Ha egy fegyver a pontos jellemzővel rendelkezik, mint például a vívótőr, akkor használhatod az Ügyesség módosítót is az Erő helyett.
- Ha **távolsági fegyverekkel** támadsz, az Ügyesség módosítót használod támadásnál és a sebzés dobásnál is. Ha a fegyver a hajító jellemzővel rendelkezik, mint például a kézi balta, használhatod az Erő módosítót is az Ügyesség helyett.

BRUENOR LÉTREHOZÁSA, 5. LÉPÉS

Robi felírja a harcos osztályból és az egyszerű nép hőse háttérből származó kezdő felszerelését. A kezdő felszerelésében van egy teljes láncing és pajzs, melyek együttesen 18-as Védettségi Fokot biztosítanak Bruenornak.

Bruenor fegyvereinek Robi egy csatabárdot és két kézi baltát választ. A csatabárdja közelharc fegyver, így Bruenor az Erő módosítóját használja támadáshoz és sebzéshez. A támadó bónusza az Erő módosítója (+3) plusz a jártasság bónusza (+2), összesen +5. A csatabárd 1d8 vágó sebzést okoz, és Bruenor Erő módosítója adódik a sebzéshez, ha talál, összesen 1d8 + 3 vágó sebzést okozva. Ha kézi baltát hajít, Bruenornak ugyanaz lesz a támadó bónusza (a kézi balta, mint hajító fegyver, az Erőt használja támadásra és sebzésre), és a fegyver 1d6 + 3 vágó sebzést okoz, ha talál.

6. GYÜLEKEZŐ

A legtöbb D&D karakter nem egyedül dolgozik. Mindegyik karakter a maga szerepét látja el a **társaságban**: a közös cél érdekében együtt dolgozó kalandozók csapatában. A csapatmunka és az együttműködés nagyban növeli a társaság túlélési esélyét a DUNGEONS & DRAGONS világának számtalan veszélye közepette. Beszélj meg játékostársaidal és a KM-mel, hogy a karakterek már ismerik-e egymást, hogyan találkoztak, és miféle küldetésekre is vállalkozik a csapat.

1. SZINTEN TÚL

Ahogy a karaktered kalandozik és legyűri a kihívásokat, tapasztalatot szerez, melyet a tapasztalati pontok jelképeznek. Ha a karakter tapasztalati pontjai elérnek egy megadott összeget, a karakter képességei fejlődnek. Ezt a fejlődést nevezzük **szintlépésnek**.

Amikor a karaktered szintet lép, az osztálya gyakran új különlegességeket nyújt számára, ahogyan az az osztály leírásánál szerepel. Az egyik ilyen különlegesség lehet, ha megnövelheted a tulajdonságaid értékét: vagy két tulajdonságot növelsz 1-1 ponttal, vagy egy tulajdonság értékét 2-vel. A tulajdonság értékét nem növelheted 20 fölé. Ezen kívül minden karakter jártasság bónusza is növekszik bizonyos szinteken.

Ahányszor szintet lépsz, kapsz még 1 Életerő Dobást. Dobj Életerő Dobást, és add az eredményhez az Állóképesség módosítót. Ez az érték hozzáadódik a maximális életerő pontjaidhoz. Dönthetsz úgy is, hogy a dobás helyett az osztály leírásánál szereplő fix értéket használod (ami a dobás átlagos értéke, felfelé kerekítve).

Ha az Állóképesség módosítód 1-gyel nő, a maximális életerő pontjaid száma is minden, már elért szinted után nő 1-gyel. Ha például Bruenor eléri a 8. szintet harcosként, megnövelheti Állóképesség értékét 17-ről 18-ra, és így Állóképesség módosítója +3-ról +4-re nő. A maximális életerő pontjai ekkor 8-cal növekszenek.

A Karakter Fejlődés táblázat megmutatja, mennyi TP szükséges a szintlépéshez 1. szinttől 20.-ig, és hogy miként változik a jártasság bónusz az egyes szinteken. A karaktered osztályának leírásánál találsz meg minden más változást az adott szinthez.

A JÁTÉK ERŐSZINTJEI

A Karakter Fejlődés táblázat színezése mutatja a játék négy erőszintjét. Az egyes erőszintekhez nem kapcsolódnak különleges szabályok; ezek inkább általánosságban írják le, hogyan változik a játékélmény a szintlépésekkel.

Az első erőszinten (1. - 4. szint) a karakterek igazából még kalandozó tanoncok. Még csak most tanulnak bele azokba a különlegességekbe, melyek az osztályuk tagjaként igazán meghatározzák őket. Ekkor hozzák meg azokat a fő

döntéseket, melyek az osztályuk különlegességeit fejlődésük során befolyásolják (mint például a varázsló Misztikus Hagyomány választása, vagy a harcos Harci Őstípus választása). Viszonylag kisebb kihívásokkal néznek szembe, melyek például a környékbeli farmokra vagy falvakra jelentenek veszélyt.

A második erőszinten (5. - 10. szint) a karakterek igazán felnőnek a szerepükhöz. Sok varázstudó ekkor éri el a 3. szintű varázslatokat, és ezzel a varázsereje új minőséget ér el, olyan varázslatokkal mint például a *tűzgolyó* vagy a *villámcsapás*. Ezen az erőszinten sok fegyverforgató osztály képes lesz egy körben többször is támadni. A karakterek már fontos személyek, városokat vagy királyságokat fenyegető veszélyekkel néznek szembe.

A harmadik erőszinten (11. - 16. szint) a karakterek olyan hatalommal bírnak, mely messze a közönséges emberek fölé emeli őket, de még a kalandozók között is különlegesnek számítanak. 11. szinten sok varázstudó eléri a 6. szintű varázslatokat, melyek közül sok korábban elérhetetlen hatásokra képes. Más karakterek még többször támadhatnak, vagy igazán lenyűgöző eredményeket érhetnek el támadásaikkal. E hatalmas kalandozók olyan veszélyekkel néznek farkasszemet, melyek egész régiókat vagy földrészeket fenyegethetnek.

A negyedik erőszinten (17. - 20. szint) a karakterek elérik osztályuk képességeinek a csúcsát, ők maguk is önálló hősi (vagy gonosztevő) őstípusok lesznek. A világ sorsa, vagy akár a multiverzum alapvető rendje is függhet kalandjaikon.

KARAKTER FEJLŐDÉS

Tapasztalati Pont	Szint	Jártasság Bónusz
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2.700	4	+2
6.500	5	+3
14.000	6	+3
23.000	7	+3
34.000	8	+3
48.000	9	+4
64.000	10	+4
85.000	11	+4
100.000	12	+4
120.000	13	+5
140.000	14	+5
165.000	15	+5
195.000	16	+5
225.000	17	+6
265.000	18	+6
305.000	19	+6
355.000	20	+6

2. FEJEZET: FAJOK

HA MEGLÁTOGATJUK A DUNGEONS & DRAGONS VILÁGOK NAGY városait - Vízmélyvárát, Szürkesas Szabad Városát, vagy akár a különös Sigilt, a Kapuk Városát – érzékszerveinket kemény rohamnak tesszük ki. Csevegés hangjait hallani számtalan különböző nyelven. Tucatnyi különféle konyha illatai keverednek a zsúfolt utcák és a rossz csatornázás szagával. Rengeteg különböző építészeti stílus nyomai bizonyítják lakóik változatos eredetét.

A népek maguk is – különféle méretű, formájú, bőrszínű, szédítően változatos stílusú és színű öltözetet viselő népek – sok különféle fajból származnak. Vannak köztük aprócska félszerzetek, zömök törpék, fenségesen szépséges elfek, keveredve a legkülönbözőbb emberi etnikumokkal.

E gyakoribb fajok tagjai között elszórva felbukkannak igazán egzotikus fajok képviselői is: itt óriás termetű sárkányszülött tör át a tömegen, ott egy fondorlatos, hamiskásan villogó szemű tiefling settenkedek az árnyak között. Egy csapat gnóm hangosan felkacag, ahogy egyikük ügyes, fából faragott játékszere életre kelve magától masírozik előre. Az emberek között fél-elfek és fél-orkok élnek és dolgoznak, bár teljesen nem fogadja be egyik szülőjük népe sem őket. Amott pedig, a nap fényétől minél messzebb, magányos drow áll – a Mélysötét földalatti csarnokainak szökevénye, próbál boldogulni egy világban, mely rettenet a fajtájától. Az ilyen szokatlanabb fajokról a *Játékosok Kézikönyve* tartalmaz részletesebb leírást.

A FAJ KIVÁLASZTÁSA

A D&D világainak leggyakoribb népe az embereké, de találunk rajtuk kívül törpéket, elfeket, félszerzeteket és számtalan más, fantasztikus fajt is. A te karaktered is e fajok valamelyikébe tartozik.

A játékosok kalandozói nem kerülhetnek ki a multiverzum bármely intelligens fájának tagjai közül. A törpék, elfek, félszerzetek és emberek a leggyakoribb fajok, akik közül a kalandozó társaságok tagjai általában kikerülnek. Más fajok vagy alfajok között kevésbé gyakoriak a kalandozók.

A választott faj sok szempontból befolyásolja a karakteredet. A faj meghatároz bizonyos alapvető sajátosságokat, melyek a karakteredet kalandozói pályája során végigkísérik. Amikor meghozod ezt a döntést, tarts észben milyen karakterrel szeretnél játszani. Egy félszerzet, például, jól boldogulhat settenkedő zsványként, a törpéből kemény harcos lehet, az elfből a misztikus mágia mestere.

A karaktered faja nem csak a tulajdonságaidat és a jellemzőidet befolyásolja, de a karaktered történetének kialakításában is segít. Mindegyik faj leírásánál ebben a fejezetben találhatsz segítséget a szerepjátékhoz: a faj tagjainak személyiségéről, kinézetéről, társadalmuk sajátosságairól, és a faj jellemző jellemvonásairól. Ezek a

részletek segíthetnek átgondolni a karakteredet; a kalandozók gyakran nagyon eltérnek fajuk normáitól. Érdemes átgondolni, miért is válhatott mássá a te karaktered, hiszen ez befolyásolhatja a karaktered hátterét és személyiségét.

FAJ JELLEMZŐK

Minden egyes faj leírásánál megtalálod azokat a faji jellemzőket, melyekkel a faj minden egyes tagja rendelkezik. Az alábbi pontokat találhatod meg a legtöbb faj jellemzői között.

TULAJDONSÁG NÖVELES

Minden faj megnövel a karakter tulajdonságai közül egyet vagy többet.

KOR

Itt találod meg, az adott faj tagjai mikor érik el a felnőttkort, és hogy mekkora a faj várható élettartama. Ezek alapján döntheted el, a karaktered hány évesen kezdje a játékot. Bármilyen korú karaktert választhatsz, és ezzel meg is magyarázhatod egyes tulajdonságaid értékét. Ha például egy fiatal vagy különösen idős karakterrel játszol, a korod megmagyarázhatja miért különösen alacsony az Erőd vagy Állóképességed. Az előrehaladott kor indokolhatja a magas Intelligenciát vagy Bölcsességet is.

JELLEM

A legtöbb fajra jellemzőbbek bizonyos jellemek. Ezek nem kötelezőek a játékos karakterekre nézve, de ha átgondolod, például, a törpéd miért is kaotikus a törvényes törpe társadalommal szemben, könnyebben rátalálasz majd a karaktered egyéniségére.

MÉRET

A legtöbb faj karakterei Közepes méretűek. Ebbe a méretkategóriába tartoznak a kb. 4 - 8 láb (120 - 240 cm) magas lények. Néhány faj tagjai Kis méretűek (2 - 4 láb, azaz 60 - 120 cm magasak), rájuk a játék során néhány eltérő szabály vonatkozik. Ezek közül a legfontosabb, hogy az 5. fejezetben leírtak alapján a Kis méretű karakterek nehezen használhatnak nehéz fegyvereket.

SEBESSÉG

A sebességed határozza meg, milyen távolságot tehetsz meg utazás (8. fejezet) vagy harc (9. fejezet) során.

NYELVEK

A fájának hála a karaktered beszél és ír-olvas egyes nyelveken. A 4. fejezet sorolja fel a D&D multiverzumának leggyakoribb nyelveit.

ALFAJOK

Néhány fajon belül további alfajok is vannak. Az alfajok tagjai rendelkeznek az alap faj minden jellemzőjével, az alfajnál megjelölt további jellemzők mellett. Az egyes alfajok közötti kapcsolat igen változó különböző fajok esetén, és világról világra is eltérhetnek. A Sárkánydárda világában például a hegyi törpék és a dombi törpék egyazon nép különböző klánjainak számítanak, de az Elfeledett Birodalmakban külön királyságokban élnek, pajzs törpéknek és arany törpéknek nevezik magukat.

ELF

*MÉG CSAK EL SEM TUDTAM KÉPZELNI, HOGY ILYEN SZÉPSÉG IS LÉTEZHET -
suttogta Aranyhold megilletődötten. Az egész napi
menetelés ugyan kemény volt, de a végén rájuk váró
jutalom fölülmúlta minden reményüket. A társaság egy
magas szirten állt Qualinost mesebeli városa fölött.*

*A város négy sarkán, mint ragyogó orsók, négy karcsú
torony tört a magasba... hófehér kőfalaikon ezüst díszítés
csillogott. A tornyok között kecses ívek szelték át magasan a
levegőt. Ősi törpe mesterek keze munkáját dicsérték, s
olyan erősek voltak, hogy elbírtak volna egy egész
hadereget, mégis olyan karcsúak, hogy látszólag egy rájuk
szálló madár is megbonthatta volna egyensúlyukat. Ezek a
csillogó ívek alkották a város határait: Qualinost körül nem
volt komor várfal. Az elf város szeretettel tárta ki karjait a
vadon felé.*

– Margaret Weis és Tracy Hickman,
Az őszi alkony sárkányai

Az elfek túlvilági kecsességű, varázslatos nép. E világ lakói, de nem teljesen e világból valók. Éteri szépségű helyeken élnek, ősi erdők mélyén vagy tündérfénnyel csillogó ezüstös tornyokban, hol a levegőben halk muzsikaszó száll, és lágy illatokat sodor a szellő. Az elfek a természet és mágia, a művészet és a kézművesség, a zene és költészet szerelmesei: szeretnek mindent, ami jó a világunkban.

KARCSÚ ÉS KECSES

A földöntúli kecses és finom vonású elfek ijesztően szépségesek az emberek, és sok más faj szemében. Kissé alacsonyabbak az embereknél: a termetük jócskán 5 lábnaál (150 cm) is kevesebbtől kissé 6 lábnaál (180 cm) magasabbig terjed. Jóval karcsúbbak az embereknél, a súlyuk 100-145 font (45-65 kg). A férfiak és nők nagyjából egyforma magasak, és a férfiak csak kissé súlyosabbak a nőknél.

Az elfek bőr- és hajszíne megfelelhet bármilyen szokásos embernél előfordulónak, de bőrszínük lehet a réz és bronz különböző árnyalata is, vagy szinte kékes fehér, hajuk akár zöld vagy kék, szemük folyékony arany vagy ezüst is. Élénk színű, elegáns ruhákat hordanak, egyszerű de szép ékszerekkel.

AZ IDŐTLEN NÉZŐPONT

Az elfek 700 évnél is tovább élnek, így távolabbi nézőpontból szemlélik az olyan eseményeket, melyek a rövidebb életű fajokat mélyebben érintenék. A dolgok inkább csak felcsigázzák az érdeklődésüket, mintsem hogy felizgatnák őket; inkább kíváncsiak lehetnek, mintsem mohóak. Az apró-cseprő dolgok nem izgatják őket, nem törődnek velük. Ha azonban valami célt tűznek ki maguk elé – akár valamilyen kalandos küldetésre indulnak, vagy éppen új mesterséget vagy művészetet akarnak kitanulni – az elfek a feladatra összpontosítanak és hajthatatlanok. Nem egykönnyen tekintenek bárkire akár barátként, akár ellenségként, és még nehezebben felejtik el őket. A pszichés sértésekre megvetéssel reagálnak, a súlyosakra megtorlással.

Mint egy ifjú fa ágai, az elfek rugalmasak a veszéllyel szemben. Bízna a diplomáciában és kompromisszumokkal próbálják áthidalni a nézeteltéréseket, mielőtt erőszakhoz folyamodnának. Ha erdei otthonukat megtámadják, sokszor inkább visszavonulnak, hiszen kivárhatják, amíg a behatolóak előbb-utóbb távoznak. De ha a szükség úgy hozza, az elfek szigorú, katonai fellépésre is képesek, a kardforgatás, az íjászat, a stratégia mesterei.

TITKOS ERDEI BIRODALMAK

A legtöbb elf a fák között rejtőző, kis erdei falvakban él. Vadásznak, gyűjtögetnek, zöldségeket termesztenek. Szakértelmüknek és varázserejüknek hála az erdő kivágása és szántóföldek nélkül is el tudják látni magukat. Tehetséges mesteremberek, mives öltözetek és műalkotásokat készítenek. Általában nincs sok kapcsolatuk a külvilággal, bár néhány elf jól boldogul kereskedőként: az elf árukat fémekre cserélik (mert bányászattal nem foglalkoznak).

Az otthonukon kívül felbukkanó elfek általában utazó dalnokok, művészek vagy bölcsék. Az emberek nemesi versengenek az elf tanítók szolgálataiért, akik kardvívásra vagy mágiaira oktatják gyermekeiket.

FELFEDEZÉS ÉS KALAND

Az elfeket a vándorlás iránti vágy hajtja a kalandozó életre. Mivel hosszú életűek, néhány évszázadot tölthetnek utazással, felfedezéssel. Nem szeretik az emberi közösségek tempóját, ahol napról napra ugyanazt a rutint követik, de a dolgok rendje mégis felborul néhány évtizedenként. Inkább olyan életutat választanak, ahol szabadon utazhatnak, és maguk tempójában végezhetik a dolgukat. Az elfek örömmel gyakorolják harci tudásukat, vagy tesznek szert még nagyobb varázserőre, és a kalandozás alkalmat ad erre. Néhány elf csatlakozhat a lázadók elnyomók elleni küzdelméhez, mások erkölcsös ügyek bajnokaivá állhatnak.

GŐGÖS DE KEGYES

Bár az elfek elég gőgösek lehetnek, általában kegyesek azokkal, akik nem érnek fel az elfek igen magas elvárásaihoz – ami lényegében az elfeken kívül mindenki mást jelent. Többnyire találnak némi értéket mindenkiben.

Törpék. "A törpék unalmas, ügyetlen mamlaszok. De még ha a humor, kifinomultság és a jó modor nem is jellemző rájuk, vitézségben kitesznek magukért. El kell ismernem, a kovácmestereik olyan művészi munkára képesek, ami már az elf színvonalhoz közelít."

Félszerzetek. "A félszerzetek az egyszerű élvezetekben lelik örömeiket, és ez nem megvetendő tulajdonság. Jólelkű népek, törődnek egymással, gondozzák a kertjeiket, és néha keményebbnek bizonyulnak, mint gondolnád, ha a szükség úgy hozza."

Emberek. "Ez a nagy sietség, becság, a kényszer, hogy elérjenek valamit mielőtt rövidke életük elmúlik – néha olyan értelmetlennek tűnik ez az emberi igyekezet. De ha alaposabban megnézzük, mi mindent el tudnak érni, értékelnünk kell az eredményeiket. Bár csak egy kicsit vissza tudnák fogni a tempót, és tanulnának egy kis kifinomultságot."

ELF NEVEK

Az elfek addig számítanak gyermeknek, amíg ők maguk be nem jelentik, hogy felnőttek, valamikor a 100. születésnapjuk után. Ezalatt az idő alatt a gyermek nevükön szólítják őket.

A felnőtté válásuk bejelentésekor az elf kiválasztja felnőtt nevét, bár akik gyermekként is ismerték már, néha tovább használják a gyermeki nevét. Minden elf felnőtt neve egyedi alkotás, bár megemlékezhet nagy tiszteletben álló személyek vagy más családtagok nevére is. A férfi és női nevek között nincs nagy különbség, a lenti csoportosítás csak általános irányvonalakat mutat. Minden elfnek van egy családneve is, mely általában elf nyelvű szavak kombinációja. Néhány elf az emberek között lefordítja családnevét közös nyelvre, másik az elf változatot használják.

Gyermek nevek: Ara, Bryn, Del, Eryn, Faen, Innil, Lael, Mella, Naill, Naeris, Phann, Rael, Rinn, Sai, Syllin, Thia, Vall

Férfi felnőtt nevek: Adran, Aelar, Aramil, Arannis, Aust, Beiro, Berrian, Carric, Enialis, Erdan, Erevan, Galinndan, Gadarai, Heian, Himo, Immercial, Ivellios, Laucian, Mindartis, Paelias, Peren, Quarion, Riardon, Rolen, Sovelliss, Thamnior, Tharivol, Theren, Varis

Női felnőtt nevek: Adrie, Althaea, Anatrianna, Andraste, Antinua, Bethrynn, Birel, Caelynn, Drusilia, Enna, Felosial, Ieleniam, Jeleneth, Keyleth, Leshanna, Lia, Meriele, Miale, Naivara, Quellen, Quillathe, Sariel, Shanairra,

Shava, Silaqui, Theirastra, Thia, Vadiana, Valanthe, Xanaphia

Családi nevek (közös fordítással): Amakiir (Kristályvirág), Amastacia (Csillagvirág), Galanodel (Holdsúgó), Holimion (Gyémántharmat), Ilphelkiir (Kristályrügy), Liadon (Ezüstpáfrány), Meliamne (Tölgysarok), Naïlo (Éjszellő), Siannodel (Holdpatak), Xiloscient (Aranyszirom)

ELF JELLEMZŐK

Az elf karaktered különféle veleszületett képességekkel rendelkezik, az elfek sokezer éves csiszolódásának hála.

Tulajdonság Növelés. Növeld meg 2-vel az Ügyességéd értékét.

Kor. Bár az elfek nagyjából az emberekkel azonos idő alatt elérik a testi érettséget, az elfek felnőtté-fogalma nem csak a testi növekedésen alapul, hanem a világról szerzett tapasztalatokon is. Az elfek általában 100 éves kor körül nyilvánítják magukat felnőttnek, és választanak felnőtt nevet. Körülbelül 750 évig élnek.

Jellem. Az elfek a szabadság, változatosság és önkifejezés rajongói, ezért erősen a kaosz kevésbé durva aspektusai felé hajlanak. Értékelik és oltalmazzák mások szabadságát is, és leggyakrabban jó jelleműek.

Méret. Az elfek magassága 5 és 6 láb (150-180 cm) közé esik, és karcsú felépítésűek. A méreted Közepes.

Sebesség. A gyalogos alapsebesség 30 láb.

Sötétlátás. Az alkonyi erdő és az éjszakai égbolt viszonyaihoz szoktál, így különösen jól látsz sötétben és félhomályban. 60 lábnyi (18 m) távolságig ugyanolyan jól látsz félhomályban, mintha teljes világosság lenne, sötétségben pedig mintha félhomály lenne. A sötétben nem tudod megkülönböztetni a színeket, csak a szürke árnyalatait látod.

Éles Érzékek. Jártas vagy az Észlelés szakértelemben.

Tündér Vervonal. Előnyöd van az elbájos elleni mentődobásokra, és mágikusan nem lehet elaltatni téged.

Transz. Az elfek nem alszanak. Helyette napi 4 órát mély meditációba merülnek, de félig-meddig tudatuknál maradnak közben. (A közös nyelven ezt a meditációt "transz"-nak nevezzük). Meditáció közben álmodhatsz; ezek az álmok valójában mentális gyakorlatok, melyek már automatikusak sok évnyi gyakorlás után. Az ilyen transz után ugyanannyira kipihent leszel, mint egy ember 8 órányi alvás után.

Nyelvek. Tudsz beszélni és írni-olvasni közös és elf nyelven. Az elf lány hangzású nyelv, finom intonációval és összetett nyelvtannal. Az elf irodalom gazdag és változatos, a dalaik és verseik más népek között is híresek. Sok bárd tanulja ki az elf nyelvet, hogy a repertoárjába illeszthesse az elf balladákat is.

Alfajok. Az elf faj az ősi időkben háromfelé szakadt. A három fő alfaj: a nemes elfek, az erdei elfek és a sötét elfek, másnével drow-k. Ebben a dokumentumban két

választható alfaj leírását közöljük. Néhány világban ezeknek az alfajok még további változatai lehetnek (mint például az Elfeledett Birodalmak nap és hold elfjei), így ha szeretnéd, választhatsz szűkebb alfaj kategóriát is.

A DROW SÖTÉTSÉG

Egy közismert kivételtől eltekintve a drow fajt általános megvetés övezi. Alávaló társadalmuk csakis Lolth, a pókistennő kegyével törődik, aki gyilkossággal vagy egész családok kiirtásával bünteti az ellene vétkezőket, miközben a nemesi házak a hatalomért küzdenek. A drow-kat arra nevelik, hogy a felszínen lakó fajok csak rabszolgának valók.

Van legalább egy drow, azonban, aki elüt a többiekől. Az Elfeledett Birodalmakban Drizzt Do'Urden, az északi kósza számtalanszor bizonyította, hogy a gyengék és ártatlanok jószívű védelmezője.

NEMES ELF

Nemes elfként éles az elméd és a mágia alapjait bizonyosan elsajátítottad. A D&D sok világában kétféle nemes elf is létezik. Az egyik változat (így Szürkesas világában a szürke és völgyi elfek, a Sárkánydárda silvanesti népe, és az Elfeledett Birodalmak nap elfjei) gögös és visszahúzódo, magát felsőbbrendűnek tartja a nem-elf fajokhoz képest, de még más elfekhez képest is. A másik változat (a szürkesasi nemes elfek, a Sárkánydárda qualinesti népe, és az Elfeledett Birodalmak hold elfjei) gyakoribbak és barátságosabbak, és gyakran előfordulnak emberek vagy más fajok tagjai között is.

Faerûn nap elfei (más néven arany elfek vagy napkelte elfek) bőre bronz, hajuk réz színű, fekete, vagy aranyszőke. A szemük arany, ezüst vagy fekete. A hold elfek (más néven ezüst elfek vagy szürke elfek) sápadtabbak, alabástrom bőrük akár kékes árnyalatú is lehet. A hajuk leggyakrabban ezüst-fehér, fekete, vagy kék, de a szőke, barna vagy vörös különböző árnyalatai sem ritkák. A szemük arannyal pettyezett kék vagy zöld színű.

Tulajdonság Növelés. Növeld meg 1-gyel az Intelligenciád értékét.

Elf Fegyveres Kiképzés. Jártas vagy a hosszú kard, rövid kard, rövid íj és hosszú íj használatában.

Varázstrükk. Ismersz egy választásod szerinti varázstrükköt a varázslók varázslatlistájáról. Az Intelligencia a varázslás tulajdonságod ezzel a varázslattal.

További Nyelv. Tudsz beszélni és írni-olvasni még egy szabadon választott nyelven.

ERDEI ELF

Erdei elfként élesek az érzékeid, jók a megérzéseid, fürgén és észrevétlenül haladhatsz hazád erdeiben. Ebbe az alfajba tartoznak a vadon elfek (grugach-ok) Szürkesason, a kagonesti elfek a Sárkánydárda világán, valamint az erdei elfek Szürkesason és az Elfeledett Birodalmakban is.

Faerûnon az erdei elfek (más néven vad elfek vagy zöld elfek) visszahúzódoak, bizalmatlanok az elfeken kívül minden nép iránt.

Az erdei elfek bőre általában rézszerű, néha zöldes árnyalatú. A hajuk barna vagy fekete, néha szőke vagy rézszerű. A szemük zöld, barna vagy mogyorószerű.

Tulajdonság Növelés. Növeld meg 1-gyel a Bölcsességed értékét.

Elf Fegyveres Kiképzés. Jártas vagy a hosszú kard, rövid kard, rövid íj és hosszú íj használatában.

Fürge Léptek. A gyalogos alapsebbséged 35 láb.

A Vadon Álarca. Megpróbálhatsz elrejtőzni már akkor is, ha valamilyen természeti jelenség (lombok, sűrű eső, hulló hó, köd, stb) csak részlegesen eltakar.

EMBER

A TÖRTÉNETEK EGY NYUGHATATLAN NÉPRŐL SZÓLTAK, AKIK A tengereket és folyókat járják hosszú hajóikon. Kezdetben csak fosztogattak, és háborúztak, később viszont letelepedtek. A lapokról mégis valamilyen különös energia sugárzott, a kaland szeretete. Liriel egész éjjel olvasott, egymás után fogyasztva el a drága gyertyákat.

Soha sem becsülte sokra az embereket, de ezek a történetek lenyűgözték. A megsárgult lapok vakmerő hősokról, különös vadállatokról, nagyhatalmú de primitív istenekről, és idegen mágiáról meséltek, mely a távoli földekkel alkotott egységes szövődéket.

– Elaine Cunningham, *A varázsló lánya*

A legtöbb világ időszámítása szerint az emberek a legfiatalabb és legelterjedtebb faj. Későn érkeztek a világ színpadára, és rövid életűek a törpékhez, elfekhez és sárkányokhoz képest. Talán éppen rövidebb életük miatt próbálnak a lehető legtöbbet elérni a nekik megadatott évek alatt. Vagy talán úgy érzik, bizonyítaniuk kell a régi fajok előtt, ezért építenek hatalmas birodalmakat hódításaik vagy kereskedelem nyomán. Bármilyen is hajtja őket, az emberek megújítók, törekvők, a világ úttörői.

NAGY ELTÉRÉSEK

A vándorlásra és hódításra hajlamos emberek testileg a legváltozatosabbak a gyakori fajok között. Nincs olyan, hogy átlagos ember. Lehet 5 lábnyi (150 cm) magas vagy akár 6 lábnál (180 cm) is magasabb, nyomhat 125 vagy 250 fontot (55 - 110 kg). Az emberek bőre a szinte feketétől a sápadt fehérig bármilyen színű lehet, a hajuk feketétől szőke árnyalatig bármiféle (gyapjas, göndör, vagy egyenes szálú). A férfiaknak lehet arcszőrzete - ritkás vagy sűrű. Sok ember ereiben csörgedezik egy kevéske nem-emberi vér is: jelek utalhatnak elf, ork vagy más vérvonalakra. Az emberek tizenéves koruk végére nőnek fel, és ritkán érnek meg akár csak egyetlen évszázadot is.

VÁLTOZATOSSÁG MINDENBEN

A gyakori fajok között az emberek a legalkalmazkodóbbak és leginkább becsvágyóak. Igen változatos ízlésvilág, erkölcsiség, és szokások jellemzőek rájuk a rengeteg különféle vidéken, ahol csak letelepedtek. De ha egyszer letelepsznek, ott is maradnak: korokon át fennmaradó városokat építenek, és hatalmas királyságokat, melyek évszázadokon át tündökölnek. Az egyes emberek élete lehet rövidke, de az emberek nemzetei és kultúrája olyan szokásokat és megőriznek, melyek eredetére egyetlen ember sem emlékezhet már. A jelenben élnek – így különösen alkalmasak a kalandozó életre – de terveket szőnek a jövőre is, tartós örökséget akarnak maguk után hagyni. Az egyes egyének, és az emberek közössége egyaránt alkalmazkodik a körülményekhez, a lehetőségekre vár, és készen áll a politikai vagy társadalmi változásokra.

TARTÓS INTÉZMÉNYEK

Egy törpe vagy elf néha elvállalja, hogy megőriz egy bizonyos helyet vagy fontos titkot. Az emberek szent rendeket, intézményeket hoznak létre ilyen célokra. A törpe klánok és félszerzet vének átadják ősi hagyományaikat az újabb generációknak, az emberek templomai, kormányai, könyvtársai és törvénykönyvei kőbe vésik a történelem számára a hagyományokat. Az emberek halhatatlanságról álmodoznak, de (néhányuktól eltekintve, akik élőholtta válnának vagy isteni rangra emelkednének, hogy megmeneküljenek a halál karmaiból) ezt úgy érik el, hogy az emlékeiket hátrahagyják, mikor ők maguk már eltávoztak.

Néhány ember idegengyűlölő, de a társadalmuk nagy általánosságban befogadó. Az emberek országaiban szívesen látnak sok nem-emberi népet, szemben a nem-emberi vidékeken élő viszonylag kevés ember arányával.

A BECSVÁGY BAJNOKAI

A kalandokra vágyó emberek a legmerészebb és legbecsvágyóbb tagjai egy merész és becsvágyó fajnak. Dicsőségre vágnak társaik szemében, hatalomra, vagyonra és hírnévre. Minden más fajnál jellemzőbb rájuk, hogy ügyek bajnokai lesznek, nem csak egy adott területé vagy csoporté.

EMBERI NEVEK ÉS ETNIKUMOK

Mivel más kultúrákhoz képest sokkal változatosabbak, az embereknek együttesen nincsenek jellemző neveik. Egyes emberi szülők más nyelven nevezik el gyermeküket: törpe vagy elf nyelven (többé-kevésbé helyesen kiejtve), de a legtöbben a helyi kultúrának, vagy őseik hagyományaiknak megfelelő neveket adnak.

Az emberek kultúrája és külső megjelenése is merőben eltérő lehet vidékről vidékre. Az Elfeledett Birodalmakban, például, teljesen más az öltözködés, építészet, konyha, zene

és irodalom az északnyugati területeken, például az Ezüstmezsgyén, mint a távoli Turmishban vagy Implilturban kelere – s még egyedibb a messzi Kara-Turon. Az emberek testi jellemzői az első emberek kezdeti népvándorlásai nyomán alakultak ki, így az emberek között az Ezüstmezgyén is lehetnek különféle bőrszínűek és vonásúak.

Az Elfeledett Birodalmakban kilenc fő emberi etnikai csoport a legelterjedtebb, bár több tucatnyi másikat is fellelhetünk Faerûn kisebb térségeiben. Ezek a csoportok, valamint jellemző neveik, más világokon is használhatóak gondolatébresztő kiindulási pontként az emberek megismerésére.

MINDENKI MÁSODIK LEGJOBB BARÁTJA

Az emberek éppen annyira keverednek más népekkel, mint ahogy egymással is. Csaknem mindenkivel jól kijönnek, bár talán nem állnak másokhoz túl közel. Az emberekből gyakran lesznek nagykövetek, diplomaták, bírák, kereskedők vagy valamiféle tisztségviselők.

Törpék. "Szívós nép, kitartó barátok, és állják a szavukat. De az arany iránti vágyuk lesz a vesztük."

Elfek. "Jobb nem sétálgatni az elfek erdejében. Nem szeretik a behatolókat, és könnyen megbabonázhatnak, ha nem tűzdelnek tele nyilakkal. De ha egyszer egy elf túllép az átkozott faji büszkeségén, és hajlandó egyenlő félként kezelni, sokat lehet tanulni tőlük."

Félszerzetek. "Nemigen ehetsz jobbat, mint egy félszerzet házában, ha nem töröd be a fejed a plafonon. Finom étel, s jó történetek a kandalló előtt. Ha legalább egy csöpp becsvágy szorult volna beléjük, igazán sokra vihetnék."

CALISHI

Más emberekhez képest alacsonyabbak és vékonyabb felépítésűek. A calishiak bőre, haja és szeme mély barna. Főként Faerûn délnyugati részén fordulnak elő.

Calishi nevek: (férfi) Aseir, Bardeid, Haseid, Khemed, Mehmen, Sudeiman, Zasheir; (női) Atala, Ceidil, Hama, Jasmal, Meilil, Seipora, Yasheira, Zasheida; (vezetéknevek) Basha, Dumein, Jassan, Khalid, Mostana, Pashar, Rein

CHONDATHI

A chondathiak sudár, nap barnította bőrű népek. Hajuk barna, a szinte szőke árnyalatútól a csaknem feketéig. A legtöbben magasak, a szemük zöld vagy barna, de bőven előfordulnak kivételek. A chondathi vérvonalú emberek a legjellemzőbbek Faerûn középső régióiban, a Belső-tenger parján.

Chondathi nevek: (férfi) Darwin, Dorn, Evendur, Gorstag, Grim, Helm, Malark, Morn, Randal, Stedd; (női) Arveene, Esvele, Jhessail, Kerri, Lureene, Miri, Rowan, Shandri, Tessele; (vezetéknevek) Bakfi, Homoksárkány, Koronalépte, Nemesbika, Simaerdős, Szürkevári

DAMARAI

A főként Faerûn északkeleti vidékein honos damaraiak közepes termetűek és felépítésűek, a bőrszínük lehet világos vagy nap barnította. A hajuk jellemzően barna vagy fekete, a szemük színe változatos lehet, de a barna a leggyakoribb.

Damarai nevek: (férfi) Bor, Fodel, Glar, Grigor, Igan, Ivor, Kosef, Mival, Orel, Pavel, Sergor; (női) Alethra, Kara, Katernin, Mara, Natali, Olma, Tana, Zora; (vezetéknév) Bersk, Chernin, Dotsk, Kulenov, Marsk, Nemetsk, Shermov, Starag.

ILLUSKI

Az illuskiak magas, fehér bőrű nép, szemük kék vagy acélos szürke. A legtöbbjük haja hollófekete, de a legtávolabbi északnyugat lakói között vannak szőke, vörös vagy világos barna hajúak is.

Illuski nevek: (férfi) Ander, Blath, Bran, Frath, Gerth, Lander, Luth, Malcer, Stor, Taman, Urth; (női) Amafrey, Betha, Cafrey, Kethra, Mara, Olga, Silifrey, Westra; (vezetéknév) Fényespagony, Helder, Hollószarv, Lackmann, Szélvihar, Szélzúgó

MULI

A Belső-tenger keleti és délkeleti partjainak uralkodó etnikuma. A muliak általában magasak, vékonyak, a bőrük borostyán színű, a szemük barnás. A hajuk fekete vagy sötétbarna lehet, de a legtöbb olyan országban, ahol a muliak a legjellemzőbbek, a nemesek és sok más muli is leborotválja a haját.

Muli nevek: (férfi) Aoth, Bareris, Ehput-Ki, Kethoth, Mumed, Ramas, So-Kehur, Thazar-De, Urhur; (női) Arizima, Chathi, Nephis, Nulara, Murithi, Sefris, Thola, Umara, Zolis; (vezetéknév) Ankhalab, Anskuld, Fezim, Hahpet, Nathandem, Sepret, Uuthrakt

RASHEMI

A leggyakrabban a Belső-tengertől keletre fordulnak elő, gyakran muliakkal keveredve. A rashemieket alacsonyabb termetű, zömök, izmos népek. A bőrük barnás árnyalatú, szemük sötét, hajuk sűrű és fekete.

Rashemi nevek: (férfi) Borivik, Faurgar, Jandar, Kanithar, Madislak, Ralmevik, Shaumar, Vladislak; (női) Fyevarra, Hulmarra, Immith, Imzel, Navarra, Shevarra, Tammith, Yuldra; (vezetéknév) Chergoba, Dyernina, Iltazyara, Murnyethara, Stayanoga, Ulmokina

SHOU

A shou nép Kara-tur legnépesebb és legbefolyásosabb népe, messze Faerûntól keletre. A bőrük sárgás bronz árnyalatú, a hajuk fekete, a szemük sötét. A shou vezetéknéveket általában a keresztnév elé teszik.

Shou nevek: (férfi) An, Chen, Chi, Fai, Jiang, Jun, Lian, Long, Meng, On, Shan, Shui, Wen; (női) Bai, Chao, Jia, Lei, Mei, Qiao, Shui, Tai; (vezetéknév) Chien, Huang, Kao, Kung, Lao, Ling, Mei, Pin, Shin, Sum, Tan, Wan

TETHYRI

Faerûn nyugati peremvidéke, a Kardpart mentén mindenütt elterjedt népcsoport. A tethyriek közepes felépítésűek és magasságúak, kissé barnás bőrűek, mely világosabb, minél északabbra élnek. A szem- és hajszínük igen változatos, de a barna haj és kék szem a leggyakoribb. A tethyriek leginkább chondathi neveket használnak.

TURAMI

A Belső-tenger déli partvidékének őslakói, a turamiak általában magas és izmos emberek, a bőrük sötét mahagóni színű, a hajuk göndör és fekete, a szemük sötét.

Turami nevek: (férfi) Anton, Dierro, Marcon, Pieron, Rimardo, Romero, Salazar, Umbero; (női) Balama, Dona, Faila, Jalana, Luisa, Marta, Quara, Selise, Vonda; (keresztnevek) Agosto, Astorio, Calabria, Domine, Falone, Marivaldi, Pisavar, Ramondo

ALTERNATÍV EMBERI JELLEMZŐK

Ha a játékban használjátok az opcionális képesség szabályokat a *Játékosok Kézikönyvének* 6. fejezetéből, a Kalandmester engedélyezheti az alábbi alternatív jellemzők használatát, az emberek Tulajdonság Növelés képessége helyett.

Tulajdonság Növelés. Növelj meg 1-gyel két különböző tulajdonságod értékét.

Szakértelmek. Járts leszel egy szabadon választott szakértelemben.

Képesség. Választhatsz egy képességet.

EMBERI JELLEMZŐK

Nehéz általánosságban beszélni az emberekről, de az ember karaktered az alábbi jellemzőkkel bír.

Tulajdonság Növelés. Növelj meg 1-gyel minden tulajdonságod értékét.

Kor. Az emberek a tizenéves koruk végére érik el a felnőtt kort, és egy évszázadnál rövidebb ideig élnek.

Jellem. Az emberek nem hajlanak egyik jellem felé sem. Megtalálhatóak közöttük a legjobbak és legalantasabbak is.

Méret. Az emberek magassága és felépítése igen változatos, éppen csak 5 lábnyi (150 cm) magasságtól jóval 6 láb (180 cm) fölötti termetig. A méreted Közepes.

Sebesség. A gyalogos alapsebességed 30 láb.

Nyelvek. Tudsz beszélni és írni-olvasni közös nyelven és még egy általad választott nyelven. Az emberek gyakran megtanulják más fajok nyelveit, ha dolguk van velük, még az egészen szokatlan nyelveket is. Hajlamosak beszéd közben más nyelvekből kölcsönzött szavakat is használni:

ork káromkodásokat, elf zenei szakkifejezéseket, törpe katonai zsargont, stb.

FÉLSZERZET

REGIS, A FÉLSZERZET, FAJTÁJÁNAK EGYETLEN KÉPVISELŐJE TÖBB SZÁZ mérföldes körzetben, összefonta ujjait a feje mögött, és nekidőlt a fa mohával borított törzsének. Regis alacsony volt, még saját apró fajtájának mércéjével is: göndör hajkoronájával együtt is alig ütötte meg a három lábat, hasát azonban kellőképp kikerekítette a jó étel szeretete - vagy több jó ételé, ha alkalom nyílt rá.

A kampós botot, melyet horgászbotként használt, két szőrös lábujja közé fogta, úgy lógatta ki a csendes tó fölé. Botja tökéletesen tükröződött vissza a Maer Daldon üvegszerűen sima felszínéről.

– R.A. Salvatore, *A kristályszilánk*

Az otthon kényelme a legtöbb félszerzet élete célja: egy hely, ahol békében és nyugalomban letelepedhet, minél messzebb a marcangoló szörnyetegektől és a csatázó seregektől; a tűzhely melege és bőséges vacsora; egy jó ital és jó csevegés. Vannak félszerzetek, akik egész életüket félreeső mezőgazdasági közösségekben töltik, mások vándorló csapatokat alkotva folyamatosan utaznak, csábítja őket a nyílt út és a távoli láthatár, hogy új vidékek csodáit és új népeket ismerjenek meg. De még ezek a vándorlók is szeretik a békét, az ételt, a kályha melegét, és az otthonot, bár az otthonuk lehet éppen egy földuton zötykölődő barát, vagy a folyón lefelé úszó tutaj.

KICSI ÉS GYAKORLATIAS

Az aprócska félszerzetek úgy boldogulnak a nagyobb lényekkel teli világban, hogy észrevétlenül maradnak, de legalábbis nem ártnak senkinek. Úgy 3 láb (90 cm) magasak, meglehetősen ártalmatlan a kinézetük. Így aztán évszázadokon át fennmaradtak birodalmak árnyékában, háborúk peremén, és politikai viszályok közt. Hajlanak a köpcös alkatra, 40-45 fontot (18-20 kg) nyomnak.

A félszerzetek bőrszíne napbarnított, vagy épen világos is lehet, általában pirososzopaszgás arccal, a hajuk barna vagy homokszínű, és hullámos. A szemük barna vagy mogyorószínű. A félszerzet férfiak gyakran növesztenek pofaszakállat, de a hagyományos szakáll ritkaságszámba megy köztük, a bajusz még inkább.

A félszerzetek gyakorlatiassága nem csak az öltözködésre vonatkozik. Az alapvető szükségletek és az egyszerű örömek érdeklik őket, a kérkedés nem a sajátjuk. Még a leggazdagabb félszerzetek is inkább a pincében elzárva tartják a kincseiket, mintsem hogy közszemlére tegyék. A problémákra könnyen megtalálják a legegyszerűbb megoldást, tépelődni nincs türelmük.

KEDVES ÉS KÍVÁNCSI

A félszerzetek nyájas és vidám népség. Nagyra tartják a családi és baráti köteléket, valamint a tűzhely és otthon kényelmét, aranyról vagy dicsőségről nemigen álmodoznak. Még a kalandozóikat is általában a közösség, barátság, a vándorlás iránti vágy, vagy kíváncsiság hajtja. Örömmel fedeznek fel új dolgokat, még ha csak apró-cseprő dolgokról is van szó: egzotikus ételeket, vagy szokatlan öltözködést.

A félszerzetek könnyen megsajnálják másokat, nem bírják elviselni, ha mások szenvednek. Nagylelkűek, örömmel megosztják, amijük van, még ínséges időkben is.

A TÖMEGBE OLVADÁS

A félszerzetek könnyen beilleszkednek az emberek, törpék vagy elfek közösségébe. Hasznossá teszik magukat, így örömmel fogadják őket. Született lopakodók, és ártatlan kinézetüknek hála könnyen elkerülik a nem kívánt figyelmet.

A félszerzetek szívesen dolgoznak együtt másokkal, és hűségesek a barátaikhoz, legyen az félszerzet vagy más faj tagja. Megdöbbenő vadságra is képesek, ha barátaik, családjuk, vagy közösségük veszélyben van.

VIDÉKI ÖRÖMÖK

A legtöbb félszerzet kis, békés közösségekben él, nagy farmokkal és gondosan ápolt gyümölcsösökkel. Ritkán alapítanak saját királyságot, vagy birtokolnak földet csendes kis megyéiken túl. Általában félszerzet nemesség vagy uralkodók nincsenek, a családot a vénei igazgatják tanácsaikkal. Körülöttük birodalmak tündökölnének és bukhatnak el, de a családok hagyományai nem változnak.

Sok félszerzet más népek között él. A szorgos és hűséges félszerzetek ilyen közösségekben jól kereshetnek, és kényelmesen élhetnek. Néhány félszerzet közösség utazó életet él, szekeret hajtának vagy csónakkal utaznak egyik helyről a másikra, állandó otthon nélkül.

A LEHETŐSÉGEK FELFEDEZŐI

A félszerzetek általában azért választják a kalandozó életet, hogy megtalmassák a közösségüket, támogassák barátaikat, vagy csak hogy felfedezzék a csodákkal teli, széles világot. Számukra a kalandozás nem annyira hivatás, inkább csak egy érdekes lehetőség vagy esetleg szükség.

FÉLSZERZET NEVEK

A félszerzeteknek van keresztnéve, családnéve, és esetleg beceneve. A családnévek gyakran régi becenevek, amelyek úgy megragadtak, hogy nemzedékeken át öröklődnek.

Férfi nevek: Alton, Ander, Cade, Corrin, Eldon, Errich, Finnan, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Welby

Női nevek: Andry, Bree, Callie, Cora, Euphemia, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Merla, Nedda, Paela, Portia, Seraphina, Shaena, Trym, Vani, Verna

Családi nevek: Ágamély, Feldombi, Hegydöntő, Jóhordós, Pemzliszedő, Rémparlag, Teafű, Téglabontó, Vackortüske, Zöldpalacki

FÉLSZERZET JELLEMZŐK

A félszerzet karaktered sok tulajdonságában osztozik más félszerzetekkel.

Tulajdonság Növelés. Növeld meg 2-vel az Ügyességéd értékét.

Kor. A félszerzetek 20 éves korukra számítanak felnőttnek, és általában a második évszázaduk derekát tapossák életük végén.

Jellem. A legtöbb félszerzet törvényes jó jellemű. Többnyire jószívű és kedves népek, nem bírják mások szenvedését, és nem tűrik az elnyomást. Igen rendezett és hagyománytisztelő nép, fontos számukra a közösség támogatása, és a régi módi dolgok kényelme.

Méret. A félszerzetek úgy 3 láb (90 cm) magasak, és mintegy 40 font (18 kg) súlyúak. Kis méretű vagy.

Sebesség. A gyalogos alapsebesség 25 láb.

Szerencsés. Ha 1-est dobsz támadó dobásra, tulajdonság próbára vagy mentődobásra a d20-on, újradozhatod a dobást, és az új dobást kell használnod.

Bátor. Előny jár a rettegés elleni mentődobásaidra.

Félszerzet Ügyesség. Átmehetsz más lények területén, ha azok nagyobb méretűek nálad.

Nyelvek. Tudsz beszélni és írni-olvasni közös és félszerzet nyelven. A félszerzet nyelv nem éppen titkos, de a félszerzetek nem szívesen osztják meg másokkal. Nem sokat írnak, így az irodalmuk sem valami gazdag. A szóbeli hagyományaik azonban nagyon is bőségesek. A közös nyelvet szinte minden félszerzet beszéli, hogy tudjanak beszélgetni azokkal, akiknek a földjén élnek vagy átutaznak.

Alfajok. A két fő félszerzet típus, a könnyűléptű és a markos félszerzetek, inkább rokonságban álló családok csoportja, mintsem önálló alfaj. Válaszd e két alfaj egyikét.

KÖNNYŰLÉPTŰ

Könnyűléptű félszerzetként könnyen elrejtőzöl mások figyelme elől, akár mások háta mögött is. Barátságos vagy, jól kijössz másokkal. Az Elfedett Birodalmakban a könnyűléptű félszerzetek a legelterjedtebb és leggyakoribb faji változat.

A könnyűléptűek között gyakoribb az utazás iránti vágy, mint más félszerzeteknél, gyakran laknak más fajok között, vagy élnek nomád életet. A Szürkesas világán ezt az alfajt szőröslábú vagy nyurganép félszerzeteknek nevezik.

Tulajdonság Növelés. Növeld meg 1-gyel a Karizmád értékét.

Született Rejtőzködő. Megpróbálhatsz elrejtőzni már akkor is, ha csak egy másik, nálad nagyobb méretű lény takar el.

MARKOS

Markos félszerzetként az átlagosnál szívósabb vagy, és kevésbé hatnak rád a mérgek. Egyesek szerint a markosokban némi törpevér is csörgedezik. Az Elfedett Birodalmakban szilajszívű félszerzetnek nevezik őket, és délen ők a gyakoribb fajzat.

Tulajdonság Növelés. Növeld meg 1-gyel az Állóképességéd értékét.

Markos Ellenállás. Előny jár a mérge elleni mentődobásaidra, és ellenállásod van mérge sebzéssel szemben.

BARÁTSÁGOS ÉS POZITÍV

A félszerzetek próbálnak mindenkivel jól kijönni, és nem bírják a durva általánosításokat - főleg a negatívakat.

Törpék. "A törpék hű barátok, és számíthatsz rá, hogy betartják a szavukat. De belehalnának, ha néha mosolyognának is?"

Elfek. "Milyen szépek! Az arcuk, a zenéjük, milyen kecsesek, meg minden. Mintha egy gyönyörű álomból léptek volna elő. De sose tudni, mi jár a fejükben a mosolygó arcuk mögött – biztos több, mint mutatják."

Emberek. "Az emberek majdnem olyanok, mint mi. Némelyikük. Gyere ki a kastélyaikból meg az erődjeikből, beszélj csak a gazdákkal és pásztorokkal, és derék, megbízható népekkel találkozhatasz. Na, nem mintha a bárókkal meg katonákkal bármi gond lenne – igazán tiszteletre méltó az eltökéltségük. És hát, ha a saját földjeiket védik, minket is megvédenek."

TÖRPE

- ELKÉSTÉL, ELF! - HALLATSZOTT EGY ISMERŐS, DURVA HANG.

Harcpöröly Bruenor végigment halott ellenfelének hátán, ügyet sem vetve arra a tényre, hogy a súlyos szörnyeteg a barátján fekszik. Az imígyen megnövekedett terhelés ellenére a törpe hosszú, hegyes, sokszor betört orra és ezüsttel csíkozott, de még mindig tűzvörös szakálla örömteli látvány volt Drizzt számára. - Gondoltam, hogy bajban talállak, ha kijövök érted!

– R. A. Salvatore, *A kristálysízlánk*

Ősi, nagyszerű királyságok, a hegyek gyökereibe vájt csarnokok, csákányok és pörölyök zajának visszhangja a bányák mélyén, a klánhoz és a hagyományhoz való ragaszkodás, a goblinok és orkok izzó gyűlölete – ezek a közös sajátosságok kötnek össze minden törpét.

ALACSONY ÉS TÖMZSI

A merész és szívós törpék közismerten jó harcosok, bányászok, kő- és fémművesek. Bár 5 lábnál (150 cm) jócskán alacsonyabbak, a törpék olyan vaskosak és tömör felépítésűek, hogy ugyanannyit nyomhatnak mint egy két lábnyival (60 cm) magasabb ember. Bátorságuk és kitartásuk is könnyedén lekörözi a nagyobb népeket.

A törpék bőrszíne a mély barnától a halovány, vörösebb árnyalatokig terjed, de a leggyakoribb a világos barna és a földszín. A hajukat hosszúra növesztik és egyszerű frizurát hordanak. A hajszínük általában fekete, őszes vagy barna, bár a sápadtabb bőrszínű törpék között a vörös haj is gyakori. A férfiak nagyra becsülik és alaposan gondozzák szakállukat.

IDŐTÁLLÓ EMLÉKEK ÉS VISZÁLYOK

A törpék több mint 400 évig is élhetnek, így a legöregebbjeik nagyon más világra emlékeznek még. Például az Elfeledett Birodalmak világában Felbarr Fellegvárának legöregebb törpéi emlékeznek rá, amikor jó három évszázada orkok hódították meg az erődöt, és 250 évig tartó száműzetésbe kényszerítették a törpéket. Hosszú életüknek hála más szemszögből nézik a világot, mint a rövid életű emberek vagy félszerzetek.

A törpék szilárdak és kitartóak, mint imádott hegyeik. Az évszázadok múlását egykedvű kitartással tűrik, és keveset változnak. Tisztelik klánjaik hagyományait, melyek vérvonalait a világ ifjú koráig, a legősibb erődök megalapításáig vezetik vissza, és a hagyományoknak nem egykönnyen fordítanak hátat. A hagyományaik része a törpe istenek tisztelete is, akik a törpék eszményeit testesítik meg: szorgos munka, tapasztalat a harcmezőn, elkötelezettség a kovácmesterség iránt.

A törpék általában eltökéltek és hűségesek, tartják a szavukat, határozottan cselekszenek, néha már-már

makacsak. Sok törpének igen erős az igazságérzete, és nem könnyen bocsátják meg a sérelmeiket. Egy törpe sérelme pedig az egész klánja sérelme, így ami egyetlen törpe bosszújának indul, könnyen komplett klán háborúvá fajulhat.

KLÁNOK ÉS KIRÁLYSÁGOK

Mélyen a hegyek alatt terülnek el a törpe királyságok, ahol a törpék drágaköveket és nemesfémeket bányásznak, és csodás tárgyakat kovácsolnak. Rajonganak a nemesfémek és a mives ékszerek szépségéért és művészi kivitelezéséért. Egyesekben ez a rajongás a zsugoriságig fajulhat. Amit nem lelnek meg a hegyek mélyén, megszerzik kereskedelemmel. Nem szeretik a hajókat, ezért élelmes emberek vagy félszerzetek sokszor kereskednek törpe árukkal vízi útvonalakon. Más fajok megbízható tagjait örömmel látják a törpe településeken, bár néhány területet elzárnak előlük.

A törpe társadalom alapegysége a klán, a törpéknek pedig fontos a társadalmi pozíció. Még a királyságaiktól messze élő törpék is fontosnak tartják klánhoz tartozásukat, elismerik a rokoni szálakat, és ősük nevére esküdöznek vagy átkozódnak. Törpét nem érhet nagyobb balsors, minthogy klán nélkül maradjon.

Más földeken élő törpék általában kézművesek, különösen fegyver- és páncélkovácsok, ékszerészek. Néhányan elszegődnek zsoldosnak vagy testőrnek, bátorságuk és hűségük miatt nagy irántuk a kereslet.

ISTEN, ARANY ÉS KLÁN

Törpéket gyakran a kincsek iránti vágyuk hajtja a kalandozó élethez – akár önmagában a birtoklási vágy hajtja őket, akár valamilyen különös célból van szükségük a kincsre, vagy akár jótékony célból, hogy másoknak segíthessenek. Más törpéket isteneik parancsa vagy példája ösztönöz, akár az égiek közvetlen hívására kezdenek küldetésbe, vagy csak így próbálják valamely törpe istenség nevében dicsőségre szert tenni. A klán és az ősök és fontos motiváló tényezők lehetnek. Egy törpe célja lehet a klán elveszett becsületének helyreállítása, a klán valami ősi sérelmének megtorlása, vagy éppen száműzetés után a klánbeli hely visszaszerzése. De kutathat a törpe hatalmas őse bárdja után, mely évszázadokkal ezelőtt veszett el a csatatéren.

NEHEZEN MEGSZEREZHETŐ BIZALOM

A törpék elég jól kijönnek a legtöbb faj tagjaival. "A különbség ismerős és barát között úgy száz év", tartja a törpe szólás. Talán átvitt értelemben használják a mondást, de világosan megmutatja, milyen nehéz a rövidebb életű fajoknak, mondjuk az embereknek, elnyerni egy törpe bizalmát.

Elfek. "Nem bölcs dolog az elfekre támaszkodni. Sosem tudhatod, mit fog egy elf csinálni; ha az ork fejére pöröly kerül sor, az elfek ugyanakkora eséllyel kezdenek danolászni, mint kardot rántani. Két dolgot azért el lehet róluk mondani. Nincs túl sok kovácsuk, de ami van, az szép munkát végez. És amikor a hegyekből özönlenni kezdenek az orkok meg a goblinok, jó, ha egy elf védi a hátadat. Na, nem annyira, mintha egy törpe, de tényleg ugyanúgy utálják az orkokat, mint mi."

Félszerzetek. "Persze, kellemes népek. De mutass nekem egy félszerzet hőst! Egy birodalmat, győztes sereget. Vagy akár csak egy korokkal ezelőtti félszerzetek kovácsolta kincset. Semmi. Hogy veheted őket komolyan?"

Emberek. "Veszed a fáradságot, hogy jobban megismerj egy embert, és mire végzel, máris a halálos ágyánál állsz. Ha mázlid van, vannak rokonai - mondjuk, a lánya vagy unokája - aki éppen olyan ügyes kezű és jó szívű, mint ő volt. Na, ilyenkor össze lehet barátkozni egy emberrel. És milyen lelkesek! Elhatároznak valamit, és megszerzik, akár a sárkány kincsét, vagy egy birodalom trónját. Az ilyen eltökéltség csodálatra méltó, még ha elég gyakran bajba is keverednek miatta."

TÖRPE NEVEK

A törpe nevét a klán vénei adják, a hagyományok szerint. Minden rendes törpe nevet újra és újra felhasználnak nemzedékeken át. A törpe neve a klánja tulajdona, nem a törpe sajátja. Ha egy törpe visszaél a nevével, vagy szégyent hoz a klán nevére, megfoszthatják a nevétől, és a törvény erejénél fogva megtilthatják, hogy törpe nevet használjon.

Férfi nevek: Adrik, Alberich, Baern, Barendd, Brottor, Bruenor, Dain, Darrak, Delg, Eberk, Einkil, Fargrim, Gardain, Harbek, Kildrak, Kova, Morgran, Orsik, Oskar, Rangrim, Rurik, Taklinn, Thoradin, Thorin, Tordek, Traubon, Travok, Ulfgar, Veit, Vondal

Női nevek: Artin, Audhild, Bardryn, Borostyán, Dagnal, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Finellen, Gunnloda, Gurdis, Helja, Hlin, Ilde, Kathra, Kristryd, Liftrasa, Mardred, Riswynn, Sannle, Torbera, Torgga, Vistra

Klán nevek: Balderk, Dankil, Dérszakáll, Gorunn, Harcpöröly, Holderhek, Loderr, Lutgehr, Markosüllő, Rumnaheim, Strakeln, Torunn, Tűzkovács, Ungart, Vasököl

TÖRPE JELLEMZŐK

A törpe karaktered különféle született képességekkel rendelkezik, a törpe természet alapelemeivel.

Tulajdonság Növelés. Növeld meg 2-vel az Állóképességed értékét.

Kor. A törpék ugyanolyan gyorsan nőnek fel, mint az emberek, de 50 éves korukig fiatalnak számítanak. Átlagosan mintegy 350 évig élnek.

Jellem. A legtöbb törpe törvényes, szilárdan hisznek a jól szervezett társadalomban. Hajlamosabbak a jó jellemre, erős igazságérzetük van és hisznek benne, hogy a tisztas rend előnyeiből mindenkinek részesülnie kell.

Méret. A törpék 4-5 láb magasak (120-150 cm), és átlagosan 150 font (70 kg) körüli súlyúak. A méreted Közepes.

Sebesség. A gyalogos alapsebességed 25 láb. A sebességed nem csökken, ha nehéz páncélt viselsz.

Sötétlátás. A földalatti élethez szoktál, így különösen jól látsz sötétben és félhomályban. 60 lábnyi (18 m) távolságig ugyanolyan jól látsz félhomályban, mintha teljes világosság lenne, sötétségben pedig mintha félhomály lenne. A sötétben nem tudod megkülönböztetni a színeket, csak a szürke árnyalatait látod.

Törpe Ellenállás. Előny jár a méreg elleni mentődobásaidra, és ellenállásod van méreg sebzéssel szemben (lásd részletesen a 9. fejezetet).

Törpe Harci Kiképzés. Jártas vagy a csatabárd, kézi balta, könnyű kalapács és a harci kalapács forgatásában.

Eszköz Jártasság. Jártas vagy egy választott kézműves szerszám használatában az alábbiak közül: kovács szerszámok, sörfőző készletek, vagy kőműves szerszámok.

A Kő Fortélyai. Ha kőműves munkák eredetének megállapítására kell Intelligencia (Történelem) próbát dobnod, jártasnak számíatsz a Történelem szakértelemben, és a jártasság bónuszodat megduplázhatsz a próba erejéig.

Nyelvek. Tudsz beszélni és írni-olvasni közös és törpe nyelven. A törpe nyelvben sok a kemény mássalhangzó és torokhang, és ezt érezni akkor is, ha a törpék más nyelven beszélnek.

Alfajok. A D&D világaiban a törpéknek két jellemző alfaja fordul elő: a dombi törpék és a hegyi törpék. Válassz egyet az alfajok közül.

DOMBI TÖRPE

Dombi törpeként élesek az érzékszerveid, jók a megérzéseid, és igen szívós vagy. Dombi törpék Faerûn földjén az arany törpék, a hatalmas délvidéki királyság lakói, csakúgy mint Krynn száműzött Neidar klánjának és aljas Klar klánjának törpéi a Sárkánydárda világán.

Tulajdonság Növelés. Növeld meg 1-gyel a Bölcsességed értékét.

Törpe Szívósság. A maximális életerő pontjaid száma szintenként 1-gyel magasabb.

HEGYI TÖRPE

Hegyi törpeként erős és kemény vagy, hozzá vagy szokva a nehéz élethez vad vidékeken. Viszonylag magasra nőttél (törpéhez képest), és világosabb bőrszín jellemző rád.

Faerûn északi vidékének pajzs törpéi, vagy a Sárkánydárda földjének uralkodó Hylar klánja és nemes Daewar klánja mind hegyi törpék.

Tulajdonság Növelés. Növeld meg 1-gyel az Erőd értékét.

Törpe Páncélhasználat. Jártas vagy a könnyű és közepes páncélok használatában.

DUERGAR

A Mélysötét messzi földalatti városaiban élnek a duergarok, vagy szürke törpék. Ezek a kegyetlen, alattomos rabszolga kereskedők a felszíni világra vezetnek portyákat, hogy foglyokat ejtsenek, majd áldozataikat eladják a Mélysötét más fajainak. Mágikus képességeikkel láthatatlanná válhatnak, vagy egy kis időre óriási méretűre nőhetnek.

3. FEJEZET: OSZTÁLYOK

A KALANDOZÓK KÜLÖNLEGES EMBEREK, KALANDVÁGYUK OLYAN ÉLETBE sodorja őket, mellyel mások meg sem mernének próbálkozni. Hősök, akik a világ sötét szegleteit derítik fel, és olyan veszélyekkel néznek farkasszemet, melyek ellen csekélyebb férfiak és asszonyok tehetetlenek lennének.

Az osztályod határozza meg elsősorban, mire képes a karaktered. Több ez, mint egy foglalkozás: ez a karaktered hivatása. Az osztályod befolyásolja, hogyan látod a világot, mit teszel, és milyen kapcsolatban állsz másokkal és a multiverzum erőivel. A harcos, például, szemlélheti gyakorlatiasan a világot, pusztán a stratégia és manőverek szemszögéből, magát pedig talán csak bábúnak tekinti egy hatalmas játszmaiban. Ezzel szemben a pap talán önkéntes szolgának tekinti magát, aki istene kibontakozó tervét segíti elő, vagy éppen az istenek közötti konfliktusban teszi a dolgát. A harcos jó kapcsolatot ápolhat egy zsoldos társaság vagy hadsereg tisztjeivel, míg a pap különböző lelkipásztorokkal, lovagokkal, hite követőivel van jó viszonyban.

Az osztályod egy sor különleges képességet biztosít számodra: a harcosok a fegyverforgatás és a páncélok használatának mesterei, a varázslók mágiait használják. Alacsonyabb szinteken az osztályod talán csak két-három különlegességet biztosít, de ahogy szinteket lépsz, egyre több különlegességet érsz el, és meglévő képességeid erősödnek. Ebben a fejezetben minden egyes osztály leírásánál szerepel egy összefoglaló táblázat az egyes szinteken járó előnyökről, és a különlegességek részletes leírása is.

A kalandozók néha több osztályban is fejlődnek. A zsvány talán új irányba lép tovább, és belekontárkodik kicsit a papi osztályba, bár a zsvány képességeit fejleszti elsősorban. Az elfek híresen róla, hogy katonai képességüket és mágikus tapasztalataikat ötvözik, és párhuzamosan fejlődnek harcosként és varázslóként is. A különféle osztályok ilyen kombinálásáról, vagyis a vegyes osztályokról a *Játékosok Kézikönyve* ír.

Négy alapvető osztály (lásd az Osztályok táblázatot) szinte minden D&D világon előfordul, ezek a leggyakoribb kalandozó osztályok. Lásd a *Játékosok Kézikönyvét* a többi osztály leírásáról.

OSZTÁLYOK

Osztály	Leírás	Életerő Kocka	Fő tulajdonság	Mentődobás jártasság	Fegyver és páncél jártasság
Harcos	A harc mestere, mindenféle fegyver és páncél használatában jártas	d10	Erő vagy Ügyesség	Erő, Állóképesség	Minden páncél, pajzs, egyszerű és katonai fegyverek
Pap	Az istenek mágiját hordozó, felsőbb hatalmat szolgáló bajnok	d8	Bölcsesség	Bölcsesség, Karizma	Könnyű-közepes páncél, pajzs, egyszerű fegyverek
Varázsló	Tanult varázstudó, a valóság struktúráját formázza erejével	d6	Intelligencia	Intelligencia, Bölcsesség	Tőr, dobonyíl, parittyá, bot, könnyű számszerj
Zsvány	Lopva, trükkökkel gyűri le az akadályokat és ellenfeleit	d8	Ügyesség	Ügyesség, Intelligencia	Könnyű páncél, egyszerű fegyverek, kézi számszerj, hosszú és rövid kard, vívótőr

HARCOS

A döngő lemezvértbe öltözött ember pajzsát maga előtt tartva rohamozza meg a goblin csordát. Mögüle a szegecselt bőrvértés elf pompás íjából nyilakkal sorozza meg a goblinokat. A közelükben a fél-ork utasításokat kiált feléjük, segít a két harcolónak összehangolni a támadását a lehető legelőnyösebben.

A láncinges törpe pajzsával hárítja az ogre gyilkos bunkócsapását, ahogy a hatalmas lény bunkója a törpe társa felé suhan. Társa, a pikkelyvértés fél-elf, két szablyáját szemkápráztatva suhogtatva köröz az ogre körül, vakfoltot keres az óriási harcos védelmében.

Az arénában sportból küzdő gladiátor a szigony és háló mestere. Könnyen lerántja a lábáról ellenfelét, és körbe vonszolja az arénában a közönség nagy öröme - no és saját taktikai előnyére. Az ellenfele kardja egy pillanatra kékes fénnel villan fel, mielőtt villámot szórva csapna le rá.

Ezek a hősök mind harcosok, talán a DUNGEONS & DRAGONS világának legváltozatosabb kasztját képviselik. A küldetésre induló lovag, a hódító hadúr, a király bajnoka, az elit talpas katonák, szívós zsoldosok, a banditák királya - mind harcosok, a fegyverek és páncélok használatának utolérhetetlen mesterei, a harci képzettségek alapos ismerői. Jó ismerősük a halál is: mások közt osztják, és farkasszemet néznek vele.

FELKÉSZÜLT SPECIALISTA

A harcosok minden harci stílus alapjait ismerik. Mind le tud csapni fejszével, vívhat vívótőrrel, forgathat hosszúkardot vagy kétkezes kardot, használhat íjat, vagy akár befoghatja ellenfelét egy hálóval. A harcos járatos a pajzsok, és mindenféle páncélzat használatában. Az alapvető ismereteken túl a harcosok egy-egy konkrét harci stílus specialistái. Néhányuk az íjászatra fordítja a figyelmét, mások két fegyverrel küzdenek egyszerre, megint mások harci képességeiket mágiaival egészítik ki. A harcosok alapos általános felkészültségének és mély specializációjának hála kiválóan küzdenek a csatamezőn és kazamatákban egyaránt.

VESZÉLYRE KÉPZETT

Nem minden városi őr, falusi polgárőr, a királynő seregének minden katonája harcos. A legtöbb ilyen szervezet viszonylag képzetlen katonákból áll, csak alapszintű harci képzettségekkel. A veterán katonák, a sereg tisztjei, a képzett testőrök, hű lovagok és más hasonló személyiségek lehetnek harcosok.

Sok harcost vonz a kalandozó élet. Kutatás a kazamatákban, a szörnyek legyilkolása, és más veszélyes feladatok gyakoriak a kalandozók munkájában, és éppen ezek a harcosok éltető eleme. Nem is olyan nagyon más ez, mint a korábbi életük, amit maguk mögött hagytak. Nagyobb a kockázat, talán, de nagyobb a jutalom is: a városi őrségben nem sok harcosnak van lehetőség mágikus *lángoló* kardokat találni, például.

A HARCOS MEGALKOTÁSA

A harcosod kialakításához a karaktered hátterének két, egymáshoz kapcsolódó elemén érdemes elgondolkoznod. Hol szereztél harci kiképzést, és mivel tűnsz ki a köznap katonák közül? Talán kíméletlenebb voltál? Különleges figyelemben részesített mentorod – esetleg különleges eltökéltségedet látva? Eleve miért jelentkezted a kiképzésre? Veszély fenyegette a hazádat, bosszúvágyból, vagy csak hogy bizonyítsd képességeidet?

Lehetett részed hivatásos kiképzésben, például egy nemes úr seregében vagy a helyi polgárőrségben. Talán háborús akadémián képeztek ki, ahol stratégiát, taktikát, hadtörténelmet oktatnak. Vagy tanulhattál meg magad minden fogást - nem túl kifinomul, de kipróbált módszereket. Azért ragadtál kardot, hogy elmenekülj a tanyasi élet korlátaitól, vagy éppen ősi családi hagyományt követsz? Hol szerezted a fegyvereidet és a páncélot? Katonai felszerelés, esetleg családi örökség, vagy évekig kuporgattál, hogy megvásárolhasd őket? A fegyverzedet most a legfontosabb tulajdonod: csak ez áll közted és a halál ölelése között.

GYORS KARAKTER

Az alábbi javaslatok alapján gyorsan összeállíthatsz egy harcos karaktert. Az Erődet vagy az Ügyességedet válaszd a legerősebb tulajdonságnak, attól függően, hogy inkább közelharci, vagy inkább íjász (esetleg pontos fegyverrel harcoló) harcos leszel-e. A második legmagasabb tulajdonságod az Állóképességed legyen. Válaszd a katona hátteret.

A HARCOS

Szint	Jártasság bónusz	Különlegességek
1	+2	Harci stílus, Fújd Ki Magad
2	+2	Élénk Akció (1 használat)
3	+2	Harci Őstípus
4	+2	Tulajdonság Növelés
5	+3	Extra Támadás
6	+3	Tulajdonság Növelés
7	+3	Harci Őstípus Különlegesség
8	+3	Tulajdonság Növelés
9	+4	Legyűrhetetlen (1 használat)
10	+4	Harci Őstípus Különlegesség
11	+4	Extra Támadás (2)
12	+4	Tulajdonság Növelés
13	+5	Legyűrhetetlen (2 használat)
14	+5	Tulajdonság Növelés
15	+5	Harci Őstípus Különlegesség
16	+5	Tulajdonság Növelés
17	+6	Élénk Akció (2 használat), Legyűrhetetlen (3 használat)
18	+6	Harci Őstípus Különlegesség
19	+6	Tulajdonság Növelés
20	+6	Extra Támadás (3)

AZ OSZTÁLY KÜLÖNLEGESSÉGEI

Harcosként a az osztályod a következő különlegességeket biztosítja a karakterednek.

ÉLETERŐ PONTOK

Életerő Dobás: 1d10 harcos szintenként

Életerő Pontok 1. szinten: 10 + az Állóképesség módosítód

Életerő Pontok magasabb szinten: 1d10 (vagy 6) + az Állóképesség módosítód harcos szintenként az 1. után

JÁRTASSÁGOK

Páncél: minden páncél és pajzs

Fegyver: egyszerű és katonai fegyverek

Eszközök: nincs

Mentődobás: Erő, Állóképesség

Szakértelem: Válassz kettőt a következők közül:

Akrobatika, Állatokkal Bánás, Atlétika, Észlelés, Megértés, Megfélemlítés, Történelem és Túlélés

FELSZERELÉS

A következő felszereléssel kezdted a játékot a háttered által biztosított felszerelésen túl:

- (a) teljes láncing vagy (b) bőr páncél, hosszú íj és 20 nyílvevő
- (a) egy katonai fegyver és pajzs vagy (b) két katonai fegyver

- (a) könnyű számszeríj és 20 vessző vagy (b) két kézi balta
- (a) kazamatajáró csomag vagy (b) felfedező csomag

HARCI STÍLUS

A specialitásod egy konkrét küzdőstílus. Válassz egyet az alábbi lehetőségek közül. Ugyanazt a Harci Stílust nem veheted fel többször, még ha később lesz is lehetőség újabb Harci Stílust választani.

HARC NAGY FEGYVERREL

Ha két kézben forgatott, közelharc fegyver sebzés dobásának kockájával 1-est vagy 2-est dobsz, újra dobhatod a kockát, és az új dobott értéket kell használnod, még ha az új dobás is 1-es vagy 2-es. Ezt az előnyt csak kétkeszes vagy sokoldalú fegyverrel használhatod.

HARC KÉT FEGYVERREL

Ha két fegyverrel harcolsz, a második támadásnál is hozzáadhatod a tulajdonág módosítót a sebzésedhez.

ÍJÁSZAT

+2 bónusz jár a távolsági fegyverekkel végzett támadó dobásaidra.

OLTALMAZÁS

Ha egy lény, akit látsz, megtámad rajtad kívül egy másik célpontot, és a célpont 5 lábnaál (1,5 m) közelebb van hozzád, felhasználhatod a reakciódat, hogy hátrányt adj a támadó dobásra. E képesség használatához pajzsot kell viselned.

PÁRBAJ

Amíg egy kézben közelharc fegyvert forgatsz, és nem forgatsz másik fegyvert, +2 bónusz jár a sebzés dobásodra ezzel a fegyverrel.

VÉDEKEZÉS

Ha páncélt viselsz, +1 bónusz jár a VF-edre.

FÚJD KI MAGAD

Van egy korlátozott erőrtartalékod, melyből meríthetsz, ha nagy veszélyben vagy. A saját körödben bónusz cselekvésként visszanyerhetsz 1d10 + a harcok szintjeiddel megegyező számú életerő pontot.

Miután használtad ezt a különlegességet, csak egy rövid vagy hosszú pihenő befejezése után használhatod újra.

ÉLÉNK AKCIÓ

2. szinttől kezdve egy kis időre túlléphet a határaidon. A saját körödben még egy cselekvést végezhet a szokásos cselekvésen és egy esetleges bónusz cselekvésen túl.

Miután használtad ezt a különlegességet, csak egy rövid vagy hosszú pihenő befejezése után használhatod újra. 17. szinttől kezdve kétszer használhatod a különlegességet pihenő előtt, de minden körödben csak egyszer.

HARCI ŐSTÍPUS

3. szinten kiválasztod, hogy milyen harci őstípushoz akarsz hasonlatossá válni harci stílusod és technikáid alkalmazásával. A Bajnok őstípus leírását megtalálod az osztály leírása végén; lásd a *Játékosok Kézikönyvét*, ha más harci őstípust szeretnél választani. Az őstípus különlegességeket biztosít számodra 3. szinten, majd ismét 7., 10., 15. és 18. szinten.

TULAJDONSÁG NÖVELÉS

Amikor eléred a 4. szintet, majd ismét 6., 8., 12., 14., 16. és 19. szinten, megnövelheted egy tetszés szerinti tulajdonságod értékét 2-vel, vagy két különböző tulajdonság értékét 1-1 ponttal. Ahogy általában is, legfeljebb 20-ig emelheted a tulajdonság értékét.

EXTRA TÁMADÁS

5. szinttől kezdve kétszer támadhatsz, nem csak egyszer, amikor a Támadás cselekvést használod a saját körödben.

Amikor eléred a 11. szintet ebben az osztályban, háromszor támadhatsz, majd ha a 20. szintű harcos leszel, négyszer.

LEGYŰRHETETLEN

8. szinttől kezdve újradobhatsz egy mentődobást, amit elrontottál. Ekkor az új dobást kell használnod, és nem használhatod újra ezt a különlegességet, amíg be nem fejezel egy hosszú pihenőt.

Hosszú pihenők között kétszer használhatod ezt a különlegességed 13. szinttől kezdve, és háromszor hosszú pihenők között 17. szinttől kezdve.

HARCI ŐSTÍPUSOK

Minden harcos más módon próbálja tökéletesíteni harci képességeit. A te megközelítésed a választott harci őstípustól függ, melyhez próbálsz hasonlatossá válni.

BAINOK

A Bajnok őstípusa a halálos tökéletességig csiszolt nyers testi erő fejlesztésére helyezi a hangsúlyt. Akiknek ez az őstípus a példaképe, rigorózus edzéssel és a testük tökéletesítésével válnak pusztító csapásokra képessé.

FEJLESZTETT KRITIKUS

Ahogy 3. szinten kiválasztott ezt az őstípust, a fegyveres támadásaiddal 19-es és 20-as dobásnál is kritikus találatot érsz el.

KITÚNÓ ATLÉTA

7. szinttől kezdve a jártasság bónuszod felét (felfelé kerekítve) hozzáadhatod minden Erő, Ügyesség és Állóképesség próbához, mely egyébként nem használná a jártasság bónuszodat.

Ezen kívül, ha nekifutásból ugrassz távolra, az ugrás hosszához hozzáadhatsz az Erő módosítóddal megegyező számú lábnyit (azaz $\times 30$ cm-t).

TOVÁBBI HARCI STÍLUS

10. szinten választhatsz még egyet az osztály Harci Stílus különlegességei közül.

TÖKÉLETES KRITIKUS

15. szinttől kezdve a fegyveres támadásaiddal 18–20-as dobásnál is kritikus találatot érsz el.

TÚLÉLŐ

18. szinten eléred harcban az ellenálló képesség csúcsát. Minden köröd kezdetén visszanyersz 5 + az Állóképesség módosítóddal megegyező számú életerő pontot, ha legfeljebb az életerő pontjaidnak a fele maradt már csak meg. 0 életerő ponton nem érvényes ez az előny.

PAP

Karjait és tekintetét a nap felé a magasba vetve, ajkán imával az elf testéből fény kezd áradni, és meggyógyítja megviselt harcostársait.

A dicsőségről dalolva a törpe suhogó fejszével vág széles ösvényt az orkok sorai között, teli torokból dicsőítve istenét minden egyes porba hulló ellenfele után.

Az élőholt erőkre átkot olvasva az ember magasba emeli szent szimbólumát, és a szimbólumból áradó fény elől menekülni kezdenek a társait körbezáró zombik.

A papok a halandók világa és az istenek távoli síkjai közötti közvetítők. Éppen olyan sokfélék lehetnek, mint az istenek, akiket szolgálnak. A papok az égiek keze munkáját testesítik meg. Nem közönséges lelkipásztorok ők: a papok az isteni mágia hordozói.

GYÓGYÍTÓK ÉS HARCOSOK

Az isteni mágia, ahogyan azt a neve is mutatja, az istenek hatalma, mely belőlük árad e világba. A papok e hatalom közvetítői, akik csoda-szerű hatásokat érhetnek el a segítségével. Az istenek nem ruháznak fel mindenkit ezzel a hatalommal, aki csak kéri. Csak azokat, akiket kiválasztanak az istenség hívásának beteljesítésére.

Az isteni mágia használata nem kíván hosszas tanulmányokat vagy gyakorlást. A pap is tanulhat előírt fohászokat és ősi rítusokat, de a papi varázslatok használata a hiten és az istenség kívánságainak ösztönös megérzésén alapul.

A pap varázslatainak egy része a társait gyógyítja és lelkesíti, mások az ellenségeinek ártanak és hátráltatják őket. A papok ámulatot vagy rettegést kelthetnek, ragályokat vagy mérget szórhatnak, és akár égi lángoszloppal emészthetik el ellenségeiket. Azokkal a gonosztevőkkel szemben, akiket egyszerűbb egy buzogánycsapással megregulázni, a papok harci képességei is elegendőek. Az ilyen ellenfelekkel közelharcban szállnak szembe, az oldalukon istenük hatalmával.

ÉGIEK ÜGYNÖKEI

A templomok és egyházak nem minden szolgálója pap. Az egyházi személyek közül sokan egyszerű életet élnek a templom szolgálatában, imádkoznak és áldoznak istenük akarata szerint, nem mágiahasználók vagy fegyverforgatók. Egyes városokban a papi rend politikai hatalmat jelent, a papsághoz tartozás csak egy lépcső a magasabb tisztségek felé, és egyáltalán nem jár együtt az istenek felé tanúsított igaz hittel. Az igazi papok ritkák a legtöbb egyházi szervezetben.

A papok általában akkor fognak kalandozásba, ha azt az istenük követeli. Az istenek céljai érdekében gyakran szembe kell nézni a veszéllyel a civilizáció falain túl, lesújtani a gonoszra vagy szent ereklyék után kutatni ősi

sírboltokban. Sok pap az istene híveinek védelmezője is egyben, így meg kell küzdeniük tomboló ork hordákkal, béketárgyalásokat elérni két háborúzó nemzet közt, vagy lepecsételni a mágikus kaput, melyen át egy démonherceg léphetne be a világba.

A legtöbb kalandozó pap fenntartja a kapcsolatot hitének templomaival és rendjeivel. Egy templomban a pap segítségét kérhetik, egy főpap akár követelheti is azt.

A PAP MEGALKOTÁSA

A pap megalkotása során a legfontosabb kérdés, hogy melyik istenséget szolgálja a papod, és hogy a karaktered milyen eszméket testesítsen meg. A *Játékosok Kézikönyve* a multiverzum sok istenségét felsorolja. Egyeztess a KM-mel, hogy a ti játékokot világában milyen istenségek vannak.

Ha kitaláltad, melyik isten papja lesz a karaktered, gondolkozz el a pap és istene kapcsolatán. Önként által a szolgálatába? Vagy az istened kiválasztott téged, és a te döntésedtől függetlenül parancsolt a szolgálatába? A hited templomainak papjai hogyan viszonyulnak hozzád: istened bajnokaként, vagy bajkeverőként? Mik a végső céljaid? Istened szán valamilyen különleges feladatot számodra? Vagy éppen az a célod, hogy bebizonyítsd: méltó vagy egy fontos küldetésre?

A PAP

Jártasság		— Varázslat helyek varázslatszintenként —											
Szint	bónusz	Különlegességek	Ismert varázstrükk	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	
1	+2	Varázslás, Isteni Szféra	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	
2	+2	Isteni Hatalom (1/pihenő), Isteni Szféra különlegesség	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—	
3	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	
4	+2	Tulajdonság Növelés	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—	
5	+3	Élőholtak Elpusztítása (KÉ 1/2)	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—	
6	+3	Isteni Hatalom (2/pihenő), Isteni Szféra különlegesség	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—	
7	+3	—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—	
8	+3	Tulajdonság Növelés, Élőholtak Elpusztítása (KÉ 1), Isteni Szféra különlegesség	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	
9	+4	—	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—	
10	+4	Isteni Beavatkozás	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—	
11	+4	Élőholtak Elpusztítása (KÉ 2)	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—	
12	+4	Tulajdonság Növelés	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—	
13	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—	
14	+5	Élőholtak Elpusztítása (KÉ 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—	
15	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—	
16	+5	Tulajdonság Növelés	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—	
17	+6	Élőholtak Elpusztítása (KÉ 4), Isteni Szféra különlegesség	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1	
18	+6	Isteni Hatalom (3/pihenő)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1	
19	+6	Tulajdonság Növelés	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1	
20	+6	Isteni Beavatkozás fejlődése	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1	

GYORS KARAKTER

Az alábbi javaslatok alapján gyorsan összeállíthatsz egy pap karaktert. A Bölcsességed legyen a legmagasabb tulajdonságod, majd az Erő vagy Állóképesség. Válaszd az egyházfi hátteret.

AZ OSZTÁLY KÜLÖNLEGESSÉGEI

Papként a az osztályod a következő különlegességeket biztosítja a karakterednek.

ÉLETERŐ PONTOK

Életerő Dobás: 1d8 papi szintenként

Életerő Pontok 1. szinten: 8 + az Állóképesség módosítód

Életerő Pontok magasabb szinten: 1d8 (vagy 5) + az Állóképesség módosítód papi szintenként az 1. után

JÁRTASSÁGOK

Páncél: könnyű páncélok, közepes páncélok, pajzs

Fegyver: egyszerű fegyverek

Eszközök: nincs

Mentődobás: Bölcsesség, Karizma

Szakértelem: Válassz kettőt a következők közül: Megértés, Meggyőzés, Orvoslás, Történelem és Vallás

FELSZERELÉS

A következő felszereléssel kezd a játékot a hátered által biztosított felszerelésen túl:

- (a) buzogány vagy (b) harci kalapács (ha jártas vagy használatában)
- (a) pikkely páncél, (b) bőr páncél vagy (c) teljes láncing (ha jártas vagy viselésében)
- (a) könnyű számszerj és 20 vessző vagy (b) egy egyszerű fegyver
- (a) papi csomag vagy (b) felfedező csomag
- pajzs és szent szimbólum

VARÁZSLÁS

Az isteni hatalom közvetítőjeként használhatsz papi varázslatokat. A 10. fejezetben találod a varázslás általános szabályait, a 11. fejezet pedig bemutat jó néhány papi varázslatot.

VARÁZSTRÜKKÖK

1. szinten ismersz három szabadon választható varázstrükköt a papi varázslatlistáról. Magas szinteken további szabadon választható varázstrükköket tanulsz, ahogyan azt az "ismert varázstrükk" oszlop mutatja a Pap táblázatban.

VARÁZSLATOK ELŐKÉSZÍTÉSE ÉS BEVETÉSE

A Pap táblázat mutatja, hány varázslat helytel gazdálkodhatsz az 1. és magasabb szintű varázslataid használatához. Egy ilyen varázslat bevetéséhez el kell költened egy, legalább a varázslat szintjével megegyező szintű varázslat helyet. Egy hosszú pihenő befejezésével nyered vissza az összes elköltött varázslat helyedet.

Elő kell készítened a bevethető varázslataid listáját, melyeket a papi varázslatok listájáról választhatsz ki. Annyi papi varázslatot választhatsz, mint a Bölcsesség módosítót + a pap szinted összege (de legalább 1 varázslatot). Csak olyan szintű varázslatokat választhatsz, amilyen szintű varázslat helyed van.

Ha például 3. szintű pap vagy, négy 1. szintű és két 2. szintű varázslat helyed van. Ha mondjuk 16-os a Bölcsességed, az előkészített varázslataid listáján hat darab, 1. vagy 2. szintű varázslat szerepelhet, tetszőleges összetételben. Ha a *sebek gyógyítása* 1. szintű varázslatot előkészítéd, az 1. szintű vagy 2. szintű varázslat helyeid elköltséével bevetheted ezt a varázslatot. A varázslat bevetése nem törli a varázslatot az előkészített varázslataid közül.

Egy hosszú pihenő befejezésekor megváltoztathatod az előkészített varázslataid listáját. Ehhez imával és meditációval kell töltened egy kis időt: legalább 1 percet varázslatszintenként minden egyes varázslatért a listádon.

VARÁZSLÁS TULAJDONSÁG

A Bölcsességed a varázslás tulajdonságod a papi varázslatoknál. A varázserőd forrása az istenségedbe vetett hited. Amikor bármelyik varázslatod a varázslás tulajdonságodra hivatkozik, használd a Bölcsességedet. Ezen kívül a Bölcsesség módosítót használva állapítod meg a papi varázslataid elleni mentődobások NF-jét, és a Bölcsesség módosítót használod a papi varázslatokkal végzett támadó dobásokhoz.

Varázslat mentő NF = 8 + a jártasság bónuszod + a Bölcsesség módosítód

Varázis támadás módosító = a jártasság bónuszod + a Bölcsesség módosítód

RITUÁLIS VARÁZSLÁS

Használhatod a papi varázslataidat rituáléként is, ha a varázslat rendelkezik a "rituálé" jelöléssel, és előkészítetted a varázslatot.

VARÁZS FÓKUSZ

Szent szimbólumot (lásd az 5. fejezetet) használhatsz varázis fókuszként a papi varázslataidhoz.

ISTENI SZFÉRA

Válassz egyet az istenedhez tartozó szférák közül: Élet, Fény, Háború, Szélhámosság, Természet, Tudás vagy Vihar. Az Élet szféra leírását megtalálod az osztály leírása végén, és ott felsorolunk néhány Élet szfériájú istenséget is. Lásd a *Játékosok Kézikönyvét*, ha bármelyik másik szférát szeretnéd választani.

A döntésednek megfelelő szféra varázslataid lesznek, és a szférád különlegességeket biztosít számodra már 1. szinten, amikor kiválasztod. A szférád lehetőséget biztosít az Isteni Hatalom képességed egyéni felhasználására, amikor 2. szinten megszerzed ezt a különlegességet. A szférád további különlegességeket biztosít 6., 8. és 17. szinten.

SZFÉRA VARÁZSLATOK

Mindegyik szférához tartozik egy varázslat lista (a szféra varázslatai), melyeket a szféra leírásánál megadott szinteken szerzel meg. Ha megszereztél egy szféra varázslatot, az állandóan előkészített varázslat lesz számodra, és nem számít bele a naponta előkészíthető varázslatok számába.

Ha némelyik szféra varázslatod nem is szerepel a papi varázslatlistán, számodra akkor is papi varázslatnak számítanak.

ISTENI HATALOM

2. szinten szert teszel a képességre, hogy istened hatalmát közvetlenül megidézd, és erejével mágikus hatásokat hozz létre. Kezdetben két ilyen hatás közül választhatsz: az

Élőholtak Elűzése és egy szférának megfelelő hatás között. Egyes szférák további felhasználási módokat biztosítanak magasabb szinteken, ahogyan az a szféra leírásánál szerepel.

Amikor beveted az Isteni Hatalmat, akkor döntöd el, melyik hatást hozod létre. Nem használhatod újra az Isteni Hatalmat, amíg be nem fejezel egy rövid vagy hosszú pihenőt.

Az Isteni Hatalom egyes hatásai ellen mentődobást kell dobni. Ha a papi osztály ilyen hatásait használod, az NF a papi varázslataid elleni mentődobások NF-e.

6. szinttől kezdve kétszer használhatod pihenők között az Isteni Hatalmat, majd 18. szinttől háromszor pihenők között. Amikor befejezel egy rövid vagy hosszú pihenőt, az összes használat lehetőségét visszanyered.

ISTENI HATALOM: ÉLŐHOLTAK ELŰZÉSE

Cselekvésként előre szegezed szent szimbólumodat, és az élőholtak elleni fohászt mormolsz. Minden élőholtak, amely lát vagy hall téged 30 lábnyi (9 m) távolságon belül, Bölcsesség mentődobást kell dobnia. Ha a lény mentődobása sikertelen, elűzöd 1 percre, vagy amíg nem sebződik.

Az elűzött lény minden körét arra használja, hogy a lehető legjobban eltávolodjon tőled, és önként nem lép tőled 30 lábnyi (9 m) közelebbi területre. Az elűzött lény nem használhat reakciót. Cselekvésként csak a Rohanás cselekvést használhatja, vagy megpróbálhat kiszabadulni olyan hatások alól, melyek megakadályozzák a menekülésben. Ha nem tud hova távolodni, a lény a Kitérés cselekvést használhatja.

TULAJDONSÁG NÖVELÉS

Amikor eléred a 4. szintet, majd ismét 8., 12., 16. és 19. szinten, megnövelheted egy tetszés szerinti tulajdonságod értékét 2-vel, vagy két különböző tulajdonság értékét 1-1 ponttal. Ahogy általában is, legfeljebb 20-ig emelheted a tulajdonság értékét.

ÉLŐHOLTAK ELPUSZTÍTÁSA

5. szinttől kezdve, ha egy élőholt elrontja a mentődobását az Élőholtak Elűzése különlegességeddel szemben, a lény azonnal elpusztul, ha a kihívás értéke kisebb vagy megegyezik az Élőholtak Elpusztítása táblázatban látható küszöbértékkel.

ÉLŐHOLTAK ELPUSZTÍTÁSA

Pap szintje	Elpusztítható élőholt KÉ értéke
5	1/2 vagy kisebb
8	1 vagy kisebb
11	2 vagy kisebb
14	3 vagy kisebb
17	4 vagy kisebb

ISTENI BEAVATKOZÁS

10. szinttől kezdve kérheted istened beavatkozását, ha igazán nagy szükség van rá.

Az istened segítségéért való könyörgés elhasználja a cselekvésedet. Írd le, milyen segítséget kérsz, és dobj a százalék kockával. Ha a dobásod kisebb vagy egyenlő, mint a papi szinted, az istened beavatkozik. A KM dönti el a beavatkozás pontos természetét; bármilyen papi varázslat vagy papi szféra varázslat például felhasználható.

Ha az istened beavatkozik, 7 napon át nem használhatod újra ezt a különlegességedet. Egyébként újra használhatod ezt a képességet, miután befejeztél egy hosszú pihenőt.

20. szinten a beavatkozás kérésed automatikusan teljesül, nem kell dobni hozzá.

ISTENI SZFÉRÁK

A panteonokban minden istenségnek a halandó élet és civilizáció más és más aspektusa felett van befolyása: ez az istenség szférája. Egy istenség szféráinak összességét az adott istenség felségterületének nevezzük. Például Apolló, a görög istenség felségterülete kiterjed az Élet, Fény és Tudás szféráira. Papként ki kell választanod istened felségterületének egy területét, és ezzel a kiválasztott szférával kapcsolatos hatalomban részesülsz.

A döntésed lehet annak a jele, hogy az istenséget szolgáló valamilyen konkrét szekta tagja vagy. Apollót például egyes vidékeken Phoebus ("ragyogó") Apolló néven tisztelik, és a Fény szférája feletti uralmát hangsúlyozzák. Másutt Apollót Aceso-ként ("a gyógyító") ismerik, és az Élet szférájával való kapcsolatára helyezik a hangsúlyt. Az is lehet, hogy a szférát csak személyes preferenciáid alapján választod ki, az istenség azon aspektusát hangsúlyozva, mely számodra a legfontosabb.

Mindegyik szféra leírásánál példákat találsz rá, mely istenségek bírnak befolyással erre a szférára. Az istenek az Elfeledett Birodalmak, Szürkesas, a Sárkánydárda és Eberon világaiból származnak, illetve a kelta, görög, germán és egyiptomi ősi panteonokból.

ÉLET SZFÉRA

Az Élet szférája a vibráló pozitív energiára épül, az univerzum egyik alapvető erejére, minden élet forrására. Az élet istenei az életerő és egészség támogatói: betegeket és sebesülteket gyógyítanak, ápolják a szükségét szenvedőket, és elűzik a halál és az élőholtak erőit. Szinte minden nem-gonosz istenség uralja ezt a szférát, különösen a mezőgazdaság istenei (például Chauntea, Arawai és Demeter), a nap istenek (például Lathander, Pelor, Ré-Horakhti), a gyógyítás vagy kitarás istenei (például Ilmater, Mishakal, Apolló és Dianket), valamint az otthon és a közösségek istenei (például Hesztia, Hathor és Boldrei).

ÉLET SZFÉRA VARÁZSLATOK

Pap szintje	Varázslatok
1	áldás, sebek gyógyítása
3	kisebb helyreállítás, szellem fegyver
4	reménysugár, újraélesztés
7	hit védelmezője, oltalom halál ellen
9	sebek tömeges gyógyítása, holtak felélesztése

EXTRA JÁRTASSÁG

Amikor 1. szinten kiválasztod ezt a szférát, jártas leszel a nehéz páncélok viselésében.

ÉLET BEAVATOTTJA

Szintén 1. szinttől kezdve a gyógyító varázslataid hatékonyabbak. Amikor 1. vagy magasabb szintű varázslatod segítségével egy lény életerő pontokat nyer vissza, a lény további 2 + a varázslat szintjének megfelelő számú életerő pontot visszanyer.

ISTENI HATALOM: ÉLET MEGÓVÁSA

2. szinttől kezdve az Isteni Hatalom segítségével meggyógyíthatod a súlyos sebesülteket.

Cselekvésként előre szegezted szent szimbólumodat, és gyógyító erőket idézel, mellyel helyreállíthatsz annyi életerő pontot, mint a papi szinted ötszöröse. Válassz tetszés szerinti lényeket 30 lábnyi (9 m) távolságon belül, és oszd el közöttük az életerő pontokat. Egy lény legfeljebb a maximális életerő pontjainak felére kerülhet ezzel a gyógyítással. Élőholtakon és szerkezeteken nem használható ez a különlegesség.

ÁLDOTT GYÓGYÍTÓ

6. szinttől kezdve a másokra használt gyógyító varázslataid rajtad is gyógyítanak. Amikor 1. vagy magasabb szintű varázslatod segítségével egy lény (rajtad kívül) életerő pontokat nyer vissza, te visszanyersz 2 + a varázslat szintjének megfelelő életerő pontot.

MENNYEI CSAPÁS

8. szinttől felruházhatsz fegyveres csapásaidat mennyei erővel. Minden körödben egyszer, amikor fegyveres támadásod eltalál egy lényt, a támadással további 1d8 ragyogás sebzést okozhatsz a célpontnak. 14. szinttől az extra sebzés 2d8.

LEGFELSŐBB GYÓGYERŐ

17. szinttől kezdve, amikor dobnod kéne egy vagy több kockával, hogy meghatározd, hány életerő pontot nyernek vissza egy varázslatodtól, mindegyik dobókocka lehető legmagasabb értékét használhatod. 2d6 életerő pont helyreállítása helyett például 12-t gyógyítasz.

VARÁZSLÓ

A rangjának megfelelő ezüst köntösbe öltözött elf lehúnyja a szemét, hogy kizárja a harcmező zavaró hatásait, és halkan kántálni kezd. Ujjai mintákat írnak maga előtt a levegőbe, majd a varázslatot befejezve apró tűzgyöngyöt lő ki az ellenfél sorai közé, ahol az óriási lobbanással lángba borítja a katonákat.

Újra és újra ellenőrizve munkáját, az ember összetett varázskört ír krétájával a pusztá kő padlóra, majd minden vonal és kecses ív mentén vasport szór a földre. Ahogy a kör elkészül, hosszú varázsigébe kezd. A körön belül lyuk nyílik a térben, kénköszagot árasztva a kapun túli másvilági síkról.

A labirintus kereszteződésében a padlón kuporgó gnóm maréknyi, misztikus szimbólumokkal vésett csontocskát hajít a levegőbe, a hatalom szavait mormolva. Szemét behunyja, hogy tisztán láthassa a látomást. Lassan bólint, kinyitja a szemét, majd a balra vezető járat felé mutat.

A varázslók a legfelsőbb varázstudók. A varázslataik határozzák meg őket, és kötik össze az osztály tagjait. A kozmoszt átítató kifinomult mágikus szövődék erejével a varázslók igéi tüzes robbanásokat, villámnyalábokat, ravasz álcákat idéznek, vagy éppen nyers erejükkel leigázzák az elmét. Varázserejükkel más létsíkokról idézhetnek szörnyeket, belepillanhatnak a jövőbe, vagy meggyilkolt ellenfeleiket zombiként éleszthetik újjá. A leghatalmasabb varázslataik egyik anyagot másikká alakítják, meteorokat hívnak le az égboltról, vagy kapukat nyitnak más világokba.

MISZTIKUM TUDÓSAI

A mágia vad és titokzatos ereje, mely oly változatos formában és célból alakítható, vonzza a rejtélyeit megfejteni vágyó diákokat. Vannak köztük, akik az istenekhez hasonlatos erőre vágyanak, hogy a valóságot magát formálhassák. Egy átlagos varázslat csak néhány furcsa szó kimondásával, futó mozdulattal, és talán egy csipetnyi egzotikus anyaggal elvégezhető. A varázslás felszínes komponensei azonban csak utalnak a sokéves tanonckodásra és tanulással töltött számtalan órára.

A varázslók számára a varázslatok mindennek az alfája és ómegája. Kísérleteik során, ahogy egyre több tapasztalatra tesznek szert, újabb és újabb varázslatokat tanulnak. Tanulhatnak más varázslóktól is, ősi kötetekből és feliratokból, vagy a mágiával átitatott ősi lényektől (például tündérektől).

TUDÁS CSÁBÍTÁSA

A varázslók élete nem éppen köznapi. Az átlagos élethez még azok a varázslók állhatnak legközelebb, akik tudós bölcsként vagy előadóként dolgoznak egy könyvtárban vagy egyetemen, másokat okítva a multiverzum titkaira. Más varázslók jósként bocsátják áruba szolgáltatásaikat,

seregekben szolgálnak, esetleg a bűn vagy a világhódítás útját választják.

De a tudás és hatalom csábítása még a legkevésbé kalandozó szellemű varázslókat is kicsalogatja könyvtáraik és laboratóriumaik biztonságából, omladozó romok és elveszett városok közé. A legtöbb varázsló hisz benne, hogy ősi civilizációk idején kollégáik a mágia olyan titkait ismerték, melyek már korokkal ezelőtt elvesztek. Úgy hiszik, e titkok felfedezésével megnyílik előttük az út olyan hatalomhoz, mely messze meghaladja bármilyen manapság elérhető mágia erejét.

A VARÁZSLÓ MEGALKOTÁSA

A varázsló karakter megalkotásához olyan háttértörténet kell, amelyben legalább egy különleges esemény előfordul. Hogyan került a karaktered először kapcsolatba a mágiával? Hogyan fedezted fel, hogy megvan hozzá a tehetséged? Természetes adottságod van a varázsláshoz, vagy csak keményen tanultán és szakadatlanul gyakoroltál? Találkoztál valamilyen mágikus lényvel, vagy egy ősi kódexszel, és így tanultad meg a mágia alapjait?

Mi késztetett arra, hogy továbblépj a tanulmányaidtól? A mágikus tudományok első kóstolója után ellenállhatatlan éhséget éreztél még többre? Hírért vetted a mágikus tudás titkos tárházának, melyet más varázsló még nem fosztott ki? Talán csak próbára akarod tenni újszülött mágikus képességeidet igazi veszedelmek közt.

GYORS KARAKTER

Az alábbi javaslatok alapján gyorsan összeállíthatsz egy varázsló karaktert. Az Intelligenciád legyen a legmagasabb tulajdonságod, majd az Állóképességed vagy Ügyességed. Válaszd a bölcs hátteret. Válaszd a *fagysugár*, *fénysugár* és *máguskéz* varázstrükköket, valamint a következő 1. szintű varázslatokat a varázskönyvedbe: *altató varázs*, *lángoló kezek*, *pajzsvarázs*, *személy bővölése*, *varázslók vértje*, *varázslóvedék*.

AZ OSZTÁLY KÜLÖNLEGESSÉGEI

Varázslóként a az osztályod a következő különlegességeket biztosítja a karakterednek.

ÉLETERŐ PONTOK

Életerő Dobás: 1d6 varázsló szintenként

Életerő Pontok 1. szinten: 6 + az Állóképesség módosítód

Életerő Pontok magasabb szinten: 1d6 (vagy 4) + az Állóképesség módosítód varázsló szintenként az 1. után

JÁRTASSÁGOK

Páncél: nincs

Fegyver: tör, dobonyíl, parittyá, bot, könnyű számszerj

Eszközök: nincs

Mentődobás: Intelligencia, Bölcsesség

Szakértelem: Válassz kettőt a következők közül:

Mágiaismeret, Megértés, Orvoslás, Történelem, Vallás és Vizsgálódás

A VARÁZSLÓ

— Varázslat helyek varázslatszintenként —

Szint	Jártasság bónusz	Különlegességek	Ismert varázstrükk	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	+2	Varázslás, Mágikus Feltöltődés	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2	+2	Mágikus Hagyomány	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3	+2	–	3	4	2	–	–	–	–	–	–	–
4	+2	Tulajdonság Növelés	4	4	3	–	–	–	–	–	–	–
5	+3	–	4	4	3	2	–	–	–	–	–	–
6	+3	Mágikus Hagyomány különlegesség	4	4	3	3	–	–	–	–	–	–
7	+3	–	4	4	3	3	1	–	–	–	–	–
8	+3	Tulajdonság Növelés,	4	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9	+4	–	4	4	3	3	3	1	–	–	–	–
10	+4	Mágikus Hagyomány különlegesség	5	4	3	3	3	2	–	–	–	–
11	+4	–	5	4	3	3	3	2	1	–	–	–
12	+4	Tulajdonság Növelés	5	4	3	3	3	2	1	–	–	–
13	+5	–	5	4	3	3	3	2	1	1	–	–
14	+5	Mágikus Hagyomány különlegesség	5	4	3	3	3	2	1	1	–	–
15	+5	–	5	4	3	3	3	2	1	1	1	–
16	+5	Tulajdonság Növelés	5	4	3	3	3	2	1	1	1	–
17	+6	–	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Varázslat Mestere	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Tulajdonság Növelés	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Mágikus Kézjegy	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

FELSZERELÉS

A következő felszereléssel kezd a játékot a hátered által biztosított felszerelésen túl:

- (a) egy bot vagy (b) egy tör
- (a) komponenses ersény vagy (b) misztikus fókusz
- (a) tudós csomag vagy (b) felfedező csomag
- a varázskönyved

VARÁZSLÁS

A misztikus mágia tanulmányozójaként a varázskönyvedbe írt varázslatok az igazi hatalom első szikrái. A 10. fejezetben találsz a varázslás általános szabályait, a 11. fejezet pedig bemutat jó néhány varázslói varázslatot.

VARÁZSTRÜKKÖK

1. szinten ismersz három szabadon választható varázstrükköt a varázslói varázslatlistáról. Magas szinteken további szabadon választható varázstrükköket tanulsz, ahogyan azt az "ismert varázstrükk" oszlop mutatja a Varázslat táblázatban.

VARÁZSKÖNYV

1. szinten kapsz egy varázskönyvet, benne hat, szabadon választható 1. szintű varázslattal. A varázskönyved az általad ismert varázslói varázslatok tárháza (kivéve a varázstrükköket, melyeket jól az agyadba vésztél).

VARÁZSLATOK ELŐKÉSZÍTÉSE ÉS BEVETÉSE

A Varázsló táblázat mutatja, hány varázslat helyetl gazdálkodhatsz az 1. és magasabb szintű varázslataid használatához. Egy ilyen varázslat bevetéséhez el kell költened egy, legalább a varázslat szintjével megegyező szintű varázslat helyet. Egy hosszú pihenő befejezésével nyered vissza az összes elköltött varázslat helyedet.

Elő kell készítened a bevetendő varázslataid listáját, melyeket a varázskönyvedből választhatsz ki. Annyi varázslatot választhatsz, mint az Intelligencia módosító + a varázsló szinted összege (de legalább 1 varázslatot). Csak olyan szintű varázslatokat választhatsz, amilyen szintű varázslat helyed van.

Ha például 3. szintű varázsló vagy, négy 1. szintű és két 2. szintű varázslat helyed van. Ha mondjuk 16-os az Intelligenciád, az előkészített varázslataid listáján hat darab, a varázskönyvedben megtalálható 1. vagy 2. szintű varázslat szerepelhet, tetszőleges összetételben. Ha a *varázslóvedék* 1. szintű varázslatot előkészíted, az 1. szintű vagy 2. szintű varázslat helyeid elköltésével bevetheted ezt a varázslatot. A varázslat bevetése nem törli a varázslatot az előkészített varázslataid közül.

Hosszú pihenők befejezésekor megváltoztathatod az előkészített varázslataid listáját. Ehhez a varázskönyvedet tanulmányozva kell töltened egy kis időt, hogy memorizálnod a varázslathoz szükséges varázsigéket és

mozdulatokat: legalább 1 percet varázslatszintenként minden egyes varázslatért a listádon.

VARÁZSLÁS TULAJDONSÁG

Az Intelligencia a varázslás tulajdonságod a varázslói varázslatoknál. A varázslataidat kemény tanulással és memorizálással szerzed. Amikor bármelyik varázslatod a varázslás tulajdonságodra hivatkozik, használd az Intelligenciádat. Ezen kívül az Intelligencia módosítót használva állapítod meg a varázslói varázslataid elleni mentődobások NF-jét, és az Intelligencia módosítót használod a varázslói varázslatokkal végzett támadó dobásokhoz.

Varázslat mentő NF = 8 + a jártasság bónuszod + az Intelligencia módosító

Varázs támadás módosító = a jártasság bónuszod + az Intelligencia módosító

RITUÁLIS VARÁZSLÁS

Használhatod a varázslói varázslataidat rituáléként is, ha a varázslat rendelkezik a "rituálé" jelöléssel, és a varázslat megtalálható a varázskönyvedben. Nem kell előkészítened a varázslatot rituális varázsláshoz.

VARÁZS FÓKUSZ

Misztikus fókuszt (lásd az 5. fejezetet) használatsz varázs fókuszként a varázslói varázslataidhoz.

1. ÉS MAGASABB SZINTŰ VARÁZSLATOK MEGTANULÁSA

Ahányszor varázslóként szintet lépsz, ingyen beleírhat a varázskönyvedbe két tetszés szerinti varázslói varázslatot. Csak olyan szintű varázslatokat választhatsz, amilyen szintű varázslat helyed van, ahogyan az Varázsló táblázatban látható. Kalandjaid során találatsz további varázslatokat, melyeket beleírhat a varázskönyvedbe (lásd "a varázskönyved" részt).

MÁGIKUS FELTÖLTŐDÉS

A varázskönyvedet tanulmányozva visszanyerheted varázserőd egy részét. Naponta egyszer, egy rövid pihenő befejezésekor visszanyerhetsz elhasznált varázslat helyeket. A varázslat helyeket te választod ki, de összegzett varázslatszintjük nem haladhatja meg a varázsló szinted felét (felfelé kerekítve), és egyik varázslat hely sem lehet 6. vagy magasabb szintű.

Ha például 4. szintű varázsló vagy, visszanyerhetsz két szintnyi varázslat helyet. Vagy egy 2. szintű varázslat helyet, vagy két 1. szintű varázslat helyet nyerhetsz vissza.

A VARÁZSKÖNYVED

A szintlépéskor a varázskönyvedbe írt varázslatok a saját misztikus kutatásaid eredményei, illetve a multiverzum természetével kapcsolatos szellemi áttörések eredményei. Kalandjaid során találhatsz más varázslatokat is. Találhatsz, például, egy tekercsre írt varázslatot egy gonosz varázsló kincses ládjában, vagy egy ősi könyvtár poros kódexében.

Varázslatok Másolása a Könyvedbe. Ha találsz egy 1. vagy magasabb szintű varázslói varázslatot, belemásolhatod a varázskönyvedbe, ha olyan varázslatszintű, amit már elő tudsz készíteni, és rá tudod áldozni az időt, hogy megfejtsd és lemásold.

A varázslat másolása során reprodukálni kell a varázslat alapstruktúráját, és megfejteni annak a mágusnak az egyéni jegyzeteit, aki az eredeti varázslatot feljegyezte. Addig kell gyakorolnod a varázslatot, amíg a szükséges hangokat és mozdulatokat el nem sajátítod, majd feljegyezni mindent a varázskönyvedbe a saját jegyzetelési stílusodban.

Ez az eljárás varázslatszintenként 2 órányi időt vesz igénybe, és 50 ap költséggel jár. Ez a költség a kísérletezés közben felhasznált anyagi komponensek költsége, és a feljegyzéshez szükséges drága tinta ára. Az idő és a költség elköltése után a varázslatot bármikor előkészítheted, minden más varázslatodhoz hasonlóan.

A Könyv Cseréje. A saját varázskönyvedből átmásolhatod a varázslataidat egy másik könyvbe – például ha biztonsági másolatot akarsz készíteni a könyvedről. Ez ugyanolyan eljárás, mintha új varázslatokat szeretnél a könyvedbe másolni, de gyorsabb és egyszerűbb, hiszen a saját jegyzeteidet már eleve érted, és tudod, hogy kell használni a varázslatot. Csak varázslatszintenként 1 órát és 10 ap költséget kell elköltened a varázslat lemásolásához.

Ha elveszne a varázskönyved, ugyanezzel a módszerrel az előkészített varázslataidat egy új varázskönyvbe írhatod. A többi, elveszett varázslatot azonban ismét fel kell kutatnod. Éppen ezért sok varázsló őriz valamilyen biztonságos helyen tartalék varázskönyvet.

A Könyv Külleme. A varázskönyved varázslataid egyéni gyűjteménye, sajátos díszítőelemekkel és széljegyzetekkel. Lehet egyszerű, jól használható, bőrbbe kötött könyv, melyet a mesteredtől kapsz, aranyozott szélű, mives kötésű kódex, melyet egy ősi könyvtárban találtál, vagy akár csak az előző varázskönyvedet ért baleset után összekapart maréknyi jegyzet.

MÁGIKUS HAGYOMÁNY

Amikor eléred a 2. szintet, kiválasztasz egy mágikus hagyományt. A varázstudományodat a nyolc iskola egyikének jegyében formáld tovább. Az iskolák az Átalakító mágia, Bűbáj, Energiamágia, Idéző mágia, Illúzió, Jövendőlés, Nekromancia és Védőmágia. Az Energiamágia iskolájának leírását megtalálod az osztály leírása végén. Lásd a *Játékosok Kézikönyvét*, ha bármelyik másik iskolát szeretnéd választani.

A választott mágikus hagyomány különlegességeket biztosít számodra 2. szinten, majd ismét 6., 10. és 14. szinten.

TULAJDONSÁG NÖVELÉS

Amikor eléred a 4. szintet, majd ismét 8., 12., 16. és 19. szinten, megnövelheted egy tetszés szerinti tulajdonságod értékét 2-vel, vagy két különböző tulajdonság értékét 1-1 ponttal. Ahogy általában is, legfeljebb 20-ig emelheted a tulajdonság értékét.

VARÁZSLAT MESTERE

18. szinten egyes varázslatok mesterévé válassz, így immár bármikor használhatod őket. Válassz egy 1. szintű és egy 2. szintű varázslói varázslatot a varázskönyvedből.

Legalacsonyabb varázslatszintjükön bevetheted ezeket a varázslatokat varázslat hely elköltése nélkül, ha előkészítetted őket. Ha magasabb szinten akarod használni a varázslatot, el kell költened a varázslat helyet, mint általában.

Ha 8 órán át tanulmányozod a varázslataidat, egyik vagy mindkét varázslat helyett másik, azonos szintű varázslatot választhatsz.

MÁGIKUS KÉZJEGY

Amikor eléred a 20. szintet, két hatalmas varázslatnak a mesterévé válassz, így könnyedén bevetheted őket. Válassz két 3. szintű varázslatot a varázskönyvedből mágikus kézjegyedül. Ezek állandóan előkészített varázslatok lesznek számodra, és nem számítanak bele a naponta előkészíthető varázslatok számába. Mindkét varázslatot 3.

varázslatszinten egy-egy alkalommal felhasználhatod varázslat hely elköltése nélkül. Miután használtad ezt a különlegességet, ugyanazt a varázslatot csak egy rövid vagy hosszú pihenő befejezése után használhatod újra varázslat hely elköltése nélkül.

Ha magasabb szinten akarod használni bármelyik varázslatot, el kell költened a varázslat helyet, mint általában.

MÁGIKUS HAGYOMÁNYOK

A varázslók tudománya ősi, a halandók mágiával kapcsolatos első felfedezéseikig nyúlnak vissza gyökerei. A D&D világában a varázslásnak szilárd helye van, komplex tudományához számos tradíció kapcsolódik.

A multiverzum leggyakoribb mágikus hagyományai a varázslás iskoláihoz kötődnek. A varázslók korokon át jegyezték fel varázslatok ezreit, és besorolták őket nyolc csoportba, más néven iskolába. Ezekről bővebben a 10. fejezetben olvashatsz. Van, ahol a mágikus hagyományok tényleges iskolákat jelentenek. Máshol ezek inkább akadémiai részlegek, és a rivális karok a jelesebb diákokért és több támogatásért viaskodnak. Még a tanítványaikat tornyuk magányában oktató varázslók is iskolákra osztják a varázslatokat a tanulmányok során, mivel a különféle iskolák varázslatainak elsajátítása más és más technikát igényel.

ENERGIAMÁGIA ISKOLÁJA

Olyan varázslatokra fordítod a legtöbb figyelmet, melyet nagy erejű elemi hatásokat hoznak létre, például dermesztő fagyot, perzselő lángokat, mennydörgést, sistergő villámot, maró savat. Az Energiamágia némelyik gyakorlója a seregekben vállal katonai szerepet, önálló tűzérségi egységként távolról sújt le az ellenségre. Mások látványos képességeiket a gyengék védelmére fordítják, megint mások útonállóként, kalandozóként vagy reménybeli zsarnokként a saját érdekeiket szolgálják csak.

ENERGIAMÁGIA TUDÓJA

Amint kiválasztod ezt az iskolát 2. szinten, az energiamágia varázslatait fele arany és idő ráfordítással a varázskönyvedbe másolhatod.

VARÁZSLATOK FORMÁZÁSA

2. szinttől kezdve viszonylag biztonságos zónákat alakíthatsz ki energiamágia varázslataid területén. Amikor olyan energiamágia varázslatot használsz, mely más látható lényekre hat, válassz ki 1 + a varázslat szintjével megegyező számú lényt. A kiválasztott lények mentődobása a varázslat ellen automatikusan sikeres, és nem sebződnek egyáltalán, ha normális esetben fele sebzést szenvednének el sikeres mentődobástól.

ÜTŐKÉPES VARÁZSTRÜKK

6. szinttől kezdve a sebző varázstrükkjeid még azokra a lényekre is hatnak, akik a hatás nagyját elkerülik. Ha egy lény sikeres mentődobást dob egy varázstrükköd ellen, a lény a sebzés felét elszenvedi (ha a varázstrükk okoz sebzést), de más hatása nincsen rá a varázstrükknek.

FELERŐSÍTETT ENGERGIAMÁGIA

10. szinttől kezdve az Intelligencia módosítótad hozzáadhatod a varázslói energiamágia varázslataid egy sebzés dobásához.

TÚLTÖLTÉS

14. szinttől kezdve az egyszerű varázslatok erejét is megnövelheted. Amikor sebzést okozó, 1. - 5. szintű varázslatot használsz, automatikusan maximális sebzést okozhatsz a varázslattal.

Első alkalommal ennek nincs számodra ártalmas hatása. Ha hosszú pihenő befejezése előtt ismét használod ezt a különlegességet, varázslatszintenként 2d12 nekrosis sebzést szenvedsz el rögtön a varázslás után. Ahányszor ismét használod ezt a különlegességet hosszú pihenő nélkül, a varázslatszintenkénti nekrosis sebzés 1d12-vel növekszik. Ez ellen a sebződés ellen nem véd ellenállás vagy immunitás.

ZSIVÁNY

A félszerzet jelzi a társainak, hogy várjanak, majd előre oson a labirintus termében. Fülét az ajtóhoz szorítja, majd szerszámkészletet vesz elő, és egy pillanat alatt feltöri a zárat. Ezután beleolvad az árnyak közé, amíg harcos barátja előre lép, hogy berúgja az ajtót.

Ember rejtőzködik a sikátor árnyai közt, míg tetteitársra készülődik a saját feladatára. Kelepcét állítanak. Amikor a célpontjuk – hírhedt gyilkos – elhalad a sikátor előtt, a társa felkiált. A gyilkos elindul felé, hogy kiderítse, mi történik. Az orgyilkos pengéje átvágja a torkát, mielőtt egy szót is szólhatna.

Egy kuncogást elfojtva a gnóm ujjaival integet, és varázserejével leemeli az őr övéről a kulcsot. Egy pillanat, és a kulcs már is a kezében van, a cella ajtaja nyitva, a gnóm és társai pedig szökésben.

A zshiványok szakértelmükre, rejtőzködésre, és ellenfeleik gyengéire építve bármilyen helyzetben sikert aratnak. Ügyesen megtalálják a megoldást szinte bármilyen problémára, olyan találékonysággal és sokoldalúsággal, amely bármely sikeres kalandozó társaság alapja.

SAKÉRTELEM ÉS PONTOSÁG

A zshiványok legalább annyi időt töltenek különféle szakértelmeik tökéletesítésével, mint harci képességeik fejlesztésével. Így olyan változatos helyzetekben is gyakorlottnak bizonyulhatnak, mint nem sok más karakter. Sok zshivány támaszkodik a rejtőzésre és a megtévesztésre, mások a kazamatákban hasznos képességeiket fejlesztik: mászni, csapdákat keresni és hatástalanítani, záratokat feltörni.

Ha harcra kerül a sor, a zshiványok a ravaszságot részesítik előnyben a nyers erővel szemben. A zshivány inkább egyetlen, precíz támadásra készül, pontosan ott sújtva le, ahol a célpontnak a legnagyobb sérülést okozza, nem támadások sorával próbálja kifárasztani az ellenfelét. A zshiványok szinte természetfeletti ösztönnel kerülnek el a veszélyt, és néhányan mágikus trükkökkel egészítik ki képességeiket.

ÉLET ÁRNYAK KÖZT

Minden városban találni zshiványokat. A legtöbben az osztályról szóló legrosszabb híreszteléseknek felelnek meg: rablóként, orgyilkosként, zsebmeteszőként és szélhámosként élik életüket. Az ilyen semmirekellők gyakran tolvajcéhbe vagy bűnöző családokba szerveződnek. Sok zshivány önállóan dolgozik, de még ők is néha tanoncokat fogadnak, hogy segítsenek mesterük svindlijeiben és rablásaiban. Néhány zshivány tisztességes életet él: lakatosként, nyomozóként vagy rágcsálóirtóként dolgoznak (ami veszélyes munka egy rémpatkányoktól és vérpatkányoktól hemzsegő csatornákkal teli világban).

A kalandozó zshiványok a törvény mellett és ellen is küzdhetnek. Van köztük zord bűnöző, aki kincseskamrákban teszi próbára a szerencsáját, vagy éppen a törvény elől menekülve vág bele a kalandozásba. Mások éppen azért tanulták ki és tökéletesítették képességeiket, hogy ősik romokba behatolva, rejtett kriptákban keressenek kincseket.

A ZSIVÁNY MEGALKOTÁSA

A zshiványod kialakításához gondold át, hogy viszonyul a karaktered a törvényhez. A múltban bűnöző voltál – esetleg még mindig az vagy? Menekülsz a törvény elől, vagy éppen a tolvajcéh dühös mestere elől? Vagy éppen nagyobb veszély és nagyobb jutalom reményében hagyta magad mögött a céhet? A mohóság hajt a kalandok felé, vagy más vagy, eszme?

Mi vett rá, hogy továbblépj korábbi életedből? Egy óriási csalás vagy rablás sikerült szörnyen félre, és kényszerített pályád újratervezésére? Talán szerencséd volt, és egy sikeres rablás után elég aranyad gyűlt össze, hogy lelépj addigi nyomorúságos életedből. Vagy a kíváncsiság vett végül rá, hogy elhagyd az otthonod? Valami miatt elveszthetted a kapcsolatodat a családdal vagy mentoroddal, és magadnak kellett boldogulnod. Vagy talán egy új ismerős – kalandozó társaságod valamelyik tagja – új lehetőségeket mutatott, hogyan élhetsz meg képességeidet jól kihasználva.

GYORS KARAKTER

Az alábbi javaslatok alapján gyorsan összeállíthatsz egy zshivány karaktert. Az ügyességed legyen a legmagasabb tulajdonságod. A második legmagasabb tulajdonságod az Intelligencia legyen, ha a Vizsgálódásban akarsz jól szerepelni. Támaszkodja a Karizmára, ha a megtévesztésben és a társadalmi érintkezésben akarsz jó lenni. Válaszd a bűnöző hátteret.

AZ OSZTÁLY KÜLÖNLEGESSÉGEI

Zshiványként az osztályod a következő különlegességeket biztosítja a karakterednek.

ÉLETERŐ PONTOK

Életerő Dobás: 1d8 zshivány szintenként

Életerő Pontok 1. szinten: 8 + az Állóképesség módosítód

Életerő Pontok magasabb szinten: 1d8 (vagy 5) + az Állóképesség módosítód zshivány szintenként az 1. után

JÁRTASSÁGOK

Páncél: könnyű páncélok

Fegyver: egyszerű fegyverek, kézi számszerű, hosszú kard, vívótőr, rövid kard

Eszközök: tolvajszerszámok

Mentődobás: Ügyesség, Intelligencia

Szakértelem: Válassz négyet a következők közül:

Akrobatika, Atlétika, Észlelés, Fellépés, Kézügyesség, Lopakodás, Megértés, Megfélemlítés, Meggyőzés, Megtévesztés és Vizsgalódás

FELSZERELÉS

A következő felszereléssel kezded a játékot a hátered által biztosított felszerelésen túl:

- (a) vívótőr vagy (b) rövid kard
- (a) rövid íj és tegez, 20 nyílvevővel vagy (b) rövid kard
- (a) betörő csomag vagy (b) kazamatajáró csomag vagy (c) felfedező csomag
- Bőr páncél, két tör, tolvajszerszám

A ZSIVÁNY

Szint	Jártasság bónusz	Orv- támadás	Különlegességek
1	+2	1d6	Szakszerűség, Orvtámadás, Tolvajnyelv
2	+2	1d6	Ügyes Cselekvés
3	+2	2d6	Zsivány Őstípus
4	+2	2d6	Tulajdonság Növelés
5	+3	3d6	Ösztönös Kitérés
6	+3	3d6	Szakszerűség
7	+3	4d6	Elugrás
8	+3	4d6	Tulajdonság Növelés
9	+4	5d6	Őstípus Különlegesség
10	+4	5d6	Tulajdonság Növelés
11	+4	6d6	Biztos Tehetség
12	+4	6d6	Tulajdonság Növelés
13	+5	7d6	Őstípus Különlegesség
14	+5	7d6	Vakérzék
15	+5	8d6	Sikamlós Elme
16	+5	8d6	Tulajdonság Növelés
17	+6	9d6	Őstípus Különlegesség
18	+6	9d6	Megfoghatatlan
19	+6	10d6	Tulajdonság Növelés
20	+6	10d6	Szerencsés Fordulat

SZAKSZERŰSÉG

1. szinten válassz ki két területet, melyekben jártas vagy: két szakértelmet, vagy egy szakértelmet és a tolvajszerszámokat. A két területen minden tulajdonság próbádnál a jártasság bónuszod duplázódik.

6. szinten még két jártasságot választhatsz (szakértelmekben vagy a tolvajszerszámokkal), melyekre érvényesül ez az előny.

ORVTÁMADÁS

1. szinttől kezdve tudod, hogy tudsz észrevétlenül lecsapni, amikor lankad a célpont figyelme. Körönként egyszer 1d6 extra sebzést okozol egy lénynak, akit eltalálsz a

támadással, ha előnyöd van a támadó dobásra. A támadáshoz pontos vagy távolsági fegyvert kell használnod.

Előnyből támadás nélkül is használhatod az orvtámadást, ha a célpont egy másik ellensége 5 lábnaál (1,5 m) közelebb van hozzá, ez az ellenfél nem cselekvésképtelen, és a te támadó dobásodra nem jár hátrány.

Az extra sebzés mértéke emelkedik, ahogy szintet lépsz ebben az osztályban. Lásd az "Orvtámadás" oszlopot a Zsivány táblázatban.

TOLVAJNYELV

Mire kitanultad a zsivány mesterséget, megtanultad a tolvajnyelvet is. Ez különféle tájnyelvek, argó, és képes beszéd titkos keveréke, amelynek segítségével látszólag ártalmatlan beszélgetésbe titkos üzeneteket rejthetsz el. Csak egy másik, tolvajnyelvben jártas lény érti meg ezeket az üzeneteket. Négyeszer tovább tart egy ilyen titkos üzenet megfogalmazása, mint ugyanazon üzenet egyszerű átadása.

Ezenkívül megértesz különféle titkos jeleket és szimbólumokat, mellyel egyszerű üzenetek adhatóak át: hogy egy adott terület veszélyes, hogy a tolvajok céhe területe, hogy van-e zsákmány a közelben, hogy az itt élő könnyű préda-e, vagy éppen befogad-e menekülő tolvajokat.

ÜGYES CSELEKVÉS

2. szinttől kezdve olyan gyorsan kapsz, és olyan fürge vagy, hogy igen fürgén mozoghatsz vagy cselekedhetsz. Harcban minden körödben bónusz cselekvésként a következő cselekvések egyikét elvégezheted: Rejtőzés, Rohanás vagy Visszavonulás.

ZSIVÁNY ŐSTÍPUS

3. szinten kiválasztod, hogy milyen őstípushoz akarsz hasonlatossá válni zsivány képességeid gyakorlásával. A Tolvaj őstípus leírását megtalálod az osztály leírása végén; lásd a *Játékosok Kézikönyvét*, ha más zsivány őstípust szeretnél választani. Az őstípus különlegességeket biztosít számodra 3. szinten, majd ismét 9., 13. és 17. szinten.

TULAJDONSÁG NÖVELÉS

Amikor eléred a 4. szintet, majd ismét 8., 10., 12., 16. és 19. szinten, megnövelheted egy tetszés szerinti tulajdonságod értékét 2-vel, vagy két különböző tulajdonság értékét 1-1 ponttal. Ahogy általában is, legfeljebb 20-ig emelheted a tulajdonság értékét.

ÖSZTÖNÖS KITÉRÉS

5. szinttől kezdve, ha egy támadó, akit látsz, eltalált egy támadásával, felhasználhatod a reakciódat, hogy fele sebzést szenvedj el a támadástól.

ELUGRÁS

7. szinttől kezdve függően félreugorgatsz az útból bizonyos területre ható támadások elől, mint például a vörös sárkány tüzes lehelete vagy egy *jégvihar* varázslat. Ha egy hatás ellen Ügyesség mentődobást dobhatsz, hogy felezd a sebzést, ehelyett egyáltalán nem sebződsz sikeres mentődobás esetén, és csak fele sebzést szenvedsz el sikertelen mentődobásnál.

BIZTOS TEHETSÉG

11. szintre szinte a tökéletességig finomítottad szakértelmeidet. Amikor tulajdonság próbát dobasz, és a próbába beleszámít a jártasság bónuszod, a 9-es vagy kisebb dobás a d20-on 10-es dobásnak számít.

VAKÉRZÉK

14. szinttől kezdve, ha működik a hallásod, automatikusan tisztában vagy vele, hol tartózkodik rejtőző vagy láthatatlan lény 10 lábnyi (3m) távolságon belül.

SIKAMLÓS ELME

15. szintre nagy mentális erőre teszel szert. Jártas leszel Bölcsesség mentődobásban.

MEGFOGHATATLAN

18. szinttől kezdve olyan könnyedén térsz ki támadóid elől, hogy mások képtelenek sarokba szorítani. Semmilyen támadó dobásra nem jár előny ellened, hacsak nem vagy cselekvésképtelen.

SZERENCSES FORDULAT

20. szinten csodás módon hajlamos vagy sikert elérni, amikor igazán fontos. Ha a támadásod elhibázna egy célpontot a hatótávján belül, a támadást automatikusan találatná változtathatod. Vagy, ha sikertelen lenne egy tulajdonság próbád, a d20 dobást 20-nak tekintheted.

Miután használtad ezt a különlegességet, csak egy rövid vagy hosszú pihenő befejezése után használhatod újra.

ZSIVÁNY ŐSTÍPUSOK

A zshiványokban sok minden közös: a szakértelmeik tökéletesítésébe fektetett energia, a precíz és halálos harci stílusuk, és az egyre függőbb reflexeik. De az egyes zshiványok különböző irányokban fejlesztik ezeket a képességeket, ezt testesítik meg a zshivány őstípusok. A választott őstípusod megmutatja, mire koncentrálsz különösen – nem feltétlenül a választott foglalkozásodat, de kedvenc technikáid leírását.

TOLVAI

A lopás művészetében fejlesztetd tökélyre képességeidet. Betörők, útonálló, zsebmeteszők és más bűnözők is gyakran ezt az őstípust követik, de más zshiványok is: hivatásos kincsvadászok, felfedező, barlangászok és nyomozók. A függeség és a rejtőzési képességeid fejlesztésén kívül olyan szakértelmekre tehetsz szert, melyek jól jöhetnek ősi romok átkutatása, ismeretlen nyelvek tanulmányozása, vagy általában nem neked szánt varázstárgyak használata során.

FÜRGE KÉZ

3. szinttől kezdve az Ügyes Cselekvés különlegességgel járó bónusz cselekvést használhatod Ügyesség (Kézügyesség) próbákra, csapdák eltávolítására vagy zárnyitásra tolvajszerszámokkal, vagy a Tárgy Használata cselekvésre.

MÁSODIK EMELETI MELÓ

Amikor ezt az őstípust választod 3. szinten, megtanulsz a szokásosnál gyorsabban mászni; a mászás immár nem kerül extra mozgásba.

Ha pedig nekifutásból ugrasz, az ugrással megtett távolsághoz hozzáadhatsz az Ügyesség módosítóddal megegyező lábnyit (×30 cm).

TÖKÉLETES BESURRANÓ

9. szinttől kezdve előnyöd van Ügyesség (Lopakodás) próbákra, ha egy körben legfeljebb a sebességed felének megfelelő távolságot teszel meg.

MÁGIKUS ESZKÖZÖK HASZNÁLATA

13. szintre elég tapasztalatot gyűjtöttél már a mágiról, hogy a nem neked szánt eszközök használatánál is tudjál rögtönözni. A varázstárgyak használatával kapcsolatos minden osztály, faji, és szint követelményt figyelmen kívül hagyhatsz.

TOLVAJ REFLEX

17. szinten a kelepce állítás és a vészhelyzetből történő gyors menekvés mestere vagy. A harc első fordulójában két köröd is van. Az első körödöt a szokásos kezdeményezésednél tartod, a másodikat -10 kezdeményezési értéknél. Ezt a különlegességet nem használhatod, ha megleptek.

4. FEJEZET: SZEMÉLYISÉG ÉS HÁTTÉR

A KARAKTERÜKET NEM PUSZTÁN A FAJUK ÉS OSZTÁLYUK HATÁROZZA meg. Mindegyikük egyéniség, saját történettel, érdeklődési körrel, kapcsolatokkal, az osztályuk és fajuk nyújtotta képességeken túli lehetőségekkel. Ebben a fejezetben részletesebben foglalkozunk azokkal a sajátosságokkal, melyek megkülönböztetik egymástól a karaktereket, kezdve az olyan alapoktól, mint például a név és külső leírás, a hátterekre és nyelvekre vonatkozó szabályokon át, a személyiség és jellem aprólékosabb témáig.

KARAKTER RÉSZLETEI

A karaktered neve és külső leírása valószínűleg az első dolog, amit az asztal körül a többi játékos megtud a karakteredről. Ezért érdemes átgondolni, a képzeletben élő karaktert mennyire tükrözik ezek az alapvető jellemzők.

TIKA ÉS ARTEMIS: KARAKTER KONTRASZT

Az ebben a fejezetben leírtak nagyban segítenek elkülöníteni a karakteredet minden más karaktertől. A példa kedvéért vegyünk két ember harcost.

A Sárkánydárda világán Tika Waylan vadóc kamaszlány volt, kemény gyerekkorral. Egy tolvaj lánya volt. Elmenekült otthonról, és Vigasz utcáin gyakorolta apja mesterségét. Amikor megpróbálta kirabolni az Utolsó Otthon Fogadó tulajdonosát, elkapták, és a fogadós a szárnyai alá vette, pincérként munkát adott neki. De amikor a sárkányseregek lerombolták Vigaszt és elpusztították a fogadót, a szükség Tikát kalandozó útra kényszerítette, gyermekkori barátai társaságában. Harcos képességei (a serpenyő maradt kedvenc fegyvere) és utcai előélete a kalandozó pályája számára fontos szakértelmeket biztosított számára.

Artemis Entreri Calimport utcáin nőtt fel az Elfeledett Birodalmakban. Éles esze, ereje és ügyessége segítségével saját területet alakított ki magának a város több száz nyomornegyede között. Évekkel később felkeltette a város egyik leghatalmasabb tolvajcéhének figyelmét, és gyorsan haladt a céh ranglétráján fiatal kora ellenére. Artemis lett a város pasáinak kedvenc orgyilkosa, akik a távoli Jeges Szelek völgyébe küldték egy ellopott drágakő nyomában. Hivatásos gyilkos, állandóan újabb kihívásokat keres, hogy fejlessze képességeit.

Tika és Artemis mindketten emberek és harcosok (némi zsvány tapasztalattal), hasonlóan magas Erő és Ügyesség tulajdonságokkal. De a hasonlóságuk itt véget is ér.

NÉV

A fajok leírásánál találsz példa neveket a faj tagjai számára. Gondold át a döntést, még ha a listáról is választasz nevet.

NEM

Akár férfi, akár női karakterrel játszol, azzal nem jár különleges előny vagy hátrány. Gondolkozz el rajta, a karaktered mennyire (vagy éppen mennyire nem) felel meg a kultúrája nemről, nemiségről, szexuális viselkedésről kialakított elvárásainak. Egy férfi drow pap, például, szembe megy a drow társadalom hagyományos nemi szerepeivel, és lehet ez az oka, miért is hagyta el városát a karaktered és érkezett a felszínre.

Nem muszáj a nem és nemiség kétállapotú koncepciójához ragaszkodni. Corellon Larethiant, az elf istenséget például sokszor kétneműnek tekintik, és a multiverzumban néhány elf Corellon képére teremtetett. Játshatsz női karakterrel, aki férfinak adja ki magát, férfival, aki úgy érzi, csapdába esett egy női testben, vagy éppen egy szakálas törpe nővel, aki gyűlöli, ha férfinak nézik. A karaktered szexuális irányultsága szintén a szabadon választható.

MAGASSÁG ÉS SÚLY

A karaktered magasságát és súlyát eldöntheted a faj leírásánál megadottak alapján, vagy meghatározhatod a Véletlen Magasság és Súly táblázat alapján. Gondolj bele, a karaktered tulajdonságai mit is jelentenek a magassága és súlya tekintetében. Egy gyenge, de ügyes karakter lehet vékony. Egy erős és szívós karakter lehet magas, vagy akár zömök.

Ha akarod, dobhatsz a Véletlen Magasság és Súly táblázat alapján a magasság és súly meghatározásához. A "Magasság módosító" oszlopban található dobás értékét add hozzá hüvelykben (×2,5 cm) az "Alap magasság" értékéhez. Ugyanezt a kidobott számot szorozd meg a Súly módosító oszlop szerinti fix vagy kidobandó számmal. A szorzatot add hozzá fontban (×0,5 kg) kifejezve az "Alap súly" értékéhez.

VÉLETLEN MAGASSÁG ÉS SÚLY

Faj	Alap magas.	Magas. mód.	Alap súly	Súly mód.
Ember	4'8" (142cm)	+2d10 (×2,5cm)	110 font (50kg)	× (2d4) (x0,5kg)
Törpe, dombi	3'8" (112cm)	+2d4 (×2,5cm)	115 font (52 kg)	× (2d6) (x0,5kg)
Törpe, hegyi	4' (122cm)	+2d4 (×2,5cm)	130 font (58 kg)	× (2d6) (x0,5kg)
Elf, nemes	4'6" (137cm)	+2d10 (×2,5cm)	90 font (40 kg)	× (1d4) (x0,5kg)
Elf, erdei	4'6" (137cm)	+2d10 (×2,5cm)	100 font (45 kg)	× (1d4) (x0,5kg)
Félszerzet	2'7" (79 cm)	+2d4 (×2,5cm)	35 font (16 kg)	× 1 (x0,5kg)

Emberként például Tika magassága 4 láb 8 hüvelyk (142 cm) plusz 2d10 hüvelyk. A játékos a dob 2d10-zel, az eredmény 12, így Tika 5 láb 8 hüvelyk (173 cm) magas. Ezután a játékos ugyanebből a 12-es dobásból indul ki, és megszorozza 2d4 fonttal. A 2d4 dobás eredménye 3, így Tika súlya az alap 110 font (50 kg) súlyon túl $12 \times 3 = 36$ font, azaz összesen 146 font (66 kg).

MÁS KÜLSŐ TULAJDONSÁGOK

A karaktered korát, bőr-, haj- és szemszínét te választod ki. Egyedibbé teheted a karaktered, ha valamilyen szokatlan, emlékezetes ismertető jegyet találsz ki neki: például egy sebhelyet, bicegést, vagy tetoválást.

JELLEM

A legtöbb lénynak a DUNGEONS & DRAGONS világában van jelleme, amely nagy vonalakban leírja a lény erkölcsi nézeteit és személyiségét. A jellem két tényező kombinációjából áll. Az első az erkölcsi hozzáállást mutatja be (jó, gonosz vagy semleges), a második a társadalomhoz és rendhez való viszonyulást (törvényes, kaotikus, semleges). Ezek kombinációi kilenc lehetséges jellemet képeznek.

A kilenc jellem rövid ismertetője bemutatja, az egyes jellemek képviselői általában hogyan viselkednek. Az egyes egyének viselkedése jelentősen eltérhet ettől, és nagyon kevesen hűek tökéletesen és állandóan a jellemük előírásaihoz.

Törvényes jó (TJ) lények esetében lehet rá számítani, hogy a társadalom által elvárt, helyes döntéseket hozzák meg. Az arany sárkányok, lovagok, és a legtöbb törpe törvényes jó.

Semleges jó (SJ) népek mindent megtesznek, hogy segítsenek annak, akinek szüksége van rá. Sok mennyei lény, néhány felhő óriás és gnóm semleges jó.

Kaotikus jó (KJ) lények a lelkiismeretüket követik, nem nagyon érdekli őket, mások mit várnak el tőlük. A réz sárkányok, sok elf és az unikornisok kaotikus jók.

Törvényes semleges (TS) személyek a törvényt, hagyományok és saját szabályaik szerint cselekszenek. Sok szerzetes és néhány varázsló törvényes semleges.

Semleges (S) jelleműek azok, akik elkerülik az erkölcsi dilemmákat, nem állnak egyik vagy másik oldalra, azt teszik, ami az adott helyzetben a legjobbnak tűnik. A gyíkemberek, a legtöbb druida, és sok ember semleges.

Kaotikus semleges (KS) lények a szeszélyeiket követik, a személyes szabadságot minden másnál többre tartják. Sok barbár és zsvány, valamint néhány bárd is kaotikus semleges.

Törvényes gonosz (TG) lények módszeresen megszerzik, amit akarnak, a hagyományok, hűség és rend korlátai között. Az ördögök, kék sárkányok és hobgoblinok törvényes gonoszak.

Semleges gonosz (SG) jelleműek megtesznek bármit, amit csak megúszhatnak, együttérzés és aggályok nélkül. Sok drow, néhány felhő óriás, és a yuggolothok semleges gonoszak.

Kaotikus gonosz (KG) jelleműek hajlamosak az önkényes erőszakra, a mohóság, gyűlölet és vérszomj hajtja őket. A démonok, vörös sárkányok és orkok kaotikus gonoszak.

JELLEM A MULTIVERZUMBAN

Sok gondolkozó lény számára a jellem erkölcsi döntés kérdése. Az emberek, törpék, elfek és más humanoid lények dönthetnek, hogy a jóság vagy gonoszság, a törvény vagy a káosz útját járják. A legendák szerint a jóság istenei, akik megteremtették ezeket a fajokat, szabad akaratot adtak nekik, hogy eldönthessék, milyen utat követnek, mivel a szabad akarat nélküli jóság nem más, mint rabszolgaság.

A gonosz istenségek is teremtettek fajokat, de csak azért, hogy őket szolgálják. Ezeknek a fajoknak erős, velük született hajlamaik vannak, melyek teremtettségük természetét tükrözik. A legtöbb ork osztozik Gruumsh, az ork isten erőszakos, barbár természetében. Még ha egy ork a jó jellemet is választja, egész életében vele született természete ellen kell küzdenie. (Még a fél-orkok is érzék az ork isten befolyásának maradvány-erejét).

A mennyei és alvilági lények természetének szerves része a jellemük. Az ördögök nem eldöntik, hogy törvényes gonoszok lesznek, hanem az ördög esszenciája maga a törvényes gonoszság. Ha valahogy megszűnne törvényes gonosznak lenni, többé már nem lenne ördög.

A legtöbb, értelmes gondolkozásra képtelen lénynek nincsen jelleme - ők **besorolatlanok**. Az ilyen lények nem képesek erkölcsi és etikai döntések meghozatalára, csak állati ösztöneik hajtják őket. A cápák, példák, vad ragadozók, de nem gonoszak; nincsen jellemük.

TIKA ÉS ARTEMIS: JELLEM

Tika Waylan semleges jó, alapvetően jószívú és próbál másokon segíteni, amikor csak tud. Artemis törvényes gonosz, nem érdekli az értelmes élet értéke, de szakszerűen intézi a gyilkosságait.

Gonosz karakterként Artemis nem éppen ideális kalandozó. A hősök ellenségeként kezdi pályafutását, és csak akkor működik együtt a hősökkel, ha muszáj, ha saját legjobb érdeke megköveteli ezt. A legtöbb játékban gondot okozhat, ha gonosz kalandozók egy csapatba kerülnek más érdekek vagy célok vezérelte társakkal. Általában a gonosz jellem inkább az ellenfelek és a szörnyek számára megfelelő.

NYELVEK

A fajdótlól függ, mely nyelveket ismeri a karaktered eleve, a háttérpedig további választható nyelvek ismeretét biztosíthatja. Jegyezd fel ezeket a nyelveket a karakterlapra.

A nyelveket az Elterjedt Nyelvek táblázatából válaszd ki, vagy a ti játékokban gyakori más nyelvet is választhatsz. A KM engedélyével választhatsz az Egzotikus Nyelvek táblázatából is, vagy olyan titkos nyelveket, mint például a tolvajnyelv, vagy a druidák nyelve.

Ezek közül a nyelvek közül némelyik igazából nyelvcsalád, számos különböző dialektussal. Az őselemi nyelvhez, például, a lég (aeri), víz (aquai), tűz (ignisi) és föld (terrai) dialektus is tartozik, melyet az adott elemi síkokon beszélnek. Az azonos nyelv különböző dialektusát beszélők megértik egymást.

ELTERJEDT NYELVEK

Nyelv	Kik beszélnek?	Írásjelek
közös	emberek	közös
törpe	törpék	törpe
elf	elfek	elf
óriás	ogrék, óriások	törpe
gnóm	gnómok	törpe
goblin	goblin félék	törpe
félszerzet	félszerzetek	közös
ork	orkok	törpe

EGZOTIKUS NYELVEK

Nyelv	Kik beszélnek?	Írásjelek
abyssi	démonok	pokoli
mennyei	mennyei lények	mennyei
sárkány	sárkányok, sárkányszülöttek	sárkány
alsó nyelv	agyszívók, szemzsarnokok	–
pokoli	ördögök	pokoli
őselemi	elemi lények	törpe
erdei	tündér lények	elf
mélyégi közös	mélyötéti kereskedők	elf

SZEMÉLYES JELLEMZŐK

Ha kiszínezed a karaktered személyiségét – mindazokat a sajátosságokat, szokásokat, viselkedésmódokat, hiedelmeket és hibákat melyek egy személy egyéniségét alkotják – könnyebb lesz a játék során életre kelteni a karaktert. A következőkben bemutatjuk a jellemzők négy csoportját: a személyiségjegyeket, eszményeket, kötelékeket és hibákat. Ezeken túlmenően gondold végig, mi lehet a karaktered kedvenc szava járása, vannak-e jellegzetes gesztusai, gyengéi és félelmei, vagy bármi más, ami csak eszedbe jut.

E fejezetben a háttérlek leírásánál javasolunk néhány jellemzőt, melyek felcsigázhatják a képzeletedet. Nem kell

ezeket a lehetőségeket választanod, de kiindulási alapnak jók lehetnek.

SZEMÉLYISÉGJEGY

Adj két személyiségjegyet a karakterednek. A személyiségjegyekkel röviden, egyszerűen megkülönböztetheted a karakteredet másoktól. A személyiségjegyei valamilyen érdekes vagy szórakoztató dolgot közölnek a karakteredről. Ezzel jellemezheti a karaktered magát, valamilyen konkrétum, ami feltűnő rajta. Az "okos vagyok" nem valami jó személyiségjegy, mivel sok karakterre igaz lehet. Az, hogy "Gyertyavár minden könyvét elolvastam" már konkrétum a karakter érdeklődési köréről és természetéről.

A személyiségjegyek szólhatnak arról, mit szeret a karakter, mit ért el a múltban, mit utál vagy mitől fél, a hozzáállásáról vagy viselkedéséről, vagy akár tulajdonság értékei hatásáról.

A személyiségjegyek kitalálásához jó kiindulási pont lehet a karakter legmagasabb és legalacsonyabb tulajdonsága. Mindkét tulajdonsághoz kapcsolódóan kitalálhatsz valamilyen sajátosságot. Mindkettő lehet akár pozitív, akár negatív jellemző: például lehet, hogy keményen küzdesz valamilyen gyenge értéked ellen, vagy felvágatsz egy magas tulajdonságodra.

ESZMÉNY

Írj le valamilyen eszményt, amely motiválja a karakteredet. Az eszményeid olyan elvek, melyekben a legerősebben hiszel, az alapvető erkölcsi-etikai vezérelvek, melyek a cselekedeteidet meghatározzák. Az eszmények leírhatják életed fő céljait, vagy hitvilágod sarokköveit.

Az eszmény válasz lehet az alábbi kérdések valamelyikére. Milyen elveket nem árulnál el soha? Miért lennél hajlandó áldozatokat hozni? Mi hajtja a cselekedeteidet, mi határozza meg a céljaidat és vágyaidat? Mi az a legeslegfontosabb dolog, melyre vágysz?

Olyan eszményt választhatsz, amelyet csak akarsz, de a karaktered jelleméből érdemes kiindulni. Minden háttér leírásánál találsz hat javasolt eszményt: Öt közülük a jellem egy-egy aspektusához kapcsolódó: a törvényhez, káoszhoz, jószághoz, gonoszsághoz és semlegességhez. Az utolsó inkább az adott háttérhez kapcsolódik, nem erkölcsi vagy etikai szemlélethez.

KÖTELÉK

Válassz egy köteléket a karakterednek. A kötelék a karakter kapcsolatáról szól: emberekkel, helyekkel, a világ eseményeivel. Összekapcsolnak a háttérpedig dolgaival. A kötelékeid kihozhatják belőled a hőst, vagy éppen nagy áldozatok meghozatalára lehetsz kész, ha veszélybe kerülnek. Az eszményekhez hasonlóan a motivációid és céljaid mögött is állhatnak a kötelékeid.

A kötelék választ adhat az alábbi kérdések közül bármelyikre. Ki a legfontosabb számodra? Milyen helyhez fűz különleges kapcsolat? Mi a legértékesebb tulajdonod?

A kötelék kapcsolódhat az osztályodhoz, hátteredhez, fajodhoz, vagy a karaktered történetének, személyiségének más részleteihez. A kalandjaid során újabb kötelékeket is szerezhetsz.

HIBA

Végezetül, válassz egy hibát a karakterednek. A karakter hibája lehet valamilyen szenvedély, kényszer, félelem vagy gyengeség - különösen olyasmi, amit valaki felhasználhat ellened, hogy legyőzzön, vagy saját céljaiddal ellentétes dolgokra kényszerítsen. Ez jelentősebb egy pusztán negatív személyiségjegynél. A hibád lehet a választ például az alábbi kérdésekre. Mi dühít fel? Mi az a dolog, személy, vagy esemény, amitől rettesz? Van valamilyen szenvedélyed?

TIKA ÉS ARTEMIS: KARAKTER RÉSZLETEK

Gondoljunk bele, Tika Waylan és Artemis Entreri neve mennyire megkülönbözteti a két karaktert, és tükrözi a személyiségüket. Tika fiatal nő, bizonyítani akarja, hogy nem fruska már, a neve is fiatalnak és egyszerűnek mutatja. Artemis Entreri egzotikus vidékről származik, és a neve még titokzatosabb.

Tika 19 éves a kalandjai kezdetén, a haja tűzvörös, szeme zöld, a bőre világos és szeplős, jobb csípőjén anyajegyet visel. Artemis alacsony férfi, jó felépítésű, szívós izomzatú. A vonásai szögletesek, a járomcsontja kiugró, és mindig kicsit borotvált. Hollófekete haja dús, de a szemei szürkék és élettelenek – élete és lelke ürességéről tanúskodnak.

INSPIRÁCIÓ

Az inspiráció szabállyal a Kalandmester megjutalmazhatja, ha a karakteredet a személyiségjegyeihez, eszményéhez, kötelékéhez és hibájához hűen alakítod. Az inspiráció lehetővé teszi, hogy a könyörületesség személyiségjegyedre támaszkodva ügyesebben tárgyalj a Tolvajok Hercegével. Az inspiráció segíthet abban is, hogy a szülőfaludhoz kapcsolódó kötelékedből erőt meríts a falut védelmezve, hogy legyűrd a rád olvasott varázslat hatását.

INSPIRÁCIÓ SZERZÉSE

A KM számos okból inspirációval jutalmazhat. A legjellemzőbb eset, hogy a KM inspirációt ítélhet meg, ha a személyiségjegyeidet kijátszod, elfogadsz valamilyen hibádból vagy kötelékedből fakadó hátrányt, vagy általánosságban meggyőző módon játszod ki a karakteredet. A KM-mel beszélj meg, a ti játékokban hogyan szerezhetsz inspirációt.

Vagy van inspirációd, vagy nincs – nem halmozhatsz fel többszörös inspirációt, hogy eltedd későbbre.

INSPIRÁCIÓ HASZNÁLATA

Ha van inspirációd, elköltheted, amikor támadó dobást, mentődobást vagy tulajdonság próbát dobsz. Az inspiráció elköltésével előny jár a dobásra.

Ezen kívül, amikor inspirációd van, azt átadhatod egy másik játékosnak, a jó szerepjáték, jó ötlet, vagy egyszerűen csak izgalmas játék jutalmaként. Ha egy másik játékos jópofa és érdekes módon járul hozzá a történet alakulásához, feladhatod az inspirációd, hogy a másik játékos inspirációt kapjon.

TIKA ÉS ARTEMIS: SZEMÉLYISÉG RÉSZLETEI

Tika és Artemis személyiségjegyei jellegzetesek. Tika Waylan nem szereti a nagyképűséget, és egy tolvaj pályafutása során elszenvedett esés miatt téríszonya van. Artemis Entreri mindig a legrosszabbra készül, és fürgén, pontos magabiztossággal mozog.

Lássuk az eszményeiket. Tika Waylan ártatlan, szinte gyermeki, hisz az élet értékében, és hogy fontos mindenkiben meglátni az értéket. Semleges jó a jelleme, az élet és tisztelet eszményeihez ragaszkodik. Artemis Entreri nem hagyja, hogy az érzelmei eluralkodjanak rajta. Folyamatosan új kihívásokat keres, hogy képességeit fejlessze. Törvényes gonosz jelleme alapján az elfogulatlanság és a hatalomvágy eszményei jellemzik.

Tika Waylan köteléke az Utolsó Otthon Fogadója. A fogadós esélyt adott neki újrakezdeni az életét, és a kalandozó társaival is az itteni munkája során barátkozott össze. Mivel a fosztogató sárkányseregek elpusztították a fogadót, Tika személyes okokból is szenvedélyesen gyűlöli őket. Megfogalmazhatjuk a kötelékét: "Megteszek mindent, hogy a sárkányseregek megfizessenek az Utolsó Otthon Fogadó elpusztításáért".

Artemis Entreri köteléke a különös, szinte paradox kapcsolata Drizzt Do'Urdennel, aki méltó vetélytársa kardvívás és rideg elszántság terén. Amikor először csapott össze Drizzttel, Artemis felfedezett ellenfelében valamit saját magából: annak a jelét, hogy ha a sorsa másként alakul, az élete éppen a hősiesség drowéhoz is hasonló lehetett volna. Ettől a pillanattól fogva Artemis már nem csak egy bűnöző orgyilkos: antihős lett, akit Drizzttel folytatott rivalizálása hajt. A köteléke így szólhat: "Addig nem nyugszom, amíg be nem bizonyítom, hogy jobb vagyok Drizzt Do'Urdennél."

Mindkét karakternek van fontos hibája is. Tika naiv és érzelmileg sebezhető, fiatalabb a társainál, és idegesíti, hogy még mindig az évekkel korábban megismert kölyökként tekintenek rá. Akár az elvei ellenére is cselekedhet, ha úgy érzi, ezzel bizonyíthatja érettségét. Artemis Entreri teljesen elzárkózik az emberi kapcsolatok elől, és csak egyedül akar lenni.

HÁTTEREK

Minden történet kezdődik valahol. A karaktered háttere mutatja meg, honnan is jöttél, hogy lettél kalandozó, a helyedet a világban. A harcosod lehetett bátor lovag vagy őszülő katona. A varázslód lehetett tudós bölcs, vagy kézműves. A zsványod boldogulhatott a tolvajok céhében, vagy szórakoztathatta a közönséget udvari bolondként.

A háttér kiválasztása a karaktered történetéhez fontos adalékokat nyújt. A háttérrel kapcsolatos legfontosabb kérdés: mi változott? Miért hagytad abba, amiről a háttérrel szól, és kezdtél kalandozni? Hol szerezted a pénzt a kezdőfelszerelésedre, vagy ha vagyonos háttérből származol, miért nincs több pénzed? Hol tanultad ki az osztályod szakértelmeit? Miben különbözik a háttérrel tartozó közönséges emberektől?

Az ebben a fejezetben leírt példa hátterek konkrét előnyöket (különlegességeket, jártasságokat és nyelveket), és különféle szerepjátékos tanácsokat nyújtanak.

JÁRTASSÁGOK

Minden háttér alapján jár a karakternek jártasság két szakértelemben. A szakértelmek leírását a 7. fejezetben találod.

Ezen túl a legtöbb háttér jártasságot biztosít egy vagy több eszköz használatában is. Az eszközök és az eszköz jártasságok leírását az 5. fejezetben találod.

Ha a karakter két különböző forrásból is megkapná ugyanazt a jártasságot, választhat helyette egy másik, ugyanolyan jellegű (szakértelem vagy eszköz) jártasságot.

NYELVEK

Néhány háttér további nyelveket biztosít a karakter számára a fajból eredőeken túl. Lásd a "Nyelvek" részt, korábban ebben a fejezetben.

FELSZERELÉS

Mindegyik háttér alapján jár a karakternek egy kezdő felszerelés csomag. Ha az 5. fejezet opcionális szabályát használva pénzből vásárolod meg a felszerelésedet, akkor a háttérből nem jár számodra kezdő felszerelés.

JAVASOLT JELLEMZŐK

A háttér leírásánál szerepel a háttérhez illeszkedő személyes jellemzők leírása is. Választhatsz ezek közül a jellemzők közül, kockadobással véletlenszerűen meghatározhatod őket, vagy csak az itt szereplő javaslatok mint ötletforrás alapján kitalálhatsz saját jellemzőket is.

EGYÉNI HÁTTEREK

Előfordulhat, hogy a háttér sajátosságain változtatnál kicsit, hogy a háttér jobban illeszkedjen a karakteredhez vagy a játékotok világához. Egyéni háttér kialakításához a háttér sajátosságát kicserélheted bármelyik másik hátterével; két

tetszés szerinti szakértelmet választhatsz; és összesen kettőt a példa hátterek nyelv és eszköz jártasságai közül. Használhatod az eredeti háttér felszerelés csomagját, vagy az 5. fejezet szabályai szerint pénz költségével is megvásárolhatod a kezdő felszerelésedet. (Ha a pénz költségét választod, nem kapod meg az osztályod alapján járó felszerelés csomagot sem). Végül válassz két személyiségjegyet, egy eszményt, egy köteleket és egy hibát. Ha nem találsz a kívánt háttérhez illő sajátosságot, a KM-mel együtt kidolgozhattok újat is.

TIKA ÉS ARTEMIS: HÁTTÉR

Tika Waylan és Artemis Entreri egyaránt utcagyerekként éltek. Tika később pincérnőként dolgozott, de ez nem igazán változtatta meg, így ő éppen az utcakölyök hátteret is választhatja. Jártas lesz Kézügyesség és Lopakodás szakértelemben, és megtanulja használni a tolvaj szakma szerszámain. Artemist inkább a bűnözői háttere határozza meg, így megkapja a Megtévesztés és Lopakodás szakértelmet, és jártas lesz a tolvajszerszámok és méreg használatában.

BÖLCS

Éveket töltöttél a multiverzum tudásának megszerzésével. Kéziratokat bújtál, tekercseket tanulmányoztál, és a számodra érdekes témák legnagyobb szakértőit hallgattad. Erőfeszítéseid eredményeképpen szakterületed mesterévé váltál.

Szakértelem Jártasságok: Mágiaismeret, Történelem

Nyelvek: két szabadon választott

Felszerelés: egy üvegcsényi fekete tinta, lúdtoll, kis kés, levél egy néhai kollégától egy, még megválaszolatlan kérdéssel, közönséges öltözék és egy erszény, benne 10 ap

SZAKTERÜLET

Hogy tudós képzettséged természetét meghatározd, dobj d8-cal vagy válassz az alábbi lehetőségek közül.

d8	Szakterület	d8	Szakterület
1	Alkimista	5	Professzor
2	Csillagász	6	Kutató
3	Hiteltelen tudós	7	Varázsló tanonca
4	Könyvtáros	8	Írnok

SAJÁTOSSÁG: KUTATÓ

Ha megpróbálsz megtalálni vagy felidézni valamilyen tudást, ha nem is rendelkezel az információval, azért többnyire tudod, hol és kitől lehetne megszerezni. Általában az információ nyomára könyvtárakban, szkriptóriumokban, egyetemeken, bölcspektől vagy más tanult személyektől vagy lényektől lehetsz. A KM dönthet úgy, hogy a keresett tudást elrejtették egy szinte elérhetetlen helyen, vagy egyszerűen sehol nem fellelhető. A multiverzum legmélyebb titkainak felkutatása egy kaland, vagy akár egy egész életút témája lehet.

JAVASOLT JELLEMZŐK

A bölcsüket alapos tanulmányaik formálják, és a tanulással töltött élet kihat a személyiségükre. A tudós céloknak szentelt bölcsük nagyra értékeli a tudást – vagy önnön magáért, vagy mert a tudás eszköz magasabb célok elérése érdekében.

d8 Személyiségjegyek

- 1 Sokszótagos frazeológia implementációjával teszem evidenssé kiterjedt műveltségemet.
- 2 A világ nagy könyvtárainak minden kötetét elolvastam – de legalábbis szeretek ezzel kérkedni.
- 3 Hozzászóltam, hogy segítenem kell a kevésbé okosoknak, és türelmesen elmagyarázok bármit és mindent másoknak.
- 4 Egy jó rejtély igazán kedvemre való!
- 5 Előbb meghallgatom az érveket a probléma minden oldaláról, mielőtt meghoznám a döntésemet.
- 6 Nagyon... lassan... beszélek... idiótákhhoz... azaz... lényegében... szinte... bárki... máshoz.
- 7 Egészen borzalmas vagyok társas helyzetekben.
- 8 Tudom, hogy mindenki csak a titkaimat akarja ellopni.

d6 Eszmény

- 1 **Tudás.** A tudás a hatalom és a fejlődés nyitja. (Semleges)
- 2 **Szépség.** A szépség túlmutat önmagán, az igazság felé. (Jó)
- 3 **Logika.** Az érzelmek nem kódósíthatók el logikus gondolkodásunkat. (Törvényes)
- 4 **Nincsenek Határok.** Semminek nem szabadna gátolni a dolgokban rejlő végtelen lehetőségeket. (Kaotikus)
- 5 **Hatalom.** A tudás a kulcs a hatalomhoz és a világ uralmához. (Gonosz)
- 6 **Fejlődés.** A tanulás célja önmagunk fejlesztése. (Bármilyen)

d6 Kötelék

- 1 A kötelességem diákjaim védelmezése.
- 2 Birtokomban van egy ősi szöveg, mely rettenetes titkokat rejt, és nem kerülhet rossz kezekbe.
- 3 Fenn kell tartanom egy könyvtárat, egyetemet, szkriptóriumot vagy apátságot.
- 4 Életem munkája kötetek sorozata, mely egy konkrét szakterülettel foglalkozik.
- 5 Egész életemben kutattam a választ egy bizonyos kérdésre.
- 6 Eladtam a lelkemet a tudásért. Remélem, alkalmam lesz nemes tettekre, hogy visszanyerhessem.

d6 Hiba

- 1 Az információ ígérete könnyen eltereli a figyelmemet.
- 2 A legtöbben sikoltozva elrohannak, ha démonnal találkoznak. Én leállok az anatómiájáról jegyzetelni.
- 3 Egy ősi rejtély megoldása többet ér, mint egy egész mai civilizáció.
- 4 Hajlamos vagyok komplikált megoldásokat kitalálni, az egyszerűeket észre sem veszem.
- 5 Nem gondolom végig, mit is mondok, ezzel állandóan megsértek másokat.
- 6 Nem tudok titkot tartani, még az életem árán se – mint ahogy bárki másén se.

BŰNÖZŐ

Gyakorlott bűnöző vagy, a múltban sokszor megszegted a törvényt. Sok időt töltöttél más bűnözők társaságában, és máig is vannak kapcsolataid az alvilágban. Másoknál jóval közelebb állsz a gyilkosság, tolvajlás és erőszak világához, mely a civilizáció legaljára jellemző, és eddig csak úgy úszad meg élve, hogy a társadalmi szabályokra fittyet hánytál.

Szakértelem Jártasságok: Lopakodás, Megtévesztés

Eszköz Jártasságok: egy fajta játék készlet, tolvajszerszámok

Felszerelés: pajszer, közönséges (sötét) öltözék csuklyával és egy erszény, benne 15 ap

BŰNÖZŐI SZAKTERÜLET

Sokféle bűnöző van, a tolvajcéhekben és más bűnszervezetekben mindenkinek megvan a maga szakterülete. Még az ilyen szervezeteken kívüli bűnözőknek is megvan a maga kedvenc bűncselekménye. Válaszd ki, milyen szerepet játszottál bűnözőként, vagy dobj az alábbi táblázatról.

d8	Szakterület	d8	Szakterület
1	Zsaroló	5	Útonálló
2	Betörő	6	Bérgyilkos
3	Verőember	7	Zsebmetsző
4	Orgazda	8	Csempész

SAJÁTOSSÁG: ALVILÁGI KAPCSOLAT

Ismersz egy megbízható kapcsolatot, aki közvetít közted és egy bűnszervezet között. Tudsz üzeni a kapcsolatodnak és üzeneteket fogadni tőle, még nagy távolságról is; ismersz helyi küldöncöket, korrupt karavánvezetőket, gyanús matrózokat, akik az üzeneteket továbbítják.

JAVASOLT JELLEMZŐK

A bűnözők talán gazembernek tűnnek, és sokan szívük mélyén is azok. De sokuknak van kedvelhető, vagy akár jó oldala. Sokakban van tolvajbecsület, de a bűnözők nem tisztelik a törvényt vagy a hatóságokat.

BŰNÖZŐ VÁLTOZAT: KÉM

Bár a képességeid nem különböznek egy betörő vagy csempész képességeitől, de te másként tanultad és gyakorlod ezeket: kém vagy. Lehetsz a korona hivatalos ügynöke, vagy talán csak a legtöbbet ajánlónak adod el a titkokat, amikre bukkantál.

d8 Személyiségjegyek

- 1 Mindig van egy tervem, ha rosszul alakulnak a dolgok.
- 2 Megőrzöm a hidegvéremet minden helyzetben. Nem emelem fel a hangomat, és az érzelmeim ura vagyok.
- 3 Ha új helyre érkezem, először felmérem az értékes dolgokat – vagy hogy hol rejthettek el ilyesmit.
- 4 Szívesebben szerzek új barátot, mint ellenséget.
- 5 Hihetetlenül nehezen bízom meg másokban. A becsületes képűek sok mindent rejtegetnek.
- 6 Nem érdekel, milyen veszélyes egy helyzet. Ne beszélj nekem esélyekről.
- 7 Legkönnyebben úgy lehet rávenni valamire, ha megtiltják.
- 8 A legkisebb sértésre is kiborulok.

d6 Eszmény

- 1 **Becsület.** Szakmabeliektől nem lopok. (Törvényes)
- 2 **Szabadság.** A láncokat le kell rázni, és a láncok kovácsait megdönteni. (Kaotikus)
- 3 **Jótekonyság.** A gazdagoktól lopok, hogy a rászorulókon segíthessek. (Jó)
- 4 **Mohóság.** Bármit megteszek, hogy meggazdagodjak. (Gonosz)
- 5 **Emberek.** A barátaimhoz vagyok hű, nem eszmékhez, a többiek meg tőlem aztán lecsuroghatnak a Styxen. (Semleges)
- 6 **Megváltás.** Mindenki van egy szikrányi jóság. (Jó)

d6 Kötelék

- 1 Tartozom egy bőkezű jótevőnek, és ezt az adósságot rendeznem kell.
- 2 Ebül szerzett javaimmal a családomat támogatom.
- 3 Elvettek tőlem valami fontosat, és vissza akarom szerezni.
- 4 Én leszek a valaha élt legnagyobb tolvaj.
- 5 Iszonyatos bűnt követtem el. Remélem, egyszer jóvá tehetem.
- 6 Egy szerettem meghalt, mert hibáztam. Ez többé nem fordulhat elő.

d6 Hiba

- 1 Ha valami értékeset látok, másra se tudok gondolni, csak hogy miként lophatnám el.
- 2 Ha választanom kell a pénz és a barátaim között, általában a pénzt választom.
- 3 Ha van egy terv, arról megfeledkezem. Ha nem felejtem el, hát csak nem követem.
- 4 Egy jelről mindig látni rajtam, ha hazudni próbálok.
- 5 Ha a dolgok rosszul alakulnak, eliszkolok.
- 6 Egy ártatlan van börtönben az én bűnömért. Engem nem zavar.

EGYHÁZI

Az életedet egy istenség vagy egy panteon templomának szolgálatában töltötted. Közvetítő vagy a szentség birodalma és a halandó világ között, szent rítusokat hajtasz végre, áldozatokat mutatsz be, hogy a híveket a mennyei jelenlét felé vezesd. Nem feltétlenül pap vagy - szent rítusok bemutatása nem ugyanaz, mint az isteni hatalom használata.

Válassz egy istenséget, egy panteont vagy valamilyen kvázi-mennyei lényt, és a KM-mel együtt dolgozzátok ki vallási szolgálatod részleteit. A B mellékletben megtalálható az Elfedett Birodalmak panteonja. Egy templomban viseltél kisebb tisztséget? Gyerekkorod óta arra neveltek, hogy a papok segítségére legyél a szent rítusok során? Vagy magas rangú pap voltál, de hirtelen meghallottad a hívást, hogy másként szolgálj istenedet? Esetleg a hagyományos egyházi szervezettől független, kisebb kultusz vezetője voltál, vagy akár alvilági mestert imádó okkult csoporté, akit azóta megtagadtál.

Szakértelem Jártasságok: Megértés, Vallás

Nyelvek: két szabadon választott

Felszerelés: szent szimbólum (ajándékba kaptad, amikor beléptél a papságba), imakönyv vagy imakerék, 5 rúd füstölő, papi talár, közönséges öltözék és egy erszény, benne 15 ap

SAJÁTOSSÁG: HÍVEK MENEDÉKE

Egyházfiként tiszteletnek örvendesz a hitedben osztozók körében, és elvégezheted istened vallási szertartásait. Te és kalandozó társaid ingyenes gyógyításra és ápolásra számíthattok hited templomaiban, szentélyeiben és más kialakult szent helyein, bár a varázslatokhoz szükséges anyagi komponenseket neked kell biztosítanod. A vallásod hívei gondoskodnak rólad (de csak rólad) szerény életmódnak megfelelően.

Lehetnek kapcsolataid egy konkrét, az istenednek vagy panteonodnak szentelt templommal, ahol saját lakóhelyed is van. Ez lehet az a templom, ahol szolgáltál, ha jó kapcsolatot ápolsz velük, vagy egy templom, ahol új otthonra leltél. A templomod közelében kérheted a papok segítségét, ha az nem jelent számukra veszélyt, amíg jó kapcsolatban maradsz a templomoddal.

JAVASOLT JELLEMZŐK

Az egyházikat a templomokban és vallási közösségekben átélt élményeik formálják. Tanulmányozzák hitük történelmét és tanait, és kapcsolatuk a templomokkal, szentélyekkel és az egyházzal hatással van viselkedésükre és eszményeikre. A hibájuk lehet titkolt álszentség, eretnek gondolatok, vagy egy túlzásba vitt eszmény vagy kötelék.

d8 Személyiségjegy

- 1 Áhítattal tisztelem hitem egy bizonyos hőstét, és állandóan az ő tetteire és példájára hivatkozom.
- 2 Megértem a legádázabb ellenséget is, együtt érzek velük és mindig a békét keresem.
- 3 Minden eseményben és tettben jeleket látok. Az istenek beszélnek hozzánk, nekünk csak meg kell hallani őket.
- 4 Semmi sem rázza meg optimista világlátásomat.
- 5 Szent szövegeket és szólásokat idézek (vagy tévesen idézek) minden helyzetben.
- 6 Toleráns (vagy éppen intoleráns) vagyok más hitekkel, és tisztelem (vagy lenézem) más istenek híveit.
- 7 A templomom vezetőjeként élveztem a jó ételeket, italokat és az elegáns társaságot. A kemény életet rosszul bírom.
- 8 Annyi időt töltöttem a templomban, hogy nincs sok gyakorlatom a külvilágiakkal való érintkezésben.

d6 Eszmény

- 1 **Hagyomány.** A hit ősi hagyományait és áldozatait fenn kell tartani. (Törvényes)
- 2 **Jótekonyság.** Mindig segítek a szükségben szenvedőnek, nem számít, milyen áron. (Jó)
- 3 **Változás.** Elő kell segítenünk a változást a világban, ami az istenek munkájának eredménye. (Kaotikus)
- 4 **Hatalom.** Remélem, egy nap eljutok az egyházam szervezetének csúcsára. (Törvényes)
- 5 **Hit.** Bízom benne, hogy az istenem vezeteti tetteimet. Hiszem, hogy szorgalommal a dolgok jól alakulnak. (Törvényes)
- 6 **Buzgóság.** Méltónak akarok bizonyulni istenem kegyére, ezért tetteimben tanításait követem. (Bármilyen)

d6 Kötelék

- 1 Az életem árán is vissza akarom szerezni hitem egy elveszett ereklyéjét.
- 2 Egy nap bosszút állok az aljas egyházi szervezeten, mely eretnekként megbélyegzett.
- 3 Az életemet köszönhetem a papnak, aki szüleim halála után befogadott.
- 4 Mindent az egyszerű emberekért teszek.
- 5 A templomom védelméért mindent megteszek.
- 6 Meg kell óvnom a szent szöveget, melyet ellenségeim eretnekségnek tartanak és megsemmisítenének.

d6 Hiba

- 1 Másokat szigorúan megítélek, magamat még inkább.
- 2 Túlságosan megbízom az egyházam előljáróiban.
- 3 A hitem miatt néha vakon megbízom a velem egy vallásúakban.
- 4 Rugalmatlan a gondolkozásom.
- 5 Nem bízom az idegenekben, semmi jót nem várok tőlük.
- 6 Ha kitűztem a célokat, mániásan követem azt, minden mást háttérbe szorítva.

EGYSZERŰ NÉP HŐSE

Szerény társadalmi rétegből származol, de többre vagy hivatva. Szülőfalud népe máris bajnoknak tekint, és az a sorsod, hogy szembeszállj az egyszerű embereket fenyegető zsarnokokkal és szörnyekkel mindenütt.

Szakértelem Jártasságok: Állatokkal Bánás, Túlélés

Eszköz Jártasságok: egy fajta kézműves szerszám, járművek (szárazföldi)

Felszerelés: kézműves szerszám (egy szabadon választott), lapát, vasfazék, közönséges öltözék és egy erszény, benne 10 ap

MEGHATÁROZÓ ESEMÉNY

Régen parasztok közt éltél, egyszerű szakmád volt: földműves, bányász, pásztor, favágó, esetleg sírásó. De történt valami, ami megváltoztatta az életed, és ami nagyobb sorsra jelölt. Válaszd ki, vagy véletlenszerűen határozd meg, milyen esemény tett néped hőségé.

D10 Meghatározó esemény

- 1 Kiálltam egy zsarnok ügynökei ellen.
- 2 Katasztrófában embereket mentettem meg.
- 3 Egyedül álltam ki egy borzalmas szörny ellen.
- 4 Egy aljas kalmártól loptam, és a szegényeknek adtam.
- 5 Egy hódító sereg ellen vezettem a polgárokat.
- 6 Betörtem a zsarnok várába, és az elloptott fegyverekkel felszereltem az embereket.
- 7 A parasztokat kiképeztem rá, hogyan használják a földműves szerszámokat a zsarnok katonái ellen.
- 8 A földesúr visszavont egy népszerűtlen rendeletet, miután szimbolikusan kiálltam ellene.
- 9 Egy tündér, mennyei vagy hasonló lény megáldott, vagy felfedte származásom titkát.
- 10 Miután a nemes úr seregébe besoroztak, hamar vezérré váltam, és kitüntettek hősiességemért.

SAJÁTOSSÁG: FALUSI VENDÉGLÁTÁS

Mivel az egyszerű nép gyermeke vagy, könnyen beilleszkedsz közéjük. A köznép soraiban találhatsz búvóhelyet, megpihenhetsz, vagy lábadozhatsz, ha nem tűnik úgy, hogy bajt hozol rájuk. A törvény, vagy más téged keresők elől is elbújtatnak, de az életüket nem kockáztatják érted.

JAVASOLT JELLEMZŐK

Az egyszerű nép hőse egy a közemberek közül, azok minden előnyével és hiányosságával. A legtöbbjük erénynek tekinti szerény származását, és a közösség, ahonnan származnak, nagyon fontos marad számukra.

d8 Személyiségjegyek

- 1 A tetteik alapján ítélem meg az embereket, nem a szavaik alapján.
- 2 Ha valaki bajban van, én kész vagyok segíteni.
- 3 Ha eldöntök valamit, végigviszem az ügyet, bármilyen akadályba ütközöm is.
- 4 Erős az igazságérzetem, és a vitákra próbálok mindenki számára jó megoldást találni.
- 5 Bízom a képességeimben, és másokat is magabiztosságra ösztökélek.
- 6 A gondolkodás mások dolga. Én cselekszem!
- 7 Okosnak akarok látszani, de rosszul használom a hosszú szavakat.
- 8 Hamar elunom magam. Hol van már a végzetem?

d6 Eszmény

- 1 **Tisztelet.** Az emberekkel méltósággal és tisztelettel kell bánni. (Jó)
- 2 **Igazság.** Senkinek nem járnak előjogok a törvény előtt, és senki nem áll a törvény felett. (Törvényes)
- 3 **Szabadság.** A zsarnokok nem nyomhatják el az embereket. (Kaotikus)
- 4 **Erő.** Ha erős leszek, megszerzem, amit csak akarok – amit érdemlek. (Gonosz)
- 5 **Őszinteség.** Nem tettetem magam olyannak, amilyen nem vagyok. (Semleges)
- 6 **Sors.** Semmi nem térít el a végzetemtől. (Bármilyen)

d6 Kötelék

- 1 Van családom, de fogalmam sincs, hol lehetnek. Egy nap majd újra találkozunk.
- 2 Megműveltem a földet, szeretem a földet, és meg fogom védeni a földet.
- 3 Egy gőgös nemes egyszer rémesen megveretett, de én bosszút állok minden elnyomón.
- 4 A szerszámok a régi életem jelképei, és magamnál tartom őket, hogy ne feledjem el a gyökereimet.
- 5 Megvédek azokat, akik nem tudják megvédeni magukat.
- 6 Bárcsak gyerekkori kedvesem velem tartott volna, hogy együtt leljük meg a sorsomat.

d6 Hiba

- 1 A zsarnok, aki hazámat uralja, bármit megtenne, hogy megölessen.
- 2 A sorsom fontossága tudatában nem veszek tudomást saját hibáimról vagy a kudarc lehetőségéről.
- 3 Akik ismertek fiatalon, ismerik szégyenletes titkomat, ezért soha nem térhetek haza.
- 4 A város örömei a gyengém, különösen az erős italok.
- 5 Titokban úgy gondolom, jobb lenne, ha én lennék a környéket uraló zsarnok.
- 6 Nehezen bízom meg a szövetségeseimben.

KATONA

Amióta csak az eszedet tudod, a háború volt az életed. Ifjúkorod óta erre készültél, kitanultad a fegyverforgatást és a páncélok használatát, a túlélés módszereit – a csatatéren is. Lehetnél katona egy nemzet hadseregében, egy zsoldos társaságban, vagy éppen a helyi polgárőrségben, akik a legutóbbi háború során szereztek hírnevet maguknak.

Ha ezt a hátteret választod, a KM-mel együtt találjátok ki, melyik katonai szervezet tagja voltál, milyen magas rangra emelkedtél, és milyen élményeid voltak katonai pályafutásod alatt. Hadsereg tagja voltál, városi őrségé, vagy falusi polgárőrségé? Lehetnél akár egy nemes vagy kereskedő saját seregének katonája, vagy egy zsoldos társaság tagja.

Szakértelem Jártasságok: Atlétika, Megfélemlítés

Eszköz Jártasságok: egy fajta játék készlet, járművek (szárazföldi)

Felszerelés: rangjelzés, trófea egy legyőzött ellenféltől (tőr, törött penge, egy lobogó darabja), csont kockakészlet vagy kártyapakli, közönséges öltözkészlet és egy erszény, benne 10 ap

SAKTERÜLET

Amikor katonáskodtál, a seregekben vagy csapatokban megvolt a saját feladatod. Dobj d8-cal, vagy válassz az alábbi táblázat szerint a szereped meghatározásához.

d8	Szakterület	d8	Szakterület
1	Tiszt	6	Szállásmester
2	Felderítő	7	Zászlóvivő
3	Gyalogos	8	Kisegítő feladat (szakács, kovács, stb)
4	Lovas katona		
5	Gyógyító		

SAJÁTOSSÁG: KATONAI RANG

Katonai pályafutásod során a seregben rangot szereztél. A korábbi katonai szervezetedhez hű katonák máig is elismerik tekintélyedet és befolyásodat, és elfogadnak felettesüknek, ha alacsonyabb rangúak. A rangodra hivatkozással befolyással lehetsz más katonákra, és igényelhetsz egyszerű felszerelést vagy lovakat átmeneti használatra. Általában beengednek baráti katonai erődítményekbe és táborokba, ha a rangodat elismerik.

JAVASOLT JELLEMZŐK

A háború rémségei és a katonai szolgálat rideg fegyelme jelet hagy minden katonán, kialakítja eszményeiket, erős kötelekeket hoz létre, és sokszor megsebzí őket, elplántálja bennük a félelem, szegény és gyűlölet magvait.

d8 Személyiségjegyek

- 1 Mindig udvarias vagyok és tisztelettudó.
- 2 A háború emlékei kísértenek. Az erőszak képeit nem tudom kiverni a fejemből.
- 3 Túl sok barátot elveszítettem, így nehezen szerzek újakat.
- 4 Rengeteg lelkesítő és tanulságos történetet ismerek katonakoromból, szinte bármilyen harci helyzetre.
- 5 Farkasszemet nézek egy pokolkutyával is.
- 6 Élvezem az erőmet, szeretek összezúzni dolgokat.
- 7 Vaskos a humorom.
- 8 A problémákra egyenes megoldást keresek. Az egyszerű, közvetlen megközelítés a legjobb.

d6 Eszmény

- 1 **Nagyobb Jó.** A sorsunk, hogy életünket áldozzuk mások védelmében. (Jó)
- 2 **Felelősség.** Megteszem a dolgom, és követem az igazságos vezéreket. (Törvényes)
- 3 **Önállóság.** Ha az ember vakon követi a parancsot, a zsarnokságot támogatja. (Kaotikus)
- 4 **Erő.** Az életben, ahogy a háborúban, a legerősebb nyer. (Gonosz)
- 5 **Élni és Élni Hagyni.** Eszméért nem érdemes ölni, sem háborúzni. (Semleges)
- 6 **Nemzet.** Csakis a városom, nemzetem, népem az, ami számít. (Bármilyen)

d6 Kötelék

- 1 Máig is az életemet áldoznám azokért, akikkel együtt szolgáltam.
- 2 Valaki megmentett a csatatéren. A barátaimat én sem hagyhatom soha hátra.
- 3 A becsületem az életem.
- 4 Sosem felejttem el a csapatom vereségét, sem az ellenséget, aki ránk mérte azt.
- 5 Azokért érdemes meghalni, akik az oldalamon harcolnak.
- 6 Azokért harcolok, akik nem tudnak megharcolni magukért.

d6 Hiba

- 1 Az iszonytató ellenség, mellyel szembenéztünk a csatamezőn, máig is rettegéssel tölt el.
- 2 Nem tartok nagyra senkit, aki nem képzett harcos.
- 3 Szörnyű hibát vétettem egy csatában, mely sok életet követelt – mindent megtennék, hogy ez titokban maradjon.
- 4 Ellenségeim iránt vak és kérlelhetetlen gyűlölet izzik bennem.
- 5 Követem a törvényt, még ha az nyomorúságot is hoz.
- 6 Előbb eszem meg a páncélmomat, mint hogy elismerjem, hogy tévedtem.

NEMES

A vagyon, hatalom és az előjogok ismerőseid. Nemesi címet viselsz, a családod földbirtokos, adót szed, és jelentős politikai befolyása van. Lehetsz elkényeztetett arisztokrata, aki munkát vagy gondot hírből sem ismer, épp csak nemesi rangra emelkedett kalmár, vagy kitagadott fekete bárány, aki végtelenül felháborodott az igazságtalanságon. Vagy lehetsz becsületes, szorgos földbirtokos, aki törődik a népével, a földjével, és tudatában van kötelességeinek.

A KM-mel együtt dolgozzátok ki a pontos címedet, és hogy ez mekkora hatalommal is jár. A nemesi cím nem a levegőben lóg – tartozik hozzá család, és a címedet a gyermekeid is örökölni fogják. Nem csak a rangodat kell meghatároznotok, de a KM-mel együtt írjátok le a családot, és hogy milyen velük a kapcsolatot.

Régi, jól ismert családhoz tartozol, vagy csak nemrég adományozták a nemesi címeteket? Mekkora a család befolyása, és milyen területen? Milyen a hírnevedek a környék nemesi családjai körében? A köznép mit tart rólatok?

Mi a te helyed a családban? Te vagy a családfő? Megörökölted már a címet? Hogy viszonyulsz a felelősséghez? Vagy annyian állnak előtted az öröklési sorban, hogy veled nem is törődnek, ha nem hozol szégyent a családra? Mit gondol a családfő a kalandozásodról? A család jól fogadja tetteidet, vagy lenéznek?

Van a családnak címere? Pecsétje? Viselsz valamilyen meghatározott színt? Van-e olyan állat, mely vérvonalad jelképe, vagy akár családod jelképes tagja?

E részletek kidolgozásával a családod és címed a világ szerves részévé válik.

Szakértelem Jártasságok: Meggyőzés, Történelem

Eszköz Jártasságok: egy fajta játék készlet

Nyelvek: egy szabadon választott

Felszerelés: elegáns öltözék, pecsétgyűrű, nemesi oklevél és egy erszény, benne 25 ap

SAJÁTOSSÁG: KIVÁLTSÁGOS RANG

Nemes születésednek hála, az emberek hajlamosak a legjobbat feltételezni rólad. Az elit társadalom befogad, és az emberek feltételezik, joggal tartózkodhatsz akárhol is. A köznép megpróbálja kielégíteni kívánságaidat, és más nemesen születettek társadalmi körükbe tartozónak kezelnek. Ha kívánod, a helyi nemes úr fogad téged.

JAVASOLT JELLEMZŐK

A nemesek más életmódba születnek, mint amit a legtöbb ember valaha is lát, és személyiségükön megmutatkozik a neveltetésük. A nemesi cím számos köteléssel jár – felelősséggel a családnak, más nemeseknek (az uralkodónak), a köznépnek, és a rangnak is. Ez a felelősség sok nemes sebezhető pontja.

d8 Személyiségjegyek

- 1 Ékesszóló hízelkedésemtől mindenki pompásan érzi magát, mintha a világ legfontosabb személye lenne.
- 2 A köznép szeret kedvességemért és bőkezűségemért.
- 3 Nemesi kiállításom alapján senki nem kételkedhet benne, hogy a mosdatlan tömegeknél előrébb való vagyok.
- 4 Fontos, hogy jól nézzek ki, és kövessem a legfrissebb divatot.
- 5 Nem szívesen piszkolom be a kezemet, és kizárt dolog, hogy alkalmatlan szállást foglaljak el.
- 6 Nemesi születésem ellenére nem vagyok felsőbbrendű. Mindenki ereiben ugyanaz a vér folyik.
- 7 Ha a kegyemet elveszti valaki, az örökre elvesz.
- 8 Ha megsértesz, összezúzlak, sárba tiprom a neved, és sóval hintem be a földed.

d6 Eszmény

- 1 **Tisztelet.** A tisztelet rangomnál fogva kijár nekem, de minden embert, rangtól függetlenül, megillet a méltóság. (Jó)
- 2 **Kötelesség.** Tisztelnem kell a felettem állókat, és engem is az alacsonyabb rangúaknak. (Törvényes)
- 3 **Önállóság.** Be kell bizonyítanom, hogy a család bábáskodása nélkül is boldogulok. (Kaotikus)
- 4 **Hatalom.** Ha több hatalmat szerzek, senki nem mondhatja meg, mit csináljak. (Gonosz)
- 5 **Család.** A vér nem válik vízzé. (Bármely)
- 6 **Nemesség Kötelez.** Oltalmaznom kell az embereimet, és gondoskodnom róluk. (Jó)

d6 Kötelék

- 1 Bármilyen kihívással szembe nézek, hogy a családom helyeslését megszerezze.
- 2 Házam szövetségét egy másik nemesi házzal minden áron fenn kell tartani.
- 3 Semmi nem fontosabb a családtagjaimnál.
- 4 Szerelmes vagyok egy másik család örökösébe, ám a családjaink ellenségesek.
- 5 Hűségem uralkodónk iránt megingathatatlan.
- 6 A köznépnek hősként kell rám tekintenie.

d6 Hiba

- 1 Titokban mindenkit alacsonyabb rendűnek tartok.
- 2 Igazán botrányos titkot rejtegetek, mely romba döntheti a családomat.
- 3 Sokszor rejtett sértéseket és fenyegetést hallok ki a hozzám intézett szavakból, és hamar dühbe jövök.
- 4 Kielégíthetetlenül vágyom a hús gyönyöreire.
- 5 A világ tényleg körülöttem forog.
- 6 Szavaim és tetteim sokszor szégyent hoznak a családomra.

5. FEJEZET: FELSZERELÉS

A NAGYVÁROS PIACTERÉN NYÜZSÖGNEK MINDENFÉLE ELADÓK ÉS vevők: törpe kovácsok és elf fafaragók, felszerzet földművesek és gnóm ékszerészek, és persze mindenféle alakú, termetű és színű ember, ezerféle nemzetség és kultúra szülötte. A nagyvárosokban szinte minden elképzelhető dolog eladó, egzotikus fűszerektől és luxus ruházattól kezdve fonott kosarakig és hasznos kardokig.

Egy kalandozó számára a páncélok, fegyverek, hátizsákok, kötél és hasonló portékák elérhetősége elengedhetetlen fontosságú, hiszen a megfelelő felszerelés jelentheti a különbséget élet és halál között a kazamatákban és a járatlan vadonban. Ebben a fejezetben megtalálható minden köznapi és egzotikus áru, melyre a kalandozóknak gyakran szüksége van a D&D világainak veszélye ellenében.

KEZDŐ FELSZERELÉS

Amikor megalkotod a karakteredet, az osztályod és a háttered alapján meghatározott kezdő felszerelésed van. Ehelyett lehetőség van arra is, hogy az osztályodtól függő mennyiségű aranypénzzel kezd a játékot, és ebből vásárolj meg a felszerelésedet az ebben a fejezetben található listák alapján. Az Osztályonkénti Kezdő Vagyon táblázat alapján határozhatod meg, hány aranyat költhetsz el.

Te döntöd el, a karaktered hogy szerezte meg kezdő felszerelését. Lehet ez az öröksége, vagy a neveltetése során vásárolhatta. Katonai szolgálatod során kaphattál fegyvert, páncélt, hátizsákokat. Lophattad is a felszerelésedet. A fegyvered lehet családi örökség, mely nemzedékről nemzedékre szállt, míg végül a karaktered ősatyája nyomdokain haladva kalandozásra adta a fejét.

OSZTÁLYONKÉNTI KEZDŐ VAGYON

Osztály	Pénzeszköz
Harcos	5d4 × 10 ap
Pap	5d4 × 10 ap
Varázsló	4d4 × 10 ap
Zsivány	4d4 × 10 ap

VAGYON

A D&D világában a vagyon sok formát ölthet. Érmék, drágakövek, áruk, műtárgyak, állatok és ingatlan mind a karakter pénzügyi jólétének jelei. A parasztság árucserével boldogul, hogy beszerezze amire szüksége van, adóit gabonában vagy éppen sajtnban fizeti. A nemesség tagjai jogokkal is kereskedhetnek: bányászati jogokkal, révjogokkal, tanyák jogaival, vagy éppen aranyrudakkal, nem érmeként, hanem fontban mérve az aranyat. Csak a kereskedők, kalandozók, és a különféle szolgáltatások nyújtói használnak gyakran érméket.

ÉRMÉK

A gyakori érmék különféle címletekben készülnek, az alapanyagukul fajlagos értéke alapján. A három leggyakoribb érme az aranypénz (ap), ezüstpénz (ep) és a rézpénz (rp).

Egyetlen aranypénz árán a karaktered megvehet egy hálósákokat, 50 lábnyi (15 m) jó kötelet, vagy egy kecskét. Egy képzett (de nem különleges) kézműves egy aranyérmét keres naponta. Az aranyérme a vagyon legfőbb mértékegysége, még ha magát az érme nem is a leggyakoribb. A kalmárok közötti ügyletek során több száz, vagy több ezer aranypénz értékű áruval vagy szolgáltatásról alkudnak meg, de ténylegesen nem arany érmék cserélnek gazdát. Az aranypénz az általános értékmérő, a tényleges kifizetés történhet aranyrudakban, adóslevelek vagy értékes áruk formájában is.

Egy aranypénz tíz ezüstpénzt ér. Az ezüst a legelterjedtebb érme a köznép körében. Egy ezüstpénz árán megvehető egy munkás fél napi munkája, egy flaskányi lámpa olaj, vagy egy éjszakára szállás egy olcsó fogadóban.

egy ezüstpénz tíz rézpénzt ér, mely a munkások és koldusok körében gyakori. Egy rézpénzért megvásárolhatsz egy gyertyát, fáklyát, vagy egy darab krétát.

A fentiekén kívül ritkább nemesfémekből készült érmék is előfordulhatnak egy kincseskamrában. Az elektrum pénz (el.p) és a platinapénz (pp) rég összeomlott birodalmak és elveszett királyságok pénze volt, ezért néha gyanakvással fogadják őket a napi kereskedelembe. Az elektrum pénz öt ezüstpénzt ér, a platinapénz pedig tíz aranypénzt.

Egy szabvány aranypénz súlya egy harmad uncia (9 g), így 50 érme nyom egy fontot (fél kg).

SZOKÁSOS ÁTVÁLTÁSI ÁRFOLYAMOK

Érme	rp	ep	el.p	ap	pp
Réz (rp)	1	1/10	1/50	1/100	1/1000
Ezüst (ep)	10	1	1/2	1/10	1/100
Elektrum (el.p)	50	5	1	1/2	1/20
Arany (ap)	100	10	2	1	1/10
Platina (pp)	1000	100	20	10	1

KINCSEK ELADÁSA

Ha labirintusokat jársz be, sok lehetőség lesz kincseket, felszerelést, fegyvert, páncélt és még sok mindent találni. Általában akkor adhatod el a kincseidet amikor visszaértek egy városba vagy más településre, feltéve, hogy sikerül a zsákmány iránt érdeklődő kereskedőt, vevőt találni.

Fegyverek, Páncél és Más Felszerelés. Főszabályként a sértetlen fegyverek, páncél és más felszerelés fél áron értékesíthető. A szörnyek által használt felszerelés ritkán van eladható állapotban.

Varázstárgyak. A varázstárgyak eladása nem egyszerű. Egy varázsitalra vagy tekercsre vevőt találni nem olyan nehéz, de a többi tárgyat a leggazdagabb nemeseken kívül senki nem engedheti meg magának. Hasonlóképpen, néhány gyakori tárgyon kívül megvásárolható varázstárgyakat vagy varázslatokat találni. A mágia értéke messze meghaladja a pusztá aranyét, és így is kezelni.

Drágakövek, Ékszerek és Műtárgyak. Ezeket a tárgyakat a teljes értékén el lehet adni, akár érmékért, vagy közvetlenül meg lehet velük fizetni más ügyletek árát. Kivételesen értékes kincsek esetén a KM úgy dönthet, hogy előbb egy megfelelő vevőt kell találnod rá egy nagyobb városban.

Áruk. A határvidéken sokan cserekereskedelmet folytatnak. A drágakövekhez és műtárgyakhoz hasonlóan a kereskedők szokásos áruai – például vasrudak, zsák só, lábasjóság, stb – teljes értékén eladható a piacon, és akár pénz helyett is használható.

PÁNCÉL ÉS PAJZS

A D&D világok hatalmas szöttezésén sok különböző kultúrára bukkanhatunk, mindegyiknek más és más a technológiai fejlettsége. Éppen ezért a kalandozók páncélok széles választékából válogathatnak, a bőrpáncéltól kezdve a láncingen át a drága lemezpáncélra, s köztük még rengeteg másfajta páncéllal. A Páncél táblázatban megtalálhatóak a játékban előforduló leggyakoribb páncél típusok, három kategóriába sorolva: könnyű páncél, közepes páncél és nehéz páncél. Sok harcos a páncélja mellett pajzsot is visel.

A Páncél táblázatban megtalálhatóak a D&D világain viselt leggyakoribb páncélok ára, súlya és egyéb jellemzői.

PÁNCÉL

Páncél	Ár	Védettségi Fok (VF)	Erő	Lopakodás	Súly
Könnyű Páncél					
Nemezpáncél	5 ap	11 + Ügy módosító	–	Hátrány	8 font (4 kg)
Bőrpáncél	10 ap	11 + Ügy módosító	–	–	10 font (5 kg)
Kivert bőrpáncél	45 ap	12 + Ügy módosító	–	–	13 font (6 kg)
Közepes Páncél					
Írhapáncél	10 ap	12 + Ügy módosító (max 2)	–	–	12 font (5 kg)
Láncing	50 ap	13 + Ügy módosító (max 2)	–	–	20 font (9 kg)
Pikkelypáncél	50 ap	14 + Ügy módosító (max 2)	–	Hátrány	45 font (20 kg)
Mellvért	400 ap	14 + Ügy módosító (max 2)	–	–	20 font (9 kg)
Fél lemezpáncél	750 ap	15 + Ügy módosító (max 2)	–	Hátrány	40 font (18 kg)
Nehéz Páncél					
Gyűrűpáncél	30 ap	14	–	Hátrány	40 font (18 kg)
Teljes láncing	75 ap	16	13 Erő	Hátrány	55 font (25 kg)
Szalagpáncél	200 ap	17	15 Erő	Hátrány	60 font (27 kg)
Lemezpáncél	1 500 ap	18	15 Erő	Hátrány	65 font (30 kg)
Pajzs					
Pajzs	10 ap	+2	–	–	6 font (3 kg)

Páncél Jártasság. Bárki felvehet egy páncélruhát, vagy felcsatolhat egy pajzsot a karjára. De csak akik jártasak a páncél használatában, azok tudják hogy kell hatékonyan viselni. Az osztályod határozza meg, milyen fajta páncélok viselésében vagy járatos. Ha olyan páncélt viselsz, melyben nem vagy jártas, hátrány jár minden Erő és Ügyesség alapú tulajdonság próbára, mentődobásra és támadó dobásra, és nem vethetsz be varázslatokat.

Védettségi Fok (VF). A páncél megvédi a viselőjét a támadásoktól. Az alap Védettségi Fokodat az általad viselt páncél (és pajzs) határozza meg.

Nehéz Páncél. Nehéz páncélzatban a viselője nem tud olyan gyorsan, észrevétlenül és szabadon mozogni. Ha a Páncél táblázatban "13 Erő" vagy "15 Erő" szerepel egy páncél típusnál az Erő oszlopban, a páncél 10 lábnyival csökkenti a viselője sebességét, ha az Erő értéke kisebb mint a listában szereplő érték.

Lopakodás. Ha a Páncél táblázat Lopakodás oszlopában "Hátrány" szerepel, a páncél viselőjének Ügyesség (Lopakodás) próbára hátrány jár.

Pajzs. A pajzs fából vagy fémből készült, és egy kézben hordható. Pajzs viselése 2-vel megnöveli a Védettségi Fokodat. Egyszerre csak egy pajzs előnyét használhatod.

KÖNNYŰ PÁNCÉL

A könnyű páncélok hajlékony és vékony anyagból készülnek, az ügyes kalandozók kedvencei, mivel a mozgékonyág feláldozása nélkül nyújtanak némi védelmet. Ha könnyű páncélt viselsz, az Ügyesség módosítótad hozzáadod a páncél típusától függő alap Védettségi Fokhoz.

Nemezpáncél. A páncél több réteg szövetből, és a közéjük varrt bélésből áll.

Bőrpáncél. A mellvért és vállvért részeit forró olajban kikeményített bőrből készítik. A páncél többi része puhább, rugalmasabb anyagból készül.

Kivert bőrpáncél. Ez a vért kemény, de rugalmas bőrből készül, melyet fém szegecses tesznek erősebbé.

KÖZEPES PÁNCÉL

A közepes páncél jobb védelmet nyújt, mint a könnyű páncélok, de jobban is gátolja a mozgást. Ha közepes páncélt viselsz, az Ügyesség módosítót, de legfeljebb +2-öt hozzáadod a páncél típusától függő alap Védetség Fokhoz.

Irhapáncél. Ez a primitív vért egymásra rétegezett irhából és bundákból áll. Gyakran viselnek irhapáncélt barbár törzsek, gonosz humanoid lények, és mások, akiknek nincsenek meg az eszközeik és alapanyagaik jobb páncélok készítéséhez.

Láncing. Ez páncél szövet vagy bőr rétegek közé ágyazott, egymásba kapcsolódó fémgyűrűkből áll. A láncing közepes védelmet biztosít a viselője felsőtestének, és a külső rétegei tompítják az egymáshoz súrlódó gyűrűk zaját.

Pikkelypáncél. A vért alapja a felsőtestet és lábat takaró bőr réteg (esetleg külön szoknya résszel), melyet a hal pikkelyeihez hasonlóan egymás átfedő fém lemezek borítanak. A vértetethez páncélkesztyű is tartozik.

Mellvért. A páncél testhezálló fém mellvért, melyet rugalmas bőr fölött viselnek. Bár a karokat és lábakat viszonylag védtelenül hagyja, de a viselője létfontosságú szerveit jól védi, míg a mozgást viszonylag kevésbé gátolja.

OPCIÓ: FELSZERELÉS MÉRETE

A legtöbb játékban a kalandjaid során talált bármilyen felszerelést használhatsz vagy viselhetsz, a józan ész határain belül. Egy tagbaszakadt fél-orkra például nem jön fel a felszeret bőrpáncélja, és egy gnóm elsüllyedne egy felhőóriás elegáns köpenyében.

A KM megkövetelhet szigorúbb realizmust is. Például az egyik embernek készített lemezpáncél csak jelentős átalakítások után illeszkedne egy másik emberre, és az őt egyenruhája láthatóan csálén állhat a kalandozón, aki megpróbálja álcaként viselni.

Ha ezt az alternatív szabályt használjátok, ha a kalandozók páncélt, ruház, vagy hasonló tárgyakat találnak, szükség lehet egy páncélkovács, szabó, tímár, vagy hasonló mesterember szolgálataira, mielőtt használni tudnák a tárgyat. Az ilyen munka költsége a tárgy piaci értékének 10-40 százaléka lehet. A KM 1d4 × 10 dobással, vagy a szükséges átalakítások mértéke alapján határozhatja meg a pontos összeget.

Fél lemezpáncél. A vért gondosan formázott páncéllemezek alkotják, melyek a viselője testének nagy részét lefedik. A lábat csak egyszerű lábszárvédő takarja, melyet bőr szíjak rögzítenek.

NEHÉZ PÁNCÉL

A nehéz páncél biztosítja a legteljesebb védelmet minden páncéltípus közül. Ezek a vértetek az egész testet fedik, és a legkülönbébb támadások elhárítására alkalmasak. Csak jól képzett harcosok birkóznak meg ezekkel a súlyos és ormótlan páncélokkal.

A nehéz páncélok használata esetén nem adhatod az Ügyesség módosítót a Védetség Fokodhoz, de nem is jár büntetés negatív Ügyesség módosító miatt.

Gyűrűpáncél. Ez egy bőrpáncél, melyekre nehéz fémkarikákat varrtak. A gyűrűk megerősítik a páncélt kard- és baltacsapások ellen. A gyűrűpáncél rosszabb minőségű, mint a teljes láncing, és általában csak azok viselik, akik nem engedhetik meg maguknak a jobb minőségű vérteteket.

Teljes Láncing. Ez páncél egymásba kapcsolódó fémgyűrűkből áll, alatta bélelt szövetet viselnek a kidörzsölődés ellen és hogy a csapások erejét elnyelje. Az öltözközés páncélkesztyű is tartozik.

Szalagpáncél. A vért keskeny, függőleges fém csíkokból áll, melyeket szövettel bélelt bőr réteg tetejére szegecseltek. Az ízületeket rugalmas láncing védi.

Lemezpáncél. A lemezevért gondosan formázott, egymást fedő páncéllemezekből áll, melyet a teljes testfelületet beborítják. A lemezpáncélhoz páncélkesztyű, nehéz bőrcsizma, rostélyos sisak, és a páncél alatt viselt vastag szövetrétegek tartoznak. Szíjak és csatok osztják el a súlyt a teljes testen.

PÁNCÉL FELÖLTÉSE ÉS LEVÉTELE

A páncél felöltéséhez és levételéhez szükséges idő a páncél típusától függ.

Felöltés. Ennyi idő alatt öltözől be a páncélba. A páncél VF értéke csak akkor érvényesül, ha a teljes szükséges időt eltöltötted a felvételével.

Levétel. Ennyi idő szükséges ahhoz, hogy levegyed a páncélot. Ha segítenek a vetkőzésben, fele ennyi idő is elég hozzá.

PÁNCÉL FELÖLTÉSE ÉS LEVÉTELE

Típus	Felöltés	Levétel
Könnyű Páncél	1 perc	1 perc
Közepes Páncél	5 perc	1 perc
Nehéz Páncél	10 perc	5 perc
Pajzs	1 akció	1 akció

FEGYVEREK

Az osztályod határozza meg, mely fegyverek forgatásában vagy jártas, az alapján, az osztályod tagjai mire fordítanak figyelmet, illetve milyen eszközöket használnak. Akár hosszúkardot, akár hosszúíjat használsz, a fegyvered, és a fegyverforgatási képességed mentheti meg az életedet kalandozás során.

A Fegyver táblázat bemutatja a D&D világában használt leggyakoribb fegyvereket, az árukat és súlyukat, hogy milyen sebzést okoznak találat esetén, és hogy milyen különleges jellemzői vannak a fegyvernek. Minden fegyver vagy a közelharci, vagy a távolsági fegyver kategóriába tartozik. A **közelharci fegyverek** legfeljebb 5 lábnyi (1,5 m) távolságra álló célpontok ellen használhatóak, míg a **távolsági fegyverek** nagyobb távolságból alkalmasak a támadásra.

FEGYVERES JÁRTASSÁG

A fajod, osztályod és képességeid tesznek jártassá egyes fegyverek vagy fegyver csoportok forgatásában. A két fő kategória az **egyszerű** és **katonai** fegyverek. A legtöbb ember jártas egyszerű fegyverek forgatásában. Ezek a fegyverek lehetnek husángok, buzogányok és más, közemberek kezében gyakori fegyverek. A katonai fegyverek – mint például kardok, fejszék, szálfegyverek – forgatásához alaposabb kiképzés szükséges. A legtöbb fegyverforgató katonai fegyvereket használ, mivel ezekkel használhatják ki leginkább harci stílusukat és kiképzésüket.

Ha jártas vagy egy fegyver forgatásában, a jártasság bónuszodat hozzáadhatod a fegyverrel végzett támadó dobásaidhoz. Ha olyan fegyverrel támadsz, melynek használatában nem vagy jártas, a jártasság bónuszod nem adódik hozzá a támadó dobásodhoz.

FEGYVER JELLEMZŐK

Sok fegyver bír különleges jellemzőkkel, melyek befolyásolják használata módját, ahogyan azt a Fegyverek táblázata mutatja.

Egyedi. Az egyedi jellemzőjű fegyverek használatára különleges szabályok vonatkoznak, melyeket az adott fegyver leírásánál találsz meg (lásd a "Különleges Fegyverek" részt később e fejezetben).

Hajító. A hajító fegyvereket eldobva távolsági támadást lehet végezni vele. Ha a fegyver közelharci fegyver, ugyanazt a tulajdonság módosítót használod a távolsági támadó és sebzés dobásnál, mintha közelharci támadást végeznél vele. Így például a kézi balta hajításakor az Erő tulajdonságodat használod, de ha tört hajítás, akár az Erő,

akár az Ügyesség tulajdonságodat is használhatod, mivel ez pontos fegyver.

Hatótáv. A távolsági támadásra használható fegyverek hatótávolságát zárójelben találod a lőszer vagy hajító jellemző után. A hatótávnál két érték szerepel, lábban (× 30 cm) kifejezve. Az első a fegyver normál hatótávolsága, a második a fegyver hosszú hatótávolsága. Amikor a normál hatótávon túli célpontot támadsz, hátrányod van a támadó dobásra. A fegyver hosszú hatótávolságán túli célpontot nem támadhatsz vele.

Kétkezes. A fegyverrel való támadáshoz mindkét kezedet használnod kell.

Könnyű. A könnyű fegyver elég kicsi és könnyen használható, hogy kiválóan alkalmas két fegyveres harcra. Lásd a két fegyveres harc szabályait a 9. fejezetben.

Lőszer. A "lőszer" jellemzőjű fegyverrel csak akkor végezhetsz távolsági támadást, ha a tüzeléshez szükséges lőszerrel a rendelkezésedre áll. Ahányszor támadsz a fegyverrel, elhasználsz egy darab lőszert. A lőszer előhúzása a tegeből, tokból vagy más tárolóból a támadás része (de egy szabad kéz kell az egykezes fegyverek megtöltéséhez). A csata végén az elköltött lőszer felét visszaszerezheted, ha egy percet a harcmező átkutatásával töltesz.

Ha egy lőszer jellemzőjű fegyverrel közelharci támadást végeznél, rögtönzött fegyverként használhatod csak (lásd a "Rögtönzött Fegyverek" részt később e fejezetben). Csak megtöltött parittyát lehet közelharcban használni.

Messze érő. Amikor ezzel a fegyverrel támadsz, 5 lábnyival (1,5 m) messzebb elérsz vele. Megszakító támadások (lásd a 9. fejezetet) szempontjából is ezt a távolabbra elérést kell figyelembe vened.

Nehéz. Kis lények hátránnyal dobják támadó dobásukat nehéz fegyverekkel. A nehéz fegyver olyan nagy és ormótlan, hogy Kis lények nem tudják hatékonyan használni.

Pontos. Amikor pontos fegyverrel támadsz, döntésed szerint akár az Erő, akár az Ügyesség módosítót is használhatod a támadó és sebzés dobásnál. Mindkét dobáshoz ugyanazt a tulajdonság módosítót kell használnod.

Sokoldalú. Ez a fegyver egy kézben vagy két kézben is forgatható. A jellemző mellett egy sebzés érték szerepel zárójelben – ez lesz a fegyver sebzése, ha két kézben forgatva végeznek vele közelharci támadást.

Töltés. A fegyver megtöltéséhez szükséges idő miatt csak egy darab lőszert lőhetsz ki a fegyverből, amikor egy cselekvés, bónusz cselekvés vagy reakció árán elsütöd, függetlenül attól, hogy általában hány támadást végezhetnél.

FEGYVEREK

Név	Ár	Sebzés	Súly	Jellemzők
<i>Egyszerű Közelharci Fegyverek</i>				
Balta, kézi	5 ap	1d6 vágó	2 font (1 kg)	Hajító (hatótáv 20/60 [6/18m]), könnyű
Bot	2 ep	1d6 zúzó	4 font (2 kg)	Sokoldalú (1d8)
Buzogány	5 ap	1d6 zúzó	4 font (2 kg)	–
Gerely	5 ep	1d6 szűrő	2 font (1 kg)	Hajító (hatótáv 30/120 [9/36m])
Husáng	1 ep	1d4 zúzó	2 font (1 kg)	Könnyű
Husáng, kétkezes	2 ep	1d8 zúzó	10 font (5 kg)	Kétkezes
Kalapács, könnyű	2 ap	1d4 zúzó	2 font (1 kg)	Hajító (hatótáv 20/60 [6/18m]), könnyű
Lándzsa	1 ap	1d6 szűrő	3 font (1 kg)	Hajító (hatótáv 20/60 [6/18m]), sokoldalú (1d8)
Sarló	1 ap	1d4 vágó	2 font (1 kg)	Könnyű
Tőr	2 ap	1d4 szűrő	1 font (1/2 kg)	Hajító (hatótáv 20/60 [6/18m]), könnyű, pontos
<i>Egyszerű Távolsági Fegyverek</i>				
Dobonyíl	5 rp	1d4 szűrő	1/4 font (0,1 kg)	Hajító (hatótáv 20/60 [6/18m]), pontos
Íj, rövid	25 ap	1d6 szűrő	2 font (1 kg)	Kétkezes, lőszer (hatótáv 80/320 [24/96m])
Parittyá	1 ep	1d4 zúzó	–	Lőszer (hatótáv 30/120 [9/36m])
Számszeríj, könnyű	25 ap	1d8 szűrő	5 font (2 kg)	Kétkezes, lőszer (hatótáv 80/320 [24/96m]), töltés
<i>Katonai Közelharci Fegyverek</i>				
Alabárd	20 ap	1d10 vágó	6 font (3 kg)	Kétkezes, messze érő, nehéz
Bárd, kétkezes	30 ap	1d12 vágó	7 font (3 kg)	Kétkezes, nehéz
Buzogány, láncos	10 ap	1d8 zúzó	2 font (1 kg)	–
Csatabárd	10 ap	1d8 vágó	4 font (2 kg)	Sokoldalú (1d10)
Csatacsákány	5 ap	1d8 szűrő	2 font (1 kg)	–
Csatacsillag	15 ap	1d8 szűrő	4 font (2 kg)	–
Dárda	10 ap	1d12 szűrő	6 font (3 kg)	Egyedi, messze érő
Kalapács, harci	15 ap	1d8 zúzó	2 font (1 kg)	Sokoldalú (1d10)
Kard, hosszú	15 ap	1d8 vágó	3 font (1 kg)	Sokoldalú (1d10)
Kard, kétkezes	50 ap	2d6 vágó	6 font (3 kg)	Kétkezes, nehéz
Kard, rövid	10 ap	1d6 szűrő	2 font (1 kg)	Könnyű, pontos
Ostor	2 ap	1d4 vágó	3 font (1 kg)	Messze érő, pontos
Pika	5 ap	1d10 szűrő	18 font (8 kg)	Kétkezes, messze érő, nehéz
Pöröly	10 ap	2d6 zúzó	10 font (5 kg)	Kétkezes, nehéz
Szablya	25 ap	1d6 vágó	3 font (1 kg)	Könnyű, pontos
Szeldelőnyárs	20 ap	1d10 vágó	6 font (3 kg)	Kétkezes, messze érő, nehéz
Szigony	5 ap	1d6 szűrő	4 font (2 kg)	Hajító (hatótáv 20/60 [6/18m]), sokoldalú (1d8)
Vívótőr	25 ap	1d8 szűrő	2 font (1 kg)	Pontos
<i>Katonai Távolsági Fegyverek</i>				
Fúvócső	10 ap	1 szűrő	1 font (1/2 kg)	Lőszer (hatótáv 25/100 [8/30m]), töltés
Háló	1 ap	–	3 font (1 kg)	Egyedi, hajító (hatótáv 5/15 [1,5/5m])
Íj, hosszú	50 ap	1d8 szűrő	2 font (1 kg)	Kétkezes, lőszer (hatótáv 150/600 [45/180m]), nehéz
Számszeríj, kézi	75 ap	1d6 szűrő	3 font (1 kg)	Könnyű, lőszer (hatótáv 30/120 [9/36m]), töltés
Számszeríj, nehéz	50 ap	1d10 szűrő	18 font (8 kg)	Kétkezes, lőszer (hatótáv 100/400 [30/120m]), nehéz, töltés

RÖGTÖNZÖTT FEGYVEREK

Néha a karakterek fegyvere nincs náluk, és azzal kell támadniuk, ami csak kéznél van. A rögtönzött fegyver bármilyen tárgy, amit egy vagy két kézben forgatni lehet, például egy törött palack, asztalláb, serpenyő, egy szekér kereke, vagy egy döglött goblin.

Sok esetben a rögtönzött fegyver hasonlít egy tényleges fegyverhez, és ennek megfelelően lehet kezelni. Egy asztalláb például lényegében egy husáng. A KM

megengedgeti, hogy egy fegyver forgatásában képzett karakter a hasonló tárgyakat is ennek megfelelően használja, és jártasság bónuszát a támadó dobáshoz adja.

A konkrét fegyverre nem emlékeztető tárgyak 1d4 sebzést okoznak (a KM dönti el a sebzés típusát). Ha a karakter távolsági fegyverrel közelharci támadást végez, vagy "hajító" jellemzővel nem rendelkező közelharci fegyvert hajít, ez is 1d4 sebzést okoz. A rögtönzött hajítófegyverek normál hatótávolsága 20 láb (6m), hosszú hatótávolsága 60 láb (18m).

EZÜSTÖZÖTT FEGYVER

Egyes szörnyek immúnnsak vagy ellenállóak a nem mágikus fegyverekre, de hatnak rájuk az ezüst fegyverek. Így aztán óvatos kalandozók félretett pénzükből fegyvereikre ezüst bevonatot készíttetnek. 100 ap árán egy fegyvert vagy tíz darab lőszert boríttathatsz be ezüstrrel. Ez nem csak az ezüst alapanyag költsége, de a szakértő kézműves költségeit is tartalmazza, hogy a fegyver hatékonyságának rontása nélkül vonasd azt be ezüstrrel.

EGYEDI FEGYVEREK

A következő fegyverekre egyéni szabályok vonatkoznak.

Dárda. Ha a célpont 5 lábnyi (1,5m) távolságon belül tartózkodik, hátránnyal tudod csak támadni dárdával. A dárdát csak két kézzel lehet használni, ha nem hátason ülsz.

Háló. Ha egy Nagy vagy kisebb méretű lényt eltalálsz hálóval, azt leszorítod, míg ki nem szabadul. A háló nem hat alaktalan lényekre, sem Hatalmas vagy nagyobb lényekre. Egy lény cselekvéseként NF 10 Erő próbát dobhat; ha a próba sikeres, kiszabadítja a hálóból magát, vagy egy másik lényt, akit elér. Ha 5 vágó sebzést okoznak a hálónak (VF 10), szintén sértetlenül kiszabadul belőle a célpont, és a háló is tönkremegy.

Amikor cselekvésként, bónusz cselekvésként vagy reakcióként támadsz a hálóval, csak egy támadást végezhetsz, függetlenül attól, normális esetben hányszor támadhatnál.

KALANDOZÓ FELSZERELÉS

Ebben a részben leírjuk azokat a tárgyakat, melyekre külön szabályok vonatkoznak vagy amelyeket érdemes jobban elmagyarázni.

Alkimista tűz. Ez a ragacsos-ragadós folyadék kigyullad, ha levegő éri. Cselekvésként a flaskát 20 lábnyi (1,5m) távolságra hajíthatod, ahol összetörik becsapódáskor. Végezz távolsági támadást a célpont ellen, a flaska rögtönzött fegyvernek számít. Találat esetén a célpont 1d4 tűz sebzést szenved el minden köre kezdetén. Egy lény cselekvésként NF 10 Ügyesség próbával kiolthatja a lángokat.

Bilincs. Ezzel a fém eszközzel Kis vagy Közepes méretű lényeket lehet lefogni. A bilincsből történő szabaduláshoz sikeres NF 20 Ügyesség próba szükséges. A bilincs szétfeszítése NF 20 Erő próba. Minden bilincshez jár egy kulcs is. Kulcs nélkül a tolvajszerszámok használatában jártas lények kinyithatják a bilincset sikeres NF 15 Ügyesség próbával. A bilincznek 15 életerő pontja van.

Csapágygolyók. Cselekvésként kiborítatod ezeket az apró fém golyóbisokat az erszényükből, hogy egy vízszintes, 10' (3m) oldalú területet beborítsanak. Ha egy lény megpróbál áthaladni a területen, sikeres NF 10 Ügyesség mentődobást kell dobnia, vagy elesik. Ha fele sebességgel halad át a területen, nem kell mentődobást dobnia.

Csigarendszer. Ezeken a csigákon átfűzött kábel, és a tárgyakhoz kapcsolást szolgáló horog segítségével négyyszer akkora súlyt el tudsz húzni, mint amit normális esetben fel tudnál emelni.

Druidai fókusz. A druidai fókusz lehet egy fagyöngy vagy magyal ágacska, egy tiszafa vagy más különös fa pálca vagy vessző, egy élő fából egyben kivágott bot, vagy mindenféle szent állatok tollaiból, bundájából, csontjaiból és agyaraiból készített totem. A druidák (lásd a *Játékosok Kézikönyvének* 3. fejezetét) ezeket varázs fókuszként használhatják (lásd a 10. fejezetet).

Élelem, tartós. A tartós élelem szárított ételekből ár mely hosszú út során sem romlik meg: füstölt hús, aszalt gyümölcs, magvak, kétszersült.

Ellenméreg. Aki megissza ezt a folyadékot, annak előny jár a méreg elleni mentődobásaira 1 órán át. Élőholtakra és szerkezetekre az ellenméregnek nincs hatása.

Erszény. Egy szövet vagy bőr erszényben tarthatsz például 20 parittyát lövedéket vagy 50 fűvócsó tűt. A rekeszekre osztott erszény, ami alkalmas varázslat komponensek tárolására a komponenses erszény (lásd lent).

Fáklya. A fáklya 1 órán át ég, sötétben teljes világosságot biztosít 20 láb (6m) sugarú körben, és félhomályt további 20 láb (6m) távolságig. Ha lángoló fáklyával közelharci támadást végzel, találata esetén 1 tűzsebzést okozol.

KALANDOZÓ FELSZERELÉS

Tárgy	Ár	Súly
Abakusz	2 ap	2 font (1kg)
Alkimista tűz (flaska)	50 ap	1 font (½kg)
Ásó	2 ap	5 font (2kg)
Bilincs	2 ap	6 font (3kg)
Csákány, bányász	2 ap	10 font (5kg)
Csapágygolyó (1000, zsákban)	1 ap	2 font (1kg)
Csengettyű	1 ap	–
Csigarendszer	1 ap	5 font (2kg)
<i>Druidai fókusz</i>		
Fa bot	5 ap	4 font (2kg)
Fagyöngy ág	1 ap	–
Tiszafa pálca	10 ap	1 font (½kg)
Totem	1 ap	–
Élelem, tartós (1 napi)	5 ep	2 font (1kg)
Ellenmérég (fiola)	50 ap	–
Erszény	5 ep	1 font (½kg)
Fáklya	1 rp	1 font (½kg)
Faltörő kos, hordozható	4 ap	35 font (16kg)
Fazék, vas	2 ap	10 font (5kg)
Fenőlkő	1 rp	1 font (½kg)
Feszítővas	2 ap	5 font (2kg)
Fiola	1 ap	–
Flaska vagy kupa	2 rp	1 font (½kg)
Gyertya	1 rp	–
Gyógyital	50 ap	½ font (200g)
Gyógyító készlet	5 ap	3 font (1kg)
Hálósák	1 ap	7 font (3kg)
Hátizsák	2 ap	5 font (2kg)
Homokóra	25 ap	1 font (½kg)
Hordó	2 ap	70 font (30kg)
Horgász készlet	1 ap	4 font (2kg)
Kalapács	1 ap	3 font (1kg)
Kalapács, faltörő	2 ap	10 font (5kg)
Komponenses erszény	25 ap	2 font (1kg)
Köntös	1 ap	4 font (2kg)
Könyv	25 ap	5 font (2kg)
Korsó vagy köcsög	2 rp	4 font (2kg)
Kosár	4 ep	2 font (1kg)
Kötél, kender (50 láb, azaz 15m)	1 ap	10 font (5kg)
Kötél, selyem (50 láb, azaz 15m)	10 ap	5 font (2kg)
Kréta (1 darab)	1 rp	–
Láda	5 ap	25 font (10kg)
Lámpás	5 ep	1 font (½kg)
Lámpás, tolvaj	10 ap	2 font (1kg)
Lámpás, vihar	5 ap	2 font (1kg)
Lánc (10 lábnyi, azaz 3m)	5 ap	10 font (5kg)
Létrá (10 láb, azaz 3m)	1 ep	25 font (10kg)
<i>Lőszer</i>		
Fúvócső tű (50)	1 ap	1 font (½kg)
Nyíl (20)	1 ap	1 font (½kg)
Parittyá lövedék (20)	4 rp	1½ font (700g)
Számszerű lövedék (20)	1 ap	1½ font (700g)

Tárgy	Ár	Súly
Mászó készlet	25 ap	12 font (6kg)
Méreg, alapszintű (fiola)	100 ap	–
Mérleg, kereskedelmi	5 ap	3 font (1kg)
<i>Misztikus fókusz</i>		
Bot	5 ap	4 font (2kg)
Gömb	20 ap	3 font (1kg)
Jogar	10 ap	2 font (1kg)
Kristály	10 ap	1 font (½kg)
Pálca	10 ap	1 font (½kg)
Nagyító	100 ap	–
Olaj (flaska)	1 ep	1 font (½kg)
Öltözék, elegáns	15 ap	6 font (3kg)
Öltözék, jelmez	5 ap	4 font (2kg)
Öltözék, közönséges	5 ep	3 font (1kg)
Öltözék, utazó	2 ap	4 font (2kg)
Palack, üveg	2 ap	2 font (1kg)
Parfüm (fiola)	5 ap	–
Papír (egy ív)	2 ep	–
Pecsétgyűrű	5 ap	–
Pecsétviasz	5 ep	–
Pergamen (egy ív)	1 ep	–
Rúd (10 láb, azaz 3m)	5 rp	7 font (3kg)
Szappan	2 rp	–
Sátor, kétszemélyes	2 ap	7 font (3kg)
Sav (fiola)	25 ap	1 font (½kg)
<i>Szent szimbólum</i>		
Amulett	5 ap	1 font (½kg)
Embléma	5 ap	–
Ereklyetartó	5 ap	2 font (1kg)
Szentelt víz (flaska)	25 ap	1 font (½kg)
Síp	5 rp	–
Vadászcsapda	5 ap	25 font (10kg)
Takaró	5 ep	3 font (1kg)
Távcső	1.000 ap	1 font (½kg)
Tegez	1 ap	1 font (½kg)
Tinta (unciás, azaz 30g palack)	10 ap	–
Tok, számszerű lövedéknek	1 ap	1 font (½kg)
Tok, térkép/tekerccs tartó	1 ap	1 font (½kg)
Toll, író	2 rp	–
Tükör, acél	5 ap	½ font (200g)
Tüske, vas (10)	1 ap	5 font (2kg)
Tűzszerszám	5 ep	1 font (½kg)
Úti étkészlet	2 ep	1 font (½kg)
Varázskönyv	50 ap	3 font (1kg)
Vaskampó	2 ap	4 font (2kg)
Vasszeg	5 rp	¼ font (100g)
Vassúlyom (20, zsákban)	1 ap	2 font (1kg)
Vizes tömlő (tele)	2 ep	5 font (2kg)
Vödör	5 rp	2 font (1kg)
Zár	10 ap	1 font (½kg)
Zsák	1 rp	½ font (200g)

Faltörő kos, hordozható. A faltörő kossal ajtókat törhetsz be. A kos használata +4 bónuszt jelent az Erő próbára. Egy másik karakter segíthet a kos használatában, ekkor előnnyel dobhatod a próbát.

Feszítővas. A feszítővas vagy pajszer használata előnyt biztosít az Erő próbára, ha a feszítővas erőkarját ki lehet használni a próba során.

Gyertya. Az égő gyertya sötétben 1 órán át teljes világosságot biztosít 5 láb (1,5m) sugarú körben, és félhomályt még 5 lábnyi (1,5m) távolságig.

Gyógyital. Ha egy karakter megissza ezt a fiolányi mágikus, vörös folyadékot, visszanyer 2d4 + 2 életerő pontot. Az ital megivása vagy mással megitatása egy cselekvés.

Gyógyítói készlet. A készlet egy bőr iszák, benne kötszer, kenőcsök, sínek. A készlet tízszer használható. Cselekvésként elköltheted egy használatát, hogy stabilizáld egy 0 életerő ponton lévő lény állapotát anélkül, hogy Bölcsesség (Orvoslás) próbát tennék.

Horgász felszerelés. A készlethez tartozik egy fa bot, selyemzsinor, parafa úszók, acél horgok, ólom nehezekek, bársony csalik, és egy szák.

Komponenses erszény. Ebben a kis, vízálló bőr erszényben külön rekeszek vannak a varázslataid bevetéséhez szükséges anyagi komponensek és más különös tárgyak tárolására. Azok a komponensek, melyeknek a varázslat leírásánál jelölt külön költsége van, nem járnak vele.

Könyv. Egy könyvben lehetnek versek, történelmi beszámolók, valamilyen konkrét szakterülettel kapcsolatos információ, gnóm szerkezetek diagramjai és ábrái, vagy bármilyen más szöveggel és képekkel átadható információ. A varázslatokat tartalmazó könyv varázskönyv (lásd lent).

Kötél. A kötélnak (akár kenderből font, akár selyemből készült) 2 életerő pontja van, és szét lehet feszíteni NF 17 Erő próbával.

Lámpás. Sötétben a lámpás teljes világosságot biztosít 15 láb (5m) sugarú körben, és félhomályt további 30 láb (10m) távolságig. A lámpás egy flaskányi (1 pint, azaz fél liter) olajjal 6 órán át ég.

Lámpás, tolvaj. A tolvaj lámpás sötétben teljes világosságot biztosít 60 láb (20m) hosszú kúpban, és félhomályt további 60 láb (20m) távolságig. A lámpás egy flaskányi (1 pint, azaz fél liter) olajjal 6 órán át ég.

Lámpás, vihar. A vihar lámpás sötétben teljes világosságot biztosít 30 láb (10m) sugarú körben, és félhomályt további 30 láb (10m) távolságig. A lámpás egy flaskányi (1 pint, azaz fél liter) olajjal 6 órán át ég. Cselekvésként leengedhető a lámpás fedele, ekkor csak 5 láb (1,5m) sugarú körben félhomályt biztosít.

Lánc. A láncnak 10 életerő pontja van. Sikeres NF 20 Erő próbával szét lehet feszíteni.

Mászó készlet. A mászkó készletbe különleges vasszegek, belépők, kesztyű, és beülő heveder található. A mászó

készlet segítségével cselekvésként rögzítheted magad; ettől a ponttól legfeljebb 25 lábnyi (8m) zuhanhatsz, de legfeljebb 25 lábnyi (8m) mászhatsz tovább a rögzítés kioldása nélkül.

Méreg, alapszintű. A fiolában lévő méreggel bekenhetsz egy vágó vagy szúró fegyvert, vagy legfeljebb három darab lőszert. A méreg felvitele cselekvésnek számít. A mérgezett fegyverrel vagy lőszerrel eltalált lénynek sikeres NF 10 Állóképesség mentődobást kell dobnia, vagy elszenved 1d4 méreg sebzést. A felkent méreg 1 percig őrzi meg hatásosságát, mielőtt kiszáradna.

Mérleg, kereskedelmi. A mérleg része az egyensúlyozó mechanizmus, kis tálak, és különféle súlyok készlete, összesen 2 fontnyi (1 kg). A mérleg segítségével megállapíthatod a pontos súlyát kisebb tárgyaknak, mint például nemesfémeknek vagy piaci árucikkeknek, hogy meghatározd a pontos értékét.

FELSZERELÉS CSOMAGOK

Az osztályodból járó kezdő felszerelés része egy hasznos kalandozó felszerelésekből összeállított csomag is. A csomagok tartalmát itt találod meg. Ha a kezdő felszerelésedet pénzből vásárolod, a lenti csomagokat a megadott áron megveheted, ami akár olcsóbb is lehet a tárgyak egyenkénti megvásárlásához képest.

Betörő csomag (16 ap). Hátizsák, 1.000 csapágygolyó zsákban, 10 láb (3m) zsinor, csengettyű, 5 gyertya, feszítővas, kalapács, 10 vasszeg, viharlámpás, 2 flaska olaj, 5 napi tartós élelem, tűzszerszám, vizes tömlő. A csomag oldalára csatolva hordasz 50 lábnyi (15m) összetekert kender kötelet is.

Diplomata csomag (39 ap). Láda, 2 térkép/tekercs tartó tok, elegáns öltözkék, 1 üveg tinta, író toll, lámpás, 2 flaska olaj, 5 ív papír, 1 fiola parfüm, pecsétviasz, szappan.

Kazamatajáró csomag (12 ap). Hátizsák, feszítővas, kalapács, 10 vasszeg, 10 fáklya, tűzszerszám, 10 napi tartós élelem, vizes tömlő. A csomag oldalára csatolva hordasz 50 lábnyi (15m) összetekert kender kötelet is.

Előadó csomag (40 ap). Hátizsák, hálózsák, 2 jelmez, 5 gyertya, 6 napi tartós élelem, vizes tömlő, álcázó készlet.

Felfedező csomag (10 ap). Hátizsák, hálózsák, úti étkezés, tűzszerszám, 10 fáklya, 10 napi tartós élelem, vizes tömlő. A csomag oldalára csatolva hordasz 50 lábnyi (15m) összetekert kender kötelet is.

Papi csomag (19 ap). Hátizsák, takaró, 10 gyertya, tűzszerszám, alamizsnás doboz, 2 adag tömjén, füstölő, talár, 2 napi úti élelem, vizes tömlő.

Tudós csomag (40 ap). Hátizsák, tudományos könyv, 1 üveg tinta, író toll, 10 ív pergamen, kis szütyőnyi homok, kis kés.

Misztikus fókusz. A misztikus fókusz egy különleges tárgy: egy gömb, kristály, jogar, egy különleges bot, egy varázspálca-hosszúságú fa vessző, vagy hasonló tárgy, mely a misztikus energiák irányítására alkalmas. A boszorkánymesterek, mágusok és varázslók varázs fókuszként használhatják ezeket (lásd a 10. fejezetet).

Nagyító. E lencse segítségével kis tárgyakat közelebből is meg lehet vizsgálni. Tűzgyújtásra is alkalmas lehet kova és acél helyett. Ehhez napfény erejű fényre van szükség, gyújtásra, és kb. 5 percre. A nagyító segítségével előny jár kis méretű és aprólékos tárgyak értékbecslésével vagy vizsgálatával kapcsolatos tulajdonság próbákra.

Olaj. Az olaj általában 1 pintes (fél literes) cserép flaskákban szállítható. Cselekvésként a flaska tartalmát ráloccsanthatod egy 5 lábnyi (1,5m) távolságon belüli célpontra, vagy elhajíthatod a flaskát 20 lábnyira (6m), ahol az összetörik becsapódáskor. Mindkét esetben távolsági támadást kell végezned a célpont ellen, az olaj rögtönzött fegyvernek számít. Ha találsz vele, a célpontot beborítja az olaj. Ha az olaj felszáradása (1 perc) előtt bármilyen tűz sebzést szenved el, a lángoló olajtól még 5 tűz sebzést kap. Egy flaskányi olajat kiönthetsz a földre is, ahol egy 5 lábnyi (1,5m) széles vízszintes területet takar be. Ha meggyújtják, 2 körön keresztül ég, és 5 tűz sebzést okoz minden lénynek aki belép a területre vagy ott fejezi be a körét. Egy lény körönként csak egyszer szenved el a sebzést.

Sátor. Egyszerű, hordozható vászonsátor, melyben két ember is elalhat.

Sav. Cselekvésként a fiola tartalmát ráloccsanthatod egy 5 lábnyi (1,5m) távolságon belüli célpontra, vagy elhajíthatod a fiolát 20 lábnyira (6m), ahol az összetörik becsapódáskor. Mindkét esetben távolsági támadást kell végezned a célpont ellen, a sav rögtönzött fegyvernek számít. Ha találsz vele, a célpont 2d6 sav sebződést szenved el.

Szent szimbólum. A szent szimbólum az istenséged vagy panteonod jelképe. Ez lehet egy istenséged szimbólumával díszített amulett, ugyanez a szimbólum a pajzsodra gondosan felvéve, vagy éppen egy szent ereklye szilánkjait tartalmazó doboz. A *Játékosok Kézikönyvében* megtalálod a multiverzum számos istenének listáját, és legjellemzőbb szent szimbólumukat. A papok és lovagok a szent szimbólumot varázs fókuszként használhatják (lásd a 10. fejezetet). A szimbólum használatához a varázsláskor azt kézben kell tartanod, láthatóan hordanod kell, vagy a pajzsodon kell viselned.

Szentelt víz. Cselekvésként a flaska tartalmát ráloccsolhatod egy legfeljebb 5 lábnyira (1,5m) álló lényre, vagy a flaskát elhajíthatod 20 lábnyira (6m), ahol az összetörik becsapódáskor. Mindkét esetben távolsági támadást kell végezned a célpont ellen, a szentelt víz rögtönzött fegyvernek számít. Ha találsz vele, egy alvilági vagy élőholt célpont 2d6 ragyogás sebződést szenved el.

Papok és lovagok egy különleges szertartás segítségével hozhatnak létre szentelt vizet. A rituálé elvégzése 1 órát vesz igénybe, 25 ap értékű ezüstport kell elhasználni a szertartás során, és a rituálét végzőnek el kell használni egy 1. szintű varázslat helyet.

Távcső. A távcsövön keresztül megfigyelt tárgyak kétszer akkorának látszanak.

Tegez. A tegezben 20 nyílvesző fér el.

Tok, számszerű lövedékhez. Ebben a fa tokban húsz számszerű lövedék fér el.

Tok, térkép vagy tekercs tartó. Ebben a bőrből készült, henger alakú tokban akár tíz feltekert papírlap is elfér, vagy öt feltekert pergamen lap.

Tűzszerszám. Ebben a kis dobozban kova, acél és gyújtós van (általában olajba áztatott száraz szövet) a tűzrakáshoz. Egy fáklya, vagy más könnyen éghető, nyitott tárgy meggyújtása vele egy cselekedet. Más tüzek meggyújtása 1 percet vesz igénybe.

Úti étkezéslet. Ebben a bádog dobozban bögre és egyszerű evőeszközök találhatóak. Az összezsaccolható doboz egyik fele használható lábosként, a másik fele tányérként.

Vadászcsapda. A csapdát cselekvésként lehet felállítani. Ekkor a csapda egy fogazott, acél kört formáz, mely összezsaccolódik, ha rálépnek a közepén található lapra. A csapdát nehéz láncsal rögzítik egy mozdíthatatlan tárgyhöz, például fához, vagy földbe vert cövekhez. Ha egy lény rálép a csapdára, sikeres NF 13 Ügyesség mentődobást kell dobnia, vagy elszenvet 1d4 szűrő sebzést, és meg kell állnia. Amíg ki nem szabadul a csapdából, a lánc hossza (általában 3 láb, azaz 1m) behatárolja mozgását. A lény cselekvésként NF 13 Erő próbát dobhat, siker esetén kiszabadul. Minden sikertelen próba 1 szűrő sebzést okoz a csapdába esett lénynek.

Varázskönyv. Ez a bőrkötéses könyv létfontosságú a varázslók számára. 100 üres pergamen oldalára varázslatokat lehet feljegyezni.

Vassulyom. Cselekvésként egy zsák vassulyomot kiboríthatsz egy 5 lábnyi (1,5m) széles területen. Ha egy lény belép a területre, sikeres NF 15 Ügyesség mentődobást kell dobnia, vagy meg kell állnia és elszenvet 1 szűrő sebzést. Amíg a lény vissza nem nyer legalább 1 életerő pontot, a mozgási sebessége 10 lábnyival csökken. Ha fele sebességgel halad át a területen, nem kell mentődobást dobnia.

Zár. A zárhoz egy kulcs is jár. Kulcs nélkül a tolva szerszámok használatában jártas lények kinyithatják a zárat sikeres NF 15 Ügyesség próbával. A KM döntése szerint magasabb áron jobb minőségű záruk is elérhetőek lehetnek.

TÁROLÓ KAPACITÁS

Tároló	Kapacitás
Hátizsák*	1 köbláb (30l) / 30 font (13kg) felszerelés
Hordó	40 gallon (150l) folyadék / 4 köbláb (110l) szilárd
Kosár	2 köbláb (55l) / 40 font (18kg) felszerelés
Palack	1½ pint (7dl) folyadék
Vödör	3 gallon (12l) folyadék / ½ köbláb (13l) szilárd
Láda	12 köbláb (320l) / 300 font (130kg) felszerelés
Flaska/ Kupa	1 pint (5dl) folyadék
Korsó/ Köcsög	1 gallon (4l) folyadék
Fazék, vas	1 gallon (4l) folyadék
Erszény	1/5 köbláb (5l) / 30 font (1kg) felszerelés
Zsák	1 köbláb (30l) / 30 font (13kg) felszerelés
Fiola	4 uncia (1dl) folyadék
Vizes tömlő	4 pint (2l) folyadék

* A hátizsákra kívülről felcsatolhatóak még tárgyak, például egy hálósák vagy egy tekerics kötel.

ESZKÖZÖK

Egy eszköz segítségével olyasmit is csinálhatsz, amire egyébként nem lenne lehetőség: például egy tárgy elkészítésére vagy megjavítására, egy irat hamisítására, vagy egy zár feltörésére. A fajod, osztályod, háttered és képességeid alapján jártas lehetsz különböző eszközök használatában. Ha jártas vagy az eszköz használatában, hozzáadhatod a jártasság bónuszodat az eszköz használatára során dobott tulajdonság próbáidhoz. Egy eszközök használata nem csak egy tulajdonságon alapulhat, mivel az eszköz jártasság szélesebb körben megalapozza az eszköz használatát. A KM, például, Ügyesség próbát kérhet, ha a fafaragó szerszámaiddal finom mintát akarsz vésni, de Erő próbát, ha egy különösen kemény fából készítesz valamit.

Álcázó készlet. Ebben a táskában smink, hajfesték, és apró kellékek találhatók, melyek segítségével megváltoztathatod a kinézetet. Ha a készlet használatában jártas vagy, hozzáadhatod a jártasság bónuszodat a vizuális álcázással kapcsolatos tulajdonság próbákhoz.

Hamisító készlet. Ebben a dobozkában különféle papírok és pergamenek találhatók, tollak és tinta, pecsétek és pecsétviasz, arany és ezüst díszítés, és iratokról meggyőző hamisítványok készítéséhez szükséges más eszközök. Ha jártas vagy a készlet használatában, a jártasság bónuszodat hozzáadhatod a hamis iratok készítésére vonatkozó tulajdonság próbáidhoz.

Hangszer. Számos gyakori hangszert találhatsz az Eszközök táblázatban. Ha jártas vagy az adott hangszer használatában, a jártasság bónuszodat hozzáadhatod a zenéléssel kapcsolatos tulajdonság próbáidhoz. Minden hangszerhez külön jártasság szükséges.

ESZKÖZÖK

Tárgy	Ár	Súly
Álcázó készlet	25 ap	3 font (1kg)
Hamisító készlet	15 ap	5 font (2kg)
<i>Hangszer</i>		
Cimbalom	25 ap	10 font (5kg)
Dob	6 ap	3 font (1kg)
Duda	30 ap	6 font (3kg)
Furulya	2 ap	1 font (½kg)
Fuvola	2 ap	1 font (½kg)
Hegedű	30 ap	1 font (½kg)
Kürt	3 ap	2 font (1kg)
Lant	35 ap	2 font (1kg)
Pánsíp	12 ap	2 font (1kg)
Herbalista készlet	5 ap	3 font (1kg)
Jármű (szárazföldi vagy vízi)	*	*
<i>Játék készlet</i>		
Játékkártya pakli	5 ep	–
Három Sárkány pakli	1 ap	–
Kocka készlet	1 ep	–
Sárkánysakk készlet	1 ap	½ font (200g)
<i>Kézműves szerszámok</i>		
Ács szerszámok	8 ap	6 font (3kg)
Alkimista felszerelés	50 ap	8 font (4kg)
Bőrműves szerszámok	5 ap	5 font (2kg)
Csizmadia szerszámok	5 ap	5 font (2kg)
Ékszerész szerszámok	25 ap	2 font (1kg)
Fafaragó szerszámok	1 ap	5 font (2kg)
Fazekas szerszámok	10 ap	3 font (1kg)
Festő felszerelés	10 ap	5 font (2kg)
Kalligrafikus felszerelés	10 ap	5 font (2kg)
Kőműves szerszámok	10 ap	8 font (4kg)
Kovács szerszámok	20 ap	8 font (4kg)
Szakács felszerelés	1 ap	8 font (4kg)
Sörfőző felszerelés	20 ap	9 font (4kg)
Szővő eszközök	1 ap	5 font (2kg)
Térképész eszközök	15 ap	6 font (2kg)
Üstfoldozó szerszámok	50 ap	10 font (5kg)
Üvegfüvő szerszámok	30 ap	5 font (2kg)
Méregkeverő készlet	50 ap	2 font (1kg)
Navigációs eszközök	25 ap	2 font (1kg)
Tolvajszerszámok	25 ap	1 font (½kg)

* Lásd a "Hátasok és Járművek" részt

Herbalista készlet. A készletben különféle ollók, mozsár, erszények és fiolák vannak, melyekkel a herbalisták gyógyszereket és főzeteket készítenek. Ha jártas vagy a készlet használatában, a növények azonosításához és használatához kapcsolódó tulajdonság próbáidhoz hozzáadhatod a jártasság bónuszodat. A készlet használatában való jártasság szükséges ellenméreg és *gyógyital* készítéséhez is.

Játék készlet. Különböző játékok kellékei a játék készletek: dobókockák, kártyapaklik (például a Három Sárkány játékhoz). Néhány gyakori példát megtalálsz az Eszközök táblázatban, de másfajta játékkészletek is vannak. Ha jártas vagy a játék készlet használatában, a jártasság bónuszodat hozzáadhatod a készlettel való játék során dobott tulajdonság próbáidhoz. Mindegyik fajta játék készlethez külön jártasság szükséges.

Kézműves szerszámok. Ezek a szerszámok szükségesek valamilyen mesterség vagy szakma folytatásához. Az Eszközök táblázatban megtalálod a leggyakoribb ilyen eszközöket, mindegyik más-más mesterséghez tartozik. Ha egy fajta kézműves szerszám használatában jártas vagy, hozzáadhatod a jártasság bónuszodat a szerszámok használatával kapcsolatos tulajdonság próbákhoz. Mindegyik fajta kézműves szerszámhoz külön jártasság szükséges.

Méregkeverő készlet. A méregkeverő készletben találhatóak fiolák, vegyszerek és mérgek létrehozásához szükséges más eszközök. Ha jártas vagy a készlet használatában, a jártasság bónuszodat hozzáadhatod a mérgek készítésével és alkalmazásával kapcsolatos tulajdonság próbákhoz.

Navigációs eszközök. Ezekkel az eszközökkel lehet a tengeren navigálni. Ha jártas vagy a navigációs eszközök használatában, megtervezheted a hajó útvonalát és követhetsz tengerészeti feljegyzéseket. Ezen kívül a jártasság bónuszodat hozzáadhatod a tengeren való eltévedés elleni tulajdonság próbáidhoz.

Tolvajszerszámok. A szerszámok közé tartozik egy kis reszelő, álkulcs készlet, fém nyélre rögzített kis tükör, keskeny pengéjű ollók, és egy fogó. Ha jártas vagy a készlet használatában, a jártasság bónuszodat hozzáadhatod csapdák eltávolítása és záruk nyitása kapcsán dobott tulajdonság próbáidhoz.

HÁTASOK ÉS JÁRMŰVEK

Egy jó hátassal gyorsabban átvághatsz a vadonon, de a fő feladata, hogy cipelje a felszerelést, ami egyébként lelassítana. A Hátasok és Más Állatok táblázat bemutatja az állatok sebességét és alap terhelhetőségét.

Egy fogatot, hintót, kocsit, szekeret vagy szánt húzó állat az alap terhelhetőségének ötszörösét tudja mozgatni, beleértve a jármű súlyát is. Ha több állat húz egy járművet, a terhelhetőségük összeadódik.

A D&D világában a felsoroltakon kívül más hátasok is elképzelhetőek, de ezek ritkák és általában nem eladók. Lehetnek akár repülő hátasok is (pegazusok, griffek, hippogriffek és hasonló állatok), vagy akár vízi hátasok (például óriás tengeri csikók). Ilyen hátasok bveszerzése gyakran a tojás megszerzésével kezdődik, hogy magad neveld fel a lényt; vagy alkut kell kötni hozzá valamilyen nagyhatalmú lénnel; vagy tárgyalni magával a hátassal.

Páncélzat. Az állat fejét, nyakát, mellkasát és testét védheti páncélzat. A Páncél táblázatban szereplő bármilyen páncél típus beszerezhető állatok számára is. Az ára a humanoid lények számára készült páncél árának négyszerese, és kétszer akkora a súlya.

Nyereg. A katonai nyereg kitámasztja a lovast, hogy könnyebben nyeregben maradjon csatában is. Előnyt ad minden próbára a nyeregben maradás érdekében. Egzotikus nyereg szükséges vízi vagy repülő lények megülésére.

Jármű jártasság. Ha egy fajta járművel (szárazföldi vagy vízi), a jártasság bónuszodat hozzáadhatod minden próbához, amit a jármű irányítása érdekében dobsz nehéz körülmények között.

Evezős járművek. Az evezős csónak és a folyami teherhajó folyókon és tavakon használatos. A folyás irányában haladva az ár sebessége (általában mintegy 3 mérföld, azaz 5km óránként) hozzáadódik a jármű sebességéhez. Erősebb árral szemben nem lehet őket evezni, de igás állatokkal lehet vontatni őket a folyópartról. Az evezős csónak saját súlya 100 font (45kg), ha a kalandozók szárazföldön magukkal vinnék.

HÁTASOK ÉS MÁS ÁLLATOK

Tárgy	Ár	Sebesség	Terhelhetőség
Csataló	400 ap	60 láb	540 font (240kg)
Elefánt	200 ap	40 láb	1.320 font (600kg)
Ló, igás	50 ap	40 láb	540 font (240kg)
Ló, hátas	75 ap	60 láb	480 font (215kg)
Masztiff	25 ap	40 láb	195 font (85kg)
Öszvér/Szamár	8 ap	40 láb	420 font (190kg)
Póni	30 ap	40 láb	225 font (100kg)
Teve	50 ap	50 láb	480 font (215kg)

LÓSZERSZÁM ÉS VONTATOTT JÁRMŰVEK

Tárgy	Ár	Súly
Eleség (napi)	5 rp	10 font (5kg)
Hintó	100 ap	600 font (300kg)
Istálló (napi)	5 ep	–
<i>Nyereg</i>		
Egzotikus	60 ap	40 font (18kg)
Katonai	20 ap	30 font (13kg)
Lovagló	10 ap	25 font (10kg)
Málhás	5 ap	15 font (7kg)
Nyeregtáska	4 ap	8 font (4kg)
Páncél	× 4	× 2
Szán	20 ap	195 font (85kg)
Szekér, harci	250 ap	100 font (50kg)
Taliga	15 ap	200 font (100kg)
Társzekér	35 ap	400 font (200kg)
Zabla és kantár	2 ap	1 font (½kg)

VÍZI JÁRMŰVEK

Tárgy	Ár	Sebesség (óránként)
Evezős csónak	50 ap	1½ mérföld (2½km)
Folyami teherhajó	3.000 ap	1 mérföld (1½km)
Gálya	30.000 ap	4 mérföld (6½km)
Hadihajó	25.000 ap	2½ mérföld (4km)
Hosszúhajó	10.000 ap	3 mérföld (5km)
Vitorlás hajó	10.000 ap	2 mérföld (3km)

ÁRUK

A vagyon leggyakrabban nem érmék formájában hever. A vagyon megjelenhet haszonállatok, gabona, föld, adószedési jogok, vagy más erőforrások (például bányák, erdők) kiaknázásának jogai formájában.

A céhek, nemesség és az uralkodók szabályozzák a kereskedelmet. A kereskedőházak jogot szerezhetnek, hogy bizonyos útvonalak mentén kereskedhessenek, hogy bizonyos kikötőkbe kereskedő hajókat küldhessenek, vagy hogy bizonyos árukat adjanak és vegyenek. A céhek határozzák meg az irányításuk alatt álló termékek és szolgáltatások árát, és hogy kik árusíthatják (és kik nem) ezeket a termékeket és szolgáltatásokat. A kereskedők gyakran pénzforgalom nélkül cserélnek árukat. A Kereskedelmi Áruk táblázata mutatja a leggyakrabban forgalmazott áruk értékét.

KERESKEDELMI ÁRUK

Ár	Áru
1 rp	1 font (½kg) búza
2 rp	1 font (½kg) liszt vagy 1 csirke
5 rp	1 font (½kg) só
1 ep	1 font (½kg) vas vagy 1 yard (0,8m2) zsákvászon
5 ep	1 font (½kg) réz vagy 1 yard (0,8m2) pamut
1 ap	1 font (½kg) gyömbér vagy 1 kecske
2 ap	1 font (½kg) fahéj vagy bors, vagy 1 birka
3 ap	1 font (½kg) szegfűszeg vagy 1 disznó
5 ap	1 font (½kg) ezüst vagy 1 yard (0,8m2) lenvászon
10 ap	1 yard (0,8m2) selyem vagy 1 tehén
15 ap	1 font (½kg) sáfrány vagy 1 ökör
50 ap	1 font (½kg) arany
500 ap	1 font (½kg) platina

KÖLTSÉGEK

Amikor éppen nem a föld mélyébe ereszkednek alá, nem romokat kutatnak át elveszett kincs nyomában, vagy a mindent elnyelő sötétség ellen vívnak háborút, a kalandozóknak sokkal köznapibb gondokkal kell szembenéznük. Még a fantázia világában is az embereknek vannak alapvető szükségleteik: szállás, táplálék, ruházkodás. Ez pedig pénzbe kerül, bár van olcsóbb és drágább életmód is.

ÉLETMÓD KÖLTSÉGE

Az életmód költsége egy egyszerű rendszer a megélhetési költségek vezetésére a fantázia világában. Az életmód költsége fedezi a szállást, ételt és italt, és minden más szükségletedet. Az életmód költsége tartalmazza a felszerelésed karbantartásának költségét is, hogy készen állj a következő kalandra.

Minden hét vagy hónap elején (döntésed szerint) válaszd ki az életmódodat az Életmód Költségek táblázatból, és fizesd ki az életmód fenntartásának költségét. A táblázat napi árakat mutat, így ha 30 napra szeretnéd megfizetni az életmód költségét, a táblázat szerinti ár 30-szorosát kell megfizetned. Az életmódod változhat időről időre, attól függően, éppen mennyi pénz áll a rendelkezésedre, vagy fenntarthatod ugyanazt az életszínvonalat a karaktered életútja során.

A választott életmódnak megvannak a következményei. Ha gazdagabb életmódot követsz, könnyebben teremtesz kapcsolatot gazdag és hatalmas emberekkel, de nagyobb eséllyel kelted fel tolvajok figyelmét. A takarékos életmód segíthet elkerülni a bűnözőket, de nem lesznek befolyásos ismerőseid.

ÉLETMÓD KÖLTSÉGEK

Életmód	Napi ár
Nyomorúságos	–
Ocsmány	1 ep
Szegényes	2 ep
Szerény	1 ap
Kényelmes	2 ap
Gazdag	4 ap
Arisztokratikus	minimum 10 ap

Nyomorúságos. Embertelen körülmények között élsz. Nincs otthonod, ott találsz menedéket, ahol csak tudsz, pajtákbá onsz be, rozoga ládákban kucorogsz, és a nálad szerencsésebb emberek jóindulatából élsz. A nyomorult életmóddal sok veszély jár. Erőszak, betegségek és éhség jár a nyomodban. Más nyomorultul élők irigylük a páncélot, fegyvereidet és kalandozó felszerelésedet, ami az ő mércéjük szerint vagyont érhet. Mások általában ügyet sem vetnek rád.

Ocsmány. Egy beázott istállóban élsz, a város melletti apró sárkunyhóban, vagy férgektől hemzseggő szálláshelyen a város legrosszabb részén. Az elemek elől emgöv a szállásod, de elkeserítő és sokszor erőszakos körülmények között élsz, egy betegségtől és éhségtől viszontagságos helyen. A legtöbb ügyet sem vetnek rád, és a törvény védelméből sem részesülsz igazán. A legtöbb ember valamilyen súlyos válság után él ilyen életmód mellett. Megzavarodhattak, száműzöttek lehetnek, vagy betegségben szenvednek.

Szegényes. A szegényes életmódúak a stabil társadalom kényelme nélkül élnek. Egyszerű ételt esznek és egyszerű a szállásuk, kopottas ruhát viselnek, és a körülményeik

kiszámíthatatlanok. Így meg lehet élni, ha nem is valami kellemesen. A szállásod lehet egy olcsó bérelt szoba, esetleg a kocsmá fölötti közös szállás. A törvény védelme kiterjed rád, mégis gyakran meg kell küzdeni az erőszak, bűn és betegségek nehézségeivel. A szegényes életmódúak lehetnek képzetlen kényszer munkások, piaci kofák, házalók, tolvajok, zsoldosok és más rossz hírű alakok.

Szerény. A szerény életmódúaknak nem kell a nyomornegyedekben élniük, és a felszerelésüket karbantartják. A város egy régebbi negyedében élsz, szobát bérelsz egy panzióban, fogadóban vagy templomban. Nem kell éhezned vagy szomjaznod, és tiszta, bár egyszerű körülmények között élsz. Egyszerű, szerény életmódot folytató emberek a katonák és családjuk, munkásuk, diákok, falusi varázslók és hasonlóak.

Kényelmes. Ha kényelmes életmódú vagy, megengedheted magadnak a jobb ruhát, és könnyen karbantartod a felszerelésedet. Egy kisebb házban élsz egy középosztálybeli környéken, vagy saját szobád van egy jó fogadóban. Kereskedőkkel, képzett mesteremberekkel, a katonaság tisztjeivel tarthatsz kapcsolatot.

Gazdag. A gazdag életmód luxus életvitelt jelent, még ha a nemesség és az uralkodó osztály régi családjainak társadalmi rangját nem is jár vele. Az életmód a legsikeresebb kereskedők, az uralkodó legkedvesebb szolgálói, vagy több kisebb vállalkozás tulajdonosaihoz mérhető. Előkelő otthonod van: egy tágas ház a város drága részében, vagy kényelmes lakosztályod egy jó fogadóban. Valószínűleg szolgák kisebb csapata áll a rendelkezésedre.

Arisztokratikus. Bőségben és kényelemben élsz. A közösség legbefolyásosabbjainak körében mozogsz. Kiváló körülmények között élsz, talán a város legelőkelőbb negyedében van szép házad, vagy a legjobb fogadóban veszel ki szobákat. A legjobb éttermekben étkezel, a legjobb és legdivatosabb szabóval dolgoztatsz, és minden kívánságodat szolgák lesik. Gazdag és befolyásos emberek hívnak társasági eseményekre, az estéidet politikusok, céhek vezetői, főpapok és nemesek társaságában töltöd. A megtévesztés és árulás legmagasabb szintjeivel találkozol nap mint nap. Minél gazdagabb vagy, annál nagyobb eséllyel keveredsz politikai cselszövésbe – résztvevőként vagy mások bábjaként.

ÉTEL, ITAL ÉS SZÁLLÁS

Az Étel, Ital és Szállás táblázatban megtalálhatod az árát különféle ételeknek és egy éjszakai szállásnak. Ezeket a költségeket fedezi az életmód költségre kifizetett összegek.

ÉTEL, ITAL ÉS SZÁLLÁS

Tárgy	Ár
Bankett (fejenként)	10 ap
<i>Bor</i>	
Közönséges (korsó)	2 ep
Minőségi (palack)	10 ap
<i>Étkezés (naponta)</i>	
Ocsmány	3 rp
Szegényes	6 rp
Szerény	3 ep
Kényelmes	5 ep
Gazdag	8 ep
Arisztokratikus	2 ap
<i>Fogadó (naponta)</i>	
Ocsmány	7 rp
Szegényes	1 ep
Szerény	5 ep
Kényelmes	8 ap
Gazdag	2 ap
Arisztokratikus	4 ap
Hús, darab	3 ep
Kenyér, vekni	2 rp
Sajt, darab	1 ep
<i>Sör</i>	
Gallon (4l)	2 ep
Kupa	4 rp

SZOLGÁLTATÁSOK

A kalandozók felbérelhetnek nem-játékos karaktereket: segítséget kérhetnek tőlük, vagy hogy helyettük intézzenek el valamit különféle helyzetekben. A legtöbb ilyen bérenc elég közepszerű képzettséggel rendelkezik, de mások egy szakma vagy művészet mesterei, néhányuk akár szakértő is lehet egyes kalandozói szakértelmek területén.

Néhány gyakori bérenc típust megtalálhatsz a Szolgáltatások táblázatban. De bérenc lehet bármiféle alak, aki egy városban megtalálható, ha a kalandozók egy konkrét feladat elvégzéséért fizetnek neki. Így például a varázsló felfogadhat egy ácsot, hogy készítsen számára szépen kidolgozott ládát (és annak miniatűr mását), melyre a *Leomund titkos ládája* varázslat miatt van szüksége. A harcos megbízhatja a kovácsot, hogy készítsen számára egy különleges kardot. A bárdnak a szabó külön díj fejében készíthet pompás öltözetet a báró előtti előadás alkalmából.

Más bérencnek nagyon szakértelmet igénylő vagy veszélyesebb szolgáltatásokat nyújtanak. Bérencnek a zsoldosok is, akiket a kalandozók felbérelnek a hobgoblinok ellen, csakúgy, mint a bölcs akinek ősi vagy misztikus tudás után kell kutatnia a kalandozók számára. Ha egy magasabb szintű kalandozó erődöt épít, egész személyzetet bérelhet fel, és ügynököket az erőd irányítására, a várnagytól vagy helytartótól kezdve az istállót takarító közönséges

munkásokig. Az ilyen bérenceket gyakran hosszabb távra veszik fel, és a díjazásuknak része, hogy lakhelyet kapnak az erődben.

SZOLGÁLTATÁSOK

Szolgáltatás	Fizetség
<i>Bérenc</i>	
Képzetlen	2 ap naponta
Képzett	2 ep naponta
Hajóút	1 ep mérföldenként
<i>Kocsiút</i>	
Városban	1 rp
Városok között	3 rp mérföldenként
Küldönc	2 rp mérföldenként
Vám (úton vagy kapunál)	1 rp

Képzett bérencek azok, akiknek a szolgáltatásához valamilyen jártasság szükséges (fegyveres, eszköz vagy szakértelem): zsoldosok, kézművesek, írnokok, stb. A jelzett fizetség a minimális; az igazi mesterek magasabb fizetésre számítanak. A képzetlen bérencek egyszerű munka elvégzésére alkalmasak, melyekhez különösebb képzettség nem szükséges: munkásuk, hordárok, szobalányok és hasonlóak.

VARÁZSLÁS MINT SZOLGÁLTATÁS

A varázstudók nem közönséges bérencek. Alkalmanként találhatsz olyat, aki pénz vagy szívességek fejében hajlandó varázslatokat használni, de ez ritkán megy könnyen, és nincsenek fix árlistái. Általában minél magasabb szintű varázslatra van szükség, annál nehezebb a varázslat használatára képes személyt találni, és annál többbe kerül.

Viszonylag gyakori, 1. és 2. szintű varázslatok (mint például a *sebek gyógyítása* vagy az *azonosítás*) használatára képes személyt viszonylag könnyen lehet találni városokban, és 10-50 aranypénzért vállalhatja is a feladatokat (a drága anyagi komponensek költségén túl). Magasabb szintű varázslatok használatára képes személyt csak nagyvárosokban találni, ahol talán egyetem, vagy jelentős templom van. Az ilyen személyek fizetség helyett valamilyen szolgáltatást is követelhetnek – olyasmit, amire csak kalandozók képesek, mint például egy ritka tárgy visszaszerzése valamiféle veszélyes helyről, vagy szörnyektől hemzsegő vadonon átvágva valamilyen fontos dolgot elvinni egy távoli településre.

ÖNELLÁTÁS

Az ebben a fejezetben leírt életmódok és költségek azon a feltételezésen alapulnak, hogy a kalandok közötti időt a városban töltöd, hogy kiélvezd mindazokat a szolgáltatásokat, melyeket megengedhetsz magadnak. Fizetsz az étkezésért, szállásért, a kardod kiélezéséért és a páncélod megjavításáért, és így tovább. Néhány karakter viszont szívesebben tölti az idejét a civilizációtól távolabb, önmagát látva el a vadonban: vadászik, gyűjtöget, rendben tartja a saját felszerelését.

Az ilyen életmód egyáltalán nem kerül pénzbe, de időrabló. Ha a kalandok közötti időt egy szakma gyakorlásával töltöd (lásd a 8. fejezetet), közben megélhetsz a szegényesnek megfelelő életmódon. Ha jártas vagy a Túlélés szakértelemben, megélhetsz a kényelmesnek megfelelő életmódon.

MÜTYÜRÖK

Karakteralkotáskor dobhatsz egyszer a Mütyürök táblázatról, hogy kapj egy mütyürt: valamilyen egyszerű tárgyat, mely valami érdekes rejtélyt képviselhet. A KM is használhatja ezt a táblázatot. Ez alapján feltölthető egy raktár a labirintusban, vagy egy lény zsebei.

MÜTYÜRÖK

d100	Mütyür
01	Mumifikálódott goblin kéz
02	Kristály, mely halványan izzik holdfénynél
03	Ismeretlen vidék aranypénze
04	Ismeretlen nyelven írt napló
05	Soha el nem színeződő rézgyűrű
06	Régi, üvegből készül sakkbábú
07	Két kézcsontból faragott dobókocka, a hatos helyén koponya szimbólummal
08	Rémálomszerű lényt ábrázoló kis bálvány, melytől rosszat álmodsz, ha a közelében alszol.
09	Kötélből font nyaklánc, melyről négy mumifikálódott elf ujj lóg
10	Egy ismeretlen birodalombeli föld tulajdonjogát igazoló oklevél
11	Ismeretlen anyagból készült, egy unciás (30g) kocka
12	Tűkkel átszúrt rongybaba
13	Ismeretlen fenevad foga
14	Óriási pikkely, talán sárkányé
15	Élénkzöld madártoll
16	Régi jóskártya, mely téged ábrázol
17	Kavargó füsttel teli üveggömb
18	Élénkörös héjú, 1 font (½kg) súlyú tojás
19	Buborékokat fújó pipa
20	Üvegkancsó, benne ecetes lében úszó furcsa húsdarab
21	Apró gnóm zenedoboz, mely gyermekkorodból halványan rémlő dalt játszik

d100	Mütyür
22	Egy önelégült félszerzetet ábrázoló kis fa szobor
23	Különös rúnákkal vésett rézgömb
24	Színpompás kőkorong
25	Egy hollót ábrázoló kis ezüst ikon
26	47 humanoid fogat tartalmazó zsák (az egyik fog szuvas)
27	Obszidián szilánk, érintésre meleg
28	Egyszerű bőr nyakláncról lógó csontos sárkánykarom
29	Egy pár régi zokni
30	Egy üres könyv, melynek lapjait nem fogja tinta, kréta, grafit, vagy bármilyen más anyag
31	Ötágú csillagot ábrázoló ezüst jelvény
32	Egyik rokonod kése
33	Körömvagdalékkal teli üvegfiola
34	Szögletes fém eszköz, egyik végén két kis fém csészével, melyek nedvesen szikráznak
35	Emberre szabott, ékkövekkel kirakott fehér kesztyű
36	Mellény, rajta száz kis zsebecskével
37	Kis, súlytalan kőkocka
38	Goblint ábrázoló kis portré
39	Üres fiola, belseje parfüm illatú
40	Drágakő, melyet rajtad kívül mindenki darab szénnek lát
41	Régi lobogó darabja
42	Elveszett légiós rangjelzése
43	Nyelv nélküli, kis ezüstcsengettyű
44	Gnóm lámpás, benne mechanikus kanárral
45	Apró ládikó, melynek alját apró, faragott lábak mintája díszíti
46	Átlátszó palack, benne halott tündérke
47	Nyílász nélküli fémkanna, mely hangja alapján tele van valamilyen folyadékkal, homokkal, pókokkal, vagy üvegcsereppel (te döntöd el, melyik)
48	Vízzel teli üveggömb, melyben mechanikus aranyhal úszik
49	Ezüstkanál, nyelén vésett M betűvel
50	Aranyszínű fából faragott síp
51	Tenyérnyi méretű döglött szkarabeusz bogár
52	Két játék katona, egyik csak egykezű
53	Különféle méretű gombokkal teli doboz
54	Meggyújthatatlan gyertya
55	Apró, ajtó nélküli kalitka
56	Régi kulcs
57	Megfejtethetetlen kincses térkép
58	Törött kard markolata
59	Nyúl láb
60	Üvegszem
61	Egy borzalmas ronda személyt ábrázoló kámea
62	Érményi méretű ezüst koponya
63	Alabástrom álarc
64	Büdös, ragacsos, piramis alakú fekete tömjén
65	Kellemes álmokat biztosító hálósipka
66	Csontból készült "vas" súlyom

d100	Mütyür
67	Lencse nélküli, arany monokli keret
68	Hüvelyknyi (2,5cm) kocka, minden oldala más színű
69	Kristály ajtó fogantyú
70	Rózsaszín porral teli kis csomag
71	Két pergamenlap, rajta egy gyönyörű dal kottájának részlete
72	Valódi könnyecseppből készül, fél pár, csepp alakú ezüst fülbevaló
73	Felkavaró részletességgel ábrázolt emberi szenvedés jeleneteivel festett tojáshéj
74	Legyező, szét tárva alvó macskát ábrázol
75	Csont sípok
76	Jó modorról és etiketről szóló könyv, benne préselt négylevelű lóhere
77	Komplex mechanikus szerkezet ábrája pergamenen
78	Díszes kardhüvely, melybe semmilyen penge nem illik bele
79	Meghívó egy mulatságra, ahol gyilkosság történt
80	Bronz ötszög, a közepén patkányfej domborművel
81	Lila zsebkendő egy hatalmas ősmágus nevével hímezve
82	Egy templom, vár vagy más építmény alaprajzának fele
83	Darab összehajtogatott szövet, mely kihajtogatva ízléses sapka lesz
84	Letéti igazolás egy távoli város bankjától
85	Napló, melyből hét oldal hiányzik
86	Üres ezüst tubákos szelence, a felszínén "álmok" vésett felirattal
87	Ismeretlen istenség vas szent szimbóluma
88	Egy legendás hős felemelkedéséről és bukásáról szóló könyv, de az utolsó fejezete hiányzik
89	Egy fiolányi sárkányvér
90	Ősi elf nyílvevő
91	Soha nem görbülő tű
92	Díszes törpe bross
93	Üres borospalack, rajta szép címke: "Bor Bűbájosok Borászat, Vörös Sárkány Dűlő, 331422-NY"
94	Színpompás, zománcozott mozaik csempe
95	Megkövült egér
96	Sárkánykoponyás, lábszárcsontos fekete kalóz lobogó
97	Egy kis mechanikus rák vagy pók, ami mozog, ha senki nem figyeli
98	Zsírral teli üvegbödön, "Griff Zsír" címkével
99	Cserépfenekű fadoboz, benne egy élő gilisztával, melynek mindkét végén van feje
100	Egy hős hamvait tartalmazó fém urna

6. FEJEZET: TESTRESZABÁSI LEHETŐSÉGEK

A TULAJDONSÁGOK, FAJ, OSZTÁLY ÉS HÁTTÉR ÖSSZESEN HATÁROZZA meg a karaktered képességeit a játékban, és a személyisége részletei teszik egyedivé. Még az adott osztályon és fajon belül is van lehetőség a karakter képességeinek finomhangolására. De néhány játékos – a KM engedélyével – egy lépéssel tovább lépne.

A *Játékosok Kézikönyvének* 6. fejezete két opcionális szabályt ír le a karakter testreszabására: a vegyes osztályok és a képességek használatát. A vegyes osztályúság segítségével több osztályt lehet vegyíteni, míg a képességek különleges lehetőségek, melyeket a tulajdonságaid növelése helyett választhatsz szintlépéskor. A KM dönti el, ezek a lehetőségek elérhetőek-e a játékotokban.

VEGYES OSZTÁLY

A vegyes osztály segítségével többféle osztályban is szerezhetsz szinteket. Így az osztályok tulajdonságait vegyítve olyan karaktert hozhatsz létre, amely talán a hagyományos osztály választékkal nem írható le.

A vegyes osztályok használata azt jelenti, hogy ahányszor szintet lépsz, a mostani osztályod helyett egy másik osztályban is felvehetsz egy szintet. A karaktered szintjének meghatározásához össze kell adnod mindegyik osztályban elért szintedet. Ha például 3. szintű varázsló vagy és 2. szintű harcos, akkor a karaktered 5. szintű.

Ahogy fejlődik a karaktered, maradhat főként az eredeti osztályának a tagja, néhány szintnyi fejlődéssel más osztályban is; vagy teljesen új irányt is vehet a karakter, és a régebbi osztályában akár soha többé nem fejlődik tovább. Akár egy harmadik vagy negyedik osztályban is elkezdhetsz fejlődni. Az azonos szintű, egy osztályú karakterekhez képest feláldozod a specializáció fokát, cserébe a sokoldalúságért.

ELŐFELTÉTELEK

Hogy egy újabb osztályba léphess, meg kell felelned mind az eddigi, mind az új osztályod tulajdonság követelményeinek, melyek a *Játékosok Kézikönyvében*, a Vegyes Osztályú Előfeltételek táblázatában találhatóak. A kezdő karakterek számára elérhető hosszadalmas kiképzés nélkül csak a gyors tanulók kezdhetnek új osztályba, akik különösen tehetségesek az adott területen, azaz az átlagosnál magasabbak a tulajdonságaik.

TAPASZTALATI PONTOK

A szintlépéshez szükséges tapasztalati pont mennyisége a teljes karakter szintedtől függ, ahogyan az 1. fejezetben a Karakter Fejlődés táblázatban szerepel, nem pedig az egyes osztályokban elért szintjeidtől.

ÉLETERŐ PONTOK ÉS ÉLETERŐ DOBÁS

Az 1. szint után a szokásos módon kapod az új osztályodból járó életerő pontokat. Az 1. szintű életerő pontokat csakis 1. szintű karakterként kapod meg.

Az elérhető Életerő Dobásaid mennyisége az összes osztályodból összeadódik. Ha ugyanolyan kockával dobod az Életerő Dobásaidat, egyszerűen összeadhatod őket. Ha az osztályaidból különböző fajta Életerő Dobások járnak, külön-külön vezesd őket.

JÁRTASSÁG BÓNUSZ

A jártasság bónuszod a teljes karakter szinteden alapul, ahogyan azt az 1. fejezetben a Karakter Fejlődés táblában látható, nem pedig az egyes osztályaid szintjén.

JÁRTASSÁGOK

Ha egy új osztályban lépsz szintet, csak az osztály kezdő jártasságainak egy részét szerzed meg. Lásd a *Játékosok Kézikönyvének* 6. fejezetében a részleteket.

OSZTÁLY KÜLÖNLEGESSÉGEK

Amikor valamelyik osztályodban szintet lépsz, megkapod az adott szinten járó különlegességeket. Néhány különlegesség másként működik vegyes kasztúság esetén. Lásd a *Játékosok Kézikönyvének* 6. fejezetében a részleteket.

KÉPESSÉGEK

A képesség valamilyen különleges adottságot vagy szakképzettséget jelent, melyek segítségével a karakter különleges tettekre képes. A képesség az osztály által nyújtottakon túl mutató kiképzés, tapasztalat vagy adottságok hatása. Lásd a *Játékosok Kézikönyvének* 6. fejezetében a részleteket.

Bizonyos szinteken az osztályod különlegességeként Tulajdonság Növelést biztosít. A képességek opcionális szabályai szerint lemondhatsz a tulajdonság növelés lehetőségéről, és egy képességeket választhatsz helyette. Minden képességet csak egyszer tanulhatsz meg, hacsak a képesség leírása nem jelzi az ellenkezőjét.

Az adott képesség előfeltételeinek meg kell felelned, hogy kiválaszthasd a képességeket. Ha később bármikor már nem felelsz meg az előfeltételeknek, nem használhatod a képességet amíg újra meg nem felelsz a feltételeknek.

2. RÉSZ: A JÁTÉK SZABÁLYAI

7. FEJEZET: A TULAJDONSÁGOK HASZNÁLATA

A HAT TULAJDONSÁG RÖVIDEN LEÍRJA MINDEN LÉNY TESTI ÉS szellemi jellemzőit:

- Az **Erő** a testi erőt méri
- Az **Ügyesség** a ruganyosságot méri
- Az **Állóképesség** a kitartást méri
- Az **Intelligencia** a logikát és emlékezetet méri
- A **Bölcsesség** az érzékelést és belátást méri
- A **Karizma** a személyiség erejét méri

A karaktered csupa izom és megértő? Briliáns és elbűvölő? Fürge és szívós? A tulajdonságaid jelképezik ezeket a jellemzőket – a karakter készségeit és gyengéit.

A játék három legfőbb dobás típusa – a tulajdonság próba, a mentődobás és a támadó dobás – a hat tulajdonságon alapul. A bevezetőben megtalálod a dobások alapszabályát: dobsz d20-szal, hozzáadod a hat tulajdonság közül az egyikhez tartozó tulajdonság módosítót, és az eredményt a célszámhoz hasonlítod.

Ebben a fejezetben találod a tulajdonság próbák és mentődobások részletesebb szabályait, a lények által a játékban elvégezhető legfőbb tevékenységek leírását. A támadó dobások szabályai a 9. fejezetben szerepelnek.

TULAJDONSÁG ÉRTÉKEK ÉS MÓDOSÍTÓK

A lények minden tulajdonságához tartozik egy érték, egy szám, mely az adott tulajdonság erősségét meghatározza. A tulajdonság értéke nem csak a veleszületett készségek mértéke, de befolyásolja a kiképzés, és a tulajdonsághoz tartozó tevékenységekre vonatkozó rátermettség.

A 10-11-es érték az normális emberi átlag, de a kalandozók és sok szörny a legtöbb tulajdonságban átlag feletti. A 18-as érték az emberek által általában elérhető legmagasabb. A kalandozóknak akár 20-as értékei is lehetnek, szörnyek és menyei lények tulajdonságai akár 30-as értéket is elérhetnek.

Mindegyik tulajdonsághoz tartozik egy módosító is, melyet a tulajdonság értéke határoz meg, és -5 (az 1-es tulajdonság esetén) és +10 (30-as tulajdonság esetén) közötti szám lehet. A Tulajdonság Értékek és Módosítók táblázatában megtalálhatóak a lehetséges tulajdonság értékekhez (1-től 30-ig) tartozó tulajdonság módosítók.

Meghatározhatod a tulajdonság módosítót a táblázat nélkül is, ha levonsz 10-et a tulajdonság értékéből, majd az eredményt elosztod 2-vel (lefelé kerekítve).

Mivel a tulajdonság módosító beleszámít minden támadó dobásba, tulajdonság próbába és mentődobásba, a módosító gyakrabban számít játék közben, mint az érték.

TULAJDONSÁG ÉRTÉKEK ÉS MÓDOSÍTÓK

Érték	Módosító	Érték	Módosító
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

ELŐNY ÉS HÁTRÁNY

Néha valamilyen különleges tulajdonság vagy varázslat miatt előny vagy hátrány jár egy tulajdonság próbára, mentődobásra vagy támadó dobásra. Ilyenkor dobnod kell egy második d20-szal is. A két dobás közül a magasabbat használod ha előnyöd van, az alacsonyabbat ha hátrányod van. Ha például hátrányod van, és a dobásaid 17 és 5, az 5-ös dobást használod. Ha előnyöd van, és ezeket az értékeket dobod, a 17-est használod.

Ha több helyzet is hatással van a dobásra, és mindegyik előnyt vagy hátrányt jelent a próbára, akkor is csak egy extra d20-szal dobsz. Még ha két előnyös körülmény is előnyt nyújt a dobáshoz, például, akkor is csak egy extra d20-szal dobsz.

Ha a körülmények miatt egy dobásra előny és hátrány is járna, akkor sem előnyöd, sem hátrányod nincsen, és csak egy d20-szal dobsz. Ez akkor is igaz, ha többféle okból is járna hátrány egy dobásra, de csak egy okból jár előny, vagy fordítva. Ezekben az esetekben sem előnyöd, sem hátrányod nincsen.

Ha előnyöd vagy hátrányod van a dobásra, és valamilyen játékszabály (mint például a félszerzetek Szerencsés jellemzője) miatt újra dobhatod a d20 dobást, a két kocka közül csak az egyiket dobhatod újra. Te döntöd el, melyiket. Ha például egy félszerzet előnnyel vagy hátránnyal dob tulajdonság próbát, és a két dobása 1 és 13, akkor a Szerencsés jellemzője miatt az 1-es dobást újradozhatja.

Általában különleges képességek, cselekvések vagy varázslatok miatt szerezhetsz előnyt vagy hátrányt. Az inspiráció segítségével is előnyt szerezhet a karaktered (lásd a 4. fejezetet: "Személyiség és Háttér"). A KM dönthet úgy, hogy a körülmények valamilyen irányba befolyásolják a dobásodat, és ez alapján úgy dönthet, a dobásra előny vagy hátrány jár.

JÁRTASSÁG BÓNUSZ

A karakterek jártasság bónusza a szintétől függ, ahogyan az 1. fejezetben szerepel. A szörnyeknek is van jártasság bónusza, mely bele van számítva az értékeikbe. A bónusz tulajdonság próbákba, mentődobásokba és támadó dobásokba is beleszámíthat.

A jártasság bónuszodat egy dobáshoz vagy értékhez csak egyszer adhatod hozzá. Ha például két különböző szabály alapján is hozzáadhatnád a jártasság bónuszodat a Bölcsesség mentődobásodhoz, mégis csak egyszer adhatod hozzá a bónuszt a dobásodhoz.

Időnként a jártasság bónuszodat megszorozhatod vagy el kell osztanod (megduplázod vagy elfelezed, például) mielőtt a dobáshoz adnád. A zsvány Szakszerűség különlegessége például megduplázza bizonyos tulajdonság próbáknál a jártasság bónuszodat. Ha valamilyen körülmények miatt a jártasság bónuszodat többször is kellene alkalmazni, akkor is csak egyszer adhatod a dobáshoz, egyszer szorozhatod meg vagy osztod el.

Hasonlóképpen, ha egy különlegesség vagy hatás miatt megszorozhatod a jártasság bónuszodat a tulajdonság próbádnál, de a próbára normális esetben egyáltalán nem is adódna hozzá a jártasság bónuszod, a bónuszt továbbra sem adhatod a próbához. Az ilyen próbák esetén a jártasság bónuszod 0, és a 0 megszorozva bármilyen számmal továbbra is 0. Ha például a Történelem szakértelemben nem vagy jártas, nem jelent számodra előnyt, ha megduplázhatod az Intelligencia (Történelem) próbára járó jártasság bónuszodat.

Általában támadó dobásokra vagy mentődobásokra járó jártasság bónuszt nem lehet megszorozni. Ha valamilyen különlegesség vagy hatás alapján mégis megteheted, kövesd ugyanezeket a szabályokat.

TULAJDONSÁG PRÓBÁK

A tulajdonság próba során a karaktered vagy egy szörny próbára teszi született készségeit és szakképzettségét, hogy legyűrjön valamilyen kihívást. A KM tulajdonság próbát kérhet, ha a karakter vagy szörny olyan cselekvéssel próbálkozik (kivéve a támadást) amelyben nem biztos a siker. Amikor az eredmény kétes, a kockák határozzák meg az eseményeket.

Minden tulajdonság próbánál a KM eldönti, a hat tulajdonság közül melyik vonatkozik a feladatra, és mi a feladat nehézsége (melyet a Nehézségi Fok tükröz). Minél nehezebb a feladat, annál magasabb az NF. A Jellemző Nehézségi Fokok táblázata mutatja a leggyakoribb NF-eket.

JELLEMZŐ NEHÉZSÉGI FOKOK

Feladat Nehézsége	NF
Nagyon könnyű	5
Könnyű	10
Közepes	15
Nehéz	20
Nagyon nehéz	25
Szinte lehetetlen	30

Tulajdonság próbánál dobsz d20-szal és hozzáadod a feladatra vonatkozó tulajdonság módosítót. Mint minden d20 dobásnál, minden bónuszt és büntetést számba veszel, és az eredményt összehasonlítod az NF-fel. Ha a végösszeg egyenlő vagy nagyobb az NF-nél, a tulajdonság próba sikeres: a lény legyűrte a kihívást. Egyébként a próba sikertelen, azaz a karakter vagy szörny nem haladt előre a célja felé, vagy a KM által meghatározott hátulütők mellett tudott csak haladni.

VERSENGÉS

Van, amikor egy karakter vagy szörny erőfeszítéseit közvetlenül egy másik erőfeszítése ellenében veti be. Ez lehet a helyzet, ha mindketten ugyanazt próbálják elérni, de csak egyvalaki járhat sikerrel – például ha egy padlóra hullott varázsgyűrűt próbálnak felkapni. Ugyanez a helyzet, ha az egyikük próbálja megakadályozni a másikat valamilyen cél elérésében – például, ha egy szörny megpróbál belögni egy ajtót, melyet egy kalandozó próbál nekifeszülve zárva tartani. Az ilyen helyzetekben az eseményeket egy speciális tulajdonság próba, a versengés határozza meg.

A versengés mindkét résztvevője a saját erőfeszítésének megfelelő tulajdonság próbát dob. Minden érvényes bónuszt és büntetést számításba vesznek, de a végösszeget nem egy NF-hez hasonlítják, hanem a két próba végösszegét hasonlítják össze. A magasabb eredményt elérő résztvevő nyeri meg a versengést. A nyertes kalandozó vagy szörny teljesíti sikeresen a cselekvést, vagy sikeresen megakadályozza a másikat a cselekvésben.

Ha a versengés eredménye döntetlen, a helyzet változatlan marad a versengés előtti állapothoz képest. Előfordulhat, hogy ezzel lényegében az egyik versengő fél nyer. Ha két karakter is megpróbálja felkapni a gyűrűt a földről, egyik karakternek sem sikerül megfognia. Ha egy szörny próbálja kinyitni az ajtót, míg egy kalandozó zárva tartani, az ajtó zárva marad döntetlen esetén.

SZAKÉRTELMEK

Minden tulajdonság a képességek széles körét lefedi, számos különböző szakértelmet, melyben a karakterek és szörnyek jártasak lehetnek. A szakértelem a tulajdonság egy konkrét részterületét fedi le. Ha valaki jártas a szakértelemben, nagyobb figyelmet fordított a területre. (A

karakterek kezdő szakértelem jártasságait a karakteralkotás során határozod meg, a szörnyek szakértelem jártasságai a szörny értékei között találhatók meg.)

Ügyesség próba lehet, például, egy akrobatikus manőver teljesítése, egy apró tárgy feltűnésmentes zsebre vágása, vagy az elrejtőzés. Az Ügyesség mindegyik ilyen részterülete egy-egy szakértelemnek felel meg: az Akrobatika, Kézügyesség és Lopakodás szakértelmeknek. Ha egy karakter a Lopakodás szakértelemben jártas, különösen jó az osonással és rejtőzéssel kapcsolatos Ügyesség próbákban.

Az egyes tulajdonságokhoz kapcsolódó szakértelmeket az alábbi listán találod meg. (Az Állóképességhez nem tartozik szakértelem). A fejezet későbbi részében megtalálhatod az egyes tulajdonságok leírását, a tulajdonsághoz tartozó szakértelmek használatára vonatkozó példákkal.

Erő	Bölcsesség
Atlétika	Állatokkal Bánás
	Észlelés
Ügyesség	Megértés
Akrobatika	Orvoslás
Kézügyesség	Túlélés
Lopakodás	
	Karizma
Intelligencia	Fellépés
Mágiaismeret	Megfélemlítés
Természet	Meggyőzés
Történelem	Megtévesztés
Vallás	
Vizsgálódás	

Van, amikor a KM egy adott szakértelem használatával kér tulajdonság próbát – például: "Dobj Bölcsesség (Észlelés) próbát". Máskor a játékos kérdezhet rá a KM-től, hogy egy adott szakértelemben való jártassága használható-e a próbánál. Mindkét esetben, ha a karakter jártas a szakértelemben, a jártasság bónuszát hozzáadhatja a szakértelemmel kapcsolatos tulajdonság próbáihoz. Ha nem jártas a szakértelemben, normálisan dob tulajdonság próbát.

Ha például a karakter megpróbál megmászni egy veszélyes sziklafalat, a Kalandmester Erő (Atlétika) próbát kérhet. Ha a karakter jártas Atlétikában, a karakter jártasság bónuszát hozzáadhatja az Erő próbához. Ha a karakter nem jártas a szakértelemben, sima Erő próbát dob.

ALTERNATÍVA: SZAKÉRTELMEK KÜLÖNBÖZŐ TULAJDONSÁGOKKAL

Általában egy szakértelemben való jártasság csak egy adott tulajdonsággal kapcsolatos próbát befolyásolhat. Az Atlétika jártasság például általában Erő próbákat befolyásolhat. Bizonyos helyzetekben azonban egyes szakértelmek logikusan segíthetik más tulajdonságok használatát is. Ilyen esetekben a KM szokatlan tulajdonság-

szakértelem kombinációkban kérhet próbát, vagy te magad is felvetheted, hogy a szakértelmedet használhatod-e szokatlan tulajdonság próbánál. Ha például egy tengeri szigetről a szárazföldre kell úsznod, a KM Állóképesség próbát kérhet, hogy kiderüljön, elég szívós vagy-e a táv megtételéhez. Ebben az esetben a KM megengedheti, hogy az Atlétika jártasságodat figyelembe vegyed, és Állóképesség (Atlétika) próbát kérhet. Így ha jártas vagy Atlétikában, a jártasság bónuszodat az Állóképesség próbához adhatod, ahogy azt általában egy Erő (Atlétika) próba során tennéd. Hasonlóképpen, ha a törpe harcoss nyers ereje fitogtatásával akarja megfélemlíteni az ellenfelét, a KM kérhet Erő (Megfélemlítés) próbát, bár a Megfélemlítés általában a Karizmához kapcsolódik.

PASSZÍV PRÓBÁK

A passzív próba olyan tulajdonság próba, melynek során nem dobsz a kockával. Az ilyen próba jelképezheti egy sorozatos tevékenység átlagos eredményét, például ha újra és újra keresed a titkos ajtót, de akkor is használható, ha a KM titokban akarja meghatározni, a karakterek kocka dobása nélkül sikeresek-e, például észrevesznek-e egy rejtőző szörnyet.

A karakter próbájának az összegét a következőképpen határozzuk meg passzív próba esetén:

$$10 + \text{a próbára vonatkozó minden módosító}$$

Ha a karakternek előnye van a próbára, adj az összeghez 5-öt. Hátrány esetén vonj le belőle 5-öt. A játékban a passzív próba összegét **értéknek** hívjuk.

Ha például egy 1. szintű karakter Bölcsessége 15-ös, és jártas Észlelésben, akkor a passzív Bölcsesség (Észlelés) értéke 14.

A rejtőzés szabályai az "Ügyesség" részben a passzív próbákban alapulnak, csakúgy, mint a 8. fejezetben a felfedezés szabályai.

EGYÜTTMŰKÖDÉS

Van, hogy két vagy több karakter összeáll, és együtt próbálkoznak egy feladat megoldásával. Az erőfeszítést vezető karakter – vagy akinek a legmagasabb a tulajdonság módosítója – előnnyel dobhatja a tulajdonság próbát, mivel a többi karakter segíti. Harcban ezt a Segítség cselekvéssel lehet elérni (lásd a 9. fejezetet).

A karakter akkor segíthet a másinak, ha a feladatot ő maga egyedül is megpróbálhatná. Például zárnyitáshoz szükséges a jártasság tolvajszerszámok használatában, így a járatlan karakter nem segíthet ebben a feladatban másnak. Ezen kívül a karakter csak akkor segíthet, ha két vagy több személy együttműködése hasznos lehet. Egyes feladatok, mint mondjuk cérnát fűzni egy tűbe, nem lesznek könnyebbek segítség ellenére sem.

CSOPORTOS PRÓBÁK

Amikor többen próbálnak csoportként megoldani egy feladatot, a KM kérhet csoportos tulajdonság próbát. Ilyen helyzetekben a feladatban jártas karakterek próbálják kompenzálni a többiek ügyetlenségét.

Csoportos tulajdonság próbánál a csoport minden tagja tulajdonság próbát dob. Ha a csoport legalább fele sikerrel jár, az egész csoport próbája sikeres. Ha nem, a csoport próbája sikertelen.

A csoportos próbák nem túl gyakoriak, akkor a leghasznosabbak, ha a csoport egyként járhat csak sikerrel vagy bukhat el. Ha például a kalandozók próbálnak eligazodni egy mocsárvidéken, a KM kérhet csoportos Bölcsesség (túlélés) próbát, hogy a karakterek elkerüljék az ingoványt, víznyelőket és más természeti veszélyforrásokat. Ha a csoport legalább felének sikeres a próbája, a sikeres karakterek átvezették társaikat a veszélyeken. Ha nem, a csoport belebotlik egy veszélyforrásba.

EGYES TULAJDONSÁGOK

Minden feladat, melyet a játékban a karakterek és szörnyek megkísérelnek, valamelyik tulajdonsághoz kapcsolódik. Ebben a részben alaposabb szabályok találhatóak arról, mit is jelentenek az egyes tulajdonságok, és hogyan lehet játék közben használni őket.

ERŐ

Az Erő a testi erőt méri, az edzettséget, és hogy mennyire vagy képes nyers, fizikai erő kifejtésére.

ERŐ PRÓBÁK

Az Erő próbát használsz, ha fel akarsz emelni, eltolni, elhúzni vagy összetörni valamit, áterőltetni a testedet egy szűk helyen, vagy más módon nyers erővel akarsz megoldani egy helyzetet. Az Atlétika szakértelem mutatja a rátermettségedet bizonyos Erő próbákban.

Atlétika. Erő (Atlétika) próbával oldhatsz meg nehéz helyzeteket mászás, ugrás vagy úszás közben. Néhány példa ezekre a tevékenységekre:

- Meg akarsz mászni egy meredek, csúszós sziklafalat, elkerülni a veszélyeket falmászás közben, vagy a kapaszkodni, amikor valaki megpróbál lelökni.
- A szokásosnál nagyobb távolságot próbálsz átugrani, vagy ugrás közben valamilyen kunsztot megpróbálni.
- Veszélyes áramlatok közt, viharos vizeken, vagy sűrű hínárral borított vízen küszködve próbálsz úszni vagy a felszínen maradni. Vagy valaki megpróbál a víz alá nyomni, vagy zavarni úszás közben.

Más Erő próbák. A KM Erő próbát kérhet, ha az alábbi feladatok valamelyikével próbálkozol:

- Belökni egy beszorul, bezárt vagy elrekesztelt ajtót
- Szétfeszíteni kötelekeket

- Átszuszakolni magad egy szűk járaton
- Kapaszkodni a szekérbe, ami mögött a porban csúszol
- Fellökni egy szobrot
- Megtartani az elgördülő sziklát

TÁMADÓ DOBÁS ÉS SEBZÉS

Az Erő módosítótad hozzáadod a támadó dobásodhoz és sebzés dobásodhoz amikor közelharc fegyverrel támadsz, mint például buzogánnyal, csatabárdal vagy gerellyel. A közelharc fegyvereket testközelből közelharc támadásra használhatod, de némelyiket elhajítva távolsági támadást is végezhetsz velük.

EMELÉS ÉS CIPELÉS

Az Erő értéked határozza meg, mekkora súlyt bírsz el. A következő fogalmak határozzák meg, mekkora súlyt emelhetsz el vagy cipelhetsz.

Terhelhetőség. A terhelhetőséged az Erő értéked 15-szöröse. Ezt a súlyt (fontban, azaz ½ kg-ban kifejezve) tudod magaddal cipelni. Ez az érték elég magas, hogy a legtöbb karakternek nem kell aggódnia miatta.

Tolás, Húzás és Emelés. A terhelhetőséged kétszeresét (vagyis az Erő értéked 30-szorosát) tudod elhúzni, eltolni vagy felemelni, fontban (azaz ½ kg-ban) kifejezve. Amikor a terhelhetőségedet meghaladó súlyt tolsz vagy húzol, a sebességed 5 lábra csökken.

Méret és Erő. Nagyobb lények nagyobb súlyt fel tudnak emelni, míg Apró lények kevesebbet. Minden egyes Közepes feletti méretkategóriáért duplázd meg a lény terhelhetőségét és az általa eltolható, elhúzható vagy felemelhető súly mértékét. Apró lények csak fele akkora súllyal boldogulnak.

ALTERNATÍVA: MEGTERHELTSÉG

Az emelésre és cipelésre vonatkozó szabályok szándékosan egyszerűek. Ha ezt az alternatívát használsz, részletesebb szabályok alapján határozhatod meg, mennyire hátráltatja a karaktereket a felszerelésük súlya. Ha ezt az alternatívát használsz, az 5. fejezetben a Páncél táblázat Erő oszlopát ne használd.

Ha az általad cipelt súly meghaladja az Erő értéked 5-szörösét, **megterhelt** vagy, ezért a sebességed csökken 10 lábnyival.

Ha az általad cipelt súly meghaladja az Erő értéked 10-szeresét, de nem több a maximális terhelhetőségednél, akkor **súlyosan megterhelt** vagy, ezért a sebességed 20 lábnyival csökken, és hátrány jár az Erő, Ügyesség vagy Állóképesség alapú tulajdonság próbáidra, támadó dobásaidra és mentődobásaidra.

ÜGYESSÉG

Az Ügyesség méri a ruganyosságot, a reflexeket és az egyensúlyozó készséget.

ÜGYESSÉG PRÓBÁK

Az Ügyesség próbát használod, ha fűgén, ügyesen vagy csendesen akarsz mozogni, vagy ha nem akarsz elesni veszélyes terepen. Az Akrobatika, Kézügyesség és Lopakodás szakértelmek mutatják a rátermettségedet bizonyos Ügyesség próbákban.

Akrobatika. Ügyesség (Akrobatika) próbával talpon maradhatsz zűrös helyzetekben is, például ha jégen próbálsz futni, kötélén táncolni, vagy egy hullámveréstől ingó hajó fedélzetén. A KM Ügyesség (Akrobatika) próbát kérhetsz, ha akrobatikus mutatványokra készülsz: elegáns ugrásokra, bukfencekre, szaltókra vagy pörgésekre.

Kézügyesség. Ha bűvészkedni próbálsz, vagy kézmozdulatokkal ügyes trükköket elvégezni (például észrevétlenül elhelyezni egy tárgyat valakinél, vagy elrejteni egy tárgyat magadnál), Ügyesség (Kézügyesség) próbát kell dobnod. A KM szintén Ügyesség (Kézügyesség) próbát kérhet, ha megpróbálsz észrevétlenül kizsebelni valakit, vagy elemelni az erszényét.

Lopakodás. Dobj Ügyesség (Lopakodás) próbát, hogy elrejtőzz az ellenségeid előtt, átsurranj az őrk között, észrevétlenül elosonj, vagy valaki háta mögé sompolyogj anélkül, hogy meglátnának vagy meghallanának.

Más Ügyesség próbák. A KM Ügyesség próbát kérhet, ha az alábbi feladatok valamelyikével próbálkozol:

- Meredek emelkedőn irányítani egy megrakott társzekeret
- Harci szekérrel bevenni egy éles kanyart
- Feltörni egy zárat
- Hatástalanítani egy csapdát
- Biztonságosan megkötözni a foglyodat
- Kitekergőzni a kötelékeidből
- Húros hangszeren játszani
- Valamilyen kicsi vagy aprólékos tárgyat készíteni

TÁMADÓ DOBÁS ÉS SEBZÉS

Az Ügyesség módosítótad hozzáadod a támadó dobásodhoz és sebzés dobásodhoz amikor távolsági fegyverrel támadsz, mint például parittyával vagy hosszú íjjal. Akkor is hozzáadhatod az Ügyesség módosítótad a támadó dobásodhoz és a sebzés dobásodhoz, amikor "pontos" jellemzőjű közelharc fegyverrel támadsz, például törrel vagy vívótőrrel.

VÉDETTSÉGI FOK

Attól függően, milyen páncélt viselsz, lehet, hogy az Ügyesség módosítótad vagy egy részét hozzáadod a Védettségi Fokodhoz, az 5. fejezetben leírtak szerint.

KEZDEMÉNYEZÉS

Minden harc elején egy Ügyesség próbát dobsz kezdeményezés dobásként. A kezdeményezés határozza

meg, a lények milyen sorrendben cselekszenek harc során, a 9. fejezetben leírtak szerint.

REJTŐZÉS

A KM dönti el, a körülmények mikor adnak lehetőséget elrejtőzésre. Amikor megpróbálsz elrejtőzni, dobj Ügyesség (Lopakodás) próbát. Amíg fel nem fedeznek, vagy abba nem hagyod a rejtőzést, ennek a próbának a végösszege verseng minden lény Bölcsesség (Észlelés) próbájával, aki aktívan keresi jelenléted nyomait.

Nem rejtőzhetsz el egy lény előtt, ha az tisztán lát, és elárulod, hol vagy, ha zajt csapsz (például ha rákiáltasz valakire, vagy felborítasz egy vázát). A láthatatlan lényeket nem lehet látni, így mindig megpróbálhatnak elrejtőzni. De a nyomait így is észre lehet venni, és így is csendben kell maradnia.

A harcban a legtöbb lény folyamatosan figyel a veszély jeleit maga körül, így ha előbújsz, és megpróbálsz megközelíteni valakit, általában meglátnak. Bizonyos körülmények között azonban a Kalandmester megengedheti, hogy elrejtőzve maradj amikor megközelítesz egy lényt, ha annak figyelmét elterelték rólad. Így előnnyel támadhatod meg, mielőtt észrevenne.

Passzív Észlelés. Amikor elrejtőzöl, van rá esély, hogy valaki észrevegyen, még ha nem is keres aktívan. Ennek eldöntéséhez a KM összehasonlítja a te Ügyesség (Lopakodás) próbád eredményét a lény passzív Bölcsesség (Észlelés) értékével, ami 10 + a lény Bölcsesség módosítója, plusz minden más bónusz és büntetés. Ha a lénynak előnye van, az értéke 5-tel magasabb. Ha hátránya, 5-tel alacsonyabb.

Ha például egy 1. szintű karakter (akinek jártasság bónusza +2) Bölcsessége 15-ös (+2 módosító), és jártas Észlelésben, akkor a passzív Bölcsesség (Észlelés) értéke 14.

Mit Láthatsz? Az egyik fontos tényező a rejtőző lények vagy rejtett tárgyak megtalálása kapcsán, hogy milyen jól látsz a területen, hiszen a terület viszonyaitól függően a rejtőző lehet **részlegesen** vagy **teljesen eltakart**, ahogyan az a 8. fejezetben szerepel.

ÁLLÓKÉPESSÉG

Az Állóképesség az egészség, kitartás és életerő mértéke.

ÁLLÓKÉPESSÉG PRÓBÁK

Az Állóképesség próbák ritkák, és nincsenek Állóképességhez kapcsolódó szakértelmek, mivel a tulajdonság által leképezett kitartás főként passzív módon működik, nem pedig a karakter vagy szörny valamilyen konkrét erőfeszítést tükröz. Állóképesség próba lehet, ha megpróbálsz a korlátaidat túlszárnyalni.

A KM Állóképesség próbát kérhet, ha az alábbi feladatok valamelyikével próbálkozol:

- Visszatartod a lélegzeted
- Órákon át, pihenés nélkül menetelsz vagy dolgozol
- Kihagyod az alvást
- Étél és ital nélkül kell túlélned
- Egy húzásra megpróbálsz ledönteni egy kupa sört

ÉLETERŐ PONTOK

Az Állóképesség módosítód beleszámít az életerő pontjaidba. Általában minden Életerő Dobáshoz hozzáadod az Állóképesség módosítót, amikor dobással meghatározod az életerő pontjaidat.

Ha az Állóképesség módosítód megváltozik, a maximális életerő pontjaid száma is változik, mintha csak 1. szint óta megváltozott Állóképesség módosítód lett volna. Ha például megemeled az Állóképesség értékét 4. szinten, és az Állóképesség módosítód +1-ről +2-re változik, úgy kell módosítanod a maximális életerő pontjaid számát, mintha mindig is +2-es lett volna a módosítód. Így az első három szinten miatt 3-mal megnő az életerő pontjaid száma, 4. szinten pedig az új módosítód alapján dobod az új életerő pontjaidat. Ha pedig 7. szinten valamilyen hatás csökkenti az Állóképességed értékét, és az Állóképesség módosítód 1-gyel csökken, akkor a maximális életerő pontjaid száma is csökken 7-tel.

INTELLIGENCIA

Az Intelligencia méri az elme élességét, az emlékezőtehetséget, és a logikus érvelés képességét.

INTELLIGENCIA PRÓBÁK

Az Intelligencia próbát használod, ha a logikádat, tanulmányaidat, memóriádat vagy következtetési képességedet veted latba. A Mágiaismeret, Természet, Vallás és Vizsgálódás szakértelmek mutatják a rátermettségedet bizonyos Intelligencia próbákban.

Mágiaismeret. Intelligencia (Mágiaismeret) próbával fel tudsz idézni a varázslatokkal, varázstárgyakkal, misztikus szimbólumokkal, mágikus hagyományokkal, a létsíkokkal és azok lakóival kapcsolatos információkat.

Természet. Az Intelligencia (Természet) próbáid mutatják, mit tudsz a különféle vidékekkel, növényekkel, állatokkal, az időjárással és a természeti ciklusokkal kapcsolatban.

Történelem. Az Intelligencia (Történelem) próbák a történelmi eseményekkel, legendás személyekkel, ősi királyságokkal, réges-régi vitákkal, közelmúltbeli háborúkkal vagy éppen elvesztett civilizációkkal kapcsolatos részletek felidézésére szolgálnak.

Vallás. Intelligencia (Vallás) próbával felidézheted az istenségekkel, rítusokkal és fohászokkal, egyházi szervezetekkel, szent szimbólumokkal és titkos kultuszok praktikáival kapcsolatos tudást.

Vizsgálódás. Amikor körbenézel, hogy nyomokat keress, és ezekből a nyomokból következtetéseket vonj le, Intelligencia (Vizsgálódás) próbát kell tenned. Kikövetkeztetheted egy elrejtett tárgy helyét, a seb alakjából rájöhetsz, milyen fegyverrel ejtették, vagy kitalálhatod, hol van az alagút leggyengébb pontja, mely a beomlasztására alkalmas lehet. Ha ősi tekercsek között kutatva valamilyen rejtett tudás szilánkjait keresed, szintén Intelligencia (Vizsgálódás) próbára lehet szükség.

Más Intelligencia próbák. A KM Intelligencia próbát kérhet, ha az alábbi feladatok valamelyikével próbálkozol:

- Szavak használata nélkül kommunikálni egy lénnel
- Felbecsülni egy drágakő értékét
- Városi őrnek álcázni magad
- Iratot hamisítani
- Felidézni valamilyen szakmával vagy mesterséggel kapcsolatos tudást
- Nyerni egy stratégiát igénylő játékban

VARÁZSLÁS TULAJDONSÁG

A varázslóknak az Intelligencia a varázslás tulajdonsága, ez alapján határozzák meg a varázslataik elleni mentődobások NF-jét.

BÖLCSESSÉG

A bölcsesség tükrözi, mennyire vagy összhangban a körülötted lévő világgal, az éberségedet és az intuíciodat méri.

BÖLCSESSÉG PRÓBÁK

Bölcsesség próba segítségével olvashatsz a testbeszédben, megértheted mások érzéseid, felfigyelhetsz dolgokra a környezetben, vagy elláthatsz egy sebesültet. Az Állatokkal Bánás, Észlelés, Megértés, Orvoslás és Túlélés szakértelmek mutatják a rátermettségedet bizonyos Bölcsesség próbákban.

Állatokkal Bánás. Ha kérdés, sikerül-e lecsillapítani egy házasított állatot, megakadályozni, hogy a hatásod megriadjon, vagy megérteni egy állat szándékát, a KM Bölcsesség (Állatokkal Bánás) próbát kérhet. Szintén Bölcsesség (Állatokkal Bánás) próba segítségével irányíthatod a hatásodat veszélyes manőverek során.

Észlelés. Bölcsesség (Észlelés) próba segítségével meglátod, meghallod, vagy más módon érzékeled valaminek a jelenlétét. Azt mutatja, mennyire figyelsz a környezetedre, és milyen élesek az érzékszerveid. Meghallhatsz például egy beszélgetést csukott ajtón keresztül, hallgatózhatsz egy nyitott ablaknál, meghallhatod, hogy szörnyek ólálkodnak az erdőben. Felfigyelhetsz rejtett vagy nehezen észrevehető dolgokra, akár az orkok út menti rejtett kelepcejére, a sikhátor árnyai közt rejtőző gazemberekre, vagy a csukott rejteajtó alatt átsűrődő gyertyafényre.

REJTETT TÁRGYAK MEGTALÁLÁSA

Amikor a karaktered valamilyen rejtett tárgyat keres, például egy titkos ajtót vagy csapdát, a KM általában Bölcsesség (Észlelés) próbát kér. Ezzel a próbával felfigyelhetsz rejtett részletekre, vagy más nyomokra melyeket egyébként nem vennél észre.

Általában le kell írnod, mit is vizsgálsz, hogy a KM meghatározhassa a siker esélyét. Előfordulhat például, hogy egy kulcsot egy szekrény legfelső fiókjában, összehajtogatott ruhák alá rejtették. Ha azt mondd a KM-nek, hogy a szobában körbejárva a falakat és a bútorzatot nézed át nyomok után kutatva, nincs esélyed a kulcs megtalálására, a Bölcsesség (Észlelés) próbád eredményétől függetlenül. Csak ha szólsz, hogy a fiókokat is kinyitod, vagy hogy a fiókos szekrényt is átkutatod, akkor van esélyed a kulcs megtalálására.

Megértés. Bölcsesség (Megértés) próbával meghatározhatod más lények valódi szándékait, például hogy hazudnak-e, vagy hogy rájöjj, mire készül valaki. Ehhez a testbeszédéből, beszédstílusából, viselkedése változásaiból próbálsz jeleket leszárn.

Orvoslás. Bölcsesség (Orvoslás) próbával stabilizálhatod egy haldokló bajtársadat, vagy diagnosztizálhatsz egy betegséget.

Túlélés. A KM Bölcsesség (Túlélés) próbát kérhet a nyomkövetéshez, vadászathoz, hogy átvezesd a társaságot a fagyos tundrán, azonosítsd a közelben élő bagoly-medvére utaló jeleket, az időjárás előre jelzéséhez, vagy éppen ingovány vagy más természeti veszélyforrás elkerüléséhez.

Más Bölcsesség próbák. A KM Bölcsesség próbát kérhet, ha az alábbi feladatok valamelyikével próbálkozol:

- Megtippeld, érzésre melyik lehetséges cselekvés lenne a jobb
- Megállapítsd, hogy egy látszólag halott vagy éppen élő lény valójában élőholt-e

VARÁZSLÁS TULAJDONSÁG

A papoknak a Bölcsesség a varázslás tulajdonsága, ez alapján határozzák meg a varázslataik elleni mentődobások NF-jét.

KARIZMA

A Karizma mutatja meg, milyen hatékonyan tudsz másokkal érintkezni. Beletartozik a magabiztosság, ékesszólás, lehet elbűvölő vagy tekintélyt parancsoló személyiség jele.

KARIZMA PRÓBÁK

Karizma próbára kerülhet sor, ha másokat próbálsz befolyásolni vagy szórakoztatni, erőteljes benyomást akarsz kelteni vagy meggyőzően próbálsz hazudni, vagy komplikált társasági helyzetekben boldogulni. A Fellépés,

Megfélemlítés, Meggyőzés és Megtévesztés szakértelmek mutatják a rátermettségedet bizonyos Karizma próbákban.

Fellépés. A Karizma (Fellépés) próbád mutatja meg, mennyi sikerül szórakoztatni a közönséget zenével, tánccal, színészkedéssel, meséléssel, vagy más előadó művészeti tevékenységgel.

Megfélemlítés. Ha valakit fenyegetéssel, ellenséges tettekkel, fizikai erőszakkal próbálsz befolyásolni, a KM Karizma (Megfélemlítés) próbát kérhet. Ilyen lehet, ha információt próbálsz kiszedni egy fogolyból, rávenni utcai gazembereket, hogy lépjenek le, vagy ha egy törött palackkal a markodban próbálsz rávenni a gúnyolódó nagyvezírt, hogy fontolja meg még egyszer az álláspontját.

Meggyőzés. Ha tapintatosan, elegánsan, jóindulatúan próbálsz valakit vagy valakit befolyásolni, a KM Karizma (Meggyőzés) próbát kérhet. A meggyőzés jóindulatú viselkedést jelenthet, barátságosságot, szívélyes kéréseket, vagy az etikett betartását. Meggyőzés például, ha rá akarsz venni a kancellárt, hogy engedjen a király színe elé, ha békétárgyalásokat vezetsz két háborúzó törzs között, vagy ha egy városi tömeget akarsz lelkesíteni.

Megtévesztés. A Karizma (Megtévesztés) próbád eredményén múlik, meggyőzően sikerül-e elrejtened az igazságot, akár szóban, akár tetteiddel. A megtévesztés lehet mások félrevezetése kétértelmű jelekkel, vagy kétségtelen hazugság. Megtévesztésre kerülhet sor, ha megpróbálsz összezavarni egy strázst, rászedni egy kereskedőt, szerencsejátékkal pénzt nyerni, hihetően használni az álcát, hamis ígérekkel elaltatni mások gyanúját, vagy faarccal mások szemébe hazudni.

Más Karizma próbák. A KM Karizma próbát kérhet, ha az alábbi feladatok valamelyikével próbálkozol:

- Találni valakit, aki elmeséli a helyi híreket, szóbeszédet és pletykákat
- Elvegyülni a tömegben, hogy a beszélgetések fő témáit kihallgasd

VARÁZSLÁS TULAJDONSÁG

A bárdoknak, lovagoknak, mágusoknak és boszorkánymestereknek a Karizma a varázslás tulajdonsága, ez alapján határozzák meg a varázslataik elleni mentődobások NF-jét.

MENTŐDOBÁSOK

Mentődobás – vagy egyszerűen csak mentő – megpróbálni ellenállni egy varázslat, csapda, mérge, fertőzés vagy hasonló veszélyforrás hatásának. Általában nem te döntöd el, mikor akarsz mentődobást dobni; akkor kell mentőt dobnod, ha a karaktered valamilyen veszélybe kerül.

A mentődobás d20 dobás, melyhez hozzáadod a megfelelő tulajdonság módosítót. Például az Ügyesség mentődobásnál az Ügyesség módosítót használod.

A mentődobásokra vonatkozhatnak helyzeti bónuszok vagy büntetések, járhat a dobásra előny vagy hátrány, a KM döntésétől függően.

Minden osztály jártas legalább két mentődobásban. A varázsló, például, jártas az Intelligencia mentődobásokban. A szakértelem jártasságokhoz hasonlóan, a mentődobás jártasság esetén a karakter hozzáadhatja a jártasság bónuszát az adott tulajdonság használatával dobott mentődobásokhoz. Néhány szörnynek is lehetnek mentődobás jártasságai.

A mentődobások Nehézségi Foka a mentődobást okozó hatástól függ. A varázslatok elleni mentődobások NF-jét, például, a varázsló varázslás tulajdonsága és jártasság bónusza határozza meg.

A sikeres vagy sikertelen mentődobás következményét az adott hatás leírása tartalmazza. Általában a sikeres mentődobás azt jelenti, hogy a lény elkerülte a veszélyt, vagy csak kisebb kárt okoz neki a hatás.

8. FEJEZET: KALANDOZÁS

BEHATOLNI AZ ŐSI RETTENET SÍRBOLTJÁBA, LOPAKODNI VÍZMÉLYVÁRA sötét sikátoraiban, új ösvényt vágni a Rémület Szigetének dzsungelében – ilyesemből állnak a DUNGEONS & DRAGONS kalandok. A karaktered a játékban felfedezhet elfeledett romokat és feltérképezetlen vidékeket, sötét titkokra és baljós fondorlatokra deríthet fényt, ádáz szörnyeket gyilkolhat. És ha minden jól megy, a karaktered mindezt túlélve méltó jutalomban részesül, majd új kalandokra kerekedik fel.

Ebben a fejezetben a kalandozó élet alapjairól van szó: a mozgás szabályaitól kezdve a társasági érintkezés részleteiig. Ez a fejezet foglalja össze a pihenés szabályait is, valamint a karaktered számára a kalandok között elérhető tevékenységeket.

Akár egy poros kazamatában próbálnak eligazodni a kalandozók, akár a királyi udvar összetett viszonyai között, a játék egyfajta természetes ritmust követ, ahogyan az a bevezetőben szerepel:

1. A KM leírja a környezetet.
2. A játékosok leírják, mit akarnak tenni.
3. A KM elmeséli a cselekedetek eredményét.

A KM általában egy térképet használ a kaland vázaként, melyen nyomon követheti, hogy haladnak a karakterek a labirintus folyosóin vagy a vadonban. A KM jegyzetei (beleértve a térkép fontos pontjainak magyarázatát) leírják, mit találhatnak a kalandozók az újabb és újabb területeken. Van, amikor az idő múlása és a kalandozók tettei határozzák meg, mi történik, így a KM idővonalat vagy folyamatábrát is használhat az események nyomon követésére, nem csak térképet.

IDŐ

Ha az idő múlásának nyomon követése fontos, a KM dönti el, mennyi időbe telik egy feladat elvégzése. A KM a helyzettől függően más és más léptéken számolhatja az idő múlását. Egy labirintusban, a kalandozók mozgását **percekben** lehet mérni. Egy perc alatt végigvonulhatnak egy folyosón, még egy percig csapdákat kereshetnek az ajtónál a folyosó végén, és jó tíz percet tölthetnek az ajtón túli helyiség átkutatásával, hátha találnak valami érdekeset vagy értékeset.

A városban vagy vadonban sokszor **órákban** érdemes mérni az időt. A kalandozók az erdő mélyén álló magányos torony felé sietnek, tizenöt mérföldnyi utat négy óra alatt megtéve.

Hosszabb utaknál **napokban** érdemes mérni az idő múlását. A Baldur Kapujától Vízmélyváráig vezető úton a kalandozók négy eseménytelen nap után szaladnak bele útonálló goblinok kelepcéjébe.

Harcban, és más gyorsan folyó helyzetekben a játék **körönként** zajlik, 6 másodperces szakaszokban, melyről a 9. fejezet szól.

MOZGÁS

Átúszni a zúgó folyót, a labirintus folyosóin settenkedni, megmászni a veszedelmes hegyoldalt – mindenféle mozgásnak fontos szerepe van a D&D kalandokban.

A KM összefoglalhatja a kalandozók mozgását a pontos távolságok és utazási idő számítása nélkül is: „áthaladtok az erdőn, és a harmadik napon estére megtaláljátok a kazamata bejáratát”. Még egy labirintusban is, különösen ha az nagyobb labirintus vagy barlangrendszer, a KM összefoglalhatja a csapat haladását két esemény között: „Miután végeztetek az őrzővel az ősi törpe erőd bejáratánál, a térkép alapján tájékozódva áthaladtok több mérföldnyi visszhangzó folyosón, míg el nem értek egy szakadékhöz, mely fölött keskeny kő boltív vezet át.”

Van amikor fontos, viszont, pontosan tudni, meddig tart eljutni egyik pontból a másikba, akár napokig, órákig, akár csak percekig tart az út. Az utazási idő meghatározását szolgáló szabályok két tényezőn alapulnak: az utazó lényeknek mekkora a sebessége és milyen tempóban haladnak, illetve milyen terepen haladnak át.

SEBESSÉG

Minden karakternek és szörnynek van sebessége. Ezt a távolságot (lábban, azaz 30cm-ben kifejezve) teszi meg gyalogolva 1 kör alatt. Ez a távolság életveszélyes helyzetekben jellemző gyors nekiiramodásoknál jellemző.

Az alábbi szabályok határozzák meg, egy karakter vagy szörny mekkora távolságot tud megtenni egy perc, egy óra vagy egy nap alatt.

ÚTI TEMPÓ

Az utazó kalandozók átlagos, gyors vagy lassú tempóban haladhatnak, az Úti Tempó táblázatban leírtak szerint. A táblázatban szerepel, mekkora távolságot tesz meg a társaság megadott idő alatt, és hogy a tempónak van-e valamilyen egyéb hatása. A gyors tempó mellett a társaság figyelmetlenebb lesz, míg lassú tempóban lehet osonva haladni, és alaposabban átkutatni a környéket (részletesen lásd a „Tevékenységek Utazás Közben” részt később ebben a fejezetben).

Erőltetett Menet. Az Úti Tempó táblázat napi 8 órányi utazást feltételez. A karakterek túlléphetik ezt a korlátozást, de ezzel a kimerülést kockáztatják.

8 órányi utazás után minden további óra alatt a karakterek az „Óra” oszlopban szereplő, a tempójuknak megfelelő távolságot teszik meg, és minden karakternek

Állóképesség mentődobást kell dobnia minden egyes óra végén. Az NF 10 + 1 minden egyes óráért a 8. óra után. Sikertelen mentődobás esetén a karakter elszenved egy szintnyi kimerülést (lásd az A mellékletet).

Hátasok és Járművek. Rövid időtávon (maximum egy órán át) sok állat jóval gyorsabban mozog, mint a humanoid lények. Egy lovas karakter ügetve haladhat egy órán át, és ezalatt kétszer akkora távolságot tesz meg mint gyors tempóban általában. Ha 8-10 mérföldenként (13-16km) kipihent váltó lovak állnak az utazó rendelkezésére, ebben a tempóban igen nagy távolságot tehet meg, de ez meglehetősen ritka eset a sűrűn lakott területeken kívül.

A szekéren, hintón és más szárazföldi járműveken utazó karakterek tempója a szokásos. A vízi járműveket haladó karakterek a jármű sebességétől függő távolságot tudnak megtenni (lásd az 5. fejezetet), és nincs hátránya a gyors tempójú utazásnak, de nincs előnye a lassú tempójú utazásnak sem. A jármű típusától és a legénység nagyságától függően hajók akár napi 24 órában is haladhatnak.

Egyes különleges hatások, például a pegazus vagy a griff, illetve különleges járművek, például a *repülő szőnyeg*, gyorsabb utazást is lehetővé tesznek. Az *Útmutató Kalandmestereknek* tartalmaz részletesebb információt a különleges utazási módokról.

ÚTI TEMPÓ

Megtett távolság időegységenként:

Tempó	Perc	Óra	Nap	Hatás
Gyors	400 láb (120m)	4 mérföld (6,5 km)	30 mérföld (48 km)	-5 büntetés passzív Bölcsesség (Észlelés) értékre
Átlagos	300 láb (90m)	3 mérföld (5 km)	24 mérföld (39 km)	–
Lassú	200 láb (60m)	2 mérföld (3 km)	18 mérföld (29 km)	Lehetséges lopakodás

NEHÉZ TEREPE

Az Úti Tempó táblázatban szereplő távolságok akkor érvényesek, ha az út viszonylag egyszerű terepen át vezet: utakon, nyílt síkságon, járható folyosókon. De a kalandozók gyakran sűrű erdőbe, mély mocsarakba, törmelékkel teli romokba, meredek hegyoldalakra és jég borította vidékre tévednek – ezek pedig nehéz terepnek számítanak.

Nehéz terepen a sebesség a felére csökken: 1 lábnyi mozgás nehéz terepen a sebességedből 2 lábnyit emészt fel – így csak a normális távolság felét tudod bejárni percenként, óránként és naponta is.

KÜLÖNLEGES MOZGÁS TÍPUSOK

A mozgás veszélyes kazamatákban vagy vadon vidékeken gyakran nem csak gyaloglást jelent. A kalandozóknak

mászniuk, kúszniuk, úszniuk vagy ugraniuk is kell, hogy elérjenek a céljukig.

MÁSZÁS, ÚSZÁS ÉS KÚSZÁS

Mászás és úszás közben minden lábnyi megtett mozgás még 1 extra lábnyi sebességet (nehéz terepen 2 extra lábnyi sebességet) emészt fel, hacsak a mozgó lénynak nincsen mászási vagy úszási sebessége. A Km döntése függvényében egy csúszós, függőleges felület megmászása, vagy elegendő kapaszkodó nélküli felületen mászni sikeres Erő (Atlétika) próbát igényelhet. Hasonlóképpen Erő (Atlétika) próbára lehet szükség, hogy vad vízben előre haladj.

UGRÁS

Az Erő tulajdonságodtól függ, milyen messzire tudsz ugrani.

Távolugrás. Ha távolra akarsz ugrani, az átugrott távolság megegyezik az Erő tulajdonságod értékével, lábban (×30cm) kifejezve, ha legalább 10 lábnyit (3m) tudsz gyalog haladni közvetlenül az ugrás előtt. Ha helyből kell távolra ugranod, csak a távolság felét tudod átugrani. Mindkét esetben minden egyes lábnyi átugrott távolság egy lábnyi mozgást használ el a sebességedből.

A fenti szabály akkor érvényes, ha az ugrásod magassága nem számít, például ha egy patakot vagy szakadékot kell átugranod. Ha a KM szükségesnek tartja, NF 10 Erő (Atlétika) próbára van szükség ahhoz, hogy ugrás közben átjuss egy alacsonyabb akadály felett (amelynek legfeljebb az ugrott távolság negyede a magassága), például egy sövény vagy alacsony falszakasz felett. Egyébként belebotlasz.

Ha nehéz terepre érkezel, NF 10 Ügyesség (Akrobatika) próbát kell tenned, hogy talpra érkezz. Különben elesel.

Magasugrás. Ha minél magasabbra próbálsz ugrani, a földtől 3 + az Erő módosítóddal megegyező lábnyit (×30cm) emelkedsz el, ha legalább 10 lábnyit (3m) tudsz gyalog haladni közvetlenül az ugrás előtt. Ha helyből kell a magasba ugranod, csak a távolság felét tudsz felugrani. Mindkét esetben minden egyes lábnyi emelkedés egy lábnyi mozgást használ el a sebességedből. Bizonyos esetekben a KM Erő (Atlétika) próba fejében engedélyezheti, hogy megpróbálj ennél magasabbra is ugrani.

A karodat a magasságod felével megegyező távolságra tudod kinyújtani a fejed felé ugrás közben. Így függőlegesen felérhetsz az ugrásod magasságán túl a magasságod 1½-szereséig.

TEVÉKENYSÉGEK UTAZÁS KÖZBEN

A kazamatákban vagy vadonban haladó kalandozóknak ébernek kell figyelnie potenciális veszélyekre, és néhány karakter más tevékenységet is végezhet, hogy segítse az utazást.

A TÁRSASÁG FELOSZTÁSA

Néha logikus lehet a kalandozó társaság felosztása, különösen, ha egy vagy több karakter előre meggy felderíteni. Ilyenkor a kalandozók több csapatot formálhatnak, és mindegyik más és más sebességgel mozoghat. Minden csoportban külön-külön első, középső és hátsó sor van.

Ennek a módszernek a hátránya, hogy a társaságot több kisebb csoportra osztja, ha támadásra kerülne sor. Az előnye, hogy egy kis, lopakodásra alkalmas csapat elosonhat lassú tempóban az ellenség mellett, akiket ügyetlenebb társaik felriasztanak. Pár lassan haladó zsványt sokkal nehezebb észrevenni, ha törpe harcos barátjukat hátrahagyják.

HALADÁSI SORREND

A kalandoroknak meg kell határozniuk, milyen sorrendben haladnak. Az előre rögzített haladási sorrend segít eldönteni, melyik karakterekre hat egy csapda, kinek van esélye észrevenni a rejtőző ellenséget, ki van a legközelebb az ellenséghez, ha kitör a harc.

Minden egyes karakter vagy az első sorban áll, az (egyik) középső sorban, vagy a hátsó sorban. Az első és hátsó sorban álló karaktereknek elég hely kell haladás közben, hogy a többi vele egy sorban haladó karakterrel egymás mellett elférjenek. Ha túl szűk a hely, a haladási sorrendet változtatni kell, általában azzal, hogy néhány karakter középső sorba kerül.

Háromnál Kevesebb Sor. Ha a kalandozó társaság csak két sorba osztja be a haladási sorrendjét, akkor ez az első és a hátsó sor lesz. Ha csak egy sor van, az első sornak számít.

LOPAKODÁS

Ha lassú tempóban haladnak, a karakterek megpróbálhatnak lopakodni. Feltéve, hogy éppen nem nyílt téren vágunk át, meglephetnek más lényeket akikkel összetalálkoznak, vagy akár el is osonhatnak mellettük. Lásd a rejtőzés szabályait a 7. fejezetben.

VESZÉLY ÉSZLELÉSE

A karakterek passzív Bölcsesség (Észlelés) értéke alapján határozható meg, a csoportban bárki felfigyel-e rejtett veszélyforrásokra. A KM dönthet úgy is, hogy egyes veszélyforrásokra csak bizonyos sorokban haladó karakterek figyelhetnek fel. Ha például a karakterek labirintusszerű alagutakban haladnak, a KM dönthet úgy, hogy csak a hátsó sorban haladók hallhatják meg vagy vehetik észre a társaságot osonva követő csapatot, de az első sorban és a középső sorban haladók nem.

Ha gyors tempóban haladnak, a karakterek passzív Bölcsesség (Észlelés) értékére -5 büntetés jár amikor rejtett veszélyre kellene felfigyelniük.

Találkozás Más Lényekkel. Ha a kalandozók más lényekkel találkoznak utazás közben, a két csoporton múlik, mi történik ezután. Bármelyik csoport megtámadhatja a másikat, beszélgetni kezdhet, elmenekülhet, vagy kivárhatja, a másik csoport mihez kezd.

Ellenfelek Meglepése. Ha a kalandozók ellenséges lényvel vagy csoporttal találkoznak, a KM dönti el, a kalandozók vagy ellenfeleik meglephetik-e a másik felet, ha harcra kerül a sor. Lásd a 9. fejezetben a meglepetés szabályait.

MÁS TEVÉKENYSÉG

Ha egy karakter más feladatokra fordítja a figyelmét utazás közben nem figyel annyira a veszély jeleire. Ezek a karakterek nem használhatják passzív Bölcsesség (Észlelés) értéküket rejtett veszélyek észlelésére. Ha a karakter nem a veszélyeket kémleli, a következő tevékenységekkel is foglalkozhat helyette, vagy akár más tevékenységgel is a KM engedélyével.

Navigáció. A karakter megpróbálhatja megakadályozni, hogy a társaság eltévedjen. Ehhez Bölcsesség (Túlélés) próbát kell dobni, ha a KM kéri. (Az *Útmutató Kalandmestereknek* tartalmazza az eltévedés szabályait).

Térkép Rajzolása. A karakter térképet rajzolhat, melyen vezeti a társaság haladását és segít a karaktereknek vissza találni a helyes útra, ha eltévednének. Ehhez nem kell tulajdonság próbát dobni.

Nyomkövetés. A karakter követheti mások nyomait, ha Bölcsesség (Túlélés) próbát dob, amikor a KM kéri. (Az *Útmutató Kalandmestereknek* tartalmazza a nyomkövetés szabályait).

Gyűjtögetés. A karakter figyelhet, van-e a közelben begyűjthető élelem és víz, ha Bölcsesség (Túlélés) próbát dob, amikor a KM kéri. (Az *Útmutató Kalandmestereknek* tartalmazza a gyűjtögetés szabályait).

A KÖRNYEZET

Természeténél fogva a kalandozás része a sötét, veszélyes, felfedezni való rejtélyekkel teli helyekre való behatolás. Az ebben a részben található szabályok összefoglalják a legfontosabb eseteket, amikor a kalandozók érintkeznek a környezetükkel ilyen helyeken. Az *Útmutató Kalandmestereknek* tartalmaz további szabályokat a ritkább helyzetekre.

ZUHANÁS

A nagy magasságból történő lezuhanás a kalandozókra váró egyik leggyakoribb veszély.

A zuhanás végén a lény 1d6 zúzó sebződést szenved el minden 10 lábnyi (3m) zuhanás után, maximum 20d6-ot. A lény elesik becsapódáskor, hacsak nem tudja valahogy elkerülni teljes egészében a sebződést.

FULLADÁS

Minden lény 1 + Állóképesség módosítójának megfelelő percig tudja visszatartani a lélegzetét (minimum 30 másodpercig).

Ha egy lény már nem tudja tovább visszatartani a lélegzetét, levegő nélkül még annyi körig életben maradhat, mint az Állóképesség módosítója (minimum 1). A következő köre elején 0 életerő pontra kerül, haldoklik, és nem nyerhet vissza életerő pontokat, valamint nem lehet stabilizálni, amíg újra levegőhöz nem jut.

Egy 14-es Állóképességű lény, például, 3 percig tudja visszatartani a lélegzetét. Ekkor elkezdi fuldoklani, és 2 köre van, hogy levegőhöz jusson, különben 0 életerő pontra kerül.

LÁTÁS ÉS FÉNY

A kalandozók legalapvetőbb feladatai a veszélyt észlelni, rejtett tárgyakat megtalálni, az ellenfelet harcban eltalálni vagy varázslattal célba venni, többek között. Mindezek jelentős mértékben a karakter látásán alapuló feladatok. A sötétség és más hatások gátolhatják a látást, és jelentős akadályt jelenthetnek.

Egy adott terület lehet részlegesen vagy teljesen eltakart. A **részlegesen eltakart** területen, például ahol félhomály van, melyet foltokban köd borít, vagy némi növényzet fed, minden lénynek hátrány jár a látáson alapuló Bölcsesség (Észlelés) próbáira.

Egy **teljesen eltakart** területen, például ahol sötét van, melyet átláthatatlan köd borít, vagy sűrű növényzet fed, egyáltalán nem lehet látni semmit. A lények gyakorlatilag vakság hatása alatt állnak (lásd az A mellékletet), ha ezen a területen akarnak látni valamit.

Az adott területen a fény jelenléte vagy hiánya háromféle megvilágítást eredményezhet: teljes világosság, félhomály és sötétség.

Teljes világosságban a legtöbb lény jól lát. Még borús napokon is teljes világosság van, de fáklyák, lámpások, tűz és más fényforrások is megadott sugarú körben teljes világosságot teremtenek.

A **félhomály**, vagyis sűrű árnyak részlegesen eltakarják a területet. A félhomály általában a teljesen világosságot adó fényforrás és a környező sötétség határterületén alakul ki. Az alkonyi vagy hajnali halovány fények is félhomálynak számítanak. Ha a telihold különösen fényesen ragyog, elegendő lehet, hogy a tájat félhomályba burkolja.

A **sötétség** teljesen eltakarja a területet. A szabadban éjszaka, még holdvilágos éjszakákon is, sötét van, csakúgy, mint egy világítás nélküli kazamatában vagy földalatti csarnokban, vagy mágikus sötétség területén.

VAKLÁTÁS

A vaklátással rendelkező lények látás nélkül is érzékelné tudják a környezetüket meghatározott távolságon belül. A

szem nélküli lények (például a nyálkák), vagy az ultrahanggal vagy éles érzékeikkel tájékozódó lények (például a denevérek és az igazi sárkányok) rendelkeznek vaklátással.

SÖTÉTLÁTÁS

A D&D világában sok lény, különösen a föld alatt élők, rendelkeznek sötétlátással. Meghatározott távolságon belül a sötétlátással rendelkező lények úgy látnak a sötétségben, mintha félhomály lenne (vagyis a sötét területek csak részben vannak takarásban számukra). Sötétben ezek a lények nem tudják megkülönböztetni színeket, a szürke árnyalataiban látnak mindent.

IGAZLÁTÁS

Az igazlító lények meghatározott távolságig jól látnak közönséges és mágikus sötétségben is, látják a láthatatlan lényeket és tárgyakat, automatikusan észreveszik a vizuális illúziókat és sikeres a mentődobásuk ellenük, valamint az alakváltó vagy mágikusan átváltoztatott lények eredeti alakját látják. Ezen kívül a lények az Éteri Síkra is átlátnak.

ÉLELEM ÉS VÍZ

Ha egy karakter nem eszik vagy iszik, kimerülhet (lásd az A mellékletet). Az élelem vagy víz hiánya miatt keletkező kimerülést nem lehet megszüntetni amíg a karakter nem eszi és issza meg a teljes szükségességet.

ÉLELEM

A karaktereknek napi egy fontnyi ($\frac{1}{2}$ kg) élelmet kell fogyasztaniuk, de jobban is beoszthatja az élelmét ha csak fele adagot eszik. Napi fél font ($\frac{1}{4}$ kg) élelem fogyasztása fél napnyi evés nélküli időszaknak felel meg.

A karakterek 3 + Állóképesség módosítónyi (legalább 1) napig bírják ki evés nélkül. Ezután minden nap végén a karakter elszenvet egy szintnyi kimerülést.

Egy napi rendszeres táplálkozás visszaállítja az élelem nélkül töltött napok számát nullára.

VÍZ

A karaktereknek napi egy gallon (4liter) vizet kell fogyasztaniuk, nagy forróságban napi két gallont (8liter). Ha a karakter csak fele ennyi vizet iszik, minden nap végén sikeres NF 15 Állóképesség mentődobást kell dobnia, vagy elszenvet egy szintnyi kimerülést. Ha a karakter ennél is kevesebb vizet fogyaszt csak, automatikusan elszenvet minden nap végén egy szintnyi kimerülést.

Ha a karakter elszenvedett már legalább egy szintnyi kimerülést, mindkét esetben 2-2 szintnyi kimerülést szenved el a szomjázástól.

TÁRGYAK HASZNÁLATA

Gyakran egyszerűen le lehet bonyolítani játék közben, ha a karakter érintkezik a környezetében található tárgyakkal. A játékos elmondja a KM-nak, mit csinál a karaktere, például meghúz egy kart, és a KM leírja, mi történik.

Ha például a karakter úgy dönt, hogy meghúz egy kart, lehet, hogy erre felemelkedik egy vasrács, vagy víz önti el a szobát, vagy kinyílik egy titkos ajtó egy közeli falszakaszon. Ha viszont a kar be van rozsdásodva, lehet, hogy csak erőltetve lehet megmozdítani. Ilyenkor a KM Erő próbát kérhet, hogy kiderüljön, a karakter meg tudja-e mozdítani a kart. A KM a feladat nehézsége függvényében állapítja meg a próba NF-jét.

A karakterek meg is rongálhatnak tárgyakat fegyverükkel vagy varázslatokkal. A tárgyakra nem hat a méreg és pszichikus sebzés, de egyébként bármilyen fizikai vagy mágikus támadás ugyanúgy hat tárgyakra is, mint lényekre. A KM határozza meg a tárgyak VF-ét és életerő pontjait, és dönthet úgy, hogy egyes tárgyak bizonyos támadások hatásával szemben ellenállóak vagy immúnisak rá. (Egy kötelet például nehéz lenne egy husággal átvágni). A tárgyak Erő és Ügyesség mentődobásai automatikusan sikertelenek, és immúnisak a más fajta mentődobásokat igénylő hatásokra. Ha egy tárgy 0 életerő pontra kerül, eltörik.

A karakterek Erő próbával is megpróbálhatnak eltörni egy tárgyat. Az ilyen próbák NF-jét a KM állapítja meg.

TÁRSAS ÉRINTKEZÉS

A labirintusok bejárása, akadályok legyűrése és szörnyek megölése a D&D kalandok fontos részei. Nem kevésbé fontosak azonban a társas érintkezések sem, amikor a kalandozók a világ lakóival találkoznak.

Az érintkezésnek sok formája lehet. Van, hogy meg kell győzni a gátlástalan tolvajt, hogy vallja be egy gaztettét, vagy hízélgéssel kell rávenned egy sárkányt, hogy kímélje meg az életedet. Az asztal körül ülő játékosok karakterein kívül a KM játssza el a többi karakterek szerepét, akikkel a kalandozók érintkeznek. Ezeket a karaktereket **nem-játékos karaktereknek** (NJK) hívjuk.

Az NJK-k viselkedése a kalandozók felé általánosságban lehet barátságos, közömbös vagy ellenséges. A barátságos NJK hajlandó segíteni, az ellenségesek inkább az utadba állnak. Természetesen a barátságos NPC-ktől könnyebb megkapni, amit akarsz.

A társas érintkezést két fő szempontból kezeljük: szerepjáték és tulajdonság próba útján.

SZEREPIJÁTÉK

A szerepjáték szó szerint a szereped eljátszását jelenti. Jelen helyzetben *te*, a játékos döntöd el, mit gondolsz, teszt vagy mond a karaktered.

A szerepjáték a játék minden eleménél előkerül, de társas érintkezéseknél különösen előtérbe kerül. A karakterek szokásai, modora, személyisége mind befolyásolják, hogyan végződik a társas érintkezés.

A karaktered eljátszása során két féle módszert követhetsz: a leíró módszert és az eljátszó módszert. A legtöbb játékos a két stílust kombinálja. Kombináld úgy a módszereket, ahogy neked tetszik.

LEÍRÓ SZEREPIJÁTÉK

Ha ezt a módszert használod, le kell írnod a karaktered szavait és tetteit a KM-nek és a többi játékosnak. Képzeld magad elé a karakteredet, és mondd el mindenkinek, mit is csinál a karaktered, és hogyan csinálja.

Vegyünk egy példát: Kristóf alakítja Tordeket, a törpe harcost. Tordek könnyen dühbe gurul, és a Köpenyerdő elfjeit hibáztatja családja balsorsáért. A kocsmában egy toladó elf dalnok letelepszik Tordek asztalához, és beszélgetésbe akar elegyedni a törpével.

Kristóf azt mondja: „Tordek a padlóra köp, valami sértést morog a bárd felé, és eltrappol a bárpulthoz. Felül egy székre, és dühös pillantást vet a dalnok felé, majd még egy italt rendel”.

A példában Kristóf érzékeltette Tordek hangulatát, és világossá tette, mit tesz, és hogyan viselkedik a karaktere.

Leíró szerepjátéknál tartsd észben az alábbiakat:

- Írd le a karaktered érzelmeit és viselkedését
- Figyeld rá, mi a karaktered szándéka, és mások hogyan látják azt
- Annyira cifrázd a leírást, amennyire neked kényelmes

Ne aggódmaskodj, vajon minden tökéletesen sikerül-e. Csak gondold bele, mit csinálna a karaktered, és írd le, mi jutott eszedbe.

ELJÁTSZÓ SZEREPIJÁTÉK

Ahogy a leíró szerepjátéknál elmondod a KM-nek és a játékostársaidnak, mit gondolsz, és mit csinál a karaktered, az eljátszó szerepjátéknál *megmutatod*.

Az eljátszó szerepjáték azt jelenti: a karaktered nevében beszélsz, ahogyan egy színész játssza el a szerepét. Akár a karaktered mozgását és testbeszédét is utánózhatsz. Ezzel a módszerrel jobban belemerülhetsz a szerepedbe, mintha csak a leíró szerepjátékot használnád, de továbbra is le kell írnod azokat a dolgokat, amit értelemszerűen nem tudsz eljátszani.

Az előző példánál maradva, hogyan alakulna a jelenet, ha Kristóf eljátszó szerepjátékkal alakítaná Tordeket?

Kristóf Tordekként szólal meg, mogorva, mélyebb hangon. „Tudtam, hogy valami bűdöset érzek. Ha annyira hallani akarnám a hangodat, csak eltörném a karodat, hogy élvezhessen a sikolyaidat”. Kristóf ezután normális hangon folytatja: „Felállok, dühös pillantást vetek az elfre, és a bárpulthoz megyek”.

A SZEREPJÁTÉK EREDMÉNYE

A KM a karakterek tettei és hozzáállása alapján dönti el, hogyan reagálnak az NJK-k. A gyáva NJK meghajlik az erőszakos fenyegetés előtt. A makacs törpe nem hagyja, hogy keckeckedjenek vele. A hiú sárkány bedőlhet a hízelgésnek.

Amikor NJK-kal érintkeztek, figyelj oda, a KM hogyan mutatja be az NJK hangulatát, mondanivalóját, személyiségét. Ha rá tudsz érezni az NJK személyiségjegyeire, eszményeire, hibáira és kötelékeire, rájuk játszva befolyásolhatod az NJK-k magatartását.

Az érintkezések a D&D-ben végső soron ugyanúgy működnek, mint a való világban. Ha felajánlasz egy NJK-nak valamit, amit akar, vagy olyasmivel fenyegeted, amitől fél, már szavakkal elérhetsz szinte bármit. Ha viszont megsérted a büszke harcost, vagy tiszteletlenül szólsz egy nemes szövetségeseiről, a meggyőzésre vagy megtévesztésre irányuló erőfeszítéseid kudarcra vannak ítélve.

TULAJDONSÁG PRÓBA

A szerepjátékon kívül a tulajdonság próbák is kulcsfontosságúak az érintkezések kimenetelének meghatározásához.

A szerepjátékos erőfeszítéseid befolyásolhatják az NJK hozzáállását, de a véletlen szerepe nem szűrhető ki ilyen helyzetben. A KM, például, Karizma próbát kérhet bármikor az érintkezés folyamán, hogyha a kockáknak is szerepet akar adni az NJK válaszában formálásában. A KM döntése szerint más próbákra is sor kerülhet bizonyos helyzetekben.

Tartsd észben a szakértelem jártasságaidat, amikor átgondolod, hogyan állsz az NJK-hoz. Az esélyeidet javíthatod, ha olyan taktikát követsz, ami a legjobb bónuszaidat és szakértelmeidet használja ki. Ha a társaságnak rá kéne szednie egy őrt, hogy beengedje őket a várba, a Megtévesztésben jártas zsványnak van a legjobb esélye a beszélgetés során. Ha a tús szabaddon engedéséről próbáltok tárgyalni, a Meggyőzésben jártas papnak kéne leginkább beszélnie.

PIHENÉS

Legyenek bármilyen hősiekek, a kalandozók sem tölthetik a nap minden óráját a felfedezés, társas érintkezés és csata sűrűjében. Pihenniük is kell – aludni, enni, ellátni a sebeiket, felfrissíteni elméjüket és lelküket a varázsláshoz, és felkészülni az újabb kalandokra.

A kalandozók rövid pihenőt tarthatnak egy kalandokkal teli nap közben, és hosszú pihenőt a nap végén.

RÖVID PIHENŐ

A rövid pihenő legalább 1 órnyi szünet, amíg a karakter az evésnél, ivásnál, olvasgatásnál és a sebek ellátásánál megerőltetőbb tevékenységet nem folytat.

A rövid pihenő végén a karakter elkölthet egy vagy több Életerő Dobást, maximum annyit, ahány Életerő Dobása a karakternek van (vagyis ahányadik szintű). Minden elköltött Életerő Dobásért a játékos dob is a kockával, és hozzáadja a karakter Állóképesség módosítóját. A karakter az eredménnyel megegyező számú életerő pontot visszanyer. A játékos minden egyes dobás után eldöntheti, akar-e még Életerő Dobást költeni. A karakter az elköltött Életerő Dobások egy részét hosszú pihenővel nyeri vissza (lásd lent).

HOSSZÚ PIHENŐ

A hosszú pihenő huzamosabb szünet, legalább 8 órnyi. Ezalatt a karakter alszik, vagy valamilyen könnyű tevékenységet folytat: olvas, beszélget, eszik, vagy legfeljebb 2 órán át őrködik. Ha a pihenőt megszakítja valamilyen megerőltető tevékenység – legalább 1 órnyi gyaloglás, harc, varázslás, vagy hasonló kalandozó tevékenység – a karaktereknek újra kell kezdeniük a pihenőt, különben semmilyen előnyét nem élvezik.

A hosszú pihenő végén a karakter visszanyeri minden elveszett életerő pontját. A karakter szintén visszanyer Életerő Dobásokat: az Életerő Dobások maximális számának felét (de legalább egyet). Ha például egy karakternek nyolc Életerő Dobása van, akkor a hosszú pihenő végén négy elköltött Életerő Dobást nyer vissza.

Bármely 24 órás időszak során minden karakter csak egy hosszú pihenő előnyét élvezheti, és csak akkor, ha a pihenő megkezdésekor a karakternek legalább 1 életerő pontja van.

KALANDOK KÖZÖTT

Két labirintus felfedezése vagy két ősi gonosz legyőzése között a kalandozóknak is kell pihennie, összeszedniük magukat, és felkészülniük a következő kalandra. Sok kalandozó ezalatt más feladatokat is elvégez: például fegyvereket vagy páncélokat készít, kutatást végez, vagy elveri nehezen szerzett aranyát.

Van, hogy az idő csak múlik minden csinnadratta vagy esemény nélkül. Az új kaland kezdetén a KM csak bejelenti, hogy mennyi idő telt el, a játékosok pedig megmondhatják, mivel is foglalkoztak közben a karaktereik. Máskor a KM pontosan követni akarja, mennyi idő telik el, mivel a játékosok látóköre kívül is történhetnek események.

ÉLETMÓD KÖLTSÉGEK

El kell döntened, a kalandok között milyen életmód szerint élsz, és megfizetned az életvitel költségét, az 5. fejezetben leírtak szerint.

Az adott életmódnak nincs óriási hatása a karakteredre, de az életmód befolyásolhatja, mások hogyan viszonyulnak hozzád. Ha például arisztokratikus életmódot folytatsz, könnyebben befolyásolhatod a város nemeseit, mintha szegénységben élnél.

KÖZBENSŐ TEVÉKENYSÉG

A KM megkérdesheti, mivel is tölti az idejét a karaktered két kaland közötti szünetben. Az ilyen közbenső időszak hossza változó lehet, de minden közbenső tevékenység bizonyos számú nap alatt teljesíthető. Ezután jár csak bármilyen előnnyel a tevékenység. Csak azok a napok számítanak, amikor legalább 8 órán át a közbenső tevékenységgel foglalkozol. Ha a minimálisan szükségesnél több idő is van, eldöntheted, hogy ugyanazt a tevékenységet folytatod tovább, vagy valamilyen más közbenső tevékenységbe kezdesz.

A lent leírtakon túl másfajta közbenső tevékenységek is elképzelhetők. Ha azt szeretnéd, hogy a karaktered valami olyasmivel foglalkozzon, ami nem szerepel itt, egyeztess a KM-mel.

KÉZMŰVESSÉG

Készíthetsz nem-mágikus tárgyakat, akár kalandozó felszerelést vagy műtárgyakat is. Az elkészítendő tárgyhoz kapcsolódó eszközök használatában jártasnak kell lenned (leggyakrabban valamiféle kézműves szerszámok használatában). Szükség lehet különleges alapanyagokra vagy megfelelő helyszínre a tárgy készítéséhez. Aki például kovács szerszámok használatában jártas, kovácsműhelyben tud kardot vagy páncélt készíteni.

Minden nap, amit ezzel a közbenső tevékenységgel töltesz, elkészíthetsz összesen 5 ap piaci értékben egy vagy több tárgyat. Ehhez a tárgy piaci árának felével megegyező értékben kell nyersanyagokat felhasználnod. Ha olyan tárgyat hoznál létre, melynek piaci értéke meghaladja az 5 ap-t, 5 ap-nyi lépésenként haladsz a tárgy megalkotásával, amíg el nem éred a tárgy teljes piaci értékét. Egy lemezpáncél (piaci értéke 1.500 ap) elkészítése egymagad 300 napba telik.

Több karakter is együtt dolgozhat egy tárgy megalkotásán, ha mindegyik karakter rendelkezik a szükséges jártassággal és eszközökkel, és egy helyen dolgoznak együtt. Ha például három karakter is rendelkezik a szükséges eszköz jártassággal és a megfelelő felszereléssel, 100 nap alatt kovácsolhatnak egy lemezpáncélt, összesen 750 ap költség árán.

Kézművesség közben a nap 1 ap költség megfizetése nélkül is fenntarthatasz szerény életmódot, vagy kényelmes

életmódot a szokásos költségek feléért (az életmód költségekről részletesebben lásd az 5. fejezetet).

KUTATÁS

A kalandok közötti időszak remek alkalom, hogy kutatásokba fogj, és a játékokot során felbukkant rejtélyekbe nyerj mélyebb bepillantást. A kutatás során könyvtárban böngészhetsz poros kódexeket és porladozó tekercseket, vagy csak a helyi lakosokat hívod meg pár itálra, hogy meghallgasd az aktuális pletykákat és szóbeszédet.

Amikor kutatni kezdesz, a KM meghatározza, az információ elérhető-e, hány napnyi közbenső időt vesz igénybe kerül rábukkanni, és a kutatásnak vannak-e feltételei (például, hogy fel kell keresned egy konkrét személyt, könyvet vagy helyszínt). A KM tulajdonság próbákat is kérhet, például Intelligencia (Vizsgálódás) próbát, hogy a keresett információra utaló nyomokat megtaláld, vagy Karizma (Meggyőzés) próbát, hogy megszerezd valakinek a segítségét. Ha minden feltétel teljesült, megismered az információt - ha elérhető.

Minden kutatással töltött nap 1 ap költség merül fel. Ez az életmódod szokásos költségén túl fizetendő (lásd az 5. fejezetet)

LÁBADOZÁS

A kalandok közötti közbenső időben megpróbálhatsz felgyógyulni valamilyen sérülés, betegség vagy méreg hatása alól.

Ha három napnyi közbenső időt lábadozással töltesz, NF 15 Állóképesség mentődobást tehetsz. Ha a mentő sikeres, választhatsz az alábbi előnyök közül egyet:

- Elmúlik egy olyan hatás rólad, amely miatt nem nyerhetél vissza életereő pontokat
- A következő 24 órában előny jár egy jelenleg rád ható fertőzés vagy méreg elleni mentődobásaidra.

SZAKMA GYAKORLÁSA

Két kaland között dolgozhatsz is, ezzel szerény életmódot tarthatsz fenn a napi 1 ap költség megfizetése nélkül (az életmód költségekről részletesebben lásd az 5. fejezetet). Mindaddig érvényes ez az előny, amíg gyakorlod a szakmádat.

Ha egy olyan szervezet tagja vagy, mely biztosíthat kereseti lehetőséget, akár egy templomé vagy tolvajcéhé, eleget keresel, hogy kényelmes életmódot fenntarthass.

Ha jártas vagy a Fellépés szakértelemben, és a közbenső időszakban az előadói gyakorlatodat hasznosítod, eleget keresel, hogy gazdag életmódot is fenntarthass.

TANULÁS

A kalandok közötti időben megtanulhatsz egy új nyelvet, vagy valamilyen eszköz használatát. A KM akár ezeken kívül más tanulási lehetőséget is biztosíthat.

Először is kell találnod egy tanítót, aki hajlandó foglalkozni veled. A KM dönti el, ez mennyi időbe telik, és hogy szükséges-e hozzá valamilyen tulajdonság próba.

A tanulás 250 napot vesz igénybe, és a költsége napi 1 ap. A szükséges idő és pénz elköltése után megtanulsz egy új nyelvet, vagy jártasságot szerzel egy új eszköz használatában.

9. FEJEZET: HARC

A PAJZSNAK CSAPÓDÓ KARD CSATTANÁSA. A PÁNCÉLT FELHASÍTÓ szörnyű karmok rémes csikorgása. Vakító villanás, ahogy a varázsló mágijából lángoló gömb sarjad. A vér szaga a levegőben, ahogy hirtelen elnyomja a szörnyek bűzét. Dühödt kiáltások, diadalittas üvöltések, fájdalmas sikolyok. A harc a D&D világában kaotikus, halálos és idegfeszítő.

Ebben a fejezetben megtalálod a karaktereid és szörnyeid számára szükséges szabályokat a harc során, akár csak egy gyors összecsapásról vagy hosszadalmas csatáról van szó, egy kazamatában vagy a csatatéren. A fejezetben a szabályok mindig hozzád, a játékoshoz vagy Kalandmesterhez szólnak. A Kalandmester irányít minden szörnyet és nem-játékos karaktert a harcban, minden más játékos pedig egy-egy kalandozót irányít. Néha a "te" megjelölés az általad irányított karakterre vagy szörnyre vonatkozik.

A HARC RENDJE

A harci találkozás általában két fél összecsapását jelenti: csapások, cselek, hárítások, lábmunka és varázslás záporát. A játék a harc káoszát forduló és körök ciklusába rendezi. A **forduló** körülbelül 6 másodpercnyi időt jelent a játék világában. Minden körben a harc minden résztvevőjének egy **köre** van. A körök sorrendjét a harci jelenet elején határozzuk meg, amikor mindenki kezdeményezést dob. Ha mindenki köre sorra került, a harc a következő fordulóval folytatódik, ha egyik fél sem győzte még le a másikat.

MEGLEPETÉS

A kalandozó csapat oda oson a banditák táborához, és a fák közül előrontva támadja meg őket. A zseléköcka végigsiklik a labirintus folyosóján – a kalandozók nem figyelnek fel rá, amíg egyiküket be nem kebelezi. Ilyen helyzetekben az egyik harcoló fél meglepetést szerez a másikkal szemben.

A KM dönti el, valamelyik félt meglephetik-e. Ha egyik fél sem próbál settenkedni, a felek automatikusan felfigyelnek egymásra. Egyébként a KM összehasonlítja a rejtőzködni próbálók Ügyesség (Lopakodás) próbáját minden ellenséges lény passzív Bölcsesség (Észlelés) próbájával. Amelyik karakter vagy szörny nem figyel fel a veszélyre, meglepve kezdi a jelenetet.

Ha megleptek, nem mozoghatsz és nem végezhetsz semmilyen cselekvést a harc első fordulójában, és nem végezhetsz reakciót sem, amíg ez a forduló véget nem ér. Egy csoport egyik tagja lehet meglepett, míg a csoport más tagja nem.

A HARC LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE

1. Meglepetés meghatározása. A KM eldönti, a harci jelenet résztvevői közül bárkit megleptek-e.

2. Helyzet megállapítása. A KM eldönti, hol tartózkodnak az egyes karakterek és szörnyek. A kalandozók haladási sorrendje vagy kezdeti elhelyezkedésük alapján a helyiségben vagy helyszínen, a KM eldönti, melyik ellenfél hol található – milyen messzire és melyik irányban.

3. Kezdeményező dobás. A harci jelenet minden résztvevője kezdeményező dobást teszi, hogy eldöljön a köreik sorrendje.

4. Körök lebonyolítása. A csata minden résztvevőjének körére sor kerül a kezdeményezésük sorrendjében.

5. Következő forduló kezdődik. Amikor a harci minden résztvevőjének körére sor került, a forduló véget ér. Ismételd a 4. lépést a harc végéig.

KEZDEMÉNYEZÉS

A kezdeményezés határozza meg a körök sorrendjét a harcban. Amikor a harc elkezdődik, minden résztvevője Ügyesség próbát tesz, hogy meghatározza, mikor kerül rá a sor a kezdeményezések sorrendjében. A KM egy kezdeményezést dob az egyforma lényekből álló egész csoportnak, így ezek egyszerre cselekszenek.

A KM sorba rakja a harcolókat a legmagasabb Ügyesség próba eredményűtől a legalacsonyabbik. Ebben a sorrendben (a kezdeményezés sorrendjében) cselekedhetnek minden forduló során. A kezdeményezés sorrendje változatlan marad fordulóról fordulóra.

Döntetlen esetén a KM dönti el a KM által irányított résztvevők között a sorrendet, míg a játékosok döntenek el a döntetlen eredményű karaktereik sorrendjét. Egy szörny és egy játékos karakter közötti döntetlen esetén a sorrendet a KM döntheti el. Alternatív lehetőségként a KM d20 dobást kérhet a döntetlen eredményű karakterektől és szörnyektől, és a magasabbat dobó cselekedhet előbb.

A KÖRÖD

A köröd során **mozoghatsz** a sebességeddel megegyező távolságot, és **elvégezhetsz egy cselekvést**. Te döntöd el, hogy előbb mozogsz vagy előbb elvégzed a cselekvésedet. A sebességed (más néven gyalogos sebesség) a karakterlapodon szerepel.

E fejezetben később, a "Harci Cselekvések" részben találod meg a gyakori cselekvések leírását. Sok osztály különlegességei és más képességek további cselekvési lehetőséget biztosítanak.

E fejezetben később, a "Mozgás és Helyzet" részben találod meg a mozgás szabályait.

Nem muszáj mozognod, cselekvést végezned, vagy egyáltalán bármit is csinálnod a körödben. Ha nem tudod eldönteni, mit is csinálj a körödben, fontold meg a "Kitérés" vagy a "Felkészülés" cselekvés használatát, a "Harci Cselekvések" részben leírtak szerint.

BÓNUSZ CSELEKVÉS

Számos osztály különlegességei, varázslatok és más képességek lehetővé teszik még egy cselekvés használatát a körödben, melyet bónusz cselekvésnek nevezünk. A zsványok az Ügyes Cselekvés különlegességgel, például, bónusz cselekvést végezhetnek. Bónusz cselekvést csak akkor végezhetsz, ha valamilyen különleges képesség, varázslat vagy a játék más speciális szabálya rögzíti, hogy valamire képes vagy bónusz cselekvésként. Egyébként nem végezhetsz bónusz cselekvést.

A körödben csak egy bónusz cselekvést végezhetsz, így ha egynél több bónusz cselekvésre is lehetőséged lenne, el kell döntened, melyiket végzed el.

Hacsak az adott bónusz cselekvés időzítésére nincsen külön rendelkezés, te döntöd el, a köröd során mikor végzed el a bónusz cselekvést. Ha bármi miatt nem vagy képes cselekvést elvégezni, akkor bónusz cselekvést sem végezhetsz.

MÁS TEVÉKENYSÉG A KÖRÖDBEN

A köröd során sok apróság történhet, mely nem használja fel sem a cselekvésedet, sem a mozgásodat.

Amikor a te köröd van, lehetőséged szerint kommunikálhatsz másokkal: pár rövid szóval vagy mozdulattal.

Ezen kívül szabadon csinálhatsz egy valamit egy tárggyal vagy a környezeted valamilyen elemével akár a mozgásod közben, vagy a cselekvésed közben. Például kinyithatsz egy ajtót mozgás közben, ahogy az ellenfeledre rontasz, vagy kiránthatod a fegyveredet annak a cselekvésnek a részeként, mellyel támadsz.

Ha egy második tárggyal is csinálni akarsz valamit, erre el kell használnod a cselekvésedet. Egyes varázstárgyak vagy különleges tárgyak használata cselekvés lehet, ha ez szerepel a leírásukban.

A KM úgy dönthet, hogy cselekvés az ilyen tevékenység is, ha ahhoz különös figyelemre van szükség vagy valamilyen különös akadály nehezíti a tevékenységet. A KM például jogosan dönthet úgy, hogy egy beszorult ajtó kinyitása, vagy a függőhíd leeresztéséhez szükséges kar tekerése cselekvésnek számít.

REAKCIÓK

Bizonyos különleges képességek, varázslatok vagy helyzetek lehetővé teszik a reakció nevű különleges cselekvés

TEVÉKENYSÉG KÖRNYEZŐ TÁRGYAKKAL

Néhány példa, hogy mit is csinálhatsz a mozgásoddal vagy a cselekvéseddal együtt:

- kiránthatod vagy hüvelyébe rakhatod a kardodat
- kinyithatsz vagy becsukhatsz egy ajtót
- előveheted a varázssítt a hátizsákból
- felveheted a földön heverő baltát
- felkaphatsz egy csecsebecsét az asztalról
- lehúzhatsz egy gyűrűt az ujjadról
- ételt tömhatsz a szádba
- a zászló rúdját a földbe szúrhatod
- elővehetsz pár érmét az erszényedből
- felhajthatsz egy korsó sört
- meghúzhatsz egy kart vagy kapcsolót
- kihúzhatsz a fáklyát a tartójából
- leveszel egy elérhető könyvet a polcra
- kiolthatsz egy kis lángot
- felhúzhatsz egy álarcot
- a köpenyed csuklyáját a fejedre húzhatod
- a füledet az ajtóhoz szoríthatod
- odébb rúghatsz egy kavicsot
- elfordíthatod a kulcsot a zárban
- tapogathatsz a padlót egy 3-méteres rúddal
- másvalaki kezébe nyomhatsz egy tárgyat

használatát. A reakció azonnali válasz valamilyen kiváltó okra, amire akár a köröd során, akár más köre során sor kerülhet. A megszakító támadás (lásd később e fejezetben) a leggyakoribb reakció.

Ha elvégzel egy reakciót, nem végezhetsz újabb reakciót a következő köröd kezdetéig. Ha a reakció megszakította egy másik lény körét, a lény rögtön a reakció után folytathatja a körét.

MOZGÁS ÉS HELYZET

A harcban a karakterek és szörnyek folyamatos mozgásban vannak, próbálnak mozgás és helyezkedés segítségével előnybe kerülni.

A körödben megtehetsz akkora távolságot, mint a sebességed. A sebességed akkora részét használhatod ki a körödben, amekkorát akarsz, az alábbi szabályok szerint.

A mozgásod része lehet ugrás, mászás és úzás is. Ezek a mozgásformák kombinálhatóak a gyaloglással, vagy kitehetik az egész mozgásodat. Akárhogy is mozogsz, midnen egyes útszakasz során megtett távolságot vond le a sebességedből, amíg az el nem fogy vagy be nem fejezed a mozgást.

A 8. fejezetben a "Különleges Mozgás Típusok" részben találod az ugrás, mászás és úzás részletes szabályait.

A MOZGÁS FELOSZTÁSA

A körödben megtett mozgásodat feloszthatod, így a sebességed egy részét felhasználhatod cselekvés előtt, egy részét utána. Ha például a sebességed 30 láb, mozoghatsz 10 lábnyit, elvégzed a cselekvésed, majd mozoghatsz még 20 lábnyit.

MOZGÁS TÁMADÁSOK KÖZÖTT

Ha egy cselekvés részeként több fegyveres támadást is indíthatsz, feloszthatod a mozgásodat még kisebb szakaszokra, és két támadás között is mozoghatsz. Ha például egy harcos az Extra Támadás különlegességgel két támadást is indíthat, és a sebesség 25 láb, akkor mozoghat 10 lábnyit, támadhat, mozoghat még 15 lábnyit, majd ismét támadhat.

TÖBBFÉLE SEBESSÉG HASZNÁLATA

Ha többféle sebességed is van, például gyalogos sebességed és repülési sebességed, akkor mozgás közben is váltogathatod a különféle sebességeid használatát. Minden váltáskot vond le a már megtett távolságot az újabb sebességedből is. Ha az eredmény 0 vagy kevesebb, az új sebességedet már nem tudod használni e mozgás részeként.

Például, ha a sebességed 30, és van 60 repülési sebességed is, mivel varázsló vagy és a *repülés* varázslatot használtad, akkor repülhetsz 20 lábnyit, aztán gyalogolhatsz 10 lábnyit, majd elrugaszkodva repülhetsz még 30 lábnyit.

NEHÉZ TEREPEL

A harc ritkán üres szobában vagy kopár sík vidéken zajlik. Sziklával teli barlangok, tüskés bokroktól zsúfolt erdők, omladozó lépcsők - a legtöbb harc helyszínén van nehéz terep.

Minden lábnyi (×30cm) mozgás nehéz terepen 1 extra lábnyi sebességbe kerül. Akkor is ez a szabály érvényes, ha több dolog miatt is nehéz terepnek számít egy terület.

Az alacsony bútorok, törmelék, aljnövényzet, meredek lépcsők, a hó és sár például nehéz terep. A más lények által elfoglalt terület, akár ellenségesek, akár nem, szintén nehéz terepnek számít.

FÖLDÖN FEKVÉS

A harcolók időnként a földön fekszenek, akár mert elesetek, akár mert a földre vetették magukat. A játékban a fekvő helyzet egy állapot, melynek hatását az A melléklet írja le.

A **földre vetheted** magadat sebesség elhasználása nélkül. **Felállni** már nagyobb erőfeszítés: a sebességed felével megegyező mozgást használ fel. Ha például a sebességed 30 láb, felállnod 15 lábnyi mozgásodat használja fel. Nem állhatsz fel, ha nem maradt elég mozgásod, vagy ha a sebességed 0.

A földön fekvé csak **kúszással** vagy mágia segítségével (például teleportálással) mozoghatsz. Minden lábnyi kúszó mozgás 1 extra lábnyi sebességet fogyaszt el. Így nehéz terepen kúszni 1 lábnyi távolságot 3 lábnyi mozgást használ el.

MÁSOK MEGKERÜLÉSE

A nem ellenséges lények által elfoglalt területen áthaladhatsz. Ezzel szemben ellenséges lény által elfoglalt területen csak akkor haladhatsz át, ha az legalább két méret kategóriával nagyobb vagy kisebb nálad. Ne felejtse el, hogy más lények területe nehéz terepnek számít.

Akár barát, akár ellenség egy lény, nem fejezheted be szándékosan a mozgásodat az általa elfoglalt területen.

Ha a mozgásoddal elhagyod egy ellenséges lény által elért területet, megszakító támadást váltasz ki, e fejezetben később leírt szabályok szerint.

REPÜLŐ MOZGÁS

A repülő lények jelentős mozgékonyasági előnnyel rendelkeznek, de a lezuhanás veszélye fenyegeti őket. Ha egy repülő lény elesne, a sebessége 0-ra csökkenne, vagy más módon meggátolják a mozgását, a lény lezuhan, hacsak nincs lebegés képessége, vagy nem tartja a levegőben (például a *repülés* varázslat).

LÉNYEK MÉRETE

Minden lény különböző méretű területet foglal el. A Méretkategóriák táblázat mutatja, mekkora területet foglal el egy adott méretű lény harcban. Néha tárgyak is ugyanezeket a méretkategóriákat használják.

MÉRETKATEGÓRIÁK

Méret	Terület
Apró	2½ × 2½ láb (75×75 cm)
Kis	5 × 5 láb (150×150 cm)
Közepes	5 × 5 láb (150×150 cm)
Nagy	10 × 10 láb (3×3 m)
Hatalmas	15 × 15 láb (4,5×4,5 m)
Óriási	20 × 20 láb (6×6 cm)

TERÜLET

A lények területe az a terület (lábban, azaz 30cm-ben mérve), melyet harcban az irányítása alatt tart, nem pedig a fizikai mérete. A legtöbb Közepes méretű lény nem 5 láb (1,5m) széles, például, de ilyen széles területet irányít harcban. Ha egy Közepes méretű hobgoblin egy 5 láb (1,5m) széles ajtóban áll, más lények nem tudnak itt áthaladni, hacsak a hobgoblin át nem engedi őket.

Mivel a nagyobb lények több területet foglalnak el, kevesebben tudnak körbevenni egy lényt. Ha öt Nagy lény körbevesz egy Közepes vagy kisebb méretű lényt, nem sok

hely marad bárki másnak. Ezzel szemben akár húsz Közepes méretű lény is körbevehet egy Óriásit.

BEPRÉSELŐDÉS KISEBB TERÜLETRE

A lények bepréselődhetnek akkora területre, amelyen egy eggyel kisebb méretkategóriájú lény elérne. Így egy Nagy méretű lény be tud préselődni egy 5 láb (1,5m) széles folyosóra. Amíg szűk helyre van préselődve, minden lénynek 1 extra lábnyi sebességet kell elköltenie minden lábnyi távolság megtételéért. Ezen kívül hátrányuk van támadó dobásokra és Ügyesség mentődobásokra. A szűk helyre préselődött lények elleni támadó dobásokra előny jár.

ALTERNATÍVA: NÉGYZETHÁLÓN JÁTSZANI

Ha a harcot négyzethálós tárképen, miniatűr figurákkal vagy zsetonokkal játsszátok, az alábbi szabályokat kövessétek.

Mezők. A négyzetrács minden mezője 5 lábnyi (1,5m) távolságot jelent.

Sebesség. A mozgást ne lábankénti (30cm-kénti) léptékben számoljátok, hanem mezőnként. A sebességedet 5 lábankénti (1,5m) lépésekben használhatod fel. Számold át a sebességedet mezőkre (oszd el 5-tel). Ha a sebességed 30 láb, az 6 mezőnyi sebességet jelent.

Ha sokszor használtok négyzetrácsot, írd fel a karakterlapra mezőkben számolva a sebességedet.

Belépni egy mezőre. Akkor léphetsz be egy mezőre, ha legalább 1 mezőnyi mozgásod maradt, még ha átlósan is lépsz a mezőre. (Az átlós mozgás szabálya feláldoz a realizmusból a könnyebb játék kedvéért. Az *Útmutató Kalandmestereknek* tartalmaz realiztikusabb lehetőségek).

Ha egy mező extra mozgásba kerül, például egy nehéz terepnek minősülő mező, a belépéshez elegendő mozgással kell rendelkezned. Például 2 mezőnyi megmaradt mozgás szükség ahhoz, hogy belépj egy nehéz terep mezőre.

Sarkok. Átlós mozgással nem haladhatsz ár egy fal, nagy fa, vagy más, a mezőt kitöltő tereptárgy sarkán.

Távolság. Két dolog - lény vagy tárgy - közötti távolság számításakor a mezők számolását az egyik dolog melletti mezőnél kezd, és a másik dolog területéig számolj. A mezőket a lehető legrövidebb úton számold.

HARCI CSELEKVÉSEK

Amikor a körödben elvégzel egy cselekvést, az egyik itt bemutatott cselekvést választhatod, az osztályod alapján vagy valamilyen különlegesség alapján elérhető cselekvést, vagy valamilyen rögtönzött cselekvést. Sok

szörnynek is vannak saját különleges cselekvési lehetőségei, melyek a leírásában szerepelnek.

Amikor olyan cselekvést írsz le, melynek nincsen leírása a szabályrendszerben, a KM dönti el, a cselekvés megvalósítható-e, és milyen dobás szükséges sikeres teljesítéséhez (ha szükséges hozzá egyáltalán).

FELKÉSZÜLÉS

Néha meg akarsz előzni egy ellenfelet, vagy várni addig, amíg bizonyos körülmények teljesülnek, mielőtt cselekednél. Ehhez a körödben a Felkészülés cselekvést választhatod, melynek segítségével reakcióként cselekedhetsz a következő köröd kezdetéig.

Először is dönts el, milyen érzékelhető körülmények fogják kiváltani a reakciódat. Ezután válassz ki egy cselekvést, melyet a kiváltó ok bekövetkeztekor el fogsz végezni, vagy úgy dönthetsz, válaszként mozogni fogsz a sebességeddel megegyező távolságot. Például: "ha a kultista rálép a csapóajtóra, meghúzom a csapóajtót nyitó kart.", vagy "ha a goblin odalép mellém, eltávolodom tőle".

Amikor a kiváltó ok bekövetkezik, vagy használod a reakciódat rögtön a kiváltó ok bekövetkezése után, vagy figyelmen kívül hagyod az eseményt. Ne felejtse el, hogy fordulónként csak egy reakciót használhatsz.

Ha varázslásra készülsz fel, a varázslatot a szokásos módon beveted, de visszatartod az energiáját, melyet reakcióként engedsz szabadjárá, amikor a kiváltó ok bekövetkezik. Csak 1 cselekvés bevetési idejű varázslatra lehet felkészülni, és a varázslat energiájának fenntartása koncentrációt igényel (lásd a 10. fejezetet). Ha a koncentrációd megtörik, a varázslat hatás nélkül elszáll. Ha például eddig a *pókháló* varázslatra koncentráltál, és most felkészülsz egy *varázslövedékre*. Ekkor a *pókháló* varázslat véget ér, és ha sebzést szenvedsz el mielőtt reakcióként bevetnéd a *varázslövedéket*, a koncentrációd megtörik.

KERESÉS

A Keresés cselekvéssel a figyelmedet valamilyen dolog megtalálására fordítod. A keresés formájától függően a KM Bölcsesség (Észlelés) vagy Intelligencia (Vizsgálódás) próbát kérhet.

KITÉRÉS

Ha a Kitérés cselekvést használod, minden figyelmedet a támadások elkerülésére fordítod. A következő köröd kezdetéig ellened minden támadó dobásra hátrány jár ha látod a támadót, és az Ügyesség mentődobásaidra előny jár. Nem érvényesülnek ezek az előnyök, ha cselekvésképtelenné válsz (lásd az A mellékletet), vagy ha a sebességed 0-ra csökken.

RÖGTÖNZÖTT CSELEKVÉS

A karaktered olyasmit is csinálhat, ami nem szerepel az ebben a fejezetben felsorolt cselekvések között.

Például ajtókat törhet be, megfélemlítheti az ellenfelet, gyenge pontokat kereshet egy mágikus védelemben, vagy tárgyalást kezdeményezhet az ellenféllel. Csak a képzeleted és a karaktered tulajdonságai szabnak határt a lehetséges cselekvéseknek.

Ha olyan cselekvést írsz le, mely nem szerepel a szabályrendszerben, a KM dönti el, a cselekvés megvalósítható-e, és milyen dobás szükséges sikeres teljesítéséhez (ha szükséges hozzá egyáltalán).

REJTŐZÉS

Ha a Rejtőzés cselekvést használod, dobj Ügyesség (Lopakodás) próbát, hogy elrejtőzz. Lásd a rejtőzés szabályait a 7. fejezetben. A sikeres próba számos előnnyel jár – lásd a "Nem Látható Támadók és Célpontok" részt a fejezet későbbi részében.

ROHANÁS

Ha a Rohanás cselekvést választod, többet mozoghatsz a körben. A sebességeddel (minden módosító után) megegyező extra távolságot mozoghatsz. Ha például a sebességed 30 láb, akkor rohanva 60 láb távolságot mozoghatsz a körödben.

Ha megnő vagy csökken a sebességed, az extra mozgás távolsága is ugyanígy változik. Ha például a 30 láb sebességed lecsökken 15 lábra, akkor rohanva csak 30 lábnyit mozoghatsz.

SEGÍTSÉG

Segítséget nyújthatsz egy másik lénynek valamilyen feladat elvégzésében. Ha a Segítség cselekvést használod, a segített lénynek előny jár a következő tulajdonság próbájára azzal a tevékenységével kapcsolatban, amiben segítesz. Ennek feltétele, hogy a próbára a következő köröd kezdetéig kerüljön sor.

Arra is lehetőség van, hogy egy barátságos lény támadását segítsd egy tőled 5 lábnyi (1,5m) távolságon belül tartózkodó lény ellen. Cselez, eltereled a célpont figyelmét, vagy más módon segítesz társadnak hatékonyabban támadni. Ha a társad megtámadja a célpontot a következő köröd előtt, az első támadó dobására előny jár.

TÁMADÁS

A harcban választható leggyakoribb cselekvés a Támadás cselekvés, akár a kardoddal sújtasz le, nyilat lősz az íjadból, vagy az ökleiddel próbálsz eltalálni valakit kézitusában.

E cselekvés során egy közelharc vagy távolsági támadást végezhetesz el. Lásd a "Támadás Lebonyolítása" részben a támadások részletesebb szabályait.

Bizonyos különlegességek, például a harcosok Extra Támadás különlegessége, lehetővé teszi, hogy e cselekvés részeként egynél több támadást is elvégezz.

TÁRGY HASZNÁLATA

Egy tárggyal általában valamilyen más tevékenység közben is csinálhatsz valamit, például kardot ránthatsz a támadás részeként. Ha egy tárgy használata cselekvést igényel, a Tárgy Használata cselekvést kell választanod. Akkor is ezt a cselekvést használod, ha egynél több tárggyal is csinálnod kell valamit a körödben.

VARÁZSLÁS

A varázstudók, mint például a varázslók és a papok, valamint számos szörny rendelkezik varázslatokkal, és igen hatékonyan használhatják őket harcban. Minden varázslatnak van egy bevetési ideje, amely meghatározza, a varázslónak a cselekvését, reakciót, percek vagy akár órákat kell varázslással töltenie. A legtöbb varázslat bevetési ideje 1 cselekvés, így a varázslók gyakran varázslásra használják a cselekvésüket harcban. A varázslás szabályairól lásd a 10. fejezetet.

VISSZAVONULÁS

Ha a Visszavonulás cselekvést használod, a mozgásod miatt nem jár megszakító támadás ellened a köröd hátralévő részében.

TÁMADÁS LEBONYOLÍTÁSA

Akár lesújtasz egy közelharc fegyverrel, lősz egy távolsági fegyverrel, vagy támadó dobást dobasz egy varázslat részeként, a támadás egyszerű lépéseket követ.

1. Válaszd ki a célpontot. Válassz célpontot a támadásod hatótávolságán belül: egy lényt, tárgyat vagy helyszínt.

2. Határozd meg a módosítókat. A KM eldönti, a célpont fedezékben van-e, van-e hátrányod vagy előnyöd a célpont ellen. Varázslatok, különleges képességek és más hatások miatt is járhatnak bónuszok vagy büntetések a támadó dobásodra.

3. Végezd el a támadást. Dobj támadó dobást. Ha találsz, dobj sebzést, hacsak a támadásod konkrét szabályai mást nem mondanak. Bizonyos támadások különleges hatásokat okoznak a sebzésen túl vagy ahelyett.

Ha kérdés merülne fel, amit csinálsz, a támadásnak számít-e, a szabály egyszerű: ha támadó dobást kell tenned, akkor támadást végzel.

TÁMADÓ DOBÁS

Amikor támadást végzel, a támadó dobásod határozza meg, a célpontot eltalálsz-e vagy elhibázod. A támadó dobás egy d20 dobás, melyhez hozzáadod a megfelelő módosítókat.

Ha a dobott érték és módosítók összege nagyobb vagy egyenlő mint a célpont Védelmi Foka (VF), a támadásod talál. A karakter VF-ét a karakteralkotáskor határozod meg, a szörnyek VF-e szerepel az értékei között.

A DOBÁS MÓDOSÍTÓI

A támadó dobás két leggyakoribb módosítója egy tulajdonság módosító és a karakter jártasság bónusza. A szörnyek támadásaihoz azt a módosítót használják, ami a leírásukban szerepel.

Tulajdonság Módosító. Amikor közelharc fegyverekkel támadsz, az Erő módosítót használod, míg távolsági fegyverekkel az Ügyesség módosítót. A pontos vagy hajító jellemzővel rendelkező fegyverek kivételt képeznek e szabály alól.

Bizonyos varázslatokkal is támadó dobást kell dobni. A varázslat támadások esetében a varázsló varázslás tulajdonság módosítóját használod, a 10. fejezetben leírtak szerint.

Jártasság Bónusz. A jártasság bónuszt a támadó dobásodhoz adod, ha olyan fegyverrel támadsz, melynek forgatásában jártas vagy, vagy ha varázslattal támadsz.

1-ES ÉS 20-AS DOBÁS

Néha a sors egy harcoló féllel van vagy üldözi, és így az újonc támadása is találhat, és a veteránok is elhibázhatják a célpontjukat.

Ha a támadó dobásnál d20-szal 20-ast dob, a támadás mindenképpen talál, a módosítóktól és a célpont VF-jétől függetlenül. Ez a kritikus találat, lásd a fejezet későbbi részében.

Ha a támadó dobásnál d20-szal 1-est dob, a támadás elhibázza a célpontot, a módosítóktól és a célpont VF-jétől függetlenül.

NEM LÁTHATÓ TÁMADÓK ÉS CÉLPONTOK

A harc résztvevői sokszor próbálják elkerülni ellenfelük figyelmét rejtőzéssel, a *láthatatlanság* varázslattal, vagy sötétben bujkálással.

Ha olyan célpontot támadsz, melyet nem látsz, hátrány jár a támadó dobásodra. Ez akkor is igaz, ha csak megtippeled, hol is van a célpont, és akkor is, ha hallod hol van a célpont, csak nem látod. Ha a célpont nincsen a megcélzott helyen, automatikusan elhibázod, de a KM általában csak annyit mond, hogy a támadásod nem talált, és nem mondja meg, hogy jól tippelted-e meg a célpont helyét.

Ha egy lény nem lát téged, előnyöd van a támadó dobásra ellene.

Ha elrejtőztél – vagyis nem látnak és nem is hallanak – elárlod, hol is vagy, amikor támadsz, akár talál a támadásod, akár elhibázza a célpontot.

TÁVOLSÁGI TÁMADÁS

Ha távolsági támadást indítasz, az íjaddal vagy számszerűlősz, kézi baltát hajítasz, vagy más módon indítasz valamiféle lövedékeket a távoli ellenfél irányába. Egy szörny akár tuskéket is kilőhet a farkából. Sok varázslat részeként szintén távolsági támadást végzel.

HATÓTÁV

Távolsági támadást csak megadott távolságon belül található célpont ellen végezhet.

Ha egy távolsági támadásnak, például egy varázslat támadásának csak egy hatótávja van, akkor ezen a távolságon túli célpontot nem támadhatsz.

Van olyan távolsági támadás, például egy hosszú íj vagy rövid íj támadása, melynek két hatótávja is van. A kisebb érték a normál hatótávolság, a nagyobbik érték a hosszú hatótávolság. A támadó dobásodra hátrány jár, ha a célpont a normál hatótávolságon túl van, míg a hosszú hatótávolságon túli célpontokat nem támadhat meg.

TÁVOLSÁGI TÁMADÁS KÖZELHARCBAN

A távolsági támadás célzása nehezebb, ha az ellenfél ott áll melletted. Ha fegyverrel, varázslattal, vagy bármilyen más módon távolsági támadást végzel, hátrány jár a támadó dobásodra, ha ellenséges lény tartózkodik 5 lábnyi (1,5m) közeledben, és a lény lát téged, és nem cselekvésképtelen.

KÖZELHARCI TÁMADÁS

A kézitusában végzett közelharc támadással megtámadhatod az ellenfeledet, ha eléred. A közelharc támadást általában valamilyen kézben forgatott fegyverrel végzed, például karddal, harci kalapáccsal, vagy fejszével. A legtöbb szörny közelharc támadást végez, amikor lesújt karmaival, szarvával, agyaraival, csápjaival vagy más testrészeivel. Néhány varázslat során is közelharc támadást végzel.

A legtöbb lény 5 láb (1,5m) távolságra **ér el**, ezért 5 láb távolságnyra található célpontokat támadhat közelharc támadással. Bizonyos lények (leggyakrabban a Közepesnél nagyobb méretűek) közelharc támadásai 5 lábnál messzebb is elérnek, ez szerepel a leírásukban.

Fegyverek helyett **fegyvertelen támadással** is végezhet közelharc támadást: ütsz, rúgsz, fejsz, vagy más erőteljes csapást indítasz (ezek egyike sem számít fegyvernek). Ha találsz, a fegyvertelen támadásod 1 + Erő módosítónyi zúzó sebzést okoz. A fegyvertelen támadásban jártas vagy.

MEGSZAKÍTÓ TÁMADÁS

A harcban mindenki folyamatosan azt figyeli, az ellenfél figyelme mikor lankad egy pillanatra. Ritkán sétálhatsz csak úgy el az ellenség mellett anélkül, hogy veszélybe sodornád magad; ilyenkor megszakító támadás jár ellened.

Akkor végezhetsz megszakító támadást, ha egy látható ellenséges lény elhagyja az általad elért területet. Megszakító támadáskor reakcióként egy közelharc támadást végzel az azt kiváltó lény ellen. A támadásra közvetlenül azelőtt kerül sor, hogy a lény kilépne az általad elért területről.

Ha a Visszavonulást cselekvést használod, nem jár ellened megszakító támadás. Akkor sem jár ellened megszakító támadás, ha teleportálsz, vagy ha valaki vagy valami anélkül mozgat téged, hogy a mozgásodat, cselekvésedet, reakciódat felhasználná. Például nem jár ellened megszakító támadás, ha egy robbanás szele kisodor az ellenfél által elért területről, vagy ha a gravitáció elhúz az ellenfél mellett.

HARC KÉT FEGYVERREL

Ha a Támadás cselekvést használod valamilyen egy kézben forgatott, könnyű, közelharc fegyverrel, bónusz cselekvésként támadhatsz egy másik könnyű közelharc fegyverrel, melyet a másik kezeden tartasz. A bónusz támadás sebzéséhez nem adod hozzá a tulajdonság módosítót, csak ha negatív.

Ha bármelyik fegyver rendelkezik a hajító jellemzővel, hajíthatod is a fegyvert közelharc támadás helyett.

BIRKÓZÁS

Ha meg akarsz ragadni egy lényt, vagy le akarod fogni, a Támadás cselekvést használhatod egy különleges közelharc támadás, a birkózás elvégzésére. Ha több támadásra is képes vagy a Támadás cselekvéssel, ezt az egyik támadás helyett használod.

A birkózás célpontja legfeljebb egy méretkategóriával lehet nagyobb nálad, és csak akkor kezdhetsz birkózni vele, ha eléred. Legalább egy szabad kezdet használva megpróbálsz megragadni a célpontot egy birkózás próbával. Ez egy Erő (Atlétika) próba, mely a célpont Erő (Atlétika) vagy Ügyesség (Akrobatika) próbájával verseng (a célpont dönt, melyik próbát választja). Ha sikerrel jársz, a célpontot megragadtad (az állapot leírását lásd az A mellékletben). Az állapot leírásánál szerepel, mitől ér véget, te pedig bármikor elengedheted a megragadott ellenfelet (nem kerül cselekvésbe).

Kiszabadulás Birkózásból. A megragadott lény cselekvésként megpróbálhat kiszabadulni. Ehhez sikeres Erő (Atlétika) vagy Ügyesség (Akrobatika) próbát kell tennie, mely az Erő (Atlétika) próbáddal verseng.

Megragadott Lények Mozgatása. Amikor mozogsz, magaddal vonszolod vagy cipeled a megragadott lényt, de a

sebességed feleződik, kivéve, ha a lény legalább két méretkategóriával kisebb nálad.

TASZÍTÁS

A Támadás cselekvést használhatod egy különleges közelharc támadáshoz, hogy a földre lökj vagy eltaszíts egy lényt magadtól. Ha több támadásra is képes vagy a Támadás cselekvéssel, ezt az egyik támadás helyett használod.

A taszítás célpontja legfeljebb egy méretkategóriával lehet nagyobb nálad, és csak akkor taszíthatod el, ha eléred. Dobj Erő (Atlétika) próbát, mely a célpont Erő (Atlétika) vagy Ügyesség (Akrobatika) próbájával verseng (a célpont dönt, melyik próbát választja). Ha sikerrel jársz, döntésed szerint a célpont vagy elesik, vagy ellökőd 5 lábnyira (1,5m) magadtól.

VERSENGÉS HARCBA

A csatában gyakran méred össze rátermettségedet az ellenfeledével. Az ilyen próbák a versengések. Ebben a részben megtalálod a harcban cselekvést igénylő két leggyakoribb versengést: a birkózást és mások eltaszítását. A KM ezek alapján rögtönözhet más hasonlókat is.

FEDEZÉK

A falak, fák, különböző lények és más akadályok fedezéket nyújthatnak harc közben, megvédve a célpontot a veszélytől. A célpontnak akkor jár a fedezék előnye, ha a támadás vagy más hatás a fedezék túlsó oldaláról indul ki.

A fedezéknek három fokozata lehet. Ha a célpont több fedezék takarásában van, csak a legjobban védő fedezék számít; a fokozatokat nem lehet összeadni. Ha például a célpont egy lény mögött áll, amely feles fedezéket biztosít számára, valamint egy fatörzs mögött, ami háromnegyedes fedezéket biztosít, a célpontnak háromnegyedes fedezéke van.

A **feles fedezékben** lévő célpont VF-jére és Ügyesség mentődobásaira +2 bónusz jár. A célpontnak akkor van feles fedezéke, ha egy akadály legalább a testfelülete felét eltakarja. Az akadály lehet egy alacsony falszakasz, nagyobb bútor, egy keskeny fatörzs, vagy egy lény (akár ellenség, akár barát).

A **háromnegyedes fedezékben** lévő célpont VF-jére és Ügyesség mentődobásaira +5 bónusz jár. A célpontnak akkor van háromnegyedes fedezéke, ha egy akadály a testfelületének kb. háromnegyedét eltakarja. Az akadály lehet egy vasrostély, lőrés, vagy egy vastag fa törzse.

A **teljes fedezékben** lévő célpontot közvetlenül nem lehet megcélózni támadással vagy varázslattal, de bizonyos varázslatok hathatnak rá ha a hatóterületükön áll. A célpont akkor van teljes fedezékben, ha egy akadály teljes egészében eltakarja.

SÉRÜLÉS ÉS GYÓGYULÁS

A sérülések és életveszély a D&D világát felfedezőik állandó útitársai. Egy kardcsapás, jól célzott nyílvesztő, vagy egy *tűzlabda* varázslat lángja sérülést okozhat, vagy akár meg is ölhet még igen szívós lényeket is.

ÉLETERŐ PONTOK

Az életerő pontok különféle tényezők összességét jelképezik: testi és szellemi kitartás, élni akarás és szerencse. Minél több életerő pontja van egy lénynek, annál nehezebb megölni. A kevesebb életerő ponttal rendelkezők sérülékenyebbek.

A lény aktuális életerő pontja (általában csak ezt nevezzük egyszerűen életerő pontnak) bármilyen érték lehet a lény maximális életerő pontja és 0 között. Ez az érték gyakran változik, ahogy a lény megsérül vagy gyógyul.

Amikor egy lény megsérül, a sebzést le kell vonni az életerő pontjaiból. Az életerő pont veszteség nincs hatással a lény képességeire, amíg a lény nem kerül 0 életerő pontra.

SEBZÉS DOBÁS

Minden fegyver, varázslat és a veszélyes képesség meghatározza, mekkora sebzést okoz. Dobsz a sebzés kockákkal, hozzáadsz minden módosítót, és az eredményt okozod sebzésként a célpontodnak. Varázsfegyverek, különleges képességek és más tényezők miatt bónusz járhat a sebzésedre.

Amikor **fegyverrel** támadsz, a sebzésedhez adott azt a tulajdonság módosítót, amelyet a támadó dobásnál is használtál. A **varázslatok** leírásában szerepel, milyen kockákkal kell sebzést dobnod, és jár-e hozzá bármilyen módosító.

Ha egy varázslat vagy más hatás **egynél több célpontnak** okoz sebzést egyszerre, egy sebzést dobj ki mindegyikükre. Ha például egy varázsló *tűzgolyót* varázsol vagy egy pap *lángcsapást* varázsol, a varázslat sebzését csak egyszer kell kidobni, és az a robbanás területén minden lényre vonatkozik.

KRITIKUS TALÁLAT

Ha kritikus találatot érsz el, további kockákat dobsz a célpont elleni sebzésnél. A támadás minden sebzés kockájával kétszer dobj, és add össze az eredményt. Ezután adj hozzá minden módosítót szokás szerint. A gyorsabb játék érdekében dobhatsz egyszerre minden sebzés kockával.

Ha például egy törrel kritikus találatot érsz el, 2d4-gyel dobsz sebzést 1d4 helyett, majd ehhez adod hozzá a megfelelő tulajdonság módosítót. Ha a támadáshoz további sebzés kockák is hozzáadódnak, például a zsványok

Orvtámadás különlegessége miatt, azokkal a kockákkal is kétszer dobsz.

SEBZÉS TÍPUS

Különböző típusú sebzést okoznak. A sebzés típusához nem kapcsolódnak önálló játékszabályok, de egyes szabályok (pl. sebzés ellenállás) miatt számít, milyen típusú sebzésre került sor.

A következőkben felsoroljuk a sebzés típusokat, és példákat adunk rájuk, hogy a KM könnyen megállapíthassa új hatások sebzés típusát.

Energia. Az energia sebző formába koncentrált tiszta mágikus erő. Leginkább varázslatok okoznak energia sebzést, mint például a *varázslövedék* és a *szellem fegyver*.

Fagy. A jégördög lándzsájából sugárzó pokoli hideg, és a fehér sárkányok leheletének dermesztő szele fagy sebzést okoz.

Mennydörgés. A csontrepesztő hangrobbanás, mint például a *mennydörgő hullám* varázslat hatása, mennydörgés sebzést okoz.

Méreg. A skorpiók mérgező farka, és a zöld sárkányok toxikus lehelete méreg sebzést okoz.

Nekrózis. A nekrózis sebzés egyes élőholtak és varázslatok okozhatják, elsorvasztja az anyagot és még a lelket is.

Pszichikus. A mentális képességek, mint például az agyszívók pszionikus csapása pszichikus sebzést okoz.

Ragyogás. Ragyogás sebzést okoz a papok *lángcsapás* varázslata, vagy a fegyverével lesújtó angyal. Ez a tűzhöz hasonlóan megperzseli a húst, és a célpont szellemét túltölti energiával.

Sav. A fekete sárkány leheletének maró permete, és a fekete puding által kiválasztott emésztő nedvek sav sebzést okoznak.

Szűrő. Az átlukasztó és felnyársaló támadások, például a lándzsák és a szörnyek agyari, szűrő sebzést okoznak.

Tűz. A vörös sárkányok tüzet lehelnek, és számos varázslat idéz lángokat, hogy tűz sebzést okozzon.

Vágó. A kardok, fejszék és a szörnyek karmai is vágó sebzést okoznak.

Villám. A *villámcsapás* varázslat, és a kék sárkányok lehelete is villám sebzést okoz.

Zúzó. A tompa erőhatások – pörölyök, zuhanás, szorítás és hasonlóak – zúzó sebzést okoznak.

SEBZÉS ELLENÁLLÁS ÉS SEBEZHETŐSÉG

Egyes lényeknek különösen nehéz, vagy szokatlanul könnyű ártani bizonyos fajta sebzéssel.

Ha egy lény vagy tárgy **ellenálló** egy sebzés típussal szemben, a sebzés feleződik ellene. Ha egy lény vagy tárgy **sebezhető** egy sebzés típussal szemben, az adott típusú sebzés duplázódik ellene.

Az ellenállást, majd a sebezhetőséget a sebzésre vonatkozó minden módosító után alkalmazzuk. Például egy lény ellenálló a zúzó sebzéssel szemben, és eltalálja egy 25 zúzó sebzést okozó támadás. A lény olyan mágikus aurában tartózkodik, mely minden sebzést 5-tel csökkent. A 25 sebzést először csökkentjük 5-tel, és utána felezzük, így a lény 10 sebzést szenved el.

Ha egy sebzés típusra több ellenállás vagy sebezhetőség is vonatkozna, csak egyszer számítjuk azt. Ha például egy lénynak tűz ellenállása van, valamint ellenállása minden nem-mágikus sebzéssel szemben, a nem-mágikus tűz sebzését is csak felezi a lény, nem pedig negyedére csökkenti.

SEBZÉS HATÁSÁNAK LEÍRÁSA

A Kalandmester sokféleképpen leírhatja az életerő pont vesztést. Amikor az aktuális életerő pontjaid meghaladják a maximális érték felét, általában még nem látszanak rajtad sérülések. Amikor a maximális életerő pontjaid fele alá kerülsz, már megviseltnek látszol, vágások és zúródások lehetnek rajtad. Ha egy támadástól 0 életerő pontra kerül, az közvetlen találat, vérző sebet vagy más sérülést hagy maga után, vagy egyszerűen csak kiűt.

GYÓGYULÁS

A sebek nem véglegesek, hacsak nem okoztak halált. Nagyhatalmú mágia még a halálból is vissza tud hozni. Pihenéssel visszanyerhetők az elvesztett életerő pontok (lásd a 8. fejezetet, mágikus módszerekkel pedig (például *sebek gyógyítása* varázslattal vagy *gyógyital*) a sebesülések pillanatok alatt begyógyíthatók.

Ha egy lényt gyógyítanak, a visszanyert életerő pontokat hozzáadhatja aktuális életerő pontjaihoz. Az életerő pontok nem haladhatják meg a maximális életerő pontok számát, az e felett visszanyert életerő pontok elvesznek. Ha például a druida a vándoron 8 életerő pontnyit gyógyít, a vándornak most 14 életerő pontja van, és a maximális életerő pontja 20, akkor a vándor 6 életerő pontot nyer vissza a druida varázslatától, nem 8-at.

Ha egy lény meghalt, nem nyerhet vissza életerő pontokat, hacsak mágiával, például az *újraélesztés* varázslattal vissza nem hozzák az élők sorába előbb.

0 ÉLETERŐ PONTRA KERÜLÉS

Ha 0 életerő pontra kerülsz, vagy azonnal szörnyethalsz, vagy eszméletedet veszted, a következők szerint.

AZONNALI HALÁL

A súlyos sebekbe akár azonnal bele is halhatsz. Ha sebzéstől 0 életerő pontra kerülsz, és maradt még a sebzésből,

meghalsz, ha a megmaradó sebzés eléri vagy meghaladja a maximális életerő pontjaid számát.

Tegyük fel, egy papnak maximum 12 életerő pontja van, de már csak 6 életerő pontja maradt. Ha egy támadás 18 sebzést okoz neki, 0 életerő pontra kerül, de még 12 pontnyi sebzés megmaradt. Mivel a megmaradt sebzés eléri a maximális életerő pontjainak számát, a pap meghal.

ESZMÉLETVESZTÉS

Ha egy sebzéstől 0 életerő pontra kerülsz, de nem halsz bele azonnal a sérülésbe, elveszted az eszméleted (lásd az A mellékletet). Az eszméletlenség elmúlik, amint visszanyersz legalább 1 életerő pontot.

HALÁL MENTŐDOBÁS

Ha 0 életerő ponton kezded a körödet, egy különleges mentődobást, a halál mentődobást kell dobnod, hogy kiderüljön, közelebb kerülsz-e a halál kapujához, vagy kapaszkodsz-e az életedbe. Más mentődobásoktól eltérően ehhez nem adhatsz hozzá semmilyen tulajdonság módosítót. A sors kezében vagy, csak olyan varázslatok vagy különlegességek segítenek rajtad, melyek a mentődobásaid sikere esélyét javítják.

Dobj d20-szal. Ha a dobás 10 vagy magasabb, a halál mentődobásod sikeres. Egyébként sikertelen. Önmagában egy sikernek vagy sikertelenségnek nincs hatása. Ha harmadszor is sikeres mentőt dobta, stabilizálódik az állapotod (lásd lent). Ha harmadszor is sikertelen mentőt dobta, meghalsz. A sikeres vagy sikertelen mentőknek nem kell egymást követőnek lenniük; tarts számon, hány sikeres és hány sikertelen mentődobásod volt összesen, amíg össze nem gyűlik három egyforma. Ha stabilizálódik az állapotod, vagy legalább 1 életerő pontot visszanyersz, a sikeres és sikertelen mentődobások száma lenullázódik.

1-es és 20-as Dobás. Ha a halál mentődobásodnál d20-szal 1-est dobsz, az két sikertelen dobásnak számít. Ha 20-ast dobsz d20-szal, visszanyersz 1 életerő pontot.

Sebződés 0 Életerő Ponton. Ha bármilyen sebzést okoznak neked, miközben 0 életerő pontod volt, ez egy automatikus sikertelen halál mentődobásnak számít. Ha a sebzést kritikus találat okozta, két sikertelen mentőnek számít a sérülés. Ha a sebzés összege eléri vagy meghaladja a maximális életerő pontjaid számát, azonnal szörnyethalsz.

HALDOKLÓK STABILIZÁLÁSA

A 0 életerő ponton lévő lények megmentésének legjobb módja a gyógyítás. Ha gyógyításra nincsen lehetőség, legalább stabilizálni lehet a lényt, nehogy belehaljon az elrontott halál mentődobásokba.

Cselekvésként elsősegélyt nyújthatsz egy eszméletlen lénynak, hogy stabilizálni próbáld. Ehhez sikeres DC 10 Bölcsesség (Orvoslás) próba szükséges.

A **stabil** állapotú lény nem dob további halál mentődobásokat, de eszméletlen marad. A stabil állapota

elmúlik, és újra el kell kezdenie halál mentődobásokat dobni, ha bármennyit is sebződik. Ha a stabil állapotú lényt nem gyógyítják meg előbb, 1d4 óra múltán 1 életerő ponton magához tér.

SZÖRNYEK ÉS HALÁL

A legtöbb KM játékában a szörnyek azonnal meghalnak, ha 0 életerő pontra kerülnek, azaz nem vesztik el az eszméletüket és dobnak halál mentődobásokat.

Az igazán fontos ellenfelek és különleges nem-játékos karakterek gyakran kivételek ez alól; a KM dönthet úgy, hogy ők eszméletüket veszítik, és a játékos karakterekre vonatkozó szabályokat követik.

LÉNYEK LEÜTÉSE

Néha a támadó ártalmatlanná akarja tenni ellenfelét, de nem akar végezni vele. Amikor egy támadó közelharci támadása miatt 0 életerő pontra kerül egy lény, a támadó leütheti a lényt. A támadó akkor dönthet erről, amikor a sebzést okozza. A lény eszméletét veszti, és stabil állapotba kerül.

IDEIGLENES ÉLETERŐ PONTOK

Bizonyos varázslatok és különleges képességek ideiglenes életerő pontokat adnak lényeknek. Az ideiglenes életerő pontok nem igazi életerő pontok; ezek csak felfogják a sebzést, egy életerő pont tartalékot képeznek, amely megvédi a sérüléstől.

Ha van ideiglenes életerő pontod amikor sebzést szenvedsz el, először az ideiglenes életerő pontokat veszted el. A megmaradó sebzést vond le a szokásos életerő pontjaidból. Ha, például, van 5 ideiglenes életerő pontod és elszenvedsz 7 sebzést, akkor elveszted az ideiglenes életerő pontjaidat majd elszenvedsz 2 sebzést.

Mivel az ideiglenes életerő pontokat külön vezeted a valódi életerő pontjaidtól, ezért az ideiglenes életerő pontjaiddal meghaladhatod a maximális életerő pontjaid számát. Így egy maximális életerő ponton lévő karakter is kaphat ideiglenes életerő pontokat.

Gyógyítással nem nyerhetsz vissza ideiglenes életerő pontokat, és több ideiglenes életerő pont forrást nem adhatsz össze. Ha már van ideiglenes életerő pontot, és még kapsz, te döntöd el, hogy megtartod a meglévő pontjaidat, vagy helyettük az újakat kapod meg. Ha például egy varázslat 12 ideiglenes életerő pontot adna neked, de már van 10 pontod, akkor utána lehet 12 vagy 10 pontod, de nem 22.

Ha 0 életerő ponton vagy, ideiglenes életerő pontokkal nem nyerheted vissza az eszméletedet, és nem stabilizálódnak. Elnyelik a sebzést, ha eszméletlenül megtámadnának, de csak igazi gyógyítással menthetnek meg.

Ha az ideiglenes életerő pontokat adó hatás nem rögzíti azok hatóidejét, azok megmaradnak, amíg el nem fogynak, legkésőbb a következő hosszú pihenőd végéig.

LOVAS HARC

A csatáló hátán rohamozó lovag, a griff hátáról varázslatokat bevető varázsló, vagy a pegazusháton az égen át suhanó pap mind a hátrasok gyorsaságát és mozgékonyaságát használja ki.

Hátasodként használhatsz egy erre hajlandó lényt, mely legalább egy méretkategóriával nagyobb nálad, és amelynek testfelépítése alkalmas erre a célra, a következő szabályok szerint.

HÁTASRA FELÜLÉS ÉS LESZÁLLÁS

Egyszer a mozgásod során felszállhatsz egy legfeljebb 5 lábnyi (1,5m) távolságra található lény hátára, vagy leszállhatsz róla. Ez annyi mozgásodba kerül, mint a sebességed fele. Ha például a sebességed 30 láb, 15 lábnyi mozgást elkölthet ülhetsz lóra. Így tehát nem szállhatsz fel a lovadra, ha nem maradt legalább 15 lábnyi mozgásod, vagy ha a sebességed 0.

Ha valamilyen hatás a hátrasodat akarata ellenére mozgatja, sikeres NF 10 ügyesség mentődobást kell dobnod, vagy leesel a hátrasodról, a hátaskól legfeljebb 5 lábnyi (1,5m) távolságra érkezel és elesel. Ha valamilyen hatástól elesnél lovaglás közben, ugyanilyen mentődobást kell dobnod.

Ha a hátrasod elesik, reakcióként leszállhatsz róla amikor eldől, és megállhatsz mellette. Ha ezt nem teszed, leesel a hátrasodról, a hátaskól legfeljebb 5 lábnyi (1,5m) távolságra érkezel és elesel.

A HÁTAS IRÁNYÍTÁSA

Lovaglás közben két lehetőséged van. Vagy irányítod a hátrasodat, vagy hagyod, hogy önállóan cselekedjen. Intelligens lények, például sárkányok, mindenképpen önállóan cselekszenek.

Csak olyan hátaskat irányíthatsz, mely ki lett képezve lovaglásra. A háziasított lovak, szamarak és hasonló lények ki vannak erre képezve. Ha irányítod a hátrasodat, amikor felszállsz rá, a kezdeményezése megváltozik, a tiéd lesz egyenlő. A mozgását te szabod meg, és csak három féle cselekvést végezhet: Kitérés, Rohanás vagy Visszavonulás. Az irányításod alatt álló hátask már abban a körben cselekedhet, amikor felszállsz rá.

Az önálló hátask megtartja a saját helyét a kezdeményezés sorrendjében. A lovasától függetlenül bármilyen cselekvést végezhet, szabadon mozoghat és cselekedhet. Elmenekülhet a harcból, előre ronthat támadni, vagy éppen felfalhat egy súlyosan sebesült ellenfelet, vagy más módon is a kívánságaiddal szembe mehet.

Mindkét esetben, ha a hátrasod ellen megszakító támadás jár, a támadó eldöntheti, hogy téged vagy a hátrasodat támadja.

VÍZ ALATTI CSATA

Ha a kalandozók üldözőbe veszik a tenger alatti otthonukba menekülő sahuaginokat, egy ősi hajóroncsban próbálnak cápákat elüldözni, vagy ha előnti a víz a szobát egy labirintusban, veszélyes környezetben kell harcolniuk. A víz alatt a következő szabályok érvényesek.

A **közelharc fegyveres támadásoknál** az úszó sebességgel nem rendelkező lények (akár természetes, akár mágikus úton szerzett úszó sebességgel) támadásaira hátrány jár, hacsak nem gerellyel, lándzsával, rövid karddal, szigonnyal vagy törrel támadnak.

A **távolsági fegyveres támadások** mindenképpen elhibázzák a célpontot a fegyver normál hatótávolságán túl. A normális hatótávolságon belül is a támadó dobásra hátrány jár, hacsak a fegyver nem számszerű, háló vagy gerelyként hajított fegyver (például lándzsa, szigony vagy dobónyíl).

A teljes egészében vízbe merült lények ellenállóak a tűz sebzéssel szemben.

3. RÉSZ: A MÁGIA SZABÁLYAI

10. FEJEZET: VARÁZSLÁS

A MÁGIA ÁTHATJA A D&D VILÁGÁT, LEGGYAKRABBAN VARÁZSLATOK formájában jelenik meg.

Ebben a fejezetben megtalálod a varázslás szabályait. A különböző karakter osztályok különféle módon tanulnak és készítenek elő varázslatokat, a szörnyek is egyéni módon használják varázslataikat. A forrásától függetlenül a varázslatok az itt leírt szabályokat követik.

MI IS AZ A VARÁZSLAT?

A varázslat egy konkrét mágikus hatás, a multiverzumot átható mágikus energia egy bizonyos, korlátozott formába öntése. A varázslás során a karakter óvatosan pengeti a világot átható nyers mágia láthatatlan húrjait, megadott mintába formázza őket, meghatározott vibrációt hoz rajtuk létre, majd szabadjára engedi őket, hogy elszabadítsa a kívánt hatást - mindezt általában néhány másodperc alatt.

A varázslatok igen sokoldalú eszközök lehetnek, fegyverek, vagy védelmező ráolvasások. Sérüléseket okozhatnak vagy tűntethetnek el, különféle állapotokat róhatnak célpontjukra vagy feloldhatják azokat (lásd az A mellékletet), életenergiát szívhatnak el, vagy visszahozhatják a holtakat az élők sorába.

Ezer és ezer varázslatot alkottak meg a multiverzum története során, és sokuk rég feledésbe merült. Néhányat talán meg lehet találni ősi romok mélyén rejtőző porladó varázskönyvekben, vagy holt istenek elméje mélyébe szorulva. Vagy egy nap újra felfedezheti egy karakter, ha elegendő hatalomra és bölcsességre tett szert.

VARÁZSLATSZINT

Minden varázslat valamilyen szintű, 0-tól 9. szintig. A varázslat szintje annak erejét tükrözi, az egyszerű (de azért igen hasznos) 1. szintű *varázslövedéktől* az elképesztő 9. szintű *időmegállító varázsigé*. A varázstrükkök – egyszerű, de erőteljes varázslatok, melyeket a karakterek szinte megszokásból használhatnak – 0. szintűek. Minél magasabb a varázslat szintje, annál magasabb szintű varázstudó tudja csak használni.

A varázslat szintje és a karakter szintje nem feleltethető meg közvetlenül egymásnak. Például általában csak 17. szintű, nem pedig 9. szintű karakterek használhatnak csak 9. szintű varázslatokat.

ISMERT ÉS ELŐKÉSZÍTETT VARÁZSLATOK

Mielőtt egy varázstudó használhatna egy varázslatot, azt jól az elméjébe kell vésnie, vagy valamilyen varázstárgy útján kell hozzáférnie. Néhány osztály tagjai csak korlátozott számú varázslatot ismernek, melyeket állandóan fejben

tartanak. Ugyanez a helyzet sok varázstudó szörnnyel is. Más varázstudók, például a papok és varázslók, előkészítik a varázslataikat. Az előkészítés folyamata eltérő lehet különböző osztályok számára, ahogyan az osztály leírásánál szerepel.

Mindegyik esetben az egyszerre fejben tartható varázslatok száma a karakter szintjétől függ.

VARÁZSLAT HELYEK

Függetlenül attól, a varázstudó hány varázslatot ismer vagy készít elő, pihenő nélkül csak meghatározott számú varázslatot vethet be. A mágia szövédékek formázása és energiájának akár csak egyszerű varázslatokhoz történő felhasználása fizikálisan és mentálisan is megerőltető, a magas szintű varázslatok esetében még inkább. Minden varázstudó osztály leírásánál szerepel egy táblázat, amely bemutatja, a karakter hányadik szinten hány varázslatot használhat az egyes varázslatszintekből. Umara, a 3. szintű varázsló például négy 1. szintű varázslat helytel és két 2. szintű varázslat helytel rendelkezik.

Amikor a karakter bevet egy varázslatot, elkölt egy, a varázslat szintjével megegyező vagy magasabb szintű varázslat helytel, lényegében "betölti" a varázslat helytelre a varázslatot. Gondolj úgy a varázslat helytelekre, mint megadott méretű résekre - kicsik az 1. szintű helytelek, nagyobbak a magasabb szintűek. Egy első szintű varázslat akár mekkora helytelre belefér, de a 9. szintű varázslat csak a 9. szintű helytelre. Így amikor Umara *varázslövedéket*, egy 1. szintű varázslatot használ, elkölti a négyből az egyik 1. szintű varázslat helytelét, így már csak három marad.

Ha befejezel egy hosszú pihenőt, visszanyered minden elköltött varázslat helytelét (a pihenés szabályait lásd a 8. fejezetben).

Néhány karakter és szörny képes varázslat helytel elköltése nélkül is varázslatokat használni.

VARÁZSLATOK BEVETÉSE MAGASABB SZINTEN

Amikor egy varázstudó magasabb szintű varázshelytel költ el mint a varázslat szintje, a varázslat magasabb szinten jön létre. Ha például Umara a *varázslövedéket* az egyik 2. szintű varázslat helytel felhasználva veti be, a *varázslövedék* 2. szintű varázslat lesz. Olyan, mintha a varázslat kitágulna, hogy kitöltse a rendelkezésére álló varázslat helytel.

Néhány varázslat, például a *varázslövedék* vagy a *sebek gyógyítása* erősebb hatású, ha magasabb szinten vetik be, ahogyan ez a varázslat leírásában szerepel.

VARÁZSTRÜKKÖK

A varázstrükkök olyan varázslatok, melyek akárhányszor bevethetők. Nem használnak el varázslat helyet, és nem kell előkészíteni őket. A rengeteg varázslat a varázslatot belevéste a varázstudó elméjébe, és feltöltötte a varázstudót annyi mágiával, hogy a a varázslatot újra és újra bevethesse. A varázstrükkök varázslat szintje 0.

RITUÁLÉK

Némelyik varázslat a "rituálé" speciális jelöléssel rendelkezik. Ezeket a varázslatokat is be lehet vetni a varázslás általános szabálya szerint, vagy pedig fel lehet őket használni rituáléként. A varázslatok rituális változatát 10 perccel tovább tart bevetni, mint általában. A rituális varázslás nem használ el varázslat helyet, ezért a varázslatot ilyenkor nem is lehet magasabb szintűként bevetni.

A varázstudó csak akkor használhat rituálisan varázslatokat, ha az osztálya rendelkezik ezzel a különlegességgel. A papok és druidák például képesek rituális varázslásra. A karakter csak akkor használhat rituálisan varázslatot, ha azt előkészítette, vagy rajta van az ismert varázslatai listáján, hacsak a karakter rituális varázslás különlegessége nem teszi lehetővé a rituálé használatát e nélkül is, mint a varázslók esetében.

A VARÁZSLAT BEVETÉSE

Amikor a karakter bevet egy varázslatot, a karakter osztályától és a varázslat hatásáról függetlenül a következő szabályokat kell követni.

A 11. fejezetben minden varázslat leírása egy adatlappal kezdődik, mely tartalmazza a varázslat nevét, szintjét, hogy a mágia mely iskolájába tartozik, a bevetési idejét, hatótávját, komponenseit és hatóidejét. A varázslat leírásának ezt követő része mutatja be a varázslat hatását.

BEVETÉSI IDŐ

A legtöbb varázslat egy cselekvésként vethető be, de néhány varázslat bónusz cselekvésként, reakcióként, vagy sokkal hosszabb idő alatt használható csak.

BÓNUZ CSELEKVÉS

A bónusz cselekvésként létrehozott varázslat különösen gyors. A körödben bónusz cselekvésként bevetheted a varázslatot, ha még nem végeztél bónusz cselekvést a körödben. Ugyanebben a körben nem használhatsz másik varázslatot, kivéve az 1 cselekvés bevetési idejű varázstrükköket.

REAKCIÓ

Néhány varázslat reakcióként használható. Ezek a varázslatok a másodperc tört része alatt létrehozhatóak, és

valamilyen eseményre válaszul vetik be őket. Ha a varázslat reakcióként használható, a varázslat leírásában szerepel, pontosak mikor is lehet bevetni.

HOSSZABB BEVETÉSI IDŐ

Bizonyos varázslatok (ide értve a rituáléként használt varázslatokat is) hosszabb idő alatt vethetők be: csak percek vagy akár órák alatt. Ha egy cselekvésnél vagy reakciónál hosszabb bevetési idejű varázslatot használsz, minden körödben a cselekvésedet a varázslásra kell felhasználnod, és folyamatosan koncentrálnod kell (lásd a "Koncentráció" részt lent). Ha a koncentrációd megtörik, a varázslat sikertelen, de nem használod el a varázslat helyét. Ha újra megpróbálnád a varázslatot, előlről kell kezdened a varázslást.

HATÓTÁV

A varázslat célpontjának a varázslat hatótávolságán belül kell tartózkodnia. Az olyan varázslatok, mint például a *varázslövedék* célpontjai lények. A *tűzgolyó*hoz hasonló varázslatok célpontja egy pont a térben, ahonnan a tűz gömb kirobban.

A legtöbb varázslat hatótávja lábban (×30cm) kifejezett távolság. Néhány varázslat csak olyan lényre hat, akit meg tudsz érinteni (akár magadra is). Más varázslatok, például a *pajzsvarázs* hatótávolsága csak saját magad vagy.

KOMPONENSEK

A varázslat komponensei azok a fizikai elemek, melyekre a varázslás során szükség van. Minden varázslat leírásánál szerepel, szükségesek-e hozzá verbális (V), mozdulat (M) vagy anyagi (A) komponensek. Ha a varázslat komponenseiből egyet vagy többet nem tudsz biztosítani, nem tudod bevetni a varázslatot.

VERBÁLIS (V)

A legtöbb varázslathoz misztikus szavakat kell kántálni. A szavak maguk nem a varázslat erejének forrásai; ezek a megadott magasságú és rezonanciájú hangok hozzák mozgásba a mágia szövedékét. Ha a karakter száját betömte vagy elnémított területen tartózkodik (mint amilyet a *csendvarázs* hoz létre), nem tud verbális komponensű varázslatokat használni.

VARÁZSLÁS PÁNCÉLBAN

Mivel a varázsláshoz nagy mentális összpontosítás és pontos mozdulatok szükségesek, varázsláskor csak olyan páncélt viselhetsz, melynek viselésében jártas vagy. Egyébként túlságosan is zavar és fizikailag gátol a páncél ahhoz, hogy varázsolni tudj.

MOZDULAT (M)

A varázslás mozdulatai lehetnek erőteljes vagy bonyolult gesztusok. Ha a varázslathoz mozdulat komponensre van szükség, a varázslat bevetéséhez legalább egy szabad kézre van szükség.

ANYAGI (A)

Néhány varázslat bevetéséhez konkrét tárgyakra van szükség, melyek a "komponens" rovatban zárójelben szerepelnek. A karakter használhat **komponenses erszényt** vagy **varázs fókusz**t (lásd az 5. fejezetet) a varázslat leírásánál szereplő komponens helyett. Ha azonban a komponens megjelölésénél szerepel valamiféle költség, a karakternek azzal a konkrét komponenssel kell rendelkeznie a varázslat bevetéséhez.

Ha a varázslat leírása szerint a komponens elhasználódik varázsláskor, akkor a varázslat minden egyes bevetéséhez biztosítani kell ezt a komponenst.

Legalább egy szabad kézre van szükség, hogy a varázslat használója elérje a komponenst, vagy hogy kezében tartsa a varázs fókuszt. Ez lehet ugyanaz a keze, mellyel a mozdulat komponenst elvégzi.

HATÓIDŐ

A varázslat hatóideje az az időtartam, ameddig a varázslat hatása tart. A hatóidő lehet fordulóban, percekben, órákban vagy akár években kifejezett. Néhány varázslat hatása megmarad, amíg csak a varázslatot nem semlegesítik, vagy meg nem semmisítik.

AZONNALI

Sok varázslat hatása azonnali. A varázslat sérülést okoz, gyógyít, teremt, vagy megváltoztat valamilyen lényt vagy tárgyat, és utóbb már nem lehet semlegesíteni, mivel a varázserő csak egy pillanatig hat.

KONCENTRÁCIÓ

Vannak varázslatok, melyekre koncentrálni kell, hogy a hatásuk fennmaradjon. Ha elvész a koncentráció, a varázslat véget ér.

Ha a varázslatot koncentrációval kell fenntartani, ezt a Hatóidő rovatban láthatod, és a varázslat leírása azt is közli, meddig koncentrálni kell rá. A koncentrációt bármikor abbahagyhatod (ez nem kerül cselekvésbe).

Normális tevékenység, például mozgás vagy támadás nem zavar a koncentrációban. A következő körülmények törhetik meg a koncentrációt:

- **Másik koncentrációt igénylő varázslat használata.** Elvész a koncentráció egy varázslatra, ha másik koncentrációt igénylő varázslatot vetsz be. Egyszerre csak egy varázslatra koncentrálnatsz.
- **Sérülés.** Ha sebzést szenvedsz el koncentráció közben, Állóképesség mentődobást kell dobnod, hogy

fenntartsd a koncentrációd

- **Cselekvésképtelenség vagy halál.** Abbamarad a koncentrációd, ha cselekvésképtelenné válsz, vagy ha meghalsz.

A KM dönthet úgy, hogy bizonyos környezeti hatások, például ha egy hullám söpör végig rajtad egy viharban sodródó hajó fedélzetén, NF 10 Állóképesség mentődobást igényel a koncentrációd fenntartásához.

CÉLPONTOK

A legtöbb varázslat esetében kiválasztasz egy vagy több célpontot, melyekre a varázslat hatni fog. A varázslat leírásában szerepel, hogy a varázslat célpontjai lények, tárgyak, vagy egy területi hatás kiinduló pontja (lásd lent).

Ha a varázslatnak nincsen érzékelhető hatása, egy lény akár nem is feltétlenül tud róla, hogy egy varázslat célpontja. A sistergő villámcsapás elég nyilvánvaló, de egy szelídebb hatás, például ha megpróbálnak olvasni a lény gondolataiban, gyakran észrevétlen maradhat, hacsak a varázslat leírása nem jelzi az ellenkezőjét.

AKADÁLYTALAN ÚT A CÉLPONTHOZ

Csak akkor vehetsz valamit célba, ha akadálytalan út vezet hozzá, így nem célozhatsz be teljes fedezék mögötti dolgokat.

Ha egy nem látható területre akarod helyezni egy területi hatás kiinduló pontját, és valamilyen akadály (például egy fal) útban van, a kiinduló pont az akadály feléd eső oldalára kerül.

ÖNMAGAD CÉLZÁSA

Ha egy varázslat tetszés szerinti lényre hat, lehetsz te magad is a célpont, hacsak a célpontnak nem ellenséges lénynek kell lennie, vagy kiemelten rajtad kívül másik lénynek. Ha egy varázslat hatóterületén vagy, a varázslat rád is hat.

HATÓTERÜLET

A *lángoló kezekhez* vagy a *dermesztő kúphoz* hasonló varázslatok egy területen hatnak, így egyszerre több lényre is hatással lehetnek.

A varázslat leírása adja meg a hatóterületét, ami leggyakrabban az alábbi öt alakzat egyike: gömb, henger, kocka, kúp vagy vonal. Mindegyik hatóterület típusnak van egy **kiindulási pontja**, egy hely, ahonnan kiáramlik a varázslat energiája. Minden egyes alakzat szabályai meghatározzák, hol helyezkedik el rajta a kiindulási pontja. A kiindulási pont általában egy pont a térben, de néhány varázslat kiindulási pontja egy lény vagy tárgy.

A MÁGIA ISKOLÁI

A mágia akadémiáin a varázslatokat nyolc csoportba sorolják, melyet a mágia iskoláinak neveznek. A tudósok, főként a varázslók ezek alapján csoportosítják a varázslatokat, mivel úgy vélik, a mágia működése alapvetően univerzális, akár kemény tanulmányokon alapul, akár egy istenség nyújtotta erőn.

A mágia iskolái segítenek leírni a varázslatot; nem kapcsolódnak hozzájuk önálló szabályok, bár egyes varázslatok felhasználják az iskolák fogalmát.

Az **Átalakító mágia** varázslatai megváltoztatják lények, tárgyak vagy a környezet tulajdonságait. Átváltoztathatják az ellenségedet ártalmatlan lényekké, megnövelhetik egy társad erejét, parancsodra tárgyakat mozgathatnak, vagy éppen felerősíthetik egy lény természetes gyógyuló képességét, hogy hamar felépüljön egy sérülésből.

A **Bűbáj** varázslatok mások elméjére hatnak, befolyásolják és irányítják a viselkedésüket. Az ilyen varázslatok hatására az ellenségeid barátként tekinthetnek rád, valamilyen cselekvésre kényszeríthetnek lényeket, vagy akár bábuként irányíthatnak másokat.

Az **Energiamágia** varázslatai az energiák irányításával érik el a kívánt hatást. Tűzcsovákat vagy villámokat idéznek, más varázslatok pozitív energia kisugárzásával sebeket gyógyítanak.

Az **Idéző mágia** varázslatai tárgyakat és lényeket szállítanak egyik helyről a másikra. A varázslatok lényeket vagy tárgyakat idézhetnek hozzád, vagy a segítségükkel elteleportálhatsz más helyre. Az idéző mágia létrehozhat tárgyakat vagy hatásokat a semmiből is.

Az **Illúzió** varázslatok mások érzékszerveit vagy elméjét tévesztik meg. Az emberekkel olyan dolgokat láttatnak, melyek nincsenek is ott, vagy megakadályozzák, hogy észleljenek ott lévő dolgokat, képzeletbeli hangokat hallatnak, vagy soha meg sem történt dolgok emlékeit hozzák létre. Illúziók létrehozhatnak fantom képeket, melyet minden lény lát, de a legravasabb illúziók a képet közvetlenül egy lény elméjébe sugározza.

A **Jövendőlés** varázslatok információhoz juttatnak. Felfedhetik a múlt elfeledett titkait, bepillantást engedhetnek a jövőbe, odavezethetnek rejtett dolgokhoz, megmutathatják az illúziók mögötti valóságot, vagy távoli embereket és helyeket.

A **Nekromancia** varázslatai az élet és halál energiáit befolyásolják. A varázslatok biztosíthatnak életenergia tartalékot, elszívhatják más lények életerejét, élőholtakat hozhatnak létre, vagy akár visszahozhatják a holtakat az élők sorába.

Élőholtak létrehozása nekromanta varázslatokkal, például a *holtak megelevenítése* varázslattal nem jóságos cselekedet, és csak gonosz varázstudók használnak ilyen varázslatokat rendszeresen.

A **Védőmágia** varázslatai oltalmazó jellegűek, bár némelyik támadó jelleggel is használható. Mágikus akadályokat emelnek, ártalmas hatásokat semlegesítenek, ártanak a betolakodóknak, vagy más létsíkokra űznek el lényeket.

A varázslat hatása egyenes vonalban terjed a kiindulási pontjától. Ha a kiindulási ponttól nem vezet akadálytalan egyenes a hatóterület egy pontjához, akkor a hatóterületnek erre a részére nem hat a varázslat. Csak teljes fedezék tudja így elvágni a varázslat terjedését a hatóterületen, a 9. fejezetben leírtak szerint.

GÖMB

Te választod meg a gömb kiindulási pontját, és a gömb ebből a pontból terjed kifelé. A gömb méretét a sugara hosszával fejezzük ki, ekkora távolságra terjed a hatás a kiindulási ponttól.

A gömb kiindulási pontja része a hatóterületének.

HENGER

A henger kiindulási pontja egy, a varázslat leírásánál megadott sugarú kör középpontja. A körnek vagy a földön kell lennie, vagy a varázslat hatásának tetejénél. Az energia egyenes vonalban terjed a kiindulási ponttól a kör kerületéig, ez lesz a henger alapja. Ezután a varázslat hatása felfelé terjed a henger alapjától, vagy lefelé a henger tetejétől, a henger magasságának megfelelő távolságig.

A henger kiindulási pontja része a hatóterületének.

KOCKA

Te választod meg a kocka kiindulási pontját, mely bárhol lehet a kocka felületén. A kocka méretét oldalainak hossza határozza meg.

A kocka kiindulási pontja nem része a hatóterületének, hacsak nem döntesz másként.

KÚP

A kúp általad választott irányban terjed a kiindulási pontjától. A kúp szélessége a hossza egy adott pontján megegyezik a kiindulási pontjától mért távolságától. A kúp hatóterülete megadja a maximális hosszát.

A kúp kiindulási pontja nem része a hatóterületének, hacsak nem döntesz másként.

VONAL

A vonal a kiindulási pontjától egyenesen halad a hosszának megfelelő távolságig, és megadott szélességű területre hat.

A vonal kiindulási pontja nem része a hatóterületének, hacsak nem döntesz másként.

MENTŐDOBÁS

Sok varázslat előírja, hogy a célpont mentődobást dobhat, hogy elkerülje a varázslat hatását, vagy egy részét. A varázslat megadja, a célpont melyik tulajdonságát használja a mentőhöz, és hogy mi a sikeres vagy sikertelen mentődobás következménye.

A varázslataid elleni mentődobások NF-je 8 + a varázslás tulajdonság módosítód + a jártasság bónuszod.

TÁMADÓ DOBÁS

Vannak varázslatok, melyek bevetésekor támadó dobást kell dobnod, hogy eltaláld a varázslattal a kívánt célpontot. A varázslat támadásaiddal a támadó bónuszod a varázslás tulajdonság módosítód + a jártasság bónuszod.

A legtöbb varázslattal távolsági támadást végzel. Ne feledd, hogy hátrány jár a távolsági támadó dobásaidra, ha ellenséges lény tartózkodik 5 lábnyi (1,5m) közeledben, és a lény lát téged és nem cselekvésképtelen (lásd a 9. fejezetet).

MÁGIKUS HATÁSOK ÖTVÖZÉSE

Különböző varázslatok hatása összegződik, amíg a varázslatok hatóideje tart. Hja ugyanazt a varázslatot használod többször, azonban, a hatása nem adódik össze. Ilyenkor csak a legerősebb hatás (például a legmagasabb bónusz) érvényesül a közös hatóidő alatt.

Ha például két pap is *áldást* használ ugyanarra a célpontra, a célpont csak az egyik előnyét élvezheti; nem dobhat két extra kockával.

A MÁGIA SZÖVEDÉKE

A D&D multiverzumának világai mágikus helyek. A mindenséget áthatja a mágia ereje, minden sziklában, pataokban és élő lényben, de még a levegőben is potenciális energia rejlik. A nyers mágia a teremtés anyaga, a létezés néma és gondolatok nélküli akarata, mely átjár minden anyagot és jelen van az energia minden megnyilvánulásában a multiverzumban.

A halandók nem képesek közvetlenül a nyers mágia alakítására. Ehelyett a mágia szövetét használják, ami egyfajta kapcsolódási felület a varázstudó akarata és a nyers mágia között. Az Elfeledett Birodalom varázslói ezt a Szövedéknek hívják, és számukra ez Mystra istennő eszenciája, de a varázstudók különféle módon nevezhetik vagy képzelehtik el ezt a kapcsolódási felületet. Akárhogy is nevezzük, a Szövedék nélkül a nyers mágia elérhetetlen; a leghatalmasabb ősmágus sem tudna meggyújtani varázserejével egy gyertyát, ahol a Szövedék felhasadt. Ha a Szövedék veszi körbe a varázstudót, villámmal sújthatnak le ellenfelükre, egy pillanat alatt több száz mérföldnyit utazhatnak, vagy akár a halált is visszafordíthatják.

Minden mágia a Szövedéket használja, de különféle mágikus erők másként kapcsolódnak hozzá. A varázslók, boszorkánymesterek, mágusok és bárdok varázslatait **misztikus mágiának** nevezzük. Ezek a varázslatok a Szövedék működésének megértésén alapulnak (akár tanulás, akár megézés alapján). A varázsláskor a Szövedék húrjait közvetlenül megpendítve éred el a kívánt hatás. A bűvös lovagok és misztikus szélhámosok is misztikus mágiát használnak. A papok, druidák, lovagok és vándorok varázslatait **isteni mágiának** nevezzük. Ezek a varázstudók az isteni erő közvetítésével érik el a Szövedéket - az istenek, a természet ereje, vagy a lovagok esküjének szent súlya segítségével.

Akárhogy hozzák is létre a mágikus hatás, a Szövedék fonatai fonódnak össze, csavarodnak el és hajlanak el, hogy létrehozzák. Amikor valaki jövődőlés varázslatok használ, például *mágia érzékelését* vagy *azonosítást*, a Szövedékbe pillant bele. A *mágia semlegesítése* elsimítja a Szövedéket. Az *antimágikus mezőhöz* hasonló varázslatok úgy rendezik át a Szövedéket, hogy az megkerüljön egy területet, és ne folyjon keresztül rajta. Ahol a Szövedék megsérült vagy felhasadt, a mágia kiszámíthatatlanul működik – vagy éppen sehogy.

11. FEJEZET: VARÁZSLATOK

EZ A FEJEZET LEÍRJA A DUNGEONS&DRAGONS VILÁGÁNAK leggyakoribb varázslatait. A fejezet elején a varázstudók leggyakoribb varázslatainak listáját találod. A fejezet hátralévő részében találod a varázslatok leírását, a varázslatok nevének ABC-sorrendjében.

PAPI VARÁZSLATOK

VARÁZSTRÜKKÖK

(0. SZINT)

- Csodatétel
- Ellenállás
- Fénysugár
- Haldoklók Megóvása
- Iránymutatás
- Szent Láng

1. SZINT

- Áldás
- Gyógyító Szó
- Hit Pajzsa
- Mágia Érzékelése
- Menedék
- Parancsvarázs
- Sebek Gyógyítása
- Sebek Okozása
- Vezérlő Nyaláb

2. SZINT

- Csendvarázs
- Gyógyító Fohász
- Isteni Segítség
- Kisebb Helyreállítás
- Oltalmazó Kötelék
- Ómen
- Szellem Fegyver
- Személy Megfékezése

3. SZINT

- Átoktörés
- Energiától Védő Varázs
- Holtak Nyelve
- Mágia Semlegesítése
- Őrző Szellemek
- Reménysugár
- Tömeges Gyógyító Szó
- Újraélesztés

4. SZINT

- Hit Védelmezője
- Jóslat
- Lények Fellelése
- Mozgás Szabadsága
- Oltalom Halál Ellen

5. SZINT

- Holtak Felélesztése
- Lángcsapás
- Meghallgatás
- Nagyobb Helyreállítás
- Sebek Tömeges Gyógyítása

6. SZINT

- Gyógyítás
- Győzelmi Lakoma
- Igazlítás
- Irányérzék
- Pengefal
- Rontás

7. SZINT

- Éteriség
- Feltámadás
- Regeneráció
- Tűzvihar

8. SZINT

- Antimágikus Mező
- Földrengés
- Szent Aura

9. SZINT

- Asztrális Kivetülés
- Igaz Feltámadás
- Kapu
- Tömeges Gyógyítás

VARÁZSLÓI

VARÁZSLATOK

VARÁZSTRÜKKÖK

(0. SZINT)

- Bűvészkedés
- Fagysugár
- Fénysugár
- Kisebb Illúzió
- Lidércfények
- Máguskéz
- Megrázó Érintés
- Méreg Permet
- Savas Fröccsenés
- Tűznyaláb

1. SZINT

- Álca
- Altató Varázs
- Azonosítás
- Csendes Varázskép
- Lángoló Kezek
- Mágia Érzékelése
- Mennydörgő Hullám
- Nyelvek Értése
- Pajzsvarázs
- Személy Bűvölése
- Varázslövedék
- Varázslók Vértje

2. SZINT

- Homály
- Ködös Lépés
- Lángoló Gömb
- Láthatatlanság
- Lebegés
- Misztikus Zár
- Nyitóvarázs
- Pókháló
- Pókmászás
- Sötétségvarázs
- Személy Megfékezése
- Szétzúzás
- Szuggesztió
- Varázsfegyver
- Varázslók Vértje

3. SZINT

- Ellenvarázs
- Energiától Védő Varázs
- Gyorsítás
- Mágia Semlegesítése
- Nagyobb Varázskép
- Repülés
- Tűzgolyó
- Villámcsapás
- Pókháló

4. SZINT

- Dimenzió Ajtó
- Jégvihar
- Kőbőr
- Misztikus Szem
- Nagyobb Láthatatlanság
- Tűzfal

5. SZINT

- Álom
- Dermesztő Kúp
- Kőfal
- Uralom Személyek Fölött
- Útnyitás

6. SZINT

- Dezintegráció
- Igazlítás
- Láncvillám
- Otto Ellenállhatatlan Tánca
- Sérthetetlenség Gömbje
- Tömeges Szuggesztió

7. SZINT

- Halál Ujja
- Késleltetett Tűzgolyó
- Mordenkainen Pengéje
- Teleport Varázs

8. SZINT

- Kábítás Hatalomszava
- Labirintus
- Napkitörés
- Uralom Szörnyek Fölött

9. SZINT

- Előérzet
- Fogság
- Halál Hatalomszava
- Időmegállító Varázs
- Meteorvihar

VARÁZSLATOK LEÍRÁSA

A varázslatokat ABC-rendben közöljük.

ÁLCA

1. szintű illúzió

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: saját magad

Komponensek: V, M

Hatóidő: 1 óra

Megváltoztatod a kinézeted (beleértve az öltözed, páncéld, fegyvereidet és bármilyen más felszerelésedet). A hatás addig tart, amíg a varázslat véget nem ér, vagy cselekvésként el nem bocsátod. Látszhatsz 1 lábnyival (30cm) magasabbnak vagy alacsonyabbnak, vékonynak, kövérnek, vagy bármilyen köztes alkatúnak. A tested alapvető formáját nem változtathatod meg, így csak olyan alakot választhatsz, melynek azonos elrendezésű végtagjai vannak. Egyébként az illúzió mértéke csak rajtad áll.

A varázslat okozta változások nem állják ki a fizikai vizsgálódás próbáját. Ha például a varázslat kalappal egészíti ki az öltözedet, ha bárki megérinti, nem érezne semmit, csak a fejedet és a hajadat. Ha vékonyabbnak láttatod magadat, mint valójában, és feléd nyúl valaki, a keze beléd ütközne, miközben látszólag még csak a levegőben tartja.

Ha egy lény cselekvésként megfigyeli a külsődet, a varázslataid elleni mentődobások NF-jére dobott sikeres Intelligencia (Vizsgálódás) próbával felfigyelhet rá, hogy álcáztad magad.

ÁLDÁS

1. szintű bűbáj

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 30 láb (9m)

Komponensek: V, M, A (szentelt víz szórás)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

Megáldasz legfeljebb három kiválasztott lényt a hatótávon belül. Ahányszor csak a célpont támadó dobást vagy mentődobást dob a varázslat hatóideje során, a célpont egy d4-gyel is dob, és a dobott értéket hozzáadja a támadó dobásához vagy mentődobásához.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, még egy lényre hat varázslatszintenként a varázslat hely 1. szintje felett.

ÁLOM

5. szintű illúzió

Bevetési Idő: 1 perc

Hatótáv: különleges

Komponensek: V, M, A (egy marék homok, egy csepp tinta, és egy alvó madárról kihúzott toll)

Hatóidő: 8 óra

Ezzel a varázslattal alakíthatod egy lény álmait. A varázslat célpontjának egy általad ismert lényt választhatsz. A célpontnak veled egy létsíkon kell tartózkodnia. Ha egy lény nem alszik, mint például az elfek, akkor nincs rá hatással a varázslat. Te, vagy egy önkéntes lény, akit megérintesz, transz állapotba kerül, és hírvivőként jár el. A transzban lévő hírvivő tudatában van a környezetének, de nem végezhet semmilyen cselekvést, és nem mozoghat.

Ha a célpont alszik, a hírvivő megjelenik a célpont álmában, és a hatóidőn át beszélgethet a célponttal, amíg az alszik. A hírvivő formálhatja az álombeli környezetet is, tájakat, tárgyakat vagy tetszőleges képeket teremthet. A hírvivő bármikor kiléphet a transzból, ezzel idejekorán befejezve a varázslatot. Amikor a célpont felébred, tökéletesen emlékszik az álomra. Ha a célpont ébren van, amikor beveted a varázslatot, a hírvivő ezt megtudja. Vagy befejezi a transzt (és ezzel a varázslatot is), vagy megvárja, hogy a célpont elaludjon, és ekkor a hírvivő megjelenik a célpont álmában.

A hírvivőt rettentő, borzalmas alakként is megjelenítheted a célpont álmában. Ebben az esetben a hírvivő legfeljebb tíz szavad üzenetet adhat át a célpontnak, ezután pedig a célpontnak Bölcsesség mentődobást kell dobnia. Ha a mentő sikertelen, a fantom szörnyeteg visszhangjai rémálmokat okoznak mindaddig, amíg a célpont alszik. A célpont a pihenésnek semmilyen előnyében nem részesül, ébredéskor pedig elszenved 3d6 pszichikus sebzést.

Ha a célpont egy testrésze, hajtincse, körömvagdaléka vagy testének más része a birtokodban van, a célpont mentődobására hátrány jár.

ALTATÓ VARÁZS

1. szintű bűbáj

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 90 láb (27m)

Komponensek: V, M, A (egy csipetnyi finomszemű homok, rózsaszirm, vagy egy tücsök)

Hatóidő: 1 perc

E varázslat mágikus szendergésbe ringat lényeket. Dobj 5d8-cal. Összesen ennyi életerő pontnyi lényre hathat a varázslat. A hatótávon belül általad kiválasztott pont körül 20 láb (6m) sugarú körben, aktuális életerő pontjaik emelkedő sorrendjében hat lényekre a varázslat (az eszméletlen lényeket hagyd ki).

Az éppen legkevesebb életerő ponttal rendelkező lények kezdve minden lény, akire a varázslat hat, eszméletét veszti a hatóidőre. Az alvó lény felébred, ha sebződik, vagy ha valaki cselekvésként felrázza vagy felpofozza az alvó lényt. Mindegyik lény életerő pontját vond le az dobott összegből, mielőtt a következő legkevesebb életerő ponttal rendelkező

lényrel folytatnád. A varázslat csak akkor hat a következő lényre, ha a lény aktuális életerő pontjainak száma egyenlő, vagy kevesebb mint a megmaradt összeg.

Élőholtakra, és az elbájolásra immúnis lényekre nem hat a varázslat.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, még 2d8 életerő pontnyi lényre hat a varázslat varázslatszintenként a varázslat hely 1. szintje felett.

ANTIMÁGIKUS MEZŐ

8. szintű védőmágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: saját magad (10 láb, azaz 3m sugarú gömb)

Komponensek: V, M, A (egy csipetnyi vaspór vagy vasreszelék)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra

Körbevesz egy 10 láb (3m) sugarú láthatatlan antimágikus gömb. Ez a terület leválik a multiverzumot átható mágikus energiáról. A gömbön belül nem lehet varázslatokat bevetni, az idézett lények eltűnnek, és még a mágikus tárgyak is közönséges tárgyakká válnak. Amíg a varázslat tart, a gömb veled mozog, mindig te vagy a középpontjában.

A gömb elnyomja a varázslatokat és más mágikus hatásokat, hacsak nem ereklék vagy istenségek hozták azt létre, így a varázslatok hatása nem nyúlhat be a gömb területére. Az elnyomott varázslat bevetésére felhasznált varázslat hely elhasználódik. Az elnyomott hatás nem működik, de az elnyomva töltött idő is beleszámít a hatóidejébe.

Célzott Hatások. A gömb területén található lényeket vagy tárgyakat célzó varázslatok és mágikus hatások, például a *varázslóvédék* vagy a *személy bővölése* hatástalan a célponttal szemben.

Mágikus Területek. A varázslatok vagy mágikus hatások területe, például a *tűzgolyóé* nem nyúlhat be a gömbbe. Ha a gömb a varázslat hatóterületével átfedésben van, a hatóterület gömb által lefedett részén a varázslatot az antimágikus mező elnyomja. A *tűzfal* lángjait, például, elnyomja a gömb, így a falban egy lyuk keletkezhet.

Varázslatok. Ha egy lényen vagy tárgyon már varázslatok vagy mágikus hatások működnek, azokat a gömb elnyomja, amíg a lény vagy tárgy a gömbben tartózkodik.

Varázstárgyak. A varázstárgyak tulajdonságait és képességeit elnyomja a gömb. Egy *+1-es hosszúkard*, például, közönséges hosszúkardként működik a gömbben.

A varázs fegyverek tulajdonságait és képességei akkor nem működik, ha a fegyvert forgató támadó a gömbben tartózkodik. Ha egy varázs fegyver vagy mágikus lőszer teljes egészében elhagyja a gömböt (például, ha egy varázsnilyat kilősz, vagy egy mágikus lándzsát a gömbön kívüli célpontra hajítás) a tárgy mágiája újra működésbe lép, amint a gömb területén elhagyja.

Mágikus utazás. A gömbben nem működik a teleportálás és síkok közötti utazás, akár a gömb a célállomás, akár az utazás indulási pontja. Más helyekre, világokra, más létsíkokra nyíló portálok, valamint extradimenzionális terek nyílásai (például amit a *kötéltrükk* hoz létre) ideiglenesen bezárulnak a gömbben.

Lények és Tárgyak. A mágiával megidézett vagy létrehozott lények és tárgyak ideiglenesen megszűnnek létezni a gömbben. Az ilyen lények újra megjelennek, amint a területük (amit legutóbb elfoglaltak) már nincs a gömbben.

Mágia Semlegesítése. A *mágia semlegesítése* és hasonló varázslatok vagy hatások nem hatnak a gömbre. Két *antimágikus mező* varázslat hatása sem oltja ki egymást.

ASZTRÁLIS KIVETÜLÉS

9. szintű nekromancia

Bevetési Idő: 1 óra

Hatótáv: 10 láb (3m)

Komponensek: V, M, A (minden megcélzott lényért egy 1.000ap értékű jácint és egy díszesen faragott ezüstrúd legalább 100ap értékben, melyeket a varázslat elhasznál)

Hatóidő: különleges

Te és legfeljebb nyolc önkéntes lény a varázslat hatótávján belül kivetítitek az asztrális testeteket az Asztrális Síkra. A varázslat sikertelen, ha már ezen a síkon tartózkodsz. A hátrahagyott fizikai test eszméletét veszti és az életműködése leáll; nincs szükséges élelemre, levegőre, és nem öregszik.

Az asztrális tested szinte mindenben hasonlít halandó alakodra, a játékbeli statisztikáid megegyeznek, és a felszerelésedet is lemásolja. A legfőbb változás, hogy egy ezüst szalag indul a lapockáid közül és lóg mögötted, de láthatatlanná halványul 1 lábnyi (30cm) távolság után. Ez a szalag köt össze a fizikai testeddel. Amíg sértetlen, hazatalálhatsz. Ha a szalagot átvágják – erre csak olyan hatások képesek, melynek leírása ezt külön kiemeli – a lelked elszakad a testedtől, és azonnal elpusztulsz.

Asztrális tested szabadon utazhat az Asztrális Síkon, és portálokon átléphet bármilyen másik síkra. Ha egy másik síkra átlépsz, vagy visszatérsz arra a síkra, ahol a varázslatot használtad, a tested és felszerelésed azonnal követ az ezüst szalag mentén, így az új síkra belépve visszatérhetsz a testedbe. Az asztrális formád külön megtestesülésed. Az asztrális formádat érő sérülések és más hatások nem hatnak a fizikai testedre, és nem is maradnak meg, ha visszatérsz a testedbe.

A varázslat véget ér számodra és útítársaid számára is, ha cselekvésként elbocsátod a varázslatot. Amikor a varázslat véget ér, a hatása alatt álló lények visszatérnek fizikai testükbe, és felébrednek.

A varázslat ideje korán véget érhet számodra vagy egy társad számára. Ha *mágia semlegesítését* sikeresen használják az asztrális vagy fizikai testre, a lény számára a

varázslat véget ér. Ha a lény eredeti teste vagy asztrális formája 0 életerő pontra kerül, a varázslat véget ér számára. Ha a varázslat véget ér, és az ezüst szalag sértetlen, a szalag visszahúzza a lény asztrális formáját a testébe, és a test újra életre kel.

Ha te magad ideje korán visszakerülsz a testedbe, a társaid asztrális formában maradnak, és vissza kell találniuk a testükbe, például úgy, hogy 0 életerő pontra kerülnek.

ÁTOKTÖRÉS

3. szintű védőmágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M

Hatóidő: azonnali

Érintésedre egy lényre vagy tárgyra ható minden átok megszűnik. Ha a tárgy egy átkozott varázstárgy, átka megmarad, de a varázslat megtöri a tulajdonos összehangolódását a tárggyal, így a tárgyat le lehet venni vagy eldobni.

AZONOSÍTÁS

1. szintű jövőndőlés (rituálé)

Bevetési Idő: 1 perc

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M, A (egy legalább 100ap értékű gyöngy és egy bagoly toll)

Hatóidő: azonnali

Kiválasztasz egy tárgyat, melyet meg kell érintened (és folyamatosan érintkezésben maradnom vele a varázslás alatt). Ha ez egy varázstárgy vagy valamiféle mágiával felruházott tárgy, megismered a tulajdonságait, a használata módját, hogy szükséges-e a használatához összehangolás, és hogy hány töltete van (ha van töltete). Megtudod, áll-e valamilyen varázslat hatása alatt a tárgy (és milyen varázslat hatása alatt). Ha a tárgyat varázslattal hozták létre, megtudod, milyen varázslattal.

Ha a varázslás során egy lényt érintesz meg, megtudod, milyen varázslatok hatása alatt áll.

BŰVÉSZKEDÉS

Átalakító mágia varázstrükk

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 10 láb (3m)

Komponensek: V, M

Hatóidő: legfeljebb 1 óra

Ez a varázslat apró, mágikus trükk, mellyel a kezdő varázstudók gyakorolnak. Az alábbi mágikus hatások egyikét hozod létre a hatótávon belül.

- Azonnali hatású, értelmetlen, érzékszervi hatást teremtész, például szikraesőt, fuvaltatott, halk zenei hangokat, vagy egy különös szagot.
- Azonnal meggyújtasz vagy kioltasz egy gyertyát, fáklyát, vagy kisebb tábornítet.
- Azonnal megtisztítasz vagy bemocskolsz egy legfeljebb 1 köbláb (27l) térfogatú tárgyat.
- Lehűtesz, megmelegítesz vagy ízesítesz legfeljebb 1 köblábnyi (27l) élettelen anyagot 1 órára.
- Egy tárgyon vagy felületen valamilyen színt, apró jelet vagy szimbólumot jelenítesz meg 1 órára.
- Létrehozatsz valamilyen nem mágikus műtyűrt vagy illúzió képet, melynek a kezében el kell férnie, és a következő köröd végéig marad meg.

Ha a varázslatot többször is használod, legfeljebb három nem-azonnali hatás működhet egyszerre. A hatásokat cselekvésként elbocsáthatod.

CSENDES VARÁZSKÉP

1. szintű illúzió

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, M, A (egy kevés gyapjú)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc

Létrehozod egy tárgy, lény, vagy más látható jelenség képét. A képnek el kell férnie egy 15 láb (4,5m) élű kockában. A kép tetszésed szerinti helyen jelenik meg a hatótávon belül, és megmarad a hatóidőn keresztül. A varázskép tisztán vizuális jelenség; nem jár vele hang, szag vagy más érzékszervi hatás.

Cselekvésként mozgathatod a képet a hatótávon belül bármilyen más helyre. Amikor a kép mozog, úgy változtathatod, hogy a mozgás természetesnek tűnjön. Például ha egy lény képét hoztad létre, és mozgatod, megváltoztathatod a képet, hogy úgy tűnjön, jár.

Ha valaki fizikailag érintkezik a képpel, akkor felfedi, hogy illúzió, mivel minden átmegy rajta. Ha egy lény cselekvésként megfigyeli a képet, a varázslataid elleni mentődobások NF-jére dobott sikeres Intelligencia (Vizsgálódás) próbával felfigyelhet rá, hogy illúzió. Ha egy lény ráébred, hogy a kép illúzió, a lény átláthat a képen.

CSENDVARÁZS

1. szintű illúzió (rituálé)

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 120 láb (36m)

Komponensek: V, M

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc

A hatótávon belül egy általad kiválasztott pont körüli 20 láb (6m) sugarú gömbben a hatóidő alatt semmilyen hang nem jön létre és nem jut át. Ha egy lény vagy tárgy teljes egészében a gömbben van, immúnis a mennydörgés

sebzésre. A gömbben nem lehet verbális komponensű varázslatot bevetni.

CSODATÉTEL

Átalakító mágia varázstrükk

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 30 láb (9m)

Komponensek: V

Hatóidő: legfeljebb 1 perc

Egy kisebb csodát, a természetfeletti hatalmak valamiféle jelét hozol létre a hatótávon belül. Az alábbi mágikus hatások egyikét hozod létre a hatótávon belül.

- A hangod 1 percen át háromszor hangosabb lesz, mint általában.
- Lángokat rebegtetsz, fényesebbé vagy halványabbá változtatsz, vagy átszínezel 1 percre.
- A földet ártalmatlan rengések rázzák meg 1 percen át.
- Pár pillanatig hangokat keltesz a hatótávon belül általad kiválasztott ponttól, például mennydörgést, hollók rikoltását, vagy baljós suttogást.
- Egy be nem zárt ajtó vagy ablak kivágódik vagy becsapódik.
- 1 percre megváltoztatod a szemeid kinézetét.

Ha a varázslatot többször is használod, legfeljebb három egyperces hatás működhet egyszerre. A hatásokat cselekvésként elbocsáthatod.

DERMESZTŐ KÚP

5. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: saját magad (60 láb, azaz 18m hosszú kúp)

Komponensek: V, M, A (egy kis kristály vagy üveg kúp)

Hatóidő: azonnali

A kezedből fagyos fuvlat csap ki. Minden lénynak egy 60 láb (18m) hosszú kúp területén Állóképesség mentődobást kell tennie. A lények 8d8 fagy sebzést szenvednek el sikertelen mentő esetén, vagy fele ennyit sebződnek, ha sikeres a mentőjük.

Ha egy lény belehal a varázslat hatásába, fagyott szoborrá változik, amíg ki nem olvad.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 6. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, még 1d8 sebzést okoz varázslatszintenként a varázslat hely 5. szintje felett.

DEZINTEGRÁCIÓ

6. szintű átalakító mágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, M, A (egy mágnes és egy csipet por)

Hatóidő: azonnali

Kinyújtott ujjadból vékony zöld sugár csap ki a hatótávon belül látható célpontra. A célpont lehet lény, egy tárgy, vagy mágikus energiából alkotott jelenség (mint például az *erőfal* által alkotott fal).

Ha lény a varázslat célpontja, ügyesség mentődobást kell dobnia. Ha a mentője sikertelen, a célpont elszenved 10d6 + 40 energia sebzést. Ha a célpont a sebzéstől 0 életerő pontra kerül, dezintegrálódik.

A dezintegrált lény, valamint a varázstárgyak kivételével minden felszerelése, amit visel vagy kezében tart, egy halom finomszemű, szürke porrá omlik. A lényt csak *igaz feltámadás* vagy *kívánság* varázslattal lehet visszahozni az élők sorai közé.

A varázslat automatikusan dezintegrál bármilyen Nagy vagy kisebb méretű nem mágikus tárgyat, vagy mágikus energiából alkotott jelenséget. Ha a célpont Hatalmas vagy nagyobb méretű tárgy vagy mágikus jelenség, a varázslat egy 10 láb (3m) élű kockányi darabját dezintegrálja. Varázstárgyra nem hat a varázslat.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 7. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, még 3d6 sebzést okoz varázslatszintenként a varázslat hely 6. szintje felett.

DIMENZIÓ AJTÓ

4. szintű idéző mágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 500 láb (150m)

Komponensek: V

Hatóidő: azonnali

Teleportáld magadat bármilyen pontra a hatótávon belül. Pontosán a kívánt helyre érkezel. Ez lehet látható hely, olyan hely, melyet magad elé tudsz képzelni, vagy távolsági és irány alapján meghatározott hely: például „200 lábnyira (60m) egyenesen lefelé”, vagy „felfelé és északnyugatnak, 45 fokos szögben, 300 lábnyira (90m)”.

Tárgyakat is magaddal vihetsz, ha teljes súlyuk nem haladja meg a terhelhetőségedet. Egy önkéntes lényt is magaddal vihetsz, melynek mérete nem nagyobb kategóriájú nálad, valamint a lény felszerelését is (mely nem haladhatja meg a terhelhetőségét). A lény varázsláskor legfeljebb 5 lábnyi (1,5m) távolságra tartózkodhat tőled.

Ha olyan helyre érkezel, melyet már elfoglal egy lény vagy tárgy, te és minden veled utazó lény elszenvedtek 4d6 energia sebzést, és a varázslat nem tud teleportálni titeket.

ELLENÁLLÁS

Védőmágia varázstrükk

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M, A (egy aprócska köpeny)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

Megérintesz egy önkéntes lényt. Egyszer a hatóidő során a célpont dobhat d4-gyel, és a dobott értéket hozzáadhatja egy általa kiválasztott mentődobásához. A kocka dobásáról a mentődobás előtt vagy után is dönthet. Ezután a varázslat véget ér.

ELLENVARÁZS

3. szintű védőmágia

Bevetési Idő: 1 reakció, amikor látod, hogy egy lény 60 lábnyi (18m) távolságon belül varázsol

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: M

Hatóidő: azonnali

Megpróbálsz megakadályozni egy lényt a varázslásban. Ha a lény 3. vagy alacsonyabb szintű varázslatot próbál bevetni, a varázslat sikertelen és nincs hatása. Ha 4. vagy magasabb szintű varázslatot próbál bevetni, dobj tulajdonság próbált a varázslás tulajdonságoddal. Az NF 10 + a varázslat szintje. Ha a próbád sikeres, a lény varázslata sikertelen és nincs hatása.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 4. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, a megszakított varázslatnak nincs hatása, ha a szintje ugyanaz vagy alacsonyabb, mint az általad felhasznált varázslat hely szintje.

ELŐÉRTET

9. szintű jövőndőlés

Bevetési Idő: 1 perc

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M, A (egy kolibri tolla)

Hatóidő: 8 óra

Megérintesz egy önkéntes lényt, és ezzel felruházod a képességgel, hogy korlátozottan belelásson a közvetlen jövőbe. A hatóidő alatt a célpontot nem lehet meglepni, és előny jár minden támadó dobására, tulajdonság próbájára és mentődobására. Minden más lény támadó dobásaira hátrány jár a célpont ellen.

A varázslat azonnal véget ér, ha a hatóidő alatt újra használod ezt a varázslatot.

ENERGIÁTÓL VÉDŐ VARÁZS

3. szintű védőmágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra

Egy megérintett önkéntes lénynek a hatóidőre ellenállása lesz egy általad választott sebzés típussal szemben: faggal, mennydörgéssel, savval, tűzzel vagy villámmal szemben.

ÉTERISÉG

7. szintű átalakító mágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: saját magad

Komponensek: V, M

Hatóidő: legfeljebb 8 óra

Átlépsz az Éteri Sík határterületére, ahol az éteri sík és az a sík, ahol most tartózkodsz, átfedi egymást. Az Éteri Határon maradsz a hatóidőre, vagy amíg cselekvésként el nem bocsátod a varázslatot. Ezalatt bármilyen irányban mozoghatsz. Ha felfelé vagy lefelé mozogsz, minden lábnyi mozgás még egy lábnyit használ el a sebességedből. Látod és hallod, ami az indulási síkodon van, de minden szürkének tűnik, és csak 60 lábnyi (18m) távolságig látsz el.

Amíg az Éteri Síkon vagy, csak ezen a síkon tartózkodókra tudsz hatni, és csak ők hathatnak rád. Az Éteri Síkon kívül tartózkodó lények nem észlelnek, és semmilyen módon nem tudnak hatással lenni rád, hacsak valamilyen különleges képességük vagy egy varázslat nem teszi őket képessé erre.

Az Éteri síkon kívüli tárgyak és hatások mintha ott sem lennének számodra, így az indulási síkon látott tárgyakon átsétálhatsz.

Amikor a varázslat véget ér, azonnal visszakerülsz a síkra, ahonnan indultál, a jelenlegi helyeden. Ha olyan helyen vagy, amit egy szilárd tárgy vagy lény foglal el, a legközelebbi olyan szabad helyre kerülsz, ahol elférsz, és a mozgásod lábban (30cm) kifejezett távolságának kétszeresével megegyező energia sebést szenveded el.

A varázslat hatástalan, ha az Éteri Síkon használod, vagy olyan síkon, mely nem határos az Éteri Síkkal (például a Külső Síkokon).

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 8. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, a célpont három önkéntes lény (magadat is beleértve) varázslatszintenként a varázslat hely 7. szintje felett. A célpontoknak 10 lábnyi (3m) távolságon belül kell állniuk tőled varázsláskor.

FAGYSUGÁR

Energiamágia varázstrükk

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, M

Hatóidő: azonnali

Egy fagyos, kékes-fehér fénysugarat lősz egy lény felé a hatótávon belül. Dobj távolsági varázslat támadást a célpont ellen. Ha eltalálsz, a célpont elszenvet 1d8 fagy sebést, és a sebessége 10 lábnyival csökken a következő köröd kezdetéig.

A varázslat még 1d8 sebést okoz, amikor eléred az 5. szintet (2d8), 11. szintet (3d8) és 17. szintet (4d8).

FELTÁMADÁS

7. szintű nekromancia

Bevetési Idő: 1 óra

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M, A (egy legalább 1.000ap értékű gyémánt, melyet a varázslat elhasznál)

Hatóidő: azonnali

Megérintesz egy legfeljebb egy évszázada halott lényt, amely nem végelgyengülésben halt meg, és amely nem élőholt. Ha a lény lelke képes és hajlandó visszatérni a testébe, a lény maximális életerő ponton visszatér az életbe.

A varázslat semlegesít bármilyen, a halála pillanatában a célpontra ható mérget, és meggyógyítja a halálakor ható minden nem-mágikus betegségét. A varázslat azonban nem gyógyít meg mágikus betegségeket, nem távolít el átkokat vagy hasonló hatásokat; ha a varázslat bevetése előtt ezeket nem távolították el, akkor az feltámadó lényre továbbra is hatnak.

A varázslat minden halálos sebet beforraszt, és minden hiányzó testrészt visszanoveszt.

A visszatérés a halálból megviseli a célpontot. A célpontnak minden támadó dobására, mentődobására és tulajdonság próbájára -4 büntetés jár. Ahányszor a célpont befejez egy hosszú pihenőt, a büntetés 1-gyel csökken, míg teljesen el nem múlik.

Egy több mint egy éve halott lényt visszahozni az élők sorába igen megerőltető számodra is. Amíg be nem fejezel egy hosszú pihenőt, nem varázsolhatsz, és hátrány jár minden támadó dobásodra, tulajdonság próbádra és mentődobásodra.

FÉNYSUGÁR

Energiamágia varázstrükk

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, A (szentjánosbogár vagy foszforeszkáló moha)

Hatóidő: 1 óra

Megérintesz egy tárgyat, mely semmilyen irányban nem lehet nagyobb 10 lábnál (3m). A varázslat hatóideje alatt a tárgy sötétben teljes világosságot biztosít 20 láb (6m) sugarú körben, és félhomály további 20 lábnyi (6m) távolságig. A fény színét te határozod meg. Ha a tárgyat valamilyen átlátszatlan dologgal teljesen befeded, az kitakarja a fényt. A varázslat véget ér, ha újra használsz, vagy ha cselekvésként elbocsátod a varázslatot.

Ha a célpont tárgyat egy ellenséges lény viseli vagy a kezében tartja, a lény sikeres Ügyesség mentődobással elkerülheti a varázslat hatását.

FOGSÁG

9. szintű védelmi mágia

Bevetési Idő: 1 perc

Hatótáv: 30 láb (9m)

Komponensek: V, M, A (a célpontot ábrázoló pergamen kép vagy faragott szobor, valamint a varázslat verziójától függő

különleges komponensek, melyek minimális értéke 500 ap a célpont minden Életerő Dobásáért)

Hatóidő: semlegesítésig

Mágikus börtönbe zársz egy látható lényt a hatótávon belül. A célpontnak sikeres Bölcsesség mentődobást kell dobnia, vagy megköti a varázslat hatása. Ha a mentője sikeres, immúnis lesz a varázslat hatására, ha te próbálsz meg ismételt bevetni elleni. Amíg a varázslat hatása alatt áll, a célpontnak nem kell lélegeznie, ennie, innia, és nem öregszik. Jövendőlés varázslatokkal nem lehet megtalálni vagy érzékelni a célpontot.

A varázsláskor eldöntöd, hogy a bebörtönzés melyik formáját használd az alábbiak közül.

Eltemetés. A célpontot egy föld alatti mágikus erőtér-gömbbe börtönözd, amely éppen akkora, hogy a célpont elférjen benne. Semmi nem hatolhat át a gömbön, és teleportálással vagy síkok közötti utazással sem lehet bejutni a gömbbe vagy kikerülni belőle.

A varázslat e verziójának különleges komponense egy mitrillből készült golyó.

Megláncolás. Szilárdan a földre ágyazott, nehéz láncok fogják le a célpontot. A célpontot leszorítva tartja a varázslat, nem mozoghat és nem mozdítható el semmilyen módon.

A varázslat e verziójának különleges komponense egy nemesfémből készül apró szemű lánc.

Elzárt Börtön. A varázslat a célpontot egy kicsiny extradimenzionális fél-síkra szállítja, mely védett a teleportálástól és a síkok közötti utazástól. A fél-sík lehet útvesztő, ketrec, torony, vagy más általad választott, elzárt építmény vagy terület.

A varázslat e verziójának különleges komponense egy a börtön egy jádéból faragott modellje.

Miniatürizált Elzárás. A célpont 1 hüvelyknyi (2,5cm) magasságúvá zsugorodik, és egy drágakőben vagy hasonló tárgyban foglyul ejted. A fény normálisan áthatol a drágakövön (így a célpont kiláthat, míg más lények beláthatnak), de semmi más nem juthat át rajta, még teleportálással vagy síkok közötti utazással sem. A drágakövet nem lehet átvágni vagy eltörni, amíg a varázslat hat.

A varázslat e verziójának különleges komponense egy nagy, áttetsző drágakő, például korund, gyémánt vagy rubin.

Szendergés. A célpont elalszik, és nem lehet felkelteni. A varázslat e verziójának különleges komponense ritka, altató hatású gyógyfűvek keveréke.

A Varázslat Megszüntetése. A varázsláskor, bármelyik változatot is használsz, meghatározhatsz egy feltételt, melynek bekövetkeztekor a varázslat véget ér és a célpont kiszabadul. A feltétel lehet olyan részletekbe menő és különleges, amennyire csak szeretnéd, de a KM-nek el kell fogadnia, hogy a feltételek ésszerűek, és van rá esély, hogy bekövetkezzenek. A feltételek függhetnek egy személy nevétől, személyazonosságától, vagy attól, melyik istenség

híve, de ettől eltekintve csak érzékelhető cselekvések vagy jellemzők lehetnek az feltétel alapjai, nem pedig olyan megfoghatatlan sajátosságok, mint a szint, osztály vagy életerő pontok száma.

A *mágia semlegesítése* csak akkor vethet véget a varázslatnak, ha 9. szintű varázslat hely használatával vetik be, és célpontja a börtön, vagy a varázsláskor használt különleges komponens.

Egy adott különleges komponens egyszerre csak egy börtön létrehozásához használható. Ha ugyanazzal a komponenssel újra használod ezt a varázslatot, az előző varázslás során elfogott célpont azonnal kiszabadul a varázslat hatása alól.

FÖLDRENGÉS

8. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 500 láb (150m)

Komponensek: V, M, A (egy csipet por, egy kődarab, és egy darab agyag)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

Szeizmikus zavart okoz a talajban egy hatótávon belül látható ponton. A hatóidőn át intenzív remegésektől rázkódik a föld 100 láb (30m) sugarú körben a pont körül, ez pedig megrázza a földdel érintkező lényeket és építményeket is.

A föld a hatóterületen nehéz terepnek minősül. Minden lények, aki földön koncentrálni próbál, Állóképesség mentődobást kell dobnia. Ha a mentődobás sikertelen, a lény koncentrációja megtörik.

Amikor beveted a varázslatot, és minden köröd végén a hatóidő alatt, minden lénynek a földön Ügyesség mentődobást kell dobnia. Ha a mentő sikertelen, a lény elesik.

A tereptől függően a varázslatnak további hatása is lehet, a KM döntése szerint.

Hasadékok. A varázslat bevetése utáni köröd kezdetétől hasadékok nyílnak a talajban. Összesen 1d6 hasadék nyílik a KM által kiválasztott helyen. Mindegyik 1d10 × 10 láb (3m) mély, 10 láb (3m) széles, és a varázslat hatóterületének egyik végétől a szemben lévő széléig nyúlik. Ha egy lény alatt nyílik meg a hasadék, annak sikeres Ügyesség mentődobást kell dobnia, különben belezuhan a hasadékba. Ha a mentője sikeres, a megnyíló hasadék széle mentén elmozdul a talajjal együtt.

Ha egy építmény alatt nyílik hasadék, az automatikusan összeomlik (lásd lent).

Építmények. A rengések 50 zúzó sebzést okoznak minden építménynek, mely a hatóterület talajával érintkezik a varázslat bevetésekor, valamint a hatóidő alatt minden köröd kezdetén. Ha egy építmény 0 életerő pontra kerül, összeomlik, ezzel akár sérüléseket is okozhat a közelében lévő lényeknek. Ha egy lény az összeomló építmény magasságának felénél közelebb áll az építményhez, Ügyesség mentődobást kell dobnia. Ha a mentője sikertelen, a lény

elszenved 5d6 zúzó sebzést, elesik, és eltemeti a törmelék. A törmelék alól cselekvésként NF 20 Erő (Atlétika) próbával lehet szabadulni. A törmelék természetétől függően a KM megnövelheti vagy csökkentheti az NF-et. Sikeres mentő esetén a lény a fele sebzést szenved el, és nem esik el, nem szorul a törmelék alá.

GYÓGYÍTÁS

6. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, M

Hatóidő: azonnali

Válassz ki egy látható lényt a hatótávon belül. A lényt pozitív energia hulláma járja át, és ettől visszanyer 70 életerő pontot. A varázslat hatására ezen kívül elmúlik a vakság, sükettség, és a célpont bármilyen betegsége. A varázslat nem hat élőholtakra és szerkezetekre.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 7. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, a célpont még 10 életerő pontot nyer vissza varázslatszintenként a varázslat hely 6. szintje felett.

GYÓGYÍTÓ FOHÁSZ

2. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 10 perc

Hatótáv: 30 láb (9m)

Komponensek: V

Hatóidő: azonnali

Hat általad választott, látható lény mindegyike a hatótávon belül visszanyer 2d8 + a varázslás tulajdonság módosítóddal megegyező életerő pontot. A varázslat nem hat élőholtakra vagy szerkezetekre.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 3. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, a célpontok még 1d8 életerő pontot nyernek vissza varázslatszintenként a varázslat hely 2. szintje felett.

GYÓGYÍTÓ SZÓ

1. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 bónusz cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V

Hatóidő: azonnali

Egy általad kiválasztott, látható lény a hatótávon belül visszanyer 1d4 + a varázslás tulajdonság módosítóddal megegyező életerő pontot. A varázslat nem hat élőholtakra vagy szerkezetekre.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, a célpont még

1d4 életerő pontot nyer vissza varázslatszintenként a varázslat hely 1. szintje felett.

GYORSÍTÁS

3. szintű átalakító mágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 30 láb (9m)

Komponensek: V, M, A (édesgyökér reszelék)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

Válassz egy látható, önkéntes lényt a hatótávon belül. A varázslat hatóidejére a célpont sebessége megduplázódik, +2 bónusz jár VF értékére, előnye jár Ügyesség mentődobásaira, és minden körében még egy cselekvés végezhet. Ez a cselekvés csak a Rejtőzés, Rohanás, Támadás (csak egy fegyveres támadást végezve), Tárgy Használata vagy Visszavonulás lehet.

Miután a varázslat véget ér, a célpont nem mozoghat és nem végezhet semmilyen cselekvést a következő köre végéig, mivel letargia lesz úrrá rajta.

GYŐZELMI LAKOMA

6. szintű idéző mágia

Bevetési Idő: 10 perc

Hatótáv: 30 láb (9m)

Komponensek: V, M, A (egy legalább 1.000ap értékű ékkövekkel kirakott tál, melyet a varázslat elhasznál)

Hatóidő: azonnali

Csodás ételekből és italokból álló, hatalmas lakomát teremtesz a semmiből. A lakomát 1 óra alatt lehet elfogyasztani, és ennyi idő után eltűnik, előnyei pedig csak ez után az egy óra után érvényesülnek. Rajtad kívül legfeljebb 12 lény vehet részt a lakomán.

A lakomán részt vevő lények számos előnyben részesülnek. A lény minden betegsége meggyógyul, és minden rá ható mérge semlegesítődik. A lény immúnis lesz a mérgek és a rettegés hatására, és minden Bölcsesség mentődobására előny jár. Maximális és aktuális életerő pontjainak száma 2d10-zel megnő. Mindezek a hatások 24 órán át tartanak.

HALÁL HATALOMSZAVA

9. szintű bűbáj

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V

Hatóidő: azonnali

Kiejted a hatalom szavát, mely egy látható lényt a hatótávon belül arra kényszerít, hogy azonnal szörnyet haljon. Ha a választott lénynak 100 vagy kevesebb életerő pontja van, meghal. Ellenkező esetben a varázslat nem hat rá.

HALÁL UJJA

7. szintű nekromancia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, M

Hatóidő: azonnali

A hatótávon belül egy látható célpontba negatív energiát sugárizol, mely perzselő fájdalmat okoz neki. A célpontnak Állóképesség mentődobást kell dobnia. 7d8 + 30 nekrosis sebzést szenved el, ha sikertelen a mentője, vagy fele ekkora sebzést, ha a mentője sikeres.

Ha egy humanoid lény belehal a varázslatba, következő köröd kezdetén zombiként feléled. A zombi véglegesen az irányításod alatt áll, legjobb képességei szerint követi szóbeli parancsaidat.

HALDOKLÓK MEGÓVÁSA

Nekromancia varázstrükk

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M

Hatóidő: azonnali

Megérintesz egy élő lényt, melynek 0 életerő pontja van. A lény állapota stabilizálódik. A varázslat nem hat élőholtakra és szerkezetekre.

HIT PAJZSA

1. szintű védőmágia

Bevetési Idő: 1 bónusz cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, M, A (kis darabka, szent szöveggel írt pergamen)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc

A hatótávon belül általad választott lény körül csillogó mező jelenik meg. A célpont VF-jére +2 bónusz jár a hatóidőre.

HIT VÉDELMEZŐJE

4. szintű idéző mágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 30 láb (9m)

Komponensek: V

Hatóidő: 8 óra

Egy Nagy méretű őrző szellem jelenik meg egy választásod szerinti látható, szabad helyen a hatótávon belül, és a hatóidőn át ott lebeg. Az őrző elfoglalja a területet. Az őrző formátlan, kivéve egy villogó kardot és pajzsot, rajta az istenséged szimbólumával.

Ha egy veled ellenséges lény egy körben először lép be az őrzőhöz 10 lábnál (3m) közelebb lévő területre, Ügyesség mentődobást kell dobnia. A lény 20 ragyogás sebzést szenved

el sikertelen mentő esetén, vagy fele ennyit sebződik, ha mentője sikeres. Az őrző eltűnik, amint összesen 60 sebzést okozott.

HOLTAK FELÉLESZTÉSE

5. szintű nekromancia

Bevetési Idő: 1 óra

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M, A (egy legalább 500ap értékű gyémánt, melyet a varázslat elhasznál)

Hatóidő: azonnali

Egy megérintett halott lényt visszahozol az élők sorába, feltéve, hogy legfeljebb 10 napja halott. Ha a lény lelke képes és hajlandó visszatérni a testébe, a lény 1 életerő ponton visszatér az életbe.

A varázslat semlegesít bármilyen, a halála pillanatában a célpontra ható mérget, és meggyógyítja a halálakor ható minden nem-mágikus betegségét. A varázslat azonban nem gyógyít meg mágikus betegségeket, nem távolít el átkokat vagy hasonló hatásokat; ha a varázslat bevetése előtt ezeket nem távolítják el, akkor az feléledő lényre továbbra is hatnak. A varázslattal élőholt lény nem hozható vissza az életbe.

A varázslat minden halálos sebet beforraszt, de hiányzó testrészeket nem pótol. Ha a lénynek hiányzik valamilyen túlélésre szükséges testrésze vagy szerve (például a feje), a varázslat nem hat rá.

A visszatérés a halálból megviseli a célpontot. A célpontnak minden támadó dobására, mentődobására és tulajdonság próbájára -4 büntetés jár. Ahányszor a célpont befejez egy hosszú pihenőt, a büntetés 1-gyel csökken, míg teljesen el nem múlik.

HOLTAK NYELVE

3. szintű nekromancia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 10 láb (3m)

Komponensek: V, M, A (égő tömjén)

Hatóidő: 10 perc

A hatótávon belül általad kiválasztott holttestet az élet és értelem látszatával ruházod fel. A holttest megválaszolja a kérdéseidet. Csak olyan holttestet választhatsz, melynek van szája, és nem lehet élőholt. A varázslat nem működik, ha a célpontjára már használták ezt a varázslatot az elmúlt 10 napban.

A hatóidő alatt feltehetsz a holttestnek összesen legfeljebb öt kérdést. A holttest csak azt tudja, amit életében tudott, beleértve az általa ismert nyelveket is. A válaszok általában rövidek, rejtélyesek vagy ismétlődőek, és a holttest nem köteles igazat mondani, ha ellenséges vagy vele, vagy ha az ellenségének tart. A varázslat nem hozza vissza a lény lelkét a testébe, csak a testet életre keltő szellemét. Így a holttest

nem tud meg új információkat, nem tud semmit a halála óta eltelt dolgokról, és nem látja előre, mi fog történni.

HOMÁLY

2. szintű illúzió

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: saját magad

Komponensek: V

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

A tested elhomályosul, mindenki szemében mozogni, hullámszerűen látszik. A hatóidőre minden lénynek hátrány jár a támadó dobásaira ellened. A támadóra nem vonatkozik ez a hatás, ha nem használja a látását, például ha vaklátása van, vagy ha átlát az illúziókon, például igazlátással.

IDŐMEGÁLLÍTÓ VARÁZS

9. szintű átalakító mágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: önmagad

Komponensek: V

Hatóidő: azonnali

Egy kis időre leállítod az idő folyását saját magad kivételével mindenki számára. Más lények számára nem telik az idő, míg neked egymás után 1d4 + 1 köröd lesz, mialatt a szokásos módon végezhetesz cselekedeteket és mozoghatsz.

A varázslat véget ér, ha ezalatt bármely cselekvésed, vagy bármilyen általad okozott hatás rajtad kívül hatással van más lényre, vagy egy olyan tárgyra, melyet más visel vagy a kezében tart. A varázslat véget ér, ha 1.000 lábnál (300m) jobban eltávolodsz onnan, ahol bevetetted.

IGAZ FELTÁMADÁS

9. szintű nekromancia

Bevetési Idő: 1 óra

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M, A (pár csepp szentelt víz és legalább 1.000ap értékben gyémántok, melyeket a varázslat elhasznál)

Hatóidő: azonnali

Megérintesz egy legfeljebb 200 éve halott lényt, amely nem végelgyengülésben halt meg. Ha a lény lelke képes és hajlandó visszatérni a testébe, a lény maximális életerő ponton visszatér az életbe.

A varázslat beforraszt minden sebet, semlegesít bármilyen, a halála pillanatában a célpontra ható mérget, meggyógyítja a halálakor ható minden betegségét, eltávolítja róla az átkokat. A varázsló minden sérült vagy hiányzó szervet vagy végtagot visszanöveszt.

A varázslattal akár új testet is lehet teremteni, ha az eredeti már nem létezik. Ebben az esetben elég a lény nevét

kimondanod. A lény egy általad választott, szabad területen jelenik meg 10 lábnyi (3m) közeledben.

IGAZLÁTÁS

6. szintű jövőndölés

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M, A (25ap értékű balzsam a szemekre gombok porából, sáfrányból és zsírból, melyet a varázslat elhasznál)

Hatóidő: 1 óra

Egy megérintett, önkéntes lény képessé válik a dolgokat a maguk valójában látni. A hatóidő alatt a lények igazlítása lesz, felfedezi a mágiával elrejtett titkos ajtókat, és átlát az Éteri Síkra is, mindezt 120 láb (36m) távolságig.

IRÁNYÉRZÉK

6. szintű jövőndölés

Bevetési Idő: 1 perc

Hatótáv: saját magad

Komponensek: V, M, A (valamiféle jósló eszközök, például csontok, elefántcsont pálcikák, kártyák, fogak, vésett rúnák, melyek 100ap értékűek, és egy tárgy arról a helyről, amit meg akarsz keresni)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 nap

A varázslat megkeresi a legrövidebb, legközvetlenebb fizikai útvonalat egy konkrét, mozdulatlan helyre, melyet ismersz, és amellyel egy létsíkon tartózkodsz. Ha a megnevezett cél másik létsíkon van, ha a cél mozog (például egy mozgó erőd), vagy ha a helyszín nem konkrét (például: "egy zöld sárkány fészke"), a varázslat nem működik.

A hatóidő alatt, mindaddig, amíg ugyanazon a létsíkon tartózkodsz, tudod, hogy milyen messze van a célod, és milyen irányban található. Amíg a cél felé haladsz, ahányszor útelágazáshoz érsz, automatikusan tudod, melyik útvonalon juthatsz a legrövidebb és legközvetlenebb úton (de nem feltétlenül a legbiztonságosabb úton) a célodhoz.

IRÁNYMUTATÁS

Jövőndölés varázstrükk

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

Megérintesz egy önkéntes lényt. A varázslat hatóideje alatt egyszer a célpont dobhat d4-gyel, és a dobott értéket hozzáadhatja egy választása szerinti tulajdonság próbájához. A kocka dobásáról a tulajdonság próba előtt vagy után is dönthet. Ezután a varázslat véget ér.

ISTENI SEGÍTSÉG

2. szintű védőmágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 30 láb (9m)

Komponensek: V, M, A (egy vékony, fehér szövetcsík)

Hatóidő: 8 óra

Ez a varázslat megnöveli társaid szívósságát és eltökéltségét. Elhajítasz egy savbuborékot. Válassz ki legfeljebb három lényt a hatótávon belül. Minden célpont maximális életerő pontjai és aktuális életerő pontjai 5-tel növekednek a varázslat hatóidejére.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 3. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, a célpont még 5 életerő pontot kap varázslatszintenként a varázslat hely 2. szintje felett.

JÉGVIHAR

4. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 300 láb (120m)

Komponensek: V, M, A (egy csipetnyi por és pár csepp víz)

Hatóidő: azonnali

Kő kemény jégeső zúdul le a talajra a hatótávon belül kiválasztott pont körüli 20 láb (6m) sugarú, 40 láb (12m) magas henger területén. Minden lénynek a hatóterületen ügyesség mentődobást kell dobnia. A lények 2d8 zúzó sebzést és 4d6 fagy sebzést szenvednek el sikertelen mentő esetén, vagy fele ennyi sebződnek, ha sikeres a mentőjük.

A jégdaraboktól a hatóterület nehéz terep lesz a következő köröd végéig.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 5. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, még 1d8 zúzó sebzést okoz varázslatszintenként a varázslat hely 4. szintje felett.

JÓSLAT

4. szintű jövőndölés (rituálé)

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: saját magad

Komponensek: V, M, A (tömjén, és a vallásodhoz illő áldozati ajándék, együtt legalább 25ap értékben, melyek elhasználnak)

Hatóidő: azonnali

Áldozatod és varázserőd segítségével kapcsolatba lépsz isteneddel vagy istened szolgáljaival. Feltehetsz egy kérdést valamilyen konkrét célról, eseményről vagy tevékenységről, mely 7 napon belül fog bekövetkezni. A KM igaz feleletet ad kérdésedre. A válasz lehet egy rövid mondat, rejtélyes vers, vagy előjel.

A varázslat nincs tekintettel lehetséges körülményekre, melyek potenciálisan megváltoztathatják az események

kimenetelét, például ha további varázslatokat vetsz be, vagy ha újabb társak csatlakoznak hozzád (vagy esetleg ha társaid mégsem csatlakoznak hozzád).

Ha a varázslatot kétszer vagy többször veted be hosszú pihenő befejezése nélkül, halmozódó 25% esély van rá minden újabb varázslásért az első után, hogy véletlenszerű választ kapsz eredményül. Erre az esélyre a KM titokban dob.

KÁBÍTÁS HATALOMSZAVA

8. szintű bűbáj

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V

Hatóidő: azonnali

Kiejted a hatalom szavát, mely a hatótávon belül egy látható lény elméjét legyűri, megszedíti. Ha a választott lénynek 150 vagy kevesebb életerő pontja van, elkábul. Ellenkező esetben a varázslat nem hat rá.

Az elkábult célpontnak minden köre végén Állóképesség mentődobást kell dobnia. Ha a mentője sikeres, a kábasága elmúlik.

KAPU

9. szintű idéző mágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, M, A (egy legalább 5.000ap értékű gyémánt)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

Megidézelsz egy portált, mellyel összekötsz egy látható területet a hatótávon belül egy konkrét helyszínnel egy másik létsíkon. A portál egy kör alakú nyílás, átmérőjét 5 és 20 láb (1,5 – 6m) között szabadon határozod meg. A portál korongját bármilyen irányban elhelyezheted a térben. A portál a hatóidőn át megmarad.

A portálnak mindkét síkon, ahol megjelenik, van első és hátsó oldala. A portálon csak az eleje felől lehet áthaladni. Bármilyen, ami belép a portálba, azonnal átkerül a másik síkra, a portálhoz legközelebbi szabad helyre.

Istenségek és a síkok más uralkodói megakadályozhatják, hogy portált hozzanak létre a jelenlétükben vagy a birtokukon.

Amikor ezt a varázslatot beveted, kimondhatod egy konkrét lény nevét (álnevek, címek, becenevek nem alkalmasak erre a célra). Ha a lény nem azon a síkon tartózkodik, mint te, a portál a megnevezett lény közvetlen közelében jelenik meg, és áthúzza a lényt a portálon keresztül a te oldaladra. Nincs semmilyen különös hatalmad a lény fölött, és a lény szabadon cselekszik a KM belátása szerint. Távozhat, megtámadhat, vagy segíthet is.

KÉSLELTETETT TÚZGOLYÓ

7. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 150 láb (45m)

Komponensek: V, M, A (egy denevér guanóból és kénből gyúrt galacsin)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

Kinyújtott ujjadból sárga fénysugár lök ki, majd a hatótávon belül kiválasztott pontban összeáll és izzó gyöngyként ott marad a hatóidőn át. Amikor a varázslat véget ér, akár mert a koncentrációd megszakadt, akár mert szándékosan hagytad abba, a gyöngy mély morajlással lángolva felrobban. A robbanás a sarkok körül is terjed. Minden lénynek 20 láb (6m) sugarú gömbben e pont körül Ügyesség mentődobást kell tennie. A célpontok a teljes összegyűlt sebzésnek megfelelő tűz sebzést elszenvedik sikertelen mentő esetén, vagy fele ennyit sebződnek, ha mentőjük sikeres.

A varázslat alapsebzése 12d6. Minden a köröd végén, ha a gyöngy még nem robbant fel, a sebzés 1d6-tal növekszik.

Ha a varázslat hatóideje alatt egy lény a gyöngyöt megérinti, Ügyesség mentődobást kell dobnia. Ha a mentője sikertelen, a varázslat azonnal véget ér, és a gyöngy felrobban. Sikeres mentődobás esetén a lény eldobhatja a gyöngyöt 40 lábnyira (12m). Ha a gyöngy eltalál egy lényt vagy szilárd tárgyat, a varázslat véget ér, és a gyöngy felrobban.

A tűz minden tárgynak sérülést okoz a területen, és a gyúlékony tárgyakat felgyújtja, ha azokat nem viseli, és nem tartja a kezében senki.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 8. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, még 1d6 alap sebzést okoz varázslatszintenként a varázslat hely 7. szintje felett.

KISEBB HELYREÁLLÍTÁS

2. szintű védőmágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M

Hatóidő: azonnali

Egy megérintett lényt kigyógyítasz egy betegségből, vagy véget vethetsz a célpontot sújtó egy hatásnak. A hatás vakság, süketség, bénultság vagy mérgezettség lehet.

KISEBB ILLÚZIÓ

Illúzió varázstrükk

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 30 láb (9m)

Komponensek: M, A (egy kevés gypajjú)

Hatóidő: 1 perc

A hatóidőre létrehozol egy hangot vagy egy tárgy képét a hatótávon belül. Az illúzió véget ér, ha cselekvésként elbocsátod, vagy ha újra használod a varázslatot.

Ha hangot teremtesz, az ereje a suttogásától az ordításig terjedhet. Lehet a te hangod, másvalaki hangja, egy oroszlán bömbölése, dobolás, vagy bármilyen más hang amit választasz. A hang változatlanul szól a hatóidő alatt, vagy a hatóidő során különböző időpontokban más és más hangot is hallathatsz.

Ha egy tárgy képét hozod létre (például egy székét, sáros lábnyomokat, vagy egy kisebb ládáét) a képnek bele kell férnie egy 5 láb (1,5m) élű kockába. A kép nem ad ki hangot, fényt, nincs szaga, sem más érzékszervi hatása. Ha valaki fizikailag érintkezik a képpel, akkor felfedi, hogy illúzió, mivel minden átmegy rajta.

Ha egy lény cselekvésként megfigyeli a képet vagy a hangot, a varázslataid elleni mentődobások NF-jére dobott sikeres Intelligencia (Vizsgálódás) próbával felfigyelhet rá, hogy illúzió. Ha egy lény ráébred, hogy a kép vagy hang illúzió, az halványabb lesz számára.

KÖBŐR

4. szintű védőmágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M, A (100ap értékű gyémántpor, melyet a varázslat elhasznál)

Hatóidő: koncentrációs, legfeljebb 1 óra

Megérintesz egy önkéntes lényt. A lény bőrét olyan keménnyé változtatod, mint a kő. A hatóidőre a célpont ellenálló lesz a nem mágikus zúzód, szúró és vágó sebzéssel szemben.

KÖDÖS LÉPÉS

2. szintű idéző mágia

Bevetési Idő: 1 bónusz cselekvés

Hatótáv: önmagad

Komponensek: V

Hatóidő: azonnali

Egy pillanatra ezüstös köd vesz körbe, majd elteleportálsz legfeljebb 30 lábnyira (9m), egy látható, szabad területre.

KŐFAL

5. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 120 láb (36m)

Komponensek: V, M, A (egy darabka gránit)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc

Egy nem mágikus, szilárd kőfal jön létre egy általad kiválasztott ponton a hatótávon belül. A fal 6 hüvelyk (15cm) vastag, és tíz darab, 10 láb × 10 láb (3m×3m) méretű

szakaszról áll. Mindegyik szakasznak legalább egy másik szakaszhoz illeszkednie kell. Lehetőséged van ehelyett 10 láb × 20 láb (3m×6m) területű, de csak 3 hüvelyk (8cm) vastag szakaszokat is teremteni.

Ha a fal átvágja egy lény területét amikor megjelenik, a lényt a fal eltaszítja az egyik (általad választott) oldalára. Ha egy lényt minden irányban körbevenné a fal (vagy más szilárd építmény fala), a lény Ügyesség mentődobást dobhat. Ha a mentője sikeres, reakcióként a sebességének megfelelő távolságot mozoghat, hogy kikerüljön a fal által elzárt területről.

A fal alakját szabadon határozod meg, de nem foglalhat el egy lénnel vagy másik tárggyal közös területet. A fal nem csak függőleges lehet, és nem kell szilárd talajon állnia. Azonban meglévő kő felületnek kell alátámasztania, mellyel a fal egybe olvad. Így létrehozhatasz például hidat egy szakadék fölött, vagy egy kő rámpát.

Ha 20 lábnál (6m) nagyobb távolságot hidalsz át, a szakaszok mérete feleződik, hogy alátámaszthasd. A fal durva kialakításával oromzatot is alkothatsz a fal tetején.

A fal kőből készült tárgy, melynek sérülést lehet okozni, így át is lehet törni. Mindegyik szakaszának VF 15 védelme és hüvelyknyi (2,5cm) vastagságunként 30 életerő pontja van. Ha egy szakasz életerő pontjai 0-ra csökkennek, az megsemmisül, és a KM döntésétől függően akár a szomszédos szakaszok is összeomolhatnak.

Ha a hatóidő végéig fenntartod a koncentrációd, a fal véglegessé válik, és nem lehet mágikusan semlegesíteni. Egyébként a fal a varázslat végeztével eltűnik.

LABIRINTUS

8. szintű idéző mágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, M

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc

Egy látható lényt a hatótávon belül elüzlöl egy labirintus-szerű extradimenzionális fél-síkra. A célpont ott marad a hatóidőre, vagy amíg ki nem szabadul a labirintusból.

A célpont cselekvésként megpróbálhat kiszabadulni. Ehhez NF 20 Intelligencia próbát kell dobnia. Ha a próba sikeres, kiszabadult, és a varázslat véget ér. (Minotauruszok és goristro démonok próbája automatikusan sikeres).

Amikor a varázslat véget ér, a célpont megjelenik ott, ahonnan eltűnt. Ha ez a terület már el van foglalva, akkor a legközelebbi szabad területen jelenik meg.

A lény akár egy általad ismert konkrét lényt is megtalálhat, vagy pedig egy konkrét fajta (például ember vagy unikornis) lény legközelebbi példányát, ha már legalább egyszer láttál ilyen lényt közlőrl (30 lábnál, azaz 9m-nél közelebből). Ha a leírt vagy megnevezett lény jelenleg más formát visel, például mert *átváltoztatás* varázslat hatása alatt áll, ezzel a varázslattal nem tudod fellelni.

A varázslat nem lel fel lényeket, ha legalább 10 láb (3m) széles folyóvíz állja el a lény felé vezető legrövidebb útvonalat.

LÁNCVILLÁM

6. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 150 láb (45m)

Komponensek: V, M, A (egy kevés szőr; egy darabka borostyán, üveg, vagy egy kristály rúd; és három ezüst tű)

Hatóidő: azonnali

Létrehozol egy villámmalábot, mely a hatótávon belül kiválasztott célpontba csap. Ezután a célponttól három villám csap legfeljebb három további célpontba, melyeknek mind az első célpont 30 lábnyi (9m) közelében kell lenniük. A célpontok lehetnek lények vagy tárgyak is, de egy célpontba csak egy villám csaphat.

A célpontoknak Ügyesség mentődobást kell tenniük. A célpontok 10d8 villám sebződést szenvednek el sikertelen mentő esetén, vagy fele ennyit sebződnek, ha sikeres a mentőjük.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 7. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, az első célpontból még egy villám csap ki egy újabb célpont felé varázslatszintenként a varázslat hely 6. szintje felett.

LÁNGCSAPÁS

5. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, M, A (egy csipetnyi kén)

Hatóidő: azonnali

Függőleges mennyei tűoszlop csap le az egekből a megjelölt helyre. Minden lénynek a megjelölt pont körül egy 10 láb (3m) sugarú, 40 láb (12m) magas henger területén a hatótávon belül Ügyesség mentődobást kell dobnia. A célpontok 4d6 tűz sebzést és 4d6 ragyogás sebzést szenvednek el sikertelen mentő esetén, vagy fele ennyit sebződnek, ha sikeres a mentőjük.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 6. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, még 1d6 tűz vagy a ragyogás sebzést okoz (döntésed szerint) varázslatszintenként a varázslat hely 5. szintje felett.

LÁNGOLÓ GÖMB

2. szintű idéző mágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, M, A (egy darabka faggyú, egy csipet kénkő, és némi vaspör)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

Egy 5 láb (1,5m) átmérőjű tűz gömb jelenik meg egy választásod szerinti szabad területen a hatótávon belül, és a hatóidő alatt megmarad. Ha egy lény a köre végén a gömbhöz 5 lábnál (1,5m) közelebb van, Ügyesség mentődobást kell dobnia. A lény 2d6 tűz sebzést szenved el sikertelen mentő esetén, vagy fele ennyit sebződik, ha mentője sikeres.

Bónusz cselekvésként elmozdíthatod a gömböt legfeljebb 30 lábnyira (9m). Ha a gömböt nekimozzgatod egy lénynek, annak a gömb sebzése ellen mentődobást kell dobnia, a gömb mozgása pedig erre a körre véget ér.

A gömb mozgatása során átirányíthatod legfeljebb 5 láb (1,5m) magas akadályok felett, és átugrik akár 10 láb (3m) széles gödröket is. A gömb felgyújtja az éghető tárgyakat, ha azokat senki nem viseli és nem tartja a kezében. A gömb sötétben 20 láb (6m) sugarú körben teljes világosságot biztosít, és félhomályt további 20 láb (6m) távolságig.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 3. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, még 1d6 sebzést okoz varázslatszintenként a varázslat hely 2. szintje felett.

LÁNGOLÓ KEZEK

1. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: saját magad (15 láb, azaz 4,5m hosszú kúp)

Komponensek: V, M

Hatóidő: azonnali

Kezeidet kinyújtva hüvelykujjaidat összeilleszted, ujjaidat széttárod. Ujjaidból vékony síkban lángok csapnak ki. Minden lénynek egy 15 láb (4,5m) hosszú kúpban Ügyesség mentődobást kell tennie. A lények 3d6 tűz sebzést szenvednek el sikertelen mentő esetén, vagy fele ennyit sebződnek, ha sikeres a mentőjük.

A tűz a területen meggyújtja azokat a gyúlékony tárgyakat, melyeket nem visel és nem tart kezében senki.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, még 1d6 sebzést okoz varázslatszintenként a varázslat hely 1. szintje felett.

LÁTHATATLANSÁG

2. szintű illúzió

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M, A (mézgába ragadt szempilla)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra

Egy megérintett lény láthatatlanná válik a varázslat hatóidejére. Minden tárgy, amit a célpont visel vagy a kezében tart szintén láthatatlanná válik, amíg a célpontnál van. A varázslat véget ér a célpont számára, ha támad vagy varázsol.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 3. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, még egy lényt

megcélozhatsz varázslatszintenként a varázslat hely 2. szintje felett.

LEBEGÉS

2. szintű átalakító mágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, M, A (egy kis bőrhurok vagy egy csésze alakba hajlított arany drót, egyik oldalán szárral)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc

Egy szabadon választott, látható lény vagy tárgy a hatótávon belül függőlegesen felemelkedik, legfeljebb 20 lábnyit (6m), majd a levegőben felfüggesztve marad a hatóidőre. A varázslat legfeljebb 500 font (225kg) súlyú célpontot tud lebegtetni. Ha a célpont nem önkéntes, sikeres Állóképesség mentődobás esetén nem hat rá a varázslat.

A célpont csak valamilyen mozdulatlan tárgyról vagy felületről, például a falról vagy plafonról magát eltolva (vagy ahhoz húzva) tud mozogni, mintha csak mászna. A körödben 20 lábnyival (6m) megváltoztathatod a célpont lebegési magasságát. Ha te magad vagy a célpont, a mozgásod részeként mozoghatsz felfelé vagy lefelé. Minden más esetben cselekvésként mozgathatod a célpontot, és a célpont nem kerülhet ki a varázslat hatótávjából.

Amikor a varázslat véget ér, a célpont óvatosan leereszkedik a földre, ha még a levegőben volt.

LÉNYEK FELLELÉSE

4. szintű jövődőlés (rituálé)

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: saját magad

Komponensek: V, M, A (egy véreb szőre)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra

Írj le vagy nevez meg egy ismerős lényt. Érzed, a lény milyen irányban található, amíg a lény 1,000 lábnaál (300m) közelebb van hozzád. Ha a lény mozog, érzékeled, milyen irányban mozog.

A lény akár egy általad ismert konkrét lényt is megtalálhat, vagy pedig egy konkrét fajta (például ember vagy unikornis) lény legközelebbi példányát, ha már legalább egyszer láttál ilyen lényt közlőrl (30 lábnaál, azaz 9m-nél közelebből). Ha a leírt vagy megnevezett lény jelenleg más formát visel, például mert *átváltoztatás* varázslat hatása alatt áll, ezzel a varázslattal nem tudod fellelni.

A varázslat nem lel fel lényeket, ha legalább 10 láb (3m) széles folyóvíz állja el a lény felé vezető legrövidebb útvonalat.

LIDÉRCFÉNYEK

Energiamágia varázstrükk

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 120 láb (36m)

Komponensek: V, M, A (egy kevés foszfor, hegyi szil fája, vagy egy szentjánosbogár)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

Létrehozol legfeljebb négy, fáklya méretű fényt a hatótávon belül. A fények fáklyának, lámpásnak, vagy izzó gömbnek néznek ki, és a levegőben lebegnek a hatóidő alatt. A négy fényt egybe is gyúrhatod egy Közepes méretű, nagyjából humanoid alakká. Bármely formát is hozod létre, mindegyik fény sötétben félhomályt biztosít 10 láb (3m) sugarú körben.

Bónusz cselekvésként a körödben mozgathatod a fényeket akár 60 lábnyival (20m) a hatótávon belül. Mindegyik fénynek egy másik fény legfeljebb 20 lábnyi (6m) közelében kell lennie, és kihunynak, ha kikerülnek a varázslat hatótávjából.

MÁGIA ÉRZÉKELÉSE

1. szintű jövődőlés (rituálé)

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: saját magad

Komponensek: V, M

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc

A hatóidő során észleled a mágia jelenlétét 30 lábnyi (9m) távolságon belül. Amikor mágiát észlelsz, a cselekvésedet felhasználva egy halvány aurát látsz minden mágiát hordozó látható lény és tárgy körül a területen, és megismered a mágia iskoláját (ha van).

A varázslat áthatol a legtöbb akadályon, de megakadályozza az észlelést 1 lábnyi (30cm) vastag kő, 1 hüvelyknyi (2,5cm) vastag fém, egy vékony réteg ólom, vagy 3 lábnyi (90cm) vastag fa vagy föld.

MÁGIA SEMLEGESÍTÉSE

3. szintű védőmágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 120 láb (36m)

Komponensek: V, M

Hatóidő: azonnali

Válassz ki egy lényt, tárgyat vagy mágikus hatást a hatótávon belül. Minden 3. vagy kisebb szintű varázslat a célponton véget ér. Minden egyes, a célponton lévő 4. vagy magasabb szintű varázslatért dobj tulajdonság próbát a varázslás tulajdonságoddal. Az NF 10 + a varázslat szintje. Ha a próba sikeres, a varázslat véget ér.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 4. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, a célponton lévő varázslatok véget érnek, ha a szintjük ugyanaz vagy alacsonyabb, mint az általad felhasznált varázslat hely szintje.

MÁGUSKÉZ

Idéző mágia varázstrükk

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 30 láb (9m)

Komponensek: V, M

Hatóidő: 1 perc

Egy szellemszerű, lebegő kéz jelenik meg választásod szerinti ponton a hatótávon belül. A kéz megmarad a hatóidő alatt, vagy amíg cselekvésként el nem bocsátod. A kéz eltűnik, ha bármikor 30 lábnál (9m) messzebb kerül tőled, vagy ha újra használsd a varázslatot.

Cselekvésként irányíthatod a kezét. Használhatsz vele egy tárgyat, kinyithatsz egy ajtót vagy tárolót, egy nyitott tárolóból elővehetsz vele egy tárgyat, vagy elrakhatod, vagy kiöntheted egy fiola tartalmát. Ahányszor használhatod, 30 lábnyival (9m) elmozdíthatod a kezét.

A kézzel nem tudsz támadni, varázstárgyakat bevetni, vagy 10 fontnál (5kg) nagyobb súlyt mozgatni.

MEGHALLGATÁS

5. szintű jövendölés (rituálé)

Bevetési Idő: 1 perc

Hatótáv: saját magad

Komponensek: V, M, A (tömjén, és egy fiola szentelt vagy szentségtelen víz)

Hatóidő: 1 perc

Kapcsolatba lépsz isteneddel vagy mennyei követével, és felteszel neki legfeljebb három eldöntendő kérdést, melyre igennel és nemmel lehet válaszolni. A kérdéseidet fel kell tenned, mielőtt a hatóidő letelik. Mindegyik kérdésre helyes választ kapsz.

A mennyei lények nem feltétlenül mindent tudóak, így a válasz lehet "nem egyértelmű" is, ha a kérdés az istenség tudásán túlmutató témához kapcsolódik. Ha az egyszavas felelet félrevezető lenne, vagy az istenség szándékával ellentétes, a KM esetleg rövid mondatban is válaszolhat.

Ha a varázslatot kétszer vagy többször veted be hosszú pihenő befejezése nélkül, halmozódó 25% esély van minden újabb varázslásért az első után, hogy nem kapsz választ. Erre az esélyre a KM titokban dob.

MEGRÁZÓ ÉRINTÉS

Energiamágia varázstrükk

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M

Hatóidő: azonnali

A kezedből villám cikázik elő, hogy megrázzon egy lényt, melyet megérintesz. Dobj közelharc varázslat támadást a célpont ellen. Előny jár a támadó dobásodra, ha a célpont fémből készült páncélt visel. Ha eltalálsz, a célpont elszenved 1d8 villám sebzést, és nem használhat reakciót a következő köröd kezdetéig.

A varázslat még 1d8 sebzést okoz, amikor eléred az 5. szintet (2d8), 11. szintet (3d8) és 17. szintet (4d8).

MENEDÉK

1. szintű védőmágia

Bevetési Idő: 1 bónusz cselekvés

Hatótáv: 30 láb (9m)

Komponensek: V, M, A (egy kis ezüst tükör)

Hatóidő: 1 perc

A hatótávon belül egy lényt megóvsz a támadásoktól. A varázslat hatóideje alatt ha bármilyen lény megcélozná a védett lényt támadással vagy ártalmas varázslattal, előbb Bölcsesség mentődobást kell dobnia. Ha a mentő sikertelen, a lénynak új célpontot kell választania, különben elveszíti a támadást vagy varázslatot. A varázslat nem véd területre ható ártalmaktól, mint például egy tűzgolyó robbanása.

Ha a védett lény támadást végez vagy olyan varázslatot használ, mely ellenséges lénnyre hat, ez a varázslat véget ér.

MENNYDÖRGŐ HULLÁM

1. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: saját magad (15 láb, azaz 4,5m élű kocka)

Komponensek: V, M

Hatóidő: azonnali

Mennydörgő erőhullámot indítasz útnak. Minden lénynak egy tőled kiinduló, 15 láb (4,5m) hosszú kocka területén Állóképesség mentődobást kell tennie. A lények 2d8 mennydörgés sebzést szenvednek el sikertelen mentő esetén, és 10 lábnyival (3m) ellökőd őket magadtól. Ha sikeres a mentőjük, fele ennyit sebződnek, és nem lökőd el őket.

Ezen kívül ha egy nem rögzített tárgy teljes egészében a hatóterületen van, automatikusan ellökőd 10 lábnyira (3m) magadtól, és a varázslat mennydörgő dörrenése 300 lábnyira (90m) elhallatszik.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, még 1d8 sebzést okoz varázslatszintenként a varázslat hely 1. szintje felett.

MÉREG PERMET

Idéző mágia varázstrükk

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 10 láb (3m)

Komponensek: V, M

Hatóidő: azonnali

Kinyújtod a kezéd egy látható lény felé a hatótávon belül, és tenyeredből mérgező gáz fuvallatot lősz felé. A lénynak sikeres Állóképesség mentődobást kell dobnia, vagy 1d12 méreg sebzést okozol neki.

A varázslat még 1d12 sebzést okoz, amikor eléred az 5. szintet (2d12), 11. szintet (3d12) és 17. szintet (4d12).

METEOR VIHAR

9. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 1 mérföld (1,5km)

Komponensek: V, M

Hatóidő: azonnali

Lángoló tűzgömbök csapódnak a földre négy látható ponton a hatótávon belül. Minden lénynek egy 40 láb sugarú gömb területén mindegyik általad választott pont körül ügyesség mentődobást kell dobnia. A célpontok 20d6 tűz sebzést és 20d6 zúzó sebzést szenvednek el sikertelen mentő esetén, vagy fele ennyit sebződnek, ha sikeres a mentőjük. Ha egy lény több robbanás hatóterületén tartózkodik, akkor is csak egy egyszer hat rá a varázslat.

A varázslat sérülést okoz tárgyakra, és meggyújt minden gyúlékony anyagot a területen, melyet nem visel vagy tart a kezében valaki.

MISZTIKUS SZEM

4. szintű jövendölés

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 30 láb (9m)

Komponensek: V, M, A (egy kevés denevér szőr)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra

Létrehozol egy láthatatlan, mágikus szemet a hatótávon belül, mely a hatóidő során a levegőben lebeg.

A szemtől mentálisan vizuális információt kapsz. A szem szokásos módon és sötétlátással lát 30 láb (9m) távolságig. A szem minden irányba nézhet.

Cselekvésként 30 lábnyival (9m) elmozdíthatod a szemet bármilyen irányba. A szemet akármilyen messzire elmozgathatod, de nem kerülhet át másik létsíkra. A szem nem tud áthaladni szilárd akadályokon, de akár 1 hüvelyk (2,5cm) széles réseken is átjuthat.

MISZTIKUS ZÁR

2. szintű védőmágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M, A (legalább 25ap értékű aranypor, melyet a varázslat elhasznál)

Hatóidő: amíg nem semlegesítik

Megérintesz egy csukott ajtót, ablakot, kaput, ládát vagy más bejáratot, az pedig zárva lesz a varázslat hatóidejére. Te és a varázsláskor általad kiválasztott lények normálisan ki tudják nyitni a tárgyat. Választhatsz egy jelszót is – ha ezt kimondják a tárgy 5 lábnyi (1,5m) közelében, az 1 percre felfüggeszti a varázslat hatását. Egyébként a tárgy kinyithatatlan marad, ha csak össze nem törik, vagy a varázslatot nem semlegesítik. Ha *nyitóvarázst* használnak a tárgyra, az 10 percre elnyomja a *misztikus zár* hatását.

A varázslat hatóideje alatt a tárgyat nehezebb feltörni vagy felfeszíteni; a tárgy betörésére vagy zárjainak kinyitására vonatkozó NF 10-zel magasabb.

MORDENKAINEN PENGÉJE

7. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, M, A (egy réz és cink markolatú apró platina kard, 250ap értékben)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

Létrehozol egy kard alakú, sík energia mezőt, mely a hatótávon belül a levegőben lebeg. A kard a hatóidőn át megmarad.

Amikor a kard megjelenik, közelharc varázs támadást indítasz egy általad választott, a kardhoz 5 lábnyál (1,5m) közelebb lévő célpont ellen. Ha eltalálsz, 3d10 energia sebzést okozol a célpontnak. A varázslat időtartama alatt minden körödben bónusz cselekvésként elmozgathatod a kardot 20 lábnyival (6m) egy látható pontra, és ismét támadhatsz ugyanazon vagy másik célpont ellen.

MOZGÁS SZABADSÁGA

4. szintű védőmágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M, A (egy kar, vagy hasonló végtag köré tekert bőrszj)

Hatóidő: 1 óra

Megérintesz egy önkéntes lényt. A hatóidő alatt a célpont mozgását nem korlátozza nehéz terep, és varázslatok vagy más mágikus hatások nem csökkenthetik a célpont sebességét, nem béníthatják meg a célpontot, és nem szoríthatják le.

A célpont 5 lábnyi mozgás elköltésével automatikusan kiszabadulhat bármilyen nem-mágikus lefogó-leszorító hatástól, például bilincsekből vagy birkózó lényektől. Végül a célpont víz alatt is büntetés nélkül mozoghat és támadhat.

NAGYOBB HELYREÁLLÍTÁS

5. szintű védőmágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M, A (legalább 100ap értékű gyémántpor, melyet a varázslat elhasznál)

Hatóidő: azonnali

Egy megérintett lényt pozitív energiával töltesz fel, hogy valamilyen öt sújtó káros hatást visszafordíts. Csökkentheted eggyel a célpont kimerültségi szintjét, vagy véget vethetsz a célpontot sújtó alábbi hatások egyikének:

- egy, a célpontot elbájoló vagy kővé dermesztő hatás;

- egy átok, például a célpont összehangoltsága egy átkozott mágikus tárggyal;
- a célpont tulajdonságainak bármilyen csökkenése;
- egy, a célpont maximális életerő pontjait csökkentő hatás.

NAGYOBB LÁTHATATLANSÁG

4. szintű illúzió

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

Vagy te, vagy egy megérintett lény, láthatatlanná válik a varázslat hatóidejére. Minden tárgy, amit a célpont visel vagy a kezében tart szintén láthatatlanná válik, amíg a célpontnál van.

NAGYOBB VARÁZSKÉP

3. szintű illúzió

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 120 láb (36m)

Komponensek: V, M, A (egy kevés gyapjú)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc

Létrehozod egy tárgy, lény, vagy más látható jelenség képét. A képnek el kell férnie egy 20 láb (6m) élű kockában. A kép tetszésed szerinti látható helyen jelenik meg a hatótávon belül, és megmarad a hatóidőn keresztül. A képen megjelenített dolog teljesen valódinak tűnik, még a hangja, szaga, hőérzete is. Akkora hőt vagy fagyot nem hozhatsz létre, ami sebzést okozna, olyan erejű hangot, ami mennydörgés sebzést okozna vagy megsüketítene, vagy olyan szagot, amitől egy lény rosszul lenne (mint például a trogloditák szaga).

Amíg az illúzió hatótávján belül tartózkodsz, cselekvésként mozgathatod a képet a hatótávon belül bármilyen más helyre. Amikor a kép mozog, úgy változtathatod, hogy a mozgás természetesnek tűnjön. Például ha egy lény képét hoztad létre, és mozgatod, megváltoztathatod a képet, hogy úgy tűnjön, jár. Elérheted, hogy más és más hangokat adjon ki az illúzió, így akár beszélgethet is másokkal.

Ha valaki fizikailag érintkezik a képpel, akkor felfedi, hogy illúzió, mivel minden átmegy rajta. Ha egy lény cselekvésként megfigyeli a képet, a varázslataid elleni mentődobások NF-jére dobott sikeres Intelligencia (Vizsgálódás) próbával felfigyelhet rá, hogy illúzió. Ha egy lény ráébred, hogy a kép illúzió, a lény átláthat a képen, és minden más érzékszervi hatása is halványabb lesz a lény számára.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 6. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, a varázslat mindaddig megmarad, amíg nem semlegesítik, koncentráció nélkül.

NAPKITÖRÉS

8. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 150 láb (45m)

Komponensek: V, M, A (tűz és egy darab napkő)

Hatóidő: azonnali

Vakító napfény villan fel egy, a hatótávon általad kiválasztott pont körüli 60 láb (18m) sugarú körben. Minden lénynek a területen Állóképesség mentődobást kell dobnia. A célpontok 12d6 ragyogás sebzést szenvednek el sikertelen mentő esetén, és 1 percre megvakulnak. Ha sikeres a mentőjük, fele ennyit sebződnek, és nem vakulnak meg a varázslattól. Élőholtak és nyálkák mentődobására hátrány jár a varázslat ellen.

Ha egy lényt megvakított a varázslat, minden köre végén újabb Állóképesség mentődobást tehet. Ha a mentője sikeres, a vakság elmúlik.

A varázslat semlegesít minden varázslattal létrehozott sötétséget a területén.

NYELVEK ÉRTÉSE

1. szintű jövőndőlés (rituálé)

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: saját magad

Komponensek: V, M, A (egy csipetnyi korom és só)

Hatóidő: 1 óra

A hatóidő alatt megérted a szó szerinti jelentését mindennek, amit hallasz, bármilyen nyelven is beszéljenek. Szintén megértesz minden írott nyelvet, amit csak látsz, de ehhez meg kell érintened a felületet, amire a szavakat írták. Körülbelül 1 perc alatt olvashatsz el egy oldalnyi szöveget.

A varázslat nem fejt meg titkos üzeneteket vagy különös jeleket (például egy misztikus jelképet), ha az nem valamilyen írott nyelv része.

NYITÓVARÁZS

2. szintű átalakító mágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V

Hatóidő: azonnali

Válassz egy látható tárgyat hatótávon belül. A tárgy lehet ajtó, doboz, láda, bilincs, lakat, vagy bármilyen más tárgy, amely valamilyen közönséges vagy mágikus módon akadályozza a hozzáférést valamihez.

Ha a célpontot közönséges zár tartja zárva, be van szorulva, vagy el van reteszelve, akkor a zár kinyílik, a beszorult tárgy kioldódik, az elreteszelés megszűnik. Ha a tárgyon több zár is van, csak az egyik nyílik ki.

Ha olyan tárgyat választasz, mely *misztikus zár* hatása alatt áll, a *misztikus zár* hatása 10 percre felfüggesztésre kerül. Ezalatt a célpontot normálisan lehet nyitni és csukni.

A varázsláskor a célpont tárgy irányából hangos kopogás hallatszik, mely 300 láb (90m) távolságból is hallható.

OLTALMAZÓ KÖTELEK

2. szintű védőmágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M, A (két, egyenként 50ap értékű platínagyűrű, melyet a hatóidő alatt neked és a célpontnak viselned kell)

Hatóidő: 1 óra

Ez a varázslat megvéd egy önkéntes lényt, akit megérintesz, és a hatóidőre misztikus kapcsolatot hoz létre köztetek. Amíg a célpont 60 lábnál (18m) közelebb van hozzád, +1 bónusz jár a VF értékére és mentődobásaira, és ellenállása van minden sebzéssel szemben. Akárhányszor sebződik, te is elszenvedsz ugyanannyi sebzést.

A varázslat véget ér, ha 0 életerő pontra kerülsz, vagy ha te és a célpont 60 lábnál (18m) távolabb kerültek egymástól. Akkor is véget ér, ha a varázslatot újra használják akár rád, akár a célpontra. Cselekvésként el is bocsáthatod a varázslatot.

OLTALOM A HALÁL ELLEN

4. szintű védőmágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M

Hatóidő: 8 óra

Egy megérintett lénynek bizonyos fokú védelmet nyújtasz a halál ellen.

Amikor a célpont először kerülne 0 életerő pontra sebzés miatt, a célpont ehelyett 1 életerő pontra kerül, és a varázslat véget ér.

Ha a varázslat még működik, és a célpontot olyan hatás éri, mely azonnal megölné sebzés nélkül, a varázslat semlegesíti ezt a hatást, majd a varázslat véget ér.

ÓMEN

2. szintű jóvendülés

Bevetési Idő: 1 perc

Hatótáv: saját magad

Komponensek: V, M, A (pálcikák, csontok vagy hasonló eszközök különös jelekkel, legalább 25ap értékben)

Hatóidő: azonnali

Az ékes pálcikák szórásával, sárkány csont kockák dobásával, díszes kártyák vetésével, vagy más hasonló jós eszközök segítségével jeleket kapsz egy túlvilági entitástól egy konkrét

tervezett cselekedet kimeneteléről. A terv végrehajtását a következő 30 percen belülre kell tervezned. A KM a következő lehetséges jelek között dönthet:

- *Jó sors*, ha a kimenetel jó
- *Balsors*, ha a kimenetel rossz
- *Jó és balsors*, ha a kimenetel jó és rossz is egyszerre
- *Semmi*, ha a kimenetel sem különösebben jó, sem különösebben rossz.

A varázslat nincs tekintettel lehetséges körülményekre, melyek potenciálisan megváltoztathatják a terv kimenetelét, például ha további varázslatokat vetsz be, vagy ha újabb társak csatlakoznak hozzád (vagy esetleg ha társaid mégsem csatlakoznak hozzád).

Ha a varázslatot kétszer vagy többször veted be hosszú pihenő befejezése nélkül, halmozódó 25% esély van rá minden újabb varázslásért az első után, hogy véletlenszerű jeleket kapsz eredményül. Erre az esélyre a KM titokban dob.

ŐRZŐ SZELLEMEK

3. szintű idéző mágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: saját magad (15 láb, azaz 4,5m sugár)

Komponensek: V, M, A (szent szimbólum)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc

Szellemek hívsz, hogy azok megvédjenek téged. A hatóidő alatt körülöttesz repdesnek 15 láb (4,5m) sugarú körben. Ha jó vagy semleges jellemű vagy, a szellemek angyali vagy tündér alakot öltenek (te döntöd el, melyik). Ha gonosz jellemű vagy, alvilági alakot öltenek.

A varázsláskor kiválaszthatasz tetszőleges számú látható lényt, akikre a varázslat nem hat. Ha egy lényre hat a varázslat, a sebessége feleződik a területen, és ha a lény a körében először lép be a területre, vagy ha itt kezdi a körét, Bölcsesség mentődobást kell tennie. Sikertelen mentő esetén a lény elszenved 3d8 ragyogás sebzést (ha jó vagy semleges vagy), vagy pedig 3d8 nekrozis sebzést (ha gonosz vagy). Ha a mentője sikeres, a lény fele sebzést szenved el.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 4. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával vetted be, még 1d8 sebzést okoz varázslatszintenként a varázslat hely 3. szintje felett.

OTTO ELLENÁLLHATATLAN TÁNCA

6. szintű bűbáj

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 30 láb (9m)

Komponensek: V

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

Válassz ki egy látható lényt hatótávon belül. A célpont egy helyben nevetséges táncot kezd járni: csoszog, topog és szökdécsel a hatóidőn át. Ha egy lényt nem lehet elbájosolni, immúnis erre a varázslatra is.

A táncoló lény teljes mozgását a táncra fordítja, de nem hagyja el a területét, valamint hátrány ját az Ügyesség mentődobásaira és a támadó dobásaira. Mások támadó dobásaira előny jár ellene. Cselekvésként a táncoló lény Bölcsesség mentődobást dobhat, hogy megpróbálja visszanyerni az uralmat a teste felett. Ha a mentő sikeres, a varázslat véget ér.

PAJZSVARÁZS

1. szintű védőmágia

Bevetési Idő: 1 reakció, amikor eltalál egy támadás vagy megcéloznak egy *varázslövedék* varázslattal

Hatótáv: saját magad

Komponensek: V, M

Hatóidő: 1 forduló

Mágikus energiából álló láthatatlan akadály jön létre és megvéd téged. A következő köröd kezdetéig +5 bónusz jár a VF-edre, már a kiváltó támadás ellen is, és nem sebez rajtad *varázslövedék*.

PARANCSVARÁZS

1. szintű bűbáj

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V

Hatóidő: 1 forduló

Egyszavas parancsot adsz egy látható lénynak a hatótávon belül. A célpontnak sikeres Bölcsesség mentődobást kell tennie, vagy következő körében követi a parancsodat. A varázslat nem hat élőholt célpontokra, ha a célpont nem érti a nyelvet, vagy ha a parancs közvetlenül ártalmas számára.

Néhány jellemző parancsot és a hatását itt találod. A leírtakon túl más parancsot is kiadhatsz. Ilyenkor a KM dönti el, a célpont hogy viselkedik. Ha a célpont nem tudja követni a parancsodat, a varázslat véget ér.

Eldobni! A célpont eldobja, amit a kezében tart, majd a köre véget ér.

Földre! A célpont a földre veti magát, majd a köre véget ér.

Jöjj! A célpont feléd közeledik a lehető legrövidebb és legközvetlenebb úton. Befejezi a körét, ha 5 lábnyi (1,5m) közeledbe ért.

Megállj! A célpont nem mozog, és nem végez semmilyen cselekvést. A repülő lények a levegőben maradnak, ha képesek. Ha csak mozogva tud a levegőben maradni, a szükséges minimális távolságot teszi meg, hogy a levegőben maradhasson.

Menekülj! A célpont azzal tölti a körét, hogy a lehető leggyorsabban távolodik tőled.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, még egy lényt célozhatsz be varázslatszintenként a varázslat hely 1. szintje

felett. A célpontoknak 30 lábnyi (9m) távolságon belül kell állnia egymáshoz képest varázsláskor.

PENGÉFAL

6. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 90 láb (27m)

Komponensek: V, M

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc

Mágikus energiából álló pörgő-forgó, borotvaéles pengéket teremtész, melyek függőleges falat alkotnak. A fal a hatótávon belül jelenik meg, és a hatóidőn át megmarad. Létrehozatsz legfeljebb 100 láb (30m) hosszú, 20 láb (6m) magas, és 5 láb (1,5m) vastag egyenes falat; vagy 20 láb (6m) magas, 5 láb (1,5m) vastag falat 60 láb (18m) sugarú gyűrűvé formázva. A fal háromnegyedes fedezéket biztosít a mögötte lévőeknek, és a területe nehéz terep.

Ha egy lény a körében először lép be a fal területére, a lények Ügyesség mentődobást kell tennie. A lény 6d10 vágó sebzést szenved el sikertelen mentő esetén, vagy fele ennyit sebződik, ha sikeres a mentője.

PÓKHÁLÓ

2. szintű idéző mágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, M, A (egy darabka pókháló)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra

A hatótávon belül általad kiválasztott pontra vastag, ragacos pókháló tömegét idézed. A pókháló egy 20 láb (6m) élű kockát tölt meg a pontból kiindulva a hatóidőre. A háló nehéz terep és részlegesen eltakarja a területet.

Ha a háló nem két szilárd tárgy közé feszül ki (például fal vagy fák közé), vagy halmozzák több rétegben a padlóra, plafonra vagy falra, az idézett pókháló összeomlik, és a varázslat véget ér következő köröd kezdetén. A lapos felületre rétegzett háló 5 láb (1,5m) mély.

Ha egy lény a hálóban kezdi a körét, vagy belép a hálóba a körében, Ügyesség mentődobást kell tennie. Ha sikertelen a mentő, a lényt leszorítja a háló amíg csak benne tartózkodik, vagy ki nem szabadul belőle.

A hálóba szorult lény cselekvésként Erő próbát dobhat a varázslataid elleni mentődobások NF-jére. Ha a próba sikeres, kiszabadul a háló szorításából.

A háló gyúlékony. Egy tűznek kitett 5 lábnyi (1,5m) szakasza 1 forduló alatt leég, 2d4 sebzést okozva minden lénynak aki a tűzben kezdi a körét.

PÓKMÁSZÁS

2. szintű átalakító mágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M, A (egy csepp kátrány és egy pók)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra

A hatóidőre egy, önkéntes, megérintett lény képessé válik arra, hogy függőleges felületeken fel- és lefelé vagy átlósan mozogjon, illetve a mennyezetről fejjel lefelé lógva mozogjon, míg kezeit szabadon hagyja. A célpontnak a gyalogos sebességével megegyező mászási sebessége lesz.

REGENERÁCIÓ

7. szintű átalakító mágia

Bevetési Idő: 1 perc

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M, A (egy imakerék és szentelt víz)

Hatóidő: 1 óra

Megérintesz egy lényt, és ezzel felgyorsítod a természetes gyógyulását. A célpont visszanyer $4d8 + 15$ életerő pontot. A varázslat hatóideje alatt a célpont 1 életerő pontot visszanyer minden köre kezdetén (10 életerő pontot percenként).

A célpont hiányzó testrészei (ujjak, lábak, farok, stb), ha van ilyen, 2 perc után visszanőnek. Ha a levágott testrészt a csonkhoz illeszted, a varázslat azonnal visszanöveszti a végtagot.

REMÉNYSUGÁR

3. szintű védőmágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 30 láb (9m)

Komponensek: V, M

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

A varázslat reményt és életerőt sugároz. Válassz ki tetszés szerinti számú lényt a hatótávon belül. A varázslat hatóidejére minden célpont Bölcsesség mentődobásaira és halál mentődobásaira előny jár, és minden gyógyítástól a lehetséges maximális mértékű életerő pontot nyeri vissza.

REPÜLÉS

3. szintű átalakító mágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M, A (egy madár szárnytolla)

Hatóidő: koncentrációs, legfeljebb 10 perc

Megérintesz egy önkéntes lényt. A célpont 60 láb repülési sebességre tesz szert a hatóidőre. Amikor a varázslat véget ér, a célpont lezuhan, ha még a levegőben van, ha nem tudja valahogy megállítani a zuhanást.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 4. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, még egy lényt megcélózhatasz vele varázslatszintenként a varázslat hely 3. szintje felett.

RONTÁS

6. szintű nekromancia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, M

Hatóidő: azonnali

Pusztító betegséggel fertőzöl meg egy látható lényt a hatótávon belül. A célpontnak Állóképesség mentődobást kell dobnia. Elszenvd $14d6$ nekrozis sebzést sikertelen mentő esetén, vagy fele ennyit sebződik, ha a mentő sikeres. A sebzés nem csökkentheti a célpont életerő pontjait 1 alá. Ha a célpont mentődobása sikertelen, 1 órára az okozott sebzés összegével csökken maximális életerő pontjainak száma is. A betegségeket gyógyító hatások ennél hamarabb is visszaállíthatják a maximális életerő pontok normális értékét.

SAVAS FRÖCCSENÉS

Idéző mágia varázstrükk

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, M

Hatóidő: azonnali

Elhajítasz egy savbuborékot. Válassz ki egy lényt a hatótávon belül, vagy két lényt, melyek egymáshoz 5 lábnál (1,5m) közelebb vannak. A célpontnak sikeres ügyesség mentődobást kell dobnia, vagy elszenvd $1d6$ sav sebzést.

A varázslat még $1d6$ sebzést okoz, amikor eléred az 5. szintet ($2d6$), 11. szintet ($3d6$) és 17. szintet ($4d6$).

SEBEK GYÓGYÍTÁSA

1. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M

Hatóidő: azonnali

Egy megérintett lény visszanyer $1d8$ + a varázslás tulajdonság módosítóddal megegyező számú életerő pontot. A varázslat nem hat élőholtakra és szerkezetekre.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, még $1d8$ életerő pontot begyógyít varázslatszintenként a varázslat hely 1. szintje felett.

SEBEK OKOZÁSA

1. szintű nekromancia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M

Hatóidő: azonnali

Végezz közelharc varázslat támadást egy elérhető lény ellen. Ha eltalálsz, a célpontnak 3d10 nekroízis sebzést okozol.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, még 1d10 sebzést okoz varázslatszintenként a varázslat hely 1. szintje felett.

SEBEK TÖMEGES GYÓGYÍTÁSA

5. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, M

Hatóidő: azonnali

Egy általad kiválasztott pontból a hatótávon belül gyógyító energia hulláma árad ki. Válassz legfeljebb hat lényt egy 30 láb (8m) sugarú gömbben a pont körül. Mindegyik lény visszanyer 3d8 + a varázslás tulajdonság módosítóddal megegyező számú életerő pontot. A varázslat nem hat élőholtakra és szerkezetekre.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 6. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, még 1d8 életerő pontot begyógyít varázslatszintenként a varázslat hely 5. szintje felett.

SÉRTHETETLENSÉG GÖMBJE

6. szintű védőmágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: saját magad (10 láb, azaz 3m sugarú gömb)

Komponensek: V, M, A (egy üveg vagy kristály gyöngy, mely összetörik, amikor a varázslat véget ér)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

Egy mozdulatlan, halványan csillogó akadályt hozol létre 10 láb (3m) sugarban körülöttes, mely a hatóidőn át megmarad.

Az akadályon kívülről bevetett 5. vagy alacsonyabb szintű varázslatok nem hatnak lényekre vagy tárgyakra az akadályon belül, még ha a varázslatot ennél magasabb szintű varázslat hely használatával vetették is be. Az ilyen varázslatok célpontja lehet az akadályon belül tartózkodó lény vagy tárgy, de a varázslat nincs hatással ezekre a célpontokra. Az akadályon belüli terület kimarad az ilyen varázslatok hatóterületéből.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 7. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, az akadály egy-egy szinttel magasabb szintű varázslatot is kirekeszt varázslatszintenként a varázslat hely 6. szintje felett.

SÖTÉTSÉGVARÁZS

2. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, A (denevér szőr és egy csepp szurok vagy darab szén)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc

Mágikus sötétség árad ki a hatótávon belül kiválasztott pontból 15 láb (4,5m) sugarú gömbben a hatóidőn át. A sötétség a sarkok körül is terjed. A sötétlátó lények sem látnak ebben a sötétségben, és nem mágikus fénnel nem lehet bevilágítani.

Ha a kiindulási pont egy kezében tartott tárgyon van, vagy olyan tárgyon melyet senki nem visel és nem tart a kezében, a sötétség abból a tárgyból árad és a tárggyal mozog. Ha a tárgyat teljesen betakarja valamilyen átlátszatlan tárgy, például egy tál vagy egy sisak, az megakasztja a sötétség terjedését.

Ha a varázslat hatóterülete és egy 2. vagy alacsonyabb szintű varázslat által létrehozott lény fedik egymást, a sötétség semlegesíti a fényt létrehozó varázslatot.

SZELLEM FEGYVER

2. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 bónusz cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, M

Hatóidő: 1 perc

Létrehozol egy lebegő szellemszerű fegyvert a hatótávon belül a hatóidőre, vagy amíg a varázslatot újra be nem veted. Amikor a varázslatot beveted, közelharc varázs támadást végezhetsz egy, a fegyverhez 5 lábnál (1,5m) közelebb lévő lény ellen. Ha eltalálsz, 1d8 + a varázslás tulajdonság módosítóddal megegyező energia sebzést okozol a célpontnak.

Minden körödben bónusz cselekvésként elmozgathatod a fegyvert 20 lábnyival (6m), és ismét támadhatsz egy 5 lábnál (1,5m) közelebb lévő lény ellen.

A fegyver formáját te határozod meg. Ha egy istenség különösen kötődik egy fegyverhez (mint ahogy Szt. Cuthbert híres buzogányáról, míg Thor a pörölyéről), papjai ebben a formában idézik meg a *szellem fegyvert*.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 3. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, még 1d8 sebzést okoz varázslatszintenként a varázslat hely 2. szintje felett.

SZEMÉLY BÚVÖLÉSE

1. szintű bűbáj

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 30 láb (9m)

Komponensek: V, M

Hatóidő: 1 óra

Megpróbálsz elbájolni egy látható humanoid lényt a hatótávon belül. A célpontnak Bölcsesség mentődobást kell dobnia, melyre előny jár, ha veled vagy társaiddal harcba áll. Ha sikertelen a mentődobása, elbájoltad a varázslat hatóidejére, de legfeljebb addig, amíg te és társaid valahogy

nem ártotok neki. Az elbájolt lény baráti ismerősének tekint. Amikor a varázslat véget ér, a lény tudja, hogy elbájoltad.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, még egy lényt megcélzhatsz varázslatszintenként a varázslat hely 1. szintje felett. A célpontoknak 30 láb (9m) távolságon belül kell állnia egymáshoz képest varázsláskor.

SZEMÉLY MEGFÉKEZÉSE

2. szintű bűbáj

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, M, A (egy egyenes vasdarab)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

Válassz ki egy látható humanoid lényt a hatótávon belül. A célpontnak sikeres Bölcsesség mentődobást kell tennie, vagy megbénul a hatóidőre. Minden köre végén a célpont újabb Bölcsesség mentődobást dobhat. Ha a mentő sikeres, a varázslat véget ér a célpont számára.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 3. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, még egy humanoid lényt megcélzhatsz varázslatszintenként a varázslat hely 2. szintje felett. A célpontoknak 30 láb (9m) távolságon belül kell állnia egymáshoz képest varázsláskor.

SZENT AURA

8. szintű védelmező mágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: saját magad

Komponensek: V, M, A (egy legalább 1.000ap értékű apró ereklyetartó egy szent relikviával, például egy szent köntösének egy darabja, vagy egy vallásos szöveg egy papírtekercsen)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

Mennyei fény sugárzik belőled, és lágy ragyogást alkot körülötted 30 láb (9m) sugarú körben. A varázslat bevetésekor kiválaszthatsz akárhány lényt ebben a körben, akik a varázslat hatóideje alatt halvány (sötétben félhomályt biztosító) fényt sugároznak 5 láb (1,5m) sugarú körben, előny jár minden mentődobásukra, míg mások támadó dobására pedig hátrány jár ellenük. Ha egy alvilági vagy élőholt lény közelharc támadásával eltalálja a varázslat hatása alatt álló bármelyik célpontot, az aurája éles fénnel felvillan. A támadónak sikeres Állóképesség mentődobást kell dobnia, vagy megvakul a varázslat hatóidejére.

SZENT LÁNG

Energiamágia varázstrükk

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, M

Hatóidő: azonnali

Egy látható lényre a hatótávon belül lángokra emlékeztető ragyogás sújt le a magasból. A célpontnak Ügyesség mentődobást kell tennie. Ha a mentője sikertelen, a célpont elszenved 1d8 ragyogás sebzést. A célpont mentődobását nem segíti fedezék.

A varázslat még 1d8 sebzést okoz, amikor eléred az 5. szintet (2d8), 11. szintet (3d8) és 17. szintet (4d8).

SZÉTZÚZÁS

2. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, M, A (egy pala szilánk)

Hatóidő: azonnali

A hatótávon belül egy általad kiválasztott pontból hirtelen hangos, fájdalmasan erős, csendülő hang hallatszik. A pont körül 10 láb (3m) sugarú gömbben minden lénynek Állóképesség mentődobást kell dobnia. A célpontok 3d8 mennydörgés sebzést szenvednek el sikertelen mentő esetén, vagy fele ennyit sebződnek, ha sikeres a mentőjük. A szervetlen anyagokból (mint például kőből, kristályból vagy fémből) álló lények mentődobására hátrány jár.

A varázslat a területen a nem-mágikus tárgyaknak is sérülést okoz, ha azokat senki nem viseli és nem tartja a kezében.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 3. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, még 1d8 sebzést okoz varázslatszintenként a varázslat hely 2. szintje felett.

SZUGGESZTIÓ

2. szintű bűbáj

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 30 láb (9m)

Komponensek: V, A (egy kígyó nyelve, és egy darabka lépes méz, vagy egy csepp édes olaj)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 8 óra

Valamilyen tevékenységet javasolsz (legfeljebb egy-két mondatban), és mágikusan befolyásolsz egy általad választott, látható lényt a hatótávon belül, amely hall és ért téged. Ha egy lényt nem lehet elbájosni, ez a varázslat sem hat rá. A szuggesztíót úgy kell megfogalmaznod, hogy a leírt tevékenység ésszerűnek tűnjön. Ha egy lényt arra kersz, hogy szúrja le magát, vesse magát egy lándzsára, gyűjtsa fel magát, vagy más nyilvánvalóan ártalmas cselekedetre, a varázslat automatikusan nem hat rá.

A célpontnak Bölcsesség mentődobást kell tennie. Ha a mentő sikertelen, legjobb képességei szerint követi az általad leírt tevékenységet. A javasolt tevékenység folytatódhat a teljes hatóidő alatt. Ha a tevékenységet elvégzi rövidebb idő alatt is, a varázslat véget ér, amikor a célpont befejezte, amire kérted.

Meghatározatsz valamilyen feltételt is, ami a hatóidő alatt kiválthatja az adott tevékenységet. Például egy lovagnak azt sugallhatod, hogy adja a csatalovát az első koldusnak, akivel találkozik. Ha a körülmény nem következik be a varázslat lejártá előtt, a tevékenységre nem kerül sor.

Ha te vagy a társaid sebzést okoztok a varázslat hatása alatt álló lénynek, a varázslat véget ér.

TELEPORT VARÁZS

7. szintű idéző mágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 10 láb (3m)

Komponensek: V

Hatóidő: azonnali

A varázslat egy pillanat alatt elszállít téged és nyolc önkéntes, látható lényt a hatótávon belül, vagy egy látható tárgyat a hatótávon belül, egy általad választott célállomásra. Ha tárgyat akarsz teleportálni, annak teljes egészében bele kell férnie egy 10 láb (3m) élű kockába, és nem viselheti és nem tarthatja a kezében ellenkező lény.

A választott célállomást ismerned kell, és ugyanazon a létsíkon kell lennie, mint te. Az, hogy milyen jól ismered a helyet, meghatározza, sikeresen megérkezel-e. A KM dob d100-zal az alábbi táblázat alapján.

Ismertség. Az "állandó kör" egy állandó teleportáló kört jelent, melynek ismered szimbólumait. A "kapcsolódó tárgy" azt jelenti, hogy a birtokodban van egy tárgy, melyet az elmúlt hat hónapban hoztak el a kívánt célállomásról, például egy könyv a varázsló könyvtárából, lepedő a királyi lakosztályból, vagy egy darabka márvány a lich titkos sírkamrájából.

A "jól ismert" olyan hely, ahol gyakran voltál már, alaposan tanulmányoztad korábban, vagy amelyet varázsláskor látsz. "Néha látott" egy hely, amit egynél többször láttál, de nem jól ismert számodra. "Egyszer látott" az a hely, melyet már láttál egyszer, akár mágikus úton. A "leírás" azt jelenti, hogy tudod, hol van a hely és hogyan néz ki, de csak mások leírása alapján, esetleg térképről.

"Hamis célállomás" az a hely, ami nem létezik. Ez előfordulhat például, ha egy ellenfeled szentélyét megpróbáltad mágikusan kikélni, de csak egy illúziót láttál helyette, vagy ha egy ismerős helyszínre akarsz teleportálni, amely már nem létezik.

Pontos Érkezés. Te és a társaid (vagy a célpont tárgy) megjelentek ott, ahol akartad.

Pontatlan Érkezés. Te és a társaid (vagy a célpont tárgy) véletlenszerű irányban, véletlenszerű távolsággal elvitétek a célállomást. A tévedés távolsága a varázslattal megteendő távolság $1d10 \times 1d10$ százaléka. Ha például 120 mérföldet (190km) utaznál, pontatlanul érkezel, és a dobásod 5 és 3 a két d10 dobással, akkor 15 százalékkal, vagyis 18 mérföldnyivel (30km) véted el a célt. A KM véletlenszerűen határozza meg a tévedés irányát: d8-cal dob, ahol 1: észak, 2:

északkelet, 3: kelet, és így tovább az égtájak szerint. Ha egy tengerparti városba indultál, de 18 mérföldnyivel (30km) elvétve a célt a nyílt tengerre érkezel, elég nagy bajban vagy.

Hasonló Helyszín. Te és a társaid (vagy a célpont tárgy) egy másik helyre érkeztek, mely ránézésre vagy jellegében hasonló a cél területre. Ha például saját laboratóriumodba indultál, érkezhetsz egy másik varázsló laboratóriumába, vagy egy alkimista műhelybe, melyben a laborod felszereléséhez sok hasonló eszköz található. Általában a legközelebbi hasonló helyre érkezel, de mivel a varázslatnak nincs távolsági korlátja, végül is a síkon bárhol felbukkanhatsz.

Baleset. A varázslat kiszámíthatatlan mágija rázós útra térít. Minden teleportáló lény (vagy a teleportált tárgy) 3d10 energia sebzést szenved el, és a KM újra dob a táblázaton, hogy kiderüljön, hová érkeztek. (Többször is elérhető baleset eredmény, így a sebződés többszöröse is előfordulhat).

Ismertség	Baleset	Hasonló Helyszín	Pontatlan Érkezés	Pontos Érkezés
Állandó kör	–	–	–	01-100
Kapcsolódó tárgy	–	–	–	01-100
Jól ismert	01-05	06-13	14-24	25-100
Néha látott	01-33	34-43	44-53	54-100
Egyszer látott	01-43	44-53	54-73	74-100
Leírás	01-43	44-53	54-73	74-100
Hamis célállomás	01-50	51-100	–	–

TÖMEGES GYÓGYÍTÁS

9. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, M

Hatóidő: azonnali

Gyógyító erő áradata önzlik tőled a körülötted álló sebesültekbe. Összesen 700 életerő pontnyi sérülést gyógyítasz meg, melyet akárhogy eloszthatsz tetszés szerinti számú lény között a hatótávon belül. A gyógyított lényekről ezen kívül elmúlik bármilyen betegség, valamint vakságot, vagy süketiséget okozó hatás. A varázslat nem hat élőholtakra és szerkezetekre.

TÖMEGES GYÓGYÍTÓ SZÓ

3. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 bónusz cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V

Hatóidő: azonnali

Ahogy gyógyító szavakat kiáltasz, legfeljebb hat, általad kiválasztott, látható lény a hatótávon belül visszanyer $1d4 + a$

varázslás tulajdonság módosítóddal megegyező életerő pontot. A varázslat nem hat élőholtakra vagy szerkezetekre.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 4. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, a célpontok még 1d4 életerő pontot nyernek vissza varázslatszintenként a varázslat hely 3. szintje felett.

TÖMEGES SZUGGESZTIÓ

6. szintű bűbáj

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, A (egy kígyó nyelve, és egy darabka lépes méz, vagy egy csepp édes olaj)

Hatóidő: 24 óra

Valamilyen tevékenységet javasolsz (legfeljebb egy-két mondatban), és mágikusan befolyásolsz legfeljebb tizenkét általad választott, látható lényt a hatótávon belül, akik hallanak és értenek téged. Ha egy lényt nem lehet elbájosolni, ez a varázslat sem hat rá. A szuggesztiót úgy kell megfogalmaznod, hogy a leírt tevékenység ésszerűnek tűnjön. Ha egy lényt arra kérsz, hogy szűrje le magát, vesse magát egy lándzsára, gyűjtsa fel magát, vagy más nyilvánvalóan ártalmas cselekedetre, a varázslat automatikusan nem hat rá.

Mindegyik célpontnak Bölcsesség mentődobást kell tennie. Ha a mentő sikertelen, legjobb képességei szerint követi az általad leírt tevékenységet. A javasolt tevékenység folytatódhat a teljes hatóidő alatt. Ha a tevékenységet elvégzi rövidebb idő alatt is, a varázslat véget ér, amikor a célpont befejezte, amire kérted.

Meghatározhatsz valamilyen feltételt is, ami a hatóidő alatt kiválthatja az adott tevékenységet. Például egy csoport katonának azt sugallhatod, hogy adják minden pénzüket az első koldusnak, akivel találkoznak. Ha a körülmény nem következik be a varázslat lejárta előtt, a tevékenységre nem kerül sor.

Ha te vagy a társaid sebzést okoztok a varázslat hatása alatt álló lénynek, a varázslat számára véget ér.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 7. szintű varázslat hely használatával veted be, a hatóidő 10 nap. Ha a varázslatot 8. szintű varázslat hely használatával veted be, a hatóidő 30 nap. Ha a varázslatot 9. szintű varázslat hely használatával veted be, a hatóidő egy év és egy nap.

TÜNDÉRTŰZ

1. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

A hatótávon belül egy 20 láb (6m) élű kockában minden tárgyat kék, zöld vagy ibolyaszínű (te döntöd el) aura vesz

körbe. A varázslat bevetésekor a hatóterületen lévő minden lényt is körbevesz a fényaura, hacsak sikeres Ügyesség mentődobást nem dob. A hatóidő alatt a varázslat hatása alatt álló tárgyak és lények fénye sötétben félhomályt biztosít 10 láb (3m) sugarú körben.

A varázslat hatása alatt álló tárgyak és lények elleni támadó dobásra előny jár, ha a támadó látja a célpontját, és a lényre vagy tárgyra nem hat láthatatlanság.

TŰZFAL

4. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 120 láb (36m)

Komponensek: V, M, A (egy kevés foszfor)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

A hatótávon belül szilárd felületen tűzfalat teremtesz. A fal legfeljebb 60 láb (18m) hosszú, 20 láb (6m) magas, és 1 láb (30cm) vastag lehet; vagy legfeljebb 20 láb (6m) átmérőjű, 20 láb (6m) magas, 1 láb (30cm) vastag, gyűrű alakú fal. A fal átlátszatlan, és a hatóidőn át megmarad.

Amikor a fal megjelenik, minden lénynek a területén Ügyesség mentődobást kell dobnia. A lények 5d8 tűz sebzést szenvednek el sikertelen mentő esetén, vagy fele ennyit sebződnek, ha sikeres a mentőjük.

A varázsláskor kiválasztod a fal egyik oldalát. Ez az oldal 5d8 tűzsebzést okoz minden lénynek, aki a körét a falhoz 10 lábnál (3m) közelebb fejezi be. A fal ugyanakkor sebzést okoz, amikor a körében először valaki belép a falba, vagy ott fejezi be a körét. A fal másik oldala nem okoz sebzést.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 5. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, még 1d8 sebzést okoz varázslatszintenként a varázslat hely 4. szintje felett.

TŰZGOLYÓ

3. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 150 láb (45m)

Komponensek: V, M, A (galacsinba gyúrt denevér guanó és kén)

Hatóidő: azonnali

Fényes csóva csapódik kinyújtott ujjadból egy általad választott pontba a hatótávon belül, majd mély morajlással lángolva felrobban. A pont körül 20 láb (6m) sugarú gömbben minden lénynek Ügyesség mentődobást kell dobnia. A célpontok 8d6 tűz sebzést szenvednek el sikertelen mentő esetén, vagy fele ennyit sebződnek, ha sikeres a mentőjük.

A tűz sarkok körül is terjed. Meggyújt minden gyúlékony tárgyat a területen, melyet nem visel vagy tart a kezében valaki.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 4. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, még 1d6 sebzést okoz varázslatszintenként a varázslat hely 3. szintje felett.

TÚZNYALÁB

Energiamágia varázstrükk

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 120 láb (36m)

Komponensek: V, M

Hatóidő: azonnali

Egy kevés tüzet hajítasz egy lényre vagy tárgyra a hatótávon belül. Dobj távolsági varázslat támadást a célpont ellen. Ha eltalálsz, a célpont elszenved 1d10 tűz sebzést. Ha gyúlékony tárgyat találsz el, a varázslat felgyújtja azt, ha senki nem viseli és nem tartja a kezében.

A varázslat még 1d10 sebzést okoz, amikor eléred az 5. szintet (2d10), 11. szintet (3d10) és 17. szintet (4d10).

TÚZVIHAR

7. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 150 láb (45m)

Komponensek: V, M

Hatóidő: azonnali

A hatótávon belül kiválasztott helyen síkokat formázó morajló láng vihara jön létre. A vihar területe legfeljebb tíz darab, 10 láb (3m) élű kockából áll, melyeket tetszésed szerint rendezhetsz el. Mindegyik kocka legalább egyik oldalának egy másik kockával érintkeznie kell. A hatóterületen minden lények Ügyesség mentődobást kell dobnia. 7d10 tűz sebzést szenvednek el sikertelen mentő esetén, vagy fele ennyit sebződnek, ha sikeres a mentőjük.

A tűz sérülést okoz minden tárgynak a területen, és meggyújtja a gyúlékony tárgyakat, ha azt senki nem viseli és nem tartja a kezében. Ha kívánsz, a növényekre nem hat a területen a varázslat.

ÚJRAÉLESZTÉS

3. szintű nekromancia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M, A (legalább 300ap értékben gyémántok, melyet a varázslat elhasznál)

Hatóidő: azonnali

Megérintesz egy lényt, amely az elmúlt percben halt meg. A lény 1 életerő ponton visszatér az életbe. A varázslat nem hoz vissza az életbe végelgyengülésben meghalt lényeket, és nem pótol hiányzó testrészeket.

URALOM SZEMÉLYEK FÖLÖTT

5. szintű bűbáj

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, M

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

Megpróbálsz megbabonázni egy látható humanoid lényt a hatótávon belül. A célpontnak sikeres Bölcsesség mentődobást kell dobnia, különben elbájoltad a varázslat hatóidejére. Ha te vagy veled barátságos lények küzdenek a célponttal, előny jár a mentődobására.

Amíg a lény el van bájolva, telepatikus kapcsolatban állsz vele, ha ugyanazon a létsíkon tartózkodtok. A telepatikus kapcsolaton keresztül parancsot adhatsz a lénynek, ha eszméletednél vagy (nem kerül cselekvésbe), melynek legjobb képessége szerint engedelmeskedik. Akármilyen egyszerű és általános cselekvést parancsba adhatsz, például: „támadd meg azt a lényt”, „fuss ide”, vagy „hozd ide azt a tárgyat”. Ha a lény teljesítette a parancsodat, és nem kap további utasítást, megvédi magát és próbál életben maradni legjobb képessége szerint.

Cselekvésként teljesen és tökéletesen átveheted az uralmat a lény fölött. A következő köröd végéig a lény csak olyan cselekvést végez, amit te választasz, és nem csinál semmit, amit nem akarsz. Ezalatt használhatod a lény reakcióját, de ehhez a saját reakciódat is el kell használnod.

Ahányszor a célpont megsérül, újabb Bölcsesség mentődobást dobhat a varázslat ellen. Ha a mentő sikeres, a varázslat véget ér.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 6. szintű varázslat hely használatával veted be, a hatóideje koncentráció, legfeljebb 10 perc. Ha 7. szintű varázslat helyet használsz, a hatóidő koncentráció, legfeljebb 1 óra. Ha 8. vagy magasabb szintű varázslat helyet használsz, a hatóidő koncentráció, legfeljebb 8 óta.

URALOM SZÖRNYEK FÖLÖTT

8. szintű bűbáj

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb (18m)

Komponensek: V, M

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra

Megpróbálsz megbabonázni egy látható lényt a hatótávon belül. A célpontnak sikeres Bölcsesség mentődobást kell dobnia, különben elbájoltad a varázslat hatóidejére. Ha te vagy veled barátságos lények küzdenek a célponttal, előny jár a mentődobására.

Amíg a lény el van bájolva, telepatikus kapcsolatban állsz vele, ha ugyanazon a létsíkon tartózkodtok. A telepatikus kapcsolaton keresztül parancsot adhatsz a lénynek, ha eszméletednél vagy (nem kerül cselekvésbe), melynek legjobb képessége szerint engedelmeskedik. Akármilyen egyszerű és általános cselekvést parancsba adhatsz, például: „támadd meg azt a lényt”, „fuss ide”, vagy „hozd ide azt a tárgyat”. Ha a lény teljesítette a parancsodat, és nem kap további utasítást, megvédi magát és próbál életben maradni legjobb képessége szerint.

Cselekvésként teljesen és tökéletesen átveheted az uralmat a lény fölött. A következő köröd végéig a lény csak olyan cselekvést végez, amit te választasz, és nem csinál semmit, amit nem akarsz. Ezalatt használhatod a lény reakcióját, de ehhez a saját reakciódat is el kell használnod.

Ahányszor a célpont megsérül, újabb Bölcsesség mentődobást dobhat a varázslat ellen. Ha a mentő sikeres, a varázslat véget ér.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 9. szintű varázslat hely használatával vetted be, a hatóideje koncentráció, legfeljebb 8 óra.

ÚTNYITÁS

5. szintű átalakító mágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 30 láb (9m)

Komponensek: V, M, A (egy csipet szezámmag)

Hatóidő: 1 óra

A hatótávon belül, egy általad választott, látható ponton egy fa, vakolt vagy kő felületen (például falon, mennyezeten vagy padlón) átjáró jelenik meg. Az átjáró megmarad a hatóidőre. Az átjáró méreteit te határozod meg: legfeljebb 5 láb (1,5m) széles, 8 láb (2,4m) magas, és 20 láb (6m) mély lehet. Az átjáró nem rontja az építmény stabilitását.

Amikor az átjáró eltűnik, minden benne lévő lény és tárgyban biztonságosan kikerül belőle a az elvarázsolt felülethez legközelebbi szabad területre.

VARÁZSLÓK VÉRTJE

1. szintű védelmi mágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M, A (egy darab cserzett bőr)

Hatóidő: 8 óra

Megérintesz egy önkéntes lényt, mely nem visel páncélt. Ezzel védelmező mágikus erőteret formálsz körülötte a varázslat hatóidejére. A célpont alap VF értéke 13 + az Ügyesség módosítója lesz. A varázslat véget ér, ha a célpont páncélt vesz fel, vagy ha cselekvésként elbocsátod a varázslatot.

VARÁZSFEGYVER

2. szintű átalakító mágia

Bevetési Idő: 1 bónusz cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra

Megérintesz egy nem mágikus fegyvert. A varázslat hatóidejére a fegyver varázsfegyverré válik, és +1 bónusz jár a fegyverrel végzett támadó dobásokra és sebzés dobásokra.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 4. vagy 5. szintű varázslat hely használatával vetted be, a bónusz +2 lesz. Ha a varázslatot 6. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával vetted be, a bónusz +3 lesz.

VARÁZSLÖVEDÉK

1. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 120 láb (36m)

Komponensek: V, M

Hatóidő: azonnali

Létrehozol három izzó, mágikus energiából formált lövedéket. Mindegyik lövedék eltalál egy választásod szerinti látható lényt a hatótávon belül. A lövedék 1d4 + 1 energia sebzést okoz a célpontnak, és a lövedékeket egy lényre vagy többre is kilőheted.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával vetted be, még egy lövedéket hozol létre varázslatszintenként a varázslat hely 1. szintje felett.

VEZÉRLŐ NYALÁB

1. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 120 láb (36m)

Komponensek: V, M

Hatóidő: 1 forduló

Fényes csóva csap le egy választásod szerinti lényre a hatótávon belül. Dobj távolsági varázslat támadást a célpont ellen. Ha eltalálsz, a célpontnak 4d6 ragyogás sebzést okozol, és előny jár a következő támadó dobásra a célpont ellen a következő köröd vége előtt, hála a célpontot addig körbe vevő, misztikus derengésnek.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával vetted be, még 1d6 sebzést okoz varázslatszintenként a varázslat hely 1. szintje felett.

VILLÁMCAPÁS

3. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: saját magad (100 láb, azaz 30m hosszú vonal)

Komponensek: V, M, A (egy darab szőr és egy borostyán, kristály vagy üveg rúd)

Hatóidő: azonnali

100 láb (30m) hosszú, 5 láb (1,5m) széles vonalat formázó villám nyaláb csap ki tőled választott irányba. Minden lénynek a vonal területén Ügyesség mentődobás kell dobnia. A célpontok 8d6 villám sebzést szenvednek el sikertelen mentő esetén, vagy fele ennyi sebzést, ha mentőjük sikeres.

A villám a területén a gyúlékony anyagokat meggyújtja, ha azokat senki nem viseli és nem tartja a kezében.

Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 4. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, még 1d6 sebzést okoz varázslatszintenként a varázslat hely 3. szintje felett.

A FÜGGELÉK: ÁLLAPOTOK

A KÜLÖNFÉLE ÁLLAPOTOK MÁS ÉS MÁS MÓDON BEFOLYÁSOLJÁK A lények képességeit. Okozhatják őket varázslatok, az osztályok különlegességei, szörnyek támadásai, vagy más hatások. A legtöbb állapot, például a vakság, hátrányos. De néhány, például a láthatatlanság, előnyös is lehet.

Az állapotok addig tartanak, amíg ki nem küszöbölik (a fekvő állapotot, például, kiküszöböli ha felállsz), vagy az állapotot okozó hatásnál rögzített hatóidőn át.

Ha ugyanazt az állapotot okozza egy lénynak több hatás is, mindegyik hatásnak külön hatóideje lehet, de az állapot nem rosszabbodik. Egy lény vagy az adott állapotban van, vagy nem.

A következőkben olvasható, mi történik egy lénnyel ha az adott állapot vonatkozik rá.

BÉNULT

- A megbénult lény cselekvésképtelen (lásd az állapot leírását), nem mozoghat vagy beszélhet.
- A lény Erő és Ügyesség mentődobásai automatikusan sikertelenek.
- A lény elleni támadó dobásokra előny jár.
- Ha egy támadás eltalálja a lényt, és a támadó 5 lábnaál (1,5m) közelebb van hozzá, az kritikus találatnak számít.

CSELEKVÉSKÉPTELEN

- A cselekvésképtelen lény nem végezhet cselekvést vagy reakciót.

ELBÁJOLT

- Az elbájolt lények nem támadhatják meg azt, aki elbájolta őket, és nem célozhatják be az elbájolójukat ártalmas képességekkel vagy mágikus hatásokkal.
- Az elbájoló tulajdonság próbáira előny jár a lénnyel folytatott társas érintkezések során.

ESZMÉLETLEN

- A eszméletlen lény cselekvésképtelen (lásd az állapot leírását), nem mozoghat vagy beszélhet, nincs tudatában a környezetének.
- Elejti, amit a kezében tartott, és elesik.
- A lény Erő és Ügyesség mentődobásai automatikusan sikertelenek.
- A lény elleni támadó dobásokra előny jár.
- Ha egy támadás eltalálja a lényt, és a támadó 5 lábnaál (1,5m) közelebb van hozzá, az kritikus találatnak számít.

FEKVŐ

- A fekvő lény csak kúszva tud mozogni, hacsak nem áll fel előbb (ezzel véget vetve a fekvő állapotnak).
- A lény támadó dobásaira hátrány jár.
- A lény elleni támadó dobásokra előny jár, ha a támadó 5 lábnaál (1,5m) közelebb van a lénnyhez. Egyébként a támadó dobásra hátrány jár.

KÁBULT

- A kábult lény cselekvésképtelen (lásd az állapot leírását), nem mozoghat, és csak erőltlenül tud beszélni.
- A lény Erő és Ügyesség mentődobásai automatikusan sikertelenek.
- A lény elleni támadó dobásokra előny jár.

KÖVÉ DERMEDT

- A kövé dermedő lény átalakul minden általa viselt vagy nála lévő nem mágikus tárgygal együtt valamilyen szilárd, élettelen anyaggá (általában kövé). A súlya tízszeresére növekszik, és nem öregszik tovább.
- A lény cselekvésképtelen (lásd az állapot leírását), nem mozoghat vagy beszélhet, nincs tudatában a környezetének.
- A lény elleni támadó dobásokra előny jár.
- A lény Erő és Ügyesség mentődobásai automatikusan sikertelenek.
- A lénnynek ellenállása van minden sebzéssel szemben.
- A lény immúnis a mérgekre és betegségekre, bár a szervezetében már ható mérgek és fertőzések hatása csak felfüggesztésre kerül, nem semlegesítődik.

LÁTHATATLAN

- A láthatatlan lényt nem lehet látni mágia vagy különleges érzékek segítségével. Rejtőzés szempontjából olyan, mintha a lényt teljesen eltakarná valami. A lény tartózkodási derét érzékelni lehet az általa csapott zajok és a nyomai alapján.
- A lény elleni támadó dobásokra hátrány jár, míg a lény támadó dobásaira előny jár.

LESZORÍTOTT

- A leszorított lény sebessége 0, és nem tudja megnövelni semmilyen hatás a sebességét.
- A lény elleni támadó dobásokra előny jár, míg a lény támadó dobásaira hátrány jár.
- A lény Ügyesség mentődobásaira hátrány jár.

MEGRAGADOTT

- A megragadott lény sebessége 0, és nem tudja megnövelni semmilyen hatás a sebességét.
- Az állapot véget ér, ha a megragadó lény cselekvésképtelenné válik (lásd az állapot leírását).
- Akkor is véget ér az állapot, ha valamilyen hatás miatt a megragadott lényt már nem éri el a megragadó lény vagy hatás, például ha egy lényt eltaszít a *mennydörgő hullám* varázslat.

MÉRGEZETT

- A mérgezett lény támadó dobásaira és tulajdonság próbáira hátrány jár.

RETTEGŐ

- A rettegő lény tulajdonság próbáira és támadó dobásaira hátrány jár, amíg rálát a rettegése forrására.
- A lény önként nem mozoghat közelebb a rettegése forrásához.

SÜKET

- A süket lény nem hall, és automatikusan sikertelen minden hallást igénylő tulajdonság próbája.

VAK

- A vak lény nem lát, és automatikusan sikertelen minden látást igénylő tulajdonság próbája.
- A lény elleni támadó dobásokra előny jár, míg a lény támadó dobásaira hátrány jár.

KIMERÜLÉS

Bizonyos különleges képességek vagy környezeti veszélyforrások, mint például az éhezés, a dermesztő hideg vagy tikkasztó forróság hosszú távú hatása, a kimerülés nevű különleges állapotot eredményezhetik. A kimerülésnek hat szintje van. Különféle hatások egy vagy több szinttel megnövelhetik a lények kimerültségét, az adott hatás leírása szerint.

Szint	Hatás
1	Hátrány tulajdonság próbákra
2	A sebesség felére csökken
3	Hátrány támadó dobásokra és mentődobásokra
4	A maximális életerő pontok száma feleződik
5	A sebesség 0-ra csökken
6	Halál

Ha egy kimerült lény még egy kimerülést okozó hatást szenved el, az aktuális kimerültség szintje a hatásban leírt számú szinttel nő.

Az aktuális kimerültség szint hatása mellett a korábbi szintek hatása is érvényesül a kimerült lényekre. Ha például egy lény kimerültségi szintje 2, akkor a sebessége felére csökken és hátrány jár tulajdonság próbáira.

Ha egy hatás csökkenti a kimerültséget, a hatásnál leírt számú szinttel csökken a lény kimerültség szintje. Ha a kimerültség szint 1 alá csökken, a kimerültség elmúlik.

Egy hosszú pihenő befejezése 1-gyel csökkenti a lények kimerültség szintjét, ha a lény fogyasztott némi ételmet és italt is.

B FÜGGELÉK: A MULTIVERZUM ISTENEI

A D&D MULTIVERZUMÁNAK VILÁGAIBAN A VALLÁS AZ ÉLET FONTOS része. Ha az istenek a világban járnak, a papok mennyei energiát közvetítenek, gonosz kultuszok földalatti fészükben sötét áldozatokat mutatnak be, és fénylő lovagok állnak a sötétség útjába, nehéz bizonytalankodni az istenek tanaiban, vagy tagadni a létezésüket.

A D&D világaiban sokan különböző alkalmakkor és különböző körülmények között más és más istent tisztelnek. Az Elfeledett Birodalmak népei, például, Szúnához imádkozhatnak, hogy szerencsájük legyen a szerelemben, áldozatot mutatnak be Waukeennak, mielőtt a piacra mennek, és Talos kegyelméért könyörögnek, ha kemény vihar tör ki - mindezt akár egy nap alatt. Sokaknak van legkedveltebb istenségük, akinek eszméit és tanításait magukévá teszik. Néhányan pedig teljes egészében egyetlen istenség szolgálatának szenteli magukat, vagy egy istenség eszméinek a bajnokai lesznek.

A KM dönti el, milyen isteneket tisztelnek a játékában (ha tisztelnek egyáltalán isteneket). Ezek közül az istenek közül válaszd ki, melyik istent szolgálja, tiszteli, vagy legalább kihez fohászkodik névleg a karaktered. Vagy dönts el, melyik istenekhez szoktál leggyakrabban imádkozni. Vagy jegyezd meg, milyen isteneket tisztelnek a játékban, hogy amikor kell, hivatkozhass a nevükre. Ha papot vagy egyházfi háttérű karaktert alakítasz, dönts el, melyik istenséged szolgálod vagy szolgálta, és a szférád kiválasztásakor légy figyelemmel az istenséged szféráira.

D&D PANTEONOK

A D&D multiverzumának minden világán az istenek más és más panetonját tisztelik. Ebben a függelékben egy paentonnal foglalkozunk, az Elfeledett Birodalmakéval.

AZ ELFELEDETT BIRODALMAK

Az Elfeledett Birodalmak világán több tucat istenséget követnek, tisztelnek és félnek. Legalább harminc istenség

jól ismert szerte a Birodalmakban, és még többnek vannak csak egy-egy helyen hívei: néhány törzsben, kisebb kultuszokban, vagy nagyobb egyházak egyes szektáiban.

NEM EMBERI ISTENSÉGEK

Bizonyos, nem emberi fajokhoz kapcsolódó isteneket sok világban imádnak, bár nem mindenütt egyformán. Az Elfeledett Birodalmak és Szürkesas világának nem emberi fajai ugyanazokat az isteneket követik.

Sokszor a nem emberi fajoknak is egész panteonja van. Moradinon kívül, például, törpe istenség Moradin felesége, Valóezüst Berronar is, és a gyermekeiknek vagy unokáiknak tartott sok már istenség is: Abbathor, Ezüstsakáll Calngeddin, Dumathoin, Fényesfejszés Haela, Fényesköntösű Dugmaren, Gorm Gulthyn, Mathamor Duin, Sharindlar, Thard Harr és Vergadain. Egyes törpe klánokban vagy királyságokban tisztelhetik mindezeket az isteneket, néhányukat, vagy egyiküket sem, hogy helyettük más, idegenek számára ismeretlen isteneket (vagy más néven ismerteket) kövessenek.

AZ ÉLET ÉS HALÁL SZFÉRA

Az itt leírt istenségek közül sokuknál szerepel az Élet szféra, különösen ha az istenség kötődik a gyógyításhoz, védelemhez, gyermekszüléshez, gondozáshoz vagy termékenységhez. Ahogyan azonban a 3. fejezetben szerepel, az Élet szférája hihetetlenül széles, és bármely nem-gonosz jellemű istenség papja választhatja.

Számos más istenségnél, főleg gonoszaknál, a Halál szférája szerepel, melyet az *Útmutató Kalandmestereknek* ír le. Leginkább gonosz NJK-k választják ezt a szférát, de ha egy halál isten papját szeretnéd alakítani, egyeztess a Kalandmesterrel.

AZ ELFELEDETT BIRODALMAK ISTENEI

Istenség	Jellem	Javasolt Szférák	Szimbólum
Auril, a tél istennője	SG	Természet, Vihar	Hatágú hópihe
Azuth, a varázslók istene	TS	Tudás	Felfelé mutató bal kéz, lángokkal övezve
Bán, a zsarnokság istene	TG	Háború	Feltartott fekete jobb kéz, összezárt ujjakkal
Beshaba, a balszerencse istennője	KG	Szélhámosság	Fekete agancs
Bhaal, a gyilkosság istene	SG	Halál	Vércseppekkel övezett koponya
Chauntea, a földművelés istennője	SJ	Élet	Kéve búza, vagy virágzó rózsza búza előtt
Cyric, a hazugságok istene	KG	Szélhámosság	Állkapocs nélküli fehér koponya fekete alapon, vagy lila napkitörés
Deneir, az írás istene	SJ	Tudás	Égő gyertya nyitott szem fölött
Eldath, a béke istennője	SJ	Élet, Természet	Tóba zuhogó vízesés
Gond, a mesterségek istene	S	Tudás	Fogaskerék négy küllővel
Helm, a védelem istene	TS	Élet, Fény	Felfelé tartott bal páncélkesztyű, rajta figyelő szem
Ilmater, a kitartás istene	TJ	Élet	Csuklójuknál vörös szalaggal összekötött kezek
Kelemvor, a holtak istene	TS	Halál	Feltartott csontváz kar által tartott egyensúlyban lévő mérleg
Lathander, a születés és megújulás istene	SJ	Élet, Fény	Napfelkelte felé tartó út
Leira, az illúziók istennője	KS	Szélhámosság	Lefelé mutató háromszög, benne kavargó köd
Llira, az élvezetek istennője	KJ	Élet	Három, hatágú csillag alkotta háromszög
Loviatar, a fájdalom istennője	TG	Halál	Kilencfarkú tüskés korbács
Malar, a vadászat istene	KG	Természet	Karmos mancs
Maszk, a tolvajok istene	KS	Szélhámosság	Fekete álarc
Mielikki, az erdők istennője	SJ	Természet	Unikornis fej
Milil, a költészet és dal istene	SJ	Fény	Levelekből álló öthúros hárfa
Myrkul, a halál istene	SG	Halál	Fehér emberi koponya
Mystra, a mágia istennője	SJ	Tudás	Hét csillag alkotta köre, vagy áramló vörös köd kilenc csillaggal övezve, vagy egy csillag
Oghma, a tudás istene	S	Tudás	Üres tekercs
Savras, a jövődőlés és sors istene	TS	Tudás	Kristálygömb, benne sokféle szemmel
Selûne, a hold istennője	KJ	Élet, Tudás	Két szem, hét csillaggal övezve
Shar, a sötétség és veszteség istennője	SG	Halál, Szélhámosság	Körvonallal övezett fekete korong
Silvanus, a vad természet istene	S	Természet	Tölgyfalevél
Szúna, a szerelem és szépség istennője	KJ	Élet, Fény	Szépséges, vörös hajú nő arca
Talona, a betegségek és mérgek istennője	KG	Halál	Három könnycsepp egy háromszögön
Talos, a viharok istene	KG	Vihar	Egy középpontból kiinduló három villám
Tempus, a háború istene	S	Háború	Feltartott lángoló kard
Torm, a bátorság és önfeláldozás istene	TJ	Háború	Fehér jobb páncélkesztyű
Tymora, a jó szerencse istennője	KJ	Szélhámosság	Fejet mutató érme
Tyr, az igazság istene	TJ	Háború	Harci pörölyön nyugvó kiegyensúlyozott mérleg
Umberlee, a tenger istennője	KG	Vihar	Jobbra és balra bukó hullám
Waukeen, a kereskedelem istennője	S	Szélhámosság, Tudás	Feltartott élme, melyen Waukeen arca balra néz

C FÜGGELÉK: AZ ÖT FRAKCIÓ

Sok játékos karaktere az Elfeledett Birodalmakban, különösen a szervezett D&D játékba szánt karakterek, a Birodalmakban fontos szerepet játszó öt frakció egyikének tagja. Mindegyik frakciónak megvannak a maga indítékai, céljai és filozófiája. Némelyikük hősiesebb, mások kevésbé, de vész idején mind összefognak, hogy a legnagyobb veszedelemeket elhárítsák.

KOBZOSOK

Ennek a földalatti szervezetnek varázslók és kémek a tagjai, akik az ártatlanok, gyengék és szegények érdekében tevékenykednek a Birodalmakban. A Kobzos ügynökök a jóság megronthatatlan védelmezőinek tekintik magukat, és sosem haboznak, ha az elnyomottak segítségére szorulnak. Mivel a háttérből szeretnek munkálkodni, sokszor fel sem figyelnek rájuk, miközben zsarnokok terveit hiúsítják meg, uralkodók trónját döntik meg, és szembeszállnak bármilyen terjeszkedő hatalommal, mely a hírek szerint gonosz szándékú. A Kobzosok szemmel tartják a hatalom áramlásait a Birodalmakban, és fáradhatatlanul munkálkodnak az elnyomottak érdekében.



Az egyes Kobzos ügynökök magányosan dolgoznak, az eszüket és informátorok egész hálózatát felhasználva próbálnak előnyre szert tenni ellenfeleikkel szemben. Tudják jól, hogy a tudás hatalom, így az előzetes információ szerzést kulcsfontosságúnak tartják a sikerhez. Jól értesültek, és mindig tudják, hol szerezhetnek segítséget – mágikusait vagy közönségeseket. A Kobzosok veteránjai titkos tudás tárházhoz is hozzáférnek, melyeket Faerûn szerte rejtettek el a Kobzosok, csakúgy, mint megbízható informátorokhoz minden nagyobb településen és városban.

A szervezet mindig figyel, ha nagyhatalmú tárgyak bukkannak fel, nehogy azok gonosztevők kezébe kerüljenek. Ezért az ügynökeik különféle áruházakban és hamis személyiségek felhasználásával próbálnak hozzáférni jól őrzött titkokhoz, például ősi térképekhez, eltemetett városokhoz, mágusok erődjeihez.

A Kobzosok közötti kötelék erős, és barátságuk szinte megtörhetetlen. Ritkán tevékenykednek nyilvánosan, de hébe-hóba sor kerülhet erre is, ha nincs más választásuk. Ilyenkor biztos lehetsz benne, hogy Kobzos társaik rajtuk tartják a szemüket, és ugrásra készen várják az árnyak közt, hogy ha kell, azonnal bajtársuk segítségére siessenek.

„A Kobzosok mindenk előtt önállóak, mivel ha független vagy, akkor senki nem csábíthat arra, hogy a hatalom mankójára támaszkodj. A magad ura vagy.

Így hát a Kobzos lelkének megronthatatlannak kell lennie. Sokan hiszik magukról, hogy azok, de a hatalom sok álcát viselhet, és előbb-utóbb rátalál a gyenge pontodra. Ezt biztosra veheted. Csak egy igazi Kobzos teljesítheti ezt a próbát, és képet erőt kovácsolni a gyengeségből. Ezért vagyunk mi a két, mely megállítja a zsarnokot, táplálja az elnyomottat, és semmit nem kér cserébe.

Mi vagyunk a dal a hang nélkülieknek.”

– Mentsfás „Remi” Remallia

A PÁNCÉLKESZTYŰ RENDJE

A Páncélkesztyű Rendje viszonylag új szervezet, melynek célja, hogy lesújtson a gonoszra, akárhol is rejtőzzön, habozás nélkül. A Rend tudja, hogy a gonosz sokféle álarcot ölthet, sokfél játszmát játszik, és másokat megtévesztve terjeszkednek. Éppen ezért a Rend tagjai saját belátásuk szerint cselekszenek, megkeresik a potenciális fenyegetéseket, és lesújtanak rájuk, mielőtt megerősödnének.



Mivel a gonoszság magvai az árnyak között növekszenek, a Páncélkesztyű Rendje kész kilovagolni a legveszélyesebb kazamatákba, a legsötétebb barlangokba, a legfertelmesebb vermekbe is, hogy kigyomlálgja a gonosztevőket. De a Rend nagyon is tudja, hogy a gonosz árnyéka mindenkinen ott csírázik, várja, mikor kaphat erőre a lelkében. Ezért a Rend lovagai, szerzetesei és papjai hosszú órákat töltenek imádkozással, hogy belső szemük mindig éber maradjon, és saját gondolataikra és érzelmeikre is odafigyeljenek. Így belülről tisztíthatják meg magukat, mielőtt kardot rántva a világot is kipurgálnák.

A Páncélkesztyű Rendje hiszi, hogy minden értelmes lénynek saját döntéséből kell az ész és jóság napvilága felé törekednie. A Rend nem törekszik mások elméjének irányítására: csak a cselekedetek számítanak, a példamutatás az egész világ számára, hogy másokat fellelkesítsenek és megvilágosítsanak. A Rend úgy tartja, hogy a hit az istenedben, barátaidban, és önmagadban a legerősebb fegyver az aljasság hordáinak megfékezésére.

Mivel hitük erős, a Rend tagjai erőt adnak saját maguknak és másoknak is, ők a napvilág a sötétség közepette. De a Rend nem nyom el másokat már előre. Szigorú erkölcsi szabályaik alapján csak akkor sújtanak le, ha már gonosz tettekre kerül sor. Így a Páncélkesztyű Rendje örökké éber,

minden rendelkezésükre álló erőforrással – mennyei és evilági eszközökkel – keresik, hol és mikor kerül sor sötét tettekre.

„Ez a baj a gonoszsggal: az a sötétség maga, az árnyék, elrejtőzik, ahol nem veszed észre. Aztán ha másra figyelsz, beoson. A gonoszsg az álcák mestere – és hogy mi a leghatalmasabb álca, azt kérde? Te magad. A gonoszsg olyan gondolatok és érzelmek mögé rejtőzik, melyeket a tiédnek mutat. Azt suttojja, légy dühös, mohó és irigy, hogy tartsd magad többre másoknál.

Az emberek nem születnek gonoszknak. Időbe telik, mire a gonoszsg elhitei veled, hogy ez a hang a tiéd. Ezért követeli meg a Rend mindenkitől, aki csatlakozna sorainkhoz, hogy ismerd meg igazán önmagad. Nem az a bátorság, hogy megküzdesz odakinn a sárkánnyal – hanem ha a benti sárkánnyal szállsz szembe. Ezt tesszük, amikor imádkozunk. Ha azt a sárkányt megölted, legyőzted a benned bujkáló sötétséget. Csak ezután leszel képes felismerni az igazi jósgot. Csak ezután állsz készen, hogy kardot ragadj, és kitűzd Rendünk címerét.”

– Acélkezű Kajiso

SMARAGD ENKLÁVÉ

A Smaragd Enklávé messze érő társaság, akik a természetes világ elleni fenyegetések ellen küzdenek, és segítenek másoknak túlélni a vadonban. A szervezet emberei Faerûn szerte megtalálhatóak, és sokszor egymástól elszigetelődve működnek. Ez megtanítja az Enklávé tagjainak, hogy csak magukra számítsanak, és hogy a harci és túlélési képességeiket tökélyre fejlesszék.

Az Enklávé vándorával megállapodhat egy karaván, hogy vezesse át őket az alattomos hegyi hágón, vagy a Jeges Szelek Völgyének fagyott tundra vidékén. Egy druida önként segíthet egy falunak felkészülni a hosszú, kegyetlen télre. A remeteként élő barbárok és druidák felbukkanhatnak a semmiből, hogy megvédjenek egy települést az ork martalócoktól.

A Smaragd Enklávé tagjai gyakorlott túlélők, és tudják, hogyan segítsenek ebben másoknak is. Nem a civilizáció vagy haladás ellenségei, de a vadon és a civilizáció közötti egyensúlyt akarják fenntartani. Helyreállítják és fenntartják a természet rendjét, kiirtanak és elpusztítanak minden természetellenes dolgot. A világ elemi erőit kordában tartják, és megakadályozzák, hogy a civilizáció és a vadon elpusztítsák egymást.



„A Smaragd Enklávé a városok falain túli hatalmas tér kapuőre. Mi védelmezzük a vadont és a társadalmat, mely nem érti a vadont. A legtöbben elfeledkeztek az ősi, természetes rendről, mely réges-régen létezett azelőtt is, hogy valaki először szavakba öltötte a létezését. Aki ezzel az ősi renddel lép kapcsolatba, az megérinti az erőt, mely minden élő lényt irányít.

Akik a Smaragd Enklávé útját követik, azokat átjárja ez az erő. Mi testesítjük meg, ez vezet minket a munkánk során. Ezért nem vagyunk soha egyedül. Még egy zajos, tömött város közepén is érezzük önnön magunkban a természetes világ jelenlétét – friss, erős, és életteli energiáját. Az Enklávé célja, hogy mindenki érezze ezt az erőt.

Szabadság. Nem ez a legfontosabb hitvallás?”

– Télfarkas Delaan

LORDOK SZÖVETSÉGE

A Lordok Szövetsége különféle Faerûnszerte (főként az Északon) található városok és települések uralkodónak szövetsége, akik úgy tartják: az összetartás nélkül nem tarthatják kordában a gonosz erőket. Vízmélyvára, Ezüsthold, Téltelen és más szabad városok a koalíció legerősebb vezetői, és minden lord a Szövetségben elsősorban saját települése lakóinak sorsa és jóléte miatt aggódik.

A Szövetség ügynökei lehetnek kifinomult bárdok, hitbuzgó lovagok, tehetséges mágusok vagy sokat próbált harcosok. Első sorban a hűségük alapján választják ki őket, és figyelmes, feltűnést kerülő, sima nyelvű, és harcra kész alakok. Mivel gazdag és befolyásos erők támogatják őket, a felszerelésük kivételes (bár gyakran közönségesnek álcázzák őket), kommunikációt segítő varázstekercseket is hordanak maguknál.

A Lordok Szövetségének ügynökei gondoskodnak Faerûn civilizált népeinek biztonságáról és jólétéről, megvédelmezik őket a civilizációt fenyegető erőkkel szemben. Az ilyen veszélyeket előrelátóan kiirtják, büszkén küzdenek népük és uralkodójuk dicsőségéért és biztonságáért. A Szövetség ügynökei sajnos sokszor túl sokra hajlandóak a dicsőségért, le akarják körözni társaikat a Szövetség más városaiból. A Szövetség vezetői jól tudják, hogy csak akkor maradhatnak fenn, ha a tagjaik támogatják egymást, ezért a büszkeség és a diplomácia közötti egyensúlyra kell törekedniük. A Lordok Szövetségén belül ritkák a lázadó ügynökök, de volt már példa arra, hogy valaki áttért az ellenfélhez.

„Mindenki nyugodalmas álomra vágyik az otthona biztonságában, de hányan hajlandóak megtenni, ami



szükséges, hogy a gonosz erőit kordában tartsák? Hogy a hidegben, esőben állva várják a csatát, míg éhség mardossa a gyomrukát? Sokan vágnak a bőséges aratás gyümölcseire, de kevesen vannak, akik kiforgatják a mezőről a köveket és felszántják a szántóföldet a vetéshez.

A Lordok Szövetsége olyan dolgokkal küzd, amiről az ágyában pihenő boltos soha nem is hallott. Mi gondoskodunk a fenyegető veszélyről, mielőtt a város polgármestere akár csak tudna is róla. Mi tüntetjük el a rossz dolgokat. Ehhez értünk.”

—Rameel Jos

ZHENTARIAK

A Zhentariak, más néven a Fekete Hálózat, jól képzett zsoldosok, ravasz zsványok és agyafúrt boszorkánymesterek szövetsége, akik befolyásukat és hatalmukat ki akarják terjeszteni egész Faerûnra. A Zhentariak ügynökei úgy érzik, nem érnek el semmit, ha mindig betartják a játékszabályokat. A végső céljuk, hogy ők maguk hozzák meg a szabályokat – és van, hogy ezt már el is érték. Ha a törvény betűjét kell követniük, keskeny határvonalon egyensúlyoznak, és nem riadnak vissza alkalmanként gyanús üzletektől vagy illegális tevékenységtől sem, ha így érhetik el, amit akarnak.

A Zhentariak számára a vagyon hatalom. Ügynökeik tudják, hogy semmi más nem biztosítja ennyire mások bizalmát és nem oszlatja el aggodalmukat ilyen hatásosan. A vagyon azonnal hangosabban beszél ezer bárdnál. A Zhentariak ügynökei gyakran a legdrágább fegyvert és páncélt használják, nem spórolnak a költségeken. Ha egy kereskedő kísérlőket keres a karavánjához, ha egy nemesi család birtokait testőrökkel kell megvédenie, vagy ha egy városnak sürgősen képzett katonákra van szüksége a falak védelméhez, a Zhentariaktól lehet a pénzért megvehető legjobb katonákat szerezni.

A szervezet támogatja az egyéni becsvágyat és jutalmazza a kezdeményező készséget, ha valaki a saját kezébe veszi a dolgokat. Csak az eredmény számít. A Fekete Hálózathoz csatlakozhatsz nincstelenül, és a szervezet legfőbb játékosai közé kerülhetsz, ha gyors az eszed és keményen dolgozol.

„A Zhentariak szervezetének tagja lenne ezer ajtót nyitó kulcs, és mindegyik ajtó a személyes vágyaid teljesítéséhez vezet. A legtöbbben megijednek az ilyen szabadságtól. Szeretik a korlátaikat, a törvényeiket, köteleiket – a biztonság illúzióját látják bennük.

A Fekete Hálózat megadja neked, amire szükséges van, hogy olyan birodalmakat és dimenziókat tárj fel, melyek a korlátokhoz szokott elmédet darabjaira tépnék. Ezek a

helyeken olyan hatalmas mágiára tehetek szert, mellyel időt, félelmet vagy kegyelmet nem ismerő lényeket is legyőzhetek. Ha nem is szereted a Zhentariak módszereit, de ha az Abyssból előkúszó démon a családdra tör, örülni fogsz, hogy én a legsötétebb birodalmakba merészkedtem, hogy megtaláljam a problémád megoldását.”

— Asterosi Ianna



D FÜGGELÉK: FORDÍTÁS

A SZEREPJÁTÉK, ÍGY A DUNGEONS&DRAGONS IS MINDIG IS FURCSA nyelvezetű hobbi volt Magyarországon. Idegen és félmagyar szakkifejezések hemzsegek az asztal körül. A D&D alapszabályok magyarra fordítása biztosan nem tökéletes, és még kevésbé egyetlen lehetséges fordítása az eredetű angol nyelvű szövegnek. A magyar nyelvezet próbál igazodni a korábbi hivatalos és rajongói fordításokhoz, és elfogadhatóan illeszteni ebbe a folyamatosan fejlődő szaknyelvbe az új kifejezéseket, fordulatokat.

Mivel a D&D törzsnyelve nyilván az angol marad még nagyon sokáig hazánkban, az alábbi szótár hasznos lehet a mostani fordításnál használt kifejezések használatához.

ÁLTALÁNOS KIFEJEZÉSEK

ability score	tulajdonság érték
ability modifier	tulajdonság módosító
abjuration (school)	védőmágia (iskola)
acid (damage)	sav, sav sebzés
acolyte (background)	egyházi (háttér)
Acrobatics (skill)	Akrobatika (szakértelem)
action	cselekvés
advantage (have advantage on ...)	előny (előny jár ... dobásra)
alignment	jellem
ammunition (weapon property)	lőszer (fegyver jellemző)
Animal Handling (skills)	Állatokkal Bánás (szakértelem)
Arcana (skill)	Mágiaismeret (szakértelem)
armor	Páncél
Armor Class (AC; the creature has AC 10)	Védettségi Fok (VF; VF 10 a lény védelme)
Athletics (skill)	Atlétika (szakértelem)
attack	támadás
attack roll	támadó dobás
background	háttér
base speed	alapsebesség
blinded (condition)	megvakul, vak (állapot)
blindsight	vaklátás
bludgeoning (damage)	zúzó (sebzés)
bond	kötélék
bonus (has +1 bonus to ...)	bónusz (...-ra +1 bónusz jár)
bonus action	bónusz cselekvés
bright light (sheds/casts bright light in 60 feet)	teljes világosság (sötétben 60 lábnyira teljes világosságot biztosít)
cantrip	varázstrükk
character sheet	karakterlap
charmed (condition)	elbájol, elbájolt (állapot)
Charisma (ability)	Karizma (tulajdonság)
check, ability check	próba, tulajdonság próba

class	osztály
cleric (class)	pap (osztály)
cold (damage)	fagy, fagy sebzés
common (language)	közös (nyelv)
component	komponens
concentration	koncentráció
conjuration (school)	időző mágia (iskola)
Constitution (ability)	Állóképesség (tulajdonság)
cover (provide cover, has cover, half / three quarter cover, total cover)	fedezék (fedezéket nyújt, fedezékben van, feles / háromnegyedes fedezék, teljes fedezék)
creature	lény
criminal (background)	bűnöző (háttér)
critical hit	kritikus találat
d4, d6, d8, d10...	d4, d6, d8, d10...
darkness	sötét, sötétség
darkvision	sötétlátás
dash (action)	rohanás (cselekvés)
deafened (condition)	megsüketül, süket (állapot)
death save	halál mentő
Deception (skill)	Megtévesztés (szakértelem)
Dexterity (ability)	Ügyesség (tulajdonság)
Difficulty Class (DC, a DC 10 Strength check)	Nehézségi Fok (NF, NF 10 Erő próba)
difficult terrain	nehéz terep
dim light (sheds/casts dim light in 60 feet)	félhomály (sötétben 60 lábnyira félhomályt biztosít)
disadvantage (have disadvantage on ...)	hátrány (hátrány jár ... dobásra)
divination (school)	jövendölés (iskola)
dodge (action)	kitérés (cselekvés)
downtime activity	közbenső tevékenység
Dungeon Master (DM)	Kalandmester (KM)
duration (for the duration, during the duration)	hatóidő (a hatóidőre, a hatóidő alatt, a hatóidőn át)
dwarf (race), dwarvish	törpe (faj)
elf (race)	elf (faj)
enchantment (school)	bűbáj (iskola)
equipment	felszerelés
evocation (school)	energiamágia (iskola)
exhaustion (condition)	kimerülés (állapot)
experience point (xp)	tapasztalati pont (tp)
expertise (feature)	szakszerűség (különlegesség)
feat	képesség
feature (class feature)	különlegesség (a ... osztály különlegessége)
fighter (class)	harcos (osztály)
finesse (weapon property)	pontos (fegyver jellemző)
fire (damage)	tűz, tűz sebzés
flaw	hiba
folk hero (background)	egyszerű nép hőse (háttér)

force (damage)	energia, energia sebzés	necromancy (school)	nekromancia (iskola)
frightened (condition)	megrettent, retteg/rettegő (állapot)	necrotic (damage)	nekrózis, nekrosis sebzés
Gargantuan (size)	óriási (méret)	noble (background)	nemes (háttér)
gold piece (gp)	aranypénz (ap)	occupied space	elfoglalt terület
grappled (condition)	megragad, megragadott (állapot)	opportunity attack (provoke an opportunity attack)	megszakító támadás (vki ellen megszakító támadás jár)
halfling (race)	félszerzet (faj)	pace	tempó
heavily obscured	teljes takarásban van, ... teljesen eltakarja	paralyzed (condition)	lebénul, bénult (állapot)
heavy armor	nehéz páncél	passive	passzív
heavy (weapon property)	nehéz (fegyver jellemző)	penalty	büntetés
hide (action), hidden	rejtőzés (cselekvés), rejtőzködik, elrejtőzött	Perception (skill)	Észlelés (szakértelem)
high elf (subrace)	nemes elf (alfaj)	Performance (skill)	Fellépés (szakértelem)
hill dwarf (subrace)	dombi törpe (alfaj)	personality trait	személyiségjegye
History (skill)	Történelem (szakértelem)	Persuasion (skill)	Meggyőzés (szakértelem)
Hit Dice	Életerő Dobás	petrified (condition)	kővé dermedt (állapot)
hit point (hp)	életerő pont (ép)	piercing (damage)	szúró (sebzés)
Huge (size)	Hatalmas (méret)	poison (damage)	méreg, méreg sebzés
human (race)	ember (faj)	poisoned (condition)	megmérgez, mérgezett (állapot)
ideal	eszmény	prepare a spell, prepared spell	varázslatot előkészít, előkészített varázslat
illusion (school)	illúzió (iskola)	proficiency, proficient in ...	jártasság, jártas ...-ban / ... használatában / viselésében / forgatásában
incapacitated (condition)	cselekvésképtelen (állapot), cselekvésképtelenné válik	proficiency bonus	jártasság bónusz
initiative	kezdeményezés	prone (condition), knock prone	fekvő (állapot), földre dönt / elesik
Insight (skill)	Megértés (szakértelem)	psychic (damage)	pszichikus sebzés
inspiration	inspiráció	race	faj
Intelligence (ability)	Intelligencia (tulajdonság)	radiant (damage)	ragyogás, ragyogás sebzés
Intimidation (skill)	Megfélemlítés (szakértelem)	range	hatótáv
Investigation (skill)	Vizsgálódás (szakértelem)	ranged weapon	távolsági fegyver
invisible (condition)	láthatatlan (állapot)	ready (an action)	felkészülés, ... cselekvésre felkészül
known spell	ismert varázslat	reach, within his reach, his reach is ..., reach (weapon property)	elérés, eléri, ...-ig ér el, messze érő (fegyver jellemző)
Large (size)	Nagy (méret)	reaction	reakció
level	szint	Religion (skill)	Vallás (szakértelem)
light armor	könnyű páncél	resistance	ellenállás
lightfoot halfling (subrace)	könnyűléptű félszerzet (alfaj)	(against damage type)	(vmivel szemben)
lightning (damage)	villám, villám sebzés	restrained (condition)	leszorít, leszorított (állapot)
lightly obscured	részleges takarásban van, ... részlegesen eltakarja	ritual casting, ritual	rituális varázslás, rituálé
light (weapon property)	könnyű (fegyver jellemző)	rogue (class)	zsivány (osztály)
loading (weapon property)	töltés (fegyver jellemző)	round	forduló
long rest	hosszú pihenő	sage (background)	bölcs (háttér)
maximum hit points	maximális életerő pontok (száma)	save	mentő
Medicine (skill)	Orvoslás (szakértelem)	saving throw	mentődobás
martial weapon	katonai fegyver	shield	pajzs
Medium (size)	Közepes (méret)	short rest	rövid pihenő
medium armor	közepes páncél	simple weapon	egyszerű fegyver
melee weapon	közelharc fegyver	size	méret, méret kategória
modifier	módosító	skill	szakértelem
mountain dwarf (subrace)	hegyi törpe (alfaj)	slashing (damage)	vágó (sebzés)
multiclass	vegyes osztály		
Nature (skill)	Természet (szakértelem)		

Sleight of Hand (skill)	Kézügyesség (szakértelem)
Small (size)	Kis (méret)
soldier (background)	katona (osztály)
(creature's) space, occupy a space, unoccupied space	terület, a lény által elfoglalt terület, szabad terület
speed	sebesség
spell	varázslat
spellcasting, cast a spell	varázslás, varázslat használata / bevetése
spellcasting focus	varázs fókusz
spell level	varázslatszint
spell slot	varázslat hely
Stealth (skill)	Lopakodás (szakértelem)
Strength (ability)	Erő (tulajdonság)
stout halfling (subrace)	markos félszerzet (alfaj)
stunned (condition)	elkábult, kábult (állapot)
subrace	alfaj
surprise	meglepetés
Survival (skill)	Túlélés (szakértelem)
temporary hit point	ideiglenes életerő pont
thrown (weapon property)	hajító (fegyver jellemző)
thunder (damage)	mennydörgés, mennydörgés sebzés
Tiny (size)	Apró (méret)
tool	eszköz
trait	jellemző
transmutation (school)	átalakító mágia (iskola)
truesight	igazlátás
(sombdoy's) turn	kör, valakinek a köre
two-handed (weapon property)	kétkezes (fegyver jellemző)
(falls) unconscious (condition)	eszméletét veszti, eszméletlen (állapot)
unoccupied space	szabad terület
versatile (weapon property)	sokoldalú (fegyver jellemző)
vulnerability (to a damage)	sebezhetőség vmivel szemben
weapon	fegyver
Wisdom (ability)	Bölcsesség (tulajdonság)
wizard (class)	varázsló (osztály)
wood elf (subrace)	erdei elf (alfaj)

TÁRGYAK

Páncélok

light armor	könnyű páncél
breastplate	mellvért
chain mail	teljes láncing
chain shirt	láncing
half plate armor	fél lemezpáncél
heavy armor	nehéz páncél
hide armor	irhapáncél
leather armor	bőrpáncél
medium armor	közepes páncél
padded armor	nemezpáncél
plate armor	lemezpáncél
ring mail	gyűrűpáncél
scale mail	pikkelypáncél
shield	pajzs
splint armor	szalagpáncél
studded leather armor	kivert bőrpáncél

Fegyverek

ammunition (weapon property)	lőszer (fegyver jellemző)
battleaxe	csatabárd
blowgun	fúvócső
club	husáng
crossbow, hand	számszeríj, kézi
crossbow, heavy	számszeríj, nehéz
crossbow, light	számszeríj, könnyű
dagger	tőr
dart	dobonyíl
finesse (weapon property)	pontos (fegyver jellemző)
flail	buzogány, láncos
glaive	szeldelőnyárs
greataxe	bárd, kétkezes
greatclub	husáng, kétkezes
greatsword	kard, kétkezes
halberd	alabárd
handaxe	balta, kézi
heavy (weapon property)	nehéz (fegyver jellemző)
javelin	gerely
lance	dárda
light (weapon property)	könnyű (fegyver jellemző)
light hammer	kalapács, könnyű
loading (weapon property)	töltés (fegyver jellemző)
longbow	íj, hosszú
longsword	kard, hosszú
mace	buzogány
martial weapon	katonai fegyver
maul	pöröly
melee weapon	közelharci fegyver
morningstar	csatacsilag
net	háló

pike	pika
quarterstaff	bot
ranged weapon	távolsági fegyver
rapier	vívótőr
reach (weapon property)	messze érő (fegyver jellemző)
scimitar	szablya
shortbow	íj, rövid
shortsword	kard, rövid
sickle	sarló
simple weapon	egyszerű fegyver
sling	parittyá
spear	lándzsa
thrown (weapon property)	hajító (fegyver jellemző)
trident	szigony
two-handed (weapon property)	kétkezes (fegyver jellemző)
versatile (weapon property)	sokoldalú (fegyver jellemző)
war pick	csatacsákány
warhammer	kalapács, harci
whip	ostor

VARÁZSLATOK

Acid Splash	Savas Fröccsenés
Aid	Isteni Segítség
Antimagic Field	Antimágikus Mező
Arcane Eye	Misztikus Szem
Arcane Lock	Misztikus Zár
Astral Projection	Asztrális Kivetülés
Augury	Ómen
Beacon of Hope	Reménysugár
Blade Barrier	Pengefal
Bless	Áldás
Blur	Homály
Burning Hands	Lángoló Kezek
Chain Lightning	Láncvillám
Charm Person	Személy Bűvölése
Command	Parancsvarázs
Commune	Meghallgatás
Comprehend Languages	Nyelvek Értése
Cone of Cold	Dermesztő Kúp
Counterspell	Ellenvarázs
Cure Wounds	Sebek Gyógyítása
Dancing Lights	Lidércfények
Darkness	Sötétségvarázs
Death Ward	Óltalom Halál Ellen
Delayed Blast Fireball	Késleltetett Tűzgolyó
Detect Magic	Mágia Érzékelése
Dimension Door	Dimenzió Ajtó
Disguise Self	Álca
Disintegrate	Dezintegrálás
Dispel Magic	Mágia Semlegesítése
Divination	Jóslat
Dominate Monster	Uralom Szörnyek Fölött
Dominate Person	Uralom Személyek Fölött
Dream	Álom
Earthquake	Földrengés
Etherealness	Éteriség
Find the Path	Irányérzék
Finger of Death	Halál Ujja
Fire Bolt	Tűznyaláb
Fire Storm	Tűzvihar
Fireball	Tűzgolyó
Flame Strike	Lángcsapás
Flaming Sphere	Lángoló Gömb
Fly	Repülés
Foresight	Előérzet
Freedom of Movement	Mozgás Szabadsága
Gate	Kapu
Globe of Invulnerability	Sérthetetlenség Gömbje
Greater Invisibility	Nagyobb Láthatatlanság
Greater Restoration	Nagyobb Helyreállítás
Guardian of Faith	Hit Védelmezője
Guidance	Iránymutatás

Guiding Bolt	Vezérlő Nyaláb	Shocking Grasp	Megrázó Érintés
Harm	Rontás	Silence	Csendvarázs
Haste	Gyorsítás	Silent Image	Csendes Varázkép
Heal	Gyógyítás	Sleep	Altató Varázs
Healing Word	Gyógyító Szó	Spare the Dying	Haldoklók Megóvása
Heroes' Feast	Győzelmi Lakoma	Speak with Dead	Holtak Nyelve
Hold Person	Személy Megfékezése	Spider Climb	Pókmászás
Holy Aura	Szent Aura	Spirit Guardians	Őrző Szellemek
Ice Storm	Jégvihar	Spiritual Weapon	Szellem Fegyver
Identify	Azonosítás	Stoneskin	Kőbőr
Imprisonment	Fogság	Suggestion	Szuggesztió
Inflict Wounds	Sebek Okozása	Sunburst	Napkitörés
Invisibility	Láthatatlanság	Teleport	Teleport Varázs
Knock	Nyitóvarázs	Thaumaturgy	Csodatétel
Lesser Restoration	Kisebb Helyreállítás	Thunderwave	Mennydörgő Hullám
Levitate	Lebegés	Time Stop	Időmegállító Varázs
Light	Fénysugár	True Resurrection	Igaz Feltámadás
Lightning Bolt	Villámcsapás	True Seeing	Igazlátás
Locate Creature	Lények Fellelése	Wall of Fire	Tűzfal
Mage Armor	Varázslók Vértje	Wall of Stone	Kőfal
Mage Hand	Máguskéz	Warding Bond	Óltalmazó Kötelék
Magic Missile	Varázslövedék	Web	Pókháló
Magic Weapon	Varázsfegyver		
Major Image	Nagyobb Varázkép		
Mass Cure Wounds	Sebek Tömeges Gyógyítása		
Mass Heal	Tömeges Gyógyítás		
Mass Healing Word	Tömeges Gyógyító Szó		
Mass Suggestion	Tömeges Szuggesztió		
Maze	Labirintus		
Meteor Swarm	Meteorvihar		
Minor Illusion	Kisebb Illúzió		
Misty Step	Ködös Lépés		
Mordenkainen's Sword	Mordenkainen Pengéje		
Otto's Irresistible Dance	Otto Ellenállhatatlan Tánca		
Passwall	Útnyitás		
Poison Spray	Méreg Permet		
Power Word Kill	Halál Hatalomszava		
Power Word Stun	Kábítás Hatalomszava		
Prayer of Healing	Gyógyító Fohász		
Prestidigitation	Bűvészkedés		
Protection from Energy	Energiától Védő Varázs		
Raise Dead	Holtak Felélesztése		
Ray of Frost	Fagsugár		
Regenerate	Regeneráció		
Remove Curse	Átoktörés		
Resistance	Ellenállás		
Resurrection	Feltámadás		
Revivify	Újraélesztés		
Sacred Flame	Szent Láng		
Sanctuary	Menedék		
Shatter	Szétzúzás		
Shield	Pajzsvarázs		
Shield of Faith	Hit Pajzsa		

MÉRTÉKEGYSÉGEK

A D&D az angolszász mértékegységeket használja, melyek azonban nem feltétlenül ismerősek a magyar játékosoknak. A fordításban az eredeti mértékegységek után szerepelnek azok átváltott értéke is (a sebességek esetén meghagytuk az eredeti adatokat. Egyébként a következő váltószámokat használhatjuk:

<i>Hosszmértékek</i>	
1 hüvelyk (inch)	2,54 cm
1 láb (foot)	30,48 cm
1 mérföld (mile)	1,61 km
<i>Terület mértékek</i>	
1 négyzet láb (square foot)	929 cm ² (9,29 dm ²)
1 négyzet-yard (square yard)	0,84 m ²
1 hold (acre)	4047 m ²
1 négyzet mérföld (square mile)	2,59 km ²
<i>Térfogat mértékek</i>	
1 pint	0,47 l
1 gallon	3,79 l
1 köbláb (cubic foot)	28,32 l
<i>Súlymértékek</i>	
1 uncia (ounce)	28,35 g
1 font (pound)	0,45 kg
<i>Hőmérséklet</i>	
1 Fahrenheit fok változás	0,55 Celsius fok változás
0 °F	-17,78 °C
100 °F	37,78 °C

KARAKTER NEVE

OSZTÁLY & SZINT

HÁTTÉR

JÁTÉKOS NEVE

FAJ

JELLEM

TAPASZTALATI PONT

ERŐ

INSPIRÁCIÓ

JÁRTASSÁG BÓNUSZ

ÜGYESSÉG

- ☐ Erő
- ☐ Ügyesség
- ☐ Állóképesség
- ☐ Intelligencia
- ☐ Bölcsesség
- ☐ Karizma

MENTŐDOBÁSOK

ÁLLÓKÉPESSÉG

- ☐ Akrobatika (Ügy)
- ☐ Állatokkal Bánás (Böl)
- ☐ Atlétika (Erő)
- ☐ Észlelés (Böl)
- ☐ Fellépés (Kar)
- ☐ Kézügyesség (Ügy)
- ☐ Lopakodás (Ügy)
- ☐ Mágiaismeret (Int)
- ☐ Megértés (Böl)
- ☐ Megfélemlítés (Kar)
- ☐ Meggyőzés (Kar)
- ☐ Megtévesztés (Kar)
- ☐ Orvoslás (Böl)
- ☐ Természet (Int)
- ☐ Történelem (Int)
- ☐ Túlélés (Böl)
- ☐ Vallás (Int)
- ☐ Vizsgálódás (Int)

SAKÉRTÉLMÉK

INTELLIGENCIA

BÖLCSESSÉG

KARIZMA

VÉDELMI
FOK

KEZDEMÉNY

SEBESSÉG

Maximum ÉP

AKTUÁLIS ÉLETERŐ PONT

IDEIGLENES ÉLETERŐ PONT

ÖSSZ

ÉLETERŐ DOBÁS

SIKERES

SIKERTELEN

HALÁL MENTŐ

SZEMÉLYISÉGEK

ESZMÉNYEK

KÖTELEKEK

HIBÁK

NÉV

TÁM BÓNUSZ

SEBZÉS/TÍPUS

TÁMADÁS & VARÁZSLÁS

PASSZÍV BÖLCSESSÉG (ÉSZLELÉS)

MÁS JÁRTASSÁGOK & NYELVEK

FELSZERELÉS

KÜLÖNLEGESSÉGEK & JELLEMZŐK



KOR

MAGASSÁG

SÚLY

SZEM

BŐRSZÍN

HAJ

KARAKTER NEVE

KARAKTER KINÉZETE

NÉV

SZIMBÓLUM

SZÖVETSÉGESEK & SZERVEZETEK

KARAKTER TÖRTÉNETE

TOVÁBBI KÜLÖNLEGESSÉGEK & JELLEMZŐK

KINCS

