

Kard és Mágia: Al-Qadim



Ez a füzet az AD&D szerepjáték Al-Qadim világához készült segédlet. Célja, hogy a Land of the Fate boxed set és további kiadványok birtokában a mesélő a Kard és Mágia szerepjáték módosított szabályrendszerének segítségével visszaadhassa a mesés keleti hangulatot. Ahol nem térek ki rá, ott minden a Kard és Mágia könyvek szerint használandó. A Kard és Mágia szerepjáték szabályai a következő oldalon elérhetőek:

<http://fomalhaut.lfg.hu/category/kard-es-magia/szabalyok/>

Fajok

“Más emberi népek” nem léteznek Zakharán, ezek nem választhatóak. Minden nem emberi faj játszható.

Osztályok

Minden osztály (és stílus) választhat magának egy kitet. Ez a kit meghatározza, hogy milyen induló ranggal rendelkezik a karakter (lásd később), illetve ad valami képességet is a karakternek. Bizonyos kitek a karakter választható jellemét is meghatározzák.

Harcos osztály

A barbár stílus követője a szabálykönyvtől eltérően nem írástudatlan.

Elvben bármely harci stílus párosítható bármely kittel, gyakorlatban a mesélő jóváhagyására van szükség a kombináció hitelességének ellenőrzése végett.

- ❖ Az **Askarok** a települések védelmezői. Induló rangjuk 1d6+4. A Megfigyelés (Böl) és Hallgatózás (Böl) képzettségek közül megkapják induláskor az egyiket. Jellemük törvényes kell legyen.
- ❖ A **kalózok** harcos hajósok. Induló rangjuk 1d2+3 és megkapják induláskor a Hajózás (Ügy) képzettséget. Jellemük kaotikus kell legyen.
- ❖ A **sivatagi lovasok** ló vagy teveháton harcoló nomádok. Induló rangjuk 1d6+4, induláskor megkapják a Lovaglás (Ügy) képzettséget. Bármilyen jelleműek lehetnek.
- ❖ A **Farisok** szent harcosok. Induló rangjuk 1d6+5 és induláskor megkapják a Tudás: Vallás (Int) képzettséget. Törvényes Jó vagy Törvényes Semleges jelleműek.
- ❖ A **Mamlukok** harcos rabszolgák. Induló rangjuk 1d4+4 és induláskor választhatnak a Mászás (Erő) vagy Ugrás (Erő) képzettségek közül egyet. Jellemük törvényes.
- ❖ A **zsoldos barbárok** pénzért harcoló becstelének. Induló rangjuk 1d4+4, induláskor megkapják a Rejtőzés (Ügy) képzettségek. Jellemük semleges.
- ❖ A **külhoni harcosok** a messzi nyugatról vagy keletről származó idegenek. Induló rangjuk 1d2+3, induláskor megkapják a Nyomkeresés (Böl) képzettséget. Jellemük bármilyen lehet.

Pap osztály

A pap osztály kitjei a következők:

- ❖ A **Pragmatisták** az egyszerű, vándor papságot alkotják. Induló rangjuk 1d6+6, induláskor megkapják a Nyomkeresés (Böl) képzettséget. Jellemüket istenük szerint választják.
- ❖ Az **Etikusok** azok a bölcsek, akik a templomokban, mecsetekben szolgálnak. Induló rangjuk 1d6+6, induláskor megkapják a Tudás: Vallás (Int) képzettséget. Jellemüket istenük szerint választják.
- ❖ A **Moralisták** harcos papok. Induló rangjuk 1d6+6, induláskor megkapják a Koncentráció (Böl) képzettséget. Jellemüket istenük szerint választják, de mindig törvényes.
- ❖ **Hakimának** a bölcs asszonyokat nevezik. Induló rangjuk 1d6+4, induláskor megkapják a Megfigyelés (Böl) és Gyógyítás (Böl) képzettségek közül az egyiket. Jellemüket istenük szerint választják.
- ❖ **Kahinnak** a mindenséget tisztelő papokat nevezik. Induló rangjuk 1d6+2, induláskor megkapják a Nyomkeresés (Böl) és Csillagjósolás (Böl) képzettségek közül az egyiket. Jellemük semleges.
- ❖ A **külhoni papok** a messzi nyugatról vagy keletről származó idegenek. Induló rangjuk 1d6 és induláskor megkapnak egy Mesterség (Int vagy Ügy) képzettséget. Jellemüket istenük szerint választják.

Zakharán tisztelt nagy istenek:

Hajama, a Bátor

Jellem: Jó

Szimbólum: Nincs, ritkán egyszerű korong.

Papság: Pragmatikus 20, Etikusok 65, Moralisták 15. Papjai +1 Hp-t kapnak szintenként.

A Pantheon egyik istene.

Hakiyah, a Tengeri Szél, az Őszinte

Jellem: Jó

Szimbólum: Tajtékot vető hullám.

Papság: Pragmatikus 10, Etikusok 70, Moralisták 20. Papjai +2-t kapnak Kezdeményezés dobásaikra.
Nem része a Pantheonnak.

Haku, a Sivatagi Szél, a Szabad

Jellem: Jó

Szimbólum: Fuvallat.

Papság: Pragmatikus 30, Etikusok 40, Moralisták 30. Szablya használatakor +1 támadást és sebzést kapnak.
Nem része a Pantheonnak.

Jauhar, az Ékkövekkel Ékített

Jellem: Semleges

Szimbólum: Aranydínár.

Papság: Pragmatikus 5, Etikusok 30, Moralisták 65. Papjai induláskor megkapják az Értébecslés (Böl) képzettséget.

A Pantheon egyik istene.

Jisan, az Árvíz, a Bőkező

Jellem: Semleges

Szimbólum: Esőfelhő.

Papság: Pragmatikus 10, Etikusok 50, Moralisták 40. Papjai induláskor kapnak egy Mesterség (Ügy vagy Int) képzettséget.

Nem része a Pantheonnak.

Kor, a Tiszteletreméltó, az Öreg

Jellem: Semleges

Szimbólum: Napsugár és bárd.

Papság: Pragmatikus 10, Etikusok 80, Moralisták 10. Papjai képzettek a csatabárd használatában.

A Pantheon egyik istene.

Najm, a Kalandor

Jellem: Semleges

Szimbólum: Felfelé mutató nyíl.

Papság: Pragmatikus 50, Etikusok 40, Moralisták 10. Papjai íjak használatakor +1 támadást kapnak.

A Pantheon egyik istene.

Selan, a Gyönyörű Hold, a Nagylelkű

Jellem: Jó

Szimbólum: Hold gyűrűben.

Papság: Pragmatikus 10, Etikusok 70, Moralisták 20.

Papjai +1 Karizmát kapnak.

A Pantheon egyik istene.

Zann, a Tanult, a Csodálatos

Jellem: Jó

Szimbólum: Szökőkút vízszugara.

Papság: Pragmatikus 20, Etikusok 40, Moralisták 40.

Papjai induláskor kapnak egy Tudás (Int) képzettséget.

Nem része a Pantheonnak.

Tolvaj osztály

A tolvaj osztály kitjei a következők:

- ❖ A **S'lukok** csibészek és gazfickók. Induló rangjuk 1d4+4, induláskor megkapják a Zsebmetzés (Ügy) képzettséget. Jellemük kaotikus.
- ❖ A **borbélyok** a haj és szakáll nyírása mellett az



orvosláshoz is gyakran értenek. Induló rangjuk 1d6+4, induláskor megkapják a Tudás: *Helyi város* (Int) és Gyógyítás (Böl) képzettségek közül az egyiket. Jellemük bármilyen lehet.

- ❖ A **koldus-tolvajok** a kéregetők, alamizsnából az utcán élők. Induló rangjuk 1d3, induláskor megkapják a Rejtőzés (Ügy) képzettséget. Jellemük bármilyen lehet.
- ❖ A **szent gyilkosok** a hit védelmében vagy érdekében csendben gyilkolók. Induló rangjuk 1d2+2, induláskor megkapják az Osonás (Ügy) képzettséget. Jellemük törvényes.
- ❖ **Matrudnak** nevezik a kidaszított, sivatagi tolvajokat. Induló rangjuk 1d4, induláskor megkapják a Nyomkeresés (Böl) képzettséget. Jellemük kaotikus.
- ❖ A **kereskedő-zsiványok** alkuszok, a legügyesebb kereskedők. Induló rangjuk 1d4+3, induláskor megkapják az Alkudozás (Kar) képzettséget. Jellemük semleges.
- ❖ A **Rawunok** a törzsek mesemondói. Induló rangjuk 1d6+5, induláskor megkapják az Előadás (Kar) képzettséget. Jellemük bármilyen lehet.

Varázsló osztály

A varázsló osztályhoz tartozó kitek:

- ❖ **Mágusoknak** nevezzük a varázslókat, akik nem specializálódnak. Induló rangjuk 1d6+4, induláskor megkapják a Varázslatismert (Int) képzettséget. Jellemük bármilyen lehet.
- ❖ Az **Elementalisták** a négy elem valamelyikére specializálódnak: szél, homok, tenger vagy láng. Varázslataikat a mágusoktól eltérően választják (lásd lent). Induló rangjuk 1d4+6, induláskor megkapják a Koncentráció (Böl) képzettséget. Jellemük semleges.
- ❖ A **Sha'ir** a dzsinnekkal foglalkozó mágusokat jelenti. Induló rangjuk 1d6+5, induláskor megkapják a Tudás: Dzsinn (Int) képzettséget. Jellemük bármilyen lehet.
- ❖ **Ajaminak** nevezik a messzi nyugatról vagy keletről származó idegen varázslókat. Induló rangjuk 1d3+2, induláskor megkapják a Varázslatismert (Int) képzettséget. Jellemük bármilyen lehet.

Az **elementalisták** egy elemhez kapcsolódó mágiaformákra specializálódnak (lásd a Varázslói varázslatok fejezetet lent). Ez két következménnyel jár számukra:

- ❖ Minden, naponta memorizált varázslatukhoz hozzáadhatnak 1-et, mely legalább 1. szintű és a saját elemi iskolájukba tartozik. Tehát egy második szintű varázsló nem 2, hanem 3 első szintű varázslatot tud memorizálni, amelyikből legalább egy a saját elemi iskolájába tartozik.
- ❖ Ugyanakkor képtelenek megtanulni, és bármilyen formában használni az ellentétes mágia-iskola varázslatait.

Elementál-varázslók a szél, homok, tenger és láng közül választanak iskolát, ezek közül egyre specializálódnak. A szél és a homok, illetve a tenger és a láng ellentétei egymásnak. Szintenként a varázslói varázslatok elemek szerinti besorolása:

1. szintű varázslatok

- ❖ Homok: Azonosítás, Nystal mágikus aurája, Színes permet, Ugrás
- ❖ Szél: Altatás, Hasbeszélés, Láthatatlan szolga, Pajzsvarázs, Tollhullás
- ❖ Tenger: Félelem okozása, Növelés, Pókmászás, Személyi bűbáj
- ❖ Láng: Lángoló kezek, Sokkoló érintés, Tensor lebegő korongja, Varázslövedék, Védelem a gonosztól

2. szintű varázslatok

- ❖ Homok: Gondolatok érzékelése, Kopogtatás, Láthatatlanság, Mel savas nyila, Pókháló,
- ❖ Szél: Fantomkéz, Hipnotikus minta, Levitáció, Reverzió, Varázsszáj,
- ❖ Tenger: Erő, Feledés, Láthatatlanság érzékelése, Tárgy meglelése, Tükörkép más
- ❖ Láng: Gyengítő sugár, Lángoló gömb, Örök fény, Szélroham, Tahssa ellenállhatatlan szörnyű nevetése

3. szintű varázslatok

- ❖ Homok: Bénítás, Gyorsítás, Nyelvek beszélése, Robbanó rúnák, Szépiakígyó pecsétje
- ❖ Szél: Kisebb illúzió, Repülés, Sugallat, Szélfal, Vámpirikus érintés, Yeloun érintése
- ❖ Tenger: Holtak animálása, Lassítás, Szörnyidézés I., Távollátás/hallás, Védelem a közönséges lövedékektől, Vízalatti légzés

- ❖ Láng: Gázforma, Gonosztól védő kör, Mágia megszüntetése, Mel multiplikált lövedékei, Tahssa tébolyult tarantellája, Tűzgolyó

4. szintű varázslatok

- ❖ Homok: A kő szolgálata, Átok eltávolítása, Összezavarás, Tömeges átváltoztatás, Varázsszem
- ❖ Szél: A tökéletlen tartósítás, Jégfal, Jégvihar, Polimorfizáció, Rory mnemonikus kibővítése
- ❖ Tenger: Hallucináció területe, Illúziófal, Kiáltás, Szörnyek elbájolása, Szörnyidézés II., Tűzpajzs
- ❖ Láng: A sebezhetetlenség kisebb gömbje, Dimenzióajtó, Félelem, Mágikus fegyver, Tűzbűbáj, Tűzcsapda

5. szintű varázslatok

- ❖ Homok: A rettenetes mélységi varázslat, Falon átlépés, Kiterjesztés, Kőből iszap, Kőfal, Teleport, Vaszfal
- ❖ Szél: Álom, Ellinger elmetörése, Gyilkos felhő, Küldetés, Szörnyek megbénítása, Telekinézis, Térortizítás
- ❖ Tenger: Bigsby védelmező keze, Elementál megidézése, Fagyos kúp, Kőformázás, Morden hú ebe, Oolar ideje, Szörnyidézés III.
- ❖ Láng: Árnyak megidézése, Erőfal, Légies víz, Síkokon túli kontaktus, Varázskancsó

A **Sha'irok** a dzsinneket tanulmányozó, őket szolgáskorba hajtani szándékozó varázslók, akik az egyszerű Mágusoktól eltérő varázslat-listából tanulják varázslataikat:

0. szintű varázslatok

- ❖ Fény, Illúzió érzékelése, Mágia érzékelése, Mágia olvasása, Táncló fények, Trükkök

1. szintű varázslatok

- ❖ Altatás, Azonosítás, Gonosz érzékelése, Hasbeszélés, Lángoló kezek, Láthatatlan szolga, Menedék, Pajzsvarázs, Személyi bűbáj, Színes permet, Tensor lebegő korongja, Tollhullás, Ugrás, Varázslövedék, Védelem az elemektől

2. szintű varázslatok

- ❖ Bűvölés érzékelése, Erő, Feledés, Érzékelhetetlen jellem, Gondolatok érzékelése, Hipnotikus minta, Láthatatlanság, Láthatatlanság érzékelése, Levitáció, Mel savas nyila, Örök fény, Reverzió, Szélroham, Tárgy meglelése

3. szintű varázslatok

- ❖ Átok eltávolítása, Bénítás, Gázforma, Gonosztól védő kör, Gyorsítás, Kisebb illúzió, Lassítás, Mágia megszüntetése, Nyelvek beszélése, Robbanó rúnák, Sugallat, Szélfal, Szörnyidézés I., Távollátás / hallás, Tűzgolyó, Varázskancsó, Védőrúna, Vízalatti légzés, Yeloun érintése

4. szintű varázslatok

- ❖ Dimenzióajtó, Hallucináció területe, Kiáltás, A kő szolgálata, Mágikus fegyver, Megidézés (dzsinnekre), Polimorfizáció, Rory mnemonikus kibővítése, A sebezhetetlenség kisebb gömbje, Szörnyek elbájolása, Szörnyidézés II., Tűzpajzs, Üzenetek küldése

5. szintű varázslatok

- ❖ Álom, Bigsby védelmező keze, Elementál megidézése, Ellinger elmetörése, Erőfal, Falon átlépés, Gyilkos felhő, Igazlítás, Kőformázás, Küldetés (dzsinnekre), Légies víz, Oolar ideje, A rettenetes mélységi varázslat, Síkokon túli kontaktus, Síkok közötti utazás, Szörnyek megbénítása, Szörnyidézés III., Telekinézis, Teleportáció, Vaszfal



Rang

Az Al-Qadim "Station in life" megfelelője. 0-20 közé eső szám. Induló értékét a kit határozza meg és a következő esetekben változhat:

- ❖ Hogyha eléri a karakter szintje az induló értéket, akkor utána szintlépésenként nő egyel.
- ❖ Ideiglenesen 1,000 aranyért növelhető egy hónapra.
- ❖ Hogyha bűnösnek találják az illetőt valami komolyabb ügyben, akkor csökken. Nagyon komoly bűn és megbélyegzés esetén az aktuális érték helyett 1d2-re változik a karakter rangja.
- ❖ Pénztelenség: akinek koldulnia, kérnie kell mert nincs pénze, annak a rangja 3-as.
- ❖ Rabszolgaság: saját vagy gazdájának rangjánál 1d6-al alacsonyabb, amelyik alacsonyabb. Hogyha felszabadítják, akkor havonta egyet kap vissza, míg el nem éri a sajátját, az eredetit.

A rang alapjaiban határozza meg az emberek egymáshoz való viszonyát Zakharán (és teljesen független az adott személy fajától és nemétől). Számos látványos és kevésbé látványos jele van annak, hogy ki mely társadalmi rétegbe, rangba tartozik és elvárás, hogy a magasabb rangút tisztelet övezi. Az, hogy a másik rangban felette vagy alatta áll a személynek, bárki meg tudja állapítani, de a pontos különbséghez Etikett (Kar) dobás szükségeltetik. Ugyanezt lehet használni akkor is, ha a karakter rangjához méltón vagy épp ellenkezőleg, magasabb vagy alacsonyabb rangúként kíván viselkedni (minél inkább eltér a meglévő rangjától, annál nehezebb a próbadozás).

Induló karakterek a rangjuknak megfelelő vagyomból vásárolhatják meg kezdeti felszerelésüket (normál áron): 3 és alatta 5 dínár, 4-6-os rang esetén 50 dínár, 7 és afölötti rangnál 120 dínár.

Képzettségek

Új képzettségek:

- ❖ Alkudozás (Kar): minden tisztességes és értelmes kereskedelmi ügylet része, ettől hangosak a bazárok és ettől válik körülményessé és időigényessé a legegyszerűbb holmi beszerzése is.

- ❖ Bürokrácia (Int): a hivatali ügyek zezugos ösvényeinek ismerete, a jog és az adózás szabályainak, folyamatainak ismeretét és gyakorlati alkalmazását takarja.
- ❖ Etikett (Kar): a rangnak megfelelő viselkedés. Udvarias szóhasználat, a viselkedés megannyi apró elemének ismerete és szabályozása.

Módosított képzettségek:

- ❖ Lovaglás (Ügy): magába foglalja a tevegélést is.
- ❖ Tudás: Dzsinnnek (Int), mint új tudományterület.
- ❖ Mesterség (Ügy): borbély.
- ❖ Úszás (Erő): csak indokolt esetben választható.

A képzettségek teljes listája

Általános képzettségek	Tolvaj-képzettségek	Varázshasználó képzettségek
Alkudozás (Kar)	Álcázás (Kar)	Alkímia (Int)
Állatidomítás (Kar)	Csapda-szerelés (Ügy)	Csillagjóslás (Böl)
Bürokrácia (Int)	Egyensúlyozás (Ügy)	Jelek Olvasása (Int)
Előadás (Kar)	Hamisítás (Int)	Koncentráció (Böl)
Értékbecslés (Int)	Jelek Olvasása (Int)	Tudás (Int): Mágia, Dzsinnnek
Etikett (Kar)	Méregkeverés (Int)	Varázslatismertet (Int)
Gyógyítás (Böl)	Szabadulóművészet (Ügy)	
Hajózás (Ügy)	Zárnyítás (Ügy)	
Hallgatózás (Böl)	Zsebmetsés (Ügy)	
Lovaglás (Ügy)		
Mászás (Erő)		
Megfigyelés (Böl)		
Mesterség (Int vagy Ügy)		
Nyomkeresés (Böl)		
Osonás (Ügy)		
Rejtőzés (Ügy)		
Tudás (Int)		
Ugrás (Erő)		
Úszás (Erő)		

Nyelvek

Zakharán a Midani a közös nyelv, melynek öt külön dialektusát különböztetjük meg: a Szabad városok és Qudra népe keményen, pattogó ritmusossággal használja a nyelvet, a Gyöngy városok népe dallamosan, a Pantheista Liga a mássalhangzókat szinte véletlenszerűen hangsúlyozzák, keleten orrhangokat csempésznek a beszédbe, míg Huzuz és Hiyal népe tisztán használja a nyelvet. A Midani mellett a Tolvajok nyelvét és számtalan faji nyelvet is használnak sokan (elf, ork, törp, gnóm, kobold, ogre...). Érdemes megemlíteni a Janntit, a dzsinnnek nyelvét. A négy elem szerint ez a nyelv mutat némi eltérést, de játéktechnikailag egynek tekintjük. Elveszett, halott nyelvek, amiket valamikor régen használtak ezen a földön: Noga, Kadari, Drow, Affa, Chun.

Naptár

A hónapok: Taraq (január), Masta (február), Magarib (március), Gammam (április), Mihla (május), Qawafil (június), Safa (július), Dar (augusztus), Riyah (szeptember), Nau (október), Rahat (november), Saris (december). Szent ünnepnapok: Ahad, Atnen, Salas, Arba és Yasad, melyek Qawafilt követik egymás után és megelőzik Safa hónapját (egyik hónaphoz sem tartoznak). Ezeken a napokon napkeltétől napnyugtáig a hit, az elmélkedés és böjtölés ideje van, napnyugta után pedig az ünneplés és mulatásé.

A ma élő Nagy Kalifa születésének a napja Dar 27. napjára esik.

Nevek képzéséről



Felszerelés és megterheltség

A **megterheltségre** a Helvéciában szereplő szabályokat alkalmazzuk (lásd: Helvécia, pikareszk szerepjáték, 19. oldal).

A **páncélok** közül a lemezvért és a teljes lemezvért nem ismert Zakharán.

Az **árak** nagyon változatosak, ráadásul az alkudozás minden üzletkötés elengedhetetlen eleme (csak a nagyon ostobák nem alkudoznak). A felszerelés-listában szereplő árhoz induló árnak nyugodtan hozzá lehet adni $(1d6+2) \times 10$ százaléknyi értéket, ugyanakkor az Alkudozás képesség megfelelő használatával el lehet érni, hogy a rendes árat $1d6 \times 10$ százalékkal számolja az eladó. Minden tehetség és elszántság kérdése.

A felszerelés-lista egyszerűsítése végett csak az egyszerű holmik árát tüntetjük fel. A **díszes holmik** (hímzett, ékkövekkel díszített, arannyal kirakott vagy csak mesteri módon megalkotott) ára a megadott kétféle háromszorosa is lehet.

A rézpénzt érmének (vagy babnak), az ezüstöt dirhamnak, az aranyat dínárnak hívják. Az elektrum és a platina **érmék** rendkívül ritkák.

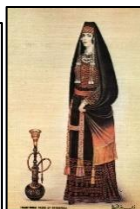
Induló karakterek a rangjuknak megfelelő vagyomból vásárolhatják meg kezdeti felszerelésüket (normál áron): 3 és alatta 5 dínár, 4-6-os rang esetén 50 dínár, 7 és afölötti rangnál 120 dínár.



Jellaba



Dishdasha



Aba, keffiyeh (fejkendő),
agal (fejpánt)



Keffiyeh

Fegyverek és páncélok

Közelharc fegyverek	Sebzés	Kritikus	Dobótáv (láb)	Ár
Alabárd és más szálfegyverek (+R)	1d10	x3	-	10 dínár
Borotva	1d4	x4	-	4 dírham
Bot	1d6	x2	-	-
Bunkó	1d6	x2	-	-
Buzogány és láncos buzogány	1d8	x2	-	8 dínár
Csákány	1d6	x4	-	8 dírham
Csatabárd	1d8	x3	-	5 dínár
Csatabárd, kétkezes (+)	1d12	x3	-	15 dínár
Dárda (+R)	1d8	x3	-	5 dírham
Fejsze	1d6	x3	10'	3 dínár
Fejsze, törpe (E)	1d10	x3	-	10 dínár
Handzsár (+)	2d4	18-	-	60 dínár
Jambiya, görbe tör	1d6	19-	-	4 dínár
Kalapács, harci	1d8	x3	-	2 dínár
Kalapács, harci kétkezes (+)	1d10	x3	-	15 dínár
Kard, fattyú (KE)	1d10	19-	-	25 dínár
Kard, hosszú	1d8	19-	-	15 dínár
Kard, kétkezes (+)	2d6	19-	-	50 dínár
Kard, rövid	1d6	19-	-	10 dínár
Kasza (+E)	2d4	x4	-	10 dínár
Katar, maroktör	1d6	x2	-	3 dínár
Lándzsa	1d8	x2	20'	6 dínár
Ostor (E)	1d3	x2	-	1 dírham
Ököl (Á)	1d4	x2	-	-
Sarló	1d6	x2	10'	6 dírham
Szablya	1d6	18-	-	15 dínár
Szigony, háromágú	1d8	x2	10'	6 dínár
Tör	1d4	19-	10'	2 dínár

+ - Kétkezes / (E) Egzotikus

R – Rohamozó ellenfelek ellen bekészítve kétszeres sebzésű

K – Két kézzel közönséges fegyverként használható

Á – Csak kábító sebzést okoz

Lőfegyverek	Sebzés	Kritikus	Lőtáv (láb)	Ár
Dobódárda	1d6	x2	30'	5 dírham
Dobótű	1d4	x2	20'	5 dírham
Íj, hosszú	1d8	x3	70'	75 dinár
Íj, rövid	1d6	x3	60'	30 dinár
Íj, visszacsapó (B)	1d8	x3	110'	75 dinár
Nyílvesszők (12)	-	-	-	3 dírham
Paritty	1d4	x2	50'	5 érme
Számszeríj lövedék (1)	-	-	-	2 dírham
Számszeríj, könnyű	1d8	19-	80'	35 dinár
Számszeríj, nehéz	1d10	19-	120'	50 dinár

B – Erőbónusz hozzáadható a sebzéséhez.

Páncélok	VO	Típus	Ár
Tömött	+1	Könnnyű	4 dinár
Bőr	+2	Könnnyű	5 dinár
Kivert bőr	+3	Könnnyű	20 dinár
Gyűrűvért	+3	Könnnyű	100 dinár
Láncing	+4	Könnnyű	75 dinár
Pikkelyvért	+4	Közepes	100 dinár
Láncvért	+5	Közepes	120 dinár
Mellvért	+5	Közepes	120 dinár
Rácsvért	+6	Nehéz	180 dinár
Szalagvért	+6	Nehéz	200 dinár
Kis fapajzs	+1	Pajzs	1 dinár
Kis fémajzs	+1	Pajzs	2 dinár
Nagy fapajzs	+2	Pajzs	7 dinár
Nagy fémajzs	+2	Pajzs	9 dinár

A páncélokra vonatkozó Ügyességbónusz-, mozgáskorlátozások és a képzettséglevonások a Kard és Mágia szabályok szerint!

Felszerelési tárgyak

Felszerelési tárgyak	Ár
Citera	100 dinár
Csengő	1 dinár
Csörlő	5 dinár
Dob	20 dinár
Erszény övre, kicsi	7 dírham
Fáklya	1 érme
Fenőkő	1 érme
Gyertya	1 érme
Hátizsák	2 dinár
Homokóra	25 dinár
Hordó (120 literes, kicsi)	2 dinár
Horog (horgász)	1 dírham
Illatszer (fiolányi)	5 dinár
Jelzősíp	8 dírham
Kohl (fekete szemfesték, doboznyi)	3 érme
Kovács és acél	5 dírham
Könyv, üres, könyveléshez	6 dinár
Könyv, matematikai táblázatok	7 dinár
Könyv, vallásos történetek	7 dinár
Kötél, kender (50 lábnyi)	1 dinár
Kötél, selyem (50 lábnyi)	10 dinár
Kréta	1 érme
Láda, kicsi	1 dinár

Láda, nagy	2 dinár
Lámpás, jelző	150 dinár
Lámpás, tolvaj	7 dinár
Lánc, könnyű (lábnyi)	3 dinár
Lánc, nehéz (lábnyi)	4 dinár
Létrá, 10 láb	3 érme
Mászóvas	8 dírham
Mérleg, kereskedő	2 dinár
Nagyítólelence	50 dinár
Olaj, görögtűz (flaskányi)	10 dinár
Olaj, lámpa (flaskányi)	6 érme
Papír (laponként)	2 dírham
Papirusz (laponként)	1 dírham
Párna (ülő)	2 dírham
Pecsetgyűrű	5 dinár
Pecsetviasz (fél kilónyi)	1 dinár
Pergamen (laponként)	7 dírham
Pipa	10 dinár
Pipadohány, adag	5 dírham
Rózsavíz (fiolányi)	4 dírham
Sátor, két személyes	5 dinár
Sátor, négy személyes	25 dinár
Sátor, pavilon	100 dinár
Szamorár	200 dinár
Szappan (fél kilónyi)	5 dírham
Szent tárgy, szimbólum	25 dinár
Szőnyeg, 3 x 5 láb	2 dinár

Szőnyeg, 4 x 6 láb	4 dínár
Szőnyeg, 5 x 7 láb	8 dínár
Szőnyeg, 6 x 9 láb	16 dínár
Távcső	500 dínár
Tegez, nyílhoz	8 dírham
Tegez, számszerijhoz	1 dínár
Tekercstartó	8 dírham
Tinta (fiolánként)	8 dírham
Tintatartó	5 dírham
Tolvajkulcsok	30 dínár
Tükör, kicsi, ezüstözött	20 dínár
Tükör, kicsi, vas	10 dínár
Üveg	10 dínár
Varrótű	5 dírham
Vászon (négyzetméter)	4 dírham
Vizestömlő (1 gallon)	8 dírham
Vizipipa	200 dínár
Vízóra	400 dínár
Vödör	5 dírham
Zár, jó	100 dínár
Zár, kiváló	200 dínár
Zár, mestermunka	800 dínár
Zár, egyszerű	20 dínár
Zsák	1 dírham

Ruházat

Ruházat	Ár
Aba ¹	7 dírham
Agal ²	4 dírham
Bokaperec	10 dínár
Csador	6 dírham
Csizma, lovas	3 dínár
Csizma, puha	1 dínár
Dishdashah	6 dírham
Fátyol, lenvászon	5 érme
Fátyol, selyem	6 dínár
Fejfedő, fez	1 dírham
Fejfedő, nemez	2 dírham
Harisnya, lenvászon	2 dírham
Harisnya, selyem	2 dínár
Kardhüvely	4 dínár
Ing, lenvászon	6 dírham
Ing, selyem	8 dínár
Jellaba	8 dínár
Kabát, selyem	80 dínár
Kaftán, egyszerű	5 dínár
Keffiyeh ³ , lenvászon	2 érme
Keffiyeh, selyem	7 dínár
Késtok	5 dírham
Kesztyű, bőr	1 dínár

¹ Hagyományos sivatagi köpeny, egyszínű (fekete, barna vagy fehér), kényelmes viselet. A szegélyeket díszítik és léteznek ünnepi, színes változatai is.

Deréknál övvel fogják össze és hagyományosan keffiyeh-vel (fejkendő) és agallal (fejpánt) hordják.

² Fejpánt, zsineg, mely a keffiyeh-t (fejkendő) tartja a fejen.

³ Fejkendő.

Kesztyű, solymász	3 dínár
Kitűző	6 dínár
Köntös, egyszerű	9 dírham
Köntös, hímzett	20 dínár
Köpeny, gyapjú	10 dínár
Köpeny, selyem	65 dínár
Mellény	6 dírham
Melltű	10 dínár
Munkaruha	6 dírham
Nadrág	2 dínár
Napernyő, lenvászon	4 dírham
Napernyő, selyem	5 dínár
Öv, egyszerű	3 dírham
Öv, széles	3 dínár
Papucs, bőr	3 dínár
Papucs, selyem	10 dínár
Papucs, szövet	2 érme
Szandál	5 érme
Turbán	1 dírham

Étkezés és szállás, kereskedelmi áruk

Étkezés és szállás	Ár
Bor, aszú (2 deci)	1 dínár
Bor, hétköznapi (2 deci)	2 dírham
Bor, jó (2 deci)	4 dírham
Étkezés, hétköznapi (naponta)	3 dírham
Étkezés, jó (naponta)	5 dírham
Étkezés, szegény (naponta)	1 dírham
Fogadó szállás, hétköznapi (naponta)	5 dírham
Fogadó szállás, jó (naponta)	5 dínár
Fogadó szállás, szegény (naponta)	5 érme
Fokhagyma (fürt)	1 dírham
Gyümölcs (egy étkezésre)	3 dírham
Hal, friss (egy étkezésre)	2 dírham
Hal, sózott (egy étkezésre)	1 dírham
Hús, friss (egy étkezésre)	3 dírham
Hús, sózott (egy étkezésre)	2 dírham
Istálló és zab, egzotikus (napi)	4 dínár
Istálló és zab, lónak (napi)	5 dírham
Istálló és zab, tevének (napi)	4 dírham
Kávé (csésze)	1 érme
Kenyér (egész)	5 érme
Kumis (2 deci)	2 dírham
Lakoma (vendégenként)	10 dínár
Leves	5 érme
Méz (literje)	5 dírham
Sajt, fehér	4 dírham
Sajt, túró	2 dírham
Sherbet	1 érme
Sütemény (darabja)	2 dírham
Szárnyas (egy étkezésre)	2 dírham
Szoba, jó (havonta)	40 dínár
Szoba, közönséges (havonta)	20 dínár
Szoba, szegény	6 dírham
Tej, kecske (2 deci)	7 dírham
Tej, teve (2 deci)	7 érme
Tojás (darabja)	1 érme

Zöldség (egy étkezésre) 4 dírham

Kereskedelmi áruk	Ár
Bor, jó (1000 liter)	20 dínár
Bor, közönséges (1000 liter)	10 dínár
Cserzett bőrök (100)	1 dínár
Datolya (fontnyi)	2 dírham
Durva cukor (fontnyi)	1 dínár
Étkészlet, cserép	1 dírham
Étkészlet, porcelán	1 dínár
Faszén (napnyi)	7 érme
Füge (fontnyi)	2 dírham
Fűszerek (fontnyi)	5 érme
Fűszerek (fontnyi)	1 dínár
Kókuszdió (tucatnyi)	4 dírham
Magvak (fontnyi)	1 dínár
Mazsola (fontnyi)	2 dírham
Oliva (fontnyi)	8 dírham
Prémek, közönséges (100)	40 dínár
Prémek, ritkák (10)	20 dínár
Rizs (fontnyi)	1 dírham
Selyem, nyers (10 méternyi)	60 dínár
Só (fontnyi)	1 dírham
Szártott élelem (heti)	10 dínár
Szövet, díszes brokát (10 méternyi)	25 dínár
Szövet, gyapjú (20 méternyi)	10 dínár
Szövet, lenvászon (20 méternyi)	1 dínár
Szövet, selyem (10 méternyi)	40 dínár
Tojás (száz)	8 dírham
Tojás (tucat)	7 érme
Tűzifa (napi)	8 érme
Üveg pohár (négy)	7 dírham
Vaj (fontnyi)	2 dírham

Állatok és szerszámok

Állatok	Ár
Birka	2 dínár
Csirke	2 érme
Disznó	3 dínár
Elefánt, harci	400 dínár
Elefánt, munka	150 dínár
Énekes madár	1 dínár
Énekes madár, idomított	10 dínár
Fogoly	5 érme
Galamb, díszes	1 érme
Galamb, föld-kereső	60 dínár
Galamb, posta	100 dínár
Gólya	7 dírham
Gyöngytyúk	2 érme
Hattyú	5 dírham
Kecske	1 dínár
Kos	4 dínár
Kutya, harci	20 dínár
Kutya, házőrző	25 dínár

Kutya, vadász	17 dínár
Liba	5 érme
Ló, háticas	75 dínár
Ló, könnyű harci	150 dínár
Ló, közepes harci	225 dínár
Ló, póni	30 dínár
Macska, házi	1 dírham
Macska, vadász (párduc)	5000 dínár
Majom, idomított	80 dínár
Majom, kicsi	8 dínár
Sólyom (képzett)	800 dínár
Strucc	30 dínár
Szamár és öszvér	8 dínár
Szarvasmarha, bika	20 dínár
Szarvasmarha, borjú	5 dínár
Szarvasmarha, ökör	15 dínár
Szarvasmarha, tehén	10 dínár
Teve, harci	100 dínár
Teve, hegyi	60 dínár
Teve, sivatagi	50 dínár
Teve, tenyész-	45 dínár
Vaddisznó	10 dínár
Vizibivaly	10 dínár

Szerszámok állatoknak	Ár
Elefánt-páncél, fél, bordázott	1500 dínár
Elefánt-páncél, fél, fonott	200 dínár
Elefánt-páncél, fél, párnázott	300 dínár
Elefánt-páncél, teljes, bordázott	3000 dínár
Elefánt-páncél, teljes, fonott	400 dínár
Elefánt-páncél, teljes, párnázott	450 dínár
Hám	5 érme
Howdah, díszes	300 dínár
Howdah, egyszer	30 dínár
Járom (ökör)	3 dínár
Kocsihoz szerszám	2 dínár
Lóra nyereg, málhás	5 dínár
Lóra nyereg, lovas	10 dínár
Ló-páncél, fél, bordázott	500 dínár
Ló-páncél, fél, fonott	120 dínár
Ló-páncél, fél, párnázott	100 dínár
Ló-páncél, teljes, bordázott	1000 dínár
Ló-páncél, teljes, fonott	140 dínár
Ló-páncél, teljes, lánc	2000 dínár
Ló-páncél, teljes, párnázott	150 dínár
Málhás-zsák, kicsi	3 dínár
Málhás-zsák, nagy	4 dínár
Nyeregtakaró	3 dírham
Patkó és patkolás	1 dínár
Teve-nyereg, díszes, háttas	80 dínár
Teve-nyereg, egyszerű, háttas	8 dínár
Teve-nyereg, málhás (Kharj)	1 dínár
Teve-páncél, félpárnázott	80 dínár
Teve-páncél, teljesen párnázott	150 dínár
Zabla és kantár	15 dírham

Szolgáltatások

Szolgáltatások	Ár
Borbély, borotválkozás	2 dírham
Borbély, gyógyítás	2 dínár
Borbély, mosás	2 érme
Dalnok (előadásonként)	3 dínár
Fürdő	3 érme
Gyászoló (temetésenként)	2 dírham
Hivatalnok (levelenként)	2 dírham
Hordágyvivő (naponta)	7 dírham
Hordár (mér földenként)	5 érme
Kikiáltó (naponta és üzenetenként)	4 dírham
Lámpa- vagy fáklyahordozó (éjszakánként)	2 dírham
Mosás (ruhacsomagonként)	2 érme
Szakács (naponta)	7 dírham
Táncos (előadásonként)	3 dínár
Üzenetvivő, városban (üzenetenként)	1 dírham
Vezető, vadonban (naponta)	3 dínár
Vezető, városi (naponta)	7 dírham

Szállítás és utazás

Szállítás és utazás	Ár
Barijah	5000 dínár
Bárka	500 dínár
Curragh	500 dínár
Csónak, kicsi (dunij)	30 dínár
Csónak, nagy (qarib)	50 dínár
Dromond	20,000 dínár
Evező, egyszerű	2 dínár
Evező, gálya	10 dínár
Galleon	60,000 dínár
Gyaloghintó	100 dínár
Hordszék, egyszerű	80 dínár
Hordszék, nagy	160 dínár
Karavella	15,000 dínár
Kenu, nád	30 dínár
Kenu, támaszfa	60 dínár
Kocsi, lovas	200 dínár
Kocsikerék	5 dínár
Kog (Cog)	10,000 dínár
Nagy gálya	40,000 dínár
Parti hajó	7500 dínár
Sambuk	10,000 dínár
Tutaj	100 dínár
Vitorla	20 dínár
Zaruq	3,500 dínár

A Sors segítsége

Amikor a karakter igazi élet-halál helyzetben van, mely ráadásul reménytelennek tűnik (pl. kút mélyén, ahová a varázsló épp tűzlabdát akar bedobni), akkor lehetősége van a Sors segítségét hívni. Ez egy d100 dobás, ahol az 1-2-es eredmény azt jelenti, hogy a Sors a segítségére siet, a helyzet megoldódik. Hogyha azonban az eredmény 96-100, akkor nem csak nem segít, de egyenesen ellene fordul a Sors. Ez alól a Rendek papjai kivételt képeznek, velük kegyesebb a sors. A sikerre 20- a szintjük (minimum 2%) esélyük van és a sors csak

98-100 esetében fordul ellenük. Ez utóbbi csak a pragmatisták, etikusok és moralisták számára adott lehetőség.

A Sorsot legfeljebb hetente egyszer érdemes hívni, mert minden további hívás az első után 5-el növeli annak esélyét, hogy a Sors ellene fordul.

Hogy melyik miként történik, az természetesen a mesélőre van bízva.



Mesélőknek

Kincsekről

Érdeemes a varázsholmikat Zakharához igazítani, így például a hosszú kardok ritkábbak, a szablyák és handsárok gyakoribbak. Az Al-Qadim kalandokban szereplő varázstárgyakat nem nehéz átírni a Kard és Mágia rendszerére.

Javasolt továbbá, hogy bőkezűen bánjunk a varázsholmikkal, különösen közepes és magasabb szintű NJK-k és szörnyetegek esetében. Az olcsóbb (500 dínár alatti) holmikat a nagyobb bazároknak, az erre specializálódott kereskedőknél be is lehet szerezni.

Szörnyetegekről

Sok szörnyeteg és főként NJK jól használható az Al-Qadim könyvezetben is (tulajdonképpen az egy-két Fomalhautra íródotton kívül az összes), a dzsinnek új típusait és néhány igazi Al-Qadimos szörnyeteget tervezek kidolgozni a jövőben.

Jann (1)

Szint: 4+2

VO: 16 (gyűrűvért, pajzs, ügyesség)

Mozgás: 30'

Támadás: +6 szablya 1d6+2 (18-)

Spec: varázslatok

Mentők: +6/+6/+6

Jellem: Semleges

Kincs: IV.

Méret: Közepes

Emberi alakban élő, mind a négy elemet magukba foglaló dzsinnek, fajtájuk legalacsonyabb rangú tagjai. Az emberekhez képest rendkívüli fizikai adottságokkal rendelkeznek, kiváló harcosok és mindannyian értenek a mágiahoz is. Napjában egyszer használhatják a *növelés*, *gondolatok érzékelése*, *vízalatti légzés* és *szélroham* varázslatokat. 48 órán át képesek életben maradni az elemi síkok bármelyikén. Törzsfőik egyéb varázslatos képességekkel is rendelkezhetnek.

Alsóbrendő dzsinnek (dzsennek)

Szint: 2+1

VO 13

Mozgás: lebegés 30', repülés 30'

Támadás: +3 ütés, 1d6+1

Mentők: +3/+3/+3

Kincs: -

Méret: Kicsi

Gyenge elemi szellemek. A harcban elsősorban mágikus erejükre támaszkodnak: napjában egyszer egy órára *láthatatlanná válhatnak*, hetente egyszer *ételt*, *italt teremthetnek* és a lenti táblázatban található varázslatokat napjában háromszor varázsolhatják.

Név	Homok (1)	Szél (1)	Láng (1)	Tenger (1)
Jellem	Gonosz	Jó	Gonosz	Kaotikus
Varázslatok	Ugrás	Hasbeszélés	Sokkoló érintés	Félelem okozása

Közrendű dzsinnek

Szint: 7+3

VO 16

Mozgás: lebegés 30', repülés 60'

Támadás: +9 ütés, 2d6+2

Mentők: +7/+7/+7

Kincs: X.

Méret: Nagy

Erős elemi szellemek. A harcban elsősorban mágikus erejükre támaszkodnak: bármikor *láthatatlanná válhatnak*, naponta egyszer *ételt, italt teremthetnek* és a lenti táblázatban található varázslatok közül válogatva napjában ötször varázsolhatnak.

Mesés teherbírás: napjában egyszer egy negyed órára megnövelheti erejét. Ekkor kisebb épületeket, vártornyokat vagy akár egész seregeket képes felemelni és a hátán hordozni. Roppant ereje miatt a támadása ekkor +2d8 pontnyi sebzést okoz.

Forgószél: óránként egyszer négy körre forgószéllé változhat. Ekkor sebezhetetlen a közönséges fegyverek számára, és akit felkap, s elvétí nehéz Reflex mentődobását, az körönként 2d8 pontnyi sebzést szenved. Kijutáshoz nehéz Reflex mentődobás szükséges.

Lángoszlop: óránként egyszer négy körre lángoszloppá változhat. Ekkor sebezhetetlen a közönséges fegyverek számára, és akit körbeölel, s elvétí nehéz Kitartás mentődobását, az körönként 2d8 pontnyi sebzést szenved. Kijutáshoz nehéz Kitartás mentődobás szükséges.

Hullámverés: napjában egyszer óriási hullámot idézhet, mely 100 lábnyi szélességben, 30 lábnyi hosszúságban (vagy kisebb) pusztít. Nehéz Reflex mentődobást kell dobni, máskülönben 4d8 pontnyi sebzést okoz és a földre löki, akit elmos az ár.

Név	Homok (1)	Szél (1)	Láng (1)	Tenger (1)
Jellem	Gonosz	Jó	Gonosz	Kaotikus
Varázslatok	Bénítás, Gyorsítás, Gondolatok érzékelése	Sugallat, Yeloun érintése, Hipnotikus minta	Tűzgolyó, Tahssa tébolyult tarantellája, Örök fény	Védelem a közönséges lövedékektől, Vízalatti légzés, Erő
Spec	Ásás (30'), Mesés teherbírás	Forgószél	Lángoszlop	Úszás (30'), Hullámverés

Nemes dzsinnek

Szint: 10+3

VO 19

Mozgás: lebegés 30', repülés 60'

Támadás: +13 ütés, 2d6+3

Mentők: +10/+10/+10

Kincs: X.

Méret: Nagy

Erős elemi szellemek. A harcban elsősorban mágikus erejükre támaszkodnak: bármikor *láthatatlanná válhatnak*, naponta egyszer *ételt, italt teremthetnek* és a lenti táblázatban található varázslatok közül válogatva napjában ötször varázsolhatnak. Bizonyos körülmények között teljesíthetik egy személy kívánságát. Ezek a kívánságok igen erősek, de ritkán járnak végleges hatásokkal, ráadásul a nemes dzsinnek természetükből fakadóan mindig próbálnak túljárni a kívánságot kérő eszén.

Mesés teherbírás: napjában egyszer egy órára megnövelheti erejét. Ekkor kisebb épületeket, vártornyokat vagy akár egész seregeket képes felemelni és a hátán hordozni. Roppant ereje miatt a támadása ekkor +2d8 pontnyi sebzést okoz.

Forgószel: óránként egyszer hét körre forgószéllé változhat. Ekkor sebezhetetlen a közönséges fegyverek számára, és akit felkap, s elvétí nehéz Reflex mentődobását, az körönként 2d8 pontnyi sebzést szenved. Kijutáshoz nehéz Reflex mentődobás szükséges.

Lángoszlop: óránként egyszer hét körre lángoszloppá változhat. Ekkor sebezhetetlen a közönséges fegyverek számára, és akit körbeölel, s elvétí nehéz Kitartás mentődobását, az körönként 2d8 pontnyi sebzést szenved. Kijutáshoz nehéz Kitartás mentődobás szükséges.

Hullámverés: napjában háromszor óriási hullámot idézhet, mely 100 lábnyi szélességben, 30 lábnyi hosszúságban (vagy kisebb) pusztít. Nehéz Reflex mentődobást kell dobni, máskülönben 4d8 pontnyi sebzést okoz és a földre löki, akit elmos az ár.

Név	Nemes dao (1)	Nemes dzsinn (1)	Nemes Efreeti (1)	Nemes Marid (1)
Jellem	Semleges Gonosz	Kaotikus Jó	Törvényes Gonosz	Kaotikus
Varázslatok	Kőfal, Teleport, Bénítás, Homok	Telekinézis, Tértorzítás, Jégvihar, Polimorfizáció	Erőfal, Síkokon túli kontaktus, Tűzbűbáj, Tűzcsapda	Oolar ideje, Bigsby védelmező keze, Illúziófal, Kiáltás
Spec	Ásás (30'), Mesés teherbírás	Forgószel	Lángoszlop	Úszás (30'), Hullámverés

Szószedet

Aba – a sivatagi nomádok viselete, köpenye.

Ajami – idegen vagy külföldi.

Al- - Valaminek a háza vagy törzse.

Al-Badia – Zakhara sivatagi nomádjai.

Al-Hadhar – Zakhara városában élők.

Alim (többesszáma Ulama) – tanult ember, tudós, bölcs vagy varázsló.

Aranybogár – aranyérmére hasonlító bogár, mérgező harapással.

Asad / Assad – oroszlán.

Aywa – igen.

Bahriyin – tengerész.

Baksheesh – vesztegetési összeg vagy borraivaló.

Balanj – hajóskapitány.

Bálnahát-dűne – Partravetett, hatalmas bálnára emlékeztető dűne-forma. Az uralkodó széliránnyal párhuzamos.

Bandar – kikötő.

Barchan – holdsarló alakú dűne, jellemzően a sivatag peremén.

Barijah – kicsi, 40 láb hosszú dhow (hajó), melyet általában halászok, gyöngyhalászok, kereskedők vagy partközeli kalózok használnak.

Bawara – nehéz horgony homokos vagy iszapos fenékhöz.

Bazan – lángok.

Bedestan – fedett piac, amit kifejezetten tehetős kereskedőknek és fontos áruknak építenek.

Burj – torony.

Csillag-dűne – tengeri csillagra emlékeztető dűne-forma.

Da'i – hittérítő, pap, orgyilkos vezető.

Daftar – tengeri útmutatások, melyeket gyakran használnak számításokat tartalmazó táblázatok helyett.

Dao – föld dzsinn.

Daraq – kis, könnyű pajzs, a sivatagi nomádok kedvelt felszerelése.

Dhabb / Dhubb – nagy, ehető gyík, „a sivatag hala”.

Dhow – hajó, jellemző zakharai forma.

Didban – a hajó őrszeme.

Dirah – a sivatagi törzs lakóhelye, általában 200 négyzetmérföld.

Dishdashah – egyszerű tunika, általában földművesek és szegény kereskedők hordják.

Diwan – udvar vagy az uralkodó tanácsadói; kihallgatás ideje vagy helye.

Diyya – igazságtalanul vagy szándékosan megölt áldozat után a gyilkos vagy annak családja által fizetendő pénzmennyiség, mely az áldozat családját illeti.

Dolman – laza, földig érő köpeny hosszú ujjakkal.

Dzsen – az elemi síkról származó kis teremtmény, mely gyakran a sha'ir szolgálója. Daolani (föld-dzsen), efreetikin (tűz-dzsen), maridan (víz dzsen), djinnling (lég-dzsen)

Dzsinn – az elemi síkról származó varázslatos teremtmény, nagyon büszke és nagyon hatalmas.

Dzsinni – lég-dzsinn.

Efreet – tűzdzsinn.

Es salam alekum – béke legyen veled (általános üdvözlés).

Észak Városai – az állandó háborúban álló városok, ide értve: Qudra (a Hatalom városa, sok mamluk otthona), a Szabad Városok és a Kalóz Királyságok.

Fidai – valaki, aki feláldozza magát egy ügyért, bátor harcos.

Gassi – köves út két vándordűne között.

Gyöngy Városai – gazdag kereskedővárosok az Aranyöböl nyugati partján.

Hama – szellem vagy lélek-madár, mely a halálakor száll fel az emberből. Néha üzenetet hoz az élőknek.

Hammam – fürdőház.

Haram – szent hely.

Hárem – a nőknek fenntartott része a háznak vagy palotának. Azokra a nőkre is használják, akik a háznak ezen a részén élnek.

Hatar – veszély.

Henna – vörös-fekete színű festéket eresztő növény, melyet gyakran használnak a köröm festésére vagy a bőrre rajzoláshoz.

Heway – veszedelmes fehér kígyó, gyakran az oázisokban tanyázik.

Huriye – érzékeny gyönyörű fiatal férfi vagy nő.

Imam – szent ember és egyházi vezető; pap (általában legalább 8. szintű).

Ins – a felvilágosult fajokat egyben jelentő szó (emberek, törpök, elfek, stb.).

Ishtiyam – a hajó kormányosa vagy navigátora.

Jabal – hátság, hegy.

Jalla – tehénürülék, mely tüzelőanyagnak és sok egyéb dolognak is jó.

Jambiya – görbe, kétélű tőr.

Jana-nimr – nagy szárnyas macskaféle.

Jana-qit – kisebb szárnyas macska, Huzuz sikátorainak lakója.

Jann – minden elemet magába foglaló dzsinn.

Jari – bátor.

Jellaba – nehéz, „téli aba”, melyet a hagyományos aba felett viselnek és gyakran gyapjúból vagy nemezből készül.

Jezirat – sziget.

Jummah – a hajó raktere.

Kaftán – kecses, könyékig érő felsőruha, amit gyakran övvel fognak össze.

Kalifa – szellemi vezető vagy ideiglenes uralkodó.

Kamal – egyszerű tájékozódó-eszköz, mely kártyalapokból és egy csomózott zsinegből áll.

Karavánszeráj – nagy épület közepén udvarral, mely képes élelemmel, szállással, raktárral és egyéb kényelmi szolgáltatásokkal ellátni egy egész karavánt.

Katar – rövid, könnyen rejthető fegyver, hívják „ököl-tőrnek” is.

Kavir – só / sár felület; veszélyes föld, ahol a repedezett sóréteg alatt vastag, fekete sártenger lapul.

Keffiyeh – fejkendő.

Khabb – szélvihar, forgószél.

Khamsin – forró, pusztító szélvihar, sirokkó.

Khann – egy irány az iránytűn, összesen 32 iránypont van a tájékozódáshoz.

Kohl – sűrű fekete por, melyet megnedvesítve a zakharai asszonyok szemfestésre használnak.

Kumisz – kancatejből erjesztett, nagyon erős szeszesital.

Kwayis – jó.

La – nem.

Leben – aludt-tej, az Al-Badian jellegzetes étke.

Ma – víz.

Maas salama – menj békével.

Madina – városközpont, piac.

Madra – iskola.

Mamluk – harcos rabszolga az állam szolgálatában, akit kiskorától fogva a háborúskodásra nevelnek.

Manjus – hitvány ember.

Marid – víz dzsinn.

Maristan – kórház.

Markab – hajó.

Mehari – versenyfutásra tenyésztett teve.

Mín fadlak – kérem.

Mulahid – istentelen, kegyetlen.

Nabidh – alkoholos ital, melyet datolyából készítenek; datolyapálinka.

Naffatun – a tűzhajító gépeket kezelő ember.

Najhuda – a hajó tulajdonosa, nem feltétlenül a kapitánya.

Nargil – kókuszdió.

Nidir – eskü.

Nisr / Nasr – sas.

Pantheon Városai – a Pantheista Liga szülővárosai.

Qadi – bíró.

Qal’at – erőd, erődített udvarház, palota.

Qinbar – kókuszháncs, kötél készítéséhez használják.

Qutb al-gah – a sarkcsillag.

Ra’is – „vezető”, tiszteletet kifejező szó, gyakran polgári tisztségek viselőit illetik vele.

Rahmani – hajós számításokat tartalmazó könyv.

Rubban – kapitány.

Rubbaniyah – hajón tiszt.

Safinah – hajó.

Saheeda – üdvözlés, érkezéskor és távozáskor is használják.

Sahil – part.

Saj – tikfa.

Saluqi – sivatagi kopó.

Sambuk – a barijah mellett a leggyakoribb hajótípus.

Samm – mérég.

Sarahin – farkasverem.

Seif – „kard dűnének” is hívják, a legnagyobb dűne-forma. A sivatagi szelekkel párhuzamosan futó, éles csúcsa van, kemény és akár mérföldek százain át is elnyúlhat.

Sejk – jellemzően nomád törzsek vezetője.

Selama – a férfiak lakrésze, a hárem férfi megfelelője.

Sha’ir – a dzsinnekkel foglalkozó mágus.

Sherbet – édes zakharai gyümölcsle.

Shira – hajóvitorla.

Shukran – köszönöm.

Sinn – fogazott horgony.

Sókötés – a vendég és a vendéglátó közti egyezség, mely három napig tart.

Suq – fedett piactér, jellemzően a város központja.

Suwar – hajózási térképek és táblázatok.

Szív Városai – Zakhara földjének lelke, ide értik:
Halwa, Hiyal, Wasat és Huzuz városait.

Tahrik min Qad – szó szerint „keresztül a tűzön”;
egy zakharai történet-típus neve, mely a szent
harcos (Faris) bukásáról és megtéréséről szól.

Tayif / Taif – kísértet.

Tufenk – hosszú fúvócső, mellyel görögtüzet
fújnak át rövid távolságokon.

Varázslat-tetű – apró élősködő, mely kiszívja a
mosdatlan varázshasználó elméjéből a
varázslatokat.

Vezír – a szultán (király) vagy az emír (herceg)
magas rangú tanácsadója.

Wa alekum es salam – béke legyen veled is (a
megfelelő válasz az „es salam alekum” üdvözlésre).

Wadi – időszakos vízfolyás, mely egy évben egyszer
vagy kétszer kiönt, de egyébként száraz.

Wadi – patak vájta völgy vagy patakágy.

Zaratan – Legendás teknős a
tengeréztörténetekből, nagy, mint egy sziget.

Zardkhanah – fegyverraktár.

Zaruq – kis hajó, valamivel nagyobb, mint a
barijah.