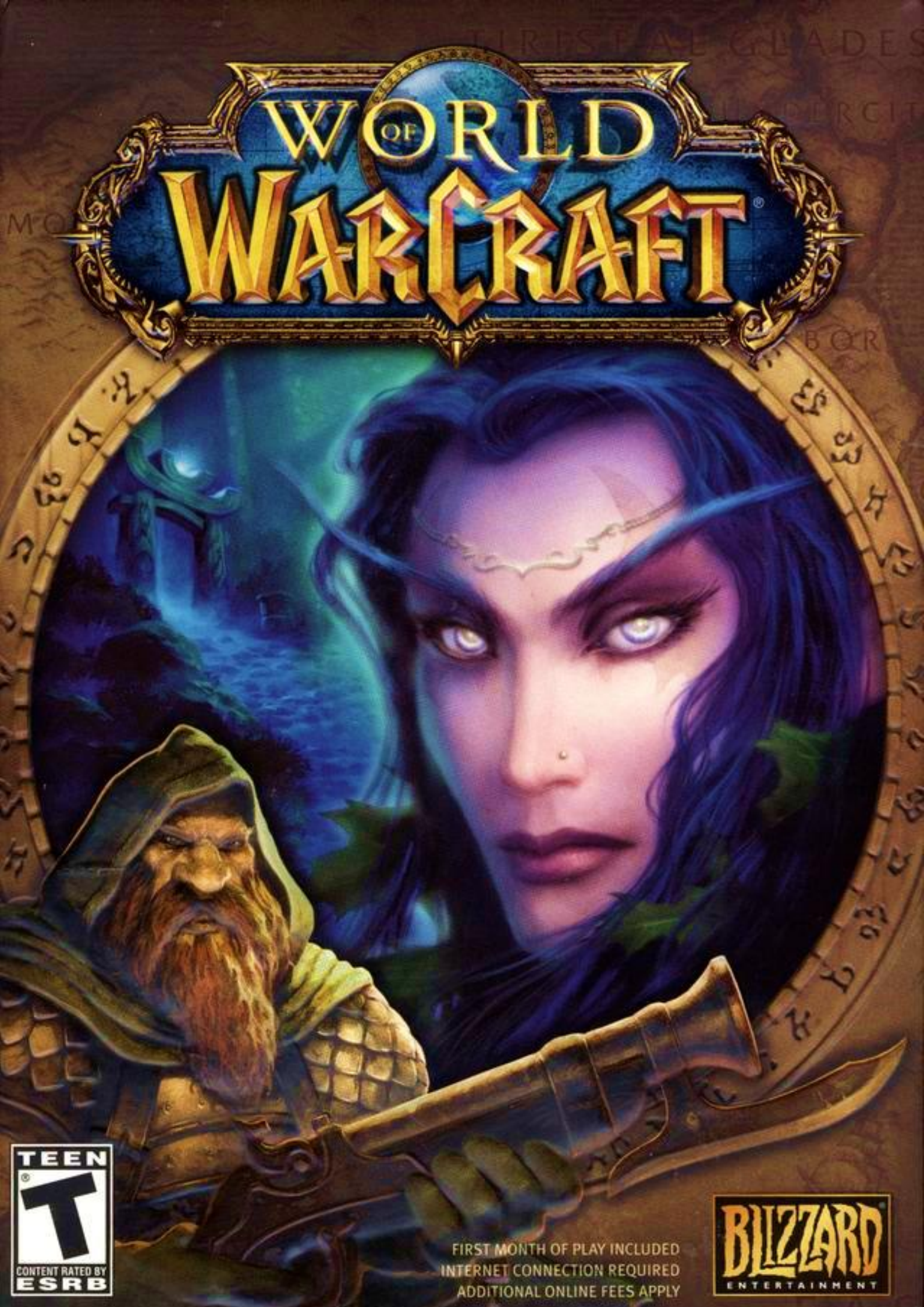
WORLD OF WARCRAFT®



TEEN
T
CONTENT RATED BY ESRB

FIRST MONTH OF PLAY INCLUDED
INTERNET CONNECTION REQUIRED
ADDITIONAL ONLINE FEES APPLY

BLIZZARD ENTERTAINMENT

WORLD OF WARCRAFT

Játékosok kézikönyve 1.01 verzió

KÖZREMŰKÖDŐK

Dungeons & Dragons:

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 Bilsland
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

World of Warcraft:

Játék design: Blizzard Entertainment
Külön köszönet az alkotóknak, rengetegen tettek hozzá ehhez a világhoz és kevés lenne a hely, hogy mindenkit felsoroljak. Az alkotók listáját lásd:
https://wow.gamepedia.com/Credits_of_World_of_Warcraft - linken.

Köszönet továbbá
Jih, Tangerine, Apolló, Prometheus, Reiga, Wyken, ClockWorkTank, 123jrf alkotóknak a házi WoW 5.E kiadásért – Warcraft – Heroes Handbook – Homebrew 5E

Valamint
Djmove, Arrius, Nideal, Mcgeneral, Big Mac, grimm, pagnabros és sokan mások, a WoW 5E RPG CONVERSION VERSION 3 a házi WoW 5.E kiadásért.

Továbbá külön köszönet
névtelen fordítóknak, akik lehetővé tették a D&D alapszabályok magyar nyelvű elérését,
És azoknak, a névtelen alkotóknak, akik elérhetővé tették a D&D 5E varázslatainak leírását.

Az egyéb fordítások, kiegészítések, rendezés: *Ungor Ádám János*

A könyv szabadon felhasználható. És azért készült, hogy aki csak a World of Warcraft világában szeretne TRPG játékkal játszani, mindent megtaláljon egy helyen! A játékhoz ajánlott egy Dungeonmaster's Guide 5E, valamint egy Monster Manual 5E. Továbbá érdemes a neten böngészni, esetleg a wow.gamepedia.com, wowhead.com oldalakat használni
További kiegészítések és változtatások várhatok amennyiben:

Ha megtetszik a könyv, az átirat és lennének ötleteid a javításra kérlek jelezd az ***ungored@gmail.com*** e-mail címen, hogy jobbá tehessük együtt a játékot, vagy keress meg a közösségi oldalakon.

A könyv elkészült: 2019. február

Jó játékot és csodás élményeket kívánok KM-eknek és Játékosoknak egyaránt!

„Selama ashal'anore! – Igazságot a népünknek!"
Vér-elf köszöntés.

Köszönet: Páromnak a türelméért és hogy ő is játszik, családomnak a támogatásukért, barátaimnak :)

TARTALOMJEGYZÉK

BEVEZETŐ ... **4**
Kalandok világa ... 4
Szabályok használata ... 5
A Játék menete ... 5
Kalandok ... 6

I.RÉSZ: A KARAKTER MEGALKOTÁSA

1. FEJEZET: KARAKTEREK LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE ... **8**
Az 1. szinten túl ... 9
2. FEJEZET: FAJOK ... **11**
A faj kiválasztása ... 11
Kevert fajok ... 11
Draenei ... 13
Elhagyatottak ... 14
Éj-elf ... 15
Ember ... 16
Gnóm ... 18
Goblin ... 19
Nemes-elf ... 20
Orkok ... 21
Pandariai ... 22
Tauren ... 23
Törpök ... 24
Troll ... 26
Vulpera ... 28
Worgen ... 29
3. FEJEZET: KASZTOK ... **30**
Presztízs kasztok ... 30
Faj-kaszt kombináció ... 31
Boszorkánymester ... 32
Druida ... 38
Harcos ... 44
Mágus ... 47
Pap ... 52
Paplovag ... 56
Sámán ... 60
Szerzetes ... 66
Vadász ... 70
Zsivány ... 74
Démonvadász ... 78
Halállovag ... 82
4.FEJEZET: SZEMÉLYISÉG ÉS HÁTTÉR ... **88**
Karakter részletei ... 88
Inspiráció ... 89
Hátterek ... 89
Hátterek leírása ... 89
5.FEJEZET: FELSZERELÉS ... **104**
Kezdő felszerelés ... 104
Vagyon ... 104
Páncél és pajzs ... 104
Fegyverek ... 106
Kalandozó felszerelés ... 109
Eszközök ... 112
Mesterségek, mint szakértelmek ... 112
Hátasok és járművek ... 117
Áruk ... 118
Költségek ... 118
Mütyűrök ... 120
6.FEJEZET: TESTRESZABÁS ... **122**
Többkasztúság ... 122
Képességek (FEAT) ... 123

II.RÉSZ: SZABÁLYOK

7.FEJEZET: TULAJDONSÁGOK HASZNÁLATA ... **128**
Tulajdonságérték és módosítók ... 128
Előny és hátrány ... 128
Képzettségi bónusz ... 128
Tulajdonság próbák ... 128
Egyes tulajdonságok ... 130
Mentődobások ... 132
8.FEJEZET: KALANDOZÁS ... **134**
Idő ... 134
Mozgás ... 134
A Környezet ... 136
Társas kapcsolatok ... 137
Pihenés ... 137
Kalandok között ... 138
Félelem és Horror ... 139
9.FEJEZET: HARC ... **141**
A harc rendje ... 141
Mozgás és helyzet ... 142
Harci cselekedetek ... 143
Támadás lebonyolítása ... 144
Fedezék ... 146
Sérülés és gyógyulás ... 146
Lovas harc ... 149
Víz alatti csata ... 149

III.RÉSZ: VARÁZSLÁS ÉS VARÁZSLATOK

10.FEJEZET: VARÁZSLÁS ... **150**
Mi is az a varázslat ... 150
A varázslat bevetése ... 150
Varázslás Mana alapján – Alternatív szabályzat ... 153
11.FEJEZET: VARÁZSLATOK ... **156**
Varázslatlisták ... 156
Varázslatok leírása ABC sorrendben ... 159

A FÜGGELÉK – Állapotok ... **225**
B FÜGGELÉK – Kozmológia ... **226**
C FÜGGELÉK – Azeroth és más fizikai világok ... **229**
D FÜGGELÉK – Idővonal ... **234**
E FÜGGELÉK – Frakciók és szövetségek ... **239**
F FÜGGELÉK – Kataklizma előtt és után ... **241**
KARAKTERLAP ... **242**
JÁTÉKOS SEGÉDLET ... **243**

BEVEZETŐ

A Wrold of Warcraft szerepjátékban történeteket szövünk a kard és mágia világában. Kicsit hasonlít a gyermekkori fantázia-játékokhoz. A WoW 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.

Harcmester (HM): Ahogy az út délről nyugatnak veti magát és elhaladtok az alacsonyabb hegyek lábainál, megpillantjátok Karazhan egykori hatalmas tornyát. Mély hideg és hűvös érzés fog el benneteket. Érzitek, hogy a mágia, amely egykor ennek a helynek életet adott szinte már teljesen kiveszett és idegen erők vették át felette a hatalmat. Számotokra ismeretlen mi is lehet ennek a forrása, de biztosak vagytok abban, hogy ezek az erők nem a megszokottak, abból a világból, ahonnan jöttetek.
A torony régóta elhagyatott és látszik rajta ahogyan omladozik. Ahogy közelebb értek az egykori őrzők fenséges tornyához láthatjátok, hogy lábánál pár apróbb ház is található. Mintha egy kis falu épült volna a torony köré. Ezek a kunyhók ugyan olyan elhagyatottnak tűnnek, mint maga Karazhan tornya. Beréve a falu közepére meglátjátok a torony lábában a hatalmas vasrács kaput, amely ugyan olyannak tűnik, ahogy azt már megbízótok is említette.
Érintetlen, csöndes minden. Csak az a hideg érzés nyomaszt titeket. egyre jobban, ahogy a torony bejáratához értetek.
Bálint (Kirillt alakítva): Közelebbről is megnézem a házakat és elsütök egy Gonosz és jó érzékelése varázslatot a paplovagommal
Andi (Cadannat alakítva): Közelebb lépek a mágusommal a torony rácskapujához. Csapdákat akarok keresni és mivel biztos, hogy mágikusan van lezárva a kapu, ezért elsütök egy Mágia érzékelése varázslatot és hogy ne essen bajom egy Varázslók vértje varázslatot is.

De az egyszerű fantázia-játékoktól eltérően a WoW történeteinek struktúrája van, szabályok határozzák meg, mik a kalandozók cselekedeteinek következményei. A játékosok kockadobással döntik 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. Bármi lehetséges, de a kockadobás alapján bizonyos kimenetelek valószínűbbek, mint mások.

Harcmester (HM): Oké, egyszerre csak egy valaki. Bálint, te megnézed az egyik házikót?
Bálint: Igen. Utal bármi arra, hogy nem régiben haladt-e itt át valami féle élőlény?
HM: Dobj egy Lélek próbát.
Bálint: A Túlélés szakértelmet használhatom?
HM: Persze!
Bálint (d20-szal dob): Uhh. Hét.
HM: Szerinted Régóta elhagyatott ez a hely. Andi, Cadanna pedig akkor megvizsgálja a bejáratot?

A World of Warcraft játékban minden játékos létrehoz egy kalandozót (a "karakterét"), és szövetkezik más kalandozókkal (akiket a barátai alakítanak). Együtt átkutathatnak sötét kazamatákat, városok romjait, kísértet kastélyokat, dzsungelek 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 Harcmester (HM) szerepét. Ő a játék fő mesemondója és döntőbírája. A HM alkotja meg a játékosoknak a kalandokat, ők pedig eldöntik, hogyan néznek szembe a veszélyekkel, milyen úton indulnak el. A HM leírja Karazhan tornyának bejáratát, a játékosok pedig eldöntik, mit is csinálnak a kalandozóik. Megvizsgálják a romokat? Feltépik a kaput és berontanak? Vagy esetleg másik bejáratot keresnek?
Ezután a HM meghatározza a kalandozók cselekedeteinek hatását, és elmeséli, mi történik velük. Mivel a HM rögtönözhet, bármit is próbálnak tenni a játékosok, a WoW 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 World of Warcraft játékban nincs győztes vagy vesztes, legalábbis nem a hagyományos értelemben. A HM és a játékosok együtt szőnek 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 felélesztheti, 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 World of Warcraft játék világai teli vannak varázslattal, szörnyekkel, bátor harcosokkal és látványos kalandokkal. Az alapjuk a középkorias fantasy modern elemekkel, de sajátos lények, helyszínek és a mágia egyedivé teszik őket. A World of Warcraft játék világai 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 a Smaragd Álommal. Ebben a multiverzumban végtelen sok világ található. Néhány ilyen világ leírása megjelent a WoW játék hivatalos helyszíneként.
A világok bizonyos jellemzői megegyeznek, de minden világnak más és más történelme, kultúrája, saját szörnyei és fajai, fantasztikus földrajza, ősikazamatái, és cselszövő ellenségei vannak. Néhány fajra más és más jellemzők vonatkozhatnak különböző világokban. Néhány világban felbukkanhatnak máshol ismeretlen fajok is.
A HM a játékot a World of Warcraft történetének világaiból meséli. Mivel a WoW világai igen változatosak, a HM tudja csak megmondani, figyelemmel kell-e lenned valamilyen házi szabályra a játék során. Végső soron a Harcmester a fő döntéshozó a kalandokkal és a világgal kapcsolatban, még ha hivatalosan publikált világot is használ.

A SZABÁLYOK HASZNÁLATA

A WoW 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, kasztokról, 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 mágiáról 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 WoW TRPG játék menete az alábbi mintát követi.

1. A HM leírja a környezetet. A HM elmondja a játékosoknak, hol vannak a kalandozóik, 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 HM 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 HM 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 HM dönti el, mi történik. A HM gyakran kockadobásra hagyatkozva határozza meg a cselekvés eredményét.

3. A HM 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 HM) 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 HM képzeletében játszódik, a HM szóbeli leírásai mutatják be a helyszínt. Egyes HM-ek zenét, képeket, előre rögzített hanghatásokat is használnak a megfelelő hangulat eléréséhez. Sok játékos és HM más és más hangon szólal meg, amikor a kalandozókat, szörnyeket, és a játék más karaktereit játssza el. Néha a HM 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 vagy az interneten 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 érhetsz el 1 és 100 közötti eredményt, hogy két különböző tízoldalú kockával dobsz, melyeken 0 és 9 közötti számok találhatóak. 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 hánnyal 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 megsebzi a sárkányt, vagy lepattan vaskemény pikkelyéről? Az ogre bedől a durva mellébeszélésnek? Át tud úszni egy karakter a zúgó folyón? Ki tud térni a karakter a tűzgolyó robbanásának nagyja elől, vagy teljes sebzést szenved el a lángoktól? Ha egy cselekedet kimenetele bizonytalan, a World of Warcraft 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, Elme, Lélek 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 egyiken 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 HM 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 **Védettségi Fok (VF).**

Ezek az egyszerű szabályok vonatkoznak a legtöbb feladat lebonyolítására a WoW 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 magasabb számít, ha előnyöd van, és az alacsonyabb, 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 használod. 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 jegyezd 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 Nemes-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 mágiának köszönhetők.

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. Kivételt képeznek azok a alszabályok, ahol konkrétan a leírásban megtalálható, hogy felfelé kell kerekíteni.

KALANDOK

A World of Warcraft játék során a Harcmester 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 Harcmester maga, vagy készen is megvásárolhatja, a HM 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 a nem-játékos karakterek (**NJK**-k). Ezek a karakterek lehetnek megbízók, szövetségesek, ellenségek, bérencek, vagy csak háttér statisztákat 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 játékülés alatt be lehet fejezni. Egy hosszabb kalandban akár több száz harc, beszélgetés és más kihívás is előkerülhet, és akár több tucat játékülésre is szükség lehet a végig játszásához, 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 lehet sorolni: felfedezés, szociálisérintkezés, 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 Harcmester 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 gnollok fészkének titkos bejáratát, információt szerezhetnek egy megmentett fogolytól, az furbolg vezér kegyelméért könyöröghetnek, vagy meggyőzhetik a fecsegő varázstükröt, hogy mutasson meg nekik egy távoli tájat. A 7. és 8. fejezetben található szabályok használhatók 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 kényszerítését. A harc a WoW 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 WoW 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 WoW 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 megelevenített pajzs őrzőt. A kalandozók számára azonban a mágia a túlélés fontos eszköze. A papok és paplovagok gyógyító mágiája nélkül a kalandozók hamar sebeik áldozatául eshetnek. A mágusok és papok lelkesítő mágikus támogatása híján a harcosokat legyűrnék nagyhatalmú ellenfeleik. A varázslók és druidák nyers mágikus hatalmas és változatos varázsereje nélkül minden kihívás tízszerte veszélyesebb lehetne. A mágia az ellenségek kedvelt eszköze is. Sok kaland sarokköve a varázstudók cselszövése, akik mágiájukat bármi áron rossz célra használják fel. A kultisták vezére fel akarja ébreszteni a hagy 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 mágiájuk segítségével - varázslataikkal és mágikus tárgyaikkal - a kalandozóknak van esélyük a győzelemre!

I. RÉSZ: A KARAKTER MEGALKOTÁSA

1. FEJEZET: A KARAKTER LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE

A WoW TRPG játék első lépése, hogy elképzeled és létrehozod a saját karakteredet. A karaktered a játékbéli értékek, szerepjátékos segédletek és a képzelőerőd elegye. Kiválasztod, milyen fajba (például ember vagy vulpera) és osztályba (például harcos vagy mágus) tartozzon. Kitalálod a karakter személyiségét, megjelenését, és háttértörténetét is. Az elkészült karakter képvisel téged a játékban, ő a te avatárod a World of Warcraft világában. A következő lépések a WoW alapszabályaiból lettek átemelve. A karakteralkotás elmélete ugyan az.

Mielőtt belekezdesz az 1. lépésbe a lentiek szerint, gondold át, milyen kalandozóval szeretnél játszani. Lehetsz bátor harcos, fondorlatos zsivány, buzgó pap vagy hivalkodó mágus. De talán jobban érdekel egy szokatlan karakter, például egy keménykötésű zsivány, aki a kézitusát élvezi, vagy egy mesterlövész, aki távolról végez ellenségeivel. A törpökről 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, vagy keress az interneten, hátha valamelyik felkelti az érdeklődésedet. Ha megvan az elképzelésed a karakterről, az alábbi lépéseket kövesd. Minden döntéseddel 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 WoW karakterlap jó lehet kezdésnek, amíg meg nem szokod, milyen adatokra van szükség, és hogy használod fel azokat játék közben.

MERDON LÉTREHOZÁSA

A karakteralkotás minden lépését egy példával illusztráljuk: Robi nevű játékosunk létrehozza ork karakterét, Merdont.

1. FAJ KIVÁLASZTÁSA

Minden karakter valamilyen fajba tartozik, a WoW világának egyik értelmes, humanoid népének tagja. A leggyakoribb játékos karakter fajok a 2. fejezetben bemutatott fajok valamelyike. Egyes fajoknak alfajai is vannak: például az embereknél különböző királyságokból származnak, mint Gilneas, vagy a trollok közt vannak erdei és sivatagi trollok is. 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 brutális klánokból származó orkok kiváló harcos alapanyagnak bizonyulnak, míg a nemes-elfekből nagyhatalmú varázslók lehetnek. Néha szórakoztató a sablonoktól eltérni, ha azt a harcmester megengedi. Egy éj-elf paplovag vagy pandariai boszorkánymester, 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 ezeket, és ne feledkezz majd meg róluk. Írd fel a faji jellemzőidet a karakterlapra. Ne felejtsd el feljegyezni a kezdő nyelvtudásodat és az alapsebességedet sem.

MERDON LÉTREHOZÁSA, 1. LÉPÉS

Robi nekiáll, hogy megalkossa a karakterét. Úgy dönt, a zord brutális klánba tartozó ork jól illeszkedik a karakteréről alkotott elképzeléseibe. Feljegyzi az orkok faji jellemzőit karakterlapjára, beleértve a 30 lábnyi sebességet és az ismert nyelveket is: közös és ork.

2. KASZT / 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 WoW életút játékhoz csatlakozol, a HM úgy dönthet, hogy magasabb szinten kezdd a játékot, azon az alapon, hogy a karaktered már túlélt 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 elköltheted 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 háttered további szakértelem és eszköz jártasságokat biztosít. Ne felejtsd 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.

MERDON LÉTREHOZÁSA, 2. LÉPÉS

Robi képzeletében Merdon csatabárdját lengetve rohamoz a csatába, sisakjának egyik szarva letörött. Merdont harcosként alkotja meg, és feljegyzi a harcos jártasságait és osztályának 1. szintű különlegességeit a karakterlapra. 1. szintű harcosként Merdonnak 1 Életerő Dobása van (egy d12), és életerő pontjainak száma 12 + az Állóképesség módosítója. Robi feljegyzi ezt, és a végső értéket felírja majd, amint meghatározta Merdon Állóképesség értékét (lásd a 3. lépést). Robi felírja az 1. szintű karakter jártasság bónuszát is: +2.

3. TULAJDONSÁGOK MEGHATÁROZÁSA

A karakter játékbéli lehetőségei nagyban a hat tulajdonságán múlnak: az **Erején, Ügyességén, Állóképességén, Elméjén, Lelkén és Karizmáján.** Mindegyik tulajdonsághoz tartozik egy érték, ezt írod fel a karakterlapra. A hat tulajdonságról és a játékbéli használatukról részletesen a 7. fejezet ír. Ahhoz, hogy meghatározd a karakter tulajdonságait több lehetőséged is van. Ezek a következők:

Ha 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, Elme, Lélek és Karizma tulajdonságaid érétkét. Ezután a választott fajodnak megfelelően módosítsd a tulajdonságok értékét.

A tulajdonság értékeid kiválasztása után meg kell határoznod a tulajdonság módosítóidat 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 kezdd 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

MERDON LÉTREHOZÁSA, 3. LÉPÉS

Robi úgy dönt, hogy a javasolt sorozatot használja (15, 14, 13, 12, 10, 8) Merdon tulajdonságainak meghatározásához. Mivel harcos, a legmagasabb értéket, a 15-öst választja Erőnek. A második legmagasabb, 14 lesz az Állóképessége. Merdon merész harcos, de Robi úgy dönt, hogy az orkja idősebb és bölcsebb lesz, jó vezető, ezért tisztes értékeket választ Lélekre és Karizmára. A faji előnyök alkalmazása után (Merdon Állóképességét 1-vel, Erejét 2-vel növeli meg), Merdon tulajdonság értékei és módosítói a következőek: Erő 17 (+3), Ügyesség 10 (+0), Állóképesség 15 (+2), Elme 8 (-1), Lélek 13 (+1), Karizma 12 (+1). Robi felírja Merdon végleges életerő pontját: 12 + a +2-as Állóképesség módosítója, összesen 14 életerő pont.

ALTERNATÍVA: VÁLASZTOTT TULAJDONSÁG ÉRTÉKEK

A Harcmester 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

4. A KARAKTER LEÍRÁSA

Most már ismered a karaktered legfontosabb játékbéli 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 vesztét. A karakter háttere írja le, honnan is származik, mivel foglalkozott eredetileg, milyen helyet foglal el a WoW világában. A HM 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 faját, amikor kialakítod a külsőjét és a személyiségét. Egy nagyon erős, de alacsony Elméjű karakter teljesen másként gondolkozik és viselkedik, mint egy igen okos, de alacsony erőjű karakter. A magas Erő, például, általában nagydarab vagy edzett testtel jár, míg az alacsony Erőjű 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 Elméjű karakter lehet kíváncsi és tanulékony, az alacsony Elméjű beszélhet nagyon egyszerűen, vagy éppen folyton elfelejthet dolgokat. A magas Lelkű karakternek lehet jó ítélőképessége, lehet empatikus, és általában felfogja, mi folyik körülötte. Az alacsony Lelkűek szórakozottak, vakmerők 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 visszahúzódó.

MERDON LÉTREHOZÁSA, 4. LÉPÉS

Robi felírja Merdon néhány alapvető adatát: a nevét, a nemét (férfi), a magasságát és súlyát, és a jellemét (semleges jó). A magas Ereje és Állóképessége miatt egészséges, edzett testalkata lehet, de az alacsony Elméje némi feledékenységre utalhat. Robi úgy dönt, hogy Merdon nemesi vérvonal szülöttje, de a klánját elűzték hazájából még Merdon kiskorában. Kovácsként dolgozott a Durotár Próbák Völgyének régiójában. De Merdonra hősiesebb sors vár – hogy visszaszerezze hazáját – így Robi az egyszerű nép hőse hátteret választja az ork számára. Feljegyzi a háttér jártasságait és különlegességét. Robi elég jól elképzelte Merdon személyiségét is. Így nem is az egyszerű nép hőse számára javasolt személyiségjegyekből választ, hanem felírja, hogy Merdon ork 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 Merdon szerint senki nem áll a törvény felett. A története alapján Merdon köteléke egyértelmű: az a célja, hogy egy nap visszaszerezze Lordaeron szubkontinensén, a hazáját, az élőholtaktól, akik elüldöztek mindenkit. A hibája a másokkal törődő, érzékeny természetéhez kapcsolódik: az árvák és önfejű 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 mütyüröd is lehet ingyen (lásd a Mütyürök táblázatot 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-ot 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-a 10 + az Ügyesség módosítója. Ha a karakter páncélt visel, pajzsot használ, vagy akár mindkettőt egyszerre, a VF-át az 5. fejezet szerinti szabályok alapján kell kiszámítani. Jegyezd fel a VF-odat 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-odot, 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 dobsz, hozzáadod a dobáshoz a jártasság bónuszodat (de csak ha jártas vagy az adott fegyver forgatásában) és a megfelelő tulajdonság módosítódat.

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

MERDON 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 Merdonnak. Merdon fegyvereinek Robi egy csatabárdot és két kézi baltát választ. A csatabárdja közelharci fegyver, így Merdon 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 Merdon Erő módosítója adódik a sebzéshez, ha talál, összesen 1d8 + 3 vágó sebzést okozva. Ha kézi baltát hajít, Merdonnak 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 WoW 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 Wow világának számtalan veszélye közepette. Beszéld meg játékostársaiddal és a HM-rel, hogy a karakterek már ismerik-e egymást, hogyan találkoztak, és miféle küldetésekre is vállalkozik a csapat.

AZ 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 módosítódat. 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 Merdon eléri a 8. szintet harcosként, megnövelheti Állóképesség értékét 15-ről 16-ra, és így Állóképesség módosítója +2-ről +3-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 mágus Arkáni tanulmány választása, vagy a harcos Harci Archetípus 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**	**Képzettségi 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 WoW világának nagy városait - Orgrimmart, Viharváradot vagy más nagyvárost – érzékszerveinket kemény rohamnak tesszük ki. Csevegés hangjait hallani számtalan különböző nyelven. Tucatnyi különféle konyha illata keveredik 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 gnómok, zömök törpék, fenséges elfek, vagy mogorva orkok. E gyakoribb fajok tagjai között elszórva felbukkannak igazán egzotikus fajok képviselői is: Akár fél-elfek és fél-orkok is élnek és dolgoznak, bár teljesen nem fogadja be egyik szülőjük népe sem őket. Az ilyen szokatlanabb fajokról a Játékosok Kézikönyve tartalmaz részletesebb leírást.

Azeroth 13 legjelentősebb fajai folyamatos harcokat vívnak két nagyobb frakcióba rendeződve, de képesek félretenni ellentéteiket, ha szükséges, mert világuk és létezésük forog kockán. Történetük rég múltra nyúlik vissza Azeroth történelmében, de a két frakció mindig megmarad. Az emberek által alapított Keleti Királyságok alapjain nyugvó Szövetség, valamint Dreanor orkjainak és leszármazottainak hagyatéka a Horda. A két frakcióban a következő fajok szövetkeztek az idők során, hogy érvényesíthessék jogaikat földekre és más javakra. A Szövetség népei az emberek, a törpök, a gnómok, az éj-elfek, a draeneiek, és a worgenek, míg a Horda a következő fajokat fogadta magához, hogy megerősödhessenek, az orkok, a trollok, a taurenek, az elhagyatottak, a vér-elfek és a goblinok. Az utolsó nagy faj a pandariaiak, akiknek mindkét frakcióval vannak kapcsolataik, így mindkét frakcióban egyformán megtalálhatók.

A FAJ KIVÁLASZTÁSA

A WoW világainak leggyakoribb népe az embereké, de találunk rajtuk kívül törpéket, elfeket, taureneket és számtalan más, fantasztikus fajt is. A te karaktered is e fajok valamelyikébe tartozik. A játékosok kalandozói nem kerülhetnek ki a multiverzum bármely intelligens fajának tagjai közül. 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, tartsd észben milyen karakterrel szeretnél játszani. Egy ember, például, jól boldogulhat settenkedő zsiványként, az orkból 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.

FAJI 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.

KASZTOK

Nem minden faj képes bármelyik kasztot választani, mint foglalkozást. Például elég furcsa lenne egy Paplovag, aki az Elhagyatottak közül került ki.

TULAJDONSÁG NÖVELÉS

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 Elmét vagy Lelket is.

JELLEM

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

MÉRET

A legtöbb faj karakterei Közepes méretűek. Ebbe a méretkategóriába tartoznak a kb. 4 - 8 láb magas lények. Néhány faj tagjai Kis méretűek (2 - 4 láb 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 fajának hála a karaktered beszél és ír-olvas egyes nyelveken. A 4. fejezet sorolja fel a WoW 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.

FRAKCIÓ

A WoW világában a különböző fajok, két hatalmas katonai szövetséget alkotnak. Ezek a Szövetség és a Horda. A különböző fajok/alfajok valamely ilyen szövetség tagjai.

KEVERT-FAJOK

A Warcraft univerzumban lehetőség van kevert fajok létrehozására, a legáltalánosabbak a félelfek (elf és ember). félork (ember-ork, vagy draenei-ork). Némelyikük akár elég nagy hírnévre tehet szert ennek ellenére, ilyenek például Garona a félork, vagy a félelf Alodi, az első Őrző.

A kevert fajok eléggé vegyesen kapják meg a képességeket, de elzárva élnek szüleiktől.

Egyetlen keveredett faj nem létezik, az pedig az Elhagyatottak általi kevert faj.

KEVERT-FAJOK KÉPESSÉGEI

Tulajdonságpont. A karakter kiválaszthat 1-1 képességet a két alapfajtól.

Jellem. A kevert fajok legtöbbször kitaszítottak mind a két fajtól, így eléggé sokrétű a jellemük.

Méret. A kevert-fajú karakter átlagos mérettel rendelkezik szüleitől. (Módosítót úgy számolj, hogy kidobod mind a két fajhoz tartozó értékeket összeadod és elosztod kettővel lefelé kerekítve).

Sebesség. A kevert fajok átlagos mozgási értékkel rendelkeznek (30 láb), ha mind a két szülőjük értéke ekkora. Eltérő esetben az alacsonyabb érték a meghatározó.
Faji képességek. A kevert fajok szüleinek különböző képességeiből számszerűen szabadon választhat. Add össze a különböző képességek számát oszd el kettővel (lefele kerekítve). Ez az az érték amennyit kiválaszthatsz szabadon bármely szülőjétől.
Faji hátrányok. A kevert fajú karakter minden hátrányát megkapja mindkét szülőjének.
Nyelvek. A kevert fajú karakterek beszélik mind a két szülőjük anyanyelvét.
Nevek. A kevert fajú karakter vegyesen választhat nevet mindkét szülőjének fajától.

DRAENEI

„A Légió vége hamarosan eljön."

A Draeneiek Naaru és a Szent Fény imádói. Az eredetileg *Argus* távoli világából származó *Eredar*, miután *Sargeras* megpróbálta megrontani őket, elmenekült és új néven ők lettek a Draeneiek - Kitaszítottak. Ezután Az orkok szülővilágában Dreanoron próbáltak élni, egy rövid békeidő után súlyos áldozatokat szenvedtek Gul'dan árulását követően. Végezetül Azeroth világába menekültek, ahol a gyógyulást keresve csatlakoztak a harchoz a Lángoló Légió ellen.

A Draeneiek magas erős izomzatú lények. Bőrük színe a halványkéktől, mely már inkább fehérnek hat, a nagyon sötét mélykékig változhat. A legtöbb draenei fejének felsőrészét a bőrük és csontozatuk elváltozása díszíti. A férfiak esetében ez inkább pikkelyes, pajzs-szerű képződmény, míg a nők hátra, hajuk közé simuló szarv szerű képződményt viselnek. A legtöbb draenei hajuk, vagy szakálluk között további bőr nyúlványokat hordoznak, melyeket előszeretettel díszítenek fel rúnákkal vésett aranygyűrűkkel. Ezek inkább törzsi, családi ereklyék, mint varázserővel bíró tárgyak. Lábaik hasonló tagoltságúak, mint egy kutyáé, de lábfejük páros ujjú patában végződik, melynek csak felső szakaszára vesznek fel díszítést vagy védő páncélzatot.

A draeneiek között egyáltalán nem jellemző, hogy valaki gonosz jellemű vagy gyilkos szándékú. Törvényeik az élet és minden élő megóvására szólítja fel őket, melyet be is tartanak és ebből a dogmából merítenek erőt a Lángoló Légió elleni harcra.

DRAENEI NEVEK

Egy draeneinek, a többi néptől eltérve, nincs családi neve. Születésükkor a szüleiktől kapnak egy nevet, majd miután elérik a felnőttkort saját nevet választanak maguknak, amit megtartanak életük végéig.

Férfi nevek: Meolphi, Bimerd, Hiktin, Ocdam, Nosmas, Ondut, Broruk, Oter, Lacasik, Midirgerd, Drocran

Női nevek: Eshaatt, Ize, Ruka, Nalre, Hahse, Efae, Nerii, Asara, Velbus, Fuma, Oren, Suhe, Vumo

DRAENEI KASZTOK

Egy draenei kasztként a következőket veheti fel:
Harcos, Mágus, Pap, Vadász.

DRAENEI KÉPESSÉGEK

Draeneiként a következő képességeket kapod.

Tulajdonság növekedés. A *Lélek (SPI)* képességed +2 értékkel van megnövelve.

Kor. Egy draenei lassabban öregszik, mint egy ember, így késői 20-as éveiben éri el a felnőttkort, valamint képesek akár több ezer évig is élni akár csak az éj-elfek.

Jellem. A szinte csak jó jellemű lények, szöges ellentétben állnak a gonoszsággal és megvetik azt.

Nyelv. A draeneieknek saját nyelvük van, de az orkokkal való hosszú együtt élés miatt, így: Közös és draenei, ork.

Méret. A draenei férfiak 7 – 8 láb magasak és eléggé nagy izomzattal rendelkeznek, a nők 6 – 7 láb magasak így *Közepes* méretű lények.

Sebesség. A draenei alapsebessége 30 láb.

Árny ellenállás. A draenei ellenállással bír árny sebzésre.

Draenei harci képzés. Egy draenei képzett a hosszúkard, a nagypöröly, a dárda és a nehéz számszeríj használatában.

Drágakővadász: A draeneiek drágakő kedvelésük miatt képzettek az ékszerész eszközökben.

Hősi jelenlét. Egy draenei 10 percnyi szónoklással, buzdíthatja társait. Ha ezt teszi válassz ki 6 barátságos lényt, akik 30 láb távolságon belül vannak, valamint megértik, amit mondasz. Minden karakter a te szinted + karizma módosítónyi ideiglenes életpontot kap. Egy karakter nem kaphat újra ideiglenes életpontokat, amíg nem töltött el egy hosszú pihenőt.

DRAENEI ALFAJOK

A dreanei igazából három alfajból tevődik össze. Az Exodar, a Megtört, és a Fényedzett. Válassz a három alfaj közül.

AZ EXODAR

Ők az azok a draeneiek akik, Dreanorról elmenkültek és végül Azeroth földjén telepedtek le, Kalimdor Azurkék szigetén.

Kasztok. Egy Exodar felveheti a *Halállovag, Paplovag, Sámán, Szerzetes,* kasztokat is.

Tulajdonság növekedés. Az Exodarnak továbbá meg van növelve az *Erő (STR)* tulajdonsága +1 értékkel.

Ékszerész. Az exodar draenei +1 faji módosítót kap az *Ékszerészet* szakértelem használatakor.

Naaru ajándéka: A draeneiek 1d6 + Elme módosítónyi életpontot képesek gyógyítani egy maximum 10 láb távolságban lévő barátságos lényen, vagy magukon. Ez a képesség minden 4. szint után plusz 1d6 kockával növekedik. (4.szint 2d6, 8.szint. 3d6, 12.szint 4d6, 16.szint 5d6, 20.szint 6d6). Ez a képesség minden rövid vagy hosszúpihenő alkalmával egyszer használható.

Frakció. A szövetség, vagy semleges.

Fővárosuk. Az Exodar (*The Exodar*)

A FÉNYEDZETT (LIGHFORGED)

Ősidők óta a Lángoló Légió ellen küzdenek. Semmi sem tántoríthatja el őket a Szent Fénytől. Argus felperzselt világán titokban harcoltak évezredek óta. Most a Szövetséghez csatlakozva próbálják Azeroth világát is megmenteni.

Kasztok. Egy Fényedzett felveheti a *Paplovag* és *Halállovag.*

Tulajdonság növekedés. A Fényedzettek *Karizma (CHA)* tulajdonsága +1 értékkel van megnövelve.

A Fény ítélete. Egy Fényedzett segítségül hívhatja a fényt, hogy ítélkezzen az ellenfelei felett, így 1d8 Szentségi sebzést okoz. Minden 5. szinten plusz egy kockányi sebzést kap (5.szinten 2d8, 10.szinten 3d8, 15.szinten 4d8, 20.szinten 5d8). Ezt a képességet rövid-, vagy hosszúpihenőnként egyszer használhatja.

A Fény kohója. A Fényedzett draenei-ek +1 faji módosítót kapnak a *Kovácsolás* mesterséghez.

Szentségi ellenállás. A Fényedzettek ellenállók a *Szentségi* sebzésre.

Frakció. A szövetség, vagy semleges.

Főváros. A Vindicar (Argus)

A MEGTÖRT (BROKEN)

A Megtörtek azok a draeneiek, akik nem tudtak elmenekülni az Exodar-ral. Elvágták őket a Szent Naarutól és Dreanor kopár földjén a Fel mágia befolyása alá kerültek.

Kasztok. Egy Megtört felveheti a *Boszorkánymester, Sámán* kasztot is.

Tulajdonság növekedés. A Megtörtek sokkal ellenállóbak a démoni mágia befolyása miatt, így az *Állóképesség (STA)* +1 értékkel van megnövelve.

Megtört lélek. Egy Megtört a Naarutól való elszakadása miatt, amikor olyan varázslatot használ, aminek *Szentségi* sebzése van, szabadon átválthatja *Jég, Természeti* vagy *Tűz* típusú sebzésre.

Természet szeretete. A megtört draeneiek képzettek a *Természeti ismeretek* szakértelemben.

Frakció. Bármi vagy semlegesek.

Fővárosuk. Shattrath város

ELHAGYATOTTAK (FORSAKEN)

„A Sötét Hölgy vigyáz rátok."

Lordaeron meggyilkolt majd feltámasztott népe és az ugyan ilyen módon járt nemes elfek, a Harmadik háború után befészkelték magukat Lady Sylvanas Windrunner vezetésével a főváros romjai alá, és új várost, valamint nemzetet alapítottak. A város Alváros, a nemzet az Elhagyatottak. Ez a nép valójában a Lich Király uralma alatt volt, de befolyásától megszabadultak. Az élőholtak A Harmadik háború és Arthas Lich Királyt felszabadító hadjárata utáni években beléptek a Hordába, mint a negyedik faj. Azóta küzdenek sorstársaik ellen, akik még mindig az Élőholt Ostor (Scourge) kollektív tudata alatt vannak, és mindent megtesznek Azeroth megvédéséért, hiszen nekik is ugyan úgy otthonuk.

Az elhagyatottak néha kellemetlen természetellenes érzést váltanak ki más fajokból. Természetellenes hiszen a holtaknak békében kéne pihenniük, nem pedig köztük sétálniuk. Ennek ellenére a Horda mégis berkei közé fogadta őket. Az előholtak bőrének színe, az egykori élő időből származó bőrszín és a rothadó, szürkülő és feketedő szín között váltakozik. Testük, hol egész, hol pedig hiányos úgy, hogy már kilátszódnak a csontjaik is. Ez leginkább a végtag hajlatokra jellemző. Hajuk általában csimbókokban, összecsomósodva áll, ha még nem hullott ki esetleg teljesen.

ELHAGYATOTT NEVEK

Mivel az elhagyatottak valaha embererk és nemes elfek voltak, ugyan úgy használható e két faj neveinek megalkotása, Vagy visszatérésük után, ha nem emlékeznek valódi nevükre, leolvasva egy sírkőről, vagy kitalálva új nevet alkotnak maguknak.

ELHAGYATOTTAK KASZTJAI

Egy elhagyatott a következő kasztok közül választhat: *Boszorkánymester, Halállovag, Harcos, Mágus, Pap, Szerzetes, Vadász, Zsivány.*

ELHAGYATOTTAK KÉPESSÉGEI

Egy elhagyatott a következő képességeket kapja meg.

Tulajdonság növekedés. Az *Állóképesség (STA)* tulajdonsága +1 értékkel van megnövelve.

Kor. Az elhagyatottak nem öregednek. Az az életév amikor visszahozták őket abban is maradnak.

Jellem. Leginkább önmagukkal foglalkoznak, de nem rosszindulatúak bármennyire is holtak.

Méret. A lény mérete függ attól, hogy milyen alfajhoz tartozik. Így használd az Ember vagy Nemes elf méretet, de biztos a *Közepes* méret.

Sebesség. Egy élőholt alapsebessége 30 láb.

Nyelv. Az elhagyatott ismeri előéletének megfelelő nyelveket, valamint a saját nyelvüket a Zugnyelvet (*Gutterspeak*). Ez a nyelv kevert nyelv a közös, törp és thalassi nyelvekből, ezt használják a zsiványok is.

A sír érintése. Az élőholtak képesek használni egy *Sír érintése* nevű képességet, ami egy 5 láb távolságban lévő lény megérintésével alkalmazható. Az érintés a lény egy életerő kockájának megfelelő Árny sebzést okoz, míg az elhagyatott ugyan ekkora mértékben regenerálódik ez a képesség minden 5. szint után plusz egy kocka mennyiséggel növekedik. (5.szinten 2 kocka, 10.szinten 3 kocka, 15. szinten 4 kocka, 20. szinten 5 kocka). Ez a képesség minden hosszúpihenő alkalmával egyszer használható.

Árnyellenállás. Az élőholtak ellenállnak az *Árny* sebzésnek.

Az elhagyatottak akarat. Az elhagyatottak előnnyel dobnak elbűvölés ellen, valamint varázslat nem tudja elaltatni őket.

Élőholt. Az, hogy előholt vagy bizonyos játékszabályokkal is jár:

- Két lénytípusod van: humanoid és élőholt. Minden olyan esemény, ami valamelyikre hatást tud gyakorolni, rád is hatással lehet.
- Előnnyel dobsz az Élőholtak elűzése hatások ellen.
- Nincs szükséged vízre, élelemre, de szükséged van ugyanúgy alvásra, valamint pihenésre, hogy megszüntesd a kimerültség hatásait.
- Ellenállsz a mérgező hatásoknak és előnnyel dobsz mérgezés ellen, valamint nem betegedhetsz meg.

Kannibalizmus. Eltölthetsz egy percnyi időt, hogy a környezetedben lévő humanoid vagy bestia maradványaival táplálkozz, ami nem régebb óta hulla, mint 1 nap. Ebben az esetben elköltheted a táplálkozási alkalommal az életerő kockáidból, ami azt a hatást adja, mint a rövidpihenő alkalmával töltött regeneráció.

Frakció. A Horda, vagy független.

Főváros. Alváros (Undercity)

ALFAJOK

Az elhagyatottak két csoportra oszthatók. Azokra, akik emberekből és azokra, akik nemes elfekből lettek élőholtakká.

ELHAGYATOTT ELF

Ezek a lények Quel'Thalas nemes-elfjeiből lettek élőholtakká. néhány külön tulajdonságuk van.

Tulajdonság növekedés. Az *Elme (INT)* tulajdonsága +1 értékkel van megnövelve.

Arkáni behatás. Egy elfi élőholt választhat 2 varázstrükköt a *Mágus* varázslat listájából. Ezekhez a varázslatokhoz. az *Elme (INT)* tulajdonság a módosítója.

Thalassi tudás. Képzettek az *Arkáni ismeretek* szakértelemben.

Nyelv. Beszélik a Thalassi nyelvet.

ELHAGYATOTT EMBER

Ezek a lények valaha Lordaeron dicső népét alkották. Így emberi mivoltuk nagyon hasonlít a viharváradi még élő emberekéhez.

Tulajdonság növekedés. Egy tulajdonság szabadon növelehető +1 értékkel.

Képesség. Egy szabadon választott képességgel (*Feat*) kezdenek.

Szakértelem. Egy szabadon választható szakértelemben jártasak.

Nyelv. Beszéli egy szabadon választott nyelvet.

ÉJ-ELF (NIGHT-ELF)

„Elune-Adore (Elune legyen veled!)"

Az elfek Azeroth világának legősibb lakói. Évezredek óta élnek ezen a világon, és évezredeket is élhetnek le. Szinte teljesen együtt élnek a világgal. Az ősök háborúja előtt is szétváltak már, különböző alfajokra, de tisztában vannak származásukkal a trolloktól. Az ősök háborúja után viszont teljesen visszavonulva éltek Kalimdor földjén, amíg a harmadik nagy háborúban találkoztak az emberekkel és orkokkal. Felvették újra a harcot a Lángoló Légióval szemben, de nagy árat fizettek érte. A Nordrassil világfa elvesztése után a gyógyírt keresve beléptek a Szövetségbe és erejüket felhasználják, hogy megmentsék a világukat fenyegető veszélyektől.

Az elfi nemzettségek kicsit magasabbak, mint az átlagemberek. Bőrük színe a kék árnyalataitól az egészen a lilás színig megtalálhatók. Szemük a természeti mágia erejétől fényben izzik, de nem számottevő annyira ez a fény, hogy a sötétben bárki láthassa közeledésüket. Hajuk színe a világos zöldtől egészen a mélykék színeiig pompázik, akárcsak arcszőrzetük. Elszakadva troll őseiktől megváltoztak ujjaik és lábujjaik 5re fejlődött az évezredek során, orruk is normális. Egyetlen közös jellemzőjük már csak a hosszú hegyes fülük maradt, mely akárcsak a trolloknak koponyájuktól inkább hátra felé áll, minthogy felfele nemes-elf rokonaiknak.

ÉJ-ELF NEVEK

Az éj-elf nevek különleges jelentéssel bírnak. A keresztnevek egy elf szóból, vagy egy hős nevének átalakított változata. A családneveik a családjuk többezer éves vérvonalát tükrözi.

Férfi nevek: Ilthilior, Mellitharn, Khardona, Andissiel, Mardant, Tanavar, Sillarn, Gasul, Asydrin, Lanoth

Női nevek: Keina, Deliantha, Meridia, Freja, Alannaria, Nevarial, Evi, Nyrcarieth, Ethush

Család nevek: Moonblade, Glaivestorm, Proudstrider, Oakwalker, Nightwing, Staghorn, Bladeleaf, Deeprunner

ÉJ-ELF KASZTOK

Egy éj-elf a következő kasztokat veheti fel:

Halállovag, Harcos, Mágus, Pap, Szerzetes, Vadász, Zsivány.

ÉJ-ELF KÉPESSÉGEK

Egy éj-elf a következő képességeket kapja. Minden alfajra vonatkozik.

Tulajdonság növekedés. Az éj-elf +2 értéket kap az *Ügyesség (AGI)* tulajdonságához.

Kor. Az elfek élettarma másabb, mint az embereké, bár nagyjából 15 – 20 éves korukban érik el a testi felnőttkort, ámbár az elfek felnőtté válása mégis inkább spirituálisabb folyamat. Így valójában 300 év körül érik el a felnőtté válásukat és képesek voltak többezer évig is élni, amíg állt a világfa. Azóta csak pár száz maximum egy-két ezer évet élnek.

Jellem. Az elfek jelleme nagyon változatos és így a hovatartozásuk is alfajonként változik.

Méret. Az elfek körülbelül 6 – 8 láb közti magasságban változnak, így *Közepes* méretűek.

Sebesség. Az elfek alapsebessége 30 láb.

Árnybaolvadás: Egy éj-elf akkor is megpróbálhat elrejtőzni, ha csak homályos látásviszonyok vannak.

Elf harci képzés. Az elfek képzettek a rövidkard, hosszú íj, vívótőr, rövid íj, holdsarló, holdkard, csatasarló használatában.

Éles érzék. Az elfek képzettek az *Észlelés (Lélek (SPI))* szakértelemben.

Misztikus érzék. Az elfek, a mágiával való együtt élés miatt, jól ismerik a mágikus tárgyakat. Amikor egy elf megpróbálja megállapítani egy mágikus tárgy eredetét *Elme (Arkáni ismeret)* próbával, képzettnek minősül (ha nem az benne), vagy kétszer adhatja hozzá a képzettségi bónuszát a próbához.

Misztikus tudományok. Az éj-elf fajok eléggé jártasak a misztikus tudományokban, így +1 faji módosítót kapnak a *Tekercsírás* mesterséghez.

Sötétlátás. Az elfek a sötét homályos erdőségekben való életmódjuk miatt hozzászoktak a fény hiányához, így rendelkeznek a *Sötétlátás* képességével. Az elfek 60 láb távolságig látnak a sötétben és félhomályban.

Frakció. Lásd alfajok leírása.

Főváros. Lásd alfajok leírása.

ÉJ-ELF ALFAJOK

Az éjelfeknél alfajról beszélhetünk. Azokról, akik Kalimdor földjén éltek a Kaldorei, és azokról, akik a Széttört szigeteken éltek Suramar földjén az Éjszülöttek.

KALDOREI – ÉJ-ELF (NIGHT-ELF)

A kaldorei elfek azok az elfek akiket Azerothon valójában éj-elfnek hívnak. Kalimdor ősi földjén éltek elvonultan az Ősök háborúja után. Leginkább Druidista vallást követnek.

Kasztok. Egy éj-elf felveheti kasztként a *Démonvadász, Druida,* kasztokat.

Tulajdonság növekedés. Az éj-elfeknek a *Lélek (SPI)* tulajdonsága +1 értékkel van megnövelve.

Nyelvek. Az éj-elfek tudnak majdnem minden elfi dialektusban beszélni, mert nagyon hasonlóak egymáshoz, de ragozatlan alakban értik egymást, valamint egy-egy szó teljesen más jelentéssel bír a nyelvekben. Egy éj-elf a Darnassi és a Közös nyelvet beszéli.

Elune érintése: Ha egy éj-elf kritikus találatot ér el újradobhatja az egyik sebzési kockát, ha akarja. Az új dobás értékét kell használnia.

Gyorsaság: Az éj-elfek egyszer használhatják a Kitérés cselekedett, mint bónuszcselekedetet körönként egyszer.

Természeti ellenállás. Az éj-elfek ellenállnak a *Természeti* sebzések valamelyikének. Ez szabadon megválasztható.

Frakció. Az éj-elfek elég zárkózottak, de vagy a Szövetséghez tartoznak, vagy függetlenek.

Főváros. Darnassus

ÉJSZÜLÖTTEK (NIGHTBORNE)

Az éjszülöttek olyan éj-elfek, akik az ősök háborúja után az Elveszett szigeteken maradtak. Azóta a világ Széttört-szigetek néven ismeri ezt a helyet. Bőrük sokkal inkább sötét kék tónusban pompázik, mint az éj-elfeké, valamint hajuk is eléggé kiszürkült.

Kasztok. Az éjszülöttek felvehetik a következő kasztot kezdéskor: *Boszorkánymester.*

Tulajdonság növekedés. Az éjszülöttek *Elme (INT)* tulajdonsága +1 értékkel van megnövelve.

Nyelv. Rokonaikhoz hasonlóan megértik az összes elf dialektust, de sajátjuk is van Shalassi, valamint elköteleződésük miatt beszélik az Ork nyelvet.

Arkáni ellenállás. Az éjszülöttek ellenállnak az *Arkáni* sebzés ellen.

Arkáni hullám. Az éjszülöttek használhatnak egy *Arkáni hullám* nevű képességet, amely 15 láb sugarú körben minden ellenséges lényre 1d4+1 arkáni sebzést okoz. Ez minden 4. szint után plusz egy kockával növekedik (4.szinten 2d4+1, 8.szinten 3d4+1, 12.szinten 4d4+1, 16.szinten 5d4+1, 20.szinten 6d4+1). Ez a képesség minden rövid vagy hosszúpihenő alkalmával egyszer használható.

Mágikus affinitás. Az éjszülöttek minden olyan sebzés esetén, amelyet Arkáni sebzéstípussal okoznak +1 sebzés értéket okoznak. Ez a sebzés az *Arkáni hullám* képességnél már fel van tüntetve.

Frakció. Az éjszülöttek rokonaikkal ellentétben a Hordához pártoltak, vagy semlegesek.

Főváros. Suramar város.

EMBER

„Járj dicsőséggel, barátom!"

Az emberek, Azeroth népei közt, a legfiatalabbak, de a legnépesebbek. Rövidebb életük miatt, sokkal jobban igyekeznek, hogy hatalmas birodalmakat alapíthassanak, vagy mágikus tanulmányaikat gyarapítsák. Ez az agresszív és kíváncsi természet okozta, hogy az emberi nemzetek igen fontos szerepet játszanak aktívan a világ alakulásában. Emberként értékelik az erényeket, a becsületet és a bátorságot, de akárcsak minden más faj, igen fontos számukra a hatalom és gazdagság is. Nagyon hosszú ideje harcolnak a sötét erőkkel és el is veszítették legnagyobb királyságaikat ennek áraként. Ezek a veszteségek a lelkük mélyéig beültek így sokszor inkább harcos nézetet vallanak a diplomáciában is – először lesújt, aztán kérdez. A Szent Fénybe vetett hitük segítségével a legnehezebb harcokat is túlélték a Horda vagy a Lángoló Légió ellen. Több királyságból is származhatnak, legyen az akár az romokban álló egykor dicső Lordaeron, a Kul Tiras-i sziget-nemzetek, az Alterac-i hegyvidékek, Viharfok (Stromgrade) fennsíkjai, az újjáépített főváros Viharvárad, vagy más nemzetek. A tragédiák ellenére, az emberi faj erős és bátor maradt – összefogva, hogy erős nemzetet alkossanak, megerősítsék királyságukat. A háborús évek megkeményítették az embereket, így sokkal határozottabbak, mint valaha. Köszönhetően a fiatalos ambíciójuknak és rugalmasságuknak, ők lettek a Szövetség vezetői.

Az emberek kinézete épp olyan változatos akár jellemük. Bőrük színe a szinte már feketének ható sötétbarnától, a hófehérnek ható fakóig megtalálható. Az emberek amennyire hasonlítanak egymásra, annyira különböznek is. Hajuk a vörös, szőke, barna vagy fekete színeiben pompázik, akárcsak arcszőrzetük, bár ezek öregkorukra elveszítik színüket és a szürke vagy fehér árnyalatait veszik fel.

EMBERI NEVEK

Az emberi nevek nagyon sokrétűek. Felmenőik foglalkozásából, származásából vagy egyszerűen ragadványként kaptak családneveket, amiket századok óta használnak és férfiágon örököltetnek.

Férfi nevek: Gorm, Haldan, Lechdan, Manath, Radulf.

Női nevek: Ardare, Karima, Palinai, Ryla, Wilimai.

Család nevek: Renn, Townguard, Silversmith, Runetouch.

EMBER KASZTOK

Emberként a következő kasztok közül választhatsz:

Halállovag, Harcos, Mágus, Pap, Szerzetes, Vadász, Zsivány

EMBER KÉPESSÉGEK

Az embereket nehéz általánosítani, de egy emberi karakter a következő képességeket kapja.

Tulajdonság növekedés. Két különböző tulajdonság szabadon választhatóan növelhető +1 értékkel.

Kor. Az emberek körülbelül 15 éves korukban érik el a felnőtt kort és 80 év körül élnek.

Jellem. Az emberek nem egy kifejezett faj, akikre jellemző lenne bármilyen személyiség jegy, a legrosszabbtól a legjobbig megtalálható köztük bárki.

Méret. Nagyon változatos test alakjuk van, de mindegyikük 5 – 6 láb magas. Függetlenül ettől *Közepes* méretűek.

Sebesség. Az alapsebességük 30 láb.

Nyelv. Az emberek, mivel sok fajjal találkoznak, és a legnépesebbek, így: Közös és egy választott nyelv

Képesség. Egy szabadon választható *Képességgel (Feat)* kezdhetnek, ha elérik az előfeltételt.

Szakértelem. A sokrétűség miatt egy szabadon választható szakértelemben, valamint egy mesterszerszám használatában (kivéve: alkimista, bűvölő, feltaláló) jártas egy ember.

Minden ember önmagáért. Az emberi erős lélekjelenlét lehetővé tesz egy *Minden ember önmagáért* nevű képességet, amely minden hosszú pihenő alkalmával egyszer használható. A képesség lehetőséget ad egy mentődobást megerősítésére egy *Elbájolt/Elbűvölt, Eszméletlen* vagy *Kábult* állapotot kiváltó mágikus hatás ellen, vagy megtörésére. A képesség használatát a dobás előtt kell jelezni, ekkor a dobáshoz *+1d4* módosító használható.

Fővárosuk: Viharvárad (Stormwind).

Frakció: A Szövetség vagy független.

SZÁRMAZÁS

Az embereknél nem alfajokról, hanem származásokról beszélünk. Az utolsó négy megmaradt nagy királyság, amiből származhatnak az Dalaran, Gilneas, Kul Tirai vagy Viharvárad.

DALARANI SZÁRMAZÁS

A dalarani emberek egy büszke nép és az emberek között a legjobb mágusok. Mély szenvedéllyel tekintenek az ismeretlen megismerésére a tudásra.

Kaszt. Egy dalarani felveheti a *Boszorkánymester, Paplovag* kasztokat.

Tulajdonság növekedés. Az *Elme (INT)* tulajdonságod +1 értékkel van megnövelve.

Dalaran gyermeke. Egy dalarani ember a tudásáról híres, szinte minden dalarani tud varázsolni valamilyen szinten, így ismer egy szabadon választott bűbájt a Mágus listájáról. Az *Elme* a varázslói tulajdonságod.

Fényes elme. Egy dalarani jártas a *Történelem* vagy *Mágiaismeret* szakértelemben.

GILNEAI SZÁRMAZÁS

Gilneaiként a Worgenek földjéről származol, téged elkerült az átok, lehet, hogy nem tartózkodtál ott akkor, és azóta sem, mióta lezárták az országot. Vajon történhetett valami? De ismeretes vagy a vadálatokkal és a lőfegyverekkel.

Kaszt. Egy gilneai felveheti a *Boszorkánymester, Paplovag* kasztokat.

Tulajdonság növekedés. Az *Lélek (SPI)* tulajdonságod +1 értékkel van megnövelve.

Fegyveres ismeretek. Képzett vagy a lőfegyverek használatában.

Gilneas gyermeke. Jártas vagy az *Állatok kezelése* szakértelemben.

Kitartás. Sokkal kitartóbb vagy mint bármely más nemzet gyermeke, élénkebb a figyelmed is, így előnnyel dobhatsz egy mentődobást, amely a kasztod által meghatározottak egyike. Például *Harcos* esetén ezek egy *Erő* vagy *Állóképesség* alapú mentődobások valamelyike. Te választod ki, hogy ezt mikor teszed meg, de ezt a dobás előtt kell kijelentened. Ezt a képességedet minden hosszúpihenő alkalmával egyszer használhatod.

KUL-TIRAI

A Kul-Tirai emberek a tenger gyermekei. A Lordaeron és Khaz Modan közti öbölben található Kul-Tiras szigetvilága, mely egy hatalmas hajós nemzet. A Harmadik háborút követően elzárkóztak a külvilágtól később a Légió legyőzése után a Szövetség oldalán csatlakoztak. Egy Kul-Tirai sokkal erősebb test felépítésű ember, mint bármely más nemzet képviselője.

Kaszt. Egy kul-tirai felveheti a *Druida, Sámán* kasztokat.

Tulajdonság növekedés. Az *Állóképesség* tulajdonságod +1 értékkel van megnövelve.

A tenger gyermeke. Egy Kul-Tirai kétszer annyi ideig képes visszatartani a levegőjét úszás közben, mint amennyire bármely más nép tagja képes lenne, továbbá úszási sebességük 40 láb.

Az ősi tengerész dere. A Kul-Tirai emberek sokkal ellenállóbbak a hidegnek és a természeti hatásoknak, Így ellenállással bírnak a *fagy* és *egy szabadon választott természeti* sebzésnek.
Jól irányzott csapás. Egy Kul-Tirai ember képzett a pusztakezes harcban, amelynek sebzése így 1d4 zúzó sebzés lesz, továbbá amikor puszta kézzel harcol és a találat sikeres, bónuszakcióként megpróbálhatja megragadni ellenfelét.

VIHARVÁRADI SZÁRMAZÁS
Az utolsó megmaradt emberi királyság gyermeke vagy, ma is őrzöd a Keleti Királyságok Szövetségét ereidben. A leg sokrétűbb emberi népcsoport vagytok mind közül.
Kaszt. Egy viharváradi felveheti a *Boszorkánymester, Paplovag* kasztokat.
Tulajdonság növekedés. Egy szabadon választott tulajdonságod +1 értékkel van megnövelve.
Diplomácia. Az emberek diplomáciai érzékük miatt előnnyel dobnak *Meggyőzés* próbát, akár képzettek benne, akár nem.
Talpon maradás. Képzett vagy egy mentődobásban, amelyek az *Erő (STR), Ügyesség (AGI), Állóképesség (STA)* valamelyike. szabadon választható.
Viharvárad gyermeke. Képzett vagy két szabadon választható harci fegyverben, amely nem rendelkezik az *„egyedi”* jelzővel.

GNÓM

„Imádunk feltalálni!"

A gnómok az egyik legmókásabb faj, megszállottja a technologiának és szerkentyűknek. Eredetileg Új Mütyürfalva városából származtak, amelyet Nagy Szerelő Mekkatorque elpusztított, hogy megpróbálja megmenteni egy támadó hadseregtől. A gnómok rengeteg dolgok találtak fel és segítették a Szövetséget a Második háborúban. Ők talán a legjobb szerelők és féltalálók, talán csak a goblinok vetekedhetnek szaktudásukkal. A legtöbben Gnomeregan pusztulása után Khaz Modan földjein élnek.

A gnómok alacsony termetű lények. Olyanok akár az emberek, de azoknak csak derékig érnek. Bőrük, hajuk ugyan olyan változatos akár az embereké vagy a törpöké. Kicsiny termetük sokszor hasznos lehet a harcban, ha át kell mászni egy sárkány vagy egy nagyobb méretű lény felett, vagy akár akkor is, ha egy embernek, vagy orknak túl szűk lenne lenne a falban lévő repedés átsurranni.

GNÓM NEVEK

A gnóm szülök a gyerekeket születésükkor nevezik el, valamint családneveik, valamely ősük nagy tette után vándorol rajtuk keresztül. Minden gnóm körülbelül 30 éves koráig tartja meg a nevét miután apró termetük miatt próbálnak ők is folyton bizonyítani és újat alkotni.

Férfi nevek: Grobnick, Kazbo, Hagin, Snoonose, Mikosh, Kebos, Otlak, Ciklin, Therlick, Finlis, Iklirn

Női nevek: Beggra, Nefti, Sorassa, Gamash, Biskil, Munkull, Inku, Fixi, Mekin, Mitkla, Dapeek

Család nevek: Spinpistol, Airslicer, Bombtosser, Greatgear, Togglefield, Luyckbreak, Stormhammer

GNÓM KASZTOK

Egy gnóm a következő kasztok közül választhat: *Boszorkánymester, Halállovag, Harcos, Mágus, Pap, Szerzetes, Vadász, Zsivány*

GNÓM KÉPESSÉGEK

Egy gnóm a következő képességeket kapja.

Tulajdonság növekedés. A gnómok +2 *Elme (INT),* valamint +1 *Karizma (CHA)* értékkel rendelkeznek.

Kor. A gnómok 30-as évek másodikfelében érik el a felnőttkort és körülbelül 350 évig élnek.

Jellem. Legtöbbjük eszes, és jószívű. Nagyszerű feltalálók.

Méret. A gnómok 3-4 láb magasak és nem is túl nehezek, így a méretük *Kicsi*.

Sebesség. A gnómok alapsebessége 25 láb.

Nyelv. A gnómok beszélik a Közös, Törp és saját Gnóm nyelveiket.

Éles elme. A gnómok előnnyel dobnak minden *Elme (INT)* mentődobást mágikus hatások ellen.

Feltaláló. A gnómok képzettek a mérnökeszközök használatában. A gnómok +1 faji módosítót kapnak a *Gépészet* mesterséghez. Az eszközöket használva, 1 óra idő és 10 arany értékű alapanyag használatával építhetnek egy Piciny méretű mechanikus eszközt (AC 5, HP 1). Az eszköz 24 óra elteltével megszűnik működni (amíg 1 órát rá nem szánnak a javítására), vagy amíg egy akciót arra nem szánnak, hogy szétszedjék. Szétszedés esetében az alapanyagok visszanyerhetők. Egyszerre három (3) ilyen eszköz működhet, és három (3) különböző típusú eszköz létrehozás közül választhatnak:

1. *Mechanikus játék*: Ez a játék egy állat, szörny, személy alakjában jelenik meg. Akár egy béka, murlock, madár, sárkány vagy katona is lehet. Ha a földre helyezik a játék minden körödben 5 láb sebességgel mozog véletlenszerű irányba (1d8 által meghatározni az irányt, órajárásával ellentétesen, 1-es amerre az őt létrehozó karakter néz, 3 – tőle balra, 5 neki hátra, 7 tőle jobbra, valamint köztes irányokba is mozoghat)
2. *Tűzijáték-box*: Ez a kis eszköz kis tűzijátékokat lő ki, mellyel akár egy gyertya, fáklya vagy tábortűz is begyújtható. Ezt használni ilyen módszerre egy akcióba kerül.
3. *Zenedoboz*: Ez a dobozka kinyitása egy dallam lejátszását indítja el átlagos hangerőn. A doboz befejezi a lejátszást, ha a dal végére ér, vagy becsukják a fedelét.

Kézműves ismeretek. Ha egy gnóm bármilyen tárgy eredetét, történetét próbálja megállapítani egy *Elme (Történelmi ismeretek)* próbával akkor, ha nem képzett, hozzáadhatja, ha képzett kétszer adhatja hozzá a képzettségi bónuszát a próbához.

Sötétlátás. Földalatti életmódjuk miatt a gnómok nagyon jól látnak a félhomályban és a sötétben 60 láb távolságis. Nem tudják megkülönböztetni a színeket, így csak a szürke árnyalatiban látnak.

Frakció. A Szövetség, vagy független.

Fővárosuk: Vaskohó (Ironforge), de lehet Gnómeregan is.

GNÓM ALFAJOK

A gnómok két alfajra csoportosíthatók. Sokáig csak egyet ismertek Azeroth világában, de mióta kitört a legutóbbi nagy háború a világért, a gnómok találkoztak rég eltűnt rokonaikkal. A gnómok két alfaja a Keleti kriályságbeli és Mechagnóm.

KELETI KIRÁLYSÁGBELI GNÓM

Azeroth földjén a Keleti Királyságokban honos gnóm nemzet volt sokáig ismeretes. Ezek a gnómok hosszas szövetségben éltek mindvégig az emberekkel és törpökkel egyaránt. A Szövetség hű segítői és feltalálói.

Arkáni ellenállás. A gnómok ellenállnak az *Arkáni* sebzéstípusnak.

Szabaduló művész. A gnómok előnnyel dobnak minden sebességcsökkentő hatás, vagy mozgásképtelenséget okozó hatás ellen.

Ügyes ujjak. A gnómok képzettek a *Kézügyesség* szakértelemben, valamint a mérnökeszközök használatában.

MECHAGNÓM

A mechagnómok elszigetelve éltek Mechagon szigetén, ahol rengeteg kísérletet végezve szinte már-már gépszerűvé formálták magukat. Az egyensúlyt keresve hús és gép között visszatértek az elszigeteltségből és a Szövetség mellett szálltak harcba.

Harci Elemzés. Egy Mechagon, ha ugyan az ellen az ellenfél ellen küzd folyamatosan, minden harmadik körben használhat +1d4 kockát arra, hogy vagy a támadó vagy sebzési dobásást felerősítse. A képesség használatát az adott támadási dobás előtt (d20) kell kijelentenie, hogy mikor használja. Ez a képesség az *Elme (INT)* tulajdonság módosítójának mértékben használható minden hosszú vagy rövidpihenő alkalmával. Itt a tulajdonságmódosító a különböző lények számát határozza meg.

Mesterember. A mechagnómok mechanikai átalakításaik miatt, képesek felhasználni saját alketrészeiket, hogy pótolják egy mesterség űzése közben a mesterség eszközét.

Üzembiztos vészhelyzet. Egy mechagnóm képes arra, hogy ha az életének negyedén (lefelé kerekítve) vagy az alatt állnak életpontjai belső javítást végezzen a teljes körének cselekedeteiért a mozgáson kívül. Ekkor +1d4 + *Állóképesség* módosítónyi életpontot regenerálódik. Ez a képesség az *Állóképesség (STA)* módosítójának mértékben használható, minden hosszúpihenő alkalmával.

GOBLIN

„Az idő pénz barátom."

Valaha saját szülőföldjükön a dzsungel trollok rabszolgáiként élő lények, egyetlen tevékenysége a bányászat volt. A Kajaro hegy vulkanikus belsejéből kaja'mite darabokat kellett felhozniuk, de a különös érc még különösebb hatással volt az apró zöld lényekre. Megnövelte az inteligenciájuk így azok titokban szervezkedve, különböző eszközöket létre hozva, felkelésükkel elfoglalhatták otthonukat Kezant

Egy feltörekvő birodalmat építettek az egykori bányák helyén, de a növekvő érchiány miatt intelligenciájuk már nem volt olyan magas. A zseniális mérnöki képességeik lelassultak, munkáik összecsapottak, elkapkodottak voltak. A mérnökség helyébe lassan a kapzsiság lépett, így új mesterséget választottak, a kereskedelmet. Egész Azeroth legjobb kereskedőivé fejlődtek.

A goblinok a gnómokkal egymagasságú lények. Bőrük a zöld szín szinte minden árnyalatában fellehető, sőt néha már egészen el okkeresedik. Fülük és orruk hatalmas és horgas akárcsak a trollokké, annyi különbséggel, hogy füleik inkább oválisabb alakú koponyájuktól oldalra áll el. Hangjuk rekedtes, néha már fülsértő, de ez egy nagyváros nyüzsgésében nem annyira számot tevő.

GOBLIN NEVEK

Minden goblinnak van kereszt és családneve. A családnevük valamely ősük eredményét tükrözi, vagy ha úgy gondolják, hogy nagyobb dolgot értek el, mint ősük, akkor lecserélik azt.

Férfi nevek: Nees, Ford, Joxdeld, Zatval, Fivinkle, Bova, Geevegbix, Rolaz, Ixa, Saz, Menzen, Gilmaxle

Női nevek: Trutte, Meez, Kleqe, Suva, Tweedo, Cynmee, Twinkle, Klasi, Teexma, Ninzi

Család nevek: Brokenblast, Shifttale, Saltsnipe, Deadknob, Nifttweak, Cogbeast, Slyfire, Manbelt

GOBLIN KASZTOK

Egy goblin a következő kasztokat veheti fel kezdéskor: *Boszorkánymester, Halállovag, Harcos, Mágus, Pap, Sámán, Vadász, Zsivány.*

GOBLIN KÉPESSÉGEK

Egy goblin a következő képességeket kapja.

Tulajdonság növekedés. Az *Elme (INT)* +1 értékkel, valamint a *Karizma (CHA)* +2 értékkel van megnövelve.

Kor. A goblinok 20as évek körül érik el a felnőttkort, és nem igazán élnek tovább 1 évszázadnál.

Jellem. A legtöbb goblin leginkább kapzsi. Imádják az aranyat, de ha harcolni kell akkor kiálnak magukért, nem feltétlen gonoszok, csak inkább magukkal és gazdagságukkal törődnek.

Méret. A goblinok 3 – 4 láb magasak és nem is túl nehezek, így *Kicsi* méretűek.

Sebesség. A goblinok alapsebessége 25 láb.

Nyelv. A goblinoknak saját nyelve van, amit Goblinnak hívnak, ezenfelül kereskedő múltjuk miatt beszélik a Közös és Ork nyelveket, valamint +1 szabadon választható nyelvet.

Az idő pénz. Egy bónusz cselekedetként parancsolhatsz egy társadnak, hogy mozogjon. Ez a lény használhatja a reakcióját arra, hogy mozogjon anélkül, hogy kényszerített támadás áldozata legyen, viszont a következő körében csak fele mozgási mennyisége lesz. Ezt a képességet rövid- vagy hosszúpihenőnként egyszer használhatod.

Legjobb üzlet, bárhol. A goblin előnnyel dob, ha meg akarja állapítani egy tárgy értékét, vagy alkudozni akar egy élőlénnyel.

Mechanikai tudás. A goblinok képzettek a lőfegyverek használatában.

Rakéta öv. A goblinok magukkal hordanak egy rakétákat tartalmazó övet. az öv a következő két féle képen használható:

- **Rakéta zárótűz.** A goblinok technológiai ismereteiknek köszönhetően és fegyvergyártásban elért eredményeik képen, mindig maguknál hordanak egy övet, amely naponta egyszer egy rakéta zárótüzet képes kilőni magából. Ennek távolsága 30 láb, sebzése 1d4 tűz. Ez a képesség minden 5.szint után plusz egy kockányit sebez (5.szinten 2d4, 10.szinten 3d4, 15.szinten 5d4, 20.szinten 6d4).
- **Rakétás ugrás.** A rakétás öv használható arra, hogy a goblin maximum 15 láb magasságig felrepítse. ami 2 körig használható, ha addig nem szál le annak megfelelően sebzést szenvedhet.

A rakétás öv minden rövid-, vagy hosszúpihenő alkalmával egyszer használható.

Sötétlátás. A goblinok rendelkeznek a *Sötétlátás* képességgel, így 60 láb távolságig látnak mind sötétben, mind félhomályban. Sötétben nem tudják megállapítani a színeket, így csak a szürke árnyalataiban látnak.

Találékony. A goblinok képzettek egy szabadon választható szakértelemben, vagy mestereszköz használatában.

Vegyészmester. A goblinok +1 faji módosítót kapnak az *Alkímia* mesterséghez.

Frakció. Független, vagy Horda

Főváros. Kezan

NEMES-ELF (HIGH-ELF)

„Anu belore dela'na! (Az örök nap vezessen minket!)

A nemes elfek évezredekkel ezelőtt alakultak ki, éj-elf rokonaikból. Mindig is pökhendibbek voltak. Az ősök háborúja után a legtöbbjük a Keleti-Királyságok területén éltek, Queal-Thalas Örökzöld erdeiben. Megtörve az élőhalott Ostor (*Scourge*) megtépázásától és Arthas herceg árulásától a gyógyulást keresve az Arkáni mágiától a Fel mágiához fordultak és szövetkeztek Illidan Stormragerel. Ezután a Szövetség újabb árulást követett el ellenük, így egy rövid elzárkózott élet után a Horda tagjaiként léptek be ötödik fajként.

Hasonlóan éj-elf rokonaikhoz, teljesen emberszerűek leszámítva korukat és képességeiket. A nemes-elfek kicsit alacsonyabb az átlagembernél, de ezt a rövidséget kárpótolja hosszú hegyes fülük, amely felfele áll koponyájuk mellett. Szemeik annak megfelelően fénylenek, milyen mágiától függenek, ha arkánitól akkor kékes, ha a fel mágiától akkor zöldes fényben izzik, de nem eléggé ahhoz, hogy sötétben észrevehető lenne. Bőrük inkább világos, hajuk viszont a hófehértől az arany, vörös, barna színeken át a feketéig különböző lehet, akár csak arcszőrzetük.

NEMES-ELF NEVEK

A nemeselfek, mivel hasonló civilizáció az emberekhez, neveiket hasonló módon is kapják, mint az emberek, ámbár minden névnek megvan a maga jelentése.

Férfi nevek: Mariel, Athaniar, Anandor, Tharama, Viridiel, Malanior.

Női nevek: Anarial, Freja, Driana, Coria, Alanassori, Azshara.

Család nevek: Boughstrider, Dawnblade, Lightbringer, Morningray, Suntreader.

NEMES-ELF KASZTOK

Egy nemes-elf a következő kasztokat veheti fel: *Boszorkánymester, Halállovag, Harcos, Mágus, Pap, Szerzetes, Vadász, Zsivány*

NEMES ELF KÉPESSÉGEK

Egy nemes-elf a következő képességeket kapja. Minden alfajra vonatkozik.

Tulajdonság növekedés. A nemes-elf +1 értéket kap az *Ügyesség (AGI)* tulajdonságához, és +2 értéket az *Elme (INT)* tulajdonságához.

Kor. Az elfek élettarma másabb, mint az embereké, nagyjából 60 éves korukban érik el a felnőttkort és pár száz évig élnek.

Jellem. Az elfek jelleme nagyon változatos és így a hovatartozásuk is alfajonként változik.

Méret. Az elfek körülbelül 6 láb körüli magasságban változnak, így *Közepes* méretűek.

Sebesség. Az elfek alapsebessége 30 láb.

Nyelvek. A nemes elfek megértenek minden elfi dialektust, bár úgy tűnhet számukra, hogy ragozatlan, és némely szavak teljesen más jelentéssel bírnak. Az emberekkel való évezredes kapcsolataik miatt beszélik a Közös nyelvet. Így a következő nyelveket beszélik: Thalassi, Közös.

Arkáni behatás. A nemes elfek, arkáni mágiával való kapcsolatuk miatt képesek naponta egyszer 1.szinttől a *Pengeőr* varázslat használatára, 3.szintől, pedig az *Arkáni lövedék* használatára. Ez a képesség hosszúpihenőnként egyszer használható. Az Elme tulajdonság a varázs használói tulajdonságuk.

Elf harci képzés. Az elfek képzettek a hosszú íj és a sin'dorei csatasarló használatában.

Nemes-elfi örökség. Az nemes-elfek előnnyel dobnak a bűvölés ellen, és mágia nem altatja el őket.

Ősi tudástár. Az elfek képzettek egy kiválasztott szakértelemben: *Arkáni ismeretek, Hit ismeretek, Megérzés, Érzékelés*

Frakció. Lásd alfajok leírása.

Főváros. Lásd alfajok leírása.

NEMES-ELF ALFAJOK

A nemes-elfek két külön alfajra bonthatóak, vannak, akik az Örökzöld erdőségben éltek, és csatlakoztak a Hordához ők a Vér-elfek, valamint van egy kisebb csoportjuk, akik elvonultak, elmentek a Keleti Királyságok földjeiről és megpróbálták megtanulni használni az *Üresség (Void)* mágiáját ők az Üresség-elfek.

ÜRESSÉG-ELF (VOID-ELF)

Az üresség elfek elvonultak a világ elől teljesen azután, hogy Arthas herceg felperzselte a nemes-elfek földjeit. Majd több év gyakorlás után vezetőjük Aleria Windrunner megtanulta használni az Üresség mágiáját és megtanította annak a kis nemzetségnek, akik vele tartottak. Magukat Üresség-elfeknek hívva a Szövetséghez csatlakoztak. Bőrük inkább szürke, mint bőrszín, hajuk pedig inkább sötétebb színekben pompázik és némely tincsen felfénylik az Üresség mágiája.

Árny ellenállás. Az üresség-elfek ellenállnak az *Árny* sebzés ellen.

Entrópiás ölelés. Az üresség elfek használhatnak egy *Entrópikus ölelés* képességet, ami 1d6 árnysebzést, vagy gyógyítást okozhat egy 10 lábon belül álló lénynek, lehet az barátságos vagy ellenfél. Ez a képesség minden 5. szint után plusz egy kockával növekedik. (5.szinten 2d6, 10.szinten 3d6, 15.szinten 4d6, 20.szinten 5d6). Ez a képesség hosszúpihenőnként egyszer használható.

Természetfölötti nyugalom. Az üresség elfek ha varázsolnak és a varázslat fenntartásához koncentráció szükséges, minden hosszúpihenő alkalmával egyszer előnnyel dobhatnak annak fenntartására.

Térbeli hasadék. Egy üresség-elf képes egy dimenzió kaput nyitni egy hosszú, vagy rövidpihenő alkalmával. A hasadék elteleportálja maximum 30 láb távolságra. Ha a kiválasztott területen lény ál akkor a legközelebbi üres területre teleportálódik, de nem lehet messzebb mint 30 láb.

Frakció. Szövetség, vagy független.

Főváros. Konkrét fővárosuk nincs.

VÉR-ELF (BLOOD-ELF)

A vér-elfek az arkáni mágiától függtek kezdetben, majd rátaláltak a Fel mágiára, melytől még ma is nehezen szabadulnak. Hitük szerint követik a Szent fényt így erős Paplovagok is vannak köztük, de inkább mágiával foglalkoznak.

Kasztok. Egy vér elf felveheti még a *Démonvadász, Paplovag* kasztok is.

Nyelv. A vér-elfek a Hordához való tartozásuk miatt beszélik az Ork nyelvet.

Arkáni affinitás. A vér-elfek +1 faji módosítót kapnak a *Bűvölés* mesterséghez.

Arkáni ellenállás. A vér-elfek ellenállnak az *Arkáni* sebzéstípusnak.

Arkáni vihar. A vér-elfek képesek használni egy *Arkáni vihar* nevű képességet, amely 10 láb sugarú körben, minden ellenséges lényt elnémít 1 percre. Valamint 1d4 arkáni sebzést okoz egy kiválasztott lénynek. Ez minden 4. szint után plusz egy kockával növekedik. (4.szinten 2d4, 8.szinten 3d4, 12.szinten 4d4, 16.szinten 5d4, 20.szinten 6d4). Ezt a képességet minden rövid- vagy hosszú pihenő alkalmával egyszer használhatják.

Frakció. Horda, vagy független.

Főváros. Ezüsthold város (Silvermoon City)

ORKOK

„Vér és vihar!"

Az ork egy igazi büszke nép volt. Dreanor világából származtak a törzsiség volt rájuk jellemző. Zöldellő és gazdag világuk viszont elbukott. Sargeras az őrült titán áldozatául esett ez a világ is, mint megannyi. Gul'dan árulását követően az orkok tudtukon kívül kerültek a Lángoló Légió és a Fel mágia uralma alá, hogy felhasználják őket Azeroth világának elfoglalására. Az Első és Második háború ezen valamikor békés faj és az azerothi népek közt zajlott. Míg végül szolgasorba taszították őket. Végül a láncoktól megszabadulva szabadon éltek, de ez a békés idő sem maradt hosszú távú. A Harmadik háborúban együtt harcolva a Szövetséggel és Éj-elfekkel megmentették új világukat. Azóta a Horda rengeteg más fajjal egyesülve az egyik szuperhatalom lett Azerothon.

Az orkok erős izomzattal rendelkeznek, Bőrök a barnás vörös a hamu szürke, vagy a zöld valamennyi változatában pompázik. Alsó állkapcsukban 2-4 nagyobb ujj-méretnyi agyar ágaskodik felsőajkukon kívül. Hajuk a lilás-kék és fekete árnyalataiban pompázik. Orruk olyan mintha nem is lenne. Két nyílás ül egymáshoz közel. Minden másban hasonlatosak az emberekhez.

ORK KASZTOK

Egy ork a következő kasztokat veheti fel: *Halállovag, Harcos, Mágus, Sámán, Szerzetes, Vadász, Zsivány.*

ORK NEVEK

A legtöbb ork név a nyelvük szavaiból származik, melyek sokszor komplex módon értelmezhető, vagy némely csak egyszerű, de a családjuk számára mindenképpen jelentőséggel bír. Az orkok nem igazán használnak családneveket, vagy apjuk neve és *-sarja* képzővel azonosítják magukat, vagy pedig, ha kapnak is egy nevet az valamely harci- vagy hősi cselekedet után ragad rájuk.

Férfi nevek: Grom, Thrum, Drog, Gorrum, Harg, Thurg, Karg, Regg, Kavenk, Uketel, Thrarturg, Crurn

Női nevek: Groma, Hargu, Igrim, Agra, Dragga, Grima, Fehmo, Mohma, Sherge, Zuri, Orgis

Kapott nevek: Cravensmile, Steelflame, Twinthunder, Gravepride, Aridfire, Coldbrass, Foebinder, Elfkiller

ORK KÉPESSÉGEK

Egy ork a következő képességeket kapja.

Tulajdonság növekedés. Egy ork *Erő (STR)* és *Állóképesség (STA)* tulajdonságai +1 értékkel vannak megnövelve.

Jellem. Az orkok agresszív természetűek, kivéve akik még viselik magukon a láncaik súlyát. Ezek az emberek mellett nevelkedtek, vagy tanultak bár ez ritkább.

Méret. Az orkok 6 – 7 láb magasak így *Közepes* méretűek.

Sebesség. Az orkok alapsebessége 30 láb.

Nyelv. Az orkoknak saját nyelvük van, amit Orknak hívnak, valamint szolgasorban töltött idejük alatt megtanulták a Közös nyelv használatát is, így Közös és Ork. Az Ork a Horda hivatalos nyelve.

Fenyegetés: Az orkok durva megjelenésük miatt jártasak a *Megfélemlítés* szakértelemben.

Kegyetlen csapás: Ha egy ork kritikus találatot dob közelharci támadásként, az ork plusz egy kockát dobhat a fegyver sebzésének megfelelően (pl.: kard sebzése 1d6, kritikus találat esetén 2d6, de a kegyetlen csapás képessége miatt 3d6 és mind a három kockához hozzájön a tulajdonság módosító)

Könyörtelen kitartás: A vad durva életmód és neveltetés következményeként az orkok, nagyon kitartóak, így, ha egy ork 0 HP-ra csökken egy támadás következményeként (ami nem halálos) valójában azonnal visszatöltődik 1 HP-ra. Ez a képesség naponta egyszer használható.

Ork harci képzés: Az orkok kedvelt fegyvere általában valamilyen fejsze, így jártasak minden egyszerű és harci fegyverben, aminek köze van a fejszéhez, valamint a karmoskesztyűk és rövidíjak használatában. Valamint minden könnyű vért használatában.

Szakértelem: Az orkok évezredek óta domesztikálnak különböző vadállatokat, például farkasokat, így az orkok jártasak az *Állatok kezelése* szakértelemben.

Frakció. A Horda vagy független.

Főváros. Durotar

ORK KLÁNOK

Az orkok nem igazán alfajokra oszlanak, hanem klánokra, a hordán belül minden klánnak meg van a maga szerepe, de a harcban mindegyikük ádáz. Az orkok megkülönböztetnek, Fürge, Brutális, és Misztikus klánokat. Továbbá válaszd ki milyen típusú az ork.

ORK TÍPUSOK

Azon túl, hogy az orkok klánokba sorolhatók fontos megjegyezni, hogy két típusba is beoszthatók. Ez csak a faj-kaszt kombinációra ad megkötést.

Fel ork. Ezek az orkok zöld bőrűek és fertőzöttek a Fel mágiájával. Ezek az orkok felvehetik a *Boszorkánymester kasztot.*

Mag'har ork. Ezek az orkok visszautasították Mannoroth átkát. Ezek az orkok vörös bőrűek és felvehetik a *Pap* kasztot.

BRUTÁLSI KLÁN

Ebbe a klánba tartozó orkok a haderő első vonala mindig. Sokkal ádázabb módon harcolnak, mint bármely más ork. A Szent Fény óvjon mindenkit, hogy egy ilyen klánból tartozó orkkal álljon szembe. A legismertebb klánok a Csatadal, a Lángolópenge vagy a Dérfarkas klán.

Tulajdonság növekedés. Az *Erő (STR)* tulajdonság van megnövelve +1 értékkel.

Harcosok képzése. Ebbe klánba tartozó ork felvehet egy harcos képességet (*Talent*) a következőekből:

Agresszív, Megőrült düh, Brutális Kritikus, Könyörtelen.

FÜRGE KLÁN

A fürge klánokhoz tartozó orkok inkább jobban szeretik a rejtőzködő vadászatot, mint a nyílt harcot, de ez se tévesszen meg senkit, ha egy ilyen klánba tartozó orkkal kerül szembe. Ezen klánok tagjai közt inkább vannak banditák és vadászok, mint sámánok vagy harcosok. A két legnagyobb klán az Árnyékkéz és a Vérzővölgy klán.

Tulajdonság növekedés. Az *Ügyesség (AGI)* tulajdonság van megnövelve +1 értékkel.

Lesből támadó. Ebbe a klánba tartozó ork képzett a *Lopakodás (AGI) szakértelemben.*

MISZTIKUS KLÁN

Ebbe a klánba tartozó orkok sokkal inkább szellemi vezetők, mágiahasználók. Sokkal jobban elvonultan élnek, mint bármely más klánok. Ismerik a természet minden apróságát. Ebbe klán típusba tartoznak például az Árnyhold, és a Gőzfolyó klánok.

Tulajdonság növekedés. A *Lélek (SPI)* tulajdonság van megnövelve +1 értékkel.

Misztikus ismeret. Választhatnak, hogy képzettek a következő szakértelmek egyikében: *Arkáni ismeretek, Történelmi ismeretek, Természeti ismeretek, Orvoslás, Túlélés.*

PANDARIAI

„Család. Barátok. Kaja. Ezek a legfontosabbak."

A szinte csak mítoszokból és legendákból ismert és szinte sohasem látott titokzatos pandariaiak igazi rejtélyként élnek Azeroth többi népében. A nemes nép története több ezer évig nyúlik vissza, jóval az emberi birodalom elé, sőt a világ ébredéséig. A csodálatos és termékeny földeken valaha a pandariaiak ősi hadurak elnyomásától, a Mogutól szenvedtek. A kitartás, a diplomácia és a fegyvertelen harc egyedülálló formájának révén, egy sikeres forradalommal megszabadították magukat és független önálló államot hozhattak létre, amely több ezer évig virágzott.

A sötét napok során amikor a démonok elárasztották Azeroth földjeit és veszélybe sodorták a halandó birodalom egészét, Pandaria utolsó császára egy módon tudta megvédeni országát a pusztulástól. Áthatolhatatlan ködbe burkolta földjüket tízezer évre, de ennek ellenére az utóbbi időben egyre több ilyen élőlényt látni a világban, hiszen ők sem vonhatják ki magukat a világ történéseiből…

A pandariaiak két lábra emelkedett pandamedve szerű lények. Szemükben ott az értelem és az élet szeretete. Humanoid szerű megjelenésük ellenére elég veszélyesek a harcokban. Sok különbség nincs köztük. A legmeghatározóbb dolog közöttük a bundájuk színe és a pocakjuk mérete. Bundájuk a fehér alapon vörös, barna, szürke vagy fekete egybefüggő hatalmas foltok változatossága. Pocakjuk viszont étel imádatuk és evőversenyeik következménye.

PANDARIAI NEVEK

A pandariaiak hasonló képen adnak nevet utódjaiknak, mint az emberek. Viszont némely pandariai új családnevet kap attól függően milyen eredményt ért el, amit még köztük senki más nem.

Férfi nevek: Fan Su, Tan Delan, Tian Fu, Fan-Su, Zi Ling, Gao, Bai, Wei He, Xun Ming, Dong-Gun

Női nevek: Sujin, Zemin, Seul-Gi, Heng Lei, Sun-Mi, Zheng, Yan, Wei Zhelan, Xuefeng, Li, Liuxian

Család nevek: Caskriver, Drumfriends, Wisespear, Keenwalker, Calmbrow, Mellowcoil, Ironshadow, Wildfur

PANDARIAI KASZTOK

Egy pandariai a következő kasztokat veheti föl: *Halállovag, Harcos, Mágus, Pap, Sámán, Szerzetes, Vadász, Zsivány.*

PANDARIAI KÉPESSÉGEK

Egy pandariai a következő képességeket kapja.

Tulajdonságpont növekedés: Az *Állóképesség (STA)* +1 értékkel a *Lélek (SPI)* +2 értékkel van megnövelve.

Kor: A pandariaiak körülbelül 80 éves korukban érik el a felnőttkort és maximum 3 – 400 évig élnek

Jellem: A pandariaiaknál egyáltalán nem jellemző a gonoszság, ha valaki mégis így cselekszik az társadalmuk száműzi.

Méret: A pandariaiak 5-6 láb magasak és elég súlyosak, de *Közepes* méretűek.

Sebesség: A pandariai alapsebessége 30 láb.

Nyelvek: Saját nyelvük van a Pandari, ami nagyon hasonlít a közöshöz, így beszélik a Közös nyelvet, valamint a Hordával is kapcsolatokat ápolnak így beszélnek Ork nyelven is.

Belső béke. A pandariaia képzett a *Megérzés* vagy *Észlelés* szakértelmek valamelyikében, valamint, ha a pandariai nem visel vértet, vagy csak könnyű vértet visel +1 érték jön a Védettségi fokához.

Ínyenc: A pandariaiak imádják a hasukat, valódi ínyencek, így, ha egy pandariai élelmet keres kétszer annyit talál önmagának és még öt másik élőlénynek. Továbbá a pandariaiak +1 faji módosítót kap az *Konyhaművészet* mesterségben.

Pandariai harci képzés: A pandariai harci képzésnek köszönhetően, puszta kezes harcmodoruk lenyűgöző, a szerzetesek Azeroth világában mind tőlük tanultak, így nekik a pusztakezes harc sebzése 1d4 + STR vagy AGI módosító. Továbbá képzetek a *Botok* használatában.

Remegő tenyér. A pandariai, ha megüt egy ellenfelet puszta kezes harcként, csít áramoltat a testéből az ellenfél testébe. Az ellenfélnek *Állóképesség* mentőbást kell tennie, ami NF = 8 + képzettségi bonusz + SPI módósító, különben az ellenfél a következő köröd végéig kábult. Ez a képesség rövid- vagy hosszúpihenőnként egyszer használható.

Szökkenés: A pandariai használhatja a reakcióját arra, hogy az esésből következő sebzést lecsökkentse. Így amikor leesne valahonnan az *Állóképesség módósítójának* kétszeresével csökkentheti a sebződést.

Frakció. Bármi vagy független

Főváros. A Vándorló sziget.

TAUREN

„Ish-ne-alo por-ah! (Az eljövendő napokat az őseink régóta vezérlik.)"

Kalimdor síkjai régóta az otthona ezeknek a hatalmas nomádoknak. A taurenek egy spirituális sámánisztikus, vadászó, harcos nép, kiknek nagyon összetett kultúrája és életvitele van kő- és fémmunkák nélkül. Leginkább a természethez kötődnek és egy Föld Anyának nevezett Istennőt imádnak. A Harmadik Háború előtt találkoztak a Thrall hadvezér által vezetett orkokkal, majd csatlakoztak hozzájuk a Hyjal hegyi csata során, hogy részesei lehessenek a világuk megmentésének. Ezek után Mulgor zöldellő fölgyére vonultak vissza és csatlakoztak a Hordához és megalapították saját városukat és országukat.

A taurenek, hatalmas bika szerű humanoidok. Fejüket hatalmas agancsok díszítik, amelyek törzsenként eltérők. Bundájuk barna, fehér, fekete színek váltakozása, úgy, hogy az alapszínen hatalmas egybefüggő foltok váltakozhatnak. Kézfejükön három hatalmas ujj található, lábukon viszont megmaradt a patájuk, amelynek tetejére és lábszárukra raknak csak díszítő vagy védőfelszerelést.

TAUREN NEVEK

A tauren nyelv lassú és mély hangvitelű szavakat használ ez tükrözi a neveiket is. A család neveiket generációk óta hordozzák, de ha egy tauren valami fontos dolgot ér el a vének tanácsa megszavazhatja, hogy új nevet kapjon.

Férfi nevek: Azok, Bron, Turok, Garaddon, Hruon, Etu, Jeddek, Mechi, Cochu, Huslu, Idra, Naalnish

Női nevek: Argo, Serga, Grenda, Beruna, Halfa, Atepa, Chepi, Mabu, Foston, Pakuna, Halona

Család nevek: Darkthorn, Thunderhoof, Stormhorn, Quillsplitter, Stonebreaker, Plainstalker, Spiritwalker

TAUREN KASZTOK

Egy tauren a következő kasztokat veheti fel: *Druida, Halállovag, Harcos, Sámán, Szerzetes, Vadász*

TAUREN KÉPESSÉGEK

A taurenek a következő képességeket kapják.

Tulajdonság növekedés. Az *Állóképesség (STA)* tulajdonság +2 értékkel van megnövelve.

Kor. A taurenek tizenéves koruk közepén érik el a felnőttkort és körülbelül 80 éve korukig élnek.

Jellem. A legtöbb tauren törvénytisztelő és betartja törzsük szabályzatát.

Méret. Egy tauren körülbelül 7 – 9 láb magas és igen erőteljes a testfelépítésük, de még így is *Közepes* méretűek.

Sebesség. A taurenek alapsebessége 35 láb.

Nyelv. A taureneknek saját nyelvük van, amit Taur-ahe néven emlegetnek, ezenfelül beszélik az ork nyelvet is.

Erős testfelépítés. Egy mérettel nagyobbnak számítasz, ha meg kell állapítani a rád vonatkozó terheléseket, mint pl.: hordás viselés, húzás.

Fafaragó eszközök. A taurenek jártasak a fafaragó eszközök használatában. Egy tauren a fafaragó eszközökkel 1 óra alatt egy kidőlt farönkből, amely legalább 5 láb hosszú képes magának faragni egy totemet, melyet utána fegyverként használhat.

Harci tiprás: Egy tauren rövidpihenőnként egyszer használhatja a Harci tiprás képességet, amely egy enyhe földrengést okoz egy 15 láb sugarú körben. Ez ellen minden lénynek *Akrobatika* (AGI) próbát kell tenni melynek DC=10+Erő Módosító az értéke. Aki elvéti hasra esik.

Tauren harci képzés: A taurenek képzettek totemek faragásában, amit fegyverként is használnak, jártasak továbbá alabárdok, lándzsák és szuronyok használatában.

Természeti ellenálls. A taurenek ellenállnak a *Természeti* sebzések közül valamelyiknek, amelyet szabadon megválaszthatnak.

Természetes Fegyver: A taurenek fején két hatalmas szarv található pont, mint egy bikáén, így használható fegyverként, amelyben képzettek is. Sebzése 1d4 szúró.

Természet ismeret. A taurenek képzettek a *Természeti ismeretek* szakértelemben.

Frakció. A Horda vagy független.

Főváros. Viharhegyfok (Thunderbluff)

TAUREN TÖRZSEK

A taurenek törzsi kultúrát követnek. Azeroth világában a három legnagyobb törzs a Vérpata, a Zordtotem és a Magashegy. Válassz egyet közülük.

MAGASHEGY TÖRZS (HIGHMOUNTAIN)

A Magashegyek vidéke a Törött szigeteken található, Ez a törzs régóta él itt elzárva a külvilágtól, de nagyon békés és a legjószívűbb fajtársaik között. Szarvaik sokkal jobban hasonlítanak agancsokra, mint szarvakra.

Tulajdonság növekedés. az *Lélek (SPI)* tulajdonság +1 értékkel van megnövelve.

Állatok kezelése. Képzettek az *Állatok kezelése* szakértelemben.

Vasszarv Dicsősége. Egy magashegyi tauren +1 faji módosítót kap a *Bányászat* mesterségben.

VÉRPATA TÖRZS (BLOODHOOF)

Ők voltak az első törzs, akik beléptek a Hordába és segítették a többi népet a Harmadik Háborúban.

Kaszt. Egy Vérpata tauren felveheti a *Pap, Paplovag* kasztot is.

Tulajdonság növekedés: A *Karizma (CHA)* tulajdonság +1 értékkel van megnövelve.

A természet ajándéka. Egy vérpata tauren +1 faji módosítót kap a *Gyógynövény ismeret* mesterségben.

Messze utazó. Képzettek a *Történelmi ismeretek* szakértelemben.

ZORDTOTEM TÖRZS (GRIMTOTEM)

Ez a törzs inkább elzárkózottan él az Ezertű hegyvidék oszlopainak tetején. Ők a legagresszívabb tauren törzs, valamint kiakarják űzni a számukra idegen fajokat Kalimdorról, hogy visszaszerezhessék őseik földjeit, így nem is tagja egyetlen frakciónak sem, sőt saját fajtársaikkal is ellenségesek.

Tulajdonság növekedés. Az *Erő (STR)* tulajdonság +1 értékkel van megnövelve.

Félelmetes. Képzettek a *Megfélemlítés* szakértelemben.

TÖRPÖK (DWARF)

A törpök az egyik legősibb faj Azerothon. Maguk a titánok teremtették őket. Mindig gyors segítség voltak az emberek számára. Hosszú ideje több klánba rendeződve éltek együtt Vaskohó bányáiban Modimus Anvilmar Nagykirály uralma alatt. Halála után háború dúlta fel a várost a három legnagyobb klán, a Rézszakáll, a Sötétacél és a Vadpöröly klánok között. Ez volt a Hárompöröly Háborúja, amelyet a Rézszakáll klán nyert meg, így ők uralták Vaskohó városát, majd a különböző klánok jöttek mentek. Későbbiekben újra egyesültek. A törpök rengeteg ásatást végeztek Azerothon szerte, hogy felfedjék rég elveszett örökségüket. Nekik köszönhetik a bolygó lakói az archeológia mesterségét.

A törpök nagyobbak, mint egy fél ember, körülbelül a vállukig érnek. Zömök testalkatúak. Laposabb felső koponyájuk van, de nem annyira más, hogy ne lehessen felismerni őket. Hajuk színe, a vörös, arany, szőke, fekete vagy sötétbarna színekben pompázik akárcsak arcszőrzetük. Orruk olyan, mintha egy hatalmas krumpli díszítené arcukat, melyre igen büszkék is. Olyan sok rétűek, mint az emberek, mind jellemben, mind pedig megjelenésben. Másik becses kincsük a szakálluk, melyet különböző harci fonatokban viselnek.

TÖRP NEVEK

A törp nevek általában a természetüket tükrözik. Családneveik nem foglalkozásokat, hanem csatában elkövetett cselekedeteiket tükrözik, vagy egyszerűen apjuk keresztneve és *-fi* képzővel alkotják, mint *Aradunfi.*

Férfi nevek: Barab, Aradun, Thorin, Magni, Garrim, Wendel, Thurimar, Irmirn, Bhaduk, Gengur

Női nevek: Chise, Helge, Ferya, Furga, Krona, Imli, Gwamde, Illia, Somdunn, Thanmu, Eniss, Nanla

Család nevek: Thunderforge, Bronzebeard, Thornsteel, Hammergrim, Chunderstout, Broadmail, Madpride

TÖRP KASZTOK

Törpként a következő kasztok közül választhatsz:

Halállovag, Harcos, Mágus, Pap, Paplovag, Sámán, Szerzetes, Vadász, Zsivány.

TÖRP KÉPESSÉGEK

Tulajdonság növekedés. Törpként az *Állóképességed (STA)* képességed +2 értékkel van megnövelve.

Kor. A törpök úgy öregednek akár az emberek, de felnőtt kort 40 éves kor körül érik el és 450 év távlatot élnek meg.

Jellem. Mind a három alfajnak megvannak a maga személyiségjegyei a Hárompöröly háborúja óta.

Méret. Egy törp körülbelül 4 – 5 láb magas, de nehezebbek az embereknél, így *Közepes* méretűek.

Sebesség. Egy törp kisebb termete és rövid lábai miatt, átlagos 25 láb sebességű, valamint erőnléte miatt nem csökken a sebessége, ha nehéz páncélzatot visel.

Nyelv. Mint törp és a Szövetség tagja beszéled a *Közös* nyelvet, valamint a saját *Törp* nyelvet. Valamint a törpök kereskedelmi és kovács múltjuk miatt egy extra nyelvet beszélnek.

Kőforma. A törpök naponta egyszer egy *Kőforma* nevű faji képességet használhatnak, amely eltávolítja az összes mérgezés, betegség, átok, mágikus hatást, valamint fél óra fizikai sebzés ellenállást biztosít nekik.

Sötétlátás. A földalatti életmódjuk miatt a törpök rendelkeznek a sötétlátás képességével 60 láb távolságig, de nem tudják megkülönböztetni a színeket, csak a szürke árnyalataiban látnak.

Szakértelem. A törpök járatasak a *Történelem (Elme)* szakértelemben és az *Archeológia* mesterségben.

Törp Harci képzettség. A törpök képzettek csatabárdok, kézifejszék, könnyű pörölyök, valamint a harcipöröly használatában, valamint minden puska, pisztoly, robbanóanyag használatában és a könnyűpáncélok viselésében.

Törp szívósság. Mint törp a maximum életpontjaid +1 értékkel vannak megnövelve, valamint minden egyes szinten kapnak +1 életpontot.

Főváros. Vaskohó (Ironforge)

Frakció. A szövetség vagy független (ld.: alfajok leírása)

TÖRP KLÁNOK

A törpök, akár az emberek, több nemzetség, bár ők klánoknak hívják magukat. Azeroth földjein a három legerősebb klán a Rézszakáll, a Sötétacél, és a Vadpöröly. Válassz a három alfaj közül.

RÉZSZAKÁLL TÖRP (BRONZEBEARD)

„Khaz Modanért!”

A Rézszakáll klán törpjei az igazi hegyi törpök. A leginkább egy katonai szervezetre hasonlít az egész klán, Nagyon jó harcosok, mind közel- mind távolsági harcmodorban. Dun Morogh havas hegyvidékein élnek, így elég világos a bőrük, valamint haj és arcszőrzetük.

Tulajdonság növekedés. Az *Erő (STR)* tulajdonság +1 értékkel van megnövelve.

Jellem. Vaskohó törpjei bár méltányolják az orkok és a Horda harc modorát, ennek ellenére nem kedvelik őket. Bármely elf forma élőlénytől is megtartják a három lépés távolságot, és nem igazán bíznak bennük. Egyedül az embereket tartják magukhoz igazán közel.

A hegyek nagysága. Ha egy rézszakáll törp kritikus találatot ér el +1 sebzést okoz.

Fagy-ellenállás. A törpök mivel Dun Morogh hófödte földjeiről származnak, így ellenállnak a fagyasztás/hideg alapú sebzésnek (*Frost Resistance*)

SÖTÉTACÉL TÖRP (DARK IRON)

„Szolgálj, és élhetsz.”

A sötét földek törpjei hosszú ideig elzárva éltek a Blackrock hegy mélyén, az tűz elementál úr, Ragnaros uralma alatt, szolgaként. Szinte teljesen hasonlóak a Rézszakáll kláni rokonaikhoz leszámítva hamuszürke-fekete bőrüket.

Tulajdonság növekedés: Az *Elme (INT)* tulajdonság +1 értékkel van megnövelve.

Jellem. A Sötétacél törpök szolga múltjuk miatt nem igazán bíznak senkiben, leszámítva más klánbeli rokonaikat.

A Tűz-úr kegyelme: Egy Sötétacél törp ellenáll a tűz-sebzésnek.

Lángoló szív: Egy törp képes használni a *Lángidézés* bűbájt, (a karakter szintje a varázslói szint). Az *Elme (INT)* tulajdonság a varázslói képességed.

Mennyiségi termelés. Egy sötétacél törp +1 faji módosítót kap a kovácsolás mesterségben.

Frakció: Független.

VADPÖRÖLY TÖRP (WILDHAMMER)

„Az ismeretlen egekbe!”

Ez a törp klán sokkal jobban hasonlít, a Rézszakáll klán tagjaihoz, mint bármely más klán. Ők a Keleti Királyságok (*Eastern Kingdoms*) északi részén élnek. Sokkal inkább sámánisztikus vallást követnek, mint a Szent Fényt.

Kaszt. Egy vadpöröly törp felveheti a *Halállovag* és a *Sámán* kasztokat.

Tulajdonság növekedés: A *Lélek (SPI)* tulajdonság +1 értékkel van megnövelve.

Jellem. Semmiben sem különböznek Bronzebeard klánbéli testvéreiktől.

A hegyek ajándéka. Ha egy vadpöröly törp kritikus találatot ér el, +1 ideiglenes életpontot kap. Ez a csata végével eltűnik.

Bátorság. Előnnyel dobhatnak *Megfélemlítés* ellen.
Természetbarát. A Wildhammer törpök képzettek az *Állatok kezelése* szakértelemben.
Frakció: A Szövetség vagy független.

TROLL

„Maradj távol a Voodootól!"

A trollok egy igen ősi faj Azeroth földjén. Ők az ősei minden elfnek, mert az egyik törzs az Örökkévalóság kútja mellé költözött, melynek erejét megtanulta használni. Törzsi életformát követnek. Míg Azeroth minden táján különböző troll törzsek élnek őshonosként, egyedül a Feketelándzsa törzs esküdt meg egyedül a Hordának. Eredetileg a Törött Szigeteken éltek, de a naga és murloc szaporulat kiszorította őket otthonukról. A Thrall által vezetett orkok megmentették a törzset pusztulásuktól és amnesztiát adományoztak a Horda berkein belül. Cserébe a Feketelándzsa törzs készséggel esküdött fel az ork Hadvezérnek.

A trollok igen erős testfelépítésűek és magasak. Több alfajba sorolhatóak, így annak megfelelően a bőrük színe a zöld és kék árnyalataiban fellelhető. A Zandalari törzs trolljainak bőrét pikkelyekhez hasonló világosabb foltok díszítik. Nyugra hosszúkás koponyájukat több dolog is díszít a csontokból faragott ékszereken kívül. Az első legszembetűnőbb dolog a két hatalmas agyaruk, mely a felső fogazatból nő ki. Ez több formát és méretet is mutat. A másik legfontosabb jellemzőjük hatalmas hosszú hegyes füleik, mely koponyájuk mellett húzódik ás hátrafelé áll. A Legutolsó fontos dolog, melyet büszkén viselnek, az a hajuk, mely a mély bordótól egészen a sötétkékig szinte bármilyen színt is felvehet, de ezeknek a formái különböző törzsi tarajokat reprecentálnak.

TROLL NEVEK

A troll nevek amennyire egyszerűnek tűnnek, annyira bonyolultak. A nyelvük jellegzetesen szótagolt, ezek egy név kezdete vagy végeként jelezhetik az egyed állapotát vagy képességeit. A trollok nem használnak családneveket, ámbár a klánjuk, törzsük nevét használják, mint vezetéknevet.

Férfi nevek: Vol, Ros, Mig, Gal, Traxe, Maaho, Tuben, Ju, Goz, Akash, Vithek, Tian, Vazkono, Rhas, Vog

Női nevek: Shi, Mith, Hai, So, Ozdun, Imo, Aju, Zhokre, Xullah, Joz, Fahze, Zil, Ruso, Mooh

TROLL KASZTOK

Egy troll a következő kasztokat veheti fel kezdésként**:** *Druida, Halállovag, Harcos, Mágus, Pap, Sámán, Szerzetes, Vadász, Zsivány*

TROLL KÉPESSÉKEG

Egy troll a következő képességeket kapja.

Tulajdonság növekedés. Az *Ügyesség (AGI)* tulajdonság +1 értékkel van megnövelve

Kor. A trollok késő tizenéves korukra érik el a felnőtt kort és 70 év körül élnek, bár vannak trollok akik akár 150 évig is élnek.

Jellem. A trollok elégé semlegesek. A legtöbb troll kerüli a gonoszságot, akkor is ha kitaszított, ha valamelyik mégis gonosz akkor valamilyen külső behatástól „fertőzött".

Méret. A trollok 7 – 8 láb magasak és nem túl nehezek erős izomzatuk ellenére. Így *Közepes* méretűek.

Sebesség. A trollok alapsebessége 30 láb.

Nyelv. A trolloknak saját nyelvük van, amit Zandalinak neveznek, valamint a Hordához való tartozásuk miatt beszélik az Ork nyelvet. A troll nyelv az elfi nyelvek őse, de teljesen más szóösszetételeket használ. Az elfek és trollok kisebb nehézségekkel, de elég jól meg tudják érteni egymást.

Éles szaglás. Egy troll előnnyel dob minden *Észlelés (Lélek)* próbát, ami szaglással kapcsolatos.

Gyors regeneráció. Egy bónusz akcióként viszakaphat 1d6 + *Állóképesség módosítónyi* életpontot. Ez minden 5. szinten plusz egy kockányit gyógyít (5. szinten 2d6, 10.szinten 3d6, 15.szinten 4d6, 20.szinten 5d6). Ez a képesség minden hosszúpihenő után egyszer használható.

Troll harci képzés. A trollok a legjobb fejvadászok, a legtöbbször távolsági fegyvereket használnak, így minden olyan fegyverben képzettek, ami *„dobható"* státusszal jelzett, valamint képzettek a hosszú és rövid íjak használatában.

Frakció. A Horda vagy független

Főváros. Orgrimmar, de törzshely a Visszhang szigetek (Echo Isles)

TROLL ALFAJOK

A trollok törzsi életmódot fjtatnak, de a törzsek közt is megkülönböztethetünk alfajokat aszerint, hogy milyen környezetben élnek. Így lehetnek Erdei, Jég, valamint Zandalari trollok

ERDEI TROLL

Egy erdei troll származhat akár a *Furakürt völgyi* (*Stragnlethor Vale)* területekről, vagy bármely más erdőségi, dzsungeles területről. Inkább zöldes a bőrük színe, mint kék. Törzsük vezetése erős vérvonalat követ.

Kaszt. Egy erdei troll felveheti a *Boszorkánymester* kasztot is.

Tulajdonság növekedés. A *Karizma (CHA)* tulajdonság +1 értékkel van megnövelve.

Da Voodoo osonás. A trollok bónusz akcióként használhatják a *Kitérés* cselekedetet.

Gurubashi képzés. Az erdei trollok képzettek a *Lándzsák* fegyvertípus használatában.

Természetes álcázás. Az erdei trollok képzettek a *Lopakodás (AGI)* szakértelemben.

JÉG TROLL

Ezek a trollok az *Északivég (Northrend)* jeges pusztáin élő troll faj. náluk is jellemző a törzsi életmód, bár ők teljesen más körülményekhez szoktak. Bőrük a fagykéktől a hófehérig tartó világos színekben fellelhető.

Kaszt. Egy jég troll felveheti a *Boszorkánymester* kasztot is.

Tulajdonság növekedés. Az *Állóképesség (STA)* tulajdonságuk +1 értékkel van megnövelve.

Da Voodoo osonás. A trollok búnusz akcióként használhatják a *Kitérés* cselekedetet.

Havas ismeretek. Egy jég troll előnnyel dobhat, minden olyan tulajdonság próbát, amely a havas tájakon a tájjal kapcsolatos. Például elrejtőzés havas tájon, túlélés nyomkövetés céljából, természeti ismeretek. (HM határozza meg).

Jég ellenállás. A jégtrollok ellenállnak a *Fagy* alapú sebzéstípusnak.

SIVATAGI TROLL

Ezek a trollok vannak a legkevesebben. Kalimdor kontinensének déli részén jellemzők. A sivatagi trollok szinte semmilyen kapcsolatot nem tartanak más troll fajtársaikkal.

Kaszt. Egy sivatagi troll felveheti a *Boszorkánymester* kasztot is.

Tulajdonság növekedés. Az *Erő (STR)* tulajdonság +1 értékkel van megnövelve.

Ösztönös ellenállás. Egy sivatagi troll ellenállással bír vagy a *Méreg* vagy a *Sav* sebzésre. Szabadon eldönthető.

Sivatagi bestiák. Egy sivatagi troll hozzáadhatja képzettségibónuszát, vagy ha képzett megduplázhatja a képzettségi bónuszát az *Állatok kezelése* szakértelemben, amikor azt egy sivatagi körülmények közt is fellelhető bestián vagy lényen használja.

Túlélő. A sivatagi trollok elég jól alkalmazkodnak a szélsőséges meleg és hideg hőmérséklethez ebből kifolyóan kétszer annyi élelmet talál magának és legfeljebb 4 társának, hasonló körülmények között.

ZANDALARI TROLL

Ezek a trollok egy rég elveszett szigetcsoporton élnek. Nem olyan régen csatlakoztak azonos fajú testvéreikhez. A legelső olyan troll faj volt, ami törzsé szerveződött. Békeszeretők és törvénytisztelők.

Kasztok. Egy zandalari troll felveheti továbbá a *Paplovag* kasztot és nem veheti fel a *Boszorkánymester* kasztot.

Tulajdonság növekedés. Szabadon választhatóan vagy *Elme (IN)* vagy *Lélek (SPI)* képességük +1 ponttal növelhető.

A Loa Megtartása. Egy zandalari troll használhat egy képességet egyakcióként, mellyel hangosan imádkozva kap segítséget a túlvilágról, így a következő cselekedet meghatározása esetén

előnnyel dobhat. Ez a képesség hosszú vagy rövidpihenőnként egyszer használható.

Az arany városa. Egy zandalari troll előnnel dobhat bármilyen tárgy értékének meghatározására és ha a tárgy értékének alkudozására kerül sor, hozzáadhatja, ha nem képzett vagy megduplázhatja képzettségi bónuszát, ha képzett a *Meggyőzés (CHA)* szakértelemhez.

Éles elme. A zandalari troll képzett a *Túlélés* szakértelemben.

VULPERA

„Légy gyors, légy okos!"

Okos és hasznos, Vol'dun vulperái generációkon keresztül éltek túl a homok közepette. Mohó módon a Horda berkeibe csatlakozva, elhagyták karavánjaikkal elhagyták a homokdűnéket a kalandért. A kígyószerű sethrak leigázva mindenkit, akit csak rabszolgának használhat, a vulperák is könnyű prédái lettek ennek a mechanikának. De a Horda a kis rókaszerű lények segítségére sietett, melyet ők hűségükkel hálálnak meg. Ezek a kis roncsvadászok igazán hasznos tagjai lehetnek egy csapatnak.

A vulpera kicsiny termetű rókaszerű humanoidok. Bundájuk a sötétszürkétől a vörösön át a hófehérig elég különböző színekben pompázik. Hatalmas füleik díszítik apró koponyájukat, melyeknek végei egytől egyig mindegyikőjüknél elsötétedik. Kezeiken és lábfejeiken 4-4 ujj található, amelyek az éles karmaiktól válnak igazán félelmetessé.

VULPERA NEVEK

A vulperákra nem jellemző a kettős név használat, csak azon személyeknek van két neve, akik valamilyen tisztséget töltenek be a karavánban. Neveik csak keresztnévből állnak-

Férfi nevek: Jenoh, Keerin, Kenzou, Kiro, Nikati.

Női nevek: Eudora, Jena, Meerah, Nisha, Norah.

VULPERA KASZTOK

Egy Vulpera a következő kasztok közül választhat:

Boszorkánymester, Halállovag, Harcos, Mágus, Pap, Sámán, Szerzetes, Vadász, Zsivány.

VULPERA KÉPESSÉGEK

Vulperaként a következő képességeket kapod:

Tulajdonság növekedés. Az *Ügyesség (AGI)* +1, valamint az *Elme (INT)* +1 értékkel van megnövelve.

Kor. A vulperak korábban már a 10-es esztendeik elején elérik a felnőtt kort és körülbelül 100 évig élnek.

Jellem. A vulperák sokáig nem voltak tagjai egyetlen frakciónak sem, leginkább roncsvadászok és öntörvényűek.

Nyelv. A vulperáknak saját nyelvuk van, de a zandalari trollok szigetén laknak így: Vulpera, Zandali, Ork, Közös.

Méret. A vulperák 3 – 4 láb magasak és nem is túl nehezek, így *Kicsi* méretűek.

Sebesség. Az átlag sebességük 25 láb

A Trükkök Zsákja. Egy vulpera magával hordoz egy kicsiny zsákot melyet az előkészítések alkalmával az *Elme (INT)* módosítójának mértékében használhat (legalább 1-szer). A trükkök zsákja különböző módokon használható barátságos vagy ellenséges lényeken. A vulperának 1 óra kell előkészíteni naponta a zsákját. A zsák 5 különböző formában használható. A hatás mértéke nő minden 5. szinten +1d4 értékkel (1. szint 1d4, 5. szint 2d4, 10. szint 3d4, 15. szint 4d4, 20 szint 5d4). Ezek a következők:

- **A Düh Tüzei.** A vulpera egy 15 láb hosszú cikkben tüzeket indít el. A területen minden lénynek *Ügyesség (AGI)* mentődobást kell tennie (NF = 10 + Elme módosító), különben 1d4 tűz sebzést szenved. Siker esetén csak a felét szenvedi el.
- **Gyógyító fiola.** A vulpera meggyógyít egy barátságos lényt vagy önmagát az által, hogy odaad vagy odadob (maximum 30 láb távolságra) egy társának egy fiolát. A gyógyítás mértéke 1d4.
- **Korróziós fiola.** A vulpera egy fiola savat használ egy ellenséges lényen vagy rádobja azt (maximum 30 láb távolságig), hogy 1d4 sav sebzést okozzon neki.
- **Szent relikvia.** A vulpera egy ereklyét használ el, ahhoz, hogy fohászkodjon, így önmagának vagy egy barátságos lénynek 1d4 ideiglenes életpontot ad. A barátságos lény nem lehet távolabb, mint maximum 30 láb.
- **Vészjós árnyak.** A vulpera egy ereklyét használ el, arra, hogy megidézzen egy árnyat egy ellenséges lényen maximum 30 láb távolságig. A lénynek tennie kell egy *Állóképesség (STA)* alapú mentődobást (NF 10 + Elme módosító). Bukás esetén 1d4 árny sebzést szenved és a következő körében minden tulajdonság próbáját hátránnyal teszi. Siker esetén nem kap hátrányt és csak a fele mennyiségű sebzést szenvedi el-.

Bajok kiszaglása. A vulpera képes arra, hogy minden hosszúpihenő alkalmával az *Állóképesség (STA)* módosítójának mértékében használja a *Bajok kiszaglása* képességet. Ez a képesség azt eredményezi, hogy a vulpera harc esetén a különböző ellenséges lények első, ellene irányuló támadása esetén, amennyiben az sikeres, lecsökkentse a sebzés mértékét a felére. Ennek a képességnek a használatát a támadó dobás elvégzése előtt kell jelezni.

Könnyű táborozó. Tábor felállítása esetén a vulperának fele annyi időbe telik felállítania a táborát, továbbá kétszer annyi élelmet talál magának és 4 társának a tábor közelében.

Természetes fegyver. A vulpera használhatja a karmait kezein, mint fegyvert. A támadásban képzettnek minősül. Sebzése 1d4 vágó sebzés.

Tűz ellenállás. A vulpera ellenáll a tűz sebzésnek.

Frakció. A Horda, vagy független.

Főváros. Vulpera Rejtek.

WORGEN

„Beszélj vagy tűnj el!"

A worgen faj első megjelenése a Keleti Királyságokban (*Eastern* Kingdoms) a harmadik háború idejére datálható, amikor Argual arkmágus a farkas-bestiákat akarta fegyverként használni az élőhalott Ostor (*Scourge*) ellen. Argual fegyvere hamar ellene fordult, mert a worgen átok hamar elterjedt az emberi populációban, az átlagos embereket vadállatokká válatoztatva.

Argual néhány worgent elfogott és visszavonult velük Baron Silverlaine egykori kúriájába, amit ma az Árnyfogvár (*Shadowfang Keep*) néven ismernek, bár az átok már megállíthatatlan. Gilneas népe magukat és országukat egy hatalmas fallal elvágva éltek évekig az átok alól való menekülés reményének hiányában.

Az idő előrehaladtával megtanulva élni ezzel az átokkal, megnyitották országukat újra, és belépve a Szövetségbe együtt harcolnak.

A worgenek egy különleges kettős faj, hiszen van emberi és van worgen megjelenésük is. Az emberi ugyan olyan változatos, mint az emberek esetében. A worgen megjelenésük egy humanoid farkasra hasonlít. A megjelenésük olyannyira változatos, mint az embereké. Amikor egy worgen átváltozik képes megtartani minden képességét, mint a tárgyhasználat és beszéd. Két lábra emelkednek, de mégis görnyedten állnak a lábaikon. Testüket az emberei bőrszínüknek megfelelő szőr fedi.

WORGEN NEVEK

A worgen nevek ugyanazok akárcsak az embereké. Válassz azok közül.

WORGEN KASZTOK

Egy Worgen a következő kasztok közül választhat:

Boszorkánymester, Druida, Halállovag, Harcos, Mágus, Sámán, Vadász, Zsivány.

WORGEN KÉPESSÉGEK

Worgenként a következő képességeket kapod:

Tulajdonság növekedés. Az *Erő (STR)* +2, valamint az *Ügyesség (AGI)* +1 értékkel van megnövelve.

Kor. Ugyan az akár az embereknél.

Jellem. A worgenek eléggé zárkózodtak, néha félnek a bennük rejlő átoktól, de határozottan lépnek fel, ha szükséges.

Nyelv. A worgenek emberi mivoltuk miatt beszélik a Közös és egy szabadon választott nyelvet.

Méret. Ugyan az akár az embereknél.

Sebesség. Az átlag sebességük 30 láb. (lásd Worgen forma)

Gilneasi harci képzés. A gilneasi emberek ismerik a lőfegyverek használatát.

Aberráció. Átkos természete miatt ellenáll az *Árny* sebzéstípusnak.

Állatias külső. Képzett vagy a *Megfélemlítés* szakértelemben.

Gonoszság. Ha kritikus találatot érsz el, dobhatsz plusz 1d4-et sebzésként a fegyvered sebzése mellett.

Igazezüst sebezhetőség. Sebezhető vagy az ezüstözött fegyverekkel szemben.

Nyúzómester. A worgenek +1 faji módosítót kapnak a *Nyúzás* mesterségben.

Sötétlátás. Worgen mivoltából emberi alakban is birtokolja ezt a képességet. 60 láb távolságig képes látni sötétben és félhomályban, de a színeket nem tudja megkülönböztetni, így a szürke árnyalataiban lát.

Worgen forma. Körönként egy bonusz cselekedetért megváltoztathatja az alakját emberből worgenbe, vagy fordítva. Ha átváltozik worgen alakba több más képességet is kap:

- sebeség: 40 láb, vagy ha nem használ semmit 4 kéz láb 60 láb.
- Természetes fegyverek: fegyvertelen harcként használhatja a karmolás (1d4 vágó) vagy a harapás (1d6 szúró) képességeket.
- Ha a természetes fegyvereit használja, körönként egyszer újra támadhat bónuszakcióként harapás esetében karmolással vagy fordítva.

Frakció. A Szövetség, vagy független.

Főváros. Gilneas városa.

3. FEJEZET: KASZTOK

A kalandozók különleges emberek, kalandvágyuk olyan éltbe 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 kasztod 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 játszmában. 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. A kasztod egy sor különleges képességet biztosít számodra: a harcosok a fegyverforgatás és a páncélok használatának mesterei, a mágusok mágiát használnak. 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 zsivány talán új irányba lép tovább, és belekontárkodik kicsit a papi osztályba, bár a zsivány képességeit fejleszti elsősorban. Az elfek híresen róla, hogy katonai képességüket és mágikus tapasztalataikat ötvözik, és párhuzamosan fejlődnek harcosként és mágusként is. A különféle osztályok ilyen kombinálásáról, vagyis a vegyes osztályokról a későbbiekben lesz szó. Több kaszt van, ami közül választhatsz, de vannak megkötések attól függően milyen fajba tartozol, például a nemes-elfek között lehetetlen találni sámánt. Ez persze nem azt jelenti, hogy nincs köztük, de erre a HM-nek kell engedélyt adnia. És vannak olyan kasztok is, amiket biztos, hogy csak adott fajba tartozó lények vehetnek föl, vagy bizonyos alfajok nem vehetnek föl, például a démonvadászok csak valamely elf faj tagjai lehetnek.

KASZTOK					
Kaszt	**Leírás**	**Élet kocka**	**Elsődleges tulajdonság**	**Mentődobás**	**Harcmodor**
Boszorkány-mester	A sötétség és a Fel mágia használója, amit egy túlvilági kötelék biztosít neki	d6	Elme	Elme, Lélek	Varázslás, lényidézés
Druida	A természet őrzője, Elune hatalmával különböző lényekké alakulnak át	d12	Lélek, Erő	Állóképesség Lélek	Varázslás, közelharc
Harcos	Kivételes harcos, képzett szinte minden fegyver használatában	d12	Erő	Erő, Állóképesség	Közelharc
Mágus	A mágia tudósa, felhasználva a mágiát hihetetlen dolgokra képes	d6	Elme	Elme, Lélek	Varázslás
Pap	Szent gyógyító, a Fény és a Sötétség használói	d6	Karizma	Lélek, Karizma	Varázslás
Paplovag	Szent harcos, a Szent Fény hordozója	d10	Erő, Karizma	Erő, Karizma	Közelharc, Varázslás
Sámán	Az elemek mester, használja őket gyógyításra és harcban előnyre	d10	Lélek	Erő, Lélek	Közelharc, Varázslás
Szerzetes	Spirituális képességekkel felvértezett gyors és pontos harcos	d8	Ügyesség	Erő, Ügyesség	Közelharc
Vadász	Éles érzékű, természetjáró, halálos mesterlövész	d8	Ügyesség	Erő, Ügyesség	Távolságiharc, Közelharc
Zsivány	Mestergyilkos, szinte láthatatlan, bármit megold egy kis gondolkodással	d8	Ügyesség	Ügyesség, Elme	Közelharc, Távolságiharc
PRESZTÍZS KASZT					
Démonvadász	A Fel által felerősített harcos, félig szinte démon, de a démonok halálos ellensége	d8	Ügyesség	Ügyesség	Közelharc
Halállovag	Újjászületett félig halott félig élő halálos harcos mágiával	d10	Erő, Karizma	Erő	Közelharc, Varázslás

PRESZTÍZS KASZTOK

A presztízs kasztok lehetőséget adnak a játékosnak, hogy különleges lehetőségekkel játszanak, olyan kasztokkal, amelyeket egyszerűen, vagy kezdésként nem vehetnek fel. A Halállovagok például a hatalmas Val'kyrök erejével és saját életük önfeláldozásával születnek. Míg a Démonvadászok, Illidan elit katonái, akiknek nem csak egyszerűen saját életüket áldozzák fel, de démoni energiákat is kell magukhoz venniük.

Mindkét osztály nagyon erős a maga útján és ugyan úgy lehetőséget kapsz különböző szakosodásokra ezekben is. De ahhoz, hogy bármely kasztot felvehesd egy küldetést is el kell végezned.

Egy presztízs kasztot csakis második kasztként lehet felvenni és ha egyszer felvettél egy presztízs kasztot, azután nem vehetsz fel semmilyen más kasztot további kasztként.

ELŐFELTÉTEL

A kasztok bizonyos előfeltételeket követel meg, hogy a kalandozó vagy karakter elég jó-e abba a kasztba, vagy tudja-e teljesíteni a megfelelő kihívásokat, amik elé tárulnak.

Ahhoz, hogy egy presztízs kasztot felvehess teljesítened kell egy speciális küldetést. Ennek leírását lásd az adott kaszt végén.

TAPASZTALATI PONT

A tapasztalati pontrendszer úgy működik, mint egy többkasztú karakternél. És a kalandozó szintje az összes tapasztalati pontján alapul. Ezeket a kasztokat az 5. szinten veheted fel leghamarabb.

ÉLETPONTOK ÉS ÉLETKOCKÁK

A presztízs kasztok saját életkockákkal rendelkeznek. A karakter rendelkezik minden eddig megszerzett életpontjukkal és

életkockájukkal ugyan úgy, ezenfelül az új kasztban szerzett életpontokkal és kockákkal is rendelkeznek.

PRESZTÍZS KASZTOK KÉPESSÉGEI

Mint minden kasztnak megvannak a maga képességei, így amikor egy ilyen kasztban szintetlépsz ugyan úgy kapsz képességeket, amelyek az adott kaszthoz tartoznak. Némely esetben viszont vannak olyan képesség, amelyeket megkaptál már egy régebbi kasztban. Ezek a képességek ugyan úgy működnek, mint a többkasztúság esetében.

FAJ-KASZT KOMBINÁCIÓ

A következőkben egy táblázat található a különböző faj-kaszt kombinációkra. A táblázat rövidítései a következők: *BM – Boszorkánymester, DR – Druida, HR – Harcos, MG – Mágus, P – Pap, PL – Paplovag, SM – Sámán, SZZ – Szerzetes, VD – Vadász, ZSV - Zsivány, DV – Démonvadász, HL – Halállova*

FAJ-KASZT KOMBINÁCIÓ												
Faj	**Kaszt**											
	BM	*DR*	*HR*	*MG*	P	PL	SM	SZZ	VD	ZSV	DV	HL
Draenei, Exodar			x	x	x	x	x	x	x			x
Draenei, Fényedzett			x	x	x	x			x			x
Draenei, Megtört	x		x	x	x		x		x			
Elhagyatott, Elf, Ember	x		x	x	x			x	x	x		x
Éj-elf, Kaldorei		x	x	x	x			x	x	x	x	x
Éj-elf, Éjszülött	x		x	x	x			x	x	x	x	x
Ember, Dalarani, Gilneai, Viharváradi	x		x	x	x	x		x	x	x		x
Ember, Kul-Tirai		x	x	x	x		x	x	x	x		x
Gnóm, Keleti Királyságbeli, Mechagnóm	x		x	x	x			x	x	x		x
Goblin	x		x	x	x		x		x	x		x
Nemes-elf, Üresség-elf	x		x	x	x			x	x	x	x	x
Nemes-elf, Vér-elf	x		x	x	x	x		x	x	x	x	x
Ork, Fel	x		x	x			x	x	x	x		x
Ork, Mag'har			x	x	x		x	x	x	x		x
Pandariai			x	x	x		x	x	x	x		x
Tauren, Vérpata		x	x		x	x	x	x	x			x
Tauren, Zordtotem, Magashegyi		x	x				x	x	x			x
Törp, Rézszakáll, Sötétacél, Vadpöröly			x	x	x	x	x	x	x	x		x
Troll, Erdei, Jég, Sivatagi	x	x	x	x	x		x	x	x	x		x
Troll, Zandalari		x	x	x	x	x	x	x	x	x		x
Vulpera	x		x	x	x		x	x	x	x		x
Worgen	x	x	x	x			x		x	x		x

BOSZORKÁNYMESTER

Egy manó követi, azt a nőt, aki fényes ruhákba öltözve meleg mosollyal, mágikusan elbűvöli a kapuőröket mézes szavakkal, így a saját akarata alá hajtja az elméjüket.
Egy brutális ork emeli a levegőbe a kezét. Apró fények szikráznak zöld és vörös színben keze fölött, majd megjelenik egy Fellel töltött gömb, amit ráirányít egy éj-elfre.
Ruhát váltva a díszített köntös és a por fedte szakadt göncök között, egy izzó szemű elhagyatott halkan mormol valamit. Megjelent neki egy démoni átjáró egy másik világra, majd átlépve rajta be is zárul mögötte mintha sose lett volna ott.
A boszorkánymesterek a multiverzum olyan tudásának kutatói, amelyek szörnyű dolgokra képesek. A hatalmas erejű Fel mágián és elzárt titkokon keresztül, olyan mágikus hatásokat oldanak fel, amelyek csodálatosak, ámbár némely esetben tiltottak. A legtöbbször ezeket az erőket inkább a saját hatalmuk növelésére fordítják.

FAJOK, AMELYEK FELVEHETIK A BOSZORKÁNYMESTER KASZTOT
Draenei, Elhagyatott, Éj-elf, Ember, Goblin, Gnóm, Nemes-elf, Ork, Troll, Vulpera, Worgen

BOSZORKÁNYMESTER ELŐKÉSZÍTÉSE
GYORS ELŐKÉSZÍTÉS
A következő lépéseket követve gyorsan előkészíthető egy boszorkánymestert. Először a legnagyobb értéked az *Elme (INT),* majd az *Állóképesség (STA)* tulajdonságod legyen. Másodszor válaszd a *sarlatán* hátteret. Továbbá ajánlott varázslatok: *Varázstrükkök:* Fel Láng, Kisebb illúzió, Zöld-láng penge. *I. szintű varázslatok:* Betegségsugár, Hamis élet.

KASZT KÉPESSÉGEK
Boszorkánymesterként a következő képességeket kapod.
ÉLETPONTOK
Életkocka. 1d6 kaszt szintenként
Életpontok első szinten. 6 + állóképesség módosító
Életpontok magasabb szinten. 1d6 (vagy 4) + állóképesség módosító kaszt szintenként.

KÉPZETTSÉGEK
Nyelv. Eredun.
Páncél. nincs
Fegyverek. Tőrök, Botok, egykezes kardok, Pálcák
Szerszámok. nincs
Mentő dobások. Elme, Lélek
Szakértelmek. Válassz kettőt a következő szakértelmek közül: Arkáni ismeretek, Hit ismeretek, Megfélemlítés, Megtévesztés, Nyomozás, Természeti ismeretek, Történelmi ismeretek.

FELSZERELÉS
A következő felszerelések közül választhatsz, azon kívül, amit a háttered mellet kapsz:

- a) rövidkard vagy b) egy egyszerű fegyver

- a) komponenses erszény vagy b) arkáni fókusz
- a) tudóscsomag vagy b) kazamatajáró csomag
- Bőrvért és egy tőr

KÉPESSÉGEK
FEL TANULMÁNYOK
Az 1.szinten választanod kell három alapvető tanulmány közül. Ezek a következők: *Szenvedés, Démonológia* vagy *Pusztítás.* A kiválasztott tanulmány további képességeket ad a magasabbszinteken.

VARÁZSLÁS - ÁRNYMÁGIA
Az árnyak tanulmányozása lehetőséget ad a varázslásra. A varázslás szabályairól lásd a 10. fejezetet, az általad elérhető varázslatokról lásd a 11.fejezetben a boszorkánymester varázslatok listát.

Varázstrükk
Az 1.szinten három varázstrükköt ismersz szabadon kiválasztva a Boszorkánymester varázslatok listáról. További varázstrükköket tanulsz szabadon választva, ahogy szintet lépsz, erről lásd „A BOSZORKÁNYMESTER" c. táblázat varázstrükk nevű oszlopát.

Varázsrekeszek
A BOSZORKÁNYMESTER táblázat mutatja, hogy az adott szinten hány varázsrekesszel rendelkezel és az milyen szintű rekesz. Ahhoz, hogy elsüss egy varázslatot fel kell használnod egy rekeszt. Az adott szinten, a varázsrekeszed szintje a táblázat alapján meghatározott. Például egy 5.szintű boszorkánymester 2 darab III. szintű rekesszel rendelkezik, ahhoz, hogy elsüsse az I. szintű *Hamis élet* varázslatot, fel kell használni egy ilyen rekeszt, a varázslatot pedig III. szintű varázslatként süti el.

Ismert varázslatok 1. és magasabb szinten
Az 1.szinten két szabadon választott varázslatot ismersz a boszorkánymester varázslatok listáról.
Az ismert varázslatok oszlop mutatja, hány varázslatot ismersz az adott szinten, ezt szabadon megválaszthatod, de a kiválasztott varázslat nem lehet magasabb szintű, mint az adott szinthez tartozó varázsrekesz szintje. Például amikor eléred a 6.szintet tanulhatsz egy újabb varázslatot, de az maximum III. szintű varázslat lehet.
Továbbá amikor szintet lépsz kiválaszthatsz egy már ismert varázslatot és azt lecserélheted egy másik varázslatra, amit szabadon megválaszthatsz.

Varázslási képesség
Az Elme tulajdonságod a varázslási képességed a boszorkánymestervarázslatokhoz. Az elme tulajdonságodat használod, így minden varázslással kapcsolatos cselekedetedhez. Továbbá, az elme módosítódat használod ahhoz, hogy a varázslási mentődobások értékét, valamint a varázslási támadás módosító értékét meghatározd. A varázslási mentődobás a te varázslataid elleni mentődobások, míg a varázslási támadás módosító, az általad használt támadó varázslatok módosító értéke, mint akár egy fegyveres harcnál.

Varázslási mentődobás nehézségi foka
NF = 8 + képzettségi bónuszod + elme módosítód
Varázslási támadási módosító
Képzettségi bónuszod + elme módosítód

Varázslási fókusz
Használhatsz egy arkáni fókuszt arra, hogy az a varázslási fókuszod legyen.

ÉLETSZIPOLY
A 2.szinttől képes vagy feláldozni a saját életed, hogy az életenergiádat átalakítsd varázsrekesszé. Egy akcióként 1d6 nekrotikus sebzést szenvedsz varázslat szintenként, és visszakapod a felhasznált varázsrekeszt.
A maximális életpontod lesz csökkentve ezzel a mennyiséggel és addig nem kapod vissza az így elhasznált életpontjaidat, amíg el nem töltöttél egy hosszú pihenőt.

DÉMONSZOLGA
Megtanulsz megidézni különböző démonokat a Kavargó Semmi világából. 1 óra hosszás rituálé, valamint 50 arany érétkű faszén és

A BOSZORKÁNYMESTER						
Szint	**Képzettségi bónusz**	**Képességek**	**Varázstrükk**	**Ismert varázslatok**	**Varázsrekesz**	**Rekesz szint**
1	+2	Fel tanulmányok, Árnymágia	3	2	1	I.
2	+2	Életszipoly, Démonszolga	3	3	2	I.
3	+2	Árnyölelés	3	4	2	II.
4	+2	Tulajdonságpont	4	5	2	II.
5	+3	-	4	6	2	III.
6	+3	Tanulmány képesség	4	7	2	III.
7	+3	.	4	8	3	IV.
8	+3	Tulajdonságpont	4	9	3	IV.
9	+4	-	4	10	3	V.
10	+4	Tanulmány képesség	5	10	3	V.
11	+4	Fel titok (6.szint)	5	11	3	V.
12	+4	Tulajdonságpont	5	11	4	V.
13	+5	Fel titok (7.szint)	5	12	4	V.
14	+5	Tanulmány képesség	5	12	4	V.
15	+5	Fel titok (8.szint)	5	13	4	V.
16	+5	Tulajdonságpont	5	13	4	V.
17	+6	Fel titok (9.szint)	5	14	5	V.
18	+6	Mesterség	5	14	5	V.
19	+6	Tulajdonságpont	5	15	5	V.
20	+6	Árnymester	5	15	5	V.

értékes növény feláldozásával megidézhetsz egy *manó, szukkubusz* vagy *ürességjáró* lényt. A lények leírását lásd később.

A boszorkánymester nem idézhet meg 1-nél több lényt. A lények megkapják a Démonszolga képesség előnyeit. Egyszerre csak egy ilyen lény lehet a szolgálatodban.

Ha egyszer meghal a lényed, a fent leírtak alapján megidézhetsz egy újabbat, hogy szolgáljon téged.

Egy 1 perces rituáléként száműzheted egy zsebdimenzióba a téged szolgáló lényt, ahonnan egy akcióért bármikor visszahívhatod egy maximum 30 láb távolságra lévő szabad mezőre, amit látsz.

Démonszolga

A megidézett démonod a következő előnyöket kapja:

- A démon minden parancsodat a legjobb tudása szerint végrehajtja. A démon saját iníciatívát dob, de te határozod meg mit tegyen. Ha cselekvőképtelen leszel a démon saját maga cselekszik.
- A démon a te szinted alapján kap statisztikákat. A démon azokon a területeken, ahol a saját képzettségi bónuszát használná a te képzettségi bónuszodat használja, valamint a sajátját hozzáadja a VF-jéhez. És további képességeket kap, ahogy te újabb boszorkánymesteri szinteket kapsz.
- Minden szinted után a lény is szintet lép és ugyan úgy kap a saját magának megfelelő éltkocka mennyiségű életpontot.
- A lény megtartja a jellemét, de nem tehet semmi olyat szabad akaratából, ami a te jellemed ellen szólna.

ÁRNYÖLELÉS

A 3.szinttől kezdve mélyebben ölel fel téged a benned rejlő árnyék. A következő képességek közül egyet választhatsz.

A NAGY SÖTÉTSÉG ÖLELÉSE

Kapsz egy varázskönyvet a Nagy Sötét Túlvilágtól. Amikor megkapod kiválaszthatsz három varázstrükköt szabadon bármelyik listáról. Mivel a könyv a tied így szabadon használhatod ezeket a trükköket és nem számítanak bele a táblázat által meghatározott trükkökhöz. Ha nem a boszorkánymester listáról választasz akkor a trükkök boszorkánymester trükként funkcionálnak számodra.

Továbbá megtanulsz egy új varázslatot, bármely kaszt varázslatai közül. A varázslatnak olyan szintűnek kell lennie maximum amit tudsz használni. Minden hosszúpihenő alkalmával szabadon elsütheted, a nélkül, hogy felhasználnál egy varázsrekeszt. Amikor egy új könyvet kapsz szabadon lecserélheted ezt a varázslatot bármely kaszt listájában szereplő varázslatra.

Amikor elveszíted a könyvedet 1 óra hosszás rituáléként kaphatsz egy új könyvet a Nagy Sötét Túlvilágtól. A rituálé egy hosszú vagy rövidpihenő alkalmával is elvégezhető. Ha lecseréled a könyved vagy meghalsz a könyv hamuvá foszlik.

AZ ÁRNYFÖLDEK ÖLELÉSE

Amikor egy lény haldoklik megérintheted egy szabad kezeddel a lény lelkét. A reakciódat használva kiszívhatod a lény lelkét és egy lélekkövet hozol belőle létre. Nem lehet több lélekkő a birtokodban, mint a boszorkánymesteri szinted. A lélekkövek 1 óra ideig maradnak meg, majd hamuvá foszlanak.

Egy akcióként a következő módokon használhatod a lélekköveket maximum 5 láb távolságig, miután felhasználtad a lélekkövet hamuvá foszlik.

- **Koncentrált lélek.** Amikor egy varázslatot elsütsz és ahhoz koncentráció szükséges és már amúgy is koncentrálsz egy másik varázslat fenntartására, felhasználhatsz az új varázslatrekesz szintjének megfelelő számú lélekkövet, hogy mind a két varázslatra tudj koncentrálni
- **Élet elszívása.** Elhasználva egy lélekkövet kiválaszthatsz egy lényt 60 láb távolságra, akit látsz. A lénynek tennie kell egy állóképesség próbát (NF = varázslati mentődobásod), különben 1d4 nekrotikus sebzést szenved lélekkövenként. Siker esetén a felét. Te viszont visszakapsz a sebzés mértékének megfelelő értékű életpontot.
- **Életkő.** Elhasználhatod a lélekköveket, hogy életköveket hozz létre. Az új kő 24 órán át marad meg majd eltűnik. Egy akcióért felhasználhatod a követ, hogy visszakapj 1d4 életpontot minden egyes életkő után.

A KAVARGÓ SEMMI ÖLELÉSE

A boszorkánymester képes lesz megidézni további más démonokat, mint a *felőr, felvadász, pokolilény* vagy *végzetőr.*

A lényekre ugyan úgy érvényes a *Démonszolga* képesség. Továbbá a boszorkánymester képes lesz több lényt is megidézni egyszerre. A lények összesített kihívási értéke nem lehet magasabb, mint a boszorkánymester szintjének fele lefelé kerekítve + *Elme* módosítója, így a boszorkánymester képes egyszerre több lényt is megidézni, de megidézési költségük számuknak megfelelően növekszik és bármely lénytípusból egyszerre egy lehet megidézve.

TULAJDONSÁGPONT
Amikor eléred a 4.szintet, valamint a 8, 12, 16 és 19.szinteket megnövelheted az egyik tulajdonságodat +2 értékkel, vagy két tulajdonságodat 1-1 értékkel. Esetlegesen lemondhatsz a tulajdonság növekedésről és helyette más képességet (*Feat*) választhatsz. Egy tulajdonság maximum a 20-as értékig növelhető. A képességek (Feat) leírását a 6. fejezetben találod.

FEL TITOK
A 11.szinttől kezdve mélyebb mágikus titkokat érsz el. Válassz ki egy VI. szintű boszorkánymester varázslatot, mint Fel titkot.
Ezt a titkot képes vagy elsütni minden hosszúpihenő alkalmával egyszer anélkül, hogy felhasználnál egy varázsrekeszt.
A magasabb szinteken újabb ilyen varázslatokat tanulsz meg ilyen módon.
A következő szinteken és A BOSZORKÁNYMESTER táblázatnak megfelelően, újabb használatokat kapsz a 13, 15 17. szinteken és annak megfelelően egy-egy újabb varázslatot a meghatározott szintből. Tehát a 13. szinten ezt a képességedet kétszer használhatod, valamint már ismersz egy VI. szintű varázslatot, valamint ezen szinten kapsz egy VII. szintű varázslatot.

MESTERSÉG
A 18.szinten a tanulmányaidnak megfelelő mesterséget kapsz. A mesterségek leírását lásd, az Fel tanulmányok leírásánál.

ÁRNYMESTER
A 20. szinten, megérinted a benned rejlő sötétséget, hogy visszakapd a felhasznált varázsrekeszeidet. Egy 1 perces rituáléként visszakaphatod az összes felhasznált varázsrekeszedet. Ha egyszer használtad ezt a képességedet, akkor nem használhatod újra amíg el nem töltöttél egy hosszú pihenőt.

FEL TANULMÁNYOK

DÉMONOLÓGIA TANULMÁNYT FOLYTATÓ BOSZORKÁNYMESTER

Ezek a boszorkánymesterek az igazán erős démoni lények segítségével uralkodnak. A démoni erők áldásával és kiszipolyozásával fedik fel a titkokat, amelyek Azeroth világán kívül állnak, és könyörtelenül hajszolják ellenségeik bukását.

KITERJESZTETT VARÁZS LISTA
A démonológia tanulmányokat folytató boszorkánymesterek a következő varázslatokat kapják meg, melyeket mindig ismerik. Ezek a varázslatok nem tartoznak bele A BOSZORKÁNYMESTER táblázat alapján meghatározott ismert varázslatok számába. Ezekhez mindig hozzáférnek.

DÉMONOLÓGIA VARÁZSLATOK	
Varázslat szint	**Varázslat**
1	Elmerobbanás, Hirtelen ébredés
2	Paripa megtalálása, Szuggesztió
3	Halott életrekeltése, Lassítás
4	Szörny bűvölése, Uralom vadállatok fölött
5	Szörny megfékezése, Másvilági szolgáló

DÉMONI BENYOMÁS
Az 1.szinttől kezdve ismered a *Barátok* varázstrükköt, ami nem számít bele A BOSZORKÁNYMESTER c táblázat alapján meghatározott varázstrükkök számába.
A baráti lényeknek nehéz megtámadni téged. Amikor egy démon közvetlen téged támad meg fegyveres vagy varázslási módon tennie kell egy lélek alapú mentődobást (NF = varázslási mentődobásod). A lénynek nem szükséges mentődobást tennie, ha területi sebzést okoz neked. Bukás esetén a lénynek ki kell választani egy másik lényt, akit megtámad, de az ebben a körben végzett támadását vagy varázslását elvesztette. Siker esetén a lény immunis a hatásra a következő 24 órában. A lény szintén immunis 24 óra hosszáig, ha te okozol neki valamit ártó szándékkal.

VAD MANÓK
A 6.szinttől kezdve, a varázslataid képesek réseket nyitni a világ és a Kavargó Semmi között, hogy őrült manókat idézz meg. Amikor egy Varázslási támadó dobásod d20-as dobásán 20-at dobsz, vagy te okozod a halálos találatot egy lénynek megidézel egy manót maximum 30 láb távolságra egy szabad mezőre, amit látsz. A manó statisztikáját lásd később.
A megidézett manó követi minden parancsod, te határozod meg, hogy mit tegyen, de saját iniciatívát dob. Ha cselekvő képtelen vagy a manó magától cselekszik.
A lény 1 percig marad a világodban, majd visszatér a Kavargó Semmibe. A képzettségi bónuszodnak megfelelő számértékű manó lehet megidézve egyszerre.

DÉMONI ELLENÁLLÁS
A 10. szinttől kezdve minden rövid- vagy hosszúpihenő alkalmával kiválaszthatsz egy sebzéstípust, amire ellenállást kapsz. A varázsfegyverek, vagy ezüstözött fegyverek nem veszik figyelembe ezt az ellenállást.

KISZOLGÁLÁS JELE
A 14.szinttől kezdve képes vagy megfertőzni a démonok elméjét. Az akciódat felhasználva megérintve egy cselekvőképtelen démont, a lény az *Átoktörés* varázslat hatásával van elbűvölve általad, amikor megszűnik a hatás nem használhatod a lényen újra a következő 24 órában.
Telepatikusan képes vagy kommunikálni a lénnyel, aki el van bűvölve, amíg mind a ketten ugyan azon a létsíkon vagytok.

MESTERSÉG: MESTER DÉMONOLÓGUS
Minden általad megidézett vagy elbűvölt démon sebzése további +1d6 + elme módosítód mennyiségű sebzést okoz.

PUSZTITÁS TANULMÁNYT FOLYTATÓ BOSZORKÁNYMESTER

Ezen tanulmányt folytató boszorkánymesterek a tűz és a Fel erejének keresztezését használják. Igazán nagy motivációval pusztítanak el akármit, ami a céljuk elérésében gátolja őket, és örömmel nézik végig, ahogy a démoni tűz akár felemészti a világot is, ha kell.

KITERJESZTETT VARÁZS LISTA
A pusztítás tanulmányokat folytató boszorkánymesterek a következő varázslatokat kapják meg, melyeket mindig ismerik. Ezek a varázslatok nem tartoznak bele A BOSZORKÁNYMESTER táblázat alapján meghatározott ismert varázslatok számába. Ezekhez mindig hozzáférnek.

PUSZTÍTÁS VARÁZSLATOK	
Varázslat szint	**Varázslat**
1	Lángoló kezek, Boszorkányvillám
2	Phosphus perzselése, Perzselő sugár
3	Földmorzsolás, Lángoló nyilak
4	Tűzpáncél, Tűzfal
5	Lángcsapás, Másvilági szolgáló

LÁNGRALOBBANÁS
Az 1.szinttől kezdve akcióként lángralobbanthatsz bármilyen éghető anyagot, amit megérintesz.

KÁOSZ MÁGIA
Az 1.szinttől kezdve amikor egy legalább I. szintű varázslatot sütsz el, és az tűz vagy nekrotikus sebzést okoz, bónuszakcióként kiválaszthatsz egy másik lényt is akit ezzel megtámadsz. Vagyis, ha egy támadásod sikeres egy 10 láb sugarú körben minden lénynek tűz és nekrotikus sebzés keveréke ként a boszorkánymesteri szinted értékű sebzést okozhatsz.

PUSZTULÁS
A 6.szinttől kezdve kiterjesztheted némely varázslatod erejét. Azok a varázslatok, amelyek nem rendelkeznek adott mennyiségű hatótávval, valamint egy lényt vesznek célba, lehetőséget kapnak, hogy ugyan azon rekeszben kiterjeszd egy másik lényre is ugyan ezen hatást, maximum 30 láb távolságig.
Ezt a képességet minden rövid- vagy hosszúpihenő alkalmával egyszer használhatod.

LÉLEK TŰZ
A 10.szinttől kezdve amikor az Életszipoly képességedet használod a következő 1 percben elsütött varázslathoz az elme módosítód értékében újradobhatsz sebzőkockákat.

KÁOSZ GÖMB
A 14. szinttől kezdve manifesztálhatsz és megtámadhatsz egy kaotikus energiákkal teli gömbbel egy lényt. Egy akcióként kiválaszthatsz egy maximum 120 láb távolságra lévő lényt. A lénynek tennie kell egy állóképesség mentődobást. Bukás esetén 7d8 nekrotikus + 30 tűz sebzést szenved el. Felét siker esetén.
Egy lény, aki ez által hal meg, a teste és minden tárgya kivéve a mágikus tárgyakat egy nagy kupac hamuvá foszlik. Ezek a lények csak az *Igaz feltámadás* vagy a *Kívánság* varázslattal támaszthatók fel.Ezt a képességed minden rövid- vagy hosszúpihenő alkalmával egyszer használhatod.

MESTERSÉG: KAOTIKUS ENERGIÁK
Minden varázslatod további +1d6 + elme módosító értékű sebzést okoz, valamint minden ellened végrehajtott varázslat sebzése –(1d4 + elme módosító) értékkel csökken.

SZENVEDÉS TANULMÁNYT FOLYTATÓ BOSZORKÁNYMESTER

Ezek a boszorkánymesterek az árnyérintési módokat próbálják uralni. Az árnypapokkal ellentétben ők a Fel erejét arra használják, hogy fájdalmakat és kínokat okozzanak az ellenségeiknek.

KITERJESZTETT VARÁZS LISTA
A szenvedés tanulmányokat folytató boszorkánymesterek a következő varázslatokat kapják meg, melyeket mindig ismerik. Ezek a varázslatok nem tartoznak bele A BOSZORKÁNYMESTER táblázat alapján meghatározott ismert varázslatok számába. Ezekhez mindig hozzáférnek.

SZENVEDÉS VARÁZSLATOK	
Varázslat szint	**Varázslat**
1	Ködfelhő, Elmerobbanás
2	Növesztés/kicsinyítés, Fantomerő
3	Ellenvarázs, Lassítás
4	Pusztítás, Vitriolios gömb
5	Gyilkos felhő, Szörny megfékezése

A GYÖTRELEM ÁTKA
Az 1 szinttől kezdve képes vagy fájdalmas átkot szórni egy lényre. Bónuszakcióként kiválaszthatsz egy lényt maximum 30 láb távolságra, akit látsz, Az átoknak vége, ha a lény meghal, vagy ha cselekvőképtelen leszel. A lény 1 percig van megátkozva. Amíg az átok tart a következő előnyöket kapod:

- A képzettségi bónuszodat hozzáadhatod a sebző dobásaidhoz a lény ellen.
- A kritikus találat a 19-es és 20 értéknél lehetséges a d20-as kockán a lény ellen. Ez mindenkire érvényes.

Ezt a képességedet kétszer használhatod minden rövid- vagy hosszúpihenő alkalmával.

SEMMI ŐR
A 6.szinttől kezdve mágikusan meg tudod óvni magadat a támadások ellen, és felhasználhatod az általad elvétett támadásokat. Amikor egy lény megtámad reakcióként hátrányt okozhatsz a találati dobásra. Ha a támadás sikertelen ellened felhasználhatod az erejét, hogy ha ezt a lényt támadod meg a következő köröd végéig akkor te előnnyel támadhasd meg.
Ezt a képességet egyszer használhatod minden rövid vagy hosszúpihenő alkalmával.

VESZÉLYES SZENVEDÉS
A 10.szinttől kezdve, ha a Gyötrelem átka képesség aktív ideje alatt támadod meg a lényt, akit átokkal sújtottál bónuszakcióként további hatásokat okozhatsz neki. Kiválasztva egy tulajdonságot a lénynek dobnia kell egy olyan típusú mentődobást (NF = varázslati mentődobásod). Bukás esetén a leírtakat szenvedi a következő köröd végéig.
Gyengeség (Erő). A sebződobásainak értéke feleződik, valamint hátránnyal dob erő mentődobást.
Ügyetlenség (Ügyesség). Támadó és ügyesség mentőit hátránnyal dobja.
Betegég (Állóképesség). Nem nyerhet vissza életpontot és hátránnyal dob állóképesség mentőt.
Ostobaság (Elme). Az akcióját a bónuszakciójára és mozgására költi.
Gondatlanság (Lélek). A lény mozgását arra költi, hogy egyenes vonalban hozzád legközelebb kerüljön.
Gyűlölet (Karizma). A lény megfélemlített általad és minimum 60 láb távolságra próbál tőled jutni.

FERTŐZÉS MAGJA
A 14.szinttől kezdve egy horrorisztikus illúziót vetíthetsz egy a Kavargó Semmiből származó lényről, egy lénynek. Egy akcióként kiválaszthatsz egy lényt 60 láb távolságra, akit látsz. Egy lélek mentőt kell tennie a varázs mentőd ellen. Bukás esetén a lény elbűvölt vagy megfélemlített általad (te választasz), 1 perc ideig, vagy amíg a koncentrációd meg nem törik (ha koncentrálsz varázslatra). A hatásnak vége, ha a lényt sebzés éri.
A lény azt hiszi, hogy elveszett az Kavargó Semmi világában. Nem érzékel semmit csak önmagát, téged és a vetített illúziót.
Ez a képesség minden rövid- vagy hosszúpihenő alkalmával egyszer használható.

MESTERSÉG: ERŐS GYÖTRELEM
Minden támadásodat, amit a Gyötrelem átka alatt álló lény ellen teszed további +2d6 sebzést okoz.

DÉMONTÁRS STATISZTIKÁK

FELŐR (FELGUARD)

Közepes démon, kaotikus gonosz
Védettségi fok: 15 (páncél, mellvért)

Életpontok: 64 (8d8 + 32)
Sebesség: 30 láb

STR	AGI	STA	INT	SPI	CHA
16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Sebzés ellenállás: Tűz; szúró, vágó zúzó nem mágikus hatásoktól, amelyek nem ezüstözött fegyvertől származnak.
Sebzés immunitás: méreg
Állapot immunitás: mérgezett
Érzékek: Sötétlátás 120 láb, passzív észlelés 12
Nyelvek: Eredun
Kihívási érték: 5 (1,800 XP)
Démoni látás. Mágikus sötétség nem okoz problémát a látásban.
Démoni düh (2/hosszúpihenő). A démon képes arra, hogy dühöngjön akár egy harcos a 2. szinten.
Ösztönös varázslás. A felőr 6. szintű varázshasználó. A felőr varázstulajdonsága a *Karizma* (varázs mentő NF = 14). A felőr öszötnösen a következő varázslatok tudja elsütni komponensek nélkül:
I. Szin: *Gonosz és jó érzékelése, Mágia Érzékelése*
AKCIÓK
Többszörös támadás. A démon kétszer támad a kétkezes kardjával körönként.
Kétkezes kard. Közelharci támadás, d20+6, elérés: 5 láb, egy célpont, Sebzés: 6)2d6 + 3) vágó sebzés
10. szint: Szabadon választható újabb düh képesség.
15. szint: Szabadon választható újabb düh képesség.

FELVADÁSZ (FELHUNTER)

Közepes démon, kaotikus gonosz
Védettségi fok: 12
Életpontok: 16 (3d8 + 3)
Sebesség: 40 láb

STR	AGI	STA	INT	SPI	CHA
13 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Érzékek: vakérzék 120 láb, passzív észlelés 10
Nyelvek: Megérti az idézője nyelvét, de nem beszéli
Kihívási érték: 2 (200 XP)
Varázs kereső: (3/nap) elüstheti a *Mágia érzékelése* varázslatot
Mágikus ellenállás. Előnnyel dob varázs elleni mentődobást, vagy más varázshatás elleni mentődobást.
AKCIÓK
Harapás. Közelharci fegyveres, d20+4, táv: 5 láb, egy célpont Sebzés: 2d4 +2 (vagy 7) szúró
Elmefaló. Akit lát 10 láb távolságban és van agya megcélozhatja, Mentődobást kell tennie a lénynek (NF = 12 Elme) bukás esetén 2d10 (vagy 11) pszichikai sebzés.
5.szint: körönként kétszer használhatja a Harapás támadást.
7.szint: elsütheti az *Ellenvarázs* varázslatot III. szinten 1/nap

MANÓ (IMP)

Kicsi démon, kaotikus gonosz
Védettségi fok: 11
Életpontok: 14 (3d6 +3)
Sebesség: 25 láb

STR	AGI	STA	INT	SPI	CHA
11 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Sebzés ellenállás: Tűz
Érzékek: Sötétlátás 60 láb, passzív észlelés 11
Nyelvek: Megérti az idézője nyelvét, de nem beszéli
Kihívási érték: 1 (200 XP)
Démoni látás: Mágikus sötétség nem okoz problémát a manó látásának.
AKCIÓK
Karmolás: Közelharci fegyveres, d20 + 4, táv: 5láb, egy célpont, Sebzés: 1d4 + 2 (vagy 3) vágó
Tűzbomba: Távolsági varázs, d20 + 4, táv: 60 láb, egy célpont, Sebzés: 1d6 (vagy 4) tűz sebzés,
Magasabb szint: 5.szinten 2d6, 11. szinten 3d6, 17.szinten 4d6.
A 7.szinttől kezdve naponta egyszer képes elsütni III. szinten a *Tűzgolyó* varázslatot

POKOLILÉNY (INFERNAL)

Nagy építmény (fertőzött, démon), kaotikus gonosz
Védettségi fok: 17 (természetes páncél)
Életpontok: 126 (12d10 + 60)
Sebesség: 35 láb

STR	AGI	STA	INT	SPI	CHA
20 (+5)	8 (-1)	20 (+5)	3 (-3)	14 (+2)	13 (+1)

Sebzés Ellenállás: Fagy, villám; Fizikai (mind) nem mágikus fegyverektől.
Sebzés immunitás: Tűz, Méreg.
Állapot immunitás: Bénult. eszméletlen, kimerült, kővé dermedt, megfélemlített, mérgezett.
Érzékek: Igazlátás 120 láb, passzív észlelés 12
Nyelvek: Megérti az Eredunt de nem beszéli
Kihívási érték: 10 (5,900 XP)
Hamvasztás. Amikor egy lény a pokolilény valamely tűz alapú támadásától hal meg, azonnal hamuvá foszlik.
Lángoló léptek. Minden lépést, amit a Pokolilény tesz, felgyújt maga után 3 (vagy ad4 +1) körre. Minden lény, aki ilyen mezőre lép 5 (vagy 1d10) tűz sebzést szenved körönként.
Ösztönös varázslás. A pokoli lény a következő varázslatok tudja elsütni. A *Karizma* a varázslási tulajdonsága (varázs mentő NF = 12. d20+4 a varázslási támadáshoz) A következő varázslatokat komponensek nélkül képes elsütni.
Akaratából: *Tűznyaláb*
2/nap: *Perzselő sugár*
1/nap: *Tűzgolyó.*
Tűz aura. A pokoli lény minden köre elején 7 (vagy 2d6) tűz sebzést okoz a körülötte 5 lábra álló lényeknek és lángra lobbant minden nem hordott vagy kézben tartott éghető anyagot.
13. szint: Pokoli tűz. A pokolilény tűz alapú sebzése nem veszi figyelembe a tűz ellenállást.
16. Szint. Tűz aura II. Az a lény, aki megérinti a pokoli lényt (kivéve az idézője) vagy megtámadja azt egy közelharci támadással és 5 lábnyi közelségében van 7 (vagy 2d6) tűz sebzést szenved).
AKCIÓK
Többszörös támadás. A pokoli lény két csapás támadás használ körönként.
Csapás. Közelharci támadás d20+8, elérés: 5 láb, egy célpont, Sebzés 16 (2d10 +5) zúzó sebzés és 3 (1d6) tűz sebzés.
Pokoltűz lehelet (Visszatöltés 6) A pokolilény zöld tüzet lehel ki egy 15 lábnyi kúpban. Minden lénynek a területen tennie kell egy *Ügyesség* (NF = 16) mentődobást, vagy 21 (6d6) tűz sebzést szenved bukás esetén. Siker esetén csak a felét szenvedi el.
Magasabb szint. A 16. szinttől kezdve a sebzésekhez +1d6 érték jön, továbbá a visszatöltés *5-6* értékeken lehetséges.

SZUKKUBUSZ (SUCCUBUS)

Közepes démon, törvényes gonosz
Védettségi fok: 12
Életpontok: 21 (4d8 + 3)
Sebesség: 40 láb

STR	AGI	STA	INT	SPI	CHA
8 (-1)	15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)

Érzékek: sötétlátás 60 láb, passzív észlelés 15

Nyelvek: Eredun, Közös, telepátia (60 láb)
Kihívási érték: 2 (200 XP)
Alakváltó. 1 akcióként átváltozhat egy kicsi vagy közepes humanoiddá, vagy vissza eredeti alakjába. Statisztikái megmaradnak, Felszerelése vele változik. Meghal, vagy cselekvőképtelen visszaváltozik
AKCIÓK
Ostor. Közelharci fegyveres, d20+4, táv: 10láb, egy célpont, Sebzés: 2d4 +2 (8) vágó + 1d6 nekrotikus.
Csábítás. 1/nap. Egy humanoidot akit lát maximum 30 láb távolságban egy lélek mentődobást kell tegyen (NF = 15) különben elbővült 1 percre. A lény követi a szukkubusz telepatikus parancsait, minden köre végén megismétli a mentődobást. Siker esetén megtöri a hatást és 24 órán át immunis lesz a hatásra.
Igazság. 1/nap. A szukkubusz egy csókot küld egy lényre, így megkapja a *Menedék* varázs előnyeit a lény ellen. Más lényekre való támadás/varázslás nem töri meg ennek a hatását
5.szint: *Láthatatlanság* varázs elsütése 1/nap
7.szint: csábítás képesség 2/nap használata.

ÜRESSÉGJÁRÓ (VOIDWALKER)

Közepes démon, semleges gonosz
Védettségi fok: 13 (természetes páncél)
Életpontok: 24 (4d8 + 8)
Sebesség: 30 láb

STR	AGI	STA	INT	SPI	CHA
16 (+3)	11 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	8 (-1)	14 (+2)

Sebzés sebezhetőség: Szentségi
Sebzés ellenállás: nekrotikus; valamint szúró zúzó vágó nem mágikus hatásokból
Sebzés immunitás: méreg
Állapot immunitás: megfélemlített, mérgezett
Érzékek: vakérzék 60 láb, passzív észlelés 10
Nyelvek: Megérti az idézője nyelvét, de nem beszéli, telepátia 60 láb
Kihívási érték: 1 (200 XP)
Születési varázslás: Karizma alapján varázsol, (varázs mentő: NF = 12), a következő varázslatokat tudja elsütni, anyagi komponensek nélkül:
1/nap: *Párbajra kényszerítés, Sötétségvarázs*
AKCIÓK
Csapás. közelharci fegyveres, d20 +5, táv: 5láb, egy célpont, Sebzés 1d6 +3 (vagy 7) zúzó
5.szint: körönként kétszer használhatja a Csapás támadást.
7.szint: születési varázslatait 3/nap mennyiségben használhatja.

VÉGZETŐR (DOOMGUARD)

Nagy démon, törvényes gonosz
Védettségi fok: 18 (mellvért)
Életpontok: 178 (17d10 + 55)
Sebesség: 20 láb, repülés 60 láb.

STR	AGI	STA	INT	SPI	CHA
22 (+6)	17 (+3)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	17 (+3)

Sebzés sebezhetőség: Szentségi
Sebzés ellenállás: fagy; fizikai (mind) nem mágikus fegyverektől
Sebzés immunitás: tűz, méreg,
Állapot immunitás: megfélemlített, mérgezett
Érzékek: sötétlátás 120 láb, passzív észlelés 13
Nyelvek: Eredun, telepátia 120 láb
Kihívási érték: 11 (7,200 XP)
Démoni látás. Mágikus sötétség nem okoz problémát a látásában.
Mágikus ellenállás. A végzetőr előnnyel dobja a mentődobásokat a varázslatok és más mágikus hatások ellen.
AKCIÓK
Többszörös támadás. Egy démon őr maximum 2 támadást végezhet el a körében.
Szablya. Közelharci támadás d20+3, elérés: 10 láb, egy célpont, Sebzés 15 (2d5 +3) vágó sebzés.
Végzetnyaláb. Távolsági varázs támadás d20 +3, távolság: 60 láb, egy célpont, Sebzés (2d10 +3) nektrotikus sebzés.
13. szint. Végzetlépés. A végzetőr dobbant egyet a földön a lábával, mellyel egy hullámot indít el. Minden lénynek a végzetőr 10 lábnyi körében tennie kell egy *Ügyesség* alapú mentődobást (NF = 18) vagy hasra esik és 7 (2d6) sebzést szenved el. Siker esetén nem esik hasra és fele sebzést szenved el.
16. szint. A halál ujjai (Visszatöltés 6). A végzetőr megpróbálhatja megölni egy ellenfelét, a lénynek tennie kell egy *Állóképesség* alapú mentődobást (NF = 18) bukás esetén 62 (7d8 + 30) nektrotikus sebzést szenved el. Siker esetén a felét.

DRUIDA

A vésetes, levélfüzérrel díszített botját szorongatva, egy éj-elf Elune erejét megidézi. Egy nyers hideg kék fényként hívja a holdat, hogy sújtson le ellenfelére. Ellenfele testét körbeveszi majd egy lyuk tátong a földben a lény helyén.

A látómezőn kívül, egy alacsonyabb faágon egy vadonélő tigris formájában, egy worgen kémleli búvóhelyéről az előtte magasadó építményeket Zul'Gubunál. Figyeli a dzsungeltroll járőrök minden mozdulatát.

Sarlóját és botját egymáshoz közel tartva, egy fiatal tauren druida egy gyönyörű rituálét celebrál. Az aprómagokat elszórva, halvány zöldesen csillogó fény felvillanása után, meggyógyítja társait sebesüléseikből.

A druidák Azeroth földjén a természet valódi erejével élnek együtt és így óvják az életet. Tapasztalatukkal, lesújtanak ellenségeikre a természet nyers energiáival, ősi dühöt szabadon engedve, messziről leláncolva őket megbűvölt gyökerekkel.

FAJOK, AMELYEK FELVEHETIK A DRUIDA KASZTOT

Éj-elf, Ember, Tauren, Troll, Worgen

DRUIDA ELŐKÉSZÍTÉSE

GYORS ELŐKÉSZÍTÉS

A következő lépéseket követve gyorsan előkészíthető egy druida. Először a legnagyobb értéked az *Lélek (SPI),* majd az *Állóképesség (STA)* tulajdonságod legyen. Némely druidaciklus nagy *Erő (STR)* vagy *Ügyesség (AGI)* tulajdonságra épít. Másodszor válaszd a *remete* hátteret. Továbbá ajánlott varázslatok: *Varázstrükkök:* Elsővadság, Tövisostor. *I. szintű varázslatok:* Állati kötelék, Mennydörgő hullám, Sebek gyógyítása, Vad ravaszság.

KASZT KÉPESSÉGEK

Druidaként a következő képességeket kapod.

ÉLETPONTOK

Életkocka. 1d12 kaszt szintenként

Életpontok első szinten. 12 + állóképesség módosító

Életpontok magasabb szinten. 1d12 (vagy 7) + állóképesség módosító kaszt szintenként.

KÉPZETTSÉGEK

Nyelv. Sárkány

Páncél. Könnyű vértek

Fegyverek. Tőrök, karmoskesztyűk, egy kezes pörölyök, Lándzsák, botok, kétkezes pörölyök

Szerszámok. Gyógynövény készlet

Mentő dobások. Elme, Lélek

Szakértelmek. Válassz kettőt a következő szakértelmek közül: Arkáni ismeretek, Állatok kezelése, Észrevétel, Gyógyszer, Hit ismeretek, Megérzés, Természeti ismeretek, Túlélés.

FELSZERELÉS

A következő felszerelés közül választhatsz, azon kívül, amit a háttered miatt kapsz.

- a) bot vagy b) bármely egyszerű fegyver
- a) egy tőr vagy b) bármely egyszerű fegyver
- Bőrpáncél, felfedezők készlete, és egy druida fókusz

KÉPESSÉGEK

DRUIDA NYELVEZET

Ismered a sárkány nyelvet, mert ennek egy dialektusa a druida nyelvezet, amelyet a Smaragd Álom úrnője, Ysera hagyott a druidákra.

VARÁZSLÁS

A természet szent eszenciáit felhasználva képes vagy varázsolni, uralmad alá hajtani ezt az eszenciát. A varázslás szabályairól lásd a 10. fejezetet, a druida varázslatairól lásd a 11.fejezetet.

Varázstrükkök

Az 1.szinttől kezdve amikor varázsolni tudsz megtanulsz 2 szabadon választható varázstrükköt, a varázslataidon kívül. Ezek a varázstrükkök nem cserélhetők le, de ezt ellensúlyozza, hogy akárhányszor elsüthetők. További trükköket tanulsz magasabb szinteken, ahogy azt „A DRUIDA" táblázat mutatja.

Varázslatok előkészítése és elsütése

„A DRUIDA" c. táblázat mutatja, hogy hány varázslati rekesszel rendelkezel az adott szinteken. Ahhoz, hogy elsüthess egy varázslatot, egy ilyen rekeszt kell felhasználod, a varázslat szintjének megfelelő értékben. Miután eltöltöttél egy hosszúpihenőt visszakapsz minden felhasznált varázslati rekeszedet.

Mielőtt varázsolsz elő kell készítened a druida varázslatokból megfelelő mennyiségűt. Az általad elérhető varázslatok listáját megtalálod a 11. fejezetben. Amikor előkészíted a varázslatokat, válassz ki a druida szinted + *Lélek* módosítódnak megfelelő számú (minimum 1) varázslatot. Ezek olyan szintű varázslatok lehetnek, amelyeket tudsz használni. Ezt *„A DRUIDA"* c. táblázat mutatja.

Például, egy 5.szintű druida négy I. szintű és kettő II. szintű varázsrekesszel rendelkezik. A lélek értéke 14 (+2-es módosító) így az előkészített varázslatainak száma 7, ami azt jelenti, hogy hét darab I. vagy II. szintű varázslatot készíthet elő bármilyen kombinációban. Például 3 darab I. és 4 darab II. szintű, vagy 7 darab II. szintű. A varázslat elsütése nem törli a varázslatot a listádról, így akár többször is elsütheted.

Az előkészített varázslataidat minden hosszúpihenő alkalmával lecserélheted. Az új előkészítés időt igényel a druidáknak, így minden varázslat 1 percnyi meditációt és a természettel való elmélyülést igényel minden varázslat szintje után. Például egy 4-es szintű varázslat előkészítése a hosszúpihenő után 4 perc zavartalan imádság és meditációt igényel.

Varázslási képesség

A Lélek tulajdonságod a varázslási képességed a druida varázslatokhoz. A lélek tulajdonságodat használod így minden varázslással kapcsolatos cselekedetedhez. Továbbá, ha a lélek módosítódat használod ahhoz, hogy a varázslási mentődobások értékét, valamint a varázslási támadás módosító értékét meghatározd. A varázslási mentődobás ate varázslataid elleni mentődobások, míg a varázslási támadás módosító, az általad használt támadó varázslatok módosító értéke, mint akár egy fegyveres harcnál.

Varázslási mentődobás nehézségi foka

NF = 8 + képzettségi bónuszod + lélek módosítód

Varázslási támadási módosító

Képzettségi bónuszod + lélek módosítód

Rituális varázslás

Képes vagy a druida varázslatok rituálisan elsütni, amennyiben a varázslat rendelkezik a *„rituálé"* jelzővel

Varázslási fókusz

Használhatsz egy druida fókuszt arra, hogy az a varázslási fókuszod legyen.

A DRUIDA													
Szint	**Képzettségi bónusz**	**Érzék pont**	**Képességek**	**Varázstrükk**	**I.**	**II.**	**III.**	**IV.**	**V.**	**VI.**	**VII.**	**VIII.**	**IX.**
1	+2	-	Druida nyelvezet, Varázslás	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	1	Alakváltás, Érzék, Druida ciklus	2	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	1	-	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	1	Tulajdonságpont, Alakváltás erősödés	3	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	2	-	3	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	2	Ciklus képesség Alakváltás erősödés	3	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	2	-	3	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	3	Tulajdonságpont, Alakváltás erősödés	3	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	3	-	3	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	3	Ciklus képesség	4	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	4	-	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	4	Tulajdonságpont	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	4	-	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	4	Ciklus képesség	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	4	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	5	Tulajdonságpont	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	5	Időtlen test, Mesterség	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	5	Tulajdonságpont	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	5	Az erdő lelke	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

ALAKVÁLTÁS – DRUIDA FORMA

A 2.szinttől kezdve, egy bónuszakcióként, különleges állatok alakjába tudsz átváltozni. Ennek a képességnek nincs korlátozása, hogy hányszor vagy képes egy nap átalakulni.

A druida szinted határozza meg, hogy milyen alakokba tudsz átalakulni, ezeket lásd a következő táblázatban. Például a 2.szinten képes vagy egy vad macska alakját, vagy egy erős hatalmas medve alakját felvenni. Mindegyik alaknak megvan a saját maga előnye, ezeket lásd később.

Olyan sokáig maradhatsz ebben az alakban meddig csak akarsz. Egy bónuszakcióként vissza változhatsz a valódi alakodba a körödben. Automatikusan visszaváltozol, ha eszméletlen állapotba kerülsz, vagy 0 életpontra csökkensz.

Amikor átváltozol akkor a következő szabályok érvényesek:

- Minden statisztikád, tulajdonságod, mentődobásod és képzettséged megmarad.
- Az alakváltozás nem változtatja meg az életpontjaidat és minden elszenvedett sebzés ugyan úgy érvényes és megmarad amikor visszaváltozol a humanoid alakodba.
- Nem vagy képes varázsolni, a beszéd és azok az akciók, amelyek kézügyességet követelnek korlátozottak. Az alakváltozás nem töri meg a koncentrációdat olyan varázslaton, amelyet már korábban elsütöttél, addig, amíg a varázslat megváltoztatása nem követel akciót a varázslat részeként.
- Megtartasz minden előnyödet a fajod és kasztod függvényében és használhatod azokat, ha az alakváltozás fizikailag lehetővé teszi. Azonban nem használhatod a speciális érzékeidet, mint például a sötétlátás, amíg az új alakod nem birtokolja azt a képességet.
- Eldöntheted, hogy azok a tárgyak, amelyeket magaddal viszel vagy viselsz, az alakváltozás eseményét követően, a földre essenek vagy beléd olvadjanak. Ha magadba olvasztod a tárgyakat, azok semmilyen hatást nem gyakorolnak rád, amíg az új alakodban vagy.

A druida alakjaid

A megváltoztatott alak a druidák sajátossága. A legtöbbször a különböző fajokba tartozó druidák, olyan állatokat választanak maguknak alakváltozásra, mely hasonló külső jegyekkel rendelkezik. Például egy tauren hasonló szarvas bestia képét használj, míg egy troll általában valamilyen agyaros lényét, vagy egy éj-elf egy kecses párduc alakját, de olyan lenne mintha a párduc fehér tetoválásokkal lenne díszítve Elune jeleiként. A közönséges bestiák alakjai közül válogathatsz, de ezt kedved szerint „dekorálhatod” a saját megjelenésedhez hasonlóan.

Megváltoztatott alakok	
Szint	**Alak**
2	Nagymacska vagy medve
4	Utazó
6	Vízi
8	Repülő

ÉRZÉK

A 2.szinttől kezdve a druidista mágiádat használhatod arra, hogy a megváltozott alakod valódi potenciálját feléleszd.

Ehhez a varázslathoz való hozzáférésedet „A DRUIDA” c táblázatban az „Érzék pont” oszlop határozza meg, az adott druida szinteken.

Ezt a varázslatot arra használod, hogy különböző előnyöket élvezhess. Kezdetben a 2.szinten három különböző képességre használhatod ezeket az érzék pontokat, amelyek az *Eltűnő bestia, Fejvesztett üvöltés* és a *Megújulás.* További képességeket tanulsz majd, a druida ciklusodnak megfelelően.

Az érzék pontjaid visszatérnek, ha eltöltöttél egy rövid, vagy hosszú pihenőt.

Némely érzék képességed a célpontoknak lehetőséget ad mentődobásra, ennek a nehézségifoka a varázslati mentődobásod értéke.

Eltűnő Bestia. Elköltve 1 érzék pontot használhatod az akciódat, hogy elteleportálj 30 láb távolságra egy üres mezőre, amit látsz. Ugyan ezen cselekedetben át is változhatsz egy druida formába.

Fejvesztett üvöltés. Elköltve egy pontot az akciódat arra használhatod, hogy megbűvölve üvölts egyet. Minden társad, aki 60

láb távolságodban van és hal téged előnyként megkapja a Rohanás cselekedetet a következő körük végéig, beleértve téged is.
Megújulás. Elköltve érzék pontot a bónuszakciódat arra használhatod, hogy 1d6 + lélekmódosító mennyiségű életponttal regenerálódj érzékpontonként. (több pont is elkölthető egyszerre).

DRUIDA CIKLUS
Amikor eléred a 2.szintet választanod kell a különböző druida ciklusok közül. Ezek a következők: *Egyensúlyi, Helyreállítási, Őrző, Vad* ciklus. A ciklusok részletezését lásd később.

TULAJDONSÁGPONT
Amikor eléred a 4.szintet, valamint a 8, 12, 16 és 19.szinteket megnövelheted az egyik tulajdonságodat +2 értékkel, vagy két tulajdonságodat 1-1 értékkel. Esetlegesen lemondhatsz a tulajdonság növekedésről és helyette más képességet (*Feat*) választhatsz. Egy tulajdonság maximum a 20-as értékig növelhető. A képességek (Feat) leírását a 6. fejezetben találod.

MESTERSÉG
A 18.szinten a druida ciklusodnak megfelelő mesterséget kapsz. A mesterségek leírását lásd, a ciklusok leírásánál.

IDŐTLEN TEST
A 18.szinttől kezdve az ősi varázslat, amelyet magadban hordasz lassabb öregedést eredményez. Minden 10 év után, amely eltelik a tested csak 1 évet öregedik.

AZ ERDŐ LELKE
A 20. szinttől kezdve a természettel való kapcsolatod egy felfoghatatlan szintre emelkedik, olyannyira, hogy az ősi időkből való képességekre teszel szert. Képes leszel kaput nyitni a Smaragd Álom világába.
10 perc alatt képes vagy nyitni egy dimenzió kaput az érintetlen természetben a Smaragd Álom világába. A kapu 5 láb széles és 10 láb magas. Te és azok a lények, amelyeknek engedélyezed átléphetnek a kapun, amíg az nyitva van. Ezt a kaput lezárhatod és megnyithatod amikor 30 láb közelségben vagy hozzá. Amikor bezárod a kapu Azeroth világában bezárul és láthatatlan lesz. A kapu 24 órán át lesz megidézve. Azon a ponton, ahol megidézted a következő 7 napban nem idézheted meg megint.
Továbbá a vad bestiák és növények érzik a természettel való kapcsolatodat, mély tisztelet övez téged közöttük így minden olyan próbád, amely a velük való kommunikációval kapcsolatos előnnyel dobandó.

DRUIDA CIKLUSOK

EGYENSÚLYI CIKLUST KÖVETŐ DRUIDA

Ezek a druidák a hold, a nap és a csillagok szent erejéhez kötődnek a legmélyebben. Ezen természeti erőket keverve egy kis arkáni hatással könnyen visszaállíthatják a természetes egyensúlyt egy harcban, ha az kibillent.

ÖSZTÖNZÉS
A 2.szinttől kezdve képes vagy egy kevés mágikus erődet visszanyerni egy kis meditációval és kommunikációval a természettel. Egy rövid pihenő alkalmával, kiválaszthatsz elhasznált varázslati rekeszeket, hogy visszakapd. Ezeknek a rekeszeknek az összegzett értéke nem lehet nagyobb, mint a druida szinted fele felfelé kerekítve, és nem lehet nagyobb, mint VI. szintű rekesz. Ezt a képességet nem használhatod még egyszer addig, amíg el nem töltöttél egy hosszú pihenőt. Például, ha 4.szintű druida vagy akkor 2 rekeszt szerezhetsz vissza, úgy, hogy visszakaphatsz vagy 1 darab II. szintű, vagy 2 darab I. szintű rekeszt.

HOLDBAGOLY ALAK
Amikor eléred a 6.szintet a druida formádban át alakulhatsz egy holdbagoly alakjába. Ha ebbe a formába változol át akkor páncéltalan vagy és hozzáadhatod a lélek módosítódat a természetes VF-hez. Továbbá képes leszel teljesíteni a varázsláshoz szükséges szóbeli és mozdulat komponenseket is.

ASZTRÁLIS BEHATÁS
A 10. szinttől kezdve Elune erői átjárnak, így ellenállást kapsz a természeti sebzések közül kettőre.
Továbbá, ha holdbagoly alakban varázsolsz, olyan varázst, amely sebzést okoz, elkölthetsz egy érzék pontot arra, hogy újradobj a lélek módosítód számának megfelelő értékű sebző kockát.

ELUNE DÜHE
A 14. szinttől kezdve, ha találatot szenvedsz egy közelharci támadástól, használhatod a reakciódat arra, hogy természeti sebzést okozz a támadódnak (szabadon megválasztható a fajtája). A sebzés mennyisége egyenlő a druida szinteddel. A támadódnak Erő alapú mentődobást kell tennie a (NF = varázslati mentődobásod). Bukás esetén a támadód 20 láb távolságba egyenes vonalban félre lökődik és 1d10 természeti sebzést szenved el.

MESTERSÉG: CSILLAGFÉNY
Minden olyan varázslatod, amely természeti vagy arkáni sebzést okoz +1d6 kocka mennyiséget sebez.

HELYREÁLLÍTÁSI CIKLUST KÖVETŐ DRUIDA

Ezek a druidák, akik a helyreállítási ciklust követik, sokkal közelebb állnak a természet útjaihoz, mint más druidák. Inspirációjukat a virágok növekedéséből vagy növények fejlődéséből merítik.

CIKLUS VARÁZSLATOK
Ha ezt a ciklust választod megtanulod az *Ellenállás* varázstrükköt automatikusan, valamint bizonyos varázslatokat a 3, 5, 7 és 9.szinten. Ha egyszer ezekhez a varázslatokhoz hozzáférsz, akkor ezek a varázslatok mindig előlesznek készítve és nem számítanak bele az előkészítendő varázslatok mennyiségébe. Ha egy olyan varázslathoz férsz hozzá így amely nincs benne a druida varázslatok listájában, azt druida varázslatként tudod használni.

Druida szint	Varázslat
3	Kéregbőr, Kisebb helyreállítás
5	Tömeges gyógyító szó, Újraélesztés
7	Élet aurája, Természet őrzője
9	Nagyobb helyreállítás, Holtak felélesztése

MEGFIATALÍTÁS
A 2.szinttől, megkapod Elune áldását, hogy a gyógyítás energiáinak megtestesítője legyél. Ez egy energia mennyiséget jelent, ami a druida szinted értékének mennyisége d6-os kockában.
Egy bónusz akcióként kiválaszthatsz egy lényt, akit látsz 120 láb távolságban és rákölthetsz a druida szinted felének megfelelő kocka mennyiséget vagy kevesebbet. Dobd el a kockákat és add össze őket. A lény ennek mértékében kap életpontokat. Nem tölthet vissza többet, mint a lény maximális életpontja.
Továbbá a kiválasztott lény +1 ideiglenes életpontot kap.
Minden elköltött kockádat visszakapod egy hosszúpihenő eltöltésével.

VASKÉREG
A 6.szinttől kezdve amikor te vagy 30 láb távolságodban egy lény természeti, tűz vagy fagy sebzést szenved, használhatod a

reakciódat arra, hogy ellenállást adj neki az adott sebzésre a következő köröd végéig. Ez a képesség a lélek módosítód mennyiségében használható minden rövid, vagy hosszúpihenő alkalmával.

NYUGALOM
A 10.szinttől kezdve nyugodt vagy akár a tavasz. Egy akcióként hívhatod a gyógyító erőket, amelyek a druida szinted ötszörösét tudják visszatölteni életpontban. Válassz ki 30 láb távolságban annyi lényt amennyit szeretnél és oszd szét közöttük. Ez a képesség maximum egy lény esetében a maximális életpontjának felét tudja regenerálni. Ez a képesség nem tölt vissza életpontot építményeken.
Ha egyszer használtad ezt a képességed nem használhatod addig amíg el nem töltöttél egy hosszú pihenőt.

AZ ÉLET FÁJA
A 14. szinttől kezdve Azeroth világfájából nyered közvetlen az erődet. Átalakulsz egy hatalmas faőssé. Egy akcióért átalakulhatsz 1 percre és a következő előnyöket kapod:

- A méreted kétszeresére változik, ha nem áll rendelkezésedre elég hely ehhez, akkor a lehető legnagyobb méretig növekedsz.
- Ha egy gyógyító varázslatot használsz, kiválaszthatsz a lény 30 lábnyi közelségében egy másik lényt, aki a gyógyítás mértékének felével szintén gyógyul.

Ha egyszer használtad ezt a képességed, nem használhatod addig, amíg el nem töltöttél egy hosszú pihenőt

MESTERSÉG: HARMÓNIA
Minden gyógyító varázslatod és képességed további 1d6 mennyiségben gyógyít.

ŐRZŐ CIKLUST KÖVETŐ DRUIDA

Azok a druidák, akik a védelmező ciklusban tevékenykednek legtöbbször hatalmas medvék alakját veszik fel. Hatalmas vastag bunda, erős karmok és éles fogak, melyek alkalmasak arra, hogy darabokra szedjék az ellenséget. A természeti erők által védve legtöbbször az ártó hatás és saját társaik közt találjuk meg ezeket a druidákat, mint első védvonalat a harcban.

BESTIÁLIS ELŐNY
A 2.szinttől kezdve sokkal több időt töltesz medve alakban, mint humanoidban, így az Elme mentődobásod átalakul Állóképesség mentődobássá.

BESTIÁLIS VARÁZSLÓ
A 2.szinttől, sokkal több időt töltesz a ragadozó módszereiddel, mint a varázslással. Ez örökre megváltoztatta a varázslási képességeidet. Nem hivatkozhatsz továbbá „A DRUIDA" c táblázatra, mint varázslási táblázatra. Egy új táblázatban foglaljuk össze, hogy változtak az Érzékpontjaid, a Varázstrükkjeid és a Varázsrekeszeid, továbbá „fél varázshasználó" státuszba kerülsz, akárcsak egy többkasztú karakter. Ez alapján határozzuk meg az új rekeszeidet. „AZ ÖRZÖ/VAD DRUIDA VARÁZSREKESZEI" c. táblázatot lásd később.
Továbbá új Érzék képességeket kapsz, amelyek bármelyikét használhatod.
Vastagszúrósszőr. Reakcióként, amikor sebzést szenvedsz, elköltve 1 érzékpontot lecsökkentheted a sebzés mennyiségét a druida szinted értékével, valamint ezt a lecsökkentett sebzés mennyiséget sebzésként okozod a támadódnak.
Demoralizáló üvöltés. Elköltve 2 érzékpontot elüvöltöd magad egy akcióként. Minden ellenfeled 30 láb távolságodban lélek mentődobást kell tegyen. Bukás esetén megfélemlített státuszt kapnak. A lények minden körük végén tehetnek egy mentőpróbát a hatás ellen. Siker esetén a lény immunis lesz erre a hatásra a következő 24 órában.
Elsodrás. Amikor találatot érsz el egy karmolási támadással elköltve 1 érzék pontot rákényszeríted a célpontodat egy erő mentődobásra. Bukás esetén a lény hasra esik.
Erős csapás. Amikor találatot érsz el egy karmolási támadással lekötve 1 érzékpontot rákényszerítheted a célpontodat egy állóképesség mentődobásra. Bukás esetén a lény kábult a következő köröd végéig.
Csapatvédő. Használhatod a reakciódat arra, hogy ha társadat közelharci támadással célba veszik, és elköltesz 2 érzék pontot, 20 lábnyit mozogj a társad irányába hátrányt okozva ezzel az ellene irányuló támadásokban. Minden kényszerített támadás ellened szintén hátránnyal végzendő.

URSOL JELE
A 6.szinttől kezdve elköltve 2 érzék pontot használhatod arra az akciódat míg druida formában vagy, hogy megnöveld magadat a *Növesztés/Kicsinyítés* varázsból a nélkül, hogy keljen bármi komponens.

PORLASZTÁS
A 10. szinttől kezdve a közelharci támadásaid nagysága megnövekedik. A medve harapásod 2d8 szúró, míg a karmolásod 3d6 vágó sebzést okoznak.
Továbbá hozzáadhatod a képzettségi bónuszodat valamely támadásodhoz minden egyes körödben.

URSOC ŐRZŐJE
A 14.szinttől a jelenléted fenyegető azokra, akik körülötted vannak. Amíg medve formában vagy bármely lény, aki ellenséges számodra és 5 láb közelségben van hozzád, hátrányt kap minden olyan támadó dobására, amelynek nem te vagy a célpontja. A lény immunis a hatásra, ha nem hall, vagy lát téged, vagy nem lehet megfélemlíteni.

MESTERSÉG: TERMÉSZET ŐRZŐJE
A 18. szinttől visszamenőleg a 15. szintig megkapod a Lélek módosítód mennyiségét életpontban. Valamint a következő szintlépésnél is amikor Életpontokat kapsz az állóképesség módosítód mellet hozzáadhatod a Lélek módosítódat is a kapott életpontokhoz.
Valamint minden közelharci támadásod további 1d6 fizikai sebzést okoz, a támadásnak megfelelően.

VAD CIKLUST KÖVETŐ DRUIDA

A druidák, akik a vad ciklust követik a mély és ösztönös kapcsolatot keresik a vadvilággal. A harcban ezek a druidák halálos ragadozók formáját veszik fel, így válnak ravasz és kegyetlen vadászokká. A legtöbb ilyen druida sokkal jobban kedveli a druida formáját, mint a humanoid formáját.

RAGADOZÓ ELŐNY
A 2.szinttől kezdve sokkal több időt töltesz nagymacskaként, ezért eléggé alkalmazkodsz ehhez az élethez. Az elme mentődobásod teljesen átalakul ügyesség mentődobássá.

VAD VARÁZSLÓ
A 2.szinttől, sokkal több időt töltesz a ragadozó módszereiddel, mint a varázslással. Ez örökre megváltoztatta a varázslási képességeidet. Nem hivatkozhatsz továbbá „A DRUIDA" c táblázatra, mint varázslási táblázatra. Egy új táblázatban foglaljuk

AZ ŐRZŐ/VAD DRUIDA VARÁZSREKESZEI							
Szint	**Érzék pont**	**Trükk**	**I.**	**II.**	**III.**	**IV.**	**V.**
2	2	2	3	-	-	-	-
3	3	2	3	-	-	-	-
4	4	2	3	-	-	-	-
5	5	2	4	2	-	-	-
6	6	2	4	2	-	-	-
7	7	2	4	3	-	-	-
8	8	2	4	3	-	-	-
9	9	2	4	3	2	-	-
10	10	3	4	3	2	-	-
11	11	3	4	3	3	-	-
12	12	3	4	3	3	-	-
13	13	3	4	3	3	1	-
14	14	3	4	3	3	1	-
15	15	3	4	3	3	2	-
16	16	3	4	3	3	2	-
17	17	3	4	3	3	3	1
18	18	3	4	3	3	3	1
19	19	3	4	3	3	3	2
20	20	3	4	3	3	3	2

össze, hogy változtak az Érzékpontjaid, a Varázstrükkjeid és a Varázsrekeszeid, továbbá „fél varázshasználó" státuszba kerülsz, akárcsak egy többkasztú karakter. Ez alapján határozzuk meg az új rekeszeidet. „AZ ÖRZÖ/VAD DRUIDA VARÁZSREKESZEI" c. táblázatot lásd fentebb.

Továbbá új Érzék képességeket kapsz, amelyek bármelyikét használhatod.

Macskaféle gyorsaság. Elköltve 1 érzékpontot bónuszakcióként használhatod a Rohanás cselekedetet a körödben, valamint az ugrási távolságod a kétszeresére nő.

Kegyetlen harapás. Ha találatot érsz el egy másik lénnyel szemben egy harapással elköltve 2 érzékpontot +1d8 + Ügyesség módosító mennyiségű szúró sebzést okozol.

Ősi düh. Ha a Támadás akciót használod a körödben, elköltve 1 érzék pontot azonnal elvégezhetsz egy karmolási támadást is.

Visszatámadás. Amikor egy lény megtámad téged egy közelharci támadással elköltve 1 érzék pontot elvégezhetsz rajta egy kényszerített támadást. Továbbá ezen támadás esetén a druida szintednek megfelelő értékű plusz sebzést okozol a támadásodban az alap sebzés mellett, ha találatot szerzel.

Túlélési ösztön. Elköltve 2 érzék pontot egy elszenvedett sebzéses mértékét lecsökkentheted a druida szinted mennyiségével.

BOROTVA KARMOK

A 6. szinttől kezdve, ha a Támadás akciódat használod elvégezhetsz egy újabb harapási, vagy karmolási támadást a cselekedetedben, és hozzáadhatod az egyik sebzésedhez a képzettségi bónuszodat is.

Továbbá, ha a macskaféle alakodban támadsz, a támadásaid mágikus támadásoknak minősülnek, hogy felül emelkedjenek a nem mágikus támadásokra való ellenálláson és immunitáson.

PORTYA

A 10.szinttől kezdve megtanulod, hogyan rejtőzz el a környezetedben, vagy az árnyakban. Ha egy félhomályos vagy sötét területen tartózkodsz, használhatod az akciódat arra, hogy láthatatlanná válj. A láthatatlanságod addig tart, amíg végre nem hajtasz egy támadás, el nem sütsz egy varázslatot vagy amíg be nem lépsz egy fényes területre.

A DZSUNGEL KIRÁLYA

A 14. szinttől kezdve elköltve 3 érzék pontot arra, hogy felvedd egy példátlan vadász formáját. Páncéltalan védelmed akár a kéreg, és a harci modorod is vitéz.

Az akciódat használva átalakulsz és a következő előnyöket kapod meg 1 percre:

- Megkapod a *Kéregbőr* varázslat előnyeit
- A közelharci támadásod kritikus találata a 19-es és 20 értéknél is megtörténik.
- Amikor 5 láb közelségedben megtámad és eltalál egy lényt, egy másik, használhatod a reakciódat arra, hogy a támadó ellen elvégezz egy közelharci támadást.

Ha egyszer használtad ezt a képességed, nem használhatod addig, amíg el nem töltöttél egy hosszú pihenőt

MESTERSÉG: BOROTVA KARMOK

A druida formádban minden közelharci támadásod +1d6 sebzést okoz, a támadásnak megfelelően.

DRUIDA FORMÁK STATISZTIKÁI

A druida formák a következő statisztikákat kapják meg, azon kívül, ami a képesség leírásánál már biztosított.

NAGYMACSKA FORMA

Közepes bestia

Védettségi fok. 13 + Ügyesség módosító

Sebesség. 40 láb, mászás 40 láb

Sötétlátás. 60 láb távolságra.

Éles szaglás. Előnyt kapsz minden Lélek (észlelés) próbádra, amely szaglás alapú, addig amíg druida formádban vagy.

Lecsapás. Ha legalább 20 láb távolságot mozogtál egyenesen egy lény felé, akit aztán egy karmolással támadsz meg, Erő mentődobást kell tennie (NF = 10 + Ügyesség módosítód). Bukás esetén hasra esik. Ha a lény hasra esett bónuszakcióként elvégezhetsz rajta egy harapás támadást.

AKCIÓK

Többszörös támadás. Két támadást végezhetsz el egymás után, egy harapást és egy karmolást, vagy fordítva.

Harapás. Közelharci támadás, Ügyesség módosító + képzettségi bónusz + d20, 5 láb távolság, egy célpont, Sebzés: szúró 1d6 + Ügyesség módosító

Karmolás. Közelharci támadás, Ügyesség módosító + képzettségi bónusz + d20, 5 láb távolság, egy célpont, Sebzés: vágó 2d4 + Ügyesség módosító

Általános nagymacska formák:

(Hó-) Leopárd, Oroszlán, Lynx, Párduc, Tigris

MEDVE FORMA

Nagy bestia

Védettségi fok. 10 + Ügyesség módosító + Állóképesség módosító

Sebesség. 40 láb, mászás 30 láb

Éles szaglás. Előnyt kapsz minden Lélek (észlelés) próbádra, amely szaglás alapú, addig amíg druida formádban vagy.

Vasszőrme. Ellenállásod van minden szúró, vágó és zúzó sebzésre, ha nem mágikus hatástól származnak.

AKCIÓK

Többszörös támadás. Két támadást végezhetsz el egymás után, egy harapást és egy karmolást, vagy fordítva.

Harapás. Közelharci támadás, Erő módosító + képzettségi bónusz + d20, 5 láb távolság, egy célpont, Sebzés: szúró 1d8 + Erő módosító

Karmolás. Közelharci támadás, Erő módosító + képzettségi bónusz + d20, 5 láb távolság, egy célpont, Sebzés: vágó 2d6 + Erő módosító

Általános medve formák:

Barna medve, Fekete medve, Szürke medve, Grizzly medve

UTAZÓ ALAK

Nagy bestia

Védettségi fok. 12 + Ügyesség módosító
Sebesség. 50 láb
Megülhető. Amíg egy lény a hátadon ül, mind a ketten a te körödben cselekedtek. Ha leszáll a hátadról a saját iníciatívájában cselekedik.
AKCIÓK
Paták. Közelharci támadás, Erő + képzettségi bónusz + d20, 5 láb távolság, egy célpont, Sebzés: zúzó, 2d4 + erő módosító.
Általános utazó formák:
Elk, Ló, Szarvas, Rénszarvas

VÍZI ALAK
közepes bestia
Védettségi fok. 11 + Ügyesség módosító
Sebesség. 5 láb, úszás 50 láb
Kétéltű. Mind szárazföldön, mind vízben képes vagy lélegezni.
Vakérzék. Megkapod a vakérzék képességet 60 láb távolságig.
AKCIÓK
Harapás. Közelharci támadás, Erő módosító + képzettségi bónusz + d20, 5 láb távolság, egy célpont, Sebzés: szúró 1d8 + Erő módosító
Általános vízi formák:
Oroszlánfóka, Cápa, Delfin, Kardszárnyú delfin.

REPÜLŐ ALAK
Nagy bestia
Védettségi fok. 10 + Ügyesség módosító
Sebesség. 10 láb, repülés 70 láb.
Repülés. Nem kényszerítesz támadást magad ellen, amikor elrepülsz egy lény elérésén belül.
Éles látás. Előnyöd van minden olyan Lélek (észlelés) próbára, ami a látással kapcsolatos.
AKCIÓK
Csőr. Közelharci támadás, Erő/Ügyesség módosító + képzettségi bónusz + d20, 5 láb távolság, egy célpont, Sebzés: szúró 2d4 + Erő/Ügyesség módosító
Karmok. Közelharci támadás, Erő/Ügyesség módosító + képzettségi bónusz + d20, 5 láb távolság, egy célpont, Sebzés: szúró 2d6 + Erő/Ügyesség módosító
Általános repülő formák:
Irtózatos-denevér, -sas, -bagoly; Sólyom, Viharvarjú

HOLDBAGOLY ALAK
Közepes bestia
Védettségi fok. 10 + Ügyesség módosító + Lélek módosító
Sebesség. Az eredeti alap sebességed.
Sötétlátás. Megkapod a sötétlátás képességet 60 láb távolságig.
Varázslás. Képes vagy használni, ugyanúgy minden varázslatodat mintha nem lennél átalakulva.
Kezek. Képes vagy minden tárgyat használni ugyan úgy, mint a természetes alakodban
AKCIÓK
Csőr. Közelharci támadás, Erő/Ügyesség módosító + képzettségi bónusz + d20, 5 láb távolság, egy célpont Sebzés: szúró 2d4 + Erő/Ügyesség módosító
Karmok. Közelharci támadás, Erő/Ügyesség módosító + képzettségi bónusz + d20, 5 láb távolság, egy célpont, Sebzés: szúró 2d6 + Erő/Ügyesség módosító

HARCOS

Egy ember a csilingelő abroncsvértjében, maga előtt tartva pajzsát erősen rohamozza meg a kobold tömeget. Az éj-elf mögötte szegecselt bőrvértjében megszórja ugyanezt a tömeget nyilakkal. A törp, közelükben parancsokat osztva kiált nekik, hogy a legjobb pozíciókat megtalálják.

Egy ork a láncingben a pajzsát használja, hogy elvágja az ogre bunkójának útját társaitól. A társa, egy vér-elf pikkelyvértben két vívótőrrel próbálja elvéreztetni a bunkósbot végén álló ogrét, míg körülötte sürög-forog, egy vakfoltot keres védelmében.

A gladiátor sportként harcol az arénában, szigonnyal és hálóval, míg képzett ellenfelit szorítja sarokba a tömeg ujjongásának reményében. Az ellenfel kardja kéken villan fel mielőtt egy villámmal célozza meg őt.

Oly régóta, mióta háború dúl, hősök emelkednek fel minden fajból, hogy a harc mesterségét tökélyre fejlesszék. A harcos az erőt és vezetői képességet kombinálva, a hihetetlen tudásával a fegyverekről és páncélokról, keményen harcolva próbálja megakadályozni a pusztítást egy fenséges csatában. A legtöbbjük a harc első vonala védve pajzsaikkal a többieket, akik a harcban mágiát és íjat használnak. Mások nem foglalkozva a pajzzsal szabadjára engedik a dühüket, hogy a legnagyobb károkat okozzák ellenfeleikben.

FAJOK, AMELYEK FELVEHETIK A HARCOS KASZTOT

Draenei, Elhagyatott, Éj-elf, Ember, Gnóm, Goblin, Nemes-elf, Ork, Pandariai, Tauren, Törp, Troll, Vulpera, Worgen

HARCOS ELŐKÉSZÍTÉSE

GYORS ELŐKÉSZÍTÉS

A következő lépéseket követve gyorsan előkészíthető egy harcos. Először a legnagyobb értéket az *Erő (STR)* vagy *Ügyesség (AGI)* tulajdonságod legyen attól függően, milyen harcmodort akarsz használni, például közelharci fegyvereket vagy *„Pontos”* jelzőjű fegyvereket. A második legnagyobb az *Állóképességed (STA)* legyen. Másodszor válaszd a *katona* hátteret.

KASZT KÉPESSÉGEK

Harcosként a következő képességeket kapod.

ÉLETPONTOK

Életkocka. 1d12 kaszt szintenként

Életpontok első szinten. 12 + állóképesség módosító

Életpontok magasabb szinten. 1d12 (vagy 7) + állóképesség módosító kaszt szintenként.

KÉPZETTSÉGEK

Páncél. Minden páncél, és pajzs

Fegyverek. Minden fegyver, kivéve pálcák.

Szerszámok. Nincs.

Mentő dobások. Erő, Állóképesség

Szakértelmek. Válassz négyet a következő szakértelmek közül: Akrobatika, Állatok kezelése, Atlétika, Észlelés, Megérzés, Megfélemlítés, Történelmi ismeretek, Túlélés

FELSZERELÉS

A következő felszerelés közül választhatsz, azon kívül, amit a háttered mellet kapsz:

- a) teljes láncing vagy b) bőrvért, hosszúíj 20 nyíl és tegez
- a) egy katonai fegyver és pajzs vagy b) két katonai fegyver
- a) egy kézi számszeríj, 20 nyíl és tegez vagy b) két kézi fejsze
- kazamatajáró vagy felfedező csomag

A HARCOS

Szint	Képzettségi bónusz	Képességek	Dühpont
1	+2	Harcstílus, Második szél	-
2	+2	Dühöngés, Vakmerő támadás	2
3	+2	Harcos archetípus	3
4	+2	Tulajdonságpont	3
5	+3	Extra támadás	3
6	+3	Tulajdonságpont	4
7	+3	Archetípus képesség, Düh képesség	4
8	+3	Tulajdonságpont	4
9	+4	Brutális kritikus	5
10	+4	Archetípus képesség, Düh képesség	5
11	+4	Extra támadás (2),	5
12	+4	Tulajdonságpont	6
13	+5	Rettenthetetlen	6
14	+5	Tulajdonság pont	6
15	+5	Archetípus képesség, Düh képesség	7
16	+5	Tulajdonságpont	7
17	+6	Brutális kritikus megerősödés	7
18	+6	Archetípus képesség, Mesterség	8
19	+6	Tulajdonságpont	8
20	+6	Extra támadás (3)	8

KÉPESSÉGEK

HARCI STÍLUS

A harci kiképzésednek megfelelően egy harcstílusban sokkal jártasabb vagy mint a többiben. Válassz a következők közül egyet, hogy milyen kiképzést kaptál. Egy kiképzési forma csak egyszer választható, ha később újat választhatsz továbbá sem veheted azt fel újra, amiben már jártas vagy.

Íjászat. Kapsz +2 értéket a támadó dobásaidhoz, ha távolsági fegyverrel támadsz (a sebzéshez nem).

Védelem. Ha bármilyen páncélt viselsz +2 értéket kapsz a *Védettségi fokodhoz*

Párbajozó. Ha közelharci támadó fegyvert forgatsz egy kézben és nem használsz másodlagos fegyvert (egy fegyveres harcmodor) akkor +2 értéket kapsz minden sebzéshez, amit így okozol.

Nagy fegyveres harc. Ha 1-et vagy 2-őt dobsz sebzésként, amit egy „kétkezes” vagy „sokoldalú” fegyverrel okozol, amit kétkézben forgatsz, újra dobhatod a sebzést és ezt az új dobás értéket kell használnod még akkor is, ha az megint 1-es vagy 2-es.

Oltalom. Ha egy lény egy másikat támad meg helyetted és az neked 5 láb közelségben van, használhatod a reakciódat, hogy hátrányt okozz a támadódobásban. Pajzsot kell viselned a cselekedethez.

MÁSODIK SZÉL

Igen nagy állóképességgel rendelkezel ahhoz, hogy megerősödj egy pillanatra. A körödben bónuszakcióként visszakaphatsz 1d10 + harcos szintnyi életpontot. Ha egyszer használtad ezt a képességet, újra csak egy rövid- vagy hosszúpihenő után használhatod.

VAKMERŐ TÁMADÁS

A 2.szinttől kezdve amikor az első támadásodat végzed az egyik körödben eldöntheted, hogy ezt vakmerően tedd. Ez azt a lehetőséget biztosítja, hogy előnnyel támadhatod meg, de ebben a körben minden támadás ellened szintén előnnyel lesz dobható.

DÜHÖNGÉS

A 2. szinttől igazi őrjöngő vadsággal harcolsz. Hozzáférsz a belső dühödhöz, ami dühpontokként van reprezentálva. Ezek a pontok az

adott szinten a maximális pontjaid. Minden alkalommal amikor egy támadást végzel el, düh használata nélkül, vagy sebzést szenvedsz egy düh pontot szerzel. Ezeket a dühpontokat használhatod fel különböző képességekre. A dühpontok eltűnnek, ha nem harcolsz.
A 2.szinten két dühképességet ismersz, amelyeket szabadon megválaszthatsz a következő felsorolás közül. További düh képességet tanulsz a 7, 10 és 15. szinteken, ezeket is szabadon megválaszthatod. Minden alkalommal amikor egy új düh képességet tanulsz meg, egy már meglévő düh képességedet lecserélheted.
Némely esetben a düh képességeddel megtámadott lénynek lehetősége van mentődobást tennie. A düh képességed elleni mentődobások nehézségi foka:

Düh mentő mentő nehézségi foka

NF = 8 + képzettségi bónuszod + erő módosítód

Bénítás. Elköltve 1 dühpontot a támadásod előtt, megakadályozhatod a lény mozgását. Ha a találat sikeres a lénynek tenni kell egy állóképesség mentődobást. Bukás esetén a lény sebessége 0-ra csökken, siker esetén a felére a következő köröd kezdetéig.
Dühöngő csapás. Elköltve 1 vagy több dühpontot, amikor sebzést dobsz egy támadásnak, újradobhatsz az elköltött dühpontoknak megfelelő mennyiségű sebzőkockát. Az új dobás értékét kell használnod. Egy kockára nem költhetsz több düh pontot.
Fegyvertelenítés. Elköltve 2 düh pontot mielőtt elvégzel egy támadást, fegyvertelenítheted az ellenfeled. Ha a találat sikeres a lény elejti a fegyverét és egy üres mezőre kerül maximum 10 láb távolságban, amit szabadon megválaszthatsz.
Kivégzés. Amikor egy fegyveres támadással találatot szerzel elköltve 3 düh pontot nagyon mélyen megsebesíted az ellenfeled. Ekkor a harcosi szinted mennyiségében extra sebzést okozol neki a fegyvered sebzéstípusában.
Megvadult düh. Elköltve 1 düh pontot az akciódként végetvethetsz egy elbűvölt vagy megfélemlített hatásnak önmagadon.
Mély sebek. Amikor eltalálsz egy lényt egy fegyveres támadással és azzal szúró vagy vágó sebzést okozol, elköltve 3 düh pontot elmélyítheted a húsában a fegyvered. A lénynek állóképesség mentődobást kell tennie, vagy bármely gyógyítási hatás megfeleződik rajta a következő 1 percben, amit nyerne. A lény minden köre végén megismételheti a mentődobást.
Roham. Elköltve 1 pontot használhatod a Rohanás cselekedetet. Továbbá, ha legalább 20 láb távolságot mozogtál egyenes vonalban egy lény irányába, akkor elvégezhetsz rajta egy támadást előnnyel.
Semmis fájdalom. Elköltve 5 düh pontot újradobhatsz egy elbukott mentődobásodat. Az új dobás értékét kell használnod.

HARCOS ARCHETÍPUS

A 3.szinten választhatsz egy archetípust, amely jellemzi azt, hogy milyen típusú harcos vagy. Válassz a *Fegyvermester,* (aki a nagy fegyverek használatára specializálódott), a *Dühöngő* (aki a minél többszöri sebzés okozására specializálódott) valamint a *Védelmező* harcos (aki a védekezésre és a fizikai sebzésre reagálásra specializálódott) archetípusok közül. Mind részletezését megtalálod később, valamint az archetípusok további képességeket biztosítanak a 3, 7, 10, 15, 18.szinteken.

TUALJDONSÁGPONT

Amikor eléred a 4. valamint a 6, 8, 12, 14 ,16, 19. szinteket, lehetőséged van egy tulajdonság értéked megnövelésére kettővel, vagy két tulajdonság megnövelésére 1 értékkel. Esetlegesen lemondhatsz a tulajdonság növekedésről és helyette más képességet (*Feat*) választhatsz. Egy tulajdonság maximum a 20-as értékig növelhető. A képességek (Feat) leírását a 6. fejezetben találod.

EXTRA TÁMADÁS

Az 5. szinttől lehetőséged van egy körben kétszer használni a támadás akciót egy helyett. A 11. szinttől háromszor, a 20. szinten pedig négyszer használhatod a támadás akciót körönként.

BRUTÁLIS KRITIKUS

A 9.szinttől kezdve, amikor kritikus találatot érsz el, plusz egy kockányi sebzést dobhatsz a sebződobáshoz. pl.: ez egy rövid kard esetében 1d6 alapsebzés, 2d6 kritikus találat esetén, 3d6 a brutális kritikus miatt. További egy kockát kapsz a 17. szinten (a 17. szinten, a fenti példának megfelelően így rövidkard esetén 4d6).

RETTENTHETETLEN

A 13.szinttől kezdve rettenthetetlen a lélekjelenléted. Előnyt kapsz az iniciatíva dobásra. Valamint amikor meglepett vagy, ugyan úgy cselekedhetsz a meglepetéskörben mintha nem lennél meglepett. De ekkor az utolsónak cselekedsz a meglepetéskörben.

MESTERSÉG

A 18.szinten egy mesterségi képességet kapsz attól függően milyen harcos archetípust választottál

HARCOS ARCHETÍPUSOK

FEGYVERMESTER HARCOS

A nagy fegyverekre specializálódtál, hogy igazán nagy sebzéseket oszthass ki vele több lénynek is egyszerre. A fegyvermester harcosok igazi látványosságai a csatamezőnek.

TÚLERŐ

A 3.szinttől kezdve amikor találatot érsz el egy fegyverrel, amiben képzett vagy, a fegyvered sebzése meg van a növelve a következő táblázat szerint.

TÚLERŐ BÓNUSZ	
Harcos szint	**Bónusz sebzés**
3	1d4
7	1d6
10	1d8
15	1d10

VÉRSZOMJAS CSAPÁS

A 7.szinttől, egy sikeres közelharci támadásod után, bónuszcselekedetként elvégezhetsz egy újabb támadást a lényen, melyhez nem kell támadási dobást dobnod. Ekkor visszakaphatsz a képzettségi bónuszodnak megfelelő életpontot. Ezt elfelezheted egy társaddal 30 láb távolságban. Ez a csapás 2 dühpontba kerül.

KOLOSSZUS CSAPÁS

A 10.szinttől kezdve elköltve 2 düh pontot egy támadás előtt egy kisebb mértékű gyengeséget okozhatsz egy lénynek. Ha a támadásod talál, a lény normális sebzést szenved, és a következő köröd kezdetéig a társaid előnnyel dobhatnak támadást a lény ellen.

FEGYVER SPECIALIZÁCIÓ

A 15.szinttől újabb hatások adódnak a sebzésedhez attól függően milyen típusú sebzést okoz a fegyvered. Ez a hatás csak egyszer használható egy körben és csak akkor, ha a találat kritikus találat. A lény tehet egy *Állóképesség* alapú mentődobást a hatás ellen (NF = 8 + képzettségi bónuszod + *Erő* módosítód). A lény nem lehet újra célpontja ennek a képességnek 24 órán belül. A következő hatások adódnak a sebzésedhez:

- Szúró: Plusz 2d6 fizikai sebzés
- Vágó: Két bónusztámadás cselekedetet használhatsz egy bónuszakcióért.

- Zúzó: A lény *Elkábult* egy körig.

Továbbá minden fegyveres támadásod kritikus találati esélye a 19-es és 20-as dobott értéknél is lehetséges a d20-as kockán.

KÉNYSZERÍTETT CSAPÁS

A 18.szinttől kezdve gyorsan reagálsz minden ellenfeled cselekedetére páratlan vadsággal. A harcban egy különleges reakciót kapsz, amit minden lény körében használhatsz, kivéve a sajátodban. Ez a különleges reakció kényszerített támadásban merül ki, ezt csak abban a körben használhatod, amikor nem használtál normális reakciót.

MESTERSÉG: MÉLY SEBEK

A 18.szinttől olyannyira tökélyre fejlesztetted a fegyvered használatát, hogy bármilyen fegyverrel mély sebeket tudsz okozni. Ez +1d6 sebzést biztosít neked bármilyen fegyvert is használsz.

ŐRJÖNGŐ HARCOS

Két fegyverrel felvértezve vágod át magad az ellenségeiden, csak a darabjaikat magadután hagyva, miközben bosszútól vérködös az elméd. Az őrjöngő harcosok nagyon jó társak a csatában.

KÉTFEGYVER

Az őrjöngő harcosok harcmodora legtöbbször két fegyvert kíván. Ez azt jelenti, hogy képesek két külön fegyverrel támadni, melyeket két külön kezükben tartanak, egy támadás akción belül, amennyiben a fegyver nem rendelkezik a „nehéz" vagy „sokoldalú" jellemzővel. A második fegyverrel való támadáshoz nem szükséges bónusz cselekedet, így a bónusz cselekedet szabadon használható másra, amennyiben a karakter képes rá, de az már nem használható támadásra. Mind a két fegyver támadásához külön támadó dobást kell végezni. Mind a két fegyver esetén hozzáadható a támadáshoz és a sebzéshez is a tulajdonság módosító. Ez a képesség használható az Extra támadás képesség esetén elvégzett második támadás esetén is.

TOMBOLÁS

A 3.szinttől kezdve, igazi tomboló dühhel támadhatod meg az ellenfeleidet. Bónuszakcióként előnyt biztosíthatsz a körödben minden fegyveres támadásodra. Amikor ezt teszed 5 ideiglenes életpontot is kapsz. A kapott életpontok mennyisége a 10. szinte 10 míg a 15. szinten 15 életpontra növekszik.

Ezt a képességedet minden rövid- vagy hosszúpihenővel a lélek módosítód mennyiségében használhatod.

TITÁNI FOGÁS

A 7.szinttől kezdve forgathatod a „két-kezes" jellemzővel ellátott fegyvereket egy kézben, és továbbá is megkapod az összes előnyét a fegyvernek, amennyiben képzett vagy a fegyver használatában. Továbbá minden „sokoldalú" jellemzővel ellátott fegyver a megnövelt sebzését okozza minden támadásnál.

VÉRSZOMJ

A 10.szinttől kezdve elköltve 1 dühpontot egy támadás előtt ha a találat sikeres, a sebzés mennyiségéhez a tulajdonságmódosítód kétszer adhatod hozzá.

VÉRES SZALAGOK

A 15.szinttől, ha támadást hajtasz végre egy lény ellen és az kritikus találat, újra megtámadhatod. Ez a képesség minden rövid- vagy hosszú pihenő alkalmával lélek módosítód mennyiségében használható (legalább 1-szer).

DÜHKEZELÉS

A 18.szinttől amikor valamilyen hatás miatt 0 életpontra csökkensz és a hatás nem öl meg azonnal, használhatod a reakciódat arra, hogy nyerj egy extra kört. Amíg 0 életponton vagy sebzés elszenvedése bukott halál mentőnek minősül. Három bukás azonnal megöl téged. Ha az extra köröd végén még mindig 0 életpontod van eszméletlen állapotba kerülsz. Ezt a képességed minden hosszúpihenő alkalmával 1-szer használhatod.

MESTERSÉG: MEGFOSZTHATATLAN DÜHÖNGÉS

A dühöngés képességeddel használt sebzésedhez pluszba dobhatsz 2d4 kockát a már alapjáraton járó sebzésed mellé.

VÉDELMEZŐ HARCOS

Te vagy harcmező első védvonala, vastag páncélok és erős pajzsok mögött. A védelmező harcosok általában a társaikat védik az erősebb csapások és sebzések ellen, valamint ezeket a sebzéseket viszonozni igyekeznek annak, aki megkísérelte őket.

KIÁLTÁS

A 3.szinttől kezdve amikor a Második szél képességedet használod, kiválaszthatod 3 társad maximum 60 láb távolságra magadtól. A három társad között szétoszthatsz a harcosi szintednek megfelelő mennyiségű életpontot, amellyel regenerálódnak.

FELTARTÓZTATÁS

A 7.szinttl kezdve megtanulsz gyorsan reagálni és megvédeni magad és társaid. Ha te vagy egy lény 5 lábnyi távolságodban találatot kap, reakcióként eldobhatsz 1d6 kockát. Az értéket hozzáadhatod a lény VF értékéhez. Ha a támadás még így is talál, akkor a lénynek ellenállása van a fizikai sebzésre. Ha a dobott támadás értéke így kisebb, mint a megnövelt VF, akkor a támadás sikertelennek minősül.

Ezt a képességed az állóképesség módosítód számában használhatod (minimum 1-szer), minden hosszúpihenő alkalmával.

PAJZSOS VÉDELEM

A 10.szintől kezdve elköltve 3 düh pontot használhatod a Kitérés cselekedetet szabad akcióként. Ehhez viselned kell pajzsot.

ÉBERSÉG

A 15.szinttől 1d12 + *Állóképesség* módosítóval csökkenthetsz egy ellened irányuló sebzést. Valamint elvégezhetsz egy kényszerített támadást. A támadás a következő lehetőségeket kínálja, válassz egyet:

- Pusztító: a kényszerített visszatámadásod +2d6 sebzést okoz.
- Fegyvertelenítés: A megtámadott lény kezéből kivered a fegyvert. Ha eléri akkor egy újabb kényszerített támadást végezhetsz ellene
- Félrelökő: A kényszerített támadásod 5 lábbal félretolja a megtámadott lényt.

ÉLETERŐS HARCOS

A 18.szinttől, ha akármikor a féléletpont mennyiséged alá csökkensz, kaphatsz 1d12 + *Állóképesség* módosító értékű ideiglenes életpontot minden köröd elején. Ezek az ideiglenes életpontok nem adódnak össze. Ez a képesség minden hosszúpihenő alkalmával a lélek módosítód mennyiségében használható (legalább 1-szer).

MESTERSÉG: KRITIKUS VÉDELEM

A 18.szinttől, ha kritikus találat ér téged, használhatod a reakciódat arra, hogy lecsökkentsd a téged érő sebzést. A kritikus találat második sebzésének, csak a fele ér el téged bármilyen helyzet is adódik.

MÁGUS

Az aranyruhába öltözött vér-elf mágus lehunyja szemeit, hogy kizárva a csatamező zavarótényezőit és megkezdje halk énekét. Az ujjai táncolnak maga előtt, majd mikor végzett a varázslat miatt egy tűzgömb hagyja el kezét ellenségei felé és lángra lobbant mindent körülöttük.

A levegő kavarogni kezd ahogy a draenei felemeli kezeit feje fölé. A kavargó levegő körbe veszi és elhárít minden támadást, ami ellene irányulna.

Arany színben izzik egy ember szeme, miközben hatalmasat dobbant a földre. Ekkor láng fal veszi körbe, ahogy a kardok felé csapnak pokoli tűz nyeli el ellenségeit és hamuvá égeti őket.

Egy elhagyatott haldokló ellensége felé tornyosul a csatamezőn, elmormol pár halk sort az ellenség számára érthetetlen nyelven, míg a kezét rá helyezi mellkasára. A haldoklónak az utolsó csepp életerejét is kiszipolyozva öli meg, majd kezét ökölbe szorítva elnyeli azt a kevéske életerőt. Szeme felizzik, majd újult erővel indul tovább a csatába.

A mágusok a legerősebb mágia használók, megkülönböztetni általában azok alapján a varázslatok alapján szokták, amelyeket a legtöbbet használják. De egységesen arkáni mágiát használnak. Nagyon precízmódon foglalkoznak mindennel, ami a kezük ügyébe kerül, ehhez viszont hatalmas intellektus tartozik.

FAJOK, AMELYEK FELVEHETIK A MÁGUS KASZTOT

Draenei, Elhagyatott, Éj-elf, Ember, Gnóm, Goblin, Nemes-elf, Ork, Pandariai, Törp, Troll, Vulpera, Worgen.

MÁGUS ELŐKÉSZÍTÉSE

GYORS ELŐKÉSZÍTÉS

A következő lépéseket követve gyorsan előkészíthető egy mágus. Először a legnagyobb értéked az *Elme (INT),* majd az *Állóképesség (STA)* tulajdonságod legyen. Másodszor válaszd a *bölcs* hátteret. Továbbá ajánlott varázslatok: *Varázstrükkök:* Fagysugár, Kisebb illúzió, Máguskéz. *I. szintű varázslatok:* Csendes varázskép, Kromatikus gömb, Mágia érzékelése, Pajzsvarázs, Tollesés, Varázslók vértje.

KASZT KÉPESSÉGEK

Mágusként a következő képességeket kapod.

ÉLETPONTOK

Életkocka. 1d6 kaszt szintenként

Életpontok első szinten. 6 + állóképesség módosító

Életpontok magasabb szinten. 1d6 (vagy 4) + állóképesség módosító kaszt szintenként.

KÉPZETTSÉGEK

Páncél. nincs

Fegyverek. Tőrök, Botok, egykezes kardok, Pálcák

Szerszámok. nincs

Mentő dobások. Elme, Lélek

Szakértelmek. Válassz kettőt a következő szakértelmek közül: Arkáni ismeretek, Gyógyszer, Hit ismeretek, Megérzés, Nyomozás, Történelmi ismeretek,

FELSZERELÉS

A következő felszerelések közül választhatsz, azon kívül, amit a háttered mellet kapsz:

- a) bot vagy b) egy tőr
- a) komponenses erszény vagy b) arkáni fókusz
- a) tudóscsomag vagy b) felfedezőcsomag
- Egy varázskönyv

KÉPESSÉGEK

VARÁZSLÁS

Az arkáni ismeretek diákjaként, van egy saját varázskönyved varázslatokkal, amelyek tudásodat csillogtatják. A varázslás szabályairól lásd a 10. fejezetet, az általad elérhető varázslatokról lásd a 11.fejezetben a Mágus varázslatok listát.

Varázstrükk

Az 1.szinten három varázstrükköt ismersz szabadon kiválasztva a mágus varázslatok listáról. További varázstrükköket tanulsz szabadon választva, ahogy szintet lépsz, erről lásd „A MÁGUS" c táblázat varázstrükk nevű oszlopát.

Varázskönyv

Az 1.szinten, van egy varázskönyved, amely hat szabadon választott I. szintű varázslatot tartalmaz a mágus varázslatok listáról. A varázskönyved nem tartalmazza az ismert varázstrükkjeidet.

Varázslatok előkészítése és elsütése

A MÁGUS c. táblázat mutatja, hogy hány varázslati rekesszel rendelkezel az adott szinteken. Ahhoz, hogy elsüthess egy varázslatot, egy ilyen rekeszt kell felhasználod, a varázslat szintjének megfelelő értékben. Miután eltöltöttél egy hosszúpihenőt visszakapsz minden felhasznált varázslati rekeszedet.

Mielőtt varázsolsz elő kell készítened a varázskönyvedből megfelelő mennyiségűt. Az általad elérhető varázslatok listáját megtalálod a 11. fejezetben. Amikor előkészíted a varázslatokat, válassz ki a mágusi szinted + Elme módosítódnak megfelelő számú varázslatot (minimum 1-et). Ezek olyan szintű varázslatok lehetnek, amelyeket tudsz használni.

Például egy 3. szintű mágus négy I. szintű és kettő II. szintű varázsrekesszel rendelkezik. Az Elme értéke 16 (+3 módosító), így az előkészített varázslatai hat varázslatot tartalmaznak, I. és II. szintűt bármilyen kombinációban. Ha előkészítesz egy I. szintű varázslatot azt elsütheted akár II. szinted is. Az elsütés nem törli a már előkészített varázslataidat.

Az előkészített varázslataidat minden hosszúpihenő alkalmával lecserélheted. Az új előkészítés időt igényel a mágusoknak így minden varázslat 1 percnyi varázskönyv tanulmányozást igényel minden varázslat szintje után. Például egy 4-es szintű varázslat előkészítése a hosszúpihenő után 4 perc zavartalan olvasást és tanulmányozást igényel

Varázslási képesség

Az Elme tulajdonságod a varázslási képességed a mágus varázslatokhoz. Az elme tulajdonságodat használod így minden varázslással kapcsolatos cselekedetedhez. Továbbá,

az elme módosítódat használod ahhoz, hogy a varázslási mentődobások értékét, valamint a varázslási támadás módosító értékét meghatározd. A varázslási mentődobás a te varázslataid elleni mentődobások, míg a varázslási támadás módosító, az általad használt támadó varázslatok módosító értéke, mint akár egy fegyveres harcnál.

Varázslási mentődobás nehézségi foka

NF = 8 + képzettségi bónuszod + elme módosítód

Varázslási támadási módosító

Képzettségi bónuszod + elme módosítód

Varázslási fókusz

Használhatsz egy arkáni fókuszt arra, hogy az a varázslási fókuszod legyen.

A MÁGUS												
Szint	**Képzettségi bónusz**	**Képességek**	**Varázstrükk**	**I.**	**II.**	**III.**	**IV.**	**V.**	**VI.**	**VII.**	**VIII.**	**IX.**
1	+2	Varázslás, Arkáni megújulás	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Teleport, Arkáni tanulmány	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	Metamágia (1/ pihenő)	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Tulajdonságpont	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	-	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Arkáni tanulmány képesség	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Tulajdonságpont	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Arkáni tanulmány képesség	4	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	Metamágia (2/ pihenő), Teleport Megerősödés	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Tulajdonságpont	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Arkáni tanulmány képesség	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	Metamágia (3/ pihenő)	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Tulajdonságpont	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Varázslat mester, Mesterség	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Tulajdonságpont	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Mágikus kézjegy	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Új varázslatok tanulása 1. és magasabb szinteken
Minden alkalommal amikor szintet lépsz hozzáadhatsz kettő darab új varázslatot a varázskönyvedhez. Mind a két varázslatnak olyan szintűnek kell lennie, amit már tudsz használni, ehhez lásd A MÁGUS c táblázatot. A kalandozásaid során találhatsz varázslatokat, más varázskönyveket, tekercseket, amelyeket bemásolhatsz a saját varázskönyvedbe, így azok is előkészíthetők lesznek, amikor új varázslistát készítesz elő.

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 mágus kincsesládájában, vagy egy ősi könyvtár poros kódexében.
Varázslatok Másolása a Könyvedbe. Ha találsz egy 1. vagy magasabb szintű mágusi 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 arany 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 arany 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 mágus őriz valamilyen biztonságos helyen tartalék varázskönyvet.
A Könyv Külleme. A varázskönyved varázslataid egyéni gyűjteménye, sajátos díszítőelemekkel és széljegyzetekkel. Lehet egyszerű, jól használható, bőrbe kötött könyv, melyet a mesteredtől kaptál, aranyozott szélű, míves kötésű kódex, melyet egy ősi könyvtárban találtál, vagy akár csak az előző varázskönyvedet ért baleset után összekapart maréknyi jegyzet.

ARKÁNI MEGÚJULÁS
Megtanultad, hogyan szerezz vissza egy kevés mágikus erődet, a varázskönyvedet tanulmányozva. Naponta egyszer amikor egy rövidpihenőt eltöltöttél, kiválaszthatsz felhasznált varázsrekeszeket, hogy visszakapd. A rekeszek szintje összegezve egyenlő vagy kevesebb a mágusszinted fele (felfele kerekítve) és egyik sem lehet nagyobb, mint VI. szintű rekesz.
Például, ha 4.szintű mágus vagy visszakaphatsz maximum 2 értékű rekeszt. Ez lehet 2 darab I. szintű vagy 1 darab II. szintű rekesz.

TELEPORT
Arkáni ismereteid lehetővé teszik, hogy naponta egyszer egy kaput nyiss a szülőházád fővárosába. A 11. szinten A teleport képességed megerősödik, így megtanulhatod bármely nagy város lokációját.

ARKÁNI TANULMÁNYOK
A 2.szinttől kezdve kiválaszthatsz egy arkáni tanulmányi tradíciót. Három különböző mágust különböztetünk meg Azeroth földjén, akik: *Arkán, Fagy, Tűz* tradíciót követnek. A tanulmányi tradíciók leírását lásd később.

METAMÁGIA
A 3.szinttől kezdve megkapod a képességet, hogy felerősíts némely esetben egy varázslatot. Két metamágikus képességet tanulsz a 3. szinten, amelyeket szabadon megválaszthatsz.
Amikor a metamágia képesség használod kiválaszthatod, hogy melyik ilyen képességgel ruházod fel a varázslatodat. Ez a képesség csak annál az egy varázslat elsütésénél érvényes amikor használod.

Ezután el kell töltened egy rövid- vagy hosszúpihenőt arra, hogy újra használhasd a metamágikus képességed.
A 11. szinten egy újabb képességet tanulsz és egy újabb használati lehetőséget kapsz. Valamint ugyan így a 15. szinten is.
A következő megatmágikus képességek közül választhatsz:
Óvatos varázslat. Ez a képesség lehetővé teszi, hogy megóvj lényeket a varázslataid ellen. Kiválaszthatsz az elme módosítódnak megfelelő lényt és ezek a varázslataid elleni mentődobásukat automatikusan sikeresnek tekinthetik.
Felerősített varázslat. Használhatod arra ezt a képességet, hogy a varázslatod sebződobásai közül az elme módosítódnak megfelelő számértékben újradobj (minimum 1-et). Ez után az új dobás értékét használod.
Kiterjesztett varázslat. Használhatod arra képességedet, hogy amikor egy legalább 1 perc hatóidejű (vagy hosszabb) varázslatot sütsz el, megduplázd a hatóidejét, ez maximum 24 óráig képes a hatóidőt megnövelni.
Távoli varázslat. Használhatod arra varázslatot, hogy a legalább 5 láb (vagy nagyobb) hatótávolságú varázslatok hatótávolságát megduplázd. Vagy használhatod arra is, hogy az érintési távolságú varázslatokat kiterjeszd maximum 30 láb távolságra.
Sietős varázslat. Használhatod arra képességed, hogy azokat a varázslatokat, amelyek elsütési ideje 1 akció, gyorsabban végezd el, így azt bónuszakcióként sütheted el.
Csendes varázslat. Használhatod arra a képességet, hogy bármely varázslatodat szóbeli vagy mozdulati komponens nélkül süsd el.

TULAJDONSÁGPONT
Amikor eléred a 4.szintet, valamint a 8, 12, 16 és 19.szinteket megnövelheted az egyik tulajdonságodat +2 értékkel, vagy két tulajdonságodat 1-1 értékkel. Esetlegesen lemondhatsz a tulajdonság növekedésről és helyette más képességet (*Feat*) választhatsz. Egy tulajdonság maximum a 20-as értékig növelhető. A képességek (Feat) leírását a 6. fejezetben találod.

VARÁZSLAT MESTERE
18. szinten egyes varázslatok mesterévé válasz, így immár bármikor használhatod őket. Válassz egy 1. szintű és egy 2. szintű mágusi 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.

MESTERSÉG
A 18.szinten a tanulmányi tradíciódnak megfelelő mesterséget kapsz. A mesterségek leírását lásd, az arkáni tanulmányok leírásánál.

MÁGIKUS KÉZJEGY
Amikor eléred a 20. szintet, két hatalmas varázslatnak a mesterévé válasz, 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.

ARKÁNI TANULMÁNYOK
ARKÁN TANULMÁNYOKAT KÖVETŐ MÁGUS

Az arkáni mágusok ősi titkokat hordoznak, egyensúlyoznak a hihetetlen misztikus mágia hálóján. Ezek a mágiagyakorlók a végső határaikat feszegetik. Azok, akik mesteri módon használják, hatalmas erejű mágikus zárótűzzel sújtják ellenfeleiket.

VÉDŐMÁGIA TUDÓS
A 2. szinttől, aki ezt a tanulmányt választja bármilyen védőmágia varázslatot fele költségért és időért tud bemásolni a könyvébe.

VESZÉLYES TÚLFESZÜLTSÉG
A 2. szinttől a varázslásod némely esetben túlfeszültséggel jár. Az után, hogy elsütöttél egy legalább I. szintű (vagy magasabb) mágus varázslatot dobj d20-as kockát, ha 1-est dobsz határozd meg, milyen erős hatása volt a varázslatodnak, azután pedig dobj a táblázatban meghatározott kockával, hogy meg határozd mit okozott a túlfeszültség, ezeket a TÚLFESZÜLTSÉG HATÁSA táblázatban találod meg. A varázslat, amelyet elsütöttél meghatározza azt, hogy milyen erős a túlfeszültség. Tehát ha elsütsz egy II. szintű varázslatot, az 1d8 erejű eseményeket idézhet elő. Tehát a TÚLFESZÜLTSÉG HATÁSA táblázat első 8 értéke közül kell kisorsolnod milyen hatást váltott ki. Ezek a hatások, ha újabb varázslat elsütését okozzák, nem számítanak bele a varázsrekesz felhasználásához.

TÚLFESZÜLTSÉG MÉRTÉKE	
Varázslat szintje	**Túlfeszültségi kocka**
I. vagy II.	d8
III. vagy IV.	d10
V. vagy VI.	d12
VII, VIII. vagy XI.	d20

PONTENCIÁLIS TRÜKKÖK
A 6.szinttől kezdve a varázstrükkjeid sokkal erősebbek. Tehát amikor egy varázstrükköt sütsz el, és annak van sebzési lehetősége, amely ellen egy lény tehet mentődobást, a lény sikeres mentődobás esetén a fele sebzést fogja elszenvedni, de semmilyen más hatást nem okoznak neki a varázstrükkök.

ERŐS ELME
A 10. szinttől kezdve az elméd sokkal jobban koncentrál a varázslatokra, mint a környezetedre. Tehát amikor egy varázslatot fent akarsz tartani koncentráció segítségével, +2 bónuszt kapsz a Védettségi fokodhoz.

TÚLERŐ
A 14. szinttől kezdve képes vagy maximalizálni egy varázslat sebzését bármikor, amikor egy V. vagy alacsonyabb szintű varázslatot sütsz el. Ezen képesség első használata nem okoz neked semmit. Ha másodjára használod mielőtt eltöltenél egy hosszú pihenőt 2d12 fizikai sebzést szenvedsz minden varázslat szint után (például. IV. szintű varázslat esetén 4 x 2d12 sebzés), valamint, ha többször használod további 1d12 sebzést okoz minden varázslat szint után (3. használatkor egy IV. szintű esetén 4 x 2d12 + 4 x 1d12). Ez a hatás felülemelkedik, minden ellenálláson vagy immunitáson.

MESTERSÉG: TUDÓS
A 18.szinttől kezdve az arkáni megújulás képességed rekesz visszatöltéséhez hozzáadódik az Elme módosítód is, továbbá, minden Arkáni sebzést okozó varázslatod +1d4 sebzést okoznak.

TÚLFESZÜLTSÉG HATÁSA	
Dobott szám	**Hatás**
1	Elsütöd a *Tükrökép* varázslatot
2	Illúziós pillangók és virágok repkednek körüötted a levegőben a következő 1 percben
3	Elsütöd a *Lebegés* varázslatot magadra
4	Egy spektrális pajzs lebeg körülötted a következő 1 percben +2 bónuszt kapsz a VF-re a *Varázslövedék* varázslat ellen.
5	Elteleportálsz maximum 60 láb távolságra egy szabad mezőre, amit látsz.
6	Visszanyersz 2d10 mennyiségő életpontot.
7	Erős fénnyel világítasz 30 láb távolságig, az a lény, aki 5 láb közelségedben fejezi be a körét a következő köre végéig megvakult.
8	Maximalizálod a sebzését a következő olyan varázslatodnak, amely sebzést okoz.
9	A lények hátrányt kapnak a következő olyan varázslatod mentődobása ellen, amely engedi a mentődobás lehetőségét.
10	Minden lény 30 láb távolságodban a következő 1 percre láthatatlan lesz, ez megszűnik, ha a lény varázsol vagy támad.
11	Elsütöd a *Varázslövedék* varázslatot V. szinten
12	Elsütöd a *Polimorf* varázslatot magadon. Ha elbukod a mentődobást a varázslat hatóidejére birkává változol.
13	3 lényre 30 láb távolságodban 4d10 arkáni sebzést mérsz.
14	Ellenállást kapsz minden sebzés ellen a következő 1 percben.
15	Elsütöd a *Tűzgolyó* varázslatot magadra centrálva, a varázslat arkáni sebzést okoz.
16	Elsütöd a *Zavar* varázslatot magadra centrálva.
17	Visszakapod az összes felhasznált varázsrekeszed, a felhasznált legalacsonyabb szinten.
18	Elteleportálsz az asztrális létsíkra a következő köröd végéig, azután visszatérsz arra a helyre, ahonnan eltelportáltál, vagy a hozzá legközelebbi szabad mezőre.
19	A következő percben minden láthatatlan lényt látsz, amennyiben egyenes vonalban látható.
20	Visszakapod az összes felhasznált *Metamágia* képességed.

FAGY TANULMÁNYOKAT KÖVETŐ MÁGUS

A fagy mágusok eléggé különválnak a társaiktól, a választott iskolájuk varázslatai az ellenfeleik felett való irányításra öszpontosulnak. A mágusok, akik a fagyasztásnak parancsolnak, hihetetlen lehűlt hangulatot teremtenek a csatamezőn, mozgásképtelenné változtatva és jégviharral sújtva ellenfeleiket.

IDÉZŐMÁGIA TUDÓS

A 2. szinttől, aki ezt a tanulmányt választja bármilyen idézőmágia varázslatot fele költségért és időért tud bemásolni a könyvébe.

JEGES CSETTINTÉS

A 2.szinttől kezdve, amikor egy fagy sebzés általi varázslattal sebzést okozol egy lénynek, a lénynek tennie kell egy állóképesség alapú mentődobást. Bukás esetén 10 lábbal csökken a sebessége a következő 1 percre, az esetleg már meglévő sebességcsökkenéseken túl.

JÉG AKADÁLY

A 6.szinttől kezdve, jeget manifesztálhatsz a levegőből egy lény köré, hogy megóvd a káros hatások ellen, de nem csökkentve a sebességét. Egy bónusz akcióként át irányíthatod másra, akit látsz 60 láb távolságban. A lény, akit a jégmező körbe ölel ellenállást kap a zúzó, szúró és vágó sebzés ellen a következő 1 percre, amelyek nem mágikus hatásúak, vagy amíg újra nem használod ezt a képességet, vagy amíg nem vagy eszméletlen.

Ezt a képességet kétszer használhatod, minden hosszú pihenő alkalmával.

JEGES SZÁRNYAK

A 10.szinttől kezdve ellenállást kapsz a fagy sebzésre. Továbbá amikor egy I. vagy magasabb szintű varázslatot sütsz el, ami Fagy sebzést okoz, jeges szárnyak vesznek körbe. Ezeket a szárnyakat ráirányíthatod másra 10 lábnyi körben lévő távolságra. Az a lény, akire átirányítod elveszíti a reakciós képességét a következő köre kezdetéig.

Ez a képesség nem használható olyan lényeken, akik ellenállnak a fagy alapú sebzésnek.

VÍZ ELEMENTÁL

A 14. szinttől kezdve ismered a *Kisebb elementál megidézése* nevű varázslatot. Ez a varázslat nem számít bele az előkészítendő varázslataid közé, mindig elő lesz készítve és nem szükséges hozzá semmiféle komponenes, hogy elsüsd, még rekesz sem, de a varázslatot minden hosszúpihenő alkalmával az *Elme* módosítód felének (felfelé kerekítve) mértékben sütheted el, minimum 1-szer. A varázslat fenntartásához továbbá nem szükséges koncentráció, de a hatóidő legfeljebb 30 perc.

A varázslattal képes vagy kisebb vízelementálok megidézésére, legalább 2, maximum 6 elementált idézhetsz meg, varázslat leírásának megfelelően. A lény statisztikáját lásd később. A víz elementálok a varázslat leírásának megfelelően működnek a harcban és azon kívül.

Azon a körön kívül, amikor megidézted őket képes vagy egy bónuszakcióért megparancsolni az elementáloknak, hogy olvadjanak össze. Két kisebb víz elementálból lesz egy normál víz elementál. A lény statisztikáját lásd később.

Továbbá képes vagy egy másik körben, egy bónusz akcióért és egy legalább V. szintű rekesz felhasználásával átváltoztatni a víz elementált jég elementállá.

A jég elementálod a víz elementál statisztikáit használja, a következő változtatásokkal:

- Immunis a fagy sebzésre
- vágó sebzést okoz zúzó helyett
- Nem képes az *Elnyelésre*, cserébe *Jég lehelet* képességet kap
- egyszer elsütheti a *Havaseső* varázslatot
- *Jég lehelet (Visszatöltés 5-6).* A jég elementál egy 30 lábnyi kúpban fagyos levegőt lehel. A területen minden lénynek tennie kell egy Állóképesség (NF) mentődobást vagy 37 (8d8) fagy sebzést szenved bukás esetén. Siker esetén a felét szenvedi el.

MESTERSÉG: JÉGCSAPOK

Minden hosszúpihenő alkalmával egyszer elsütheted a *Varázslövedék* varázslatot, III. szinten, így 5 lövedéket kapsz, ez viszont arkáni lövedékek helyett jégcsapokat hoz létre, amelyek így fagy sebzést okoznak.

Továbbá minden fagy sebzést okozó varázslatod tovább +1d4 sebzést okoznak.

TŰZ TANULMÁNYOKAT KÖVETŐ MÁGUS

Bármely méltó mágus páratlan szakértő a mágia használatában és munkájukat ennek szentelték, de azok, akik a tűz varázslatainak elkötelezettjei, sokkal hangosabbak, mint bármelyik másik. Ezen mágusok büszkék, néha még örömüket is lelik abban, hogy lángokba boríthatják ellenségeiket.

ENERGIAMÁGIA TUDÓS

A 2. szinttől, aki ezt a tanulmányt választja bármilyen energiamágia varázslatot fele költségért és időért tud bemásolni a könyvébe.

TŰZVÉSZ

A 2. szinttől kezdve szabadjára engedheted a benned rejlő tüzet és lángokat. Egy bónuszakcióért körbeveheted magad tűzzel, a szemeid is lángokba borulnak, így a következő 1 percre a következő előnyöket kapod:

- 30 láb sugarú körben fényesen, további 30 láb sugarú körben félfényben ragyogsz.
- Minden lény 5 láb sugarú közeledben az elme módosítód értékében szenved tűz sebzést, akit eltalász egy közelharci támadással
- Minden tűzsebzésedhez megkapod az elme módosítódat, mint bónusz sebzést.

Ezt a képességet nem használhatod újra amíg el nem töltöttél egy hosszú vagy rövid pihenőt.

LÁNGOLÓ LÉLEK

A 6.szinttől kezdve amikor valamilyen hatás által 0 életpontra csökkennél, felhasználhatod a benned rejlő tűz erejét, hogy azonnal visszatöltődj 1 életpontra, továbbá minden lény 10 láb sugarú körben a mágus szinted fele (felfele kerekítve) + Elme módosító értékében szenved tűz sebzést.

Ha ezt a *Tűzvész* képességed aktív ideje alatt használod, akkor a teljes mágus szinted + kétszer az Elme módosítód mértékében okozol sebzést és azonnal megszűnik a *Tűzvész* aktivitása.

Ha egyszer használtad ezt a képességet, nem használhatod újra amíg el nem töltöttél egy hosszú pihenőt.

MEGERŐSÍTETT ENERGIAMÁGIA

A 10.szinttől kezdve bármikor amikor egy energiamágia varázslat által tűz sebzést okoznál, a sebzés mennyiségéhez hozzáadhatod az elme módosítód értékét is.

FORRÓ SÁV

A 14. szinttől kezdve, a lángoló varázslataid sokkal hatásosabbak. Amikor sebző dobást dobsz és az egyik kocka a lehető legmagasabb értékét dobod ki azt a kockát újra dobhatod még egyszer és az új dobás értékét is hozzáadhatod a sebzés mértékéhez. Ezt a képességet körönként csak egyszer használhatod.

MESTERSÉG: LOBBANÁS

Minden olyan varázslatod, amely tűz sebzést okoz további 1d4 + elme módosító értékű sebzést okoz.

ELEMENTÁLOK STATISZTIKÁI

KISEBB VÍZ ELEMENTÁL (LESSER WATER ELEMENTAL)

Közepes elemental, semleges

Védettségi fok: 13

Életpontok: 45 (6d8 + 18)

Sebesség: 30 láb, úszás 90 láb.

STR	AGI	STA	INT	SPI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	5 (-3)	10 (+0)	8 (-1)

Sebzés ellenállás: sav; fizikai (mind) nem mágikus fegyverektől

Sebzés immunitás: méreg,

Állapot immunitás: Bénult, eszméletlen, fekvő, kimerült, kővé dermedt, lefogott, megkötözött, mérgezett.

Érzékek: sötétlátás 60 láb, passzív észlelés 10

Nyelvek: Kalimag, érti az idézője nyelvét, de nem beszéli.

Kihívási érték: 2 (450 XP)

Fagyhatás. Ha a kisebb víz elemental fagy sebzést szenved el, részlegesen fagy meg, e lecsökkenti a sebességét 20 lábra a következő köre végéig, úszva 60 lábra.

Vízi forma. A kisebb víz elemental képes belépni olyan területre, amit ellenség foglal el és ott is tartózkodhat. Továbbá képes bepréselni magát minimum egy hüvelyknyi széles területre is.

AKCIÓK

Többszörös támadás. A kisebb víz elemental körönként két csapás támadást hajthat végre.

Csapás. Közelharci támadás, d20 +5, elérés: 5láb, egy célpont, Sebzés 7 (1d8 +3) zúzó sebzés.

Elnyelés (Visszatöltés 5-6). Minden lénynek, aki a kisebb víz elemental területén tartózkodik, tennie kell egy erő (NF 13) alapú mentődobást. Bukás esetén a lény 7 (1d8 +3) zúzó sebzést szenved. Továbbá, ha a lény Közepes vagy kisebb méretű lefogott állapotba kerül. A lény megkötözött és nem képes lélegezni, amíg víz alatti légzés képessége nincs. A lény minden köre kezdetén elvégezheti a mentődobást sikeres dobás esetén a lény félrelökődik a kisebb víz elemental területéről.

A kisebb víz elemental képes 1 közepes, vagy 2 attól kisebb lény megragadására egy időben. A kisebb vízelemental körének kezdetén minden belezárt lény 7 (1d8 +3) zúzó sebzést szenved. Egy másik, nem megragadott lény, aki a víz elemental 5 lábnyi közelségében van egy akcióért tehet egy erő (NF 13) próbát azért, hogy kirántsa a kisebb víz elementálba bezárt lényt.

VÍZ ELEMENTÁL (LESSER WATER ELEMENTAL)

A következőkben csak azt részletezzük a Víz elementálra, ami a Kisebb víz elementáltól eltér.

Nagy elemental, semleges

Védettségi fok: 14

Életpontok: 114 (12d10 + 48)

Sebesség: 30 láb, úszás 90 láb.

STR	AGI	STA	INT	SPI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	8 (-1)

Sebzés ellenállás, Sebzés immunitás, Állapot immunitás, Érzékek,

Nyelvek: Ugyanaz.

Kihívási érték: 5 (1,800 XP)

Fagyhatás, Vízi forma. Ugyanaz.

AKCIÓK

Többszörös támadás. ua.

Csapás. Közelharci támadás, d20 +7, elérés: 5láb, egy célpont, Sebzés 13 (2d8 +4) zúzó sebzés.

Elnyelés (Visszatöltés 4-6). Minden lénynek, aki a kisebb elemental területén tartózkodik, tennie kell egy erő (NF 15) alapú mentődobást. Bukás esetén a lény 13 (2d8 +4) zúzó sebzést szenved. Továbbá, ha a lény nagy vagy kisebb méretű lefogott állapotba kerül. A lény megkötözött és nem képes lélegezni, amíg víz alatti légzés képessége nincs. A lény minden köre kezdetén elvégezheti a mentődobást, sikeres dobás esetén a lény félrelökődik a víz elemental területéről. A víz elemental képes 1 nagy, vagy 2 attól kisebb lény megragadására egy időben. A kisebb vízelemental körének kezdetén minden belezárt lény 13 (2d8 +4) zúzó sebzést szenved. Egy másik, nem megragadott lény, aki a víz elemental 5 lábnyi közelségében van egy akcióért tehet egy erő (NF 15) próbát azért, hogy kirántsa a víz elementálba bezárt lényt.

PAP

Egy törp lehajol az összeeset társához, felemeli a szent szimbólumát és lassan egy halk énekbe kezd. A Szent Fény ereje ragyog a kezén, majd hozzáér az elhullott társa testéhez átvezetve a Fény erejét, az pedig körbeveszi és megóvja a haldoklót.

A földön térdelve, egyik kezében botját tartva, a másik felett pár hüvelyknyire szentségi energiák kavarodnak. Az ember felemelkedik majd kinyújtja kezét és szétküldi ezeket a rejtélyes energiákat magakörül. Társai megerősödnek míg ellenségeit átjárja egy ősi erő ereje.

Egy elhagyatott a nyakában lógó szent szimbólumát emeli fel, majd testét körbeveszi az Árnyak ereje. Hátából csápok nőnek ki, hangosan felkacag, majd nekrotikus gömböket küld mind társaira, mind ellenségeire.

A papok a híd a fény és a sötétség között. Egyesek a Szent Fény erejét hordozzák, mások pedig a Régi Istenek árnyait. Oltalmazókként, gyógyítókként és az Őrület terjesztőiként szolgálnak.

FAJOK, AMELYEK FELVEHETIK A PAP KASZTOT

Draenei, Elhagyatott, Éj-elf, Ember, Gnóm, Goblin, Ork, Nemes-elf, Pandariai, Tauren, Törp, Troll, Vulpera, Worgen

PAP ELŐKÉSZÍTÉSE

GYORS ELŐKÉSZÍTÉS

A következő lépéseket követve gyorsan előkészíthető egy paplovagot. Először a legnagyobb értéked az *Karizma (CHA)* majd az *Állóképesség (STA)* tulajdonságod legyen. Másodszor válaszd az *oltárszolga* hátteret. Továbbá ajánlott varázslatok: *Varázstrükk:* Fénysugár, Haldokló megóvása, Iránymutatás. *I. szintű varázslatok:* Csapás, Gyógyító szó, Menedék, Parancs.

KASZT KÉPESSÉGEK

Papként a következő képességeket kapod.

ÉLETPONTOK

Életkocka. 1d6 kaszt szintenként

Életpontok első szinten. 6 + állóképesség módosító

Életpontok magasabb szinten. 1d6 (vagy 4) + állóképesség módosító kaszt szintenként.

KÉPZETTSÉGEK

Páncél. nincs

Fegyverek. Tőrök, egy kezes pörölyök, botok és pálcák

Szerszámok. Gyógyító készlet

Mentő dobások. Lélek, Karizma

Szakértelmek. Válassz kettőt a következő szakértelmek közül: Gyógyszer, Hit ismeretek, Megérzés, Meggyőzés, Történelmi ismeretek

FELSZERELÉS

A következő felszerelések közül választhatsz, azon kívül, amit a háttered mellet kapsz:

- a) egy buzogány vagy b) egy bot
- a) papok csomagja vagy b) felfedező csomag
- Szent szimbólum és két tőr

KÉPESSÉGEK

VARÁZSLÁS

Megidézheted a hitedhez tartozó erőket és általuk varázsolhatsz az imáiddal, fohászaiddal. A varázslás szabályairól lásd a 10. fejezetet, a varázslatok leírásáról és az általad használható varázslatok listájáról pedig a 11. fejezetet.

Varázstrükk

Az 1.szinten három varázstrükköt ismersz szabadon kiválasztva a pap varázslatok listáról. További varázstrükköket tanulsz szabadon választva, ahogy szintet lépsz, erről lásd „A PAP” c. táblázat varázstrükk nevű oszlopát.

Varázslatok előkészítése és elsütése

A PAP c. táblázat mutatja, hogy hány varázslati rekesszel rendelkezel az adott szinteken. Ahhoz, hogy elsüthess egy varázslatot, egy ilyen rekeszt kell felhasználod, a varázslat szintjének megfelelő értékben. Miután eltöltöttél egy hosszúpihenőt visszakapsz minden felhasznált varázslati rekeszedet.

Mielőtt varázsolsz elő kell készítened a pap varázslatokból megfelelő mennyiségűt. Az általad elérhető varázslatok listáját megtalálod a 11. fejezetben. Amikor előkészíted a varázslatokat, válassz ki a papi szinted + *Karizma* módosítódnak megfelelő számú varázslatot (minimum 1-et). Ezek olyan szintű varázslatok lehetnek, amelyeket tudsz használni.

Például egy 3. szintű pap négy I. szintű és kettő II. szintű varázsrekesszel rendelkezik. A Karizma értéke 16 (+3 módosító), így az előkészített varázslatai hat varázslatot tartalmaznak, I. és II. szintűt bármilyen kombinációban. Ha előkészítesz egy I. szintű varázslatot azt elsütheted akár II. szinted is. Az elsütés nem törli a már előkészített varázslataidat.

Az előkészített varázslataidat minden hosszúpihenő alkalmával lecserélheted. Az új előkészítés időt igényel a papoknak így minden varázslat 1 percnyi meditációt és imádkozást igényel minden varázslat szintje után. Például egy 4-es szintű varázslat előkészítése a hosszúpihenő után 4 perc zavartalan imádság és meditációt igényel.

Varázslási képesség

A Karizma tulajdonságod a varázslási képességed a papi varázslatokhoz. A karizma tulajdonságodat használod így minden varázslással kapcsolatos cselekedetedhez. Továbbá, a l karizma módosítódat használod ahhoz, hogy a varázslási mentődobások értékét, valamint a varázslási támadás módosító értékét meghatározd. A varázslási mentődobás a te varázslataid elleni mentődobások, míg a varázslási támadás módosító, az általad használt támadó varázslatok módosító értéke, mint akár egy fegyveres harcnál.

Varázslási mentődobás nehézségi foka

NF = 8 + képzettségi bónuszod + karizma módosítód

Varázslási támadási módosító

Képzettségi bónuszod + karizma módosítód

Rituális varázslás

Tudsz papi varázslatokat rituálisan elsütni, amennyiben azok rendelkeznek a *„rituálé”* jelzővel.

Varázslási fókusz

Használhatsz egy szent szimbólumot arra, hogy az a varázslási fókuszod legyen.

PAPI ESKÜ

Az 1.szinten választanod kell egy papi esküt. Az esküd határozza meg milyen hitet követsz. A három eskü a *Szentségi, Fegyelem* és az *Árny.* A hitednek megfelelően kapsz további varázslatokat és képességeket, Valamint további szentségi kapocs képességeket.

Papi eskü varázslatok

Minden eskühöz tartoznak varázslatok, amelyek használata az adott esküre jellemzők. Ezeket megtalálod az eskük leírásánál.

A PAP													
Szint	**Képzettségi bónusz**	**Szent pont**	**Képességek**	**Varázstrükk**	**I.**	**II.**	**III.**	**IV.**	**V.**	**VI.**	**VII.**	**VIII.**	**IX.**
1	+2	-	Varázslás, Papi eskü	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	2	Szentségi kapocs (1/pihenő) Eskü képesség, Szentségikút	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	Erő szavak	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	Tualjdonságpont	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	5	-	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	6	Szentségi kapocs (2/pihenő) Eskü képesség	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	7	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	8	Tulajdonságpont, Eskü képesség	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	9	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	10	Szentségi közbelépés, Erő szavak	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	11	-	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	12	Tulajdonságpont	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	13	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	14	Erő szavak	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	15	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	16	Tulajdonságpont	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	17	Eskü képesség, Erő szavak	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	18	Szentségi kapocs (3/pihenő), Mesterség	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	19	Tulajdonságpont	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	20	Szentségi közbelépés erősödés	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Ha egyszer hozzáférsz egy eskü által kapott varázslathoz, ahhoz mindig hozzáférsz, és nem tartozik bele az előkészíthető varázslatokhoz. Mindig elő lesznek készítve.
Ha egy olyan varázslathoz férsz hozzá, amely nem szerepel a papi varázslat listán, azt papi varázslatként sütheted el.

SZENTSÉGI KAPOCS

A 3. szinttől képes vagy arra, hogy Szentségi Kapocs legyél a szent energiák számára. Minden eskü lehetőséget ad arra, hogy ezeket a szentségi energiákat felhasználd.
Amikor használod a Szentségi Kapocs képességed kiválaszthatod, a leírásnak megfelelően, hogy milyen módon akarod ezt használni, valamint nem használhatod újra a Szentségi kapocs képességed, amíg el nem töltöttél egy rövid- vagy hosszúpihenőt.
Némely Szentségi Kapocs képesség lehetővé teszi a mentődobást egy lénynek, ilyenkor a varázslati mentődobás nehézségi fokod értékét használd a nehézségi fok meghatározására.
A 6.szinttől kezdve minden pihenő alkalmával kétszer, a 18.szinttől pedig háromszor használhatod a szentségi kapocs képességed.

Szentségi kapocs: Élőholtak leláncolása

Használhatod a szentségi kapocs képességed egy akcióként arra, hogy feltartod a szent szimbólumodat és imádkozva hatással legyél az élőholtakra. Minden élőholtnak, aki lát vagy hall téged tennie kell egy lélek mentődobást. Bukás esetén az élőholt a következő egy percben elkábított.
Ha elhagyatott pap vagy nem hat önmagadra, vagy elhagyatott társad/társaid előnnyel dobják a mentődobást.

SZENTSÉGIKÚT

A 2.szinttől egy belső szentségi energiákkal telt lelki energiát is fel tudsz használni. Ezeket pontokban határozzuk meg, amelyeket mágikus hatásokra használhatsz fel.

Szentpontok

A 2.szinten 2 ponttal rendelkezel, és továbbiakat kapsz ahogy szintet lépsz. Lásd Szentpont oszlopot A PAP c táblázatban. Nem kaphatsz több pontot, mint amennyit a táblázat meghatároz. Valamint, ha felhasználtál egy pontot ahhoz nem férsz hozzá újra, amíg el nem töltöttél egy hosszú pihenőt.

FLEXIBILIS VARÁZSLÁS

Felhasználhatod a szentpontokat arra, hogy felhasznált varázsrekeszeket nyiss meg újabb használatra. Ahogy magasabb szintre lépsz több felhasználását is megtanulod ezeknek a pontoknak.
Rekesz létrehozása. Átalakíthatod a pontokat arra, hogy egy elhasznált varázsrekeszt újra megnyiss egy bónuszakcióként a körödben. Ehhez használd a PONTOK ÉS REKESZEK ÁTVÁLTÁSA táblázatot. Nem hozhatsz létre magasabb szintű rekeszt, mint V. szintű rekesz.
Pont létrehozása. Ugyan úgy működik, mint a rekesz létrehozása, csak vissza felé. Fel nem használt rekeszt átalakíthatsz Szentponttá.

PONTOK ÉS REKESZEK ÁTVÁLTÁSA	
Varázsrekesz érték	**Szentpont érték**
I. szintű varázsrekesz	2
II. szintű varázsrekesz	3
III. szintű varázsrekesz	5
IV. szintű varázsrekesz	6
V. szintű varázsrekesz	7

ERŐ SZAVAK

A 3.szinttől kezdve, ismersz ősi erőket, amelyeket szavakkal idézhetsz meg, hogy megóvd a társaid vagy árts az ellenségeidnek. Ezen a szinten két erőszót ismersz, amit szabadon választhatsz meg. Újabb erőszót tanulsz meg a 10, 14. és 17. szinten.
Ahhoz, hogy használj egy erőszót egy akciót kell felhasználnod, amíg másképen nincs meghatározva. Egyszerre csak egy erőszó képesség lehet aktív, de egy erőszó hatását egy bónuszakcióként szüntethetsz meg.
Amikor új erőszót tanulsz meg lehetőséged van lecserélni egy már meglévőt.
A következő erőszavak közül választhatsz:
Akadály. Elköltve 2 szentpontot, kiválaszthatsz egy lényt 30 láb távolságban, akit látsz. A lény megkapja a *Gonosztól és jótól védő varázs* hatását. Ennek fenntartásához koncentráció szükséges.

Büntetés. Elköltve 2 szentpontot kiválaszthatsz egy pontot 60 láb távolságban. Minden társad 10 láb távolságra a ponttól a következő köröd kezdetéig előnyt kap a támadódobásaira. Sikeres találat esetén bármilyen támadást is használnak az az alap sebzés mellet szentségi sebzést is okoz.
Bátorság. Elköltve 2 szentségpontot kiválaszthatsz egy lényt 60 láb távolságra, akit látsz. A kiválasztott lény minden sebzésre ellenállást kap a következő 1 percben. Ennek fenntartásához koncentráció szükséges.
Fájdalom. Elköltve 1 szentségpontot kiválaszthatsz egy lényt 60 láb távolságra, akit látsz. A lénynek állóképesség mentődobást kell tennie. Bukás esetén a támadódobásaira hátrányt kap a következő 1d4 körre.
Szentelés. Elköltve 2 szentségpontot kiválaszthatsz egy lényt 30 láb távolságra, akit látsz. A lény megkapja a *Menedék* varázslat előnyeit a hatóidőig. Ennek fenntartásához koncentráció szükséges.
Pajzs. Elköltve 2 szentségpontot kiválaszthatsz egy lényt 60 láb távolságra, akit látsz. A lény ideiglenes életpontot kap, amelynek mértéke a te papi szinted + karizma módosítód mennyisége.

TULAJDONSÁGPONT
Amikor eléred a 4.szintet, valamint a 8, 12, 16 és 19.szinteket megnövelheted az egyik tulajdonságodat +2 értékkel, vagy két tulajdonságodat 1-1 értékkel. Esetlegesen lemondhatsz a tulajdonság növekedésről és helyette más képességet (*Feat*) választhatsz. Egy tulajdonság maximum a 20-as értékig növelhető. A képességek (Feat) leírását a 6. fejezetben találod.

SZENTSÉGI KÖZBELÉPÉS
A 10.szinttől kezdve szentségi erőket hívhatsz segítségül, hogy beavatkozzon a nevedben, amikor szükséges.
Írd le a segítséget, amit keresel és dobj d20-at. Ha a dobás értéke egyenlő vagy kisebb, mint a papi szinted az istened közbelép. A HM meghatározza a természetét a közbelépésnek: bármely papi vagy papieskü varázslat hatásaként például.
Ha a szent erő közbe lép nem használhatod ezt a képességet újra a következő 7 napban. Ha nem lép közbe addig nem használhatod amíg el nem töltöttél egy hosszú pihenőt.
A 20. szinttől kezdve minden közbelépés automatikusan sikeres.

PAPI ESKÜK
ÁRNY ESKÜT KÖVETŐ PAP

Ezek a papok teljes mértékben a Sötétséget és annak mágiáját követik. A mágiájuk tökéletes ellentettje a szentséginek, a sötét mágiákon és a mentális manipuláción alapszik. Erejük teljesen a hitükön alapszik és a Sötétségen, valamint különösen közel vannak a Régi Istenekhez.

ÁRNY ESKÜ VARÁZSLATOK	
Papi szint	**Varázslatok**
1	Hadar karjai, Rontás
3	Elmerobbanás, Fantomerő
5	Félelem, Hadar éhsége
7	Evard fekete csápjai, Fantomgyilkos
9	Negatív energia folyam, Erőfal

ÜRESSÉG ÖRÖKSÉG
Az 1. szinten megtanulsz egy szabadon választott nekromancia varázstrükköt, bármely listáról. A varázslat maximum egy lényt vehet célba, vagy kettőt, ha azok 5 láb távolságban vannak. Ez a trükk nem számít bele a táblázat alapján meghatározott varázstrükkjeidbe.

SZENTSÉGI KAPOCS: ŐRÜLET ÁLDOZATA
A 2.szinttől kezdve használhatod a szentségi kapocs képességedet arra, hogy közvetítsd a Régi Istenek sugalmait.
Bónusz akcióként a Régi Istenek őrületét átvezetheted a szent szimbólumodba, és az Üresség varázsa veszi körbe testedet. A következő előnyöket kapod a 1 percre:

- Hozzá adhatod a Karizma módosítód a VF-hez
- Használhatod a reakciódat arra, hogy hátrányt okozz egy ellened irányuló fegyveres támadásra.
- Amikor legalább 1 vagy több kockát dobnál egy sebző varázslatodhoz, ami maximum V. szintű, használhatod az összes kocka helyett a maximális sebzés értékét minden kockára.

Minden köröd végén tenned kell egy Karizma mentődobást (NF = 10) vagy a maximális életpontod felét szenveded el árny sebzésként, és véget ér az állapot. Ez a sebzés nem csökkenthető és felülemelkedik az ellenállásokon.
Az NF minden kör után +1 értékkel nő.

ÜRESSÉG KITÖRÉSE
A 8.szinttől kezdve megkapod a képességed, hogy minden fegyveres támadásodat nekrotikus energiákkal lásd el. Minden körödben egyszer, amikor megsebzel egy lényt egy fegyveres támadással további 1d8 nekrotikus sebzést mérsz rá. Ez a sebzés mértéke a 14. szinten 2d8-ra emelkedik.

MEGERŐSÍTETT ÜRESSÉG ÖRÖKSÉG
A 17.szinttől kezdve amikor egy nekromancia varázslatot sütsz el, ami minimum I., maximum V. szintű, és csak egy lényt veszel vele célba, a varázslat kiterjeszthető két lényre, ha azok 5 láb közelségben állnak. Ha a varázslat elszívja az anyagi komponenseket akkor minden lényre ugyan akkora mértékű anyagi komponens kell.

MESTERSÉG: ŐRÜLET
A 18.szinttől kezdve, minden nekrotikus vagy árny sebzést okozó varázslatod további +1d6 kocka + karizma módosító mennyiségben sebez.

FEGYELMI ESKÜT KÖVETŐ PAP

Ezek a papok megértik, hogy a fény árnyékot vet, és az árnyékot a fény határozza meg, és az igazi fegyelem képes az ellentétes hatalmak kiegyensúlyozására a nagyobb okból. Miközben sok szent hatalmat használnak a társaik oltalmára, ellenségeiket mégis sötét hatalmakkal sújtják.

ÁRNYFOLT
Az 1.szinttől kezdve manipulálni tudod a határt az élet és halál között. Amikor egy vagy több kockával gyógyítanál egy lényt, aki 0 életponton tartózkodik, automatikusan használhatod a maximális kockaértékeket.
Továbbá megtanulod a *Haldoklók megóvása* varázstrükköt. Ez nem tartozik bele a táblázat alapján meghatározott trükkök számába. Valamint számodra a bűbáj hatótávja neked 30 láb távolság, és elsütheted bónuszakcióként.

FEGYELEM ESKÜ VARÁZSLATOK	
Papi szint	**Varázslat**
1	Sebek gyógyítása, Sebek okozása
3	Sötétségvarázs, Szellem fegyver
5	Halott életrekeltése, Vámpírérintés
7	Oltalom a halál ellen, Hit védelmezője
9	Fertőzés, Holtak felélesztése

SZENTSÉGI KAPOCS: BŰNBÁNAT
A 2.szinttől kezdve, használhatod a szentségi kapocs képességedet arra, hogy felperzselj szentségi vagy nekrotikus erőkkel.
Egy akcióként feltartva a szent szimbólumodat szentségi erőket irányítasz egy lényre maximum 60 láb távolságban, akit látsz. Attól függően milyen viszonyban állsz a lénnyel a következő hatásokat érheted el.
Társ. A lény visszakap 1d10 + kétszer a papi szinted mennyiségű életpontot. Ez a képesség nem tölthet vissza a maximum életpont felénél többet.
Ellenség. A lénynek tennie kell egy állóképesség mentődobást. Bukás esetén a papi szinted háromszorosát szenvedi el nekrotikus sebzésként, siker esetén a felét.

BŰNHŐDÉS
A 6.szinttől kezdve az ártó varázslataid felerősítik a társaid. Minden olyan varázslatod, ami legalább I. szintű és sebzést okozol vele, egy társad maximum 30 láb távolságodban, akit látsz 2 + varázslat szintje mennyiségű életpontot kap vissza.

ERŐS VARÁZSLÁS
A 8.szinttől kezdve hozzáadhatod a Karizma módosítód a papi varázstrükkök sebzéséhez.

FELFÜGGESZTETT FÁJDALOM
A 17.szintől kezdve elköltve 4 szentpontot használhatod a reakciódat arra, hogy egy társad, akit megsebeztek ellenállást kapjon minden sebzés ellen az aktuális kör végéig. Ez a képesség a karizmamódosítód mennyiségében használható minden hosszúpihenő alkalmával.

MESTERSÉG: KEGYELEM
A 18.szinttől kezdve minden gyógyító varázslatod további +1d6 + karizma módosító mennyiségű gyógyítást végez, valamint minden olyan varázslatod, képességed, ami ellenállást biztosít +1d4 körig kapja meg a hatást.

SZENTSÉGI ESKÜT KÖVETŐ PAP

Ezek a papok a Szent Fény útját követik, de elhagyták a közösségeket, hogy a csatamezőn szolgáljanak. A szentségi erejüket használva megáldják társaikat és meggyógyítják sérüléseiket, mindezt a szentségi Fény erejével.

SZENTSÉGI ESKÜ VARÁZSLATAI	
Papi szint	**Varázslat**
1	Áldás, Sebek gyógyítása
3	Kisebb helyreállítás, Szellem fegyver
5	Reménysugár, Újraélesztés
7	Oltalom a halál ellen, Hit védelmezője
9	Sebek tömeges gyógyítása, Holtak felélesztése

ÉLET VISSZHANGJA
A 1.szinttől kezdve amikor egy I. szintű varázslattal életpontot gyógyítasz vissza a lény visszakap további 2 + varázslat szintje életpontot.

SZENTSÉGI KAPOCS: GYÓGYÍTÁSI IMA
A 2.szinttől kezdve használhatod a szentségi kapocs képességedet arra, hogy meggyógyítsd a súlyos sebesülteket.
Egy akcióként feltartod a szent szimbólumod és egy gyógyító imát mormolsz el, amely a papi szinted ötszörösét tudja visszatölteni életpontban. Válassz lényeket maximum 30 láb távolságban és oszd szét a pontokat közöttük. Ez a képesség maximum egy lénynek a maximális fele életpontját töltheti vissza. Nem használhatod ezt a képességet élőholtakon és építményeken, kivéve elhagyatott társon vagy társ által megidézett lényen.

KITARTÁS
A 6.szinttől kezdve minden gyógyító varázslatod, amit másra sütsz el téged is gyógyít. Amikor egy varázslattal gyógyítasz egy lényt 2 + varázslat szintje mennyiségű életpontot kapsz vissza.

HIT LÉPÉSE
A 8.szinttől kezdve elköltve 2 szentpontot magad fele húzhatsz egy lényt. Egy akcióként kiválaszthatsz egy lényt maximum 60 láb távolságban és maximum 5 láb közelségig magadhoz húzhatod, egy üres mezőre, ez nem okoz kényszerített támadást. Ha egy lény akarata ellenére mozdulna a képességtől, akkor tehet egy erő mentődobást (NF = varázsmentő dobásod). Bukás esetén elmozdul.

ŐRZŐ LÉLEK
A 17.szinttől kezdve hívhatsz egy őrző lelket azért, hogy a társaid lelkét visszavezesse testükhöz. Amikor egy társad meghal használhatod a reakciódat arra, hogy meggátold, hogy a lelkük átlépjen a túlvilágra. A lény azonnal feltámad és a papi szinted kétszeresét kapja vissza életpontban, és immunitást kap minden sebzés ellen a következő köre kezdetéig.
Ezt a képességet minden hosszúpihenő alkalmával egyszer használhatod.

MESTERSÉG: A FÉNY VISSZHANGJA
A 18.szinttől kezdve minden gyógyító varázslatod, képességed további 1d6 + Karizma módosító mennyiségű életpontot is visszatölt

PAPLOVAG

A napfénytől csillog és a hosszú utazástól por és sár fedte lemezvértbe burkolt ember a pajzsa és a kardja mellé térdel le, míg kezét a halálos sebet kapott társára helyezi. A szentségi fény ereje ragyog a kezén, míg a társa sérülései összeforrnak és lassan kinyitja szemét, amiben csodálat tükröződik.

Egy törp, aki sötét köpeny alá rejtőzve közelíti meg egy pár fős ork hadicsapat táborát, az éj és köpenye leple alatt, szinte láthatatlan. Szentségi imákat mormolva súlyt le ellenfeleire és mire észhez kapnának az orkok, a törp hatalmas pörölye felragyog és agyon súlytja kettejüket.

Ezüst színű haj fényárban úszik, amely úgy tűnik mintha világítana, egy vér-elf hangosan kacag harc közben. Kardja és páncélzata fénylik akár szeme, miközben démonokkal harcol. Fénye és hatalma végül legyőzi a sötét lényeket.

A paplovagok esküje védeni a gyengét, igazságot szolgáltatni a gonoszokra, és elűzni a démonokat a világ sötét szegleteiből. Ezek a szent harcosok, legtöbbször erős lemezvértben harcolnak ellenfeleikkel szemtől szemben, míg a Fény hatalmát arra használják, hogy meggyógyítsák a sebesülteket, és néha akár a holtakat is feltámasszák.

FAJOK, AMELYEK FELVEHETIK A PAPLOVAG KASZTOT

Draenei, Ember, Nemes-elf, Tauren, Törp, Troll.

PAPLOVAG ELŐKÉSZÍTÉSE

GYORS ELŐKÉSZÍTÉS

A következő lépéseket követve gyorsan előkészíthető egy paplovagot. Először a legnagyobb értéked az *Erő (STR),* majd a *Karizma (CHA)* tulajdonságod harmadjára az *Állóképesség (STA)* legyen. Másodszor válaszd a *nemes* hátteret. Továbbá ajánlott varázslatok: *I. szintű varázslatok:* Égető csapás, Gyógyító szó, Igazság pörölye, Párbajra kényszerítés.

KASZT KÉPESSÉGEK

Paplovagként a következő képességeket kapod.

ÉLETPONTOK

Életkocka. 1d10 kaszt szintenként

Életpontok első szinten. 10 + állóképesség módosító

Életpontok magasabb szinten. 1d10 (vagy 6) + állóképesség módosító kaszt szintenként.

KÉPZETTSÉGEK

Páncél. Minden páncél és pajzs

Fegyverek. Egykezes fejszék, kardok pörölyök, lándzsák, kétkezes fejszék kardok pörölyök

Szerszámok. nincs

Mentő dobások. Erő, Karizma

Szakértelmek. Válassz kettőt a következő szakértelmek közül: Atlétika, Gyógyszer, Hit ismeretek, Megérzés, Megfélemlítés, Meggyőzés

FELSZERELÉS

A következő felszerelések közül választhatsz, azon kívül, amit a háttered mellet kapsz:

- a) nagykard vagy b) bármilyen katonai fegyver
- a) papok csomagja vagy b) felfedező csomag
- Láncing, pajzs és szent szimbólum

KÉPESSÉGEK

SZENTSÉGI ÉRZÉK

Az erős jellemek jelenléte az elmédbe ivódott, így mindig megérzed, ha közeledben van e valami ilyesmi. Míg a gonoszság jelenlétét nagyon intenzív bűz, addig a jóságot mennyei zene csengése a füledben jellemzi. Egy akcióért kiterjesztheted a figyelmed, hogy érzékeld ezeket. A következő köröd végéig tudni fogod, hogy hol helyezkednek el a démonok, élőholtak vagy a förtelmek, ha a közeledben vannak 60 láb távolságban és nincsenek teljes fedezékben. Azt is tudni fogod, hogy milyen típusú lény található a közelben. Ugyan ezen távolságban megérzed az összes olyan tárgyat is, amelyek valamely varázslat által meg lettek szentelve vagy szentségtelenítve. Ezt a képességed 1 + a *Karizma* módosítódnak megfelelő értékben használhatod, minden hosszúpihenő alkalmával.

KEZEK EREJE

A megáldott érintéseddel képes vagy gyógyítani. Egy gyógyítási mennyiség jelzi ezt, hogy mennyit vagy képes gyógyítani, és ez minden hosszúpihenő alkalmával visszatöltődik teljes értékre. A gyógyítható mennyiséged mindig egyenlő a paplovagi szinted ötszörösével.

Egy akcióért megérinthetsz egy lényt és meggyógyíthatod bizonyos mennyiségű életponttal, a maximális életpontjának mennyiségéig. A többi ilyen energia pont megmarad és később felhasználható. Te határozhatod meg mennyi életpontot gyógyítasz.

Alternatíva ként felhasználhatsz 5 pontot, hogy meggyógyíts egy lényt egy betegségből, vagy semlegesíts egy mérgezési hatást. Ez a használat lehetővé teszi, hogy egy alkalommal több ilyen hatást is semlegesíts, de minden egyes hatásért levonódik a mennyiség.

Ez a képesség nincs hatással az élőholtakra és építményekre.

HARCSTÍLUS

A 2.szinttől egy bizonyos harcmodort kell választanod, amelyben jártasabb vagy. Egy harcmodort csak egyszer tudsz felvenni, ha valamilyen hatás által új harcmodort tudnál felvenni. Válassz a következők közül:

Védelem. Ha viselsz bármilyen páncélt akkor +1 bónuszt kapsz a védettségi fokodhoz.

Párbajozás. Ha csak egy kezedben tartasz közelharci fegyvert, akkor ahhoz a fegyverhez +2 bónuszt kapsz az összes általa okozott sebzés mennyiségéhez.

Nagy fegyveres harc. Ha 1-est vagy 2-est dobsz egy d20-as közelharci támadási dobásnál, amelyet egy „kétkezi" vagy „sokoldalú" fegyverrel okozol, újradobhatod a dobást és az új dobás értékét kell használnod akkor is, ha az újra 1-es vagy 2-es.

Oltalom. Ha egy lény egy másik lényt támad meg és az neked 5 láb közelségben van, használhatod a reakciódat arra, hogy megzavard és a támadásban hátrányt okozz neki. Ehhez pajzsot kell tartanod a kezedben.

VARÁZSLÁS

A 2.szinten megtanultad használni a benned rejlő energiákat, hogy megidézd a Szent Fény erejét és az által varázsolhass az imáiddal, fohászaiddal, ahogy azt egy pap teszi. A varázslás szabályairól lásd a 10. fejezetet, a varázslatok leírásáról és az általad használható varázslatok listájáról pedig a 11. fejezetet.

Varázslatok előkészítése és elsütése

A PAPLOVAG c. táblázat mutatja, hogy hány varázslati rekesszel rendelkezel az adott szinteken. Ahhoz, hogy elsüss egy varázslatot, egy ilyen rekeszt kell felhasználod, a varázslat szintjének megfelelő értékben. Miután eltöltöttél egy hosszúpihenőt visszakapsz minden felhasznált varázslati rekeszedet.

Mielőtt varázsolsz elő kell készítened a paplovag varázslatokból megfelelő mennyiségűt. Az általad elérhető varázslatok listáját megtalálod a 11. fejezetben. Amikor előkészíted a varázslatokat, válassz ki a paplovagi szinted fele lefele kerekítve + *Karizma* módosítódnak megfelelő számú varázslatot (minimum 1-et). Ezek olyan szintű varázslatok lehetnek, amelyeket tudsz használni.

A PAPLOVAG							
Szint	**Képzettségi bónusz**	**Képességek**	**I. szint**	**II. szint**	**III. szint**	**IV. szint**	**V. szint**
1	+2	Szentségi érzék, Kezek ereje	-	-	-	-	-
2	+2	Harcstílus, Varázslás, Keresztes csapás	2	-	-	-	-
3	+2	Szent eskü, Szentségi aura (1/pihenő)	3	-	-	-	-
4	+2	Tulajdonságpont	3	-	-	-	-
5	+3	Extra támadás	4	2	-	-	-
6	+3	Szentségi aura (2/pihenő)	4	2	-	-	-
7	+3	Szent eskü képesség	4	3	-	-	-
8	+3	Tulajdonság pont	4	3	-	-	-
9	+4	-	4	3	2	-	-
10	+4	Szentségi aura (3/pihenő)	4	3	2	-	-
11	+4	Megerősített keresztes csapás	4	3	3	-	-
12	+4	Tulajdonságpont	4	3	3	-	-
13	+5	-	4	3	3	1	-
14	+5	Tisztító érintés, Szentségi aura (4/pihenő)	4	3	3	1	-
15	+5	Szent eskü képesség	4	3	3	2	-
16	+5	Tulajdonságpont	4	3	3	2	-
17	+6	Szentségi aura (5/pihenő), Bosszúálló harag	4	3	3	3	1
18	+6	Szentségi aura megerősödés, Mesterség	4	3	3	3	1
19	+6	Tulajdonságpont	4	3	3	3	2
20	+6	Szent eskü képesség	4	3	3	3	2

Például, egy 5.szintű paplovag (szintje fele: 2,5 lefele kerekítve = 2) négy I. szintű és kettő II. szintű varázsrekesszel rendelkezik. A karizma értéke 14 (+2-es módosító) így az előkészített varázslatainak száma 4, ami azt jelenti, hogy négy darab I. vagy II. szintű varázslatot készíthet elő bármilyen kombinációban. Például 3 darab I. és 1 darab II. szintű, vagy 4 darab II. szintű. A varázslat elsütése nem törli a varázslatot a listádról, így akár többször is elsütheted.
Az előkészített varázslataidat minden hosszúpihenő alkalmával lecserélheted. Az új előkészítés időt igényel a paplovagnak így minden varázslat 1 percnyi meditációt és imádkozást igényel minden varázslat szintje után. Például egy 4-es szintű varázslat előkészítése a hosszúpihenő után 4 perc zavartalan imádságot és meditációt igényel.

Varázslási képesség
A Karizma tulajdonságod a varázslási képességed a paplovagi varázslatokhoz. A karizma tulajdonságodat használod így minden varázslással kapcsolatos cselekedetedhez. Továbbá, ha a karizma módosítódat használod ahhoz, hogy a varázslási mentődobások értékét, valamint a varázslási támadás módosító értékét meghatározd. A varázslási mentődobás a te varázslataid elleni mentődobások, míg a varázslási támadás módosító, az általad használt támadó varázslatok módosító értéke, mint akár egy fegyveres harcnál.

Varázslási mentődobás nehézségi foka
NF = 8 + képzettségi bónuszod + karizma módosítód
Varázslási támadási módosító
Képzettségi bónuszod + karizma módosítód

Varázslási fókusz
Használhatsz egy szent szimbólumot arra, hogy az a varázslási fókuszod legyen.

KERESZTES CSAPÁS
A 2.szinttől amikor megtámadsz egy lényt és találatot ersz el egy közelharci támadással, elhasználhatsz egy varázsrekeszt arra, hogy további Szentségi sebzést okozz neki, a fegyvered alapsebzésén túl. Ez a mennyiség 1d8 egy I. szintű varázslat rekesz elhasználásával. Minden varázsrekesz szint után +1d8 további sebzés adódik a támadáshoz, így egy V. szintű varázsrekesz felhasználásánál a plusz sebzés értéke 5d8 kocka mennyiségű sebzés.

SZENT ESKÜ
A 3.szintet amikor eléred választanod kell a három szentségi eskü közül, amely a harcmodorodat, és a szentségi feladatodat tükrözi. Ezek a Szentségi, az Oltalmazó és a Büntető paplovagi tradíciók.
Továbbá a 3. szinten a 7, 15. valamint a 17. szinten újabb képességeket kapsz a szent esküdnek megfelelően. A 18.szinten pedig egy mesterséget.

Eskü varázslatok
Amikor kiválasztod, hogy milyen tradíciót követsz, azok bizonyos varázslatokkal össze vannak kötve. Ezekhez a varázslatokhoz azonnal elérést kapsz amikor eléred a bizonyos szinteket. Ezt a későbbiekben a tradíciók leírásánál egy táblázat reprezentálja. Amikor elérést kapsz ezekhez a varázslatokhoz, azok mindig elő vannak készítve így bármikor elsüthetők.
Ha egy olyan varázslatot kapsz ezen képesség miatt, ami alapjáraton nem egy paplovagi varázslat, számodra paplovagi varázslatként működik.

Szentségi kapocs
A szent esküd lehetővé teszi azt, hogy egy Szentségi Kapocs legyél a szent energiák számára. Minden tradíció lehetőséget ad arra, hogy ezeket a szentségi energiákat felhasználd.
Amikor használod a Szentségi Kapocs képességed kiválaszthatod, a leírásnak megfelelően, hogy milyen módon akarod ezt használni, valamint nem használhatod újra a Szentségi kapocs képességed, amíg el nem töltöttél egy rövid- vagy hosszúpihenőt.
Némely Szentségi Kapocs képesség lehetővé teszi a mentődobást egy lénynek, ilyenkor a varázslati mentődobás nehézségi fokod értékét használd a nehézségi fok meghatározására.

SZENTSÉGI AURA
Amikor eléred a 3.szintet képességet kapsz, hogy a szentségi erőidet másokra is kiterjeszd 10 lábnyi távolságban.
Egy akcióért aktiválhatod a szentségi aurádat, és bizonyos bónuszokat adsz így a társaidnak. Egyszerre csak egy aura lehet aktív. Az aurád hatása 1 óra hosszáig tart, majd eltűnik. Ahhoz, hogy

újra használhasd az aurát el kell töltened egy hosszú pihenőt. Bármelyik aurához hozzáférsz.
A 6.szinttől további használati lehetőséget kapsz így 2-szer használhatod minden hosszúpihenő alkalmával. További használati lehetőségeket kapsz a 10, 14, 17. szinteken.
A 18. szinten pedig az aurád hatótávolsága növekedik meg 10 láb távolságról 30 láb távolságra.
Szentségi aurák. A következő szentségi aurák használata közül választhatsz minden egyes használatkor:
A Bátorság aurája. Téged és társaidat nem lehet elbűvölni vagy megfélemlíteni.
Az Odaadás aurája. Ha neked vagy egy társadnak mentődobást kell tennie, akkor a dobás értékéhez a te karizma módosítód értékét megkapja, mint bónuszt a dobás értékéhez (minimum +1).
Az Oltalom aurája. Amikor téged vagy egy társadat megtámadják és sebzést szenved a támadás következményeként a sebzés értéke lecsökken a karizma módosítód értékével (minimum -1).
Az Ellenállás aurája. Te és társaid ellenállást kaptok a varázslatok általi sebzésekre.
A Kereszteses aurája. Amikor te vagy társaid megtámadtok egy lényt és az találatot ér, a fegyver alap sebzésén túl további szentségi sebzést szenved a célpont, amely a te karizma módosítód értéke (minimum +1).

TULAJDONSÁGPONT
Amikor eléred a 4.szintet, valamint a 8, 12, 16 és 19.szinteket megnövelheted az egyik tulajdonságodat +2 értékkel, vagy két tulajdonságodat 1-1 értékkel. Esetlegesen lemondhatsz a tulajdonság növekedésről és helyette más képességet (*Feat*) választhatsz. Egy tulajdonság maximum a 20-as értékig növelhető. A képességek (Feat) leírását a 6. fejezetben találod.

EXTRA TÁMADÁS
Az 5. szinttől kezdve egy körön belül kétszer támadhatsz, a megszokott egy alkalom helyett, amikor a *Támadás* akciót használod.

MEGERŐSÍTETT KERESZTES CSAPÁS
A 11.szint elérésénél minden olyan támadásod, amely találatot ér el, alapjáraton meg van erősítve a Keresztes csapás képességgel, így minden közelharci támadásod +1d8 értékű Szentségi sebzést okoz. Továbbá használhatod ugyan úgy a Keresztes csapás képességet a fent leírtak alapján, így minden sebzésed maximum +6d8 értékű szentségi sebzést okozhat.

TISZTÍTÓ ÉRINTÉS
A 14. szinttől kezdve, használhatod az akciódat arra, hogy megszüntess egy varázslat hatásást magadon, vagy egy tudatánál lévő lényen, akit megérintesz.
Ezt a képességet a Karizma módosítód értékének számában használhatod minden hosszúpihenő alkalmával.

BOSSZÚÁLLÓ HARAG
A 17.szinten megkapod a Bosszúálló harag képességet, amellyel a fény megtestesítője leszel. Bónuszakcióként felerősíthetsz bármely cselekedetedet, eközben fényes mennyei szárnyak jelennek meg a hátadon, amelyek a Fény fizikai manifesztálódásai, bár ezek nem használhatók repülésre. A Szent esküdnek megfelelő bónuszban részesülsz.
Ez a képesség minden hosszúpihenő alkalmával a karizma módosítód értékében használható.
Szentségi: Fényhozó
Amikor egy gyógyítási cselekedetet végzel és több kocka dobásával végzed, ahelyett, hogy a dobott értéket használod, használhatod minden kocka értékeként a legnagyobb dobott értéket.
Oltalmazó: Lelkes oltalmazó
Minden sebzéstípus ellen ellenállásod van 1 perc hatóidőig.
Büntető: Szent ítélet
A Keresztes csapás által megerősített sebzéseid 1d8 kocka helyett 1d10 értékkel emelkednek így egy Megerősített Keresztes csapás és Keresztes csapás által megerősített támadásod +6d8 kocka helyett, +6d10 kockányi szentségi sebzést okoznak

MESTERSÉG
A 18.szinten a Szent esküdnek megfelelő mesterséget kapsz. A mesterségek leírását lásd, a szent eskük leírásánál.

SZENT ESKÜK
BÜNTETŐ ESKÜT TETT PAPLOVAG
A büntető paplovagok igazi veszedelmek a harcmezőn. Valódi keresztes lovagként, megállíthatatlanul és gyorsan harcolnak, amíg életüket nem vesztik, vagy le nem győzik összes ellenfelüket csak, hogy a Szent Fény által óvjanak mindenkit.

SZENTSÉGI VARÁZSLATOK
Ezen esküt tett paplovagként a következő varázslatokat kapod

Paplovagi szint	Varázslat
3	Párbajra kényszerítés, Égető csapás
5	Lángpenge, Varázsfegyver
9	Vakító lesújtás, Szent harag
13	Száműzés, Tántorító csapás
17	Pusztító hullám, Gonosz és jó elűzése

SZENTSÉGI KAPOCS
A 3.szinten a következő két Szentségi Kapocs hatás közül választhatsz, ha használod a képességet.
Templomosok ítélete. Egy akcióként rákiáltasz egy lényre, akit látsz és 10 láb távolságon belül van. Minden támadó dobásodra előnyt kapsz a lénnyel szemben 1 percig, vagy amíg 0 életpontra csökken vagy eszméletlen lesz.
Az Igazság fegyvere. Egy akcióként hozzácsaphatsz egy szent fegyvert 30 láb távolságon belül. A lénynek tennie kell egy Állóképesség alapú mentődobást vagy elkábított annyi körre amekkora a karizma módosítód értéke. A lény minden köre végén tehet egy újabb mentődobást.

SZENTSÉGI FEGYVER
A 7.szinttől a fegyvered támadása mágikus támadásnak minősül, hogy felülkerekedjen minden ellenállás és immunitás hatáson.

KÖNYÖRTELEN BOSSZÚÁLLÓ
A 15.szinttől kezdve, ha egy lény a Templomosok ítélete képességed hatása alatt van és támadást végez, használhatod a reakciódat arra, hogy egy kényszerített támadást hajts rajta végre.

MESTERSÉG: A FÉNY KEZE
A 18.szinttől, minden sikeres támadásod további 1d6 szentségi sebzést okoz, amelyet közelharci fegyverrel végzel.

SZENT ÍTÉLET
A 20.szinttől kezdve megkapod a képességet arra, hogy igazán különleges harci képességeket használj. Egy akcióért átváltozhatsz, ez a hatás 1 percig tart és következő előnyöket kapod:
- Ellenállásod van a szúró, vágó és zúzó sebzés ellen, amelyet nem mágikus fegyverrel okoznak neked.
- Amikor a támadás akciót használod, az akció részeként elvégezhetsz egy újabb támadást.

- A közelharci fegyvered kritikus találata most már a 19 és 20-as értékek kidobásánál is megtörténik

Ez a képesség nem használható még egyszer amíg el nem töltöttél egy hosszúpihenőt.

OLTALMAZÓ ESKÜT TETT PAPLOVAG

Bátor és kitartó, ezek a védelmezők, akik a Fényt szolgálják, mindenhol megtalálhatóak, ahol a gonoszság van. Erősek és hatalmasok és mindent megtesznek, hogy megóvjanak másokat.

SZENTSÉGI VARÁZSLATOK

Ezen eskült tett paplovagként a következő varázslatokat kapod.

Paplovagi szint	Varázslat
3	Hit pajzsa, Menedék
5	Jelölő csapás, Oltalmazó kötelék
9	Életerő aurája, Élet átvitel
13	Tisztaság aurája, Oltalom a halál ellen
17	Száműző csapás, Reinkarnáció

SZENTSÉGI KAPOCS

A 3.szinten a következő két Szentségi Kapocs hatás közül választhatsz, ha használod a képességet.

Bosszúállók pajzsa. Egy akcióként manifesztálhatsz és hozzá vághatsz, egy tartott pajzsot 60 láb távolságban egy lényhez. A lénynek állóképesség mentődobást kell tennie. Bukás esetén a lény a paplovagi szintednek megfelelő sebzést szenved, felét siker esetén. Ha a lény koncentrál, akkor a próba a koncentráció fenntartására is irányul.

Megszentelés. Egy akcióként megszenteled a földet magad körül. Minden lény, aki 15 láb közelségben van és általad kiválasztott, tennie kell egy Karizma alapú mentődobást. Bukás esetén a lény nem mozdulhat el szabad akaratából 30 láb távolságon túl a körből és további sebzést szenved, amelynek értéke a paplovagi szinted fele felfele kerekítve, szentségi sebzésként. Ez a hatás a következő köröd végéig tart.

SZENT PAJZS

A 7.szinttől, ha 5 láb közelségedben egy lény sebzést szenved, használhatod a reakciódat arra, hogy a lény által elszenvedett sebzést magadra vállald és a lény se szenvedje el a sebzést. A sebzés, amit elszenvedsz nem csökkenthető semmilyen módon.

VÉDVE A FÉNY ÁLTAL

A 15.szinttől kezdve a fény mindig megóv téged még a harcban is. Minden körödben, amit harcban fejezel be 1d6 + paplovagi szinted fele lefele kerekítve életpontot kapsz vissza, amíg több mint fele életpontodon felül vagy, vagy nem vagy cselekvőképtelen.

MESTERSÉG: SZENT BÁSTYA

Ha a Megszentelés szentségi kapocs területeden belül maradsz, akkor minden fizikai sebzésre ellenállást kapsz.

LELKES VÉDELMEZŐ

A 20. szinten, az akciódat használva átváltozhatsz. A páncélodat a Fény fizikai manifesztálódás ként lemezvértként mutatja, és a csatamezőn inspirációként hatsz minden társadra. Ez a hatás 1 percig tart és a következő előnyöket kapod:

- Ellenállsz minden sebzéstípusnak
- Az összes társad, ha 30 láb távolságon belül tartózkodik hozzád előnnyel dob a halál elleni mentődobásokra.
- Előnyt kapsz minden Karizma alapú mentődobásra és azok a társaid is, akik 30 láb távolságon belül vannak hozzád.

Ez a képesség nem használható addig amíg el nem töltöttél egy hosszú pihenőt.

SZENTSÉGI ESKÜT TETT PAPLOVAG

Akár a papok, ezek a paplovag sokkal mélyebb kapcsolatot építettek ki a Szent Fénnyel és legtöbbször ezeket az erőket, amit kapnak, gyógyításra használják.

SZENTSÉGI VARÁZSLATOK

Ezen eskült tett paplovagként a következő varázslatokat kapod.

Paplovagi szint	Varázslat
3	Gonosztól és jótól védő varázs, Menedék
5	Igazság-zóna, Kisebb helyreállítás
9	Reménysugár, Újraélesztés
13	Hit védelmezője, Oltalom a halál ellen
17	Szent fegyver, Sebek tömeges gyógyítása

SZENTSÉGI KAPOCS

A 3.szinten a következő két Szentségi Kapocs hatás közül választhatsz, ha használod a képességet.

A Hajnal Fénye. Egy akcióként kiterjeszted a fényt magad körül, ami fénylő gyógyítást okoz és a paplovagi szinted háromszorosát képes gyógyítani. Válassz ki 30 láb távolságon belül bármennyi lényt és oszd szét közöttük a pontokat. Ez a képesség csak a maximális életpontig tudja gyógyítani a lényeket.

A Fény Pörölye. Egy akcióként 30 láb távolságban lesújtasz a Fény által manifesztált pöröllyel egy 10 láb sugarú körben. Ezen körben lévő társaid gyógyulnak a paplovagi szintednek megfelelően, és minden ellenfelednek tennie kell egy Állóképesség alapú mentődobást, bukás esetén a szintednek megfelelő értékben szentségi sebzést szenvednek, siker esetén a felét.

ENYHÍTŐ KEZEK

A 7.szinttől a Kezek ereje képességed használható 30 láb távolságban a helyett, hogy meg kelljen érintened a lényt.

SZENTSÉGI PAJZS

A 15.szinttől, amikor 0 életpontra csökkensz egy hatás következtében és nem halsz meg azonnal, automatikusan visszatöltődsz 1 életpontra. Ha egyszer használtad ezt a képességed nem használhatod újra amíg el nem töltöttél egy hosszú pihenőt.

MESTERSÉG: FÉNYHOZÓ

Bármilyen gyógyító hatást végzel el, ha te végzed el legyen az varázslat, vagy életital megitatása további 1d6 kockányi gyógyulást okozol a célpontnak.

FÉNYHOZÓ

A 20.szinttől kezdve a testedet teljesen körbeveheted a Szent Fénnyel, aranyszínben ragyogsz tőle. Az akciódat használva átalakulsz a Fény manifesztálódásává és a következő előnyöket kapod:

- Amikor egy paplovagi varázslatot használsz és annak elsütési ideje 1 akció, elsütheted egy bónuszakcióként.
- Az ellenfeled, ha 10 láb távolságon belül tartózkodnak hozzád, akkor minden varázslatod és Szentségi Kapocs képességed elleni mentődobásukra hátrányt kapnak.
- Fényesen ragyogsz a Szent fény által 20 láb távolságban, továbbá félhomályos fényt bocsátasz ki magadból további 20 láb távolságban minden irányba.

Ez a képesség nem használható addig amíg el nem töltöttél egy hosszú pihenőt.

SÁMÁN

Egy ork, erős páncélzatban, egy hegy ormán áll. A szél körbejárja és leemeli róla a páncélzatát. Majd hatalmas villámlás csap le pörölyébe feltöltve azt. Ezután ellenfelei felé suhint és a villámlás lesújt a pörölyből ellenségeire.

Egy ősz hajú törp lassan lépked a csatamezőn míg övéről leakaszt egy fiolát és a földre locsolja belőle a vizet. Hatalmas hullámokat idéz a földre öntött vízből, hogy elsodorja ellenfeleit és egy vízfalat emelve maga köré, a víz egy kicsiny sugarából pedig ráirányít egy keveset haldokló társára, hogy az begyógyítsa sebeit.

Egy draenei farkasokkal fut végig az erdőségen és szellemi energiáikat megidézve egy hatalmas ugrás közepette átváltozik egy bestia alakjába.

A sámánok a természeti energiákat használva, gyógyítanak, harcolnak és élnek együtt a természettel. Rengeteg elvonultan él, de rengetegen a haderőknek szerves részét képzik.

FAJOK, AMELYEK FELVEHETIK A SÁMÁN KASZTOT

Draenei, Ember, Goblin, Ork, Pandariai, Tauren, Törp, Troll, Vulpera.

SÁMÁN ELŐKÉSZÍTÉSE

GYORS ELŐKÉSZÍTÉS

A következő lépéseket követve gyorsan előkészíthető egy sámánt. Először a legnagyobb értéked az *Lélek (SPI),* majd az *Állóképesség (STA)* valamint az *Erő (STR)* tulajdonságok tulajdonságod legyenek. Másodszor válaszd a *bölcs* hátteret. Továbbá ajánlott varázslatok: *Varázstrükkök:* Elemek hívása, Mágikus kövek, Széllökés. *I. szintű varázslatok:* Boszorkányvillám, Földremegés, Viharos csapás, Sebek gyógyítása.

KASZT KÉPESSÉGEK

Sámánként a következő képességeket kapod.

ÉLETPONTOK

Életkocka. 1d10 kaszt szintenként

Életpontok első szinten. 10 + állóképesség módosító

Életpontok magasabb szinten. 1d10 (vagy 6) + állóképesség módosító kaszt szintenként.

KÉPZETTSÉGEK

Nyelv. Kalimag.

Páncél. Könnyű, közepes vértek és pajzsok

Fegyverek. Egy kezes fejszék, pörölyök, tőrök, karmoskesztyűk, botok, kétkezes fejszék, pörölyök

Szerszámok. Gyógynövény készlet

Mentő dobások. Erő, Lélek

Szakértelmek. Válassz hármat a következő szakértelmek közül: Állatok kezelése, Arkáni ismeretek, Észlelés, Gyógyszer, Megérzés, Természeti ismeretek, Történelmi ismeretek, Túlélés

FELSZERELÉS

A következő felszerelések közül választhatsz, azon kívül, amit a háttered mellet kapsz:

- a) egy pikkelyvért vagy b) szegecselt bőrvért
- a) egy bunkó és pajzs vagy b) két katonai fegyver
- a) kazamatajáró készlet vagy b) felfedezők készlete
- egy druida fókusz

KÉPESSÉGEK

ŐSINYELVEZET

Ismered az ősi nyelvezetet, amelyet az elementálok beszélnek. Beszéled és használhatod arra, hogy üzeneteket hagyj a sziklákon, vagy egy vizes tócsában, amelyet te és más sámánok észrevesznek. Az üzenet a *Küldemény* varázslat hatásait reprezentálja.

TOTEMISTA

Megidézhetsz totemeket, amelyek reprezentálják az elemi erőket valamilyen módon. Az 1. szinten 2 totemet ismersz, amit szabadon megválaszthatsz. Ahogy szintet lépsz további totemeket tudsz megidézni és megtanulni, ezek számát a táblázatban látod.

Egy akciókért megidézhetsz egy totemet tőled maximum 15 láb távolságban egy szabad területre.

A megidézett totem rendelkezik védettségi fokkal, ami egyenlő 11 + Lélek módosítód. Továbbá A sámán szinted + képzettségi bónuszod mennyiségű életponttal, továbbá a képzettségi bónuszod hozzáadódik minden mentődobásához. Minden totem 1 percig tart, egyszerre maximum 1 totem lehet aktív.

Minden hosszúpihenő alkalmával lecserélheted az ismert totemeidet.

VARÁZSLAT

A 1.szinttől kezdve megtanulod, hogy használd a természeti energiák esszenciáját a varázsláshoz. Lásd a 10. fejezetet a varázslat szabályaira, valamint a 11. fejezetet a sámán által használt varázslatok lehetőségéről.

Varázstrükkök

A 1.szinttől kezdve amikor varázsolni tudsz megtanulsz 3 szabadon választható varázstrükköt, a varázslataidon kívül. Ez a varázstrükkök nem cserélhetők le, de ezt ellensúlyozza,

hogy akárhányszor elsüthetők. További trükköket tanulsz magasabb szinteken, ahogy azt „A SÁMÁN” táblázat mutatja.

Varázslatok előkészítése és elsütése

„A SÁMÁN” c. táblázat mutatja, hogy hány varázslati rekesszel rendelkezel az adott szinteken. Ahhoz, hogy elsüthess egy varázslatot, egy ilyen rekeszt kell felhasználod, a varázslat szintjének megfelelő értékben. Miután eltöltöttél egy hosszúpihenőt visszakapsz minden felhasznált varázslati rekeszedet.

Mielőtt varázsolsz elő kell készítened a sámán varázslatokból megfelelő mennyiségűt. Az általad elérhető varázslatok listáját megtalálod a 11. fejezetben. Amikor előkészíted a varázslatokat, válassz ki a sámán szinted fele lefele kerekítve + *Lélek* módosítódnak megfelelő számú varázslatot. Ezek olyan szintű varázslatok lehetnek, amelyeket tudsz használni.

Például, egy 5.szintű sámán (szintje fele: 2,5 lefele kerekítve = 2) négy I. szintű és kettő II. szintű varázsrekesszel rendelkezik. A lélek értéke 14 (+2-es módosító) így az előkészített varázslatainak száma 4, ami azt jelenti, hogy négy darab I. vagy II. szintű varázslatot készíthet elő bármilyen kombinációban. Például 3 darab I. és 1 darab II. szintű, vagy 4 darab II. szintű. A varázslat elsütése nem törli a varázslatot a listádról, így akár többször is elsütheted.

Az előkészített varázslataidat minden hosszúpihenő alkalmával lecserélheted. Az új előkészítés időt igényel a sámánoknak így minden varázslat 1 percnyi meditációt és az elemekkel való elmélyülést igényli minden varázslat szintje után. Például egy 4-es szintű varázslat előkészítése a hosszúpihenő után 4 perc zavartalan imádság és meditációt igényel.

Varázslási képesség

A Lélek tulajdonságod a varázslási képességed a sámán varázslatokhoz. A lélek tulajdonságodat használod így minden varázslással kapcsolatos cselekedetedhez. Továbbá, ha a lélek módosítódat használod ahhoz, hogy a varázslási mentődobások értékét, valamint a varázslási támadás módosító értékét meghatározd. A varázslási mentődobás a te varázslataid elleni mentődobások, míg a varázslási támadás módosító, az általad használt támadó varázslatok módosító értéke, mint akár egy fegyveres harcnál.

A SÁMÁN									
Szint	**Képzettségi bónusz**	**Képességek**	**Trükkök**	**I. szintű**	**II. szintű**	**III. szintű**	**IV. szintű**	**V. szintű**	**Ismert totemek**
1	+2	Ősinyelvezet, Totemista	3	-	-	-	-	-	2
2	+2	Harcstílus, Varázslás	3	2	-	-	-	-	2
3	+2	Sámáni kötelék, Elemi pajzs, Rontás	3	3	-	-	-	-	2
4	+2	Tulajdonságpont	4	3	-	-	-	-	2
5	+3	Sámáni kötelék képesség	4	4	2	-	-	-	3
6	+3	Szellemforma, Távolbalátás	4	4	2	-	-	-	3
7	+3	Sámáni kötelék képesség	4	4	3	-	-	-	3
8	+3	Tulajdonságpont	4	4	3	-	-	-	3
9	+4	-	4	4	3	2	-	-	4
10	+4	Elemi pajzs (2/pihenő)	4	4	3	2	-	-	4
11	+4	Sámáni kötelék képesség	5	4	3	3	-	-	4
12	+4	Tulajdonságpont	5	4	3	3	-	-	4
13	+5	-	5	4	3	3	1	-	5
14	+5	Totem mesterség	5	4	3	3	1	-	5
15	+5	Sámáni kötelék képesség	5	4	3	3	2	-	5
16	+5	Tulajdonságpont	5	4	3	3	2	-	5
17	+6	-	5	4	3	3	3	1	6
18	+6	Elemi pajzs (3/pihenő), Mesterség	5	4	3	3	3	1	6
19	+6	Tulajdonságpont	5	4	3	3	3	2	6
20	+6	Sámáni kötelék képesség	5	4	3	3	3	2	6

Varázslási mentődobás nehézségi foka
NF = 8 + képzettségi bónuszod + lélek módosítód
Varázslási támadási módosító
Képzettségi bónuszod + lélek módosítód

Varázslási fókusz
Használhatsz egy druida fókuszt arra, hogy az a varázslási fókuszod legyen.

HARCI STÍLUS
A 2. szinten kiválaszthatsz egy harci stílust a következők közül. Ha felvettél egy harci stílust és lehetőséged lenne újat felvenni, nem veheted fel a már meglévő harcstílust.
Védelem. Ha viselsz páncélt +1 bónusz értéket kapsz a védettségi fokodhoz.
Párbajozás. Ha az egyik kezedben tartasz egy közelharci fegyvert és a másik kezedben nem tartasz fegyvert +2 bónuszértéket kapsz a támadódobásaidhoz.
Nagy fegyveres harc. Ha egy támadódobásod értéke 1-es vagy 2-es akkor újradobhatod a dobást és az új dobás értéket kell használnod még akkor is, ha az megint 1-es vagy 2-es. Ehhez olyan fegyvert kell forgatnod, amely vagy a „kétkezes" vagy a „sokoldalú" jelzővel van ellátva.
Oltalom. Ha egy lény egy másikat támad meg helyetted és az neked 5 láb közelségben van, használhatod a reakciódat, hogy hátrányt okozz a támadódobásban. Pajzsot kell viselned a cselekedethez.

SÁMÁNI KÖTELÉK
A 3.szinttől kezdve kiválasztasz egy sámáni kötelék tradíciót, Ezek a Elementalista, a Megbűvölő vagy a Megújító. Ezen tradíciók leírását lásd később.
Kötelék varázslatok
Amikor kiválasztod, hogy milyen tradíciót követsz, azok bizonyos varázslatokkal össze vannak kötve. Ezekhez a varázslatokhoz azonnal elérést kapsz amikor eléred a bizonyos szinteket. Ezt a későbbiekben a tradíciók leírásánál egy táblázat reprezentálja. Amikor elérést kapsz ezekhez a varázslatokhoz, azok mindig elő vannak készítve így bármikor elsüthetők.
Ha egy olyan varázslatot kapsz ezen képesség miatt, ami alapjáraton nem egy sámán varázslat, számodra sámáni varázslatként működik.

ELEMI PAJZS
A 3.szinttől kezdve megtanulod manifesztálni az elemeket, hogy azok egy pajzsot hozzanak létre a segítségedre. Ekkor két különböző elemi pajzsot tanulsz, az egyik a Víz pajzs a másik pedig a kötelékedhez tartozik.
Amikor használod az elemi pajzs képességed te döntöd el melyik pajzsot idézed meg. Ezután el kell töltened egy rövid- vagy hosszú pihenőt, hogy újra használhasd a képességet.
A 10. szinttől kezdve ezt a képességet kétszer használhatod pihenőnként, majd 18. szinttől kezdve háromszor használhatod.
Elemi pajzs: Víz
Egy akcióként manifesztálhatsz a képzettségi bónuszod mennyiségében vízgömböket, amelyek körülötted lebegnek 1 órán keresztül, vagy amíg fel nem használod őket. Felhasználhatsz egy gömböt arra, hogy amikor egy varázslathoz kockát dobsz, akkor a lélek módosítód mennyiségében újra dobhasd a kockákat. Ez a kockák mennyiségével egyenlő nem az újradobások lehetőségével. Az új dobások értékét kell használnod.

RONTÁS
A 3.szinttől rontást küldhetsz egy ellenséges lényre, Ez a rontás átváltoztatja őt egy apró méretű bestiává, például egy békává. Megcélozhatsz egy lényt 30 láb távolságban, akit látsz, így neki egy állóképesség mentődobást kell tennie (NF = varázslat elleni mentődobás). Bukás esetén a lény átváltozik egy általad választott formába, amelyek a béka, törpeszaurusz, pók, kígyó, csótány, zandalari íncibáló, csontsárkányfióka, vagy szúrós korcs alakba. Bármely alakot választod a statisztikái azonosak, csak a kinézet nem. A statisztikát lásd később. Az átváltozás 1 óra hosszáig tart. Bármilyen támadás megszünteti a hatást. A lény minden köre végén tehet egy újabb próbát a visszaváltozásra. Ez a képesség a lélek módosítód mennyiségében használható minden hosszú pihenő alkalmával.

TULAJDONSÁGPONT
Amikor eléred a 4.szintet, valamint a 8, 12, 16 és 19.szinteket megnövelheted az egyik tulajdonságodat +2 értékkel, vagy két tulajdonságodat 1-1 értékkel. Esetlegesen lemondhatsz a tulajdonság növekedésről és helyette más képességet (*Feat*)

választhatsz. Egy tulajdonság maximum a 20-as értékig növelhető. A képességek (Feat) leírását a 6. fejezetben találod.

SZELLEM FORMA

Amikor eléred a 6.szintet használhatod arra az akciódat, hogy átalakulj egy állat szellemi kivetülésévé. Ezt a képességedet a Lélek módosítód fele lefele kerekítve mennyiségében használhatod minden rövid- vagy hosszúpihenő alkalmával.

A szellemi formádban maradhatsz a sámán szintednek megfelelő értékben órákban mérve. Azután visszaváltozol az eredeti formádba. Egy bónuszakcióként bármikor visszaváltozhatsz a normál alakodba amikor szellemi formádban vagy. Valamint automatikusan visszaváltozol amikor 0 életpontra csökkensz, vagy eszméletlen állapotba kerülsz.

Amikor a szellemi formádban vagy a következő előnyöket kapod:

- Az alapsebességed 50 láb lesz
- Páncéltalannak számítasz így a VF-edhez hozzáadhatod a Lélek módosítódat.
- Ha támadsz vagy elsütsz egy varázslatot akkor visszaváltozol a normális alakodba. Az átváltozás nem szakítja meg a koncentrációdat olyan varázslaton, amit már korábban elsütöttél, valamint minden olyan cselekedet, amely a varázslat irányításával jár szintén visszaváltoztat.
- A beszéd és egyéb olyan képességeid, amelyekhez szükséges a kezed korlátozottak.
- A felszerelésed bele olvad a testedbe amíg a szellemi alakban vagy és nincs semmilyen hatása amíg a szellemi alakodban vagy.

A szellem forma statisztikáját lásd később.

TÁVOLBA LÁTÁS

A 6.szinttől kezdve az elemi levegőt használhatod látásként. Egy akcióként manifesztálhatod a levegőt a látásodként 10 percre, amivel 1 mérföld távolságba tudsz elnézni ott egy 10 láb átmerőjű körben mindent látsz.

Ezt a képességet a Lélekmódosítód fele lefele kerekítve mértékben használhatod minden hosszúpihenő alkalmával.

TOTEM MESTERSÉG

A 14.szinttől kezdve mesterire fejlesztetted a totemeid használatát. A totemeket bónuszakcióként idézheted meg és mozgathatod magadhoz képest 60 láb távolságig bárhova.

MESTERSÉG

A 18.szinten a sámáni kötelékednek megfelelő mesterséget kapsz. A mesterségek leírását lásd, a sámáni kötelékek leírásánál.

SÁMÁNI KÖTELÉKEK

ELEMENTALISTA SÁMÁN KÖTELÉK

Az elementalista sámánok nagyon mély köteléket ápolnak az elemi erőkkel. Ezeket az erőket sok esetben pusztító mágiaként használják. A világot magát manipulálják. Egy elementalista sámánnal való harc, magával a természettel való harccal egyenlő.

ELEMENTALISTA VARÁZSLATOK

Ezt választott sámánként a következő varázslatokat kapod.

Sámán szint	Varázslatok
3	Földremegés, Boszorkányvillám
4	Sárkánylehelet, Földhözkötés
7	Fény hívása, Ár-apály
10	Víz irányítása, Viharos terület
15	Óriásörvény, Kőfal

Elemi pajzs: Villám

Amikor ezt a köteléket választod a 3.szinttől kezdve manifesztálhatsz villámgömböket a Lélekmódosítód mennyiségében, amelyek 1 órán keresztül körülötted lebegnek. Felhasználva egy villámgomböt további természeti sebzést okozhatsz egy lénynek, akit megtámadtál és sikeres találatot értél el ellene. A sebzés mértéke a sámánszinted fele lefelé kerekítve + lélek módosítód.

Továbbá használhatod a villámgömböket arra, hogy reakcióként, amikor téged támadnak meg sebzést okozz.

Az a lény, akit egy villámgömbbel támadsz meg az nem használhat reakciókat a következő körének a kezdetéig.

VILLÁM LÖKET

A 3.sinttől kezdve létrehozhatsz egy villámgömböt és hozzádobhatod egy ellenfeledhez. Egy akcióként tegyél egy távolsági varázstámadást egy lény ellen 60 láb távolságba, akit látsz. Találat esetén a lény 1d8 természeti sebzést szenved.

Ez a képesség tovább növekedik +1d8 sebzésmennyiséggel a 5, 11, és 17. szinten.

PUSZTÍTÓ KÖTELÉK

Az 5.szinttől kezdve amikor egy varázslatot hozol létre és az valamilyen természeti sebzést okoz, megváltoztathatod a varázslat elsütése előtt a sebzés típusát. Ezt a varázslat elsütése előtt kell megtenned.

VISSZAPATTANÓ VILLÁM

A 7.szinttől kezdve a Villám löket képességedet használva, ha célt tévesztesz, használhatod a reakciódat arra, hogy egy újabb ilyen támadást tegyél az eltévesztett célpont 30 lábnyi távolságában lévő másik célpontra.

FELTÁMADÁS

A 11.szinttől kezdve egy olyan varázslat használata, amely valamely természeti sebzést okoz és legalább második szintű varázslat, visszakapsz egy felhasznált varázsrekeszt, amely a varázslat szintje alatt van.

ELEMI FÓKUSZ

A 15.szinttől kezdve amikor a Villám löket képességedet használod vagy egy sámán varázslatot használsz, ami támadást kíván, a kritikus találat a 19-es és a 20-as dobott értékeknél egyaránt lehetséges.

MESTERSÉG: ELEMI TÚLFESZÜLTSÉG

Minden olyan támadásod, amely természeti sebzést okoz további 1d6 sebzést okoz, ugyan azon sebzéstípusban.

VIHARHÍVÓ

A 20.szinttől kezdve az elemi levegővel manifesztálni tudsz fénylő villámló levegőt magad körül. Egy akcióért átalakulhatsz és 1 perc ideig a következő előnyöket kapod:

- 15 lábnyi repülősebességet kapsz
- A Villám löket sebzése d12-es kocka
- Immunis leszel a természeti sebzésre
- Használhatod a reakciódat arra, hogy ha sebzést szenvedsz, hogy a sámánszintednek megfelelő értékben sebzést okoz a támadódnak.

Ez a képesség minden hosszúpihenő alkalmával egyszer használható.

MEGBŰVÖLŐ SÁMÁN KÖTELÉK

A megbűvölő sámán sokkal inkább arra használják az elemi erőket, hogy a fizikai támadásaikat erősítsék meg valamilyen módon. Ez teljesen más harcmodor, mint amit egy átlagos harcos tud.

MEGBŰVÖLŐ VARÁZSLATOK

Ezen köteléket választott sámánok a következő varázslatokat kapod.

Sámán szint	Varázslatok
3	Elemek befogadása, Égető csapás
4	Lángpenge, Óvószél
7	Elemi fegyver, Gyorsítás
10	Tűzpáncél, Kőbőr
15	Hosszúlépés, Szörny megfékezése

Elemi pajzs: Szél

Amikor ezt a köteléket választod a 3.szinttől kezdve használhatod az akciódat arra, hogy manifesztáld a szelet magad körül 10 percre. Ez megnöveli a sebességed 10 lábbal, valamint lehetőséget biztosít arra, hogy a reakcióddal egy fegyveres támadásra hátrányt okozz.
A 9.szinttől kezdve amikor ezt a pajzsot használod a *Gyorsítás* varázslat előnyeit kapod meg 1 percig és nem kell koncentrálnod rá.

KÉTFEGYVER

A megbűvölő sámánok harcmodora legtöbbször két fegyvert kíván. Ez azt jelenti, hogy képesek két külön fegyverrel támadni, melyeket két külön kezükben tartanak, egy támadás akción belül, amennyiben a fegyver nem rendelkezik a „nehéz" vagy „sokoldalú" jellemzővel. A második fegyverrel való támadáshoz nem szükséges bónusz cselekedet, így a bónusz cselekedet szabadon használható másra, amennyiben a karakter képes rá, de az már nem használható támadásra. Mind a két fegyver támadásához külön támadó dobást kell végezni. Mind a két fegyver esetén hozzáadható a támadáshoz és a sebzéshez is a tulajdonság módosító. Ez a képesség használható az Extra támadás képesség esetén elvégzett második támadás esetén is.

ÁTITATOTT FEGYVER

A 3.szinttől kezdve átitathatod a fegyvered elemi erőkkel. A bónuszakciódat használva elköltheted egy varázsrekeszt, hogy átitasd a fegyvered, amit kézben tartasz természeti erőkkel 1 percre. A fegyver +1d4 kockányi sebzést okoz természeti sebzésként, te választhatsz milyen típusú természeti sebzés legyen. Minden egyes magasabb varázslati rekeszért +1d4 sebzést kapsz szintenként (pl.: V. szintű rekesz = +5d4 sebzés)
Ezt a képességet mind a két fegyvereden használhatod, egy bónusz cselekedeten belül, de mind a két fegyveredre kell elköltened varázsrekeszt.

EXTRA TÁMADÁS

Az 5. szinttől kezdve egy körön belül kétszer támadhatsz, a megszokott egy alkalom helyett, amikor a *Támadás* akciót használod.

VIHARCSAPÁS

A 7.szinttől kezdve a fegyvereid támadása mágikus támadásnak minősülnek, hogy az ellenállásokon és immunitásokon felül kerekedjen.

ASZTRÁLIS VÁLTÁS

A 11.szinttől kezdve pár pillanat erejéig beléphetsz az asztrális világba. A reakciódat használva, amikor találatot szenvedsz belépve egy pillanat erejéig az asztrális világba ellenállást adhatsz magadnak minden sebzés ellen a következő köröd végéig.
Ha egyszer használtad ezt a képességed nem használhatod újra addig, amíg el nem töltöttél egy rövid- vagy hosszú pihenőt.

BESTIA SZELLEM

A 15.szinttől kezdve az árnyvilágból magadhoz hívhatsz egy lelket. Egy akcióként megidézhetsz egy szellem bestiát, egy szabad területre magadtól maximum 30 láb távolságra.
A bestia veled marad 1 percig, vagy amíg meg nem hal. A te körödben cselekedik és a legjobb tudása szerint végrehajtja a parancsaidat. Ha nem kap parancsot a legközelebbi ellenfél felé mozog és megtámadja.
Ez a képesség két alkalommal használható minden hosszúpihenő alkalmával. Akár egyszerre is megidézheted a kettőt.
A Bestia szellem statisztikáira használd a szellem forma statisztikát.

MESTERSÉG: MEGBÜVÖLT ELEMEK

Minden sebzésed legyen az természetes, vagy mágikus további 1d6 természeti sebzést okoz.

ASZCENDENS

A 20. szinttől kezdve az aszcendensed formájába tudsz átalakulni. Egy akcióért átváltozhatsz és ez 1 percig tart. Ekkor a következő előnyöket kapod:

- Az Átitatott fegyver képességed d6-os kockára növekedik
- A közelharci csapásaid kritikus találata 19-20-as dobás esetén is megtörténik
- Immunitást kapsz a természeti sebzéssel szemben
- Nem nehezíti a mozgásodat a nehéz terep, se semmilyen más hatás.

Ez a képesség egyszer használható minden hosszúpihenő alkalmával.

MEGÚJÍTÓ SÁMÁN KÖTELÉK

Ezek a sámánok a legtöbbször a víz mély energiáit használják arra, hogy visszaállítsák az életet és gyógyítsanak. Nagyon közel állnak a természeti harmóniához és minden erejükkel az egyensúlyra törekednek.

MEGÚJÍTÓ VARÁZSLATOK

Ezen köteléket választott sámánok a következő varázslatokat kapod.

Sámán szint	Varázslatok
3	Áldás, Sebek gyógyítása
4	Isteni segítség, Kisebb helyreállítás
7	Átoktörés, Újraélesztés
10	Oltalom a halál ellen, Hit védelmezője
15	Nagyobb helyreállítás, Reinkarnáció

Elemi pajzs: Föld

Ha ezt a köteléket választod a 3.szinttől használhatod arra az akciódat, hogy manifesztálj egy föld táblát 1 percre, ezt 30 láb távolságig mozgathatod magad körül. Használhatod a reakciódat arra, ha egy lényt megtámadnak, hogy lecsökkentsd a sebzést. A lecsökkentés a sámán szinteddel egyenlő, maximum amíg a sebzés 1-es értékű.
A bónuszakciódért mozgathatod a táblát 30 láb távolságba magad körül egy másik lényhez.

GYÓGYÍTÓ FOLYAM
A 3.szinttől kezdve az elemeken keresztül megtanultál életenergiát adni másoknak. Ennek a mennyisége egyenlő a sámánszinteddel egyenlő d6-os kockával.
Egy bónuszakcióért kiválaszthatsz egy lényt, akit látsz 60 láb távolságig, hogy ebből a mennyiségből rákölts maximum a Lélek módosítód vagy kevesebb számú kockát, hogy meggyógyítsd. Te választod ki mennyit akarsz rákölteni.
Alternatíva ként, egy kockát felhasználva semlegesíthetsz egy betegséget vagy mérgezett hatást. Egy cselekedettel több betegséget, mérgezést is semlegesíthetsz egy lényen, de minden betegségért levonódik egy kocka.
Ez minden hosszú pihenő alkalmával teljesen feltöltődik.

RITUÁLIS VARÁZSLAT
Az 5.szinttől kezdve varázsolhatsz rituálisan, ha a varázslat rendelkezik *„rituálé”* jelzővel és elő van készítve a listádon.

LÉLEK MEGTISZTÍTÁSA
A 7.szinttől kezdve amikor meggyógyítasz egy lényt varázslat által, azzal egyszerre megszüntethetsz egy mágikus hatást azon a lényen. Ez csak I. vagy nagyobb szintű gyógyító varázslatoknál működik és a megszüntetendő varázsnak a gyógyító varázslatod szintjének felénél kisebbnek kell lennie.

FORRÁS
A 11.szinttől kezdve, amikor iniciatívát dobsz és nincs Gyógyító folyam kockád, visszakapsz 1 kockát.

REINKARNÁCIÓ
A 15.szinttől kezdve, ha 0 életpontra csökkensz egy hatás következménye ként és nem halsz meg azonnal, automatikusan 1 életpontra kerülsz. Ha egyszer használtad ezt a képességet, nem használhatod újra amíg el nem töltöttél egy hosszúpihenőt.
Továbbá semmilyen úton nem öregedsz tovább, se mágikus, se természetes módon.

MESTERSÉG: MÉLYGYÓGYÍTÓ
Minden olyan hatás, amellyel gyógyítasz további 1d6 kockával gyógyít.

LÉLEKJÁRÓ
A 20.szinttől kezdve Különleges lelki átalakulásra használhatod a lelki akciódat. Ez az átalakulás 1 percre a következő hatásokat okozza:

- Ellenállást kapsz a zúzó, szúró és vágó sebzésre, amelyek nem mágikus hatások által vannak.
- A Gyógyító folyam képességed minden általad kiválasztott lényt meggyógyít, a kiválasztott lények a maximális életpontjuk felével regenerálódnak.
- Előnyt kapsz a Lélek alapú mentődobásokra.

Ezt a képességet minden hosszúpihenő alkalmával egyszer használhatod.

SZELLEM FORMA STATISZTIKA

Nagy méretű, nem elkötelezett
Védettségi Fok: 14
Életpontok: 75 (10d10 + 20)
Sebesség: 50 láb

STR	AGI	STA	INT	SPI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Sebzés ellenállás: Tűz, Fagy, Természeti, Szúró, Vágó Zúzó nem mágikus hatásoktól
Sebzés immunitás: Arkáni
Állapot immunitás: elbűvölt, kővé dermedt, mérgezett
Érzékek: vakérzék 30 láb, passzív észlelés 15
Nyelvek megérti a megidéző által beszélt nyelveket, de nem beszéli azokat
Kihívási érték: 4 (1,100 XP)
Csapat taktika: A lény előnyt kap a támadódobásaihoz, ha a lénynek legalább egy társa 5 láb közelben és az nem eszméletlen.
AKCIÓK
Többszörös támadás: A lény használhatja a testetlen mozgás képességet és támadhat a harapásával, vagy kétszer támadhat a harapásával.
Harapás: Közelharci támadás: d20+6, Táv: 5 láb, egy célpont, Sebzés: (2d6 + 4) szúró.
Testetlen mozgás: A lény átmehet más lényeken, vagy tárgyakon, de ekkor az nehéz terepnek minősül. A lény eltűnik, ha a körét más tárgyakban fejezi be.

RONTÁS STATISZTIKA

Apró méret, nem elkötelezett
Védettségi fok: 11
Életpontok: 1 (1d4 – 1)
Sebesség: 20 láb, úszás 20 láb

STR	AGI	STA	INT	SPI	CHA
1 (-5)	13 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

Szakértelmek: Észlelés +1, Lopakodás +3
Érzékek: Sötétlátás 30 láb, passzív észlelés 11
Nyelvek: -
Kihívási érték: 0 (0 XP)
Mentődobások: A lény megtartja eredeti mentődobás módosítóit és képzettségeit.

TOTEMEK

Ha a totemnek van előfeltétel, azt el kell érned, hogy megidézhesd. Az előfeltételek a sámán szintedhez vannak kötve nem a karakterszintedhez.
Düh totem. Előfeltétel: 13. szint. Amíg aktív, a totem 20 láb sugarú körében, te és társaid újradobhattok egy sebzés kockát egy támadás vagy varázslás esetén. Az új dobás értékét kell használnotok. A totem rádiusza meg van növelve 10 lábbal a 17 (30 láb) szinten.
Ellenállás totem. Amíg aktív használhatod a reakciódat arra, hogy 10 láb sugarú közelében, amikor egy lény sebzést szenved lecsökkentsd a sebzést 1d6 értékkel (minimum 1 sebzésig). Ezt a totem képességet, amíg aktív, a lélek módosítód mennyiségében használhatod, azután a totem szétporlad. A sebzés csökkentés meg van növelve 1d6 értékkel az 5 (2d5), a 11 (3d6) és a 17 (4d6) szinteken.
Fagyellenállás totem. Előfeltétel: 9.szint. Amikor aktív és te vagy egy társad a totem 15 láb sugarú körében fagy sebzést szenved, reakcióként felezheti a sebzést. A totem rádiusza 5 lábbal van megnövelve az 11 (25 láb) és 17 (25 láb) szinten.
Földereje totem. Előfeltétel: 9.szint. Amíg aktív, a totem 15 lábnyi távolságában te és társaid hozzáadhatjátok a Lélek módosítódat minden erőpróbához és mentőhöz. A totem rádiusza 5 lábbal van megnövelve a 11 (20 láb) és 17 (25 láb) szinten.
Földikötés totem. Azok a lények, akiket kiválasztasz a totem 10 láb sugarú körében 10 lábbal csökkentett mozgással rendelkeznek (minimum 5 lábig). A totem rádiusza 5 lábbal van megnövelve az 5 (15 láb), 11 (20 láb) és 17 (25 láb) szinten.
Földcsúszás totem. Előfeltétel: 13.szint. Amíg aktív, a totem 20 láb sugarú körében te és társaid előnyt kapnak a megbűvölés,

megfélemlítés és kábult hatások mentődobásai ellen. A totem rádiusza meg van növelve 10 lábbal a 17 (30 láb) szinten.

Hulló eső totem. Előfeltétel: 13. szint. A totem 20 láb sugarú körben erős esőt idéz meg. A terület nehéz terület, és homályos látásviszonyokat biztosít. A totem rádiusza 10 lábbal növekedik a 17.szinten.

Lélekkapocs totem. Előfeltétel: 13. szint. Amíg aktív, használhatod arra reakciódat, hogy egy lény, aki 20 láb közelében van és sebzést szenved, helyette a totem szenvedje el a sebzést. Ez semmilyen más hatást nem nyel el csak a sebzést és nem csökkenthető. A totem rádiusza 10 lábbal van megnövelve a 17. szinten.

Nyugodt levegő totem. Amíg aktív, és téged megtámadnak, vagy egy kártékony varázslattal célba vesznek, a támadónak tennie kell egy lélek mentődobást (NF = varázslati mentődobásod). Bukás esetén a támadónak új célpontot kell választania, különben elveszíti a varázslatot vagy támadást. A totem ezután megsemmisül. A lény figyelmeztetve van erre, mielőtt elvégezné a támadást, vagy varázslást. A totem további használati alkamat kap az 5 (2 alkalom), a 11 (3 alkalom) és a 17 (4 alkalom) szinteken.

Őrszem totem. Amíg aktív, létrehozza a *Riasztás* varázslatot egy 30 láb oldalú négyzetterületen, és figyelmeztet, ha egy lény belép az őrzött területre. Ez a totem 8 órán át aktív nem 1 percig.

Szél sírja totem. Előfeltétel 9.szint. Amikor aktív, te vagy társaid a totem 15 láb sugarú körében hozzáadhatják a lélek módosítójuk minden ügyesség próbájukhoz, vagy mentőhöz. A totem rádiusza 5 lábbal van megnövelve a 11 (20 láb), és a 17 (25 láb) szinten.

Tűzellenállás totem. Előfeltétel: 9.szint. Amikor aktív és te vagy egy társad a totem 15 láb sugarú körében tűz sebzést szenved, reakcióként felezheti a sebzést. A totem rádiusza 5 lábbal van megnövelve az 11 (25 láb) és 17 (25 láb) szinten.

Tűznova totem. Amikor aktív, egy akcióért felrobbanthatod a totemet. Amikor elpusztítod minden lényeknek 10 láb sugarú körben egy ügyesség mentődobásra kényszeríted (NF = varázs mentő dobásod). Bukás esetén a lények 2d8 tűz sebzést szenvednek, felét siker esetén. A sebzés 1d8 értékkel an megnövelve a 5 (3d8), a 11 (4d8) és a 17 (5d8) szinteken.

SZERZETES

A szegényes ruhákba öltözött ork, mély lélegzetet vesz. Mielőtt elérné a rá irányuló fejsze általi csapás kifújja a levegőt, de a levegő helyet tüzet köp.

Egy gnóm a társai mögött állva, ahogy támadások érik őket, a csít összpontosítva testében, szinte jádeszoborként mereven áll. Hozzáérve társaihoz, gyógyítja sebeiket, átirányítva a csít az ő testükbe.

Egy tauren a gnollok által felállított barikád melletti falon végigfutva jut át, hogy közéjük vesse megát a túloldalon. Közöttük különböző harcművészeti technikákat alkalmazva semlegesíti őket, majd a csatamezőn egyedül ő marad talpon.

A szerzetesek legtöbbször a pandariai szerzetesi hagyományok alapjait követik. A legtöbbször függetlenek a frakcióktól és kalandos életük során a legkülönösebb helyeken bukkannak fel, hogy bölcsességet és megvilágosodást találjanak, elérve a belső béke legtökéletesebb formáját.

FAJOK, AMELYEK FELVEHETIK A SZERZETES KASZTOT

Draenei, Elhagyatott, Éj-elf, Ember, Gnóm, Nemes-elf, Ork, Pandariai, Tauren, Törp, Troll, Vulpera.

SZERZETES ELŐKÉSZÍTÉSE

GYORS ELŐKÉSZÍTÉS

A következő lépéseket követve gyorsan előkészíthető egy szerzetes. Először a legnagyobb értéked az *Ügyesség (AGI)* tulajdonságod legyen. A második legnagyobb az *Lélek (SPI)* legyen. Másodszor válaszd a *remete* hátteret.

KASZT KÉPESSÉGEK

Szerzetesként a következő képességeket kapod.

ÉLETPONTOK

Életkocka. 1d8 kaszt szintenként

Életpontok első szinten. 8 + állóképesség módosító

Életpontok magasabb szinten. 1d8 (vagy 5) + állóképesség módosító kaszt szintenként.

KÉPZETTSÉGEK

Páncél. Könnyű vértek

Fegyverek. karmos kesztyűk; egy kezes fejszék, kardok, pörölyök, lándzsák, botok

Szerszámok. Szabadon választható egy mesterszerszám készlet jártasság, vagy hangszer

Mentő dobások. Erő, Ügyesség

Szakértelmek. Válassz kettőt a következő szakértelmek közül: Akrobatika, Atlétika, Hit ismeretek, Lopakodás, Megérzés, Történelmi ismeretek,

FELSZERELÉS

A következő felszerelés közül választhatsz, azon kívül, amit a háttered mellet kapsz:

- a) egy rövidkard vagy b) bármilyen egyszerű fegyver
- a) kazamata járó készlet vagy b) felfedezők készlete
- 10 dobányíl

KÉPESSÉGEK

PÁNCÉLTALAN VÉDELEM

Az 1.szinttől, ha nem viselsz páncélt és nem használsz pajzsot a védettségi fokod egyenlő 10 + *Ügyesség* módosítód + *Lélek* módosítód

HARCMŰVÉSZET

Az 1.szinttől, előéletedben harcművészeti tanulmányokat folytatva, mesteri módon harcolsz mind fegyvertelen, mind szerzetesi fegyverekkel. Szerzetesi fegyvernek minősülnek minden olyan fegyverek, amelyek egyszerű közelharci fegyverek, valamint azok a fegyverek, amelyek nem jellemezhetők a *„kétkezes”* valamint *„nehéz”* jellemzőkkel. A következő előnyöket kapod a harcművészeti képeséged miatt, ha fegyvertelenül, vagy csak szerzetesi fegyverekkel harcolsz, valamint nem viselsz nehéz vagy nagyon nehéz páncél típust és nem használsz pajzsot:

- Használhatod az *Ügyeség* vagy *Erő* módosítódat a támadó dobásaidhoz mind fegyvertelenül mind fegyverrel (nem szükséges *„pontos”* jelző).
- A rendes sebzés helyett használhatsz d4-es kockát a sebzés meghatározására. Ez a sebzés a szintlépéssel növekedik.
- Ha a Támadás akciót használod fegyvertelen módon vagy szerzetesi fegyverrel a körödben, egyszer bónuszakcióként használhatsz egy fegyvertelen támadást. Például egy rövidkarddal való támadás után, ha sikeres azonnal megtámadhatod még egyszer fegyvertelen módon is.

KHI

A 2.szinttől a képzettségednek köszönhetően eléred a benned rejlő életenergiát, a khit. Ez bizonyos khi pont mennyiségben tehető meg, amit a táblázat határoz meg. Ezeket a khi pontokat különböző képességek használatára költheted. A következő képességeket használhatod, valamint a későbbiekben új képességeket is tanulsz. Ezek a pontok a táblázatban meghatározott mennyiségben használhatók minden rövid- vagy hosszúpihenő alkalmával. A pihenőd alkalmával 30 percnyi meditálás szükséges, hogy a khi mennyiséged visszaálljon. Néhány khi képesség lehetővé teszi, hogy a célpontja mentődobást tegyen. Ezen mentődobások nehézségi foka:

Khi mentő nehézségi foka

NF = 8 + képzettségi bónuszod + *Lélek* módosítód

A düh ökle. A támadás után elköltve 1 khi pontot a harcművészeti támadásod kétszer végezheted el.

Elkerülő tánc. Elköltve 1 khi pontot bónuszakcióként használhatod a *Kitérés* cselekedetet.

A szél lépte. Elköltve 1 khi pontot használhatod a *Visszavonulás* vagy a *Rohanás* cselekedetek valamelyikét bónuszakcióként.

A segítség ködje. Elköltve 1 khi pontot meggyógyíthatsz egy közeli társad bónuszakcióként. Válassz egy társat 30 láb távolságon belül, hogy meggyógyítsd 1 harcművészeti támadás kocka + *Lélek* módosítód mennyiségében.

PÁNCÉLTALAN MOZGÁS

A 2.szinttől a mozgási sebességed 10 láb mennyiséggel megnövekedik, ha nem viselsz páncélzatot vagy nem használsz pajzsot. Ez a bónusz a szintlépéssel növekedik. valamint a későbbiekben újabb képességekre is szert teszel. A 9.szinttől kezdve képes vagy a függőleges felületeken is mozogni a teljes mozgásod mennyiségével, úgy, hogy nem esel le. A függőleges felületek ugyan úgy lehetnek nehéz és normális terepek is. Amennyiben ezt harc közben teszed és a körödet egy függőleges felületen fejezed be tenned kell egy *Ügyesség* alapú mentődobást, hogy fennmaradsz-e a felületen vagy sem. Ennek a NF = 8 + képzettségi bónuszod + *Ügyesség* módosítód értéke. Amennyiben leesel, 1d6 per 10 lábnyi magasság, sebzést szenvedsz.

A SZERZETES					
Szint	**Képzettségi bónusz**	**Harcművészeti sebzés**	**Khi pontok**	**Páncéltalan mozgás**	**Képességek**
1	+2	1d4	-	-	Páncéltalan védelem, Harcművészet
2	+2	1d4	2	+10 láb	Khi, Páncéltalan mozgás
3	+2	1d4	3	+10 láb	Szerzetesi tradíció, Lövedékek kitérítése
4	+2	1d4	4	+10 láb	Tulajdonságpont, Szerzetesi mozdulat
5	+3	1d6	5	+10 láb	Extra támadás, Kábító tenyér
6	+3	1d6	6	+15 láb	Tradíciós képesség, Khierősített csapás
7	+3	1d6	7	+15 láb	Kitérés, Méregtelenítés
8	+3	1d6	8	+15 láb	Tulajdonságpont
9	+4	1d6	9	+15 láb	Páncéltalan mozgás képesség
10	+4	1d6	10	+20 láb	Misztikus életerő
11	+4	1d8	11	+20 láb	Tradíciós képesség
12	+4	1d8	12	+20 láb	Tulajdonságpont
13	+5	1d8	13	+20 láb	Tomboló jáde villámok
14	+5	1d8	14	+25 láb	Zen fókusz
15	+5	1d8	15	+25 láb	Transzcendens, Időtlen test
16	+5	1d8	16	+25 láb	Tulajdonságpont
17	+6	1d10	17	+25 láb	Tradíciós képesség
18	+6	1d10	18	+30 láb	Mesterség
19	+6	1d10	19	+30 láb	Tulajdonságpont
20	+6	1d10	20	+30 láb	Belső én

SZERZETESI TRADÍCIÓ

A 3.szinttől felveszel egy szerzetesi tradíciót. A három tradíció Részegesmesterek útja, Ködkavaró útja, Széljárók útja. A tradíciók részletezését lásd később. A tradíciód több képességet biztosít neked, amelyek a 6, 11 és 17.szinteken kapsz meg.

LÖVEDÉK KITÉRÍTÉSE

A 3.szinttől használhatod arra a reakciódat, hogy elkapj egy ellened irányuló távolsági támadást. Ha ezt teszed a sebzés 1d10 + *Ügyesség* módosító + szerzetesi szinted mennyiséggel csökkentheted a sebzést. Ha 0 értékre csökkented ezt a sebzést akkor elkaptad a lövedéket, ha elég kicsi, hogy egy kezedben megfogd és az egyik kezed szabad. Ha ez szintén sikerül elköltve 1 khi pontot használhatod arra ezt a lövedéket, hogy egy távolsági támadást tegyél vele ugyan ezen reakción belül. A lövedék használatában képzettnek vagy tekinthető, függetlenül a fegyver képzettségeidtől és normál távolsága 20 láb, hossz távolsága 60 láb.

TULAJDONSÁGPONT

Amikor eléred a 4.szintet, valamint a 8, 12, 16 és 19.szinteket megnövelheted az egyik tulajdonságodat +2 értékkel, vagy két tulajdonságodat 1-1 értékkel. Esetlegesen lemondhatsz a tulajdonság növekedésről és helyette más képességet (*Feat*) választhatsz. Egy tulajdonság maximum a 20-as értékig növelhető. A képességek (Feat) leírását a 6. fejezetben találod.

SZERZETESI MOZDULAT

A 4. szinttől kezdve képes vagy olyan mozdulatokra, amelyre mások nem. Ezeket a különleges mozdulatokat csak a szerzeteseknek oktatják. A következő mozdulatokra vagy képes.

Gurulás. Hogyha nem viselsz páncélt, vagy pajzsot A bónusz cselekedetedként 10 lábnyi távolságot egyenes vonalban végig gurulhatsz, a nélkül, hogy mozgáspontot szánnál rá. Az ellenfeleid tehetnek ellened kényszerített támadást, de csak hátránnyal. Ha egyszer használtad ezt a képességed, nem használhatod újra addig, amíg egy következő körben nem mozogtál.

Lassú esés. Használhatod a reakciódat arra, amikor leesel valahonnan és sebzést szenvedsz, hogy lecsökkentsd a sebesülés mértékét, maximum a szerzetesi szinted 5-szörösével.

EXTRA TÁMADÁS

Az 5. szinttől kezdve egy körön belül kétszer támadhatsz, a megszokott egy alkalom helyett, amikor a *Támadás* akciót használod.

KÁBÍTÓ TENYÉR

Az 5.szinttől kezdve kapcsolatba tudsz lépni az ellenfeled testében áramló khi életenergiával. Amikor megütsz egy másik lényt egy közelharci támadással, elköltve 1 khi pontot a kábító tenyér képességgel is megtámadhatod. A lénynek egy *Állóképesség* mentődobást kell tennie vagy kábult a következő köröd végéig.

KHIERŐSÍTETT CSAPÁS

A 6.szinttől a fegyvertelen harci támadásod magasabb mágikus szintre lép, azért, hogy felül kerekedjen az ellenállás vagy immunitás a nem mágikus hatások ellen.

KITÉRÉS

A 7.szinttől az ösztönös ügyességed lehetőséget ad, hogy hatásosabban elkerülhesd a területi hatásokat. Amikor lehetőséged van egy *Ügyesség* alapú mentődobásra, ahelyett, hogy a sikeres mentődobás függvényében fele sebzést szenvedj, nem szenvedsz sebzést a siker esetén, vagy elvétett mentődobás esetén fele sebzést szenvedsz.

MÉREGTELENÍTÉS

A 7.szinttől használhatod az akciódat arra, hogy megszüntess egy hatást, amely *Elbájolt, Mérgezett* vagy *rettegő* státuszt okoz.

MISZTIKUS ÉLETERŐ

A 10.szinttől, és a 10.szint elérésével a szintenként kapott életerő mennyiséged egyenlő a kasztod életerődobásával + *Állóképesség* módosítód + *Lélek* módosítód fele lefele kerekítve.

TOMBOLÓ JÁDE VILLÁMOK

A 13.szinten az akciódért és 3 khi pontért cserébe megidézheted a jáde istenségek erejét. Kiválaszthatsz maximum 60 láb távolságig 3 lényt és a kívánt hatást. A hatások a következők.

Jáde megerősödés. A kiválasztott lények a harcművészeti sebzés + lélek módosítód mennyiségében ideiglenes életpontokat kapnak.

Jáde sújtás. A kiválasztott lényeken tegyél egy távolsági támadás próbát, melyhez a módosítód a képzettségi bónusz + lélek módosítód. A sikeresen eltalált lények a harcművészeti sebzés + lélek módosítód mennyiségében szenvednek villám sebzést. A lények tehetnek egy mentő dobást, melyhez a khi mentőd nehézségi foka a mérték, ekkor fele értékű sebzést szenvednek el.
További khi pontokért vagy több célpontot, vagy kétszeres khi mennyiségért kétszeres gyógyítást vagy sebzést okozhatsz.

ZEN FÓKUSZ
A 14.szinttől kezdve a khi mesteri használata képzettséget ad minden mentődobásban.
Továbbá, ha elbuksz egy mentődobást, felhasználva egy khi pontot újra dobhatod a mentődobást. Az új dobott értéket kell használnod.

TRANSZCENDENS
A 15.szinttől kezdve használhatod arra az akciódat, hogy elköltve 1 khi pontot egy jáde szobrot idézz meg magadról ott, ahol vagy. A szobor nem mozdul nem tesz semmit, úgy tűnik mintha mélyen meditálna. Ez a szobor 15 percig marad meg majd szerte foszlik. A szobor immunis minden sebzéstípusra.
Amíg maximum 60 láb távolságra vagy a szobortól, egy bónuszakcióként bármikor visszateleportálhatsz a szobor helyére. Amikor a transzcendens aktív ugyan úgy képes vagy bármilyen cselekvésre, beleértve a támadást és a sebzések elszenvedését is. A lények nem hajthatnak végre rajtad kényszerített támadást. A visszateleportálás után a szobor eltűnik, az elszenvedett sebzés megmarad, de lecsökkenthető khi pontokért. Minden elköltött khi pont után a lélek módosítód felének mértékében csökken a sebzést. Ezt a képességet a lélek módosítód mennyiségében használhatod minden hosszúpihenő alkalmával.

IDŐTLEN TEST
A 15.szinttől a khi életenergiád táplál téged, nem öregszik a tested és nem öregíthet meg varázslat téged. Ettől függetlenül ugyanúgy meghalsz „öregkorodra". Továbbá nincs szükséged élelemre és italra az életben maradáshoz.

MESTERSÉG
A 18. szinten a tradíciódnak megfelelően szert teszel egy mesterségre

BELSŐ ÉN
A 20. szinttől, amikor iníciatívát dobsz és nem rendelkezel khi pontokkal, automatikusan visszakapsz 4 khi pontot.

SZERZETESI TRADÍCÓK

KÖDKAVARÓ SZERZETES

A ködkavaró szerzetesek igazi különlegességek a gyógyítók között, a rejtélyes energiákat irányítva. Ahogy különleges ködöt kavarnak az életenergiákat irányítva óvják meg, gyógyítják meg társaikat, különböző állapotokat létrehozva.

ENYHÍTŐ KÖD
A 3.szinttől egy gyógyító khi mennyiséggel rendelkezel. A medence a te szerzetesi szinted 10-szeresét adja vissza életpontban.
Egy akcióként egy khi folyadéksugarat tudsz belőle irányítani valakire 30 láb távolságban, és meggyógyítja a kiválasztott lényt. Az érték levonásra kerül az adott mennyiségből és a többivel ugyan ezt teheted, amíg van benne életenergia.
Alternatíva ként 5 pontot felhasználva a medencéből meggyógyíthatsz egy betegséget vagy semlegesíthetsz egy mérgezett hatást. Ez a hatás többször használható, és nem használható tárgyakon vagy épületeken.

KÖDJÁRÁS
A 6.szinttől képességed van a ködön keresztül átvitelre. Egy akcióként elköltve 1 khi pontot 60 láb távolságig teleportálhatsz egy olyan területre, amit látsz és nem foglalt. Ugyan ezen bónuszakcióban létrehozhatsz egy *Enyhítő ködöt* is és használhatod a lehetőségeit.

JÁDE KÍGYÓ SZOBOR
A 11.szinttől manifesztálhatod a khidet Yu'lon a jádekígyó szobraként. Egy akcióért 3 khi pontot felhasználva, válassz egy szabad területet 30 láb távolságban, amelyen létrehozod a szobrot. A szobor védettségi foka 8 + *Lélek* módosítód, életpontja egyenlő a szerzetesi szinted kétszerese, valamint immunis a fizikai és természeti sebzésre.
Az *Enyhítő köd* képességed kiterjesztésének használatára alkalmas. Kiválaszthatod a lényt 60 láb távolságában a szobornak, és a fele életpontját visszakapja. Ez a szobor 1 perc ideig tart és eltűnik, ha 0 életpontra csökken vagy lejár az idő.

ÉLET BÁB
A 17.szinttől képes vagy manifesztálni a khidet, egy gyógyító bábként. Reakcióként egy haldokló társadra 5 khi pontért bevonhatod a bábbal. A lény azonnal visszatér a szerzetesi szinted négyszeresének megfelelő életponttal. Ha nem vagy rá képes, vagy nem akarod elkölteni az 5 khi pontot azonnal 3 szintnyi kimerültségi szintet sérülsz. Ezért megteheted ezt ingyen is. Ha egyszer használtad ezt a képességet nem használhatod addig amíg el nem töltöttél egy hosszú pihenőt.

MESTERSÉG: A KÖD LÖKETE
A körödben egy bónuszakcióként 2 khi pontért azonnal visszaadhatsz egy élőlénynek az életkockáiból 3 kocka mennyiséget. Többkasztú karakter esetében a magasabb kaszt életkockáit használd.

RÉSZEGESMESTER SZERZETES

A részeges mestereket legtöbbször alábecsülik, pedig igazán veszélyes harcosok. Úgy tűnhet az egyensúly hiányában küzdenek, miközben vedelik a különböző italokat egy harc közepén. Ha egy ellenfélnek sikerül is egy támadást is végre hajtania ellenük, nem igazán érthető, hogyan is reagálnak a sebzésre.

BÓNUSZ KÉPZETTSÉG
A 3.szinttől jártas vagy a sörfőző eszközök használatában, ha még nem vagy benne jártas.

TÁNTORGÓ
A 3. szinttől kezdve képes vagy a benned rejlő khivel megerősíteni magadat. Reakcióként amikor sebzést szenvedsz ellenállást biztosíthatsz magadnak a sebzés típusa ellen a következő köröd végéig.
Ezt a képességet minden hosszúpihenő alkalmával az állóképesség módosítód mértékében (minimum 1-szer) használhatod.

KITÉRŐ SÖRÖS
A 6.szinttől kezdve a következő két mozgás képességet kapod.
Talpra ugrás. Amikor hasra esel a felálláshoz csak 5 láb sebességet kell elköltened.
Újrairányított támadás. Amikor egy téged célbavett találat sikertelen elkölthetsz 1 khi pontot arra, hogy a reakciódat arra

használd, hogy átirányítsd a támadást egy másik lényre, aki 5 láb közelségedben van. Ez a lény bárki lehet kivéve a támadó.

FEKETE ÖKÖR SÖR
A 11.szinttől kezdve, ha bármilyen cselekedetedet hátránnyal végeznéd elköltheted 2 khi pontot arra, hogy megszüntesd a hátrányt.

MAGAS TOLERANCIA
A 17.szinttől kezdve amikor a tántorgó képességedet használod, arra körre minden sebzéstípusra ellenállást kapsz.

MESTERSÉG: MEGFOGHATATLAN VEREKEDŐ
A 18.szinten kapott mesterséged lehetővé teszi azt, hogy minden alkalommal amikor találatot szenvedsz egy közelharci támadásból, reakcióként használhatod a *Kitérés* vagy *Visszavonulás* cselekedetet.

SZÉLJÁRÓ SZERZETES

A legjobban tökélyre, a széljáró szerzetesek fejlesztették a harcművészeti tudásukat, néhány Azeroth földjén is megtalálható. A széljárók páratlan fizikai tulajdonságokkal rendelkeznek, ravaszok és képesek legyőzni ellenségeiket igazán veszélyes ütésekkel és rúgásokkal.

KÉTFEGYVER
A széljáró szerzetesek harcmodora legtöbbször két fegyvert kíván. Ez azt jelenti, hogy képesek két külön fegyverrel támadni, melyeket két külön kezükben tartanak, egy támadás akción belül, amennyiben a fegyver nem rendelkezik a „nehéz" vagy „sokoldalú" jellemzővel. A második fegyverrel való támadáshoz nem szükséges bónusz cselekedet, így a bónusz cselekedet szabadon használható másra, amennyiben a karakter képes rá, de az már nem használható támadásra. Mind a két fegyver támadásához külön támadó dobást kell végezni. Mind a két fegyver esetén hozzáadható a támadáshoz és a sebzéshez is a tulajdonság módosító. Ez a képesség használható az Extra támadás képesség esetén elvégzett második támadás esetén is.

SZELEK TECHNIKÁJA
A 3.szinttől manipulálni tudod a khit ellenségeid testében.
Amikor a *Düh ökle* képességed használod a következő hatások közül választhatsz pluszba:

- *Ügyesség* mentődobást kell tennie a lénynek vagy hasra esik
- *Erő* mentődobást kell tennie. Ha elbukja akkor 15 lábbal elcsúszik tőled.
- Nem használhat reakciókat a következő köröd végéig.

SZÉLJÁRÁS
A 6.szinttől a khidet a saját tested megerősítésére használva egy akcióként és 4 khi pont elköltésével magadra varázsolhatod a *Gyorsítás (Haste)* varázslatot, bármiféle anyagi komponens nélkül. Továbbá a reakciódat felhasználva lecsökkentheted a zuhanásból adódó sebzést a szerzetesi szinted kétszeresének mennyiségével.

A SZÉL LÉPTE
A 11.szinttől egy szempillantás alatt keresztül léphetsz a szél segítségével. Ha a támadás akciót használod 10 láb távolságba eltudsz osonni egy szabad területre, amit látsz és nem végezhetnek rajtad kényszerített támadást. Továbbá, ha két külön lényt támadsz így meg egy harmadik lényt is megtámadhatsz bónuszakcióként.

A HALÁL ÉRINTÉSE
A 17. szinttől, amikor fegyvertelen harcként találatot érsz el, elköltheted 3 khi pontot arra, hogy halálos életfolyammal töltsd el az ellenfeled testét. A célpontnak *Állóképesség* alapú mentődobást kell tennie. Bukás esetén 7d8 + 20 fizikai sebzést szenved, siker esetén a felét. Ez a képesség minden hosszúpihenő alkalmával egyszer használható.

MESTERSÉG: TÖBBSZÖRÖS CSAPÁS
A 18.szinten, ha egy körben több lényt támadsz meg minden támadásod az első kivételével +1d4 kockányi sebzést kap.

VADÁSZ

Vad és szinte már barbári megjelenéssel, egy ember egyedül szeli át a közeli sötét erdőség mélyét, azokra az orkokra vadászva, akik ki akarják fosztani a közeli farmot. Megragadva hosszú lándzsáját, heves dühhel rohamozza meg őket, míg mellette egy medve támad parancsára, így ölik meg egyik orkot a másik után.

Félreugorva egy jeges lehelet elől, az éj-elf újra talpon állva egy nyilat kilőve íjából viaskodik egy kéksárkánnyal. Fittyet hányva a bestiától való jeges félelemre, egyik nyilat kilőve a másik után, keresi a sárkány pikkelyes bőrének legsebezhetőbb pontját.

Magasba tartva kezét egy vér-elf füttyent a felette keringő sólyomnak, hogy térjen hozzá vissza. Parancsokat súg thalassi nyelven, majd a közeli bagolymedvére mutat, melynek nyomait követi, hogy zavarja össze míg ő a puskájáért nyúl.

Elég régóta a vadon hívó szava csalogat messzire néhány kalandozót, ősi elfeledhetetlen tájakra. Azok, akik elviselik általában vadászokká lesznek. A környezet mesterei, szinte szellemként suhannak a fák között, csapdákat hagyva, hogy lefegyverezzék ellenségeiket.

FAJOK, AMELYEK FELVEHETIK A VADÁSZ KASZTOT

Draenei, Elhagyatott, Éj-elf, Ember, Gnóm, Goblin, Nemes-elf, Ork, Pandariai, Tauren, Törp, Troll, Vulpera, Worgen

VADÁSZ ELŐKÉSZÍTÉSE

GYORS ELŐKÉSZÍTÉS

A következő lépéseket követve gyorsan előkészíthető egy zsivány. Először a legnagyobb értékű tulajdonságod legyen az *Ügyesség (AGI)* vagy az *Erő (STR),* attól függően milyen harcmodort választasz, majd a *Lélek (SPI)*. Másodszor válaszd az *egyszerű nép hőse* hátteret.

KASZT KÉPESSÉGEK

Vadászként a következő képességeket kapod.

ÉLETPONTOK

Életkocka. 1d8 kaszt szintenként

Életpontok első szinten. 8 + állóképesség módosító

Életpontok magasabb szinten. 1d8 (vagy 5) + állóképesség módosító kaszt szintenként.

KÉPZETTSÉGEK

Páncél. Könnyű és közepes vértek

Fegyverek. egykezes fejszék, kardok, karmoskesztyűk, tőrök, kétkezes fejszék, kardok, íjak, íjpuskák, puskák.

Szerszámok. Nincs

Mentő dobások. Erő, Ügyesség

Szakértelmek. Válassz hármat a következő szakértelmek közül: Állatok kezelése, Észlelés, Lopakodás, Megérzés, Nyomozás, Természeti ismeretek, Túlélés.

FELSZERELÉS

A következő felszerelés közül választhatsz, azon kívül, amit a háttered mellet kapsz:

- a) pikkelyvért vagy b) bőrpáncél
- a) két rövidkard vagy b) két egyszerű fegyver
- a) kazamatajáró készlet vagy b) felfedező készlet
- egy hosszúíj és 20nyílvessző, tegezzel

KÉPESSÉGEK

KÉTFEGYVER

Az vadászok harcmodora legtöbbször két fegyvert kíván. Ez azt jelenti, hogy képesek két külön fegyverrel támadni, melyeket két külön kezükben tartanak, egy támadás akción belül, amennyiben a fegyver nem rendelkezik a „nehéz” vagy „sokoldalú” jellemzővel. A

A VADÁSZ

Szint	Képzettségi bónusz	Képességek	Vadászok jele	Fókusz pontok
1	+2	Állati empátia, Természetjáró, Kétfegyver	1d4	-
2	+2	Harcstílus, Fókuszált (2) Vadászok jele	1d4	2
3	+2	Vadász archetípus, Állati társ	1d4	3
4	+2	Tulajdonságpont	1d4	4
5	+3	Extra támadás	1d4	5
6	+3	Fókusz (3)	1d4	6
7	+3	Archetípus képesség	1d6	7
8	+3	Tulajdonságpont, Szabadlábú	1d6	8
9	+4	Természetjáró (2) Ismerd a prédád	1d6	9
10	+4	Fókuszált (4)	1d6	10
11	+4	Archetípus képesség	1d6	11
12	+4	Tulajdonságpont	d18	12
13	+5	Vadon szava	1d8	13
14	+5	Fókuszált (5)	1d8	14
15	+5	Archetípus képesség	1d8	15
16	+5	Tulajdonságpont	1d8	16
17	+6	Vad érzék	1d10	17
18	+6	Fókuszált (6), Mesterség	1d10	18
19	+6	Tulajdonságpont	1d10	19
20	+6	A vadon szempontja	1d10	20

második fegyverrel való támadáshoz nem szükséges bónusz cselekedet, így a bónusz cselekedet szabadon használható másra, amennyiben a karakter képes rá, de az már nem használható támadásra. Mind a két fegyver támadásához külön támadó dobást kell végezni. Mind a két fegyver esetén hozzáadható a támadáshoz és a sebzéshez is a tulajdonság módosító. Ez a képesség használható az Extra támadás képesség esetén elvégzett második támadás esetén is.

ÁLLATI EMPÁTIA

A mesterire fejlesztett vadász ismereteid lehetőséget adnak rá, hogy ráhangolódj a körülötted lévő bestiákra vagy környezetre.

A vele született képesség kommunikálásra ad lehetőséget az állatokkal, akik rokon lélekként viszonyulnak hozzád. A gesztikulációkon és óvatos hangokon keresztül egyszerű dolgokat tudsz átadni kommunikációként, és megérted a hangulatukat és szándékukat. Felismered az érzelmi hangulatukat akkor is, ha mágikus hatás van rajtuk, rövid egyszerű cselekedetként megmutathatod nekik, hogy nem ártó szándékkal érkeztél a területükre.

Nem használhatod ezt a képességet ugyan azon a lényen kétszer 10 perces időintervallumon belül.

TERMÉSZETJÁRÓ

Az 1.szinttől kezdve ismeretes vagy a természetes környezetekben, ügyesen navigálsz, egyszerűen túlélsz bennük. Válassz egy környezet típust, amelyeken a későbbiekben felsorolt előnyöket kapod. Környezetek: erdőség, hegyvidék, jeges, mocsárvidék, partvidék, pusztaság, sivatag. Amikor egy *Elme* vagy *Lélek* próbát teszel a jártas természetben megkétszerezheted a képzettségi bónuszod, amely szakértelmekben jártas vagy. Ha legalább egy órán keresztül utazol valamely ilyen természetben a következő előnyöket kapod:

- A nehéz terep nem lassítja a csapatot, amelynek része vagy
- A csapat nem tévedhet el csak mágikus hatások által

- Amikor más cselekedetet is végzel utazás közben (pl.: élelemkeresés, navigáció, nyomkövetés) ugyan úgy figyelemmel vagy a veszélyre
- Ha egyedül utazol, lopakodva is utazhatsz a normál sebességeddel
- Ha élelmet keresel, kétszer annyi élelmet találsz, mint amennyit alapjáraton találnál
- Ha más lények nyomait követed, megtudhatod a számukat, méretüket és hogy mikor haladtak el ezen a területen

Egy újabb környezetet választhatsz a 9.szinten.

HARCSTÍLUS

A 2.szinttől kiválaszthatsz egy olyan harcmodort, ami a legközelebb áll a személyiségedhez. Válassz egyet a következők közül. Nem vehetsz fel kétszer ugyan olyan harcstílust, ha a későbbiekben újra lehetőséged lenne rá.

Íjászat. Egy +2 értékű bónuszt kapsz a támadó dobásaidra, amit távolsági fegyverrel teszel (d20-as dobás)

Védelem. Amikor bármiféle páncélt viselsz +1 értékű bónuszt kapsz a védettségi fokodhoz.

Nagy fegyveres harc. Amikor 1-et vagy 2-őt dobsz a sebződobásodban, amelyet egy közelharci fegyverrel dobsz és azt a fegyvert két kézzel forgatod, újra dobhatod a sebződobást és az új értéket kell használnod, még akkor is, ha 1-es vagy 2-es értékű. A fegyvernek rendelkeznie kell a „*kétkezes*" vagy *„sokoldalú"* jellemzővel.

FÓKUSZ

A 2.szinttől kezdve, megtanultál igazán erőteljes csapásokat mérni az ellenfeleidre, hogy megsebezd, vagy semlegesítsd a felfokozott fókuszodon keresztül. Ez bizonyos fókuszpont egységben van mérve, amit a táblázat határoz meg, hányszor használhatsz.

Ezeket a pontokat arra költheted, hogy különböző csapásokat, lövéseket használj. Két Fókuszált támadást tanulsz ezen a szinten. Minden fókuszált csapás használatát be kell jelentened mielőtt végrehajtod a támadást. Egy támadódobásnál csak egy fókuszált támadást használhatsz.

További fókuszált támadásokat tanulsz szabadon választva a 6, 10, 14, 18.szinteken. Amikor új fókuszált támadást tanulsz, le is cserélheted az egyik megtanult fókuszált támadásodat.

Amikor elköltesz egy fókuszpontot az nem elérhető amíg el nem töltöttél egy rövid- vagy hosszúpihenőt, ekkor viszont mindet visszakapod. Továbbá minden olyan támadásod, ami kritikus találat visszakapsz egy elhasznált fókuszpontot, vagy ha te hajtod végre a gyilkos csapást az adott lényen.

Némely fókuszált támadásod lehetőséget ad mentődobásra, amelynek a nehézségi foka a következő:

Fókusz mentő nehézségi foka

NF = 8 + képzettségi bónuszod + *Lélek* módosítód

Átszúró lövés: Amikor egy távolsági fegyverrel támadsz meg egy lényt, elköltheted 1 fókuszpontot, hogy a lövés áthatoljon a lényen és több lényt sebezzen. Találat esetén a lény ugyanúgy sebzést szenved, valamint minden olyan lény, aki támadás irányában mögötte áll szintén sebzést szenvedhet. Ezekre is tegyél távolsági támadás próbát, de ezeket hátránnyal. Annyiszor tehetsz próbát, amíg végül a támadásod sikertelen.

Biztos lövés: Amikor távolsági fegyverrel megtámadsz egy lényt, elköltheted 1 fókusz pontot, hogy a támadást előnnyel végezd.

Célzott támadás: Amikor fegyverrel támadsz meg egy lényt, elköltheted 1 fókuszpontot, hogy meginogtasd a célzott lényt. A lény ugyan úgy sebzést szenved, továbbá tennie kell egy *Erő (STR)* alapú mentődobást különben hasra esik.

Heves támadás: Amikor fegyverrel támadsz meg egy lényt, elköltheted 1 fókusz pontot arra, hogy a támadásod sebzése további sebzés kockával bővüljön a fegyvernek megfelelően. Ezt a képességet többször is használhatod egy támadás esetén, minden elköltött fókuszpont további új kockát ad a sebzéshez, ez maximum 4 kockáig növelhető.

Lefegyverző támadás: Amikor egy fegyverrel támadsz meg egy lényt, elköltheted 1 fókusz pontot, hogy kilődd vagy, hogy elejtse a kezében lévő tárgyat. Találat esetén a lény ugyanúgy sebzést szenved, de tennie kell egy *Erő (STR)* alapú mentődobást, különben elejt 1 tárgyat valamely kezéből. Te választhatsz melyik tárgy legyen az, illetve a tárgy 10 láb távolságba esik le a kezéből.

Megzavaró támadás: Amikor egy fegyverrel támadsz egy lényre, elköltheted 1 fókusz pontot, hogy elszédítsd az ellenfeled. Találat esetén a lény ugyanúgy sebzést szenved, de tennie kell egy *Állóképesség (STA)* mentődobást, különben a következő köre végéig minden cselekedetére hátránnyal dob.

Szeletelő csapás: Amikor egy közelharci támadást végzel egy lény ellen, elköltheted 1 fókusz pontot, hogy a közvetlen mellette álló lényeket is megtámadd. Ha a támadásod sikeres, mindegyik lény ugyanakkora sebzést szenved.

VADÁSZOK JELE

A 2.szinttől kezdve képes vagy megjelölni egy célpontot. Egy bónuszakcióként kiválaszthatsz egy lényt 120 láb távolságban, akit látsz. A lény 1 óra időhosszig meg lesz jelölve általad, amíg újra nem használod vagy meg nem hal a lény.

Egyszer körönként egy extra 1d4 kockányi sebzést okozhatsz neki, ha fegyverrel sikeres találatot érsz el. A sebzés mértéke növekedik, ahogy szintet lépsz, lásd *„A Vadász"* táblázatot. Továbbá minden *Lélek (Észrevétel)* valamint *Lélek (Túlélés)* próbádat előnnyel dobod, hogy megtaláld a „jeled".

VADÁSZ ARCHETÍPUS

A 3.szinten kiválaszthatsz egy vadász archetípust, amely tükrözi a vadászati módszereidet. A három archetípus a: Bestiamester, Mesterlövész, Túlélő. Az archetípusok leírását lásd később. A választásod további képességeket ad a 7, 11 15. szinten, valamint a 18.szinten egy mesterséget.

ÁLLATI TÁRS

A 3.szinttől felerősödtek az érzékeid, a kapcsolataid az állatokkal, amely egy természetfeletti kötelék kialakítására ad lehetőséget, valamint lelki szintű kapcsolatot köztetek.

Megpróbálhatsz megszelídíteni egy bestiát, amely nem nagyon a *Közepes* méretnél, valamint nem nagyobb a kihívási értéke, mint 1/2. Mind természetes, mind természetfeletti szinten meg kell ezt tenned. Ehhez legalább maximum 30 láb távolságra kell lenned, valamint a lénynek látnia és hallania kell téged.

A szelídítéshez több órányi zavartalan cselekedet szükséges. Ezt sikeres Állatok kezelése próbával érheted el. A szükséges idő és a szelídítés folyamatát a HM határozza meg. A szelídítési próbádra hátrány jár, ha bármilyen más lény megzavarja a folyamatot, vagy megtámadja a bestiát. Ha a folyamat sikertelen, akkor a lény és közted lévő kapcsolat nem változik meg, de a kiválasztott bestia nem lehet újra célpontja ennek a következő 24 órában. Ha sikerrel jársz a bestia a társad lesz és vége van a szelídítési próbának.

Egyszerre csak egy állati társad lehet, ha új társat szeretnél, szabadon kell engedned a jelenlegi társad. Ha egyszer egy bestia lojalitását eléred a következő előnyöket kapod, amelyeket a *Társikötelék* felsorolás mutatja.

Társikötelék

Az állati társad a következő előnyöket kapja:

- A lény többszörös támadása elvész, így egy körben egyszer támadhat

- A lény a lehető legjobban próbálja teljesíteni a tőled kapott parancsokat. A te körödben cselekedik, az akciói, döntései általad lesznek meghatározva. Ha eszméletlen vagy, a lényt akkor is te irányítod.
- A lény ugyan úgy kap képességeket és statisztikát a szinted által meghatározva. A te képzettségi bónuszodat használja. Továbbá a lény, hozzáadja a saját képzettségi bónuszát a védettségi fokához, valamint a támadódobásaihoz.
- A társad két általad választott szakértelemben lesz jártas, valamint, két általad választott mentődobásban.
- Minden szint után a lény ugyanúgy kap életerő dobásokat és növekednek az életpontjai.
- Amikor Tulajdonságnövekedés képességet kapsz a lény szintén megkapja a képességet.
- A lény jelleme ugyan az lesz, mint a tied.
- A lény ugyanannyi fókuszponttal rendelkezik, mint te és ugyan azokat a képességeket használhatja.

TULAJDONSÁGNÖVEKEDÉS
Amikor eléred a 4.szintet, valamint a 8, 12, 16 és 19.szinteket megnövelheted az egyik tulajdonságodat +2 értékkel, vagy két tulajdonságodat 1-1 értékkel. Esetlegesen lemondhatsz a tulajdonság növekedésről és helyette más képességet (*Feat*) választhatsz. Egy tulajdonság maximum a 20-as értékig növelhető. A képességek (Feat) leírását a 6. fejezetben találod.

EXTRA TÁMADÁS
Az 5.szinttől, körönként kétszer végezheted el a támadás akciót.

SZABADLÁBÚ
A 8.szinttől amikor a rohanás cselekedetet használod és nehéz terepen haladsz át nincs szükséged extra mozgáspontokra.
Továbbá, ha nem mágikus növényeken keresztül haladsz át, nem lassulsz, valamint nem szenvedsz sebzést általuk, ha lenne bármilyen kártékony hatásuk.

ISMERD A PRÉDÁD
A 9.szinttől igazán erős érzéked van mindenre, így bármilyen lény, akiket a *Vadászok jele* képességgel jelölsz meg további információkat kaphatsz. Körönként egy akcióért a további információk közül kettőt választhatsz arról, akit megjelöltél:
- Lény típus
- Védettségi fok
- Sebesség
- Sebzés érzékenység
- Sebzés ellenállás
- Sebzés elleni sebezhetetlenség
- Érzékek

Ha egyszer egy lényen ezt a képességed használtad nem használhatod még egyszer ugyanazon a lényen.

VADON SZAVA
A 13.szinttől bónuszakcióként használhatod az *Elrejtőzés* cselekedetet. Valamint nem követhetnek téged nem mágikus módon, és nem hagysz nyomot csak ha úgy akarod.

VAD ÉRZÉK
A 17.szinttől egy természet feletti érzék segít olyan lények ellen harcolni, akiket nem látsz. Azok a lények ellen harcolva, akiket nem látsz nem kapsz hátrányt a támadó dobásodra. Valamint figyelemmel vagy azokra a lényekre, akik láthatatlanok és 30 láb távolságon belül vannak hozzád, ezáltal a lény nincs elrejtőzve elöled és nem vagy vak és süket a cselekedeteire.

MESTERSÉG
A 18.szinten kapsz egy mesterséget az archetípusod függvényében.

A VADON SZEMPONTJA
A 20.szinttől egy példátlan vadász mester lettél. Minden körödben kiválaszthatod, hogy a *Lélek* módosítódat add hozzá a támadó és a sebző dobáshoz amt elvégzel. Ezt A dobás elvégzése előtt kell kijelentened, de ez minden más hatás előtt adódik hozzá.

VADÁSZ ARCHETÍPUSOK

BESTIAMESTER VADÁSZ

A legjobb vadászok között vannak olyanok, akik mélyebb belső kötelékkel születtek az állatok iránt. Ezek a bestiamesterek. Kapcsolatuk az állatokkal sokkal mélyebb, mint társaiknak, így remek csapatot alkotnak bármilyen helyzetben.

HATALMAS SZELÍDÍTŐ
A 3.szinttől nem vagy ellenfél a nagyobb lényeknek, így szelídítéskor próbálkozhatsz *Nagy* méretű lénynél és kihívási értéke lehet 1-es.

ROKONLÉLEK
A 7.szinttől mélyebb kapcsolat van közötted és az állati társad között, így sokkal hatékonyabb harcicsapatot alkottok. Amikor megtámadsz egy lényt és találatot érsz, az állati társad reakcióját használhatod arra, hogy a célpontod ellen tegyen ő is egy közelharci támadást, amennyiben elég közel van hozzá.
Továbbá használhatod a saját reakciódat arra, hogy úgymond figyelmeztesd az állatitársad arra, ha támadást végeznek ellene, így minden sebzésre ellenállást biztosítasz neki.

VADKÖTELÉK
A 11.szinttől az idő, amit eddig az állati társaddal töltöttél rád is hatással van, így a következő hatások közül választhatsz, melyeket 2 fókuszpontért használhatsz:
Csapat taktika: Előnyöd van egy támadásra, ha a célpontod közelében 5 láb távolságban áll egy társad és az a társad nem eszméletlen.
Leütés: Ha legalább 20 láb távolságot mozogsz egy lény felé és azután elvégzel egy támadást ellene, a lénynek sikeres *Erő* alapú mentődobást kell tennie (NF = Fókusz mentő) különben hasra esik.
Tombolás: Amikor egy lényt megtámadva azt 0 életpontra csökkented, egy bónuszakcióként mozoghatsz a sebességed felével és megtámadhatsz egy másik lényt ugyan azzal a fegyverrel.

EGY A CSAPATBÓL
A 15.szinttől az állatitársad „hangja” segít felülkerekedni a súlyos sérüléseken és tovább harcolni. Ha egy támadás következtében 0 életpontra csökkensz és az nem öl meg téged azonnal, az állatitársad használhatja a reakcióját arra, hogy magadhoz térítsen. Ha elég közel van ahhoz, hogy meghalld, azonnal visszakapsz a vadász szintednek megfelelő életpontot, és visszakapod a cselekvő képességed. Ha egyszer használtátok ezt a képességet, nem használhatod újra amíg el nem töltöttetek egy hosszúpihenőt.

MESTERSÉG: A VADAK MESTERE
A 18.szinttől a megszelídített állatod további 1d6 kocka mennyiségben okoz sebzést.

MESTERLÖVÉSZ VADÁSZ

A mesterlövészek az érintetlen vadonban rejtőzve, tökéletesre fejlesztett távolról halálos fegyverekkel vadászik. Kevésbé érdekeltek egy bestia lojalitásában, inkább elrejtőzve az őket

körülvevő környezetben, felmérik a helyzetet és messziről halálos lövéseket okoznak.

GONDOS CÉLZÁS
A 3.szinttől a célzásod halálos, egy bónuszakcióként használhatod a gondos célzás képességet egy lényen, akit látsz a fegyvered hatótávolságán belül. A következő köröd végéig a távolsági fegyverrel való harcra a következő előnyöket kapod:

- A támadás nem veszi figyelembe a feles és háromnegyedes fedezéket.
- A fegyver további sebzést okoz, ami 2 + a fele vadász szinted lefelé kerekítve.

Ezt a képességet a *Lélek* módosítód mennyiségében használhatod egy hosszúpihenő alkalmával.

SASOKSZEME
A 7.szinttől a keresés akciót használhatod körönként egy bónuszakcióért. Továbbá képzett leszel vagy az *Észlelés* vagy a *Nyomozás* vagy a *Túlélés* szakértelmekben, válassz egyet. Ha mindháromban képzett vagy, akkor alternatívaként választhatod, hogy az egyikben tökéletességet érj el, így a képzettségi bónuszodat minden alkalommal megduplázhatod a szakértelem próbánál.

TÖBBSZÖRÖS TÁMADÁS
A 11.szinttől megkapod a következő képességeket melyeket 2 fókuszpontért használhatsz:
Sörtűz. Az akciódat használhatod arra, hogy egy lényt, akit megcéloztál, valamint a körülötte maximum 10 láb távolságban álló lényeket is megtámadj. Minden lényre kell lőszer, valamint minden lényre külön támadást kell végrehajtanod.
Zárótűz. Az akciódat használhatod arra, hogy egy 30 láb sugarú kúpban megtámadj minden ellenfeled, de minden ellenfeledre rendelkezned kell lőszerrel, minden ellenfeledre külön támadásokat végzel.

VADÁSZOK FÓKUSZA
A 15. szinttől amikor iníciatívát dobsz és nem rendelkezel a *Gondos célzás* képesség használatának lehetőségével, visszakapsz egy használati lehetőséget.

MESTERSÉG: ORVLÖVÉSZ KÉPZÉS
Minden távolsági fegyvered hatótávolsága 10 láb távolsággal megnövekedik (mindkét hatótáv érték a fegyver leírásánál), valamint további 1d4 kockányi értékben sebez minden támadásod.

TÚLÉLŐ VADÁSZ

Minden vadász érzi a vadon hívó szavát, de vannak olyanok is akik fizikailag megtestesítik a vadon brutalitását. Számukra a vadászat a valós könyörtelenség. A távolsági fegyverek helyett inkább a közelharci harcokban jártasak.

RAGADOZÓ
A 3.szinttől minden harcban amikor az első köröd következik, abban a körben +10 láb sebességet kapsz. Ha akcióként a támadást használod és sikeres a támadásod további 1d8 sebzést oszthatsz ki a fegyver sebzéstípusának megfelelően ebben a körben. Továbbá az iníciatíva dobásaidhoz hozzáadhatod a *Lélek* módosítódat is.

ÁLCÁZÁS
A 7.szinttől kezdve lehetőséged van elsütni a *Nyom nélküli elhaladás* varázslatot, de csakis rituáléként használhatod. Az anyagi komponensek helyett viszont friss sár, por, növények, korom vagy más ilyen természetes alapanyag kell hozzá.

JELÖLT ELLENTÁMADÁS
A 11.szinttől kezdve képes vagy egy visszatámadásra, amikor a *Vadászok jele* által megjelölt lény próbál szabotálni téged. Ha miatta egy mentődobást kell végezned, akkor reakcióként tehetsz egy fegyveres támadást ellene. Ha sikeres a támadás előnyt kapsz a mentődobáshoz. Ezt a támadást még a mentődobás előtt kell elvégezned.

BESTIÁK ÉRZÉKE
A 15.szinttől kezdve Megkapod a következő képességeket, melyeket 2 fókusz pontért használhatsz:
Gepárd. Amikor egy *Ügyesség* alapú mentődobást kell elvégezned, a képesség lehetőséget ad arra, hogy sikeres dobás esetén ne szenvedj sebzést, valamint, ha elbukod a mentődobást az eredeti sebzésnek csak a felét szenveded el.
Majom. Amikor egy lény elvéti ellened a támadódobást, akkor a reakciódat felhasználva kikényszerítheted, hogy végezze el újra a támadást egy másik lény ellen, aki elég közel van hozzátok. Saját magára nem irányíthatod vissza a támadást.
Teknős. Amikor egy lény megtámad és eltalál téged, használhatod a reakciódat arra, hogy megfelezed a szenvedett sebzést.

MESTERSÉG: LELKI KÖTELÉK
A 18.szinten minden támadásod, amit fókusz használatával végzel további 1d4 sebzést okoz minden lénynek. Az állati társad szintén használhat fókusz lehetőséget és neki is további 1d4 kockányi sebzés adódik hozzá a támadásaihoz.

ZSIVÁNY

A kezét feltartva türelemre intve társait, egy női ork előre oson. Fülét az hallban található ajtóhoz szorítja majd elővesz egy szerszámkészletet, hogy egy szempillantás alatt feltörje az ajtó zárját. Mielőtt eltűnne a homályban harcos társai előre törnek és berúgják az ajtót.

Egy ember az árnyékban rejtőzve várja célpontját a sikátorban társával. Mikor a célpont közel kerül hozzájuk a társa eltereli a célpont figyelmét, hogy az orvgyilkos egy gyors vágással rövidre zárja ügyét, mielőtt egy hang is kiszökhetne az áldozat torkán.

Egy apró gnóm, akit alig lehet észrevenni a fal mellett, odalopakodik az őr közelébe és elcseni a kulcscsomót az őr övéről.

A zsiványok legtöbbször tolvajok, kincsvadászok, ravasz kémek és feltörekvő kalandorok. A képességeiket és ravaszságukat (és néha a technológiai vagy mágia ismereteiket) használva, a zsiványokat szívesen látják bármelyik csapatban és néha többnek is dolgoznak, mint két csoport, mint kém, kettősügynök vagy hamisárusként.

FAJOK, AMELYEK FELVEHETIK A ZSIVÁNY KASZTOT

Elhagyatott, Éj-elf, Ember, Gnóm, Golbin, Nemes-elf, Ork, Pandariai, Törp, Troll, Vulpera, Worgen

ZSIVÁNY ELŐKÉSZÍTÉSE

GYORS ELŐKÉSZÍTÉS

A következő lépéseket követve gyorsan előkészíthető egy zsivány. Először a legnagyobb értékű tulajdonságod legyen az *Ügyesség (AGI)* majd az *Állóképesség (STA)*, ezután legyen az *Elme (INT), Lélek (SPI)* vagy *Karizma (CHA)* attól függően milyen szakértelmeket akarsz még használni. Másodszor válaszd a *bűnöző* hátteret.

KASZT KÉPESSÉGEK

Zsiványként a következő képességeket kapod.

ÉLETPONTOK

Életkocka. 1d8 kaszt szintenként

Életpontok első szinten. 8 + állóképesség módosító

Életpontok magasabb szinten. 1d8 (vagy 5) + állóképesség módosító kaszt szintenként.

KÉPZETTSÉGEK

Nyelv. Zugnyelv.

Páncél. Könnyű vértek

Fegyverek. egykezes fejszék, pörölyök, kardok, tőrök, karmoskesztyűk, íjak, íjpuskák

Szerszámok. Tolvaj szerszámok vagy méreg készlet.

Mentő dobások. Ügyesség, Elme.

Szakértelmek. Válassz négyet a következő szakértelmek közül: Akrobatika, Atlétika, Megtévesztés, Megérzés, Megfélemlítés, Észrevétel, Előadás, Meggyőzés, Kézügyesség, Nyomozás és Lopakodás.

FELSZERELÉS

A következő felszerelés közül választhatsz, azon kívül, amit a háttered mellet kapsz:

- a) vívótőr vagy b) rövidkard
- a) rövidíj és tegez, 20 nyílvessző vagy b) rövidkard
- a) betörő felsz., b) bányász felsz. vagy c) felfedező felsz.
- Bőrpáncél, 2 tőr és szárszámkészlet (attól függ mit választottál)

KÉPESSÉGEK

KÉTFEGYVER

Az zsiványok harcmodora legtöbbször két fegyvert kíván. Ez azt jelenti, hogy képesek két külön fegyverrel támadni, melyeket két külön kezükben tartanak, egy támadás akción belül, amennyiben a fegyver nem rendelkezik a „nehéz” vagy „sokoldalú” jellemzővel. A

A ZSIVÁNY			
Szint	**Képzettségi bónusz**	**Orv támadás**	**Képességek**
1	+2	1d6	Kétfegyver, Szakszerűség, Orvtámadás
2	+2	1d6	Ravaszmozdulat
3	+2	2d6	Zsivány specializáció, Kombópontok, Kivégző mozdulat.
4	+2	2d6	Tulajdonságpontok
5	+3	3d6	Ösztönös Kitérés
6	+3	3d6	Szakszerűség megerősödés
7	+3	4d6	Elugrás
8	+3	4d6	Tulajdonságpontok
9	+4	5d6	Archetípus képesség
10	+4	5d6	Tulajdonságpontok
11	+4	6d6	Megbízható tehetség
12	+4	6d6	Tulajdonságpontok
13	+5	7d6	Archetípus képesség
14	+5	7d6	Vakérzék
15	+5	8d6	Olajozott elme, Kivégző mozdulat megerősödés
16	+5	8d6	Tulajdonságpontok
17	+6	9d6	Archetípus képesség
18	+6	9d6	Megfoghatatlan, Mesterség
19	+6	10d6	Tulajdonságpontok
20	+6	10d6	Szerencsés fordulat

második fegyverrel való támadáshoz nem szükséges bónusz cselekedet, így a bónusz cselekedet szabadon használható másra, amennyiben a karakter képes rá, de az már nem használható támadásra. Mind a két fegyver támadásához külön támadó dobást kell végezni. Mind a két fegyver esetén hozzáadható a támadáshoz és a sebzéshez is a tulajdonság módosító. Ez a képesség használható az Extra támadás képesség esetén elvégzett második támadás esetén is.

SZAKSZERŰSÉG

Válassz két szakértelmet vagy 1 szakértelmet és a tolvajszerszám használatot. A képzettségi bónuszod megduplázódik erre a két szakértelemre.

6.szinten válassz két újabbat, vagy egyet meg a tolvaj szerszámokat.

ORVTÁMADÁS

Körönként egyszer sikeres találat esetén plusz egy sebzést okozhatsz egy ellenfélnek, ha előnnyel végezted a találati dobást. A fegyvernek vagy pontosnak vagy távolságinak kell lennie.

Nincs szükséged előnyre, ha az ellenfeled mellet 5 láb távolságra van egy másik ellenséges lény és az nem eszméletlen és ha nem hátránnyal támadtál.

A sebzés mértéke nő ahogy szintet lépsz (ld.: Zsivány táblázat.)

RAVASZ MOZDULAT

Éleselmédnek köszönhetően gyorsan reagálsz a környezetedre. Minden körödben elvégezhetsz egy bónusz akciót, amelyek: a Rejtőzés, a Rohanás, Visszavonulás.

ZSIVÁNY SPECIALIZÁCIÓ

A különböző zsiványok, különböző módokon oldják meg a problémákat, amelyekre a legtöbbször felbérlik őket. Ezeket a képességeik miatt három specializációba sorolhatjuk. Ezek a specializációk az *Kívülálló, Orvgyilkos* és *Óvatos.* Ezek a specializációk további képességeket biztosítanak neked.

KOMBÓPONTOK
A 3. szinttől kezdve képes vagy kombópontokat gyűjteni minden olyan támadással, amely általános támadás, vagy valamely szint alapú képességtámadás.
A kombópontok mennyisége 5.
Ezeket a kombópontokat elköltheted, bizonyos kivégző mozdulatokra, amelyeket az archetípusodnak megfelelően kapsz. A kombópontok eltűnnek, ha vége van a harcnak.

KIVÉGZŐMOZDULAT
Az általános támadásaidból kapott kombópontjaidat felhasználhatod arra, hogy egy lényen végrehajts egy kivégző mozdulatot. A kivégzőmozdulatok az archetípusodnak megfelelően további hatásokat okoznak.
A kivégző mozdulatok kombópontonként 1d6 sebzést okoznak. A kivégző mozdulat mind közelharci, mind távolsági fegyver esetén elvégezhető.

TULAJDONSÁGPONT
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. Vagy dönthetsz úgy, hogy tulajdonság növekedés helyett valamilyen képességet (Feat) választhatsz. A képességek (Feat) leírását a 6. fejezetben találod.

ÖSZTÖNÖS KITÉRÉS
Ha egy támadó, akit látsz, eltalált egy támadásával, felhasználhatod a reakciódat, hogy fele sebzést szenvedj el a támadástól.

ELUGRÁS
Fürgén 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 szenvedsz sebzést sikeres mentődobás esetén, és csak fele sebzést szenvedsz el sikertelen mentődobásnál.

MEGBÍZHATÓ TEHETSÉG
A 11.szinttől sokkal biztosabban használhatod az összes szakértelmedet. Amikor egy tulajdonság próbát teszel, amiben képzett vagy és a d20—as dobásod értéke 9 vagy kevesebb automatikusan 10 értéknek minősül a dobásod értéke.

VAKÉRZÉK
Ha működik a hallásod, automatikusan tisztában vagy vele, hol tartózkodik rejtőző vagy láthatatlan lény 10 lábnyi távolságon belül.

OLAJOZOTT ELME
A 15.szinttől kezdve a mentális erődnek köszönhetően képzett vagy a Lélek alapú mentődobásban.

KIVÉGZŐ MOZDULAT MEGERŐSÖDÉS
Bármely archetípusba tartozol, a kivégző mozdulatod további 2d4 sebzést okoz Kombópontonként.

MEGFOGHATATLAN
A 18.szinttől kezdve sokkal figyelmesebb vagy az összes támadással szemben. Amikor egy lény megtámad téged és te nem vagy cselekvő képtelen a támadási dobást nem lehet előnnyel elvégezni ellened

MESTERSÉG
A 18.szinten egy mesterségi képességet kapsz attól függően milyen zsivány archetípust választottál

SZERENCSÉS FORDULAT
Csodás módon hajlamos vagy sikert elérni, amikor igazán fontos. Ha a támadásod elhibázna egy célpontot a hatótávján belül, a támadást automatikusan találattá változtathatod. Vagy, ha sikertelen lenne egy tulajdonság próbád, a d20 dobást 20-nak tekintheted. Miután használtad ezt a képességet, csak egy rövid vagy hosszú pihenő befejezése után használhatod újra.

ZSIVÁNY SPECIALIZÁCIÓK
KIVÜLÁLLÓ SPECIALIZÁCIÓT VÁLASZTOTT ZSIVÁNY

A legtöbb kívülálló, vagy törvényen kívüli zsivány általában rabló, bandita, betörő, kalóz vagy valamely ilyen bűnöző tevékenységet űző személy. Általában ezek a zsiványok nem szeretik a tiszta küzdelmet, aljas trükkökkel érik el azt, hogy ellenfeleiket semlegesítsék.

KIVÉGZŐ MOZDULAT – MÁSVILÁGI ÚT
Ha használni tudod ezt a képességed akkor mély és gyors vágásokat okozol az ellenfelednek. Tennie kell egy állóképesség mentődobást így siker esetén a fele sebzést szenvedi a kivégző mozdulatból (NF = 8 + képzettségi bónusz + Ügyesség módosítód.)

FEGYVERES FONDORLAT
Ha ezt a specializációt választod képzett leszel a lőfegyverek használatában.

ÜT ÉS ELFUT
A 3.szinttől kezdve elég gyors vagy ahhoz, hogy tudd, hogyan kell megütni egy lényt majd elfutni. A körödben amikor egy közelharci támadást végzel és az sikeres a lény nem végezheted ellened kényszerített támadást a köröd hátralevő részében.
Továbbá akkor is lehetőséged van arra, hogy az Orvtámadásodat előny nélkül végezd el, amikor a lénynek te 5 lábnyi közelségében vagy, melletted 5 lábnyi közelségben nincs más lény és a támadást nem hátárnnyal végezted. Minden más szabály ugyanúgy vonatkozik az Orvtámadásodra.

GYORS HARCOS
A 9.szinttől kezdve a mozgási sebességed 10 lábbal van megnövelve. Ha van mászó, vagy úszó sebességed akkor ez a növekedés arra is vonatkozik.

FÉLREVEZETÉS
A 13.szinttl kezdve néha képes vagy megzavarni a támadódat, így a sebzés nem téged, hanem mást vesz majd célba. Ha téged vesz célba egy támadás és 5 láb távolságban hozzád van egy másik lény, használhatod a reakciódat arra, hogy a támadás ezt a másik lényt vegye célba.
Ezt a képességet az Ügyesség módosítód számában használhatod minden rövid- vagy hosszúpihenő alkalmával.

KIVÉGZŐ MOZDULAT MEGERŐSÖDÉS – A VÉGZET KOCKÁI

A 15. szinttől a kivégző mozdulatodhoz kisorsolható, hogy milyen további sebzést okoz.
Ha valamely lény ellenállással vagy sebezhetőséggel rendelkezik az adott sebzéstípusra, ebben az esetben ezek a tulajdonságok ugyan úgy érvényesek.
Fizikai sebzés esetén a fegyver sebzéstípusában okoz további sebzést.

d10	Sebzéstípus
1	Arkáni
2	Fagy
3	Szentségi
4-5	Fizikai
6	Természeti
7	Tűz
8	Árny
9-10	Fizikai

ADRENALIN ROHAM
A 17.szinttől kezdve a fejedben sokkal hamarabb lejátszódnak a harci folyamatok éles érzékednek köszönhetően. Így minden harcban amikor az első forduló tart kétszer kerülsz sorra, kivéve, ha meglepett vagy. Az első köröd a rendes iníciatíva sorrendben kerül sorra, míg a második cselekedeti köröd az inícitívád – 10 értéknél kerül sorra.

MESTERSÉG: FŐ TAPINTATLANSÁG
A 18. szinttől kezdve körönként lehetőséged van arra, hogy a fő támadási fegyvered sebzéséhez hozzáadd a másodlagos fegyvered sebzési kockáján kidobott érték felét felfele kerekítve. Ez két rövidkard esetében: az első rövidkard 1d6 + (1d6/2).

ORVGYILKOS SPECIALIZÁCIÓT VÁLASZTOTT ZSIVÁNY

Az orvgyilkos zsiványok a legtöbbször a sötétben rejtőzködő észrevehetetlen gyilkosok. A legtöbbször a fejvadászok, kémek használják ezt a stílust. A lopakodás és a mérgek a legtöbbet használt módszereik.

KIVÉGZŐ MOZDULAT - ZSIGERELÉS
Ha használni tudod ezt a képességed akkor mély és gyors vágásokat okozol az ellenfelednek. Tennie kell egy Állóképesség mentődobást így siker esetén a fele sebzést szenvedi a kivégző mozdulatból (NF = 8 + képzettségi bónusz + Elme módosítód.)

ORVGYILKOSOK ÖSZTÖNE
A 3.szinttől kezdve egy igazán halálos gyilkos vagy. Minden olyan lény ellen előnnyel dobhatod a támadási dobásodat, aki még nem került sorra az adott körben. Továbbá az első találatod további sebzést okoz, ami a Zsivány szinted értéke.

MÉRGEZETT TŐRÖK
A 9.szinttől kezdve képzett vagy a méregkeverő készletekben. Továbbá minden Orvtámadásod arra kényszeríti a megtámadott lényt, hogy tegyen egy állóképesség alapú mentődobást (NF = 8 + képzettségi bónuszod + Elme módosítód).
Sikertelen mentődobás esetén 1 percnyi mérgezés hatást okozol a lénynek, siker esetén a lény nem lesz mérgezett és fele sebzést szenved az orvtámadásodból.
Amikor megmérgezel egy lényt a következő hatások közül választhatsz egyet:

- A lény nem kaphat vissza életpontontokat.
- A lény sebessége 10 lábbal le van csökkentve
- A lény nem használhat reakciókat

Ezt a képességet az elme módosítód értékben használhatod minden rövid, vagy hosszúpihenő alkalmával.

MÉRGEZŐ SEBEK
A 13.szinttől kezdve amikor a *Mérgezett tőrök* képességedet használod egy lényen sikeresen, a lény hátrányt kap egy általad kiválasztott mentődobásra, amíg a mérgezés tart.

KIVÉGZŐ MOZDULAT MEGERŐSÖDÉS – MÉRGEZŐ PENGÉK
A 15.szinte a kivégző mozdulatod megerősödése ként a kombópontonként okozott sebzés mellett további +2d4 sebzés természeti mérgezés sebzésként érvényesül.

MEGBÉLYEGZETT SORS
A 17.szinttől kezdve az azonnali halál mester vagy. Amikor találatot érsz el egy lény ellen rákényszerítheted, hogy tegyen egy Állóképesség alapú mentődobást (NF = 8 + képzettségi bónuszod + Erő vagy Ügyesség módosítód). Bukás esetén a lény által elszenvedett sebzés kétszeres és automatikusan elbukja a Mérgezett tőrök elleni mentődobást. Ezt a képességet nem használhatod újra míg el nem töltöttél egy hosszú pihenőt.

MESTERSÉG: HALÁLOS ORVGYILKOS
Minden egyes támadásod, ami sikeres és sebzést okoz, további 1d6 méreg sebzést okoz. És általános mérgező hatása is van a következő köröd végéig.

ÓVATOS SPECIALIZÁCIÓT VÁLASZTOTT ZSIVÁNY

Az óvatos zsiványok, a legtökéletesebb és láthatatlan zsiványok, és láthatatlanul csapnak le. A legtöbben tökélyre fejlesztett lopakodók, bármikor eltűnnek és lesből csapnak le.

KIVÉGZŐ MOZDULAT – ÉJPENGE
A kivégző mozdulatod megvan erősítve egy árny sebzéssel. A lénynek tennie kell egy Állóképesség alapú mentődobsát, hogy lecsökkentse a sebzést, vagy a következő 1 percben bármilyen regenerációs képességből kevesebbet regenerálódik 1d6 értékkel (NF = 8 + képzettségi bónuszod + Lélek módosítód).

A HALÁL JELE
A 3.szinttől kezdve kijelölhetsz egy lényt egy bónusz akcióért a halál jelével, amely megengedi azt, hogy használd az Orvtámadás képességedet rajta, ha nem volt hátrány a dobásodnál. A megjelölés 1 perc ideig tart, vagy amíg nem használod ezt egy másik lényen.
Ez a képesség az Ügyesség módosítód értékében használható minden rövid- vagy hosszúpihenő alkalmával.

ÁRNYTECHNIKA
A 3.szinttől kezdve megkapod a sötétlátás képességet. 60 láb távolságban látsz a sötétben és félhomályban is, de nem tudod megkülönböztetni a színeket, így a lila különböző árnyalataiban látsz. Ha rendelkezel a képességgel a távolság 30 láb távolsággal megnövekedik.
Továbbá minden Ügyesség (Lopakodás) próbádat előnnyel teheted meg ha nem mozogtál többet az adott körben, mint a mozgásod fele.

ÁRNYLÉPÉS
A 9.szinttől kezdve egy bónuszakcióért elteleportálhatsz 30 láb távolságra egy szabad területre egy másik lény mellé 5 láb távolságban, akit látsz. Ha ezt a lényt megtámadod és a támadásod sikeres, akkor sötét energiákkal veszed körül a lényt, aki legyengül, így lecsökken a mozgási sebessége a felére.
Ezt a képességet két alkalommal használhatod egy rövid- vagy hosszú pihenő alkalmával. További egy-egy használatot kapsz a 13. és a 17.szinten.

ÁRNYAK LEPLE
A 13.szinten kikerülheted a téged érő támadásokat azáltal, hogy természetfeletti sötét energiákkal veszed magad körbe. Ha egy lény megtámad téged és azt nem előnnyel teszi, használhatod a reakciódat arra, hogy hátrányt okozz a támadásban.
Ezt a képességed az előtt kell használnod mielőtt a támadódobást elvégeznék. Ez a képesség az Ügyesség módosítód mértékben használható minden rövid- vagy hosszúpihenő alkalmával.

KIVÉGZŐMOZDULAT MEGERŐSÖDÉS – ÁRNY PENGÉK
Minden kivégző mozdulatod további +2d4 plusz sebzés árnysebzés adódik.

A CSALÁS LEPLE
A 17. szinttől kezdve senki sem képes az elmédben olvasni, amíg te ezt meg nem engeded neki. Megtévesztheted az elmédben olvasót egy Karizma (Megtévesztés) próbával, amivel a lénynek egy Lélek (Megérzés) próbával kell legyőzni. Továbbá semmilyen mágikus hatás által nem vagy rákényszeríthető arra, hogy igazat mondj csak ha te úgy akarod.

MESTERSÉG: KIVÉGZŐ
Minden kivégzési mozdulatod további 1d4 fizikai sebezt okoz.

DÉMONVADÁSZ

Egy magányos éj-elf, kezében két fénylő kétpengéjű karddal, a földön térdel miközben körbevették minden oldalról. Mielőtt felugrana, ahogy feláll körbefordul, kinyújtott kezekkel és lefejezi összes ellenségét magakörül. Majd kitárja szárnyait és elreppen. Egy vér-elf sprintel, hogy segítséget nyújthasson társainak. Egy pár nehéz harcisarlót tartva kezében. Szabadjára engedi a Felt ereiben. Hihetetlen sebességgel kezd szaladni, lábai nyomát pedig zöld lángok jelzik.

A démonvadászok saját életüket átkozták el, hogy másokat megmenthessenek. Azeroth őrzői. Ügyes vadászok, hihetetlen képességekkel. Ereikben a Fel csörgedezik, így átmenet lettek a humanoidok és a démonok között.

FAJOK, AMELYEK FELVEHETIŰK A DÉMONVADÁSZ KASZTOT

Éj-elf, Nemes-elf

DÉMONVADÁSZ ELŐKÉSZÍTÉSE

ELŐFELTÉTEL

Ahhoz, hogy valamely karakterből démonvadász lehessen, mindenféle képen rendelkeznie kell előélettel. Egy karakternek a következő előfeltételeket el kell érnie, hogy démonvadász lehessen belőle.

Elf származás. Démonvadász csak elfekből és azok bármely alfajából lehetséges.

Ügyesség 13. Legalább 13-mas ügyességszint szükséges, hogy hatalmas és nehéz fegyvereket tudjon forgatni.

Elme 13. Legalább 13-mas elme értékkel kell rendelkeznie, mert a halállovagok karizma alapján varázsolnak.

Karakterszint 5. Legalább 5. szintű karakterből válhat halállovag. Bármilyen előélet megfelel.

Speciális küldetés. Ahhoz, hogy egy lénydémonvadász lehessen, más démonvadászokat kell találnia, akik vezetik az úton, hogy teljes értékű tag lehessen. De ez a küldetés több lépésből áll. A küldetés leírását lásd később.

KASZT KÉPESSÉGEK

Démonvadászként a következő képességeket kapod.

ÉLETPONTOK

Életkocka. 1d8 kaszt szintenként

Életpontok első szinten. 8 + állóképesség módosító

Életpontok magasabb szinten. 1d8 (vagy 5) + állóképesség módosító kaszt szintenként.

KÉPZETTSÉGEK

Páncél: könnyű vértek

Fegyverek. egy kezes fejszék, kardok; tőrök, karmoskesztyűk, harcisarlók

Szerszámok. nincs

Mentő dobások. Ügyesség

Szakértelmek. Válassz kettőt a következő szakértelmek közül: Akrobatika, Észrevétel, Lopakodás, Megérzés, Nyomozás, Túlélés

FELSZERELÉS

Egy pár harcisarlót kapsz amikor démonvadásszá alakulsz.

KÉPESSÉGEK

DÉMONI JEL

Válassz ki egy démoni jelet, amely megmutatja, milyen démoni lélekkel lettél összekötve. Ezek a *Bosszú, Düh* és a *Pusztítás*. Ezen jel kiválasztása további képességeket biztosít majd neked.

ILLIDARI KEZDET

Démonvadásszá válni igen nehéz feladat. Kemény edzést és áldozatot jelent. Eredményként a következő előnyöket kapod:

Vakérzék. A szemeidet kitépték és megégették, hogy a világot a maga valójában lásd. Elvesztetted a sötétlátás és napfény érzékelésed a fajodtól, de a következő képességeket kapod:

- a normál látásod 120 lábig terjed
- normálisan látsz a mágikus sötétségekben és megtudod különböztetni a színeket.
- Érzékeled a világot a látásodon túl, de homályosan és nem tudod megkülönböztetni a részleteket.

Illidari harcmodor. A démonvadászok úgy lettek képezve, hogy mind a két kezükben forgassanak fegyvert, így a következő előnyöket kapod:

- Elővehetsz és elrakhatsz két egykezes fegyvert, amikor normális esetben csak egyet tudnál.
- Amikor két fegyverrel harcolsz hozzáadhatod a második fegyveres támadásodhoz is a tulajdonságmódosítódat.
- A csatasarlókhoz használhatod, mind az erő, mind az ügyesség képességedet, te dönthetsz melyiket.

PÁNCÉLTALAN VÉDELEM

Ha nem viselsz semmilyen páncélt és nem tartasz a kezedben pajzsot a Védettségi fokod = 10 + Ügyesség módosító + Elme módosító.

FELPENGE

Ismered a módját annak, hogy vezess egy kevés Fel energiát a kardjaidba. Körönként egyszer képes vagy +1d6 egy vegyes (tűz és nekrotikus) sebzés kimérésére egy lénynek, akit eltaláltál, ha a támadásodhoz előnyt kaptál. Nem szükséges előny, ha az ellenfeled mellett 5 lábnyira van egy másik ellenfél és az nem cselekvőképtelen, és nem volt hátrányod a támadásnál.

Az extra sebzés mértéke tovább nő, ahogy szintet lépsz démonvadászként.

KÉTFEGYVER

A démonvadászok harcmodora legtöbbször két fegyvert kíván. Ez azt jelenti, hogy képesek két külön fegyverrel támadni, melyeket két külön kezükben tartanak, egy támadás akcion belül, amennyiben a fegyver nem rendelkezik a „nehéz” vagy „sokoldalú” jellemzővel. A második fegyverrel való támadáshoz nem szükséges bónusz cselekedet, így a bónusz cselekedet szabadon használható másra, amennyiben a karakter képes rá, de az már nem használható támadásra. Mind a két fegyver támadásához külön támadó dobást kell végezni. Mind a két fegyver esetén hozzáadható a támadáshoz és a sebzéshez is a tulajdonság módosító. Ez a képesség használható az Extra támadás képesség esetén elvégzett második támadás esetén is.

KÁOSZ

A 2.szinttől kezdve képes vagy eretnek kaotikus energiákat használni. Ezek az energiák pontokként vannak meghatározva. A démonvadászi szinted határozza meg ezen pontok számát, lásd A DÉMONVADÁSZ táblázatot.

Elköltve ezeket a pontokat különleges cselekedeteket hajthatsz végre. Ezen a szinten két ilyen képességet ismersz. További képességeket tanulsz ahogy szintet lépsz.

Amíg el nem töltöttél egy hosszú, vagy egy rövid pihenőt az elhasznált káoszpontokhoz nem férsz hozzá újra, de azután visszanyered az összeset.

Némely képesség lehetőséget ad a lényeknek mentődobást tenni a képességed ellen. Ennek nehézségi fokát a következő képen határozod meg:

A DÉMONVADÁSZ				
Szint	**Képzettségi bónusz**	**Felpenge sebzés**	**Káosz pont**	**Képességek**
1	+3	1d6	-	Démoni jel, Illidari kezdet, Páncéltalan védelem, Felpenge, Kétfegyver
2	+3	1d6	3	Káosz, Elugrás
3	+3	1d6	4	Tulajdonságpont
4	+4	2d6	4	Káosz erősített csapás, Démon szárnyak
5	+4	2d6	5	Démoni jel képesség
6	+4	2d6	5	Örök vadász,
7	+4	3d6	6	Tulajdonságpont
8	+5	3d6	6	Démoni jel képesség
9	+5	3d6	7	Démon szárnyak megerősödés
10	+5	4d6	7	Örök vadász megerősödés
11	+5	4d6	8	Tulajdonságpont
12	+6	4d6	8	Spektrális látás
13	+6	5d6	9	Démoni jel képesség, Mesterség
14	+6	5d6	9	Tulajdonságpont
15	+6	5d6	10	Metamorfózis

Káosz mentő

NF = 8 + képzettségi bónuszod + Elme módosítód

A következő két káosz képességet ismered:

Démoni harapás. Azután, hogy megtámadtál egy lényt és a támadásod sikeres, elköltve 1 káosz pontot lehetőséged van egy újabb támadás elvégzésére mind a két fegyvereddel.

Fel roham. Elköltve 1 káoszpontot, használhatod a bónuszakciódat arra, hogy eltűnj egy fel felhőben és maximum 30 láb távolságra egy szabad mezőre elteleportálj.

ELUGRÁS

Fürgén 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, egyáltalán nem szenvedsz sebzést sikeres mentődobás esetén, és csak fele sebzést szenvedsz el sikertelen mentődobásnál.

TULAJDONSÁGPONT

Amikor eléred a 3. szintet, valamint a 7, 11, és 14. szinteket megnövelheted az egyik tulajdonságodat +2 értékkel, vagy két tulajdonságodat 1-1 értékkel. Esetlegesen lemondhatsz a tulajdonság növekedésről és helyette más képességet (*Feat*) választhatsz. Egy tulajdonság maximum a 20-as értékig növelhető. A képességek (Feat) leírását a 6. fejezetben találod.

KÁOSZ ERŐSÍTETT CSAPÁS

A 4.szinttől kezdve a fegyveres támadásaid mágikusnak minősülnek, hogy felülkerekedjenek minden ellenállás és immunitás a nem mágikus támadások hatások elleni képességeken.

DÉMONSZÁRNYAK

A 4.szinttől használhatod arra a reakciódat, hogy amikor zuhansz két szakadt bőrszárnyadat kitárd és körönként 60 lábnyit ereszkedj. A lábaiddal érsz földet és nem szenvedsz sérülést a zuhanástól.

A 9.szinttől kezdve elköltve 2 káosz pontot, képesek lesznek a szárnyaid szállítani is téged, így repülési sebességet kapsz, ami egyenlő a körödben az aktuális sebességeddel. Amikor ez aktív egy bónuszakcióként kitárhatod, vagy összezárhatod a szárnyaidat. Ez 1 óra hatóidőig tart.

Nem használhatod a szárnyaidat, ha páncélt viselsz, hacsak a páncél mégis át van alakítva arra, hogy a szárnyaid könnyen kitárhatók legyenek, így nem akadályozza a mozgásukat.

ÖRÖK VADÁSZ

A 6.szinttől kezdve a démonokról és ördögi társaikról szóló ismereteid hatalmasok. Így minden tulajdonságpróbádhoz, ami információt adna róluk előnyt kap.

A 10. szinttől kezdve a gyűlöleted a démonok iránt még hatalmasabb, így minden mentődobásod, ami egy démon által okozott hatás ellen irányul előnyt élvez.

SPEKTRÁLIS LÁTÁS

A 12. szinttől átvezetheted az energiáidat a szemeidbe így egy akcióként elköltve két káoszpontot elsütheted a *Mágia érzékelése* varázslatot. Amíg a mágia aktív addig a vakérzéked átvált igazlátásra.

MESTERSÉG

A 13.szinten a Démoni jelednek megfelelően kapsz egy mesterséget.

METAMORFÓZIS

A 15.szinttől kezdve a démoni kötelékedet hagyhatod elhatalmasodni magadon, de még így is te tartod kordában, így átváltozol igazi démoni alakká. Egy akcióért átváltozhatsz, ez a hatás 10 percig tart és a démoni jelednek megfelelően a következő előnyöket kapod:

Bosszú. Ha a démoni jeled a bosszú a következő képességeket kapod:

- A föld Fel lángoktól mérgezett körülötted. Minden lénynek 5 lábnyi távolságodban tennie kell egy állóképesség mentőt. Bukás esetén a lények kábultak a következő köröd kezdetéig.
- Ellenállásod van minden sebzés ellen.
- A *Növesztés/kicsinyítés* varázslat hatása alatt vagy

Düh. Ha a démoni jeled a düh, a következő képességeket kapod:

- elsütheted IV. szintű varázslatként a *Varázslövedék* varázslatot. A lövedékek vegyes (tűz és nekrotikus) sebzést okoznak. Nem csökkenthetők semmilyen módon a sebzések. Az elme a varázslási tulajdonságod és képzett vagy az elsütésben.
- A démoni szárnyaid 60 lábnyi repülési sebességet adnak.
- A távolsági fegyveres támadásod kritikust ér a 19-es és 20 dobott értéknél

Pusztítás. Ha a démoni jeled a pusztítás ezeket a képességeket kapod:

- Egy akcióként elugorhatsz 60 láb távolságra egy szabad területre, amikor földet érsz egy Fel által töltött robbanást okozol. Minden lények 5 lábnyi távolságodban tennie kell egy ügyesség mentőd. Bukás esetén a lény 5d8 vegyes (tűz és nekrotikus) sebzést szenved. Siker esetén a felét.

- Ha a támadás akciódat használod a körödben, elvégezhetsz egy teljes értékű támadást még egyszer.
- Amikor egy lény megtámad és eltalál a saját sebzésének felét szintén elszenvedi vegyes (tűz és nekrotikus) sebzésként

DÉMONI JELEK

BOSSZÚ JELET VISELŐ DÉMONVADÁSZ

Ezek a démonvadászok a leggyorsabb harcosok. A démoni lélek, amelyet magukba szívtak inkább őrjöng, mintsem erős. De ez az őrjöngés is hasznos, hiszen hihetetlenül gyors csapásokkal végez ellenfeleivel.

DÉMON TÜSKÉK

Az 1.szinttől kezdve amikor eltalálnak egy közelharci támadással, használhatod a reakciódat arra, ellenállást kapj a támadás ellen. Ekkor a testedet démoni tüskék borítják, így sokkal nehezebb eltalálni téged.
Ezt a képességedet az Elme módosítód értékben használhatod (minimum 1szer) minden rövid- vagy hosszúpihenő alkalmával.

UTOLSÓ ERŐ

Az 5.szinttől kezdve a lelked életben tart téged, így amikor egy sebzés vagy hatás eredményeként 0 életpontra csökkensz és nem halsz meg azonnal, automatikusan 1 életpontra kerülsz.
Az első használat nem okoz semmilyen hátrányt, Ha újra használod a képességed mielőtt eltöltenél egy rövid- vagy hosszú pihenőt két szintnyi kimerülést szenvedsz.

PECSÉT

A 8.szinttől kezdve a következő pecsét képességeket használhatod. A Pecsét képességet minden pihenő alkalmával egyszer használhatod. Ezen képességek mentődobásához használd a Káosz mentőd értékét.
Láncok pecsétje: egy akcióként kiválasztva egy lényt maximum 60 láb távolságodban, akit látsz kikényszerítesz egy erő mentődobást. Bukás esetén a lény lekötözött 1 percre. Minden köre végén megismételheti a mentődobást.
Szenvedés pecsétje: egy akcióként kiválasztva egy pontot maximum 30 láb távolságoban, amit látsz egy 10 láb sugarú mezőt hozol létre. A mezőben minden lénynek tennie kell egy állóképesség mentődobást. Bukás esetén 1 percig cselekvőképtelenek. Minden körük végén megismételhetik a mentődobást.
Némaság pecsétje: Egy akcióért 10 lábnyi távolságodban minden lénytől kikényszerítesz egy lélek mentődobást. Bukás esetén a lény képtelen beszélni, és elsütni bármi olyan varázslatot, amelyhez beszélnie kell, ennek a hatása 1 perc. A lények minden körük végén megismételhetik a mentődobást.

DÉMONI ŐR

A 13.szinttől kezdve a Fel megerősíti a testedet. Bármikor amikor eltöltesz egy pihenőt kiválaszthatsz egy sebzéstípust, amelyre ellenállást kapsz. Ezek a következők: Fagy, Tűz, Természeti, Nekrotikus.
Az ellenállás a következő pihenőd végéig tart. Ekkor újat választhatsz.

MESTERSÉG: FEL VÉR

Amikor a démoni tüskéket használod, hozzáadhatod a védettségi fokodhoz mégegyszer az Elme módosítód értékének felét lefelé kerekítve. Valamint minden támadó dobásodhoz, pluszba hozzáadhatod vagy az erő, vagy az ügyesség módosítód felét lefelé kerekítve, attól függően melyiket használod, akkor annak ellentétesen kell. Például Ügyességet használsz a harcisarlóval való támadáshoz, akkor pluszba az erő tulajdonságodat adhatod hozzá.

DÜH JELET VISELŐ DÉMONVADÁSZ

Ezek a démonvadászok a távolságot fordítják előnyükre. A Fel energiái által varázslatokon keresztül és harcisarlóik eldobásával semlegesítik ellenfeleiket.

BÓNUSZ VARÁZSTRÜKK

Az első szinttől kezdve ismered a *Fel láng, Zöld-láng penge* varázstrükköket. Ezekhez az Elme tulajdonságod a varázstulajdonságod.

ELDOBOTT FEGYVER

Az 1. szinttől kezdve kivételes precizitással dobhatod el a fegyvered. Amikor harcisarlókat, vagy olyan fegyvereket használsz melyek a „pontos" jellemzővel vannak ellátva normál távolságot 20 lábat és távolabbi 60 láb távolságot kapsz a fegyverre, mint dobható jellemzőt.
A fegyver azonnal visszatér hozzád miután sikeres vagy sikertelen találatot hajtott végre.

HARCIMÁGIA

Az 5.szinttől kezdve amikor akcióként egy varázstrükk elsütését használod, elvégezhetsz egy vegyveres támadást is, vagy elköltve 1 káosz pontot használhatod a Démoni harapás képességet.

FEL ZÁRÓTŰZ

Az 5. szinttől kezdve a megkapod a Fel zárótűz képességet. Elköltve 2 káosz pontot 5 felkristályt hozol létre. Mindegyik kristály hatótávolsága 120 láb, és megtámadhatsz ezen hatótávban egy, vagy több lényt. Nem kell távolsági támadást tenned. Mindegyik kristály 2d4 vegyes sebzést okoz (tűz és nekrotikus). A kristályokkal megcélozhatsz 1 lényt vagy mindegyik kristálynak külön-külön célpontot választhatsz.

VISSZAVERŐ ÖSZTÖN

A 8.szinttől kezdve amikor maximum 20 lábnyi távolságodban egy társad eltalál egy lényt, használhatod a reakciódat arra, hogy elvégezz a megtámadott lényen egy távolsági fegyveres támadást.

TÜZES VÉDJEGY

A 13.szinttől kezdve új szimbólumok jelennek meg a tested, amelyeken ugyan úgy izzik a Fel tüze. Ezeket az energiákat használhatod arra, hogy újabb varázslatokat hozz létre.
Egy akcióként elsütheted a következő varázslatok valamelyikét: *Száműzés, Tűzfal* vagy *Tűzpáncél.*
Ezt a képességet minden hosszúpihenő alkalmával egyszer használhatod

MESTERSÉG: ÁLDOZATI AURA

A 13.szinttől kezdve egy mágikus aura vesz körül 10 lábnyi távolságig. Ez a társaidnak és neked +1d4 vegyes (nekrotikus és tűz) sebzést biztosít a minden támadáshoz, továbbá 15 láb sugarú körben fényesen és további 15 láb sugarú körben félhomályban világít.

PUSZTÍTÁS JELET VISELŐ DÉMONVADÁSZ

A pusztítási jelet hordozó démonvadászok a bennük rejlő energiákat szabadítják fel, igazi fenevadak a közelharcban.
Pusztító erőiket arra használják, hogy minél tovább talpon maradjanak.

SZÉTTÖRT LÉLEK
Az 1.szinttől kezdve amikor 20-at dobsz a d20 kockával egy támadási dobáshoz, visszakapsz a démonvadászi szintednek megfelelő életpontot. Továbbá visszakapsz 1d4 mennyiségű káoszpontot. Sose lehet több káoszpontod, mint ahogy azt a táblázat meghatározza.
PENGETÁNC
Az 5.szinttől kezdve lehetőséged van egy pillanatnyi átlépésre a Nagy Sötét Túlvilág világába. Amikor ezt a képességedet használod 10 lábnyi távolságba teleportálhatsz el egy szabad mezőre amikor a támadási akciót használod. Ha legalább két különböző lényt támadtál meg a körödben akkor elvégezhetsz egy újabb támadást egy harmadik lény ellen.

DÉMON ROHAM
A 8.szinttől kezdve amikor elvétesz egy támadást, a támadást újra elvégezheted, ugyan azon cselekedet részeként.

SZEMSUGÁR
A 13.szinttől kezdve átirányíthatod a kaotikus energiáidat a szemeidbe. Egy akcióként elköltve 3 káoszpontot 50 láb távolságig 5 láb szélesen kilőhetsz a szemeidből egy sugarat, bármilyen irányba egyenesen. Minden lénynek, aki a sugár irányában van ügyesség mentődobást kell tennie. Bukás esetén 5d10 tűz, valamint 5d10 árny sebzést szenved. Siker esetén a felét.

MESTERSÉG: DÉMONI JELENLÉT
A 13.szinttől kezdve, amikor vegyes sebzést okozol egy lénynek az további +1d6 vegyes sebzést okoz, valamint a mozgási sebességed meg van növelve 10 lábbal.

SPECIÁLIS KÜLDETÉS

Ahhoz, hogy démonvadász lehess, más démonvadászokat kell találnod, akik hajlandók vezetni téged az úton, hogy te is azzá válhass. Ezután el kell végezned pár feladatot, ami végigvezet a rituálén.
Amikor egy karakter úgy dönt, hogy felvesz egy presztízs kasztot, a speciális küldetésére nem kap tapasztalati pontot, de a küldetés elvégzése után automatikusan szintet léphet, vagy az adott szinten elveszítheti a kapott képességeket és a szintet újra kezdi a presztízs kasztban, HM határozza meg.

DÉMONVADÁSZ MEGTALÁLÁSA
Ez elég nehéz feladatnak minősülhet, állandó mozgásban vannak, sose maradnak sokáig egyhelyen. Ha egyszer találsz egy démonvadászt utána meggyőzni nehéz, hogy segítsen neked kitanulni az alapokat. Tudják, hogy mit követel a rituálé, és hogyan hat arra, aki végig akarja csinálni. Az a kevés, aki túléli, hatalmas áldozatokat hoz ezért.
Nem minden démonvadász képes végig vezetni a rituálén, és nem szokatlan, hogy többen segítenek ezen az úton. Ehhez, hogy sikerüljön a démonvadászok kombinált szintje legalább 20 kell, hogy legyen.

1. SZINT: DÉMONI KÖTÉS
Elsőnek le kell vadásznod egy démont. A démon elme értéke minimum 10-es kell, hogy legyen. Elfogni egy démont könnyű feladat, de egy alacsonyabb szintű csapatnak igen nehéz is lehet.
Ha elfogtad a démont el kell vinned a démonvadászokhoz, akik elvégzik a rituálét. Ez a próba az erő és akarat próbája, amit kell állnia a kalandozónak. Ha nem sikerül méltatlannak találják arra, hogy démonvadász lehessen.
Amikor sikerül elfogni és elvinni a démonvadászok Fel általi kötést szórnak a démonra, hogy amikor meghal a lelke megmaradjon. Amikor ezt a folyamatot végzik a karakternek kell megölnie a démont. Amikor ez megvan a karakter kap egy rituális tőrt, és ki kell vágnia a démon szívét és összegyűjteni egy fiolába a véréből egy keveset.
A karakternek meg kell ennie a szívet és meginnia a vért, amíg a Fel általi kötött területen van, ez alatt a démon lelke a karakterbe fészkel, és örökké össze lesz vele kötve. Ekkor még a démon lelke megpróbálja átvenni a hatalmat a test felett.

2. SZINT: A TŰZ VÍZIÓJA
A démon lelke elég hosszú ideig próbálja átvenni az uralmat, amíg ki nem merül. Amikor kimerült a karakter különböző víziókat lát lángokról, a lángoló légióról, más világokról, amit a légió elfoglalt. Ezek a víziók horrorisztikusak még a legerősebb karaktereknek is, így azonnal kómába esnek, vagy meghalhatnak, ha nem sikerül ezt kontrollálni.
Ha sikerül a kötés a démoni lélek és a karakter között a karakter a víziók hatására végtelen gyűlöletet fog érezni a Lángoló Légió és minden tette iránt.
Amennyiben túléli az eseményt a ceremóniás késsel ki kell vágni a saját szemeit. Ha a karakter ezt nem akarja megtenni vagy eszméletlen, akkor a démonvadászok fogják ezt megtenni helyette.
A víziók végeztével a karakter akár több napos kómába is eshet. Legalább a fele soha nem ébred fel a kómából, de akár több hétig is elhúzódhat a kóma időtartama. Azok, akik nem ébrednek fel a kómából nagyvalószínűséggel nem tudtak győzedelmeskedni az elméjében látott víziók által és a démoni lélek szétszakította az elméjét.

3. SZINT: A DÉMON MEGSZELÍDÍTÉSE
Amíg a karakter kómában van, addig a démonvadászok folytatják a rituálét, felkészítik a testé a démoni lélekkel való együtt élésre. A szemüregei egy szövet darabbal lesznek letakarva, ez inkább szimbolikus és inkább csak a megfélemlítő és megrémisztő hatások elkerülése végett kell. Amíg kómában van a szeme helyén a Fel izzó gömbjei kezdenek világítani.
A testén rituális hegek és tetoválások foglalnak helyet és Fel mágiával vannak átitatva, hogy megkönnyítse a démoni lélekkel való együtt élést. A Fel hamar átalakítja a testét, démoni pikkelyeket szarvakat és karmokat létrehozva. A rituális jelképe, tetoválásai izzanak a Feltől, és a démoni lélek bebörtönzésére szolgálnak.
Ezek az eljárások több órán keresztül tartanak és azon célt szolgálják, hogy rabigába zárják a démoni lelket a kalandozó testében. Amikor elkészültek a karakter szeme helyén lassan-lassan felvillanó Fel már izzik, és folytatódik a kiképzés.

4. SZINT: FELÉBREDÉS
Ha a karakter túléli a rituálét és felébred a kómából, a testét megváltozva találja. Az izzó része ártalmatlanok, de melegek.
Az új démonvadásznak évekbe is telhet mire megtanulja használni az új képességeit és elsajátítja a harcmodort, valamint hozzászokik új életéhez. A démoni lélek jelenlétét mindig érezni fogja, és némely esetben ez akár veszélyes is lehet. A démoni lélek mindig megpróbálja a démonvadász a Lángoló Légió oldalára állítani, de ebben az esetben az új démonvadász ne találkozzon társaival, akik felkészítették erre az életre....

HALÁLLOVAG

Egy ember fényes páncélzatban, hatalmas kardot tartva kezében közelíti meg ellenfelét. Meglendíti az irdatlan kardot és ellenségének a vágás előtti pillanatban tűnnek fel a kard pengéjén a kéken ragyogó rúnák, és hogy a suhintás vonalában sötét szmogot hagy a kard, ahogy végig szeli a levegőt.

Egy ork koboldok által körbevéve, utolsó mentsvárként nyerserejével és egy cseppnyi mágiával a földhöz vágja fejszéjét. A föld meghasad körülötte, beszakad. Némely kobold beleesik a többi a félelemtől reszketve elfut.

Ahogy egy vér-elf lépked végig a csatamezőn, jeges aurája mindent megfagyaszt magakörül. Páncélja jégvirágoktól csillog, lassú léptekkel halad végig és lábnyomai szintén jegesek.

Nem számít kik voltak ők előző életükben. Most halállovagok és a halál erejeként szolgálnak. Fegyvereiket rúnákkal erősítik. A hatalmas val'kyrök által feltámasztva, Ében Erőd lovagjaiként, lehet, hogy holtak, de több bennük az élet, mint elsőnek gondolnánk.

FAJOK, AMELYEK FELVEHETIK A HALÁLLOVAG KASZTOT

Draenei, Elhagyatott, Éj-elf, Ember, Gnóm, Goblin, Nemes-elf, Ork, Pandariai, Tauren, Törp, Troll, Vulpera, Worgen

HALÁLLOVAG ELŐKÉSZÍTÉSE

ELŐFELTÉTEL

Ahhoz, hogy valamely karakterből halállovag lehessen, mindenféle képen rendelkeznie kell előélettel. Egy karakternek a következő előfeltételeket el kell érnie, hogy halállovag lehessen belőle.

Erő 13. Legalább 13-mas erőszint szükséges, hogy hatalmas és nehéz fegyvereket tudjon forgatni.

Karizma 13. Legalább 13-mas Karizma értékkel kell rendelkeznie, mert a halállovagok karizma alapján varázsolnak.

Karakterszint 5. Legalább 5. szintű karakterből válhat halállovag. Bármilyen előélet megfelel, és a legtöbb esetben a haláluk utáni újbéli visszatérés esetén válhat halállovaggá.

Speciális küldetés. Ahhoz, hogy teljes értékű halállovag lehessen, találkoznia kell egy halálbálvánnyal és elvégeznie a rituálét, amely a halálával zárul, majd feltámasztása esetén halállovagként tér vissza az életbe.

A halállovag előéletének minden képességét megtartja.

A halállovag szintjének meghatározása attól szinttől kezdődik, amikor végrehajtja a rituálét, hogy azzá változzon, akár egy többkasztú karakternél.

KASZT KÉPESSÉGEK

Halállovagként a következő képességeket kapod.

ÉLETPONTOK

Életkocka. 1d10 kaszt szintenként

Életpontok első szinten. 10 + állóképesség módosító

Életpontok magasabb szinten. 1d10 (vagy 6) + állóképesség módosító kaszt szintenként.

KÉPZETTSÉGEK

Páncél. Minden páncél, kivéve pajzsok

Fegyverek. Egykezes fejszék, kardok, pörölyök, lándzsák, kétkezes fejszék, kardok, pörölyök.

Szerszámok. nincs

Mentő dobások. Erő.

Szakértelmek. nincs

FELSZERELÉS

A halállovag nem kap semmilyen különleges felszerelést. A felszerelését a rituálé előtt kell beszereznie.

KÉPESSÉGEK

HOSSZADALMAS HALÁL

Egy val'kyr feltámasztott egy szentségtelen rituálé során, amely megváltoztatta némely érzéked és új képességekre tettél szert. Ezek a következők:

Holtak Bámulása. Sötétlátás képességet kaptál 120 láb távolságra, nem tudod megkülönböztetni a színeket, így a kék árnyalatiban látsz. Ha eddig is rendelkeztél sötét látással, akkor az szintén 120 láb távolságra növekedett, valamint teljes sötétségben 60 láb távolságig látsz.

Elveszett Fény. A szent fény legapróbb szikrája is eltűnt a testedből és szentségtelen erők vették át a helyét. Minden szentségi képességed (ha volt) át alakult, így nekromantikus sebzést okoznak. Beszélj a HM-rel a megfelelő átalakításokról.

KÉTFEGYVER

A halállovagok harcmodora lehetőséget ad arra, hogy két fegyvert használjanak. Ez azt jelenti, hogy képesek két külön fegyverrel támadni, melyeket két külön kezükben tartanak, egy támadás akción belül, amennyiben a fegyver nem rendelkezik a „nehéz" vagy „sokoldalú" jellemzővel. A második fegyverrel való támadáshoz nem szükséges bónusz cselekedet, így a bónusz cselekedet szabadon használható másra, amennyiben a karakter képes rá, de az már nem használható támadásra. Mind a két fegyver támadásához külön támadó dobást kell végezni. Mind a két fegyver esetén hozzáadható a támadáshoz és a sebzéshez is a tulajdonság módosító. Ez a képesség használható az Extra támadás képesség esetén elvégzett második támadás esetén is.

RÚNA FEGYVER

Egy rúnák által megerősített fegyvert forgatsz. A rúnák túlvilági kapcsolatot hoznak létre közötted és a fegyver között. Ez a fegyver mágikus fegyvernek minősül, hogy felülkerekedjen az ellenállási képességek felett. Ha a rúnafegyvert nem te forgatod, akkor a fegyver képességei nem használhatók.

Átváltoztathatsz egy kétkezes, vagy két egykezes fegyvert rúnafegyverré, hogy magadhoz kösd őket, a speciális rituáléval, ami a halállovaggá válásod rituáléjában le van írva. A rituálé 1 órán keresztül tart és egy rövid pihenő alkalmával is elvégezhető, ha elveszítenéd a fegyveredet. Egy új rúna fegyver létrehozása megtöri az előző 1 vagy két rúna fegyverrel való kötelékedet.

VARÁZSLÁS – ÁRNYMÁGIA

A feltámasztásod lehetőséget ad a varázslásra. A varázslás szabályairól lásd a 10. fejezetet, az általad elérhető varázslatokról lásd a 11.fejezetben a halállovag varázslatok listát. Ajánlott varázslatok: *Csapás, Rontás.*

Varázsrekeszek

A HALÁLLOVAG táblázat mutatja, hogy az adott szinten hány varázsrekesszel rendelkezel és az milyen szintű rekesz.

Ahhoz, hogy elsüthess egy varázslatot fel kell használnod egy rekeszt. Az adott szinten, a varázsrekeszed szintje a táblázat alapján meghatározott.

Például egy 5.szintű halállovag 3 darab III. szintű rekesszel rendelkezik, ahhoz, hogy elsüthesse az I. szintű *Félelem* varázslatot, fel kell használni egy ilyen rekeszt, a varázslatot pedig III. szintű varázslatként süti el.

Ismert varázslatok 1. és magasabb szinten

Az 1.szinten két szabadon választott varázslatot ismersz a halállovag varázslatok listáról.

A HALÁLLOVAG						
Szint	**Képzettségi bónusz**	**Képességek**	**Ismert varázslatok**	**Varázsrekeszek**	**Rekesz szint**	**Ismert rúnák**
1	+3	Árnymágia, Hosszadalmas halál, Kétfegyver, Rúna fegyver	2	1	I.	-
2	+3	Szentségtelen kötelék, Rúnai megerősítés	3	2	I.	2
3	+3	Tulajdonságpont	4	2	II.	2
4	+4	-	5	2	II.	2
5	+4	Kötelék képesség	6	3	III.	3
6	+4	Halálcsapás	7	3	III.	3
7	+4	Tulajdonságpont	8	3	IV.	3
8	+5	Haláltalan	9	3	IV.	4
9	+5	Kötelék képesség	10	3	V.	4
10	+5	Antimágikus burok	10	3	V.	4
11	+5	Tulajdonságpont	11	3	V.	5
12	+6	-	11	4	V.	5
13	+6	Kötelék képesség, Mesterség	12	4	V.	5
14	+6	Tulajdonságpont,	12	4	V.	6
15	+6	A Halál mestere	13	4	V.	6

Az ismert varázslatok oszlop mutatja, hány varázslatot ismersz az adott szinten, ezt szabadon megválaszthatod, de a kiválasztott varázslat nem lehet magasabb szintű, mint az adott szinthez tartozó varázsrekesz szintje. Például amikor eléred a 6.szintet tanulhatsz egy újabb varázslatot, de az maximum III. szintű varázslat lehet. Továbbá amikor szintet lépsz kiválaszthatsz egy már ismert varázslatot és azt lecserélheted egy másik varázslatra, amit szabadon megválaszthatsz.

Varázslási képesség

A Karizma tulajdonságod a varázslási képességed a halállovag varázslatokhoz. A karizma tulajdonságodat használod így minden varázslással kapcsolatos cselekedetedhez. Továbbá, a karizma módosítódat használod ahhoz, hogy a varázslási mentődobások értékét, valamint a varázslási támadás módosító értékét meghatározd. A varázslási mentődobás a te varázslataid elleni mentődobások, míg a varázslási támadás módosító, az általad használt támadó varázslatok módosító értéke, mint akár egy fegyveres harcnál.

Varázslási mentődobás nehézségi foka

NF = 8 + képzettségi bónuszod + Karizma módosítód

Varázslási támadási módosító

Képzettségi bónuszod + Karizma módosítód

SZENTSÉGTELEN KÖTELÉK

A 2.szinten egy szentségtelenköteléket kell választanod, hogy milyen módon szolgálod a halált. Ezek lehetnek a *Fagy, Szentségtelen* vagy a *Vér*. Ezek különböző képességeket adnak neked a további szinteken. Leírásukat lásd később.

Szentségtelen kapocs

Az adott szentségtelen kötelékhez tartozik egy szentségtelen kapocs képesség, akár a papoknál a szentségi kapocs. A szentségtelen köteléked határozza meg, hogy használhatod.

Amikor használni akarod kiválaszthatod, hogy milyen módon akarod használni, de újból csak egy rövid- vagy hosszúpihenő eltöltésével használhatod újra.

Némely szentségtelen kapocs lehetőséget ad a lényeknek mentődobást dobni. Ehhez használd a varázslati mentődobásod nehézségi fokát.

RÚNAI MEGERŐSÍTÉS

A 2. szinttől kezdve képes vagy bizonyos rúnai képeségek használatára. Ezekkel felerősítheted a fegyveredet. A 2.szinten két ilyen rúnai megerősödés képességet ismersz. A rúna képességek leírását lásd később. Amikor szintet lépsz újabb rúna képességeket tanulsz, amiket felhasználhatsz, lásd A HALÁLLOVAG táblázatot.

Továbbá amikor szintet lépsz egy ismert rúna képességedet lecserélheted egy másikra a listából.

TULAJDONSÁGPONT

Amikor eléred a 3. szintet, valamint a 7, 11, és 14. szinteket megnövelheted az egyik tulajdonságodat +2 értékkel, vagy két tulajdonságodat 1-1 értékkel. Esetlegesen lemondhatsz a tulajdonság növekedésről és helyette más képességet (*Feat*) választhatsz. Egy tulajdonság maximum a 20-as értékig növelhető. A képességek (Feat) leírását a 6. fejezetben találod.

HALÁLCSAPÁS

A 6.szinttől kezdve képes vagy a nekrotikus energiáidat átvezetni a fegyveredbe amikor támadsz, így a fegyvered egy sikeres találat esetén a sebzéséhez további +1d8 nekrotikus sebzést kap.

HALÁLTALAN

A 8.szinttől kezdve, nincs szükséged se levegőre, se élelemre, se italra ahhoz, hogy életben maradj. De szükséged van ugyan úgy pihenésre és alvásra, hogy a kimerültségi státuszokat redukáld, és ugyan úgy megkapsz minden előnyt egy rövid- vagy hosszúpihenő eltöltésével.

Továbbá sokkal lassabban öregedsz, mint a többi élőlény, így minden eltelt 10 év után öregszik a tested 1 évet, valamint mágikus hatások által nem tudsz megöregedni.

ANTIMÁGIKUS BUROK

A 10. szinttől kezdve használhatod a reakciódat arra, hogy megszüntess egy mágikus hatás magadon.

Ezt a képességet a karizma módosítód értékben használhatod (minimum 1-szer) minden hosszúpihenő alkalmával.

MESTERSÉG

A 13. szinten a választott szentségtelen kötelékednek megfelelően kapsz egy mesterséget.

A HALÁL MESTERE

A 15.szinten teljes mértékben összekapcsolódsz a fegyvereddel. Ha valamilyen oknál fogva meghalsz 24 órán belül a lelked visszatér a fegyvered által. Ha a tested megsemmisül, a halálod helyszínétől maximum 1 mérföldre manifesztálódik egy új test számodra. Ha a felszerelésed is megsemmisül azt nem kapod vissza.

Ha a fegyvered megsemmisült, vagy más létsíkon van akkor nem térsz vissza 24 óra után. Ha a fegyvered visszatér arra létsíkra, ahol meghaltál a 24 óra elteltével, akkor sem térsz vissza többet az életbe, és a mágia megtörik.

SZENTSÉGTELEN KÖTELÉK

FAGY KÖTELÉKET KÖVETŐ HALÁLLOVAG

A fagy köteléket követő halállovagok általában mások lábnyomait követik, körülbelül a Fagy mágusokhoz hasonlóak. Nagyon jó képzett harcosok és gyors csapásokkal vágják az ellent.

SZENTSÉGTELEN KAPOCS

Ezt a köteléket választva a következő szentségtelen kapocs képességeket kapod:

Törlés. Ha eltalálsz egy lényt és sebzés okozol neki használhatod arra ezt a képességet, hogy további 5 + halállovagi szint kétszerese mértékű további nekrotikus sebzést okozz neki.

Üvöltő robbanás. Egy akcióként feltartva a fegyvered egy jeges robbanást sugárzol magadtól előre 15 láb szélesen és 60 láb hosszan egyenes vonalban. Minden lénynek tennie kell egy állóképesség próbát ezen a területen. Bukás esetén 1 szintnyi kimerültséget szenvednek el és hátrányt kapnak a következő 1 percben a támadódobásaikra.

KÖNYÖRTELEN TÉL

Az 5. szinttől kezdve egy bónuszakcióként elsütheted az *Agathy páncélja* varázslatot I. szintű varázslatként magadra.

Valamint minden pihenő után kapsz 5 ideiglenes életpontot.

JÉGKÖTELÉK

A 9.szinttől kezdve ellenállást kapsz a fagy alapú sebzésre. Továbbá használhatod a reakciódat arra, hogy az *Agathy páncélja* aktív varázslatot kiterjesztve, hogy minden sebzésre ellenállást kapj, a következő köröd végéig.

JEGES SÍRBOLT

A 13.szinttől kezdve képes vagy egy pillanatra bevonni egy lényt tömör jégbe. Egy akcióként kiválasztva maximum 60 láb távolságra egy lényt, akit látsz kényszerítesz tőle egy ügyesség mentődobást. (NF = varázslati mentődobásod). Bukás esetén a lény 8d10 fagy sebzést szenved és kővé dermedt a következő köröd kezdetéig, akkor a jég elszublimál. Siker esetén a felét szenvedi el és nem lesz kővé dermedt.

Ha egyszer használtad ezt a képességed el kell töltened egy hosszúpihenőt, hogy újra használhasd ezt a képességed.

MESTERSÉG: JEGES SZÍV

Minden sebzésed, ami fagy sebzést okoz meg van növelve +1d6 értékkel, továbbá a Halálcsapás képességed tovább +1d4 fagysebzést okoz. (A Halálcsapáshoz nem jön hozzá a +1d6 sebzés)

SZENTSÉGTELEN KÖTELÉKET KÖVETŐ HALÁLLOVAG

A szentségtelen köteléket követő halállovagokat még néha társaik is elkerülik cselekedeteikért. Egyedül a boszorkánymesterek mérhetők hozzájuk a nekrotikus energiák használatában. A Szent Fény legapróbb szikráját is elpusztítják, elszívva az örömöt és reményt a környezetükből.

SZENTSÉGTELEN KAPOCS

Ha ezt a köteléket választod a következő képességekként használhatod a szentségtelen kapocs képességed

Élőholtak irányítása. Egy akcióként kiválaszthatsz egy élőholtat maximum 30 láb távolságban, akit látsz. A lénynek tennie kell egy lélek mentődobást. Bukás esetén a lény a következő 24 órában minden parancsodat követi. Egy bónuszakcióként megszüntetheted a hatást. Vagy automatikusan megszűnik a hatás, ha újra használod ezt a képességedet.

Szent elűzése. Egy akcióként feltartva a rúnafegyvered ősök és démonok nyelvén kántálva elűzheted őket. Minden ősnek vagy démonnak tennie kell egy lélek mentődobást. Bukás esetén 1 percig a Rohanás cselekedetet kell használni, hogy minél távolabb kerüljön tőled, vagy amíg sebzést nem szenved. A lény legalább 30 láb távolságba akar kerülni tőled, és saját akaratából nem megy hozzád közelebb. A lény nem használhat reakciókat sem. Ha nincs hova mennie tovább akkor a Kitérés cselekedetet használja.

DÖGEVŐ FELÉLSZTÉSE

Az 5.szinttől kezdve elsütheted a *Halott életrekeltése* varázslatot szimplán akaratoddal. Amikor ezt használod ahelyett, hogy egy zombit vagy csontvázat keltenél életre, egy dögevőt fogsz megidézni. Ha már van egy ilyen szolgád és újra elsütöd a varázslatot a jelenlegi szolgáidat megsemmisíted.

Ha ezt a képességedet használod a dögevőd a következő előnyöket kapja:

- A lény életpontjai a te halállovagi szinteddel lesznek megnövelve.
- A dögevő a te képzettségi bónuszodat adja hozzá a támadó dobásaihoz.

SZENTSÉGTELEN VÉDELEM

A 9.szinttől kezdve, ha egy harcban fejezed be a körödet és a maximális életpontod felénél kevesebb életpontod van, minden köröd végén visszakapsz 1d6 + halállovagi szinted fele mennyiségű életpontot, amíg nem vagy cselekvőképtelen.

SÖTÉT ÁTALAKULÁS

A 13.szinttől kezdve egy akcióként körbeveheted magadat egy homály aurával a következő 1 percre. Az aura lecsökkent 30 láb távolságban minden fényt egy szinttel lejjebb (fényest félhomályba, félhomályt sötétbe). Te és minden általad kiválasztott lény az aura hatókörében nekrotikus sötétség által lesz védve. A lények hátránnyal dobnak minden támadódobást ellened és a kiválasztott lények ellen.

Amíg az aura aktív egy bónuszakcióként az árnyakkal megtámadhatsz egy lényt minden körben. Tegyél egy közelharci varázstámadást a lény ellen. Találat esetén a sebzés 3d10 + Karizma módosítód mennyiségű nekrotikus sebzés.

Miután használtad ezt a képességed nem használhatod újra míg el nem töltöttél egy hosszú pihenőt.

MESTERSÉG: SZÖRNYŰPENGE

A 13.szinttől kezdve minden olyan támadásod, ami nekrotikus, vagy árny sebzést okoz további 1d6 + Karizma módosító mértékben sebez.

VÉR KÖTELÉKET KÖVETŐ HALÁLLOVAG

A vér szentségtelen kötelék a legmélyebb vérvarázslatokat szolgáló halállovagok köteléke. A leggyakrabban saját vérük felhasználásával védik magukat, míg ellenségeikből kiszipolyozva a vérüket és életerejüket saját előbbre jutásukra használják.

SZENTSÉGTELEN KAPOCS

A 2.szinten amikor ezt a köteléket választod a következő szentségtelen kapocs képességek használata közül választhatsz.

Táncoló rúna fegyver. Egy bónuszakcióként felmutatva rúnafegyveredet manifesztálhatsz egy másolatot a fegyveredből. A

fegyver a Szellem fegyver statisztikáit használja, de sebzése megegyezik a saját fegyvered sebzésének mértékével, valamint életpontja a te halállovagi szinted kétszeresének érteke. A fegyver a te körödben cselekszik, és a cselekedetei általad vannak meghatározva.
A fegyver élettartam 1 percig tart, és egy bónuszakcióként bármikor eltörölheted. A fegyver feléd repül és a földre esik a lábad alá, ha van szabad kezed akkor megfoghatod ahelyett, hogy leesne, majd eltűnik.
Halál és pusztulás. Egy akcióként beleszúrhatod a fegyvered a földbe, hogy nekrotikus energiákat vezényelj bele és megszentségtelenítsd. Minden lény 20 láb sugarú távolságodban, akit kiválasztasz Lélek mentőt kell tegyen különben általad lett megfélemlítve.
A lények minél távolabb akarnak jutni tőled minimum 20 láb távolságra és nem mennek közelebb ennél hozzád saját akaratukból. Akciójuk ként egyedül a Rohanás cselekedetet használhatják amíg a közeledben vannak, addig amíg nem kerülnek elég messze. Ha egy lény tőled és a szentségtelen területtől is elég távol fejezi be a körét, tehet egy újabb Lélek mentődobás próbát, hogy megszabaduljon a félelmeitől.

RÚNA ÉRINTÉS
Az 5.szinttől kezdve megérintheted a rúna fegyvered erejét, hogy a saját védelmedre fordítsd. Egy akcióként eltörölheted az összes rúnai megerősítését, így a következő 1 perce ellenállást kapsz a zúzó, szúró, és vágó sebzés ellen. Ha ez az idő letelik, a fegyvered visszakap minden erejét.
Ezt a képességet minden rövid- vagy hosszúpihenő alkalmával egyszer használhatod.

PURGATÓRIUM
A 9.szinttől kezdve amikor 0 életpontre csökkennél és eszméletlen lennél, nem esel össze és nem leszel eszméletlen. Ugyan úgy cselekedhetsz, mint eddig, de minden köröd végén el kell végezned a halál mentődobásokat.

VÉR PAJZS
A 13.szinttől amikor a Halál csapás képességed által nekrotikus sebzést okozol, te ugyan ekkora mértékű ideiglenes életpontokat kapsz.

MESTERSÉG: VÉR KARD
A 13.szinttől kezdve a vérpajzs képességed mellé minden sebzésed további +1d4 kockányi nekrotikus sebzést okoz. Ez
a sebzés szintén hozzáadódik a Vérpajzs képességedhez.

RÚNAI MEGERŐSÍTÉS

Néhány rúna, amivel a fegyveredet megerősítheted, előkövetelményeket kíván. Ezen előfeltételek a halállovagi szinted alapján vannak meghatározva nem a karakterszinted alapján.

Árny rúna. Elsütheted a *Sötétségvarázs* varázslatot akaratodból (nem kell varázsrekesz). Hosszúpihenőnként egyszer.
Árnypáncél rúna. Elsütheted a *Varázslók vértje* varázslatot komponensek nélkül, akaratodból (nem kell varázsrekesz).
Benyomás rúna. Képzett leszel a Megfélemlítés és a Meggyőzés szakértelmekben.
Bukott keresztes rúna. Kritikus találat 19-es és 20-as dobott értéknél is lehetséges d20 kockával.
Gennyes rúna. Immunis leszel a betegségekre és mérgezésekre.
Fojtás rúna. Előfeltétel: 9.szint. Elüstheted a *Szörny megfékezése* varázslatot akaratodból (nem kell varázsrekesz), komponensek nélkül. Hosszúpihenőnként egyszer.
Kőbőrű vízköpő rúna. +1 bónuszt kapsz a VF-re, ha a rúnafegyveredet tartod.
Lich rúna. Előnnyel dobsz elbűvölés ellen, mágia nem altat el.
Ostor rúna. Elsütheted a *Hamis élet* varázslatot I. szinten akaratodból (nem kell varázsrekesz).
Öt sors rúna. Elsütheted a *Csapás* varázslatot, de kell felhasználni varázsrekeszt. Hosszúpihenőnként egyszer.
Nekromancia rúna. Megtanulsz két szabadon választott varázstrükköt a boszorkánymester listájáról, ezekhez a karizma a varázstulajdonságod.
Pengehívó rúna. Ha ugyan azon a létsíkon vagy, mint fegyvereid, egy bónuszakcióként magadhoz teleportálhatod őket a kezedbe.
Pengejég rúna. A fegyvered +1 bónuszt kap a támadó és sebződobásaihoz.
Szerencsétlen rúna. Előfeltétel: 5.szint. Elsütheted az *Átkozás* varázslatot, de kell felhasználni varázsrekeszt. Hosszúpihenőnként egyszer.
Sír rúna. Előfeltétel: 9.szint. Elsütheted a *Holtak nyelve* varázslatot akaratodból (nem kell varázsrekesz).
Szomjas penge rúna. Amikor a támadás cselekedetet használod a rúna fegyvereddel egy cselekedeten belül kétszer támadhatsz.
Szörnyű rúna. Előfeltétel: 7.szint. Elsütheted a *Zavar* varázslatot, de kell felhasználni varázsrekesz. Hosszúpihenőnként egyszer.
Val'kyr rúna. Elsütheted a *Mágia érzékelése* varázslatot akaratodból (nem kell varázsrekesz).

SPECIÁLIS KÜLDETÉS

Ahhoz, hogy halál lovag lehess a következő küldetést kell teljesítened. Ebben a küldetésben találnod kell egy sötét rituálés könyvet, és elvégezned a rituálét, amely során saját életedet áldozod fel, hogy újjáéledve halállovag lehess. Ez a küldetés több lépésből áll.
Amikor egy karakter úgy dönt, hogy felvesz egy presztízs kasztot, a speciális küldetésére nem kap tapasztalati pontot, de a küldetés elvégzése után automatikusan szintet léphet, vagy az adott szinten elveszítheti a kapott képességeket és a szintet újra kezdi a presztízs kasztban, HM határozza meg.

SÖTÉT RITUÁLÉSKÖNYV MEGTALÁLÁSA
Ez a része a speciális küldetésnek viszonylag egyszerű bár lehetnek igazán nehezek is. Minden a HM-től függ, hol és hogyan találhatsz meg egy ilyen rituálés könyvet. Lehet, hogy már az első szinttől a birtokodban van, hagyatékként felmenőidtől, vagy lehet, hogy egy boszorkánymester titkos könyvtárában találod ezt meg, vagy csak szimplán egy könyvesbolt polcán.
A valódi helye igazából egy rejtély. A világ bármely pontján felbukkanhatnak ilyen könyvek.

A KÖNYV HASZNÁLATA
A könyv használata elég egyszerű. Mind közös, mind pedig ork nyelven le van írva benne a rituálé. Bármely karakter el tudja olvasni a könyvet. Így bárki megkaphatja az előnyeit, ha maximum 6 nap alatt 48 órán át tanulmányozza. Ha nem vagy varázshasználó akkor is megkapod a könyv titkos képességeit.

A HATALOM HELYE
Az erő helye bármilyen helyszín lehet, igazából nincs ilyen lista, ami ezt összefoglalná. Egyszerűen megtalálhatóak ezek is, lehet ez akár egy boszorkány boltja, egy nekromanta elrejtett démoni oltára, vagy akár egy egyszerű varázsló iskola. A legtöbb hely az általános

karakterekenek zárolt vagy rejtett, de lehetnek egyszerűbb helyek is, mint például az éj-elfek világfái, egy ork törzs szentélye, ahol az elemekkel kommunikálnak, vagy egyszerűen egy emberi Szent Fény templom.
Az erő helye igazából mindenképpen valamely mágiával átitatott hely, vagy valamely olyan hely, ami az ősi mágiához tartozik. Lehet valami ikonikus, vagy csak egyszerűen egy faj vagy egy játékos számára fontos hely.

A VÉDŐ ANGYAL
Ahhoz, hogy végezz a rituáléval segítségül kell hívnod egy val'kyrt az árnyak világából. Ezek emlékezetes és nem átlagos lények. A legtöbb a hatalmas titán Odin vagy a kísértetkirálynő Sylvanas szolgálatában állnak. A val'kyr akit megidézel valójában senkit sem szolgál, és egyedül a könyvön keresztül létezik. Elpusztítható, de valójában csak visszatérnek az örök Sötétség világába.
A val'kyr semleges jellem, csak önvédelemből harcol, és a Deva statisztikáit használja. Ezt megtalálod később.

SÖTÉT RITUÁLÉS KÖNYV
Egy vékonyka sötétbarna bőrkötéses könyv. Széle ezüstözötten csillog az elején ragyognak a rúnák. Maximum 6 napon keresztül legalább 48 órányi tanulmányozással a következő 3 varázslatot tanulod meg belőle: *Rúnakard, Hatalomoltára, Val'kyr megidézése.* Ezekkel elvégezheted a rituálét, amely szükséges ahhoz, hogy halállovag légy. Ezek a varázslatok minden hosszúpihenő alkalmával egyszer használhatók. Ha egyszer elvégezted a rituálét elfelejted minden emléked a varázslatokkal kapcsolatban. Ezután a könyv elveszíti mágikus erejét, amit leghamarabb egy év múlva kap vissza.

HATALOM OLTÁRA
Rituáléskönyvi nekromancia varázslat
Aktiválási idő: 10 perc
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S
Hatóidő: 1 óra
Megérintesz egy helyszínt, amely egy Hatalom helye, és feltöltöd nekrotikus energiákkal. Amíg a varázslat tart a hely megszentségtelenített és képes az áldozati szertartás helyszíneként szolgálni, hogy halállovag lehess.

RÚNAKARD
Rituáléskönyvi bűvölés varázslat
Aktiválási idő: 1 óra
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S
Hatóidő: 10 óra
Megérintesz egy nem mágikus fegyvert, és átitatod rúnákkal a pengéje mentén. Amíg a varázs tart ez a fegyver használható az áldozati szertartásra, hogy halállovag lehess.

VAL'KYR MEGIDÉZÉSE
Rituáléskönyvi idézés varázslat
Aktiválási idő: 10 perc
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S
Hatóidő: 1 óra
Megidézel egy hatalmas val'kyrt a sötétség világából, hogy elvégezhesse rajtad a feltámasztást. A val'kyr 1 órán át marad itt, semleges hozzád és társaidhoz, nem követ parancsokat. Képes érzékelni a rúnkard jelenlétét, amellyel a szertartás elvégezhető.
A val'kyr megkérdezi, hogy valóban akar-e az adott karakter halállovag lenni, és amennyiben a válasz igen, a val'kyr megköveteli a karakterektől, hogy áldozzák fel önmagukat. A val'kyr ezután 10 percig varázsolja a feltámadás varázslat egy speciális formáját. A karakterek nem kapják meg a feltámadás varázslat előnyeit. Viszont megkapják a lehetőséget arra, hogy halállovagként folytassák az útjukat. Ezután a val'kyr visszatér a saját világába és eltöröl minden olyan emléket, amely a Sötét rituálés könyvhöz tartozik.

DEVA
Közepes méretű, semleges
Védettségi Fok: 17 (természetes páncél)
Életpontok: 136 (16d8 + 64)
Sebesség: 30 láb, repülés 90 láb

STR	AGI	STA	INT	SPI	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

Mentődobások: Lélek +9, Karizma +9
Szakértelmek: Megérzés +7, Észrevétel +9
Sebzés ellenállás: szentségi, zúzó, szúró, vágó nem mágikus hatásokból
Állapot immunitás: elbűvölt, kimerült, megfélemlített
Érzékek: sötétlátás 120 láb, passzív észlelés 19
Nyelvek mind, telepátia 120 láb
Kihívási érték: 10 (5,900 XP)
Angyali fegyverek: A deva fegyverei mágikus fegyverek. Amikor a deva találatot ér el a fegyverei további 4d8 szentségi sebzést okoznak.
Ösztönös varázslás: A deva varázslási tulajdonsága a Karizma (NF = 17). A következő varázslatok használhatja.
Akaratából: Gonosz és jó érzékelése
1/nap: Meghallgatás, Holtak felélesztése
Varázs ellenállás: A deva előnnyel dob minden varázslat hatása ellen.
AKCIÓK
Többszörös támadás: A deva két közelharci támadást végez a körében.
Buzogány: Közelharci, d20 +8, táv: 5 láb, egy célpont, Sebzés: 1d6 +4 (vagy 7) zúzó, plusz 4d8 (vagy 18) szentségi.
Gyógyérintés: 3/nap, a deva megérintve egy lényt 4d8 +2 életpontját adja vissza, valamint megszünteti az összes betegséget, mérgezést, vakságot, süketséget.
Alakváltó. A devaa mágikusan átalakulhat egy humanoiddá, vagy bestiává, melynek nem nagyobb a kihívási értéke, mint a sajátja. Halála esetén visszaváltozik. Minden hordott, tartott tárgyát magába olvasztja. Megtartja a statisztikáit, képességét a beszédre, VF-jét, erő és ügyesség tulajdonságát. Különleges képességei viszont az új formájához tartozók lesznek. Kivéve speciális, vagy fészek képességek)

DÖGEVŐ
Közepes élőholt, kaotikus gonosz
Védettségi Fok: 12
Életpontok: 22 (5d8)
Sebesség: 30 láb

STR	AGI	STA	INT	SPI	CHA
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Sebzés ellenállás: Méreg
Állapot immunitás: elbűvölt, kimerült, mérgezett
Érzékek: sötétlátás 60 láb, passzív észlelés 10
Nyelvek: Idézője által beszélt nyelvek.
Kihívási érték: 1 (200 XP)
AKCIÓK
Harapás. Közelharci támadás d20+2, elérés 5 láb, egy célpont, Sebzés: 8 (2d6 + 2) szúró sebzés.

Karmolás. Közelharci támadás d20+4, elérés 5 láb, egy célpont, Sebzés 6 (2d4+2) vágó sebzés. Ha a célpont egy lény, kivéve élőholt, tennie kell egy NF = 10 Állóképesség mentődobást vagy bénult státuszt kap 1 percre. A célpont minden köre végén megismételheti a mentődobást. Siker esetén a hatás megtörik.

SZELLEM FEGYVER

Közepes méretű építmény, nem elkötelezett
Védettségi Fok: 17 (természetes páncél)
Életpontok: Halállovagi szint kétszerese
Sebesség: 0 láb, repülés 50 láb, lebegésre képes

STR	AGI	STA	INT	SPI	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	5 (-3)	1 (-5)

Mentődobások: Ügyesség +4
Sebzés ellenállás: Árny, Méreg.
Állapot immunitás: Bénult, Elbűvölt, Kővé dermedt, Megfélemlített, Mérgezett, Siket, Vak,
Érzékek: Vakérzék 60 láb (Ezene túl vak), Passzív észlelés7
Kihívási érték: 1/4 (50 XP)
Antimágikus Szuszceptibilitás. A fegyver cselekvőképtelen, amíg egy antimágikus mezőben van. Ha varázslat semlegesítése hatásnak a célpontja tennie kell egy állóképesség mentődobást az varázshasználó varázslati mentődobása ellen, vagy eszméletlen 1 percig.
Hamis megjelenés. Amíg a kard mozdulatlan és nem repül, megkülönböztethetetlen egy rúnafegyvertől.
AKCIÓK
Támadás. Az eredeti fegyver jellemzőivel.

4. FEJEZET: SZEMÉLYISÉG ÉS HÁTTÉR

A karaktereket 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 leírása, a hátterekre és nyelvekre vonatkozó szabályokon át, a személyiség és jellem aprólékosabb témájáig.

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 képzeletedben élő karaktert mennyire tükrözik ezek az alapvető jellemzők.

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 elf pap, például, szembe megy az elf társadalom hagyományos nemi szerepeivel, és lehet ez az oka, miért is hagyta el városát a karaktered és érkezett a Horda területeire. Nem muszáj a nem és nemiség kétállapotú koncepciójához ragaszkodni. Játszhatsz női karakterrel, aki férfinak adja ki magát, férfival, aki úgy érzi, csapdába esett egy női testben, vagy éppen egy szakállas törp nővel, aki gyűlöli, ha férfinak nézik. A karaktered szexuális irányultsága szintén 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 az "Alap magasság" értékéhez. Ugyanezt a kidobott számot szorozd meg a Súly módosító oszlop szerinti fix vagy kidobandó számmal. A szorzatot add hozzá fontban kifejezve az "Alap súly" értékéhez.

Emberként például a magasság 4 láb 8 hüvelyk plusz 2d10 hüvely. A játékosa dob 2d10-zel, az eredmény 12, így 5 láb 8 hüvelyk magas. Ezután a játékos ugyanebből a 12-es dobásból indul ki, és megszorozza 2d4 fonttal. A 2d4 dobás eredménye 3, így súlya az alap 110 font súlyon túl 12 × 3 = 36 font, azaz összesen 146 font.

Mint látható az Elhagyatottaknak nincs rendes meghatározása. Mivel elhagyatott ember és nemes-elf volt eredeti életében így azok meghatározóit használhatod. A súly meghatározásánál viszont az ezen fajokhoz tartozó alapsúlyból ki kell vonni majd az értéket. A levonandó súly meghatározása a már korábban részletezett súly meghatározása alapján megy.

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.

VÉLETLEN MAGASSÁG ÉS SÚLY				
Faj	**Alap magasság**	**Magasság módosító**	**Alap súly**	**Súly módosító**
Draenei	5’9”	+ 2d8	170 font	x 2d6
Elhagyatott	Eredeti alapfajnak megfelelően			x (-1d4)
Éj-elf	6’1”	+ 2d8	130 font	x 1d6
Ember	4’8”	+ 2d10	140 font	x 2d4
Goblin	3’	+ 2d4	55 font	x 1
Gnóm	2’7”	+ 2d4	50 font	x 1
Nemes-elf	4’9”	+ 2d10	120 font	x 1d4
Ork	5’4”	+ 2d10	150 font	x 2d6
Pandariai	5’8”	+ 2d4	150 font	x 2d6
Tauren	6’3”	+ 2d10	250 font	x 2d6
Törp	3’8”	+ 2d4	130 font	x 2d6
Troll	5’3”	+ 2d8	160 font	x 2d4
Vulpera	2’7”	+ 2d4	50 font	x 1
Worgen	6’2”	+ 2d10	140 font	x 2d6

A külső megjelenéshez ajánljuk a Wowhead internetes oldalon található Dressing Room szolgáltatást, melyet a következő linken érhettek el:
https://www.wowhead.com/dressing-room

JELLEM

A legtöbb lénynek a WoW 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.

Semleges jó (SJ) népek mindent megtesznek, hogy segítsenek annak, akinek szüksége van rá.

Kaotikus jó (KJ) lények a lelkiismeretüket követik, nem nagyon érdekli őket, mások mit várnak el tőlük.

Törvényes semleges (TS) személyek a törvény, hagyományok és saját szabályaik szerint cselekednek.

Semleges (S) jelleműek azok, akik elkerülik az erkölcsi dilemmákat, nem állnak egyik vagy másik oldalra, azt teszik, ami az adott helyzetben a legjobbnak tűnik.

Kaotikus semleges (KS) lények a szeszélyeiket követik, a személyes szabadságot minden másnál többre tartják.

Törvényes gonosz (TG) lények módszeresen megszerzik, amit akarnak, a hagyományok, hűség és rend korlátjai között.

Semleges gonosz (SG) jelleműek megtesznek bármit, amit csak megúszhatnak, együttérzés és aggályok nélkül.

Kaotikus gonosz (KG) jelleműek hajlamosak az önkényes erőszakra, a mohóság, gyűlölet és vérszomj hajtja őket.

JELLEM A MULTIVERZUMBAN

Sok gondolkozó lény számára a jellem erkölcsi döntés kérdése. Az emberek, törpök, elfek és más humanoid lények dönthetnek, hogy a jóság vagy gonoszság, a törvény vagy a káosz útját járják. A legendák szerint a titánok, akik megteremtették a fajokat, szabad akaratot adtak nekik, hogy eldönthessék milyen úton kívánnak járni. A gonoszság viszont saját érdekében rabigába taszította egy részüket, hogy saját önös érdekeikben felhasználassa. Ezeknek a fajoknak erős, velük született hajlamaik vannak, melyek istenük természetét tükrözik. A legtöbb ork, igen erőszakos és kaotikus, de a természeti elemeket mind tisztelik. Még ha egy ork a jó jellemet

is választja, egész életében vele született természete ellen kell küzdenie. 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 vad ragadozók, de nem gonoszak, nincsen jellemük.

NYELVEK

A fajodtól függ, mely nyelveket ismeri a karaktered eleve, a háttered pedig további választható nyelvek ismeretét biztosíthatja. Jegyezd fel ezeket a nyelveket a karakterlapra. A nyelveket a Nyelvek táblázatából válaszd ki, vagy a ti játékotokban gyakori más nyelvet is választhatsz. A HM 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 Kalimag nyelvhez, például, a lég, víz, tűz és föld dialektus is tartozik, melyet az adott elemi síkokon beszélnek. Az azonos nyelv különböző dialektusát beszélők megértik egymást.

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 hátterek leírásánál javasolunk néhány jellemzőt, melyek felcsigázhatják a képzeletedet.

Nem kell ezeket a lehetőségeket választanod, de kiindulási alapnak jók lehetnek.

NYELVEK ÉS ÍRÁSOK		
Nyelv	**Beszélő példa**	**Íráskép**
Közös	Emberek	Közös
Törp	Törpök	Törp rúnák
Gnómi	Gnómok	Törp rúnák
Darnassi	Éj-elf	Darnassi
Dreanei	Draneiek	Eredi
Ork	Ork	Közös
Zugnyelv	Elhagyatott	Közös
Taur-ahe	Taurenek	Képírás
Zandali	Troll	-
Golbin	Goblin	Közös
Thalassi	Nemes-elf	Daranssi
Pandari	Pandariai	Logografikus
EGZOTIKUS NYELVEK		
Nyelv	**Beszélő példa**	**Íráskép**
Eredun	Démonok	Eredi
Kalimag	Elementálok	Rúnák
Gyenge közös	Kisebb fajok	Közös
Sárkányi	Sárkányok	Rúnai
Óriás	Ogrék	-
Nergeli	Murlocok	Darnassi
Nerubiai	Nerubiaiak	-

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 "Viharvárad 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 felvághatsz 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, amilyet csak akarsz, de a karaktered jelleméből érdemes kiindulni. Minden háttér leírásánál találsz hat javasolt eszményt: Öt közülük a jellem egy-egy aspektusához kapcsolódóik: a törvényhez, káoszhoz, jósághoz, 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 háttered 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 puszta negatív személyiségjegynél. A hibád lehet a válasz például az alábbi kérdésekre. Mi dühít fel? Mi az a dolog, személy vagy esemény, amitől rettegsz? Van valamilyen szenvedélyed?

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 HM számos okból inspirációval jutalmazhat. A legjellemzőbb eset, hogy a HM inspirációt ítélhet meg, ha a személyiségjegyeidet

kijátszod, elfogadsz valamilyen hibádból vagy kötelékedből fakadó hátrányt, vagy általánosságban meggyőző módon játszod ki a karakteredet. A HM-rel beszéld meg, a ti játékotokban 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 jutalmaképpen. Ha egy másik játékos jópofa és érdekes módon járul hozzá a történet alakulásához, feladhatod az inspirációdat, hogy a másik játékos inspirációt kapjon.

ALTERNATÍVA: HŐS PONTOK

A hőspontok a különleges fantasy és mitikus kampányoknál nagyszerűen működnek, így a karakterek sokkal jobban hasonlítanak szuperhősökre, mint általános kalandozókra.
Ezzel az opcióval, egy karakter az 1. szinten 5 hősponttal rendelkezik. Minden alkalommal amikor egy karakter szintet lép elveszíti minden fel nem használt hőspontját és új pontokat kap melyek összértéke 5 + a karakter szintjének fele lefelé kerekítve. Egy játékos elköltheti egy hőspontot bármikor amikor akarja egy támadó dobáshoz, egy tulajdonságpróbához vagy egy mentődobáshoz. A játékos az után költheti el a hőspontot miután eldobta a d20-at de mielőtt megtudná az eredményt. Egy hőspont elköltése lehetőséget ad a játékosnak további 1d6 dobásra melynek értékét hozzáadhatja a d20-as dobás értékéhez, így lehetősége van a bukást sikerrel koronázni. Egy játékos egy dobáshoz csak 1 hős pontot költhet el.
Továbbá bármikor, amikor egy karakter elbukja a halál mentőjét, a játékos elköltheti egy hőspontot, hogy a bukást sikerré változtassa.

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 mágusod lehetett tudós bölcs, vagy kézműves. A zsiványod boldogulhatott a tolvajok céhében, vagy szórakoztathatta a közönséget udvari bolondként. A háttér kiválasztása a karaktered történetéhez fontos adalékokat nyújt. A háttereddel kapcsolatos legfontosabb kérdés: mi változott? Miért hagytad abba, amiről a háttered 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 különbözöl a hátteredhez 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 eredőkön túl. Lásd a "Nyelvek" részt, korábban

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 költésével is megvásárolhatod a kezdő felszerelésedet. (Ha a pénz költését választod, nem kapod meg az osztályod alapján járó felszerelés csomagot sem). Végül válassz két személyiségjegyet, egy eszményt, egy köteléket és egy hibát. Ha nem találsz a kívánt háttérhez illő sajátosságot, a HM-rel együtt kidolgozhattok újat is.

HÁTTEREK LEÍRÁSA

A következőkben bemutatjuk a választható háttereket. Válassz ezek közül, vagy használd fel ezeket az alapokat, hogy kidolgozz egy saját hátteret a karakterednek.

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: Arkáni ismeretek, Történelemi ismeretek
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 arany.

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	Mágustanonc
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, bölcsektől vagy más tanult személyektől vagy lényektől lelhetsz. A HM 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 bölcseket alapos tanulmányaik formálják, és a tanulással töltött élet kihat a személyiségükre. A tudós céloknak szentelt bölcsek nagyra értékelik a tudást – vagy önnön magáért, vagy mert a tudás eszköz magasabb célok elérése érdekében.

d8	Személyiségjegy
1	Sokszótagos frazeológia implementációjával teszem evidenssé kiterjedt műveltségemet.
2	A világ nagy könyvtárainak minden kötetét elolvastam – legalábbis szeretek ezzel kérkedni.
3	Hozzászoktam, hogy segítenem kell a kevésbé okosaknak és türelmesen elmagyarázok bármit és mindent másoknak.
4	Egy jó rejtély igazán kedvemre való!
5	Előbb meghallgatom az érveket, mielőtt meghoznám a döntésemet.
6	Nagyon... lassan... beszélek... idiótákhoz... lényegében... mindenki... máshoz...
7	Egész borzalmas vagyok a társas szituációkban.
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 ködösíthetik el logikus gondolkozásunkat. (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. (Bármi)

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 úsztad meg élve, hogy a társadalmi szabályokra fittyet hánytál.

Szakértelem Jártasságok: Válassz kettőt: Kézügyesség, Lopakodás, Megtévesztés
Eszköz Jártasságok: egy fajta játék készlet, tolvajszerszámok
Felszerelés: pajszer, közönséges (sötét) öltözék csuklyával és egy erszény, benne 15 arany.

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
1	Zsaroló
2	Betörő
3	Verőember
4	Orgazda

d8	Szakterület
5	Útonálló
6	Bérgyilkos
7	Zsebmetsző
8	Csempész

SAJÁTOSSÁG: ALVILÁGI KAPCSOLAT
Ismersz egy megbízható kapcsolatot, aki közvetít közted és egy bűnszervezet között. Tudsz üzenni 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	Személyiségjegy
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	**Jótékonyság.** 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.** Mindenkiben 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 értékeket 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.

CSEMPÉSZ

A kések és a hevedercsat fekete korommal van bekenve, tompított emelőzárak és holdtalan, éjféli találkozó, fáklyafény a kikötőben és jelzőfény a hullámokon túlról...

A korokon és civilizációkon keresztül, mindig ott bujdokolt az elkerülhetetlen vágy, igény, néha még a kétségbeesés is azokért a tárgyakért, amelyek tiltottak vagy elzártak. Ezek a lehetőségek viszont gyakran lehetőséget adnak egyes embereknek a vállalkozásra. Az olyanok, mint te, akik – az elnyomó törvények, túlzott mértékű adók vagy vallási, politikai hitvallás ellenére – megpróbálták elérhetővé tenni olyanoknak, akiknek soha nem lehetett volna rá lehetősége.

Lehetséges, hogy megfújtál egy hordónyi különleges whiskey-t, amelyet éppen a hegyeken átvezető titkos ösvényen szállítasz, hogy egy eladhasd egy drágább kereskedőnek. Vagy élesíted a képességeidet, hogy lemásolj egy adag ellopott művet, antiktárgyat vagy akár még élőket is azért, hogy be vagy kicsempészd a városba és megtéveszd a városi őröket vagy az ellenőröket. Lehet, hogy a motivációd magasztosabb és a vihar árnyaiban csempészel fegyvert és ellátmányt egy lázadásnak? Akár még gyilkos fejvadászok elől rejtegetve, próbálod a felszabadított rabszolgákat átcsempészni egy elhagyatott karaván nyomán, hogy megízlelhessék a szabadságot? Mind ugyan az, nem rossz látni azt, hogy (újra)megalapozod a hírnevedet a világban.

Szakértelem Jártasságok: Meggyőzés, Megtévesztés

Eszköz Jártasságok: Egy jármű szabadon megválasztható (szárazföldi vagy vízi) és válassz egyet: álcázó készlet, hamisító készlet, navigációs készlet.

Felszerelés: Az eszköz jártasságnak megfelelően egy eszközkészlet, egy csuklyás jelző lámpa, sötét utazó ruhák és övszütyő, ami 5 aranyat tartalmaz.

SAJÁTOSSÁG: SOKSZORI UNALOM

A megtévesztés és a pontos logisztika mestereként, minden Elme (Nyomozás) és Lélek (Észrevétel) próbádat, amit azért teszel, hogy olyan tárgyakat találj meg amit te rejtettél el embereknél, járművekben vagy teherhordóállatoknál hátránnyal kell tenni. Ha a karakter észreveszi a keresést, tehetsz egy Karizma (Megtévesztés) próbát.

Továbbá, előnnyel dobsz minden olyan Elme (Nyomozás) és Lélek (Észrevétel) próbát, amely anyagi javak vagy eszközök megtalálására alapul a személyeknél, járműveknél vagy teherhordó állatoknál, amelyek elrejtettek.

JAVASOLT JELLEMZŐK

Gyakran sokat utazott és világiasok, akik a csempészek életét választják általában akut megfigyelők és mentális jegyzetelők, trükkökkel a számokhoz és ajándékkal a sima (gyors) beszélgetéshez. Az adrenalinnal töltött veszélyekkel teli élet, intrika és az állandó éberség többet rejt magában, mint „színes” és figyelemre méltó személyiség jegyek.

d8	Személyiségjegy
1	Természetes játékos vagyok; hajlamos vagyok mindent kockára tenni, ha a fizetség izgalmas, szórakoztató vagy jövedelmező.
2	Az első dolgom amikor egy új helyre megérkezek, az információgyűjtés és kapcsolatépítés, hogy felmérjem a hely import-export lehetőségeit.
3	Általában eléggé éberen figyelek az utazásaimra, a nyomaimra vagy a körülvevő épületekre stb. ...
4	A kétes karakterekkel való kapcsolataim miatt nehezen bízok meg másokban vagy alakítok velük barátságot.
5	Az eredetemet és a történetemet abszolút titoktartás övezi. Olyannyira, hogy még a valódi nevemet sem használtam évek óta.
6	Értékelő szemeim vannak. Gyakran találkozom olyan nagykereskedelmi vagy logisztikai áruval, ami a potenciális szajrét mutat.
7	Mélyreható tervezés és szervezés, biztonság és a részletek felderítése, ütemtervek és jelkódok – perfekcionista vagyok a felkészülésben. Kevés esélyt hagyok.
8	Néhányan hidegen vagy érdektelenül hagynak. Csendes vagyok, de hihetetlenül biztos a saját képességeimben; Ritkán támaszkodok másokra bármiben.

d6	Eszmény
1	**Önmaga:** Igazából semmi személyes. Csak sose kerülj közém és a közé, amit akarok (Semleges)
2	**Jóakarat.** Időnként néhány szabály és törvény megsértése muszáj, a rászorulók segítségéért. (Jó)
3	**Hatékonyság.** Proaktív gondolkodás és szervezés, készlet-ellenőrzés, kiegyensúlyozott jegyzetek és menetrendek – ezek a sikeres élet eszközei. (Törvényes)
4	**Ámorosság. „**A kapzsiság helyes, a kapzsiság működik, a kapzsiság tisztázódik...” (Gonosz)
5	**Könnyű-vérű.** Az életmódomat sohasem korlátozzák mások határai, szabályai vagy törvényei (Kaotikus)
6	**Törekvés.** Egyszer hajó- vagy karavánmester leszek és a saját útjaimat járom a gazdagsághoz és kalandokhoz, amelyeket még senki sem halott (Bármi).

d6	Kötelék
1	A szavam a köteléke, sose léptem át egy üzletet, becstelenítettem meg egy kézfogást, vagy adtam túl egy partneren.
2	Sietek kifizetni egy régi adósságot, amely orvgyilkosokat tűzdelt az útjaimra manapság.
3	Egy korrupt bíró tönkretette a jó nevemet és a földdel tett egyenlővé, hamarosan eljön a bosszúm.
4	Rosszul vagy sem, de a hasznom jó része a szerény, kis kolostorhoz és az ott élő testvérekhez kerül, akik gondoskodtak rólam azon a szörnyű éjszakán.
5	Egy szörnyű bűncselekmény tanújaként vagyok ismert. Csempésszé váltam, ami menekvés az elkövetőtől.

d6	Kötelék
6	Bármit megteszek, hogy bizonyítsam fölényemet vagy elpusztítsam egy régi társam, aki szörnyű ellenfélé nőte ki magát

d6	Hiba
1	Rögeszmés vagyok; a zsaruktól a cipőtisztítófiúig, a csiszolatlan smaragdokig az utolsó kikötőmester megvesztegetéséig, sose tettem senkit elsőnek.
2	Mindig kanyarintok egy kis százalékot bármiből, ami átmegy a kezemen.
3	Néhányan paranoiásnak tartanak a hiper-akut éberségemért a kémekhez való érzékemért, hallgatózókhoz, csalókhoz, varázslatokhoz bármihez.
4	A végletekig elmegyek, hogy megnyerjem a helyi szépségek és kiváló népművészek kedvét.
5	Hűségem a legmagasabb ajánlaté vagy a legjövedelmezőbb szerződésé, függetlenül a személyes érzésektől vagy vágyától.
6	Simán megmondom az emberek nettó vagyonát, az alapján, amit isznak.

DIPLOMATA

Te egy diplomata vagy, vagy voltál, egy személy, aki az egyik nemzet által diplomáciai tárgyalásokat vezetsz egy vagy több másik nemzettel. A diplomaták fő funkciói: a küldő nemzet érdekeinek és állampolgárainak képviselete és védelme; stratégiai megállapodások kezdeményezése és megkönnyítése; szerződések és egyezmények; az információk népszerűsítése; kereskedelem és árú csere; technológia; és barátságos kapcsolatok kiépítése. A nemzetközi hírnévvel rendelkező tapasztalt diplomaták tagjai lehetnek egy nemzetközi bizottságnak vagy multinacionális cégeknél alkalmazhatók vezetési és tárgyalási képességeik miatt. A diplomaták a világ különféle nemzeteinek külföldi szolgálói és diplomáciai megtestesítői. A diplomaták az állam külpolitikai intézményének legrégebbi formája, évszázadok óta tartják fenn a külügyminisztereket és a miniszteri hivatalokat.

Jártasságok: Válassz kettőt: Megérzés, Meggyőzés, Megtévesztés.

Eszköz Jártasságok: nincs

Nyelv: Válassz kettőt szabadon.

Felszerelés: Egy készlet szép ruha, egy írótoll és egy üveg tinta, egy üres szerződés, egy övre akasztható erszény 15 arannyal.

DIPLOMÁCIAI RANG

A diplomaták különböző módokon specializálódnak, ezek a specializációk a rangjukat is tükrözik a diplomáciában. Válaszd ki, vagy sorsold ki, hogy mit csináltál abban az időben amikor diplomata voltál.

d6	Rang
1	Titkár
2	Tanácsadó
3	Miniszter

d6	Rang
4	Nagykövet
5	Küldött
6	Nemzetközi ügyek

SAJÁTOSSÁG: DIPLOMÁCIAI MENTESSÉG

Más békés idegen országokban, amelyek felismernek téged és a származásod helyét, használhatod a diplomáciai státuszodat arra, hogy elkerüld kisebb bűnök következményét, így talán nem támadnak meg téged a katonák és őrök. Meghallgatást kérhetsz különböző tisztviselőknél és nemeseknél felhasználva a titulusod, bár kevésbé valószínű, hogy közvetlenül találkozik veled, ha nem hivatalos üzleti tevékenységben vagy. Ha egy idegen országban nyilvánosan letartóztatnak, akkor a nemzet valószínűleg tárgyalni fog a visszatérésedről, ha ez lehetséges és nekik is szükséges. Az e hatalommal való visszaélés viszont azt jelenti, hogy figyelmen kívül hagyják vagy visszavonják.

JAVASOLT JELLEMZŐK

Diplomata ként az a feladatod, hogy megtaláld a lehető legjobb, vagy legkisebb rossz helyzetet a vitás ügyekben. Jó a tárgyaló képességed, melyet előszeretettel használsz fel. Inkább a szavak embere vagy mint sem a harcé. Bár vannak köztetek minden hájjal megkenet csibészek is.

d8	Személyiségjegy
1	A tevékenységem az uramat mutatja, tehát mindig a legjobbnak kell lennem.
2	Megszoktam a diplomáciai évek utáni magas életszínvonalat.
3	Nem tolerálom az erőszakot az érzelmek között, mindig a legbékésebb lehetőséget próbálom megkeresni az adott helyzetre.
4	Nem szeretnék rész venni a piszkos ügyekben.
5	Szeretem az intrikát és a rejtélyt.
6	Diplomataként töltött időm óta van egy mese vagy anekdota minden helyzethez.
7	Ha elég jó az indokod, minden kérést meghallgatok.
8	A beszédem hízelgéssel tarkított.

d6	Eszmény
1	**Béke.** Amit teszek, azért teszem, hogy a háborúnak vége legyen. (Jó)
2	**Királykészítő.** A megfelelő belepiszkálás itt és birodalmak bukhatnak el vagy királyok emelkedhetnek. (Bármi)
3	**Hatalom.** A hatalmammal háborúkat indíthatok. (Gonosz)
4	**Áttekinthetőség.** A haderő nem tartalmazhat titkokat, ezeket meg kell osztani a néppel. (Kaotikus)
5	**A Hang.** Azok helyett beszélek, akik nem tudnak. (Törvényes)
6	**Kompetencia.** Bármi is a célja egy államnak, az feladatom, hogy azt megteremtsem. (Semleges)

d6	Kötelék
1	Azért lettem diplomata, hogy jobban szolgálhassam az uramat.
2	A cselekedeteim arra irányulnak, hogy segítsem a népet.
3	A lojalitásom sem az uramé, sem a népé, csakis a nemzeté.
4	Imádom annak a hangját, mikor megkötnek egy szerződést.
5	Bármit megtennék a szülőfalumért, egy apró falu, ami összeadott mindent, hogy elküldhessenek engem tanulni.
6	Egy diplomata inspirál, aki véget vetett háborúknak és zsarnokok uralmának, csupán csak egyetlen tollal.

d6	Hiba
1	Inkább háborút indítanék, minthogy lenyeljem a büszkeségem.
2	Bármit megteszek, amivel elérem a sikert, mivel a cél szentesíti az eszközt.
3	Haragot tartok, ha úgy érzem, hogy valaki ellenem fordul; végül majd drágán fizetnek meg érte.
4	Igazából egy szemét vagyok, bárki más életét inkább kockáztatom, mint a sajátomat.
5	A diplomáciai hatalmamat természetesen használom annak érdekében, ha úgy érzem, hogy megszabadulhatok bármitől.
6	Olyan sok hazugságot mondtam már, lassan arra sem emlékszek mi is az igazság.

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: Állatok kezelése, Túlélés

Eszköz Jártasságok: egy fajta kézművesszerszám, járművek (szárazföldi)

Felszerelés: kézművesszerszám (egy szabadon választott), lapát, vasfazék, közönséges öltözék és egy erszény, benne 10 arany.

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 hősévé.

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 ellopott 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	Személyiségjegy
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, végig viszem az ügyet, bármilyen akadályba ütközök 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 gondolkozás 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. (Bármi)

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	Megvédem 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.

ELŐADÓ

A közönségből húzol hasznot. Tudod, hogyan érintsd meg őket, szórakoztasd őket, sőt még inspiráld is őket. Poétikád felkavarhatja azok szívét, akik hallan felébresztve bennük a gyászt vagy örömöt, nevetést vagy haragot. A zenéd felemelheti lelküket vagy megfoghatod vele a bánatukat. Tánclépésid magával ragadók, humorod gyorsan csattan. Bármely technikát is használod, az előadás az életed.

Szakértelem Jártasságok: Akrobatika, Előadás.

Eszköz Jártasságok: Álcázó készlet, egy zenei eszköz.

Nyelvek: nincs.

Felszerelés: Egy zenei eszköz (szabadon megválasztható), egy csodáló ajándéka (szerelmeslevél, hajtincs vagy ékszer), egy jelmez, egy erszény benne 15 arany.

SAJÁTOSSÁG: ELŐADÓI RUTIN

A jó előadó sokoldalú, megfűszerezi játékát különböző módszerekkel. Válassz egy 1, 2 vagy 3 módszert, vagy dobj a táblázat alapján, hogy meghatározd az előadói képzettséged.

d10	Előadói rutin		d10	Előadói rutin
1	Színész		6	Zenész
2	Táncos		7	Poéta
3	Tűz-köpő		8	Énekes
4	Bohóc		9	Történetmesélő
5	Zsonglőr		10	Akrobata

SAJÁTOSSÁG: NÉPSZERŰ KERESLET SZERINT
Bárhol találhatsz helyet, ahol felléphetsz, lehet az egy fogadó, vagy ivó, talán egy cirkusz, egy színház, akár még egy nemesi kúria. Ezeken a helyen, ingyenes szállást és ételt kapsz szerény vagy kényelmes körülmények között (a helytől függően), amíg minden este fellépsz. Továbbá a fellépéseid egy helyi figurává tesznek téged. Amikor idegenek ismernek fel téged egy városban, ahol már felléptél, a legtöbbször pozitívan fogadnak.

JAVASOLT JELLEMZŐK
A sikeres előadóknak képesnek kell lenniük a közönségük figyelmének megragadására, így nekik eléggé rikító és erőszakos a természetük. A romantikus stílusra hajlamosak, és gyakran ragaszkodnak a művészi gyakorlat és a szépség elismerése iránti magasztos eszmékhez.

d8	Személyiségjegy
1	Bármely helyzetre ismerek egy történetet.
2	Ha egy új helyre érkezek, akkor a helyi szóbeszédet összegyűjtöm és pletykákat kezdek terjeszteni.
3	Reménytelenül romantikus vagyok, mindig azután a „különleges valaki” után keresgélek.
4	Senki sem marad haraggal rám vagy a környezetemben, amióta bármilyen feszültséget fel tudok oldani.
5	Szeretem a jó sértéseket, még akkor is, ha én vagyok a célja.
6	Keserű leszek, ha nem vagyok a figyelem középpontjában.
7	Semmi kevesebbel sem érem be, mint a tökéletesség.
8	Olyan gyorsan váltogatom a hangulatom és a gondolataimat, akár mint a dal kulcsát.

d6	Eszmény
1	**Szépség.** Amikor előadok, a világot jobb hellyé teszem. (Jó)
2	**Tradíció.** A történetek, legendák és a múlt dalai nem merülhetnek feledésbe, azok tanítanak minket, hogy kik vagyunk. (Törvényes)
3	**Kreativitás.** A világnak új eszmék és bátor tettek kellenek. (Kaotikus)
4	**Gazdagság.** Csak a pénz és a hírnév számít nekem (Gonosz)
5	**Nép.** Szeretem látni, amikor az emberek mosolyognak a fellépésem miatt. Csak ez számít (Semleges)
6	**Őszinteség.** A művészet a lelket tükrözi; abból kell fakadnia és megmutatnia kik vagyunk (Bármi)

d6	Kötelék
1	A hangszerem a legféltettebb kincsem, olyasvalakire emlékeztet, akit szeretek.
2	Valaki ellopta a drága hangszerem, egy nap majd visszaszerzem.
3	Híres akarok lenni, kerüljön bármibe.
4	Egy hőst tisztelek a régi mesékből, és hozzá mérem a cselekedeteimet.
5	Bármit megteszek, hogy a magasabbrendűségemet bizonyítsam a gyűlölt ellenfelemnek.
6	Bármit megtennék a régi társulatom tagjaiért.

d6	Hiba
1	Bármit megteszek, hogy hírnevet és ismeretséget szerezzek.
2	Egy csinos arcért teljesen odavagyok.
3	Egy botrány meggátolja, hogy hazatérjek. Úgy tűnik ez mindenhova elkísér.
4	Egyszer kiparodizáltam egy nemest, aki még mindig a fejemet akarja. Ez hiba volt, amit nagy valószínűséggel újra elkövetnék.
5	Nehezen rejtem el az igazi érzéseimet. Az éles nyelven mindig bajba sodor.
6	Minden erőfeszítésem ellenére a barátaim megbízhatatlannak tartanak.

FRAKCIÓ ÁRVA

Születésedkor kidobtak és egy ellenséges szervezet tagjai találtak meg, magukkal vittek és a társaság sajátjaként nevelt. Nehéz gyerekkorod volt, mert folyton megaláztak a szövetség tagjai, sose fogadtak el igazán, de egész jól megtűrtek maguk között.
Lehet, hogy egy tauren vagy, akit a szülei magára hagytak és farmer emberek neveltek fel, vagy lehet, hogy Theramore várából származol, aki elmenekült még gyerekkorában és az orkok neveltek fel Orgrimmarban.
Beszélj a HM-rel, arról milyen szövetségek találhatóak a kampányban. A szövetségeket lásd a negyedik részben.
Szakértelem Jártasságok: Történelmi ismeretek, Megérzés
Nyelvek: két szabadon választott, azok közül a nyelvek közül melyeket az kiválasztott frakcióban beszélnek.
Felszerelés: közönséges ruhák, csuklyás köpeny, egy ékszer a frakciódtól, könyv, egy üveg tinta, egy írótoll és egy erszény, benne 10 arany
SAJÁTOSSÁG: HAMIS KÖTELÉK
A fajod miatt bármilyen területen szabadon mozoghatsz bármely frakció városában, a szemek lehet, hogy megbámulnak, de senki sem zargat, vagy támad meg téged a városi őrségek közül.

JAVASOLT JELLEMZŐK
Az életed az ellenséges frakció faja közt élted, a szokásiakat megismerted és nagyon egyszerűen megtalálod magad benne, de a másik frakcióban ez kis nehézéget okoz. Mindazonáltal ezek a szociális nehézségek semmiségek, ahhoz a kötelékhez képest, hogy inkább a családodat választod, akikkel felnőttél, mint a sajátod fajod amikor konfliktus van.

d8	Személyiségjegy
1	Optimista vagyok és értékelem az egyszerű gesztusokat, amiket felém tesznek.
2	Derűs vagyok, és őszinte együttműködésben élek az frakcióval együtt.
3	Gyakran mosolygok, de bizalmatlan vagyok azok iránt, akik nem tartoznak a családomba.
4	Csendes vagyok és elszántan tanulmányozom az embereket magam körül.
5	Mindig figyelek a hátam mögé is.
6	Kellemetlenül érzem magam a városban, igazán szabadnak csak a nyílt úton érzem magam.
7	Barátságok és nagyon kíváncsi vagyok.
8	Szeretek az emberekkel beszélgetni és meghallgatni a történeteiket.

d6	Eszmény
1	**Hűség.** Sose árulnék el barátot, nem számít a hovatartozása. (Törvényes)
2	**Kölcsönösség.** Azokon segítek, akik nekem is segítenek. (Bármi)
3	**Törekvő.** Bebizonyítom, hogy méltó vagyok a frakcióhoz. (Jó)
4	**Család.** A vér nem válik vízzé. (Törvényes)
5	**Harag.** Elhagyott a fajom és ezért örökké dühös leszek rájuk. (Gonosz)
6	**Béke.** Minden faj megérdemli a békét. (Semleges)

d6	Kötelék
1	A családom a mindenem.
2	Mindent azoknak köszönhetek, akik befogadtak, ezért megteszek bármit értük.
3	A nevelőszüleim jobbak, mint a vérszerintiek, mindennél jobban szeretem őket.
4	Egy nap megtalálom az igaz szüleimet.
5	Be kell bizonyítanom, hogy méltó vagyok egy fontos családtagom szeretetére.
6	Egy nagy küldetést kell teljesítenem, hogy bebizonyítsam az értékem.

d6	Hiba
1	Nagyon lassan bízok meg másokban-
2	Nem érzek szimpátiát a születési frakcióm felé.
3	Meggondolatlanul veszélybe sodrom magam.
4	Minden helyzetből próbálom kibeszélni magam.
5	Mindent elhiszek annak a fajnak amelyik felnevelt.
6	Fájdalmasan félénk vagyok és nehezen beszélek olyan emberekkel, akiket nem ismerek.

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. Lehettél katona egy nemzet hadseregében, egy zsoldos társságban, vagy éppen a helyi polgárőrségben, akik a legutóbbi háború során szereztek hírnevet maguknak. Ha ezt a hátteret választod, a HM-rel 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? Lehettél 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 öltözék és egy erszény, benne 10 arany.

SZAKTERÜLET

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

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

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 kötelékeket hoz létre, és sokszor megsebzi őket, elplántálja bennük a félelem, szégyen és gyűlölet magvait.

d8	Személyiségjegy
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.** Eszmékért nem érdemes ölni, sem háborúzni. (Semleges)
6	**Nemzet.** Csakis a városom, nemzetem, népem az, ami számít. (Bármi)

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 felejtem 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 páncélomat, mint hogy elismerjem, hogy tévedtem.

VARIÁCIÓ: GLADIÁTOR

Variációként választhatod, hogy a katonai képzésedet később gladiátorként hasznosítottad. A képességeidnek hála elég ügyes voltál, hogy életben maradj. A következő dolgok változnak.

Eszköz jártasság: Álcázó készlet.

Nyelv: Egy szabadon választott nyelv.

Felszerelés: Jelmez, és egy szett átlagos ruha, egy álcázó készlet, egy erszény 15 arannyal.

ARÉNA TÍPUS (SZAKTERÜLET HELYETT)

Nem minden gladiátor egyforma. Néhányan az ökölharcot, míg mások a fegyvereket vagy a mágiát preferálják, vajon téged mi tartott ezek közül életben.

d6	Specializáció
1	**Harcosok klubja.** Leginkább az ellenfeled koponyájának összezúzása volt a célod. Nem beszélsz a klubról.
2	**Mágia.** Az arkáni ismereteid rengeteg mágus halálának oka.
3	**Verem harcos.** Egy zsúfolt arénában harcoltál, amely haláltól és félelemtől bűzlik.
4	**Kolosszeum.** Az ellenségeiddel az erő és dicsőség próbáit álltad, de semmi dicsőséges nincs abban, ha kényszerből kell ölni.
5	**Szelídítő.** Rengeteg lényt lemészároltál már, akár egyedül akár csapatban és ma is hallod a sikolyaikat.
6	**Párbajozó.** Egy-egy elleni harcban mester vagy, ember és bestia egyaránt meghajolt előtted, ahogy a zsarnokok nézték.

SAJÁTOSSÁG: KAPCSOLAT

Amikor egy városban vagy, biztos, hogy találsz olyan helyszínt, ahol pénzért és tiszteletért küzdhetsz.

KETTŐS ÜGYNÖK

Egy informátor vagy egy ellenséges szövetségnek. Ez nem feltétlen a Horda vagy a Szövetség, vannak kisebb semleges szövetségek, vagyok olyanok is, amelyek a két nagy frakción belül működnek. Titokban hamis információkat osztasz meg más szövetségekkel. Lehet, hogy a Skarlát kereszteshadjárat informátora vagy, aki hamis információkat ad nekik az elhagyatottakról.

Beszélj a HM-rel, arról milyen szövetségek találhatóak a kampányban. A szövetségeket lásd a negyedik részben.

Szakértelem Jártasságok: Megértés, Megtévesztés

Nyelvek: Egy szabadon választható nyelv

Eszköz Jártasság: Hamisító készlet

Felszerelés: Hamisító készlet, tőr, két darab kréta, 4 kisebb pergamen darab, egy üveg tinta, egy írótoll, utazó ruhák és egy erszény, benne 15 arany

SAJÁTOSSÁG: AZ ÉREM KÉT OLDALA

A két nagy frakcióval is van kapcsolatod, akikkel információkat osztasz meg. Ezek a szövetségek lehetőségeket adnak kisebb bűnök elkövetésre, a nélkül, hogy félj a következményektől, vagy lehetőséget kapsz arra, hogy adózás nélkül kereskedj. Továbbá kihallgatást kérhetsz bármelyik frakciótól

JAVASOLT JELLEMZŐK

Két oldalnak dolgozva, halassz történeteket és alapvető információkat szállítasz, amik vagy igazak vagy nem. Ez nem mindenkinek jó élet, gyakran megköveteli a személyi kapcsolatok hátrahagyását, távolság a „közeli" társaktól.

d8	Személyiségjegy
1	Az emberek mindig csak annyira értékések, mint az információik.
2	Kifinomultan és megfelelően cselekszek.
3	Egyszerűnek tűnve, észrevétlen és alábecsült maradhatok.
4	Mindent megosztok a rászorulókkal.
5	Paranoiás és idegroncs vagyok.
6	Próbálok minél több információt összegyűjteni mielőtt cselekszem.
7	Mindig megjátszom magam, csak az igaz barátaim ismernek.
8	Mindig nyugodt vagyok függetlenül a helyzettől. Sosem emelem fel a hangom és nem hagyom, hogy az érzelmeim irányítsanak.

d6	Eszmény
1	**Önzetlen.** A pozíciómat arra használom, hogy a jó emberek elkerüljék azt, hogy áldozatokká legyenek. (Jó)
2	**Manipulatív.** Arra használom a titkaim, hogy manipuláljak és megzsaroljak másokat. (Gonosz)
3	**Igazság.** Be kell piszkolnom a kezem egy nagyobb jóért. (Törvényes)
4	**Szabadság.** A magam és mások igazát szolgálom ahogy kívánják. (Kaotikus).
5	**Bizalmatlan.** Mindenki rejteget valamit, így senkiben sem bízok. (Semleges)
6	**Titokzatos.** Mindenkinek vannak titkai, de az enyéimet senki se tudja. (Bármi)

d6	Kötelék
1	A hazugságok hálójába kerültem, hogy megvédjem, akiket szeretek.
2	Azon dolgozok, hogy összeomlasszak egy szervezetet, ami az otthonomat fenyegeti.
3	Arra kényszerültem, hogy információkat adjak, mert beszorítottak, legalább így van lehetőségem egy kis szabadságra.
4	A családom a támogatásomra támaszkodik.
5	Veszélyes játszmákba kerültem, egy szerettem rossz döntése miatt.
6	Előbbre kell jutnom a helyzetemben, a képviselt szervezetben.

d6	Hiba
1	Mindig azt hiszem, egy lépéssel előrébb járok.
2	Kettősügynököket látok mindenhol.
3	Amikor csak lehet, illegális dolgokba bonyolódom.
4	Pesszimista vagyok mindennel kapcsolatban.
5	Bosszúálló és impulzív vagyok.
6	Meggondolatlan vagyok és veszélyes izgalmakat keresek.

KIRIN TORI TANÍTVÁNY

Azeroth legerősebb mágusai közé fogadtak téged be, A Kirin Torba, Dalaran elitjei közé. Egy rövidebb időt töltöttél az iskolájukban, kiválasztott egy mágus mentor, hogy figyelje a tanulmányaid és vezessen bennük.

Megtanultam a mágia iskoláinak alapjait, és már egy kicsit mögé is látsz annak az arkáni mágiának, ami Azeroth világát mozgatja. Elég sok időt töltöttél a Kirin tori könyvtárakban, megtanultad, ami érdekelt és elküldtek a világba, hogy keres máshol is tudást és hogy tapasztalatot szerezz Azeroth világában.

Szakértelem Jártasságok: Arkáni ismeretek, Történelmi ismeretek.

Eszköz Jártasságok: Egy szabadon választott kézműves eszközök.

Nyelvek: egy szabadon választott

Felszerelés: Egy üveg jó minőségű tinta, egy írótoll, egy kréta, egy tekercstartó 5 pergamen darabbal, mágustanítványi köntös, egy gyertya, tűzszerszám és egy erszény, benne 15 arany.

SAJÁTOSSÁG: KIEMELKEDŐ MENTOR

Ismersz egy kiemelkedő mágust Kirin Tor mágusai között, akit segítségül hívhatsz, ha információra van szükséged. Megtanultál egy egyszerű varázslatot, ami korlátozott. Ezzel, amíg ugyan azon a létsíkon vagytok, egy maximum 100 szavas üzenetet küldhetsz a mentorodnak és egy maximum 100 szavas választ kapsz vissza. Ha egyszer így kapcsolatba lépsz a mentoroddal nem léphetsz vele újra kapcsolatba egy hétig, amíg fel nem használsz egy II. szintű varázsrekeszt (ha képes vagy varázsolni).

A HM diszkréciója, hogy az információ hamis vagy hiányos, vagy már nem is aktuális esetleg.

Beszélj a HM-rel a mentorodról, hogy kik lehetnek ők a Kirin Toron belül.

JAVASOLT JELLEMZŐK

A Kirin Tor egyik tanítványaként, nagyon szívesen tanulsz meg Azeroth világáról bármit. Ezek a tanítványok sokszor drasztikusan eltérnek személyiségben egymástól, de egy közös mindig is lesz bennük, egy mélyen ülő vágy a tudásra és megértésre a világ mágiájával kapcsolatban.

d8	Személyiségjegy
1	Csendes és figyelmes vagyok.
2	Mindig összehasonlítom a mágikus hatást, amit látok, azzal amit ismerek.
3	Gyakran előhozom mentorom tanításait.
4	Élvezem a tapasztalatot és elkerülöm a csend vagy a zavar körbezárását.
5	Úgy kezelek másokat mintha ostobák lennének.
6	Könnyen izgalomba jövök és széles látókörrel rendelkezek
7	Szeretek nagy szavakat használni, hogy elmémet csillogtathassam.
8	Élvezem a szellemi kihívásokat.

d6	Eszmény
1	**Védelem.** A mágia megvédhet minket minden gonosztól. (Jó)
2	**Hatalom.** A tudás hatalmat ad a világban és én többet akarok. (Gonosz)
3	**Tisztelet.** A mágia megérdemli az alázatunkat, hogy megértsük és műveljük. (Törvényes)
4	**Tapasztalat.** Új és érdekes mágiák várnak, hogy felfedezzük. (Kaotikus)
5	**Tudás.** A körülöttünk lévő világ megértése az egyetlen, ami számít. (Semleges)
6	**Önfejlesztés.** Önmagam fejlesztése és megértése, amin keresztül mágikus hatalmat érhetek el. (Bármi)

d6	Kötelék
1	A hatalmamról, a tudásomról és a felfedezéseimről leszek híres.
2	Kiválóságomat bebizonyítom a mentoromnak.
3	Tiszteletet és hírnevet hozok családomra.
4	Olyan mágiát fogok találni, amelyről mentorom még csak nem is hallott.
5	Egy régebbi mentor szörnyeteg volt, megbosszulom a bűneit.
6	Olyan tekercsekről hallottam, melyek tudást rejtenek, meg kell találnom ezeket.

d6	Hiba
1	Rámutatok mások hibáira, hogy ők kisebbnek én pedig nagyobbnak érezhessem magam.
2	Nem bírom megállni, hogy ne tanuljak új mágiát, vagy szerezzek egy mágikus tárgyat.
3	Sose tanultam megfelelő társas képességeket, vagy kapcsolatteremtést.
4	Mágiát használok arra is, amit kézzel is meg lehetne oldani.
5	Megvetem a hatóságokat és lázadóként cselekszem.
6	Kénytelen vagyok bizonyítani kiváló intelligenciámat.

KÍVÜLÁLLÓ

A vadonban nőttél fel, távol a civilizációtól, a városok kényelmétől és a technológiától. Tanúja voltál az erdőknél is nagyobb csordák migrációjának, túléled a szélsőségesebb időjárást, mint amit bármely más városlakó elbírna és élvezed, hogy te vagy az egyetlen gondolkodni képes lény mérföldekre bármely irányban. A vadság a véredben van, akár nomád, felfedező, remete, vadász-gyűjtögető vagy remete vagy. Még azokon a helyeken is, amelyek speciális jellemzőit nem ismered, ismered a vadvilág útját.

Szakértelem Jártasságok: Atlétika, Túlélés
Eszköz Jártasságok: egy zenei eszköz
Nyelv: egy szabadon választható nyelv
Felszerelés: egy bot, egy vadászcsapda, egy trófea egy állattól, amit megöltél, utazóöltözék és egy erszény, benne 10 arany.

EREDET

Sok különös helyen jártál már és sok olyat láttál, amit mások elképzelni sem tudnak. Tűnődj el milyen távoli földeken jártál már és milyen hatással voltak rád. A következő táblázat alapján kiválaszthatod vagy sorsolhatod mivel foglalkoztál a vadonban töltött időben.

d10	Eredet		d10	Eredet
1	Erdész		6	Fejvadász
2	Csapdász		7	Zarándok
3	Telepes		8	Törzsi nomád
4	Vezető		9	Vadász-gyűjtögető
5	Száműzött		10	Törzsi martalóc

SAJÁTOSSÁG: VÁNDOR

Tökéletes memóriád van a térképekhez és a geográfiához, és mindig eléred az alapvető információkat a környezetedről, városokról, és más téged körülvevő helyről. Továbbá élelmet és friss vizet találsz magadnak és még 5 embernek magadon kívül minden nap, feltéve, hogy a környezeted kínál bogyókat, élelmet vizet stb.

JAVASOLT JELLEMZŐK

Gyakran mogorván és faragatlan módon bánsz a civilizált népekkel, a kívülállók csak kis tiszteletet mutatnak a legkedvesebb életekhez a városban. A törzs, klán, család és a természetes világ kötelékei azok, amelyek a legfontosabb kötelékek a legtöbb kívülállónak.

d8	Személyiségjegy
1	A vándorlási kéj, ami távol vezetett valódi otthonomtól.
2	Én vigyáztam a barátaimra, amikor ők még kicsiny karonülők voltak.
3	Egyszer 25 mérföldet futottam megállás nélkül, hogy figyelmeztessem a klánom egy közelgő veszélyre. Még egyszer megtenném, ha kellene.
4	Minden helyzetre van egy leckém, melyet a természettől tanultam.
5	Nem foglalkozom az egészséges vagy jómodorú népekkel. A pénz és a modor nem ment meg egy éhes bagolymedvétől.
6	Mindig felszedek mindent, néha játszok velük, néha pedig eltöröm őket.
7	Sokkal komfortosabban érzem magam az állatok körében, mint az emberekében.
8	Én, elméletben, farkasok által nevelkedtem.

d6	Eszmény
1	**Változás.** Az élet állandóváltozásban van, akár az évszakok. Nekünk is változni kell (Kaotikus).
2	**Nagyobb jó.** Minden lény maga felelőssége, hogy az egész törzsnek a legjobbat akarja (Jó).
3	**Becsület.** Ha elveszítem a becsületem, a klán becsületét is elveszítem. (Törvényes).
4	**Hatalom.** Az erőseknek kell irányítani (Gonosz).
5	**Természet.** A természetes világ sokkal fontosabb, mint bármely civilizált építmény. (Semleges)
6	**Dicsőség.** Dicsőséget kell szereznem a harcban magamnak és klánomnak. (Bármi)

d6	Kötelék
1	A családom, klánom, törzsem a legfontosabb a számomra. Még, ha távol is vagyok tőlük.
2	Bármilyen kár az érintetlen természetnek, amely az otthonom, számomra is sérülés.
3	A törzsem dühével sújtom azokat, akik elpusztították a szülőföldem.
4	Az utolsó vagyok a törzsemből, így az én feladatom, hogy legendákba foglaltassam a nevüket.
5	Egy borzalmas vízió sújtott egy katasztrófától és megteszek mindent, hogy megakadályozzam.
6	Az én kötelességem, hogy megvédjem a törzsem gyermekeit, hogy az fennmaradhasson.

d6	Hiba
1	Túl szerelmes vagyok a sörbe, borba és más ilyen mérgekbe.
2	Nincs helye óvatosságnak, ha teljes az életem.
3	Emlékszem minden sértésre és egy csendes nővére, aki neheztelt mindenkire, aki bántott.
4	Lassan bízok meg más fajokban, törzsekben és társadalmakban.
5	Bármilyen kihívásra az erőszak a válaszom.
6	Ne várja el senki, hogy megvédem, ha ő nem képes magát megóvni. A természet rendje, hogy az erős túl él, a gyenge elhullik.

MESTER MUNKÁS

Egy céh tagja vagy, képzett és egy mesterségben és a céhhel már jól összefonódott a neved. A kereskedő világban is ismerik már a neved, így megszabadulhatsz a feudalista világ rendjének adóitól és kötelezettségeitől. Eléggé ügyesen képzett vagy egy mesterségben, melyet tanoncként kezdtél a céhed támogatásával, és elég jó hírnevet értél el, hogy már egyedül dolgozhass.

Szakértelem Jártasságok: Megérzés, Meggyőzés.

Eszköz Jártasságok: Lásd *Szakképzettség*.

Nyelvek: egy szabadon választott

Felszerelés: A szakmádhoz tartozó munkaruhád, egy bemutató levél a céhedtől, egy készlet utazó ruha, egy erszény, amely 15 aranyat tartalmaz.

SZAKKÉPZETTSÉG

A céh, amely mester munkássá tett téged, lehetőséget ad arra, hogy eggyel több *Mesterségben* legyél jártas, mint a többiek. Neked már van egy kiválasztott mesterséged, amelyet Haladó szinten űzöl. Válassz egy elsődleges mesterséget az 5. fejezetben leírtak közül. Ennek a mesterségnek megkapod minden előnyét, beleértve az eszköz jártasságokat is.

SAJÁTOSSÁG: CÉH TAGSÁG

Egy befogadott és tisztelt céh tagjaként, rengeteg előnyt kapsz a tagságod miatt.

A céh, melynek tagja vagy ellát téged szállással és élelemmel, ha szükséges, és kifizetik a temetésedet is, ha nincs rá fedezet. A fővárosokban a kereskedelmi negyedben a város egy külön épületet tart fent arra, hogy a céheddel gyűlést tartsatok. Ez ideális hely arra, hogy potenciális megrendelőket, patrónust vagy szövetségeseket találj.

A céhek igen különleges politikai helyzettel bírnak. Ha egy bűntény elkövetésével vádolnak, a céhed támogat téged addig, amíg a bűntény vagy az ártatlanságod igazolást nem nyer. Igazán befolyásos politikai személyekhez férkőzhetsz közel, ha a céhed jó kapcsolatban áll az illetővel. Néhány kapcsolatért viszont fizetned kell a céhednek mágikus tárgyakkal vagy pénzzel.

A céhed felé minden hónapban 5 arany értékű tagdíjat kell fizetned. Ha egy hónapban nem fizeted ezt be a tagságod megszűnik, de bármikor pótolható és visszakapható a céh jóindulatától függően.

JAVASOLT JELLEMZŐK

Céhek mestermunkásai a leg általánosabb emberek a világban addig, amíg le nem rakják az eszközeiket és kalandozói életre nem lépnek. Megértik a kemény munka értékét és a közösség fontosságát, valamint eléggé érzékenyek a kapzsiság és fösvénység bűneire.

d8	Személyiségjegy
1	Úgy gondolom, hogy bármi, amit teszünk, jól kell csinálni. Nem segíthetek benne – Perfekcionista vagyok.
2	Sznob vagyok és lenézem azokat, akik nem értékelik a szép műveket.
3	Mindig is tudnia akartam, hogy a dolgok hogyan működnek, és az emberek miért olyanok, amilyenek.
4	Tele vagyok szellemes aforizmákkal és minden alkalomra van egy közmondásom.
5	Durva vagyok azokkal, akik hiányolják a kemény munka és a tisztességes játék iránti elkötelezettségem.
6	Szeretek hosszasan beszélni a képzettségeimről.
7	Nem szórom el könnyedén a pénzem és fáradhatatlanul keresem a lehető legjobb ajánlatot.
8	Jól ismert vagyok a munkámról, és mindenki elismerését akarom. Mindig megdöbbenek, amikor kiderül, hogy az emberek nem hallottak rólam.

d6	Eszmény
1	**Közösség.** A civilizált emberek kötelessége, hogy megerősítsék a közösség kötelékét és a civilizáció biztonságát (Törvényes)
2	**Nagylelkűség.** A képességeimet nekem adták, így a világ javára kell fordítanom. (Jó)
3	**Szabadság.** Mindenkinek szabadon kellene megválasztana a saját megélhetését. (Kaotikus)
4	**Kapzsiság.** Csak a pénzért csinálom. (Gonosz)
5	**Emberek.** Elkötelezett vagyok az emberek iránt, akiket óvok, nem az ideák iránt. (Semleges)
6	**Törekvés.** Keményen dolgozom, hogy a legjobb legyek a saját szakmámban.

d6	Kötelék
1	A munkaközpont, ahol a szakmámat tanultam a legfontosabb hely számomra a világon.
2	Egy nagyszerű tárgyat csináltam valakinek, majd úgy véltem, hogy méltatlan rá. Azóta is keresem azt, aki méltó lehetne.
3	Tartozok a céhemnek, hogy azzá tettek, aki ma vagyok.
4	A vagyont keresem, hogy biztosítsam valakinek a szeretetét.
5	Egyszer visszatérek a céhemhez és megmutatom nekik, hogy a legjobb mester vagyok köztük.
6	Bosszút állók a gonosz erőkön, melyek elpusztították a vállalkozásom és tönkre tették a megélhetésem.

d6	Hiba
1	Bármit megteszek, hogy a kezembe kerüljön valami ritka vagy értéktelen.
2	Gyorsan feltételezem, hogy valaki megpróbál becsapni.
3	Senki sem tudhatja meg, hogy loptam a céh vagyonából.
4	Sosem elégszek meg azzal, amim van – mindig többet akarok.
5	Ölnék érte, hogy nemesi címet kapjak.
6	Szörnyen féltékeny vagyok bárkire, aki felülmúlhatja a munkáimat. Bármely helyen riválisokat látok.

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 HM-rel 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 HM-rel együtt írjátok le a családodat, és hogy milyen velük a kapcsolatod. Régi, jól ismert családhoz tartozol, vagy csak nemrég adományozták a nemesi címeteket? Mekkora a család befolyása, és milyen területen? Milyen a hírnevetek 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, Történelemi ismeretek
Eszköz Jártasságok: egy fajta játék készlet
Nyelvek: egy szabadon választott
Felszerelés: elegáns öltözék, pecsétgyűrű, nemesi oklevél és egy erszény, benne 25 arany

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 kötelékkel jár – felelősséggel a családnak, más nemeseknek (az uralkodónak), a köznépnek és a rangnak is. Ez a felelősség sok nemes sebezhető pontja.

d8	Személyiségjegy
1	Ékesszóló hízelkedésemtől mindenki pompásan érzi magát, mintha a világ legfontosabb személye lenne.
2	A köznép szeret kedvességemért és bőkezűségemért.
3	Nemesi kiállásom 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. Bárki ereiben ugyanaz a vér folyik.
7	Ha a kegyeimet elveszti valaki, az örökre elvész.
8	Ha megsértesz, összezúzlak, sárba tiprom a neved, és sóval hintem be a földed.

d6	Eszmény
1	**Kötelesség.** Tisztelnem kell a felettem állókat, és engem is az alacsonyabb rangúaknak. (Törvényes)
2	**Tisztelet.** A tisztelet rangomnál fogva kijár nekem, de minden embert, rangtól függetlenül, megillet a méltóság. (Jó)
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 megszerezzem.
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.

OLTÁRSZOLGA

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 HM-rel 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 szolgáld istenedet? Esetleg a hagyományos egyházi szervezettől független, kisebb kultusz vezetője voltál, vagy akár alvilági mestert imádó okkult csoporté, akit azóta megtagadtál.

Szakértelem Jártasságok: Megértés, Hit ismeretek
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 arany.

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 egyházfikat 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 hősét, 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	**Jótékonyság.** 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 vezeti tetteimet. Hiszem, hogy szorgalommal a dolgok jól alakulnak. (Törvényes)
6	**Buzgóság.** Méltónak akarok bizonyulni istenem kegyére, ezért tetteimben tanításait követem. (Bármi)

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 elöljáróiban.
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 célomat, mániásan követem azt, minden mást háttérbe szorítva.

REMETE

Magányba vonultan éltél – akár egy védett kolostori közösségben, akár egyedül – az életed nagyrészében. A te idődben hangosnak találtad a városok nyüzsgését, a magány volt az egyetlen kiút a nyugalomra és néhány válaszra, amelyet kerestél.

Szakértelem Jártasságok: Gyógyszer, Hit ismeretek.

Eszköz Jártasságok: Gyógynövény készlet

Nyelv: egy szabadon választható nyelv

Felszerelés: Egy tekercs tartó a jegyzeteidnek és imáidnak, egy téli takaró, gyógynövény készlet, közönséges ruhák és egy erszény benne 5 arany.

MAGÁNYOS ÉLET

Mi volt az oka, hogy a remete életmódba menekültél és miért tértél vissza az magányból. Beszélhetsz a HM-rel és kidolgozhatjátok együtt, meghatározhatod te magad vagy egyszerűen meghatározhatod a következő táblázat alapján.

d8	Magányos élet
1	A spirituális megvilágosodást kerested
2	A közösségi életben részt vettem egy vallásos rend tanai szerint.
3	Száműztek egy bűnért, amit el sem követtem
4	Elvonultam a társadalomtól egy életmegváltoztató esemény után.
5	Csend kellet, hogy a művemen dolgozhassak.
6	A természetre volt szükségem messze a civilizációtól.
7	Az őrzője voltam egy régi romnak vagy relikviának.
8	Zarándokvoltam, aki egy személt, helyet vagy relikviát keresett spirituális jelentőséggel.

SAJÁTOSSÁG: FELFEDEZÉS

A csendes elvonulása a remete életmódodnak meghozta gyümölcsét. Egy hatalmas felfedezést. A pontos fajtája ennek a felfedezésnek az előző életmódodtól függ. Lehet egy hatalmas igazság a kozmoszról, az istenekről, a külső világok hatalmasabb lényéről, vagy a természet erejéről. Lehet egy olyan hely, amit még senki sem látott. Talán felfedeztél egy tényt, amit régen elfelejtettek, vagy a múlt néhány relikviáját, ami átírná a történelmet. Lehet, hogy ez az információ sértené az embereket és ezért száműztek és ezért tértél vissza a társadalomba. Dolgozd ki a HM-rel, a felfedezésed és annak hatásait a kampányra.

JAVASOLT JELLEMZŐK

Néhány remete jól alkalmazkodott a magányos élethez, míg másokat feldühít a társaság hiánya. Függetlenül, hogy kedvelik a magányt vagy régóta próbálnak visszatérni, a magány megváltoztatja az embert.

d8	Személyiségjegy
1	Régóta magányban élek ezért keveset beszélek, inkább gesztikulációval és morgással kommunikálok.
2	Teljesen nyugodt vagyok, még a katasztrófa gyanújában is.
3	A közösségem vezetője bölcs volt bármiről is beszélt, és én ezt a bölcsességet akarom tovább adni.
4	Hatalmas empátiával vagyok azok iránt, akik szenvednek.
5	Feledékeny vagyok az etikett és a társadalmi elvárások irányába.
6	Mindenhez kapcsolódok, ami velem történik egy hatalmasabb terv része.
7	Gyakran elveszek a gondolataimban és elmélkedéseimben, elfelejtve a környezetem.
8	Egy hatalmas filozófiai elméleten dolgozom és ezt szívesen megosztom másokkal.

d6	Eszmény
1	**Nagyobb jó.** Az ajándékaimat mindenkivel meg kell osztanom, nem tarthatom meg csak magamnak (Jó)
2	**Logika.** Az érzelmek nem ködösíthetik el azzal érzékeinket vagy a logikus gondolkodásunkat, hogy mi jó és igaz. (Törvényes)
3	**Szabad gondolkodás**. A vizsgálat és kíváncsiság a haladás pillérei. (Kaotikus)
4	**Hatalom.** A magány és elmélkedés az út a misztikus és mágikus hatalomhoz (Gonosz).
5	**Élni és élni hagyni.** Csak mások ügyei okozhatnak problémát. (Semleges)
6	**Ön ismeret.** Ha ismered magadat, nincs más, amit ismerni lehet. (Bármi)

d6	Kötelék
1	Semmi sem fontosabb, mint a rendem tagjai, vagy azok a dolgok, amik hozzá kapcsolódnak.
2	Elvonulva éltem, hogy elbújjak az elől, aki üldöz engem. Egyszer majd meg kell ütköznöm vele.
3	Még mindig a megvilágosodást keresem, amit elvonulásomban. És ez még mindig elkerül.
4	Magányba menekültem, mert olyat szerettem, akit nem lehetett.
5	Ha a felfedezésem napvilágot lát, tönkreteheti a világot.
6	Az elvonulásom lehetőséget adott arra, hogy meglássam az a rosszat, amit csak én pusztíthatok el.

d6	Hiba
1	Most, hogy visszatértem a világba, kicsit jobban élvezem, mint kéne.
2	Sötét és vérszomjas gondolatok zavarták meg elvonulásom és meditációm, ami így elbukott.
3	Dogmatikus vagy a filozófiámmal és gondolataimmal kapcsolatban.
4	Hagytam, hogy a szükségeim győzzenek a barátság és a harmónia felett.
5	Túl nagyot kockáztatok, ha egy kicsit több tudást fedek fel.
6	Szeretek titkokat őrizni és senkinek sem mondom el azokat.

SARLATÁN

Valahogy mindig tudtad kezelni az embereket. Mindig tudod mi mozgatja őket és ki is szeded a szívük mélyéről, néhány perc beszélgetés után és néhány fő kérdéssel úgy olvasol bennük, mint egy gyerekkönyvben. Ez egy hasznos képesség és egy olyan képesség, amit nyugodtan a saját előnyödre fordíthatsz.

Tudod mit akarnak az emberek és ezt megadod nekik, vagy sokszor inkább csak megígéred, hogy megadod. A józan ész arra hajtja az embereket, hogy ez túl szép, hogy igaz legyen, de a józan ész nem mindig fellehető ott, ahol vagy. Egy üveg rózsaszín folyadék biztosan eltünteti az ocsmány kiütéseket. A másik kenőcs – semmimás csak egy kis zsír és ezüstpor – visszaállítja a fiatalságot és potenciált, és pont van egy híd a város előtt, ahol ezeket zavartalanul eladhatod. Ezek a dolgok csábítók, de te igazi üzletként adod elő.

Szakértelem Jártasságok: Megtévesztés, Kézügyesség

Eszköz jártasság: Álcázó készlet, hamisító készlet

Felszerelés: elegáns öltözék, álcázó készlet, egy szabadon választott készlet a következőkből: 10 címkézett üvegcse színes folyadékokkal, cinkelt kocka készlet, cinkelt kártya készlet, egy kitalált hercegség pecsétgyűrűje és egy erszény, benne 15 arany.

KEDVENC MÓDSZER

Minden sarlatán egy séma szerint munkálkodik, válassz ki egyet vagy sorsold ki egy d6-os kockával

d6	Módszer
1	Mindig csalok a játékokban
2	Hamisítom a pénzt vagy a dokumentumokat
3	Beférkőzök mások életébe, hogy kizsákmányoljam őket gyengeségükben és megvédjem szerencséjüket.
4	Úgy cserélgetem a személyiségeimet, mint más a ruháját
5	Az utcasarkokon gyors kezemmel gyors átveréseket hajtok végre
6	Meggyőzöm az embereket, hogy az értéktelen szemét megéri a nehezen szerzett pénzüket

SAJÁTOSSÁG: HAMIS IDENTITÁS

Elkészítettél egy második, hamis személyiséget magadnak, a teljes dokumentációjával, ismerősökkel és álcázással, hogy bármikor használhasd. Továbbá képes vagy bármilyen dokumentumot meghamisítani beleértve a hivatalos papírokat és a magánleveleket is, ha láttál már ilyet egy rövid ideig, hogy bármikor le tudd másolni a kéziratot róla.

JAVASOLT JELLEMZŐK

A sarlatánok nagyon színes karakterek, akik valódi lényüket a maszkjaik mögé rejtik. Azt mutatják, amit az emberek akarnak látni, amit el akarnak hinni és ahogyan látják a világot. De a való lényük szinte mindig magában hordozza fertőzésként a nyugtalan lelkiismeretet, egy régi ellenséget vagy egy elnyomott bizalmi képességet.

d8	Személyiségjegy
1	Könnyen szerelembe esek vagy abból ki, szinte mindig ezzel üldözök valakit
2	Minden helyzetre van egy viccem még akkor is, ha a humornak semmi helye nincs.
3	A hízelgés a kedvenc módszerem, hogy elérjem, amit akarok.
4	Igazi kártyás vagyok és sose érdekel a rizikó, hogy egy kis nyereményt kapjak.
5	Szinte mindennel kapcsolatban hazudok, még akkor is, ha nincs rá okom.
6	Szarkazmus és inzultáció, mindig jó fegyverek.
7	Rengeteg szent szimbólumot tartok magamnál, hogy mindig a leghasznosabbat mutathassam fel.
8	Minden ellopok, ha látom, hogy van értéke

d6	Eszmény
1	**Független.** Szabad lelkű vagyok – senki sem mondhatja meg mit tegyek (Kaotikus)
2	**Méltányosság.** Az olyan ember, aki nem tudja hiányolni azt a pár garast nem célpont. (Törvényes).
3	**Jótékonyság.** Odaadom a pénzt azoknak, akiknek igazán szüksége van rá (Jó).
4	**Kreativitás.** Sosem sütöm el kétszer ugyan azt az átverést (Kaotikus).
5	**Barátság.** Anyagi javak jönnek mennek. A barátság köteléke örök (Jó).
6	**Törekvés.** El akarok érni valamit az életben. (Bármi).

d6	Kötelék
1	A rossz emberbe futottam bele, így mindent meg kell tennem, hogy biztosítsam, hogy én vagy akik fontosok sose találkozzanak vele.
2	Mindenért a mentoromnak tartozok – borzalmas ember, talán egy tömlöc mélyén rohad.
3	Valahol odakint van egy gyerekem, aki nem is ismer, azért teszem, hogy a világ jobb legyen neki.
4	Egy nemesi családból származok, egy nap majd visszaszerzem a földem, azoktól, akik ellopták.

d6	Kötelék
5	Egy erős személy megölte azt, akit szeretek. Egy nap hamarosan bosszút állhatok.
6	Átvertem és tönkretettem egy embert, aki meg se érdemelte. A feloldozást keresem a hibámért, de sose bocsájtok meg magamnak.

d6	Hiba
1	Ki nem állhatom a cuki pofát.
2	Mindig adós vagyok. A rosszul megszerzett vagyonom hamarabb elöltöm, minthogy megkapnám.
3	Szerintem senki sem tud engem becsapni úgy, ahogy én másokat.
4	Túl kapzsi vagyok. Nem érdekel a kockázat, ha van benne pénz.
5	Nem bírom megállni, hogy be ne csapjam a nálam erősebbeket.
6	Gyűlölöm bevallani, és magamat is érte, de futni fogok, hogy mentsem a bőröm, ha nehéz a helyzet.

TENGERÉSZ

Egy tengerjáró hajón szolgáltál évekig. Ezekben az időkben hatalmas viharokkal, a mélység szörnyeivel, és sok minden mással olyannal néztél szembe, amik a végtelen mélységbe akartak taszítani. Az első szerelmed a horizont végtelen vonala, de eljött az idő, hogy valami másban is kipróbáld magadat.

Dolgozzátok ki a HM-rel, hogy hol szolgált ezelőtt. Talán egy kereskedő hajó volt, egy hadi hajó, egy felfedező, vagy netán kalózhajó? Milyen híres (vagy hírhedt) ez a hajó? Széles körben utazott? Még most is működik-e, vagy netán eltűnt esetleg elsüllyedt?

Mik voltak a kötelezettségeid a fedélzeten – fedélzetmester, kapitány, navigátor, szakász vagy esetleg más pozíció? Ki volt a kapitány és az első tiszt? A hajót esetleg jó viszonyban hagytad el, esetleg elmenekültél?

Szakértelem Jártasságok: Atlétika, Észrevétel.

Eszköz jártasság: Navigációs eszközök, vízi járművek

Felszerelés: Egy kötél csap (bunkó), 50 lábnyi selyem kötél, egy szerencsehozó amulett (nyúlláb, egy kicsi kő lyukkal a közepén, vagy véletlenszerűen sorsolt a mütyűr részről), egy készlet átlagos ruha, egy erszény benne 10 arannyal.

SAJÁTOSSÁG: HAJÓS UTAZÁS

Amikor szükséged van rá, biztosíthatsz magadnak és társaidnak egy szabad utazást egy hajón. Lehet ez az a hajó, amelyen szolgáltál, vagy egy másik hajó, amellyel jó viszonyban vagy (talán egynek, egy régi társad a kapitánya). Mivel szívességet kérsz, nem lehetsz biztos abban, hogy a menetrend vagy útvonal megfelel-e minden igényednek. A HM határozza meg mennyi ideig tart az út. Cserébe az ingyen útért, tőled és társaidtól elvárt, hogy kisegítsétek a legénységet az utazás során.

JAVASOLT JELLEMZŐK

A tengerészek élete sokrétű lehet, de a hajón töltött élet felelőssége általában őket is megbízható teszi. A hajós életmód megváltoztathatja a kinézetüket és akár még a teljes szemléletüket is.

d8	Személyiségjegy
1	A barátaim tudják, hogy bármilyen helyzetben számíthatnak rám.
2	Keményen dolgozok, így keményen is játszhatok, amikor a munka kész van.
3	Élvezem, amikor új helyen kötök ki és új barátságokat kötök egy hordó sör mellett.

d8	Személyiségjegy
4	Néha kiszínezem a valóságot egy jó történet érdekében.
5	Számomra a kocsmai verekedés egy jó út arra, hogy megismerjenek egy városban.
6	Sohasem adok fel egy barátságos fogadást.
7	Olyan ostobán beszélek, akár egy kétfejű ogre.
8	Szeretem, ha kész egy munka főleg, ha azt rásózhatom másra.

d6	Eszmény
1	**Tisztelet.** Ami egy hajót összetarthat, az az, ha a kapitány és a legénység kölcsönösen tiszteli a másikat. (jó)
2	**Igazságosság.** Mind együtt dolgozunk, így a jutalmat és együtt osztjuk meg. (Törvényes)
3	**Szabadság.** A tenger a szabadság – a szabadság az a szabad út és a szabad cselekedet. (Kaotikus)
4	**Uralom.** Egy ragadozó vagyok, a tengeren lévő többi hajó, pedig a prédám. (Gonosz)
5	**Nép.** A csapatomhoz vagyok hű, nem pedig az eszmékhez. (Semleges)
6	**Törekvés.** Egy nap majd saját hajó lesz és megtalálom a sorsomat. (Bármi)

d6	Kötelék
1	Első sorban a kapitányomhoz vagyok hű, utána jön minden más.
2	A hajó a legfontosabb – a legénység és a kapitány jön és megy.
3	Mindig emlékezni fogok az első hajómra.
4	Egy kikötői városban van egy szereteőm, aki majdnem elrabolt a tengertől.
5	Csaltam a nyereség méltányos elosztásánál, szeretném megfizetni az árát.
6	Könyörtelen kalózok megölték a kapitányom és a társaim, elsüllyesztették a jónkat és ott hagytak meghalni. A bosszú az enyém lesz.

d6	Hiba
1	Követem a parancsokat, még akkor is ha úgy gondolom, azok helytelenek.
2	Bármit elmondok, hogy elkerüljem az extra munkát.
3	Valaki egyszer megkérdőjelezte a bátorságom. Sose riadok meg, bármilyen veszélyes is a helyzet.
4	Ha egyszer elkezdek inni, nehéz megállnom benne.
5	Nem tudok segíteni, de zsebre vágom a felügyeletlen érméket és ékszereket, ha meglátom.
6	A büszkeségem nagy valószínűséggel a bukásomhoz vezet.

VARIÁCIÓ: KALÓZ

Fiatalságodat egy könyörtelen kalóz hatalma alatt töltötted, egy igazi torokmetsző volt, aki megtanított arra, hogyan élj túl cápák és vadon élő állatok világában. Belemerültél a széles tengerek kínálta lopás lehetőségébe és máris több áldozatod volt, mint aki megérdemelte. A félelem és a vérontás sem idegenek számodra, továbbá sok kikötővárosban kissé kellemetlen hírnevet szereztél már.

Szakértelem jártasság: Atlétika, Megfélemlítés.

SAJÁTOSSÁG: ROSSZ HÍRNÉV

Ha a karakterednek a tengerész hátteret választottad, választhatod sajátosságként a rossz hírnév sajátosságot, a hajós utazás helyett. Nem számít merre mész, az emberek félnek tőled, köszönhetően a hírnevednek. Ha egy civilizált kisvárosban vagy, elkerülheted a következményét kisebb bűnöknek, mint például ételért fizetni a helyi fogadóban, vagy egy helyi bolt ajtajának betörése, mert az emberek félnek, és nem jelentik ezeket a helyi hatóságoknak.

5. FEJEZET: FELSZERELÉS

A nagyváros piacterén nyüzsögnek mindenféle eladók és vevők: törpe kovácsok és elf fafaragók, ember földművesek és draenei ékszerészek, sokféle 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 WoW világainak veszélye ellenében.

KEZDŐ FELSZERELÉS

Amikor megalkotod a karakteredet, az osztályod és a háttered alapján meghatározott kezdő felszerelésed van. Ehelyett lehetőséged van arra is, hogy az osztályodtól függő mennyiségű aranypénzzel kezd a játékot, és ebből vásárold meg a felszerelésedet az ebben a fejezetben található listák alapján. *A Kasztonkénti 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, hátizsákot. Lophattad is a felszerelésedet. A fegyvered lehet családi örökség, mely nemzedékről nemzedékre szállt, míg végül a karaktered ősatyája nyomdokain haladva kalandozásra adta a fejét.

KASZTONKÉNTI KEZDŐ VAGYON	
Osztály	**Pénzmennyiség**
Boszorkánymester	4d4 x 10 arany
Druida	2d4 x 10 arany
Harcos	5d4 x 10 arany
Mágus	4d4 x 10 arany
Pap	4d4 x 10 arany
Paplovag	5d4 x 10 arany
Sámán	2d4 x 10 arany
Szerzetes	5d4 x 10 ezüst
Vadász	5d4 x 10 arany
Zsivány	4d4 x 10 arany

VAGYON

A WoW 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 sajtban fizeti. A nemesség tagjai jogokkal is kereskedhetnek: bányászati jogokkal, révjogokkal, tanyák jogaival, vagy éppen aranyrudakkal, nem érménként, 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 alapanyaguk fajlagos értéke alapján. A három érme az aranypénz (ap), ezüstpénz (ep) és a rézpénz (rp). Egyetlen aranypénz árán a karaktered megvehet egy hálózsákot, 50 lábnyi 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 áruról 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 aranyérme tíz ezüstérmét ér. Az ezüst a legelterjedtebb érme a köznép körében. Egy ezüstpénz árán megvehető egy munkás félnapi munkája, egy flaskányi lámpaolaj vagy egy éjszakára szállás egy olcsó fogadóban. egy ezüstérme tíz rézérmét ér, mely a munkások és koldusok körében gyakori. Egy rézért megvásárolhatsz egy gyertyát, fáklyát, vagy egy darab krétát. Egy szabvány aranypénz súlya egy harmad uncia, így 50 érme nyom egy fontot.

SZOKÁSOS ÁTVÁLTÁSI ÁRFOLYAMOK			
Érme	**Réz**	**Ezüst**	**Arany**
rézpénz (rp)	1	1/100	1/10,000
ezüst (ep)	100	1	1/100
arany (ap)	10,000	1/100	1

KINCSEK ELADÁSA

Ha labirintusokat jársz be, sok lehetőséged 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 nehéz. A mágia értéke messze meghaladja a puszta aranyét, és így is kezelik.

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 HM 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 árui – például vasrudak, zsák só, lábasjószág stb. – teljes értéken eladható a piacon, és akár pénz helyett is használható.

PÁNCÉL ÉS PAJZS

A WoW világának hatalmas szőttesén 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 lemezpáncélig, 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 megtalálhatók a WoW világában viselt leggyakoribb páncélok ára, súlya és egyéb jellemzői.

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 próbádra, mentődobásodra és támadó dobásodra, 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

PÁNCÉLOK						
Típus	**Ár**		**Védettségifok**	**Erő**	**Lopakodás**	**Súly**
Könnyű páncélok						
Nemezvért	5 arany		11+Ügyesség módosító	-	Hátrány	8 f
Bőrvért	10 arany		11+Ügyesség módosító	-	-	10 f
Kivert bőrvért	45 arany		12+Ügyesség módosító	-	-	13 f
Közepes páncélok						
Irhapáncél	10 arany		12+Ügyesség módosító (max 2)	-	-	12 f
Láncing	50 arany		13+Ügyesség módosító (max 2)	-	-	20 f
Pikkelyvért	50 arany		14+Ügyesség módosító (max 2)	-	Hátrány	45 f
Mellvért	400 arany		14+Ügyesség módosító (max 2)	-	-	20 f
Fél Lemezvért	750 arany		15+Ügyesség módosító (max 2)	-	Hátrány	40 f
Nehéz páncélok						
Egysoros láncing	30 arany		14	-	Hátrány	40 f
Teljes láncing	75 arany		16	13	Hátrány	55 f
Szalagvért	200 arany		17	15	Hátrány	60 f
Lemezvért	1500 arany		18	15	Hátrány	65 f

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) próbáira hátrány jár.

KÖNNYŰ PÁNCÉL
A könnyű páncélok hajlékony és vékony anyagból készülnek, az ügyes kalandozók kedvencei, mivel a mozgékonyság feláldozása nélkül nyújtanak némi védelmet. Ha könnyű páncélt viselsz, az Ügyesség módosítódat hozzáadod a páncél típusától függő alap Védettségi Fokhoz.
Nemezvért. A páncél több réteg szövetből, és a közéjük varrt bélésből áll.
Bőrvért. A mellvért és vállvért részeit forró olajban kikeményített bőrből készítik. A páncél többi része puhább, rugalmasabb anyagból készül.
Kivert bőrvért. Ez a vért kemény, de rugalmas bőrből készül, melyet fém szegecsek 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 módosítódat, de legfeljebb +2-őt hozzáadod a páncél típusától függő alap Védettségi Fokhoz.
Irhapáncél. Ez a primitív vért egymásra rétegezett irhákból 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.
Pikkelyvért. A vért alapja a felsőtestet és lábat takaró bőr réteg (esetleg külön szoknya résszel), melyet a hal pikkelyeihez hasonlóan egymás átfedő fémlemezkék borítanak. A vértezethez 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 kevéssé gátolja.
Fél lemezvért. 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 vértezetek az egész testet fedik, és a legkülönfélébb támadások elhárítására alkalmasak. Csak jól képzett harcosok birkóznak meg ezekkel a súlyos és ormótlan páncélokkal. A nehéz páncélok használata esetén nem adhatod az Ügyesség módosítódat a Védettségi Fokodhoz, de nem is jár büntetés negatív Ügyesség módosító miatt.
Egysoros láncing. 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 vértezetet.
Teljes Láncing. Ez páncél egymásba kapcsolódó fémgyűrűkből áll, alatta bélelt szövetet viselnek a kidörzsölődés ellen és hogy a csapások erejét elnyelje. Az öltözékhez páncélkesztyű is tartozik.
Szalagvért. A vért keskeny, függőleges fém csíkokból áll, melyeket szövettel bélelt bőr réteg tetejére szegecseltek. Az ízületeket rugalmas láncing védi.
Lemezvért. A lemezvért 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.

PAJZSOK
A pajzsok fontos részét képzik egy páncélzat felszerelése ként. Viselésük megfelelő alkalmazására ugyan azon szabályok vonatkoznak, mint a páncélok esetén (lásd: Páncél rész leírását). A pajzsok követelményeit lásd a *PAJZSOK* c. táblázatban. A Pajzsok közül három fő típust különböztetünk meg melyek a következők:

PAJZSOK					
Típus	**Ár**	**VF**	**Erő**	**Lopakodás**	**Súly**
Kis kör	5 ap	+1	-	-	2 font
Általános	10 ap	+2	-	-	6 font
Torony	50 ap	+2	min. 15	Hátrány	24 font

Kis körpajzs. Ez a kicsi pajzs felhúzható az alkarra, megengedve azt, hogy továbbra is szabad maradjon kézfej, marok, így használhat valaki egy másik tárgyat az ügyetlenebbik kezével. Ezt a pajzsot az ügyetelenebbik kézre húzhatja fel az illető. Ha egy akció, vagy bónusz akció részeként használnia kell ezt a kezét is amelyiken ez a pajzs van, akkor elveszíti plusz védelmet, amit ez a kicsi körpajzs biztosít.

Általános. A legtöbb pajzs ilyen. Ezek általában fából vagy fémből készülnek, legtöbbjük a klasszikus pajzs alak, amely a címerek alapját is képzik. Készülhetnek ennek ellenére különböző alakúak, mint pl.: kör, kocka, vagy ovális alakban.

Torony pajzs. Ezek a pajzsok általában téglalap alakúak, és fából készült belsővel, és fém borítással rendelkeznek. Ezek a pajzsok kb. 3-5 láb nagyságúak, melyek ideális esetben takarják viselőjüket. Ezekre a pajzsokra külön szabály vonatkozik. Hatalmas méretük miatt, a tartás oldalának megfelelően egy körkúpban viselőjüknek feles fedezéket biztosítanak, a további +2 alap módosítón kívül.

KITEKINTÉS: OPCIÓ: FELSZERELÉS MÉRETE

A legtöbb játékban a kalandjaid során talált bármilyen felszerelést használhatsz vagy viselhetsz, a józan ész határain belül. Egy tagbaszakadt orkra például nem jön fel a gnóm bőrpáncélja, és egy gnóm elsüllyedne egy titán elegáns köpenyében. A HM megkövetelhet szigorúbb realizmust is. Például az egyik embernek készített lemezpáncél csak jelentős átalakítások után illeszkedne egy másik emberre, és az őr 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 HM 1d4 × 10 dobással, vagy a szükséges átalakítások mértéke alapján határozhatja meg a pontos összeget.

PÁNCÉL FELÖLTÉSE ÉS LEVÉTELE

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

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

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

PÁNCÉL FELÖTÉSE ÉS LEVÉTELE		
Típus	**Felöltés**	**Levétel**
Könnyű Páncél	1 perc	1 perc
Közepes Páncél	5 perc	1 perc
Nehéz/Nagyon 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 WoW 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 távolságra álló célpontok ellen használhatók, 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 **közelharci** és **távolsági** fegyverek. A legtöbb ember jártas közelharci fegyverek forgatásában. Ezek a fegyverek lehetnek husángok, buzogányok és más, közemberek kezében gyakori fegyverek. 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 módosítódat használod a távolsági támadó és sebzés dobásnál, mintha közelharci támadást végeznél vele. Így például a kézi balta hajításakor az Erő tulajdonságodat használod, de ha tőrt hajítasz, 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 kifejezve. Az első a fegyver normál hatótávolsága, a második a fegyver hosszú hatótávolsága. Amikor a normál hatótávontúli 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 tegezből, 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). Parittya esetén, annak töltöttnek kell lennie.

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

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 módosítódat 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.

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 halott lény valamely végtag-

KÖZELHARCI FEGYVEREK					
Név	**Ár**		**Sebzés**	**Súly**	**Tulajdonság**
Botok					
Bot	2 ep		1d6 zúzó	4 font	Sokoldalú (1d8)
Egyéb közelharci fegyverek					
Ostor	2 ap		1d4 vágó	3 font	Messze érő, pontos
Pusztakéz	-		1 zúzó	-	-
Egykezes fejszék					
Csatabárd	10 ap		1d8 vágó	4 font	Sokoldalú (1d10)
Harcicsákány	5 ap		1d8 szúró	2 font	-
Kézifejsze	5 ap		1d6 vágó	2 font	Hajító (hatótáv 20/60), könnyű
Egykezes kardok					
Holdkard	10 ap		1d6 vágó	2 font	Egyedi, könnyű, pontos
Holdsarló	15 ap		1d6 vágó	3 font	Egyedi, könnyű, hajító (hatótáv 60/120), pontos
Hosszúkard	15 ap		1d8 vágó	3 font	Sokoldalú (1d10)
Rövidkard	10 ap		1d6 szúró	2 font	Könnyű, pontos
Sarló	1 ap		1d4 vágó	2 font	Könnyű
Szablya	25 ap		1d6 vágó	3 font	Könnyű, pontos
Vívótőr	25 ap		1d8 szúró	2 font	Pontos
Egykezes pörölyök					
Buzogány	5 ap		1d6 zúzó	4 font	-
Harcipöröly	15 ap		1d8 zúzó	2 font	Sokoldalú (1d10)
Husáng	1 ep		1d4 zúzó	2 font	Könnyű
Könnyű pöröly	2 ap		1d4 zúzó	2 font	Hajító (hatótáv 20/60), könnyű
Láncos buzogány	10 ap		1d8 zúzó	2 font	-
Tüskésbuzogány	15 ap		1d8 szúró	4 font	-
Karmoskesztyűk					
Karmoskesztyű	3 ap		1d6 szúró	2 font	Könnyű
Kétkezes fejszék					
Kétkezesbárd	30 ap		1d12 vágó	7 font	Kétkezes, nehéz
Kétkezes kardok					
Kétkezeskard	50 ap		2d6 vágó	6 font	Kétkezes, nehéz
Kétkezes pörölyök					
Husáng kétkezes	2 ep		1d8 zúzó	10 font	Kétkezes
Pöröly	10 ap		2d6 zúzó	10 font	Kétkezes, nehéz
Totem	25 ap		1d12 zúzó	15 font	Egyedi, kétkezes, nehéz
Lándzsák					
Alabárd	20 ap		1d10 vágó	6 font	Kétkezes, messze érő, nehéz
Dárda	10 ap		1d12 szúró	6 font	Egyedi, messze érő
Gerely	5 ep		1d6 szúró	2 font	Hajító (hatótáv 30/120)
Lándzsa	1 ap		1d6 szúró	3 font	Hajító (hatótáv 20/60), sokoldalú (1d8)
Pika	5 ap		1d10 szúró	18 font	Kétkezes, messze érő, nehéz
Szeldelőnyárs	20 ap		1d10 vágó	6 font	Kétkezes, messze érő, nehéz
Szigony	5 ap		1d6 szúró	4 font	Hajító (hatótáv 20/60), sokoldalú (1d8)
Harcisarló					
Harcisarló	15 ap		1d8 vágó	3 font	Könnyű, pontos
Tőrök					
Tőr	2 ap		1d4 szúró	1 font	Hajító (hatótáv 20/60) könnyű, pontos
HAGYOMÁNYOS TÁVOLSÁGI FEGYVEREK					
Egyéb távolsági fegyverek					
Dobónyíl	5 rp		1d4 szúró	1/4 font	Hajító (hatótáv 20/60), pontos
Fúvócső	10 ap		1 szúró	1 font	Lőszer (hatótáv 25/100), töltés
Gránát	5 ap		1d6 tűz	1/2 font	Egyedi (hatótáv 20/60)
Háló	1 ap		-	3 font	Egyedi, hajító (hatótáv 5/15)
Parittya	1 ep		2d4 zúzó	-	Lőszer (hatótáv 30/120)
Íjak					
Rövidíj	25 ap		1d6 szúró	2 font	Kétkezes, lőszer (hatótáv 80/320)
Hosszúíj	50 ap		1d8 szúró	2 font	Kétkezes, lőszer (hatótáv 150/600), nehéz
Íjpuskák					
Kézi számszeríj	75 ap		1d6 szúró	3 font	Könnyű, lőszer (hatótáv 30/120), töltés
Könnyű számszeríj	25 ap		1d8 szúró	5 font	Kétkezes, lőszer (hatótáv 80/320), töltés
Nehéz számszeríj	50 ap		1d10 szúró	18 font	Kétkezes, lőszer (hatótáv 100/400), nehéz, töltés
Pálcák					
Pálca	50 ap		1d4 mágikus	2 font	Egyedi (hatótáv 30/60)

ja. Sok esetben a rögtönzött fegyver hasonlít egy tényleges fegyverhez, és ennek megfelelően lehet kezelni. Egy asztalláb például lényegében egy husáng. A HM 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 HM 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, hosszú hatótávolsága 60 láb.

EZÜSTÖZÖTT FEGYVER

Egyes szörnyek immunisak vagy ellenállók 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 ezüsttel. Ez nem csak az ezüst alapanyag költsége, de a szakértő kézműves költségeit is tartalmazza, valamint a további alakításokról később.

EGYEDI FEGYVEREK

A következő fegyverekre egyéni szabályok vonatkoznak.

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

Gránát: A gránátokat bónusz akcióként be lehet gyújtani először. Egy gránát 10 láb sugarú körben 2d6 tűz sebzést okoz, ez elkerülhető egy Ügyesség mentődobással (NF = 8 + támadó lény képzettségibónusza + ügyesség módosítója).

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.

Holdkard, Holdsarló. Ezeket a fegyverek nem használhatják mások csak is az elfek, vagyis az Éj- és Nemes-elfek.

Pálcák. A pálcák olyan távolsági fegyverek melyeket csakis boszorkánymesterek, papok vagy mágusok használhatnak. Ezek a pálcák bármilyen sebzést képesek okozni. Ezt a birtokba vétel előtt határozza meg a HM- hogy az adott pálca milyen sebzést okoz. Egy pálca képes Egy mágikus lövedék létrehozására, melye 1d4 + varázs tulajdonság módosító sebzést okoz. Ehhez távolsági varázs támadás dobást kell tenni. Tehát például egy varázsló az elme tulajdonságát használhatja a támadódobáshoz. Ezeket a pálcákat aktiválni bónuszcselekedetként, vagy fő cselekedetként lehet. Továbbá a pálca mágikus sebzése további 1d4 értékkel nő az 5 (2d4), 11 (3d4) és 17. (4d4) szinten.

Totem: Ezt a fegyvert nem használhatják mások, csakis a Taurenek.

MODERN LŐFEGYVEREK ÉS ROBBANÓANYAGOK

A World of Warcraft világa nem egy hagyományos középkori világ. Bár a szemlélet sok esetben párhuzamba állítható, mégis meg figyelembe kell venni azt, hogy technológiailag sokkal fejlettebb attól. Ennek kapcsán a játékban megtalálhatók a modern lőfegyverek és robbanóanyagok.

KÉPZETTSÉG

A különböző kasztok melyek képesek a fegyverek használatára azoknak normál támadásként használható, és az *Ügyesség* tulajdonságot kell használniuk a támadás során. Azok a karakterek, melyeknek kasztleírásában nem szerepel a lőfegyverek használata, hátránnyal támadnak, mint bármely más esetben, ha képzettlenek lennének a használatában.

TULAJDOSÁGOK

A lőfegyverek speciális lőszert használnak, és némelyik területi sebzés és újratöltés tulajdonsággal rendelkezik.

Lőszer. A fegyver lőszere használat után megsemmisül.

Területi. A területi sebzés az általános egy célpont helyett vehető igénybe, ebben az esetben egy 5 lábnyi sugarú kör alappal rendelekző 10 láb magas henger területen okoz tűz sebzést. Minden lénynek a területen tennie kell egy *Ügyesség* mentődobást melynek NF-je 15, siker esetén a lény a fegyver sebzésének felét, bukás esetén teljes egészét szenvedi el. Ehhez a cselekedethez speciális lőszer szükséges.

Újratöltés. Bizonyos esetekben előre be lehet tölteni a fegyver tárját, ekkor több alkalommal használható újratöltés nélkül, amíg ki nem fogy a fegyver tárja. Ekkor a karakter nem támadhat újra az adott fegyverrel, amíg újra nem tölti azt egy teljes akcióért.

ROBBANÓ ANYAGOK

Bizonyos esetekben lehetőség van robbanóanyagok használatára.

BOMBÁK

Egy akcióért a karakter begyújthatja a bombát és el is dobhatja azt maximum 60 láb távolságra. Minden lénynek a becsapódás helyének 5 lábnyi környezetében tennie kell egy *Ügyesség* alapú mentődobást NF 12, vagy 3d6 tűz sebzést szenved el.

LŐPOR

Egy lőpor elsősorban arra használható, hogy a lőfegyverekből a golyót elindítsák, némely esetben használható akár bombaként is. A lőport általában kicsiny hordókban vagy vízálló tülök alakú tárolókban hordják. Egy ilyen tároló felgyújtása egy robbanást vonz maga után, melye 10 lábnyi körben okoz tűz sebzést (hordó esetében 7d6, tülök esetében 3d6). A sebzés felezhető egy sikeres NF 12 *Ügyesség* alapú mentődobással. Egy ilyen robbanás egy környi időre a robbanás középpontjától 30 lábnyi távolságban teljes fényt további 30 lábnyi körben félhomályt biztosít teljes sötétségben.

DINAMIT

Egy akcióért egy lény begyújthat egy dinamit rudat és eldobhatja 60 lábnyi távolságba. Minden lények a robbanás helyén 5 lábnyi körben tennie kell egy *Ügyesség* alapú mentődobást NF 12, különben 3d6 zúzó sebzést szenved. Siker esetén a sebzés mennyiségének felét szenvedi el. Egy karakter a dinamit rudakat összekötözheti, hogy azok egyszerre robbanjanak fel. Ebben az esetben a sebzés tovább nő minden rúd után 1d6-tal (maximum 10d6) és a mentődobás hatótávolsága 5 lábbal (maximum 20 láb). Ebben az esetben a HM dobjon egy kezdeményezést, hogy a dinamit rudak mikor fognak felrobban. Továbbá határozza meg 1d6-tal, hogy hány kör múlva fog felrobbanni. Ha letelet a kidobott mennyiségű kör a dinamit a kezdeményezése sorrendjében fog felrobbanni amikor eljön a saját köre

GRÁNÁTOK

Egy akcióért egy karakter eldobhat egy gránátot 60 lábnyi távolságra. Gránát puskával akár 120 láb távolságra. A gránát puska saját gránát lőszert használ, ebben az esetben a puska a saját sebzésével működik. Abban az esetben, ha más Robbanóanyag kilövésére használják a (Repesz és Füstgránát) a következő szabályok érvényesek.

Repeszgránát. Minden lénynek tennie kell egy *Ügyesség* alapú

MODERN LŐFEGYVEREK ÉS ROBBANÓANYAGOK				
Fegyver név	**Ár**	**Sebzés**	**Súly**	**Tulajdonságok**
Lőfegyverek				
Borsszóró puska	350 ap	2d4 szúró	5 font	Lőszer, Hatótáv 30/90, Újratöltés 4
Gránát puska	600 ap	2d8 tűz	15 font	Gránát-lőszer, Hatótáv 15/60, Töltés, Területi
Karabély	600 ap	2d6 szúró	10 font	Lőszer, Hatótáv 300/600, Két-kezi, Újratöltés 8
Muskéta	500 ap	1d10 szúró	10 font	Lőszer, Hatótáv 40/120, Töltés, Két-kezi
Pisztoly	250 ap	1d6 szúró	3 font	Lőszer, Hatótáv 30/90, Töltés
Revolver	530 ap	1d8 szúró	6 font	Lőszer, Hatótáv 40/120, Újratöltés 6
Robbanóanyagok				
Bomba	150 ap	3d6 tűz	1 font	-
Lőszer, hordó	250 ap	7d6 tűz	20 font	-
Lőszer, tülök	35 ap	3d6 tűz	2 font	-
Dinamit (1 rúd)	40 ap	3d6 zúzó	1 font	-
Gránát, repesz	100 ap	5d6 szúró	1 font	-
Gránát, füst	50 ap	-	2 font	-
Lőszer				
Pisztoly (10 db)	3 ap	-	2 font	-
Puska (10 db)	5 ap	-	3 font	-
Gránát (5 db)	25 ap	-	10 font	-

mentődobást NF 15 a becsapódás 20 lábnyi körében. Bukás esetén 5d6 szúró sebzést szenved a lény, siker esetén a felét.

Füstgránát. Egy körrel azután, hogy a füst gránát földet ér enyhe ködöt bocsájt ki magából és erősen ködös látásiviszonyokat okoz 20 lábnyi körben. Egy közepes szél (10 mérföld/óra) eloszlatja a füstöt 4 körön belül. Erős szél esetén (20 vagy több mérföld/órás sebesség) esetén 1 kör alatt oszlik el.

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 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 bilincsnek 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 négyszer 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 3. fejezetet) 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 parittya lövedéket vagy 50 fúvócső tűt vagy 20 pisztoly- vagy puskagolyót. 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 sugarú körben, és félhomályt további 20 láb távolságig. Ha lángoló fáklyával közelharci támadást végzel, találat esetén 1 tűzsebzést okozol.

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 próbáidra, ha a feszítővas erőkarját ki lehet használni a próba során.

Gyertya. Az égő gyertya sötétben 1 órán át teljes világosságot biztosít 5 láb sugarú körben, és félhomályt még 5 lábnyi 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 állapotot anélkül, hogy Lélek (Orvoslás) próbát tennék.

Horgász felszerelés. A készlethez tartozik egy fa bot, selyemzsineg, parafa úszók, acél horgok, ólom nehezékek, 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 bármi más szöveggel és képekkel átadható információ. A varázslatokat tartalmazó könyv varázskönyv (lásd lent).

Kötél. A kötélnek (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 sugarú körben, és félhomályt további 30 láb távolságig. A lámpás egy flaskányi (1 pint) olajjal 6 órán át ég.

Lámpás, tolvaj. A tolvaj lámpás sötétben teljes világosságot biztosít 60 láb hosszú kúpban, és félhomályt további 60 láb távolságig. A lámpás egy flaskányi (1 pint) olajjal 6 órán át ég.
Lámpás, vihar. A viharlámpás sötétben teljes világosságot biztosít 30 láb sugarú körben, és félhomályt további 30 láb távolságig. A lámpás egy flaskányi (1 pint) olajjal 6 órán át ég. Cselekvésként leengedhető a lámpás fedele, ekkor csak 5 láb sugarú körben félhomályt biztosít.
Lánc. A láncnak 10 életerő pontja van. Sikeres NF 20 Erő próbával szét lehet feszíteni.
Mászó készlet. A mászó készletbe különleges vasszegek, belépők, kesztyű, és beülő heveder található. A mászókészlet segítségével cselekvésként rögzítheted magad; ettől a ponttól legfeljebb 25 lábnyit zuhanhatsz, de legfeljebb 25 lábnyit 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. A mérleg segítségével megállapíthatod a pontos súlyát kisebb tárgyaknak, mint például nemesfémeknek vagy piaci áruknak, hogy meghatározd a pontos értékét.

KALANDOZÓ FELSZERELÉS		
Tárgy	**Ár**	**Súly**
Abakusz	2 ap	2 font
Alkimista tűz (flaska)	50 ap	1 font
Ásó	2 ap	5 font
Bányász csákány	2 ap	10 font
Bilincs	2 ap	6 font
Csapágygolyó (1000db zsákban)	1 ap	2 font
Csengettyű	1 ap	-
Csigarendszer	1 ap	5 font
Druida fókusz		
Fa bot	5 ap	4 font
Fagyöngy ág	1 ap	-
Kistotem	1 ap	-
Tiszafa pálca	10 ap	1 font
Élelem tartós (1 napi)	5 ep	2 font
Ellenméreg (fiola)	50 ap	-
Erszény	5 ep	1 font
Fáklya	10 rp	1 font
Faltörő kos, hordozható	4 ap	35 font
Fazék, vas	2 ap	10 font
Fenőkő	10 rp	1 font
Feszítővas	2 ap	5 font
Fiola	1 ap	-
Flaska vagy kupa	20 rp	1 font
Gyertya	1 rp	-
Gyógyital	50 ap	1/2 font
Gyógyító készlet	5 ap	3 font
Hálózsák	1 ap	7 font
Hátizsák	2 ap	5 font
Homokóra	25 ap	1 font
Hordó	2 ap	70 font
Horgász készlet	1 ap	4 font
Kalapács	1 ap	3 font
Kalapács, faltörő	2 ap	10 font
Komponenses erszény	25 ap	5 font
Korsó / köcsög	2 rp	4 font
Kosár	4 ep	2 font
Kötél, kender	1 ap	10 font
Kötél, selyem	10 ap	5 font
Kréta (1 db)	1 rp	-
Láda	5 ap	25 font
Lámpás	5 ep	1 font
Lámpás, tolvaj	10 ap	2 font
Lámpás, vihar	5 ap	2 font
Lánc (10 lábnyi)	5 ap	10 font
Létra (10 láb hosszú)	1 ep	25 font

Tárgy	**Ár**	**Súly**
Lőszer		
Fúvócső tű (50 db)	1 ap	1 font
Nyíl íjhoz (20 db)	1 ap	1 font
Nyíl számszeríjakba (20 db)	1 ap	1.5 font
Parittyába (20 db)	4 rp	1.5 font
Pisztolyba, puskába (10 db)	2 ap	2 font
Mászó készlet	25 ap	12 font
Méreg, alapszintű (fiola)	100 ap	-
Mérleg, kereskedelmi	5 ap	3 font
Arkáni fókusz		
Bot	5 ap	4 font
Gömb	20 ap	3 font
Jogar	10 ap	2 font
Kristály	10 ap	1 font
Nagyító	100 ap	-
Olaj (flaska)	1 ep	1 font
Öltözék, elegáns	15 ap	6 font
Öltözék, jelmez	5 ap	4 font
Öltözék, közönséges	5 ep	3 font
Öltözék, utazó	2 ap	4 font
Palack, üveg	2 ap	2 font
Parfüm (fiola)	5 ap	-
Papír (egy ív)	2 ep	-
Pecsétgyűrű	5 ap	-
Pecsétviasz	5 ep	-
Pergamen (egy ív)	1 ep	-
Puskapor (1 uncia)	10 ap	8 font
Rúd (10 láb hosszú)	5 rp	7 font
Szappan	2 rp	-
Sátor, kétszemélyes	2 ap	7 font
Sav (fiola)	25 ap	1 font
Szent szimbólum		
Amulett	5 ap	1 font
Embléma	5 ap	-
Ereklyetartó	5 ap	2 font
Szentelt víz (flaska)	25 ap	1 font
Síp	5 rp	-
Vadászcsapda	5 ap	25 font
Takaró	5 ep	3 font
Távcső	1,000 ap	1 font
Tegez	1 ap	1 font
Tinta (uncia)	10 ap	-
Tok, számszeríj lövedékhez	1 ap	1 font
Toll, író	2 rp	-
Tükör, acél	5 ap	1/2 font
Tüske, vas (10 db)	1 ap	5 font
Tűzszerszám	5 ep	1 font
Úti étkészlet	2 ep	1 font
Varázskönyv	50 ap	3 font
Vaskampó	2 ap	4 font
Vasszeg	5 rp	1/2 font
Vassulyom (20 zsákban)	1 ap	2 fon
Vizes tömlő (tele)	2 ep	5 font
Vödör	5 rp	2 font
Zár	10 ap	1 font
Zsák	1 rp	1/2 font

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 és mágusok varázs fókuszként használhatják ezeket (lásd a 10. fejezetet).

Nagyító. E lencse segítségével kis tárgyakat közelebbről is meg lehet vizsgálni. Tűzgyújtásra is alkalmas lehet kova és acél helyett. Ehhez napfény erejű fényre van szükség, gyújtósra, 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 cserép flaskákban szállítható. Cselekvésként a flaska tartalmát ráloccsanthatod egy 5 lábnyi távolságon belüli célpontra, vagy elhajíthatod a flaskát 20 lábnyira, 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 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 szenvedi el a sebzést.

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

Sav. Cselekvésként a fiola tartalmát ráloccsanthatod egy 5 lábnyi távolságon belüli célpontra, vagy elhajíthatod a fiolát 20 lábnyira, 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 felvésve, vagy éppen egy szent ereklye szilánkjait tartalmazó doboz. A Játékosok Kézikönyvében megtalálod a világ isteneinek 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 rálocsolhatod egy legfeljebb 5 lábnyira álló lényre, vagy a flaskát elhajíthatod 20 lábnyira, 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 nyílvessző fér el.

Tok, számszeríj lövedékhez. Ebben a fa tokban húsz számszeríj 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 étkészlet. Ebben a bádog dobozban bögre és egyszerű evőeszközök találhatóak. Az összecsatolható doboz egyik fele használható lábosként, a másik fele tányérként.

Vadászcsapda. A csapdát cselekvésként lehet felállítani. Ekkor a csapda egy fogazott, acél kört formáz, mely összecsapódik, ha rálépnek a közepén található lapra. A csapdát nehéz lánccal rögzítik egy mozdíthatatlan tárgyhoz, például fához, vagy földbe vert cövekhez. Ha egy lény rálép a csapdára, sikeres NF 13 Ügyesség mentődobást kell dobnia, vagy elszenved 1d4 szúró sebzést, és meg kell állnia. Amíg ki nem szabadul a csapdából, a lánc hossza (általában 3 láb) behatárolja a mozgását. A lény cselekvésként NF 13 Erő próbát dobhat, siker esetén kiszabadul. Minden sikertelen próba 1 szúró sebzést okoz a csapdába esett lénynek.

Varázskönyv. Ez a bőrkötéses könyv létfontosságú a mágusok számára. 100 üres pergamen oldalára varázslatokat lehet feljegyezni.

Vassulyom. Cselekvésként egy zsák vassulymot kiboríthatsz egy 5 lábnyi széles területen. Ha egy lény belép a területre, sikeres NF 15 Ügyesség mentődobást kell dobnia, vagy meg kell állnia és elszenved 1 szúró 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 tolvajszerszámok használatában jártas lények kinyithatják a zárat sikeres NF 15 Ügyesség próbával. A HM döntése szerint magasabb áron jobb minőségű zárak is elérhetőek lehetnek.

TÁROLÓ KAPACITÁS	
Tároló	**Kapacitás**
Hátizsák*	1 kőbláb / 30 font felszerelés
Hordó	40 gallon folyadék / 4 kőbláb szilárd
Kosár	2 kőbláb / 40 font felszerelés
Palack	1.5 pint folyadék
Vödör	3 gallon folyadék / 1/2 kőbláb szilárd
Láda	12 kőbláb / 300 font felszerelés
Flaska/Kupa	1 pint folyadék
Korsó/Köcsög	1 gallon folyadék
Fazék, vas	1 gallon folyadék
Erszény	1/5 kőbláb / 30 font felszerelés
Zsák	1 kőbláb / 30 font felszerelés
Fiola	4 uncia folyadék
Vizes tömlő	4 pint folyadék

***** A hátizsákra kívülről felcsatolható még más tárgy is, pl.: hálózsák, egy tekercs kötél

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 zsineg, 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 öltözék, 1 üveg tinta, írótoll, lámpás, 2 flaska olaj, 5 ívpapír, 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 összetekert kender kötelet is.

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

Felfedező csomag (10 ap). Hátizsák, hálózsák, úti étkészlet, tűzszerszám, 10 fáklya, 10 napi tartós élelem, vizes tömlő. A csomag oldalára csatolva hordasz 50 lábnyi 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, írótoll, 10 ív pergamen, kis szütyőnyi homok, kis kés

ESZKÖZÖK

Egy eszköz segítségével olyasmit is csinálhatsz, amire egyébként nem lenne lehetőséged: 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 használata során dobott tulajdonság próbáidhoz. Egy eszközök használata nem csak egy tulajdonságon alapulhat, mivel az eszköz jártasság szélesebb körben megalapozza az eszköz használatát. A HM, 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 találhatóak, melyek segítségével megváltoztathatod a kinézetedet. Ha a készlet használatában járatos vagy, hozzáadhatod a jártasság bónuszodat a vizuális álcázással kapcsolatos tulajdonság próbákhoz.
Hamisító készlet. Ebben a dobozkában különféle papírok és pergamenek találhatóak, 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.
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. Különféle játékok kellékei a játék készletek: dobókockák, kártyapaklik. 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.
Kézművesszerszámok. 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 kézművesszerszám használatában jártas vagy, hozzáadhatod a jártasság bónuszodat a szerszámok használatával kapcsolatos tulajdonság próbákhoz. Mindegyik fajta kézművesszerszámhoz 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 zárak nyitása kapcsán dobott tulajdonság próbáidhoz.

ESZKÖZÖK		
Tárgy	**Ár**	**Súly**
Álcázó készlet	25 ap	3 font
Hamisító készlet	15 ap	5 font
Hangszer		
Cimbalom	25 ap	10 font
Dob	6 ap	3 font
Duda	30 ap	6 font
Furulya	2 ap	1 font
Fuvola	2 ap	1 font
Hegedű	30 ap	1 font
Kürt	3 ap	2 font
Lant	35 ap	2 font
Pánsíp	12 ap	2 font
Gyógynövény készlet	5 ap	3 font
Jármű (szárazföldi/vízi)	*	*
Játék készlet		
Játékkártya pakli	5 ep	-
Kocka készlet	1 ep	*
Kézműves szerszámok		
Alkimista felszerelés	50 ap	8 font
Ács szerszámok	8 ap	6 font
Bőrmíves szerszámok	5 ap	5 font
Bűvölő felszerelés	100 ap	5 font
Csizmadia szerszámok	5 ap	5 font
Ékszerész szerszámok	25 ap	2 font
Fafaragó szerszámok	1 ap	5 font
Fazekas szerszámok	10 ap	3 font
Festő felszerelés	10 ap	5 font
Kalligráfus felszerelés	10 ap	5 font
Kőműves szerszámok	10 ap	8 font
Kovács szerszámok	20 ap	8 font
Mérnök eszközök	20 ap	5 font
Szakács felszerelés	1 ap	8 font
Sörfőző felszerelés	20 ap	9 font
Szövő eszközök	1 ap	5 font
Térképész eszközök	15 ap	6 font
Üstfoldozó szerszámok	50 ap	10 font
Üvegfúvó szerszámok	30 ap	5 font
Méregkeverő készlet	50 ap	2 font
Navigációs eszközök	25 ap	2 font
Tolvajszerszámok	25 ap	1 font

* Lásd a „Hátasok és Járművek” részt

MESTERSÉGEK, MINT SZAKÉRTELMEK

A Játékosok Kézikönyve nem tartalmaz szabályokat arra vonatkozóan, hogy miként kezelhetők a szakértelmek az asztali szerepjáték során, pedig, ha az online szerepjátékot vesszük alapul, néha igen jól jön, ha egy-egy fegyvert, páncélt, vagy akár varázsitalt, varázstekercset használnák azzal a céllal, hogy rövid időre is, de legalább megerősítsük karakterünket. Ez a kiegészítő szabály irányelveket ad arra, hogy az 5. kiadású rendszerben, hogy érdemes ezt kezelni, és hogy hogyan tanuljunk karakterünkkel meg egy-egy ilyen mesterséget.

MESTERSÉGEK

Amikor a játékosoknak van egy kis szabadidejük a különböző kampányok között, vagy akár annak a kellős közepén, néha

érezhetnek késztetést arra, hogy képességeiket használják és alkossanak valamit akár maguknak, hogy felhasználják, vagy akár arra, hogy eladják és bevételük legyen, addig amíg a következő nagy kalandra felkészülnek. A most bemutatásra kerülő szabályok lehetőséget adnak arra, hogyan hozzunk létre tárgyakat, legyenek azok mágikusak vagy hétköznapiak, és segíthetnek egy HM-nek is abban, hogyan mérjék fel a mágikus tárgyak értékét, amelyek a karakterek segítségére lehetnek egy-egy kaland során.

MIT IS HOZZUNK LÉTRE?

Mi is lehetne jobb egy harcibot elkészítéséhez egy ács vagy fafaragó készletnél? Végső soron a döntés így is úgy is a HM kezében lesz, de legalább egyfajta irányelvet kaphatunk arról, hogy mely szerszámhoz mely tulajdonság értéket érdemes használni.

Meg kell jegyezni, hogy sem az eszközök se a szakértelem nem hoz magával semmilyen struktúrális követelményt, amely a mesterséghez hozzátartozik. Egy kovácsnak továbbra is szüksége lesz egy kohóra, ahhoz, hogy megfelelően elkészítse a kívánt eszközt.

MESTERSÉGEK ESZKÖZEI	
Név	**Kapcsolódó Tulajdonság**
Alkimista felszerelés	Elme
Ács felszerelés	Erő
Bőrmíves felszerelés	Ügyesség
Bűvölő felszerelés	Elme
Elsősegély felszerelés	Lélek
Ékszerész felszerelés	Ügyesség
Fafaragó felszerelés	Ügyesség
Fazekas felszerelés	Ügyesség
Feltaláló felszerelés	Elme
Festő felszerelés	Karizma
Gyógynövény felszerelés	Lélek
Halász felszerelés	Lélek
Kalligráfus felszerelés	Elme
Kovács felszerelés	Erő
Kőműves felszerelés	Erő
Régészeti felszerelés	Elme
Sörfőző felszerelés	Lélek
Szakács felszerelés	Lélek
Takács felszerelés	Ügyesség
Térképész felszerelés	Elme
Üvegfúvó felszerelés	Állóképesség

Alkimista felszerelés. Egy alkimista arra specializálódott, hogy bármiféle ritka vagy mágikus hozzávaló segítségével különböző főzeteket és elixíreket hozzon létre, melyek segíthetik a megbecsült kalandozókat. Bármilyen főzet elkészítése lehetséges, beleértve a gyógyitalokat és mérgeket is. Ha valaki jártas az alkimista felszerelés használatában, akkor jártas a méregkeverő készletben is.

Ács felszerelés. Az ácsok fa-munkások. Nem csak egyszerűen feldíszítik a famunkákat, hanem különböző bútorokat, építményeket, tárolókat hoznak belőle létre. Egy ács határa azok az eszközök melyeket harci célokra is fel lehet használni.

Bőrmíves felszerelés. Egy bőrmíves a különböző megnyúzott lények bőrével dolgozik és azt használja fel parittyák, bőrpáncélok, táskák és még bőrből készült ruhák készítésére is.

Bűvölő felszerelés. Ezt a felszerelést akkor használják, amikor egy mágikus tárgyat akarnak létrehozni. Ez a felszerelés segíthet abban, ha valaki nem jártas a mágiában akkor, ezt a követelményt helyettesítse. Az eszköz konkrét varázslatot nem ültethet a tárgyba, tehát csak tulajdonság, vagy egyéb más módosítót létrehozó felszerelés. (Mágikus tárgyak létrehozását lásd később.)

Elsősegély felszerelés. Az elsősegély felszereléssel különböző ellenmérgek, gyógyító tekercsek készíthetők, mellyel igen hamar talpra állíthatunk, meggyógyíthatunk vagy stabilizálhatunk egy kalandozó társunkat.

Ékszerész felszerelés. Az ékszerész eszközöket arra lehet használni, hogy a még felbontatlan természetes ékköveket gyönyörű brossokká, díszkövekké vagy akár mágikus erősítéssel bíró páncéldíszítőkké alakítsuk. Díszíthetnek azok akár egy nyakláncot, egy gyűrűt, vagy akár koronát is, egyértelműen lesz értéke, ha valaki megfelelően készíti el.

Fafaragó felszerelés. A faipari munkások egyszerű munkások, akik fával dolgoznak. Addig amíg elég nagy darab fával dolgoznak, létre tudnak hozni bármit belőle, mint például nyílvesszőket, pajzsokat, lándzsákat.

Fazekas felszerelés. Segítségével az agyagból tudsz különböző porcelán tárolókat létrehozni, mint például kancsók, fiolák, vázák.

Feltaláló felszerelés. A feltalálók sokkal okosabbak és komplikált eszközöket tudnak létrehozni, melyek sokszor mechanikus úton működnek, de ezek megtervezéshez igen éles elme szükséges a különböző skálázások és jelölések olvasásához.

Festő felszerelés. A művészeket sokhelyen képzik szerte a világban, hogyan is kezeljék az ecsetet, milyen minőségű ecset és festék mire jó, milyen típusú vászon jó a festésre, vagy a különböző alapanyagokon milyen hatásokat lehet elérni. Ha igényes a munka garantáltan sokat érhet egy-egy műgyűjtő kereskedőherceg csarnokában.

Gyógynövény készletek. Legtöbbször a gyógyítók, méregkeverők és alkimisták használják. Ezzel a készlettel és a Gyógynövénytan ismereteivel bármilyen főzet elkészíthető. Ha valakinek van a birtokában és megfelelően el van látva gyógynövényekkel is akkor más lények stabilizálására is képes.

Halász felszerelés. A halászat, nem mindig csak annyiból áll, hogy türelmes legyen az ember. Sokszor a megfelelő horgász felszerelés, mint például a csalétek nagyban hozzájárul a kívánt fogás eléréshez.

Kalligráfus felszerelés. Ez a felszerelés leginkább talán a mágusoknak és zsiványoknak a leghasznosabb. Egy ügyes kezű kalligráfus lemásolhat bármilyen írott szöveget, de egy egyszerű tollvonás akár egy sötét mágia rejtelmeit is takarhatja.

Kovács felszerelés. A kovács eszközök tökélesek arra, hogy a durva fém tömbökből tökéletes sima fémfelületeket hozzon létre valaki, mint például kardok éle, páncélok, vagy bármi olyan, amelyhez fém kell.

Kőműves felszerelés. Ez a felszerelés tökéletes arra, hogy a legdurvább felületeket tükörsimára csiszolja valaki, vagy igen értékes drágaköveket bányászon ki anélkül, hogy az darabokra törne.

Sörfőző felszerelés. Igen hasznos arra, hogy különböző párlatokat, alkoholos termékeket, mint például sört, bort hozzon létre valaki. Igen hasznos a szerzetesek számára.

Szakács felszerelés. A szakács felszerelés a séfek elengedhetetlen eszköze. Ezek nélkül a konyhaművészet semmit sem érne, de egy igen finom étek akár minden pénzt megér.

Takács felszerelés. A legfinomabb selymek, kelmék létrehozásához elengedhetetlen, ezzel akár gyönyörű ruhákat, feldíszített köpenyeket, kalapokat hozhat valaki létre.

Térképész felszerelés. A térképészek különleges precizitással készítenek térképeket, és bármely földrészen nagyon hamar kiismerhetik magukat, csupán a környezet viszontagságaiból.

Üvegfúvó felszerelés. A legáltalánosabb felhasználása, hogy különböző fiolákat vagy dísztárgyakat készítsen valaki. Egy gyönyörű üvegszobor, tökéletes precizitással akár több ezer aranyat is érhet egy műgyűjtő kezében.

TULAJDONSÁGOK
A következő tulajdonságok elengedhetetlenek, ha valaki létre akar hozni valamilyen tárgyat. Ezeket a karakter játékosának és a HM-nek meg kell határoznia mielőtt a folyamat elkezdődhetne. Ezek határozzák meg mennyi időt, mekkora költséget von maga után az elkészítés, továbbá azt is, hogy mekkora értéke lehet, ha a játékos úgy dönt, hogy az elkészített tárgyat, eszközt eladná.

ÁLTALÁNOS KÖLTSÉG
Legelőször azt kell meghatározni, hogy egy általános eszköz, amit a karakter létre akar hozni, annak mennyi az általános ára. Példának lehet használni a Játékosok Könyvét, és a Harcmesterek Kézikönyvét. Ez az ár azt jelenti mennyibe kerül egy általánosan elkészített eszköz, ha általános alapanyagokból készíti el valaki és nem tartalmaz speciális bűvöletet. Egy közönséges hosszúkard egy általános eszköz. Egy mestermunka Mithril Lemezvért már nem minősül általánosnak. A különböző típusú alapanyagok és a minőség különböző eljárásokat von maga után beleértve a költségeket (ez az ár, amely aranyban és időben van kifejezve) vagy az értékét (hogy mennyit is érne, ha a piacon akarná eladni valaki).
A következő táblázat példákat mutat arra, hogy mi mennyibe kerülhet, ha általános alapanyagból általános eljárással készülne a tárgy. Ez nem egy teljes táblázat csak irányelv, használjátok a kiadott könyveket, hogy megtaláljatok bármit.

TÁRGYAK ÁRAI	
Név	**Ár**
Könnyű páncél	20 ap
Közepes páncél	250 ap
Nehéz páncél	450 ap
Egyszerű közelharci fegyver	17 ep
Egyszerű távolsági fegyver	13 ap
Harci közelharci fegyver	16 ap
Harci távolsági fegyver	37 ap
Köpenyek, palástok	15 ap
Övek, cipők, kalapok	5 ap
Sisakok, csuklópántok	10 ap
Pálcák, botok	10 ap
Gyűrűk	5 ap
Hangszerek	18 ap
Figurák szobrok	25 ap

ALAPANYAG
Miután meghatároztátok az alapköltséget, a második lépés meghatározni milyen alapanyagból kívánja a karakter elkészíteni az adott tárgyat. Számtalan különböző alapanyag van, mely számtalan munkához felhasználható. Az alapanyagok öt különböző kategóriába sorolhatók. Ezek: Általános, Nemáltalános, Ritka, Nagyon Ritka, Legendás alapanyagok.
Általános alapanyagok. Ezek az alapanyagok bárhol szinte bármilyen körülmények között fellelhetők a hétköznapi életben. Ilyen például a réz, a vas, a tölgyfa, egy tehén bőre. Tehát ezeket könnyű megtalálni. Ezekkel az anyagokkal készített eszközök nem módosítanak az áron.
Nemáltalános alapanyagok. Ezek az alapanyagok még mindig elérhetők, ha van a karakternek anyagi kerete rá. Kicsit nehezebb velük a munka tehát többe kerülnek és kicsit több időbe telik vele egy tárgy elkészítése. Ilyenek például a törp acél, közönséges mithril, vas-tölgy, márvány. Ezek az alapanyagok kicsit megemelik az értékét az elkészített tárgynak.
Ritka alapanyagok. Ezek az alapanyagok véletlenül találhatók meg árusoknál igen extrém árért, de leginkább egy-egy speciális küldetést követel meg a beszerzése és megtalálása. A legtöbb kalandozó valamely céhnél szokott próbálkozni ezen küldetések elérésére, hogy jövedelmező alkotásokká változtathassák. Ilyenek az arany, rubint, smaragd, nemes mithril, adamantin és a wyvern írha.
Nagyon ritka alapanyagok. Ezeket az anyagokat már egyáltalán nem lehet megtalálni árusoknál. Azok, akiknek van belőle igen komoly erővel védik. A küldetések melyeken ezek beszerezhetők tapasztalt kalandorokat kívánnak meg és gyakran hónapokig is eltarthat a harc mire a kalandozó megszerzi ezt akár egy elveszettnek hitt bányából. Ilyenek például a csillag rubint, fenséges mithril, vagy a sárkány bőr.
Legendás alapanyagok. Ezek az alapanyagok misztikus kategóriába sorolhatók. Csak a legerősebb kalandozók képesek megtalálni és túlélni a küldetést, amely megkívánja az alapanyag beszerzését. Ezek az alapanyagok szinte megfizethetetlenek, ez a kategória tartalmazhat akár egy titán maradványát, vagy ősi lények maradványait melyek más síkokon találhatók meg.
A fenti példák célja annyi, hogy útmutatást adjon arról milyen típusú anyagok tartoznak az egyes kategóriákba. Végső soron a kampány világában az anyagok ritkasága és tulajdonságai a HM hatáskörébe tartoznak.
A következő táblázat azt mutatja meg, hogy az lekészítés mennyibe kerül naponta a különböző kategóriájú alapanyagok használatával, továbbá tartalmaz egy szorzótényezőt, hogy mennyi idő szükséges a munkálatokhoz és egy szorzótényezőt, hogy a különböző esetekben mennyivel növeli az elkészített tárgy értékét.

ALAPANYAG KÖLTSÉG-IDŐ-ÉRTÉK			
Alapanyag	**Napi költség**	**Idő x**	**Érték x**
Általános	1 ap	1x	1x
Nem általános	5 ap	2x	2.5x
Ritka	30 ap	3x	15x
Nagyon ritka	200 ap	5x	100x
Legendás	1000 ap	10x	>500x

GYÁRTÁSI IDŐ
Az utolsó lépés mielőtt az adott tárgy vagy eszköz gyártása elkezdődne, a gyártás idejének meghatározása. A munka ráta és a gyártási módosító a következő alapján számítandó:

Gyártási módosító =
Szakértelem b. + Kapcsolódó tulajd. mód. + Gyártási b.

Ez a szám lesz a gyártási próbákhoz kapcsolódó módosító is (lásd: *Tárgyak gyártása*) és a ráta ap/nap értékben mely megadja a munkád folyamatát.
Hogy meghatározd a gyártás időtartamát a következőt kell tenned. Veszed az alap árát az eszköznek, melyet a munkarátáddal és osztasz és megszorzod az idő módosítóval az adott alapanyagnak megfelelően, és ezt felfele kerekíted:

$$\frac{\textbf{Alap ár}}{\textbf{Munka ráta}} \times \textbf{Idő módosító} = \textbf{Minimum munkanap}$$

A kapott szám megmutatja mennyi a *minimum* száma a napoknak, amely arra kell, hogy befejezed a munkát. A karakter dolgozhat további napokon át az eszközön bármennyi időn keresztül, amennyiben fizeti az elkészítéséhez szükséges napi költséget és gyártási próbákat tesz.

ESZKÖZÖK GYÁRTÁSA
Amikor a napi költség, a minimum gyártási idő és az általánosérték meghatározásra került, a karakter lekezdheti gyártani az új tárgyat. A Karakternek muszáj eltölteni naponta legalább 8 folyamatos munkaórát naponta, és két egymást követő munkanapot nem tölthet el egy napon.

Minden nap végén, amelyet a gyártással töltött a karakter, fel kell jegyezni a napi költséget és gyártási próbát kell tenni (1d20). Ehhez a módosító a Gyártási módosító, melyet már a *Gyártási idő* szekcióban meghatároztunk. Amikor a gyártási folyamat a végére ért vedd a gyártási próbák átlagát és hasonlítsd össze a táblázattal lentebb, amely megadja a gyártott tárgy minőségét és megadja értékének nagyságát.

KITEKINTÉS: AREN A KOVÁCS GYÁRTÁSI IDŐ
Aren egy visszavonult kalandozó, aki úgy döntött, hogy kovács lesz, és ebben a +1 Kovács felszerelését használja, amelyet még kalandozó idejében talált. Elég erős testfelépítésű (16 Erő) 3. szintű harcos volt, amikor úgy döntött visszavonul és képzettséget szerez a kovácsolásban. Aren munka rátája így a következő: +2 (Szakért. b.) +3 (Erő mód.) +1 (Eszköz mód.) = +6 ap/nap.
Aren úgy hallotta, hogy a napokban egy híres harcos jön a városba, ahol letelepedett ezért egy Nagy fejszét akar készíteni Törpacélból, melyet el akar adni neki. Az általános költség 30 ap (Játékosok Kézikönyve 119. oldal), tehát így Arennek 30 ap / 6 ap/nap x 2 (Nem általános alapanyag) = 10 nap kell, hogy elkészítse a bárdot.
A bárd elkészítése Arennak 10 nap x 5 ap (Nem általános alapanyag) = 50 ap a minimum költsége. Ennek a bárdnak általános értéke 30 ap x 2.5 (Nem általános alapanyag) = 75 ap

GYÁRTOTT TÁRGY MINŐSGE		
Átlag	**Minőség**	**Érték x**
0 – 4	rossz	0 x
4.01 – 12	selejtes	0.1 x
12.01 – 14	gyenge	0.5 x
14.01 – 17	általános	1 x
17.01 – 19	jó	1.2 x
19.01 – 21	kivételes	1.5 x
21+	mestermunka	2 x

A játékosok láthatják, hogyan is haladnak egy gyártás során és körülbelül milyen lesz a minősége, ezért eldönthetik, hogy folytatják-e a munkát vagy befejezik egy adott értéknél, annak ellenére, hogy a végső eredmény ismeretlen addig, amíg a teljes gyártási folyamatot be nem fejezik.

KITEKINTÉS: AREN A KOVÁCS GYÁRTÁSI MINŐSÉG
Arennek 10 napot kell eltölteni a törpiacélból készült bárd elkészítéséhez. Minden nap végé megteszi a gyártási próbáját +6 módosítóval, addig amíg a +1-es Kovács felszereléseket használja. A következők a dobok értékek: 10, 19, 15, 15, 24, 19, 17, 20, 13, 21. Ezen értékek átlaga 17.3, amellyel jó minőségű fejszét készít. Ez megnöveli az értékét a bárdnak 75 (általános érték) x 1.2 (jó minőség) = 90 arany értékűre.

TÁRGYAK BŰVÖLÉSE
A tárgyak elbűvölése mágikus képességekkel és tulajdonságokkal nagy potenciált jelent mind a csapat későbbi segítségében, mind pedig az érték megnövelésében. Mint a Legtöbb dolog a mágiával, a gyártási folyamatot, elbűvült tárgy esetén, igen megnehezítheti.
A nagy precizitás, amelyet a cikk minőségén belül meg kell tartani akárcsak a varázstárgyon, azt is jelentheti, hogy sokszor igazi szakértők dolgoznak együtt azon, hogy létrehozzanak egy ilyen nagy erejű tárgyat.

BŰVÖLET SZINTJEI
A bűvöléseknek három szintje van, melyek a mágikus tárgyak létrehozásánál játszanak szerepet. A *Szintek* c. táblázat mutatja lejjebb ezeket a szinteket.

A különböző varázslatok szintjei megkövetelnek egy minimum minőségi szintet az adott tárgy esetén. Ezek a szintek továbbá az elkészítés költségét is meghatározzák.
Ha egy eszköz nem éri el a szükséges minőségi szintet, akkor a bűvölet széttörik, nem sikerül. Ezen hatás következménye a HM hatásköre. Ennek a bukásnak a palettája az egyszerű hétköznapi tárgy létrejöttétől, egy részlegesen elbűvült tárgyig terjedhet, amelyen eltűnik lassan fokozatosan a bűvölet.
A napi elbűvölési költség nem adódik hozzá a gyártási időhöz.

SZINTEK			
Szint	**Varázslat szintje**	**Anyagi költség**	**Tárgy minősége**
Általános	1 – 3	90 ap	Jó
Haladó	4 – 6	450 ap	Kiváló
Mestermunka	7 – 9	4,000 ap	Mestermunka

MÁGIKUS SZAKÉRTELEM
Továbbiakban, ha valaki képzett bizonyos felszerelésben mellyel fizikai tárgyakat gyárt, a mágikus tárgyak létrehozása megköveteli azt, hogy képzett legyen az Arkáni, Természeti vagy Hit ismeretek szakértelemben, attól függően, milyen típusú varázslatot használt, továbbá képesnek kell lennie elsütni azt a varázslatot, mellyel a tárgyat kívánja megerősíteni.
Több személy alkalmazása ezekben az eljárásokban megkönnyíti a tárgy létrehozását.

ELBŰVÖLÉSI FORMULÁK
Minden mágikus tárgy létrehozásához létezik egy megfelelő eljárás, mely a bűvölés stabilitását és hatékonyságát biztosítja a varázstárgyon. Ezeket a leírások, amelyek biztosítják, hogy a gyártott tárgy megfelelően szívja magába a bűvölés erejét, Bűvölési formuláknak hívjuk.
Néhány formula átlagos és bárhol megtalálható, bár még néha ezek is igényelnek némi kutakodást és megtalálást. Némely formulát viszont csak egy-egy varázshasználó ismer, akik a megfelelő tanoncra várnak, hogy átadhassák. Másokat viszont már régen elemésztett az idő vasfoga.
Ha a karakter nem rendelkezik a megfelelő formulával ahhoz, hogy egy ilyen varázstárgyat létrehozzon, a Varázstárgy létrehozásának nehézségi fok 4 értékkel megemelkedik, azért, mert nehezebb próbálkozást igényel megtanulni azt, hogyan kell ezeket a bűvöléseket létrehozni.
Ha a karakter sikerrel jár és létrehozta az adott varázstárgyat, akkor a metódusát feljegyezheti a későbbi felhasználásra, továbbá a +4 NF értékének megnövekedése érvénytelen lesz a későbbiekben ugyan ilyen bűvölet létrehozásakor. Fontos megjegyezni azt, hogy minden tárgy és varázslat kombináció saját formulával rendelkezik. Például az a formula, amellyel egy szőnyegre a *Repülés* varázslatot bűvöljük, nem ugyan az mintha a *Repülés* varázslatot egy gyűrűre bűvölnénk.

VARÁZSTÁRGY LÉTREHOZÁSA
Minden nap amikor a tárgyat varázstárggyá alakítják két dolog elengedhetetlen. Először is, a kívánt varázslatot/varázslatokat a tárgyra kell elsütni. A varázshasználónak tennie kell egy Varázs próbát azért, hogy a varázslatot megfelelően átigya a tárgy. Ha valaki segíti a varázshasználót, és ez a valaki jártas az anyagi részében, akkor a varázshasználó teheti a próbát előnnyel.
Ahhoz, hogy egy tárgy megfelelően elbűvölt legyen a varázshasználónak annyi számú sikeres Varázstárgypróbát kell tennie, amekkora szintű varázslatot akar átitatni a tárggyal. A gyártási folyamat is kibővíthető ezzel; azonban a gyártónak folytatnia kell a munkát addig az időig, amíg a gyártás során létrehozott tárgy el nem éri a minimum Tárgyminőségi szintet, hogy

az elbűvölés érvényes legyen. A Varázstárgy próba nehézségi foka a következő táblázatban meghatározott

VARÁZSTÁRGY PRÓBA NF			
Varázslat szintje	**NF**	**Varázslat szintje**	**NF**
Varázstrükk	8	5	24
1	12	6	26
2	16	7	28
3	19	8	29
4	22	9	30

Amikor egy olyan tárgyat akarsz létrehozni, amely több varázslatot is hordoz magában, akkor minden egyes varázslatra külön próbákat kell tenni. Minden próba NF-je az adott varázslat szintjétől függ.
A gyártási folyamat végén, a varászhasználó tehet további egyetlen próbát anélkül, hogy felhasználna egy varázsrekeszt vagy komponenst. Ez egy pecsét a tárgyon, a későbbi megváltoztatások ellen, ez a sikeres elbűvölést véglegesíti. Ha a varázshasználó elbukja a szükséges Varázstárgy próbát a HM határozza meg a bukás minőségét. A hétköznapi elbűvölés ideiglenes hatásokként jelentkezhetnek korlátozott napi felhasználással, vagy egyszerűen a varázslat sikertelenségével és megmarad hétköznapi varázstalan tárgynak vagy akár azzal is, hogy a tárgy elutasítja a varázslatot végérvényesen. A nehezebb eljárások akár katasztrofálisak is lehetnek, darabokra törhetik a tárgyat a folyamat során, vagy elteleportálhatja a tárgyat és a környezetében lévőket az Asztrál Tengerbe.

KITEKINTÉS: AZ ELBŰVÖLT FEGYVERTÁR
Miután a kalandozásból visszavonult, a varázsló Yurial és a harcos barátja Dar eldöntik, hogy később mágikus több mágikus tárgyat is létrehoznak bevételi forrásként. Yurial egy 8. szintű varázsló egy 16-os Elme tulajdonsággal és képzett az Arkáni ismeretek szakértelemben. Dar egy 9. szintű harcos egy 18-as Erő tulajdonsággal és képzett a kovács felszerelés használatában.
Első projektként egy +1-es Hosszúkardot akarnak létrehozni. Ezt egy hétköznapi acél fegyverből próbálják meg. Dar munka rátája 8ap/nap és a Hosszúkard általános költsége 15 ap, ami azt jelenti, hogy Dar 2 nap alatt végez a munkával és az anyagi költsége csak 2 ap. Mivel a *Varázs Fegyver* egy 2. szintű varázslat Yurialnak csak az általános költségek kellenek a bűvölet létrehozására (90 ap/nap), tehát mind a két nap sikerrel kell járnia a gyártási folyamat során, vagy hosszabb ideig csinálják ezt a folyamatot. Szerencsére kalandozásai során megtalálta ennek a formuláját.
Az első nap végén Dar kifizeti az 1 ap költségét a kovácsolási alapanyagokra és Yurial is kifizeti a 90 ap költséget a Varázstárgy alapanyagaira. Dar megteszi a Gyártási próbát, amivel 15-öt dob egy +8-as módosítóval tehát ez 23 (átlagosan 23). Yurial is megteszi a Varázstárgy próbát a *Varázs fegyver* varázslattal, 11-et dob egy +6-os módosítóval, ami 17 (1 siker).
A második nap végén Dar megint kifizeti az 1 ap költségét és Yurial is kifizeti a 90 ap költséget a tárgy létrehozásáért. Dar ismét megteszi a gyártási próbát 12-őt dob +8 módosító, az 20 (átlagosan 21.5). Yurial is megteszi a varázstárgy (arkáni ismeretek) próbát, 8-at dob +6 módosító, az 14 (bukás).
Miután végeztek a második nappal, Yurial megteszi a végső simításokat, és lepecsételi a varázslatot a tárgyba megtesz egy újabb Varázstárgy (arkáni ismeretek) próbát, amely dobásnál 12 lesz a dobás eredménye +6 módosító, ami 18 (2 siker). Ahogy a varázslat elfedi a Mestermunka acél pengét, a bűvölet beveszi magát bele.
Mint egy nem átlagos varázs fegyver, a +1-es Hosszúkardot eladhatják 200 – 300 ap-ért, azokután, hogy összesen 182 ap-ba került nekik az egész folyamat.

MESTERSÉGEK, MINT SZAKÉRTELMEK
Most, hogy végig vezettük, hogy hogyan is lehet létrehozni bármilyen tárgyat eljött az idő, hogy végre megvitassuk, milyen mesterségek vannak pontosan, ahol a különböző tárgy jártasságokat fel tudjuk használni.
Több mesterség is van, amellyel gyárthatunk tárgyakat, sőt igazából csak erre használhatók. Bizonyos mesterség kitanulásakor, akár több felszerelés használatában is jártasak lehetünk.

MESTERSÉGEK CSOPORTOSÍTÁSA
A mesterségeket két csoportba sorolhatjuk. Ennek nincs különö-ebb jellemzése, csak annyi, hogy van, amiben mindenki jártas lehet, és van olyan, amelyben nem mindenki jártas. Azokat, amelyeket a karakter dönt el, hogy melyik 2-ben lesz jártas *Elsődleges Mesterségeknek*, míg azt, amiben mindenki jártas lehet, ez négy mesterség, *Másodlagos Mesterségeknek* nevezzük.
Elsődleges mesterségek. Alkímia, Bányászat, Bőrmívesség, Bűvölés, Ékszerészet, Gépészet, Gyógynövény ismeret, Kovácsolás, Nyúzás, Szövészet, Tekercsírás.
Másodlagos mesterségek. Archeológia, Elsősegély, Halászat, Konyhaművészet.
Némely esetben egy mesterséggel akár több felszerelés ismeret is jár, míg más esetekben egy felszerelés típus több szakértelemhez is használható.
Bármely karakter megtanulhatja mind a négy Másodlagos Mesterséget, de az Elsődleges Mesterségek közül csak kettőt, tanulhat meg. Ezeket kibővítheti egy újabbal a 15. szinten, ha a HM megengedi azt.
Mint látható, megtanulhatunk külön, külön bizonyos felszereléseket használni, de néha jobban járunk, ha egy-egy mesterséget tanulunk ki, mert abban megtanítanak minket bánni a kívánt felszereléssel is.

MESTERSÉGEK ÉS FELSZERELÉSEK
A felszerelések használata röviden a szabályrészlet elején megtalálható. Itt a Mesterségek részletezése kerül leírásra, a végén pedig az is, hogy mely felszerelés használatát igényli az adott mesterség.
Alkímia. Az alkímiával összekeverhetünk főzeteket, elixíreket, fiolák tartalmát, olajokat és más alkimista szubsztanciát más fiolákba, felhasználva gyógynövényeket és más alapanyagokat. Az igazán tapasztaltak, megtanulhatják az anyagátváltoztatás művészetét is az utolsó szinten. Felszerelés: Alkimista felszerelés, méregkeverő felszerelés.
Archeológia. Az archeológia a világtörténelem tudománya. Ezzel a mesterséggel, felfedezhetünk értékes műtárgyakat szerte a világban, melyeket eladhatunk múzeumoknak vagy műgyűjtőknek. Felszerelés: Régészeti felszerelés.
Bányászat. Kibányászhatunk különböző érceket, ásványokat, ékköveket és köveket, egy-egy érből vagy lerakódásból. Továbbá megtanulunk, ezekből használható tömböket készíteni (olvasztás almesterség), melyeket később kovácsolásra vagy ékszerkészítésre használhatunk fel. Felszerelés: Kőműves felszerelés.
Bőrmívesség. Megtanulhatunk bánni a bőr és irha alapanyagokkal, melyeket felhasználhatunk páncélok köpenyek készítésére. Akár különböző tárolózsákok, vagy hangszerek készítésére, akár még lovaglási szerszámokra is. Akár még a már meglévő bőr páncélodat is megerősítheted vele. Felszerelés: Bőrmíves felszerelés.
Bűvölés. A használati tárgyakat mágikus képességekkel ruházhatjuk fel, bárkiét, akár még olyanokét is, amelyeket nem mi használunk. Bárkinek megéri, ha egy varázskard van a birtokában, ha viszont valami különleges tárgyat kíván, szép summát is elkérhetünk érte. Felszerelés: Bűvölő felszerelés.
Elsősegély. Különböző sebkötözési és gyógyítási eljárásokat tanulunk meg, azon kívül pedig ellenmérgek létrehozását is. Ez egy

olyan szakértelem, ami mindenkinek jól jön a csatamezőn. Felszerelés: Elsősegély felszerelés.

Ékszerészet. Különböző ékszereket vagy mágikus drágaköveket készíthetünk, melyeket egy ügyes kovács beillesztheti, beültethet a saját páncélunkba, ha nincs foglalata, de ha különleges páncélt találunk, akkor mi magunk is beillesztheti jük. Felszerelés: Ékszerész felszerelés.

Gépészet. A mérnökök sok különböző gépet hozhatnak létre, akár közlekedésre, akár harcra, akár csak házikedvencnek. Minden helyen kell egy megfelelő fegyvermester, aki karbantartja a lőfegyvereket, vagy akár újakat tervez. Felszerelés: Feltaláló felszerelés, Fa faragó felszerelés, Ács felszerelés.

Gyógynövény ismeret. Egy megfelelő gyógynövény ismerettel rendelkező egyén, hamar találhat a vadonban olyan növényeket, amelyeket elfogyaszthat, vagy gyógyításra használhat, akár még méregkeverésre is. Felszerelés: Gyógynövény felszerelés.

Halászat. A halászat az egyik legegyszerűbb módja az élelemforrásnak, főleg, ha kalandjaink során víz közelébe keveredünk, de az is benne van a pakliban, hogy nem éppen egy halat fogunk ki, lehet az egy lyukas csizma is. Felszerelés: Halász felszerelés.

Konyhaművészet. Egyszerű halat fogni, vagy levadászni valamit, de elkészíteni már nem. Egy kiadós ínycsiklandó étekért bárki megfizeti az árát, vagy legalábbis, ha vándorlunk az otthon melegét a nagyszülő ízvilága révedteti fel bennünk. Továbbá megtanulhatunk a legegyszerűbb módon tábortüzet állítani. Felszerelés: Sörfőző felszerelés, Szakács felszerelés.

Kovácsolás. Rengeteg különböző fegyvert készíthetsz vele, akárcsak közepes és nehéz páncélokat, vagy akár még koponya kulcsokat is, pajzs tüskéket, vagy akár a már meglévő fém és fa alapú tárgyaidat meg erősítheted. A kovácsolás megtanít arra is minket hogyan készítsünk élező köveket, melyekkel fegyvereinket mindig karban tarthatjuk. Felszerelés: Kovács felszerelés, Fa faragó felszerelés, Ács felszerelés.

Nyúzás. A nyúzás nem csak egyszerű véres művészete a tetemek szobrászatának. A megszerzett irhát és bőrrétegeket fel is kell dolgozni, hogy mások megfelelően alkalmazhassák a bőrmívességben. Felszerelés: Bőrmíves felszerelés.

Szövészet. A szövészet nem csak egyszerűen a különböző ruhadarabok létrehozásáról szól, készíthetünk kelméket, kendőket, köpenyeket, táskákat, erszényeket és más hasznos holmit. Akár megerősíthetjük ruháinkat, hogy esetleg egy kevés védelmet biztosítson is számunkra. Felszerelés: Takács felszerelés.

Tekercsírás. A tekercsírás egy rejtélyes ősi tudomány. Nem csak recepteket készíthetünk vele más mesterségekhez, de ha valaki a mágiában jártas, különböző varázs tekercseket készíthetünk, vagy akár a rejtett képességeket is felszabadíthatjuk, hogy hatalmasabbak legyenek. Felszerelés: Kalligráfus felszerelés.

MESTERSÉGEK KAPCSOLATA

Bizonyos mesterségek az esetek majdnem teljes idejében kéz a kézben járnak. Ha kiválasztunk egy Elsődleges mesterséget érdemes ennek a párját is kiválasztani, hogy minél könnyebben érhessük el célunkat. A *Mesterségek kapcsolata* c. táblázat mutatja, mely mesterség mellé melyiket érdemes megtanulni.

FAJOK ÉS MESTERSÉGEK

Némely fajok bizonyos mesterségekben sokkal ügyesebbek, mint mások. Ezek a fajok +1 faji módosítót kapnak ezekben a mesterségekben. A fajok és mesterségek kapcsolatát a *Fajok és mesterségek* c. táblázat tartalmazza.

MESTERSÉGEK SZINTJE

A mesterségek, nem csak egyszerűen vannak, ezeket tanulni gyakorolni kell. Ahogy a karakter folyamatosan fejlődik, ügyesedik,

MESTERSÉGEK KAPCSOLATA

Fő mesterség	Társ mesterség		
	Ajánlott	Alternatív	Másodlagos
Alkímia	Gyógynövény ismeret	Bányászat	Halászat
Bőrmívesség	Nyúzás	-	-
Bűvölés	Szövészet	Bőrmívesség	-
Ékszerészet	Bányászat	-	-
Gépészet	Bányászat	-	-
Konyhaművészet	-	-	Halászat
Kovácsolás	Bányászat	-	-
Szövészet	Bűvölés	Nyúzás	-
Tekercsírás	Gyógynövény ismeret	-	-

FAJOK ÉS MESTERSÉGEK

Faj	Mesterség
Draenei, Exodar	Ékszerészet
Draenei, Fényedzett	Kovácsolás
Éj-elf, Éjszülött	Tekercsírás
Gnóm	Gépészet
Goblin	Alkímia
Pandariai	Konyhaművészet
Tauren, Magashegyi	Bányászat
Tauren, Vérpata	Gyógynövény ismeret
Törp	Archeológia
Vér-elf	Bűvölés
Worgen	Nyúzás

úgy lesznek elérhetőek számára a magasabb szintek. A tanulásra szánt időtartam legalább 3 hónap intenzív gyakorlás egy szakértelem kiképző keze alatt. Bármelyik szinten elérhető bármely minőségű tárgy elkészítése, de a magasabb szinten űzött mesterségek esetében további módosítót kaphat az adott karakter. Ez a módosító a gyártási módosítóhoz adódik hozzá. A négy szintet és a további módosítót a *Mesterségek szintje* c. táblázat tartalmazza.

MESTERSÉGEK SZINTJE

Név	Módosító	Karakter szint	Tanulás napi ára
Tanonc	-1	1	Elsődleges 10 sp Másodlagos 1 ap
Haladó	+0	5	Bármelyik 5 ap
Kiváló	+1	10	Bármelyik 25 ap
Művészi	+2	15	Bármelyik 100 ap
Mester	+3	20	Bármelyik 200 ap

HÁTASOK ÉS JÁRMŰVEK

Egy jó hátassal gyorsabban átvághatsz a vadonon, de a fő feladata, hogy cipelje a felszerelést, ami egyébként lelassítana. A Hátasok táblázat bemutatja az állatok sebességét és hogy mely faj tenyészti az adott hátast. Egy fogatot, hintót, kocsit, szekeret vagy szánt húzó állat az alapterhelhetőségének ötszörösét tudja mozgatni, beleértve a jármű súlyát is. Ha több állat húz egy járművet, a terhelhetőségük összeadódik. A WoW 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 teknős). Ilyen hátasok beszerzése gyakran a tojás megszerzésével kezdődik, hogy magad neveld fel a lényt; vagy alkut kell kötni hozzá valamilyen nagyhatalmú lénnyel; 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.
Viszont a páncél teherbírás, az adott terhelhetőséghez kapcsolódok. Egy gyengébb hátas, csak könnyű és közepes páncélokat, míg egy erősebb nehéz páncélzatot is viselhet.
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.
Egyéb járművek. Az evezős csónak és a folyami teherhajó folyókon és tavakon használatos. A folyás irányában haladva az ár sebessége (általában mintegy 3 mérföld 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, ha a kalandozók szárazföldön magukkal vinnék.
Terheltség. A hátasok terhelhetősége két részre van bontva. Minden állatból van egy kisebb méretű, amiknek 510 font és egy nagyobb méretű, amiknek 820 font a terhetősége, valamint sebességük is 45 és 70 láb, áruk 100 ap és 400 ap. Általában a különböző állatok különböző fajok szolgálatában fellehetők, de ez nem zárja ki, hogy más fajok is vásárolhassanak ilyen hátasokat.

HÁTASOK	
Tárgy	**Faj**
*Földi hátasok**	
Csillagátkos Ürességvándor	Üresség-elf
Csontvázcsatamén	Elhagyatott
Elekk	Draenei
Éjszülött Manapenge	Éjszülött-elf
Fényedzett Felzúzó	Fényedzett Draenei
Hajnalpárduc	Éj-elf
Harci jak	Törpök
Háromkerekű	Goblin
Hegyi lovak	Worgen
Karaván hiéna	Vulpera
Kodo	Tauren
Kul Tirai Csatamén	Kul Tirai ember
Mag'har Dérfarkas	Mag'har Ork
Magashegyi Viharpatás	Magashegyi Tauren
Mechagon Mechanovándor	Mechagnóm
Mechanovándor	Gnóm
Óriásfarkas	Fel Ork
Raptor	Troll
Sárkány teknős	Pandariai
Sólyomvándor	Vér-elf
Sötétacél Magma dög	Sötétacél Törp
Viharváradi lovak	Ember
*Repülő hátasok***	
Griff	Szövetség
Széllovas	Horda

* A különböző állatok megvásárolhatók az adott faj fővárosában
** A repülő hátasok csak a frakció fővárosában vásárolhatók meg, és repülés közben nem vontathatnak földi teherszállítókat

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 ezeket.A kereskedők gyakran pénzforgalom nélkül cserélnek árukat. A Kereskedelmi Áruk értékét a HM határozhatja meg.

KÖLTSÉGEK

Amikor éppen nem a föld mélyébe ereszkednek alá, nem romokat kutatnak át elveszett kincs nyomában, vagy a mindent elnyelő

HÁTASSZERSZÁMOK ÉS VONTATOTT JÁRMŰVEK		
Tárgy	**Ár**	**Súly**
Eleség (napi)	5 rp	10 fon
Hintó	100 ap	600 font
Istálló (napi)	5 ep	-
Nyereg		
Egzotikus	60 ap	40 font
Katonai	20 ap	30 font
Lovagló	10 ap	25 font
Málhás	5 ap	15 font
Nyeregtáska	4 ap	8 font
Páncél (ld.: leírás)	x4	x2
Szán	20 ap	195 font
Szekér, harci	250 ap	100 font
Taliga	15 ap	200 font
Társszekér	35 ap	400 font
Zabla és kantár	2 ap	1 font

EGYÉB JÁRMŰVEK		
Tárgy	**Ár**	**Sebesség óránként**
Evezős csónak	50 ap	1.5 mérföld
Kis vitorláshajó	5,000 ap	2 mérföld
Goblinzeppelin	5,000 ap	2 mérföld (repülve)
Hadihajó	20,000 ap	4 mérföld
Hadizeppelin	20,000 ap	4 mérföld (repülve)

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 szembenézniük. 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.
Nyomorúságos. Embertelen körülmények között élsz. Nincs otthonod, ott találsz menedéket, ahol csak tudsz, pajtákba osonsz be, rozoga ládákban kucorogsz, és a nálad szerencsésebb emberek

ÉLETMÓDKÖLTSÉGEK	
Életmód	**Napi ár***
Nyomorúságos	-
Ocsmány	1 ep
Szegényes	2 ep
Szerény	1 ap
Kényelmes	2 ap
Gazdag	4 ap
Arisztokratikus	min. 10 ap

jóindulatából élsz. A nyomorult életmóddal sok veszély jár. Erőszak, betegségek és éhség jár a nyomodban. Más nyomorultul élők irigylik a páncélodat, 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 hemzsegő szálláshelyen a város legrosszabb részén. Az elemek elől megóv a szállásod, de elkeserítő és sokszor erőszakos körülmények között élsz, egy betegségtől és éhségtől viszontagságos helyen. A legtöbben 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.

* A fogadói árak a kétszeres árak szálással és háromszori élelemmel, az egyszeri étkezés viszont fél árú.

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 kocsma fölötti közös szállás. A törvény védelme kiterjed rád, mégis gyakran meg kell küzdeni az erőszak, bűn és betegségek nehézségeivel. A szegényes életmódúak lehetnek képzetlen kétkezi munkások, piaci kofák, házalók, tolvajok, zsoldosok és más rosszhírű 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 mágusok és hasonlók.

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 szolgái, 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.

SZOLGÁLTATÁSOK

A kalandozók felbérelhetnek nem-játékos karaktereket: segítséget kérhetnek tőlük, vagy hogy helyettük intézzenek el valamit különféle helyzetekben. A legtöbb ilyen bérenc elég középszerű 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 máguso 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 öltözéket a báró előtti előadás alkalmából. Más bérencek nagyon szakértelmet igénylő vagy veszélyesebb szolgáltatásokat nyújtanak. Bérencek 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. 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 fizetségre számítanak. A képzetlen bérencek egyszerű munka elvégzésére alkalmasak, melyekhez különösebb képzettség nem szükséges: munkásuk, hordárok, szobalányok és hasonlók.

SZOLGÁLTATÁSOK	
Szolgáltatás	**Fizetség**
Bérenc	
Képzetlen	10 rp / nap
Képzett	10 ep / nap
Hajóút	1 ep / mérföld
Kocsiút	
Városban	20 rp
Városok között	30 rp / mérföld
Küldönc	20 rp / mérföld
Vám (úton / kapunál)	10 rp

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 többe 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 feladatok (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.

MÜTYŰRÖK

Karakteralkotáskor dobhatsz egyszer a Mütyürök táblázatról, hogy kapj egy mütyürt: A HM is használhatja ezt a táblázatot. Ez alapján feltölthető egy raktár a labirintusban, vagy egy lény zsebei.

MÜTYÜRÖK	
d100	**Mütyűr**
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 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	Élénkvörös héjú, 1 font súlyú tojás
19	Buborékokat fújó pipa
20	Üvegkancsó, benne ecetes lében úszó furcsa húsdarab
21	Apró gnóm zenedoboz, mely gyermekkorodból halványan rémlő dalt játszik
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

d100	**Mütyűr**
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 kanárival
45	Apró ládikó, melynek alját apró, faragott lábak mintája díszíti
46	Átlátszó palack, benne halott tündérke
47	Nyílás nélküli fémkanna, mely hangja alapján tele van valamilyen folyadékkal, homokkal, pókokkal, vagy üvegcseréppel (te döntöd el, melyik)
48	Vízzel teli üveggömb, melyben mechanikus aranyhal úszkál
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	Megfejthetetlen 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" sulyom
67	Lencse nélküli, arany monokli keret
68	Hüvelyknyi 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 könnycseppből készült, fél pár, csepp alakú ezüst fülbevaló
73	Felkavaró részletességgel ábrázolt emberi szenvedés jeleneteivel festett tojáshéj
74	Legyező, széttárva alvó macskát ábrázol
75	Csont sípok
76	Jó modorról és etikettről szóló könyv, benne préselt négylevelű lóhere
77	Komplex mechanikus szerkezet ábrája pergamenen
78	Díszes kardhüvely, melybe semmilyen penge nem illik bele
79	Meghívó egy mulattságra, 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 nyílvessző
91	Soha nem görbülő tű

d100	Mütyűr
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" cimkével
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 összessége 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 HM 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 HM dönti el, ezek a lehetőségek elérhetőek-e a játékotokban.

TÖBBKASZTÚSÁG

A többkasztúság segítségével többféle kasztban is szerezhetsz szinteket. Így az kasztok 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 mágus 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 „Többkasztúság Előfeltétele" 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.

TÖBBKASZTÚSÁG ELŐFELTÉTELE	
Kaszt	**Minimum tulajdonság érték**
Boszorkánymester	Elme - 13
Druida	Lélek - 13
Harcos	Erő vagy Ügyesség - 13
Mágus	Elme - 13
Pap	Karizma - 13
Paplovag	Erő vagy Karizma - 13
Sámán	Lélek - 13
Szerzetes	Ügyesség vagy Lélek - 13
Vadász	Ügyesség vagy Erő - 13
Zsivány	Ügyesség - 13
Presztizs kaszt	**Minimum tulajdonság érték**
Démonvadász	Ügyesség és Elme 13
Halállovag	Erő és Karizma 13

Ha egy karakter felvette a Démonvadász vagy Halállovag kasztot nem vehet fel már más kasztot.

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 következő táblázatot milyen képzettségeket kapsz meg új kaszt felvételének esetén.

TÖBBKASZTÚSÁG KÉPZETTSÉGEK	
Kaszt	**Kapott képzettség**
Boszorkánymester	Fegyver képzettségek
Druida	Könnyű vértek, Természet ismeretek szakértelem
Harcos	Könnyű, közepes vértek, pajzsok, fegyver képzettségek
Mágus	-
Pap	Egy szakértelem a kaszt szakértelmeiből
Paplovag	Könnyű, közepes vértek, pajzsok, fegyver képzettségek
Sámán	Könnyű, közepes vértek, pajzsok
Szerzetes	könnyű vértek, fegyver képzettségek
Vadász	Könnyű, közepes vértek, fegyver képzettségek, egy szabadon választott szakértelem a kaszt szakértelmeiből
Zsivány	Könnyű vértek, egy szabadon választott szakértelem a kaszt szakértelmeiből, tolvajszerszámok

KASZT KÉPESSÉGEK

Amikor új szintet érsz el egy kasztban különböző képességeket kapsz. Némely képességre további szabályok vonatkoznak, amikor többkasztú karakterrel játszol. Ezek az Extra támadás, a Páncéltalan védelem, a Szentségi/Szentségtelen kapocs és a Varázslás.

EXTRA TÁMADÁS

Ha megkapod az Extratámadás képességet több kasztból is ezeket a használati lehetőségeket nem adhatod össze. Tehát nem támadhatsz többször, mint kétszer egy adott körben, amíg valamely leírás nem azt mondja, hogy mégis. Engedélyezi például a harcosok Extra támadása, vagy a sámánok szél pajzs képessége.

PÁNCÉLTALAN VÉDELEM

Ha valamely kasztból megkapod a Páncéltalan védelem képességet, más kasztból már nem kaphatod meg még egyszer.

SZENTSÉGI/SZENTSÉGTELEN KAPOCS

Ha valamelyik képességgel már rendelkezel és egy olyan kasztban lépsz szintet, amelytől szintén megkapnád valójában csak a képesség használatának lehetőségeit kapod meg, nem pedig többszöri használati módok lehetőséget. A többszöri használati lehetőségek a kasztszinthez vannak kötve. Például egy 6. szintű pap / 4. szintű paplovag többkasztú karaktert játszol. A Szentségi kapocs képességeidet bármilyen módon felhasználhatod, amely használati módokat megkaptad. De valójában a magasabb papi szintednek

megfelelően hosszúpihenőnként kétszer használhatod a képességed.

VARÁZSLÁS

A varázslási képességeidre külön szabályok vonatkoznak, attól függően, hogy egy vagy több kaszt alapján tudsz varázsolni. Ha több kaszt alapján is képes lennél varázsolni akkor a lent felsorolt szabályok érvényesek rád. Ha csak egy kasztod alapján tudsz varázsolni a többkasztú karaktereddel, akkor az adott varázshasználó kasztod szabályait használhatod. Például egy boszorkánymester / mágus többkasztú karakterre a lenti szabályok érvényesek, míg egy harcos / mágus többkasztú karakterre használhatók a mágusra vonatkozó varázslási szabályok, amelyet a kaszt leírásánál találsz meg.

Ismert és előkészített varázslatok. Te határozhatod meg milyen varázslatokat ismersz és készítettél elő bármely kasztból egyénileg úgy, mintha csak egy egykasztú karakter lennél. Például, ha egy 3. szintű sámán / 4. szintű pap lennél akkor ismernél 3 sámán varázstrükköt és 14-es lélek és karizma értékekkel 4 I. szintű sámán varázslatot, valamint 4.szintű papként ismernél 4 papi varázstrükköt és 6 I. és II. szintű papi varázslatot bármely kombinációban. Minden varázslat, amit ismersz és előkészítesz hozzátartozik valamelyik kasztodhoz, így amikor ezeket elsütöd a kaszthoz tartozó varázstulajdonságoddal teszed azt (varázslási támadás módosító, varázslási mentődobás), jelen esetben ez sámán varázslatok esetén a lélek, papi varázslatok esetén a karizma. Ugyan így érvényes ez a szabály a varázslási fókuszokra, csak az adott kaszthoz tartozó varázslatokhoz használhatod a varázslási fókuszokat. Tehát egy szent szimbólumot csak a papi varázslatok elsütéséhez használhatsz egy sámán varázslathoz nem.

Varázsrekeszek. A varázsrekeszeid meghatározására add össze minden kasztod szintjét a Boszorkánymester, a Druida, a Pap vagy a Mágus kasztokban, felezd el a szinted (lefelé kerekítve) a paplovag és sámán kasztoknál. Ezt a teljes szint mennyiséget használd arra, hogy meghatározd a varázsrekeszeid számát a „TÖBBKASZTÚ VARÁZSHASZNÁLÓ" c. táblázat alapján. Ha például olyan többkasztú karakter vagy amely több kasztjából is képes varázsolni ez a táblázat adhat magasabb szintű varázsrekeszeket is mint amelyeket a kasztjaid alapján használhatsz. Ezeket a rekeszeket arra használhatod, hogy a kasztod alapján kapott varázslataidat elsüthesd esetleg magasabb szinten. Például a fent említett 3. szintű sámán / 4. szintű pap karakter ismert és előkészített varázslatait már korábban meghatározva, a táblázat alapján ez egy 7. szintű karakternek minősül. Ez a táblázat alapján 4 darab I. szintű rekeszt, 3 darab II. szintű rekeszt és 2 darab III. szintű rekeszt kap. Mivel egyetlen II. szintű sámán varázslatot nem ismer a sámán kasztban elért szintjei alapján, így a magasabb rekeszeket csak arra használhatja, hogy a már ismert sámán varázslatokat magasabb szinten használja.

Árnymágia. Ha például több kasztod alapján is tudsz varázsolni és ezek közül az egyik kasztod Árnymágiát használ, mint a Boszorkánymester, csak az Árnymágiától kapott varázsrekeszeket használhatod arra, hogy az ismert és előkészített varázslataidat elsüthesd, ez az általános varázshasználói varázslatokra érvényes. Például Mágus / Boszorkánymesterként a mágusi varázslataidat is az árnymágiától kapott rekeszeiddel sütheted el. Ezen rekeszeket a „TÖBBKASZTÚ ÁRNYMÁGIA" táblázat mutatja meg neked.

KÉPESSÉGEK (FEAT)

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.

TÖBBKASZTÚ VARÁZSHASZNÁLÓ									
Karakterszint, Varázsrekesz per Varázslat szint									
Szint	**I.**	**II.**	**III.**	**IV.**	**V.**	**VI.**	**VII.**	**VIII.**	**IX.**
1	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

TÖBBKASZTÚ ÁRNYMÁGIA		
Szint	**Varázsrekesz mennyisége**	**Varázsrekesz szintje**
1	1	I. szintű
2	2	I. szintű
3	2	II. szintű
5	2	III. szintű
7	3	IV. szintű
9	3	V. szintű
12	4	V. szintű
17	5	V. szintű

Bizonyos szinteken az osztályod különlegességként Tulajdonságpontot biztosít. A képességek opcionális szabályai szerint lemondhatsz a tulajdonság növelés lehetőségéről, és így 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.

KÉPESSÉGEK LEÍRÁSA

A következő képességek közül választhatsz, amelyeket megtanulhatsz.

ATLETIKUS

Nehéz fizikai kiképzésen vettél részt, hogy a következő előnyöket megkapd:

- Vagy az Erő, vagy az Ügyesség képességed +1 értékkel állandóra megemelkedik maximum 20-as értékig.
- Ha hason fekszel, ahhoz, hogy felállj csak 5 láb mozgást kell elköltened.
- Mászás nem felezi a sebességed.
- Elvégezhetsz egy hosszú vagy magasugrást minimum 5 láb mozgás után is.

CSATAMÁGUS

Előfeltétel: Képesség legalább egy varázslat elsütésére

Különböző technikákat tanultál, hogy a csata hevében és megfelelően tudj varázsolni, így a következő előnyöket kapod:

- Kétszabadon választott varázstrükköt tanulsz a mágus listájáról.
- Egy távolsági varázs támadásnál nem szenvedsz hátrányt, amikor egy ellenséges lény 5 lábnyi közeledben van.
- Ha egy azonnali hatóidejű varázslatot sütsz el, ami támadó dobást követel és maximum egy lényt vesz célba dönthetsz úgy, hogy a támadó dobásodra -5 hátrányt szenvedsz, de így a sebzésed +10 értékkel meg van növelve.

ELEMI SZAKÉRTŐ
Előfeltétel: legalább 1 varázslat elsütésének képessége.
Amikor ezt a képességet választod válassz egy sebzés típust: sav, fagy, tűz, villám vagy vihar.
A varázslatok, amelyeket elsütsz felül emelkednek a kiválasztott ellenállási képességen. Továbbá amikor sebzést dobsz egy varázslatnak és valamely dobott érték 1, az automatikusan 2-nek minősül.
Ezt a képességet többször is felveheted különböző sebzéstípusokra vonatkoztatva.

ELŐADÓ
Az utánzás és dramatika mestere vagy, így a következő előnyöket kapod:
- A karizma értéked +1 értékkel van megnövelve, maximum 20-as értékig.
- Előnyt kapsz a karizma (Megtévesztés) és karizma (Előadás) próbáidhoz, amikor különböző személyekkel kapcsolatban használod.
- Le tudod másolni más beszédét, vagy az állatok hangját. Legalább 1 percig hallanod kellett a beszédet, vagy az állat hangját. Egy sikeres lélek (Megérzés) próba a te karizma (Megtévesztés) próbád ellen bebizonyíthatja, hogy ez nem valódi.

ÉLES ELME
Olyan elméd van, amely hihetetlen pontossággal követi az időt és az irányokat, így a következő előnyöket kapod:
- Ez elme értéked +1 értékkel van megnövelve, maximum 20-as értékig.
- Mindig tudod melyik irány észak
- Mindig tudod mennyi idő van hátra a következő napfelkeltéig vagy naplementéig.
- Bármilyen emléket visszahívhatsz, amit láttál vagy hallottál az elmúlt egy hónapnyi időintervallumban.

FEGYVERMESTER
Rengeteg fegyverrel gyakoroltál, hogy tökélyre fejleszd a használatukat, így a következő előnyöket kapod:
- Vagy az Erő, vagy az Ügyesség tulajdonságod +1 értékkel van megnövelve, maximum 20-as értékig
- Képzett leszel 4 különböző fegyver használatában szabadon megválasztva.

FIGYELMES
Gyorsan észreveszel mindent a környezetedben, így a következő előnyöket kapod:
- Vagy az Elme, vagy a Lélek tulajdonságod értéke +1 értékkel van megnövelve, maximum 20-as értékig.
- Ha látod egy lény száját mozogni miközben beszél egy nyelvet, amelyet megértesz, értelmezheted a mondanivalóját a szájáról olvasva.
- +5 bónuszt kapsz a passzív észlelés és passzívelme (Nyomozás) értékeidhez.

GYÓGYÍTÓ
Igazi test tudós vagy és gyorsan gyógyítod a sebeket, hogy társaid minél hamarabb újra harcolhassanak, így a következő előnyöket kapod:
- Amikor gyógyító készletet használsz egy lényen, hogy stabilizáld a lény visszakap 1 életpontot is.
- Egy akcióként elhasználva egy gyógyító készletet egy lényen visszadhatsz neki 1d6 + 4 életpontot, továbbá visszakap ekkor a lény életkocka számának értékében további életpontokat. A lény nem kaphat újra ilyen előnyt amíg el nem töltött egy rövid- vagy hosszúpihenőt.

HARCI ÜGYESÉG
Különböző harcművészeti képzéseken vettél részt, hogy speciális harci mozdulatokat hajts végre. Megtanulhatsz 2 dühöngés képességet a harcostól, vagy 2 fókuszált támadást a vadásztól, vagy egyet-egyet mindkét kasztból, amelyeket szabadon választhatsz meg. Ezen képességeket minden hosszpihenő alkalmával kétszer használhatod. Tehát kétszer használhatsz egy képességet, vagy egyszer-egyszer egy-egy képességet.
Ezen képességek elleni mentődobás nehézségi foka egyenlő: 8 + képzettségi bónuszod + erő vagy ügyesség módosítód (te döntesz).

HARCI VARÁZSHASZNÁLÓ
Előfeltétel: Képesség legalább egy varázslat elsütésére
Sokat gyakoroltál, hogy harc közben is tökéletesen varázsolj, ezek a technikák a következő előnyöket adják neked:
- Előnyt kapsz minden állóképesség mentődobásra, hogy fenntartsd a koncentrációdat a varázslaton amikor sebzést szenvedsz.
- A mozdulati komponenseket akkor is el tudod végezni, amikor tartasz valamit a kezedben. Lehet az fegyver, pajzs vagy bármi más.
- Amikor egy ellenséges lényen kényszerített támadást hajthatsz végre, a támadás helyet elsüthetsz egy varázslatot rá a kényszerített támadás reakció helyett, ez a varázslat maximum 1 akcióba kerülhet és csakis ezt a lényt veheti célba.

INSPIRÁLÓ VEZETŐ
Előfeltétel: Karizma 13 vagy magasabb
Eltölthetsz 10 percet arra, hogy inspiráld a társaidat, és feltüzeld a kedvüket a harchoz. Amikor ezt teszed válassz ki maximum 6 lényt (beleértve magadat) maximum 30 lábnyi távolságodban, akik látnak vagy hallanak és megértenek téged. Minden lény ideiglenes életpontokat kap melyek értéke egyenlő a szinted értéke + karizma módosítód értéke. Egy lény nem kaphat újra ideiglenes életpontot ebből a forrásból amíg el nem töltött egy rövid- vagy hosszúpihenőt.

ÍJPUSKA MESTER
A folytonos íjpuskával való gyakorlásnak köszönhetően a következő előnyöket kapod:
- Nem szükséges további cselekedet ahhoz, hogy megtölts egy íjpuskát (Használható vele a bármely támadás többszörösítés).
- Ha egy ellenséges lény 5 lábnyi közelségében használsz íjpuskát nem okoz neked hátrányt a támadásban.
- Ha a támadás cselekedetet használod egy egykezes fegyverrel, bónuszakcióként elvégezhetsz egy támadást egy töltött íjpuskával, amit kézben tartasz.

KAZAMATA BÁNYÁSZ
Figyelemmel vagy a rejtett csapdákra és titkos ajtókra, megannyi kazamatában, így a következő előnyöket kapod:

- Előnyt kapsz minden lélek (Észrevétel) és elme (Nyomozás) próbára, ha titkos ajtókat keresel.
- Előnyt kapsz, a csapdák elleni mentődobások esetén.
- Minden sebzésre ellenállást kapsz, ha azt csapda okozza
- Kereshetsz csapdákat amikor normális sebességgel utazol, míg ezt csak lassú sebességnél tehetnéd meg.

KEMÉNYSÉG
Azon a szinten amikor felveszed ezt a képességed az állandó életpontjaid a szinted mennyiségének kétszeresével növekednek meg, és minden alkalommal ezután, amikor szintet lépsz további +2 életpontot kapsz szintenként.

KÉT FEGYVERES HARC
Mesterire fejlesztetted a két fegyveres harcmodort, így a következő előnyöket kapod:
- Ha mind a két kezedben egy-egy közelharci fegyvert tartasz +1 bónuszt kapsz a VF-edhez.
- Használhatsz két olyan fegyvert a harchoz egyszerre, amelyek nem rendelkeznek a „könnyű" jelzővel.
- Elővehetsz és elrakhatsz két egykezes fegyvert egy cselekedetként, amikor normális esetben egy ilyen cselekedetre lennél képes.

KOCSMAI VEREKEDŐ
Rengeteg pusztakezes harcban vettél rész és bármi megteszi fegyverként számodra, így a következő előnyöket kapod:
- Vagy az Erő, vagy az Állóképesség tulajdonságod +1 értékkel van megnövelve, maximum 20-as értékig.
- Képzett vagy a pusztakezes harcban (Ököl) és a rögtönzött fegyverek használatában.
- Az öklöd sebzése 1d4 kockára növekedik.
- Amikor pusztakézzel, vagy egy rögtönzött fegyverrel támadsz meg egy lényt, bónuszakcióként megpróbálhatod megragadni.

KÖNNYŰ PÁNCÉLOS
Mesterire fejlesztetted a könnyű páncélzat viselését, így a következő előnyöket kapod:
- Vagy az Erő, vagy az Ügyesség képességed +1 értékkel állandóra megemelkedik maximum 20-as értékig.
- Képzett leszel a könnyű páncélzat viselésében, ha nem vagy az.

KÖZEPES PÁNCÉL MESTER
Előfeltétel: képzettség közepes páncélokban
Rengeteget gyakoroltál a közepes páncélzatok használatában, így a következő előnyöket kapod:
- Közepes páncélzat viselése nem okoz hátrányt az ügyesség (Lopakodás) próbákban.
- Ha közepes páncélzatot viselsz 2 helyet 3-mas értékű ügyesség módosítót adhatsz hozzá a VF-edhez, ha az ügyességed értéke 16 vagy magasabb.

KÖZEPES PÁNCÉLOS
Előfeltétel: Képzettség könnyű páncélokban
Sokat tanultál, hogy a közepes páncélok és pajzsok használatában jártas legyél, így a következő előnyöket kapod:
- Vagy az Erő, vagy az Ügyesség képességed +1 értékkel van megnövelve, maximum 20-as értékig.
- Képzett leszel a közepes páncélok és pajzsok használatában.

LÁNDZSA MESTER
Megtanultad távol tartani magadtól az ellenségeidet, így a következő előnyöket kapod:
- Amikor elvégzel egy támadást és alabárdot, botot, pikát vagy szeldelő nyársat használsz bónusz akcióként elvégezhetsz egy támadást a másik oldalával. Ez a sebzés 1d4 sebzést okoz és zúzó sebzés.
- Ha te alabárdot, botot, pikát vagy szeldelőnyársat használsz és egy lény belép a fegyver elérésének hatótávolságába, azonnal elvégezhetsz rajta egy kényszerített támadást.

LOVAS HARCOS
Félelmetes ellenfél vagy amikor hátason ülsz. Amikor lovagolsz és nem vagy cselekvőképtelen a következő előnyöket kapod:
- Előnnyel dobsz minden támadó dobást azok ellen a lények ellen, akik nem ülnek hátason és kisebb méretűek, mint a hátasod.
- Az ellened irányuló támadásokat átirányíthatod a hátasod ellen.
- Ha a hátasod célpontja valamilyen hatásnak, amely ügyesség mentődobást tesz lehetővé, hogy csak fele értékkel szenvedjen sebzést, siker esetén egyáltalán nem szenved sebzést és bukás csak esetén szenvedi el a fele értékű sebzést.

LŐFEGYVER MESTER
Tökélyre fejlesztetted a lőfegyverek használatát, így a következő előnyöket kapod:
- Nem kell egy teljes akciót arra költened, hogy újratölts egy lőfegyvert.
- Egy ellenséges lény 5 lábnyi távolságodban nem okoz hátrányt a lőfegyveres támadásodban.
- Amikor a támadás akciódat használod egy egykezes fegyverrel, egy bónuszakcióként elvégezhetsz egy támadást egy töltött egykezes lőfegyverrel.

LŐFEGYVERI ÜGYESSÉG
Érdeklődésed tanulásra sarkalt a mechanikai eszközök és lőfegyverek irányába, így a következő előnyöket kapod:
- Vagy az Ügyesség, vagy az Elme tulajdonságod meg van növelve +1 értékkel, maximum 20-as értékig.
- Képzett leszel a mérnökeszközök használatában.
- Képzett leszel a lőfegyverek használatában.

MÁGIÁBAN AVATOTT
Válassz ki egy kasztot: Boszorkánymester, Druida, Mágus, Pap, Sámán és megtanulhatsz két varázstrükköt szabadon kiválasztva az adott varázshasználó kaszt listájából.
Továbbá megtanulsz egy I. szintű varázslatot is a varázshasználó kaszt listájáról. Ezt a varázslatot I. szintű varázslatként sütheted el egyszer minden hosszúpihenő alkalmával.
A varázslási tulajdonságod a kaszthoz tartozó varázshasználói tulajdonság: Boszorkánymester, Mágus – elme; Druida, Sámán – lélek, Pap – karizma.

MEGRAGADÓ
Előfeltétel: Erő 13 vagy magasabb
Igazán képzett vagy a szemtől szembeni lefogás mesterségében, így a következő előnyöket kapod:
- Előnyt kapsz a támadó dobásaidra az ellen a lény ellen, akit megragadtál.
- Használhatod arra az akciódat, hogy leszögezd a lényt, akit megragadtál. Ehhez tegyél egy újabb megragadás próbát, ha sikerül te és a lény mindketten lekötözöttek vagytok, amíg a megragadásnak vége nincs.
- A lények, akik egy mérettel nagyobbak, mint te nem teljesítik automatikusan a megragadás elleni próbát, így őket is megpróbálhatod megragadni.

MOZGÉKONYSÁG
Hihetetlenül gyors vagy és ügyes, így a következő előnyöket kapod:
- A sebességed 10 láb mennyiséggel van megnövelve.
- Ha a rohanás cselekedetet használod a nehéz terepen való mozgás nem kerül extra sebességbe, arra körre.
- Amikor egy közelharci támadást végzel el egy lény ellen, nem provokálhatsz kényszerített támadást attól a lénytől ki a köröd végéig, attól függetlenül, hogy a támadásod talált vagy sem.

MESTERLÖVÉSZ
Tökélyre fejlesztetted a távolsági fegyverek használatát és olyan lövéseket tudsz végrehajtani, ami mások szerint lehetetlen, így a következő előnyöket kapod:
- Hosszú távolságon nem kapsz hátrányt a távolsági támadásokban.
- A távolsági fegyverek a kezedben felül emelkednek a feles és 3/4-es fedezéken, így azok veled szemben nem érvényesek
- Amikor egy távolsági fegyverrel támadsz dönthetsz úgy, hogy -5 negatív hátrányt kapsz a támadó dobásodhoz, de így +10 bónuszt kapsz a sebződobásodhoz.

NAGYFEGYVEREK MESTERE
Megtanultad, hogyan fordítsd a fegyverek súlyát az előnyödre, és ezzel megerősítsd a csapásaidat, így a következő előnyöket kapod:
- A körödben amikor kritikus találatot érsz el egy közelharci támadással, vagy lecsökkentesz egy lény életpontját 0 értékre elvégezhetsz egy újabb közelharci támadást.
- Mielőtt elvégeznél egy támadást egy nehéz fegyverrel, amiben képzett vagy választhatsz, hogy -5 negatív módosítót kapsz a támadó dobásra, de így, ha találatot érsz el +10 bónuszt kapsz a sebzés értékéhez.

NEHÉZ PÁNCÉLOK MESTERE
Előfeltétel: Képzettség nehéz páncélzat használatában
Használhatod a páncélodat arra, hogy megvédj másokat a halálos csapásoktól. A következő előnyöket kapod:
- Az Erő érétked +1 értékkel van megnövelve maximum 20-as értékig
- Amikor nehéz páncélt viselsz minden szúró, vágó és zúzó sebzés értéke, amelyet nem mágikus hatástól szenvednél el, -3 értékkel van csökkentve ellened.

NEHÉZ PÁNCÉLOS
Előfeltétel: Képzettség közepes páncélzatban
Rengeteget gyakoroltál, hogy képzett legyél a nehéz páncélzat használatában, így a következő előnyöket kapod:
- Az Erő érétked +1 értékkel van megnövelve maximum 20-as értékig
- Képzett vagy a nehéz vértek használatában.

NYELVÉSZ
Különböző nyelveket és kódokat tanulmányoztál, így a következő előnyöket kapod:
- Az elme értéked +1 értékkel van megnövelve, maximum 20-as értékig
- Egy új szabadon választott nyelvet tanulsz.
- Új írott kódokat hozhatsz létre. Más nem tudja megfejteni amíg meg nem tanítod azt neki, vagy tehet egy próbát mágikusan, vagy szakértelem próbával, ennek nehézségi foka egyenlő NF = elme értéked + képzettségi bónuszod.

ÓLÁLKODÁS
Előfeltétel: Ügyesség 13 vagy magasabb
Tökélyre fejlesztetted az árnyak közti ólálkodást, így a következő előnyöket kapod:
- Akkor is megpróbálhatsz elrejtőzni, ha teljes fényviszonyok uralkodnak.
- Ha rejtve vagy egy lény elől és eltéveszted egy távolsági támadással a támadás nem fedi fel a helyzetedet.
- A félhomály nem okoz hátrányt a lélek (Észlelés) próbáidra, ami a látáson alapszik.

ŐRSZEM
Mesterire fejlesztetted elenfeleid gyengepontjainak kihasználását, így a következő előnyöket kapod:
- Amikor egy lényen kényszerített támadást hajtasz végre a lény sebessége 0 értékre csökken a forduló végéig.
- Egy lény 5 lábnyi távolságodban akkor is kényszerít ki támadást amikor a Visszavonulás cselekedetet használja
- Amikor egy lény neked 5 lábnyi távolságodban egy közelharci támadással egy másik lényt támad meg és nem téged, valamint nem rendelkezik ezzel a képességgel, reakcióként elvégezhetsz rajta egy kényszerített támadást.

PAJZSMESTER
Előfeltétel: Képzettség pajzsokban
A pajzs használatot tökélyre fejlesztetted, így nem csak védekezésre, hanem támadásra is használhatod. A következő előnyöket kapod, ha tartasz pajzsot a kezedben:
- Amikor a Támadás cselekedetet használod a körödben bónuszakcióként 5 lábnyi távolságodban félre lökhetsz egy lényt 5 lábnyi távolsággal.
- Ha nem vagy cselekvő képtelen, hozzáadhatod a pajzsod VF-jét bármilyen ügyesség alapú mentődobáshoz mentődobáshoz, legyen az varázslat vagy bármilyen kártékony hatás, ha az csak téged vesz célba.
- Ha egy hatás megengedi, hogy ügyesség alapú mentődobást tegyél és sikerrel csak fele mértékben szenvedj sebzést a hatástól, használhatod a reakciódat arra, hogy a hatás és magad közé feltartsd a pajzsodat és egyáltalán ne szenvedj sebzést.

RITUÁLIS VARÁZSLÓ
Előfeltétel: Elme vagy Lélek 13 vagy magasabb
Számos varázslatot tanulsz meg szertartásként. Ezek a varázslatok egy rituális könyvbe vannak lejegyezve, amelyet kézben kell tartanod amikor a varázslatot elsütöd.
Amikor ezt a képességet választod ki, válassz ki egy kasztot: Boszorkánymester, Druida, Mágus, Pap, Sámán. A kiválasztott varázslat ezen kasztok varázslataiból kell lennie, és rendelkeznie kell a „rituális" vagy „szertartás" jelzővel. A kiválasztott kaszt meghatározza a varázsláshoz használandó tulajdonságodat is: Boszorkánymester, Mágus – elme; Druida, Sámán – lélek, Pap – karizma.
Ha találsz egy varázslatot valamilyen írásos formában, hozzáadhatod azt bemásolva a könyvedbe. A varázslat nem lehet magasabb, mint a szinted fele (lefelé kerekítve) és rendelkeznie kell a „rituális" vagy „szertartás" jellemzővel. A varázslat átmásolása a varázslat szintjeinek megfelelően 2 órát vesz igénybe és 50 aranyba kerül szintenként. Ez a költség fedezi az összes anyagi komponensed a varázslat tökéletesre fejlesztéséhez és a jó minőségű tintát is.

ROHAMOZÓ
Amikor a rohanás cselekedetet használod bónusz akcióként elvégezhetsz egy közelharci támadást vagy félrelökhetsz egy lényt.

Ha legalább 10 lábnyit mozogtál egyenes vonalban egy lényfelé, mielőtt ezt a bónuszakciót használod +5 bónuszt kapsz a támadás sebződobásához, ha a támadást választod, vagy 10 lábbal félretolhatod a lényt, ha a félrelökést választod.

RUGALMASSÁG

Válassz ki egy tulajdonságodat és a következő előnyöket kapod:

- A kiválasztott tulajdonság érétke +1 értékkel lesz megnövelve, maximum 20-as értékig.
- Képzett leszel a kiválasztott tulajdonsághoz tartozó mentődobásban.

TARTÓSSÁG

Kemény és ellenálló vagy, így a következő előnyöket kapod:

- Az állóképesség értéked +1 értékkel van megnövelve maximum 20-as értékig.
- Amikor életkockát költesz el regenerálódásra a minimum életpont, amit visszakapsz a dobásokból egyenlő az állóképesség módosítód kétszeresével (minimum 2).

SZAKKÉPZETT

Képzett leszel bármilyen kombinációban három szakértelemben vagy eszköz használatban.

SZERENCSE

Hihetetlen szerencséd van, hogy kijátssz bizonyos dolgokat.

Kapsz 3 szerencse pontot. Elköltve 1 szerencse pontot amikor elvégzel egy támadó dobást, egy szakértelem próbát vagy egy mentődobást, hogy a próbát egy újabb d20-as kockával dobd. Ezt megteheted az után, hogy eldobtad a kockát, de mielőtt megtudnád az eredményt. Így eldöntheted melyik dobás értékét használod az adott próbához.

Vagy elkölthetsz 1 szerencse pontot arra, amikor ellened dobnak egy támadást, hogy te is dobj egy d20-as kockát és eldöntheted melyik dobott értéket használja a támadó a dobáshoz.

Ha több lény is szerencse pontokat használ arra, hogy a dobások értékét módosítsa, akkor a szerencse pontok semlegesítik egymást, de ugyan úgy elhasználódnak.

Minden felhasznált szerencse pontot visszakapsz. ha eltöltesz egy hosszú pihenőt.

VAD TÁMADÓ

Körönként egyszer, amikor közelharci támadást végzel és sebzést dobsz, újradobhatod a fegyver sebzését még egyszer és összeadhatod a dobott értékeket. Ez fogja meghatározni a sebzés mennyiségét.

VARÁZS ORVLÖVÉSZ

Előfeltétel: Képesség legalább egy varázslat elsütésére.

Különböző technikákat tanultál, hogy felerősíthess bizonyos varázslatokat, így a következő előnyöket kapod:

- Ha egy varázslat megköveteli, hogy támadó dobást tegyél, akkor a varázslat hatótávolsága megkétszereződik.
- A távolsági varázs támadásaid felülemelkednek a feles és 3/4-es fedezéken, így azok nem érvényesek ebben az esetben
- Megtanulsz egy Varázstrükköt, amihez kell támadó dobás. A varázstrükk bármely varázshasználó kaszt listájából lehetséges, amelyik képes varázstrükkökre. A varázsláshoz használt tulajdonságod a kaszt varázslási tulajdonságától függ.

VARÁZSLÓ VADÁSZ

Olyan technikákat gyakoroltál, amelyek nagyon hasznosak közelharcban egy varázshasználó ellen, így a következő előnyöket kapod:

- Ha 5 lábnyi közeledben egy lény varázslatot süt el, használhatod a reakciódat arra, hogy elvégezz rajta egy közelharci támadást.
- Ha egy olyan lényt sebzel meg aki egy varázslat fenntartásán koncentrál a lény hátránnyal dobja a koncentráció próbáját.
- Előnnyel dobsz a varázslatok ellen, ha a varázslatot elsütő lény 5 lábnyi közelségben van hozzád.

VESZÉLY FIGYELEM

Minden körülmények között figyelsz a veszélyre, így a következő előnyöket kapod:

- +5 bónuszt kapsz az iníciatívádra.
- Nem lephetnek meg, amíg cselekvőképes vagy.
- Más lények nem kaphatnak előnyt ellened a támadódobásaikra, ha el vannak rejtőzve előled.

VÉDEKEZŐ PÁRBAJOZÓ

Előfeltétel: Ügyesség 13 vagy magasabb

Ha egy „pontos” fegyverrel harcolsz, amiben képzett vagy és egy másik lény eltalál téged egy közelharci támadással, használhatod a reakciódat arra, hogy a képzettségi bónuszodat hozzáadd a támadás idejére a VF-edhez, így lehetőséged van elkerülni a támadást.

II. RÉSZ: SZABÁLYOK

7.FEJEZET: TULAJDONSÁGOK HASZNÁLATA

A hat tulajdonság röviden leírja minden lény testi és szellemi jellemzőit:

- Az ***Erő*** *(Strength)* a testi erőt méri
- Az ***Ügyesség*** *(Agility)*a ruganyosságot méri
- Az ***Állóképesség*** *(Stamina)* a kitartást méri
- Az ***Elme*** *(Intellect)* a logikát és emlékezetet méri
- A ***Lélek*** *(Spirit)* az érzékelést és belátást méri
- A ***Karizma*** *(Charisma)* 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.

TULAJDONSÁGÉRTÉK 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 mennyei 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.

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

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.

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 (pl. képesség) miatt újra dobhatod a d20 dobást, a két kocka közül csak az egyiket dobhatod újra. Te döntöd el, melyiket. 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 HM dönthet úgy, hogy a körülmények valamilyen irányba befolyásolják a dobásodat, és ez alapján úgy dönthet, a dobásra előny vagy hátrány jár.

KÉPZETTSÉGI BÓNUSZ

A karakterek képzettségi bónusza a szintjétől függ, ahogyan az 1. fejezetben szerepel. A szörnyeknek is van képzettségi bónusza, mely bele van számítva az értékeikbe. A bónusz tulajdonság próbákba, mentődobásokba és támadó dobásokba is beleszámíthat. A képzettségi bónuszodat egy dobáshoz vagy értékhez csak egyszer adhatod hozzá. Ha például két különböző szabály alapján is hozzáadhatnád a képzettségi bónuszodat a Lélek mentődobásodhoz, mégis csak egyszer adhatod hozzá a bónuszt a dobásodhoz. Időnként a képzettségi bónuszodat megszorozhatod vagy el kell osztanod (megduplázod vagy elfelezed, például) mielőtt a dobáshoz adnád. Ha valamilyen körülmények miatt a képzettségi 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 képzettségi bónuszodat a tulajdonság próbádnál, de a próbára normális esetben egyáltalán nem is adódna hozzá a képzettségi bónuszod, a bónuszt továbbra sem adhatod a próbához. Az ilyen próbák esetén a képzettségi 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 Elme (Történelem) próbára járó képzettségi bónuszodat. Általában támadó dobásokra vagy mentődobásokra járó képzettségi 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 HM tulajdonság próbát kérhet, ha a karakter vagy szörny olyan cselekedettel próbálkozik (kivéve a támadást) amelyben nem biztos a siker. Amikor az eredmény kétes, a kockák határozzák meg az eseményeket. Minden tulajdonság próbánál a HM eldönti, a hat tulajdonság közül melyik vonatkozik a feladatra, és mi a feladat nehézsége (melyet a Nehézségi Fok - NF tükröz). Minél nehezebb a feladat, annál magasabb az NF. A *Jellemző Nehézségi Fokok* táblázata mutatja a leggyakoribb NF-eket. 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 HM által meghatározott hátulütők mellett tudott csak haladni.

Jellemző Nehézségi Fokok	
Feladat nehézsége	**NF**
Nagyon könnyű	5
Könnyű	10
Közepes	15
Nehéz	20
Nagyon nehéz	25
Szinte lehetetlen	30

VERSENGÉS

Van, amikor egy karakter vagy szörny erőfeszítéseit közvetlenül egy másik erőfeszítései 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 belökni 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 találhatóak 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.

TULAJDONSÁGOK ÉS SZAKÉRTELMEK	
Tulajdonság	**Kapcsolódó szakértelmek**
Erő	Atlétika
Ügyesség	Akrobatika, Kézügyesség, Lopakodás
Elme	Mágiaismeret, Nyomozás, Természet, Történelem, Vallás
Lélek	Állatok kezelése, Észlelés, Megértés, Orvoslás, Túlélés
Karizma	Fellépés, Megfélemlítés, Meggyőzés, Megtévesztés

Van, amikor a HM egy adott szakértelem használatával kér tulajdonság próbát – például: "Dobj Elme (Észlelés) próbát". Máskor a játékos kérdezhet rá a HM-től, hogy egy adott szakértelemben való jártassága használható-e a próbánál. Mindkét esetben, ha a karakter képzett a szakértelemben, a képzettségi bónuszát hozzáadhatja a szakértelemmel kapcsolatos tulajdonság próbáihoz. Ha nem képzett a szakértelemben, normálisan dob tulajdonság próbát. Ha például a karakter megpróbál megmászni egy veszélyes sziklafalat, a HM Erő (Atlétika) próbát kérhet. Ha a karakter képzett Atlétikában, a karakter képzettségi bónuszát hozzáadhatja az Erő próbához. Ha a karakter nem képzett a szakértelemben, sima Erő próbát dob.

ALTERNATÍVA: SZAKÉRTELMEK KÜLÖNBÖZŐ TULAJDONSÁGOKKAL

Általában egy szakértelemben való képzettség csak egy adott tulajdonsággal kapcsolatos próbát befolyásolhat. Az Atlétika képzettség például általában Erő próbákat befolyásolhat. Bizonyos helyzetekben azonban egyes szakértelmek logikusan segíthetik más tulajdonságok használatát is. Ilyen esetekben a HM 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 HM Állóképesség próbát kérhet, hogy kiderüljön, elég szívós vagy-e a táv megtételéhez. Ebben az esetben a HM megengedheti, hogy az Atlétika képzettségedet figyelembe vedd, és Állóképesség (Atlétika) próbát kérhet. Így, ha képzett vagy Atlétikában, a képzettségi bónuszodat az Állóképesség próbádhoz adhatod, ahogy azt általában egy Erő (Atlétika) próba során tennéd. Hasonlóképpen, ha a törpe harcos nyers ereje fitogtatásával akarja megfélemlíteni az ellenfelét, a HM 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 HM 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 + 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 Lélek tulajdonsága 15-ös, és képzett Észlelésben, akkor a passzív Lélek (Észlelés) értéke 14. A rejtőzés szabályai az "Ügyesség" részben a passzív próbákon 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 másiknak, ha a feladatot ő maga egyedül is megpróbálhatná. Például zárnyitáshoz szükséges a képzettség 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 HM kérhet csoportos tulajdonság próbát. Ilyen helyzetekben a feladatban képzett 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 HM kérhet csoportos Lélek (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 használod, 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 HM Erő próbát kérhet, ha az alábbi feladatok valamelyikével próbálkozol:

- Belökni egy beszorult, bezárt vagy elreteszelt ajtót
- Szétfeszíteni kötelékeket
- Átszuszakolni magad egy szűk járaton
- Kapaszkodni a szekérbe, ami mögött a porban csúszol
- Fellökni egy szobrot
- Megtartani az elgördülő sziklát

TÁMADÓDOBÁS ÉS SEBZÉS

Az Erő módosítódat hozzáadod a támadó dobásodhoz és sebzés dobásodhoz amikor közelharci fegyverrel támadsz, mint például buzogánnyal, csatabárddal vagy gerellyel. A közelharci fegyvereket testközelből közelharci 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 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 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 használod, részletesebb szabályok alapján határozhatod meg, mennyire hátráltatja a karaktereket a felszerelésük súlya. Ha ezt az alternatívát használod, 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 fürgén, 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, kötélen táncolni, vagy egy hullámveréstől ingó hajó fedélzetén. A HM 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 HM szintén Ügyesség (Kézügyesség) próbát kérhet, ha megpróbálsz észrevétlenül kizsebelni valakit, vagy elemelni az erszényét.

Lopakodás: Dobj Ügyesség (Lopakodás) próbát, hogy elrejtőzz az ellenségeid elől, átsurranj az őrök között, észrevétlenül elosonj, vagy valaki háta mögé sompolyogj anélkül, hogy meglátnának vagy meghallanának.

Más Ügyesség próbák: A HM Ügyesség próbát kérhet, ha az alábbi feladatok valamelyikével próbálkozol:

- Meredek emelkedőn irányítani egy megrakott társzekeret
- Harci szekérrel bevenni egy éles kanyart
- Egy zár feltörése
- Hatástalanítani egy csapdát
- Biztonságosan megkötözni a foglyodat
- Kiszabadulni a lekötözésből
- Húros hangszeren játszani
- Valamilyen kicsi vagy aprólékos tárgyat készíteni

TÁMADÓDOBÁS ÉS SEBZÉS

Az Ügyesség módosítódat hozzáadod a támadó dobásodhoz és

sebzés dobásodhoz amikor távolsági fegyverrel támadsz, mint például parittyával vagy hosszú íjjal. Akkor is hozzáadhatod az Ügyesség módosítódat a támadó dobásodhoz és a sebzés dobásodhoz, amikor "pontos" tulajdonságú közelharci fegyverrel támadsz, például tőrrel vagy vívótőrrel.

VÉDETTSÉGI FOK

Attól függően, milyen páncélt viselsz, lehet, hogy az Ügyesség módosítódat 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 cselekednek harc során, a 9. fejezetben leírtak szerint.

ALTERNATÍVA: LÉLEK ALALPÚ KEZDEMÉNYEZÉS

A HM határozhat úgy, hogy a rendszert egy kicsit megkerülve, a lélek alapján számítja a kezdeményezést.
Ekkor a kezdeményezéshez Lélek alapú próbát kell tenni. Ekkor a kezdeményezési értéked a Lélek módosítód.
Beszéljétek meg a HM-rel, hogy melyik szabályt veszi alapul.

KITEKINTÉS: REJTŐZÉS

A HM 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 Lélek (Észlelés) próbájával, aki aktívan keresi jelenléted nyomait. Nem rejtőzhetsz el egy lény elől, 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 figyeli a veszély jeleit maga körül, így, ha előbújsz, és megpróbálsz megközelíteni valakit, általában meglátnak. Bizonyos körülmények között azonban a HM 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 észrevesz, még ha nem is keres aktívan. Ennek eldöntéséhez a HM összehasonlítja a te Ügyesség (Lopakodás) próbád eredményét a lény Passzív Észlelés értékével, ami 10 + a lény Lélek módosítója, plusz minden más bónusz és büntetés. Ha a lénynek előnye van, az értéke 5-tel magasabb. Ha hátránya, 5-tel alacsonyabb. Ha például egy 1. szintű karakter (akinek képzettségi bónusza +2) Lélek értéke 15-ös (+2 módosító), és képzett Észlelésben, akkor a Passzív 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 megpróbálod a korlátjaidat túlszárnyalni. A HM Állóképesség próbát kérhet, ha az alábbi feladatok valamelyikével próbálkozol:

- Visszatartod a lélegzeted
- Órákon át, pihenés nélkül menetelsz vagy dolgozol
- Kihagyod az alvást
- Étel 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 módosítódat, amikor dobással meghatározod az életerő pontjaidat. Ha az Állóképesség módosítód megváltozik, a maximális életerő pontjaid száma is változik, mintha csak 1. szint óta a 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 számár, mintha mindig is +2-es lett volna a módosítód. Így az első három szinted 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.

ELME

Az Elme méri az elme élességét, az emlékezőtehetséget, és a logikus érvelés képességét.

ELME PRÓBÁK

Az Elme próbát használod, ha a logikádat, tanulmányaidat, memóriádat vagy következtetési képességedet veted latba. A Mágiaismeret, Természet, Vallás és Vizsgálódás szakértelmek mutatják a rátermettségedet bizonyos Elme próbákban.
Mágiaismeret: Elme (Mágiaismeret) próbával fel tudsz idézni a varázslatokkal, varázstárgyakkal, misztikus szimbólumokkal, mágikus hagyományokkal, a létsíkokkal és azok lakóival kapcsolatos információkat.
Nyomozás: Amikor körbe nézel, hogy nyomokat keress, és ezekből a nyomokból következtetéseket vonj le, Elme (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 Elme (Vizsgálódás) próbára lehet szükség.
Természet: Az Elme (Természet) próbáid mutatják, mit tudsz a különféle vidékekkel, növényekkel, állatokkal, az időjárással és a természeti ciklusokkal kapcsolatban.
Történelem: Az Elme (Történelem) próbák a történelmi eseményekkel, legendás személyekkel, ősi királyságokkal, réges-régi vitákkal, közelmúltbeli háborúkkal vagy éppen elveszett civilizációkkal kapcsolatos részletek felidézésére szolgálnak.
Vallás: Elme (Vallás) próbával felidézhetsz az istenségekkel, rítusokkal és fohászokkal, egyházi szervezetekkel, szent szimbólumokkal és titkos kultuszok praktikáival kapcsolatos tudást.
Más Elme próbák: A HM Elme próbát kérhet, ha az alábbi feladatok valamelyikével próbálkozol:

- Szavak használata nélkül kommunikálni egy lénnyel
- Felbecsülni egy drágakő értékét
- Városi őrnek álcázni magad
- Iratot hamisítani
- Felidézni valamilyen szakmával vagy mesterséggel kapcsolatos tudást
- Nyerni egy stratégiát igénylő játékban

VARÁZSLÁSI TULAJDONSÁG

A boszorkánymestereknek, démonvadászoknak és a mágusoknak az Elme a varázslás tulajdonsága, ez alapján határozzák meg a varázslataik elleni mentődobások NF-jét.

LÉLEK

A lélek tükrözi, mennyire vagy összhangban a körülötted lévő világgal, az éberségedet és az intuíciódat méri.

LÉLEK PRÓBÁK

Lélek próba segítségével olvashatsz a testbeszédben, megértheted mások érzéseid, felfigyelhetsz dolgokra a környezetben, vagy elláthatsz egy sebesültet. Az Állatok kezelése, Észlelés, Megértés, Orvoslás és Túlélés szakértelmek mutatják a rátermettségedet bizonyos Lélek próbákban.

Állatok kezelése: Ha kérdés, sikerül-e lecsillapítani egy háziasított állatot, megakadályozni, hogy a hátasod megriadjon, vagy megérteni egy állat szándékát, a HM Lélek (Állatok kezelése) próbát kérhet. Szintén Lélek (Állatok kezelése) próba segítségével irányíthatod a hátasodat veszélyes manőverek során.

Észlelés: Lélek (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 kelepcéjére, a sikátor árnyai közt rejtőző gazemberekre, vagy a csukott rejtekajtó alatt átszűrődő gyertyafényre.

Megértés: Lélek (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 leszűrni.

Orvoslás: Lélek (Orvoslás) próbával stabilizálhatod egy haldokló bajtársadat, vagy diagnosztizálhatsz egy betegséget.

Túlélés: A HM Lélek (Túlélés) próbát kérhet a nyomkövetéshez, vadászathoz, hogy átvezesd a társaságot a fagyos tundrán, azonosítsd a közelben élő bagolymedvére utaló jeleket, az időjárás előre jelzéséhez, vagy éppen ingovány vagy más természeti veszélyforrás elkerüléséhez.

Más Lélek próbák: A HM Lélek 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

KITEKINTÉS: REJTETT TÁRGYAK MEGTALÁLÁSA

Amikor a karaktered valamilyen rejtett tárgyat keres, például egy titkos ajtót vagy csapdát, a HM általában Lélek (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 HM meghatározhassa a siker esélyét. Előfordulhat például, hogy egy kulcsot egy szekrény legfelső fiókjában, összehajtogatott ruhák alá rejtették. Ha azt mondod a HM-nek, hogy a szobában körbejárva a falakat és a bútorzatot nézed át nyomok után kutatva, nincs esélyed a kulcs megtalálására, a Lélek (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.

VARÁZSLÁS TULAJDONSÁG

A druidáknak, a sámánoknak a Lélek 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 HM 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 próbálod rávenni a gúnyolódó nagyvezírt, hogy fontolja meg még egyszer az álláspontját.

Meggyőzés: Ha tapintatosan, elegánsan, jóindulatúan próbálsz valakit vagy valakiket befolyásolni, a HM Karizma (Meggyőzés) próbát kérhet. A meggyőzés jóindulatú viselkedést jelenthet, barátságosságot, szívélyes kéréseket, vagy az etikett betartását. Meggyőzés például, ha rá akarod venni a kancellárt, hogy engedjen a király színe elé, ha béketárgyalásokat 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 strázsát, rászedni egy kereskedőt, szerencsejátékkal pénzt nyerni, hihetően használni az álcádat, hamis ígéretekkel elaltatni mások gyanúját, vagy faarccal mások szemébe hazudni.

Más Karizma próbák: A HM Karizma próbát kérhet, ha az alábbi feladatok valamelyikével próbálkozol:

- Találni valakit, aki elmeséli a helyi híreket, szóbeszédeket és pletykákat
- Elvegyülni a tömegben, hogy a beszélgetések fő témáit kihallgasd

VARÁZSLÁS TULAJDONSÁG

A halállovagoknak, papoknak és paplovagoknak 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, méreg, 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 módosítódat. Például az Ügyesség mentődobásnál az Ügyesség módosítódat használod. A mentődobásokra vonatkozhatnak helyzeti bónuszok vagy büntetések, járhat a dobásra előny vagy hátrány, a HM döntésétől függően. Minden osztály jártas legalább két mentődobásban. A mágus, például, jártas az Elme mentődobásokban. A szakértelem jártasságokhoz hasonlóan, a mentődobás jártasság esetén a karakter hozzáadhatja a képzettségi 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 mágus 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 és levadászni egy troll törzsfőnököt, sötét sikátoraiban lopakodni és információt kihallgatni Viharvárad haditanácsában új ösvényt vágni a Külsővilág Terrokari Erdőség dzsungelében, vagy akár megküzdeni a Lich Királlyal – ilyesmiből állnak a World of Warcraft 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 társas kapcsolatok 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 HM leírja a környezetet.
2. A játékosok leírják, mit akarnak tenni.
3. A HM elmesélni a cselekedetek eredményét.

A HM általában egy térképet használ a kaland vázaként, melyen nyomon követheti, hogy haladnak a karakterek a labirintus folyosóin vagy a vadonban. A HM jegyzetei (beleéretve 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 HM idővonalat vagy folyamatábrát is használhat az események nyomon követésére, nem csak térképet.

IDŐ

Ha az idő múlásának nyomon követése fontos, a HM dönti el, mennyi időbe telik egy feladat elvégzése. A HM 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. Az Alvárostól Gilneasba vezető úton a kalandozók négy eseménytelen nap után szaladnak bele vadálatok élelem keresésébe. 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 settenkednek, megmászni a veszedelmes hegyoldalt – mindenféle mozgásnak fontos szerepe van a WoW kalandokban. A HM 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 HM összefoglalhatja a csapat haladását két esemény között:

„Miután végeztetek az őrzővel az ősi törp erőd bejáratánál, a térkép alapján tájékozódva áthaladtok több mérföldnyi visszhangzó folyosón, míg el nem értek egy szakadékhoz, mely fölött keskeny kő boltív vezet át”. Van, amikor viszont fontos 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.

ÚTI TEMPÓ				
Megtett távolság időegységre				
Tempó	**Perc**	**Óra**	**Nap**	**Hatás**
Gyors	400 láb	4 mérföld	30 mérföld	-5 passzív észlelés értékre
Átlagos	300 láb	3 mérföld	24 mérföld	-
Lassú	200 láb	2 mérföld	18 mérföld	Lehetséges lopakodás

SEBESSÉG

Minden karakternek és szörnynek van sebessége. Ezt a távolságot lábban 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.

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 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 hátasok, például a pegazus vagy a griff, illetve különleges járművek, például a repülő szőnyeg, gyorsabb utazást is lehetővé tesznek. Az Útmutató Harcmestereknek tartalmaz részletesebb információt a különleges utazási módokról.

KITEKINTÉS: KIMERÜLTSÉG

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.

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 élelmet és italt is.

KIMERÜLTSÉG	
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

NEHÉZ TEREP

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 sebességed 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 lénynek nincsen mászási vagy úszási sebessége. A HM 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 kifejezve, ha legalább 10 lábnyit 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 HM 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 emelkedsz el, ha legalább 10 lábnyit 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 HM 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 másfélszeresét.

TEVÉKENYSÉGEK UTAZÁS KÖZBEN

A kazamatákban vagy vadonban haladó kalandozóknak éberen kell figyelnie potenciális veszélyekre, és néhány karakter más tevékenységet is végezhet, hogy segítse az utazást.

KITEKINTÉS: A TÁRSASÁG FELOSZTÁSA

Néha logikus lehet a kalandozó társaság felosztása, különösen, ha egy vagy több karakter előre megy 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 felriasztanának. Pár lassan haladó zsiványt 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 sorrenden 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 vágnak át, meglephetnek más lényeket, akikkel összetalálkoznak, vagy akár el is osonhatnak mellettük. Lásd a rejtőzés szabályait a 7. fejezetben.

VESZÉLY ÉSZLELÉSE

A karakterek passzív Lélek (Észlelés) értéke alapján határozható meg, a csoportban bárki felfigyel-e rejtett veszélyforrásokra. A HM dönthet úgy is, hogy egyes veszélyforrásokra csak bizonyos sorokban haladó karakterek figyelhetnek fel. Ha például a karakterek labirintusszerű alagutakban haladnak, a HM 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 Lélek (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 lénnyel vagy csoporttal találkoznak, a HM 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 Lélek (Észlelés) értéküket rejtett veszélyek észlelésére. Ha a karakter nem a veszélyeket kémleli, a következő tevékenységekkel is foglalkozhat helyette, vagy akár más tevékenységgel is a HM engedélyével.
Navigáció: A karakter megpróbálhatja megakadályozni, hogy a társaság eltévedjen. Ehhez Lélek (Túlélés) próbát kell dobnia, ha a HM kéri.
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 Lélek (Túlélés) próbát dob, amikor a HM kéri.
Gyűjtögetés: A karakter figyelhet, van-e a közelben begyűjthető élelem és víz, ha Lélek (Túlélés) próbát dob, amikor a HM kéri.

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.

ZUHANÁS
A nagy magasságból történő lezuhanás a kalandozókra váró egyik leggyakoribb veszély. A zuhanás végén a lény 1d6 zúzó sebzést szenved el minden 10 lábnyi zuhanás után, maximum 20d6-ot. A lény elesik becsapódáskor, hacsak nem tudja valahogy elkerülni teljes egészében a sebzést.

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 elkezd fuldokolni, 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.
Részlegesen eltakart területen, például ahol félhomály van, melyet foltokban köd borít, vagy némi növényzet fed, minden lénynek hátrány jár a látáson alapuló Lélek (Észlelés) próbáira.
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.
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.
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 érzékelni 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 fantasy világokban 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 igazlátó 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.

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 szükséges mennyiséget.

ÉLELEM
A karaktereknek napi egy fontnyi élelmet kell fogyasztaniuk, de jobban is beoszthatja az élelmét, ha csak fele adagot eszik. Napi félfont 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 elszenved egy szintnyi kimerülést. Egy napi rendes táplálkozás visszaállítja az élelem nélkül töltött napok számár nullára.

VÍZ
A karaktereknek napi egy gallon vizet kell fogyasztaniuk, nagy forróságban napi két gallont. Ha a karakter csak fele ennyi vizet iszik, minden nap végén sikeres NF 15 Állóképesség mentődobást kell dobnia, vagy elszenved egy szintnyi kimerülést. Ha a karakter ennél is kevesebb vizet fogyaszt csak, automatikusan elszenved minden nap végén egy szintnyi kimerülést. Ha a karakter elszenvedett már legalább egy szintnyi kimerülést, mindkét esetben 2-2 szintnyi kimerülést szenved el a szomjazástól.

TÁRGYAK HASZNÁLATA
Gyakran egyszerűen le lehet bonyolítani játék közben, ha a karakter érintkezik a környezetében található tárgyakkal. A játékos elmondja a HM-nek, mit csinál a karaktere, például meghúz egy kart, és a HM 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 HM Erő próbát kérhet, hogy kiderüljön, a karakter meg tudja-e mozdítani a kart. A HM 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 HM 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 husánggal 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 HM állapítja meg.

TÁRSAS KAPCSOLATOK

A labirintusok bejárása, akadályok legyűrése és szörnyek megölése a WoW 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 hízelgéssel kell rávenned egy sárkányt, hogy kímélje meg az életedet. Az asztal körül ülő játékosok karakterein kívül a HM 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 NJC-ktől könnyebb megkapni, amit akarsz. A társas érintkezést két fő szempontból kezeljük: szerepjáték és tulajdonság próba útján.

SZEREPJÁTÉK

A szerepjáték szó szerint a szereped eljátszását jelenti. Jelen helyzetben te, a játékos döntöd el, mit gondol, tesz 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 SZEREPJÁTÉK

Ha ezt a módszert használod, le kell írnod a karaktered szavait és tetteit a HM-nek és a többi játékosnak. Képzeld magad elé a karakteredet, és mondd el mindenkinek, mit is csinál a karaktered, és hogyan csinálja. Leíró szerepjátéknál tartsd észben az alábbiakat:

- Írd le a karaktered érzelmeit és viselkedését
- Figyelj rá, mi a karaktered szándéka, és mások hogyan látják azt
- Annyira cifrázd a leírást, amennyire neked kényelmes Ne aggodalmaskodj, vajon minden tökéletesen sikerül-e. Csak gondolj bele, mit csinálna a karaktered, és írd le, mi jutott eszedbe.

Vegyünk egy példát: Kristóf alakítja Biort, a törpe vadászt. Bior könnyen dühbe gurul, és Viharvárad királyságát hibáztatja családja balsorsáért. A kocsmában egy tolakodó ember dalnok letelepszik Bior asztalához, és beszélgetésbe akar elegyedni a törpével. Kristóf azt mondja: „Bior 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”

ELJÁTSZÓ SZEREPJÁTÉK

Ahogyan a leíró szerepjátéknál elmondod a HM-nek és a játékostársaidnak, mit gondol, 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 utánozhatod. 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 Biort? Kristóf Biorként szólal meg, mogorva, mélyebb hangon. „Tudtam, hogy valami büdöset 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 emberre, és a bárpulthoz megyek”.

A SZEREPJÁTÉK EREDMÉNYE

A HM 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 kekeckedjenek vele. A hiú sárkány bedőlhet a hízelgésnek. Amikor NJK-kal érintkeztek, figyelj oda, a HM 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 WoW-ban 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 HM, például, Karizma próbát kérhet bármikor az érintkezés folyamán, hogyha a kockáknak is szerepet akar adni az NJK válaszának formálásában. A HM 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 zsiványnak van a legjobb esélye a beszélgetés során. Ha a túsz szabadon engedéséről próbáltok tárgyalni, a Meggyőzésben jártas papnak kéne leginkább beszélnie.

PIHENÉS

Legyenek bármilyen hősiesek, 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 órányi szünet, amíg a karakter az evésnél, ivásnál, olvasgatásnál és a sebek ellátásnál megerőltetőbb tevékenységet nem folytat. A rövid pihenő végén a karakter elköltheti 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 Dobásokat egy hosszú pihenővel nyeri vissza (lásd lent).

HOSSZÚ PIHENŐ

A hosszú pihenő huzamosabb szünet, legalább 8 órányi. 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 órányi 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.

ALTERNATÍVA: GYÓGYULÁS

Ezek a szabályok megkönnyíthetik vagy akár meg is nehezíthetik a kalandozóknak a sebesülésiből való felgyógyulását.

Gyógyító készlettől való függés. Egy karakter nem költhet el Élet Kocka dobásokat egy rövid pihenő eltöltésével addig, amíg valaki más el nem költ egy használatot egy gyógyító készletből, hogy bekötözze a karakter sebeit.

Lassú természetes gyógyulás. Egy karakter nem kapja vissza az összes életerejét egy hosszú pihenő eltöltésével. Azonban a karakter elkölthet az Élet Kockáiból arra, hogy gyógyuljon, akár csak egy rövid pihenő alkalmával. Ez a szabály meghosszabbítja azt az időt, amelyet a karaktereknek a gyógyulással kell tölteniük a gyógyító varázslatok hatása nélkül, és tökéletesen működik a valósághűbb kampányokhoz.

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 HM csak bejelenti, hogy mennyi idő telt el, a játékosok pedig megmondhatják, mivel is foglalkoztak közben a karaktereik. Máskor a HM pontosan követni akarja, mennyi idő telik el, mivel a játékosok látókörén 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 HM megkérdezheti, 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 bármi előnnyel a tevékenység. Csak azok a napok számítanak, amikor legalább 8 órán át a közbenső tevékenységgel foglalkozol. Ha a minimálisan szükségesnél több idő 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 HM-rel.

KÉZMŰVESSÉG

Készíthetsz nem-mágikus tárgyakat, akár kalandozó felszerelést vagy műtárgyakat is. Az elkészítendő tárgyhoz kapcsolódó eszközök használatában jártasnak kell lenned (leggyakrabban valamiféle kézművesszerszámok 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 arany 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 aranyat, 5 aranynyi lépésenként haladsz a tárgy megalkotásával, amíg el nem éred a tárgy teljes piaci értékét. Egy lemezpáncél (piaci értéke 1.500 arany) 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 arany költség árán. Kézművesség közben a nap 1 arany költség megfizetése nélkül is fenntarthatsz 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 játékotok során felbukkant rejtélyekbe nyerj mélyebb bepillantást. A kutatás során könyvtárban böngészhetsz poros kódexeket és porladozó tekercseket, vagy csak a helyi lakosokat hívod meg pár italra, hogy meghallgasd az aktuális pletykákat és szóbeszédet. Amikor kutatni kezdesz, a HM meghatározza, az információ elérhető-e, hány napnyi közbenső időt vesz igénybe kerül rábukkanni, és a kutatásnak vannak-e feltételei (például, hogy fel kell keresnek egy konkrét személyt, könyvet vagy helyszínt). A HM tulajdonság próbákat is kérhet, például Elme (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 arany költséged 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 nyerhettél vissza életerő 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 arany 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 HM akár ezeken kívül más tanulási lehetőséget is biztosíthat. Először is kell találnod egy tanítót, aki hajlandó foglalkozni veled. A HM 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 arany. A szükséges idő és pénz elköltése után megtanulsz egy új nyelvet, vagy jártasságot szerzel egy új eszköz használatában.

FÉLELEM ÉS HORROR

Ez a szabály a félelemre és horrorra segít fenttartani egy fojtogató légkört a sötét fantasy kampányokra.
Félelem. Amikor a kalandozok olyan veszéllyel találják szemben magukat, amelynél nincs reményük a győzelemre a HM kérhet Lélek alapú mentődobást. A NF a körülményektől függ. Az a karakter, aki elbukja a mentődobást, megfélemlített státuszt kap 1 perc hosszú időre. A karakter megismételheti a mentődobást minden körének a végén, az első siker esetén a státusz megszűnik a karakteren.
Horror. A horror többet foglal magában, mint az egyszerű félelem. Magába foglalja a kínokat és a visszatetszést. Legtöbbször akkor jelenik meg, amikor a kalandozók olyasmivel találják szembe magukat, ami a hétköznapi gondolkodással ellentétes, hogy minek kell történnie a világban, vagy egy félelmetes igazság felismerésekor.
-ezekben a helyzetekben a karaktereknek tennie kell egy Karizma mentődobást, hogy ellenálljanak a horrornak. A NF a körülmények hatásától függ. Bukás esetén a karakter egy rövid- vagy hosszúlefolyású őrültséget szenvedhet, melyet a HM határoz meg az *Őrültség* alapján.

ŐRÜLTSÉG
A legáltalánosabb kampányokban a karakterek nem találkoznak az őrültség hatásaival, melyet a kalandozó életük stressze vagy kihívásai okozhatnak. Mivel a World of Warcraft világának szerves részét képzik a Régi Istenek és az Üresség, az Árnyak, a Sötétség ez tökéletes opció egy kampányrészlet esetén, ha ezekkel kapcsolatos eseményekbe keverednek a karakterek.

HOGYAN ŐRÜL MEG EGY KARAKTER
Több mágikus hatás is okozhat őrültséget a stabil elmében. Néhány varázslatnak konkrét hatása is lehet az őrület. Ilyen varázslat a lent reprezentált *Kapcsolat más síkkal* vagy a *Szimbólum.* A lent reprezentált varázslat általános esetben nem tanulható meg egy kaszt szerint sem. Ha valaki megtalálja a varázslatot és képes varázsolni V. szinten akkor képes elsütni a varázslatot. Az őrület hatásait lejjebb találhatod meg. Betegségek, mérgek, más síkbéli hatások, mint az pszichikus szél mind képesek őrültséget kiváltani. Néhány artifakt vagy ritka varázstárgy is okozhat ilyesmi betegséget.
Az őrültnek való ellenállás mindig Lélek vagy Karizma mentődobást igényel.

KAPCSOLAT MÁS SÍKKAL
5. szintű jövendölés (rituálé)
aktiválás ideje: 1 perc
hatótáv: saját magad
komponensek: V
hatóidő: 1 perc
Mentálisan kapcsolatba lépsz egy félistennel, egy rég halott bölccsel vagy valamilyen egyéb titokzatos entitással egy másik síkról. A kapcsolat ezzel a síkon kívüli intelligenciával megterhelheti, vagy akár meg is törheti az elmédet. Amikor megidézed ezt a varázslatot, végezz egy NF 15 Lélek mentődobást. Ha sikertelen, 6d6 árny sebzést szerzel és őrült leszel, amíg nem pihensz egy nagyot. Amíg őrült vagy, nem végezhetsz akciókat, nem érted, amit más lények mondanak neked, nem tudsz olvasni, és csak badarságokat beszélsz. Egy Nagyobb Helyreállítás varázslat véget vet ennek a hatásnak.
Sikeres mentésnél, az entitásnak feltehetsz legfeljebb 5 kérdést. A kérdéseidet a varázslat vége előtt kell feltenned. A HM minden kérdésedre egyszavas válaszokat ad, mint például igen, nem, talán, soha, irreleváns, vagy homályos (ha az entitás nem tudja a választ a kérdésre). Ha egy egyszavas válasz félrevezető lenne, a HM ajánlhat helyett egy rövid kifejezést válaszként.

ŐRÜLET HATÁSA
Ha a karakter megőrül a hatás rövid lefolyású, hosszú lefolyású vagy meghatározatlan idejű. A legtöbb esetben rövid lefolyású hatásokat váltanak ki a környezet jellemzői őrületként. A nagyon súlyos vagy több hatás együttes eredménye lehet hosszútávú vagy meghatározatlan idejű.
Rövidlefolyású őrület. A karakter 1d10 percig van az adott hatás alatt, melyet a *Rövidlefolyású őrület hatásai* táblázatból sorsolhatunk.
Hosszúlefolyású őrület. A karakter 1d10 x 10 percig van az adott hatás alatt, melyet a *Hosszú lefolyású őrület hatásai* táblázatból sorsolhatunk.
Meghatározatlan idejű őrület. A karakter addig áll a hatás alatt, amíg azt meg nem gyógyítják, és új karakter háttér hibát kap.

RÖVIDLEFOLYÁSÚ ŐRÜLET HATÁSAI	
d100	**Hatás (1d10 percig)**
01-20	A karakter elvonul a saját elmélyébe és megbénul. A hatásnak vége, ha a karakter sebzést szenved.
21-30	A karakter cselekvőképtelen és a hatóidőt sikítással, nevetéssel vagy sírással tölti.
31-40	A karakter megfélemlített lesz és a körének cselekedetét azzal kell tölteni, hogy elmeneküljön a félelme forrásától.
41-50	A karakter gügyögni kezd és képtelen normális beszédre, vagy varázslásra.
51-60	A karakter minden körében a támadás akciót használja, ami a hozzá legközelebbi lényre irányul.
61-70	A karakternek élénk hallucinációi vannak ezért hátrányt kap a tulajdonság próbákra.
71-75	A karakter minden megtesz, amit mondanak neki, ha az nem egyértelműen önveszélyes.
76-80	A karakteren eluralkodik egy élénk éhség valami fura iránt, mint például homok, iszap vagy hulladék.
81-90	A karakter kábult.
91-100	A karakter eszméletét veszti.

ŐRÜLET MEGGYÓGYÍTÁSA
Az olyan varázslatok, mint az *Érzelmek csillapítása* felfüggeszthetik a hatást, amíg a *Kisebb helyreállítás* varázs ki is szakíthatja a lényt a rövid- vagy hosszúlefolyású őrületből. A forrástól függőn az *Átoktörés* vagy a *Gonosz és Jó elűzése* is szintén hatásosak lehetnek. Egy *Nagyobb helyreállítás* vagy sokkal erősebb varázs kell legalább

ahhoz, hogy a meghatározatlan idejű őrületből visszarántsuk az adott karaktert.

HOSSZÚLEFOLYÁSÚ ŐRÜLET HATÁSAI	
d100	**Hatás (1d10 x 10 percig)**
01-10	A karakter egy furcsa cselekedet újra és újra megismétlésének kényszere alá kerül, mint például kézmosás, tárgyak megérintése, imádkozás vagy érmék megszámolása.
11-20	A karakternek élénk hallucinációi vannak ezért hátrányt kap a tulajdonság próbákra.
21-30	A karakter extrém paranoiától szenved, hátránya van a Lélek és Karizma próbákra.
31-40	A karakter mély ellenérzéssel vonatkoztat mindent egy valamihez (általában az őrület forrásához), olyan mintha az *Ellenszenv/Rokonszenv* varázslat ellenszenv hatása alatt lenne.
41-45	A karakter egy erős tévedést él át. Válasszon a HM egy italtípust, a karakter azt hiszi annak a hatása alatt van.
46-55	A karakter hozzákötődik egy „szerencse” hozóhoz, lehet az személy vagy tárgy, így hátrányt kap minden támadó és tulajdonság próbájára, valamint a mentőkre, ha ettől 30 lábnál távolabb van.
56-65	A karakter vak (25%) vagy siket (75%) d100-al újbóli meghatározás.
66-75	A karakter kontrollálhatatlan rángást és remegést tapasztal, így hátrányt kap minden támadó és tulajdonságpróbájához, valamint mentőhöz, ami Erő vagy Ügyesség alapú.
76-85	A karakter részleges amnéziától szenved. A karakter tudja ki ő és képes a faji és kaszt képességei használatára, de semmire sem emlékszik és nem ismeri fel a személyeket az előttről, hogy az őrület hatalmába kerítette.
86-90	Bármikor amikor a karakter sebzést szenved, tennie kell egy Lélek mentőt NF = 15, vagy a *Zavar* varázslat bukott mentőjének hatása alá kerül. A varázs hatása 1 percig tart, lejárat után az őrület megmarad és ismételni kell.
91-95	A karakter elveszti a beszéd képességét.
96-100	A karakter eszméletlen státuszba kerül, semmilyen cselekedet vagy sebzés nem ébreszti fel.

MEGHATÁROZATLAN IDEJŰ ŐRÜLET HATÁSAI	
d100	**Hatás (amíg meg nem gyógyítják)**
01-15	„A részegség tart az eszemnél”
16-25	„Mindent megtartok, amit találok”
26-30	„Olyan próbálok lenni, mint valaki, akit ismerek – átveszem az öltözködését, a modorát, még a nevét is.”
31-35	„Kiszínezem az igazságot, eltúlzom vagy egyenesen hazudnom kell, hogy érdekeljek másokat.”
36-45	„A saját céljaim elérése az egyetlen fontos dolog számomra, minden más dologra teszek magasról”
46-50	„Nehéz számomra, hogy azzal foglalkozzak, ami körülöttem történik.”
51-55	„Nem szeretem azt, ahogyan az emberek bármikor megítélnek engem.”
56-70	„Én vagy a legokosabb, legbölcsebb, legerősebb, leggyorsabb és legszebb személy, akit ismerek.”
71-80	„Meggyőződésem, hogy nagyhatalmú ellenfelek vadásznak rám és ügynökeik mindenhol ott vannak. Biztos vagyok benne, hogy mindig figyelnek engem.”
81-85	„Csak egyetlen személy van, akiben meg tudok bízni. És csak én látom ezt a személyt.”
86-95	„Semmit sem vagyok képes komolyan venni. Minél komolyabb valami, annál viccesebbnek találom.”
96-100	„Rájöttem arra, hogy igazán szeretek megölni másokat.”

9. FEJEZET: HARC

A pajzsnak csapódó kard csattanása, a páncélt felhasító szörnyű karmok rémes csikorgása. Vakító villanás, ahogy a mágus mágiájából lángoló gömb sarjad. A vér szaga a levegőben, ahogy hirtelen elnyomja a szörnyek bűzét. Dühödt kiáltások, diadalittas üvöltések, fájdalmas sikolyok. A harc a WoW 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 Harcmesterhez szólnak. A Harcmester 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 fordulók 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 zselékocka végig siklik 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 HM dönti el, valamelyik félt meglephetik-e. Ha egyik fél sem próbál settenkedni, a felek automatikusan felfigyelnek egymásra. Egyébként a HM összehasonlítja a rejtőzködni próbálok Ügyesség (Lopakodás) próbáját minden ellenséges lény passzív Lélek (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 HM eldönti, a harci jelenet résztvevői közül bárkit megleptek-e.

2. Helyzet megállapítása. A HM eldönti, hol tartózkodnak az egyes karakterek és szörnyek. A kalandozók haladási sorrendje vagy kezdeti elhelyezkedésük alapján a helyiségben vagy helyszínen, a HM eldönti, melyik ellenfél hol található – milyen messzire és melyik irányban.

3. Kezdeményező dobás. A harci jelenet minden résztvevője kezdeményező dobást teszi, hogy eldőljön 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 HM egy kezdeményezést dob az egyforma lényekből álló egész csoportnak, így ezek egyszerre cselekednek. A HM sorba rakja a harcolókat a legmagasabb Ügyesség próba eredményétől a legalacsonyabbig. Ebben a sorrendben (a kezdeményezés sorrendjében) cselekedhetnek minden forduló során. A kezdeményezés sorrendje változatlan marad fordulóról fordulóra. Döntetlen esetén a HM dönti el a HM által irányított résztvevők között a sorrendet, míg a játékosok döntik el a döntetlen eredményű karaktereik sorrendjét. Egy szörny és egy játékos karakter közötti döntetlen esetén a sorrendet a HM döntheti el. Alternatív lehetőségként a HM 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 sebességed) 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 zsiványok 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 HM úgy dönthet, hogy cselekvés az ilyen tevékenység is, ha ahhoz különös figyelemre van szükség vagy valamilyen különös akadály nehezíti a tevékenységet. A HM például jogosan dönthet úgy, hogy egy beszorul 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 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 reakciód után folytathatja a körét.

KITEKINTÉS: TEVÉKENYSÉG KÖRNYEZŐ TÁRGYAKKAL Néhány példa, hogy mit is csinálhatsz a mozgásoddal vagy a cselekvéseddel együtt:

- kiránthatod vagy hüvelyébe rakhatod a kardodat
- kinyithatsz vagy becsukhatsz egy ajtót
- elővehetsz a varázsitalt a hátizsákodból
- felveheted a földön heverő baltát
- felkaphatsz egy csecsebecsét az asztalról
- lehúzhatsz egy gyűrűt az ujjadról
- ételt tömhetsz a szádba
- a zászló rúdját a földbe szúrhatod
- elővehetsz pár érmét az erszényedből
- felhajthatsz egy korsó sört
- meghúzhatsz egy kart vagy kapcsolót
- kihúzhatod a fáklyát a tartójából
- leveszel egy elérhető könyvet a polcról
- 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
- tapogathatod a padlót egy 10 láb hosszú rúddal
- másvalaki kezébe nyomhatsz egy tárgyat

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 úszás is. Ezek a mozgásformák kombinálhatók a gyaloglással, vagy kitehetik az egész mozgásodat. Akárhogy is mozogsz, minden 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 úszás 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 váltáskor 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 mágus vagy és a repülés varázslatot használtad, akkor repülhetsz 20 lábnyit, aztán gyalogolhatsz 10 lábnyit, majd elrugaszkodva repülhetsz még 30 lábnyit.

NEHÉZ TEREP

A harc ritkán üres szobában vagy kopár sík vidéken zajlik. Sziklákkal teli barlangok, tüskés bokroktól zsúfolt erdők, omladozó lépcsők - a legtöbb harc helyszínén van nehéz terep. Minden lábnyi 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 elestek, akár mert a földre vetették magukat. A játékban a fekvő helyzet egy állapot, melynek hatása később részletezésre kerül. 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 fekve csak kúszással vagy mágia segítségével (például teleportálással) mozoghatsz. Minden lábnyi kúszó mozgás 1 extra lányi 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 felejtsd 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 mozgékonysági 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 mágia (például a repülés varázslat).

LÉNYEK MÉRETE

Minden lény különböző méretű területet foglal el. A Méretkategóriák távlázat mutatja, mekkora területet foglal el egy adott méretű lény harcban. Néha tárgyak is ugyanezeket a méretkategóriákat használják.

MÉRETKATEGÓRIÁK	
Méret	**Terület**
Apró	2,5 láb x 2,5 láb
Kis	5 láb x 5 láb
Közepes	5 láb x 5 láb
Nagy	10 láb x 10 láb
Hatalmas	15 láb x 15 láb
Óriási	20 láb x 20 láb

TERÜLET
A lények területe az a terület lábban, melyet harcban az irányítása alatt tart, nem pedig a fizikai mérete. A legtöbb Közepes méretű lény nem 5 láb széles, például, de ilyen széles területet irányít harcban. Ha egy Közepes méretű ember egy 5 láb széles ajtóban áll, más lények nem tudnak itt áthaladni, hacsak az ember 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 elférne. Így egy Nagy méretű lény be tud préselődni egy 5 láb 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: NÉGY VAGY HATSZÖGHÁLÓN JÁTSZANI
Ha a harcot négyzethálós tárképen, miniatűr figurákkal vagy zsetonokkal játsszátok, az alábbi szabályokat kövessétek.
Mezők. A négyzetrács minden mezője 5 lábnyi távolságot jelent.
Sebesség. A mozgást ne lábankénti léptékben számoljátok, hanem mezőnként. A sebességedet 5 lábankénti 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. 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 át 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 CSELEKEDETEK
Amikor a körödben elvégzel egy cselekvést, az egyik itt bemutatott cselekvést választhatod, az osztályod alapján vagy valamilyen különlegességed 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 HM 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 döntsd 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 felejtsd el, hogy fordulónként csak egy reakciót használhatsz. Ha varázslásra készülsz fel, a varázslatot a szokásos módon beveted, de visszatartod az energiáját, melyet reakcióként engedsz szabadjára, 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 megtörhet.

KERESÉS
A Keresés cselekvéssel a figyelmedet valamilyen dolog megtalálására fordítod. A keresés formájától függően a HM Lélek (Észlelés) vagy Elme (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 később), vagy ha a sebességed 0-ra csökken.

KITEKINTÉS: 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 HM 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 lehetőséged van, hogy egy barátságos lény támadását segítsd egy tőled 5 lábnyi távolságon belül tartózkodó lény ellen. Cselezel, 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 közelharci vagy távolsági támadást végezhetsz 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 mágusok és a papok, valamint számos szörny rendelkezik varázslatokkal, és igen hatékonyan használhatják őket harcban. Minden varázslatnak van egy bevetési ideje, amely meghatározza, a mágusoknak a cselekvését, reakciót, perceket vagy akár órákat kell varázslással töltenie. A legtöbb varázslat bevetési ideje 1 cselekvés, így a mágusok 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 közelharci fegyverrel, lősz egy távolsági fegyverrel, vagy támadó dobást dobsz 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 HM 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 eltalálod-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 Védettségi 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 közelharci fegyverekkel támadsz, az Erő módosítódat használod, míg távolsági fegyverekkel az Ügyesség módosítódat. A pontos vagy hajító jellemzővel rendelkező fegyverek kivételt képeznek e szabály alól. Bizonyos varázslatokkal is támadó dobást kell dobni. A varázslat támadások esetében a mágus varázslás tulajdonság módosítóját használod, a 10. fejezetben leírtak szerint. Jártasság Bónusz. A jártasság bónuszodat 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 dobsz, 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 dobsz, 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 HM 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 – elárulod, hol is vagy, amikor támadsz, akár talál a támadásod, akár elhibázza a célpontot.

TÁVOLSÁGI TÁMADÁS

Ha távolsági támadást indítasz, az íjaddal vagy számszeríjjal lősz, kézi baltát hajítasz, vagy más módon indítasz valamiféle lövedékeket a távoli ellenfél irányába. Egy szörny akár tüskéket is kilőhet a farkából. Sok varázslat részeként szintén távolsági támadást végzel.

HATÓTÁV

Távolsági támadást csak megadott távolságon belül található célpont ellen végezhetsz. 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 hatótávolsága is van. A kisebb érték a normál hatótávolság, a nagyobb érték a hosszú hatótávolság. A támadó dobásodra hátrány jár, ha a célpont a normál hatótávolságon túl van, míg a hosszú hatótávolságon túli célpontokat nem támadhatod 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 közeledben, és a lény lát téged, és nem cselekvésképtelen.

KÖZELHARCI TÁMADÁS

A kézitusában végzett közelharci támadással megtámadhatod az ellenfeledet, ha eléred. A közelharci támadást általában valamilyen kézben forgatott fegyverrel végzed, például karddal, harci kalapáccsal, vagy fejszével. A legtöbb szörny közelharci támadást végez, amikor lesújt karmaival, szarvával, agyaraival, csápjaival vagy

más testrészeivel. Néhány varázslat során is közelharci támadást végzel.

Elérés. A legtöbb lény 5 láb távolságra **ér el**, ezért 5 láb távolságra található célpontokat támadhat közelharci támadással. Bizonyos lények (leggyakrabban a Közepesnél nagyobb méretűek) közelharci támadásai 5 lábnál messzebb is elérnek, ez szerepel a leírásukban.

Fegyvertelen támadás. Fegyverek helyett fegyvertelen támadással is végezhetsz közelharci támadást: ütsz, rúgsz, fejelsz, 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 VAGY KÉNYSZERÍTETT 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 közelharci 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.

KÖZREFOGÁS

A közrefogás az egyik legegyszerűbb módja annak, hogyan szerezhetünk harc közben előnyt a támadódobásokhoz, egy közös ellenség ellen. Miniatűrák esetében nagyon egyszerűen szemléltethető és látható.

Egy lény nem foghat közre egy ellenséget, amelyet nem lát. Akkor sem foghat közre ellenfelet, ha cselekvőképtelen. Egy Nagy vagy nagyobb lény akkor is közre foghat, ha legalább területének egy része (kocka vagy hexagon) részt tud venni a közrefogásban.

Közrefogás négyzethálón. Ha egy lény és legalább társa közvetlenül egy ellenség mellet áll és az ellenség foglalt területének két szembenálló oldalain vagy sarkain akkor az ellenséget közrefogják és előnyt kapnak a közelharci támadó dobásaikra, ez ellen az ellenség ellen.

Ahhoz, hogy meghatározzuk a közrefogást a két lény és ellenfelük esetén hálón, húzzunk egy képzeletbeli vonalat a lények mezőének középpontjai közé. Ha a vonal az ellenség területének két szembenálló oldalán, vagy sarkán halad át az ellenfél közre fogott.

Közrefogás hexagonálishálón. Ha egy lény és legalább társa közvetlenül egy ellenség mellet áll és az ellenség foglalt területének két szembenálló oldalain vagy sarkain akkor az ellenséget közrefogják és előnyt kapnak a közelharci támadó dobásaikra, ez ellen az ellenség ellen. Hexagonon járjuk körbe a közrefogott ellenfelet a két lény között. Közepes vagy kisebb ellenfélnél, ha legalább 2 hexagon van a lények között akkor az ellenfél közre fogott. Egy Nagy méretű lény ellen legalább 4 hexagon kell, egy Hatalmas ellen legalább 5, egy Óriási ellen legalább 6 hexagon szükséges a két támadó között. Ha legalább 1 körül járásnál megvan a szükséges mennyiség, akkor a támadók közrefogják az ellenségüket.

HARC KÉT FEGYVERREL

Ha a Támadás cselekvést használod valamilyen egy kézben forgatott, könnyű, közelharci fegyverrel, bónusz cselekvésként támadhatsz egy másik könnyű közelharci fegyverrel, melyet a másik kezedben tartasz. A bónusz támadás sebzéséhez nem adod hozzá a tulajdonság módosítódat, csak ha negatív. Ha bármelyik fegyver rendelkezik a hajító jellemzővel, hajíthatod is a fegyvert közelharci támadás helyett. A szabály alól kivételt képes a *Kétfegyver* kaszt képesség.

LÉNYEK ÁTVÁGASA

Ha a JK-k sokszor harcolnak alacsonyabb szintű lények hordájával, akkor a következő szabály alkalmazható, hogy felgyorsítsa néha a harcokat.

Amikor egy közelharci támadás egy sértetlen lényt 0 életpontra csökkent, a megmaradt sebzéspontokat átvezethetik más lényekre a közelükben. A támadó célba vehet egy másik lényt az elérésén belül és ha az eredeti támadás annak a lénynek is eléri a VF-át, átirányíthatja a megmaradt sebzéspontokat az új célpontra. Ha ez az új célpont is 0 életpontra csökken és még mindig maradt a sebzés mennyiségéből, akkor ismételjétek meg a folyamatot, amíg a sebzés mennyisége 0 értékre csökken, vagy minden lény el nem pusztult, vagy amíg az utolsó lényt már nem képes a sebzés 0 életpontra csökkenteni.

LEFOGÁS

Ha meg akarsz ragadni egy lényt, vagy le akarod fogni, a Támadás cselekvést használhatod egy különleges közelharci támadás, a lefogás elvégzésére. Ha több támadásra is képes vagy a Támadás cselekvéssel, ezt az egyik támadás helyett használod. A lefogás célpontja legfeljebb egy méretkategóriával lehet nagyobb nálad, és csak akkor kezdhetsz birkózni vele, ha eléred. Legalább egy szabad kezedet használva megpróbálod megragadni a célpontot egy lefogás 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 később). Az állapot leírásánál szerepel, mitől ér véget, te pedig bármikor elengedheted a megragadott ellenfelet (nem kerül cselekvésbe).

Kiszabadulás lefogásból: 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 közelharci 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 ellököd 5 lábra magadtól.

KITEKINTÉS: VERSENGÉS HARCBAN

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 HM ezek alapján rögtönözhet más hasonlókat is.

CSELEKEDET LEHETŐSÉGEK

Ez a szekció további új cselekedeteket ad a harcba.

Nagyobb lényre való felmászás. Ha az egyik lény egy másikra rá akar ugrani, megteheti azt megragadással. Egy Kicsi vagy Közepes

lény kis eséllyel ragadhat meg egy Hatalmas vagy Óriási lényt, amíg a mágia nem garantál a megragadónak természetfeletti hatalmat.
Alternatívakét az elég nagy ellenfeleket terepnek lehet tekinteni azért, hogy rámásszanak a hátára, vagy ráakaszkodjon egy végtagjára. Ehhez, hogy a megfelelő pozícióba kerüljön és a nagyobb lényre felmásszon, tenni kell egy Erő (Atlétika) vagy Ügyesség (Akrobatika) próbát a célpont Ügyesség (Akrobatika) próbája ellen. Ha a támadó nyer, a kisebb lény sikeresen megmászhatja a célpont testét vagy területét. Amíg a célpont területén tartózkodik a kisebb lény a nagyobbal együtt mozog és előnyt kap a lény elleni támadódobásaira.
A kisebb lény mozoghat a nagyobb területén, amely nehéz terepnek minősül. A nagyobb lény kisebb elleni támadásai a kisebb helyzetétől és a HM döntésétől. A nagyobb lény megpróbálhatja lerázni a kisebb lényt egy cselekedetként az által, hogy leüti magáról, vagy falnál ledörzsöli, vagy megragadja és eldobja az által, hogy tesz egy Erő (Atlétika) próbát összemérve a kisebb lénye Erő (Atlétika) vagy Ügyesség (Akrobatika) próbája ellen. A kisebb lény dönti el, hogy melyik tulajdonságát használja.
Fegyvertelenítés. Egy lény használhatja a fegyveres támadását, hogy kiüsse a fegyvert vagy más tárgyat a célpontja fogásából. A támadó egy támadó dobást tesz a célpont Erő (Atlétika) vagy Ügyesség (Akrobatikai) próbája ellen. Ha a támadó nyeri a próbát, a támadás nem okoz sebzést vagy egyéb betegség hatást, de a védő elejti a felszerelését.
A támadó hátránnyal teszi a dobást, ha a védő kettő vagy több kézzel fogja a felszerelését. A védő előnnyel teszi a próbát, ha nagyobb méretű, mint a támadó lény, vagy hátárnnyal teszi a próbát, ha kisebb méretű, mint a támadó lény.
Megjelölés. Ez a cselekedet megkönnyíti a közelharci harcosoknak a megszakító támadás lehetőségét.
Amikor egy lény tesz egy közelharci támadást, abban a cselekedetben meg is jelölheti a célpontot. A támadó következő körének végéig, bármely kényszerített támadás előnnyel dobható a megjelelt lény ellen. A kényszerített támadás nem használja fel a támadó reakcióját, de a támadó nem végezheti el ha valamilyen hatás, mint például a cselekvőképtelen állapot megakadályozza azt, hogy reakciót tegyen. A támadó egy körben csak egy kényszerített támadást végezhet el.
Lerohanás. Amikor egy lény megpróbál átrohanni egy ellenséges lény által foglalt területen, a mozgó megpróbálhatja áterőszakolni magát ezen az úton az által, hogy lerohanja az ellenséges lényt. Egy teljes vagy bónusz cselekedetetként a mozgó tesz egy Erő (Atlétika) próbát melyet összemér az ellenséges lény Erő (Atlétika) próbájával. A lény, aki megkísérelte a lerohanást előnyt kap a próbára, ha nagyobb méretű, mint az ellenséges lény, agy hátrányt kap, ha kisebb. Ha a mozgó nyeri a próbát keresztül mozoghat az ellenséges lény területén a körben egyszer.
Félrelökés. A Taszítás cselekedet kiegészítéseként rákényszeríthető a félrelökött lény, hogy inkább az egyik oldalra mozduljon el, mint csak egyenes vonalban. A támadó hátrányt kap az Erő (Atlétika) próbájához, ha így próbálja. Ha a próba sikeres akkor a támadó elmozdítja a célpontot 5 lábnyira egy másik mezőre az elérésén belül.
Átfordulás. Egy lény megpróbálhat átfordulással átjutni egy ellenséges lény mezőjén, vagy elszökken az ellenfél mellett. Egy teljes vagy egy bónuszcselekedetért az átforduló tesz egy Ügyesség (Akrobatika) próbát melyet összemér az ellenséges lény Ügyesség (Akrobatika) próbájával. Ha az átfordulást megpróbáló győz a próbában a körben egyszer átmozoghat az ellenséges lény által foglalt mezőn.

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 megcélozni támadással vagy varázslattal, de bizonyos varázslatok hathatnak rá, ha a hatóterületükön áll. A célpont akkor van teljes fedezékben, ha egy akadály teljes egészében eltakarja.

VÉDELEM ELTALÁLÁSA

Amikor egy távolsági támadás elvéti a célpontját, aki takarásban áll, használható ez a kiegészítő szabályt, hogy meghatározza, hogy a támadás megsértette-e a fedezéket.
Először azt kell meghatározni, hogy a támadó dobás eltalálta-e volna a védett célpontot a takarás nélkül. Ha a támadási dobás elbukik a hatótávon belül, mert takarással alacsony, de elég magas ahhoz, hogy takarás nélkül eltalálja, akkor a tárgy, ami a takarást eredményezi megsérül. Ha a takarást egy másik lény okozza a takarásban álló lénynek és a támadó dobás elég magas, hogy eltalálja a takaró lény VF-át, akkor a takaró lényt találta el a támadás.

SÉRÜLÉS ÉS GYÓGYULÁS

A sérülések és életveszély a WoW világát felfedezők állandó útitársai. Egy kardcsapás, jól célzott nyílvessző, 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 életerőpont 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 módosítódat, 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 mágus 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 tőrrel kritikus találatot érsz el, 2d4-gyel dobsz sebzést 1d4 helyett, majd ehhez adod hozzá a megfelelő tulajdonság módosítódat. Ha a támadáshoz további sebzés kockák is hozzáadódnak, például a zsiványok Orvtámadás különlegessége miatt, azokkal a kockákkal is kétszer dobsz.

SEBZÉSTÍPUSOK

Különféle támadások, sebző varázslatok és más ártalmas hatások mind 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 következő sebzéstípusok vannak a játékban:

Fizikai: a fizikai sebzések legtöbb formája nem varázslat általi, hanem a különböző fegyverek vagy „rossz mozdulatok" által okozott sérülések. Ezeknek három fajtája van:

- **Vágó:** például kard vagy fejsze által okozott sebzés
- **Szúró:** például a tőrök, íjak által okozott sebzés
- **Zúzó:** például a pörölyök vagy puskák sebzése

Arkáni: Az energia sebző formába koncentrált tiszta mágikus erő. Leginkább varázslatok okoznak energia sebzést, mint például a varázslövedék és a szellem fegyver.

Árny: A mentális képességek, mint például az agyszívók pszionikus csapása pszichikus sebzést okoz.

például egy *Üresség Kitörése* varázslat által okozott sebzés, ezek szintén az elmét támadják, de jeges fájdalom érzetet okoznak

Fagy: például egy *Jéglabda* varázslat által okozott sebzés, ez valós lefagyasztásként írható le

Nekrotikus. A nekrózis sebzés egyes élőholtak és varázslatok okozhatják, elsorvasztja az anyagot és még a lelket is.

Szentségi: például egy *Ítélet* varázslat által okozott sebzés, ez a lények lelkét égeti

Természeti: például egy *Naptűz* varázslat által okozott sebzés, de ilyenek a mérgezések, áramütések is, ezeknek még mindig van látható nyoma

A természeti sebzésen belül vannak:

- **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.
- **Sav.** A fekete sárkány leheletének maró permete, és a fekete puding által kiválasztott emésztő nedvek sav sebzést okoznak.
- **Villám.** A villámcsapás varázslat, és a kék sárkányok lehelete is villám sebzést okoz.

Tűz: például egy *Tűzlabda* varázslat által okozott sebzés, ez valós égésként írható le

Ezeken felül a különböző típusú sebzések keveredhetnek is így a különböző hatások egyszerre jelentkeznek. Ezen keveredések a következők és egyszerre jelentkeznek a lényen:

Asztrális: arkáni és természeti
Árnyfagy: árny és fagy
Árnyláng: árny és láng
Elementális: fagy, természeti és tűz
Fénylő: ragyogó és tűz
Káosz: arkáni, árny, fagy, fizikai, ragyogó, természeti és tűz
Tűzvihar: természeti és tűz

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 lénynek tűz ellenállása van, valamint ellenállása minden nem-mágikus sebzéssel szemben, a nem-mágikus tűz sebzését is csak felezi a lény, nem pedig negyedére csökkenti.

KITEKINTÉS: SEBZÉS HATÁSÁNAK LEÍRÁSA

A Harcmester 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 zúzódások lehetnek rajtad. Ha egy támadástól 0 életerő pontra kerül, az közvetlen találat, vérző sebet vagy más sérülést hagy maga után, vagy egyszerűen csak kiüt.

SEBESÜLÉSEK

A sebzések elszenvedése a legtöbb esetben nem okoznak hosszútávú hatásokat. Ezek az új lehetőségek bevezetik ezeknek az elszenvedését.

A HM döntése, hogy mikor szenvedi el egy karakter a következő lehetőségek egyikét, de itt van pár példa, hogy mikor lenne jó választás:

- Ha a lény kritikus találatot szenved el.
- Ha 0 életpontra csökken, de az nem öli meg azonnal.
- Ha elvét egy halál mentőt legalább 5 értékkel.

Ahhoz, hogy meghatározd milyen hosszútávú hatástól fog szenvedni a karakter sorsolj a *Hosszútávú sebesülések* táblázat alapján. A táblázat a humanoid testfelépítésre vonatkozik, de alkalmazhatók más testfelépítésű lényekre is.

A mellett, hogy a táblázat leírását használod sebesülésekre, annak kisorsolásához tartozó felelősséget átrakhatod a játékos kezébe. Határozzátok meg a fent említett módon, de a helyett, hogy a leírt sérülést szenvedi el egy új személyiség hibát kaphat, az azonos név alatt. Ekkor a játékos feladata, hogy kifejezze a tartós sérülést a játék során, akárcsak minden más hibát azzal a potenciállal, hogy inspirációt kapjon, amikor a sérülés lényeges módon befolyásolja a karaktert.

MASSZÍV SEBZÉS

Ez a szabály megkönnyítheti azon lények kezelését, akik komolyabb sérüléseket szenvednek.

Amikor egy lény egyetlen hatás után elveszti legalább a maximális életpontjainak a felét tennie kell egy Állóképes alapú mentődobást (NF = 15) vagy a következő táblázatban meghatározott hatások közül elszenved egyet. Például egy olyan lény, akinek a maximális életpontja 30 és elveszít 15 életpontot egyetlen támadás, vagy hatása következményeként, meg kell tennie a mentődobást. Ha

elbukja a mentőt a *Sebesülés sokkhatása* táblázatból meg kell határozni a sokkhatást.

SEBESÜLÉS SOKKHATÁSA	
d10	**Hatás**
1	A lény 0 életpontra csökken.
2-3	A lény 0 életpontra csökken és stabil az állapota.
4-5	A lény kábult a következő körének a végéig.
6-7	A lény nem tehet reakciót és hátránya van a támadó és tulajdonság próbák dobásaiban, a következő körének a végéig.
8-10	A lény nem tehet reakciót a következő körének a végéig.

HOSSZÚTÁVÚ SEBESÜLÉSEK	
d20	**Sebesülés**
1	**Szem elvesztése.** Hátrányod van minden Lélek (Észlelés) próbára, amely látással kapcsolatos és a távolsági támadásokra. Az olyan varázslatok, mint a *Regeneráció* visszaadhatják az elvesztett szemedet. Ha nem marad szemed az után, hogy ezt a sérülést elszenvedted, akkor vak státuszt kapsz.
2	**Kar vagy kéz elvesztése.** Nem vagy képes két kézben tartani semmit ez után, és csak egy tárgyat tarthatsz a kezeidben. Az olyan varázslatok, mint a *Regeneráció* visszaadhatják az elvesztett végtagot.
3	**Láb vagy lábfej elvesztése.** A gyalog szeri sebességed megfeleződik és muszáj mankót használnod ahhoz, hogy mozogj, amíg nincs műlábad vagy más protézised. Miután használod a Kitérés cselekedetet hasra esel. Hátrányod van az Ügyesség alapú próbákra, amelyek az egyensúlyra irányulnak. Az olyan varázslatok, mint a *Regeneráció* visszaadhatják az elvesztett végtagot.
4	**Sánta.** A gyalogszeri sebességed 5 lábbal lecsökken. Miután használod a Kitérés cselekedetet tenned kell egy Ügyesség alapú mentődobást (NF = 10). Ha elbukod a mentőt hasra esel. Mágikus gyógyulás semlegesíti a hatást.
5-7	**Belső sérülés.** Bármikor amikor teszel egy cselekedetet, tenned kell egy NF = 15 Állóképesség mentőt. Bukás esetén, elveszíted a cselekedetedet is és nem tehetsz reakciókat a következő körög kezdetéig. Mágikus gyógyítás vagy 10 napnyi folyamatos pihenés semmi más cselekedettel megszünteti a hatást.
8-10	**Törött borda.** Ugyan az, mint a *Belső sérülésnél*, változtatás mentő NF = 10.
11-13	**Szörnyű sebhely.** Olyan torzulást szenvedtél, melyet igen nehéz lesz elrejteni-. Hátrányod van a Karizma (Meggyőzés) próbákon és előnyöd a Karizma (Megfélemlítés) próbákon. Mágikus gyógyítások melyek nagyobbak, mint a VI. szint például *Gyógyítás* vagy *Regeneráció* képesek eltünteti a sebhelyet.
14-16	**Fekélyesedő seb.** A maximális életpontjaid minden 24 óra elteltével 1-gyel csökkennek, amíg a seb megvan. Ha a maximális életpontjaid 0-ra csökkennek, akkor meghalsz. A seb meggyógyul mágikus gyógyítást követően. Alternatíva ként valaki megpróbálhat meggyógyítani egy NF = 15 Lélek (Gyógyszer) próbával minden 24 órában egyszer. Tíz siker után a seb megszűnik.
17-20	**Kisebb sebhely.** A sebhelynek nincs semmi komolyabb hatása. Mágikus gyógyítások melyek nagyobbak, mint a VI. szint például *Gyógyítás* vagy *Regeneráció* képesek eltünteti a sebhelyet.

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 gyógyitallal) 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 számár. 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 dobtál, stabilizálódik az állapotod (lásd lent). Ha harmadszor is sikertelen mentőt dobtál, 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.

Sebzés 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 lénynek, hogy stabilizálni próbáld. Ehhez sikeres DC 10 Lélek (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 dobnia, 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 HM 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 HM dönthet úgy, hogy ők eszméletüket vesztik, 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 megvéd 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 stabilizálnak. 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 csataló hátán rohamozó lovag, a griff hátáról varázslatokat bevető mágus, vagy a pegazusháton az égen át suhanó pap mind a hátasok gyorsaságát és mozgékonyságát 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 távolságra található lény hátára, vagy leszállhatsz róla. Ez annyi mozgásodba kerül, mint a sebességed fele. Ha például a sebességed 30 láb, 15 lábnyi mozgást elköltve 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 hátasodat akarata ellenére mozgatja, sikeres NF 10 Ügyesség mentődobást kell dobnod, vagy leesel a hátasodról, a hátastól legfeljebb 5 lábnyi távolságra érkezel és elesel. Ha valamilyen hatástól elesnél lovaglás közben, ugyanilyen mentődobást kell dobnod. Ha a hátasod elesik, reakcióként leszállhatsz róla, amikor eldől, és megállhatsz mellette. Ha ezt nem teszed, leesel a hátasodról, a hátastól legfeljebb 5 lábnyi távolságra érkezel és elesel.

A HÁTAS IRÁNYÍTÁSA

Lovaglás közben két lehetőséged van. Vagy irányítod a hátasodat, vagy hagyod, hogy önállóan cselekedjen. Intelligens lények, például sárkányok, mindenképpen önállóan cselekednek. Csak olyan hátast irányíthatsz, mely ki lett képezve lovaglásra. A háziasított lovak, szamarak és hasonló lények ki vannak erre képezve. Ha irányítod a hátasodat, amikor felszállsz rá, a kezdeményezése megváltozik, a tieddel lesz egyenlő. A mozgását te szabod meg, és csak három féle cselekvést végezhet: Kitérés, Rohanás vagy Visszavonulás. Az irányításod alatt álló hátas már abban a körben cselekedhet, amikor felszállsz rá. Az önálló hátas 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 hátasod ellen megszakító támadás jár, a támadó eldöntheti, hogy téged vagy a hátasodat támadja.

VÍZ ALATTI CSATA

Ha a kalandozók üldözőbe veszik a tenger alatti otthonukba menekülő nagakat, egy ősi hajóroncsban próbálnak cápákat elüldözni, vagy ha elönti a víz a szobát egy labirintusban, veszélyes környezetben kell harcolniuk. A víz alatt a következő szabályok érvényesek. A közelharci 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 tőrrel 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 számszeríj, háló vagy gerelyként hajított fegyver (például lándzsa, szigony vagy dobónyíl). A teljes egészében vízbe merült lények ellenállók a tűz sebzéssel szemben.

III. RÉSZ: VARÁZSLÁS ÉS VARÁZSLATOK

10. FEJEZET: VARÁZSLÁS

A mágia áthatja a WoW világát, legtöbbször 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 elméjének 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 varázsig. 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 mágusok, 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 REKESZEK

Függetlenül attól, a varázstudó hány varázslatot ismer vagy készít elő, pihenő nélkül csak meghatározott számú varázslatot vethet be. A mágia szövedékének 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 mágus például négy 1. szintű varázslat hellyel és két 2. szintű varázslat hellyel rendelkezik. Amikor a karakter bevet egy varázslatot, elköltöt egy, a varázslat szintjével megegyező vagy magasabb szintű varázslat helyet, lényegében "betölti" a varázslat helyre a varázslatot. Gondolj úgy a varázslat helyekre, mint megadott méretű résekre - kicsik az 1. szintű helyek, nagyobbak a magasabb szintűek. Egy első szintű varázslat akármekkora helyre belefér, de a 9. szintű varázslat csak a 9. szintű helyre. Így amikor Umara varázslövedéket, egy 1. szintű varázslatot használ, elköltöt a négyből az egyik 1. szintű varázslat helyét, így már csak három marad. Ha befejezel egy hosszú pihenőt, visszanyered minden elköltött varázslat helyedet (a pihenés szabályait lásd a 8. fejezetben). Néhány karakter és szörny képes varázslat helyek elköltése nélkül is varázslatokat használni.

VARÁZSLATOK BEVETÉSE MAGASABB SZINTEN

Amikor egy varázstudó magasabb szintű varázshelyet költ el, mint a varázslat szintje, a varázslat magasabb szinten jön létre. Ha például Umara a varázslövedéket az egyik 2. szintű varázslat helyét felhasználva veti be, a varázslövedék 2. szintű varázslat lesz. Olyan, mintha a varázslat kitágulna, hogy kitöltse a rendelkezésére álló varázslat helyet. 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 varázslás a varázslatot belevéste a varázstudó elméjébe, és feltöltötte a varázstudót annyi mágiával, hogy 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 mágusok 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, szintjén, 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.

BÓNUSZ 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 létrehozhatók, 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 (ideértve 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, elölről kell kezdened a varázslást.

HATÓTÁV
A varázslat célpontjának a varázslat hatótávolságán belül kell tartózkodnia. Az olyan varázslatok, mint például a varázslövedék célpontjai lények. A tűzgolyóhoz hasonló varázslatok célpontja egy pont a térben, ahonnan a tűz gömb kirobban. A legtöbb varázslat hatótávja lábban 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 (S) 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 betömték vagy elnémított területen tartózkodik (mint amilyet a csendvarázs hoz létre), nem tud verbális komponensű varázslatokat használni.

MOZDULAT (S) 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 fókuszt (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.

KITEKINTÉS: 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.

HATÓIDŐ
A varázslat hatóideje az az időtartam, ameddig a varázslat hatása tart. A hatóidő lehet fordulókban, 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 koncentrációd, a varázslat véget ér. Ha a varázslatot koncentrációval kell fenntartani, ezt a Hatóidő rovatban láthatod, és a varázslat leírása azt is közli, meddig koncentrálhatsz 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 koncentrációd egy varázslatra, ha másik koncentrációt igénylő varázslatot vetsz be. Egyszerre csak egy varázslatra koncentrálhatsz.
- **Sérülés.** Ha sebzést szenvedsz el koncentráció közben, Állóképesség mentődobást kell dobnod, hogy fenntartsd a koncentrációdat. Az NF 10, vagy a kapott sebzés fele (amelyik érték magasabb). Ha több hatás is sebzést okoz neked, például meglőnek egy nyíllal és egy sárkány lehelete is eltalál, külön mentődobást kell dobnod mindegyik sebzés miatt.
- **Cselekvésképtelenség vagy halál**. Abbamarad a koncentrációd, ha cselekvésképtelenné válsz, vagy ha meghalsz.

A HM 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 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 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. Ha 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.

KITEKINTÉS: A MÁGIA ISKOLÁI
A mágia akadémiáin a varázslatokat nyolc csoportba sorolják, melyet a mágia iskoláinak neveznek. A tudósok, főként a mágusok 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 bábúként irányíthatnak másokat.
Az Energiamágia varázslatai az energiák irányításával érik el a kívánt hatást. Tűzcsóvákat 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 legravaszabb illúziók a képet közvetlenül egy lény elméjébe sugározza.
A Jövendölés 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 nem épen 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.
Az Univerzális varázslatai viszont mind a 8 iskolába bele tartoznak ezért nem tekintik igazi iskolának, de megkülönböztethető. ezekre a varázslatokra nem találhatunk példát a varázslatok között. Ezt igazából csak hatásában tekinthetjük.

VARÁZSLÁS MANA ALAPJÁN – ALTERNATÍV SZABÁLYZAT

A World of Warcraft világában a varázsláshoz egy nagyon fontos tulajdonság kapcsolódik, ez pedig a *Mana*. A mana egy olyan szubsztancia, anyag, amelynek fázisátmeneteiből arkáni, mágikus energiákat szabadíthatunk fel. Ha a mana víz lenne, az arkáni energia a gőz nyomása lenne. A létezés és a különböző erők és energiák keveredése igen erőteljes mana örvényeket hoznak létre. Ez az energia a játékban is alkalmazható, sőt eddig kötött formában a varázshasználó lények, karakterek is ezt alkalmazták, csak ezeket megkötöttük varázslat rekeszeknek.

A mana átjárja az összes létsíkot, amelyet csak ismerünk és nagy valószínűséggel azokat is, amelyeket még nem. A mana felhasználása eltér a különböző kozmikus erők alapján. Ezért különböztethetünk meg például arkáni, természeti vagy fel általi mágiát. Mindegyik kozmikus erőnek megvan a maga neme a manában. Ezt a következő táblázat mutatja.

KOZMIKUS ERŐK ÉS VARÁZSEREJÜK	
Kozmikus erő	**Varázserő**
Árnyék	Üresség
Élet	Természet
Fény	Szentség
Halál	Nekrotika
Rend	Arkán
Zavar	Fel

MANAPONT SZABÁLY

Ez a szabály lehetőséget ad a varázshasználó karaktereknek, hogy ne konkrét varázsrekeszeket alkalmazzanak a varázslatokhoz, hanem egy számértékben meghatározott mennyiségből használjanak el. Ezt nevezzük manamennyiségnek. A manamennyiség használata sokkal rugalmasabb lehetőséget biztosít a karaktereknek a nagy komplexitás árán.

Ebben a variációban minden varázslatnak van egy adott mennyiségi költsége, az alapján, hogy mekkora a varázslat szintje. Ezt a *Varázslatok mana ára* című táblázat mutatja meg az I. szinttől a IX. szintig. Mivel a varázstrükkök nem emésztenek fel rekeszt az elsütésükkor, így ezeknek továbbá sincs manaköltsége.

VARÁZSLATOK MANA ÁRA			
Szint	**Költség**	**Szint**	**Költség**
Varázstrükk	0	V. szint	7
I. szint	2	VI. szint	9
II. szint	3	VII. szint	10
III. szint	5	VIII. szint	11
IV. szint	6	IX. szint	13

Ebben a szabály variációban, annak helyében, hogy az adott varázshasználó karakter varázsrekeszeket kapna, adott mennyiségű manamennyiséget kap. Ezeket a manapontokat használhatja fel arra, hogy varázsrekeszeket hozzon létre egy adott szinten és felhasználja azokat, hogy a varázslatot azon a szinten süthesse el. Az adott manamennyiség nem csökkenthető le kevesebbre mint 0, valamint a karakter visszakap minden felhasznált manapontot egy hosszú pihenő eltöltésével.

Az, hogy egy karakter mekkora szintű varázsrekeszt hozhat létre, szintén a kaszt szintjének megfelelően korlátozás alá esik, melyet a *Manapontok kaszt szint szerint teljes és fél varázshasználó esetén,* feltéve, hogy az adott varázshasználó rendelkezik megfelelő mennyiségű manaponttal.

A VI. vagy magasabb szintű varázslatok létrehozása igen komplex művelet, így az adott karakter ezekből a 19. kaszt szintig csak egyet hozhat létre, bármely hosszúpihenő alkalmával. Ez a kikötés érvényes a VI., VII., VIII. és IX. szintű varázslatok esetén. A 19. kaszt szinttől kezdve a VI. szintű varázslatokból kettőt, míg a 20. kaszt szinttől kezdve a VII. szintű varázslatokból képes kettőt létrehozni. Ez a megkötés csak a teljes varázshasználókra érvényes (*Druida – Egyensúlyi vagy Helyre állítási ciklussal, Mágus, Pap*), mivel csak ők képesek magasabb szintű varázslatok elsütésére. Fél varázshasználók (*Druida – Őrző vagy Vad ciklussal, Paplovag, Sámán*) esetén, mivel ők maximum csak V. szintű varázslatot tudnak létrehozni, ez nem érvényes.

Az fent említett varázsrekesz létrehozását nem kell előre megtenni. Igazából teljesen hasonló módon működik, mint egy paplovag *Kezek ereje* nevű képessége. Tehát tegyük fel, hogy az adott karakter képes létrehozni legfeljebb VI. szintű varázslatot. és legyen 12. szintű karakter az adott teljes varázshasználó kasztban, például egy mágus. A karakter szeretné elsütni a *Varázslövedék* nevű varázslatot IV. szinten, így 6 varázslövedékkel fog rendelkezni. A 12. kaszt szintű karakter 73 manaponttal rendelkezik szintje alapján és tegyük fel azt is, hogy még az előző hosszúpihenő óta nem használt varázslatot, tehát megvan mind a 73 manapontja. Mivel egy IV. szintű varázsrekesz létrehozása 6 pontot emészt fel, ezt megteheti közvetlenül a manamennyiségéből is, amíg van hozzá elengedően sok manapontja. 73 manapont és IV. szintű varázslat esetén ez 12 alkalom. Miután létrehozta a IV. szintű varázslatot, akkor az adott mana mennyiségből egyszerűen vonja ki a varázslat létrehozásához szükséges mennyiséget, tehát 73 – 6 = 67. Miután létrehozta a varázslatot 67 manapontja maradt, melyet újabb varázslatokra használhat fel. Most pedig jöjjön a táblázat

MANAPONTOK KASZT SZINT SZERINT TELJES ÉS FÉL VARÁZSHASZNÁLÓ ESETÉN				
Kaszt szint	**Teljes varázshasználó**		**Fél varázshasználó**	
	Mana-pontok mennyisége	**Varázslat maximális szintje**	**Mana-pontok mennyisége**	**Varázslat maximális szintje**
1	4	I.	-	-
2	6	I.	4	I.
3	14	II.	6	I.
4	17	II.	6	I.
5	27	III.	14	II.
6	32	III.	14	II.
7	38	IV.	17	II.
8	44	IV.	17	II.
9	57	V.	27	III.
10	64	V.	27	III.
11	73	VI.	32	III.
12	73	VI.	32	III.
13	83	VII.	38	IV.
14	83	VII.	38	IV.
15	94	VIII.	44	IV.
16	94	VIII.	44	IV.
17	107	IX.	57	V.
18	114	IX.	57	V.
19	123	IX.	64	V.
20	133	IX.	64	V.

MANAPONTOK ÁRNYMÁGIA ESETÉN

Manapontokat számolni egy *Boszorkánymester* és *Halállovag* esetén értelmetlen, hiszen ez a két kaszt *Árnymágiát* használ. Árnymágia esetén a varázshasználó rendelkezik rekeszekkel, de mindegyik rekesz szintje egy és ugyan az az adott kaszt szinten, melyet a kaszt táblázata reprezentál

KOMBINÁCIÓS SZABÁLYOK

Abban az esetben, hogy ha egy karakter többkasztú karakter lesz, akkor *Játékosok könyvének 6. fejezet – Varázslás* szakaszban leírtak

alapján alkalmazzuk a szabályokat.
Olyan esetben, ha karakter csak teljes varázshasználó kasztokat használ, akkor a *Manapontok kaszt szint szerint teljes és fél varázshasználó esetén* táblázat *Kaszt szint* oszlopa karakterszintre fog vonatkozni. Abban az esetben, ha csak fél varázshasználó kasztokat használ ez ugyan úgy érvényes.
Kombinált esetben (teljes és fél varázshasználó kasztok) használhatjuk ugyan úgy a táblázatot, ahogy az előbbiekben leírtuk, a következő kritériumokkal:

- A fél varázshasználó szint fele akkora szintmennyiségnek felel meg lefelé kerekítve, így maximum egy 15. kaszt szintű karakter érhető el.
- A fél varázshasználó varázslatokból nem tanulhat meg magasabb szintűt, mint ahogy azt a fenti táblázat a fél varázshasználó kaszt szint szerint meghatározza. Érvényes ez teljes varázshasználó esetén is, ha az az alacsonyabb szintű kaszt.
- Az alacsonyabb kaszt szint szerinti alacsonyabb szintű varázslatokat elsütheti magasabb szinten, ha a másik kaszt miatt képes magasabb szintű varázslatot létrehozni.
- A manapontokat a teljes varázshasználó kasztokra vonatkozó manapontok mennyisége határozza meg.

Például 10. szintű mágus és 5. szintű sámán többkasztúság esetén a mágusi szintek teljes értékben 10-nek számítanak. A sámán szintek fele lefelé kerekítve 2. A kombinált szint a kettő összege tehát 12. Ekkor mágusként nem tanulhat V. szintű mágusi varázslatnál magasabb szintű varázslatot, sámánként pedig II. szintű sámáni varázslatnál magasabb szintű varázslatot. A karakter kombinált szintje 12, így a manapontjainak értéke 74.
Mivel mágusként képes V. szintű varázslatokat létrehozni, bármelyik I. vagy II. szintű sámán varázslatát is elsütheti magasabb szinten. Ekkor a magasabb szintnek megfelelő manapont kerül a rendelkezésre álló mananmennyiségből levonásra.

ÁRNYMÁGIÁT HASZNÁLÓ KASZT KOMBINÁLÁSA
Ha egy többkasztú karakter olyan második kasztot vesz fel, amely árnymágiát használ, akkor arra a *Játékosok könyvének 6. fejezet – Varázslás – Árnymágia* alszakasz lesz érvényes. Továbbá a fent említett rész alapján értelmetlen manapontokat meghatározni.
Például 10. szintű mágus és 5. szintű boszorkánymester esetén. Az árnymágiát használó kaszt szint 5. A karakter a mágusi varázslatait is boszorkánymesteri módon süti el. Így III. szintű varázslatként képes elsütni I., II. és III. szintű varázslatot. Hiába képes mágusként magasabb szintű varázslat elsütésére, csak az árnymágiától kapott varázslási képességét használhatja, így nem képes IV. és V. szintű mágusi varázslatok elsütésére.

KITEKINTÉS: ÁRNYMÁGIA MEGKERÜLÉSE
A szerepjátékozás néha komplex események elé vezetheti karaktereinket. Ebben az esetben például, ha egy boszorkánymester megszegi a paktumot, amelytől a képességeit kapja az árnymágia használatának képessége biztosan megszűnik, hiszen a patrónusa elfordul tőle, vagy akár a karakter tér jobb belátásra és ő hagyja maga mögött a sötétség erőit. Mivel az árnymágia felemészti minden varázserejét és elnyomja azt, ha képesség használata megszűnik a karakter képes lehet újra használni a fenti példának megfelelően mágusi varázslatait és megkaphatja a mágusi szintjének megfelelő manamennyiséget.
Ha a karakter elég szemfüles volt és bemásolta a boszorkánymesteri varázslatait a mágusi varázskönyvébe használhatja azokat és előkészítheti azokat. Akkor, amikor elsüt egy ilyen varázslatot, a HM könyörületére van bízva, hogy milyen hátrányt szenved majd el ezután, hiszen nincs már meg a képessége, hogy teljes mértékben kihasználja a varázslat adta lehetőségeket. Erre jó kiindulási alap az *Arkáni Tradíciót* követő *Mágusok – Arkáni túlfeszültség* táblázata, annyi kiegészítéssel, hogy bármely boszorkánymesteri varázslat használata után garantált a túlfeszültségi hatás.
Érvényes lehet ez a kiegészítés bármely boszorkánymesteri képességre is, például a lények a volt mester ellen fordulhatnak, vagy nem követik teljes mértékben a parancsokat, esetleg hiába használja fel lélekkövet, az nem fejti ki hatását, vagy legalább kettőt kell felhasználni ahhoz, hogy egy lélekkő hatását kiválthassuk.
Innentől az egész már csak a szerepjátszáson és a HM könyörületén múlik.

KÉPESSÉGEK MEGVÁLTOZÁSA

Annak függvényében, ha bevezetjük a manapont rendszert a varázsrekesz rendszer helyett, akkor némely kaszt képesség megváltozik, amelyek varázsrekeszeket használnak. Ezeket a képességeket most felsoroljuk és megmutatjuk, hogyan alkalmazzuk a manapont rendszert ezen képességek esetén.

KASZTOK
BOSZORKÁNYMESTER
A boszorkánymesterek képességeit a korábban taglaltak alapján értelmetlen átírni, hiszen az árnymágiát sem változtatjuk meg a pontrendszer bevezetésével.

DRUIDA
Ösztönzés. A druidák *Ösztönzés* nevű képessége, úgy változik meg, hogy a rövid pihenő idején visszakaphatnak a Druida szintjük + Lélek módosító + képzettségi bónusz mennyiségű manapontot (legalább 1). Az ilyen módon kapott manapontok nem tölthetnek vissza annál többet, mint az adott szinten rendelkezésre álló érték fele.

Bestiális vagy Vad varázsló (Ciklusképoségek). Az őrző vagy vad ciklust követő druidák fél varázshasználó státuszba kerülnek, így rájuk a 2. kasztszinttől kezdve a *Manapontok kaszt szint szerint teljes és fél varázshasználó esetén* táblázat által meghatározott értékek vonatkoznak.

MÁGUS
Arkáni megújulás. A mágusok *Arkáni megújulás* nevű képessége, úgy változik meg, hogy a rövid pihenő idején visszakaphatnak a Mágus szintjük + Elme módosító + képzettségi bónusz mennyiségű manapontot (legalább 1). Az ilyen módon kapott manapontok nem tölthetnek vissza annál többet, mint az adott szinten rendelkezésre álló érték fele.

Mesterség: Tudós (Arkáni Tanulmány képesség). Manapont rendszer használatának esetén a 18. szinttől az *Arkáni megújulás* visszatöltésének értékéhez kétszer adódik hozzá az elme módosító értéke.

TÚLFESZÜLTSÉG HATÁSA	
Dobott szám	**Hatás**
17	Használod az *Arkáni megújulás* képességet, de csak fele értékű manapontot tölt vissza, mint amennyit valójában szándékos használat esetén töltene. Ez a használat nem számít bele abba, hogy már használtad-e a képességet, vagy sem.

Víz elementál (Fagy Tanulmány képesség). A víz elementál jég elementállá változtatásához 7 manapontot kell elkölteni.

PAP

Flexibilis varázslás. A felxibilis varázslás képesség annyiban változik, hogy nem varázsrekszeket, hanem manapontokat tudsz létrehozni vagy felhasználni, szentpontokért cserébe. Az arányuk 1:1, tehát 2 szentpontért 2 manát, 3 szentpontért 3 manát... a *Pontok és rekeszek átváltása* táblázat alapján.

PAPLOVAG

Keresztes csapás. A keresztes csapás képesség úgy változik meg, hogy 2 manapontért +1d8 szentségi sebzést, 3 manapontért +2d8, 5 manapontért +3d8, 6 manapontért +4d8, 7 manapontért +5d8 szentségi sebzést okozhatsz.

SÁMÁN

Feltámadás (Elementalista kötelék képesség). A varázslat szintjének megfelelően a következő kockadobás mennyiségében kaphatsz vissza manapontot. A számok után zárójelben meghatározzuk azt is milyen kockával határozd meg.

FELTÁMADÁS KÉPESSÉG VISSZATÖLTÉSE	
Varázslat szintje	**Visszakapható manapont**
II. szint	1 vagy 2 (1d4)
III. szint	1 – 4 (1d4)
IV: szint	1 – 5 (1d10)
V. szint	1 – 6 (1d6)

Átitatott fegyver (Megbűvölő kötelék képesség). A fegyver megerősítésének érdekében 2 manapontért +1d4, 3 manapontért +2d4, 5 manapontért +3d4, 6 manapontért +4d4, 7 manapontért +5d4 természeti sebzést okozhat. Ha mind a két fegyveredet meg akarod erősíteni, mind a két fegyverre el kell költened külön-külön a manapontokat.

HALÁLLOVAG

A halállovagok képességeit a korábban taglaltak alapján értelmetlen átírni, hiszen az árnymágiát sem változtatjuk meg a pontrendszer bevezetésével.

HÁTTEREK

KIRIN TORI TANÍTVÁNY

SAJÁTOSSÁG: KIEMELKEDŐ MENTOR

Ismersz egy kiemelkedő mágust Kirin Tor mágusai között, akit segítségül hívhatsz, ha információra van szükséged. Megtanultál egy egyszerű varázslatot, ami korlátozott. Ezzel, amíg ugyan azon a létsíkon vagytok, egy maximum 100 szavas üzenetet küldhetsz a mentorodnak és egy maximum 100 szavas választ kapsz vissza. Ha egyszer így kapcsolatba lépsz a mentoroddal nem léphetsz vele újra kapcsolatba egy hétig, amíg fel nem használsz 5 manát (ha képes vagy varázsolni).

A HM diszkréciója, hogy az információ hamis vagy hiányos, vagy már nem is aktuális esetleg.

Beszélj a HM-rel a mentorodról, hogy kik lehetnek ők a Kirin Toron belül.

FELSZERELÉS

Manaital. A felszerelés lista kibővül a *Manaital,* nevű gyógyitallal, amely képes 1d4 +1 manapontot visszatölteni. Az ital használata egy teljes cselekedet.

11. FEJEZET: VARÁZSLATOK VARÁZSLISTÁK

BOSZORKÁNYMESTER VARÁZSLATOK

Varázstrükk
Árnygömb
Fel láng
Fertőzöttség
Hátborzongató robbanás
Holtak díja
Hűvös érintés
Igazi csapás
Kard robbanás
Kisebb illúzió
Méreg permet
Savas fröccsenés
Zöld-láng penge

I. szintű
Bábjáték
Betegségsugár
Dia szörnyű nevetése
Félelem okozása
Hamis élet
Mágia érzékelése
Ner'Zhul páncélja
Nyelvek értése
Pokoli dorgálás
Rontás
Sebek okozása
Y'Shaarj karjai

II. szintű
Elbűvölés
Elmetüske
Démonbőr
Gyengeségsugár
Őrület koronája
Sötétségvarázs
Személy megfékezése
Üresség csapás
Vakság/siketség

III. szint
Átkozás
Ellenségben gazdag
Ellenvarázs
Élet átvitel
Félelem
Holtak nyelve
Kisebb démonok megidézése
Korialstrasz perces meteorjai
Látnoki képesség
Mágia semlegesítése
Mágikus kör
Nyelvek
Tűzgolyó
Vámpírérintés
Y'Shaarj éhsége

IV. szintű
Antonidas hűséges kopója
Charkov árnyéka
Dimenzió kapu
Émelyítő ragyogás
Fantomgyilkos
Misztikus szem
Nagyobb démon megidézése
Oltalom a halál ellen
Remba fekete csápjai
Száműzés
Zavar

V. szintű
Áldozatibemutatás
Elernyesztés
Fertőzés
Halál tánc
Hosszúlépés
Negatív energia folyam
Pokoli hívás
Pusztító hullám

VI. szintű
Dezintegrálás
Élőhalott létrehozása
Halálkör
Lélek csapda
Mágikus edény
Megfertőzés
Szemmel verés

VII. szintű
Erőketrec
Hatalomszava: Fájdalom
Éteriség
Halál ujja
Késleltetett tűzgolyó
Tűzvihar
Szimbólum

VIII. szintű
Együgyűség
Hatalomszava: Kábítás
Kataklizma
Kel'Thuzad borzalmas hervasztása
Meggyőző
Őrjítő sötétség

IX. szintű
Hatalomszava: Halál
Fogság
Furcsa
Meteorvihar
Sikoly az elmében

DRUIDA VARÁZSLATOK

Varázstrükk
Barátok
Bunkósbot
Druida ügyesség
Elsővadság
Iránymutatás
Javítás
Méreg permet
Napdüh
Savas fröccsenés
Széllökés
Tövisostor

I. szintű
Altató varázs
Állatbarát
Állati kötelék
Állatok nyelve
Csapda
Étel és ital megtisztítása
Gyors visszavonulás
Gyógyító szó
Hirtelen ébredés
Jó bogyók
Ködfelhő
Mágia érzékelése
Mennydörgő hullám
Méreg és betegség észlelése
Nagylépések
Összebogozás
Sebek gyógyítása
Tündér tűz
Ugrás
Vad ravaszság

II. szintű
Állatfutár
Állatok és növények fellelése
Érzelmek csillapítása
Gyengeségsugár
Holdsugár
Képességek fokozása
Kéregbőr
Kisebb helyreállítás
Korialstrasz savas nyila
Ködös lépés
Méregtől védő varázs
Növesztés/Kicsinyítés
Nyom nélküli elhaladás
Pókmászás
Sötétlátás
Személy megfékezése
Szélroham
Tüskenövesztés
Vadállati érzékelés
Vakság/Siketség

III. szintű
Állatok megidézése
Ellenvarázs
Energiától védő varázs
Étel és víz előteremtése
Földmorzsolás
Kimutathatatlanság
Lassítás
Mágia semlegesítése
Nappali világosság
Növények nyelve
Növénynövesztés
Szélfal
Tömeges gyógyító szó

IV. szintű
Erdei lények megidézése
Hallucinációs terület
Lények fellelése
Mohó kúszónövény
Mozgás szabadsága
Óriásrovar
Pusztítás
Szörny bűvölése
Természet őrzője
Uralom vadállatok fölött
Vitriolos gömb
Zavar

V. szintű
Álom
Egyesülés a természettel
Ébresztés
Falépkedés
Fertőzés
Gyilkos felhő
Hosszúlépés
Jövendölés
Kényszer
Másvilági szolgáló
Nagyobb helyreállítás
Rovarpestis
Sebek tömeges gyógyítása
Szelek irányítása
Szörny megfékezése
Természet bosszú

VI. szintű
Druida liget
Gyógyítás
Föld csontjai
Igazlátás
Irányérzék
Közlekedés növények segítségével
Napsugár
Őrség
Ősióvás
Széljárás
Tiltás
Tövisfal

VII. szintű
Csillagkorona
Elkülönítés
Erőketrec
Feltámadás
Misztikus délibáb
Regeneráció

VIII. szintű
Állatalak
Cunami
Együgyűség
Ellenszenv/rokonszenv
Gyújtogató felhő
Időjárás irányítása
Napkitörés

IX. szintű
Alakváltás
Előérzet
Kívánság
Igaz feltámadás
Tömeges gyógyítás

HALÁLLOVAG VARÁZSLATOK
I. szintű
Bábjáték
Betegségsugár
Csapás
Dia szörnyű nevetése
Félelem okozása
Hamis élet
Haragos csapás
Ner'Zhul páncélja
Parancsvarázs
Rontás
Sebek okozása
Vezérlő nyaláb
Y'Shaarj karjai
Zefír csapás

II.szintű
Aegwynn hógömb vihara
Elbűvölés
Fagycsapás
Halál fogás
Jelölő csapás
Kellemes nyugalom
Őrület koronája
Sötétségvarázs
Személy megfékezése

III. szintű
Átkozás
Elmefagy
Fantom paripa
Félelem
Gyorsítás
Halott életrekeltése
Havaseső
Holtak nyelve
Vakító lesújtás
Vámpírérintés
Vízen járás
Y'Shaarj éhsége

IV. szintű
Charkov árnyéka
Émelyítő ragyogás
Fantomgyilkos
Jégvihar
Oltalom a halál ellen
Pusztítás
Tántorító csapás
Zavar

V. szintű
Dermesztő kúp
Elernyesztés
Ellenélet páncél
Felszentelés
Fertőzés
Halál tánc
Holtak felélesztése
Negatív energia folyam
Pusztító hullám
Szörny megfékezése
Uralom személyek fölött

MÁGUS VARÁZSLATOK
Varázstrükk
Bűvészkedés
Fagykár
Fagysugár
Fénysugár
Hárító penge
Igazi csapás
Kisebb illúzió
Lidércfények
Mágikus kövek
Máguskéz
Tűznyaláb
Üzenet

I. szintű
Azonosítás
Álca
Bizalmast talál
Csendes varázskép
Fagytűz gömb
Félrevezető írás
Gul'dan lebegő korongja
Jégtőr
Kromatikus gömb
Lángoló kezek
Láthatatlan szolgáló
Mágia érzékelése
Nyelvek értése
Pajzsvarázs
Riasztás
Színes permet
Tollesés
Varázslók vértje
Varázslövedék

II. szintű
Elmetüske
Fandral varázs aurája
Fantomerő
Folyamatos láng
Gondolatok észlelése
Homály
Lángoló terület
Láthatatlanság
Lebegés
Mágikus száj
Mindenlátó
Misztikus zár
Növesztés/Kicsinyítés
Nyitóvarázs
Perzselő sugár
Phosphus perzselése
Saját magad megváltoztatása
Sárkánylehelet
Sötétségvarázs
Személy megfékezése
Szétzúzás
Szuggesztió
Tükörkép
Varázsfegyver

III. szintű
Apró szolga
Átkozás
Átoktörés
Ellenségben gazdag
Ellenvarázs
Gyorsítás
Jégeső
Kimutathatatlanság
Korialstrasz perces meteorjai
Küldemény
Lassítás
Lángoló nyilak
Látnoki képesség
Mágia semlegesítése
Mágikus kör
Nagyobb varázskép
Nyelvek
Pislogás
Repülés
Tűzgolyó
Védelmi jelképek

IV. szintű
Antonidas privát szentélye
Arkáni zárótűz
Dimenzió kapu
Fantomgyilkos
Hallucinációs terület
Jégvédelem
Jégvihar
Lények fellelése
Misztikus szem
Nagyobb láthatatlanság
Polimorf
Száműzés
Tűzfal
Tűzpáncél
Viharos terület
Zavar

V. szintű
Áldozatibemutatás
Dermesztő kúp
Erőfal
Hosszúlépés
Jövendölés
Látszat
Legendás mendemonda
Másvilági szolgáló
Memória módosítása
Szörny megfékezése
Tárgyak életrekeltése
Teleport kör
Uther keze
Útnyitás

VI. szintű
Dezintegrálás
Fagy felavatás
Igazlátás
Kalecgos fagyasztó gömb
Láng felavatása
Jégfal
Mentális börtön
Misztikus kapu
Őrség
Sérthetetlenség gömbje
Szórás
Tömeges szuggesztió

VII. szintű
Antonidas pengéje
Antonidas pompázatos palotája
Bálványkép
Elkülönítés
Erőketrec
Éteriség
Gravitáció megfordítása
Képvetítés
Késleltetett tűzgolyó
Misztikus délibáb
Pirorobbanás
Prizmás permet
Szimbólum
Teleport varázs
Tűzvihar

VIII. szintű
Antimágikus mező
Illúziós sárkány
Jégnóva
Klón
Köztes sík
Labirintus
Robbanás hullám
Telepátia
Üres elme

IX. szintű
Előérzet
Fogság
Furcsa
Kívánság
Időmegállító varázs
Igaz polimorf
Prizmás fal
Sebezhetetlenség
Tömeges polimorf

PAP VARÁZSLATOK
Varázstrükk
Csodatétel
Ellenállás
Erény
Fényesség szava
Fénysugár
Haldoklók megóvása
Holtak díja
Hűvös érintés
Iránymutatás

Javítás
Szent láng

I. szintű
Áldás
Ceremónia
Csapás
Étel és ital megtisztítása
Félelem okozása
Gonosztól és jótól védő varázs
Gyógyító szó
Hit pajzsa
Mágia érzékelése
Menedék
Méreg és betegség észlelése
Parancsvarázs
Sebek gyógyítása
Sebek okozása
Személy bűvölése
Vezérlő nyaláb
Vezérlő kezek
Víz létrehozása vagy tönkretétele
Y'Shaarj karjai

II. szintű
Árnypenge
Csendvarázs
Elmetüske
Elmerobbanás
Érzelmek csillapítása
Gyógyító fohász
Igazság-zóna
Isteni segítség
Kellemes nyugalom
Képességek fokozása
Kisebb helyreállítás
Méregtől védő varázs
Oltalmazó kötelék
Ómen
Őrület koronája
Sötétségvarázs
Szellem fegyver
Személy megfékezése
Vakság/Siketség

III. szintű
Átkozás
Átoktörés
Energiától védő varázs
Élet átvitel
Étel és víz előteremtése
Félelem
Halál színlelése
Halott életrekeltése
Holtak nyelve
Küldemény
Látnoki képesség
Nappali világosság
Reménysugár
Szent harag
Tömeges gyógyító szó
Újraélesztés
Vámpírérintés
Védelmi jelképek
Y'Shaarj éhsége

IV. szintű
Charkov árnyéka
Hit védelmezője
Jóslás
Mozgás szabadsága
Oltalom a halál ellen
Száműzés

V. szintű
Elernyesztés
Felszentelés
Fényfal
Gonosz és jó elűzése
Hajnal
Halál tánc
Holtak felélesztése
Lángcsapás
Legendás mendemonda
Kényszer
Másvilági szolgáló
Meghallgatás
Nagyobb helyreállítás
Sebek tömeges gyógyítása
Szent fegyver

VI. szintű
Emlékezés szava
Gyógyítás
Győzelmi lakoma
Igazlátás
Irányérzék
Megfertőzés
Szemmel verés
Tiltás

VII. szintű
Égi megidézése
Feltámadás
Halál ujja
Istenek temploma
Isteni szó
Regeneráció
Szimbólum

VIII. szintű
Antimágikus mező
Őrjítő sötétség
Szent aura
Üres elme

IX.szintű
Kívánság
Igaz feltámadás
Sikoly az elmében
Tömeges gyógyítás

PAPLOVAG VARÁZSLATOK
I. szintű
Áldás
Ceremónia
Égető csapás
Étel és ital megtisztítása
Gonosz és jó érzékelése
Gonosztól és jótól védő varázs
Gyógyító szó
Haragos csapás
Hit pajzsa
Hősiesség
Igazság pörölye
Ítélet pörölye
Mágia érzékelése
Menedék
Méreg és betegség észlelése
Parancsvarázs
Párbajra kényszerítés
Sebek gyógyítása
Szentségi segítség
Viharos csapás

II. szintű
Gyógyító fohász
Igazság-zóna
Isteni segítség
Jelölő csapás
Kisebb helyreállítás
Méregtől védő varázs
Paripa megtalálása
Varázsfegyver

III. szintű
Átoktörés
Életerő aurája
Étel és víz előteremtése
Keresztes palástja
Mágia semlegesítése
Nappali világosság
Reménysugár
Szent harag
Tömeges gyógyító szó
Újraélesztés
Vakító lesújtás

IV. szintű
Élet aurája
Oltalom a halál ellen
Nagyobb paripa megtalálása
Száműzés
Tántorító csapás
Tisztaság aurája

V. szintű
Erőkör
Gonosz és jó elűzése
Holtak felélesztése
Pusztító hullám
Sebek tömeges gyógyítása
Száműző csapás
Szent fegyver

SÁMÁN VARÁZSLATOK
Varázstrükk
Druida ügyesség
Elemek hívása
Fagykár
Iránymutatás
Javítás
Láng létrehozása
Lángok irányítása
Mágikus kövek
Máglya teremtése
Megrázó érintés
Mozgó föld
Széllökés
Tűznyaláb
Vízalak

I. szintű
Boszorkányvillám
Elemek befogadása
Égető csapás
Földremegés
Jégtőr
Ködfelhő
Lángoló kezek
Mágia érzékelése
Mennydörgő hullám
Viharos csapás
Víz létrehozása vagy tönkretétele
Sebek gyógyítása
Tündér tűz

II. szintű
Állat futár
Barstow földi fogása
Égiszavak
Érzelmek csillapítása
Fém felforrósítása
Folyamatos láng
Földhözkötés
Gyógyító lélek
Kisebb helyreállítás
Lángpenge
Lángoló terület
Mindenlátó
Ómen
Óvószél
Perzselő sugár
Phosphus perzselése
Pirotechnikák
Porördög
Sárkánylehelet
Szélroham
Szétzúzás

III. szintű
Ár-apály
Átoktörés
Elemi fegyver
Ellenvarázs
Fény hívása
Földmorzsolás
Gyorsítás
Havaseső
Holtak nyelve
Homokfal
Kőbe olvad
Küldemény
Mágia semlegesítése
Őrző szellemek
Szélfal

Tűzgolyó
Újraélesztés
Viharlépés
Villámcsapás
Víz alatt lélegzés
Vízen járás
Vízfal

IV. szintű
Elemi sújtás
Jégvihar
Kisebb elemental megidézés
Kőbőr
Kőformázás
Mohó kúszónövény
Száműzés
Tűzfal
Tűzpáncél
Viharos terület
Vizes terület
Víz irányítása

V. szintű
Áldozatibemutatás
Elemental megidézése
Holtak felélesztése
Jövendölés
Kőfal
Másvilági szolgáló
Nagyobb helyreállítás
Óriásörvény
Pusztító hullám
Reinkarnáció
Sebek tömeges gyógyítása
Szelek irányítása

VARÁZSLATOK LEÍRÁSA

Ez a szakasz bemutatja a fenti listákban található varázslatokat. A varázslatok ABC sorrendben vannak.

AEGWYNN HÓGÖMB VIHARA
2. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 90 láb
Komponensek: V, S, A (egy darab jég, vagy egy kicsi fehér kő töredéke)
Hatóidő: Azonnali
Mágikus hógolyók kavarognak egy pont körül, amit látsz és kiválasztasz a hatótávon belül. Minden lénynek egy 5 láb sugarú körben a ponttól tennie kell egy ügyesség mentődobást. Bukás esetén minden lény 3d6 fagy sebzést szenved, siker esetén felét.
Magasabb szinten. A varázslat további 1d6 fagy sebzést okoz varázslat szintenként, ha magasabb szinten sütöd el.

ALAKVÁLTÁS
9. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S, A (legalább 1500 aranyat érő jáde diadém, amit a fejedre kell helyezned mielőtt a varázslatot megidézed)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra
Felveszed egy másik lény alakját a hatóidőre. Az új alak bármilyen lényé lehet, akinek a kihívás értékelése megegyezik vagy alacsonyabb, mint a tiéd. A lény nem lehet szerkezet vagy élőhalott és legalább egyszer már látnod kellett ilyet korábban. Egy átlagos példánnyá változol, akinek nincs osztályszintje és Varázslathasználó jellemvonása. A játékstatisztikáidat felváltják a választott lény statisztikái, de megtartod a jellemedet és az Elme, Lélek, valamint Karizma pontjaidat. Szintén megtartod a jártasságaidat és a mentődobás szakértelmedet, amihez hozzáadódnak a lény képességei is. Ha a lénynek ugyanaz a szakértelme, mint neked, és a statisztikában felsorolt bónusz magasabb, mint a tied, használd a lény bónuszait a sajátod helyett. Nem használhatod az új alak legendás vagy odú akcióit. Felveszed az életerőpontjait és Életerő Dobásait. Amikor visszatérsz a normál alakodba, visszakapod azokat az életerőpontokat, amelyekkel az alakváltás előtt rendelkeztél. Ha azért változol vissza, mert az életerőpontjaid 0-ra esnek, minden többlet sebzést átvesz a normál alakod. Amíg a többlet sebzés miatt nem esnek az életerőpontjaid 0-ra, nem leszel eszméletlen. Megtartod az osztályod, fajod és más forrásból származó minden előnyös tulajdonságod és használhatod őket, feltéve, hogy az új alak fizikailag képes rá. Nem használhatod a speciális érzékeidet (például sötétben látás), hacsak az új alakod nem rendelkezik ezekkel szintén. Csak akkor tudsz beszélni, ha a lény is tud. Amikor átváltozol, választhatsz, hogy a felszerelésed a földre esik, beleolvad az új alakba, vagy ő hordja azokat. A hordott felszerelés normál módon funkcionál. A Harcmester dönti el, hogy az új alak számára praktikus-e egy felszerelésdarab viselete, az alakjától és a méretétől függően. A felszerelésed alakja és formája nem változik, hogy jobban passzoljon az új alakhoz, és bármilyen felszerelés, amit az új alak nem tud viselni, a földre esik vagy beleolvad az új alakba. A beolvadó felszerelésnek nincs hatása ebben az állapotban. A hatóidő alatt használhatod az akciódat egy másik alak felvételére, ugyanazokkal a feltételekkel és szabályokkal, mint előzőleg, egy kivétellel: ha az új alaknak több az életerőpontja, mint a jelenleginek, az életerőpontjaid ugyanazon a szinten maradnak.

ALTATÓ VARÁZS
1. szintű bűbáj
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 90 láb
Komponensek: V, S, A (egy csipetnyi finomszemű homok, rózsaszirom, 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 sugarú körben, aktuális életerő pontjaik emelkedő sorrendjében hat lényekre a varázslat (az eszméletlen lényeket hagyd ki). Az éppen legkevesebb életerő ponttal rendelkező lénnyel 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 lénnyel 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, S, A (egy csipetnyi vaspor vagy vasreszelék)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra
Körbevesz egy 10 láb 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 ereklyék 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 varázslövedék vagy a személy bűvölése 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 varázsnyilat kilősz, vagy egy mágikus lándzsát a gömbön kívüli célpontra hajítasz) 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.

ANTONIDAS HŰSÉGES KOPÓJA
4. szintű idéző mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, A (egy apró ezüst síp, egy csont, egy cérna)
Hatóidő: 8 óra
Megidézel egy fantom őrzőkutyát egy hatótávon belül látható szabad helyen, és ott marad a hatóidőre, amíg akcióként nem meneszted vagy nem mozdul 100 lábnál távolabb tőle. A kopó láthatatlan téged kivéve minden lény számára, és nem bántható. Amikor egy Kicsi vagy nagyobb lény 30 lábnál közelebb megy hozzá, anélkül, hogy először megadná a jelszót, amit meghatározol a varázslat megidézésekor, a kutya hangos ugatásba kezd. A kopó látja a láthatatlan lényeket és belát az Éteri Síkba. Az illúziókat figyelmen kívül hagyja. Minden köröd kezdetén, a kopó megpróbál megharapni egy 5 lábnál közelebbi lényt, ha az ellenséges. A kopó támadó bónusza megegyezik a varázslat megidéző képesség módosítóddal plusz a jártasság bónuszoddal. Találatnál, 4d8 szúró sebzést okoz.

ANTONIDAS PENGÉJE
7. szintű energiamágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S, 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 leveg. A kard a hatóidőn át megmarad. Amikor a kard megjelenik, közelharci varázs támadást indítasz egy általad választott, a kardhoz 5 lábnál közelebb lévő célpont ellen. Ha eltalálod, 3d10 arkáni sebzést okozol a célpontnak. A varázslat időtartama alatt minden körödben bónusz cselekvésként elmozgathatod a kardot 20 lábnyival egy látható pontra, és ismét támadhatsz ugyanazon vagy másik célpont ellen.

ANTONIDAS POMPÁZATOS PALOTÁJA
7. szintű idéző mágia
Aktiválás ideje: 1 perc
Hatótáv: 300 láb
Komponensek: V, S, A (egy elefántcsontból faragott minikapu, egy kis darab csiszolt márvány, egy apró ezüstkanál, mindegyik legalább 5 aranyat érjen)
Hatóidő: 24 óra
Varázsolsz egy extradimenzionális lakhelyet hatótávon belül, ami a hatóideig tart. Te választod ki, hogy az egyetlen bejárata hol legyen. A bejárat halványan világít, 5 láb széles és 10 láb magas. Te és bármely lény, amit kijelölsz, amikor megidézed a varázslatot, beléphet a lakhelyre, amíg a bejárat nyitva áll. Ha 30 lábnál közelebb vagy hozzá, nyithatod és zárhatod. Amikor csukva van, láthatatlan. A bejárat mögött egy pompázatos hall található, számos kamrával mögötte. A légkör tiszta, friss és meleg. Bármilyen alaprajzot létrehozhatsz, amit csak szeretnél, de a terület nem lehet nagyobb 50 kockánál, minden kockának 10 láb minden oldala. A hely a válaszásod szerint bútorozott és dekorált. Annyi étel van benne, ami elég 100 embernek egy 9 fogásos bankettre. A 100 majdnem áttetsző szolgálóból álló személyzet mindenkit ellát, aki belép. Te választod meg a kinézetüket és az öltözéküket. Tökéletesen engedelmeskednek a parancsaidnak. Minden szolgáló el tud végezni bármilyen feladatot, amit egy emberi szolgáló meg tudna tenni, de nem tudnak támadni vagy bármilyen akciót végezni, amivel bántanának egy másik lényt. Így tehát tudnak elhozni dolgokat, takarítani, javítani, ruhát hajtogatni, tüzet gyújtani, ételt felszolgálni, bort önteni és így tovább. A szolgálók bárhová mehetnek a palotában, de el nem hagyhatják. Bútorok és egyéb a varázslat által létrehozott tárgyak füstté oszlanak, ha eltávolítják őket a palotából. Amikor a varázslat véget ér, bármely lény az extradimenzionális helyen a bejárathoz legközelebbi nyitott helyre dobódik ki

ANTONIDAS PRIVÁT SZENTÉLYE
4. szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 10 perc
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S, A (egy vékony ólomlemez, opálos üvegdarab, egy pamut vagy ruhacsomó, porrá zúzott krizolit)
Hatóidő: 24 óra
Egy hatótávon belüli területet mágikusan biztonságossá teszel. A terület egy kocka, aminek az oldalai 5 lábtól 100 lábig terjedő méretűek lehetnek. A varázslat a hatódieig tart vagy amíg akcióval véget nem vetsz neki. Amikor megidézed a varázslatot, te döntöd el, hogy milyen típusú biztonságot ad, válassz a következő lehetőségek közül:

- Hang nem hallatszik át a védett terület határán.
- A védett terület határa sötétnek és ködösnek látszik, megakadályozva, hogy keresztül lehessen látni rajta (Sötétlátással sem)
- Jóslás varázslatok által létrehozott érzékelők nem tudnak megjelenni a védett területen belül, vagy keresztüljutni a határ peremén.
- A területen belüli lényeket nem lehet Jóslás varázslatokkal célba venni.
- Semmi nem tud be- vagy kiteleportálni az őrzött területről/területre.

- Síkutazás blokkolva van az őrzött területen.

A varázslat megidézése ugyanazon a helyen minden nap egy éven keresztül véglegesíti a hatást.

Magasabb szinteken: ha a varázslatot 5. vagy magasabb szintű varázslathely használatával veted be, a kocka méretét 100 lábbal növelheted varázslatszintenként a 4. szinten túl. Így megvédhetsz egy kockát, ami legfeljebb 200 láb oldalú a varázslathely 5. szintjének használatával.

APRÓ SZOLGA

3.szintű átalakítómágia

Aktiválás ideje: 1 perc

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, S

Hatóidő: 8 óra

Megérintesz egy apró nem mágikus tárgyat, ami nincs hozzá kötve semmihez és senki nem hordozza. Kezeket és lábakat hozol neki létre. Ha 0 életpontra csökken, visszaalakul az eredeti alakjába és a sebzés megmarad.

Egy bónuszakcióért mentálisan parancsolhatsz a szolgának, amíg 120 lábon belül van. Ha nem parancsolsz neki, semmit nem tesz, maximum védi magát az ellenséges karakterektől. Ha parancsot kap a legjobb tudása szerint végrehajtja.

A lény apró semleges jellemű építmény. VF = 15, ÉP = 4d4 életpont, Sebessége 30 láb. Immunis a mérgezés és fizikai sebzésre. Nem tud nyelveken beszélni, és passzív észlelése = 10, látótávolsága 60 lábnyi vakérzék. Körönként egy közelharci sebzést végezhet el egy célpontra. Ez 1d4 +3 Zúzó sebzést okoz. Támadó dobása 1d20 +5, Tulajdonság pontjai: 4 STR, 16 AGI, 10 STA, 2 INT, 10 SPI és 1 CHA.

Magasabb szinten. Minden szint után további egy lényt alakíthatsz így át, és ugyanazon bónuszakcióban parancsolhatsz nekik.

ARKÁNI ZÁRÓTŰZ

4.szintű energiamágia

Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: 120 láb

Komponensek: V, S

Ható idő: azonnali

Létrehozol két energiagömböt, amelyeket egy pontra irányíthatsz, amelyet látsz. A két gömb becsapódása után a lények, amelyek a becsapódás pontjának 10 lábnyi körében van ügyesség mentőt kell tennie. Bukása esetén 6d8 arkáni sebzést szenvednek, siker esetén a felét, továbbá bukás esetén a becsapódás hatásától 5 láb távolságra tolódnak félre.

Magasabb szinten. Ha ezt a varázslatot magasabb szinten sütöd el a varázslat további 1d8 sebzést és további 5 láb félrelökődést okoznak szintenként.

AZONOSÍTÁS

1. szintű jövendölés (rituálé)

Bevetési Idő: 1 perc

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, S, 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.

ÁLCA

1. szintű illúzió

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: saját magad

Komponensek: V, S

Hatóidő: 1 óra

Megváltoztatod a kinézetedet (beleértve az öltözéked, páncélod, fegyvereidet és bármilyen más felszerelésedet). A hatás addig tart, amíg a varázslat véget nem ér, vagy cselekvésként el nem bocsátod. Tűnhetsz 1 lábnyival 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 nyomozás próbáját. Ha például a varázslat kalappal egészíti ki az öltözékedet, 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 Elme (Nyomozás) próbával felfigyelhet rá, hogy álcáztad magad.

ÁLDÁS

1. szintű bűbáj

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 30 láb

Komponensek: V, S, 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.

ÁLDOZATIBEMUTATÁS

5. szintű energiamágia

Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: 90 láb

Komponensek: V

Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 perc

Egy kiválasztott lény, akit látsz egy ügyesség mentődobást kell tegyen. Bukás esetén 8d6 tűz sebzést szenved. Vagy a felét siker esetén. Bukás esetén lángra is lobban. Erős fényt bocsájt ki 30 láb sugarú körben és félfényt további 30-ban. A köre végén meg kell ismételnie a mentődobást. Bukás esetén 4d6 tűz sebzést szenved. A varázsnak vége siker esetén. A tüzet nem lehet eloltani nem mágikus módon.

Ha a varázs megöli a lényt az hamu foszlik.

ÁLLATALAK

8. szintű átalakító mágia

Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: 30 láb

Komponensek: V, S

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 24 óra

Másokat szörnnyé változtathatsz. Válassz hatótávon belül bármilyen lényt, aki hajlandóságot mutat. Minden célpontot egy Nagy vagy egy kisebb szörnnyé változtatsz, 4-es vagy alacsonyabb kihívás értékeléssel. Későbbi fordulókban már érintett lényeknek adhatsz új alakot. A transzformáció minden célpont számára a hatóideig tart, vagy amíg az életerő pontja eléri a 0-át vagy meghal. Különböző formát választhatsz minden célpont számára. A célpont

játékstatisztikáit felváltják a választott szörny statisztikái, de megtartja a jellemét, Elme, Lélek és Karizma pontjait. Megkapja az új alakjának életerő pontjait, és amikor visszaváltozik eredetei formájába, visszakapja az átváltozása előtti életerő pontokat. Ha azért változik vissza, mert az életerő pontjai 0-ra csökkennek, a többletkárosodások a normál alakját is érintik. Amíg a többletkárosodások nem csökkentik a normál alak életerőpontjait 0-ra, nem lesz öntudatlan. Az új alak függvényében a lény akciói korlátozva lesznek, illetve nem fog tudni beszélni vagy varázslatokat megidézni. A célpont felszerelése beleolvad az új alakba. A célpont nem tud aktiválni, kezelni vagy bármilyen módon hasznot húzni a felszereléséből.

ÁLLATBARÁT
1. szintű bűbáj
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, A (egy falat étel)
Hatóidő: 24 óra
Meggyőzhetsz egy szörnyet arról, hogy nem akarod bántani. Válassz egy szörnyet hatótávon belül. Hallania és látnia kell téged. Ha a szörny Intelligenciája 4-es vagy magasabb, a varázslat megbukik. Ellenkező esetben, a szörnynek sikeres Lélek mentődobást kell végrehajtania, különben elvarázsolt lesz a hatóidő alatt. Ha te vagy valamelyik társad bántja a célpontot, a varázslat véget ér.

ÁLLATFUTÁR
2. szintű bűbáj (rituálé)
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, A (egy falat étel)
Hatóidő: 24 óra
Egy állatot használsz az üzeneted kézbesítésére. Válassz egy Apró szörnyet hatótávon belül, például mókus, kék szajkó vagy denevér. Meghatározol egy helyet, ahol már jártál és egy címzettet, akire illik egy általános leírás, mint például „egy városvédő ruhába öltözött férfi vagy nő” vagy „egy csúcsos kalapot viselő vöröshajú törpe”. Az üzeneted maximum 25 szavas lehet. A célpont a hatóidő alatt a meghatározott helyszín felé utazik, ami egy repülő állat számára 50 mérföld 24 óra alatt, egyéb állatoknak 25 mérföld. Amikor a futár megérkezik, átadja az üzenetedet a leírásnak megfelelő lénynek, utánozva a te hangodat. A futár csak ahhoz a lényhez beszél, akire illik a leírásod. Ha nem éri el a célt, mielőtt lejárna az idő, az üzenet elvész és a szörny visszaindul oda, ahol megidézted a varázslatot.
Magasabb szinteken: ha egy 3-as vagy magasabb szintű varázslathelyen idézed meg, a hatóidő 48 órával nő szintenként a varázslathely 2. szintje felett.

ÁLLATI KÖTELÉK
1. szintű jövendölés
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (egy kis szőr, ami szövetbe van szőve)
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 10 perc
Telepatikus kötést hozol létre egy állat és közted aki barátságos hozzád, vagy el van bűvölve általad. A varázslat sikertelen, ha az állat intelligenciája 4 vagy magasabb. Amíg a varázslat tart addig a kapcsolat aktív közted és az állat közt, ha látótávolságban vagytok egymásnak. A kapcsolaton keresztül egyszerű parancsokat adhatsz neki és ő válaszolhat egyszerű érzelmekkel. Amíg a kapcsolat aktív az állat előnyt kap a támadódobásaira az ellen a lény ellen, aki neked 5 lábnyi távolságodban van és látod.

ÁLLATOK ÉS NÖVÉNYEK FELLELÉSE
2. szintű jövendölés (riutálé)
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S, A (egy véreb szőre)
Hatóidő: azonnali
Írj le vagy nevezz meg egy vadállatot vagy növényt. A körülötted lévő természet hangjára koncentrálva, megtanulod az ilyen legközelebbi lényhez vagy növényhez tartozó irányt és távolságot, 5 mérföldön belül, amennyiben vannak ilyenek.

ÁLLATOK MEGIDÉZÉSE
3. szintű idéző mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra
Elátkozott lelkeket idézel meg, amik vadállatok alakját veszik fel és szabad helyeken bukkannak fel, amiket hatótávon belül látsz. Az alábbi lehetőségek közül választhatsz:

- 1 vadállat 2 vagy alacsonyabb kihívás szinttel
- 2 vadállat 1 vagy alacsonyabb kihívás szinttel
- 4 vadállat 1/2 vagy alacsonyabb kihívás szinttel
- 8 vadállat 1/4 vagy alacsonyabb kihívás szinttel

Minden lény elátkozottnak számít és eltűnik, amikor az életerőpontjai 0-ra esnek vagy amikor a varázslat véget ér. A megidézett lények barátságosak hozzád és a társaidhoz. Dobj kezdeményezést a megidézett lények csoportjának, aminek saját köre van. Bármilyen szóbeli parancsnak engedelmeskednek (tőled nincs szükség akcióra. Ha nem adsz parancsot, megvédik magukat az ellenséges lényektől, máskülönben nem hajtanak végre akciót. A HM-nél vannak a lények statisztikái.
Magasabb szinteken: amikor bizonyos magasabb szintű varázslathelyeken idézed meg, választasz a fenti lehetőségek közül és több lény jelenik meg: kétszer annyi 5-ös szint

ÁLLATOK NYELVE
1. szintű jövendölés (rituálé)
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S
Hatóidő: 10 perc
A varázslat hatóidejéig megérted és szóban kommunikálni tudsz az állatokkal. Sok állat tudása és tudata korlátozott, de legalább információt tudnak adni közeli helyekről és szörnyekről, amit érzékelnek vagy az elmúlt napon érzékeltek. Ha a Harcmester engedi, rávehetsz egy állatot, hogy tegyen meg neked egy kisebb szívességet.

ÁLOM
5. szintű illúzió
Bevetési Idő: 1 perc
Hatótáv: különleges
Komponensek: V, S, 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 látsíkon 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 transzot (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 Lélek 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 árny sebzést. Ha a célpont egy testrésze, hajtincse, körömvagdaléka vagy testének más része a birtokodban van, a célpont mentődobására hátrány jár

ÁR-APÁLY
3. szintű idézőmágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S, A (víz)
Hatóidő: azonnali
Egy 30 láb hosszú 10 láb széles és 10 láb magas sávban egy hatalmas vízihullám halad végig. Minden lénynek tennie kell egy ügyesség mentődobást különben 4d8 zúzó sebzést szenved és hasra esik. Siker esetén a fele sebzést és nem esik hasra. A víz a hullám végén minden irányban 30 láb átmérőjű körben szétterjed és felszívódik. Amikor elhalad vagy szétterjed, minden védtelen tüzet elolt.

ÁRNYPENGE
2. szintű illúzió
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: önmagad
Komponensek: V, S
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 perc
Létrehozol egy másikus kardot a varázslat végéig. Ez Egyszerű fegyvernek minősül, amiben képzett vagy. Sebzése 2d8 pszichikai sebzés és rendelkezik a könnyű, ravasz és dobható (hatótáv 20/60) jellemzőkkel. Ha félhomályban, vagy sötétségben támadsz vele azt előnnyel teszed.
Ha eldobod vagy leejted a fegyvert az eltűnik a kör végén. Amíg a varázslat tart használhatod arra a bónuszakciódat, hogy a fegyver újra megjelenjen a kezedben.
Magasabb szinten. A fegyver sebzése a 3, 4. szinten 3d8, 5, 6. szinten 4d8 és hetedik vagy magasabb szinten 5d8.

ÁRNYGÖMB
Energiamágia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: Azonnali
Ellősz egy nekrotikus energiáktól feltöltött gömböt a hatótávon belül egy lényre, akit látsz. Tegyél egy távolsági varázstámadást. Találat esetén a lény 1d10 nekrotikus sebzést szenved.
Magasabb szinten. A varázslat sebzése +1d10 mennyiséggel van megnövelve az 5. (2d10), a 11. (3d10) és a 17. (4d10) szinteken.

ÁTKOZÁS
3. szintű nekromancia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Megérintesz 1 lényt, ha nem hajt végre sikeres Lélek mentődobást, a varázslat idejére elátkozott lesz. Az alábbi lehetőségek közül választhatsz az átok mivoltát illetően:

- Válassz egy képesség pontszámot. Az átok idejére a célpont hátrányban van az ezzel a pontszámmal végzett mentődobásoknál és képesség próbáknál.
- Az átok idejére a célpont hátrányban van az ellened irányuló támadó dobásoknál.
- Amíg el van átkozva, a célpontnak minden fordulója elején egy Lélek mentődobást kell végre hajtania. Ha elbukik, kárba vész az akciója és abban a körben nem csinálhat semmit.
- Amíg el van átkozva, a támadásaid és varázslataid plusz 1d8 nekrózis sebzést okoznak a célpontnak.

Egy Átoktörés varázslat véget vet ennek a hatásnak. A Harcmester lehetőségénél, választhatsz egy alternatív átokhatást, de a fent leírtaknál nem lehet erősebb. A HM végleges döntéssel rendelkezik az ilyen átkok hatására.
Magasabb szinteken: ha egy 4-es vagy magasabb szintű varázslathelyen idézed meg, a hatóidő koncentráció, legfeljebb 10 perc. Ha egy 5-ös vagy magasabb szintű varázslathelyen idézed meg, a hatóidő 8 óra. Ha egy 7-es vagy magasabb szintű varázslathelyen idézed meg, a hatóidő 24 óra. Ha egy 9-es szintű varázslathelyen idézed meg, visszavonásig tart a varázslat. Egy 5-ös vagy magasabb szintű varázslathelyen történő idézés biztosítja, hogy a hatóidőhöz ne legyen szükség koncentrációra.

ÁTOKTÖRÉS
3. szintű védőmágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S
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.

BARÁTOK
Bűbáj varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: S, A (egy kis smink felvitele az arca, miközben a varázslatot megidézed)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
A hatás idejére, előnyöd van Karizma próbákon, amelyek egy általad választott, nem ellenséges lény felé irányulnak. Amikor a varázslat véget ér, a lény rájön, hogy varázslatot használtál, hogy befolyásold a kedvét és ellenséges lesz veled. Az erőszakra hajlamos lény megtámadhat. Egy másik lény más megtorlást választhat (a Harcmester körültekintése mellett), az interakciód természetétől függően.

BARSTOW FÖLDI FOGÁSA
2. szintű átalakítómágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, A (egy agyag kéz)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Egy 5 lábnyi területen, amit látsz, egy hatalmas kéz emelkedik ki a földből és próbálja megfogni a lényeket, akik 5 láb közelségébe kerülnek. Akit elkap, arkáni alapú mentődobást kell tennie vagy le van kötözve és 2d6 zúzó sebzést szenved. A lény minden körében tehet egy újabb próbát, amíg ki nem szabadul.

Minden körödben egy akcióként használhatod arra kezet, hogy újra megszorongasd a lényt és rákényszerítsd egy újabb mentődobásra. Bukás esetén újabb 2d6 zúzósebzést okoz.
Egy akcióként dönthetsz úgy is, hogy egy másik lényt ragadjon meg vagy tovább mozogjon egy másik szabad területre. Bármelyiket választod automatikusan elengedi azt, akit szorít.

BÁBJÁTÉK
1.szintű bűbáj
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: S
Hatóidő: Azonnali
Egy kiválasztott humanoidnak, akit látsz a hatótávon belül állóképesség mentődobást kell tennie. Bukás esetén a lény egy általad kiválasztott irányba mozog. Továbbá a lény minden tárgyak eldob, amit a kezében. Ez a varázslat nem hat a humanoidra, ha immunis az elbűvölés státuszra.

BÁLVÁNYKÉP
7. szintű illúzió
Aktiválás ideje: 12 óra
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (hó vagy jég hatékony mennyiségben egy életnagyságú másolat létrehozásához egy lényről, néhány haj, körömdarabok, vagy más része a lény testének a hóba vagy a jégbe rakva, legalább 1500 aranyat érő porrá zúzott rubin a másolatra szórva, amit a varázslat elemészt)
Hatóidő: visszavonásig
Egy vadállat vagy humanoid illúzió másolatát hozod létre hatótávon belül, a teljes aktiválási időre. A hasonmás egy lény, részben valódi, jégből és hóból formázva, és normál lényhez hasonló módon tud akciókat végezni és érintett lenni a hatásoktól. Ugyanúgy néz ki, mint az eredeti, de csak a lény életerőpont maximumának a felével rendelkezik és nincs felszerelése. Egyébként az eredeti lény statisztikáit használja. A bálványkép barátságos veled és azokkal a lényekkel, akiket kijelölsz. Engedelmeskedik a szóbeli parancsaidnak, úgy mozog és viselkedik, ahogy kívánod és cselekszik a körödben a harcban. A bálványkép nem képes tanulni vagy erősebb lenni, így nem nőnek a szintjei és más képességei, és nem tudja visszaszerezni az elhasznált varázslathelyeket. Ha a bálványkép megsérül, megjavíthatod egy alkímiai laborban, ritka növények és ásványok használatával, amelyek visszaszerzett életerőpontonként 100 aranypénzt érnek. A bálványkép addig tart, amíg az életerőpontjai nullára nem esnek, amikor is visszaváltozik hóvá és azonnal elolvad. Ha újra megidézed ezt a varázslatot, minden jelenleg aktív másolat, ami ezzel a varázslattal készült, azonnal elpusztul.

BETEGSÉGSUGÁR
1.szintű nekromancia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Egy émelyítő zöld energiasugár tör egy hatótávon belüli lény felé. Végezz távolsági varázslat támadást a célpont ellen. Találatnál a célpont 2d8 méregsebzést szerez és Állóképesség mentődobást kell dobnia. Sikertelen mentésnél, a következő köröd végéig mérgezett marad.
Magasabb szinteken: ha a varázslatot 2. Vagy magasabb szintű varázslathely használatával veted be, a sebzés 1d8-cal növekszik varázslatszintenként, a varázslathely 1. Szintje felett

BIZALMAST TALÁL
1. szintű idéző mágia (rituálé)
Aktiválás ideje: 1 óra
Hatótáv: 10 láb
Komponensek: V, S, A (10 aranypénzt érő faszén, tömjén, gyógynövények, amit tűz által kell elemészteni egy rézedényben)
Hatóidő: azonnali
Egy bizalmas szolgálataira teszel szert, egy szellem, ami egy általad választott állat formáját veszi fel: denevér, macska, rák, béka (varangy), sólyom, gyík, polip, bagoly, mérgeskígyó, hal (hering), patkány, holló, csikóhal, pók vagy menyét. Egy hatótávon belül lévő szabad helyen jelenik meg, a választott alak statisztikáival rendelkezik, de égi, átkozott vagy démon (te választásod) vadállat helyett. A bizalmasod tőled függetlenül viselkedik, de mindig engedelmeskedik a parancsaidnak. Harc esetén saját kezdeményezését dobja és a saját körében cselekszik. Nem tud támadni, de a többi akciót normálisan végre tudja hajtani. Ha az életerő pontjai 0- ra esnek, eltűnik, nem hagy hátra fizikiai formát. Ha újra megidézed ezt a varázslatot, újra megjelenik. Amíg 100 lábnál közelebb van hozzád, telepatikusan tudsz vele kommunikálni. Ráadásul, akcióként láthatsz a szemén keresztül és hallhatod, amit ő hall, a következő fordulód kezdetéig, így előnyöd származik az bizalmasod különleges érzékeléséből. Ez idő alatt, a saját érzékelésedet tekintve vak vagy és süket. Akcióként ideiglenes menesztheted az bizalmasodat. Egy zsebdimenzióba tűnik el, ahol várja, hogy megidézd. Alternatívaként menesztheted örökre. Amíg ideiglenesen van menesztve, akcióként előidézheted az újbóli megjelenését 30 láb távolságon belülre tőled egy szabad helyen. Nem lehet több, mint egy bizalmasod egy időben. Ha megidézed ezt a varázslatot, amikor már van egy bizalmasod, egy új alakot vesz fel. Válassz egyet a fenti listából. Az bizalmasod a választott formát veszi fel. Végül, ha egy varázslatot érintés hatótávval idézed meg, az bizalmasod átadhatja a varázslatot, mintha ő idézte volna meg. A bizalmasodnak 100 láb távolságon belül kell lennie tőled, és a reakcióját arra kell használnia, hogy átadja a varázslatot, amikor megidézed. Ha a varázslathoz támadó dobásra van szükség, a támadás módosítódat használod a dobáshoz.

BOSZORKÁNYVILLÁM
1. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, A (egy fa ága, amit villámcsapás ért)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Egy sistegő kék energiasugár tör egy lény felé, hatótávon belül, egy tartós fényívet formálva közted és a célpont között. Végezz távolsági varázslattámadást a lény ellen. Ha sikeres, a célpont 1d12 villámsebzést szerez, és a hatóidő alatt, minden körödben használhatsz egy akciót arra, hogy automatikusan 1d12 villámsebzést mérj a célpontra. A varázslat véget ér, ha bármi másra használod az akciód. A varázslat akkor is véget ér, ha a célpont bármikor a varázslat hatótávján kívül van, vagy ha teljesen takarásban van tőled.
Magasabb szinteken: ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslathely használatával veted be, a kezdeti sebzés 1d12-vel növekszik szintenként, a varázslathely 1. szintje felett.

BUNKÓSBOT
Átalakító mágia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 bónuszakció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (fagyöngy, lóhere levele, egy husáng vagy bot)
Hatóidő: 1 perc

A kezedben tartott bunkósbot vagy vívóbot megtelik a természet erejével. A hatóideig az Erőd helyett használhatod a varázslási képességedet a közelharci támadások támadó és sebzési dobásaihoz, mikor ezt a fegyvert használod, és a fegyver halálsebzése d8 lesz. A fegyver mágikussá is válik, ha előtte nem volt az. A varázslat véget ér, ha újra megidézed, vagy ha elengeded a fegyvert.

BŰVÉSZKEDÉS
Átalakító mágia varázstrükk
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 10 láb
Komponensek: V, S
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, ártalmatlan, érzékszervi hatást teremtesz, például szikraesőt, fuvallatot, halk zenei hangokat, vagy egy különös szagot.
- Azonnal meggyújtasz vagy kioltasz egy gyertyát, fáklyát, vagy kisebb tábortüzet.
- 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.
- Létrehozhatsz valamilyen nem mágikus mütyürt vagy illúzió képet, melynek a kezedben 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.

CEREMÓNIA
1. szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 1 óra (rituálé)
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (25 arany értékű ezüst por, amelyet a varázs felemészt)
Hatóidő: Azonnali
Amikor ezt a varázst elsütöd, kiválaszthatsz egyet a következő rituálék közül. A lénynek, akire varázsolod 10 láb távolságban melletted kell lennie, amíg a varázslat elsütése tart.
Feloldozás. Egy lény megváltoztatott jellemét visszaállíthatod, Megérzés NF = 20 próbával. siker esetén a jellem az eredetire visszaáll.
Víz megáldása. Megáldasz egy fiola vizet, így az szentelt vízzé változik.
Életkor. Megérintve egy felnőtt humanoidot a következő 24 órára. Amikor egy lény agy tulajdonság próbát tesz pluszba dobhat 1d4 kockát, aminek az értékét hozzáadhatja a dobás mennyiségéhez. Ezt az előnyt csak egyszer kaphatja meg egy lény.
Felajánlás. Egy humanoid felajánlja szolgálatait egy istennek. A következő 24 órára, amikor egy mentődobást végez akkor kap+1d4 kockát, amit a próba dobásához hozzáadhat.
Temetési szertartás. Megérintesz egy sírt és a következő 7 napra a benne lévő halottat nem lehet élőholttá változtatni.
Esküvő. Megérintesz két felnőtt humanoidot akik házasságot akarnak kötni. A következő 7 napra mindkettejük VF-je +2 bónuszt kap, amíg 30 láb távolságon belül vannak egymáshoz. Egy lény csak akkor kaphatja meg újra ezt a bónuszt, ha megözvegyült.

CHARKOV ÁRNYÉKA
4.szintű nekromancia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: önmagad
Komponensek: V, S, A (egy élőholt szemgolyója, ami egy ékkőbe van foglalva legalább 150 arany értékében)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Lángokhoz hasonló árnyak borítják be a tested, amíg a varázslatnak nincs vége, így nagyon homályos környezetet biztosítanak neked. Az árnyak a félhomályt sötétséggé alakítják 10 lábnyi közeledben, És a fényes területet félhomállyá. Amíg a varázslatnak nincs vége ellenállásod van a szetnségi sebzésre, továbbá 10 lábnyi közeledben azoknak a lényeknek, akiknek sebzést okozol egy támadással további 2d8 nekrotikus sebzést okozol.

CUNAMI
8. szintű idéző mágia
Aktiválás ideje: 1 perc
Hatótáv: látótér
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 6 kör
Egy vízfal jön létre egy pontban, amit hatótávon belül választasz. A fal legfeljebb 300 láb hosszú, 300 láb magas és 50 láb vastag lehet. A hatóideig tart. Amikor a fal megjelenik, minden lénynek a területen Erő mentődobást kell végeznie. Ha sikertelen, a lény 6d10 zúzó sebzést szerez, ennek a felét, ha sikeres. Miután a fal megjelenik, minden köröd elején a fal, és minden lény, aki benne tartózkodik 50 láb távolságra mozog tőled. Minden Hatalmas vagy kisebb lénynek a falban, vagy akinek a helyére belép a fal, amikor elmozdul, Erő mentődobást kell végeznie, vagy 5d10 zúzó sebzést szerez. Egy lény körönként csak egyszer kapja ezt a sebzést. A kör végén a fal magassága 50 lábbal csökkent és a sebzés, amit a lények kapnak, minden következő körben 1d10-zel csökken. Amikor a fal eléri a 0 magasságot, a varázslat véget ér. A falban csapdába esett lény úszással mozoghat. A hullám ereje miatt viszont, a lénynek a varázslataid elleni mentődobások NF-jére dobott sikeres Erő (Atlétika) próbával tud mozogni. Ha sikertelen a próba, nem tud mozogni. Egy lény, aki kilép a területről, a földre esik.

CSAPÁS
1. szintű bűbáj
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, A (egy csepp vér)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Legfeljebb 3 választott lénynek, amit 30 láb távolságon belül látsz Karizma mentődobást kell végre hajtania. Amikor egy célpont, amelyik elbukja a mentődobást, támadódobást vagy mentődobást hajt végre a varázslat vége előtt, a célpontnak d4-et kell dobnia és a dobott számot ki kell vonnia a támadódobásból vagy a mentődobásból.
Magasabb szinteken: ha egy 2-es vagy magasabb szintű varázslathelyen idézed meg, egy extra lényt vehetsz célba szintenként a varázslathely 1. szintje felett.

CSAPDA
1. szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 1 perc
Hatótáv: érintés
Komponensek: S, A (25 lábnyi kötél, amelyet a varázs felemészt)
Hatóidő: 8 óra
Amikor a varázslatot elsütöd, egy kört alkotsz a kötélből 5 lábnyi sugárral a földön vagy a padlón. Amikor kész vagy vele a kötél eltűnik és egy mágikus csapda lesz belőle.

Ez a csapda szinte láthatatlan, egy sikeres Elme (nyomozás) próba fedi fel a te varázs mentő dobásod ellen.
A varázslatot egy Kicsi, Közepes vagy Nagy méretű lény tudja elsütni, amikor a körbe belelép. Elsütés esetén tennie kell egy ügyesség mentődobást, vagy mágikusan lógni fog a levegőben 3 lábnyival a föld felett. A lény addig lekötözött ott amíg a varázslat tart.
Egy lekötözött lény tehet egy ügyesség próbát minden köre végén, hogy megszüntesse ezt a hatást. Alternatíva ként a lény vagy egy másik, aki eléri, tehet egy elme (arkáni ismeretek) próbát a varázslati mentődobásod ellen. Siker esetén a lekötözés véget ér.
Miután a csapda elsül, a varázsnak vége és egyetlen lényt sem kötöz le.

CSENDES VARÁZSKÉP
1. szintű illúzió
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S, 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 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 Elme (Nyomozás) 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
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
A hatótávon belül egy általad kiválasztott pont körüli 20 láb 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.

CSILLAGKORONA
7. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: önmagad
Komponensek: V, S
Hatóidő: 1 óra
A fejed körül 7 csillag jelenik meg amíg a varázslat tart. Egy bónuszakcióként elküldhetsz egy ilyen csillagot 120 lábnyi távolságban egy lényre. Ekkor tegyél egy távolsági varázs támadást. Találat esetén a lény 4d12 szentségi sebzést szenved. A találattól függetlenül a csillag nem tér vissza többet hozzá. A varázslat korábban megszűnik, ha mind a hetet felhasználod.
Ha legalább 4 csillag van a fejed körül azok teljes fénnyel ragyognak 30 lábnyira és további félhomályt okoznak 30 lábnyira. Ha 3 vagy kevesebb csillag van a fejed körül azok 30 lábnyire minden irányba félhomályos látásviszonyokat eredményeznek.
Magasabb szinten. A varázslat további 2 csillagot idéz meg varázslatszintenként, ha magasabb szinten sütöd el a varázslatot.

CSODATÉTEL
Átalakító mágia varázstrükk
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 30 láb
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 fuvallat csap ki. Minden lénynek egy 60 láb 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.

DEZINTEGRÁLÁS
6. szintű átalakító mágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S, 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 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

DÉMONBŐR
2. szintű átalakítómágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (száraz démon vagy ördögbőr)
Hatóidő: 1 óra
Megérintesz egy páncéltalan és magánál lévő lényt átváltoztatod a bőrét rücskössé és keménnyé. Amíg a varázslat tart a lény hozzáadhatja a varázslási tulajdonságmódosítódat a VF-jéhez. A varázsnak vége, ha a lény páncélt vesz fel, vagy bónusz akcióként megszünteted.

DIA SZÖRNYŰ NEVETÉSE
1. szintű bűbáj
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, A (aprósütemény és egy toll, amivel integetsz a levegőben)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Egy általad választott lény hatótávon belül mindent rettenetesen viccesnek talál és kacagásban tör ki, amikor a varázslat hatással van rá. A célpontnak Lélek mentődobást kell végrehajtania, különben elesik és alkalmatlanná válik és nem lesz képes felállni a hatóidő alatt. Ha egy lény Elme pontja 4 vagy annál kevesebb, arra nincs hatással. Minden forduló végén és minden alkalommal, amikor megsérül, a célpont végrehajthat egy másik Lélek mentődobást. Előnyben van a mentődobásnál, ha azt sebzés miatt végzi. Sikeres mentődobásnál, a varázslat véget ér.

DIMENZIÓ KAPU
4. szintű idéző mágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 500 láb
Komponensek: V
Hatóidő: azonnali
Teleportálod magadat bármilyen pontra a hatótávon belül. Pontosan 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 egyenesen lefelé", vagy „felfelé és északnyugatnak, 45 fokos szögben, 300 lábnyira". 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 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.

DRUIDA LIGET
6. szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 10 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (fagyöngy, amelyet a varázs felemészt és azok aranysarlóval voltak aratva telihold fényében)
Hatóidő: 24 óra
A természeti szellemeket hívod, hogy megvédjenek egy területet, vagy földalatti részt. A terület 30 lábnyitól 90 lábnyi oldalú négyzet területig terjedhet. Az épületek és egyéb dolgok szintén lehetnek a területen. Ha egy éven keresztül minden nap elsütöd ezt a varázslatot ugyan arra a helyre akkor addig tart, amíg te meg nem szünteted a varázslatot.
A varázslat a következő hatásokat okozza a területen. Amikor elsütöd a varázslatot megnevezhetsz társakat, barátokat, akikre a terület nem gyakorol hatást. Vagy rendelhetsz a területhez jelszót, amit, ha kimondanak, ugyan úgy nincs rájuk hatással a terület.
A teljes őrzött terület mágikusan ragyog. A varázslat semlegesítő hatások, ha sikeresek, csak egy hatást tudnak semlegesíteni, nem pedig a teljes területet. A varázslat elsütője dönthet melyik hatást szünteti meg. A varázslat csak akkor szűnik meg, ha minden hatás eltűnik, vagy te megszünteted.
Hatások:
Szilárd köd. Eltölthetsz egy 5 lábnyi területet igen vastag ködd el, így teljesen homályos látásviszonyokat okozol. A köd 10 láb magas. Továbbá minden 1 lábnyi lépés további 2 lábnyi lépéspontba kerül. Az a lény, akire ez nincs hatással, finom ködként átlát rajta és zöldes fényt lát úszni a levegőben.
Megragadó aljnövényzet. Egy 5 lábnyi területet eltölthetsz ködd el és megragadó növényekkel, gyökerekkel, mintha az *Összebogozás* varázslat hatása alatt lennének. Az a lény, akire a varázs nincs hatással, az előtt a gyökerek és növények félrehúzódnak vagy ha kéri egy ülő vagy fekvő alkalmatosságot alakítanak ki magukból.
Liget őrök. Maximum 4 fa ligetőrt hozhatsz létre, és a gykereiket kiemelik a földből. Ezek a faőrök ugyan azt a statisztikát használják, mint a *felébresztett fa,* amit megtalálsz a szörnyek könyvében (awakened tree), kivéve, hogy ezek nem tudnak beszélni, és a kérgük druidista szimbólumokkal vannak beborítva. Azok a lények, akikre a varázs nincs hatással, azok beléphetnek a területre. A ligetőrök addig harcolnak, amíg ki nem űzik, vagy meg nem ölik a betolakodókat. A ligetőrök továbbá követik minden parancsodat (ehhez nem szükséges akció), amit akkor adsz nekik, ha a területen vagy. Ha nem adsz nekik parancsot és nincs betolakodó, akkor a ligetőrök nem csinálnak semmit. A ligetőrök nem hagyhatják el a területet. Ha a varázslatnak vége, akkor ezek a fák újra gyökeret eresztenek, amennyiben ez lehetséges és minden életre keltéssel kapcsolatos tulajdonságuk eltűnik.
További varázshatások: További egy kiválasztott hatást adhatsz hozzá a fent említettek közül. Válassz a következők közül:
- Állandó szélroham varázs két két kiválasztott hely közt
- Tüskenövesztés varázslat egy kiválasztott helyen
- Szélfal varázslat két kiválasztott helyen

Azokra a lényekre, akik immunisak a hatásokra, ezek a hatások sincsenek károsító hatással.

DRUIDA ÜGYESSÉG
átalakító mágia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
A természet szellemeinek suttogva, a következő hatások valamelyikét váltod ki, hatótávon belül:
- Létrehozol egy apró, ártalmatlan érzékelő hatást, ami megjósolja az időjárást a tartózkodási helyeden a következő 24 órára. A hatás megnyilvánulhat egy arany gömbként tiszta ég esetén, felhőként, ha esni fog, hópelyhekként, ha havazik, és így tovább. Ez a hatás 1 körig érvényes.
- Azonnal kivirágoztatsz egy virágot vagy rügyet, illetve kinyitsz egy magtokot.
- Létrehozol egy azonnali, ártalmatlan érzékelő hatást, mint például hulló levelek, szélfuvallat, egy kis állat hangja, vagy egy bűzös borz halvány szagát. A hatásnak bele kell férnie egy 5 lábnyi kockába.
- Azonnal meggyújtasz vagy eloltasz egy gyertyát, fáklyát vagy kisebb tábortüzet.

EGYESÜLÉS A TERMÉSZETTEL
5. szintű jövendölés (rituálé)

Aktiválás ideje: 1 perc
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Rövid ideig eggyé válsz a természettel és tudást szerzel a környező területről. Ha kint vagy, 3 mérföldes távolságban fogod ismerni a területet. Barlangokban és egyéb föld alatti helyeken, a sugár 300 lábra limitálódik. A varázslat nem működik ott, ahol a természetet felváltotta valamilyen építkezés, például barlangokban és városokban. Azonnal tudást szerzel a választásod szerinti három tényről, bármelyik alább felsorolt témában, amennyiben kapcsolódnak a területhez:

- domborzat és víz
- uralkodó növényzet, ásványok, állatok vagy emberek
- erőteljes égiek, átok, démonok, elemek, élőhalottak
- más létsíkok befolyása
- épületek

Például, meghatározhatod a területen lévő erőteljes élőhalottak helyzetét, biztonságosan iható nagy mennyiségű vizek lelőhelyét, bármely közeli város helyét.

EGYÜGYŰSÉG
8. szintű bűbáj
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 150 láb
Komponensek: V, S, A (egy marék agyag, kristály, üveg vagy ásvány)
Hatóidő: azonnali
Lerohanod egy hatótávon belül látható lény elméjét, kísérletet téve az értelmének és személyiségének összezúzására. A célpont 4d6 árny sebzést szerez és muszáj Elme mentődobást végeznie. Sikertelen mentésnél a lény Elme és Karizma pontjai 1-re csökkennek. Nem tud varázslatokat megidézni, mágikus tárgyakat aktiválni, nyelveket érteni vagy bármilyen intelligens módon kommunikálni. A lény képes azonban megismerni a barátait, követni és megvédeni őket. 30 naponta megismételheti a mentődobást a varázslat ellen. Ha sikeres, a varázslat véget ér. Véget lehet vetni a varázslatnak Nagyobb helyreállítással, Gyógyítással vagy Kívánsággal.

ELBŰVÖLÉS
2. szintű bűbáj
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: 1 perc
Szavakból figyelemelterelő fonalat szősz, amitől azok az általad választott lények, amiket hatótávon belül látsz és amik hallanak téged, Lélek mentődobásra kényszerülnek. Minden olyan lénynek, amit nem lehet elbűvölni, automatikusan sikerül a mentődobás, és ha te vagy a társaid harcolnak egy lénnyel, az előnyben van a mentésnél. Sikertelen mentés esetén a célpont hátrányban van a rajtad kívüli lények érzékelésére végzett Lélek (Észlelés) próbákon a varázslat végéig, vagy addig, amíg a célpont már hallótávolságon kívül van. A varázslat akkor múlik el, ha cselekvésképtelen leszel, vagy nem tudsz többé beszélni.

ELEMEK BEGOFADÁSA
1.szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 1 reakció
Hatótáv: Önmagad
Komponensek: S
Hatóidő: 1 kör
Amikor sebzést szenvedsz és az természeti, tűz, vagy fagy sebzés használhatod a reakciódat, hogy elsüsd a varázst és ellenállásod legyen a következő köröd kezdetéig ezekre a sebzésekre, magába foglalva az elsütő hatásokat is. Valamint az első támadás, amit közelharci támadásként végzel a következő körödben a célpontod további 1d6 sebzést szenved az elnyelt sebzésítpusban.

ELEMEK HÍVÁSA
Átalakító mágia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Az elemek segítségül hívásával a következő hatások közül idézel meg egyet:

- Egy ártalmatlan érzékelő hatást hozol létre, amely megmondja milyen lesz a következő 24 órában az időjárás. Ez 1 körig tart.
- Kigyújtasz vagy elaltatsz egy kisebb tüzet.
- A tüzet pattogásra, ugrálásra, fényesedés megváltozására vagy színe megváltozására kényszeríted. Ez 1 percig tart.
- Létrehozol egy ártalmatlan kisebb remegést 1 percre.
- Lehűthetsz vagy felmelegíthetsz egy kisebb mennyiségű folyadékot.

A hosszabb hatásokból maximum három lehet egyszerre aktív.

ELEMENTÁL MEGIDÉZÉSE
5. szintű idéző mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 90 láb
Komponensek: V, S, A (égő füstölő levegőnek, puha agyag földnek, kén vagy foszfor tűznek, és víz és homok víznek)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra
Előhívsz egy elemi szolgát. Válassz egy légi, földi, tűzi vagy vízi területet, ami kitölt egy 10 láb érintőjű kockát, hatótávon belül. Egy 5-ös vagy alacsonyabb kihívás szintű, a választott területnek megfelelő elem megjelenik egy szabad területen, 10 láb távolságon belül. Például, egy tűz elem kiemelkedik a tábortűzből, egy föld elem a földből. Az elem eltűnik, amikor 0-ra csökken az életerőpontja vagy amikor megszűnik a varázslat. Az elem barátságos hozzád és a társaidhoz. Dobj kezdeményezést az elemnek, aminek saját köre van. Engedelmeskedik bármilyen szóbeli parancsnak, amit adsz neki (neked nem szükséges akciót végre hajtani). Ha nem adsz semmilyen parancsot, megvédi magát az ellenséges lényektől, egyébként nem tesz semmit. Ha a koncentrációd megszakad, az elem nem tűnik el. Helyette, elveszted az irányítást fölötte, ellenséges lesz feléd és a társaid felé, és lehet, hogy megtámad. Egy kontrollálatlan elemet nem tudsz eltűntetni és eltűnik 1 órával azután, hogy megidézted. A HM-nél vannak az elem statisztikái.
Magasabb szinteken: amikor 6-os vagy magasabb szintű varázslathelyen idézed meg, a kihívás szint 1-gyel nő szintenként a varázslathely 5. szintje felett.

ELEMI FEGYVER
3. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra
Egy nem mágikus fegyver, amit megérintesz, mágikus fegyverré válik. Válassz a következő: sebzések közül: sav, fagy, tűz, villámlás, vihar. A hatóidőre a fegyver +1 bónusz támadódobással rendelkezik és plusz 1d4 sebzést okoz találatnál a választott típusnak megfelelően.
Magasabb szinteken: ha a varázslatot 5. vagy 6. szintű varázslathely használatával veted be, a támadódobások bónusza +2-re, a plusz

sebzés 2d4-re emelkedik. Ha 7. vagy magasabb szintű varázslathelyet használsz, a bónusz +3-ra a plusz sebzés 3d4-re emelkedik.

ELEMI SÚJTÁS
4. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 90 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 perc
Egy lény, akit kiválasztasz a következő sebzés típussal sérül: Tűz, Fagy, Természeti. Állóképesség mentődobást kell tennie. Bukás esetén amikor elsőnek szenved sebzést a kiválasztott fajtából, akkor további 2d6 sebzést szenved ugyanabból. A lény elveszíti az ellenállását is az adott sebzésre, amíg a varázs tart.
Magasabb szinteken. Kiválaszthatsz további egy lényt, minden magasabb szinten elsütve, szintenként egy lényt, de a lények maximum 30 láb távolságra lehetnek egymástól.

ELERNYESZTÉS
5. szintű nekromancia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 perc
Sötét energia áramlik a kezedből és megérint egy lényt, akit látsz a hatótávon belül, hogy életet szívj belőle. A lénynek tenie kell egy ügyesség mentődobást. Siker esetén 2d8 nekrotikus sebzést szenved. Bukás esetén a lény 4d8 nekrotikus sebzést szenved, és amíg a varázslatnak vége nincs használhatod arra az akciódat, hogy további 4d8 sebzést okozz neki. A varázslatnak vége van, ha nem erre használod az akciódat, vagy a lény kívül lép a hatótávolságon vagy ha a lény a teljes fedezék előnyét élvezi. Amikor a varázslat sebzést okoz egy lénynek akkor te a sebzés mértékében regenerálódsz az életpontjaidban
Magasabb szinten. A varázslat további 1d8 sebzést okoz szintenként.

ELKÜLÖNÍTÉS
7. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (gyémántból, smaragdból, rubintból és zafírból összeálló por, legalább 5000 aranyat ér, amit a varázslat elemészt)
Hatóidő: visszavonásig
A varázslat segítségével, egy hajlandó lény vagy tárgy elrejthető, biztonságban a felfedezéstől a hatóidő alatt. Amikor megidézed a varázslatot és megérinted a célpontot, láthatatlanná válik és nem vehető célba jövendölő varázslatokkal és nem észlelhető jövendölő varázslatokkal létrehozott jövendölő érzékelőkkel. Ha a célpont egy lény, hibernált állapotba kerül. Az idő megszűnik telni számára és nem öregszik. Kiválaszthatsz egy feltételt a varázslatnak, hogy korábban érjen véget. A feltétel bármi lehet, amit választasz, de a célponthoz 1 mérföldnél közelebb kell bekövetkeznie vagy láthatónak lennie. Ilyen feltétel lehet például: “1000 év leteltével” vagy “amikor a Mannoroth feléled”. A varázslat akkor is véget ér, ha a célpont valamilyen sebzést szerez.

ELLENÁLLÁS
Védőmágia varázstrükk
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, 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.

ELLENÉLET PÁNCÉL
5. szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad (10 láb sugarú körben)
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra
Egy ragyogó védőburok vesz körül 10 láb sugarú körben és veled együtt mozog, mindig a középpontjában maradsz és távol tartja tőled a lényeket, kivéve az élőhalottakat és az építményeket. A védőburok a hatóidő végéig tart. A védőburok megakadályozza, hogy a varázslat alatt álló lény keresztülmenjen vagy átnyúljon rajta. A lény tud varázsolni és támadni hatótávon belül vagy fegyverekért nyúlni a védőburkon keresztül. Ha úgy mozogsz, hogy egy lény kénytelen áthaladni a védőburkon, a varázslat véget ér.

ELLENSÉGBEN GAZDAG
3.szintű bűbáj varázs
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Kiválasztva egy lényt a hatótávon belül, akit látsz, elme mentődobást kell tennie. A lény automatikusan sikerrel jár, ha nem lehet megfélemlíteni. Bukás esetén a lény minden más lényt ellenségnek lát maga körül a társait is beleértve. Minden alkalommal amikor a lény sebzést szenved, újradobhatja a mentődobást.
Amikor a lény célpontot választ, azt minden alkalommal véletlenszerűen teszi, azon távolságon belül, akiket lát. Ha egy lénynek lehetősége van kényszerített támadásra, akkor ezt a lénynek meg is kell tennie, ha képes rá.

ELLENSZENV/ROKONSZENV
8. szintű bűbáj
Aktiválás ideje: 1 óra
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S, A (az ellenszenvhez egy darab ecetbe áztatott timsó, a rokonszenvhez egy csepp méz)
Hatóidő: 10 nap
Ez a varázslat vonzza vagy visszataszítja a választott lényeket. Célba veszel valamit hatótávon belül, egy Hatalmas vagy kisebb tárgyat vagy lényt, vagy egy 200 lábnál kisebb kockát. Majd meghatározol egy intelligens lényt, például vörös sárkány, kobold vagy vámpír. A célpontot egy olyan aura veszi körül, ami vagy vonzza, vagy visszataszítja a meghatározott lényt, amíg tart a varázslat. Válaszd ki az ellenszenvet vagy a rokonszenvet az aura hatásának.
Ellenszenv: A bűbáj ráveszi a kiválasztott lényt, hogy mindenáron el akarja kerülni a célpontot vagy a területet. Amikor egy lény látja a célpontot, vagy 60 lábnál közelebb megy hozzá, egy Lélek mentődobást kell végrehajtania, különben megijed. Addig ijedt marad, amíg látja a célpontot, vagy 60 lábnál közelebb van hozzá. Amíg ijedt, a legközelebbi biztonságos helyre kell mennie, ahonnan már nem látja a célpontot. Ha a lény 60 lábnál távolabbra megy, és nem látja a célpontot, már nem fog félni, de amint ismét közelebb megy, ismét megijed.
Rokonszenv: A bűbáj ráveszi a kiválasztott lényt, hogy ha látja a célpontot vagy 60 lábnál közelebb van hozzá, mindenáron közelebb akarjon kerülni hozzá. Amikor a lény látja a célpontot vagy 60 lábnál közelebb megy hozzá, egy Lélek mentődobást kell végrehajtania vagy minden fordulójában a mozgást kell választania, hogy minél

közelebb kerülhessen a célponthoz. Amikor a lény ezt megtette, nem tud eltávolodni a célponttól. Ha a célpont károsítja a lényt, az végrehajthat egy Lélek mentődobást, hogy véget vessen a hatásnak, az alábbi leírás alapján.
Ha egy lény úgy végez a fordulójával, hogy nincs 60 lábnál közelebb vagy nem látja a célpontot, a lény végrehajt egy Lélek mentődobást. Sikeres mentés után elmúlik a hatás és a lény felismeri, hogy a vonzás vagy a taszítás mágikus eredetű. Amíg tart a varázslat, a lény 24 óránként újra végrehajthatja a Lélek mentődobást. A lény, aki sikeresen védekezik, 1 percig immunis lesz a varázslatra, utána ismét a hatása alá kerül.

ELLENVARÁZS
3. szintű védőmágia
Bevetési Idő: 1 reakció, amikor látod, hogy egy lény 60 lábnyi távolságon belül varázsol
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: S
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.

ELMEFAGY
3.szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 reakció, amit akkor teszel, ha a hatótávon belül látsz valakit, aki varázsol.
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: S
Hatóidő: azonnali
Megpróbálhatsz meggátolni a varázslásban egy lényt, akit látsz a hatótávon belül. Ha a lény III. vagy kisebb szintű varázslatot süt el a varázslat hatástalan. Ha egy magasabb szintű varázslatot próbál elsütni tegyél egy varázslási tulajdonság próbát. NF = 10 + a varázslat szintje. Ha ez sikerül a varázslatnak nem lesz hatása, a rekesz felhasználódik és a lény 2d8 fagy sebzést szenved el.

ELMEROBBANÁS
2. szintű bűbáj
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Keresztül vágod magad egy lény elméjének védelmén, akit látsza hatótávon belül. A lénynek tennie kell egy Lélek mentődobást. Bukás esetén 2d6 pszichikai sebzést szenved és megfélemlített státuszt kap ellened a következő 1 percre. Siker esetén fele sebzést szenved el és nem változik a státusza.
A lény minden köre végén megismételheti a mentődobást, így megszüntetheti a státuszváltozást.
Magasabb szinten. A varázslat további 1d6 sebzést okoz szintenként, ha magasabb szinten sütöd el.

ELMETÜSKE
2.szintű jövendölés varázslat
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: S
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 óra
Válassz ki egy lényt, akit látsz. A lénynek tennie kell egy Lélek mentődobást, Bukás esetén 3d8 fizikai sebzést szenved. Siker esetén a felét. Bukás esetén tudni fogsz a lény tartózkodási helyéről, amíg ugyan azon a létsíkon vagytok. A lény nem rejtőzhet el előled és nem élvezheti veled szemben a láthatatlanság előnyeit.
Magasabb szinteken. A varázslat +1d8 további sebzést okoz minden varázslat szint után, ha magasabb szinten sütik el.

ELŐÉRZET
9. szintű jövendölés
Bevetési Idő: 1 perc
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (egy kolibri tolla)
Hatóidő: 8 óra
Megérintesz egy önkéntes lényt, és ezzel felruházod a képességgel, hogy korlátozottan bele lásson 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.

ELSŐVADSÁG
Átalakítómágia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: önmagad
Komponensek: S
Hatóidő: azonnali
A fogaid vagy a kezedkörmei meghosszabbodnak és kiélesednek. Válaszd ki melyik. Tegyél egy közelharci varázstámadást egy maximum 5 láb távolságban lévő lény ellen. Találat esetén a lény 1d10 szúró vagy vágó sebzést szenved (te döntesz melyiket). Miután támadátl a fogaid vagy körmeid visszatérnek eredeti alakjukba.
Magasabb szint. A varázslat további 1d10 mértékben sebez az 5 (2d10), a 11 (3d10) és a 17. (4d10) szinten.

EMLÉKEZÉS SZAVA
6. szintű idéző mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 5 láb
Komponensek: V
Hatóidő: azonnali
Te és legfeljebb 5 hajlandó lény 5 láb távolságon belül azonnal teleportál egy korábban meghatározott menedékre. Te és bármely lény, amely veled teleportál, megjelenik a ponthoz legközelebbi szabad helyen, amit meghatároztál, amikor előkészítetted a menedéket (lásd alább). Ha megidézed a varázslatot, mielőtt előkészítenéd a menedéket, a varázslatnak nincs hatása. A menedéket úgy kell meghatároznod, hogy a varázslatot egy helyszínen belül idézed meg, mint például egy templom, amit a te istenségednek szenteltek, vagy ahhoz erősen kapcsolódik. Ha olyan területen próbálod megidézni a varázslatot, ami nem a te istenségednek van szentelve, a varázslatnak nincs hatása.

ENERGIÁTÓL VÉDŐ VARÁZS
3. szintű védőmágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra
Egy megérintett önkéntes lénynek a hatóidőre ellenállása lesz egy általad választott sebzés típussal szemben: faggyal, mennydörgéssel, savval, tűzzel vagy villámmal szemben.

ERÉNY
Védőmágia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S
Hatóidő: 1 kör
Megérintesz egy karaktert és a vitalitás energiájával töltöd el. Ha a lény minimum 1 életponttal rendelkezik, akkor kap 1d4 + varázslási tulajdonság módosítód mennyiségű ideiglenes életpontot. Az ideiglenes életpontok eltűnnek, ha a varázslatnak vége.

ERDEI LÉNYEK MEGIDÉZÉSE
4. szintű idéző mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S, A (megidézett lényenként 1 magyalbogyó)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra
Elátkozott lényeket idézel meg, amelyek szabad helyeken jelennek meg, hatótávon belül. Válassz a következő lehetőségekből, hogy mi jelenjen meg:

- 1 lény 2 vagy alacsonyabb kihívás szinttel
- 2 lény 1 vagy alacsonyabb kihívás szinttel
- 4 lény 1/2 vagy alacsonyabb kihívás szinttel
- 8 lény 1/4 vagy alacsonyabb kihívás szinttel

A megidézett lény eltűnik, amikor 0-ra esik az életerő pontja, vagy amikor véget ér a varázslat. A megidézett lény barátságos veled és a társaidhoz. Dobj kezdeményezést a lények csoportjának, saját körük van. Engedelmeskednek bármilyen szóbeli parancsnak, amit adsz nekik (neked nem szükséges akciót végezni). Ha nem adsz parancsot, megvédik magukat az ellenséges lényektől, de mást nem tesznek. A HM-nél vannak a lények statisztikái.
Magasabb szinteken: amikor bizonyos magasabb szintű varázslathelyeken idézed meg, választasz a fenti lehetőségek közül és több lény jelenik meg: kétszer annyi 6-os szintű varázslathelyen, háromszor annyi 8- as szintű varázslathelyen.

ERŐKÖR
5. szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad (30 láb sugár)
Komponensek: V
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
Isteni energia sugárzik belőled, 30 láb sugárban szétterjesztve a mágikus energiát. Amíg a varázslat véget nem ér, a gömb mozog veled, te vagy a közepe. A hatóidő alatt, minden barátságos lény (beleértve téged is) előnyben van a mentődobásoknál varázslatok és egyéb mágikus hatások ellen. Továbbá, amikor egy hatás alatt álló lény sikeresen hajt végre egy olyan varázslat ellen, ami csak a károsodás felezését engedélyezné, helyette sikeres mentődobásnál, nem szenved károsodást.

ERŐFAL
5. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S, A (egy csipet összezúzott drágakő pora)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
Egy láthatatlan erőfal jön létre egy pontban, amit hatótávon belül választasz. A fal bármely általad választott irányban megjelenik, vízszintes vagy függőleges akadályként, vagy valamilyen szögben. Szabadon lebeghet vagy pihenhet egy szilárd talajon. Formázhatod egy félgömb alakú kupolaként vagy egy legfeljebb 10 láb sugarú gömbként, vagy tíz darab 10*10 láb panelből álló sima felületként. Minden panelnek kapcsolódnia kell egy másikhoz. Bármilyen formában legyen, a fal vastagsága ¼ hüvelky vastag. A hatóidő alatt marad. Ha a fal keresztülvágja egy lény helyét, amikor megjelenik, a lény a fal egyik oldalára lökődik (te döntöd el melyikre). Semmi nem tud fizikailag áthaladni a falon. Minden károsodásnak ellenáll és nem lehet visszavonó varázslattal visszavonni. De a Dezintegráló varázslat azonnal eltűnteti. A fal kiterjedhet az Éteri Síkra, megakadályozva az éteri utazást a falon keresztül.

ERŐKETREC
7. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 100 láb
Komponensek: V, S, A (1500 aranypénzt érő rubintpor)
Hatóidő: 1 óra
Egy mozdulatlan, láthatatlan, kocka alakú, mágikus erőből álló börtön jelenik meg az általad hatókörön belül kijelölt területen. A börtön lehet ketrec vagy tömör doboz, amelyiket választod. A ketrec formájú börtön oldala legfeljebb 20 láb hosszú lehet, a rácsai fél hüvelyk átmérőjűek és egymástól fél hüvelykinyire helyezkednek el. A doboz formájú börtön oldala legfeljebb 10 láb hosszú lehet, és tömör akadályt képez, amelyen semmilyen anyag nem hatol keresztül, és a területről kiinduló vagy oda érkező varázslatokat is blokkolja. Amikor ezt a varázslatot használod, bármely, teljes egészében a ketrec területén lévő lény csapdába esik. Azok a lények, amelyek csak részben lógnak be a területre, kifelé lökődnek odáig, ahol már teljesen a területen kívül vannak. A ketrecben lévő lény nem mágikus úton nem tud kiszabadulni. Ha a lény teleportálással vagy síkok közötti utazással próbál meg kijutni a ketrecből, először teljesítenie kell egy Karizma mentődobást. Ha sikerül, ezzel a varázslattal kijuthat a ketrecből. Ha nem sikerül, a lény nem jut ki a ketrecből és a varázslat vagy hatás elveszik. A ketrec az Éteri Síkba is belenyúlik, így az éteri utazást is akadályozza. Ez a varázslat nem szüntethető meg Mágia semlegesítése varázslattal.

ÉBRESZTÉS
5. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 8 óra
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (egy legalább 1000 aranypénzt érő achát, amit a varázslat felhasznál)
Hatóidő: azonnali
Miután az aktiválási időt azzal töltöd, hogy mágikus utakat keresel egy értékes drágakőben, megérintesz egy Hatalmas vagy kisebb szörnyet vagy növényt. A célpontnak nem lehet Elme pontja vagy 3, vagy alacsonyabb szintű Intelligenciával kell rendelkeznie. A célpont 10 Elme pontot szerez, valamint képes lesz egy nyelvet beszélni, amit te is ismersz. Ha célpont egy növény, képes lesz mozgatni az ágait, gyökereit, szárait, leveleit stb. és az emberéhez hasonló érzékelésre lesz képes. A Harcmestered kiválasztja az ébresztett növénynek megfelelő statisztikákat, akárcsak a bokroknak és a fáknak. Az ébresztett szörny vagy növény 30 napig a varázslatod hatása alatt áll, vagy amíg te vagy a társaid nem bántjátok. Amikor a varázslat véget ér, a lény eldönti, hogy barátságos marad-e hozzád, attól függően, hogyan bántál vele a varázslat ideje alatt.

ÉGETŐ CSAPÁS
1. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 bónuszakció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Legközelebb, amikor közelharci fegyverrel támadsz a varázslat hatóideje alatt, a fegyver forró fehér intenzitással lobban fel és a támadás 1d6 extra tűz sebzést okoz és a célpont lángra gyullad.

Amíg a varázslat tart, a lénynek minden kör elején Állóképesség mentődobást kell végezni. Ha sikertelen, 1d6 tűz sebzést szerez. Sikeres dobásnál a varázslat véget ér. Ha célpont vagy egy lény 5 láb távolságon belül arra használja az akcióját, hogy eloltsa a lángokat, vagy valamilyen más hatás eloltja őket (mint például a célpont víz alá merül), a varázslat véget ér.
Magasabb szinteken: ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslathely használatával veted be, a kezdeti extra sebzés növekszik 1d6-tal szintenként, a varázslathely 1. szintje felett.

ÉGI MEGIDÉZÉSE
7. szintű idéző mágia
Aktiválás ideje: 1 perc
Hatótáv: 90 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra
Egy 4-es vagy alacsonyabb kihívás szintű égit idézel meg, ami egy szabad helyen jelenik meg, amit hatótávon belül látsz. Az égi eltűnik, amikor 0-ra csökkennek az életerőpontjai, vagy amikor megszűnik a varázslat. A hatóidő alatt az égi barátságos hozzád és a társaidhoz. Dobj kezdeményezést az éginek, ami saját körrel rendelkezik. Engedelmeskedik bármilyen szóbeli parancsnak, amit adsz neki (neked nem szükséges akciót végre hajtani), amíg azok nem mondanak ellent a jellemének. Ha nem adsz semmilyen parancsot, megvédi magát az ellenséges lényektől, egyébként nem tesz semmit. A HM-nél vannak az égi statisztikái.
Magasabb szinteken: amikor 9-es szintű varázslathelyen idézed meg, 5-ös vagy alacsonyabb szintű égit idézel meg.

ÉGISZAVAK
2.szintű átalakítómágia
Aktiválás ideje: 1 akció (rituálé)
Hatótáv: látómező
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra
Amíg a varázs tart, átalakíthatod a felhőket az égen, amik felvehetik legfeljebb 10 szó alakját. Egy erős szél elfújhatja őket hamarabb, vagy ha letelik a varázs visszakapják a valódi alakjukat.

ÉLET AURÁJA
4. szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad (30 láb sugár)
Komponensek: V
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
Életóvó energia sugárzik belőled 30 láb sugarú körben. Amíg tart a varázslat, az aura veled együtt mozog, te vagy a közepe. Minden nem ellenséges lény az aurában (téged is beleértve) ellenáll a nekrózis sebzésnek és az életerő pontok maximuma nem csökkenhet. Továbbá, egy nem ellenséges, élő lény, visszaszerez 1 életerő pontot, ha a fordulóját 0 ponttal kezdi az aurában.

ÉLETERŐ AURÁJA
3. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad (30 láb sugár)
Komponensek: V
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Gyógyító energia sugárzik belőled 30 láb sugarú körben. Amíg tart a varázslat, az aura veled együtt mozog, te vagy a közepe. Használhatsz egy bónuszakciót arra, hogy egy lény az aurában (téged is beleértve) visszaszerezzen 2d6 életerő pontot.

ÉLET ÁTVITEL
3. szintű nekromancia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
4d8 kockányi nekrotikus sebzést okozol magadnak, és így kiválaszthatsz egy lényt, akit látsz a hatótávon belül. A lény az általad elszenvedett sebzés kétszeresét kapja vissza életpontokban.
Magasabb szinteken: A sebzés +1d8 kockával növekedik minden varázslati szint után a 3. szint felett.

ÉLŐHALOTT LÉTREHOZÁSA
6. szintű nekromancia
Aktiválás ideje: 1 perc
Hatótáv: 10 láb
Komponensek: V, S, A (egy sírból származó földdel töltött agyagedény, egy sós vízzel töltött agyagedény, és egy 150 aranypénzt érő fekete ónix kő minden egyes hullához)
Hatóidő: azonnali
Ezt a varázslatot csak éjjel tudod megidézni. Válassz legfeljebb három holttestet, Közepes vagy Kicsi humanoidokét hatótávon belül. Minden holttest egy általad irányított holttestté válik. (A Harcmesternél vannak ezen lények statisztikái.) Bónuszakcióként minden fordulóban mentálisan parancsolhatsz bármilyen lénynek, akit feltámasztottál ezzel a varázslattal, amennyiben 120 lábnál közelebb vannak hozzád (ha több lényt irányítasz, bármelyiknek vagy az összesnek parancsolhatsz egyszerre, ugyanazt a parancsot kiadva mindegyiknek). Te döntöd el, hogy milyen akciót végez a lény és merre mozog a következő körben, vagy kiadhatsz egy általános parancsot, mint például őrizni egy konkrét kamrát vagy folyosót. Ha nem adsz parancsot, a lény csak megvédi magát az ellenséges lényektől. Amikor kiadsz egy parancsot, a lény addig követi, míg azt el nem végzi. A lény 24 órára áll az irányításod alatt, utána nem engedelmeskedik tovább. Ahhoz, hogy további 24 órára megtartsd az irányítást fölötte, meg kell idézned ezt a varázslatot mielőtt az aktuális 24 óra letelik. Az ilyen használat megerősíti az irányítást legfeljebb három lény fölött, amelyeket felélesztettél ezzel a varázslattal, ahelyett, hogy újakat élesztene fel.
Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 7. szintű varázslathely használatával veted be, négy vámpír fölött tudsz irányítást szerezni vagy megerősíteni azt. Ha 8. szintű varázslathelyen, öt vámpír vagy két rém, vagy manó fölött. Ha 9. szintű varázslathelyen, hat vámpír, három rém vagy manó, vagy két múmia fölött.

ÉMELYÍTŐ RAGYOGÁS
4. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 10 perc
Homályos zöldes fény terjed egy 30 láb sugarú körben egy területen egy ponttól, amit kiválasztasz a hatótávolságban és látsz. A fény a sarkokban is terjed.
Ha egy lény először lép a területre a körében vagy ott kezdi a körét akkor tennie kell egy állóképesség mentődobást. Bukás esetén 4d10 fénylő sebzést és 1 szintnyi kimerülést szenved, valamint a fény őt is körbeveszi egy 5 lábnyi körben félhomállyal. Ha a fény körbevesz egy lényt az nem élvezhető a láthatatlanság előnyét. A fénylés és a kimerülés megszűnik a lényen, ha vége a varázslatnak.

ÉRZELMEK CSILLAPÍTÁSA
2. szintű bűbáj
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

Megkísérelsz erős érzelmeket elfojtani egy csapat emberben. Egy hatótávon belüli általad választott középpontú 20 láb sugarú körben minden humanoidnak Karizma mentődobást kell végre hajtania; a lény dönthet úgy, hogy elbukja ezt a mentést. Ha egy lény elbukja a mentődobást, a következő 2 hatás közül választhatsz. Elfojthatsz bármilyen hatást, ami által a célpont elbűvölt vagy megfélemlített lesz. Amikor véget ér a varázslat, minden elfojtott érzelem visszatér, kivéve, ha időközben lejárt a hatóideje. Az alternatíva, hogy a célpontot közömbössé teszed általad választott lények felé, amelyekkel szemben ellenséges. A közömbösség véget ér, ha a célpontot megtámadják vagy varázslatot hajtanak véget rajta vagy ha szemtanúja bármelyik barátjának a támadásának. Amikor a varázslat véget ér, a lény ismét ellenséges lesz, kivéve, ha a HM másképp nem dönt.

ÉTEL ÉS ITAL MEGTISZTÍTÁSA
1. szintű átalakító mágia (rituálé)
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 10 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Minden nem mágikus étel és ital hatótávon belül 5 láb sugarú körben, általad választott középponttal megtisztul és méregtől és betegségtől mentes lesz

ÉTEL ÉS VÍZ ELŐTEREMTÉSE
3. szintű idéző mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
45 font étel és 30 gallon vizet hozol létre a földön vagy tartókban, hatótávon belül. Eleget ahhoz, hogy akár 15 humanoidot vagy 5 paripát ellásson 24 órán keresztül. Az étel nem ízletes, de tápláló és ha nem fogy el, 24 óra után megromlik. A víz tiszta és nem romlik meg.

ÉTERISÉG
7. szintű átalakító mágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S
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 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 kifejezett távolságának kétszeresével megegyező energia sebzést 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 távolságon belül kell állniuk tőled varázsláskor.

FAGY FELAVATÁS
6.szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: önmagad
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
Amíg a varázsnak vége nincs a következő előnyöket kapod:

- Immunis vagy a fagy sebzésre és ellenállást kapsz a tűz sebzésre
- Nem számít neked a jég vagy hó általi nehéz terep
- 10 láb sugarú körben körülötted a terep eljegesedik bárhova mozogsz és ez nehéz terepnek minősül másoknak.
- Az akciódat használva létrehozhatsz egy 15 láb sugarú fagy kúpot. Minden lénynek állóképesség mentődobást kell tennie. Bukás esetén a lények 4d6 fagy sebzést szenvednek, valamint a sebességük felére csökken a következő köröd kezdetéig. Siker esetén felét és nem csökken a sebességük.

FAGYCSAPÁS
2.szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 bónusz akció
Hatótáv: önmagad
Komponensek: V
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 perc
A következő alkalommal amikor találatot érsz el egy lény ellen a varázslat hatása alatt, a fegyvered jeges hideg fényben csillog és további 2d6 fagy sebzést okoz a célpontnak. A célpont tehet egy ügyesség mentődobást, Bukás esetén a sebessége felére csökken a következő köröd végéig.
Magasabb szinten. Ha magasabb szinten sütöd el a varázslatot, az további 1d6 sebzést okoz varázslatszintenként.

FAGYKÁR
Energiamágia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Az akciódat arra használhatod, hogy befedj egy lényt, akit látsz a hatótávolságban. A lénynek Állóképesség mentődobást kell tennie, különben 1d6 Fagy sebzést szenved, továbbá hátrányt kap a következő fegyveres támadására a következő köre végéig.
Magasabb szinteken. A sebzés mértéke megnövekedik 1d6 kockával az 5, 11 és 17.szinteken.

FAGYSUGÁR
Energiamágia varázstrükk
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Egy fagyos, kékes-fehér fénysugarat lősz egy lény felé a hatótávon belül. Dobj távolsági varázslat támadást a célpont ellen. Ha eltalálod, a célpont elszenved 1d8 fagy sebzést, és a sebessége 10 lábnyival csökken a következő köröd kezdetéig.
Magasabb szinteken. A varázslat még 1d8 sebzést okoz, amikor eléred az 5. szintet (2d8), 11. szintet (3d8) és 17. szintet (4d8).

FAGYTŰZ GÖMB
1.szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, A (egy kis üveg és egy kis kén)
Hatóidő: Azonnali
Egy kékes tűzgolyót dobsz el egy lányre hatótávon belül. Tegyél egy távolsági varázstámadást. Találat esetén a lény 2d6 tűz és 2d6 fagy sebzést szenved.
Magasabb szinten. Ha ezt a varázslatot magasabb szinten sütöd el a varázslat további 1d6 sebzést okoz mindkét sebzéstípusban szintenként.

FALÉPKEDÉS
5. szintű idéző mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Szert teszel a képességre, hogy belépj egy fába és a belsejéből egy másik ugyanolyan típusú fa belsejébe mozogj 500 lábon belül. Mindkét fának élőnek kell lennie, és legalább akkora méretűnek, amekkora te vagy. Ahhoz, hogy belépj egy fába, 5 láb mozgást kell használnod. Azonnal tudod a többi ugyanolyan típusú fa elhelyezkedését 500 lábon belül, és a fába lépéshez használt mozgás részeként továbbmehetsz egy másik fába vagy kiléphetsz abból, amiben vagy. Egy újabb 5 láb mozgást használva, 5 lábon belül jelensz meg a célpont fától. Ha nem maradt lépésed, 5 lábon belül jelensz meg attól a fától, amelyikbe beléptél. A hatóidő alatt körönként egyszer használhatsz ezt a közlekedő képességet. Minden kört egy fán kívül kell befejezned.

FANDRAL VARÁZS AURÁJA
2.szintű illúzió varázslat
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (egy selyem darab)
Hatóidő: 24 óra
Megérintesz egy lényt vagy tárgyat és válassz a következő két hatás közül egyet, vagy mindkettőt. A hatás a hatóideig tart. Ha minden nap 30 napon keresztül elsütöd a varázslatot, ugyan arra a tárgyra vagy személyre, a hatás addig tart amíg te meg nem szünteted.
Hamis aura. Megváltoztathatod, hogy a célpontod, hogyan jelenjen meg a varázslatok és mágikus hatások következményeként, amelyek mágikus aurák érzékelésére képesek. Egy nem mágikus tárgyat mágikussá alakíthatsz és visszafele, vagy megváltoztathatod a mágikus auráját, úgy, hogy egy másik varázslati iskolából származzon. Ezt bármilyen személyre is kiterjesztheted, aki hordozza a tárgyat.
Maszk. Megváltoztathatod azt, hogy egy lény, hogyan jelenjen meg a varázslatok és mágikus hatások következtében, amelyek lény észlelésére használhatók. Kiválaszthatsz egy másik lénytípust, és a varázslatok és mágikus hatások olyan típusú lénynek, vagy jellemnek fognak érzékelni.

FANTOMERŐ
2. szintű illúzió
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S, A (egy kis gyapjú)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Létrehozol egy illúziót, ami egy hatótávon belüli látható lény elméjében ver gyökeret. A célpontnak Elme mentődobást kell végeznie. Ha sikertelen, létrehozol egy fantomszerű tárgyat, lényt vagy más általad választott látható jelenséget, ami nem nagyobb, mint egy 10 kőbláb és csak a célpont számára érzékelhető a hatóidő alatt. Ennek a varázslatnak nincs hatása élőhalottakon és építményeken. A fantomhoz tartozik hang, hőmérséklet és más ingerek, amik szintén csak a lénynek evidensek. A célpont használhatja az akcióját, hogy a varázslataid elleni mentődobások NF-jére dobott Elme (Nyomozás) próbával megvizsgálja a fantomot. Ha a próba sikeres, a célpont felimeri, hogy a fantom egy illúzió és a varázslat véget ér. Amíg a célpont a varázslat hatása alatt áll, úgy kezeli a fantomot, mintha igazi lenne. A célpont racionalizál minden logikátlan kiemenetelt, ami a fantommal való interakcióból ered. Például, a célpont megpróbál keresztül menni egy fantomszerű hídon, ami egy szakadékon ível át, leesik, amint a hídra lép. Ha a célpont túléli az esést, még mindig azt fogja gondolni, hogy a híd létezik és kitalál valami magyarázatot az esésre - lelökték, megcsúszott vagy egy erős szél lelökte. Egy hatás alatt álló célpont annyira meg van győződve a fantom létezéséről, hogy sebzést is szerezhet az illúziótól. Egy fantom, ami úgy néz ki, mint egy lény, ami megtámadhatja a célpontot. Hasonlóképp egy fantom, ami úgy néz ki, mint a tűz, egy savas medence, vagy láva, ami megégetheti. Minden fordulóban, amikor te következel, a fantom adhat 1d6 árny sebzést a célpontnak, ha az a fantom területén van vagy 5 lábnál közelebb hozzá, feltéve, hogy az illúzió egy lény vagy veszély, ami logikusan tud sebzést ejteni rajta, például támadással. A célpont úgy érzékeli a sebzést, ami megfelel az illúzió típusának.

FANTOMGYILKOS
4. szintű illúzió
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Behatolsz egy hatótávon belül látható lény rémálmaiba és a létrehozol a legrejtettebb félelmeiből egy látszólagos kivetülést, amelyet csak ő lát. A célpontnak Lélek mentődobást kell dobnia. Ha sikertelen, a hatóidőre ijedt lesz. Amíg a varázslat véget nem ér, minden kör elején sikeres Lélek mentődobást kell dobnia, különben 4d10 árny sebzést szerez. Ha sikeres a mentés, a varázslat véget ér.
Magasabb szinteken: ha a varázslatot 5. vagy magasabb szintű varázslathely használatával veted be, a sebzés 1d10-zel növekszik varázslatszintenként a varázslathely 4. szintje felett

FANTOM PARIPA
3. szintű illúzió (rituálé)
Aktiválás ideje: 1 perc
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: 1 óra
Egy nagy méretű lószerű lény jelenik meg neked, egy szabad mezőn, amit látsz a hatótávon belül. Te döntesz a lény kinézetéről, de a lény fel van szerelve kantárral, nyereggel és zablával. Bármilyen felszerelés, ami a varázslat által lett létrehozva füstfelhővé alakul és eltűnik, ha a lénytől 10 lábnyi távolságon túl kerül.
A varázslat időtartamáig meglovagolhatod a lényt. A lény az utazásra használt lovak statisztikáját használja, kivéve a sebességét. A sebessége 100 láb és 10 mérföldet képes megtenni egy óra alatt, vagy 13 mérföldet gyors utazási sebességgel. Amikor a varázslatnak vége van, a lény nem tűnik el azonnal, de a lovas nem ülheti meg, viszont kap 1 percet, hogy leszálljon róla. A varázslatnak akkor van vége, ha letelik az időtartam, vagy egy akcióként megszünteted, vagy ha a hátas lény sebzést szenved.

FEL LÁNG
Energiamágia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb

Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Egy zöld tűzcsóva emelkedik fel a földből az ellenfeled felé hatótávon belül. Tegyél egy távolsági varázstámadást a lény ellen. Találat esetén 1d8 tűz sebzést szenved. A Fel láng felülemelkedik a tűz ellenálláson, tehát nem érvényes az ellenállási képesség.
Magasabb szinten. A varázslat további 1d8 sebzést okoz az 5. (2d8), a 11. (3d8), és a 17. (4d8) szinteken.

FELSZENTELÉS
5. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 24 óra
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (gyógynövények, olajok és legalább 1000 aranyat érő tömjén, amit a varázslat felemészt)
Hatóidő: visszavonásig
Megérintesz egy pontot és megtöltesz egy területet szent (vagy szentségtelen) erővel. A terület sugara legfeljebb 60 láb lehet, a varázslat elbukik, ha a sugár magában foglal egy olyan területet, ami már a Felszentelés varázslat hatása alatt áll. Az érintett terület a következő hatásoknak van kitéve. Először, égiek, elemiek, átkozottak, démonok és élőhalottak nem léphetnek be a területre, és ezek nem tudnak elbűvölni, megijeszteni, megszállni ott tartózkodó lényeket. Bármely lény elbűvölt, megijesztett vagy megszállott ezen lények által, többé nem lesz az, amikor belép a területre. Egy vagy több ilyen típusú lényt kizárhatsz a hatás alól. Másodszor, hozzáköthetsz egy extra hatást a területhez. Válaszd ki a hatást a következő listából, vagy válassz egyet a Harcmester által ajánlottak közül. Néhány ezek közül a területen lévő lényekre van hatással; meghatározhatod, hogy a hatás érvényes legyen minden lényre, olyan lényekre, amelyek egy konkrét istenséget vagy vezetőt követnek, vagy egy konkrét típusú lényre, például ogre vagy troll. Amikor egy lény, aki hatás alá kerülne, először lép be a varázslat területére egy fordulóban vagy ott kezdi a kört, végezhet Karizma mentődobást. Ha sikeres, a lény ignorálja az extra hatást, amíg el nem hagyja a területet.
Bátorság: a területen nem lehet megijeszteni a hatás alatt álló lényeket.
Sötétség: sötétség lepi el a területet. Természetes fény, valamint ezen varázslat varázslathelyénél alacsonyabb szintű varázslat által létrehozott mágikus fény, nem tudja megvilágítani a területet.
Nappali világosság: erős fény világítja meg a területet. Ezen varázslat varázslathelyénél alacsonyabb szintű varázslat által létrehozott mágikus sötétség nem tudja kiszorítani a fényt.
Energia védelem: a területen hatás alatt álló lények ellenállnak egy általad választott sebzés típusnak, kivéve zúzó, szúró és vágó.
Energia sebezhetőség: a területen hatás alatt álló lények sebezhetőek egy általad választott sebzés típussal szemben, kivéve zúzó, szúró és vágó.
Örök pihenés: a területre temetett halottak nem változtathatók élőhalottá.
Extradimenzionális beavatkozás: a hatás alatt álló lények nem mozoghatnak vagy utazhatnak teleportálással vagy extradimenzionális vagy síkközi módokon.
Félelem: a hatás alatt álló lények félnek, amíg a területen vannak.
Csönd: hang nem terjed se ki a területről, se be a területre.
Nyelvek: a hatás alatt álló lények kommunikálhatnak egy másik lénnyel a területen, még akkor is, ha nem beszélik ugyanazt a nyelvet.

FELTÁMADÁS
7. szintű nekromancia
Bevetési Idő: 1 óra
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, 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 távolítják el, akkor az feltámadó lényre továbbra is hatnak. A varázslat minden halálos sebet beforraszt, és minden hiányzó testrészt visszanöveszt.
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.

FERTŐZÉS
5. szintű nekromancia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S
Hatóidő: 7 nap
Az érintésed betegséget terjeszt. Végezz el egy közelharci támadást hatótávon belül. Találat esetén, megfertőzöd a lényt egy betegséggel, az alább leírt lehetőségekből választhatsz. A célpont minden fordulója végén Állóképesség mentődobást kell, hogy végre hajtson. Három sikertelen mentődobás után a betegség kitart a hatóidő végéig, és több dobást nem végez. Három sikeres mentődobás után megszűnik a betegség és a varázslat véget ér. Mivel ez a varázslat természetes betegséget okoz, bármi, ami eltávolítja, meggyógyítja a megbetegedéseket, erre a betegségre is hatással van.
Vakító betegség. Fájdalom árasztja el a lény agyát és a szeme tejfehérré változik. Megvakul és hátrányba kerül Lélek próbáknál és Lélek mentődobásoknál.
Mocskos láz. Láz tombol végig a lény testén. Hátrányban van Erősség próbákon, Erősség mentődobásoknál, és támadó dobásoknál, amik Erőt használnak.
Hús rothadás. A lény húsa elpusztul. Hátrányban van Karizma próbákon és minden károsodással sebezhető.
Elmetűz. A lény agya lázas lesz. Hátrányban van Elme próbákon, Elme mentődobásnál, és küzdelem alatt úgy viselkedik, mintha a Zavar varázslat hatása alatt állna. - Roham. Remegés lesz úrrá rajta. Hátrányban van Ügyesség próbákon, Ügyesség mentődobásnál, és támadó dobásnál, amihez Ügyességre van szükség.
Nyálkás végzet. Kontrollálatlanul vérezni kezd. Hátrányban van Állóképesség próbákon, Állóképesség mentődobásnál. Ráadásként, akármikor megsebződik, a következő kör végéig megbénul.

FERTŐZÖTTSÉG
Idézőmágia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, A (egy élő bolha)
Hatóidő: azonnali
Létrehozol egy felhőt atkákból, bolhákból és egyéb ilyen parazitákból egy lény körül, akit látsz a hatótávon belül. A lénynek tennie kell egy állóképesség mentődobást. Bukás esetén 1d6 méreg

sebzést szenved és elmozdul 5 lábnyi távolságra egy véletlen irányba, ha van legalább 5 lábnyi sebessége. Az irány meghatározására dobj 1d4 kockát 1- észak, 2 dél, 4 kelet, 4 nyugat. A lény mozgása nem okoz kényszerített támadást, valamint, ha a lény nem tud az adott irányba mozdulni, akkor nem mozdul.
Magasabb szinten. A sebzés mértéke az 5. (2d6), a 11. (3d6) és a 17. (4d6) szinteken meg van növelve.

FÉLELEM
3. szintű illúzió
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad (30-láb kúp)
Komponensek: V, S, A (egy fehér toll vagy egy tyúk szíve)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Egy lény legnagyobb félelmének fantomszerű képét vetíted ki. Minden lény 30-láb kúpon belül Lélek mentődobást kell, hogy végre hajtson vagy eldob mindent, ami a kezében van és a hatóidő alatt ijedt lesz. Amíg félelemben van a varázslattól, minden fordulóban muszáj Rohanás akciót végrehajtania és elmenni a közeledből a legbiztonságosabb elérhető útvonalon, hacsak nincs hova mennie. Ha a fordulója végén olyan helyen tartózkodik, ahol nincs rálátásod, végezhet Lélek mentődobást. Sikeres dobásnál a varázslat véget ér a számára.

FÉLELEM OKOZÁSA
1. szintű nekromancia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 perc
A kiválasztott lénynek, akit látsz a hatótávon belül, tennie kell egy lélek mentődobást, vagy megfélemlített státuszba kerül, amíg a varázslatnak vége nincs. A lény megismételheti a mentődobást minden köre végén, siker esetén a hatás megszűnik. Egy építmény, vagy élőholt immunis a varázslatra.
Magasabb szinten. További egy lényt választhatsz ki szintenként, ha magasabb szinten sütöd el a varázslatot. A lények maxim 30 láb távolságra lehetnek egymástól.

FÉLREVEZETŐ ÍRÁS
1. szintű illúzió (rituálé)
Aktiválás ideje: 1 perc
Hatótáv: érintés
Komponensek: S, A (legalább 10 aranyat érő ólomalapú tinta, amit a varázslat elemészt)
Hatóidő: 10 nap
Pergamenre, papírra vagy más megfelelő anyagra írsz és megtöltöd egy hatásos illúzióval, ami a hatóideig tart. Számdora és bármely lény számára, akit meghatározol, amikor megidézed a varázslatot, az írás normálisan jelenik meg, a te kézírásoddal, és kifejez bármilyen jelentést, ami a szándékod volt, amikor megírtad a szöveget. Mindenki másnak az írás úgy jelenik meg, mintha ismeretlen vagy mágikus szöveg lenne, ami érthetetlen. Alternatívaként, okozhatod úgy, hogy az írás egy teljesen más üzenetet mutasson, más kézírással és nyelven írva, de a nyelvet neked ismerned kell. Ha a varázslat visszavonásra kerül, az eredeti írás és az illúzió is eltűnik. Egy igazlató lény el tudja olvasni a rejtett üzenetet.

FÉM FELFORRÓSÍTÁSA
2. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S, A (egy darab vas és egy láng)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Válassz egy megmunkált fémtárgyat, mint például fémfegyver vagy egy nehéz- vagy közepes fémpáncélt, amit hatótávon belül látsz. A tárgy vörösen izzik a forróságtól. Bármilyen lény fizikai kapcsolatba kerül a tárggyal, 2d8 tűzsebzést szerez, amikor megidézed a varázslatot. Amikor a varázslat véget ér, használhatsz egy bónuszakciót minden következő körödben, hogy újra ezt a sebzést okozd.

FÉNY HÍVÁSA
3. szintű idéző mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
Egy 10 láb magas, 60 láb sugarú henger alakú viharfelhő jelenik meg, egy pont körül, ami 100 láb magasságban pontosan fölötted van. A varázslat elbukik, ha nem látsz egy olyan pontot a levegőben, ahonnan a viharfelhő megjelenhetne (például, ha egy szobában vagy). Amikor megidézed a varázslatot, válassz egy pontot, amit látsz hatótávon belül. Egy villámcsapás villan a felhőből abba a pontba. Minden lény 5 láb távolságon belül Ügyesség mentődobást kell, hogy dobjon. Sikertelen dobásnál 3d10 villámsebzést szeret, sikeres dobásnál ennek a felét. Minden fordulódban, amíg véget nem ér a varázslat, használhatod az akciódat arra, hogy villámcsapást hozz létre, ugyanazt vagy egy másik pontot célba véve. Ha kint vagy viharos időben, mikor megidézed a varázslatot, a varázslat lehetőséget ad, hogy azt irányítsd, ahelyett, hogy újat hozna létre. Ilyen körülmények között, a károsodás 1d10-zel növekszik.
Magasabb szinteken: ha egy 4-es vagy magasabb szintű varázslathelyen idézed meg, a károsodás 1d10- zel emelkedik szintenként a varázslathely 3. szintje felett

FÉNYESSÉG SZAVA
Energiamágia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 5 láb
Komponensek: V, A (szent szimbólum)
Hatóidő: azonnali
Elmormolod a szentségi szavakat és égető fényesség vesz körbe téged. Minden lénynek, akit látsz a hatótávon belül és kiválasztottál tennie kell egy állóképesség mentődobást. Bukás esetén 1d6 szentségi sebzést szenved.
Magasabb szinten. A varázslat további 1d6 sebzést okoz az 5 (2d6) a 11 (3d6) és a 17 (4d6) szinten.

FÉNYFAL
5. szintű energiamágia
Aktiválási ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S, A (egy kézi tükör)
Hatidő: Koncentráció, legfeljebb 10 perc
Kavargó teljes fény jelenik meg egy pontnál, amit látsz és kiválasztasz a hatótávon belül. A fal ettől a ponttól bármilyen irányban megjelenhet vertikálisa, horizontálisa, vagy átlósan is. Szabadon áramolhat, vagy lesímulhat szilárd felületekre. A fal 60 láb hosszú, 10 láb magas és 5 láb széles. A fel megszakítja a látómezőt, De a lények és tárgyak áthatolhatnak rajta. A fal 120 lábra teljes fényt és további 120 lábra félfényt sugároz.
Amikor a fal megjelenik minden lénynek a területén tennie kell egy állóképesség mentődobást. Bukás esetén 4d8 szentségi sebzést szenvednek és egy percre megvakultak. Siker esetén a fele sebzést szenvedik el és nem vakulnak meg. Egy megvakult lény tehet egy állóképesség próbát minden köre végén, hogy megszüntesse ezt a státuszt, siker esetén a vakság megszűnik.

Az a lény, aki a fal területén fejezi be a körét további 4d8 szentségi sebzést szenved.
Amíg a varázslatnak vége nincs, használhatod az akciódat arra, hogy egy fénysugarat indíts a falból egy maximum 60 lábnyira lévő lényre. Ehhez tegyél egy távolsági varázs támadást. Találat esetén a lény 4d8 szentségi sebzést szenved. Ha sikertelen a találat a fal hossza 10 lábnyival csökken. Ha a fal hossza 0 láb hosszra csökken a varázslatnak vége van.
Magasabb szinteken. A varázslat minden sebzése további 1d8 sebzést okoz varázslatszintenként, ha magasabb szinten sütöd el.

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 A varázslat hatóideje alatt a tárgy sötétben teljes világosságot biztosít 20 láb sugarú körben, és félhomály további 20 lábnyi 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 használod, 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.

FOLYAMATOS LÁNG
2. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (50 aranyat érő rubintpor, amit a varázslat elfogyaszt)
Hatóidő: visszavonásig
Egy fáklyához hasonló fényességű láng tör elő egy tárgyból, amit megérintesz. A hatás úgy néz ki, mint egy normál lángé, de nem generál meleget és nem használ oxigént. Egy folyamatos lángot el lehet rejteni vagy takarni, de nem lehet elfojtani.

FOGSÁG
9. szintű védelmi mágia
Bevetési Idő: 1 perc
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, 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 Lélek mentődobást kell dobnia, vagy megköti a varázslat hatása. Ha a mentője sikeres, immúnis lesz a varázslat hatására, ha te próbálod meg ismételten bevetni elleni. Amíg a varázslat hatása alatt áll, a célpontnak nem kell lélegeznie, ennie, innia, és nem öregszik. Jövendölés 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 börtönzöd, 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 földbe 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 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 gyógyfüvek keveréke.
A Varázslat Megszüntetése. A varázsláskor, bármelyik változatot is használod, 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 HM-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.

FÖLD CSONTJAI
6. szintű átalakítómágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Maximum 6 oszlopot növesztesz ki a földből a hatótávon belül, ott, ahol akarod és látod. Minden oszlop henger alakú 5 láb átmérőjű és 30 láb magas. Az oszlopok egymásba nem érhetnek bele, de kiválaszthatsz olyan területet, amin éppen áll egy Közepes vagy kisebb lény. Minden oszlop VF-je 5 és 30 életponttal rendelkezik. Ha a pontjai 0-ra csökken az oszlop összeomlik, így 10 lábnyi körben nehéz terepet okoz és addig marad ott a törmelék amíg el nem takarítják. Minden 5 lábnyi átmérőjű terület 1 percnyi időt vesz igénybe, ha kézzel takarítják.
Ha egy oszlop egy lény alatt emelkedik ki az tehet egy ügyesség mentődobást, bukás esetén az oszlop felemeli, egy lény dönthet úgy, hogy elbukja a mentődobást akaratából.
Ha egy oszlop nem érheti el a maximális magasságát egy mennyezet vagy más hatás miatt, akkor az a lény, aki az oszlopon van 6d6 zúzó sebzést szenved és lekötözött az oszlop és a mennyezet közé. Egy lekötözött lény használhatja az akcióját arra, hogy tegyen egy erő, vagy ügyesség próbát a varázs mentőd ellen. Siker esetén a lény nem lekötöztt és le kell másznia az oszlopról, vagy le kell róla esnie.
Magasabb szinten. A varázslat további 2 oszlopot emel ki a földből varázslatszintenként, ha a varázslatot magasabb szinten sütik el.

FÖLDHÖZKÖTÉS
2. szintű átalakítómágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 300 láb
Komponensek: V
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 perc
Egy lény, amelyet látsz erő alapú mentődobást kell tennie, vagy a repülési sebessége 0-ra csökken a varázslat időtartamáig. Egy levegőben tartózkodó lény biztonságosan 60 lábbal száll le körönként amíg el nem éri a talajt, vagy amíg a varázslatnak vége nincs.

FÖLDREMEGÉS
1.szintű Energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: önmagadtól 10 láb sugarú kör
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Minden lény a tőled kiinduló körben Ügyesség mentődobást kell tenni. Bukás esetén 1d6 zúzó sebzést szenved és hasra esik. Ha a föld a talpa alatt laza szerkezetű akkor nehéz tereppé változik. Minden 5 láb átmérőjű rész legalább 1 perc kézimunkát igényel, hogy megkönnyítsék.
Magasabb szinteken. A sebzés minden magasabb szinten további +1d6 sebzést okoz.

FÖLDMORZSOLÁS
3.szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S, A (obszidián)
Hatóidő: azonnal
Válassz ki egy pontot a távolságon belül, amelyet látsz. Az lesz a közepe egy 20 láb oldalú négyzetnek, amelyen a talaj nehéz tereppé változik. Minden 5 lábnyi parcella kézileg 1 perc időt igényel a megtisztításhoz. Minden lénynek a mezőben tennie kell egy Ügyesség mentődobást. Bukás esetén 3d12 zúzó sebzést nevednek. Siker esetén a felét.
Magasabb szinteken. A varázslat minden felsőbb szint után plusz 1d12 zúzó sebzést okoz varázslat szintenként.

FURCSA
9. szintű illúzió
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Egy csoport lény legmélyebb félelmeit célozva, képzeletbeli lényeket hozol létre az agyukban, amelyeket csak ők látnak. Minden lény egy 30 láb sugarú körben, egy általad választott hatótávon belüli középponttal, Lélek mentődobást kell, hogy végrehajtson. Ha sikertelen, a hatóidő alatt félni fog. Az illúzió a lény legmélyebb félelmeit hívja életre, a legrosszabb rémálmait könyörtelen fenyegetésként megtestesítve. A félelemben lévő lény minden kör elején sikeres Lélek mentődobást kell, hogy végezzen, különben 4d10 árny sebzést szerez. Ha sikeres a mentés, a varázslat véget ér a számára.

GONDOLATOK ÉSZLELÉSE
2. szintű jövendölés
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S, A (egy réz darab)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
A hatóidő alatt olvasni tudod bizonyos lények gondolatait. Amikor megidézed a varázslatot és amíg véget nem ér a varázslat, minden körben az akciódat arra használhatod, hogy az elmédet bármely 30 lábnál közelebbi lényre összpontosítsd. Ha a választott lény Intelligenciája 3 vagy kevesebb és nem beszél nyelveket, a varázslat hatástalan. Kezdetben a lény gondolatainak a felszínét ismered meg - ami leginkább foglalkoztatja abban a pillanatban. Akcióként, átválthatod a figyelmedet egy másik lény gondolataira vagy megpróbálhatod mélyebben beleásni magad ugyanannak a lénynek az elméjébe. Ha mélyebbre ásol, a lénynek Lélek mentődobást kell végeznie. Ha elbukik, rálátást szerzel a gondolkodásába (ha van neki), érzelmi állapotába és valamibe, ami nagyon foglalkoztatja (aggodalom, szeretet, gyűlölet). Ha sikeres, a varázslat véget ér. Bármelyik esetben a célpont tudja, hogy az elméjében áskálódsz, és hacsak nem irányítod át a figyelmed egy másik lényre, a célpont használhatja az akcióját Elme próbára a te Elme próbád ellen; ha sikeres, a varázslat véget ér.
Szóban feltett kérdések alakítják a célpont gondolatait, tehát ez a varázslat különösen hatékony kihallgatások részeként. Arra is használhatod a varázslatot, hogy felfedezd olyan lények jelenlétét, amelyeket nem látsz. Amikor megidézed a varázslatot vagy akcióként használod a hatóidő alatt, 30 lábon belül kereshetsz gondolatokat. A varázslat áthatol akadályokon, de 2 láb kövek, 2 hüvelyk bármilyen fém (kivéve ólom), vagy vékony ólomlemezek blokkolnak.
Nem tudsz olyan lényeket lenyomozni, amelyek Intelligenciája 3 vagy alacsonyabb vagy nem beszélnek nyelveket. Ha lenyomozod egy lény jelenlétét, a hatóidő alatt tudod olvasni a gondolatait a fent leírt módon, akkor is, ha nem látod, de hatótávon belül kell lennie.

GONOSZ ÉS JÓ ELŰZÉSE
5. szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S, A (szent víz vagy porosított ezüst és vas)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Ragyogó energia vesz körbe és megvéd elátkozott lényektől és élőhalottakról, valamint a Materiális Síkról származó lényektől. A hatóidő alatt égiek, elemiek, átkozottak, démonok és élőhalottak hátrányban vannak az ellened irányuló támadódobásoknál. Korábban befejezheted a varázslatot a következő speciális funkciók használatával.
Bűbáj megtörése: akcióként megérintesz egy elérhető lényt, amely elvarázsolt, rémült vagy égi, elemi, átkozott, démon vagy élőhalott szállta meg. A lény, akit megérintesz, többé nem elvarázsolt, rémült vagy megszállott ezektől a lényektől.
Elbocsátás: akcióként végezz egy közelharci támadást égi, elemi, átkozott, démon vagy élőhalott ellen, akit elérsz. Ütésnél, megpróbálod a lény visszaüldözni az otthoni síkjára. A lénynek Karizma mentődobást kell végeznie, különben haza küldöd (ha nincs ott eleve). Ha nem az otthoni síkjukon vannak, élőhalottak Árnyvárosba, démonok Démonvadonba lesznek küldve.

GONOSZ ÉS JÓ ÉRZÉKELÉSE
1. szintű jövendölés
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
A hatóidő alatt, tudod, ha tévelygő, égi, elemi, elátkozott lény, démon vagy élőhalott 30 lábnál közelebb van hozzád, valamint hol van pontosan. Tudod, ha egy varázslat által megszentelt vagy megszentségtelenített hely vagy tárgy 30 lábnál közelebb van hozzád. A varázslat áthatol a legtöbb akadályon, de 1 láb méretű

kövek, 1 hüvelyk közönséges fémek, vékony ólomlemezek és 3 láb fa vagy föld blokkolják.

GONOSZTÓL ÉS JÓTÓL VÉDŐ VARÁZS
1. szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (szentelt víz és porrá zúzott ezüst és vas, amit a varázslat elemészt)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
Amíg tart a varázslat, megérintesz egy hajlandó lényt, és ő védve lesz bizonyos típusú lényekkel szemben: tévelygők, égiek, elemiek, átkozottak, démonok és élőhalottak. A védelem több előnnyel is jár. A meghatározott típusú lények hátrányban vannak a célpont ellen irányuló támadódobásoknál. A célpontot nem lehet elbűvölni, megijeszteni, nem szállható meg. Ha a célpont már elbűvölt, megijesztett vagy megszállt egy ilyen lény által, a célpont előnyben van bármilyen mentődobásnál a releváns hatás ellen.

GRAVITÁCIÓ MEGFORDÍTÁSA
7. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 100 láb
Komponensek: V, S, A (egy mágnes és vasreszelék) **Hatóidő:** koncentráció, legfeljebb 1 perc
Ez a varázslat megfordítja a gravitációt egy hatótávon belüli központú 50 láb sugárú és 100 láb magas hengerben. Minden lény és tárgy, amely nincs valamilyen módon rögzítve a földhöz, felfelé esik és eléri a terület tetejét, amikor megidézed a varázslatot. A lény végezhet Ügyesség mentődobást, hogy egy rögzített tárgyhoz tudjon kapaszkodni, így elkerülve az esést. Ha egy szilárd tárgy (például plafon) keresztezi az esést, az eső tárgyak és lények beleütköznek, akárcsak egy normális lefelé esésnél. Ha egy tárgy vagy lény eléri a terület tetejét, anélkül, hogy bárminek neki ütközne, ottmarad, kissé rezegve, amíg tart a varázslat. A hatóidő végén, az érintett tárgyak és lények visszaesnek a földre.

GUL'DAN LEBEGŐ KORONGJA
1. szintű idéző mágia (rituálé)
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, A (egy csepp higany)
Hatóidő: 1 óra
Ez a varázslat egy kerek, vízsszintes erősíkot képez, 3 láb átmérőjű és 1 hüvelyk vastag, ami 3 láb magasságban lebeg a föld fölött, egy általad választott nem foglalt helyen, amit hatótávon belül látsz. A korong a hatóideig marad és legfeljebb 500 fontot tud megtartani. Ha nagyobb súly helyeződik rá, a varázslat véget ér, és minden, ami a korongon van, lezuhan. A korong mozdulatlan, amíg 20 lábnál közelebb vagy hozzá. Ha 20 lábnál messzebb mész tőle, a korong követ téged, hogy 20 lábnál közelebb maradjon. Keresztül tud menni egyenetlen terepen, lépcsőkön fel vagy le, lejtőn, emelkedőn, de nem tud átmenni 10 lábnál nagyobb domborzaton. Például, a korong nem tud keresztül menni egy 10 láb mély gödrön, és nem tudja elhagyni sem, ha a gödör alján volt létrehozva. Ha több, mint 100 lábnál messzebb mész tőle (rendszerint, mert nem tud keresztülmenni egy akadályon, hogy kövessen), a varázslat véget ér.

GYENGESÉGSUGÁR
2. szintű nekromancia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Elgyengítő energia egy fekete sugara lövell ki az ujjadból egy hatókörön belüli lényre. Használj távolsági varázslat támadást a célpontra. Ha talált, a célpont csak feleannyi sebzést szenved az Erőt használó fegyveres támadásoktól a varázslat elmúlásáig. Minden köre végén Állóképesség mentődobást végezhet. Ha sikeres, a varázslat véget ér.

GYILKOS FELHŐ
5. szintű idéző mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
Egy mérgező, sárgás zöld 20 láb sugarú gömböt hozol létre, a középpontját te választod. A köd elterjed a sarkok körül. A hatóidő alatt tart vagy amíg egy erős szél szét nem fújja. A területe erősen homályos. Amikor egy lény először lép be a varázslat területére, Állóképesség mentődobást kell végre hajtania. Sikertelen mentésnél 5d8 mérgező károsodás, sikeres mentésnél ennek a fele. A lények akkor is hatás alá kerülnek, ha visszatartják a lélegzetüket, vagy nincs szükségük levegővételre. A köd 10 láb távolságra mozog tőled minden köröd elején, a föld felszínén forogva. A pára nehezebb, mint a levegő, így a legmélyebb pontra süllyed, nyitott helyeken is beszivárog.
Magasabb szinteken: ha egy 6-os vagy magasabb szintű varázslathelyen idézed meg, a károsodás 1d8- cal emelkedik szintenként a varázslathely 5. szintje felett.

GYORS VISSZAVONULÁS
1. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 bónuszakció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
A varázslat segítségével hihetetlen sebességgel tudsz mozogni. Amikor megidézed ezt a varázslatot, és aztán bónuszakcióként minden forduló végén, amíg véget nem ér a varázslat, végre hajthatsz egy Rohanás akciót.

GYORSÍTÁS
3. szintű átalakító mágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, 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

GYÓGYÍTÁS
6. szintű energiamágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
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, süketség, és a célpont bármilyen betegsége. A varázslat nemhat 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
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 LÉLEK
2. szintű idézőmágia
Aktiválás ideje: 1 bónuszakció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Megidézel egy 5 láb kockányi szabad területre egy gyógyító lelket. Amíg a varázs tart és te vagy valamely lény, akit látsz, a lélek területére lép első esetben a körében, vagy a körét ott kezdi, a lélek meggyógyítja 1d6 mennyiségben, ez nem kíván akciót. Ez a hatás nincs hatással élőholtakra, vagy építményekre.
Bónuszakcióként mozgathatod a lelket 30 láb távolságra egy területre, amit látsz.
Magasabb szinteken. A varázslat további 1d6 gyógyulást okoz minden felsőbb szinten elsütve, szintenként.

GYÓGYÍTÓ SZÓ
1. szintű energiamágia
Bevetési Idő: 1 bónusz cselekvés
Hatótáv: 60 láb
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.

GYŐZELMI LAKOMA
6. szintű idéző mágia
Bevetési Idő: 10 perc
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, 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 méreg semlegesítődik. A lény immúnis lesz a mérgek és a rettegés hatására, és minden Lélek mentődobására előny jár. Maximális és aktuális életerő pontjainak száma 2d10-zel megnő. Mindezek a hatások 24 órán át tartanak.

GYÚJTOGATÓ FELHŐ
8. szintű idéző mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 150 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Egy hatótávon belüli pontba összpontosulva egy kavargó füstfelhő jelenik meg fehéren izzó parázzsal egy 20 láb sugarú körben. A felhő terjed a sarkokon és erősen homályos. A hatóideig tart vagy amíg mérsékelt- vagy nagyobb sebességű (legalább 10 mérföld/óra) szél eloszlatja. Amikor a felhő megjelenik, minden benne tartózkodó lénynek Ügyesség mentődobást kell végeznie. A lény 10d8 tűz sebzést szerez sikertelen mentésnél, ennek a felét, ha sikeres. A lénynek akkor is végre kell hajtania ezt a mentődobást, amikor egy körben először lép be a varázslat területére, vagy ott fejezi be a kört. A felhő 10 láb távolságra mozog tőled olyan irányba, amit te választasz minden köröd elején.

HAJNAL
5.szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S, A (Egy megégetett medál 100 arany értékű)
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 perc
A hajnal fénye süt le arra, helyre, amit látsz és kiválasztasz a hatótávon belül. Amíg a varázslatnak vége nincs egy 30 láb sugarú körben és 40 láb magas hengerben teljes fényesség lesz. Ez a fény napfény.
Amikor a fény megjelenik a területen lévő lényeknek állóképesség mentődobást kell tenniük. Bukás esetén 4d10 szentségi sebzést szenvednek. Siker esetén a felét. A lényeknek minden körük végén meg kell ismételniük a mentődobást, amíg el nem hagyják a területet.
Ha 60 láb közelében vagy a területnek, félre mozdíthatod 60 lábnyival egy bónuszakcióként.

HALÁL FOGÁS
2. szintű átalakítómágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: Azonnali
Nekrotikus energiák megragadják a lényt, akit látsz a hatótávon belül és Nagy vagy kisebb méretű. Tegyetek egy tulajdonság próbát, te távolsági varázstámadást ő, pedig erőpróbát. Ha neked sikeres egyenes vonalban 30 láb távolságnyit mozdulsz a lény felé.

HALÁL SZÍNLELÉSE
3. szintű nekromancia (rituálé)
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (egy csipet sírból származó föld)
Hatóidő: 1 óra
Megérintesz egy hajlandó lényt, ami ettől egy merev görcsös állapotba kerül, ami megkülönböztethetetlen a haláltól. A varázslat hatóidejére vagy amíg arra nem használod az akciódat, hogy megérintsd a célpontot és véget vess a varázslatnak, a célpont halottnak tűnik minden külső szemlélőnek és a célpont állapotát meghatározó varázslatoknak. A célpont vak és cselekvésképtelen, a sebessége 0. A célpont ellennáll minden sebzésnek, kivéve a árnynak. Ha a célpont megbetegszik vagy megmérgezik, amíg a

varázslat hatása alatt van, a betegségnek és a méregnek nincs hatása, amíg a varázslat véget nem ér.

HALÁL TÁNC
5.szintű nekromancia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 óra
Sötét erőket szabadítasz el a ujjaidból maximum 5 Közepes, vagy Kicsi méretű tetemre a hatótávon belül amit látsz. Minden tetem azonnal feláll és élőholt lesz. Te döntheted el, hogy zombi vagy csontváz lesz belőlük. Statisztikákat lásd Szörnyek könyve. Valamint minden támadó dobásukhoz a te varázs támadás módosítód értékű bónuszt kapnak. Egy bónuszakcióként parancsolhatsz nekik mentálisan. Hogy megkapja a parancsodat a hatótávon belül kell lennie. Te dönthet el mit tegyenek és, hogy merre mozogjanak a következő körükben, vagy adhatsz más utasításokat is, mint például védjenek egy bejáratot az ellenségeid elle. Ha nem adsz neki parancsot nem tesz semmi, maximum az ellenséges lényektől védik magukat. Ha egyszer parancsot adtál nekik a lények a legjobb tudásuk szerint elvégzik azt.
A lények a varázslat végéig az irányításod alatt vannak, ha a varázsnak vége szétesnek.
Magasabb szinten. Ha magasabb szinten sütöd el a varázslatot további két tetemet éleszthetsz fel minden varázslat szint után.

HALÁL UJJA
7. szintű nekromancia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
A hatótávon belül egy látható célpontba negatív energiát sugárzol, mely perzselő fájdalmat okoz neki. A célpontnak Állóképesség mentődobást kell dobnia. 7d8 + 30 nekrózis 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.

HALÁLKÖR
6. szintű nekromancia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 150 láb
Komponensek: V, S, A (legalább 500 aranypénzt érő összetört fekete gyöngy hamuja)
Hatóidő: azonnali
Egy 60 láb sugarú negatív energia gömb tör elő egy hatótávon belüli pontból. Minden lénynek azon a területen Állóképesség mentődobást kell végre hajtania. Sikertelen mentésnél a célpont 8d6 nekrózis sebzést szerez, sikeres mentésnél ennek a felét.
Magasabb szinteken: ha egy 7-es vagy magasabb szintű varázslathelyen idézed meg, a károsodás 2d6- tal növekszik szintenként a varázslathely 6. szintje felett.

HALDOKLÓK MEGÓVÁSA
Nekromancia varázstrükk
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Megérintesz egy élő lényt, melynek 0 életerő pontja van. A lény állapota stabilizálódik. A varázslat nem hat élőholtakra és szerkezetekre.

HALLUCINÁCIÓS TERÜLET
4. szintű illúzió
Aktiválás ideje: 10 perc
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, A (egy kő, egy gally és egy kis zöld növény)
Hatóidő: 24 óra
Egy hatótávon belüli 150 láb kocka természetes terep kinézetét, hangját és szagát egy másik természetes terepéhez teszed hasonlatossá. Így, nyílt mezők és utak úgy nézhetnek ki, mint egy mocsár, domb, szakadék vagy más nehéz vagy járhatatlan terep. Egy tó nézhet ki úgy, mint egy füves rét, egy szakadék, mint egy enyhe lejtő, vagy egy sziklás vízmosás, mint egy széles és sima út. Építmények, felszerelés és lények a területen nem változnak. A tapintható tulajdonságai a területnek nem változnak, így a lények, akik belépnek a területre, valószínűleg átlátnak az illúzión. Ha a különbség nem egyértelmű érintésre, egy gondosan vizsgálódó lény dobhat Elme (Nyomozás) próbát a varázslatod elleni mentődobások NF-jére, hogy ne higgye el. Egy lény, aki észleli az illúziót, úgy látja, mint egy halvány kép rávetítve a terepre.

HALOTT ÉLETREKELTÉSE
3. szintű szellemidézés
Aktiválás ideje: 1 perc
Hatótáv: 10 láb
Komponensek: V, S, A (egy csepp vér, egy darab hús, egy csipet csonthamu)
Hatóidő: azonnali
Ez a varázslat létrehoz egy élőhalott szolgát. Válassz egy halom csontot vagy egy Közepes vagy Kisméretű humanoid holttestet hatótávon belül. A varázslat felruházza a célpontot az élet hamis utánzatával, felélesztve azt egy élőhalott lényként. A célpont csontváz lesz, ha csontokat választasz és zombi, ha holttestet (a Harcmesternél vannak a lény játékstatisztikái). Minden fordulódban, egy bónuszakciót hajthatsz végre, hogy mentálisan irányíthasd az így létrehozott lényedet, ha az 60 lábnál közelebb van hozzád (ha több lényed van, bármelyiket vagy akár mindegyiket is irányíthatod egyszerre, ugyanazt a parancsot adva mindegyiknek). Te döntöd el, milyen akciót hajt végre és hova mozdul a következő fordulójában, vagy kiadhatsz egy általános parancsot, mint például őrizni egy konkrét kamrát vagy folyosót. Ha nem adsz parancsot, csak ellenséges lények ellen védi meg magát. Ha kiadsz egy parancsot, a lény azt követi, amíg a feladata el nincs végezve. A lény az irányításod alatt áll 24 órán keresztül, utána ellenáll a parancsaidnak. Hogy újabb 24 órára irányítást szerezz fölötte, meg kell idézned ezt a varázslatot mielőtt az aktuális 24 órás periódus lejár. Ez az alkalmazás megerősíti az irányításodat akár 4 lényen, ahelyett, hogy egy újat varázsolnál el.
Magasabb szinteken: ha egy 4-es vagy magasabb szintű varázslathelyen idézed meg, plusz 2 lényt varázsolsz el szintenként a varázslathely 3. szintje felett. Minden lénynek különböző csonthalmazból vagy holttestből kell származnia

HAMIS ÉLET
1. szintű nekromancia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S, A (kis mennyiségű alkohol vagy desztillált szesz)
Hatóidő: 1 óra
Támogatod magad egy nekromán élethasonmással, amíg tart a varázslat, ideiglenesen 1d4 + 4 életerőpontot szerzel.

Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslathely használatával veted be, plusz 5 ideiglenes életerő pontot kapsz varázslatszintenként a varázslathely 1. szintje felett.

HARAGOS CSAPÁS
1. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 bónuszakció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
A varázslat hatóideje alatt következő alkalommal, amikor közelharci fegyveres támadással találsz, a támadásod plusz 1d6 árny sebzést okoz. Ráadásként, ha a célpont egy lény, Lélek mentődobást kell dobnia, különben a varázslat végéig ijedt lesz. Akcióként a lény a varázslatod elleni mentődobás NF-jére dobhat Lélek próbát, hogy megacélozza az akaratát és véget vessen a varázslatnak.

HATALOMSZAVA: FÁJDALOM
7. szintű bűbáj
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V
Hatóidő: azonnali
Elmondod azokat a szavakat, melyek belső fájdalmat okoznak hullámokban egy lénynek, akit látsz hatótávon belül. Ha a lénynek 100 vagy kevesebb életpontja van akkor bénító fájdalmat érez. Más esetben a varázslatnak nincs hatása. A lényre akkor sincs a varázslat hatással, ha immunis az elbűvölés ellen.
Ha a varázslat hatással van rá akkor a sebessége nem lehet magasabb mint 10 láb. Továbbá minden támadó és mentődobását és tulajdonság próbáját hátránnyal dobja. Végül, pedig, ha varázsolni akar, akkor tennie kell egy állóképesség mentődobást. Bukás esetén a rekesz felhasználtnak minősül és a varázslat nem sül el.
A lény a varázslat ellen minden köre végén dobhat egy állóképesség mentődobást, hogy megszüntesse a hatást.

HATALOMSZAVA: HALÁL
9. szintű bűbáj
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V
Hatóidő: azonnali
Kiejted a hatalom szavát, mely egy látható lényt a hatótávon belül arra kényszerít, hogy azonnal szörnyet haljon. Ha a választott lénynek 100 vagy kevesebb életerő pontja van, meghal. Ellenkező esetben a varázslat nem hat rá.

HATALOMSZAVA: KÁBÍTÁS
8. szintű bűbáj
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V
Hatóidő: azonnali
Kiejted a hatalom szavát, mely a hatótávon belül egy látható lény elméjét legyűri, megszédíti. 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.

HAVASESŐ
3. szintű idéző mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 150 láb
Komponensek: V, S, A (egy csipet por és néhány vízcsepp)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Amíg a varázslat véget nem ér, jégeső és ónos eső esik 20 láb magas 40 láb sugarú hengerben, egy olyan középpont körül, amit te választasz hatótávon belül. A terület rendkívül borús és a vele érintkező lángok kialszanak. A földet csúszós jég borítja, így nehéz tereppé válik. Amikor egy lény először lép be a varázslat területére egy körben vagy ott kezdi a kört, Ügyesség mentődobást kell dobnia. Sikertelen dobásnál a földre esik. Ha egy lény koncentrál a varázslat területén, a lénynek sikeres Állóképesség mentődobást kell végeznie a varázslatod elleni mentődobás NF-jére, különben elveszti a koncentrációt.

HÁRÍTÓ PENGE
Védőmágia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S
Hatóidő: 1 kör
Kiterjeszted a kezedet és hárító pecsétet rajzolsz a levegőbe. A következő köröd végéig, ellenálló vagy a fegyveres támadásokból származó zúzó, szúró és vágó sebzések ellen.

HÁTBORZONGATÓ ROBBANÁS
energiamágia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Sugárzó energia csap le egy hatótávon belüli lény felé. Végezz egy hatótávon belüli varázslat támadást a célpont ellen. Találatnál a célpont 1d10 energia sebzést szerez.
Magasabb szinten. A varázslat több, mint egy csapást végez, ha eléred a magasabb szinteket: két csapás az 5. Szinten, három csapás a 11. szinten, négy csapás a 17. Szinten. A csapást irányíthatod ugyanarra vagy különböző célpontokra. Végezz különböző támadódobást minden csapásra.

HIRTELEN ÉBREDÉS
1. szintű bűbáj
Aktiválás ideje: 1 bónusz akció
Hatótáv: 10 láb
Komponensek: V
Hatóidő: azonnali
Minden kiválasztott alvó lény, akit látsz a hatótávon belül, azonnal felébred és fekvő státuszból azonnal felállítja a varázslat. Nem kell mozgáspontot elkölteniük.

HIT PAJZSA
1. szintű védőmágia
Bevetési Idő: 1 bónusz cselekvés
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S, 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
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 közelebb lévő területre, Ügyességmentődobást kell dobnia. A lény 20 szentségi sebzést szenved el sikertelen mentő esetén, vagy fele ennyit sebződik, ha mentője sikeres. Az őrző eltűnik, amint összesen 60 sebzést okozott.

HOLDSUGÁR
2. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S, A (bármilyen holdnövény néhány magja és egy darab opálos ásvány)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Ezüstös fénysugár halvány fénye ragyog le egy 5 láb sugarú, 40 láb magas hengerben, egy hatótávon belüli középponttal. Amíg a varázslat tart, halvány fény tölti be a hengert. Amikor egy lény egy körben először lép be a varázslat területére, vagy ott kezdi a kört, kísérteties lángok borítják be égető fájdalmat okozva, és Állóképesség mentődobást kell végrehajtania. Ha sikertelen, 2d10 szentségi sebzést szerez, ennek a felét, ha sikeres. Alakváltók hátránnyal végzik a mentődobást. Ha sikertelen, azonnal visszaváltozik az eredeti alakjába és addig nem tud új alakot felvenni, amíg el nem hagyja a varázslat fényét. Miután megidézted a varázslatot, minden körödben használhatsz egy akciót arra, hogy a sugarat bármelyik irányba 60 lábbal elmozgasd.
Magasabb szinteken: ha a varázslatot 3. vagy magasabb szintű varázslathely használatával veted be, a sebzés 1d10-zel növekszik varázslatszintenként, a varázslathely 2. szintje felett.

HOLTAK DÍJA
Nekromancia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Egy kiválasztott lénynek hatótávon belül, akit látsz tennie kell egy Lélek mentődobást. Bukás esetén a lény 1d8 nekrotikus sebzést szenved. Ha a lény nem maximális életponton tartózkodott akkor további 1d12 nekrotikus sebzést is elszenved.
Magasabb szinten. Mind a két sebzés meg van növelve egy-egy kockával a 5, 11 és 17. szinteken.

HOLTAK FELÉLESZTÉSE
5. szintű nekromancia
Bevetési Idő: 1 óra
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, 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
Komponensek: V, S, 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, hullámzani látszik. A hatóidőre minden lénynek hátrány ját 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.

HOMOKFAL
3. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 90 láb
Komponensek: V, S, A (homok)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
Egy homok falat hozol létre egy pontnál, amit látsz a hatótávon belül. A fal 30 láb hosszú 10 láb magas és 10 láb széles. A fal eltűnik amikor a varázsnak vége. A fal az átlátást gátolja, de a mozgást nem. Egy lény a falban megvakult és minden 1 láb mozgása 3 lábba kerül

HOSSZÚLÉPÉS
5. szintű idézőmágia
Aktiválás ideje: 1 bónusz akció
Hatótáv: önmagad
Komponensek: V
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 perc
Elteleportálsz 60 láb távolságba egy üres területre, amit látsz. A Körödben használhatod a bónusz akciódat arra, hogy teleportálj újra.

HŐSIESSÉG
1. szintű bűbáj
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

Egy hajlandó lény, akit megérintesz bátorsággal lesz telve. Amíg a varázslat véget nem ér, a lény immunis a félelemre és ideiglenes életerőpontokat szerez, amelynek mértéke egyenlő te varázslás tulajdonság módosítód értékével az egyes fordulók elején. Amikor a varázslat véget ér, a célpont elveszti a maradék ideiglenes életerőpontját.
Magasabb szinteken: ha a varázslatot 2. Vagy magasabb szintű varázslathely használatával veted be, plusz egy lényt vehetsz célba szintenként, a varázslathely 1. Szintje felett

HŰVÖS ÉRINTÉS
nekromancia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: 1 kör
Létrehozol egy szellem-szerű, csontváz-szerű kezet egy hatótávon belüli lény területén. Hajts végre egy távolsági varázslat támadást a lény ellen, hogy megtámadd a sír hűsével. Egy támadásnál a célpont 1d8 nekrózis támadást szenved és a következő forduló kezdetéig nem tudja visszaszerezni az életerő pontjait. Addig a kéz a célponton csüng.
Magasabb szinten. Ennek a varázslatnak a károsítása növekszik 1d8-cal mikor eléred az 5-ös (2d8), 11-es (3d8) és a 17-es (4d8) szintet.

IDŐJÁRÁS IRÁNYÍTÁSA
8. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 10 perc
Hatótáv: saját magad (5 mérföldes sugárban)
Komponensek: V, S, A (égő füstölő és egy kis darab föld és fa vízben összekeverve)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 8 óra
5 mérföldes távolságban irányítod az időjárást a hatóidő alatt. A varázslat megidézéséhez kint kell tartózkodnod. Ha olyan helyre mozogsz, ahol nincs egyenes út az éghez, korábban véget ér a varázslat. Amikor megidézed ezt a varázslatot, megváltoztatod az aktuális időjárási viszonyokat, amit a HM határoz meg a klímától és az évszaktól függően. Megváltoztathatod a csapadékot, hőmérsékletet, szelet. Az új körülmény 1d4*10 perc után lép életbe, ezután megváltoztathatod ismét. Amikor a varázslat véget ér, az időjárás fokozatosan visszatér a normálishoz. Amikor megváltoztatod az időjárási körülményeket, keress egy aktuális körülményt a következő táblázatban és változtasd meg az állapotát lépésről lépésre. Amikor a szelet változtatod, megváltoztathatod az irányát.

Csapadék	
Állapot	**Körülmény**
1	tiszta
2	enyhén felhős
3	borult vagy ködös
4	eső, jégeső, vagy hó
5	szakadó eső, kopogó jégeső, hóvihar

Hőmérséklet	
Állapot	**Körülmény**
1	elviselhetetlen hőség
2	forróság
3	meleg
4	hűvös
5	hideg
6	sarki hideg

Szél	
Állapot	**Körülmény**
1	nyugodt
2	mérsékelt szél
3	erős szél
4	szélvihar
5	vihar

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 végezhetsz 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 jobban eltávolodsz onnan, ahol bevetetted.

IGAZ FELTÁMADÁS
9. szintű nekromancia
Bevetési Idő: 1 óra
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, 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 hiányzószervet 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 közeledben.

IGAZI CSAPÁS
Jövendölés varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 kör
Kiterjeszted a kezed és rámutatsz egy célpontra hatótávon belül. A varázslat biztosít egy rövid belátást a célpont védekezésébe. A következő körben, előnyben leszel az első támadódobásnál a célpont ellen, amennyiben a varázslat nem ért véget.

IGAZ POLIMORF
9. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, A (egy csepp higany, egy darab gumiarábikum, egy füstgomolyag)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra
Válassz egy lényt vagy nem mágikus tárgyat, akit hatótávon belül látsz. Átalakítod a lényt egy másik lénnyé, a lényt egy tárggyá, vagy a tárgyat egy lénnyé (a tárgyat nem viselheti vagy hordhatja egy másik lény). A transzformáció a hatóideig tart, vagy amíg a célpont életerőpontjai nullára nem esnek vagy meg nem hal. Ha

koncentrálsz a varázslatra a teljes hatóidő alatt, az átalakítás véglegessé válik. Alakváltókra nincs hatással ez a varázslat. Egy nem hajlandó lény végezhet Lélek mentődobást, és ha sikeres, nem lesz rá hatással a varázslat.

Lény változása lénnyé: ha a lényt egy másik fajta lénnyé változtatod, bármilyen új alakot választhatsz, akinek a kihívás értékelés megegyezik vagy kevesebb, mint a célponté (vagy a szintjével, ha a célpontnak nincs kihívás értékelése). A célpont játékstatisztikáit, beleértve a a mentális tulajdonság értékeket, felváltják az új alak statisztikái. Megtartja a jellemét és a tulajdonságait. A célpont felveszi az új alak életerőpontjait, és amikor visszatér az eredeti alakjába, visszakapja az átalakulás előtti életerőpontokat. Ha azért alakul vissza, mert nullára esnek vissza pontjai, minden többletkárosodás átvivődik az eredeti alakjába. Amíg a többletkárosodás nem csökkenti a lény eredeti alakjának életerőpontjait nullára, nem kerül eszméletlen állapotba. A lény akcióit az új alak természete korlátozza, nem tud beszélni, varázsolni, vagy más akciót végezni, amihez kézre vagy beszédre van szüksége, hacsak az új alakja nem képes rá. A célpont felszerelése beleolvad az új alakba. A lény nem tudja aktiválni, használni, kezelni vagy más módon előnyökhöz jutni a felszereléséből.

Tárgy változása lénnyé: Egy tárgyat bármilyen lénnyé változtathasz, feltéve, hogy lény mérete nem nagyobb a tárgy méreténél és a lény kihívás értékelése 9 vagy alacsonyabb. A lény barátságos veled és a kísérőiddel. Minden körödben cselekszik. Te döntöd el, milyen akciót végez és hogyan mozog. A HM tudja a lény statisztikáit és minden akcióját és mozgását felülbírálja. Ha a varázslat véglegessé válik, többé nem irányítod a lényt. Attól függően, hogyan kezelted, lehet, hogy barátságos marad veled.

Lény változása tárggyá: Ha egy lényt tárggyá változtatsz, azzal együtt alakul át, amit visel és hord. A lény statisztikái a tárgyéi lesznek, és a lénynek nem lesznek emlékei az ebben a formában töltött időről, miután a varázslat véget ér és visszatér az eredeti alakjába.

IGAZLÁTÁS

6. szintű jövendölés

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, S, A (25ap értékű balzsam a szemekre gombák 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 igazlátása lesz, felfedezi a mágiával elrejtett titkos ajtókat, és átlát az Éteri Síkra is, mindezt 120 láb távolságig.

IGAZSÁG PÖRÖLYE

1.szintű energiamágia

Aktiválás ideje: 1 bónusz akció

Hatótáv: önmagad

Komponensek: V

Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 perc

Az első támadás, amit egy közelharci fegyverrel teszel a varázslat hatóideje alatt, és sikeres találatot ér, a fegyver sebzésén túl további 2d6 szentségi sebzést okoz a kiválasztott lénynek, valamint a mellette álló lényeknek 1d6 szentségi sebzést.

IGAZSÁG-ZÓNA

2. szintű bűbáj

Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: 60 láb

Komponensek: V, S

Hatóidő: 10 perc

Létrehozol egy mágikus zónát, ami 15 láb sugarú körben egy általad választott hatótávon belüli középponttal, véd a megtévesztés ellen. Amíg a varázslat véget nem ér, egy lény, aki a körben először lép be a varázslat területére, vagy ott kezdi a kört, Karizma mentődobást kell, hogy végezzen. Ha sikertelen, a lény nem mondhat szándékosan hazugságot, amíg a területen van. Tudod, hogy az egyes lények sikeresek vagy sikertelenek a dobásban. Egy hatás alatt álló lény tudatában van a varázslatnak, így elkerülheti a válaszadást olyan kérdésekre, amelyekre amúgy hazugságot mondana. Adhat kitérő válaszokat, amíg az igazság határain belül marad.

ILLÚZIÓS SÁRKÁNY

8. szintű illúzió

Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: 120 láb

Komponensek: S

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

Egy hatalmas árny sárkány jelenik meg egy szabad mezőn, amelyet látsz a hatótávon belül. Amikor megjelenik az ellenségeidnek egy lélek mentődobást kell tenniük, különben megfélemlített státuszba kerülnek 1 percre. Ha egy lény úgy fejezi be a körét, hogy nincs egyenes rálátásra a sárkányra, megismételheti a mentődobást.

Egy bónuszakcióért a körödben 60 lábbal mozgathatod az illúziót. Ez alatt a mozgás alatt a sárkány tehet egy támadást. Egy 60 láb sugarú kúpban a pozíciójától egy kiválasztott sebzéstípusban. A lények, akiket elér a támadás tehetnek egy elme mentődobást a varázslati mentődobásod ellen. Bukás esetén 7d6 sebzést szenvednek a kiválasztott típusból, siker esetén a felét.

Minden támadás a sárkány ellen hibás talált, minden mentődobást sikerrel végez el, és immunis minden állapotra és sebzésre. Egy lény tehet egy elme (Nyomozás) próbát megkísérelvén, hogy a sárkány csak illúzió, nehézségi fok a varázslati mentődobásod értéke. A lény ezután át lát az illúzión és előnnyel dobhat mentődobást az illúzió támadása ellen.

IRÁNYÉRZÉK

6. szintű jövendölés

Bevetési Idő: 1 perc

Hatótáv: saját magad

Komponensek: V, S, 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

Jövendölés varázstrükk

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, S

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.

ISTENEK TEMPLOMA
7.szintű idézőmágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S, A (egy szent szimbólum legalább 5 arany értékű)
Hatóidő: 24 óra
Egy templom kavargó képét idézed meg a valóságban a földön egy ponton, amit látsz a hatótávban. A templomnak legalább 120 láb oldalú kőbláb terület kell. A templom addig marad amíg a varázslat tart, és annak az istennek, filozófiának van szentelve, amely szent szimbólummal megidézték.
Te döntesz a templom minden kinézetét illetően. A beltér folyosók, falak, tető és egy ajtó (ami bejutást biztosít) által van körbezárva és annyi ablaka van amennyi szeretnél. Csak te és azok a lények léphetnek be, akiknek te megengeded, amikor elsütöd a varázslatot kinyithatod és bezárhatod az ajtót.
A templom beltere egy szabad terület és oltárral a terem túlvégében. Te döntöd el a beltér viszonyait, hol van teljes fény, félhomály. Az illat égő tömjén illata és mérsékelt a hőmérséklet bent.
A templom sújthat különböző lénytípusokat, válaszd ki ezeket (egyet vagy többet) a lényeket a következőkből: égi, elementál, elátkozott, ördög vagy élőholt. A lény, ha megpróbálja átlépni a templom küszöbét tennie kell egy karizma próbát. Bukás esetén a lény nem léphet be a templomba 24 órán keresztül. Továbbá a templom nehezíti a helyzetét ezeknek a lényeknek, ha sikerül átlépniük a betlérbe. Minden tulajdonság próba, mentődobás vagy támadódobás esetén a HM-nek dobnia kell 1d4 kockát, amely kidobott értékét a d20-as dobás értékéből ki kell vonnia.
Továbbá a jövendölés iskolájú varázslatok által létrehozott érzékelő hatások nem jelenhetnek meg a templomban és a lények nem lehetnek a célpontja jövendölés iskolájú mágiának.
Végül, ha egy lény a templomon belül kap életpontokat egy I. vagy magasabb szintű varázslattól a lény további életpontokat kap vissza, ami a Lélek módosítód értéke (minimum 1-et).
A templomot áttetsző mágikus erő hozza létre az Éteri síkból, így az éteri utazások gátolva vannak a templom belterében. Semmi sem hatolhat át fizikailag a templom falain. Nem lehet megszüntetni Mágia semlegesítése és antimágikus mező varázslatokkal. Egy dezintegrálás varázslat azonnal elpusztítja a templomot.
Ha minden nap 1 éven keresztül ugyan ott elsütöd a varázslatot, a hatások állandók lesznek.

ISTENI SEGÍTSÉG
2. szintű védőmágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, 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 varázslathely használatával veted be, a célpont még 5 életerő pontot kap varázslatszintenként a varázslat hely 2. szintje felett.

ISTENI SZÓ
7. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 bónuszakció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V
Hatóidő: azonnali
Kiejtesz egy isteni szót, átitatva azzal az erővel, amely a világot alakította a teremtés hajnalán. Válassz akármennyi lényt, akit látsz hatótávon belül. Minden lény, amely hall téged, Karizma mentődobást kell végezzen. Sikertelen dobásnál, a lény az aktuális életerőpontjai szerinti hatást szenved el.
50 pont vagy kevesebb: megsüketül 1 percre
40 pont vagy kevesebb: megsüketül és megvakul 10 percre
30 pont vagy kevesebb: megvakul, megsüketül és megbénul 1 órára
20 pont vagy kevesebb: azonnal meghal
Az aktuális életerőpontjaitól függetlenül egy égi, elemi, átkozott vagy démon, amely sikertelen dobást hajt végre, visszakényszerül a származási síkjára (ha nincs ott) és nem tud visszatérni 24 órán át semmilyen kívánság varázslat segítségével.

ÍTÉLET PÖRÖLYE
1.szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 bónusz akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V
Ható idő: 1 kör
Egy hatalmas spektrális pöröly súlyt le a kiválasztott lényre, akit a hatótávon belül látsz. A kiválasztott lénynek egy Állóképesség alapú mentődobást kell tennie. Bukás esetén a lény kábult a következő köre végéig.

JAVÍTÁS
Átalakítás varázsztrükk
Aktiválás ideje: 1 perc
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (két mágnes)
Hatóidő: azonnali
Ez a varázslat egy törést vagy szakadást bármely általad megérintett tárgyon, például elszakadt láncot, kettétört kulcsot, elszakadt köpenyt vagy szivárgó bortömlőt. Minden, bármely dimenzióban egy lábnál nem nagyobb törést vagy szakadást meg tudsz javítani, a korábbi sérülésnek pedig nem marad nyoma. A varázslat fizikailag megjavítja ugyan a mágikus tárgyakat is, de a varázserejüket nem tudja visszaadni.

JELÖLŐ CSAPÁS
2. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 bónusz akció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
A következő alkalommal, amikor fegyverrel támadsz egy lényre, amíg tart a varázslat, a fegyver csillogó ragyogással fog fényleni, ahogy lecsapsz. A támadás 2d6 extra arkáni károsodással jár a lény számára, ami láthatóvá válik, ha láthatatlan volt, és a célpont halvány fényt áraszt magából 5 láb sugárban, amíg véget nem ér a varázslat.
Magasabb szinteken: ha egy 3-as vagy magasabb szintű varázslathelyen idézed meg, az extra károsodás 1d6-tal emelkedik szintenként a varázslathely 2. szintje felett

JEGES ÉRINTÉS
1.szintű nekromancia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S
Hatóidő: 1 kör

Megérintve egy karaktert nekrotikus energiákat adsz át neki. Tegyél egy közelharci varázstámadást a lény ellen, hogy megérintse a sír nyugalma a lényt. Találat esetén a lény 2d8 nekrotikus sebzést szenved, és nem kaphat vissza életpontokat a következő köre végéig. Addig a lény bőre homályos szürkeségben csillog.
Ha egy égi lényt sebzel így meg a lény hátrányt kap a következő köröd kezdetéig a támadó dobásaihoz.
Magasabb szinten. A varázslat további 1d8 sebzést okoz varázslatszintenként, ha magasabb szinten sütöd el.

JÉGESŐ
3.szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S, A (üvegdarabok)
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 perc
Egy hideg fénygömb hagyja el a kezed az ég irányába, majd az égből a kiválasztott pont körül 20 láb távolságban jégeső zúdul a földre. Minden lénynek ebben a 20 láb sugarú körben és 60 láb magas kúpban ügyesség mentődobást kell tennie. Bukás esetén a lények 3d6 fagy sebzést szenvednek. Siker esetén a felét.
Egy akcióért minden körödben mielőtt a varázslatnak vége lenne egy új jégesőt hívhatsz ugyan arra a helyre.
Magasabb szinten. A varázslat további +1d6 fagysebzést okoz minden magasabb szint után, ha magasabb szinten sütik el.

JÉGFAL
6. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S, A (egy kis darab kvarc)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
Létrehozol egy jégfalat egy hatótávon belüli szilárd felszínen. Alakíthatod egy félgömb alakú kupolává, vagy egy 10 láb sugarú gömbbé, vagy tíz 10 négyzetláb panelből álló lapos felületté. Minden panelnek kapcsolódnia kell egy másik panelhez. Bármilyen formában legyen, a fal 1 láb vastag és a hatóideig marad. Ha a fal keresztülvágja egy lény helyét, amikor megjelenik, a lény a fal egyik oldalára lökődik és Ügyesség mentődobást kell dobnia. Ha sikertelen, 10d6 fagyos sebzést szerez, ha sikeres, ennek a felét. A fal egy olyan tárgy, ami sebezhető, tehát törhető. Védettségi foka 12, életerő pontjai 30 10 lábnyi szekcióként, sebezhető tűz sebzéssel. Ha egy 10 lábnyi szekció életerő pontja 0-ra csökken, tönkreteszi és a helyén hűvös léglemez marad. Egy lény, amikor a körben először végighalad ezen, Állóképesség mentődobást kell, hogy dobjon. Ha sikertelen, 5d6 fagysebzést szerez, ha sikeres, ennek a felét.
Magasabb szinteken: ha a varázslatot 7. vagy magasabb szintű varázslathely használatával veted be, a fal megjelenésével járó sebzés 2d6-tal növekszik és az átkeléssel járó fagyos levegő sebzése 1d6-tal növekszik szintenként, a varázslathely 6. szintje felett.

JÉGNÓVA
8. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 10 láb
Komponensek: V, S, A (üvegpor és víz)
Hatóidő: azonnali
Jeges hideg terjed el 15 láb sugarú körben attól a ponttól, amit kiválasztasz. Minden lénynek tennie kell a területen egy ügyesség mentődobást. Bukás esetén 10d6 fagy sebzést szenved és megragadott státuszt kap 1 óra hosszára, mert a lábait lefagyasztja a jég. Siker esetén a felét szenvedi el és nem lesz megragadva.
A lények kiszabadulhatnak egy sikeres erőpróbával a varázslati mentődobásod ellen, vagy ha összes 40 pontnyi sebzést mérnek a lábuk körül lévő jégre.

JÉGTŐR
1.szintű idézőmágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60láb
Komponensek: S, A (egy kevés víz, vagy jég)
Hatóidő: azonnali
Tegyél egy távolsági varázstámadást. Találat esetén 1d10 szúró sebzést szenved a lény. A kés felrobban, ha talál, ha nem. A célpont és a mellette 5 láb távolságban álló lényeknek ügyesség mentődobást kell tennie különben további 2d6 jég sebzést szenvednek.
Magasabb szinteken: A sebzés további 1d6 kockával növekedik minden felsőbb szinten.

JÉGVÉDELEM
4.szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 1 reakció, amelyet akkor végezhetsz el, ha célba vettek egy varázslattal
Hatótáv: önmagad
Komponens: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
Szilárd jé vonja be a tested, hogy megóvjon a káros hatásoktól. Azonnal kapsz 40 pontnyi ideiglenes életpontot, és minden sebzésre ellenállást kivéve a tűz és fizikai sebzésre, valamint immunitást a fagy sebzésre. A jégpajzs addig tart, amíg a koncentrációd meg nem törik, el nem tűnik az ideiglenes életpontod vagy meg nem szünteted.
Amíg be vagy vonva a jéggel, cselekvőképtelen vagy kivéve a koncentráció fenntartását.

JÉGVIHAR
4. szintű energiamágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 300 láb
Komponensek: V, S, 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 sugarú, 40 láb 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.

JÓ BOGYÓK
1. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (fagyöngy ág)
Hatóidő: azonnali
Legfeljebb 10 bogyó jelenik meg a kezedben, amik a hatóidő alatt varázslattal vannak felruházva. Egy lény használhatja az akciót egy bogyó megevésére. Ez visszaállít egy életerő pontot és egy napra elegendő táplálékot biztosít. Amennyiben nem kerülnek 24 órán belül elfogyasztásra, elveszítik ezt a képességüket.

JÓSLÁS
4. szintű jövendölés (rituálé)

Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S, A (tömjén, és a vallásodhoz illő áldozati ajándék, együtt legalább 25ap értékben, melyek elhasználódnak)
Hatóidő: azonnali
Áldozatod és varázserőd segítségével kapcsolatba lépsz isteneddel vagy istened szolgáival. Feltehetsz egy kérdést valamilyen konkrét célról, eseményről vagy tevékenységről, mely 7 napon belül fog bekövetkezni. A HM 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 HM titokban dob.

JÖVENDÖLÉS
5. szintű jövendölés
Aktiválás ideje: 10 perc
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S, A (legalább 1000 aranyat érő fókusz, mint például kristálygömb, ezüsttükör, szentelt vízzel telt kút)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
Látsz és hallasz egy konkrét lényt, akit választasz ugyanazon a létsíkon, ahol te is vagy. A lénynek Lélek mentődobást kell végeznie, ami attól függően módosul, hogy mennyire ismered a célpontot és fizikai kapcsolattól köztetek. Ha a célpont tudja, hogy megidézed a varázslatot, elbukhatja a mentődobást, ha azt akarja, hogy észlelhető legyen.

Tudás	Mentés módosítás
Másodkézből (hallottál a célpontról	+5
Elsőkézből (találkoztál a célponttal)	+0
Bizalmas (jól ismered a célpontot)	-5
Kapcsolat	Mentés módosítás
Hasonlóság vagy kép	-2
Tulajdon vagy ruházat	-4
Testrész, haj, köröm, vagy hasonló	-10

Sikeres mentésnél a célpontra nincs hatással, és 24 órán át nem használhatod ellene újra a varázslatot. Sikertelen mentésnél a varázslat egy láthatatlan érzékelőt képez a célponthoz képest 10 lábon belül. Látsz és hallasz az érzékelőn keresztül, mintha ott lennél. Az érzékelő mozog a célpont körül, 10 lábon belül maradva a hatóidő alatt. Egy lény, aki lát láthatatlan tárgyakat, egy ökölméretű fényes gömbként látja az érzékelőt. Egy lény helyett választhatsz egy helyszínt, amit láttál már korábban, a varázslat célpontjaként. Amikor így teszel, az érzékelő azon a helyen jelenik meg és nem mozog.

KALECGOS FAGYASZTÓ GÖMB
6. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 300 láb
Komponensek: V, S, A (egy kis kristály gömb)
Hatóidő: azonnali
Egy fagyos jég gömb hagyja el az ujjaidat arra pontra, amit kiválasztasz a hatótávolságban. Amikor eléri ezt a pontot felrobban egy 60 lábnyi gömbben. Minden lénynek tennie kell egy állóképesség mentődobást. Bukás esetén 10d6 kockányit sebződnek, Siker esetén a felét.
Ha a gömb víz felett robban fel, 6 hüvelykmélyen és 30 lábnyi négyzet területen befagyasztja a vizet (ez nem vonatkozik a víz testű lényekre). Ez a hatás 1 percig tart. A lények, akik a fagyasztási területen vannak csapdába esnek a jégbe, és arra használhatják a körük cselekedetét, hogy tegyenek egy erőpróbát a varázslati mentődobásod ellen.
A jeges talajból kitörhetsz apró hógömböket, amiket parittyával támadásra használhatsz, mintha kavicsot dobálnál (Rögtönzött fegyver). A hógömbök 1 perc után szétporladnak, ha fel lettek használva, ha nem.
Magasabb szinten. A varázslat sebzése további +1d6 mértékkel van megnövelve, minden szint után, ha magasabb szinten sütik el.

KARD ROBBANÁS
Idézőmágia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 5 láb
Komponensek: V
Hatóidő: Azonnali
Létrehozol egy pillanatnyi spektrális kard kört magad körül. Minden lénynek tennie kell a körben egy ügyesség mentődobást, Bukás esetén 1d6 arkáni sebzést szenvednek
Magasabb szinten. A varázslat sebzése 1d6 értékkel van megnövelve az 5. (2d6) a 11. (3d6) és a 17. (4d6) szinteken.

KATAKLIZMA
8. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S, A (egy darab kőszén és kén)
Hatóidő: azonnali
Egy másodperc alatt a talaj olvadt hullámzó magmává változik a kiválasztott ponttól 15 láb sugarú körben, és forró hőt sugároz ki 30 láb magas kupolában. Minden lénynek ezen a területen ügyesség mentődobást kell tennie. Bukás esetén 15d6 tűz sebzést szenved. Siker esetén a felét.

KEL'THUZAD BORZALMAS HERVASZTÁSA
8.szintű nekromancia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 150 láb
Komponensek: V, S, A (egy kis darab szivacs)
Hatóidő: Azonnali
Kiszívod a nedvességet minden lényből egy 30 láb oldalú kockában egy pont körül, amit látsz a hatótávolságban. Minden lénynek tennie kell egy állóképességpróbát. Építményekre és élőholtakra nincs hatással, továbbá a növények és víz elementálok hátránnyal teszik ezt a próbát. A lények bukás esetén 12d8 nekrotikus sebzést szenvednek, vagy felét siker esetén.
A nem mágikus növények a területen, amik nem lények azonnal kiszáradnak és elhalnak.

KELLEMES NYUGALOM
2. szintű nekromancia (rituálé)
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (egy csipet só és minden holttest szemére helyezve egy rézdarab, aminek ott kell maradnia a hatóidő alatt)
Hatóidő: 10 nap
Megérintesz egy holttestet vagy más maradványt. A hatóidő alatt a célpont védve van a rothadástól és nem tud élőhalottá válni. A varázslat megnöveli az időhatárt, amikor a célpont fel tud támadni, mivel a hatás alatti napok nem számítanak bele az időhatárba.

KERESZTES PALÁSTJA
3. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Szent energia árad belőled egy 30 láb sugarú aurában, merészséget ébresztve barátságos lényekben. Amíg a varázslat véget nem ér, az aura veled együtt mozog, te vagy a középpontja. Amíg az aura körül vesz, minden nem ellenséges lény az aurában (téged beleértve) plusz 1d4 szentségi sebzést okot, amikor fegyveres támadást hajt végre.

KÉNYSZER
5. szintű bűbáj
Aktiválás ideje: 1 perc
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V
Hatóidő: 30 nap
Egy mágikus követelést adsz egy lénynek, akit hatótávon belül látsz, kényszerítve, hogy szolgáltatásokat végezzen vagy visszatartod akcióktól vagy tevékenységektől, ahogy döntesz. Ha a lény megért, Lélek mentődobást kell végezni, különben a bűvöleted alatt fog állni a hatóidőre. Amíg el van bűvölve, 5d10 árny sebzést szerez minden alkalommal, amikor a te instrukcióid alapján viselkedik, de egy nap maximum egyszer. Ha egy lény nem ért, nincs rá hatással a varázslat. Kiadhatsz bármilyen parancsot, kivéve, ha a tevékenység bizonyos halált okozna. Ha öngyilkossági parancsot adsz, a varázslat véget ér. Korábban véget vethetsz neki, ha egy akciót erre használni. Átoktörés, Nagyobb Helyreállítás vagy Kívánság varázslat szintén véget vet neki.
Magasabb szinteken: ha a varázslatot 7. Vagy 8. Szintű varázslathely használatával veted be, a hatóidő 1 év. Ha 9. Szint használatával, a varázslat addig tart, amíg valamelyik fent említett varázslat véget nem vet neki.

KÉPESSÉGEK FOKOZÁSA
2. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (egy vadállatból származó szőr vagy toll)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra
Megérintesz egy lényt és mágikus képességgel ruházod fel. Válassz az alábbi hatások közül, a célpontra ez lesz érvényes a varázslat végéig.
Medve állóképessége: a célpont előnyben van Állóképesség próbákon. Továbbá 2d6 ideiglenes életerőpontot is szerez, ami elvész, amikor a varázslat véget ér.
Bika ereje: a célpont előnyben van Erőpróbákon és a szállítási kapacitása megduplázódik.
Macska bája: a célpont előnyben van Ügyesség próbákon. Valamint nem kap sebzést, ha 20 vagy kevesebb láb magasságból esik le, amennyiben nincs megfosztva a képességeitől.
Róka ravaszsága: a célpont előnyben van Elme próbákon.
Bagoly bölcsessége: a célpont előnyben van Lélek próbákon.
Sasok ragyogása: A célpont előnyben van a Karizma próbákon.
Magasabb szinteken: ha a varázslatot 3. Vagy magasabb szintű varázslathely segítségével idézed meg, plusz egy lényt vehetsz célba szintenként a varázslathely 2. Szintje felett.

KÉPVETÍTÉS
7. szintű illúzió
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 500 mérföld
Komponensek: V, S, A (egy kicsi másolat rólad legalább 5 aranyat érő anyagokból)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 nap
Létrehozod saját magad másolatát illúzióként, amit a hatóideig tart. A másolat bárhol megjelenhet hatótávon belül, amit korábban láttál már, függetlenül bármilyen közbeeső akadálytól. Az illúzió olyannak látszik, és úgy hangzik, min te, de nem tapintható. Ha az illúzió sebzést szerez, eltűnik, és a varázslat véget ér. Használhatod az akciódat arra, hogy az illúzió kétszer olyan gyorsan mozogjon, mint te, és olyan módon gesztikulálhat, beszélhet, viselkedhet, ahogy csak szeretnéd. Tökéletesen lemásolja a viselkedésed. Látsz a szemével és hallasz a fülével, mintha a helyén lennél. A te körödben bónuszakcióként, válthatsz az ő érzékeléséről a sajátodra, vagy vissza. Amíg az ő érzékeit használod, a saját környezetedre vak és süket vagy. Fizikai interakció a képpel felfedi, hogy illúzió, mert keresztül lehet menni rajta. Ha egy lény cselekvésként megfigyeli a képet, a varázslataid elleni mentődobások NF-jére dobott sikeres Elme (Nyomozás) próbával felfigyelhet rá, hogy illúzió. Ha egy lény felismeri az illúziót, keresztüllát a képen és bármilyen hangot ad ki, hamisnak hallatszik a lény számára.

KÉREGBŐR
2. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (egy marék tölgykéreg)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra
Egy szolgálatkész lényt megérintesz. Amíg véget nem ér a varázslat, a célpont bőrének kemény, kéregszerű megjelenése lesz. A Védettségi Foka nem lehet kevesebb, mint 16, függetlenül a fegyverzetétől.

KÉSLELTETETT TŰZGOLYÓ
7. szintű energiamágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 150 láb
Komponensek: V, S, A (egy denevér guanóból és kénből gyúrt galacsin)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Kinyújtott ujjadból sárga fénysugár lő 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 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. 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.

KIMUTATHATATLANSÁG
3. szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (egy csipet 25 aranyat érő gyémántport szétszórva a célpont fölött, amit a varázslat elemészt)
Hatóidő: 8 óra
A hatóidő alatt elrejted a megérintett célpontot a jövendölő mágiától. A célpont lehet egy hajlandó lény vagy egy hely vagy egy tárgy, ami nem nagyobb, mint 10 láb bármely irányba. A célpont nem vehető célba jövendölő mágiával és nem érzékelhető mágikus érzékelőkkel.

KISEBB DÉMONOK MEGIDÉZÉSE
3. szintű idézőmágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S, A (Egy fiola vér, ami egy olyan homanoidtól származik, akit az elmúlt 24 órában öltek meg)
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 óra
A Sötétség káoszából idézel meg démonokat, ahogy elmormolod a szavakat. Dobj a következő táblázatalapján 1d6-tal, hogy meghatározd mi történik.

d6	Megidézett démonok száma, kihívási értéke (KÉ)
1-2	Két démon, KÉ 1 vagy kisebb
3-4	Négy démon, KÉ 1/2 vagy kisebb
5-6	Nyolc démon, KÉ 1/4 vagy kisebb

A HM választja ki a démonokat és ő irányítja a tetteiket, de te döntöd el melyik szabad területen jelenik meg, amit látsz a hatótávon belül. A megidézett démonok eltűnnek, ha 0 életpontra csökkennek, vagy a varázslat megszűnik.
A démonok ellenségesek minden lénnyel szemben, beleértve téged is. Dobj iníciatívát csapatként nekik, így saját körük van. A démonok üldözik a legközelebbi nem démon lényeket a legjobb tudásuk szerint. A varázslat részeként az anyagi komponensként használt vérrel egy kört önthetsz magad köré. Ezt a kört a démonok nem léphetik át, és nem vehetnek célba senkit a körön belül. Ez a fajta felhasználás a vért elhasználja, így az nem használható egy újabb ilyen kör felhasználására.
Magasabb szinten. Ha VI. v VII. szinten sütöd el a varázslatot kétszer annyi démont idézel meg, ha VIII. vagy XI. szinten akkor pedig háromszor annyit.

KISEBB ELEMENTÁL MEGIDÉZÉS
4. szintű idézőmágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 90 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra
Egy elementál jelenik meg egy szabad területen a hatótávon belül, amit látsz. Válassz egyet a következők közül:
- 1 elementál, kihívási érték 2 vagy kisebb
- 2 elementál, kihívási érték 1 vagy kisebb
- 4 elementál, kihívási érték 1/2 vagy kisebb
- 8 elementál, kihívási érték 1/8 vagy kisebb

Az elementál eltűnik, ha 1 életpontra csökken, vagy a varázsnak vége.
Az elementálok barátságosként viszonyulnak hozzád és társaidhoz. Dobj külön iníciatívát nekik (csapatos iníciatíva). Minden szóbeli parancsodat követik, ez nem kerül neked cselekedetbe. Ha nem parancsolsz nekik, nem tesznek semmit, de minden ellenséges lénytől védik magukat.
Magasabb szinteken: Ha 6. szinten sütöd el a varázst kétszer annyi elementált idézel, ha 8. szinten akkor háromszor annyit.

KISEBB HELYREÁLLÍTÁS
2. szintű védőmágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S
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
Komponensek: S, A (egy kevés gyapjú)
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 suttogásétól 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 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 Elme (Nyomozás) próbával felfigyelhet rá, hogy illúzió. Ha egy lény ráébred, hogy a kép vagy hang illúzió, az halványabb lesz számára.

KÍVÁNSÁG
9. szintű idéző mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V
Hatóidő: azonnali
A Kívánság a leghatalmasabb varázslat, amit egy halandó lény megidézhet. Egyszerűen csak hangosan kimondva módosíthatod a valóság alapjait a kívánságod szerint. A varázslat alapvető használata, hogy egy 8. vagy alacsonyabb szintű varázslatot duplikálsz. Nincs szükséged semmilyen követelményre, beleértve a költséges komponenseket. A varázslat egyszerűen csak életbe lép. Alternatívaként választhatsz a következő hatások közül:
- Létrehozol egy legfeljebb 25,000 aranypénzt érő nem mágikus tárgyat. Nem lehet több 300 lábnál egyik irányban sem, és egy nem foglalt helyen jelenik meg, amit látsz a földön.
- Megengeded legfeljebb húsz lénynek, akiket látsz, hogy visszaszerezzék az összes életerőpontjukat és véget vetsz minden, a Nagyobb helyreállítás varázslatban leírt, hatásnak.
- Legfeljebb 10 lénynek ellenállást biztosítasz egy általad választott sebzés ellen.
- Legfeljebb 10 lénynek, akit látsz immunitást biztosítasz egy varázslat vagy valamilyen más mágikus hatásra 8 órán keresztül. Például, immunissá teheted magad és az összes kísérődet egy lich életszívó támadására.
- Visszavonsz egy nem régi eseményt úgy, hogy kényszeríted az előző körben dobott dobások újradobását (beleértve a te utolsó körödet). A valóság átalakítja magát az új eredményeknek megfelelően. Például, a Kívánság varázslat visszavonhatja egy ellenfél sikeres mentését, egy ellenség kritikus ütését vagy egy barát sikertelen mentését.

Kényszerítheted az újradobást előnnyel vagy hátránnyal, és választhatsz, hogy az újradobást vagy az eredeti dobást használod.

Elérhetsz mást is a fent leírt lehetőségeken kívül. Határozd meg a kívánságod a Harcmesternek amilyen pontosan csak tudod. A HM-nek nagy mozgástere van abban, hogy ilyenkor mi történik; minél nagyobb a kívánság, annál nagyobb rá az esély, hogy valami rosszul sikerül. Ez a varázslat egyszerűen csak elbukhat, a hatás bekövetkezhet csak félig, vagy előre nem látható következményeket szenvedhetsz, attól függően, hogyan határoztad meg a kívánságot. Például, ha azt kívánod, hogy egy gonosztevő legyen halott, lehet, hogy előreutazol egy olyan időbe, ahol már nem él, eltávolítva téged a játékból. Hasonlóképp, egy legendás mágikus tárgyat vagy szerszámot kívánva lehet, hogy az aktuális tulajdonoshoz visz. Ha mást hatást akarsz elérni, mint egy varázslat duplikálása, a varázslat megidézéséhez szükséges erőfeszítés legyengít. Miután kiállod ezt az erőfeszítést, amíg nem tartasz egy hosszú pihenőt, minden alkalommal, amikor megidézel egy varázslatot, 1d10 nekrózis sebzést szerzel varázslatszintenként. Ez a károsodás semmilyen módon nem csökkenthető vagy megelőzhető. Ráadásként, az Erőd 3-ra esik vissza 2d4 napig, ha nem 3 vagy kevesebb már előtte is. Minden nappal, amit pihenéssel és könnyű tevékenységgel töltesz, a fennmaradó gyógyulási idő 2 nappal csökken. Végül, ha kiteszed magad ennek az erőfeszítésnek, 33% esély van rá, hogy soha többé nem tudod megidézni a Kívánság varázslatot.

KLÓN

8. szintű nekromancia

Aktiválás ideje: 1 óra

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, S, A (legalább 1000 aranyat érő gyémánt és legalább 1 négyzethüvelyk a klónozni kívánt lény húsából, amit a varázslat elfogyaszt, és egy legalább 2000 aranyat érő tartály zárható fedéllel, ami elég nagy ahhoz, hogy egy Közepes lény beleférjen, mint például urna, koporsó, földdel teli ciszta a földben, vagy egy sós vízzel töltött kristályedény)

Hatóidő: azonnali

Ez a varázslat egy élő személyt duplikál, ami egy halál elleni őrként működik. A klón egy lezárt tartályban alakul ki és 120 nap után éri el teljes méretét és érettségét; úgy is dönthetsz, hogy a klón egy fiatalabb változata legyen az eredetinek. Semleges marad és elviseli a végtelenségig, amíg a tartályát nem háborgatják. Miután a klón megérik, ha az eredeti lény meghal, a lelke a klónba száll, amennyiben a lélek szabad és hajlandó visszatérni. A klón fizikailag ugyanolyan, mint az eredeti és ugyanazokkal a tulajdonságokkal, emlékekkel, képességekkel rendelkezik, de a felszerelésével nem. Az eredeti lény fizikailag ott marad, ha még mindig létezik, semlegesség válik és nem hozható vissza az életbe, mivel a lelke máshol van.

KORIALSTRASZ PERCES METEORJAI

3.szintű energiamágia

Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: önmagad

Komponensek: V, S, A (egy csepnyi salétrom, kén, és fenyő kátrány)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc

Hat kicsi meteor jelenik meg körülötted. Amikor elsütöd a varázslatot egy bónuszakcióként ellőhetsz maximum két meteort maximum 120 láb távolságra. A meteor felrobban amkor eléri a célpontot vagy szilárd felületet. Minden lénynek 10 láb sugarú körében a robbanásnak tennie kell egy ügyesség mentődobást. A robbanás 2d6 tűz sebzést okoz bukás esetén, siker esetén a felét.

Magasabb szinten. A létrehozott meteorok száma 2-vel növekszik minden magasabb szint után, ha magasabb szint után.

KORIALSTRASZ SAVAS NYILA

2. szintű energiamágia

Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: 90 láb

Komponensek: V, S, A (porrá zúzott rebarbara levél és egy vipera gyomra)

Hatóidő: azonnali

Egy csillámló zöld nyíl suhan a hatókörön belül lévő célpont felé, majd savvá fröccsen szét. Indíts távolsági varázslat támadást a célpont ellen. Ha talált, a célpont azonnal 4d4-es, a következő köre végén pedig 2d4-es savtámadást szenved. Ha nem talált, a nyíl az eredeti sebzés felének megfelelő savat fröcsköl a célpontra, a következő kör végén pedig semennyit.

Magasabb szinteken: ha a varázslatot 3. vagy magasabb szintű varázslathely használatával veted be, a sebzés (kezdeti és később is) 1d4-gyel növekszik szintenként, a varázslathely 2. szintje felett.

KÖDFELHŐ

1. szintű idéző mágia

Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: 120 láb

Komponensek: V, S

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra

Létrehozol egy 20 láb sugarú ködfelhőt egy hatótávon belüli pontban. A köd sarkok körül terjed, a terület rendkívül homályos. A hatóidő alatt tart vagy amíg mérsékelt- vagy annál nagyobb (legalább 10 mérföld/óra) sebességű szél eloszlatja.

Magasabb szinteken: ha a varázslatot 2. Vagy magasabb szintű varázslathely használatával veted be, a köd sugara 20 lábbal növekszik szintenként, a varázslathely 1. Szintje felett.

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, egy látható, szabad területre.

KÖZLEKEDÉS NÖVÉNYEK SEGÍTSÉGÉVEL

6. szintű idéző mágia

Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: 10 láb

Komponensek: V, S

Hatóidő: 1 kör

A varázslat létrehoz egy mágikus kapcsolatot egy Nagy vagy egy nagyobb hatótávon belüli élettelen lény és egy másik lény között, bármilyen távolságra, ugyanazon a létsíkon. Legalább egyszer látnod vagy érintened kellett már korábban a célnövényt. A hatóidőre, bármely lény beléphet a célpont növénybe és kiléphet a célnövényből 5 láb mozgást használva.

KÖZTES SÍK

8. szintű idéző mágia

Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: 60 láb

Komponensek: S

Hatóidő: 1 óra

Létrehozol egy árnyékos ajtót egy lapos, szilárd felszínen, amit hatótávon belül látsz. Az ajtó elég nagy, hogy egy Közepes lény szabadon átkelhessen rajta. Amikor nyitva van, az ajtó egy köztes síkra vezet, ami egy fából vagy kőből készült üres szobának tűnik, minden irányban 30 láb kiterjedéssel. Amikor a varázslat véget ér, az ajtó eltűnik, és minden lény vagy tárgy a köztes síkon ottragad,

mivel az ajtó a túloldalról is eltűnik. Minden alkalommal, amikor megidézed ezt a varázslatot, egy új köztes síkot hozhatsz létre, vagy az ajtót hozzákapcsolhatod egy köztes síkhoz, amit egy korábbi megidézéssel hoztál létre. Továbbá, ha ismered egy másik lény által létrehozott köztes sík természetét és tartalmát, ahhoz is hozzákapcsolhatod az ajtót.

KŐBE OLVAD
3. szintű átalakító mágia (rituálé)
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S
Hatóidő: 8 óra
Belépsz egy kőtárgyba vagy felszínbe, ami elég nagy ahhoz, hogy az egész testedet tárolja, így beolvasztva magad és minden eszközt, amit viszel a kőbe a hatóidőre. A lépésedet használva, belépsz a kőbe egy pontban, amit megérintesz. A jelenléted nem látható vagy más módon nem észlelhető nem mágikus érzékeléssel. Amíg a kőben vagy, nem látod, mi történik odakinn, és bármilyen Lélek (Észlelés) próbánál, amit végzel, hogy halld a kinti hangokat, hátrányban vagy. Tisztában vagy az idő múlásával és magadon végezhetsz varázslatokat. Használhatod a lépésed, hogy elhagyd a követ, ahol beléptél, ami véget vet a varázslatnak. Másképp nem mozoghatsz. Kisebb fizikai sebzés a kövön nem árt neked, de a részleges roncsolása vagy változás a formájában (ami kiterjed arra, hogy nem férsz el benne többé), kidob téged és 6d6 zúzó sebzést szerzel. A kő teljes lerombolása (vagy átalakítása egy másik anyaggá) kidob téged és 50 zúzó sebzést szerzel. Ha kidob, fekvő állapotba esel egy szabad helyre legközelebb ahhoz, ahol először beléptél.

KŐBŐR
4. szintű védőmágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, 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 zúzó, szúró és vágó sebzéssel szemben.

KŐFAL
5. szintű energiamágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S, 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 vastag, és tíz darab, 10 láb x 10 láb méretű szakaszból áll. Mindegyik szakasznak legalább egy másik szakaszhoz illeszkednie kell. Lehetőséged van ehelyett 10 lábx20 láb területű, de csak 3 hüvelyk 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 lénnyel 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 létrehozhatsz például hidat egy szakadék fölött vagy egy kő rámpát. Ha 20 lábnál 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 vastagságonként 30 életerő pontja van. Ha egy szakasz életerő pontjai 0-ra csökkennek, az megsemmisül, és a HM döntésétől függően akár a szomszédos szakaszok is összeomolhatnak. Ha a hatóidő végéig fenntartod a koncentrációdat, a fal véglegessé válik, és nem lehet mágikusan semlegesíteni. Egyébként a fal a varázslat végeztével eltűnik.

KŐFORMÁZÁS
4. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (puha agyag, amit hozzávetőlegesen a kívánt alakra kell formázni)
Hatóidő: azonnali
Megérintesz egy Közepes vagy kisebb méretű kőtárgyat vagy egy 5 lábnál egyik dimenzióba sem nagyobb köves szakaszt és olyan formára alakítod, ami megfelel neked. Így például átalakíthatsz egy nagy követ fegyverré, bálvánnyá, vagy dobozzá, vagy létrehozol egy kis ösvényt egy falba, amíg a fal kevesebb, mint 5 láb vastag. Egy kőajtót vagy a keretét átalakíthatod úgy, hogy lezárd azt. A tárgy, amit létrehozol, legfeljebb két csuklópánttal és egy retesszel rendelkezhet, de finomabb mechanikai részlet nem lehetséges.

KROMATIKUS GÖMB
1. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 90 láb
Komponensek: V, S, A (legalább 50 aranypénzt érő gyémánt)
Hatóidő: azonnali
Dobsz egy 4 hüvelyk átmérőjű energiagömböt egy lényre, amit hatótávon belül látsz. Kiválasztod a gömb típusát (sav, hideg, tűz, villám, méreg vagy vihar) és egy távolsági varázslat támadást hajtasz végre a célpont ellen. Ha a támadás talál, a lény 3d8 olyan sebzést szerez, amilyet választasz.
Magasabb szinteken: ha egy 2-es vagy magasabb szintű varázslathelyen idézed meg, a károsodás 1d8-cal emelkedik szintenként a varázslathely 1. szintje felett.

KÜLDEMÉNY
3. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: végtelen
Komponensek: V, S, A (egy rövid jó minőségű rézdrót)
Hatóidő: 1 kör
Egy 25 vagy kevesebb szóból álló rövid üzenetet küldesz egy lénynek, akit ismersz. A lény az elméjében hallja az üzenetet, felismer téged az üzenet küldőjeként, ha ismer és hasonló módon válaszolni tud azonnal. A varázslat segítségével a legalább 1 Elme ponttal rendelkező lények megértik az üzenetedet. Bármilyen távolságba elküldheted az üzenetet, akár egy másik létsíkra is, de ha a célpont másik síkon van, 5% esély van rá, hogy az üzenet nem érkezik meg.

LABIRINTUS
8. szintű idéző mágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, M
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
Egy látható lényt a hatótávon belül elűzöl 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 Elme 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 közelről (30 lábnál, azaz 9m-nél közelebbről). 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 széles folyóvíz állja el a lény felé vezető legrövidebb útvonalat.

LASSÍTÁS
3. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S, A (egy csepp szirup)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Módosítod az időt legfeljebb 6 általad választott lény körül egy 40 lábnyi kockában. Minden lénynek sikeres Lélek mentődobást kell dobnia, különben a hatóidő alatt a varázslat hatása alá kerülnek. Egy hatás alatt álló lény sebessége a felére csökken és -2 büntetést kap a Védettségi Fokára és Ügyesség mentődobásokra, és nem használhat reakciókat. Amikor rá kerül a sor, vagy akciót vagy bónuszakciót használhat, mindkettőt nem. Függetlenül a képességeitől vagy a mágikus tárgyaitól, nem tud egynél több közelharci vagy távolsági támadást végeznie a körben. Ha a lény megpróbál egy varázslatot megidézni, aminek az aktiválási ideje 1 akció, dobj d20- at. Ha 11 vagy magasabb, a varázslat a következő köréig nem lép életbe és abban a körben arra kell használnia az akciót, hogy befejezze a varázslatot. Ha nem tudja, a varázslat kárba vész. Egy a varázslat hatása alatt álló lény még egy Lélek mentődobást dob a kör végén. Ha sikeres, a hatás véget ér számára.

LÁNG FELAVATÁSA
6.szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: önmagad
Komponensek: V, S
Ható idő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
Amíg a varázslat aktív a következő előnyöket kapod:

- Fényesen ragyogsz 30 láb távolságra és félhomályban további 30 lábnyira minden irányba
- Immunis vagy a tűz sebzésre és ellenállsz a fagy sebzésre
- Bármely lény, aki 5 láb közeledbe lép először a körében vagy a körét melletted fejezi be 1d10 tűz sebzést szenved
- Használhatod arra az akciódat, hogy egy 15 láb hosszú 5 láb széles vonalban tüzet permetezz. Minden lénynek ügyesség mentődobást kell tennie. Bukás esetén 4d8 tűz sebzést szenved. Siker esetén a felét.

LÁNG LÉTREHOZÁSA
Idéző mágia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S
Hatóidő: 10 perc
Pislákoló láng jelenik meg a kezedben. A láng a hatóidő végéig megmarad és sem téged, sem a felszerelésedet nem bántja. A láng 10 lábnyi sugarú körben fényesen, ezen kívül még 10 lábnyira halványan világít. A varázslat akkor ér véget, ha cselekedettel megszünteted vagy újra varázsolod. A lánggal támadhatsz is, de ez véget vet a varázslatnak. A varázslat megidézésekor, vagy egy későbbi körben cselekedetként rádobhatod a lángot egy tőled nem több mint 30 lábnyira lévő lényre. Használj távolsági varázslat támadást. Találatnál a célpont 1d8 tűzsebzést szerez.
Magasabb szinteken. A varázslat által okozott sebzés 1d8-cal nő, amikor eléred az 5. (2d8), 11. (3d8) és a 17. (4d8) szintet.

LÁNGCSAPÁS
5. szintű energiamágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S, A (egy csipetnyi kén)
Hatóidő: azonnali
Függőleges mennyei tűzoszlop csap le az egekből a megjelölt helyre. Minden lénynek a megjelölt pont körül egy 10 láb sugarú, 40 láb magas henger területén a hatótávon belül Ügyesség mentődobást kell dobnia. A célpontok 4d6 tűz sebzést és 4d6 szentségi 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 szentségi sebzést okoz (döntésed szerint) varázslatszintenként a varázslat hely 5. szintje felett.

LÁNGOLÓ KEZEK
1. szintű energiamágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: saját magad (15 láb, azaz 4,5m hosszú kúp)
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Kezeidet kinyújtva hüvelykujjaidat összeilleszted, ujjaidat széttárod. Ujjaidból vékony síkban lángok csapnak ki. Minden lénynek egy 15 láb 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.

LÁNGOK IRÁNYÍTÁSA
Átalakítómágia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: S
Hatóidő: azonnali
Az akciódat használva megváltoztathatsz egy nem mágikus eredetű lángok, amelyet látsz és nem nagyon egy 5 láb oldalú kockánál. Válassz a következő hatások közül:

- Elterjesztheted a tüzet 5 láb távolságra bármely irányba, feltéve, hogy van éghető anyag abban az irányban
- Megváltoztathatod a fényességi rádiuszát a fénynek, amelyet okoz, vagy elszínezheted a lángokat vagy mindkettő. Ez a hatás 1 órán át tart.
- Különböző alakzatok fognak táncolni a tűzben. Ez a hatás 1 órán át tart.

Egyszerre 3 különböző hatás lehet aktív, és megszüntetheted egy egyszerű cselekedetért.

LÁNGOLÓ NYILAK
3. szintű átalakítómágia
Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Megérintesz egy tegezt, amelyben lövedékek vannak. Ha egy lény ezekkel a lövedékkel lesz eltalálva a lény további 1d6 tűz sebzést szenved. Ez a varázslat maximum 12 lövedéket képes ellátni ezzel a mágiával, és ha egy lövedék célt téveszt, akkor a hatás megszűnik rajta.
Magasabb szinten. Az elbűvölt lövedékek száma kettővel növekszik minden magasabb szint után, ha magasabb szinten sütik el a varázslatot.

LÁNGOLÓ TERÜLET
2. szintű idézőmágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S, A (faggyú, kénkő, fémpor)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Egy 5 láb átmérőjű területen lángokat idézhetsz meg, egy szabad területen, szabadon választhatóan a hatótávban. Bármely lény, aki 5 láb közelségében fejezi be a körét, ügyesség alapú mentődobást kell végeznie. Bukás esetén 2d6 tűz sebzést szenved, siker esetén a felét.
Bónuszakcióként mozgathatod a lángoló területed 30 láb távolságba. Ha egy lény alá mozgatod, ugyanúgy el kell végeznie a mentődobást, és nem mozgathatod tovább.
Amikor mozgatod a láng területet az 5 láb magasságig „felmászhat" minden akadályon és „átugorhat" minden 10 lábnál nem nagyobb szakadékot. A terület felgyújtja az éghető anyagokat, amelyeket nem hordanak vagy tartanak, valamint 20 láb távolságban teljes fényt, további 20 láb távolságban félhomályos látási viszonyokat biztosít.
Magasabb szinteken. A varázslat minden magasabb szinten elsütve további 1d6 sebzést okoz szintenként.

LÁNGPENGE
2. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 bónuszakció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S, A (szömörce levele)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
Tüzes pengét idézel a szabad kezedbe. A penge hasonló méretű és alakú, mint egy handzsár és ugyanannyi ideig tart. Ha elengeded a pengét, eltűnik, de bónusszal újra előhívhatod. Az akciódat használhatod arra, hogy közelharci varázslat támadást végezz a tüzes pengével. Találatnál a célpont 3d6 tüzes sebzést szerez. A tüzes penge erős fényt áraszt 10 láb sugárban és halvány fényt még plusz 10 láb távolságban.
Magasabb szinteken: ha a varázslatot 4. vagy magasabb szintű varázslathely használatával veted be, a sebzés 1d6-tal növekszik minden második szint után, a varázslathely 2. szintje felett.

LÁTHATATLAN SZOLGÁLÓ
1. szintű idéző mágia (rituálé)
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S, A (egy darab zsinór és egy kis fa)
Hatóidő: 1 óra
A varázslat létrehoz egy láthatatlan, agyatlan, alaktalan erőt, ami egyszerű feladatokat hajt végre a parancsodra, amíg tart a varázslat. A szolgáló egy szabad helyen kel életre e földön, hatótávon belül. A lény védettségi foka 10, életerőpontja 1, Ereje 2 és nem tud támadni. Ha 0-ra csökken az életerőpontja, a varázslat véget ér. Körönként egyszer, bónuszakcióként, mentálisan utasíthatod a szolgát, hogy legfeljebb 15 lábra mozogjon és kapcsolatba lépjen egy tárggyal. A szolgáló egyszerű feladatokat tud végrehajtani, amiket emberi szolgáló is tudnak, például dolgok elhozása, takarítás, szerelés, ruhajavítás, tűzgyújtás, ételfelszolgálás, bortöltés. Amikor kiadsz egy parancsot, a szolgáló legjobb képességei szerint igyekszik végrehajtani, amíg sikerrel nem jár, majd vár a következő parancsodra. Ha olyan parancsot adsz, amivel 60 lábnál nagyobb távolságra kéne mozognia tőled, a varázslat véget ér.

LÁTHATATLANSÁG
2. szintű illúzió
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, 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

LÁTNOKI KÉPESSÉG
3. szintű jövendölés
Aktiválás ideje: 10 perc
Hatótáv: 1 mérföld
Komponensek: V, S, A (legalább 100 aranyat érő fókusz, vagy egy ékszeres szarv halláshoz, vagy egy üvegszem látáshoz)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
Egy láthatatlan érzékelőt hozol létre hatótávon belül egy számodra ismerős helyen (amit meglátogattál vagy láttál már korábban) vagy egy egyértelmű helyen, ami ismeretlen számodra (például egy ajtó mögött, egy sarkon túl, vagy egy erdőben). A hatóidő alatt az érzékelő a helyén marad és nem támadható meg vagy egyéb módon nem lehet vele kapcsolatba lépni. Amikor megidézed a varázslatot, választasz a látás és a hallás közül. Használhatod a választott érzékelést, mintha te lennél az érzékelő helyén. Akcióként váltogathatsz a látás és a hallás között. Egy lény, aki látja az érzékelőt (mint például egy lény, aki látja a láthatatlanságot vagy igazlató) lát egy fénylő, nem tapintható gömböt, ami körülbelül ökölméretű.

LÁTSZAT
5. szintű illúzió
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: 8 óra
A varázslat segítségével bármilyen számú lény megjelenését megváltoztathatod, akiket hatótávon belül látsz. Minden lénynek egy új, megtévesztő megjelenést adsz. Egy nem hajlandó célpont végezhet Karizma mentődobást, és ha sikeres, nem hat rá a varázslat. A varázslat megváltoztatja a fizikai megjelenést, akárszak a ruházatot, páncélzatot, fegyvereket és felszerelést. Minden lény tűnhet 1 lábbal alacsonyabbnak vagy magasabbnak, vékonynak, kövérnek, vagy a kettő között. Nem változtathatod meg egy célpont testtípusát, ezért olyan alakot kell választanod, ami ugyanazzal az alap testfelépítéssel rendelkezik. Egyébként az illúzió kiterjedése rajtad múlik. A varázslat a hatóideig tart, kivéve, ha arra használod az akciódat, hogy előbb véget vess neki. A varázslat által kidolgozott változások nem állnak ellen a fizikai vizsgálatnak. Például, ha arra használod a varázslatot, hogy hozzáadj egy kalapt egy lény öltözékéhez, tárgyak keresztülmennek rajta, és bárki megérinti, nem érez semmit, vagy a a lény fejét és haját érzékelik. Ha arra

használod a varázslatot, hogy vékonyabbnak tűnj, ha valaki meg akar érinteni, beléd ütközik, pedig úgy tűnik mintha még a levegőben lenne a keze. Egy lény használhatja a cselekvését a célpont vizsgálatára, a varázslataid elleni mentődobások NF-jére dobott sikeres Elme (Nyomozás) próbával észleli, hogy a célpont álcázva van.

LEBEGÉS
2. szintű átalakító mágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S, 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, majd a levegőben felfüggesztve marad a hatóidőre. A varázslat legfeljebb 500 font 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 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.

LEGENDÁS MENDEMONDA
5. szintű jövendölés
Aktiválás ideje: 10 perc
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S, A (250 aranypénzt érő tömjén, amit a varázslat elemészt, darabonként legalább 50 aranypénzt érő 4 elefántcsont)
Hatóidő: azonnali
Nevezz meg vagy írj le egy személyt, helyet vagy tárgyat. A varázslat eszedbe idéz egy rövid összegzést a megnevezett dolog alapvető legendájáról. A menedemonda tartalma lehet jelenlegi mesék, elfelejtett történetek vagy akár titkos legendák, amik sosem voltak széles körben ismertek. Ha a megnevezett dolognak nincs legendáris jelentősége, nem szerzel információt. Minél több információval rendelkezel eleve, annál pontosabb és részletesebb információt kapsz. Az információ, amit megtudsz, pontos, de lehet, hogy szimbolikus nyelven kerül megfogalmazásra. Például: ha egy misztikus mágikus balta van a kezedben, a varázslat ezt az információt szolgáltathatja: "Jaj a gonosztevőnek, kinek keze e baltát érinti, mert még a markolat is lesújt a gonosz kézre. Csak egy igaz Kőgyermek, Moradin szeretője és szerelme éleszthetí fel a balta valódi erejét, és csakis a szent Rudnogg szóval ajkán."

LÉLEK CSAPDA
6.szintű nekromancia
Aktiválás ideje: 1 reakció, amit akkor teszel, ha maximum 60 láb távolságban tőled, meghal egy humanoid
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S, A (Egy apró ezüst kalitka 100 arany értékű)
Hatóidő: 8 óra
A varázslat csapdába ejti egy meghalt humanoid lelkét egy ezüst kalitkába, amit aztán anyagi komponensként felhasználhatsz. Az elrabolt lélek a ketrecben marad, amíg a varázsnak vége nincs vagy össze nem töröd a ketrecet. Ha a ketrecben van egy lélek a lent leírtak alapján használhatod fel. Egy csapdába ejtett lelket 6 alkalommal használhatsz fel. Ha 6. alkalommal is felhasználtad a varázsnak vége és a lélek szabad lesz. Ha egy humanoid lelke csapdába esett az a humanoid nem térhet vissza az életbe. A következő módokon használhatod a lelket:
Életlopás. Egy bónuszakcióként 2d8 életpontot nyerhetsz ki a lélekből.
Lélekkérdés. Kérdéseket tehetsz fel a léleknek, és rövid telepatikus választ kapsz. Ez nem kerül akcióba neked. A lélek csak azt tudja, amit életében is tudott és igazat mond neked legjobb tudása szerint. A válasz igen rövid maximum 2 mondat.
Tapasztalat kölcsönbevétel. Bónusz akcióként felhasználhatod a lélek tapasztalatát, hogy az előny biztosítson a következő tulajdonságpróbádhoz, támadó dobásodhoz vagy mentődobásodhoz. Ha nem használod el ezt a következő köröd kezdetéig az előny elvész.
Holtak szeme. Használhatod az akciódat arra, hogy megnevezz egy helyet, amit a lény látott életében, ez lehet láthatatlan számodra, vagy más létsíkon is. Erre helyre elküldöd érzékelőként és ha koncentrálsz a varázslatra legfeljebb 10 percig a lény a látási és hallási érzékelést biztosítja számodra azon a területen, mintha ott lennél.
Ha egy lény valamilyen úton látja a lelket, akkor egy meggyötört ketrecbe zárt humanoid lelkét látja.

LÉNYEK FELLELÉSE
4. szintű jövendölés (rituálé)
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S, A (egy véreb szőre)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra
Írj le vagy nevezz meg egy ismerős lényt. Érzed, a lény milyen irányban található, amíg a lény 1,000 lábnál 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 közelről (30 lábnál, azaz 9m-nél közelebbről). 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 széles folyóvíz állja el a lény felé vezető legrövidebb útvonalat.

LIDÉRCFÉNYEK
Energiamágia varázstrükk
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S, 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 sugarú körben. Bónusz cselekvésként a körödben mozgathatod a fényeket akár 60 lábnyival a hatótávon belül. Mindegyik fénynek egy másik fény legfeljebb 20 lábnyi közelében kell lennie, és kihunynak, ha kikerülnek a varázslat hatótávjából.

MÁGIA ÉRZÉKELÉSE
1. szintű jövendölés (rituálé)
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
A hatóidő során észleled a mágia jelenlétét 30 lábnyi 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 vastag kő, 1 hüvelyknyi vastag fém, egy vékony réteg ólom, vagy 3 lábnyi, vastag fa vagy föld.

MÁGIA SEMLEGESÍTÉSE
3. szintű védőmágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S
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.

MÁGIKUS EDÉNY
6. szintű nekromancia
Aktiválás ideje: 1 perc
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S, A (egy drágakő, kristály, ereklyetartó, vagy más díszes tároló, ami legalább 500 aranyat ér)
Hatóidő: visszavonásig
A tested katatónikus állapotba kerül, ahogy a lelked elhagyja és belép a tárolóba, amit a varázslat anyagi komponenseként használtál. Míg a lelked a tárolóban tartózkodik, tudomással vagy a környezetedről, mintha a tároló területében lennél. Nem tudsz mozogni és reakciót használni. Az egyetlen akciót, amit csinálhatsz, hogy kivetíted a lelkedet 100 láb magasságban a tárolótól, vagy visszatérsz az élő testedbe (és véget vetsz a varázslatnak) vagy megpróbálsz megszállni egy humanoid testet. Megpróbálhatsz megszállni bármilyen látható humanoidot 100 lábon belül (azokat a lényeket, amelyeket Gonosztól és jótól védő varázs vagy Mágikus kör varázslat véd, nem tudod megszállni). A célpontnak Karizma mentődobást kell végeznie. Ha sikertelen, a lelked a célpont testébe száll és az célpont lelke csapdába esik a tárolóban. Ha sikeres, a célpont ellenáll a megszállási kísérletednek és 24 óráig nem próbálkozhatsz ismét. Amikor megszállod, te irányítod a lény testét. A játék statisztikáid lecserélődnek a lény statisztikáira, bár a jellemedet megőrzöd, valamint Elme, Lélek és Karizma pontjaidat. Megtartod a saját osztályod tulajdonságainak előnyeit. Ha célpontnak van osztályszintje, nem használhatod az osztály tulajdonságait. Eközben a megszállt lény lelke képes érzékelésre a tárolóban a saját érzékelését használva, de nem tud mozogni vagy akciókat végezni egyáltalán. Mialatt megszállod a testet, az akciódat használhatod arra, hogy visszatérj a tárolóba, ha az 100 lábnál közelebb van, ezzel a gazdatest lelkét visszaküldve a saját testébe. Ha a gazdatest meghal, amíg benne vagy, a lény meghal, neked Karizma mentődobást kell végezned a saját varázslatod NF-je ellen. Ha sikeres, visszatérsz a tárolóba, ha az 100 lábon belül van. Ellenkező esetben meghalsz. Ha a tároló megsemmisül vagy a varázslat véget ér, a lelked azonnal visszatér a testedbe. Ha a tested több mint 100 lábnál messzebb van tőled, vagy a tested halott, amikor megpróbálsz visszatérni, meghalsz. Ha egy másik lény lelke a tárolóban van, amikor megsemmisül, a lény lelke visszatér a testébe, ha a test él és 100 lábnál közelebb van. Ellenkező esetben, a lény meghal. Amikor a varázslat véget ér, a tároló megsemmisül.

MÁGIKUS KÖR
3. szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 1 perc
Hatótáv: 10 láb
Komponensek: V, S, A (szentelt víz és legalább 100 aranyat érő vas, amit a varázslat elemészt)
Hatóidő: 1 óra
Létrehozol egy 10 láb sugaró, 20 láb magas mágikus energiahengert egy hatótávon belül látható középponttal a földön. Ragyogó rúnák jelennek meg, ahol csak a henger metszi a földet vagy más felszínt. Válassz egyet vagy többet a következő lényekből: égi, elemi, átkozott, démon, élőhalott. A kör a következő módokon befolyásolja a választott lényt:

- A lény nem tud akarattal belépni a tengerbe nem varázslati szándékkal. Ha a lény megpróbál teleportálni vagy síkközi utazást használni, először Karizma mentődobást kell végeznie.
- A lény hátrányban van támadódobásoknál olyan célpontok ellen, akik a hengerben vannak.
- Célpontok a hengerben nem elbűvölhetők, ijeszthetők vagy megszállhatók.

Amikor megidézed a varázslatot, dönthetsz úgy, hogy a varázs ellentétes irányba hasson, megakadályozva, hogy egy bizonyos típusú lény elhagyja a hengert és a kint lévő célpontokat véded meg.
Magasabb szinteken: ha a varázslatot 4. vagy magasabb szintű varázslathely használatával veted be, a hatóidő 1 órával növekszik varázslatszintenként, a varázslathely 3. szintje felett.

MÁGIKUS KÖVEK
Átalakítómágia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 bónuszakció
Hatótáv: Érintés
Komponensek: V, S
Hatóidő: 1 perc
Megérintesz 1-3 kavicsot és mágiával itatod őket át. Bárki használni tudja a köveket mágikus hatású támadásként egy parittyában. Ha dobják őket a távolságuk 60 láb. Ha valaki más használja a kavicsokat és nem te akkor a te varázs támadás módosítódat használja a támadáskor. Találat esetén 1d6 + varázs tulajdonság módosítód mennyiségű zúzó sebzést okoz. A hatásnak vége, ha talál, ha nem.
Ha újra elsütöd a varázst, a kavicsokról azonnal eltűnik az előző varázslat.

MÁGIKUS SZÁJ
2. szintű illúzió (rituálé)
Aktiválás ideje: 1 perc
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, A (egy kis darab lép és jádepor, ami legalább 10 aranyat ér, amit a varázslat elemészt)
Hatótáv: visszavonásig
Egy hatótávon belüli tárgyba betáplálsz egy üzenetet, amit akkor mond ki, amikor egy kiváltó feltétel teljesül. Válassz egy tárgyat, amit látsz és nem viseli vagy hordja egy másik lény. Ezután mondd az üzenetet, ami legfeljebb 25 szóból állhat, és 10 percig lehet leszállítani. Végül, határozd meg a körülményt, ami kiváltja az üzenet átadását. Amikor a körülmény bekövetkezik, egy mágikus száj jelenik meg a tárgyon és a te hangodon, ugyanolyan hangerővel adja át az üzenetet. Ha a tárgynak, amit választottál, van szája vagy valamije, ami hasonlít egy szájra (például egy szobor szája), a mágikus száj ott jelenik meg, hogy úgy tűnjön, mintha az mondaná a szavakat. Amikor megidézed a varázslatot, meghatározhatod, hogy a varázslat véget érjen, miután az üzenetet átadta, vagy maradhat és megismétli az üzenetet, akármikor a körülmény

bekövetkezik. A kiváltó feltétel lehet olyan általános vagy olyan részletes, amilyennek te szeretnéd, de látható vagy hallható körülménynek kell lennie, ami a tárgytól 30 láb távolságon belül következik be. Például, utasíthatod a szájat, hogy akkor beszéljen, amikor egy lény 30 lábnál közelebb ér hozzá, vagy amikor 30 láb távolságon belül egy ezüst csengő csilingel.

MÁGLYA TEREMTÉSE
Idézőmágia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 perc
Az akciódat használva létrehozhatsz egy mágikus máglyarakást, amely 5 láb oldalú kockában ég. Bármely lény, aki belelép egy Ügyesség mentődobással elkerülheti a sebzés. A máglyarakás 1d8 tűzsebzést okoz.
Magasabb szinteken. Amikor eléred az 5, 11 és 17. szinteket a sebzések további 1d8 kockával növekednek.

MÁGUSKÉZ
Idéző mágia varázstrükk
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S
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 messzebb kerül tőled, vagy ha újra használod a varázslatot. Cselekvésként irányíthatod a kezet. 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 elmozdíthatod a kezet. A kézzel nem tudsz támadni, varázstárgyakat bevetni, vagy 10 fontnál nagyobb súlyt mozgatni.

MÁSVILÁGI SZOLGÁLÓ
5. szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 1 óra
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S, A (legalább 1000 aranyat érő ékszer, amit a varázslat elemészt)
Hatóidő: 24 óra
Ezzel a varázslattal megkísérelsz a szolgálatodba kötni egy égit, elemit, átkozottat vagy démont. A lénynek a varázslat megidézésének teljes idejére hatótávon belül kell lennie. (Általában a lényt először a mágikus kör közepére kell idézni, hogy a varázslás alatt fogva legyen tartva.) A varázslás végeztével a célpontnak Karizma mentődobást kell dobnia. Sikertelen mentésnél a hatóidő alatt téged kell szolgálnia. Ha a lény egy másik varázslat által kerül megidézésre vagy létrehozásra, annak a varázslatnak a hatóideje megnövekszik, hogy illeszkedjen ennek a varázslatnak a hatóidejéhez. A szolgáló lénynek legjobb képessége szerint követnie kell az utasításaidat. Parancsolhatod, hogy elkísérjen egy kalandra, őrizzen egy helyszínt, vagy kézbesítsen egy üzenetet. A lény engedelmeskedik az instrukcióidnak, de ha ellenséges, igyekszik kiforgatni a szavaidat, hogy a saját céljait érje el. Ha a lény teljesen megvalósítja a parancsaidat, mielőtt véget ér a varázslat, hozzád utazik, hogy ezt tudassa veled, ha ugyanazon a létsíkon tartózkodtok. Ha egy másik létsíkon vagy, visszatér arra a helyre, ahol a szolgálatodba állítottad, és ott marad, amíg a varázslat véget nem ér.
Magasabb szinteken: ha a varázslatot magasabb szintű varázslathely használatával veted be, a hatóidő 10 napra növekszik a 6. szinten, 30 napra a 7. szinten, 180 napra a 8. szinten és 1 évre a 9. szinten.

MEGFERTŐZÉS
6. szintű nekromancia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 60 láb Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Pusztító betegséggel fertőzöl meg egy látható lényt a hatótávon belül. A célpontnak Állóképesség mentődobást kell dobnia. Elszenved 14d6 nekrózis 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.

MEGGYŐZŐ
8. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V
Hatóidő: 1 óra
Amíg tart a varázslat, amikor Karizma próbát végzel, a dobott számot 15-re cserélheted. Továbbá, nem számít mit mondasz, a varázslat, ami meghatározná, hogy igazat mondasz-e, azt mutatja, hogy igazat mondasz.

MEGHALLGATÁS
5. szintű jövendölés (rituálé)
Bevetési Idő: 1 perc
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S, 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 HM 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 HM titokban dob.

MEGRÁZÓ ÉRINTÉS
Energiamágia varázstrükk
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
A kezedből villám cikázik elő, hogy megrázzon egy lényt, melyet megérintesz. Dobj közelharci varázslat támadást a célpont ellen. Előny jár a támadó dobásodra, ha a célpont fémből készült páncélt visel. Ha eltalálod, a célpont elszenved 1d8 villám sebzést, és nem használhat reakciót a következő köröd kezdetéig.
Magasabb szinteken. A varázslat még 1d8 sebzést okoz, amikor eléred az 5. szintet (2d8), 11. szintet (3d8) és 17. szintet (4d8).

MEMÓRIA MÓDOSÍTÁSA
5. szintű bűbáj

Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Megkísérled átalakítani egy lény emlékeit. Egy lény, akit látsz, Lélek mentődobást kell, hogy dobjon. Ha harcolsz a lénnyel, előnyben van a mentődobásnál. Ha sikertelen a mentés, a célpont el lesz bájolva a hatóidőre. Az elbájolt célpont cselekvésképtelen és nincs tudatában a környezetének, de hall téged. Ha bármilyen sebzést szerez vagy egy másik varázslat célba veszi, ez a varázslat véget ér és egyik emléke sem módosul. Amíg a bájolás tart, befolyásolhatod a célpont emlékét egy eseményről, amit az elmúlt 24 órában élt át és legalább 10 percig tartott. Teljesen törölheted az esemény emlékét, engedélyezheted a célpontnak, hogy tökéletesen tisztán és pontos részleteiben emlékezzen, megváltoztathatod az emlékeit az esemény részleteiről, vagy létrehozhatsz egy emléket egy másik eseményről. Beszélned kell a célponthoz, hogy leírd, hogyan hatsz az emlékeire, és értenie kell a nyelvedet, hogy a módosított emlékek beágyazódjanak. Az elméje kitölti a lyukakat a részletekben. Ha a varázslat véget ér, mielőtt befejeznéd a módosítás leírását, a lény memóriája nem módosul. Egyébként a módosított emlékek a varázslat végével ragadnak meg. Egy módosított emlék nem feltétlenül befolyásolja a lény viselkedését, főleg, ha az emlék ellentmond a lény természetes hajlamainak, céljainak és hitének. Egy logikátlanul módosított emlék, például, hogy mennyire élvezte, hogy savban áztatta magát, elutasításra kerül, esetleg egy rossz álomként. A Harcmester ítélhet egy módosított emléket túl értelmetlennek, hogy jelentősen befolyásolja a lényt. Átoktörés vagy Nagyobb helyreállítás visszaállítja a lény eredeti emlékeit.
Magasabb szinteken: ha a varázslatot 6. vagy magasabb szintű varázslathely használatával veted be, módosíthatod a célpont emlékeit egy eseményről, amely 7 nappal korábban (6. szint), 30 nappal korábban (7. szint), 1 évvel korábban (8. szint) vagy bármely múltbéli időpontban (9. szint) történt.

MENEDÉK
1. szintű védőmágia
Bevetési Idő: 1 bónusz cselekvés
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, A (egy kis ezüsttükör)
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 Lélek mentődobást kell dobnia. Ha a mentő sikertelen, a lénynek 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 lényre 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, S
Hatóidő: azonnali
Mennydörgő erőhullámot indítasz útnak. Minden lénynek egy tőled kiinduló, 15 láb hosszú kocka területén Állóképesség mentődobást kell tennie. A lények 2d8 mennydörgés sebzést szenvednek el sikertelen mentő esetén, és 10 lábnyival ellököd őket magadtól. Ha sikeres a mentőjük, fele ennyit sebződnek, és nem lököd el őket. Ezen kívül, ha egy nem rögzített tárgy teljes egészében a hatóterületen van, automatikusan ellököd 10 lábnyira magadtól, és a varázslat mennydörgő dörrenése 300 lábnyira 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.

MENTÁLIS BÖRTÖN
6. szintű illúzió
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Egy hatótávon belüli lény, akit látsz és kiválasztasz elme mentődobást kell tegyen. A lény automatikusan sikerrel jár, ha immunis ez elbűvölés ellen. A mentő sikerének esetén a lény 5d10 pszichikai sebzést szenved a varázslat idejének lejártával. Bukás esetén a lény azonnal elszenvedi a sebzést és nem hall nem lát tovább 5 láb távolságra, és mozgásképtelen a varázslat hatóidejéig. Ha a lény kimozdulna az illúzióból, akkor tegyél egy közelharci támadást ellene, vagy bármely testrésze ellen, amit elérsz, a lény 10 d10 fizikai sebzést szenved és a varázslatnak vége.

METEORVIHAR
9. szintű energiamágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 1 mérföld
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Lángoló tűzgömbök csapódnak a földbe 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 tárgyaknak, és meggyújt minden gyúlékony anyagot a területen, melyet nem visel vagy tart a kezében valaki.

MÉREG ÉS BETEGSÉG ÉSZLELÉSE
1. szintű jövendölés (rituálé)
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S, A (egy tiszafa levél)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
A hatóidő alatt megérzed a mérgek, mérgező lények és betegségek jelenlétét 30 láb távolságon belül. Ezeknek a fajtáját, típusát be is tudod azonosítani. A varázslat áthatol a legtöbb akadályon, de 1 láb méretű kövek, 1 hüvelyk közönséges fémek, vékony ólomlemezek és 3 láb fa vagy föld blokkolják

MÉREG PERMET
Idéző mágia varázstrükk
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 10 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Kinyújtod a kezed egy látható lény felé a hatótávon belül, és tenyeredből mérgező gáz fuvallatot lősz felé. A lénynek sikeres Állóképesség mentődobást kell dobnia, vagy 1d12 méreg sebzést okozol neki.
Magasabb szinten. A varázslat még 1d12 sebzést okoz, amikor eléred az 5. szintet (2d12), 11. szintet (3d12) és 17. szintet (4d12).

MÉREGTŐL VÉDŐ VARÁZS
2. szintű védőmágia

Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S
Hatóidő: 1 óra
Megérintesz egy lényt. Ha meg van mérgezve, semlegesíted a mérget. Ha több mint egy méreg kínozza, egyet semlegesítesz, amiről tudod, hogy jelen van, vagy egyet véletlenszerűen. A hatóidő alatt a célpont előnyben van mentődobásoknál és ellenáll a méreg sebzésnek.

MINDENLÁTÓ
2. szintű jövendölés
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S, A (csipet hintőpor és egy kicsi porrá zúzott ezüst)
Hatóidő: 1 óra
A varázslat ideje alatt látod a láthatatlan lényeket és tárgyakat és beleláthatsz az Éteri Síkba. Éteri lények és tárgyak szellemszerűen és áttetszően jelennek meg.

MISZTIKUS DÉLIBÁB
7. szintű illúzió
Aktiválás ideje: 10 perc
Hatótáv: látótér
Komponensek: V, S
Hatóidő: 10 nap
Egy legfeljebb 1 mérföldnyi terep kinézetét, hangját és szagát egy másik típusú terepéhez teszed hasonlatossá. A terep általános alakja azonban ugyanaz marad. Nyílt mezők és utak úgy nézhetnek ki, mint egy mocsár, domb, szakadék vagy más nehéz vagy járhatatlan terep. Egy tó nézhet ki úgy, mint egy füves rét, egy szakadék, mint egy enyhe lejtő, vagy egy sziklás vízmosás, mint egy széles és sima út. Hasonlóképpen, megváltoztathatod építmények megjelenését, vagy hozzáadhatod őket, ahol nem léteznek. A varázslat nem álcáz, rejt el vagy ad hozzá lényeket. Az illúzió tartalmaz hallható, látható, tapintható és szagolható elemeket, így egy tiszta földet nehéz tereppé változtathat (és fordítva) vagy más módon akadályozhatja a mozgást a területen. Ha a megtévesztő terep bármely része (például egy kő vagy bot) eltávolításra kerül a varázslat területéről, azonnal eltűnik. Igazlató lények átlátnak az illúzión és a terep valódi formáját látják, azonban bármely más elemei az illúziónak maradnak, így bár a lény tisztában van az illúzió jelenlétével, fizikailag kapcsolatba léphet az illúzióval.

MISZTIKUS KAPU
6. szintű igézés
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 500 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
Kapcsolódó teleportáló kapukat hozol létre, amelyek nyitva maradnak a varázslat idejére. Válassz 2 pontot a földön, amelyeket látsz, és egy pontot 10 láb távolságra, és egyet 500 láb távolságra. Egy 10 láb átmérőjű kör alakú portál nyílik minden pontban. Ha egy portál olyan helyen nyílna meg, ahol van egy lény, a varázslat elbukik és elvész. A portálok 2 dimenziós köddel töltött ragyogó gyűrűk, pár centivel a föld fölött és merőleges a pontra, amit kiválasztottál. A gyűrű csak egy oldalról látható (te választásod), ami a funkcionáló oldala a portálnak. Minden lény vagy tárgy, ami belép a portálon, a másik portálon lép ki, a nem látható oldalon történő áthaladás nem jár semmilyen hatással. A köd a portálban opálos és blokkolja az átlátást. A saját fordulódban forgathatod a gyűrűket, bónuszakcióként, hogy az aktív oldala más irányba legyen.

MISZTIKUS SZEM
4. szintű jövendölés
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, 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 távolságig. A szem minden irányba nézhet. Cselekvésként 30 lábnyival 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 széles réseken is átjuthat.

MISZTIKUS ZÁR
2. szintű védőmágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, 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 tudjátok nyitni a tárgyat. Választhatsz egy jelszót is – ha ezt kimondják a tárgy 5 lábnyi közelében, az 1 percre felfüggeszti a varázslat hatását. Egyébként a tárgy kinyithatatlan marad, hacsak 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.

MOHÓ KÚSZÓNÖVÉNY
4. szintű idéző mágia
Aktiválás ideje: 1 bónuszakció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Elővarázsolsz egy kúszónövényt, ami egy általad választott hatótávon belüli szabad helyen tör elő a földből. Amikor megidézed ezt a varázslatot, irányíthatod úgy a növényt, hogy megtámadjon egy lényt 30 lábon belül, amit látsz. A lénynek Ügyesség mentődobást kell végrehajtania, vagy 20 lábnyit húzza a növény maga felé. Amíg a varázslat véget nem ér, minden kör végén bónuszakcióként irányíthatod a növényt, hogy megtámadja ugyanazt a lényt vagy egy másikat.

MOZGÁS SZABADSÁGA
4. szintű védőmágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (egy kar vagy hasonló végtag köré tekert bőrszíj)
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.

MOZGÓ FÖLD
Átalakítómágia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: S
Hatóidő: Azonnali
Kiválaszthatsz egy darab földet, amely 5 láb hosszúságú kocka. Megváltoztathatod a következő módokon:

- Megsemmisítheted a földet, vagy elmozdíthatod. Ez nem okoz sebzést
- Megváltoztathatod az alakját vagy a színét. Ez a hatás 1 órán át tart.
- Nehéz tereppé változtatod a területet vagy a nehéz terepet normál tereppé. Ez a hatás 1 órán át tart.

Egyszerre két ilyen hatás lehet aktív.

NAGYLÉPÉSEK
1. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (egy kis kosz)
Hatóidő: 1 óra
Megérintesz egy lényt. A célpont sebessége 10 lábbal növekszik a varázslat végéig.
Magasabb szinteken: Ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslathely használatával veted be, plusz egy lényt vehetsz célba varázslatszintenként, a varázslathely 1. szintje felett.

NAGYOBB DÉMON MEGIDÉZÉSE
4. szintű idézőmágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S, A (egy fiola homanoid vér, ami legfeljebb 24 órája halott egyedtől származik)
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 óra.
Egy démont idézel meg, ahogy elmormolod a szavakat. Te választhatod ki a démon típusát, de maximum 5-ös lehet a kihívási értéke. A démon az általad kiválasztott üres területen jelenik meg, amit látsz a hatótávon belül. A démon eltűnik, ha 0 életpontra csökken, vagy a varázslatnak vége van.
Dobj iníciatívát a démonnak, így ő saját körrel rendelkezik. Ennek a démonnak, vagy többnek, ha újra megidézel még más démonokat is, szóbeli parancsokat adhatsz nekik, ehhez nem kell cselekvést elköltened, Megparancsolhatod, hogy mit tegyenek a következő körükben. Ha nem kapnak parancsot a hozzájuk legközelebbi lényt támadják meg akit elérnek.
A démon minden köre végén tehet egy karizma mentődobást. Hátránnyal teszi, ha kimondod a valódi nevét. Bukás esetén a démon továbbra is követi a parancsaidat. Siker esetén a démon nem követi tovább a parancsaidat és a legközelebbi nem démon lényt üldözőbe veszi a legjobb tudása szerint. Ha megszünteted a koncentrációdat a varázslaton a démon nem tűnik el a következő 1d6 mennyiségű körig, vagy amíg van életpontja.
A varázslat részeként felhasználhatod a fiola vért, hogy egy kört önts magad köré. A kör elég nagy, hogy körbevegyen. A démon nem léphet a körön belülre és nem támadhat a körön belülre. Ez a fajta felhasználása a varázslatnak lehetetlenné teszi a vér további felhasználását.
Magasabb szinten. Ha magasabb szinten sütöd el a varázslatot a megidézett démon kihívási értéke szintenként 1 értékkel nő.

NAGYOBB HELYREÁLLÍTÁS
5. szintű védőmágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (legalább 100ap értékű gyémántpor, melyet a varázslat elhasznál)
Hatóidő: azonnali
Egy megérintett lényt pozitív energiával töltesz fel, hogy valamilyen őt 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, S
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 PARIPA MEGTALÁLÁSA
4.szintű idéző mágia
Aktiválás ideje: 10 perc
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Megidézel egy hátas állatot, ami az általad kiválasztott lény alakját veszi fel: griff, pegazus, peryton, dérfarkas, rinocérosz, vagy kardfogú tigris. A hátas a kiválasztott lény statisztikáival rendelkezik, annak ellenére, hogy egy túlvilági lény. Ha a lénynek az Elme pontja 5 vagy kevesebb automatikusan 6-os értékre emelkedik, így megkapja a képességet, hogy megértse a nyelvet, amit beszélsz.
A lény lovagló állatként szolgál számodra, és amíg megülöd és olyan varázslatot sütsz el ami önmagadat veszi célba, célba veszi a hátasodat is. Amíg a lény 1 mérföld távolságon belül van addig telepatikusan tudsz kommunikálni vele.
Ha a hátas lény 0 életpontra csökken a lény azonnal eltűnik. Valamint eltüntetheted bármikor egy akcióért cserébe. Ha újra elsütöd ezt a varázst akkor ugyan azt a lényt fogja megidézni teljes életerő pont értékkel., és semlegesítve minden káros hatástól.
Ebből a varázslatból egyszerre csak egy lehet aktív, nem lehet több megidézett hátasod, mint a sajátod. Amikor a lény eltűnik akkor hátrahagy mindent, amit szállított, ott, ahol épen tartózkodott.

NAGYOBB VARÁZSKÉP
3. szintű illúzió
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S, 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 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 troglodíták 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 Elme (Nyomozás) 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.

NAPDÜH

Energiamágia varázstrükk

Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: 60 láb

Komponensek: V, S

Hatóidő: Azonnali

A nap dühének lökő erejét szabadítod egy lényre, akit látsz a hatótávon belül. Tegyél egy távolsági varázs támadás próbát a lény ellen. Találat esetén a lény 1d10 szentségi sebzést szenved.

Magasabb szinten. A varázslat további 1d10 sebzést okoz az 5 (2d10) a 11 (3d10) és a 17. (4d10) szinten.

NAPKITÖRÉS

8. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 150 láb

Komponensek: V, S, A (tűz és egy darab napkő)

Hatóidő: azonnali

Vakító napfény villan fel egy, a hatótávon általad kiválasztott pont körüli 60 láb sugarú körben. Minden lénynek a területen Állóképesség mentődobást kell dobnia. A célpontok 12d6 szentségi 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.

NAPPALI VILÁGOSSÁG

3. szintű energiamágia

Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: 60 láb

Komponensek: V, S

Hatóidő: 1 óra

Egy 60 láb sugarú fénygömb tör elő egy általad választott, hatótávon belüli pontból. A gömb fényesen ragyog és tompa fényt áraszt 60 láb távolságban. Ha a pontot egy olyan tárgyon jelölöd ki, amit épp tartasz, vagy amit valaki visel vagy visz, a fény a tárgyból világít, és vele együtt mozog. Ha a hatás alatt álló tárgy teljesen el van takarva egy átlátszatlan tárggyal, mint például egy tál vagy sisak, az blokkolja a fényt. Ha a varázslat által érintett terület egybeesik egy olyan területtel, ahol 3. vagy alacsonyabb szintű varázslat által létrehozott sötétség van, a sötétség varázslata elmúlik.

NAPSUGÁR

6. szintű energiamágia

Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv. Saját magad (60 láb vonal)

Komponensek: V, S, A (nagyító)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

Éles fénysugár tör elő a kezedből 5 láb széles és 60 láb hosszú vonalban. Minden lénynek a vonalban Állóképesség mentődobást kell végezni. Sikertelen mentésnél, a lény 6d8 szentségi sebzést szerez és megvakul a következő körödig. Ha sikeres, fele annyi sebzést szerez és nem vakul meg. Élőhalottak és nedvek hátrányban vannak a mentődobásnál. Létrehozhatsz egy új vonalat akcióként vagy bármelyik körödben, amíg a varázslat véget nem ér. A hatóidő alatt fénylő porszemek ragyognak a kezedben. Világos fényt áraszt 30 láb sugárban és halvány fényt plusz 30 lábra. Ez a fény napfény.

NEGATÍV ENERGIA FOLYAM

5. szintű nekromancia

Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: 60 láb

Komponensek: A (egy törött csont, egy darab fekete selyem)

Hatóidő: azonnali

Negatív energiával töltött szalagokat küldesz egy lényre, akit látsz a hatótávon belül. Ha a lény nem élőholt, akkor tennie kell egy Állóképesség próbát. Bukás esetén 5d12 nekrotikus sebzést szenved, siker esetén a felét. Ha a célpont ez által a varázslat által hal meg azonnal zombiként támad fel a következő köröd kezdetén. A zombi a hozzá legközelebb kerülő lényt veszi üldözőbe. A zombi statisztikái lásd a Szörnyek könyvében. Ha a lény élőholt nem tehet mentődobást. Dobj 5d12 kockát. A lény megkapja a dobott érték felét ideiglenes életpontban.

NER'ZHUL PÁNCÉLJA

1. szintű védőmágia

Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: saját magad

Komponensek: V, S, A (egy pohár víz)

Hatóidő: 1 óra

Egy mágikus védőerő vesz körül, kísérteties fagyként megjelenve, ami eltakar téged és a felszerelésedet. A hatás idejére kapsz 5 ideiglenes életerőpontot. Ha egy lény közelharccal támad rád, amíg nálad vannak ezek a pontok, a lény 5 hideg sebzést szerez.

Magasabb szinteken: ha egy 2-es vagy magasabb szintű varázslathelyen idézed meg, az ideiglenes életerő pontok és a hideg sebzés is 5-tel nő szintenként a varázslathely 1. szintje felett.

NÖVESZTÉS/KICSINYÍTÉS

2. szintű átalakító mágia

Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: 30 láb

Komponensek: V, S, A (egy csipet porosított vas)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

A hatás idejére egy hatótávon belül látható lényt vagy tárgyat megnöveszthetsz vagy lekicsinyíthetsz. Válassz egy lényt vagy tárgyat, amit nem hordanak vagy szállítanak. Ha a célpont nem hajlandó, végezhet Állóképesség próbát. Ha sikeres, a varázslatnak nincs hatása. Ha a célpont egy lény, minden, amit hord vagy cipel vele együtt nő meg, vagy megy össze. Bármi, amit elejt egy hatás alatt álló lény, visszanyeri normál méretét.

Növesztés: a célpont mérete minden irányban megduplázódik, a súlya megnyolcszorozódik. Ez a növekedés egy kategóriát jelent - például Közepesből Nagyba. Ha nincs elég hely, hogy a célpont megduplázza a méretét, a lény vagy tárgy a helyen elérhető maximális méretre nő. Amíg véget nem ér a varázslat, a célpont előnyben van Erőpróbákon és Erő mentődobásnál. A célpont fegyverei szintén vele együtt nőnek. Amíg ezek a fegyverek nagyobbak, a támadások 1d4 extra sebzést okoznak.

Kicsinyítés: a célpont mérete minden irányban megfeleződik, a súlya ⅛-a lesz a normálnak. Ez a lecsökkenés egy kategóriát jelent - például Közepesből Kicsibe. Amíg véget nem ér a varázslat, a célpont hátrányban van Erőpróbákon és Erő mentődobásnál. A célpont fegyverei szintén vele együtt mennek össze. Amíg a fegyverek kisebbek, a támadások 1d4-gyel kevesebb sebzést okoznak (a sebzés nem csökkenhet 1 alá).

NÖVÉNYEK NYELVE
3. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad (30 láb sugár)
Komponensek: V, S
Hatóidő: 10 perc
A 30 lábnál közelebb lévő növényeket átitatod korlátozott érzésekkel és elevenséggel, megadva ezzel a képességet, hogy kommunikálni tudjanak veled és követni tudjanak egyszerű utasításokat. Kikérdezheted őket a varázslat területén történt eseményekről az elmúlt napon, információt szerezve az áthaladó lényekről, időjárásról és más körülményekről. Növények növekedéséből eredő (például bozót vagy aljnövényzet) nehéz terepet átlagos tereppé változtathatod, ami a hatóideig tart. Vagy átlagos terepet, ahol jelen vannak növények átalakíthatsz nehéz tereppé a hatóidőre, például kúszónövényeket és ágakat az üldözők ellen fordíthatod. A növények más feladatokat is elvégezhetnek a számodra, a HM megfontolása szerint. A varázslat nem engedélyezi a növényeknek, hogy kitépjék a gyökerüket és elmozduljanak, de szabadon mozgathatják az ágaikat, indáikat, törzsüket, szárukat. Ha egy növénylény van a területen, kommunikálhatsz vele, mintha közös nyelvet beszélnétek, de nem szerzel mágikus képességet a befolyásolására. A varázslat okozhatja az Összebogozás varázslat által kreált növények által fogva tartott lények szabadon engedését

NÖVÉNYNÖVESZTÉS
3. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció vagy 8 óra
Hatótáv: 150 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Ez a varázslat életerőt sugároz növényekbe egy bizonyos területen. A varázslatnak két lehetséges használata van, vagy azonnali vagy hosszútávú előnyöket biztosít. Ha 1 akciót használsz a varázslat megidézésére, válassz egy pontot hatótávon belül. Minden normális növény 100 láb sugárban a ponttól terebélyessé és nyurgává válik. Egy lény, aki a területen megy keresztül, 4 láb mozgást kell, hogy használjon minden láb megtételéhez. Kizárhatsz egy vagy több területet (bármilyen méretűt) a varázslat hatása alól. Ha 8 óráig idézed meg a varázslatot, gazdagítod a földet. Minden növény félmérföldnyi sugárban egy általad választott hatótávon belüli ponttól, 1 évre gazdagon növő és díszes lesz. A növények a normál mennyiség kétszeresét termik.

NYELVEK
3. szintű jövendölés
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, A (egy zikkurat kicsi agyamodellje)
Hatóidő: 1 óra
Ez a varázslat biztosítja egy lénynek, akit megérintesz, hogy bármilyen beszélt nyelvet megértsen, amit hall. Továbbá, amikor a célpont beszél, bármilyen lény, amelyik ismer legalább egy nyelvet, hallja és megérti, amit mond.

NYELVEK ÉRTÉSE
1. szintű jövendölés (rituálé)
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S, 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
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 távolságból is hallható.

NYOM NÉLKÜLI ELHALADÁS
2. szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S, A (egy elégetett fagyöngy hamuja és egy lucfenyő hajtása)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra
Árnyék és csend fátyla sugárzik belőled, elrejtve téged és társaidat. A hatóidő lejártáig minden tőled legfeljebb 30 lábra lévő általad választott lény (téged is beleértve) + 10 bónuszt kap az Ügyesség (Csendes Mozgás) próbákon, és csak mágikus úton lehet követni őket. Az a lény, ami ezt a bónuszt kapja, nem hagy nyomot maga után

OLTALMAZÓ KÖTELÉK
2. szintű védőmágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (két, egyenként 50ap értékű platinagyűrű, 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 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 távolabb kerültök 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, S
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 jövendölés
Bevetési Idő: 1 perc
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S, 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 HM 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 HM titokban dob.

ÓRIÁSÖRVÉNY
5. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv 120 láb
Komponensek: V, S, A (tölcsér alakú papír/levél)
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 perc
5 láb mélyen és egy 30 láb sugarú körben a víz örvényben fog mozogni egy pont körül, amit látsz. A pontnak a talajon, vagy vízben kell lennie. A terület nehéz terep. Az a lény, aki itt kezdi a körét, vagy belép az örvénybe tennie kell egy Erő alapú mentődobást vagy 6d6 zúzó sebzést szenved és 10 lábbal a centrum közelébe kerül.

ÓRIÁSROVAR
4. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
A varázslat hatóidejére legfeljebb tíz százlábút, három pókot, öt darazsat vagy egy skorpiót a természetes alakjuk óriás változatává alakítasz. A százlábúból óriás százlábú lesz, a pókból óriáspók, a darázsból óriásdarázs, a skorpióból pedig óriásskorpió. Mindegyik lény engedelmeskedik a szóbeli parancsaidnak, párbajban pedig minden körben helyetted cselekednek. A Harcmester rendelkezik ezen lények statisztikáival, és ő határozza meg a viselkedésüket és mozgásukat. A lény a hatóidő tartamára óriási marad, amíg 0 életerő pontra esik vissza, vagy egy cselekedettel elmulaszthatod a hatását. A Harcmester megengedheti, hogy különböző célpontokat válassz. Például, ha méhet változtatsz át, annak az óriás változata ugyanolyan statisztikákkal rendelkezhet, mint az óriásdarázs.

ÓVÓSZÉL
2. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: önmagad
Komponensek: V
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
10 láb sugarú körben egy erős szél körbejár téged és kiolt minden védtelen lángot, ami legalább fáklya méretű vagy kisebb. Megsüketülsz tőle és minden lény, aki a területen tartózkodik. Minden távolsági támadás, ami ezen áthaladna hátrányt szenved, továbbá elfúj minden mérget, gáz, ködöt, amelyekre erős szél hathat, valamint a terület nehéz terepnek minősül.

ÖSSZEBOGOZÁS
1. szintű idéző mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 90 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Egy, a hatókörön belüli pont körüli 20 lábnyi négyzeten kapaszkodó gyomok és indák nőnek ki a földből. A hatóidő tartamáig ezek a növények a talajt nehezített tereppé alakítják ezen a területen. A területen lévő lénynek Erő mentődobást kell teljesítenie, különben az összebogozódó növények fogva tartják a hatóidő végéig. A növények által fogva tartott lény felhasználhatja a cselekedetét Erőpróbára a varázslatod elleni mentődobás NF-jére. Ha sikeres, kiszabadítja magát. Amikor a varázslat elmúlik, a megidézett növények elhervadnak.

ŐRJÍTŐ SÖTÉTSÉG
8. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 150 láb
Komponensek: V, A (egy csepp szurok keverve egy csepp higannyal)
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 10 perc
Mágikus sötétség terjed egy 60 láb sugarú félgömbben mindenhol. A sötétség belepi a sarkokat is. Egy lény sötétlátással nem lát át. Nem mágikus fények 8. vagy kisebb szinten nem fényesíthetik be a területet.
Csikorgás, visítás és őrült kacagás hallatszódik a sötétségben. Minden lény, aki a körét a sötétségben kezdi tennie kell egy lélek mentődobást. Bukás esetén 8d8 pszichikai sebzést szenved, felét siker esetén

ŐRSÉG
6. szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 10 perc
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (égő tömjén, egy kis adag kénkő és olaj, csomózott kötél, egy kis mennyiség borostyánszőr vér, és egy legalább 10 aranypénzt érő kicsi ezüstvessző)
Hatóidő: 24 óra
Létrehozol egy őrséget, ami legfeljebb 2500 négyzetláb alapterület véd (egy 50 négyzetláb terület, száz 5 négyzetláb terület vagy huszonöt 10 négyzetláb). Az őrzött terület legfeljebb 20 láb magas lehet és olyan alakú, amilyet szeretnél. Egy erődítmény több szintjét is védheted úgy, ha felosztod köztük a területet, amennyiben a varázslat közben az egész egybefüggő területet bejárod. A varázslat kimondásakor megnevezheted, hogy kire ne vonatkozzon bármely vagy az összes általad választott hatás. Megnevezhetsz egy jelszót is, amelyet, ha valaki kimond, akkor ellenáll az összes hatásnak. Az Őrség varázslatnak a következő hatásai vannak az őrzött területre:

- Folyosók: köd lepi el a védett folyosókat, erőteljesen homályossá téve őket. Ráadásul a kereszteződésekben és a keresztfolyosókon 50 százalék eséllyel rajtad kívül minden lény azt hiszi, hogy az ellenkező irányba halad, mint szeretne.
- Ajtók: minden ajtó a védett területen mágikusan zárt, mintha misztikus zár varázslat lenne rajta. Továbbá, elrejthetsz legfeljebb 10 ajtót egy illúzióval (a kis illúzió bűbáj látszólagos tárgy funkciójával egyenértékű), hogy úgy nézzenek ki, mintha csak sima fal lenne ott.
- Lépcsők: háló lepi el a lépcsőket a védett területen padlótól plafonig, akárcsak a Pókháló varázslat. Amennyiben megégnek vagy elszakadnak, amíg az Őrség varázslat tart, 10 perc alatt visszanőnek.

Egyéb varázshatások: a következő mágikus hatások közül választhatsz az erőd őrzött területén.

- Táncoló fényeket helyezel négy folyosóra. Kijelölhetsz egy egyszerű programot, amit a fények ismételnek, amíg az Őrség tart.
- Mágikus szájakat helyezel két helyszínre.
- Bűzös felhőt helyezel két helyszínre. A gőzök ott jelennek meg, amit kijelölsz és amíg tart az Őrség, 10 percen belül visszatérnek, ha a szél elfújja őket.
- Állandó széllökések egy folyosón vagy szobában.
- Javaslat egy helyszínen. Kiválasztasz egy legfeljebb 5 négyzetláb területet és bármely lény keresztül megy rajta, mentálisan megkapja a javaslatot.

Az egész őrzött terület mágiát sugároz. Egy konkrét hatásra irányított visszavonó varázslat, ha sikeres, csak azt a hatást szünteti meg. Létrehozhat egy állandóan őrzött építményt, ha megidézed ezt a varázslatot ott minden nap egy éven keresztül

ŐRÜLET KORONÁJA
2. szintű bűbáj
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Egy általad választott humanoid, aki látótávon belül van, Lélek mentődobást kell, hogy végrehajtson, különben elvarázsolt lesz a hatóidő alatt. Amíg a célpont el van varázsolva, egy csipkézett vasból készült kicsavarodott korona jelenik meg a fején, és őrület villog a szemében. A célpontnak minden fordulóban elmozdulás előtt fel kell használnia az akcióját közelharci támadásra egy másik lény ellen, akit te választasz. A célpont normál módon tud cselekedni, ha nem választasz lényt vagy egy sincs elérhető távolságában. A következő körödben arra kell használnod az akciódat, hogy megtartsd az irányítást a célpont fölött, különben a varázslat véget ér. A célpont végrehajthat egy Lélek mentődobást minden köre végén. Ha sikeres, a varázslat véget ér.

ŐRZŐ SZELLEMEK
3. szintű idéző mágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: saját magad (15 láb, azaz 4,5m sugár)
Komponensek: V, S, A (szent szimbólum)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
Szellemek hívsz, hogy azok megvédjenek téged. A hatóidő alatt körülötted repdesnek 15 láb 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 kiválaszthatsz 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, Lélek mentődobást kell tennie. Sikertelen mentő esetén a lény elszenved 3d8 szentségi sebzést (ha jó vagy semleges vagy), vagy pedig 3d8 nekrózis 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 veted be, még 1d8 sebzést okoz varázslatszintenként a varázslat hely 3. szintje felett.

ŐSIÓVÁS
6. szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: önmagad
Komponensek: V, S
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 perc
Ellenállásod van a varázslat hatására a sav, fagy, tűz, villám és vihar sebzésekre.
Ha ezek közül szenvedsz valamilyen sebzést, használhatod a reakciódat arra, hogy immunis legyél arra sebzéstípusra, beleértve az elsütő sebzést. Ha ezt teszed az ellenállásnak vége és a következő köröd végéig lesz csak immunitásod. Ekkor a varázslat megszűnik

PAJZSVARÁZS
1. szintű védőmágia
Bevetési Idő: 1 reakció, amikor eltalál egy támadás vagy megcéloznak egy varázslövedék varázslattal
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S
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
Komponensek: V
Hatóidő: 1 forduló
Egyszavas parancsot adsz egy látható lénynek a hatótávon belül. A célpontnak sikeres Lélek 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 HM dönti el, a célpont hogyan 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 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 távolságon belül kell állnia egymáshoz képest varázsláskor.

PARIPA MEGTALÁLÁSA
2. szintű idéző mágia

Aktiválás ideje: 10 perc
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Megidézel egy szellemet, ami egy szokatlanul intelligens, erős és hűséges paripa alakját veszi fel, hosszantartó köteléket létrehozva. Egy hatótávon belüli szabad helyen jelenik meg, általad választott formát vesz fel: harci ló, póni, teve, szarvas, masztiff. (A Harcmestered megengedheti, hogy más állatokat is megidézz paripaként.) A paripa a választott alak statisztikáival rendelkezik, de égi, átkozott vagy démon (te választásod) a normál típus helyett. Ráadásként, ha a paripa Intelligenciája 5 vagy kevesebb, 6-ra növekszik, és képes lesz megérteni egy általad választott nyelvet, amit te is beszélsz. A paripád hátaslóként szolgál téged, harcban és azon kívül is, ösztönös kötelék van köztetek, ami biztosítja, hogy zökkenőmentes egységként harcoljatok. Amíg a hátán ülsz, megidézhetsz bármilyen varázslatot, ami csak téged céloz, vagy a paripádat is. Ha a paripa életerőpontja 0-ra esik, eltűnik, nem hagy hátra fizikai formát. Bármikor menesztheted is cselekvésként, így eltűnik. Bármelyik esetben, ha újra megidézed, maximum életerő pontokkal tér vissza. Amíg 1 mérföldnél közelebb van hozzád, telepatikusan kommunikálhatsz vele. Nem lehet egynél több kötelékben álló paripád egy időben. Akcióként bármikor elengedheted a paripa kötelékét, ezzel az eltűnését okozva.

PÁRBAJRA KÉNYSZERÍTÉS
1. szintű bűbáj
Aktiválás ideje: 1 bónusz akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Egy lényt megpróbálsz párbajra kényszeríteni. Egy lény, akit hatótávon belül látsz, Lélek mentődobást kell, hogy végre hajtson. Sikertelen dobásnál, a lény hozzád vonzódik, megigézve az isteni követelésedtől. A hatóidő alatt, hátrányban van támadó dobásoknál más lények ellen, és Lélek mentődobást kell végre hajtania, ahányszor megpróbál egy tőled 30 lábnál messzebb lévő területre mozogni, ha ez a mentődobás sikeres, abban a körben nincs korlátozva a célpont mozgása. A varázslat akkor ér véget, ha megtámadsz egy másik lényt, varázslatot hajtasz végre egy másik ellenséges lényen, ha egy hozzád barátságos lény károsítja a célpontot vagy káros varázslatot küld rá, vagy ha több mint 30 láb távolságra fejezed be a körödet a célponttól.

PERZSELŐ SUGÁR
2. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Létrehozol három tűzsugárt és hatótávon belüli célpontokra hajítod őket. Dobhatod egy célpontra vagy többre. Végezz távolsági varázslat támadást mindegyik sugárra. Találatnál a célpont 2d6 tüzes sebzést szerez.
Magasabb szinteken: ha a varázslatot 3. Vagy magasabb szintű varázslathely használatával veted be, plusz egy sugarat hozol létre szintenként, a varázslathely 2. Szintje felett.

PHOSPHUS PERZSELÉSE
2. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, A (vörös sárkánypikkely)
Hatóidő: Azonnali
A kezeidet kitartva egy 30 láb hosszú és 5 láb széles sávban tűzzel perzseled fel a területet. Egy lény, aki ezen a területen áll tehet egy ügyesség alapú mentődobást, bukás esetén 3d8 tűz sebzést szenved. Siker esetén a felét.
Magasabb szinteken. A varázslat további 1d8 sebzést okoz szintenként minden magasabb szint után.

PIROTECHNIKÁK
2. szintű átalakítómágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Egy nem mágikus eredetű láng, ami kisebb mint 5 láb oldalú kocka és látod különböző hatások alá kerülhet. Válassz egyet:
Tűzijáték: A tűz felrobban minden lény 10 lábnyi közelségében állóképesség mentődobást kell tegye, különben megvakul a következő köröd végéig.
Füst: A füst elterjed 20 láb sugarú körben és betölti a sarkokat is. A terület erősen homályos. A füst 1 percig tart, vagy amíg egy erős szél el nem fúja.

PIROROBBANÁS
7. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S, A (egy kénkődarab)
Hatóidő: azonnali
Összecsapod a tenyered és egy izzó magmából álló gömböt hozol létre, amit rálősz egy lényre vagy tárgyra. Tegyél egy távolsági varázstámadás próbát a célpont ellen. Találat esetén 10d10 tűz sebzést okozol. További 1d10 tűz sebzést okozol minden köre elején, amíg nem tesz a lény, vagy valaki más tárgy esetén, egy ügyesség próbát, hogy eloltsa a lángokat. A nehézségi fok a varázslati mentődobásod ellen történik.
Magasabb szinten. Ha a varázslatot magasabb szinten sütöd el a körönkénti további sebzés mértéke 1d10 mértékkel van megnövelve varázslat szintenként.

PISLOGÁS
3. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S
Hatóidő: 1 perc
Dobj a d20-szal minden köröd végén a varázslat ideje alatt. Ha 11-et vagy többet dobsz, eltűnsz az aktuális létsíkodról és megjelensz az Éteri Síkon (a varázslat elbukik és a varázslat pocsékba megy, ha már eleve ezen a síkon vagy). A következő köröd kezdetén, és amikor a varázslat véget ér, ha az Éteri Síkon vagy, visszatérsz egy általad választott nem foglalt helyre, amit 10 láb távolságon belül látsz attól a helytől, ahonnan eltűntél. Ha nincs szabad hely hatótávon belül, a legközelebbi szabad helyen jelensz meg (ha több mint 1 szabad hely elérhető egyforma távolságban, véletlenszerű a választás). Eloszlathatod ezt a varázslatot akcióként. Amíg az Éteri Síkon vagy, látod és hallod a síkot, ahonnan származol, ami a szürke árnyalataiban jelenik meg, és nem látsz ott 60 lábnál nagyobb távolságban. Csak az Éteri Síkon lévő lényekre lehetsz hatással és ők rád. Lények, akik nincsenek ott, nem érzékelhetnek vagy léphetnek kapcsolatba veled, kivéve, ha ilyen képességgel rendelkeznek.

POKOLI DORGÁLÁS
1. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 reakció, amit egy 60 lábon belül látható lény sebzésére válaszolsz

Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatódiő: azonnali
Rámutatsz az ujjaddal, és a lényt, amelyik megsebzett téged, egy pillanat alatt pokoli lángok veszik körbe. A lénynek Ügyesség mentődobást kell végre hajtania. Sikertelen mentésnél 2d10 tűz sebzést, sikeres mentésnél ennek a felét kapja.
Magasabb szinteken: ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslathely használatával veted be, a sebzés 1d10-zel növekszik szintenként, a varázslathely 1. szintje felett.

POKOLI HÍVÁS
5.szintű idézőmágia
Aktiválás ideje: 1 perc
Hatótáv: 90 láb
Komponensek: V, S, A (egy rubint, ami legalább 999 arany értékű)
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 óra
Elmormolva a sötét szavakat, megidézel egy ördögöt a 9 pokolból. Válassz ki egy örödögöt aminek a kihívási értéke nem nagyobb mint 6. Az ördög megjelenik egy üres mezőre a hatótávolságon belül, amit látsz. A lény eltűnik, ha 0 életpontra csökken vagy a varázslatnak vége lesz.
A lény barátságtalan veled és társaiddal. Dobj iníciatívát számára, így saját körrel rendelkezik. A lényt a HM irányítja, így téged is megtámadhat vele, vagy alkut ajánlhat fel egy kis szolgálatért, ha valamivel meg tud kísérteni téged. A HM rendelkezik a lény statisztikáival.
Minden körödben szóban adhatsz parancsot a lénynek (nem kerül akcióba). A lény követheti az utasításaidat, ha tetszik neki, vagy meg is teszi ha ez téged a gonoszok oldalára húz el. Más esetben tenned kell egy karizma (Megtévesztés, Megfélemlítés vagy Meggyőzés) próbát, a lény Lélek (Megérzés) próbája ellen. Ezt a próbát előnnyel teszed, ha kimondod a lény valódi nevét. Ha elbukod a próbát a lény immunis lesz a szóbeli parancsaidra a varázslat hatóidejére, de még így is követheti az utasításaidat, ha úgy dönt. Ha sikerrel jársz a lény követi a parancsodat, amíg el nem végzi, ezután visszatér hozzád és jelentést tesz.
Ha a koncentrációd hamarabb megtörik mint, hogy a varázslatnak vége lenne a lény immunis lesz a parancsaidra és azt teszi, amit akar a következő 3d6 körön keresztül, majd azután eltűnik.
Ha van egy démon talizmánod akkor mutasd fel, így a kihívási érték +1-gyel nő és a démon engedelmeskedik az összes parancsodnak. Ekkor nincs szükség Karizma próbára.
Magasabb szinten. Ha magasabb szinten sütöd el a varázslatot a megidézhető ördög kihívási értéke +1-gyel nő varázsszintenként.

POLIMORF
4. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S, A (egy selyemhernyó báb)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra
Ez a varázslat új formát ad egy lénynek, akit hatótávon belül látsz. A vonakodó lénynek Lélek mentődobást kell végeznie, hogy elkerülje a hatást. Alakváltók automatikusan sikerrel járnak ennél a mentődobásnál. Az átalakulás a hatóidő végéig tart, vagy amíg a célpont életerőpontjai 0-ra nem esnek vagy meg nem hal. Az új alak lehet bármilyen vadállat, akinek a kihívás értékelése megegyezik a célpontéval, vagy kevesebb annál (vagy a célpont szintjével, ha nincs kihívás értékelése). A célpont statisztikái, beleértve a szellemi tulajdonság értékeit, lecserélődnek a választott vadállat értékeire. Megtartja a jellemét és a személyiségét. A célpont felveszi az új alak életerőpontjait. Amikor visszatér az eredeti alakjába, ugyanannyi életerőpontja lesz, mint az átváltozás előtt. Ha azért változik vissza, mert 0-ra csökkennek az életerőpontjai, minden többlet károsodás áthárul az eredeti alakjára. Amíg a többlet károsodás nem csökkenti a lény normál életerőpontjait 0-ra, nem kerül eszméletlen állapotba. A lény elvégezhető akcióit az új alakjának természete korlátozza, nem tud beszélni, varázslatokat megidézni vagy bármilyen más akciót végrehajtani, amihez kézre vagy beszédre van szüksége. A célpont felszerelése beleolvad az új alakjába. A lény nem tudja aktiválni, használni, kezelni, vagy más módon hasznosítani a felszerelését.

PORÖRDÖG
2.szintű idézőmágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S, A (por)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
A varázslatod a porból manifesztál egy ördögöt, aki egy 5 láb alapterületet foglal el. A lény csak szabad mezőre idézhető. A lényt te mozgathatod minden körödbe bónuszakcióként 30 lábbal.
Minden lény, aki az ördög mellett fejezi be 5 láb távolságban a körét1d8 zúzó sebzést szenved és 10 láb távolsággal el lesz mozdítva. Sikeres erő mentődobás esetén ez elkerülhető.
Ha az ördög laza talajra lép 10 láb sugarú körben felemeli a talajt és erősen homályos területté alakítja. A porfelhő leül a következő köröd kezdetén.
Magasabb szinteken. Az ördög tovább 1d8 sebzést okoz szintenként, ha magasabb szinten sütik el a varázst.

PÓKMÁSZÁS
2. szintű átalakító mágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, 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.

PRIZMÁS FAL
9. szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: 10 perc
Egy csillogó, színes fénysík egy függőleges átlátszatlan falat formál - 90 láb hosszú, 30 láb magas, 1 hüvelyk vastag - középpontja egy pont, amit hatótávon belül látsz. Alternatívaként, formázhatod a falat egy gömbbé, aminek 30 láb az átmérője egy hatótávon belüli középponttal. A hatóidő alatt a fal a helyén marad. Ha úgy helyezed a falat, hogy keresztülmegy egy helyen, ami egy másik lény által foglalt, a varázslat elbukik és az akciód és a varázslathelyed kárba vész. A fal 100 láb távolságban erős fényt árasz, és plusz 100 láb távolságban halvány fényt. Te és a varázslattal egy időben kijelölt lények át tudnak menni a falon, és nem esik bántódásuk a fal közelében. Ha egy másik lény, aki látja a falat, 20 lábnál közelebb megy hozzá, vagy ott kezdi a körét, sikeres Állóképesség mentődobást kell, hogy végrehajtson, különben 1 percre megvakul. A fal hét rétegből áll, mindnek más a színe. Amikor egy lény megpróbál áthaladni rajta, rétegenként kell keresztül jutnia rajta. Ahogy keresztül halad az egyes rétegeken, a lénynek Ügyesség mentődobást kell végeznie, vagy a lent leírt módon lesz rá hatással a réteg. A falat el lehet pusztítani, szintén rétegenként, a pirostól az ibolya felé haladva, meghatározott módon. Amikor egy réteg elpusztul, úgy is marad a varázslat végéig. A törlés pálcája tönkre

teszi a prizmás falat, de az antimágikus mező nincs rá hatással. A rétegek a következők:

1. Piros: a lény 10d6 tűz sebzést szerez, ha sikertelen a mentés, ennek a felét, ha sikeres. Amíg a réteg a helyén van, nem mágikus távolsági támadások nem tudnak átjutni rajta. A réteg legalább 25 fagyás sebzéssel pusztítható el.
2. Narancssárga: a lény 10d6 savsebzést szerez sikertelen mentésnél, ennek a felét, ha sikeres. Amíg ez a réteg a helyén van, mágikus távolsági támadások nem jutnak át rajta. Erős széllel pusztítható el.
3. Citromsárga: a lény 10d6 villámsebzést szerez sikertelen mentésnél, ennek a felét, ha sikeres. Legalább 60 erős sebzéssel pusztítható el.
4. Zöld: a lény 10d6 méreg sebzést szerez sikertelen mentésnél, ennek a felét, ha sikeres. Útnyitás varázslat, vagy egy másik egyenértékű vagy magasabb szintű szilárd felületen működő portálnyitó varázslat pusztítja el.
5. Kék: a lény 10d6 fagyás sebzést szerez sikertelen mentésnél, ennek a felét, ha sikeres. Legalább 25 tűzsebzéssel pusztítható el.
6. Indigó: ha sikertelen a mentés, a lény leszorított állapotba kerül. Ezután muszáj Állóképesség mentődobást végeznie minden kör végén. Ha sikeres háromszor, a varázslat véget ér. Ha sikertelen háromszor, tartósan kővé változik és ki van téve a kővé dermedt állapotnak. Az egyforma dobásoknak nem kell egymást követőnek lenniük; tartsd számon mindkettőt, amíg összegyűjt három egyformát. Varázslatok nem jutnak át a falon. Nappali világosság varázslat, vagy ahhoz hasonló egyenértékű vagy magasabb varázslattal pusztítható el.
7. Ibolya: Sikertelen mentésnél, a lény megvakul. Ezután Lélek mentődobást kell végeznie a következő köröd elején. Sikeres mentés véget vet a vakságnak. Ha sikertelen, a lény egy másik síkra teleportálódik, amit a Harcmester választ, és visszanyeri a látását. (Általában, a lény, aki nem az otthonsíkján tartózkodik, hazakerül, míg más lények az Asztrális vagy az Éteri Síkra kerülnek) Ez a réteg mágia semlegesítő vagy ugyanolyan vagy magasabb szintű varázslatot és mágikus hatásokat véget vető varázslattal pusztítható el.

PRIZMÁS PERMET

7. szintű energiamágia

Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: saját magad (60-láb sugarú kúp)

Komponensek: V, S

Hatóidő: azonnali

Nyolc színes fénycsík villan elő a kezedből. Minden sugár más színű és más az ereje és a célja. Minden lénynek egy 60 sugarú kúpban Ügyesség mentődobást kell végrehajtania. Minden célponthoz dobj d8-cat, hogy meghatározd melyik szín lesz rá hatással.

1. Piros: a célpont 10d6 tűzsebzést szerez sikertelen mentésnél, sikeresnél ennek a felét.
2. Narancs: a célpont 10d6 savas sebzést szerez sikertelen mentésnél, sikeresnél ennek a felét.
3. Sárga: a célpont 10d6 fénysebzést szerez sikertelen mentésnél, sikeresnél ennek a felét.
4. Zöld: a célpont 10d6 méreg sebzést szerez sikertelen mentésnél, sikeresnél ennek a felét.
5. Kék: a célpont 10d6 fagy sebzést szerez sikertelen mentésnél, sikeresnél ennek a felét.
6. Indigó: sikertelen mentésnél a célpont leszorított állapotba kerül. Ezután minden kör végén Állóképesség mentődobást kell végeznie. Ha háromszor sikeres, a varázslat véget ér. Ha háromszor sikertelen, véglegesen kővé változik és kővé dermedt állapotnak lesz kitéve. A sikeres és sikertelen dobásoknak nem kell egymást követni; tartsd számon mindkettőt, amíg a célpont hármat elér az egyikből.
7. Lila: sikertelen mentésnél a célpont megvakul. Ezután Lélek mentődobást kell dobnia a következő fordulód elején. Egy sikeres mentésnél a vakság megszűnik. Ha sikertelen, a lény másik létsíkra kerül a Harcmester választása szerint és többé nem vak. (Általában, a lény, aki nem az otthonsíkján van, haza száműzik, míg más lények az Asztrális vagy Éteri Síkra kerülnek.)
8. Speciális: a célpontot két sugár találja el. Dobj még kétszer, bármilyen 8-ast dobj újra.

PUSZTÍTÁS

4. szintű nekromancia

Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: 30 láb

Komponensek: V, S

Hatóidő: azonnali

Nektrotikus energia árasztja el a választott lényt, akit hatótávon belül látsz, kiszívva a nedvességet és az életerőt belőle. A célpontnak Állóképesség mentődobást kell végre hajtania. A célpont 8d8 nekrózis sebzést szerez elbukott mentésnél, sikeresnél ennek a felét. Ez a varázslat hatástalan élőhalottak és építmények ellen. Ha egy növényi lényt vagy egy mágikus növényt veszel célba, hátrányból végzi a mentődobást, és a varázslat maximális károsodást okoz neki. Ha a célpontod egy nem mágikus növény, ami nem lény, például fa vagy bokor, az nem végez mentődobást, egyszerűen csak elszárad és meghal.

Magasabb szinteken: ha egy 5-ös vagy magasabb szintű varázslathelyen idézed meg, a károsodás 1d8- cal növekszik szintenként a varázslathely 4. szintje felett.

PUSZTÍTÓ HULLÁM

5. szintű energiamágia

Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: saját magad (30 láb sugár)

Komponensek: V

Hatóidő: azonnali

Támadást mérsz a földre, létrehozva ezzel egy isteni energiarobbanást, ami belőled tör elő. Minden lénynek, akit 30 lábon belül választasz, Állóképesség mentődobást kell végeznie, vagy 5d6 mennydörgés sebzést szerez, valamint 5d6 szentségi vagy nekrózis sebzést (te döntésed) és elesik. Aki sikeres mentődobást hajt végre, feleannyi sebzést szerez és nem esik el.

REGENERÁCIÓ

7.szintű átalakítómágia

Aktiválás ideje: 1 perc

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, S, A (egy imamalom és szentelt víz)

Hatóidő: 1 óra

Megérintesz egy lényt és stimulálod a természetes regenerációs képességét. A lény visszakap 4d8 + 15 mennyiségű életpontot. A varázslat kezdetétől a lény visszakap minden körében 1 életpontot (10 életpontot 1 perc alatt)

A lény leválasztott testrészei (ujjak, lábak, farok vagy bármi más) visszanő 2 percen belül. Ha kézben tartod ezeket a testrészeket és a helyére rakod, akkor az forr vissza és olyannyira működő képes, mint régen.

REINKARNÁCIÓ

5. szintű átalakító mágia

Aktiválás ideje: 1 óra

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, S, A (ritka olajok és balzsamok, legalább 1000 aranyat érő, amit a varázslat elemészt)
Hatóidő: azonnali
Megérintesz egy halott humanoidot, vagy annak egy darabját. Feltéve, hogy a lény kevesebb, mint 10 napja halott, a varázslat egy új felnőtt testet formál neki, majd hívja a lelket, hogy lépjen be a testbe. Ha a célpont lelke nem szabad, vagy nem hajlandó így tenni, a varázslat elbukik. A varázslat a lénynek egy új testet hoz létre, amit megszállhat, ami valószínűleg a lény fajának megváltozását idézi elő. A
Harcmester d100-at dob és a következő táblázatot veszi figyelembe ahhoz, hogy a lény milyen alakot vegyen fel, amikor visszatér az életbe, vagy a HM maga választja az alakot.
A reinkarnálódott lény emlékszik a korábbi életére és tapasztalataira. Megtartja a képességeit, amikkel korábban rendelkezett, kivéve, hogy megváltozik az eredeti faja és ennek megfelelően a faji tulajdonságai is megváltoznak.

REINKARNÁCIÓ	
d100	**Faj**
01-03	Draenei, Exodar
04-05	Draenei, Fényedzett
06-07	Draenei, Megtört
08-09	Elhagyatott, Elf
09-10	Elhagyatott Ember
11-13	Éj-elf, Kaldorei
14-16	Éj-elf, Éjszülött
17-19	Ember, Dalarani
20-22	Ember, Gilneai
23-25	Ember, Kul Tirai
26-28	Ember, Viharváradi
29-31	Gnóm, Keleti Királyságbéli
32-34	Gnóm, Mechagnóm
35-37	Goblin
38-40	Nemes-elf, Üresség-elf
41-43	Nemes-elf, Vér-elf
44-46	Ork, Fel – Brutális
47-49	Ork, Fel – Fürge
50-52	Ork, Fel - Misztikus
53-55	Ork, Mag'har – Brutális
56-58	Ork, Mag'har – Fürge
59-61	Ork, Mag'har – Misztikus
62-64	Pandariai
65-67	Tauren, Magashegyi
68-70	Taruen, Vérpata
71-73	Tauren, Zordtotem
74-76	Törp, Rézszakáll
77-79	Törp, Sötétacél
80-82	Törp, Vadpöröly
83-85	Troll, Erdei
86-88	Troll, Jég
89-91	Troll, Sivatagi
92-94	Troll, Zandalari
95-97	Vulpera
98-100	Worgen

REMBA FEKETE CSÁPJAI
4. szintű idéző mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 90 láb
Komponensek: V, S, A (egy óriás polip vagy tintahal csápdarabja)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Ébenfekete csápok tekergőzve telítenek meg 20 négyzetláb területet a földön, amit hatótávon belül látsz. A hatóidő alatt ezek a csápok a földet nehéz tereppé változtatják. Amikor egy lény egy körben először lép be a hatás alatt álló területre vagy ott kezdi a kört, Ügyesség mentődobást kell végrehajtania, vagy 3d6 zúzó sebzést szerez és a csápok visszatartják a varázslat végéig. Egy lény, aki ezen a területen kezdi a kört és már eleve visszatartják a csápok, 3d6 zúzó sebzést szerez. Egy visszatartott lény használhatja az akcióját Erő vagy Ügyesség próbára (az ő választása) a varázslatod elleni mentődobás NF-jére. Ha sikeres, kiszabadul.

REMÉNYSUGÁR
3. szintű védőmágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 30 láb
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 Lélek 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, S, 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 megcélozhatsz vele varázslatszintenként a varázslat hely 3. szintje felett.

RIASZTÁS
1. szintű visszahúzás (rituálé)
Aktiválás ideje: 1 perc
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, A (egy pici csengő és egy darab ezüstdrót)
Hatóidő: 8 óra
Kéretlen behatolók ellen riasztót állítasz be. Válassz egy ajtót, ablakot, vagy egy hatótávon belüli területet, ami nem nagyobb, mint egy 20 láb élű kocka. Amíg a varázslat tart, egy riasztást kapsz, amikor egy Apró vagy egy nagyobb lény hozzáér vagy belép a védett területre. Amikor megidézed a varázslatot, kijelölhetsz lényeket, akik nem riasztják be a riasztót. Azt is kiválaszthatod, hogy a riasztó hallható vagy mentális legyen. A mentális riasztó az agyadban jelez, ha 1 mérföldön belül vagy a védett területhez képest. Ha alszol, akkor felébreszt. A hallható riasztó egy kézicsengő hangját hallatja 10 másodpercig 60 láb távolságban.

ROBBANÁS HULLÁM
8.szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: önmagadtól 60 láb sugarú kúp
Komponensek: V, S
Hatóidő: Azonnali
Egy 15 láb magas tűzfal jelenik meg előtted narancs fényben. Minden lénynek, aki a fal által sebzést szenved állóképesség mentődobást kell tennie. Bukás esetén a sebzés 12d6 tűz sebzés és hasra esik a lény. Siker esetén a fele sebzést szenvedi el és nem esik hasra.
A varázslat megszüntet minden fajta sötétséget és fényesen bevilágítja a területet a következő köröd kezdetéig.

RONTÁS
1. szintű bűbáj
Aktiválás ideje: 1 bónuszakció
Hatótáv: 90 láb
Komponensek: V, S, A (egy gőte megkövesedett szeme)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra
Megátkozol egy lényt, akit hatótávon belül látsz. Amíg a varázslat véget nem ér, plusz 1d6 nekrózis sebzést okozol a célpontnak, akármikor megtámadod. Válassz egy tulajdonságot is, amikor megidézed a varázslatot. A célpont hátrányban van a választott tulajdonság próbáinál. Ha a célpont életerőpontjai 0-ra csökkennek, mielőtt a varázslat véget ér, használhatsz egy bónuszakciót a következő körben, hogy megátkozz egy új lényt. Átoktörés a célponton korábban véget vet a varázslatnak.
Magasabb szinteken: ha a varázslatot 3. vagy 4. szintű varázslathely használatával veted be, megtarthatod a koncentrációt akár 8 óráig. Ha 5. vagy magasabb szintű varázslathelyet használsz, megtarthatod a koncentrációt akár 24 órán át.

ROVARPESTIS
5. szintű idéző mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 300 láb
Komponensek: V, S, A (néhány szem cukor, gabonamag és zsírfolt)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
Egy hatótávon belüli középpontú 20 láb sugarú kört csípő sáskaraj lep el. A kör szétterjed a sarkok körül, a hatóidőre marad és a területe enyhén homályos. A kör területe nehéz terep. Amikor a terület megjelenik, minden lénynek, aki ott tartózkodik, Állóképesség mentődobást kell dobnia. Sikertelen dobásnál 4d10 szúró sebzést szerez, ha sikeres, ennek a felét. Akkor is dobnia kell, amikor egy körben először lép a területre vagy ha ott fejezi be a kört.
Magasabb szinteken: ha a varázslatot 6. vagy magasabb szintű varázslathely használatával veted be, a sebzés 1d10-zel növekszik szintenként, a varázslathely 5. szintje felett.

SAJÁT MAGAD MEGVÁLTOZTATÁSA
2. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óráig
Egy másik alakot veszel föl. Amikor megidézed a varázslatot, válassz az alábbi lehetőségekből, aminek a hatása a hatóidő hosszáig tart. Amíg tart a varázslat, akcióként véget vethetsz az egyik lehetőségnek, hogy egy másik előnyeire szert tegyél.
Vízi alkalmazkodás: a tested alkalmazkodik a vízi környezethez, kopoltyút növesztesz és hártyát növesztesz az ujjaid közé. Tudsz víz alatt lélegezni és az úszósebességed egyenlő lesz a szárazföldi sebességeddel.
Megjelenés változtatása: Eldöntheted, hogyan nézz ki, beleértve a magasságodat, súlyodat, arcod jellegzetességeit, a hangodat, hajhosszúságodat, színedet, a karakteredet. Nézhetsz úgy ki, mint egy másik faj, de a statisztikáid nem változnak. Nem jelenhetsz meg egy olyan lényként, amelyiknek a mérete más, mint a tiéd és az alapvető alakod ugyanaz marad; például, ha két lábad van, nem változhatsz négylábúvá. Amíg tart a varázslat, bármikor ismét megváltoztathatod a megjelenésed.
Természetes fegyverek: Növeszthetsz karmokat, méregfogat, tüskéket, szarvat vagy más természetes fegyvert. A fegyvertelen csapásaid 1d6 zúzást, szúrást vagy vágást eredményeznek, a választott természetes fegyverednek megfelelően, és tapasztalt vagy a fegyvertelen csapásokban. Végül, a természetes fegyver varázslat, és +1 bónuszod van a támadásnál és a károsító dobásnál, amihez használod.

SAVAS FRÖCCSENÉS
idéző mágia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Elhajítasz egy savbuborékot. Válassz ki egy lényt hatótávon belül, vagy két lényt, melyek egymáshoz 5 lábnál közelebb vannak. A célpontnak sikeres Ügyesség mentődobást kell dobnia, vagy elszenved 1d6 sav sebzést.
Magasabb szinten. A varázslat még 1d6 sebzést okoz, amikor eléred az 5. szintet (2d6), 11. szintet (3d6) és 17. szintet (4d6).

SÁRKÁNYLEHELET
2. szintű átalakítómágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (erős bors)
Hatóidő: koncentráció legfeljebb 1 perc
Megérintesz egy tudatánál lévő lényt és válassz természeti, tűz vagy jég sebzést tud okozni. Amíg a varázslat tart a lény kilélegezve egy 15 láb sugarú kúpban akcióját használva megtámadhatja a többi lényt. A többi lény, aki ezen a területen van egy ügyesség mentődobást tesz. Bukás esetén 3d6 általad kiválasztott sebzéstípust szenved. Sikeres esetén a felét.
Magasabb szinteken. A varázslat további 1d6 sebzést okoz szintenként, ha magasabb szinten sütik el.

SEBEK GYÓGYÍTÁSA
1. szintű energiamágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S
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, S
Hatóidő: azonnali
Végezz közelharci varázslat támadást egy elérhető lény ellen. Ha eltalálod, a célpontnak 3d10 nekrózis sebzést okozol.
Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 2. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, még 1d10 sebzést okoz felett.

SEBEK TÖMEGES GYÓGYÍTÁSA
5. szintű energiamágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Egy általad kiválasztott pontból a hatótávon belül gyógyító energia hulláma árad ki. Válassz legfeljebb hat lénytz egy 30 láb 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.

SEBEZHETETLENSÉG
9.szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: önmagad
Komponensek: V, S, A (500 arany értékű adamantine, melyet a varázs felemészt)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
Immunis leszel minden sebzéstípusra.

SÉRTHETETLENSÉG GÖMBJE
6. szintű védőmágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: saját magad (10 láb, azaz 3m sugarú gömb)
Komponensek: V, S, 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 sugárban körülötted, 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

SIKOLY AZ ELMÉBEN
9.szintű bűbáj
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 90 láb
Komponensek: S
Hatóidő: azonnali
Szabadjára engeded az elméd erejét, hogy szétszaggasd az ellenfeled elméjét. Válassz ki maximum 10 lényt a hatótávon belül, akiket látsz. A lényekre, ha 2-es vagy kisebb elme értékkel rendelkeznek, a varázslat nincs hatással.
Minden kiválasztott lénynek tennie kell egy elme mentődobást. Bukás esetén a lény 14d6 pszichikai sebzést szenvedés elkábított. Siker esetén a felét szenvedi el és nem kábult. Ha a lény ezen varázslat által hal meg akkor a feje felrobban, feltéve, hogy van feje. Egy elkábított lény minden köre végén tehet egy elme mentődobást, siker véget ér a kábító hatás.

SÖTÉTLÁTÁS
2. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (egy csipet szárított répa vagy egy achát))
Hatóidő: 8 óra
Megérintesz egy hajlandó lényt, így képes lesz látni a sötétben. A hatóidő alatt a lény 60 láb távolságban lát a sötétben.
SÖTÉTSÉGVARÁZS
2. szintű energiamágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 60 láb
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 sugarú gömbben a hatóidőn át. A sötétség a sarkok körül is terjed. A sötétlátó lények sem látnak ebben a sötétségben, és nem mágikus fénnyel nem lehet bevilágítani. Ha a kiindulási pont egy kezedben 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.

SZÁMŰZÉS
4. szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S, A (valami a célpont számára gusztustalan)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
A hatótávon belül, egy számodra látható lényt megkísérelsz elküldeni egy másik létsíkra. A lénynek sikeres Karizma mentődobást kell végre hajtania, különben száműzve lesz. Ha célpont arról a síkról származik, ahol vagy, a célpont egy védett köztes síkra kerül. Amíg ott van, ártalmatlan. Addig marad ott, amíg véget nem ér a varázslat, ekkor aztán visszatér az eredeti pontra, ahonnan elűzted, vagy a legközelebbi el nem foglalt helyre, ha az foglalt. Ha célpont egy másik létsíkról származik, mint ahol vagy, a célpont egy halk pukkanással eltűnik és visszatér az otthonába. Ha a varázslat előbb ér véget, mint 1 perc, visszatér az eredeti pontra, ahonnan elűzted, vagy a legközelebbi el nem foglalt helyre, ha az foglalt. Ellenkező esetben, nem tér vissza.
Magasabb szinteken: ha egy 5-ös vagy magasabb szintű varázslathelyen idézed meg, egy extra lényt vehetsz célba szintenként a varázslathely 4. szintje felett.

SZÁMŰZŐ CSAPÁS
5. szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 1 bónuszakció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
A következő alkalommal, amikor fegyverrel támadsz egy lényt mielőtt véget ér a varázslat, a fegyvered feltöltődik energiával és a támadás extra 5d10 arkáni sebzést eredményez. Továbbá, ha a támadás után a lény életerő pontja 50-re vagy kevesebbre csökken, akkor száműzöd. Ha célpont egy másik létsíkról származik, mint ahol vagy, a célpont eltűnik és visszatér az otthonába. Ha célpont arról a síkról származik, ahol vagy, a célpont egy védett köztes síkra kerül. Amíg ott van, ártalmatlan. Addig marad ott, amíg véget nem ér a varázslat, ekkor aztán visszatér az eredeti pontra, ahonnan elűzted, vagy a legközelebbi el nem foglalt helyre, ha az foglalt.

SZELLEM FEGYVER
2. szintű energiamágia
Bevetési Idő: 1 bónusz cselekvés
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
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, közelharci varázs támadást végezhetsz egy, a fegyverhez 5 lábnál közelebb lévő lény ellen. Ha eltalálod, 1d8 + a varázslás tulajdonság módosítóddal megegyező arkáni sebzést okozol a célpontnak. Minden körödben bónusz cselekvésként elmozgathatod a fegyvert 20 lábnyival és ismét támadhatsz egy 5

lábnál 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 BŰVÖLÉSE
1. szintű bűbáj
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: 1 óra
Megpróbálsz elbájolni egy látható humanoid lényt a hatótávon belül. A célpontnak Lélek mentődobást kell dobnia, melyre előny jár, ha veled vagy társaiddal harcban 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 megcélozhatsz varázslatszintenként a varázslat hely 1. szintje felett. A célpontoknak 30 láb távolságon belül kell állnia egymáshoz képest varázsláskor.

SZEMÉLY MEGFÉKEZÉSE
2. szintű bűbáj
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S, A (egy egyenes vasdarab)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Válassz ki egy látható humanoid lényt a hatótávon belül. A célpontnak sikeres Lélek mentődobást kell tennie, vagy megbénul a hatóidőre. Minden köre végén a célpont újabb Lélek 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 megcélozhatsz varázslatszintenként a varázslat hely 2. szintje felett. A célpontoknak 30 láb távolságon belül kell állnia egymáshoz képest varázsláskor.

SZEMMEL VERÉS
6. szintű nekromancia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
A varázslat hatóidejére a szemeid félelmetes erővel telt feket ürességgé változnak. Egy 60 láb távolságon belüli, általad választott látható lénynek Lélek mentődobást kell végrehajtania, különben a következő hatások egyikének (te választásod) lesz áldozata a hatóidő alatt. Amíg a varázslat tart, minden körödben használhatod az akciódat, hogy egy másik lényt vegyél célba, de nem célozhatsz meg egy lényt ismét, ha az már egyszer sikeres mentődobást dobott erre a varázslatra.
Alvó állapot: a célpont eszméletlenül esik össze. Felébred, ha bármilyen sebzést szerez vagy ha egy másik lény arra használja az akcióját, hogy felrázza álmából.
Pánik: a célpont fél tőled. Minden körében, az ijedt lénynek Rohanás cselekvést kell végeznie és elmenekülnie előled az elérhető legbiztonságosabb és legrövidebb úton, kivéve, ha nincs hova mennie. Ha a célpont egy tőled legalább 60 láb távolságra lévő helyre megy, ahonnan már nem lát, a hatás véget ér.
Beteg: hátrányban van támadó dobásoknál és képesség próbáknál. Minden kör végén végezhet Lélek mentődobást. Ha sikeres, a hatás véget ér.

SZENT AURA
8. szintű védelmező mágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S, 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 sugarú körben. A varázslat bevetésekor kiválaszthatsz akárhány lényt ebben a körben, akik a varázslat hatóideje alatt halvány (sötétben félhomályt biztosító) fényt sugároznak 5 láb sugarú körben, előny jár minden mentődobásukra, míg mások támadó dobására pedig hátrány jár ellenük. Ha egy alvilági vagy élőholt lény közelharci támadásával eltalálja a varázslat hatása alatt álló bármelyik célpontot, az aurája éles fénnyel felvillan. A támadónak sikeres Állóképesség mentődobást kell dobnia, vagy megvakul a varázslat hatóidejére.

SZENT FEGYVER
5. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 bónusz akció
Hatótáv: érintés
Komonensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra
Amíg a varázslat tart, a fegyver, amit megérintettél teljes fényt bocsájt ki 30 láb sugarú körben és félhomály fényt további 30 láb sugarú körben. Minden támadás, amit ezzel a fegyverrel teszel +2d8 szentségi sebzést okoz találat esetén. Ha a fegyver nem mágikus fegyver akkor a hatóidőre azzá válik.
Egy bónusz akcióért megszüntetheted a varázslatot a fegyveren. Ekkor a fegyverből egy fény robbanás árad ki. Minden lénynek, akit kiválasztottál a fegyver 30 láb sugarú körében egy Állóképesség mentődobást kell tennie. Ha elbukja akkor 4d8 szentségi sebzést szenved és vak 1 percig. Siker esetén a fele sebzést és nem lesz vak. Minden köre végén a megvakított karakter tehet egy újabb Állóképesség próbát, hogy megszüntesse a hatást.

SZENT HARAG
3. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: önmagad
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Egy szent fénylő energia robbanást hozol létre magad körül. Minden ellenfelednek, egy 15 láb sugarú körben, Lélek alapú mentődobást kell tennie. Bukás esetén 6d6 szentségi sebzést szenved, siker esetén a felét. A löket a sarkokban is terjed.
Magasabb szinteken: A varázslat +1d6 szentségi sebzést okoz, minden szinte a 3. szint felett.

SZENT LÁNG
Energiamágia varázstrükk
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
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 szentségi sebzést. A célpont mentődobását nem segíti fedezék.

Magasabb szint. A varázslat még 1d8 sebzést okoz, amikor eléred az 5. szintet (2d8), 11. szintet (3d8) és 17. szintet (4d8).

SZENTSÉGI SEGÍTSÉG
1. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 bónuszakció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Az imádságod isteni sugárzással ruház fel. A varázslat végéig, a fegyveres támadásaid plusz 1d4 sugárzás sebzést okoznak találat esetén.

SZELEK IRÁNYÍTÁSA
5. szintű átalakítómágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 300 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 perc
Egy 100 láb oldalú kockában irányítani tudod a levegőt. Válassz a következő hatások közül. A hatás addig tart, amíg a varázs, vagy amíg egy akcióért cserélsz. Újra elindíthatsz egy már megállított hatást is, vagy egyszerűen leállíthatod.
Löket. Egy horizontális irányban megváltoztatod a széljárást. Válassz, hogy a sebessége, gyenge, közepes, vagy erős legyen. Minden távolsági támadás, ami közepes, vagy erős szélen keresztül hatolna, hátránnyal dobandó. Továbbá minden lény, aki az erős szélen keresztül haladna, nehéz terepen halad át.
Lesújtás. Erős szél fúj a föld irányába az égből. Minden távolsági támadás hátránnyal dobandó, ami ezen keresztül haladna. Továbbá bármilyen lény, aki ezen a területen átrepül erő mentődobást kell tegyen, akkor is ha ott kezdi a körét repülve. Bukás esetén a lény a földre hasra esik.
Felemelés A föld felől az égbe fúj egy erősebb szél. Az a lény, aki ezen a területen esik le csak fele sebzést szenved. Valamint minden lény, aki ezen a területen ugrik 10 lábbal magasabbra ugrik, mint normál módon tenné.

SZÉLFAL
3. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S, A (egy apró legyező és egy egzotikus toll)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Egy erős szélfal emelkedik a földből egy pontba, amit hatótávon belül választasz. A fal 50 láb hosszú, 15 láb magas és 1 láb vastag lehet. Olyan alakúvá formálhatod, ahogy szeretnéd, amíg egy folytonos vonalat követ a föld mentén. A fal a hatóidő végéig marad. Amikor a fal megjelenik, minden egyes lénynek a területén belül Erő mentődobást kell végeznie. Sikertelen mentésnél, 3d8 zúzó sebzést szerez, ennek a felét, ha sikeres. Az erős szél visszatartja a ködöt, füstöt és egyéb gázokat. Kicsi vagy kisebb repülőlények vagy tárgyak nem tudnak áthaladni a falon. Laza, könnyű anyagok a falhoz kerülve felrepülnek. A fal mögötti célpontokra kilőtt nyilak, nyílvesszők és egyéb hétköznapi lövedékek felfelé terelődnek és automatikusan nem találnak. (Óriások vagy ostromszerkezetek által kilőtt sziklák és hasonló lövedékekre nincs hatással.) Gázformában lévő lények nem tudnak keresztülhaladni rajta.

SZÉLJÁRÁS
6. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 perc
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, A (tűz és szentelt víz)
Hatóidő: 8 óra
Te és legfeljebb 10 hajlandó lény, akit hatótávon belül látsz, a hatóidőre gáznemű alakot vesz fel, felhőfoszlányoknak tűnve. Amíg ebben az alakban van, a lény repülési sebessége 300 láb és ellenáll a nem mágikus fegyverek által okozott sebzéseknek. Az egyetlen akció, amit a lény ebben a formában végezni tud, az a Rohanás akció vagy visszatérhet a normál alakjába. A visszaváltozás 1 percet vesz igénybe, amely idő alatt a lény cselekvésképtelen és nem tud mozogni. Amíg a varázslat véget nem ér, a lény visszatérhet a felhőalakba, ami szintén 1 perces átalakulást vesz igénybe.Ha a lény felhőformában van és éppen repül, amikor a hatás véget ér, a lény 60 lábnyit ereszkedik körönként 1 percen keresztül, amíg biztonságosan földet nem ér. Ha nem ér földet 1 perc alatt, a maradék távon lezuhan.

SZÉLLÖKÉS
Átalakítómágia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: Azonnali
Az akciódat használva átalakíthatod a szelet és a következő hatások közül választhatsz:

- Egy közepes vagy kisebb karakternek erő mentődobást kell végeznie vagy 5 láb távolsággal elmozdul
- Egy tárgy, amit nem hordanak, vagy tartanak és kisebb a súlya 5 fontnál 10 lábbal lesz elmozdítva
- Egy érzékelő hatást hozol létre, amely nem kártékony hatású.

SZÉLROHAM
2. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad (60-láb vonal)
Komponensek: V, S, A (egy hüvelyes magja)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Egy 60 láb hosszú és 10 láb széles erős széloszlop fúj tőled az általad választott irányba a varázslat idejére. Minden lénynek, aki ennek a vonalában van, erő mentődobást kell tennie, amikor sorra kerül. Ha nem sikerül neki, 15 lábnyira visszalökődik tőled a széloszlop vonalának irányába. Minden lénynek, aki a széloszlop vonalában van, minden egy láb mozgás feléd két láb mozgásba telik. A szél elfújja a gázokat és a párát, és eloltja a gyertyákat, fáklyákat és hasonló nyílt lángokat a területén. A védett lángok, például lámpások táncolni kezdenek, és 50% eséllyel elfújja a lángjukat a szél. Bónusz cselekedetként a varázslat hatóidejének végéig minden körben, amikor te következel, megváltoztathatod, hogy milyen irányban fújjon tőled a szél.

SZÉTZÚZÁS
2. szintű energiamágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S, 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 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.

SZIMBÓLUM
7. szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 1 perc
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (higany, foszfor, porrá zúzott gyémánt és opál, legalább 1000 aranypénz összértékben, amit a varázslat elemészt)
Hatóidő: visszavonásig vagy kiváltásig
Amikor megidézed ezt a varázslatot, bevésel egy jelképet, ami kárt okoz egyéb lényekben, vagy valaminek a felületén (például egy asztalon, egy padlórészen vagy falon) vagy egy zárható tárgy belsejében (például könyv, tekercs vagy kincsesláda), hogy elrejtsd a jelképet. Ha a felszínt választod, a jelkép egy felület 10 láb átmérőnél nem nagyon területét fedheti. Ha a tárgyat választod, a tárgynak a helyén kell maradnia; ha 10 lábnál távolabb kerül onnan, ahol a varázslatot megidézted, a jelkép megtörik és a varázslat kiváltás nélkül véget ér. A jelkép majdnem láthatatlan és a varázslataid elleni mentődobások NF-jére dobott sikeres Elme (Nyomozás) próba szükséges a megtalálásához. Amikor megidézed a varázslatot, te döntöd el, mi váltja ki a jelképet. A felületre bevésett jelképeknél a legtipikusabb kiváltó okok közé tartozik az érintés vagy a jelképre állás, a jelképet takaró tárgy elmozdítása, egy bizonyos távolságba kerülés, vagy a vésést tartalmazó tárgy manipulálása. Egy tárgyon belülre vésett jelképnél a leggyakoribb kiváltó okok közé tartozik a tárgy kinyitása, bizonyos távolságba kerülése, a jelkép látása vagy olvasása. A kiváltó okot tovább lehet finomítani, hogy a varázslat csak bizonyos körülmények, bizonyos jellemzők (például magasság vagy súly), lényfajták (például az őrzés beállítható, hogy boszorkákra vagy alakváltókra hasson). Arra is meghatározhatsz feltételeket, hogy milyen lények ne aktiválják a jelképet, például olyanok, akik kimondanak egy bizonyos jelszót. Amikor bevésed a jelképet, válassz a lenti opciók közül egy hatást. Amint kiváltásra kerül, a jelkép fénylik, halvány fénnyel megtöltve egy 60 láb sugarú gömbör 10 percre, ami után a varázslat véget ér. Minden lény a gömben célponttá válik, amikor a jelkép aktiválódik, akárcsak azok a lények, akik egy körben először lépnek be, vagy ott fejezik be a kört.
Halál: Minden célpontnak Állóképesség mentődobást kell dobnia, ami, ha sikertelen 10d10 nekrózis sebzést szereznek, ennek a felét, ha sikeres.
Viszály: Minden célpontnak Állóképesség mentődobást kell dobnia. Ha sikertelen, a célpont veszekszik és vitatkozik egy másik lénnyel 1 percen át. Ez alatt az idő alatt, nem képes értelmes kommunikációra és támadó dobásoknál és tulajdonság próbákon hátrányban van.
Félelem: Minden célpontnak Lélek mentődobást kell dobnia és ha sikertelen, 1 percig félni fog. Ez alatt az idő alatt a célpont eldob mindent, amit tart és ha tud, legalább 30 láb távolságra kell mozognia a jelképtől minden körben.
Reménytelenség: Minden célpontnak Karizma mentődobást kell dobnia. Ha sikertelen, a célponton kétségbeesés lesz úrrá 1 percen át. Ez alatt nem tud támadni vagy célba venni egy lényt sem káros tulajdonságokkal, varázslattal vagy más mágikus hatással.
Őrület: Minden lénynek Elme mentődobást kell végeznie. Ha sikertelen, 1 percre megőrül. Egy őrült lény nem tud akciókat végezni, nem érti, amit egy másik lény mond, nem tud olvasni, és csak zagyvaságokat tud beszélni. A Harcmester irányítja a mozgását, ami kiszámíthatatlan.
Fájdalom: Minden lénynek Állóképesség mentődobást kell végeznie. Ha sikertelen, 1 percre cselekvésképtelen lesz és gyötrő fájdalom kínozza.
Álom: Minden lénynek Lélek mentődobást kell dobnia. Ha sikertelen, 10 percre eszméletét veszti. Akkor ébred fel, ha megsebzik vagy ha valaki arra használja az akcióját, hogy felrázza vagy felpofozza álmából.
Kábítás: Minden lénynek Lélek mentődobást kell végeznie. Ha sikertelen, 1 percre elkábul.

SZÍNES PERMET
1. szintű illúzió
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad (15 láb kúp)
Komponensek: V, S, A (egy csipet por vagy homok, piros, sárga és kék színű)
Hatóidő: 1 kör
Egy vakító színes fénycsóva tör elő a kezedből. Dobj 6d10-et; az összeg az, hogy a lények hány életerőpontjára van hatással a varázslat. Tőled 15 lábnyi kúpalakzatban a lények az aktuális életerőpontjaik szerinti növekvő sorrendben kerülnek a varázslat hatása alá (eszméletlen és olyan lényeket, amelyeket nem lát, nem figyelembe véve). A varázslat végéig minden lény, akire hatott a varázslat, megvakul. Vond ki minden egyes lény életerőpontjait az összegből, mielőtt továbblépsz a következő lényre a legalacsonyabb életerőponttal. Egy lény életerőpontjainak egyenlőnek vagy kevesebbnek kell lennie, mint a maradék összeg, hogy hatással legyen rá a varázslat.
Magasabb szinteken: ha egy 2-es vagy magasabb szintű varázslathelyen idézed meg, dobj egy plusz 2d1-et szintenként a varázslathely 1. szintje felett

SZÓRÁS
6. szintű idézőmágia
Elsütés ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V
Hatóidő: azonnali
Elteleportálhatsz 1-5 lényt, akiket látsz 120 láb távolságra egy üres területre magadtól mérve. A lények, akik nem akaratukból szenvedik ezt a hatást tehetnek egy Lélek próbát. Siker esetén nincs rájuk hatással.

SZÖRNY BŰVÖLÉSE
4.szintű bűbáj
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: 1 óra
Elbűvölhetsz egy szörnyet, akit látsz a hatótávon belül. A lénynek tennie kell lélek mentődobást és a lény előnnyel dobja ezt, ha te vagy társaid harcolnak ellene. Ha elbukja, akkor a lény el van bűvölve általand amíg a varázslat tart. A hatást bármi olyan káros cselekedet megszünteti, amit te vagy társaid mérnek rá. Az elbűvült szörny barátságos veled. Amikor a varázsnak vége a szörny megtudja, hogy el lett bűvölve általad.
Magasabb szinten. Ha magasabb sznten sütöd el a varázslatot további 1 lényt választhatsz ki szintenként. A lények maximum 30 láb távolságra lehetnek egymástól.

SZÖRNY MEGFÉKEZÉSE
5. szintű bűbáj
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 90 láb
Komponensek: V, S, A (egy kicsi, egyenes vasdarab)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Válassz egy lényt, amit hatótávon belül látsz. A célpontnak sikeres Lélek mentődobást kell végrehajtania, különben megbénul a hatás

idejére. A varázslatnak nincs hatása élőhalottakon. Minden forduló végén, a célpont végezhet egy másik Lélek mentődobást. Ha sikeres, a varázslat véget ér.
Magasabb szinteken: ha a varázslatot 6. vagy magasabb szintű varázslathely használatával veted be, célba vehetsz plusz egy lényt varázslatszintenként, a varázslathely 5. szintje felett. A lényeknek 30 lábnál közelebb kell, hogy legyenek egymáshoz, amikor célba veszed őket.

SZUGGESZTIÓ
2. szintű bűbáj
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 30 láb
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 elbájolni, ez a varázslat sem hat rá. A szuggesztiót úgy kell megfogalmaznod, hogy a leírt tevékenység ésszerűnek tűnjön. Ha egy lényt arra kérsz, hogy szúrja le magát, vesse magát egy lándzsára, gyújtsa fel magát, vagy más nyilvánvalóan ártalmas cselekedetre, a varázslat automatikusan nem hat rá. A célpontnak Lélek 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.

TÁNTORÍTÓ CSAPÁS
4. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 bónuszakció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
A következő alkalommal, amikor a varázslat hatóideje alatt közelharci fegyverrel támadsz meg egy lényt, a fegyver a testet és az elmét is megtámadja, és plusz 4d6 árny sebzést okoz. A célpontnak Lélek mentődobást kell végrehajtania. Sikertelen mentésnél hátrányba kerül a támadó dobásoknál és képességellenőrzéseknél, nem tud reakciókat véghezvinni a következő forduló végéig.

TÁRGYAK ÉLETREKELTÉSE
5. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
A parancsodra életre kelnek a tárgyak. Válassz maximum 10 varázstalan tárgyat hatótávon belül, amelyeket nem tart vagy visel magán senki. Közepes nagyságú célpontok 2 tárgynak számítanak, Nagy célpontok 4-nek, Hatalmas célpontok 8-nak. Nem kelthetsz életre Hatalmasnál nagyobb célpontokat. Minden célpont életre kel és az irányításod alá kerül, amíg tart a varázslat, vagy amíg 0-ra nem csökken az életerő pontja. Bónuszakcióként, mentálisan irányíthatod az így létrehozott lényeket, ha az 500 lábnál közelebb van hozzád (ha többet irányítasz, parancsolhatsz bármelyiknek vagy mindegyiknek egyszerre, ugyanazt a parancsot adva mindnek). Te döntöd el, milyen akciót hajt végre és hova mozdul a következő fordulójában, vagy kiadhatsz egy általános parancsot, mint például őrizni egy konkrét kamrát vagy folyosót. Ha nem adsz parancsot, csak ellenséges lények ellen védi meg magát. Ha kiadsz egy parancsot, a lény azt követi, amíg a feladata el nincs végezve.

STATISZTIKÁK					
Méret	**ÉP**	**VF**	**Támadás**	**STR**	**AGI**
Apró	20	18	+8 ütni, 1d4 + 4 károsodás	4	18
Kicsi	25	16	+6 ütni, 1d8 + 2 károsodás	6	14
Közepes	40	13	+5 ütni, 2d6 + 1 károsodás	10	12
Nagy	50	10	+6 ütni, 2d10 + 2 károsodás	14	10
Hatalmas	80	10	+8 ütni, 2d12 + 4 károsodás	18	6

Egy életre keltett tárgy Védettségi foka, életerőpontja, támadása, Ereje és Ügyessége a méretétől függ. Állóképessége 10, Intelligenciája és Léleke 3, Karizmája 1. Gyorsasága 30 láb; ha a tárgynak nincs lába vagy egyéb testrésze, amelyet mozgáshoz használhat, a repülési gyorsasága 30 láb és tud lebegni. Ha a tárgy hozzá van kötve egy felülethez vagy nagyobb tárgyhoz, mint például lánc a falhoz, a gyorsasága 0. A vaklátása 30 láb sugarú, azon túl nem érzékel. Amikor az életre keltett tárgy eléri a 0 életerő pontot, visszaalakul eredeti formájába és átveszi a károsodásokat. Ha egy tárgynak támadást parancsolsz, 5 lábon belül képes egy lénnyel közelharcot létesíteni. Csapótámadást vagy zúzótámadást támadóbónusszal tud végrehajtani, a méretétől függően. A Harcmester dönthet úgy, hogy egy konkrét tárgy milyen vágó vagy szúró sebzést okozhat az alakjától függően.
Magasabb szinteken: ha egy 6-os vagy magasabb szintű varázslathelyen idézed meg, plusz 2 tárgyat varázsolsz el szintenként a varázslathely 5. szintje felett.

TELEPÁTIA
8. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: korlátlan
Komponensek: V, S, A (egy pár összekapcsolt ezüsgyűrű)
Hatóidő: 24 óra
Telepatikus kapcsolatot hozol létre magad és egy ismerős hajlandó lény között. A lény bárhol lehet ugyanazon a létsíkon, ahol te vagy. A varázslat véget ér, ha te vagy a célpont többé nem ugyanazon a síkon van. Amíg a varázslat véget nem ér, te és a célpont azonnal meg tudtok osztani egymással szavakat, képeket, hangokat vagy más érzékelhető üzenetet és a célpont felismer téged, mint a lényt, aki kommunikál vele. A varázslat lehetővé teszi egy 1-nél nagyobb Elme ponttal rendelkező lénynek, hogy megértse a szavaid és felfogjon bármilyen érzékelhető üzenetet, amit küldesz neki.

TELEPORT KÖR
5. szintű idéző mágia
Aktiválás ideje: 1 perc
Hatótáv: 10 láb
Komponensek: V, A (különleges kréták és tinta értékes drágakövekkel töltve, legalább 50 aranypénz értékben, amit a varázslat elemészt)
Hatóidő: 1 kör
Ahogy megidézed a varázslatot, egy 10 láb átmérőjű kört rajzolsz a földre pecsétekkel, amik az elhelyezkedésedet egy általad választott, állandó teleportációs körhöz kötik, aminek a pecsét szekvenciáját ismered és ugyanazon a létsíkon van, mint te. Egy ragyogó portál nyílik ki a körben, amit rajzoltál és a következő köröd végéig nyitva marad. Bármely lény, amelyik belép a portálba, azonnal a célpont kör 5 lábas körzetében jelenik meg, vagy a legközelebbi nem foglalt helyen, ha az foglalt. Számos templom, szövetség és más fontos helyek rendelkeznek berajzolt teleportációs körökkel. Minden ilyen kör tartalmaz egy egyedi pecsét sorozattal - egy sor sajátos mintába rendezett mágikus rúna. Amikor először képes vagy megidézni ezt a varázslatot, megtanulod két helyszín pecsét sorozatát a Materiális Síkon, a HM meghatározása alapján. A kalandjaid során megtanulhatsz további sorozatokat is. Egy új sorozatot 1 perc tanulás után tudod

véglegesíteni a memóriádban. Létrehozhatsz egy állandó teleport kört, ha ugyanazon a helyszínen minden nap 1 éven keresztül megidézed a varázslatot. Amikor így idézed meg a varázslatot, nem kell használnod a kört a teleportáláshoz.

TELEPORT VARÁZS
7. szintű idéző mágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 10 láb
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 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 HM 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 kikémlelni, de csak egy illúziót láttál helyette, vagy ha egy ismerős helyszínre akarsz teleportálni, amely már nem létezik.

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	-	-

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 elvétitek a célállomást. A tévedés távolsága a varázslattal megteendő távolság 1d10 x 1d10 százaléka. Ha például 120 mérföldet utaznál, pontatlanul érkezel, és a dobásod 5 és 3 a két d10 dobással, akkor 15 százalékkal, vagyis 18 mérföldnyivel véted el a célt. A HM 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 mérföldnyive 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 mágiája rázós útra térít. Minden teleportáló lény (vagy a teleportált tárgy) 3d10 arkáni sebzést szenved el, és a HM újra dob a táblázaton, hogy kiderüljön, hová érkeztek. (Többször is elérhető baleset eredmény, így a sebződés többszöröse is előfordulhat).

TERMÉSZET BOSSZÚ
5. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 perc
A természet szellemeit hívod, hogy leigázd az ellenfeleid. Válassz ki egy pontot a hatótávon belül, amit látsz. A lelkek fákat, sziklákat és mezőt növesztenek 60 láb oldalú négyzetterületen ezen pont körül. A terület a következő előnyöket biztosítja:
Mező és aljnövényzet: A terület nehéz terület az ellenfeleid számára.
Fák: minden ellenfelednek a köröd kezdetén tennie kell egy ügyesség mentődobást egy fa 10 lábnyi közelében, különben 4d6 vágó sebzést szenvednek a fák ágaitól.
Gyökerek: Minden köröd végén egy lényt kiválasztva a földön a területen lekötözhetsz. A kiválasztott lénynek tennie kell egy erő mentődobást. Bukás esetén a lény lekötözött. A lény használhatja az akcióját arra, hogy kiszabaduljon egy erő (Atlétika) próbával a varázs mentőd ellen. Siker esetén a lény kiszabadul.
Sziklák: bónuszakcióként a körödben kilőheted a köveket a talajból ezen a terület. Tegyél egy távolsági varázstámadást egy lény ellen, akit látsz. Találat esetén a lény 3d8 nem mágikus zúzó sebzést szenved, és tennie kell egy erő mentődobást. Bukás esetén a lény hasra esik.

TERMÉSZET ŐRZŐJE
4. szintű átalakítómágia
Aktiválás ideje: 1 bónuszakció
Hatótáv: önmagad
Komponensek: V
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 perc
Egy természeti szellem, akit megidézel átváltoztat egy hatalmas őrzővé. Az átváltozás addig tart amíg a varázslat is. Kiválaszthatod, hogy milyen alakba változz át: Ősi vadállat vagy Óriás falény
Ősi vadállatként a testedet vastag szőr fedi és a faji képességeid átalakulnak, így következő előnyöket kapod:
- az alapsebességed 10 lábbal nő meg
- sötétlátásod lesz 120 lábig
- Az erő alapú támadásaidat előnnyel teheted
- A közelharci támadásaid további 1d6 arkáni sebzést is okoznak.

Óriás falényként a bőrőd kérges lesz, levelek nőnek a hajadból, így a következő előnyöket kapod:
- 10 ideiglenes életpontot kapsz
- Állóképesség mentődobásaidat előnnyel teheted
- Ügyesség és Lélek alapú támadódobásaidat előnnyel teheted
- Ha földön állsz akkor 15 lábnyi körben a terület körülötted nehéz terep az ellenfeleidnek.

TILTÁS
6. szintű védőmágia (rituálé)
Aktiválás ideje: 10 perc
Hatótáv: érintés

Komponensek: V, S, A (egy spriccelés szent víz, ritka tömjén, és legalább 1000 aranyat érő porrá zúzott rubint)
Hatóidő: 1 nap
Létrehozol egy mágikus utazástól védett területet, ami legfeljebb 40,000 négyzetláb padlóterületet, 30 láb magasságig véd. A hatóidőre, lények nem tudnak a területre teleportálni vagy kapukat használni, például azokat, amiket a kapu varázslat hozott létre, hogy belépjenek a területre. A varázslat védi a területet a planáris utazástól, így megakadályozza, hogy lények az Asztrális Síkról, az Éteri Síkról, Démonvadonból és Árnyékvárosból vagy a Síkváltó varázslat segítségével hozzáférjenek. Ráadásként, a varázslat megsebzi azokat a típusú lényeket, amiket választasz. Válassz egyet vagy többet a következők közül: égi, elemi, átkozott, démon, élőhalott. Amikor egy választott lény először lép be a varázslat területére egy fordulóban, vagy ott kezdi a kört, a lény 5d10 szentségi vagy nekrózis sebzést szerez (te választod ki, amikor megidézed a varázslatot). Amikor megidézed a varázslatot, meghatározhatsz egy jelszót. A lény, aki kimondja a jelszót, amikor belép a területre, nem szerez sebzést. A varázslat területe nem lehet átfedésben egy másik tiltó varázslat területével. Ha 30 napon keresztül minden nap megidézed a tiltó varázslatot ugyanazon a helyen, a varázslat addig marad érvényben, amíg vissza nem vonod, és az anyagi komponensek fel nem emésztődnek az utolsó idézésnél.

TISZTASÁG AURÁJA
4. szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad (30 láb sugár)
Komponensek: V
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
Tisztító energia sugárzik belőled 30 láb sugarú körben. Amíg tart a varázslat, az aura veled együtt mozog, te vagy a közepe. Minden nem ellenséges lény az aurában (téged is beleértve) nem betegszik meg, ellenáll a mérgező sebzésnek, és előnye van a mentődobásoknál olyan hatások ellen, amelyek a következőket idézik elő: vakulás, elvarázsolt, megsüketített, megfélemlített, megbénított, mérgezett és kábult.

TOLLESÉS
1. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 reakció, amit akkor hajtasz végre, amikor te vagy egy 60 lábon belül lévő lény elesik
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, A (egy pici toll vagy egy darab pihe)
Hatóidő: 1 perc
Válassz legfeljebb 5 hajlandóságot mutató lényt hatótávon belül. A zuhanó lény esési sebessége 60 lábra csökken körönként, amíg tart a varázslat. Ha a lény földet ér mielőtt vége a varázslatnak, nem szenved Esési sebzést és talpra érkezhet és véget ér számára a varázslat.

TÖMEGES GYÓGYÍTÁS
9. szintű energiamágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Gyógyító erő áradata özönlik 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 süketséget okozó hatás. A varázslat nem hat élőholtakra és szerkezetekre.

TÖMEGES GYÓGYÍTÓ SZÓ
3. szintű energiamágia
Bevetési Idő: 1 bónusz cselekvés
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V
Hatóidő: azonnali
Ahogy gyógyító szavakat kiáltasz, legfeljebb hat, általad kiválasztott, látható lény a hatótávon belül visszanyer 1d4 + a varázslás tulajdonság módosítóddal megegyező életerőpontot. 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 POLIMORF
9.szintű átalakítómágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S, A (egy hernyóbáb)
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 óra
Átváltoztathatsz legfeljebb 10 lényt, akit látsz. Ha a lény akarata ellenére szenvedné el a varázslatot tehet egy lélek mentődobást, hogy ellenálljon a varázslat hatásának. Egy alakváltó automatikusan sikeresnek minősül a mentődobásban.
Minden lény átalakul egy bestiává, amit te választasz meg, több lényre is kiválaszthatod ugyan azt alakot. A kiválasztott alak kihívási értéke maximum a lény kihívási értéke (vagy ha nincs neki akkor szintje fele). A célpont statisztikái megváltoznak a kiválasztott lény statisztikáivá a varázslat végéig, de a személyisége és eltpontja ugyan azok maradnak.
Minden célpont ideiglenes életpontokat kap, ami a kiválasztott forma életpontjaival egyenlő. Ezek az ideiglenes életpontok nem helyettesíthetők semmilyen forrásból származott más ideiglenes életpontokkal. A lény automatikusan visszaalakul, ha elfogynak az ideiglenes életpontja, vagy meghal. Ha a varázslatnak hamarabb vége van a lény elveszíti az ideiglenes életpontjait és visszaváltozik a normális alakjába.
A célpontok korlátozottak a cselekedeteikben, nem beszélhetnek, nem varázsolhatnak, vagy nem tehetnek semmi olyat, amihez kezek és beszéd szükséges.
A célpont felszerelése beleolvad a testébe. A célpontok nem aktiválhatják a felszereléseiket és nem kaphatnak azoktól semmilyen előnyt sem.

TÖMEGES SZUGGESZTIÓ
6. szintű bűbáj
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 60 láb
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 elbájolni, ez a varázslat sem hat rá. A szuggesztiót úgy kell megfogalmaznod, hogy a leírt tevékenység ésszerűnek tűnjön. Ha egy lényt arra kérsz, hogy szúrja le magát, vessemagát egy lándzsára, gyújtsa fel magát, vagy más nyilvánvalóan ártalmas cselekedetre, a varázslat automatikusan nem hat rá. Mindegyik célpontnak Lélek 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.

TÖVISFAL

6. szintű idéző mágia

Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: 120 láb

Komponensek: V, S, A (egy marék tövis)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc

Létrehozol egy kemény, rugalmas, kusza bokrot tűhegyes tüskékkel. A fal hatótávon belül jelenik meg szilárd felszínen és a a hatóideig marad. Választásod szerint a mérete legfeljebb 60 láb hosszú, 10 láb magas és 5 láb vastag lehet, vagy kör, aminek 20 láb az átmérője és legfeljebb 20 láb magas és 5 láb vasag. A fal blokkolja a látóteret. Amikor megjelenik, minden lénynek a területén Ügyesség mentődobást kell végeznie. Sikertelen dobásnál, 7d8 szúró sebzést szerez, ha sikeres, ennek a felét. Egy lény keresztülmehez a falon, de lassan és fájdalmasan. Minden 1 láb mozgásért, 4 láb lépést használ fel. Amikor először lép be egy körben vagy ott fejezi be a kört, a lénynek Ügyesség mentődobást kell végeznie. Ha sikertelen, 7d8 vágó sebzést szerez, ha sikeres, ennek a felét.

Magasabb szinteken: ha a varázslatot 7. vagy magasabb szintű varázslathely használatával veted be, mindkét típusú sebzés 1d8-cal növekszik szintenként a varázslathely 6. szintje felett.

TÖVISOSTOR

Átalakító mágia varázstrükk

Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: 30 láb

Komponensek: V, S, A (egy tövises növény szára)

Hatóidő: azonnali

Létrehozol egy hosszú, szőlőtőke szerű, tövisekkel borított ostort, ami a parancsodra lecsap egy lény felé, hatótávon belül. Végezz közelharci támadást a célpont ellen. Ha a támadás talál, a lény 1d6 szúró sebzést szerez, és ha a lény Nagy vagy kisebb, 10 lábbal közelebb húzod magadhoz.

Magasabb szinten. A varázslat károsító ereje 1d6-tal növekszik, ha eléred az 5. (2d6), 11. (3d6) és a 17. (4d6) szintet.

TÜKÖRKÉP

2. szintű illúzió

Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: saját magad

Komponensek: V, S

Hatóidő: 1 perc

Három illúzió hasonmásod jelenik meg a helyeden. Amíg a varázslat véget nem ér, a hasonmások veled együtt mozognak és utánozzák az akcióidat, változtatják a pozíciójukat, hogy lehetetlen legyen rájönni, melyik kép az igazi. Használhatod az akciódat, hogy meneszd a hasonmásokat. Minden alkalommal, amikor a varázslat ideje alatt egy lény célba vesz egy támadásnál, dobj d20-szal, hogy meghatározd, hogy a támadás valamelyik hasonmást célozza-e helyetted. Ha három hasonmásod van, 6-ot vagy nagyobbat kell dobnod, hogy a célpont hasonmás legyen. Két hasonmással 8-at vagy nagyobbat kell dobnod. Egy hasonmással 11-et vagy nagyobbat. A hasonmás VF-a egyenlő 10 + az Ügyesség módosítód. Ha a támadás eltalál egy hasonmást, az elpusztul. A hasonmás csak találó támadással pusztítható el. Minden más sebzésnek és hatásnak ellenáll. A varázslat akkor ér véget, amikor mind a három hasonmás elpusztul. Egy lényre hatástalan ez a varázslat, ha nem lát, ha más érzékelésre hagyatkozik, mint a látás, például vaklátás, vagy ha érzékeli, hogy az illúzió hamis, például igazlátással.

TÜNDÉR TŰZ

1. szintű energiamágia

Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: 60 láb

Komponensek: V

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

Egy hatókörön belüli 20 láb élű kockán belül minden tárgy körvonala kék, zöld, vagy lila fénnyel világít (te választasz színt). A varázslat területén továbbá minden lény körvonala is világít, amennyiben nem sikerül neki az Ügyesség mentődobás. A hatóidőn belül a tárgyak és a varázslat által érintett lények 10 láb sugarú halvány fényt bocsátanak ki. A varázslat által érintett lények vagy tárgyak ellenük irányuló támadódobáskor előnyben vannak, ha a támadó látja, és az érintett lénynek vagy tárgynak nem válik hasznára, hogy láthatatlan.

TÜSKENÖVESZTÉS

2. szintű átalakító mágia

Aktiválás ideje: 1 akció

Hatótáv: 150 láb

Komponensek: V, S, A (hét éles tövis és hét kicsi gally, mind kihegyezve)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc

Egy hatótávon belüli középpontból indulva a földből 20 láb sugárban éles tüskék és tövisek hajtanak ki. A hatóidőre a terület nehéz tereppé válik. Amikor egy lény bemegy a területre vagy azon belül mozog, 2d4 szúró sebzést szerez minden megtett 5 láb után. A föld átalakulása természetes kinézetűnek van álcázva. Bármely lény, aki nem látja a területet, amikor a varázslat megidézésre kerül, Lélek (Észlelés) próbát kell dobnia a varázslataid elleni mentődobásokra, hogy mielőtt belép, felismerje, hogy a terep veszélyes.

TŰZFAL

4. szintű energiamágia

Bevetési Idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 120 láb

Komponensek: V, S, A (egy kevés foszfor)

Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc

A hatótávon belül szilárd felületen tűzfalat teremtesz. A fal legfeljebb 60 láb hosszú, 20 láb magas, és 1 láb vastag lehet; vagy legfeljebb 20 láb átmérőjű, 20 láb magas, 1 láb 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 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
Komponensek: V, S, 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 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.

TŰZNYALÁB
Energiamágia varázstrükk
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Egy kevés tűzet hajítasz egy lényre vagy tárgyra a hatótávon belül. Dobj távolsági varázslat támadást a célpont ellen. Ha eltalálod, a célpont elszenved 1d10 tűz sebzést. Ha gyúlékony tárgyat találsz el, a varázslat felgyújtja azt, ha senki nem viseli és nem tartja a kezében. Sámánként kiválaszthatod, hogy természeti, tűz, vagy fagy sebzést okozzon a varázslat.
Magasabb szinteken. A varázslat még 1d10 sebzést okoz, amikor eléred az 5. szintet (2d10), 11. szintet (3d10) és 17. szintet (4d10).

TŰZPÁNCÉL
4. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S, A (egy kis foszfor vagy szentjánosbogár)
Hatóidő: 10 perc
Vékony lángok fonják körül a tested a hatóidőre, erős fényt árasztva 10 láb sugárban és halvány fényt plusz 10 láb távolságban. Korábban véget vethetsz a varázslatnak, ha egy akciót erre használsz. A lángok meleg vagy hideg pajzzsal látnak el, a választásod szerint. A meleg pajzs fagysebzés ellen véd, a hideg pajzs tűz sebzés ellen. Továbbá, bármikor egy 5 lábon belül lévő lény közelharci támadást mér rád, a pajzsból kitörnek a lángok. A támadó 2d8 tűzsebzést szerez a meleg pajzstól, 2d8 fagysebzést a hideg pajzstól.

TŰZVIHAR
7. szintű energiamágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 150 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
A hatótávon belül kiválasztott helyen síkokat formázó morajló láng vihara jön létre. A vihar területe legfeljebb tíz darab, 10 láb 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 kívánod, a növényekre nem hat a területen a varázslat.

UGRÁS
1. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (egy szöcske hátsó lába)
Hatóidő: 1 perc
Megérintesz egy lényt. A varázslat végéig egy lény ugrótávja megtriplázódik.

URALOM SZEMÉLYEK FÖLÖTT
5. szintű bűbáj
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Megpróbálsz megbabonázni egy látható humanoid lényt a hatótávon belül. A célpontnak sikeres Lélek 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 Lélek 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
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra
Megpróbálsz megbabonázni egy látható lényt a hatótávon belül. A célpontnak sikeres Lélek 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 Lélek mentődobást dobhat a varázslat ellen. Ha a mentő sikeres, a varázslat véget ér.
Magasabb Szinteken. Ha a varázslatot 9. szintű varázslat hely használatával veted be, a hatóideje koncentráció, legfeljebb 8 óra.

URALOM VADÁLLATOK FÖLÖTT
4. szintű bűbáj
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Megpróbálsz rászedni egy hatótávon belül látható vadállatot. Sikeres Lélek mentődobást kell végezni, különben a hatóidő alatt elvarázsolt lesz. Ha te vagy hozzád barátságos lények harcolnak vele, előnyben van a mentődobásoknál. Amíg a vadállat 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 Lélek mentődobást dobhat a varázslat ellen. Ha a mentés sikeres, a varázslat véget ér.
Magasabb szinteken: ha a varázslatot 5. Szintű varázslathely használatával veted be, a hatóidő koncentráció, legfeljebb 10 perc. Ha 6. szintű varázslathelyet használsz, a hatóidő koncentráció, legfeljebb 1 óra. Ha 7. szintű vagy magasabb varázslathelyet használsz, a hatóidő koncentráció, legfeljebb 8 óra.

UTHER KEZE
5. szintű előidézés
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S, A (egy tojáshéj és egy kígyóbőr kesztyű)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Egy áttetsző, csillogó erejű Nagy kezet hozol létre egy nem foglalt helyen, amit a hatótávon belül látsz. A kéz a varázslat idejéig marad, a parancsodra mozog, a saját kezed mozgását utánozva. A kéz egy olyan tárgy, aminek Védettségi Foka 20 és az életerőpontok egyenlők a te életerő pontjaid maximumával. Ha 0-ra csökken az életerő pontja, a varázslat véget ér. Az Ereje 26 (+8), az Ügyessége 10 (+0). A kéz nem tölti ki a területét. Amikor megidézed a varázslatot és bónusz akcióként a későbbi fordulódban, legfeljebb 60 láb távolságra mozgathatod a kezet és utána az alábbi hatásokat érheted el.
Összeszorított ököl. A kéz lecsap egy lényre vagy tárgyra 5 lábon belül. Hajts végre egy közelharci támadást, hogy a kéz a te játékstatisztikáidat használja. Találatnál, a célpont 4d8 energia sebzést szenved el.
Erőteljes kéz. A kéz megkísérel ellökni egy 5 láb távolságnál közelebbi lényt egy általad választott irányba. Végezz egy próbát a kéz Erejére összevetve a célpont Erejével (Atlétikai). Ha a célpont Közepes vagy kisebb, előnyben vagy a próbánál. Ha sikeres vagy, a kéz akár 5 lábra ellöki a célpontot, plusz a varázslatodnak megfelelő tulajdonság módosítás ötszörösének megfelelő lábra. A kéz a célponttal együtt mozog, hogy 5 lábon belül maradjon tőle.
Markoló kéz. A kéz megpróbál megragadni egy Hatalmas vagy kisebb lényt 5 lábon belül. A kéz Erő pontszámát használod, hogy sikeres legyen. Ha a célpont Közepes vagy kisebb, előnyben vagy az próbánál. Amíg a kéz markolja a célpontot, használhatsz bónuszakciót, hogy a kéz összetörje azt. Amikor így teszel, a célpont 2d6-nak + a varázslatod tulajdonság módosításának megfelelő zúzó sebzést szerez.
Beékelődő kéz. A kéz beékeli magát közéd és a lény közé, amit választasz, amíg mást nem parancsolsz neki. A kéz úgy mozog, hogy közted és a lény között maradjon, így félig takarva téged az ellenféltől. A célpont nem tud a kéz területén keresztül menni, ha az Erőpontja alacsonyabb vagy egyenlő a kéz Erőpontjával. Ha az Erőpontja magasabb, mint a kéz Erőpontja, a célpont keresztül tud menni a kéz területén hozzád, de a terület számára nehéz terep lesz.
Magasabb szinteken: ha egy 6-os vagy magasabb szintű varázslathelyen idézed meg, az összeszorított ököl 2d8-cal, a markoló kéz 2d6-tal növeli meg a károsodást szintenként a varázslathely 5. szintje felett.

ÚJRAÉLESZTÉS
3. szintű nekromancia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, 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.

ÚTNYITÁS
5. szintű átalakító mágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, 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 széles, 8 láb magas, és 20 láb mély lehet. Az átjáró nem rontja az építmény stabilitását. Amikor az átjáró eltűnik, minden benne lévő lény és tárgyban biztonságosan kikerül belőle az elvarázsolt felülethez legközelebbi szabad területre.

ÜRES ELME
8. szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S
Hatóidő: 24 óra
Amíg a varázslat véget nem ér, egy hajlandó lény, akit megérintesz, immunis lesz a árny sebzésre, bármilyen hatás ellen, ami érzékelné az érzéseit vagy olvasná a gondolatait, jövendölő varázslatok és elbűvölő varázslatok ellen. A varázslat megakadályozza a kívánság varázslatokat és az olyan varázslatokat vagy hatásokat, amelyek hasonló erőkkel rendelkeznek, hogy befolyásolják a célpont elméjét vagy információt szerezzenek róla.

ÜRESSÉGCSAPÁS
2. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali

Egy repedést nyitsz az ürességbe, amiből egy kavargó tőr repül a kiválasztott lény felé, akit látasz a hatótávon belül. Tegyél egy távolsági varázstámadási dobást a lény ellen. Találat esetén 6d6 nekrotikus sebzést szenved.
Magasabb szinten. A varázslat minden magasabb szinten elsütve tovább 1d6 sebzést okoz szintenként.

ÜZENET
Átalakító varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S, A (egy kis darab rézdrót)
Hatóidő: 1 kör
Egy hatótávon belüli lény irányába mutatsz és egy üzenetet suttogsz. A lény (és csak a lény) hallja az üzenetet és suttogva válaszol, hogy csak te halld. Szilárd tárgyakon keresztül is megidézheted a varázslatot, ha ismered a célpontot és tudod, hogy az akadályon túl van. Mágikus csönd: 1 láb kő, 1 hüvelyk közönséges fém, vékony ólomlemez vagy 3 láb fa blokkolja a varázslatot. A varázslatnak nem kell egyenes vonalat követnie, szabadon mozog sarkok mellett és nyitott dolgokon keresztül.

VAD RAVASZSÁG
1.szintű átalakítómágia (rituálé)
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
A természet szellemeit hívod segítségül. Amikor elsütöd a varázslatot válassz a következő hatások közül:

- Ha nyomok vannak a földön, megtudod merre is vannak és minden lélek (Túlélés) próbádat előnnyel teheted a következő 1 órában (vagy amíg újra el nem sütöd a varázslatot), hogy kövesd a nyomokat.
- Ha a hatótávon belül ehető magvak és gyűjtögethető dolgok vannak megtudod merre találod azokat.
- Ha tiszta iható víz van a hatótávon belül, megtudod merre van
- Ha megfelelő menedékhely van számodra és társaidnak megtudod hol találod
- Elküldheted a szellemeket, hogy hozzanak tűzifát, valamint, hogy állítsanak fel nektek tábort (csomagolják ki a takaróitokat, csinálják meg a tűzrakó helyet, készítsék elő az élelmet)
- Azonnal összecsomgoltathatsz a szellemekkel egy tábort ugyan az, mint az előző csak fordítva.

VADÁLLATI ÉRZÉKELÉS
2. szintű jövendölés (rituálé)
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: érintés
Komponensek: S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 óra
Megérintesz egy szolgálatkész vadállatot. A varázslat idejére, az akcióidat arra használhatod, hogy a vadállat szemén keresztül láss és halld, amit ő hall, amíg arra nem használod az akciódat, hogy visszatérj a normál érzékelésedhez. Amíg a vadállat által érzékelsz, az összes speciális érzékelésével rendelkezel, de a saját környezetedre vak és süket vagy.

VAKÍTÓ LESÚJTÁS
3. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 bónusz akció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
A következő alkalommal, amikor közelharci támadást hajtasz végre egy lényen, a fegyvered világító fénnyel fellobban és a támadás plusz 3d8 szentségi sebzést okoz. Továbbá, a célpontnak sikeres Állóképesség mentődobást kell végrehajtania, különben megvakul a varázslat végéig. Az így megvakított lény minden kör elején Állóképesség mentődobást végez. Sikeres mentés után visszanyeri a látását.

VAKSÁG/SIKETSÉG
2. szintű nekromancia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V
Hatóidő: 1 perc
Megvakíthatsz vagy megsüketíthetsz egy ellenséget. Válassz egy lényt, akit hatótávon belül látsz, akinek Állóképesség mentődobást kell végre hajtania. Ha elbukik, a célpont választásod szerint vagy megvakul vagy megsüketül a hatóidőre. Minden köre végén a célpont végezhet egy Állóképesség mentődobást. Sikeres mentődobás után a varázslat véget ér. Magasabb szinteken: ha egy 3-as vagy magasabb szintű varázslathelyen idézed meg, plusz 1 célpontot támadhatsz meg szintenként a varázslathely 2. szintje felett

VARÁZSFEGYVER
2. szintű átalakító mágia
Bevetési Idő: 1 bónusz cselekvés
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S
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 veted be, a bónusz +2 lesz. Ha a varázslatot 6. vagy magasabb szintű varázslat hely használatával veted be, a bónusz +3 lesz.

VARÁZSLÓK VÉRTJE
1. szintű védelmi mágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, 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.

VARÁZSLÖVEDÉK
1. szintű energiamágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Létrehozol három izzó, mágikus energiából formált lövedéket. Mindegyik lövedék eltalál egy választásod szerinti látható lényt a hatótávon belül. A lövedék 1d4 + 1 arkáni 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 veted be, még egy lövedéket hozol létre varázslatszintenként a varázslat hely 1. szintje felett.

VÁMPÍRÉRINTÉS
3. szintű nekromancia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Az árnyékkal körbefont kezed érintése ki tudja szívni az életerőt másokból, hogy meggyógyítsd a sebeidet. Végezz közelharci támadódobást egy eléréseden belüli lény ellen. Találatnál, a célpont 3d6 nekrózis sebzést szerez, te pedig visszaszerzel a nekrózis sebzés felének megfelelő életerőpontot. Amíg a varázslat véget nem ér, minden körben újra végrehajthatod a támadást akcióként.
Magasabb szinteken: ha a varázslatot 4. vagy magasabb szintű varázslathely használatával veted be, a sebzés 1d6-tal növekszik varázslatszintenként a varázslathely 3. szintje felett.

VEZÉRLŐ KEZEK
1. szintű jövendölés (rituálé)
Aktiválás ideje: 1 perc
Hatótáv: 5 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 8 óra
Kavargó fényből létrehozol egy Apró méretű kezet, egy szabad mezőn, amelyet látsz a hatótávon belül. A kéz a varázslat hatóidejéig létezik, de eltűnik, ha egy másik létsíkra kerülsz.
Amikor a kéz megjelenik, nevezz meg egy fontosabb helyszínt, egy várost, egy hegyet egy kastélyt vagy egy harcmezőt azon a létsíkon, amelyen vagy. Ezt a helyet a történelem során legalább egy embernek meg kellett látogatnia és fel kellett térképeznie. Ha egy olyan helyszínt jelölsz meg amit senki sem térképezett fel, a varázslat sikertelen. Más esetben a kéz irányába elmozdulva a kéz tovább mozog a megnevezett helyszín felé és mindig 5 lábnyi távolságra lesz tőled akármennyit mozogsz és mindig a helyszín irányába. Ha nem mozdulsz a kéz irányába a kéz minden 1d4 percnyi időn belül jelzi neked, hogy kövesd.

VEZÉRLŐ NYALÁB
1. szintű energiamágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: 120 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: 1 forduló
Fényes csóva csap le egy választásod szerinti lényre a hatótávon belül. Dobj távolsági varázslat támadást a célpont ellen. Ha eltalálod, a célpontnak 4d6 szentségi 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 veted be, még 1d6 sebzést okoz varázslatszintenként a varázslat hely 1. szintje felett.

VÉDELMI JELKÉPEK
3. szintű védőmágia
Aktiválás ideje: 1 óra
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, A (tömjén és legalább 200 aranypént érő porított gyémánt, amit a varázslat elemészt)
Hatóidő: visszavonásig vagy kiváltásig
Amikor megidézed ezt a varázslatot, bevésel egy jelképet, ami kárt okoz egyéb lényekben, vagy valaminek a felületén (például egy asztalon, egy padlórészen vagy falon) vagy egy zárható tárgy belsejében (például könyv, tekercs vagy kincsesláda), hogy elrejtsd a jelképet. Ha a felszínt választod, a jelkép egy felület 10 láb átmérőnél nem nagyon területét fedheti. Ha a tárgyat választod, a tárgynak a helyén kell maradnia; ha 10 lábnál távolabb kerül onnan, ahol a varázslatot megidézted, a jelkép megtörik és a varázslat kiváltás nélkül véget ér. A jelkép majdnem láthatatlan és a varázslataid elleni mentődobások NF-jére dobott sikeres Elme (nyomozás) próba szükséges a megtalálásához. Amikor megidézed a varázslatot, te döntöd el, mi váltja ki a jelképet. A felületre bevésett jelképeknél a legtipikusabb kiváltó okok közé tartozik az érintés vagy a jelképre állás, a jelképet takaró tárgy elmozdítása, egy bizonyos távolságba kerülés, vagy a vésést tartalmazó tárgy manipulálása. Egy tárgyon belülre vésett jelképnél a leggyakoribb kiváltó okok közé tartozik a tárgy kinyitása, bizonyos távolságba kerülése, a jelkép látása vagy olvasása. Amint a jelkép kiváltásra kerül, a varázslat véget ér. A kiváltó okot tovább lehet finomítani, hogy a varázslat csak bizonyos körülmények, bizonyos jellemzők (például magasság vagy súly), lényfajták (például az őrzés beállítható, hogy tévelygőkre vagy drowkra hasson), vagy jellemek hatására aktiválódjon. Arra is meghatározhatsz feltételeket, hogy milyen lények ne aktiválják a jelképet, például olyanok, akik kimondanak egy bizonyos jelszót. Amikor bevésed a jelképet, válassz robbanó rúnákat vagy varázslat jelképet.
Robbanó rúnák: amikor aktiválódik, a jelkép mágikus energiával tör ki, egy 20 láb sugarú körben a jelképpel a középpontban. A kör átterjed a sarkokon. Minden lénynek a területen belül Ügyesség mentődobást kell végrehajtania. A lény 5d8 sav, fagy, tűz, villám vagy mennydörgés sebzést szerez (te választásod, amikor létrehozod a jelképet) sikertelen dobásnál, vagy ennek a felét, ha sikeres.
Varázslat jelkép: tárolhatsz egy előkészített 3. vagy alacsonyabb szintű varázslatot a jelképben, ha azt a jelkép létrehozásának részeként idézed meg. A varázslatnak egy lényt vagy területet kell célba vennie. A tárolt varázslatnak nincs azonnali hatása, amikor így kerül megidézésre. Amikor a jelkép aktiválódik, a tárolt varázslat hatályba lép. Ha a varázslatnak van célpontja, az aktiváló lényt veszi célba. Ha a varázslat egy területre van hatással, a terület arra a lényre központosul. Ha a varázslat ellenséges lényeket idéz meg vagy káros tárgyakat, vagy csapdákat hoz létre, olyan közel jelennek meg a betolakodóhoz, amennyire csak lehet és megtámadják azt. Ha a varázslathoz koncentrációra van szükség, a teljes hatóideig kitart.
Magasabb szinteken: amikor a varázslatot 4. vagy magasabb szintű varázslathely használatával veted be, a robbanó rúnák károsodása 1d8-cal emelkedik varázslatszintenként, a varázslathely 3. szintje felett. Ha varázslat jelképet hozol létre, a védelmi jelképhez használt varázslatszintnek megfelelő (vagy alacsonyabb) szintű bármilyen varázslatot tárolhatsz.

VIHARLÉPÉS
3. szintű idézőmágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 90 láb
Komponensek: V
Hatóidő: azonnal
Elteleportálsz egy üres mezőre, amit látsz a hatótávon belül. Minden lény, aki 10 láb közelségben van oda, ahol voltál állóképesség mentődobást kell tennie. Bukás esetén 3d10 természeti sebzést szenved, siker esetén felét. A vihar dörrenése 300 láb távolságra elhallatszik.
Bármilyen tárgyat magaddal vihetsz, ha nem lépted túl a terhelhetőségedet, vagy akár egy másik lényt is magaddal vihetsz, ha akarja és ő sem lépte túl a terhetőségét. A lénynek 5 láb közelségben kell lenni hozzád és az új területnél is lennie kell 5 lábnyi mezőnek, ahova ő teleportálódik. Máskülönben ott marad.
Magasabb szinteken. A varázslat magasabb szinten való elsütése további 1d10 természeti sebzést okoz szintenként.

VIHAROS TERÜLET
4. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 150 láb
Komponensek: V, S
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
20 láb sugarú körben megjelenik egy vihar. Minden lénynek, aki a területen belül van, vagy benne fejezi be a körét tennie kell egy erőpróbát, különben 2d6 zúzó sebzést szenved. A vihar területe nehéz terep.
Bónusz akcióként a vihar központjától lesújthatsz villámlással, tegyél egy varázs támadás próbát. Előnnyel, ha a lény a viharban van. Találat esetén 4d6 természeti sebzést szenved.
A lények, akik 30 láb közelségben vannak a viharhoz, hátránnyal tesznek minden hallás kapcsolatos érzékelés próbát.
Magasabb szinteken. A sebzések mind két hatásnál 1d6 mértékben meg vannak növelve minden szint után, ha felsőbb szinteken sütöd el.

VIHAROS CSAPÁS
1. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 bónuszakció
Hatótáv: saját magad
Komponensek: V
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Az első alkalommal, amikor a hatóidő alatt közelharci fegyverrel támadsz, a fegyvered 300 láb távolságra hallatszó mennydörgést hallat és a támadás plusz 2d6 mennydörgés sebzést okozol a célpontnak. Ráadásként, ha a célpont egy lény, sikeres Erő mentődobást kell végrehajtania, különben 10 lábra lökődik tőled és elesik.

VIHARTAPS
Energiamágia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: Önmagadtól 5 láb sugarú körrel
Komponensek: S
Hatóidő: Azonnali
Minden lény, aki a hatótávon belül van egy állóképesség mentődobást kell tennie vagy 1d6 természeti sebzést szenved. A mennydörgés hangja 100 láb távolságra hallatszódik el.
Magasabb szinteken. Az 5, 11 és 17. szintek után a varázslat sebzése további 1d6 kockával növekedik.

VILLÁMCSAPÁS
3. szintű energiamágia
Bevetési Idő: 1 cselekvés
Hatótáv: saját magad (100 láb, azaz 30m hosszú vonal)
Komponensek: V, S, A (egy darab szőr és egy borostyán, kristály vagy üveg rúd)
Hatóidő: azonnali
100 láb hosszú, 5 láb 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.

VITRIOLOS GÖMB
4.szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 150 láb
Komponensek: V, S, A (egy csepp óriáscsiga epe)
Hatóidő: azonnali
Egy 1 lábnyi izzó gömb repül a kiválasztott pont felé és látsz a hatótávon belül. Amikor odaér a gömb 20 lábnyi körben robban fel. Minden lénynek tennie kell egy ügyesség mentődobást. Bukás esetén a lény 10d4 sav sebzést szenved és további 5d4 sav sebzést a következő köre végén. Siker esetén a felét a fő sebzésnek és a következő köre végén nem szenvedi el a további sebzést.
Magasabb szinten. Ha magasabb szinten sütöd el a varázslatot a varázslat további 2d4 sebzést okoz varázslatszintenként.

VIZES TERÜLET
4. szintű idézőmágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 90 láb
Komponensek: V, S, A (víz)
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 perc
5 láb sugarú körben a kiválasztott pont körül vizes terület jelenik meg. Ez 10 lábnyi területet fed le a padlón.
Bármely lény, aki a területre lép erő mentődobást kell tennie. Siker esetén a legközelebbi üres területre tolódik ki, ezt szabadon megválaszthatja. Bukás esetén a lény lekötözött. A köre végén megpróbálhatja újra a mentődobást. Egy Hatalmas vagy nagyobb lény automatikusan sikeres próbát tesz. Egy nagy vagy kisebb pedig dönthet erről.
A terület a közepes vagy kisebb lényeket tudja leláncolni, vagy egy nagy lényt. Ha egy lény kerül be a területre és a terület elérte a maximális kapacitását, akkor egy véletlenszerűen kiválasztott lényt kidob magából az 5 lábbal a terület mellet ér földet és hasra esik.
Egy akcióként mozgathatod a területet 30 láb távolságba egyenes vonal mentén. Ha egy hasadék felé ér a terület bele süllyed, de feltölti azt 10 láb magasságig maximum. Bármely lény, aki le van benne láncolva a területtel együtt mozog. A területet mozgathatod más lények alá is kikényszerítve a mentődobást.
Ha a varázslatnak vége van, a víz nagy fröccsenés süllyed a földbe, és kiolt 30 láb közelségében minden védtelen tüzet. Bármely lény, aki le volt láncolva benne, amikor eltűnik hasra fog esni, majd a tócsa eltűnik.

VÍZ ALATT LÉLEGZÉS
3. szintű átalakító mágia (rituálé)
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, A (egy rövid nádszál vagy egy szalmaszál)
Hatóidő: 24 óra
Legfeljebb 10 hajlandóságot mutató lénynek, amit látsz hatótávon belül, biztosítja a víz alatti légzés képességét, amíg véget nem ér a varázslat. A hatás alatt álló lények a normál légzésükre továbbra is képesek.

VÍZ LÉTREHOZÁSA VAGY TÖNKRETÉTELE
1. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, A (egy csepp víz a létrehozáshoz, vagy egy kevés homok a pusztításhoz)
Hatóidő: azonnali
Létrehozás. Egy hatótávon belüli nyitott tárolóban legfeljebb 10 gallon tiszta vizet hozol létre. Alternatíva: a víz esőként hullik 30 láb érintőjű kockában hatótávon belül, eloltva az ott lévő lángokat.
Eltűntetés. Egy hatótávon belüli nyitott tárolóban legfeljebb 10 gallon vizet teszel tönkre. Alternatíva: 30 láb érintőjű kockában hatótávon belül, ködöt tűntetsz el.
Magasabb szinteken: amikor 2-es vagy magasabb szintű varázslathelyen idézed meg, plusz 10 gallon vizet hozhatsz létre

vagy tűntethetsz el, illetve a kocka mérete 5 lábbal nő, szintenként a varázslathely 1. szintje felett.

VÍZ IRÁNYÍTÁSA
4. szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 300 láb
Komponensek: V, S, A (egy csepp víz és egy csipet por)
Hatóidő: konventráció, legfeljebb 10 perc
Amíg a varázslat véget ér, irányítasz bármilyen szabadon álló vizet, egy általad választott, 100 láb érintőjű kockaterületen. Az alábbi lehetőségekből választhatsz, amikor megidézed a varázslatot. A körödben egy akcióként megismételheted ugyanazt a hatást, vagy választhatsz egy másikat.

- **Árvíz.** A területen található összes állóvíz szintjét megemeled 20 lábbal. Ha a területen van part, a víz elönti a szárazföldet. Ha egy nagy víztömegen belül választasz egy területet, ehelyett egy 20 láb magas hullámot hozol létre, ami a terület egyik oldaláról a másik oldalára vonul és ott összeomlik. Az útjában lévő bármely Hatalmas vagy kisebb járművet a hullám magával visz a túloldalra. Ezeknek a járműveknek 25% az esélyük, hogy felborulnak. A vízszint emelkedett marad a varázslat végéig, vagy amíg nem választasz másik hatást. Ha a varázslat hullámot hoz létre, a következő köröd elején megismétlődik, az árvíz a legvégén.
- **Víz szétválasztása.** A víz szétválik és egy árok jön létre. Az árok a varázslat területén keresztül alakul ki és a víz falat képez a két oldalon. Az árok addig marad, amíg a varázslat tart, vagy nem választasz másik hatást. Ezután a víz lassan kitölti az árkot a következő kör alatt, amíg a normál vízszint vissza nem áll.
- **Áramlás átirányítása.** A területen áramló vizet egy általad választott irányba mozgatod, akkor is, ha a víznek akadályokon kell keresztülfolynia, falakra fel, vagy más valószerűtlen irányba. A víz úgy mozog, ahogy irányítod, de amint eléri a terület határát, az aktuális körülményekhez igazítja a folyását. Addig mozog az általad választott irányba, amíg a varázslat véget nem ér, vagy más hatást nem választasz.
- **Örvény.** A hatáshoz legalább 50 négyzetlábas és 25 láb mély víztömegre van szükség. A terület középpontjában egy örvény alakul ki. Az örvény egy olyan forgatagot hoz létre, ami 5 láb széles az alapnál, 50 láb széles a tetejénél és 25 láb magas. Bármilyen tárgyat vagy lényt 25 láb távolságon belül az örvény magához húzza 10 láb távolságra. Egy lény el tud úszni az örvény elől, ha Erősség (Atlétika) próbát végez a varázslat próbád Védettségi foka ellen. Amikor a lény egy fordulóban először kerül be az örvénybe, vagy ott kezdi a kört, Erősség mentődobást kell dobnia. Sikertelen mentésnél, 2d8 zúzó sebzést szerez és a varázslat végéig az örvény fogságába kerül. Sikeres mentésnél, fele annyi a sebzés és nem kerül az örvénybe. Az örvénybe került lény használhatja az akcióit arra, hogy elúszhasson az örvényből, ahogy fent le van írva, de hátrányban van az Erősség (Atlétika) próbákon. Minden körben, amikor egy tárgy először lép be az örvénybe, 2d8 zúzó sebzést szerez, ez a sebzés minden körben életbe lép, amíg a tárgy az örvényben marad.

VÍZALAK
Átalakítómágia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: S
Hatóidő: azonnali vagy 1 óra
Kiválaszthatsz egy 5 láb kockányi vizet, amit látsz a hatótávon belül és manipulálhatod a következő módokon:

- A vizet 5 láb távolságra bármerre irányíthatod, ez nem okoz sebzést
- Létrehozhatsz különböző alakzatokat a vízből és mozgathatod őket, Ez 1 órán keresztül tart.
- Megváltoztathatod a víz színét átlátszóságát, ez 1 órán át tart.
- Megfagyaszthatod a fizet, de csak akkor, ha nincs benn semmilyen élőlény. A fagyasztás 1 órán át tart.

A nem azonnali hatásokból legfeljebb kettő lehet egyszerre aktív.

VÍZEN JÁRÁS
3. szintű átalakító mágia (rituálé)
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 30 láb
Komponensek: V, S, A (egy darab parafa)
Hatóidő: 1 óra
Ez a varázslat biztosítja a mozgékony felszínen - mint például víz, sav, hó, futóhomok, láva - való járás képességét, mintha az szilárd talaj lenne (átkelés az olvadt láván ugyanúgy okozhat sebzést a forróság miatt). Legfeljebb 10 hajlandóságot mutató lény, amit látsz hatótávon belül, megszerzi ezt a képességet a hatóidőre. Ha egy vízbe süllyedt lényt veszel célba, a varázslat a felszínre emeli a célpontot 60 láb/kör sebességgel.

VÍZFAL
3. szintű energiamágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 60 láb
Komponensek: V, S, A (egy csepp víz)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 10 perc
Egy vízfalat hozol létre egy pontnál, amit látsz a hatótávban. A fal 30 láb hosszú, 10 láb magas és 1 láb széles, vagy a pont körül 20 láb sugarú körben 20 láb magasan és 1 láb vastagságban. A fal eltűnik, ha varázsnak vége. A fal területe nehéz terepnek minősül. Minden távolsági fegyveres támadás, ami ezen keresztül menne hátránnyal dobandó, valamint a tűz alapú sebzések feleződnek. A Fagy alapú sebzés áthatol rajta és megfagyaszt egy 5x5 négyzetlábnyi területet. A megfagyott részek VF-je: 5 és 15 életpontjuk van. Ha ezek a részek 0 életpontra csökken a fal része eltűnik, és nem pótolja semmi.

Y'SHAARJ ÉHSÉGE
3. szintű idéző mágia
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 150 láb
Komponensek: V, S, A (egy pácolt polipcsáp)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Kinyitsz egy kaput a csillagok közti sötétségbe, a terület ismeretlen szörnyűségekkel van tele. Egy 20 láb sugarú sötétség gömb és keserű hideg jelentkezik, egy hatótávon belüli középponttal és a hatóideig tart. Ez az űr halk suttogás és szörcsögő hangok kakofóniájával van tele, ami 30 láb távolságból hallható. Fény - mágikus vagy egyéb - nem tudja megvilágítani a területet, és a lények a területen teljesen vakok. A terület görbülést okoz az űr szerkezetében, a terület nehéz terep. Ha egy lény a területen kezdi a körét, 2d6 fagysebzést szerez. Aki ott végez, Ügyesség mentődobást kell, hogy végrehajtson, különben 2d6 savas sebzést szerez, mivel tejszerű, túlvilági csápok dörzsölődnek hozzá.

Y'SHAARJ KARJAI
1. szintű igézés
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: saját magad (10 láb sugár)
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali

Segítségül hívod Y'Shaarj, a Sötét Éhség erejét. Sötét energiák indái nőnek ki belőled és minden lényt 10 láb távolságon belül leütnek. Minden lény azon a területen Erősség mentődobást kell, hogy végre hajtson. Elvétett mentésnél, a célpont 2d6 nekrózis sebzést szerez, és nem reagálhat ismét a következő fordulóig. Sikeres mentésnél, a lény fél sebzést szerez, de más hatás nem érinti.
Magasabb szinteken: ha egy 2-es vagy magasabb szintű varázslathelyen idézed meg, a károsodás 1d6- tal nő szintenként a varázslathely 1. szintje felett.

ZAVAR
4. szintű bűbáj
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 90 láb
Komponensek: V, S, A (3 dióhéj)
Hatóidő: koncentráció, legfeljebb 1 perc
Megtámadja és kiforgatja a lények elméjét, hallucinációkat ültetve bele és kontrollálatlan tetteket provokálva. Minden lény 10 láb sugárban (egy általad választott középpont körül), sikeres Lélek mentődobást kell, hogy végre hajtson, különben elvarázsolódnak. Egy elvarázsolt célpont nem tud reagálni és minden kör elején d10-et kell dobnia, hogy meghatározza a viselkedését arra a körre.
Minden kör végén a varázslat alatt álló lény Lélek mentődobást végezhet. Ha sikeres, a hatás véget ér.
Magasabb szinteken: ha egy 5-ös vagy magasabb szintű varázslathelyen idézed meg, a gömb sugara 5 lábbal emelkedik szintenként a varázslathely 4. szintje felett.

ZAVAR	
d10	**Viselkedés**
1	A lény minden mozgását arra használja, hogy egy véletlenszerű irányba mozogjon. Az irány meghatározásához, dobj egy d8-at és rendelj egy irányt a kocka minden oldalához. A lény nem akciózik ebben a körben.
2-6	A lény nem mozog vagy akciózik ebben a körben.
7-8	A lény arra használja az akcióit, hogy közelharci támadást hajtson végre egy véletlenszerűen kiválasztott lény ellen elérhető távolságban. Ha nincs lény elérhető távolságban, a lény nem csinál semmit abban a körben.
9-10	A lény normálisan viselkedhet és mozoghat.

ZEFÍR CSAPÁS
1.szintű átalakító mágia
Aktiválás ideje: 1 bónuszakció
Hatótáv: önmagad
Komponensek: V
Hatóidő: Koncentráció, legfeljebb 1 perc
Úgy jársz, mint a szél, így amíg a varázs tart a mozgásod nem okoz kényszerített támadást.
Amíg a varázsnak vége nincs, addig körönként egyszer előnyt adhatsz egy fegyveres támadásra. A támadás további 1d8 erő sebzést okoz találatkor. Attól függetlenül, hogy találsz vagy elhibázod, a mozgási sebességed 30 lábbal meg van növelve a köröd végéig.

ZÖLD-LÁNG PENGE
Energiamágia varázstrükk
Aktiválás ideje: 1 akció
Hatótáv: 5 láb
Komponensek: V, A (egy fegyver)
Hatóidő: Azonnali
Egy akció részeként elsütheted ezt a varázst, ezután egy közelharci támadást kell tenned egy lény ellen, vagy a varázslat megszűnik. A tűz nincs hatással a megtámadott lényre, de tovább terjedhet a lény 5 lábnyi távolságában egy másik lényre, akit te választasz ki. Az új lény elszenvedett sebzése egyenlő a varázs támadás módosítód értékével.
Magasabb szinten. A varázslat sebzése és a közelharci támadás sebzése 1d8 értékkel van megnövelve az 5. szinten, továbbá a 11. (2d8 + varázs támadás módosító) és a 17. (3d8 + varázs támadás módosító) mennyiségre növekszik.

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 lénynek 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 lábnál közelebb van hozzá, az kritikus találatnak számít.

CSELEKVÉSKÉPTELEN

- A cselekvésképtelen lény nem végezhet cselekvést vagy reakciót.

ELBŐVÜLT/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

- Az 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 lábnál (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 lábnál közelebb van a lényhez. Egyébként a támadó dobásra hátrány jár.

KÁBULT

- A kábult lény cselekvésképtelen (lásd az állapot leírását), nem mozoghat, és csak erőtlenül tud beszélni.
- A lény Erő és Ügyesség mentődobásai automatikusan sikertelenek.
- A lény elleni támadó dobásokra előny jár.

KŐVÉ DERMEDT

- A kővé dermedő lény átalakul minden általa viselt vagy nála lévő nem mágikus tárggyal együtt valamilyen szilárd, élettelen anyaggá (általában kővé). 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 lénynek 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 semlegesedik.

LÁTHATATLAN

- A láthatatlan lényt nem lehet látni mágia vagy különleges érzékek segítsége nélkül. 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/LEFOGOTT

- 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/MEGKÖTÖZÖTT

- 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.

SIKET

- 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.

KIMERÜLT

Lásd a 8.fejezetben

B FÜGGELÉK - KOZMOLÓGIA

Azeroth világa csak egy kis darabka a hatalmas univerzumban, egy világ, amelyet erős mágia és hatalmas lények töltenek meg. Az idők kezdete óta, ezek az erők hatással voltak Azerothra és a körülvevő világegyetemre, ezek mozgatják a csillagokat és formálják a számtalan világ és benne lévő civilizációk végzetét...

A KOZMIKUS ERŐK

FÉNY ÉS SÖTÉTSÉG

A Fény és a Sötétség a legalapvetőbb erők a létezésben. Annak ellenére, hogy természetüknél fogva két tökéletesen ellentétes erő, mégis összekapcsolódnak a kozmikus körben. Nem létezhetnek egymás nélkül.
A valódi Fény és Sötétség kívül van a valóság határán, de jelenlétük árnyalatai megtalálhatóak a fizikai világban. A Fény a szentségi mágiát, míg a Sötétség (vagy az Üresség nevet is használva rá) az árny mágiát testesíti meg.

ÉLET ÉS HALÁL

Az Élet és Halál erői minden élő dolog körül lebegnek a fizikai világban. Az Élet energiái általánosan természeti mágiaként ismeretesek. A halál, a nekromanta mágia formájában, az élet tökéletes ellentétét formálja meg. Ez az az erő, amely a kétségbeesést ébreszti a halandó szívekben és mindent előre mozgat a természetes pusztulás és feledés felé.

REND ÉS ZAVAR

A Rend és Zavar erői irányítják a fizikai univerzum kozmikus rendszerét. A Rend általánosságban a valóságban arkáni mágiaként ismeretes. Ez az energia fajta alapvetően illékony így a használata nagy precizitást és koncentrációt igényel. A Zavar, ettől ellentétesen, a legnagyobb pusztítás, a fel mágia. Ez a brutális és szélsőségesen függőséget okozó energia, az élet kiszipolyozásán nyugszik.

AZ ELEMEK

A tűz, levegő, föld és víz elemei az alapvető építőelemei minden anyagnak a fizikai valóságban. A sámánisztikus kultúrák régóta harmóniában élnek velük, vagy uralmuk alá hajtják őket. Ehhez segítségül a Lélek és Pusztulás ősi erőit hívják. Azok, akik az egyensúlyt keresik az elemekben a Lélek erőit használják (melyre sokszor az ötödik elemként hivatkoznak a sámánok, vagy csíként a szerzetesek). Ez az életadó energia átölel és összeköt mindent a létezésben egyként. A Pusztulás a sámánok eszköze arra, hogy leigázzák vagy fegyverként használhassák magukat az elemeket.

AZ ELEMI KETTŐSÉG

A sámánisztikus kultúrák észrevették, hogy az elemek a hangulati állapotokat is befolyásolják. Ezen okból, a halandok gyakran összekapcsolják az elemeket a különböző hangulatokkal, mind pozitív, mind negatív jelentéssel.

TŰZ	FÖLD	LÉLEK
Pozitív: Szenvedély	Pozitív: Stabilitás	Pozitív: Bátorság
Negatív: Düh	Negatív: Makacsság	Negatív: Naivitás
LEVEGŐ	**VÍZ**	**PUSZTULÁS**
Pozitív: Ravaszság	Pozitív: Nyugalom	Pozitív: Hatékonyság
Negatív: Őrület	Negatív: Döntésképtelenség	Negatív: Könyörtelenség

A LÉTEZÉS VALÓSÁGAI

A NAGY SÖTÉTSÉGEN TÚL (GREAT DARK BEYOND)

A nagy sötétségen túl testesíti meg a fizikai univerzumot. Ez egy végtelen élő világ, megszámlálhatatlanul sok csillaggal, világgal és halandó civilizációkkal.
Azerot – a Warcraft világa – csupán egy a megszámlálhatatlan világok közül, ami a Nagy sötétség peremén kavarog.

A KAVARGÓ SEMMI (TWISTING NETHER)

A kavargó semmi az asztrális világ, ami párhuzamosan fekszik a Nagy Sötétségen Túl mellett. A Fény és az Üresség alkotják együtt a Kavargó Semmit, és véget nem érő harcukkal töltik be azt. Időnként a veszélyes mágiájuk túl árad ezen valóság határán és behatol a fizikai létsíkba, ahol kifordítják a világot önmagából.

A SMARAGD ÁLOM (EMERALD DREAM)

A Smaragd álom a lelkek és az érintetlen természet egy éteri világa, amely Azeroth világa mellett létezik. Hihetetlen lények az őrzői a Smaragd Álomnak, hogy Azeroth élő növény és állatvilágát rendezzék. A két világ összekapcsolódott eggyé: amikor az élet eltávozik a fizikai világból és a spirituális energiák átviszik az Smaragd Álom világába, hogy ott őrizzék békében.
Továbbá, hogy a fizikai valósághoz nagyon közel áll, A Smaragd Álom az a világ, ahol a halandók az idegen és szürreális dolgokat megtalálhatják. Néhány ilyen halandó elme, druidista mágiával kapcsolódik a Smaragd álomhoz és egy álomszerű világba léphetnek be. A gondolataik befolyásolhatják némely részét ennek a zöldellő spirituális világnak, de ezek a nyomok nem igazán számottevők a világ számára.
Ezen úton az álmokon keresztül az idő és a távolság lényegtelen. A lelkek akár az élő szél az ősi erdőségekben szabadon áramlik. Ami megfoghatónak tűnik az egyik pillanatban az már a másikban nem az, áthatolhatatlannak tűnő tájak változnak meg egy szempillantás alatt.

AZ ÁRNYFÖLDEK (SHADOWLANDS)

Akár csak a Smaragd Álom ez a másik valóság is szorosan kapcsolódik Azeroth világához. De míg a Smaragd Álom az életet, addig az Árnyékföldek a halált képviselik. Ez a világ a rémálomszerű pusztulás, véget nem érő lelki labirintusoknak tűnnek és a holtak lelkei bolyonganak itt, akik már az élő világot elhagyták.
Az Árnyékföldek eredete bizonytalan, de azóta létezik mióta a halandó élet első nyomai megjelentek a fizikai világban. Sokan úgy hiszik, hogy a halandó lelkek erre a világra kerül a halálakor és itt is marad örökre. De mások még mindig reménykednek abban, hogy egy fényesebb helyre kerülnek, minthogy az elmondhatatlan, végtelenül kopár fagyos Árnyföldekre kerülnek.

A KOZMOSZ LÉTFORMÁI

AZ ÜRESSÉGURAK (VOID LORDS)

Az ürességurak hatalmas netitások, akiket a tiszta árny erők formáltak meg. Ezek a lények kegyetlenek és nem ismernek irgalmat, ami halandó elmével felfogható lenne. Őrült éhségtől vezérelve, az ürességurak minden anyagi és energia szintű dolgot felemésztenének a fizikai világból.
Természetes élőhelyük, kívül esik a fizikai világon. Csak az igazán hatalmas lények manifesztálódhatnak a fizikai univerzumban és ők is csak korlátozott ideig. Ahhoz, hogy fenntartsák a létüket a fizikai világban hatalmas energiákat és anyagi dolgokat kell felemészteniük.

NAARU
A naaru jóindulatú lények, élő szent energiából. Talán ők a legtisztább formái a Fénynek, ami a Nagy Sötétségen Túlon létezik. A naaru megfogadták, hogy reményt és békét hoznak minden halandó civilizációnak és megakadályozzák, hogy az Üresség bekebelezhesse a világot.

TITÁNOK
A titánok kolosszális istenszerű lények abból az ősi anyagból, melyből maga az univerzum született. Végig járva a kozmoszt, magukkal hordozva a teremtés hatalmát. A titánok arra használják ezt a hatalmas erőt, hogy megtalálják és felébresszék saját fajukat – mások viszont még mindig alszanak a Nagy Sötétség távoli szegleteiben.
A PANTHEON
A Leghatalmasabb titánok:
Aman'Thul – A Pantheon Ősapja
Sargeras – A Pantheon Őrzője
Aggrammar – A Nagy Sargeras Hadnagya
Eonar – Az Élet-Teremtő
Khaz'goroth – A Világok Formálója és Kovácsa
Norgannon – Az Ősi Mágiák és Történelem Őrzője
Golganneth – Az Egek és az Üvöltő Óceánok Ura

A LÁNGOLÓ LÉGIÓ (BURNING LEGION)
A Lángoló Légió a legegyszerűbb és legpusztítóbb erő a Nagy Sötétségen Túl világában. A bukott titán Sargeras hozta létre ezt a démoni sereget, hogy elpusztítson minden teremtményt. A lángoló Légió világról világra vándorol, megtizedelve mindent, ami a pusztító Fel mágia útjába kerül. Senki sem tudja pontosan hány világot és halandó civilizációt pusztítottak ki a démonok a szentségtelen Lángoló Kereszteshadjáratukban.
A démonok, akik a különböző fokozatokat töltik be a Lángoló Légióban, igazán furcsák. A lelkük a Kavargó Semmihez van kötve, hogy igazán nehezen lehessen őket elpusztítani. Ha egy démon meghal a fizikai világban lelke visszatér a Kavargó Semmibe és teste újraformálódik olyanná, mint amilyen volt. Ahhoz, hogy valójában megölhessen valaki egy ilyen démont, a lénynek a Kavargó Semmi világában kell elpusztulnia, vagy olyan helyen, amely a Lángoló Légió energiáival van elárasztva.

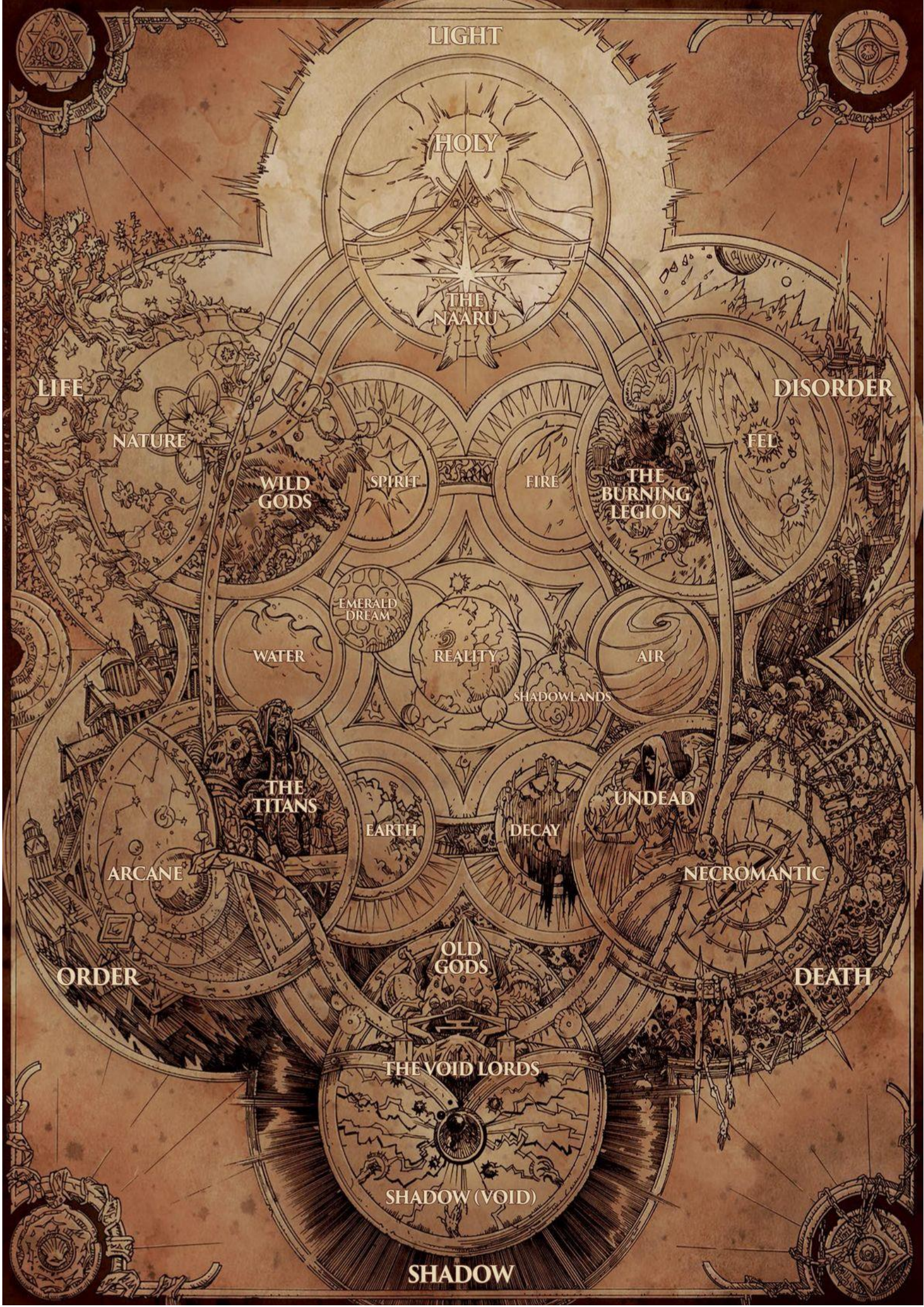
RÉGI ISTENEK (OLD GODS)
A régi istenek a fizikai megformálódásai az Ürességnek. Való rémálmok megtestesítői: rothadó húshegyek, vonagló csápok melyek rákként terjednek a Nagy Sötétségben. Ezek a gonosz entitások az Ürességurakat szolgálják, és csak azért élnek, hogy átváltoztassák a világokat és megfertőzzék a pusztulással és rothadással.
A NÉGY RÉGI ISTEN
C'Thun, N'Zoth, Yogg-Saron, Y'Shaarj

VAD ISTENEK (WILD GODS)
A Vad Istene ősi megromálódásai az életnek és természetnek. Két világ lényei. A Vad Istene Azeroth fizikai világában élnek, a lelkük az éteri Smaragd Álomhoz kapcsolódik. A legtöbbjük hatalmas vadállat formájában fellehető, mint például farkas, medve, tigris vagy valamilyen madár.

A VAD ISTENEK
Malorne – A Fehér Szarvas
Aessina – Az Teremtéslelke
Agamaggan – A Pengevadkan
Aviana – A Madarak Asszonya
Ursoc és Ursol – a kolosszális Medve Urak
Tortolla – A Bölcs
Goldrinn – A Nagy Farkas
Chi-Ji – A Vörös Daru
Niuzao – A Fekete Ökör
Yuen – A Fehér Tigris
Yu'lon – A Jáde Kígyó

ELEMI LELKEK (ELEMENTAL SPIRITS)
Az elemi lelkek primitív és kaotikus lényei a tűznek, földnek, levegőnek és víznek. Ők voltak az első érző lények, akik a még éppen születő, ébredező univerzumot lakták. Az elemi lelkek a legfurább és különbözőbb formákban és méretekben megtalálhatók. Mindegyikük saját és külön személyiséggel és temperamentumuk és képességeik az elemi köteélküktől függ.
Az ötödik elem jelenléte – a Lélek – szintén helyet foglal az elemek között. A Lélek túlzott mértékű világa olyan elemi lényeknek ad lehetőséget létrejönni, akik passzívak és kívül maradnak a világ történéseiből. Viszont ennek a hiánya olyan elemi lényeket hozhat létre, akik nagyon agresszív és pusztító természetűek.

ÉLŐHOLT (UNDEAD)
Az élőholtak, valaha halandók voltak, akik meghaltak és csapdába estek az élet és a halál között. Ezek a tragikus lények hatalmukat a nekrotikus energiáktól kapják, amely átjárja az univerzumot. A legtöbb élőholt bosszútól és gyűlölettől vezérelve el akarják pusztítani az egyetlen olyan dolgot, amit sose birtokolhatnak megint: az életet.


LIGHT
HOLY
THE NAARU
LIFE
DISORDER
NATURE
FEL
WILD GODS
SPIRIT
FIRE
THE BURNING LEGION
EMERALD DREAM
WATER
REALITY
AIR
SHADOWLANDS
THE TITANS
UNDEAD
EARTH
DECAY
ARCANE
NECROMANTIC
OLD GODS
ORDER
DEATH
THE VOID LORDS
SHADOW (VOID)
SHADOW

C FÜGGELÉK – AZEROTH ÉS MÁS FIZIKAI VILÁGOK

Azeroth a központi világ, melyen a legtöbb esemény lezajlik. Az évezredek alatt rengeteget változott és az Ősi legnagyobb földrészből Kalimdorból, mára már csak néhány maradt melyek töredéke ennek. Azeroth történetét a D függelékben találhatod meg.

Az ősi Kalimdor szétszakadása után a földrészek melyek megmaradtak a következők: Keleti Királyságok, Kalimdor, Northrend, Pandaria. Ezek a földrészek további régiókra oszthatók és azokon belül további kisebb területekere.

AZEROTH RÖVID TÖRTÉNETE

Azeroth az egyik a sok világ közül, ami a Nagy Sötétségen Túlon kavarog a végtelen univerzumban. Magjában egy alvó világ lélek, egy titán születű lelke lakik. Hosszú idővel ezelőtt megszállátk a Régi Istenek, hátborzongató förtelmek az Ürességből. Amikor a Panthon elért Azeroth világára, a titánok bebörtönözték ezeket a Régi Isteneket mélyen a földbe, mielőtt nekilátak volna a világ meggyógyításának és rendbetételének, valamint mielőtt elárasztották volna azt élettel. Egyetlen hatalmas kontinensének közepén Kalimdoron, létrehoztak egy mágikus kutat, amely táplálná a világot, az Örökkévalóság Kútját (Well of Ethernity). Ezután a Sárkány képviselőkre (Dragon Aspects) bízták a világot, és annak békéjét.

A Sárkány képviselők: Alexstrasza – az Életteremtő, Malygos – a Mágia- Szövője, Nozdormu – az Időtlen Egyetlen, Ysera – az Álmodó (később az Felébredt), Neltharion – a Föld Védő (Később Halálszárny – a Pusztító). Malygos halála után a mágia képviselőjeként Kalecgos, a Mágia Gondnoka tevékenykedett.

Egy nap viszont, a Kút erejének vonzása miatt, a Lángoló Légió (Burning Legion) démoni seregei megtaláltak Azeroth világát, és háborút robbantottak ki, melynek vége a Szétszakadáshoz vezetett és több kisebb kontinens maradt hátra. A Harmadik Háború eseményei után, két nagyobb hatalom emelkedett ki, a Szövetség és a Horda. Belső nézeteltéréseik ellenére és sokszor a külső fenyegetéseket is legyőzve, Azeroth népei, valahogyan mindig életben maradnak.

A bolygónak két holdja van: A Fehérhölgy (White Lady) és a Kékgyermek (Blue Child)

A KELETI KIRÁLYSÁGOK

A Keleti királyságok három kisebb részre osztható, ezek: Lordaeron, Khaz Modan és Azeroth. Valamint egy víz alatti kontinensre, ami Vashj'ir néven hívnak. A Keleti királyságok adott otthont hosszú évezredeken keresztül az emberek, törpök, gnómok, trollok, nemes-elfek népeinek. Nagyon sok dolog történt itt és az elmúlt 10,000 év történelmének ezen területeken történt események voltak a mozgató rugói. Az a kontinens keletre fekszik a Nagyörvénytől (Maelstrom) és a Nagy Tengertől (The Great Sea), valamint nyugatra a Tiltott Tengertől (The Forbidding Sea).

KALIMDOR

Kalimdor az első korokban szinte teljesen befedte Azeroth világának felét. A Szétszakadás után viszont a nyugati nagy kontinens maradt Kalimdor. Ez a föld a taurenek, goblinok, éj-elfek és trollok otthona volt. De elvonultan éltek az elmúlt 10,000 évben mióta az éj-elfek legyözték a Lángoló Légiót. Ez a kontinens nyugatra fekszik a Nagyörvénytől és a Nagy Tengertől, valamint nyugatra fekszik a Fátyolos Tengertől (Veiled Sea).

NORTHREND

Northrend fagyos pusztaságai Azeroth északi részén találhatók meg, északra a Nagyörvénytől és a Nagy Tengertől. Ez a kontinens a központja és forrása a gonosz élőholt Ostornak (Scourge). Ez ad otthont továbbá a Jégkorona Citadellának (Icecrown Citadel) és a székhelye a rosszakaratú Lich Királynak. Ezen a kontinensen kevés dolog történt az idők folyamán és sokáig elfeledett volt.

PANDARIA

Pandariai szülőföldje a pandariaiaknak és bölcsője az ősi birodalmuknak. Ez a kontinens Azeroth déli részén található, délre a Nagyörvénytől és a Nagy Tengertől. Pandaria a nagyon régi időkben egy misztikus köddel volt elrejtve a birodalom utolsó császára által a Szétszakadást követően évezredekkel ezelőtt, és mítoszokban és legendákban maradt csak fent emléke. Csak azok a pandariaiak, akik elhagyták szülőföldjüket a nagy teknős Shen-zin Su hátán, láthatták külső szemmel ezt a világot. De a misztikus köd felszállt és Pandaria kontinense újra elérhető bárki számára.

AZEROTH TOVÁBBI KISEBB RÉGIÓI

A Nagyörvény és az Elveszett-szigetek. Ez a hatalmas örvénytölcsér Azeroth világának közepén található meg. Évezredekkel ezelőtt a titánok ennek a helyén alkották meg az Örökkévalóság kútját. Ma már mindenki elkerüli. Ez a hely a Nagy Tenger kellős közepén található meg.

Az elveszett szigetek a goblinok eredetének központi szerepét tölti be. Itt lázadtak fel és kaptak hihetetlen intelligenciát a kaja'mite érctől.

A Törött-szigetek (Broken Isles). Ezeke a szigetek rengeteg titkot őriznek magukban. Maradtak fent itt tauren és elf civilizációk. Valamint ezen a szigetcsoporton található meg Sargeras sírja is. Ez a szigetcsoport a Nagyörvénytől észak-keletfelé, valahol a Keleti királyságok és Northrend között található meg.

Zandalar. Ez a szigetvilág nem olyan régóta felfedezett újra Azeroth világában. Egy ősi troll civilizáció otthona. Ez a sziget Valahol a Nagyörvénytől délre, de Pandariától északra található meg. A Zandalari, troll civilizáció a Hordához csatlakozott nem is olyan régen.

A Vándorló-sziget (Wandering Isle). Ez a sziget nem véletlen a Vándorló nevet kapta, hiszen ez az a sziget, amely nem is sziget, hanem maga Shen-zin Su, az óriás teknős, akin a pandariaiak elhagyták Pandariát. Egy kisebb pandariai civilizáció él a hátán. Sok esetben máshol található meg, de legtöbbször a Nagytenger délnyugati részén található meg.

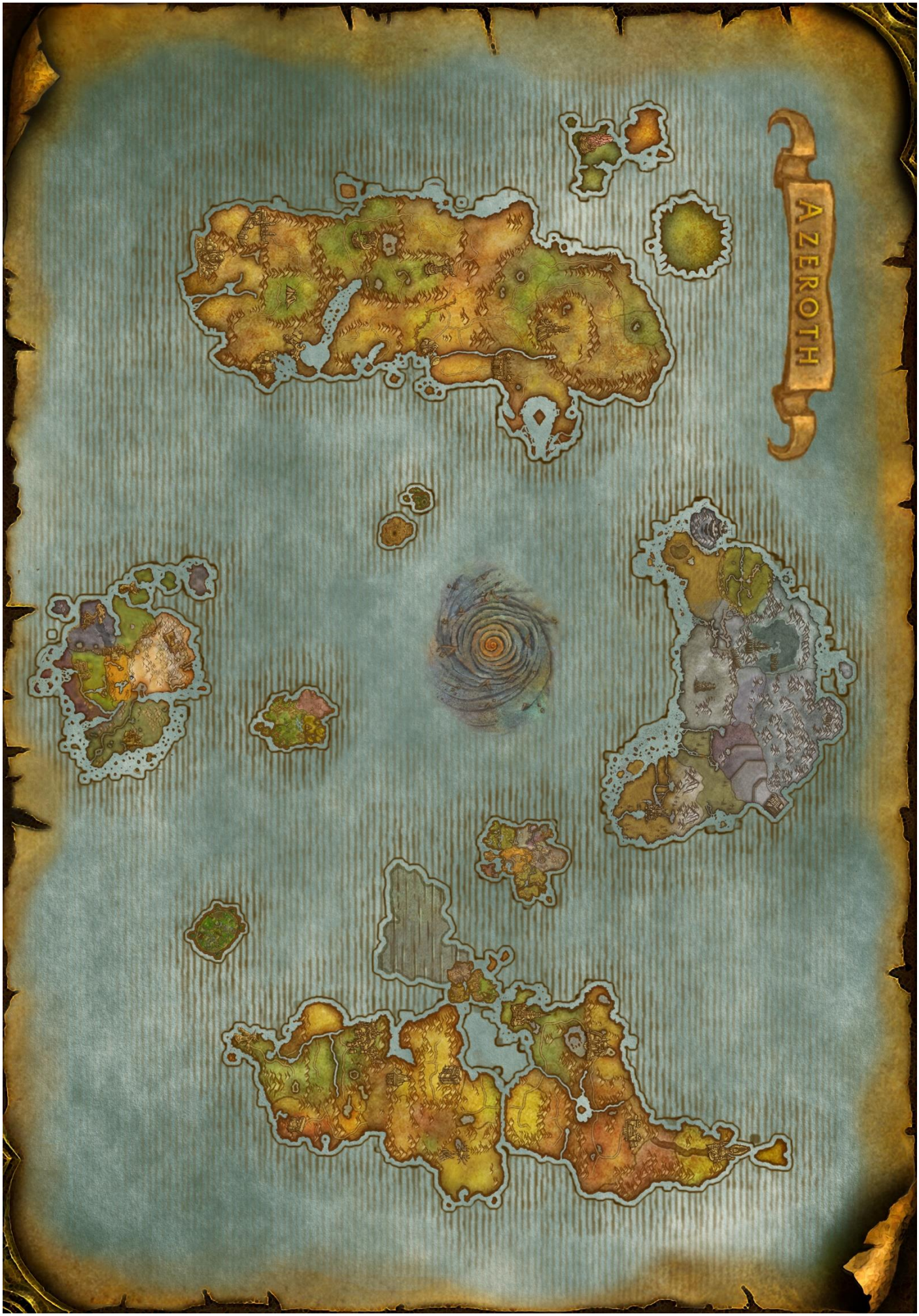
ARGUS

Argus az eredeti otthona az eredarnak, Sokáig a Kavargó Semmiben volt megtalálható. Régen úgy írták le, mint egy utópia világot, melynek lakói mind hihetetlenül intelligensek, mind mélyen mágiával áldottak. Sok-sok éve a démonok és a Lángoló Légió leigázta, így egy az egyik központi erődítménye és otthona. Ez a világ szintén egy alvó titán lelkét rejti magában. A bolygó gazdag az argunite nevű ásványban, amely elősegítette az eredart a fejlődésben.

DRAENOR, KÜLSŐVILÁG

Dreanor vagy Rakshar (Napkő, az araakkora nyelven) vagy Dawgar (Az Ismert Föld, az ogrék nyelvén), az orkok ősi szülővilága és a draeneiek utolsó menedéke mielőtt Azerothra érkeztek. Ez egy hatalmas világvolt, melynek földjei, hatalmas síkságok, sűrű erdők és buja mocsarak fedték. Az orkokon és draeneieken kívül sok más intelligens fajnak is ez volt az otthona. Erről a világról nyitotta Gul'dan az első és Ner'zhul a többi Sötét Kaput. Ner'zhul tettének következményeként a világ szétszakadt és azóta Külsővilág néven ismert

AZEROTH TÉRKÉPE



ARGUS TÉRKÉPE

DRAENOR TÉRKÉPE

KÜLSŐVILÁG TÉRKÉPE

KONTINENSEK RÉGIÓI ÉS AZOK ZÓNÁI

Ebben a szakaszban a különböző Kontinensek régióiról és az azokon belül található zónákkról lesz szó.

KALIMDOR

Kalimdor kontinese három nagyobb régióra osztható. Ezek Észak Kalimdor, Közép Kalimdor és Dél Kalimdor.

ÉSZAK-KALIMDOR

Az elmúlt néhány évben, mióta a Szövetség és a Horda megérkezett Kalimdorra, az éjelfek a tőlük telhető legtöbbet megtettek azért, hogy alkalmazkodjanak az új jövevényekhez. Míg a Hordával vívott harc nehéz áldozatokat követelt, ennek ellenére mind a 3 csoport akaratából egyesült, hogy legyőzzék a Légiót. Azóta, az Éj-elfek a Szövetséghez csatlakoztak és ellenségeskedésük a Hordával szemben újra felélénkült. Míg a Horda inkább Közép Kalimdort uralja, így Észak Kalimdor déli zónái háborús területtekké alakultak.

ÉSZAK-KALIMDOR ZÓNÁI

Észak-Kalimdor a következő zónákat foglalja magába: Ashenvölgy (Ashevale), Azshara (Azshara), Azurszín-sziget (Azuremyst Isle), Felerdő (Felwood), Holdtisztás (Moonglade), Hyjal-hegy (Mount Hyjal), Sötétpart (Darkshore), Teldrassil (A föld koronája – Darnassi nyelven), Télitavasz (Winterspring), Vérszín-sziget (Bloodmyst Isle)
Fontosabb fővárosok: Darnassus Teldrassilon és Az Exodar az Azúrszín-szigeten.

KÖZÉP-KALIMDOR

Közép-Kalimdor az Új Horda új otthona Kalimdor kontinensén, de ezt a régiót irányítani, néha igen nehéz feladatnak bizonyul. A horda létszáma, a Keleti Királyságokból való kivonulásuk óta csökken, annak ellenére, hogy új szövetségeseket találtak a trollokban, taurenekben és elhagyatottakban, de így is minden oldalról nyomás helyezkedik rájuk, nem beszélve saját belső konfliktusaikról.

KÖZÉP-KALIMDOR ZÓNÁI

Közép-Kalimdor a következő zónákat foglalja magába: Déli-Pusztaságok (Southern Barrens), Durotar (Durotar), Északi-Pusztaságok (Northern Barrens), Kőkarom-hegység (Stonetalon Mountains), Mulgore (Mulgora), Porlepte-Mocsár (Dustwallow Marsh), Vígasztalan (Desolace).
Fontosabb fővárosok: Orgrimmar Durotarban és Vihar Hegyfok Mulgoreban.

DÉL-KALIMDOR

Dél-Kalimdor messze a legvadabb régió Kalimdor kontinensén. A legtöbb része feltérképezetlen, és némely település sokkal nagyobb itt mint a kisebb városok. Ősi romok, melyek még a Nagy Szétszakadás előtt épültek vagy korábban, díszítik a tájakat. A környezet a sűrű erdőségtől a kieteln homoksivatagig változik.

DÉL-KALIMDOR ZÓNÁI

Dél-Kalimdor a következő zónákat foglalja magába: Ahn'Qiraj (Ahn'Qiraj – The Fallen Kingdom), Ezertű-hegység (Thousand Needles), Feralas (Feralas), Silithus (Silithus), Tanaris (Tanaris), Uldum (Uldum), Un'Goro kráter (Un'Goro Crater),

A KELETI KIRÁLYSÁGOK

A Keleti Királyságok kontinense szintén három részre osztható. Ezek Azeroth (mint maga a világ), Khaz Modan, Lordaeron

AZEROTH, MINT A KELETI KIRÁLYSÁGOK DÉLI RÉGÓJA

Az Azeroth régió egy időben a Horda uralma alá került a Második Háborúban, de nagyrészét a Szövetség felszabadította. Ez a régió

valójában inkább a megmaradt Viharváradi Királyság és az őt körbeölelő területek összesége.

AZEROTH ZÓNÁI

Azeroth a következő zónákat foglalja magába: Átkozott Földek (Blasted Lands), Bánat Mocsár (Swamp of Sorrows), Elwynn Erdő (Elwynn Forest), Északi Furaszarv Völgy (Northern Stranglethorn Vale), Feketeszikla-hegység (Blackrock Mountain), Furcsaszarv-völgyének Foka (Cape of Stranglethorn Vale), Holtszél Átjáró (Deadwind Pass), Lángoló Földek (Burning Steppes), Nyugatvég (Westfall), Szürke-Erdő (Duskwood), Vörösgerinc-hegység (Redridge Mountains).

KHAZ MODAN

Khaz Modan hegyvidéki szubkontinense a Keleti Királyságok középső része, Viharvárad és Lordaeron között. Ez az otthona a Törpöknek, valamint a Három Pöröly Tanácsának fennhatósága alá tartozik. Neve valódi jelentése Khaz Hegysége, ami törpnyelven van és a világformáló titán Khaz'goroth tiszteletének állít emléket.

KHAZ MODAN ZÓNÁI

Khaz Modan a következő zónákat foglalja magába: A Loch (The Loch), Alkonyati Felföldek (Twilight Highlands), Dun Morogh (Dun Morogh), Romlottföldek (Badlands), Szédítő Szurdok (Searing Gorge), Vizesföldek (Wetlands)
Fontosabb fővárosok: Vaskohó és Gnomeregan Dun Moroghban

LORDAERON

Ez a szubkontinens a Lordaeron városállamról kapta a nevét, ez a legészakibb része a Keleti Királyságoknak. Ennek a régiónak három fontosabb faj uralkodott a területein a keleti részeken trollok, észak Quel'Thalas földjén nemes-elfek, a többi részen a legtöbben emberek voltak. Ez a szubkontinens esett el leghamarabb a Haramdik Háborúban.

LORDAERON ZÓNÁI

A Lordaeron nevű régió a következő zónákat foglalja magába: Alterac Hegység (Alterac Mountains), Arathi Felföldek (Arathi Highlands), Csúcstalan-Hegylábak (Hillsbrad Foothills), Ezüstfenyő Erdő (Silverpine Forest), Hátország (Hinterlands) Keleti-Fertőföldek (Eastern Plaguelands), Gilneas (Gilneas) Kul Tiras (Kul Tiras), Örökdal-Erdő (Eversong woods), Szellemföldek (Ghostlands), Tirisfal Tisztások (Tirisfal Glades), Tol Barad (Tol Barad), Quel'Danas-szigete (Isle of Quel'Danas).
Fontosabb fővárosok: Alsóváros a Tirisfal Tisztásokban, Gilneas Város Gilneasban, Ezüsthold Város az Örökdal-Erdőkben, Boralus Kul Tirason

VASHJ'IR

Vashj'ir Azeroth Keleti Királyságok kontinense melleti víz alatti kiskontinense. Ez a kontinens adott otthon Lady Vashj nak a Nagy Szakadás előtt. Ez a kontinens nagak, Gilblinek és egyéb vízi lények otthona.

VASHJ'IR ZÓNÁI

Vashj'ir a következő zónákra osztható: Kavargó-félsziget (Shimmering Expanse), Kelp'thar-Erdő (Kelp'thar Forest), Mélytengeri-Mélységek (Abyssal Depths).

EGYÉB TERÜLETEK ZÓNÁI

A következőkben az eddig kimaradt kontinensek és egyéb területek zónáit sorolom fel. A kimaradt területek rövid történetét már egyszer részleteztem, így csak a zónák kerülnek felsorolásra.

NORTHREND ZÓNÁI

Northrend kontinense a következő zónákra osztható: Borean Tundra (Borean Tundra), Grizzly Dombok (Grizzly Hills), Jégkorona (Icecrown), Kristálydal Erdő (Crystalsong Forest), Ordító Fjord (Howling Fjord), Sárkánypenész (Dragonblight), Sholazar Kád (Sholazar Basin), Télmarok (Wintergraps), Viharcsúcsok (Storm Peaks), Zul'Drak (Zul'Drak).

PANDARIA ZÓNÁI

Pandraia kontinense a következő zónákra osztható: Fátyolos hágó (Veiled Stair), Időtlen-sziget (Timeless Isle), Jáde-Erdő (Jade Forest), Krasarang Vadon (Krasarang Wilds), Kun-Lai Hegycsúcsok (Kun-Lai Summit), Négyszél-Völgy (Valley of the Four Winds), Óriások-szigete (Isle of Giants), Örökvirágkert Völgy (Vale of Eternal Blossoms), Rettegés Holtföldek (Dread Wastes), Városnagy szántók (Townlong Steppes), Vihar-sziget (Isle of Thunder).
Fontosabb főváros: nincs

A KÜLSŐVILÁG ZÓNÁI

A Külsővilág a következő zónákra osztható: Árnyhold-Völgy (Shadowmoon Valley), Kardpenge Hegység (Blade's Edge Mountains), Nagrand (Nagrand), Pokoltűz-félsziget (Hellfire Penninsula), Terrokar-Erdő (Terrokar Forest), Ürességvihar (Netherstorm), Zangarmocsár (Zangarmarsh).
Fontosabb Főváros: Shattrath Város

DRAENOR ZÓNÁI

Draenor a következő zónákra osztható: Arak Tornyai (Spires of Arak), Árnyhold-Völgy (Shadowmoon Valley), Fagytűz-gerinc (Frostfire Ridge), Gorgrond (Gorgrond), Nagrand (Nagrand), Talador (Talador), Tannan Dzsungel (Tannan Jungle).
Fontosabb városok: Shattrath Város és Auchindoun Taladorban

ARGUS ZÓNÁI

Argus a következő zónákra osztható: Antoran Holtföldek (Antoran Wastes), Krokuun (Krokuun), Mac'Aree (MacAree)

D FÜGGELÉK - IDŐVONAL

Ez a függelék Azeroth világának fontosabb eseményeit tartalmazza.
Az időrend a Sötét Kapu (Dark Portal) megnyitásának évéhez vannak datálva, így két részre oszthatók, **SKE** – Sötét Kapu megnyitása előtt, ami negatív számozással 0-ig a Sötét Kapu megnyitásának évéhez emelkedik, valamint **SKU** – Sötét Kapu megnyitása után, emelkedő számsorendben.

SKE	
-150,000	Feltételezhetően a Régi Istenek születése Azerothon
-147,000	A hatalmas Titánok megérkeznek Azerothra és létrehoznak két fajt, hogy újra alakítsák a világot. A törpök uralják a földeket és a tengeri óriások a vizeket őrzik.
-65,000	A Titánok létrehozzák az Örökkévalóság kútját (Well of Eternity), mint minden mágia forrását Azeroth egyetlen kontinensének közepén, az ősi Kalimdoron.
-25,000	Sargeras megfertőzi az eredart Arguson, Velen a naaru segítségével elmenekül a draeneiekkel
-16,000	Megjelnnek a trollok és saját civilizációt hoznak létre, később meg alakul a Zul Birodalom (Empire of Zul) és megütköznek az aqirral. Az aqir és troll háorú vége, az Azj'aqir birodalom elbukok a túlélők Ahn'qirajba Azjol-Nerubba és Manti'vessbe menekülnek.
-15,000	Elszabadul a Hús átka (Curse of Flesh) megfertőzve a Sárkánynyúzó vrykulokat (Dragonflayer vrykul) és a mogut (Mogu). A sárkánynyúzok elgyengülnek később emberekké lesznek, a mogu törzsekre bomlik és az Ezer Király Kora alatt egymással háborúznak. A hozenek, jinyuk és pandariaiak letelepednek az Örök Virágok Kertje területen, majd Lei Shen mogu császár leigázza őket. A sötét trollok létrehoznak egy kólóniát az Örökkévalóság Kútja mellett, Generációkon átívelve a Kút erej átalakítja őket, és egy intelligensebb fajt a kaldoreit (Night-elf) hozza így lére
-13,500	A kaldorei egy része a Kút mágiáját használva, megtnaulnak bánni az arkáni mágiával, ezzel hoznak létre városokat, műalkotásokat és átalakítják a tájat, A kaldorei másik része ezzel nem ért egyet, A mágiagyakorlók Elsőszülöttekként (Highborn) kezdenek hívatkozni magukra.
-12,200	Lei Shen beveszi Uldumot és kiterjeszti a birodalmát az Eredet kohójára (Forge of Originiation), de meghal a csatában.
-12,000	Feralasban létrehozzák az elsőszülött Eldre'Thalas várost a Shen'dralar elfek. Kang egy rabszolgafelkelést indít a mogu ellen, sikerrel jár, létrehozza a Pandariai Birodalmat.
-11,900	A zandalari troll háborúk, a zandalari trollok csatlakoznak a legyőzött moguhoz, hogy elfoglalják Pandariát, a háború elbukik
-10,000	Az Ősök Háborúja Sargeras érzékeli az Örökkévalóság Kútjának használatát, úgy dönt leigázza Azerothot, Megfertőzi Azshara királynőt, elkezdődik a háború. Shaohao, az utolsó pandariai császár elrejti Pandariát A Világ szakadása – Malfurion Stormrage vezette elfek elpusztítják az Örökkévalóság Kútját megakadályozva ezzel Sargereas átlépés, Ez egy hatalmas kataklizmikus eseményt a világ szétszakadását okozza. Az ősi Kalimdor több kisebb kontinensre szakad szét. Illidan Stormrage létrehozza a világfát (Nordrassil) a Hyjal-hegyen (Mount Hyjal), tettéért bebörtönzik. Létrehozzák a Lunar fesztivált.
-9,400	A maradék elf nemzet kiterjeszti hatalmat az Ashenvölgyi (Ashevale Forest) erdőre, Tyrande Shisperwind lesz Elune Növéreinek (Sisterhood of Elune) a vezetője. Létrehozzák az Őrzemeket (Sentinel), Malfurion elkezdi képezni a druidákat.
-9,300	A Szatírok (Satyr) Háborúja
-7,300	A nemes elfeket száműzik Az őrszemek figyelik a megmaradt Kalimdort, a druidák hosszú álomba merülnek. A nemes elfek megalapítják Quel'Thalast egy másik kontinensen
-6,800	A nemes-elfek kiűzetésének vége, Quel'Thalas alapításának vége, teljes pompájában virágzásnak indul.
-6,000	Shandaral elfjeiNorthrenden a kék sárkányok elleni harcban egy végzetes mágiával átváltoztatják a Holddal Erdőt (Moonsong Forest) a Kristálydal erdővé (Crystalsong Forest).
-4,500	Fandral Staghelm, a Cenariusi Kör (Cenarion Circle) engedélye nélkül a Nordrassilból palántákat ültet Duskwoodon, Hinterlandson, Feralasban, Crystalsong Foresten, Ashenvaleen és a Grizzly Hillsben a saronit megfékezésére Háború kezdődik a tanuka és erdei nimfák közt A Grizzly Hills-i fa, Andrassil gyorsan nő, de megfertőződik, a druidáknak el kell pusztítaniuk és újra nevezik Vordrassilnak
kb -4,000	Tyrande megmenti a jégagyar (frostsaber) királynőt, szövetség a két faj között

-3,000	A Hús Átka megfertőzi a mechagnómokat Uldamanban gnómokká változtatva őket, Elköltöznek Dun Morogh-ba és elfelejtik hagyatékukat
-3,000	Dreanoron, az arakkoaák Gorgondról Arak-ra költöznek, megalapítják az Apexis civilizáció, elkezdik felfedezni világukat.
-2,800	Arathor és a troll háborúk, Az emberek megalapítják a Keleti Királyságokban Arathort és segítik a nemes-elfeket, hogy legyőzzék az Amani trollokat, az elfek ezért megtanítják az embereket az arkáni mágia használatára
-2,700	Arathor új városokat alapít Alteracban, Tirisfal Glades-en, Gilneason, Kul Tirason, és Dalaranban.
-2,680	Tirisfal őrzői – az arkáni mágia használata felkelti a Légió megmaradt démonjaink figyelmét, A Dalarani mágusok titokban küzdenek meg velük. Tirisfal tanácsa (Council of Tirisfal)
-2,610	Tirisfal tanácsa találnak egy módot arra, hogy egy bajnokot hozzanak létre, Alodi lesz az első Őrző
-2,500	A törpök felébrednek Uldamanban elmennek, megalapítják Khaz Modan-t, létrehozzák Vaskohó (Ironforge) városát és segítenek a gnómoknak Gnomeregan megalapításában.
-2,000	Dreanoron, Gnarlgar az ősket használja az Apexis ellen új fajt hoz létre (Sporemound), az Apexisek győznek, Evergrowth elpusztul, a haladnó civilizációk aranykora elkezdődik Dreanoron.
-1,500	Gurubashi polgárháború, az Atal'ai fanatikusokat legyőzik és kiűzik a Furaszarv Völgyből (Stranglethorn Vale)
-1,200	A Hét Királyság megalapítása Eldre'Thalas, Shen'dralar elfjeinek lemészárlása, Immol'thar démon parancsára Az Apexis civilizáció elpusztul és kisebb Arak törzsekre bomlik
-1,100	A taurenek felébreszik a szunnyadó Theradras hercegnőt, aki pusztasággá változtatja a Vígasztalant (Desolace). Zaetar és Theradras szerlmesek lesznek létrejönnek a kentaurok, a kentaurok elkezdenek vadászni a taurenekre, véres és hosszú háború kezdődik a két faj között.
-1,000	az ogrék megtanulják az arkáni mágia használatát, Megalapítják Goria városát és a Goriai Birodalmat.
-975	C'Thun és a qiraji felébrednek megtámadják Kalimdort Fandral Staghelm az elfekkel visszaszorítja őket Silithus sivatagába és bezárják őket Ahn'Qirajba, a csatában Fandral fia elesik.
-823	A Gyűlölet Kora Aegwynn és Tirisfal Őrzői elpusztítják Sragereas egy megjelenését, bezárják maradványai Sragereas Sírjába, Suramaron. Sargereas lelke Aegwynnbe költözik
-800	Liu Lang a teknős Shen-zin Su hátán utazik keresztül a pandariai ködön, a teknős elég nagyra nőt, hogy a Vándolró Sziget legyen és a pandák egy teljes közösséget alapítanak a hátán. Orkok másznak elő Gorgond földalatti területeiről és klánokat alapítvanak. Az Árnyhold klán (Shadowmoon clan) megtnaulja a sámánista útat az elemeken át, egy templomot építenek (Az Elemek Trónusa – Throne of the Elements). Megalapítják a Kosh'harg fesztivált.
kb -700	A kaput aktiválják a Sholazar Kád (Sholazar Basin) és az Un'Goro kráter között utolsó alkalommal, a Lich király elleni háborúig.
-600	Aegwynn elvonul létrehozza Karazhan-t és majd átköltözik Suramarra az Őrző Szentélyébe. Karash elsőúr a kardfogak (saberon) közül háborút kezd az arakkoák ellen. elbukik Terokk ellen, Terokk megalapítja Skyreach városát, majd elűzik.
kb -500	A nemes-elf Farstridereket megalapítják.
-403	Molok parancsnok a Goriai Birodalomból megtámdja az Elemek Trónusát. Egy hatalmas robbanásban a templom elpusztul
-402	Nelgram sürgetésére az ork klánok összegyűlnek, hogy megütközzenek az ogrékkal
kb -300	Az utolsó genesaur születése Dreanoron
kb -231	Egy tauren csapat rátalál a Föld gyűrű rendjére (Order of the Earthen Ring), ezután bölcsen és az elemi lelkekkel harmóniában vezetik népüket.
-230	A Három Pöröly Háborúja, A Rézszakáll (Bronzebeard) nyer, a Vadpöröly (Wildhammer) Grim batolba költözik, a Sötétacél (Dark Iron) Ragnaros rabszolgája lesz a Feketeszikla (Blackrock) Hegységben.
-200	A draeneiek lezuhannak Dreanoron Genedarban létrehozzák az Exarch tanácsot
-195	Goria egykori helyén a draeneiek megalapítják Shattrath városát (Shattrath City)
-180	Megtalálják Karabor Templomát, az Árnyhold klán a gonosz naaru K'ara imádatába kezd, akit a Fekete csillagnak hívnak, majd rájönnek, hogy ez őrülethez vezet A naaru K'ure elunyt orkok lelkeit használja, hogy a Genedar melletti draenei roncsokat átvizsgálják, elnevezik a kristályhegyet Oshu'gun-nak egy ork csapatot elűznek mert az Üresség (Void) erejét használják K'ure segítségével, bőrük elfehéredik „A Sápadtak" néven emlegetik őket
-100	Kezan goblinjai magas intelligenciát kapnak a kaja'mite érctől, felszabadítják magukat és különböző kereskedelmi karteleket hoznak létre. Hok'lon parancsonk a Goriai Birodalomból visszaveszi Goria romjait a draeneiektől. Hamar elbukok és meghal Valen megjelenésekor az ogrék elmennekülnének, de sértetlenül el is engedik őket.
-99	A Pengeszél (Bladewind) klán fosztogatja a draenei karavánokat, így a draeneiek létrehozzák a Védelmezőket (Vindicator) akik a karavánokkal utaznak

-75	AQuel'thalasi nemes elfek egy csoportja Télitavasz (Winterspring) földjére utazik, hogy Kel'Theril rejtéjét kutassák és megtalálják a darabjait a törött Zin-Malor kristálynak
-75	Barathen Wrynn király Viharváradból (Stormwind) legyőzi Garfangot és gnolljait a Gnoll háborúban
-45	Aegwynn és Nielas Aran megteremtik Medivhet, Aegwynn elrejti benne Tirisfal Őrzőinek hatalmát, Sargeras lelke is átvándorol Medivhbe Kil'jaeden és az Árnypaktum A Horda felemelkedése megkezdődik Medivh megszületik
-31	Medivh 14. születésnapja, az ereje felébred, megöli apját Nielast. Kómába esik és papokhoz kerül Északmegye apátságába (Northshire Abbey)
-26	Grommash Pokolsikoly (Hellscream) megszületik
-21	Medivh felébred a kómából, A Gurubashi trollok egyre mélyebbre és mélyebbre hatolnak be az emberi királyságokba. Barathen király ellencsapást mér
-19	Nyugtiősz (Westfall) településeit feldúlva, Medivh két barátjával Anduin Lothar és Llane Wrynn herceg társaságában behatolnak a Furcsaszarv völgybe, hogy megöljék a Gurubashi vezér Jok'non-t, Sikerrel járnak, Medivh felszabadítja a saját erejét, mint Őrző.
-18	A Gurubashi Háború Zan'non troll vezér Viharvárad városát támadja, Barathen király elesik, Llane Medivhet rákényszeríti újból ereje használatára, Anduin Llane és Medivh ünnepelt hősökké lesznek Medivh lmegütközik anyjával Aegwynnel Karazhanban. Ezután itt marad és Moroes gondoskodik róla, Tirisfal tanácsa növendékeket küld MEdivhez de nem maradnak ott sokáig.
-13	Két fiatal orkot Orgrimm Végzetpörölyt (Doomhammer) és Durotant egy csapat draenei menti meg ogréktól. Elviszik őket Telmorba, Velen elengedi őket és visszaviszi őket Gorgondra.
-12	Talgath megtalálja a draenei civilizációt Dreanoron. Kil'jaeden kémlelésre utasítja ellenük.
-11	Talgath a nagyobb ork klánok után is kémkedik. A Pengetornyok csatája (Battle of Bladespire)
-10	Gul'dant száműzi klánja, megkísérti Kil'jaeden és elfogadja az ajánlatot, Gul'dan lesz az első ork boszorkánymester, aki a Fel erejét hordozza. Gul'dan elárasztja az Elemek Trónusát a Fellel, az elemek eltünnek a világból és egy vörös himlő járványt indít el. A Dérfarkas (Frostwolf) klán vezetője Garad elzárja Nagrand egy falujába a járvány hordozóit. Medivh tovább tanulmányozza a démoni történelmet és az Azeroth-i történelmet és rájön, hogy egy hatalmas sereg kell ahhoz, hogy a démonokat megálíthassa, Megtalálja a kozmoszban Dreanort és az orkokat.
-8	Gul'dan visszatér szülőfalujába és felégeti azt, összebarátkozik az Árnyhold klán vezérével Ner'zhullal aki enged Kil'jaeden manipulálásának Gul'dan manipulálja a Pengeszél klánt, hogy fosztogassák a draeneieket, egy harcban elbuknak Gul'dan megöli a maradék pPengeszél klán beli ork túlélőket, és azt hazudja, hogy a draeneiek voltak. Az Árnyhold klán hatására, mert Ner'zhult Kil'jaeden panipulálja, az ork klánok ki akarják írtani a draeneieket
-7	Az orkok folyamatosan támadják a draeneieket, de visszafogottan Ner'zhul tovább buzdítja a klánokat a draeneiek elpusztítására, de egyre bizonytalanabb, Gul'dan és csatlósai átveszik az Árnyhold klán vezetését és Gul'dan a Fel használatát tanítja más sámánoknak Ner'zhul rájön a manipulációkra, Gul'dan elfogja
-6	Kil'jaeden parancsára Gul'dan új hadvezért nevez ki Feketekéz (Blackhand) személyében, Feketeszikla klánbeli sámánokat is kiképeznek, hogyan használják a Felt. Gul'dan létrehozza az Árny Tanácsot (Shadow Council), hogy ellenőrizzék Feketekezet. A Tanács viszont egy belső kört is létrehoznak Gul'dan tudta nélkül új tagokkal, mint például Cho'gall és Garona és a csapat a nekrolitusok nevet veszi fel. Zagrel, a Fehérkarom (Whiteclaw) klán vezérét Garona megöli Gul'dan nevében
-5	Összehívják a klánokat a sámánokkal felvetetik a Felt és kinevezik Feketekezet a hadvezérnek. Feketekéz parancsára megépítik a Pokoltűz Citadellát (Hellfire Citadel), valamint új klánokat hoz létre és kinevezi Eitrigget, Orgrim Végzetpörölyt és Varok Saurfangot hadnagyaivá. Feketekéz elküldi a boszorkánymestereket, hogy megfertőzzék őket a Fellel, az orkok bőre zöldre vált Cho'gall összegyűjti a Sápadtakat és megalapítják az Alkonyat Pörölye (Twilight's Hammer) klánt
-4	A draeneiek rájönnek, hogy az orkok támadják őket és hogy ki kell tartaniuk addig, amíg a Légió egy teljes elfoglalást nem indít a világ ellen, visszavonulnak Shattrathba és Karaborba Az elemi erők megidéznek egy hatalmas Tűzurat Cyrukhot, hogy megállítsák a föld megszentségtelenítését. Az orkok megtámadják Karabort. Cyrukh elbukik Gul'dan és boszorkánymesterei ellen, így az orkok végleg elvágódnak az elemi erőktől A draeneiek ellenálltak egy ideig, de elbuktak és a Fekete Csillag erejével elborították Karabort, átalakítják a Fekete Templommá (Black Temple). Valen és a túlélők elmenekülnek
-3	Az orkok a Citadella közelében isznak Mannoroth véréből, Durotan és a Dérfarkas klán visszautasítja ezt egy titkos Ner'zhuli üzenet hatására. Az orkok megőrülnek Shattrath ellen vonulnak Gul'dan létrehozza Kil'jaeden trónját A vöröshímlő hordozói továbbra is Garadarban vannak, kihagyva így Mannoroth vérét, ők lettek ettől

-3	fogva a Mag'har orkok (fertőzettlenek). Velen a Shattrath-i túlélőket Telredorba vezeti, az orkok végleg elfoglalják a várost elszabadítják a vörös ködöt A maradék túlélő Auchindounba menekül, az Árny Tanács megidézi Murmurt Achindoun és a környező erdőség elpusztul. A boszorkánymesterek lekötik murmurt a romokba
-2	Újabb draeneiek érkeznek Telredorba, akik a vörös köd által meg vannak fertőzve ők lesznek a Megtörtek (Broken), kiűzik őket a vadonba, sokan tovább degradálódnak Feketekéz más fajokra veti tekintetét. A Dérfarkas és más klánok az ogrékre ogronokkra gronnokra magnaronokra vadásznak Kargath Pengeököl (Bladefist) elfoglalja Égimagast (Skyreach) az arakkoa fővárost, az orkok szövetkeznek a Kitaszott arakkoákkal. Kil'jaeden továbbítja Sargeras parancsait Gul'dannak. Az orkok rájönnek, hogy Dreanor lassan elpusztul. Az orkok között viszály tör ki.
-1	Medivh megjelenik gul'dannak és beszél neki Azerothról, Sargeras sírjáról. Elkezdődik a Sötét Kapu (Dark Portal) építése
SKU (592. év a Királyok naptárában)	
0	A Horda átlép a Sötét Kapun és fosztogatni kezdenek A Dérfarkas klánt száműzik a Hordából, északra menekülnek Az orkok jobban benyomulnak északra és nyugatra Viharvárad területeire. A Vérző Völgy (Bleedin Hollow) Klán benyomul Furcsa szarv völgybe és elbuknak a Gurubashi ellen
1	Az Északmegye-i papok először lépnek a harcmezőre A Régi Istenek felveszik Cho'gallal és az Alkonyat Pörölye klánnal a kapcsolatot, Cho'gall csatlakozik a Hordához A Dérfarkas klán elér az Alterac Völgybe (Alterac Valley) Thrall megszületik Orgrim és Durotan találkozik, Orgrim emberei megölik Durotan és Drakat mert Gul'danhoz lojálisak és nem Orgrimhoz, Aedelas Blackmoore megtalálja Thrallt
3	A Vörösgerinc (Redridge) elesik a Horda által A Fekete Tanács a Feketeszikla (Blackrock) Hegybe költözik A Horda megkezdi Viharvárad ostromát Garona bebocsátást nyer Khadgar miatt Llane királyhoz, Medivh Légióval kapcsolatos árulása miatt Khadgar és Garona Medivh-vel harcol, Medivh meghal, Gul'dan kómába esik, a Medivh testében lévő Fel robbanása miatt Karazhan és a Fényes erdő pusztasággá válik (Holtszél átjáró (Deadwind Pass) és Szürkeerdő (Duskwood)) Orgrim kihívja Feketekezet egy mak'gora harcra, Feketekéz elbukik Garona és Khadgar visszatér Viharváradba és Gul'dan hatására Garona megöli Llanet Viharvárad elesik és Lothar északra menekül
4	A viharváradi menekültek Lordaeronba érkeznek A Horda üldözőbe veszi őket Ork boszorkánymesterek elkezdik használni a Démon Lelket (Dmon Soul), Alexstrasza érzékeli és nyomozni kezd Az emberek létrehozzák a Hét Nemzet Tanácsát (Council of Seven Nations)
5	Gul'dan megteremti az első halállovagokat A Horda elfoglalja Khaz Modant és csapdába ejti a törpöket és gnómokat fővárosaikban Orgrim ork flottát épít Khadgar és Lothar megteremti a Szövetséget Az Ezüst Kéz Rendje kiképzi az első paplovagokat A Sárkánybegy (Dragonmaw) klán elfogja Alexstraszat és megszerzi a Démon Lelket, Zord Batolba zárják Lothar segítséget kér a Quel'doreitől (nemes-elfek) A Horda északra hajózik és megütközik a Kul Tirasi flottával, Vörössárkányok miatt partra szállnak
6	Csata a Csúcstalan-hegyeklábaknál (Hillsbrad foothils), a Horda halállovagjai legyőzik a Szövetség paplovagjait A Horda kiszabadítja Zul'jint, az Amani csatlakozik a Hordához Garona kiszabadul a fogságból A Horda áthatol a Hátországon (Hinterlands) A Vadpöröly (Wildhammer) törp klánnal megütköznek A Horda benyomul Quel'Thalasba és Gul'dan az elf rúnakövekkel két fejű ogrékat teremt A Horda segítségével az Amani visszaveszi az Örökdal Erdőt (Eversong Woods), az elfeke Ezüsthold Városba (Silvermoon City) szorulnak, Orgrim visszatér délre, Zul'jin ezt nem bocsájtja meg Aiden Perenolde egyezkedik a Hordával, A Horda Lordaeron Fővárosát támadja Erős ellenállás Gul'dan megtudja Sargeras sírjának a helyét, elmegy az Alkonyat Pörölye klánnal és a Viharpusztító (Stormreaver) klánnal, A Horda elveszti a Második Háborút Gul'dan elér a sírba, elbukik Cho'gall és az Alkonyat Pörölye klán Kalimdorra utazik A Horda délre utazik, nyomukban a Szövetséggel és a Vadpöröly klánnal Khaz Modan felszabadul, a törpök és gnómok belépnek a Szövetségbe A Feketeszikla Csúcs ostroma – Orgrim megöli Lothart de elbukik Turalyon által és fogságba esik

	Khadgar elpusztítja a Sötét Kaput
7	Dal'rend és Maim Feketekéz (Feketekéz gyerekei) megalapítják az Igaz Hordát Az orkok szétszélednek A Szövetség megkezdi az orkok internálását Aedelas Blackmooret kinevezik Durnholde urának és titokban felneveli Thrallt Felépítik a Nethergard kastélyt az Átkozott Földek (Blasted Lands) figyelésére
8	Ner'zhul újra alapítja Dreanoron a Hordát Új világok leigázást kutatva, Ner'zhul megbízza Teron Gorefiendet és a maradék halállovagokat Dalaran Szeme (Eye of Dalaran) Sargeras lándzsája (Scepter of Sargeras) és Medivh könyvének (Book of Medivh) megszerzésével Ner'zhul újra nyitja a Sötét Kaput Gul'dan koponyájával (Skull of Gul'dan) Halálszárny (Deathwing) egyezkedik a Hordával, a horda átviszi Halálszárny tojásait Dreanorra Teron Gorefiend és a halállovagok megszerzi az ereklyéket és visszatérnek Ner'zhulhoz A Csatadal (Warsong) klánt megbízzák, hogy őrizzék a Sötét Kaput, elbuknak Lothar Fiai által (Sons of Lothar) Lothar Fiai átlépnek a kapun visszaverik a Hordát a Pokoltűz Citadelláig, Ner'zhul visszamenekül Fekete Templomba Halálszárny majdnem meghal a gronn Grull által Ner'zhul az ereklyék ereéjvel több újabb kaput nyit, ami szétszakítja Dreanort és csak egy kis föld marad belőle, innentől Dreanor a Külsővilág (Outland) Rengeteg ork Dreanorról Azerothra menekül, legtöbbjüket elfogják, Khadgar Dreanor maradványain bezárja sorra a kapukat csapdába ejtve Lothar Fiait A Lich Király születése – Ner'zhul elbukik Kil'jaeden által Létrehozzák a Jégkorona gleccserben (Icecrown Glaicer) a Fagyott Trónust (Frozen Throne)
10	A Zord Batoli csata Az Orkok letargiája Cho'gall és az Alkonyat Pöröly klán megérkezik Kalimdorra, Tanarison letelepülnek csatlakoznak C'Thunhoz Ahn'Qirajban, Garona sorra vadássza le a kultusz tagjait A Pókok Háborúja
15-18	Kel'Thuzad munkához lát, az élőholt Ostor (Scourge) megalapítása Thrall fellázad és új Hordát alapít A Szövetség felbomlik
18	Aegwynn megidézi Medivh lelkét Azerothon, Sargerastól mentesen, az otlsó Őrző figyelmezteti a megmaradt fajokat a Lángoló Légió visszatérésére
20	A Harmadik Háború Az Ostor feldúlja Lordaeront, Arthas Menethil Lordaeron trónörököse elbukik és halállovag lesz, Lordaeron elbukik, Arthas feldúlja Quel'Thalast, megöli Slyvanas Windrunnert és feltámasztja banyaszellemként, Kel'Thuzaddal megidézik Archimonde-ot a Napkútnál (Sunwell) Thrall és az új Horda Kalimdorra utazik, Az éj-elfek visszatérnek a világ alakulásába, Jania Proodmore és a Szövetség újraösszegyűjtött expedíciója is Kalimdorra utazik, a Taurenek belépnek Cairne Vérpata (Bloodhoof) vezetésével a Hordába Illidant kiszabadítják, A Druidákat felébresztik, Illidán magához veszi Gul'dan koponyáját és hatalmát ezért elűzik
21	A Hyjal Hegyi csata, A Légió ismét elbukik Archimonde meghal, A Nordrassil elpusztul
22-24	Megalapítják a Sörfesztivált Azeroth földjein Illidan felemelkedése, Illidan szövetsége a Nagakkal, Lady Vashj vezetésével Thrall fővárost alapít Kalimdor keleti részén Orgrimmar néven és földjüket Durotarnak nevezik el. Cairne vezetésével a taurenek Mulgor területén telepednek le és Fővárost alapítanak Vihar Hegyfok (Thunder Bluff) néven A Vér-elfek felemelkedése, Kael'thas Sunstrider szövetsége Illidannal, az nemes elfek Feltől való függésének kialakulása, Az emberek árulása a vér-elfek irányába Kil'jaeden parancsba adja illidannak a Lich Király elpusztítását Polgárháború a Fertőföldeken (Plaguelands), Slyvanas és az Elhagyatottak (Forsaken) független államot hoznak létre Loarderon romjain Arthas legyőzi Illidant, Illidan visszavonul a Külsővilágra, Arthas egyesül Ner'zhul szellemével, és ő lesz az új Lich király. Feralasban Cho'gall megbűvöli és szolgasorba taszítja Garonat, a maradék az Alkonyat Pöröly klánból Silithus felé vonul, hogy csatlakozzon C'Thunhoz. Kalimdor kolonizálásának kezdete
25	Proudmoore admirális, Jaina apja megérkezik Theramorera a megmaradt Kul Tirasi tengerészgyalogsággal. Harcokat kezd a Hordával. A Horda visszaszorítja őket Proudmoore admirális meghal, Jaina és a hozzá lojálisakot életben hagyják Napjaink Kezdete, a World of Warcraft események kezdete

E FÜGGELÉK – FRAKCIÓK ÉS SZÖVETSÉGEK

A frakciók és szövetségek szakasz nagyon sok lehetőséget ad egy játékosnak arra, hogy milyen lényekkel, fajokkal köt barátságot, vagy egyáltalán milyen csapatba kerülne. Ez a szakasz valójában a két frakció és más kisebb szövetségek használatának bemutatását hivatott szolgálni. A KM-ek találhatnak három kitekintést is arra, hogy milyen általános célokat érdemes kitűzni esetleg kisebb feladatoknál.

FRAKCIÓK

Ez a legegyszerűbb és legáltalánosabb dolog, amivel mindenkinek tisztában kell lennie. Azeroth két szuperhatalma, amelyek a Szövetség (Alliance) és a Horda (Horde). Minden faj, amelyek közül választhat a játékos a karakterének, ezen frakciók valamelyikéhez tartozik. Bármely esetben lehetséges akár az is, hogy frakciófüggetlen karaktert hozzon létra a játékos, vagy megfelelő háttér kiválasztásával akár arra is van lehetőség, hogy az ellenkező frakcióhoz tartozzon a játékos karaktere.

Például az egyik játékos egy gnóm varázslót akar létrehozni, mint karaktert, adhat a KM engedélyt arra, hogy a gnóm ne a Szövetséghez, hanem a Hordához tartozzon. Ehhez érdemes kidolgozni a karakter háttértörténetében egy lelki törést, ami miatt megrengett a hite a Szövetségben, vagy tegyük fel, hogy egy kis faluból származik, ami a Szövetség a Második Háborúban egy végzetes csapást mérve a Hordára, véletlen elpusztított, szinte a teljes lakkosságával a falunak. Az orkok megtalálták még csecsemő korában és felnevelték velük egyenragúként, így a karakter akár lehet a Horda tagja is.

SZÖVETSÉGEK

A szövetségek nem egyenértékűek a Szövetséggel. Ezek a kisebb csoportok a legtöbb esetben frakciófüggetlenek és azt a cél hivatottak szolgálni, hogy mind a két frakció tagjait egyesíthessék egy közös ellenfél érdekében, vagy csak szimplán kívül maradnak a politikából és nem ellenségesek egyik fél számára sem, hiszen ezek a kis csoportok könnyen leigázhatók a két Frakció számára. Így senkire nem jelentenek veszélyt. Vannak olyan szövetségek is melyek viszont valamely frakció belsőbb köréhez tartoznak. Ezekhez lehetséges, hogy elég nehéz bekerülni mert mondjuk a Király vagy a Hadvezér nagyon megválogatott harcosokat enged belépni és azokat személyesen választja ki, vagy csak nagyon kevesen vannak, lehet, hogy a csoport nem több mint 10 fő.

Ha sokszor kerül kapcsolatba a karakter egy-egy ilyen szövetséggel vagy csoporttal, kaphat különböző tiszteleti titulusokat kaphat.

TITULUS

A titulus attól függően, hogy egy adott frakcióban vagy szövetségben hanyadik szinten jár a karakter és hogy mennyi küldetést végzett el a csoportnak, különböző lehet. Ezek a különböző titulusok különböző előnyöket is biztosíthatnak a társasági kapcsolataiban.

Minden kaszthoz tartozik egy titulus, amit a 18. szinten meg is szereznek. Kasztonként a következő titulusokat kaphatják:

Boszorkánymester – Ürességúr, Démonvadász – Szellemgyilkos, Druida – Fődruida, Halállovag – Halálúr, Harcos – Harciúr, Mágus – Főmágus, Pap – Főpap, Paplovag – Nagyúr, Sámán – Távolbalátó, Szerzetes – Nagymester, Vadász – Vadászmester, Zsivány – Árnypenge.

FRAKCIÓK LEÍRÁSA

A Következőkben pár mondatban jellemezzük a frakciókat.

A SZÖVETSÉG

A Szövetség erőteljes kultúrákból és csoportokból áll, amelyeket nem a kétségbeesés vagy a szükségszerűség, hanem a mély elvárások az absztrakt elképzelések irányába, mint például a nemesség és igazság eszménye köt össze. Ezeket az eszméket együtt építve, melyet a különböző népek valamely eredményével bővítenek, mint technikai, arkáni és lelki bölcsességükkel egy „igazságos és békés világ célja felé”.

A Lordaeron Szövetség hűségeinek és idealizmusának emlékei – amely inkább az emberibb kontinensre összpontosult – a mostani Szövetség alapvető inspirációját szolgáltatták. Az újkori szervezet nagy része az Észak-Kalimdor, Khaz Modan, és Azeroth keleti részét foglalják el. Az előző szövetség tagjai most is tagjai a Szövetségnek.

KITEKINTÉS: ÁLTALANOS KALANDOZÁSI CÉLOK

Az általános kalandozási célok bárki számára elérhetőek, egy kisebb feladat, amely néha nehéznek is bizonyulhat. Egy KM nyugodtan használhatja ezt a részt arra, ha csak egy rövid gyors kalandot akarna összerakni, hiszen egy szerepjátékban bármi megtörténhet.

- Egy küldöncnek védelemre van szüksége, hogy eljusson egy városba az érzékeny alapanyaggal.
- Egy kisváros temetőjét kifosztották és a helyiek félnek, hogy az Ostor áll mögötte.
- Pletykák keringenek, hogy a kalimdori emberek lordaeroni példára, egy új Skarlát Keresztes csoportot akarnak létrehozni.
- A Hősöknek az ellenséges frakció vezéréhez kell audenciára járulniuk, de elég nehéz próbákat és küldetéseket kell kiállniuk az ellenséges területen.

KITEKINTÉS: SZÖVETSÉG KALANDOZÁSŰI CÉLOK

Ezek a célok általában a független kalandozóknak vagy a Szövetség tagjainak elérhetőek, hiszen sokszor a Horda ellen is irányulhatnak célok benne.

- Egy titkos szervezet egyik rejtett célja kiderül, a Szövetség egyik fontos vezetője ellen orvtámadás készül, a lehetséges orvgyilkosok szorosan kapcsolódnak a Hordához.
- Egy magasrendű mágus egy démonúrral találkozott és felajánlotta a teljes Szövetséget a démonnak vérfizetségként.
- A Bael Modan-i ásatások törpjei fogyatkoznak, az egyik túlélő szerint valamilyen árny rejtőzik a romok közt.
- Az éj-elfek holdkútjai kiszárdtak, a nemes-elfeket okolják. Miután az első diplomáciai kísérlet kudracba dőlt, harcosok kellenek a nemes-elf erők ellen.
- A gnómok kifejlesztettek egy új fegyvert mellyel csapást akarnak mérni az elhagyatottakra, hogy visszafoglalhassák Lordaeron fővárosát.

A HORDA

A Horda a világtalanok által vezetett és kívülállókból álló szövetség, mely összekovácsolódott egy családdá nehezen kötött szövetségekkel, hogy túléljenek mindent.

Garrosh Hellscream vezetése alatt a frakciót polgárháború dúlta fel a Hellscream oldali orkok akik „Igaz Hordának” hívták magukat, valamint a Sötétlándzsa Lázadás között. A népcsoportok is külön váltak, így orkok a Vol’jin vezetése alatt is megtalálhatók voltak Orgrimmar ostromakor. Miután Garrosh elbukott Vol’jint választották meg a Horda új Hadvezérének, amit még maga Thrall is támogatott. Ez volt az első alkalom, hogy a hordának nem ork származású hadvezére volt. Ezen események óta és a Harc a Törött Partokért esemény óta, amit a Lángoló Légió ellen vívtak, Vol’jin halálat követően Sylvanast nevezték ki az új hadvezérnek.

KITEKINTÉS: HORDA KALANDOZÁSI CÉLOK

Ezek a célok általában a független kalandozóknak vagy a Horda tagjainak elérhetőek, hiszen sokszor a Szövetség ellen is irányulhatnak célok benne.

- A Hadvezér hősöket küld néhány építész és mérnök társaságában, hogy Durotar pusztaságaiban az új település alapjait nyugodtan helyezhessék le.
- A déli út, Mulgorba egy állandó jégfallal lett elzárva, valaki felruházta a kentaurokat arkáni mágiával, a nyomok egy törp mágus szektához vezetnek.
- Az elhagyatottak az Ostor nyomaira bukkantak Lordaeronban és félnek, hogy Kel'Thuzad megtalálta a módját, hogyan kösse őket újra a Lich Királyhoz.
- Erdei troll sámánok egy missziót akarnak indítani a fagyos Northrendre, hogy a jég troll testvéreiket meginvitálják a Hordába.
- Sötét Vér-elf boszorkánymesterek elfoglalták az Örökdal Erdőségben egy kisebb falut, Lor'themar Theron felbérli a hősöket, hogy fogják el az elkövetőket.

F FÜGGELÉK – KATAKLIZMA ELŐTT ÉS UTÁN

Halálszárny eljövetele előtt szinte teljesen más volt minden még Azeroth földjén. Így a HM-eknek remek lehetőség kerül a kezükbe attól függően, hogy időben mikorra akarják elhelyezni kampányukat. A Kataklizma előtti, vagy az azt követő időkbe. Ennek függvényében a következő faj kaszt kombinációk ajánlottak, valamint később megfelelő térképeket is mellékelek a könyvben.

A SZÖVETSÉG FAJ-KASZT KOMBINÁCIÓI

A Kataklizma előtt játszódó kampányban a következő fajokat és kasztokat célszerű elérhetővé tenni a játékosoknak a Szövetségen belül:

Ember – bármely alfaj

Kasztok: Boszorkánymester, Halállovag, Harcos, Pap, Paplovag, Varázsló, Zsivány

Törp – Rézszakál, Vadpöröly klánok

Kasztok

Rézszakáll: Halállovag, Harcos, Pap, Paplovag, Vadász, Zsivány

Vadpöröly: Harcos, Sámán, Vadász

Gnóm

Kasztok: Boszorkánymester, Halállovag, Harcos, Varázsló, Zsivány

Éj-elf – Kaldorei

Kasztok: Druida, Halállovag, Harcos, Pap, Vadász, Zsivány

Draenei – Exodar, Megtört

Kasztok

Exodar: Boszorkánymester, Halállovag, Harcos, Pap, Paplovag, Sámán, Vadász, Varázsló

Megtört: Boszorkánymester, Harcos, Sámán, Vadász, Varázsló, Zsivány

Tanács: Ha kataklizma előtti időbe helyezed a kampányod, akkor csakis a fent említett fajokat és azok alfajait engedélyezd a játékosaidnak. A Kataklizma előtt a Szövetségnek nem voltak még tagjai a Worgenek és a Pandariaiak. Bár ez nem azt jelenti, hogy nem találkozhatnak a kampány során ezen faj képviselőivel.

A HORDA FAJ-KASZT KOMBINÁCIÓI

A Kataklizma előtt játszódó kampányban a következő fajokat és kasztokat célszerű elérhetővé tenni a játékosoknak a Hordán belül:

Ork – bármely klán

Kasztok: Boszorkánymester, Halállovag, Harcos, Sámán, Vadász, Zsivány

Troll – erdei, jég

Kasztok

Erdei: Boszorkánymester, Halállovag, Harcos, Pap, Sámán, Vadász, Varázsló, Zsivány

Jég: Harcos, Pap, Vadász

Tauren – Vérpata, Zordtotem törzs

Kasztok

Vérpata: Druida, Halállovag, Harcos, Sámán, Vadász

Zordtotem: Druida, Harcos, Sámán, Vadász

Elhagyatott – bármelyik alfaj

Kasztok: Boszorkánymester, Halállovag, Harcos, Pap, Varázsló, Zsivány

Nemes- elf - Vér-elf

Kasztok: Boszorkánymester, Halállovag, Harcos, Pap, Paplovag, Vadász, Varázsló, Zsivány

Tanács: Ha kataklizma előtti időbe helyezed a kampányod, akkor csakis a fent említett fajokat és azok alfajait engedélyezd a játékosaidnak. A Kataklizma előtt a Hordának nem voltak még tagjai a Goblinok és a Pandariaiak. Bár ez nem azt jelenti, hogy nem találkozhatnak a kampány során ezen faj képviselőivel.

ALTERNATÍVA – LÁNGOLÓ HADJÁRAT ELŐTT

Ezen függeléken belül, akár lehetőség van arra is, hogy estleg a Draenei és Vér-elf fajokat is kivegyük a játékból és az alapvető Szövetség és Horda felállással alkossunk játékot, bár ez csak egy alternatíva és ettől függetlenül, ugyan, úgy megtalálhatóak voltak Azeroth földjen e két faj képviselői és csatlakozhattak valamely frakcióhoz, ha megfelelő mennyiségű aranyat kaptak. Ezeket az esetek a HM-nek kell eldönteni, hogy hova helyezi időben a saját kampányát.

A KATAKLIZMA ELŐTTI TERÜLETEK

A Kataklizma előtt rengeteg terület másképpen nézett ki (és ne is beszéljünk arról, hogy a mostani Háború Azerothért esemény is mennyire megváltoztatta az adott országokat, földrészeket). Rengeteg lehetőség van attól függően (az idővonalat figyelembe véve), hogy melyik részletbe helyezi a HM a kampányt. Lehet, hogy egy olyan időbe helyezi amikor még Lordaeron az emberek királysága volt, és az élőholt Ostor fertőzésének nyoma sem volt a világban.

Egy kis utána kutatás, vagy a számítógépes játékok játszása nagyon jó képet adhat arról mi történt azóta, hogy a Sötét Kaput először megnyitották.

Rengeteg országrész, hely vagy város máshogy nézett ki.

Ez a könyv nem tér ki konkrétan arra mennyit változtak a területek.

A Fizikai világokról csak rövid leírás kapható.

DUNGEONS & DRAGONS®

KARAKTER NEVE

OSZTÁLY & SZINT | HÁTTÉR | JÁTÉKOS NEVE

FAJ | JELLEM | TAPASZTALATI PONT

ERŐ

ÜGYESSÉG

ÁLLÓKÉPESSÉG

INTELLIGENCIA

BÖLCSESSÉG

KARIZMA

INSPIRÁCIÓ

JÁRTASSÁG BÓNUSZ

- ○ ____ Erő
- ○ ____ Ügyesség
- ○ ____ Állóképesség
- ○ ____ Intelligencia
- ○ ____ Bölcsesség
- ○ ____ Karizma

MENTŐDOBÁSOK

- ○ ____ 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)

SZAKÉRTELMEK

VÉDELMI FOK

KEZDEMÉNY

SEBESSÉG

Maximum ÉP ____

AKTUÁLIS ÉLETERŐ PONT

IDEIGLENES ÉLETERŐ PONT

ÖSSZ ____

ÉLETERŐ DOBÁS

SIKERES ○○○

SIKERTELEN ○○○

HALÁL MENTŐ

SZEMÉLYISÉGJEGYEK

ESZMÉNYEK

KÖTELÉKEK

HIBÁK

NÉV	TÁM BÓNUSZ	SEBZÉS/TÍPUS

TÁMADÁS & VARÁZSLÁS

PASSZÍV BÖLCSESSÉG (ÉSZLELÉS)

MÁS JÁRTASSÁGOK & NYELVEK

CP

SP

EP

GP

PP

FELSZERELÉS

KÜLÖNLEGESSÉGEK & JELLEMZŐK

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. A dokumentum személyes célra fénymásolható.

KARAKTER NEVE

KOR | MAGASSÁG | SÚLY

SZEM | BŐRSZÍN | HAJ

KARAKTER KINÉZETE

SZÖVETSÉGESEK & SZERVEZETEK

NÉV

SZIMBÓLUM

TOVÁBBI KÜLÖNLEGESSÉGEK & JELLEMZŐK

KARAKTER TÖRTÉNETE

KINCS

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. A dokumentum személyes célra fénymásolható.

VARÁZSTUDÓ OSZTÁLY

VARÁZSLÁS TULAJDONSÁG

VARÁZSLAT MENTŐ NF

VARÁZSLAT TÁMADÓ BÓNUSZ

0 VARÁZSTRÜKKÖK

VARÁZSLAT SZINT

HELYEK SZÁMA

ELKÖLTÖTT HELY

1

ELŐKÉSZÍTETT

VARÁZSLAT NEVE

ISMERT VARÁZSLAT

2

3

4

5

6

7

8

9

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. A dokumentum személyes célra fénymásolható.

JÁTÉKOS SEGÉDLET D20-AS RENDSZER 5E VERZIÓHOZ

D20-AS DOBÁSOK

Dobj 1d20-at, hogy meghatározd a cselekedet sikerét vagy bukását, A karakterek rendelkeznek természetes tulajdonságokkal, képességekkel vagy mágikus segítséggel, melyek a dobás értékhez hozzáadóódnak, negatívak is

Kezdeményezés. A harc elején dobj 1d20-at, hogy meghatározzátok a sorrendet, add hozzá az Ügyesség módosítót

Támadás. Közelharc, távolsági és varázs támadások d20-tól függenek lásd a „TÁMADÁSOK" szekciót

Tulajdonság próbák. (Szakértelem próbák) a KM kérheti, hogy egy feladatot valamilyen szakértelem alapján tegyenek. Add hozzá a hozzátartozó tulajdonság módosítóját és a Képzettségi bónuszod (ha van hozzá)

Mentődobás. Veszélyes helyzetekben a KM kérheti, hogy tegyél mentődobást. Dobj d20-at és add hozzá a módosítókat

Előny (E) & Hátrány (H)

Némely esetben a KM adhat Előnyt (E) vagy Hátrányt (H) egy adott d20-as dobásra, ennek megfelelően dobj 2d20-at és (E)-esetén a nagyobbat (H)-esetén a kisebbet használd

Inspiráció

Inspirációt kapva a KM-től bármikor felhasználhatod egy dobásodhoz, hogy (E)-val tehesd, vagy átadhatod másnak

Dobás és módosítás

A kocka lapján a dobott szám természetes, amihez hozzáadod a módosítókat így pl mond „16plusz3, ami 19" vagy „módosított 19"

HARCI KÖRÖK

A harcok és minden időben érzékeny cselekedet *körökben* van megadva. Egy *kör* a játékbeli idő 6 másodpercét fedi le. A kör alatt minden résztvevő megkapja a maga *fordulóját*, hogy cselekedjen. Minden forduló időben ugyanakkor történik a játékbeli időben, de ez a kezdeményezés sorrendjében hajtandó végre.

Meglepetés. A meglepett résztvevő az első körben nem cselekedhet

Kezdeményezés. A résztvevők dobnak d20-as AGI próbát, hogy meghatározzák a sorrendet, valamint hozzáadnak módosítót (ha van)

Kör Kezdete

Fordulók. Minden résztvevő a kezdeményezés csökkenő sorrendjében cselekszik az adott körben.

Ismétlés. Megismétlik a köröket a győzelemig, bukásig, tárgyalásig, visszavonulásig.

TÁMADÁS

Célpont. Válaszd ki a célpontod a táblán

Támadás. Dobj d20-at. d20 = 1 bukás, d20 = 20 siker.

Módosítás. Add a dobáshoz a módosítóidat

Védettségi Fok. Ha a módosított érték ≥ mint a célpont Védettségi foka (VF), a dobás találatot ér.

Sebzés. Dobd a *Sebzés kockákat* és add hozzá a módosítót. A célpont *ÉP-je* csökken, figyelembe véve az ellenállást és sebezhetőséget.

Varázs Némely varázslat támadásnak minősül. Az elsütő dob d20 + *Varázslási tulajdonság módosító + Képzettségi bónuszt*, hogy eltalálja a VF-et

Távolsági pl.: hosszúíj, hatótáv 150/600

- 0-150 láb normál dobás
- 151-600 láb dobás (H)-vel
- 600 láb felett kívül esik a hatótávon

Ha egy ellenfél van5 lábnyi közelben (H)

Védelmi Fedezék

½ fedezék +2 VF-hez és AGI mentőhöz

¾ fedezék +5 VF-hez és AGI mentőhöz

Teljes fedezék nem lehet közvetlenül támadni, de hatással vannak a *területi hatások*

Improvizált Fegyver

1d4 sebzés, hatótáv 20/60. Ha egy improvizált fegyver hasonlít egy valós fegyver**re** a KM meghatározhatja, hogy ugyan úgy működik, beleértve a bónuszokat.

SEBZÉS ÉS GYÓGYULÁS

Élet Pontok. Egy viszonyított érték a halál vagy cselekvőképtelenség esetére a lényeknek. 0 értéken a karakter cselekvőképtelen

Élet kocka. A szívósságot és a napi képességet a gyógyulásra reprezentálja, *Rövid pihenők* alkalmával elköltheto, hogy életpontokat nyerj vissza

Védettségi Fok. Azt mutatja mennyire nehéz eltalálni egy lényt, ebbe beleszámít a páncél, kitérő és kivédő képességek és egy faktorok. A magasabb jobb.

Sebző dobás. meghatározza mekkora mértékű sérülést okoz a támadás. Halálosabb csapások nagyobb értékű kockát használnak. Kritikus találat esetén (d20 = 20) duplán dobj

Gyógyulás. Az az életpontmennyiség amelyet visszakapsz egy pihenés, varázslat vagy ital által

Rövid pihenő. Kb 1 órányi pihenő, mely alatt a karakterek gyógyulhatnak

Hosszú pihenő. Naponta egyszer egy 8 órás pihenő, amikor a karakterek gyógyulnak. Az életpontok teljes, az életkockát ½ mennyisége töltődik vissza (minimum1)

Azonnali halál. Ha egy JK 0 ÉP alatt -1 x maximális ÉP mennyiségű sebzést szenved, azonnal meghal

Halál mentő dobás. Ha egy karakter 0 ÉP-re csökken, egy módosítatlan mentődobást tesz NF = 10. 3 bukás végzetes, 3 siker stabilizálódik, nem kell további mentődobás.

Ideiglenes életpontok. Valamilyen képesség vagy varázslat által, legelőször ezt veszíti el a karakter.

Kiütés. Ha egy lény 0 ÉP-re csökken a támadó dönthet úgy, hogy eszméletlenné teszi nem pedig megöli.

CSELEKEDETEK HARCBAN

Mozgás a *sebességed,* 1 vagy több részletben

1 **Cselekedet** az lenti listából

1 kisebb **szabad cselekedet** pl ajtó kinyitás

1 **bónusz cselekedet**, ha lehetőséged van rá

1 **reakció** más körében sütheted el

Mozgás a sebességednek megfelelő távolság

+ a mozgáson kívül a következő **cselekedetek** közül választhatsz egyet

Támadás. egy vagy több alkalommal a képességeidnek megfelelően (közelharci, távolsági, varázs támadás)

Varázslás. Egy varázslat elsütése, amelynek az aktiválási ideje 1 kör

Elsősegély. stabilizálsz egy karakter 0 ÉP-n

Fegyvertelenítés. Támadó dobás a célpont STR vagy AGI értéke ellen. (H)-vel, ha a lény két kézzel fogja. Nagyobb méret esetén a támadó (E)-nyel dob

Fellökés. Támadással eltolhatsz 5 lábbal egy lényt vagy fellökhetsz (Hasra esett).

Felkészülés. a következő cselekedeted eltolása egy kiváltó hatásig

Használat. Egy tárgyat valamely okból. Ez lehet, hogy dobás szükséges

Keresés. Egy tárgyat. Szükséges lehet *Észlelés* vagy *Vizsgálódás* próba

Kitérés. Támadások ellen (H)-vel, továbbá (E)-t kapsz az összes AGI próbádra a kör végéig

Megragadás. Használj egy támadást arra, hogy megragadj egy lényt. Dobj STR-t a lény *Akrobatika* vagy *Atlétika* próbája ellen. Kiszabadulás. *Akrobatika* vagy *Atlétika próba* sikeres STR próba ellen

Rejtőzés. *Lopakodás* próbával

Rohanás. a *sebességed* kétszeresét mozoghatod távolságban

Segítség. Egy lénynek a következő cselekedetére (E)-t biztosítasz

Visszavonulás. Mozgásod nem okoz *kényszerített támadást.*

+ a **cselekedeted** után továbbiakat teheted:

Mozgás. További távolság, ha maradt a *sebességedből*

Bonusz cselekedet. ha lehetőséged van rá

Reakció Azonnal megteszed, a körödön kívül is, valamilyen hatás következménye ként

Két fegyveres harc. Ha *könnyű* fegyvert tartasz mind a két kezedben, bónusz akcióként támadhatsz a második fegyverrel. Bonuszok és előnyök nem járnak erre a támadásra

KONCENTRÁCIÓ

Némely varázslathoz szükség van koncentrációra, hogy fenntartsd a hatást. Ha az elsütő sebzést szenved, mentődobás (NF = 10 vagy a sebzés mértékének fele, amelyik nagyobb), hatás fenntartására.

ELLENÁLLÁS ÉS SEBZÉSTÍPUSOK

Immunitás. Nincs sebzés

Ellenállás. ½ sebzés

Sebezhetőség. 2 x sebzés

Fizikai:

- **Szúró:** pontszerű sebzés
- **Vágó:** Hasított sebek
- **Zúzó:** Tompa erőhatás

Arkáni: Mágikus nyomás

Árny: Mentális nyomás

Fagy: Jég vagy mágikus lehűlés

Szentségi: Szentségi fény.

Nekrotikus: Hervadó átok.

Természeti:

- **Méreg:** Megbetegítő hatás
- **Sav:** Korróziós hatás.
- **Villám:** Elektromos sokk.
- **Vihar.** Megrázó csapás

Tűz: Intenzív hő.

JÁTÉKOS SEGÉDLET D20-AS RENDSZER 5E VERZIÓHOZ

SZÓTÁR

d20 egy kocka dobása. 2d8 jelentése: kettő db 8 oldalú kocka

DMG Kalandmesterek könyve

Előny (E) magasabb szám 2d20-ból

ÉP Életpontok

Forduló Egy lény lehetősége, hogy egy körben cselekedjen és mozogjon

Gyógyulás. Életpont növekedés

Hátrány (H) kisebb szám 2d20-ból

JK Játékos Karakter

Kezdemény dobás A d20+AGI dobás, hogy meghatározd a harc sorrendjét.

Kezdemény sorrend. A sorrend, hogy melyik karakter mikor jön egy körben.

Képzettség További bónusz egy fegyver vagy szakértelem, tapasztalatból vagy képzésből

HM Harcmester

Kör 6 másodperc a játékban. Fordulókból áll minden résztvevőnek.

Közelharci támadás. 5 lábnyi elérésben csapás egy lényre

Kritikus. Bukás (1), Siker (20) támadáskor

Mentődobás d20-as dobás, elkerülni egy előre nem látott hatás, vagy mágikus támadás ellen.

MM Szörnyek Könyve

Módosító Egy d20-as dobáshoz adott tulajdonság érték, képzettség, vagy előny.

NF Nehézségi fok. A célszámot egy d20-as próbának el kell érnie

NJK Nem Játékos Karakter

PHB Játékosok kézikönyve

Sebesség. Sétáló sebesség, az a távolság, amit egy lény megtehet egy fordulóban.

Sebzés. Életpont csökkenés

STR AGI STA INT SPI CHA Tulajdonság módosítók. d20-as dobásokhoz adódnak Tulajdonság próbáknál.

Távolsági támadás. Csapás egy lényre távolból, fegyverrel vagy varázslattal

Területi hatás. Egy térfogati rész varázslat hatás alatt

Tulajdonság próba. (szakértelem próba) dobj d20-at, hogy meghatározz egy cselekedetet

Varázstámadás Varázslat használata sebzés okozására egy melletted lévő vagy távoli ellenfélre

VF. Védettségi fok

PÉNZ ÉS KÖLTSÉGEK

Érmék	Életvitel	Ár/nap
Réz 0.01 ap	Nyomor	-
	Ocsmány	1 ep
Ezüst 0.1 ap	Szegény	2 ep
	Szerény	1 ap
Arany 1 ap	Kényelmes	2 ap
	Gazdag	4 ap
Platina 10 ap	Arisztokrata	10 ap +

Egy karakternek 1 font élelem és 1 gallon viz szükséges naponta, vagy *kimerültséget* szenved

ÁLLAPOTOK

A varázslatok vagy lények támadásai a sebzésen kívül más hatásokat is okozhatnak ezek az *állapotok*

Bénult A lény cselekvőképtelen, nem mozog, nem beszél. Bukja az STR és AGI próbákat. A támadások ellene (E)-vel. Ha a támadó 5 lábnyi távolságban van kritikusnak ér.

Cselekvőképtelen Nem cselekedhet vagy reagálhat

Elbűvölt A lény nem támadhatja a bájolót. A bájoló (E)-t kap minden kapcsolatteremtésre a lénnyel szemben

Eszméletlen A lény cselekvőképtelen, elejti, ami a kezében van és hasra esett. Bukja az STR és AGI próbákat. A támadások ellene (E)-vel. Ha a támadó 5 lábnyi távolságban van kritikusnak ér.

Fekvő/ Hasra esett Minden 1 lábnyi mozgása 2be kerül, vagy ½ sebességéért felállhat. A lény (H)-t kap támadásokra, ellene pedig (E)

Kábult A lény cselekvőképtelen, nem mozog, beszéde akadozik. Bukja az STR és AGI próbákat. Támadás ellene (E)-vel

Kővé dermedt A lény súlya a x10-ese. A lény cselekvőképtelen. Bukja az STR és AGI próbákat. Támadások ellen (E)-vel. A lény ellenállást kap minden sebzésre. Továbbá, mérgek, betegségek felfüggesztődnek.

Láthatatlan A lény nem látható mágikus hatás nélkül. A lény támadásai (E)-vel, ellene (H)-val

Leszorított/lefogott A lény sebessége 0, támadásai (H)-val, ellene (E)-vel

Megragadott/megkötözött A lény sebessége 0 a hatás végéig.

Mérgezett A lény (H)-t kap a támadó és tulajdonság próbáira.

Rettegő A lény (H)-t kap minden támadó és tulajdonságpróbájára, amíg látja a félelem forrását, magától nem megy hozzá közelebb

Siket A lény nem hall, elbukik minden hallás alapú próbát

Vak A lény nem lát, támadások ellene ((E)-vel, míg támadások általa (H)-val

Egyéb állapotok

Fulladás Egy lény a lélegzetét 1+ STA percig (30 sec minimum) tudja visszatartani. Ha ez lejár 1+STA kör múlva 0 ÉP-re csökken

Kimerültség 6 szint különböző hatások
1 (H) minden tulajdonság próbára
2 Sebesség felére csökken
3 (H) a mentő és támadó dobásokra
4 Max ÉP felére csökken
5 Sebesség 0-ra csökken
6 Halál

VARÁZSLAT KOMPONENSEK

(V) Szóbeli Elsütőnek tudnia kell beszélni

(S) Mozdulat Elsütőnek legalább egy keze szabadon mozgónak kell lennie

(M) Anyagi Az elsütőnek anyagot kell feláldozni, vagy *Fókuszt* kell használni, ha a komponensek értéke nincs aranyban meghatározva, vagy a varázs nem emészti fel

TULAJDONSÁG ÉRTÉKEK

Ezek az értékek az általános tulajdonságiadat mutatják, 10 az „átlagos". Ezeket közvetlenül ritkán használod. Helyette *Módosítókat* (+ v -) használsz a dobásokhoz. A rövidítések ezekre a *Módosítókra* vonatkoznak

STR – Erő Képesség, hogy fizikai hatást gyakorolj a környezetedre. Izomerő.

AGI – Ügyesség Finommotorikus mozgás. Fürgeség

STA – Állóképesség Az ártó hatáson való felülkerekedési képesség. Erőnlét

INT – Elme Tulajdonság, hogy előhívd vagy analizáld az információt. Intelligencia

SPI - Lélek Figyelem a környezetedre. Bölcsesség/Megérzés

CHA – Karizma Hatás mások és a saját elmeállapotodra. Meggyőzés

MOZGÁS ÉS ERŐ

Sebesség Mennyiség, amit sétálva 1x vagy rohanva (cselekedet szükséges) 2x tehetsz meg

Ugrás, hosszú Futva: Erő mennyiségű láb, Állóhelyzetből Erő/2 mennyiségű láb

Ugrás, magas STR módosító +3 láb legalább 10 lábnyi mozgás után, fele állóhelyzetből

Elérés 1.5x Magasság érték

Cipelés Erő mennyiség x 15 font

Tolás/Húzás/Emelés Erő mennyiség x 30 font

Mozgási veszélyek

Kényszerített támadás. A lények szabadon mozoghatnak társaik mellet, ellenfél mellett az ellenfél reakcióként elvégez egy támadást ellenük

Zuhanás. 1d6 zúzó sebzés elszenvedése minden 10 lábnyi magasság után, max 20d6

Nehéz terep. Minden 1 lábnyi mozgás további 1 lábnyi mozgáspontba kerül

Bepréselődés. Egy méretnyivel kisebb területre bepréselődve minden 1 lábnyi mozgás további 1 lábnyi mozgáspontba kerül

FÉNY ÉS LÁTÓVISZONY

Teljes fény. Normális látás

Könnyed homály. Félhomály, vagy könnyű köd, látás alapú próbák (H)-val

Teljes homály. Az éjszaka sötétsége vagy sűrű köd. A lények Vak státuszt kapnak.

Sötétlátás A lény Sötétségben lát akár félhomályban (árnyalatokat)

Igazlátás Felfedi a földi és varázs sötétségeket, illúziókat, láthatatlanságot és Éteri Létsíkot

Vakérzék Látás nélkül a környezet érzékelése

Földérzék A felszíni vibrációk érzékelése

Támdások. Egy nem látott ellenfél ellen a támadás (H)-val, míg az ellen, aki téged nem lát és támadod (E)-nyel dobandó

AKKOR NYERTÜK MEG A JÁTÉKOT, AMIKOR EGY JÓ TÖRTÉNET RÉSZESEI LEHETTÜNK

HOGYAN TOVÁBB

Hozz létre egy csapatot, alkossatok karaktereket, valaki legyen a mesélő!

Töltsd le a DungeonMaster’s Guide Basic változatát mert ingyen elérhető!

Csinálj egy kalandot a barátaidnak játszatok és csináljatok maradandó élményeket!

Sose felejtsétek:

A HORDÁÉRT! **A SZÖVETSÉGÉRT!**