

M20 5E: ADAMANTIUM KIADÁS

TARTALOM

KARAKTEREK

MI IS EZ?

Egy lecsupaszított, egészen miniatűr változata a Világ Legnépszerűbb Szerepjátéka Ötödik Kiadásának (l. a licencet a továbbiakért), ami gyors játékra és könnyű kezelhetőségre lett tervezve.

A cél egy könnyebb játék létrehozása volt úgy, hogy az Ötödik Kiadás minden kiegészítője (szörnyek, varázslatok, modulok, felszerelés) használható maradjon különösebb konvertálás nélkül.

HOGYAN KEZDJEM?

Találj 2-6 embert, fogj némi kockát, papírt és ceruzát. Az egyik játékos lesz a **Játékmester (JM)**, aki irányítja a **nem-játékos karaktereket (NJK)**, leírja a környezetet, és meghatározza a dobások kimenetelét. A többi játékos egy-egy **karaktert** készít magának.

Egyezztek meg valami **játék koncepcióban** és ezután minden játékos készít egy karaktert, ami illeszkedik a koncepcióhoz. A játék nagyrészt párbeszédeken alapul, ahol a játékosok leírják a karakterük cselekvési próbáit és a JM dönti el, milyen dobások, vagy szabályok szükségesek.

A karakterek egy csoportját általában **csapatnak**, vagy **csoportnak** nevezzük. A csapatotok kapcsolatba kerül egymással, az NJK-kal, és az univerzummal, minden pedig a JM, a kockák és a szabályok irányítása szerint.

A játékhoz csak ezen szabályokra, egy készlet kockára, és valami írható dologra lesz szükséged. minden játékos legalább nézze át a szabályokat, a JM pedig ismerje a karakteralkotás lépései és a szerepjáték alapjait.

KOCKAKÉSZLET

Ez a játék 4, 8, 10, 12, és 20 oldalú kockákat is használ a szokványos hatoldalú mellett. Egy kockadobás szokványos jelölése az XdY, amit azt jelenti, dobj X darab Y oldalú kockával. (A 2d6 két hatoldalú kocka, az 1d12 egy 12-oldalú kocka.) Ha nincs ilyen kockakészlet, az alábbiak szerint d6-akkal dohatsz közelítő értékeket, amelyek elfogadhatók:

d4	d8	d10	d12	d20
d6-1, vagy d6 (5/6 újra)	d6+1	d6+2	2d6	3d6 (16-18 krit)

MEGJEGYZÉSEK

Az M20 5E könnyebb megértéséhez jó, ha már van némi szerepjátékos tapasztalatod. A kezdők számára szólnak az alábbi magyarázatok:

Statok (avagy Tulajdonságok) és **Szakértelmek**: Számszerű mutatói a karakter nyers fizikai/mentális képességeinek és meghatározott témakörökbeli ismereteinek. A bónuszokkal kapcsolatosak, amelyek a dobásokhoz adódnak hozzá.

Faj: Az a fantasy faj, ahonnan a karakter származik.

Hivatás: Képességek és adottságok gyűjteménye, ami a karakter (mint kalandozó) foglalkozását, vagy szerepét írja le.

Szint: Kétféle értelmezése van, amit nem kellene összekeverni. A karakter **szint** mutatja a karakter fejlődését ahogy **tapasztalati pontokat (TP)** szerez az akadályok legyőzéséért. A **varázslat szint** a varázslat relatív erejét jellemzi.

KARAKTEREK

STATOK

Három stat létezik: Erő (**ERŐ**), Ügyesség (**ÜGY**), és Elme (**ELME**).

Dobj 4d6-tal és vedd ki a legkisebbet. Add össze a maradék hármat és rakd az egyik statra. Ismételd ezt meg a többi statra is. Vagy használd ezt a számsort: 15, 12, 8.

Stat bónusz = (STAT-10)/2, lefelé kerekítve.

FAJOK

Emberek: +1 minden Statra

Mágikus fajok (pl. elfek, gnómok): +2 ELME

Szívós fajok (pl. törpék, félőrök, sárkányfik): +2 ERŐ

Fürge fajok (pl. félsszerzetek): +2 ÜGY

HIVATÁSOK

A létező hivatások: **Harcos**, **Zsivány**, **Mágus**, és **Pap**.

A karakterek az 1. szinten kezdenek, +2 jártasság bónusszal.

HARCOS

Szakértelelem és Mentő jártasságok: Fizikum, ERŐ mentők

Páncél ismeretek: minden páncél, pajzs

Fejlett kitartás: +3 Ép szintenként. Amikor rövid pihenőt tartasz, adj 3 Ép-t minden felhasznált pihenés kockához.

Több támadás: Egy extra támadást kapsz az 5. szinten, majd újra a 11. és 20. szinteken.

Kiterjesztett krit: A 3. szinttől kritikust érsz el 19-20 dobásra, majd a 15. szinttől 18-20 dobásra.

Extra tulajdonság növelés: A 14. szinten egy extra tulajdonság növelést kapsz.

Kezdő felszerelés: láncing (+6 VÉ nehéz páncél), pajzs, egy fegyver (és lőszer, ha szükséges), 10 arany, egy gyorskészlet (l. Felszerelések)

ZSIVÁNY

Szakértelelem és Mentő jártasságok: Fortély, ÜGY mentők

Páncél ismeretek: könnyű páncél

Hátbadöfés: Ha előnyöd van, vagy a célpontod figyelme elterelődött egy másik ellenféllel való közelharc miatt, (szinted fele, felfelé kerekítve)d6-ot adhatsz a sebzésedhez.

Ravaszás: Bónusz akcióként végrehajthatsz egy Fortély dobást, vagy egy Rohanást.

Kezdő felszerelés: bőrvért (+1 VÉ könnyű páncél), egy fegyver (és lőszer, ha szükséges), tolvajkészlet, 15 arany, egy gyorskészlet (l. Felszerelés)

MÁGUS

Szakértelelem és Mentő jártasságok: Tudás, ELME mentők

Páncél ismeretek: semmi

Jellegzetes varázslat: Válassz egy varázslatot (vagy egy cselekvés-tartomány párta, ha a *Words of Power*-t használod). Ez a varázslat 1 MP-tal kevesebbe kerül.

Arkán varázslatok: Lásd a Mágia fejezetet.

Kezdő felszerelés: varázskönyv, pálcá, 10 arany, egy gyorskészlet (l. Felszerelés)

PAP

Szakértelelem és Mentő jártasságok: Fellépés, ELME mentők

Páncél ismeretek: közepes páncél, pajzs

Isteni imák: Lásd a Mágia fejezetet.

Isteni kisugárzás: Rövid/hosszú pihenésenként egyszer képes vagy a pozitív energiák sugárzására, hogy előholtakat fordíts el, vagy életet őrizz meg. A 6. szinttől ezt pihenésenként kétszer, a 18. szinttől pihenésenként háromszor teheted meg. Az **élőholt elűzés** során a pap feltartja szent szimbólumát, amellyel minden, 30'-on belül előholtat egy ELME mentőre kényszerít (N# 8 + pap ELME bónusa + pap jártasság), vagy elmenekül. Ha az előholt 1-et dobott a mentőjére, azonnal megsemmisül. Az **élet megőrzése** 5*szint Ép-t gyógyít 30'-on belüli társakon, tetszőlegesen elosztva.

Kezdő felszerelés: piikkelyvert (+4 VÉ közepes páncél), pajzs, szent szimbólum, buzogány (egykezes fegyver), 15 arany, egy gyorskészlet (l. Felszerelés)

HÁTTEREK

Minden karakter válasszon magának egy háttteret, amely jártasságot ad neki egy szakértelemben, és a világhoz köti őt. minden háttér kitűnő kiindulópont lehet a szerepjátékhoz is. Egy bűnözőnek talán vannak alvilági kapcsolatai, egy katonát még mindig elismerhetnek a hazafias parasztok, egy bölcs talán könnyebben megtalálhat rejtett információkat a könyvekben, ha kell, stb.

- Fellépés hátterek:** akolitus, nemes, népi hős, stb.
- Fortély hátterek:** bűnöző, utcagyerek, sarlatán, stb.
- Tudás hátterek:** bölcs, remete, stb.
- Fizikum hátterek:** katona, tengerész, stb.

Opcionális szabály (specializáció): Ha a karakter háttere olyan jártasságot ad, amit a hivatásából is megkap, kétszer is hozzáadhatja a jártasság bónuszát a d20 dobásokhoz.



SZAKÉRTELMEK ÉS MENTŐDOBÁSOK

Csak négy szakértelem van: **Fizikum, Fortély, Tudás, és Fellépés**. Dobj egyenlőt, vagy nagyobbat, mint az adott Nehézség (N#), vagy szembenálló dobás, hogy sikerrel járj.
Szakértelem/Mentő dobás = d20 + stat bónusz + jártasság bónusz

Például a mászás az egy ERŐ + Fizikum. Kitérni egy leeső szikla elől ÜGY + Fizikum. A csapdakeresés ELME + Fortély. Egy csapda deaktiválása ÜGY + Fortély.

SZOKÁSOS NEHÉZSÉGEK

- Nagyon könnyű:** 5
- Könnyű:** 10
- Közepes:** 15
- Nehéz:** 20
- Nagyon nehéz:** 25
- Közeli lehetetlen:** 30

ELŐNY ÉS HÁTRÁNY

Amikor egy karakter egy d20 dobásra jobb, vagy rosszabb esélyekkel bír, a JM bejelentheti, hogy a karakter Előnyt, vagy Hárányt kap. Ilyenkor kétszer kell dobni, és a két dobásból a jobb, illetve rosszabb értéket kell választani.

MÁGIA

Minden varázstudónak a max. Életpontjaival egyező Mágiapontja (Mp) van. Legfeljebb a hivatás szintük fele (felfelé kerekítve) szintű mágiákat képesek elvarázsolni. Használ a "B" függelékben lévő varázslatokat, vagy a "C" függelékben lévő mágiarendszert, vagy engedd meg a varázstudónak, hogy 6 varázslatot ismerjenek az Ötödik Kiadás Alapszabályaiból (Basic Rules), bármely szintről, amihez hozzáférnek.

Koncentráció: Bizonyos mágiákhoz koncentráció szükséges. Míg a mágiára koncentrál, a varázstudó nem varázsolhat más koncentrációs mágiákat. Ha eltalálják koncentrálás közben, egy 10-es, vagy sebzés fele N#-ű (amelyik nagyobb) ELME tesztet kell dobnia, különben a varázslat besül.

Mindenféle varázsláshoz mágiapontok használata szükséges. A költség: **1 + a varázsolni kívánt mágia szintjének kétszerese**

Mágia szintje	Mp költség
1	3
2	5
3	7
4	9
5	11
6	13
7	15
8	17
9	19

A varázstudó mágiája elleni mentődobás N#-e:

8 + ELME bónusz + jártasság bónusz

OPCIÓNÁLIS SZABÁLYOK

Vérmágia: Ahelyett, hogy az Ép-vel egyező számú Mp-je lenne a varázstudónak, csak feleannyi MP-t kap. Emellett dönthet úgy, hogy az Ép-jét Mp-re konvertálja 2 Ép = 1 Mp átváltással.

Rituális varázslás: A varázstudó bármely mágiáját elvarázsolhatja Mp költség nélkül, ha további 10 percet tölt el a varázslással.

TRÜKKÖK

A varázstudó ELME bónusznyi varázstrükk ismeretével kezd, amelyek sebző és minden típusúak bármilyen kombinációja lehet. A trükk egy olyan mágia, amit újra és újra el lehet varázsolni Mp költség nélkül.

SEBZŐ TRÜKKÖK

Készíthetsz magadnak egy sebző varázstrükköt az alábbi táblázat szerint - egy sebző trükk összesen legfeljebb 9 pontos lehet és kell legyen hatótávja, sebzése, és típusa. Az 5., 11., és 17. szinten egy-egy újabb kocka sérülést okoznak. (Ha egy trükk különálló sugarakat jelent, akkor ezeken a szinteken nem plusz sebzést, hanem újabb sugarakat kap, amivel különböző lényeket célozhat meg.)

Pont	Hatótáv	Sebzés	Típus	Egyéb hatás
1	érintés	1d4	mágikus támadás	különálló sugarak
2	10'	1d6	ÜGY mentő	10'-bal közelebb húzza hozzá
3	30'	1d8	ELME mentő	
4	60'	1d10		
5	120'	1d12		

Opcionális szabály (Sebzés típus): A táblában említett hatásokon kívül válassz egy sebzéstípust a trükködhöz a hatótáv alapján:

- Érintés: villám (előny, ha a célpont fémvérteret visel)
- 10', vagy kevesebb: méreg
- 30', vagy kevesebb: szúró
- 60', vagy kevesebb: nap, pszí, sav
- 120', vagy kevesebb: nekrotikus, erő, tűz

MINDENES TRÜKKÖK

A sebző trükkök helyett választhatsz az alábbi minden trükkökből is:

Bűvész kedés: Kisebb varázstrükkök 1 órán keresztül.

Kísértethang: Képzeltbeli hangok 1 percig.

Máguskéz: 5 font súlyig telekinézis, míg a koncentrál.

Fény: A tárgy fályaszerűen világít 1 órán át.

Útmutatás: Az alany +1d4-et kap egy mentődobásra. Egy percig, vagy a kisülésig érvényes.

HARC

Életpontok = (1d8 + ERŐ bónusz) / szintenként. Ha az Ép előri a nullát, eszméletlen és haldoklik. minden körben dob egy módosítatlan d20 tesztet a halál elkerülésére. A N# 10 és három sikert kell elérnie három kudarc előtt.

Dobj d20 + ÜGY bónusz tesztet a kezdeményezéshez. minden körben mindenki egy mozgást (30') és egy akciót tud végrehajtani. Lehetséges akciók még: újabb mozgás (rohanás), varázslás és támadás. Ezen kívül egy egyszeri bónusz akció még végrehajtható, ha hivatás, varázslat, vagy más képesség ad ilyet.

Közelharc támadás bónusz = ERŐ bónusz + jártasság

Távharc támadás bónusz = ÜGY bónusz + jártasság

Mágikus támadás bónusz = ELME bónusz + jártasság

Add hozzá a d20 dobásodhoz a támadás bónuszt. Ha ez egyenlő, vagy magasabb, mint az ellenfeled Védelmi Osztálya (VO), találtál. A természetes 20-as dobás kritikus találat és dupla sebzést okoz.

Az ERŐ bónuszt a közelharc sebzéshez, az ÜGY bónuszt a távolsági sebzéshez add hozzá.

Védelmi Osztály (VO) = 10 + páncél bónusz + (ÜGY bónusz)

OPCIÓNÁLIS SZABÁLYOK

Fortély: A Harcosok és a Zsiványok, ha könnyű fegyvert forgatnak, az ÜGY bónusz + jártasság bónuszt adhatják a közelharci támadásukhoz és sebzésükhez.

Kétközös harc: A Harcosok és Zsiványok két könnyű fegyvert forgathatnak, és az akciójukkal a fő fegyverrel, bónusz akcióként pedig a balkezes fegyverrel támadhatnak. A stat módosítódát ne add hozzá a balkezes fegyver sebzéséhez.

Nehéz fegyverek: Amikor a Harcosok és a Zsiványok egy kétközös fegyvert forgatnak, újradobhatják az 1 és 2 eredményeket a sebzés kockáikon, de az új dobásokat kell használniuk.

TERMÉSZETES GYÓGYULÁS

A karaktereknek a szintükkel egyező számú pihenés kockái vannak.

A **rövid pihenés** egy óra hosszú és a karakter pihenés kockát költhet, hogy 1d8 + ERŐ bónusz Ép-t nyerjen vissza. A varázstudók a szintük kétszerese Mp-t kapnak vissza egy rövid pihenés alatt.

A **hosszú pihenés** 8 óra hosszú. A karakter visszanyeri az összes Életpontját és Mágiapontját, valamint az összes pihenés kockái felét. A varázstudók az összes mágiapontot visszakapják egy hosszú pihenés alatt.

RÖGTÖNZÖTT VESZÉLYEK ÉS CSAPDÁK

A tábortűzbe lökés, lávába esés, és hasonló események sebzését az alábbiak szerint rögtönözheted.

Példák:

- 3d6 - tábortűzbe lökés, 30' esés
- 6d6 - barlang beomlás, 60' esés
- 28d6 - lávába esés

Karakter szint	Enyhébb	Komolyabb	Halálos
1-4	2d6	3d6	6d6
5-10	3d6	6d6	16d6
11-16	6d6	16d6	28d6
17-20	16d6	28d6	38d6

FEJLŐDÉS

Minden találkozás után add össze minden legyőzött szörny, csapda, stb. Kihívás értékét (K#). Ha az összeg = 10 x aktuális szinted, akkor a következő szintre lépsz. Nullázd le az összeget, miután szintet léptél.

Életpontok: 1d8 + ERŐ bónusz, szintenként

Jártasság bónusz: 1-4: +2; 5-8: +3; 10-12: +4; 13-16: +5; 17-20: +6

Stat érték növekszik (varázstudók): 4, 8, 12, 16, 19

Stat érték növekszik (nem varázstudók): 4, 8, 10, 12, 16, 19

Ha a karakter egy stat növelést kap, vagy az egyik statra ad +2-t, vagy két különbözőre +1-et (max. 20).

BESTIÁRIUM

Szakértelelem és mentők: Kezeld a szörny bónuszát a szakértelelem és mentődobások esetén a támadás bónuszukkal egyezően. Vagy adj neki statokat ízlés szerint és számolj a stat bónusz + jártasság bónusszal szakértelelem esetén.

STATBLOKK MAGYARÁZAT

ÉK: Életkocka; **Ép:** életpont; **K#** (Kihívás érték), egy X értékű lény elegendő kihívás kell legyen egy X. szintű, négyfős csapatnak; **támadás neve +X/+X/...:** támadás neve végrehajtva többször +X támadás bónusszal; (**sebzés [átlagos sebzés], hatás neve mentő [hatás]], különleges támadás neve mentő (sebzés/hatás)**, mentő felez: sikeres mentőre fél sebzés.

Animal, small [eg Weasel] (CR 0): HD 1d4+1 (3 hp), AC 10, bite +2 ([1])

Ankhug (CR 2): HD 6d10+6 (39 hp), AC 14, bite +5 (2d6+3, acid 1d6 [12]) or acid spray DC 13 DEX (3d6 [10], save halves)

Bugbear (CR 1): HD 5d8+5 (27 hp), AC 16, morningstar +4 (2d8+2 [11]) or javelin +4 (1d6+2 [5])

Choker (CR 1/2): HD 3d6+3 (13 hp), AC 15, tentacle +4 (1d6+3 [5], grappled [escape DC 14]) or constrict +4 (1d8+2 [6])

Deinonychus (Raptor) (CR 1): HD 3d8+3 (17 hp), AC 15, claw +4/+4 (1d8+1 [6])

Dire Rat (CR 1/8): HD 2d6 (7 hp), AC 12, bite +4 (1d4+2 [4])

Earth Elemental (CR 5): HD 12d10+60 (126 hp), AC 17, slam +8/+8 (2d8+5 [14]), damage resistance (half damage from non-magical weapons)

Gargoyle (CR 2): HD 7d8+21 (52 hp), AC 15, claws +4/+4 (1d6+2 [5]), damage resistance (half damage from non-magical weapons)

Gelatinous Cube (CR 2): HD 8d10+40 (84 hp), AC 6, engulf DC 12 DEX (3d6 [10], trapped and suffocating taking 6d6 [21]/turn), transparent (requires DC 15 MIND + Subterfuge bonus to see)

Goblin (CR 1/4): HD 2d6 (7 hp), AC 15, scimitar +4 (1d6+2 [5]) or shortbow +4 (1d6+2 [5])

Griffon (CR 2): HD 7d10+21 (59 hp), AC 12, claws +6/+6 (2d6+3 [10])

Hell Hound (CR 3): HD 7d8+14 (45 hp), AC 15, bite +5 (1d8+3, fire 2d6 [14]) or fire breath DC 12 DEX (6d6 [21], save halves)

Hill Giant (CR 5): HD 10d12+40 (105 hp), AC 13, greatclub +8/+8 (3d8+5 [18]) or rock +8 (3d10+5 [21])

Hobgoblin (CR 1/2): HD 2d8+2 (11 hp), AC 18, longsword +3 (1d8+8 [12]) or longbow +3 (1d8+8 [12])

Human Commoner (CR 0): HD 1d8 (4 hp), AC 10, club +2 (1d4 [2])

Insect, small [eg Spider] (CR 0): HD 1d4-1 (1 hp), AC 12, bite +4 ([1], poison DC 9 STR 1d4 [2])

Kobold (CR 1/8): HD 2d6-2 (5 hp), AC 12, dagger +6 (1d4+2 [4]) or sling +6 (1d4+2 [4])

Ogre (CR 2): HD 7d10+21 (59 hp), AC 11, greatclub +6 (2d8+4 [13]) or javelin +6 (2d6+4 [11])

Orc (CR 1/2): HD 2d8+6 (15 hp), AC 13, greataxe +5 (1d12+3 [9]) or javelin +5 (1d6+3 [6])

Owlbear (CR 3): HD 7d10+21 (59 hp), AC 13, claws +7/+7 (2d8+3 [12])

Rust Monster (CR 1/2): HD 5d8+5 (27 hp), AC 14, bite +3 (1d8+1 [5], rust DC 11 DEX)

Shadow (CR 1/2): HD 3d8+3 (16 hp), AC 12, strength drain +4 (2d6+2 [9], -1d4 STR), damage resistance (half damage from non-magical weapons)

Skeleton (CR 1/4): HD 2d8+4 (13 hp), AC 13, shortsword +4 (1d6+2 [5]) or shortbow +4 (1d6+2 [5])

Stirge (CR 1/8): HD 1d4 (2 hp), AC 14, blood drain +5 (1d4+3 [5], attach [5 dmg/turn])

Stone Golem (CR 10): HD 17d10+85 (178 hp), AC 17, slam +10/+10 (3d8+6 [19]) or slow DC 17 MIND save (speed halved, one attack a turn), damage immunity (only hurt by adamantine weapons or magic)

Troll (CR 5): HD 8d10+40 (84 hp), AC 15, claw +7/+7/+7 (2d6+3 [10]), regenerate (+10 hp/turn, acid/fire negate)

Vampire Spawn (CR 5): HD 16d8+48 (120 hp), AC 15, bite +6/+6 (2d6+3 [10], life absorb DC 15 STR [reduce max HP by dmg taken, increase own HP by half dmg]), damage resistance (half damage from non-magical weapons), vampire weaknesses (cause 20 dmg/turn)

Werewolf (hybrid form) (CR 3): HD 9d8+18 (58 hp), AC 12, bite +4/+4 (1d8+2 [6], lycanthropy DC 12 STR), damage immunity (only hurt by silver weapons or magic)

Wight (CR 3): HD 6d8+18 (45 hp), AC 14, slam +4/+4 (1d6+2 [5], life drain DC 13 STR [reduce max HP by dmg taken]) or longbow +4/+4 (1d8+2 [6])

Wolf (CR 1/4): HD 2d8+2 (11 hp), AC 13, bite +4 (2d4+2 [7], knock prone DC 11 STR)

Wyvern (CR 6): HD 13d10+39 (110 hp), AC 13, stinger +7/+7 (2d6+4 [11], poison DC 14 STR [24 dmg, save halves])

Zombie (CR 1/4): HD 3d8+9 (22 hp), AC 8, slam +3 (1d6+1 [4]), undead fortitude (instead of dying, zombie lives on a DC [5+dmg just taken] STR save)

FELSZERELÉS

PÉNZNEM

A leggyakoribb érmetípus az arany (ar). Egy aranyérme 10 ezüstöt (ez) ér. minden ezüstpénz 10 rézérmét (r) ér. A platinum (pl) érme 10 aranyat ér.

Atváltás	r	ez	ar	pl
rézpénz	1	1/10	1/100	1/1.000
ezüstpénz	10	1	1/10	1/100
aranypénz	100	10	1	1/10
platinum	1.000	100	10	1

PÁNCÉLOK

Egy páncél költsége a VO bónusz ötszöröse, négyzetre emelve.

- Könnyű vért:** +1, +2, és az ÜGY bónusz
- Közepes vért:** +3, +4, +5, és az ÜGY bónusz (max. +2)
- Nehéz vért:** +6, +7, +8, nincs ÜGY bónusz, hátrány a lopakodással kapcsolatos Fortély tesztekre
- Pajzs (10 ar):** +2

A lovakra való páncélok négyeszer olyan drágák és kétszer olyan nehezek, mint az emberi megfelelőik.

FEGYVEREK

A fegyvereket vagy az Ötödik Kiadás Alapsabályok szerint, vagy az alábbi tábla szerint kezeld.

Hivatás	Hivatás szerinti fegyver sebzése (és ára)			
	Könnyű (2 ar)	Egykezes (10 ar)	Kétközös (40 ar)	Távolsági (†)
Harcos	1d8	1d10	1d12	1d8
Zsivány	1d6	1d8	2d6	1d8
Mágus	1d4	1d6	1d8	1d6
Pap	1d4	1d6	1d10	1d6

† Távolsági fegyver ára: 50 ar (lőszer-alapú), 1 ar (20 lövedék) / 1 ar (dobófegyver)

EGYÉB FELSZERELÉS

Használ az alábbi táblát az egyes tárgyak árának becsléséhez (például egy hálózsák 10 ar, mivel az angol megfelelője (*bedroll*) két szótagból áll).

Tárgy fajtája	Ar
Hétköznapi	1 r x szótágok száma
Kalandozó/Tábori	5 ar x szótágok száma
Speciális eszköz, Állat	10 ar x szótágok száma
Luxus	25 ar x szótágok száma
Halálos tárgy, Veszélyes állat	100 ar x szótágok száma

GYORSKÉSZLETEK

Válassz egy kezdő készletet, vagy dobj 1d6-ot a meghatározásához.

- "A" készlet (1-2):** hártyás, övzseb, hálózsák, rejtett lámpás, 10 olajflaska, kova és acél, lapát, 2 adag lábtövis, jelzősíp, vizeskulacs, fejadag (4 napra)
- "B" készlet (3-4):** hártyás, övzseb, hálózsák, 10 fáklya, 4 olajflaska, kova és acél, 10 kréta, 10' rúd, tükör, feszítővas, vizeskulacs, fejadag (4 napra)
- "C" készlet (5-6):** hártyás, övzseb, hártyás, sátor, 10 fáklya, 5 olajflaska, kova és acél, 50' kötél, csáklya, 10' rúd, vizeskulacs, fejadag (4 napra)

MESÉLŐI TANÁCS: HA BIZONYTALAN VAGY... EMLÉKEZZ

Ha a játékosok valami olyasmit tennének, ami megkerülné, átlépné, vagy letaposná a leírt szabályokat, minden használhatod a "mesélők barátját"... az 50%-os esélyt.

Dobjanak csak valami olyan tesztet, ami megfelelőnek tűnik.

Az 1-10 dobás kudarc, a 11-20 eredmény sikert. Ha úgy érzed, a helyzet valahogy előnyükre van, adj nekik előnyt a dobásukra. Ha a helyzet valamiképpen akadályozza őket, akkor hátrányt adj.

"A" FÜGGELEK: KIEGÉSZÍTŐ HARCI LEHETŐSÉGEK

Az M20 5E harcrendszere a lehető legegyszerűbbre és legkarcosabbra lett tervezve, de ha több komplexitásra van igény, az alábbi lehetőségeket is használhatjátok:

- Meglepés:** Ha egy lény nem érzékeli (ELME + Fortély) a másik lény rejtőzését (ÜGY + Fortély) a csata előtt, a harcot megelőve kezdi. Egy meglepett lény nem tud mozogni, akciót végrehajtani, vagy reagálni, míg a harc első köre véget nem ér.
- Reakció:** Egy karakter körönként egy reakciót hajthat végre, ha nem az ő köre van soron. Tipikus reakciók az alábbiak lehetnek:
 - Támadás lehetőség:** Ha az ellenfeled megpróbál kilépni az elérésedből az Elhátrálás akció (l. alább) használata nélkül, egy támadást hajthat sz végre ellene.
 - Bizonyos mágiák elvarázslása:** Az olyan varázslatok, mint a Tollesés (l. "B" függelék), vagy az Ellenvaráz (l. Ötödik Kiadás Alapszabályok) akció helyett reakciót kérő varázsolhatók.
- Elhátrálás:** Egy karakter az elhátrálás akciójával biztonságosan visszavonulhat, anélkül, hogy szabad támadási lehetőséget nyújtana az ellenfelei számára.
- Kitérés:** A karakter a kitérés akciójával hátrányt ad minden ráról irányuló támadásra a következő körig.
- Felkészülés:** Ahelyett, hogy cselekedné a körödben, felkészülhet a következő akcióra. Az akciód késleltetésre kerül, míg egy reakciót fel nem használ, hogy a kör során később aktiválódjon.
- Kiütés:** Ha a támadó az ellenfelét 0 Ép-ja üti, dönthet úgy, hogy csak eszméletlenné teszi ahelyett, hogy bevinné a halálos csapást.
- Manőverek:** A manőverek olyan speciális akciók, amelyeket a karakter a támadása helyett tud használni. Az alábbiak a leggyakoribbak:
 - Megragadás:** Egy nálad legfeljebb kétszerakkora célpont ellen egy támadásod helyett megragadást választhat. Dobj egy ERŐ + Fizikum tesztet az ellenfeled ERŐ + Fizikum, vagy ÜGY + Fizikum (az ő választása) tesztje ellen. Ha sikkerrel jártál, megragadtad az ellenfeled, amivel lecsökkentette a sebességet 0-ra, a sajátodat pedig a felére. A leszorításból kiszabadulni egy új akció és egy új összemérő teszt szükséges.
 - Ellökés:** Ellökhet a lényt, hogy a földre vidd őt (előny közelharcra, hátrány távharcra, fél mozgás a felálláshoz), vagy ellökhet a magadtól. Dobj egy ERŐ + Fizikum tesztet az ellenfél ERŐ + Fizikum, vagy ÜGY + Fizikum (az ő választása) tesztje ellen.
 - Takarás:** Egy megfelelő fedezék a lény VO-ját és ÜGY mentődobásait javíthatja az alábbiak szerint:
 - Fél takarás:** +2
 - 3/4 takarás:** +5
 - Teljes takarás:** nem lehet célpontja támadásoknak és (a legtöbb) varázslatnak

"B" FÜGGELEK: VARÁZSLATLISTÁK

Mentődobás és skálázódás: Hacsak a varázslat külön nem említi, hogy mágikus támadást használ, vagy nem ad mentődobást, a mágia célpontja egy megfelelő ERŐ / ÜGY / ELME mentődobással ellenállhat neki. Ha a mágia sebzést okoz, egy sikeres mentő az eredeti sebzésnek felét okozza.

Több mágia is tartalmaz olyasmi megjegyzést, hogy pl. "+Xd6 / szint a(z) Y. szint felett". Ez azt jelenti, hogy a mágia egy Y. szintű varázslat, de ha egy (Y+1). szintű, vagy nagyobb rekesz helyéről lett varázsolva, akkor a leírt módon erősebb hatása lesz.

ARKÁN VARÁZSLATOK

1. SZINTŰ ARKÁN VARÁZSLATOK

Altatás: 5 ÉK-nyi (+2 ÉK / szint az 1. felett) lényt mágikus álomba taszt 1 percre.

Lebegő korong: Egy 3' átmérőjű lebegő, vízszintes korong, ami 500 font teherbírást és 1 óráig tart.

Mágusvér: A mágia alanya 13 + ÜGY bónusz VO-t kap 8 órára.

Személy elbájolása: Egy személyt a barátoddá tesz 1 órára. **Tollesés:** 5 lény zuhanása lelassul 1 percig, vagy még földet érnek.

Varázslövedék: Nincs mentődobás. Három (+1 / szint az 1. felett), egyenként 1d4+1-et sebző mágikus nyilat lő ki.

2. SZINTŰ ARKÁN VARÁZSLATOK

Lánggömb: Egy bónusz akciójával irányítható lángoló gömböt hoz létre 2d6 (+1d6 / szint a 2. felett) sebzéssel, 1 percig.

Láthatatlanság: Az alany láthatatlanná válik 1 órára (koncentráció), vagy még nem támad.

Lebegés: Az alany fel és le mozog az irányításod alapján, 10 percig (koncentráció).

Kopp: Zárt, vagy mágikusan rögzített ajtókat nyit ki.

Pókmászás: A falakon és mennyezetén való járás képességét adja 1 órára (koncentráció).

Savnyíl: Távolsgági mágikus támadás. 4d4 sebzés azonnal, majd 2d4 a következő kör végén. +1d4 azonnal és +1d4 a következő kör végén / szint a 2. felett.

3. SZINTŰ ARKÁN VARÁZSLATOK

Holtak animálása: Egy (+2 / szint a 3. felett) előholt csontváz, vagy zombi kreálása egy holttestből, ami bónusz akciójával irányítható.

Mágiatorás: Mágikus varázslatokat és hatásokat semmisít meg.

Repülés: Az alany 60' sebességgel repül 10 percig (koncentráció). +1 célpont / szint a 3. felett.

Tisztánlás: Távolba látás, vagy hallás 10 percig (koncentráció).

Tűzlabda: 8d6 (+1d6 / szint a 3. felett) sebzés 20' sugárban.

Vámpír érintés: Egy percig (koncentráció) a varázsló érintése 3d6 (+1d6 / szint a 3. felett) sebzést okoz sikeres közelharci mágikus támadásra és az okozott sebzés felét Ép-ként megkapja.

4. SZINTŰ ARKÁN VARÁZSLATOK

Dimenziójátó: Rövid távolságra teleportál.

Fekete csákok: Csákok ragadnak meg mindenkit 20' kiterjedésben 1 percig (koncentráció), körönként 3d6 sebzést okozva.

Jégvihar: 20' átmérőjű jégvihar idézése, ami 6d8 sebzést okoz és felezi a mozgást egy körig. +1d8 sebzés / szint a 4. felett.

Kőbőr: Fél sebzés a nem mágikus támadásokból, 1 óráig tart (koncentráció).

Polimorf: Egy lénynek új alakot ad 1 óráig (koncentráció).

Varázsszem: Látás egy láthatatlan, lebegő szemén át, ami 30 láb/kör sebességgel mozog 1 órán át (koncentráció).

5. SZINTŰ ARKÁN VARÁZSLATOK

Falon átjárás: Ájtárót készít egy fa-, vagy kőfalon, 1 óra időtartamra.

Gyilkos felhő: 20' sugárban 5d8 sebzés 10 percig (koncentráció). +1d8 / szint az 5. felett.

Kapcsolat más síkkal: Egy extrasíki entitás öt kérdésre ad választ.

Megkötés: Egy bármilyen lény egy specifikus feladathoz kötése. 1 nap/szintig, vagy megszüntetésig tart.

Szörny megtartás: Célpont lény 1 percre paralizálódik (koncentráció). +1 célpont / szint az 5. felett.

Teleportáló kör: Ideiglenes portál készítése, ami egy, azonos síkon lévő, maradandó teleportáló körhöz vezet.

6. SZINTŰ ARKÁN VARÁZSLATOK

DezinTEGRÁCIÓ: 10d6+40 sebzést okoz, és ha a célpont 0 Ép-ra esik, dezintegrálódik. +3d6 / szint a 6. felett.

Ellenállhatatlan tanc: A célpontot 1d4+1 körig tancra kényszeríti.

Feltétel: Elsütő feltételt állít be egy másik varázslathoz. 10 napig, vagy a megszüntetésig tart.

Igazlátás: 1 óráig úgy látod a dolgokat, amilyenek valójában.

Napsugár: Egy 60' hosszú sugár 1 percig (koncentráció) körönként 6d8 sebzést okoz és vakít.

Villámlánc: Villámlövedék, ami 4 közeli célponton halad át, 10d8 sebzést okozva. +1 célpont / szint a 6. felett.

7. SZINTŰ ARKÁN VARÁZSLATOK

Éteriség: Utazás az Éteri Síkon 8 órán át, +3 társsal / szint a 7. felett.

Fordított gravitáció: A gravitáció megfordítása 50' sugárban 1 percig (koncentráció)

A Halál ujjai: Célpont 7d8+30 sebzést kap, és ha belehal ebbe, a következő körben zombiként támad fel, akit te irányítasz.

Késleltetett tűzlabda: 12d6 sebzés, a robbanás 5 körig késleltethető (koncentráció). +1d6 / szint a 7. felett.

Síkváltás: Legfeljebb nyolc alany egy másik síkra utazik.

Teleport: Azonnal elteleportál téged és max. 8 lényt max. 100 mérföld/szint távolságra.

8. SZINTŰ ARKÁN VARÁZSLATOK

Antimágikus mező: 10'-on belül negálja a mágiát 1 óráig (koncentráció).

Gyengeelme: Célpont ELME statja 1-re csökken és 4d6-ot sebződik.

Gyúlékony felhő: A felhő 10d6 sebzés okoz körönként 1 percig (koncentráció).

Hatalomszó: Kábulat: 2d4 körre elkábít egy 150 Ép-s, vagy gyengébb lényt.

Klon: A duplikátum feléled, ha az eredetije meghal.

Sorvasztás: 10d6 sebzés 30'-on belül.

9. SZINTŰ ARKÁN VARÁZSLATOK

Asztrális projekció: Te és a társaid az Asztrálisíkra kerültök.

Hatalomszó: Halál: Megöl egy 100 Ép-s, vagy gyengébb lényt.

Időmegállítás: Az idő lelassul és 1d4+1 kört tehetsz meg egymás után.

Ijesztő: Egy félelmetes illúzió 4d10/kör sebzést okoz 30' sugárban.

Kapu: Összeköt két síkot utazásra, vagy megidézéshez. 1 kör/szint ideig marad nyitva.

Meteorzápor: Négy robbanó lövedék, melyek 40d6 sebzést okoznak egyenként.

ISTENI IMÁK

1. SZINTŰ Isteni Imák

Áldás: 3 társad 1d4-et adhat a támadás, vagy mentődobásaihoz egy percig (koncentráció). +1 társ / szint az 1. felett.

A hit pajzsa: Egy lény +2 VO bónuszt kap 10 percig (koncentráció).

Mágia érzékelése: Mágia jelenlétének észlelése 30'-on belül, 10 percig (koncentráció). Akció használható az auramegfigyelésre és a mágia típusának meghatározására.

Sebgyógyítás: Egy lény 1d8+ELME módosító Ép-t gyógyul. +1d8 Ép / szint az 1. felett.

Seb okozás: Mágikus támadás, 3d10 sebzés +1d10/szint az 1. felett.

Víz teremtés/pusztítás: 10 gallon vizet készít/elpusztít egy nyitott edényben, vagy esőt csinál / ködöt megszüntet 30' kockában. +2 gallon v. +5 köbláb / szint az 1. felett.

2. SZINTŰ Isteni Imák

Gyengéd pihenés: Egy holttest állapotba megőrzi.

Képesség javítás: 1 társ egy választott statra előnyt kap 1 órán át (koncentráció). +1 társ / szint a 2. felett.

Kisebb helyreállítás: Betegséget gyógyít, vagy vakságot, sükséget, paralízist, vagy mérgezést szüntet meg.

Segítség: 3 társ +5 Ép-t és max. Ép-t kap 8 óráig. +5 Ép/max. Ép / szint a 2. felett.

Személy megtartása: 1 humanoid paralizálódik 1 percre (koncentráció). +1 humanoid / szint a 2. felett.

Védelem a mérgektől: Egy lény mentesül a mérgektől, 1 óráig fél sebzést kap mérgekből, és előnyt kap a mérgezés elleni mentőre.

3. SZINTŰ Isteni Imák

Beszéd a holtakkal: A holttestöt kérdésre válaszol.

Étel/ital teremtése: 15 humanoidnak, vagy 5 lónak elég.

Felélesztés: 1 Ép-re hoz vissza valakit, aki kevesebb, mint egy perce halott.

Látnok: Egy ismerős helyre lát vagy hall 10 percig (koncentráció).

Mágiatorrés: Automatikusan megszüntet 3., vagy kisebb szintű varázslatokat, vagy magasabbakat N# 10 + mágia szintje célszámmal. +1 mágiaszint automatikus megtörés / szint a 3. felett.

Nyelvek: Egy lény bármely nyelven beszél 1 óráig.

4. SZINTŰ ISTENI IMÁK

Jósłás: Feltehetsz istenednek egy kérdést egy meghatározott célról, eseményről, vagy aktivitásról a következő 7 napon belül, és igaz választ kapsz egy rövid mondat, rejtelyes versike, vagy ómen képében.

Kiúzés: Visszaűz egy lényt a honsíkjára (ha síkon kívüli), vagy egy ártalmatlan fél síkra (ha óslakos), 1 percig (kocnentráció). A síkon kívüli lény permanensen kiúzeti, ha a varázslat egy teljes percig tart. +1 lény / szint a 4. felett.

Kőformázás: 5 köbláb követ formáz bármilyen alakba.

Lény keresése: A legközelebbi megnevezett, vagy leírt lény irányá 1,000'-on belül, 1 óráig (koncentráció).

Mozgás szabadsága: Célpont hátrálható tényezők nélkül mozog 1 óráig.

Védelem a haláltól: A következő alkalommal, mikor a lény Ép-je 0-ra esne, 1 Ép-n marad helyette.

5. SZINTŰ ISTENI IMÁK

Feltámasztás: 1 Ép-re hoz vissza valakit, aki kevesebb, mint 10 napja halott.

Lángcsapás: minden lény 10' sugárban 8d6 (+1d6 / szint az 5. felett) sebzés kap.

Megkötés: Egy bármilyen lény egy specifikus feladathoz kötése 30 napig, vagy 5d10 sebzést kap. x10 időtartam / szint az 5. felett.

Nagyobb helyreállítás: Csökkenti a kimerültséget, vagy megszünteti az elbájolást, kővéválást, átkot, stat / max. Ép csökkenést.

Tanács: Istenség válaszol három igen/nem kérdésre.

Tömeges sebgyógyítás: 6 lény 30' sugárban 3d8 + varázslás stat módosító (+1d8 / szint az 5. felett) Ép-t gyógyul.

6. SZINTŰ ISTENI IMÁK

Gyógyítás: Begyógyít 70 (+10 / szint a 6. felett) Ép-t, minden betegséget, vakságot és süketséget megszüntet.

Hívó szó: Téged és 5 társadat teleportálja a legutóbb meglátogatott szentélyhez, vagy templomhoz.

Hősök lakomája: 13 lénynek elég étel +2d10 Ép-t és max. Ép-t ad, meggyógyítja a betegséget és mérget, immunitást ad mérgekre és félelemre, és előnyt ad az ELME mentőkre. 1 napig tart.

Igazlátás: 1 óráig úgy látod a dolgokat, amilyenek valójában.

Kár: 14d6 sebzés a célontra.

Tiltás: 40,000' sugárban tilos minden síki utazás, valamint egy meghatározott lénytípus (mennyei, elementál, tündér, démoni, élőholt) 5d10 sebzést kap, ha belép a területre, vagy kört kezd benne.

7. SZINTŰ ISTENI IMÁK

Éteriség: 1 lény (+1 / szint a 7. felett) éterivé válik.

Regeneráció: Célpont levágott végtagjai visszanőnek, és 4d8+15 Ép-t regenerál körönként 1 órán át.

Síkváltás: Te és még 8 beleegyező lény egy másik síkra teleportáltok. Vagy egy mágikus támadásként egy ellenséges lény egy választásod szerinti síkra teleportál.

Szent szó: minden hallótávon belüli ellenfél kiúzeti a honsíkjára (ha síkon kívüli), vagy az aktuális Ép-jüktől függő hatást vált ki rajtuk (50-31 Ép: süket 50-Ép percig; 30-21 Ép: megvakult, süket, és kábult 1 órára; 20-0 Ép: azonnal meghal).

Tűzvihar: 10 darab 10' kockákban minden lény 7d10 tűzsebzést kap és az őrizetlen tárgyak lángra kapnak.

Újraélesztés: 1 Ép-re hoz vissza valakit, aki kevesebb, mint egy évszázada halott.

8. SZINTŰ ISTENI IMÁK

Antimágikus mező: 10'-on belül negálja a mágiát 1 óráig (koncentráció).

Földrengés: 100' sugárban földrengés okozása, ami megrongálja az épületeket és veszélyes hasadékokat hoz létre. Ha egy nagyobb struktúra összedől, 5d6 tompa sebzést okoz.

Időjárás befolyásolás: A jelenlegi időjárás meg változtatása 8 óráig (koncentráció).

Szent aura: 30' sugárban társaid előnyt kapnak a mentőikre, az ellenfelek hátrányt kapnak a támadásaiakra, és a démonok és élőholtak megvakulnak.

9. SZINTŰ ISTENI IMÁK

Asztrális projekció: Te és 8 társad az Asztrálsíkra kerültök.

Kapu: Összeköt két síkot utazásra, vagy megidézéshez. 1 percig marad nyitva (koncentráció).

Tömeges gyógyítás: Összesen 700 Ép-t gyógyít bármilyen lényen a hatótávon belül (tetszés szerint elosztva), és megszüntet minden betegséget, vakságot, és süketséget.

Valódi feltámasztás: Újjáleszt egy lényt, ami az elmúlt 200 évben halt meg, és új testet ad neki.

"C" FÜGGELEK: HALALOM SZAVAI MÁGIARENDSZER

Minden mágia két hatalomszó kimondását kívánja: egy akciót és egy területet. minden 1. szintű varázstudó három hatalomszót ismer, de legalább egy akció és egy terület kell legyen köztük. Ezután minden 3. szinten (3., 6., 9., stb.) egy új hatalomszót tanulnak.

OPCIÓNÁLIS SZABÁLYOK

Fehér és Fekete mágia: A papok a fehér mágiából nyerik a hatalmukat és nem használhatják egy személy direkt sebzésére. A mágusok a fekete mágiából nyerik a hatalmukat és nem gyógyíthatnak egy személyt. **Elémi specializáció:** A nap kezdetén a varázstudó, aki ismeri az Energia területet, kell válasszon egy bizonyos típusú sebzést (sav, tűz, stb.). Ezen a napon az Energia területet csak ezzel a sebzéstípussal kapcsolatosan használhatja. Másik módszer, ha az Energia terület megtanulásakor a varázstudó kötelezően kell válasszon egy sebzéstípust - ezentúl a mágiája csak ezzel a típusú energiával lehet kapcsolatos.

A NÉGY AKCIÓ

Javít (augeo): Erősít, Gyógyít, Nagyít, Javít, Élesít, stb.
Csökkent (infirmo): Gyengít, Sebez, Kárt okoz, Kicsinyít, Eltör, Tompít, Lerombol, stb.
Kapcsolat (defero): Érez, Olvas, Keres, Megtud, Eldönt, Megért, stb.
Irányít (temporo): Formáz, Tart, Utasít, Alakít, Irányít, Diktál, stb. (Ez az Akció csak az előző három megléte után tanulható.)

AZ ÖT TERÜLET

Test (corpus): Élőlények, növények teste.
Elme (mentus): A gondolkozó, érző, tudatos része egy entitásnak.
Szellem (animus): Esszencia, vagy lélek. (Ez csak akkor tanulható, ha már van legalább három Akció és három Terület.)
Energia (navitas): Tűz, folyékony víz, levegő, mágia, elektromosság, és (opcionálisan) idő.
Anyag (materia): Tömör, élettelen anyag, mint a kő, jég, fém, fa, bőr, papír, stb..

Ha a varázstudó csak megpróbál megsebezni egy másik lényt, egy mágikus támadást tesz a VO ellen. Más esetekben a lény dob mentőt a varázstudó varázslat N# ellen. (A megfelelő mentőről a mesélő dönt. Pl. egy tűzlabda elkerülése ÜGY lehet, míg eellenállni egy elmekontrollnak ELME).

A sebzés és a gyógyítás 3d6-on kezdődik az 1. mágiaszinten és 3d6-tal nő minden mágiaszint után.

Az egyszerű sebzésen túli **egyéb hatásoknál** dobj 2d6 sebzést az 1. mágiaszinten és növeld 2d6-tal minden további mágiaszinten.

- Ha a célpont elrontja a mentődobását és a jelenlegi Ép-je kisebb, mint a dobott sebzés, a varázslat azonnal hatással lesz rá, de nem szeneved sérülést.
- Ha a célpont elrontja a mentődobását és a jelenlegi Ép-je nagyobb, mint a dobott sebzés, csak a sebzést kapja, de a varázslatnak más hatása nincs.
- Ha a célpont sikeres mentőt dobott, a dobott sebzés felét szenevedi el.

Az abba beleegyező célpontokra ható pozitív hatásokra nem kell mentőt dobni, a mágia azonnal érvényesül. Egy lény csak olyan dologgá transzformálható, amelynek K#-e kisebb, vagy egyenlő, mint a saját szintje.

Hatóidő: A varázslatok, amelyek mozdulatlan tárgyra hatnak, általában permanensek; egy felnagyított kavics nagy méretű marad, egy elszakadt szíj eggyéforrva marad. A mágikusan keltett tüzek, stb., természetes módon terjednek és szúnnek meg. Az élőlények a mágia hatása alatt maradnak annyi körig, mint a rájuk ható varázslat szintje. A varázstudó koncentrálháti a mágiára, hogy ennél tovább fennmaradjon. Amíg koncentrálháti, nem használhat más varázslatokat az egyszerű sebző/gyógyító típusúakon és a trükkökön kívül.

"D" FÜGGELEK: VARÁZSTÁRGYAK

A gyors varázstárgy alkotáshoz először válassz, hogy **varázslat tárgyról** (ami egy varázslatot reprodukál a "B", vagy "C" függelék alapján), vagy **bónusz tárgyról** (ami +1 - +3 bónuszt ad a támadáshoz és sebzéshez (fegyverek), vagy a VO-hoz (péncélok, pajzsok)) van-e szó. minden bónusz tárgyhoz és néhány varázslat tárgyhoz **hangolt helyekkel** kell rendelkezni, amiből minden karakternek 3 van.

— Háromféle varázslat tárgy létezik:

- Fogyó:** Egyszer használatos tárgyak, mint a varázsitalok és tekercsek.
- Megújítható (Hangolt):** Tölteteket tartalmaz, amelyek naponta frissülnek. Általában napi három töltetet, vagy napi 4 óra hosszú hatást jelent.
- Állandó (Hangolt):** Folyamatos hatást biztosít.

Használ az alábbi iránymutatásokat, amikor tárgyat osztasz ki, vagy megbecsülnéd az értéküket, ha a csapat megpróbálná eladni:

Ritkaság	Min. szint	Érték†	Mágia szintje	Páncél	Fegyver
Közönséges	1.	100 ar	träkk, 1.	-	-
Átlagos	1.	500 ar	2-3.	-	+1
Ritka	5.	5,000 ar	4-5.	+1	+2
Nagyon ritka	11.	50,000 ar	6-8.	+2	+3
Legendás	17.	500,000 ar	9.	+3	-

† Oszd el kettővel a megújítható és 10-zel a fogyó tárgyak esetén.

"E" FÜGGELEK: SZÖRNYEK GYORS ALKOTÁSA

Ha röptében készítenél szörnyeket, használ az alábbi szabályokat:

1. Dönts a lény Kihívásáról (K#).
 - **Ép**= $(5 \times K\#)d8$ vagy $20 \times K\#$
 - **VO**= $12 + \text{hiv. bónusz}$ (max. 19)
 - **Mentő N#=** $12 + \text{hiv. bónusz}$
 - **SPK** (sebzés körönként)= $8 + (6 \times K\#)$
 - **Hiv. bónusz=** Kezeld a K#-t szintként és használ a Fejlődésnél írt hiv. bónuszt.
2. Módosítsd a támadót (mentő N#, SPK, támadás bónusz) és védő értékeit (VO, Ép) elképzelés szerint. Kezeld a lényt úgy, mintha magasabb K#-ja lenne támadásban, vagy védekezésben. minden K# felfelé lépés után valami más értékében egy K#-nyit lefelé mozdul el.
3. Válassz egy szörny mintát ("X SPK": "X * SPK sebzés")
 - **Aberráció:** multi-támadás (két csáp), csáp (1/2 SPK, ERŐ mentő vagy paralízáció; ha a célpont lebénult és 0 Ép-re esik, elfogyasztja az agyat)
 - **Bestia:** multi-támadás (karmok és harapás), karmok (1/2 SPK), harapás (1/2 SPK)
 - **Démoni:** aura (kör kezdetén, 1/3 SPK mindenire 5"-on belül), szigony (3/5 SPK), tűzlabda (3/5 SPK)
 - **Elementál:** zúzás (3/5 SPK), halálos agónia (amikor a lény meghal, dobj ERŐ mentőt vagy 3/5 SPK sebzést kapsz)
 - **Előhalott:** multi-támadás (életszívás és csapás), életszívás (2/5 SPK, ERŐ mentő vagy célpont max. Ép-je a sebzéssel csökken), csapás (1/2 SPK)
 - **Elősdi:** harapás/szúrás (SPK, ERŐ mentő vagy mérgezett, ami hátrányt ad a támadásokra), háló/nyálka (ÜGY mentő vagy lefogás)
 - **Óriás:** ütés (SPK), kóhajtás (SPK)
 - **Sárkányszerű:** lehellét fegyver (SPK sebzés, ÜGY mentő az elkerülésre), harapás (1/2 SPK)
 - **Tündér:** multi-támadás (két támadás), bunkóbot/rövid íj (1/2 SPK), tündérbáj (ELME mentő, vagy 24 órára barátja leszel), láthatatlanság (addig tart, míg nem támad, vagy bájt nem használ)
4. Adj neki ízlés szerint különleges képességeket (pl. repülés, varázshasználat).
5. Adj neki ellenállást (fél sebzés meghatározott forrásból) és immunitásokat (bizonyos hatás nem hat rá). Ha néhány immunitást, vagy több ellenállást is adsz neki, szorozd meg az Ép-jait a következő értékkkel: K# 1-4 (1/2), K# 5-8 (7/10), K# 11-16 (4/5), K# 17+ (1)
 - **Fizikai sebzéstípusok:** vágó, szúró, zúzó.
 - **Mágikus sebzéstípusok:** sav, tűz, hideg, méreg, nekrotikus, sugárzó, villám, pszionikus, dörgés, és erő.
 - **Kondíció immunitások:** paralizált, mérgezett, elbájolt, stb..

"F" FÜGGELEK: FŐSZÖRNYEK

Egy főszörny olyan dolgokat tud megenni, amit a közönséges lények képtelenek. A legendás ellenállását felhasználva naponta néhányszor képes egy rontott mentődobást sikeressé tenni, vagy fordulónként néhányszor legendás akciót hajt végre más lények körének végén. Az ilyen módon végrehajtható cselekvései a következők szerint alakulnak:

- **1 akcióba kerül:** egy egyszerű támadás, mozgás, trükk varázslás
- **2 akcióba kerül:** különleges képesség használata, varázslás, multi-támadás

Egy közönséges szörny főszörnyé alakításához válassz egy rangot az alábbiakból (lefelé kerekítve a kezdeti K# 1/2 és alacsonyabb értékeket):

Rang	Legendás akció/kör és Ellenállás/nap	Ép	K# növekedés
Elit	1	+20	+1
Főnök	2	+30	+2
Legendás	3	+40	+3
Epikus	4	+50	+4

"G" FÜGGELEK: SZÖRNYEK SKÁLÁZÓDÁSA

Egy, a Bestiáriumban, vagy az Ötödik Kiadás Alapszabályaiban lévő szörny skálázásához egyszerűen dönts el, milyen új K# értéket adsz neki és az alábbi módosításokat végezd el:

- **Hivatás bónusz =** Kezeld a K#-t szintként és használ a Fejlődésnél írt hivatás bónuszt.
- **ΔK# =** új K# - régi K#
- **Ép =** $+20 \text{ Ép} \times \Delta K\#$
- **SPK =** $+6 \text{ sebzés} \times \Delta K\#$ (ne felejtsd el felosztani multi-támadásnál)
- **ΔHB =** új hiv. bónusz - régi hiv. bónusz
- **VO =** $+ \Delta HB$ (max. 19)
- **Mentő N# =** $+ \Delta HB$
- **Támadás bónusz =** $+ \Delta HB$

Halálos képességek: Amikor visszaskálázol egy lény, amelynek elég halálos képességei vannak, javasolt az okozott állapot súlyosságának csökkentése is. Például egy medúza kővé változtató tekintete átváltozhat paralizáló tekintettel egy K# 1-es medúza esetén. **Multi-támadás:** Amikor felskálázódik és a lény SPK növekedése (durván) eléri egy támadásának sebzését, megfontolandó, hogy a lény multi-támadást kapjon ahelyett, hogy az egyszeri támadása dupla olyan erős legyen. Lefelé skálázáskor, amikor a lény SPK csökkenése (durván) eléri egy támadásának sebzését, inkább vedd el az egyik támadását a multi-támadásai közül (vagy teljesen vedd el a multi-támadást, ha csak két támadása van).

"H" FÜGGELEK: GYORS ZSÁKMÁNY TÁBLÁK

(Justin McGuire ezen táblázata alapján. Engedélyteljes használva.)

Egy nagyobb csapat szörny, vagy egy magányos, de erős lény kincseinek generálásához használ az alábbi lépéseket.

1) DOBJ 1D6-OT, VAGY VÁLASSZ EGY SZEMÉLYISÉGET!

1d6	Személyiség	Tartalom
1	szentimentális	75 ar, 1 műtárgy
2	dilettáns	75 ar, 5 ékkő, 3 műtárgy
3	utazó	100 ar, 20 ékkő
4	műgyűjtő/ archeológus	100 ar, 12 műtárgy
5	bankár	500 ar
6	öreg tulaj	300 ar, 15 ékkő, 6 műtárgy

2) MÓDOSÍTS A TULAJDONOS ALAPJÁN

K# 0-4 szörnyek, közember családok, egyszerű kereskedők:

- az ékkövek 10 aranyat érnek (*kék kvarc, malachit, tigrisszem*)
- a műtárgyak 25 aranyat érnek (*csonk kocka, arany karkötő, kis tükör*)

K# 5-10 szörnyek, nemesek, népszerű üzletek:

- az aranyakat szorozd meg 10-zel
- az ékkövek 100 aranyat érnek (*borostyán, korall, jáde*)
- a műtárgyak 250 aranyat érnek (*türkiz állatfigurák, selyemköpeny, ezüst nyaklánc*)

K# 11-16 szörnyek, királyok, nagy varázslók:

- az aranyakat szorozd meg 100-zal
- az ékkövek 1,000 aranyat érnek (*smaragd, opál, zafír*)
- a műtárgyak 2,500 aranyat érnek (*arany zenedoboz, régi festmény, zafírszemű szemkötő*)

K# 17+ szörnyek, lichek, őregsárkányok:

- az aranyakat szorozd meg 1,000-el
- duplázd meg az ékkövek számát és minden egyik 5,000 aranyat ér (*gyémánt, jácint, rubin*)
- triplázd meg a műtárgyak számát és minden egyik 7,500 aranyat ér (*arany gyermekmérétű szarkofág, jáde és arany sárkánysakk készlet, ékköves aranykorona*)

"I" FÜGGELEK: VÉLETLEN KAZAMATA GENERÁTOR

Ha nincs időd előre megalkotni egy kazamatát, használ az alábbi lépéseket:

- Szerezz egy milliméterpapírt. (Ha nincs, szükség esetén bármilyen megteszi.)
- Készíts elő egy maréknyi d6-ot.
- Dobj a kockákkal egyszerre, és hagyd, hogy oda essenek a papíron, ahová kerülnek. (Segíthet, ha van egy dobozod, ami a papíron tartja a kockákat.)
- Ahol egy d6 landol, ott egy szoba van. (A méreteket ízlés szerint dönts el.) A szobából kivezető járatokat a dobott érték dönti el:
 - 1-2: 1 kijárat; 3-4: 2 kijárat; 5-6: 3 kijárat
- Húzz a szobák közé ízlés szerint átjárókat.
- Tartalom:** Hogy mi van az adott szobában, dobj egy d6-ot:
 - 1: üres; 2: kincset kivéve üres; 3: szörny; 4: szörny és kincs; 5: csapda; 6: különleges.
- Küldetés célja:** Dobj egy d12-vel:
 - 1: elfogni, 2: visszaserezni, 3: legyőzni, 4: felfedezni, 5: elpusztítani, 6: megszök(tet)ni, 7: megtalálni, 8: egyezkedni, 9: begyűjteni, 10: megvédeni, 11: kimenteni, 12: túlálni
- Csavar:** Hogy érdekesebbé tudd a dolgokat, dobj 1-3 csavart, ami felbukkanhat a kazamatában. A csavar meghatározásához dobj két d6-ot:
 - 1-2: Egy NJK..., 3: Egy szervezet..., 4: Egy fizikai esemény..., 5: Egy érzelmi esemény..., 6: Egy tárgy...
 - 1: ...bükk fel, 2: ...megváltoztatja a helyet, 3: ...segít a csapatnak, 4-5: ...akadályozza a csapatot, 6: ...megváltoztatja a célt.
- NJK-k:** Dobj az alábbiakon egy random NJK jellemzőre.
 - Személyiség** (d8): 1: Nyúgós, 2: Fifikás, 3: Lusta, 4: Energikus, 5: Önelégült, 6: Felvágós, 7: Kedves, 8: dobj kétszer.
 - Hozzáértés** (d4): 1: Fellépés, 2: Fortély, 3: Tudás, 4: Fizikum.
 - Szociális szerep** (d6): 1-3: Termelés, 4-5: Katonaság, 6: Hatalom.
 - Motiváció** (d8): 1: Szerelem, 2: Gyűlölet, 3: Irigység, 4: Ambíció, 5: Félelem, 6: Szükség, 7: Idealizmus, 8: Cinizmus.
 - Nevek**
 - Férfi előtag** (d12): 1: Alab, 2: And, 3: Bed, 4: Dun, 5: Edw, 6: Gond, 7: Mord, 8: Per, 9: Rod, 10: Theod, 11: Trist, 12: Uth
 - Férfi utótag** (d12): 1: ane, 2: ard, 3: astyr, 4: istair, 5: ore, 6: oryan, 7: yctor, 8: yn, 9: ynak, 10: yrick, 11: yval, 12: ywyr
 - Női előtag** (d12): 1: Barb, 2: Bellad, 3: Carol, 4: Chryst, 5: El, 6: Elyz, 7: Evel, 8: Gwyn, 9: Morg, 10: Vann, 11: Vyct, 12: Ys
 - Női utótag** (d12): 1: abyth, 2: anna, 3: ara, 4: ausa, 5: ayne, 6: olda, 7: ona, 8: orya, 9: yna, 10: yrrya, 11: yssa, 12: vyvra
 - Beckenév** (d12): 1: a gyilkos, 2: a mosdatlan, 3: a múzsa, 4: a vörös, 5: a nincstelen, 6: a trotli, 7: a púpos, 8: a gazfickó, 9: a falu bolondja, 10: a koldus, 11: az órult, 12: a (hely)-beli

"J" FÜGGELEK: TOVÁBBI HIVATÁSOK

Ezek olyan további hivatások, amiket a játékotokban használhattok. Egy kicsit összetettebbek, mint az alap hivatások. Ha használod ezeket, az "A" függelék is javasolt.

BARBÁR

Szakértelem és Mentő jártasságok: Fizikum, ERŐ mentők

Páncél ismeretek: pajzs

Páncél nélküli védelem: $VO = 10 + \text{ÜGY bónuszod} + \text{ERŐ bónuszod}$

Gyors haladás: Egy mozgás akcióval 40'-at teszel meg.

Több támadás: Egy extra támadást kapsz az 5. szinten.

Düh sebzés: A dühök sebzése +2, ami a 9. szinten +3-ra, a 16. szinten +4-re emelkedik.

Düh: Egy 1 perc hosszú vad tombolásba lovallhatod magad, mint bónusz akció, (hiv. bónusz) számú alkalommal naponta. Amíg dühöngsz, előnyt kapsz az ERŐ-alapú szakértelem dobásaidra és mentőidre, a düh sebzésedet hozzáadod a közelharci sebzéseihez, és sérülés ellenállást (fél sebzés) kapsz a zúzó, szúró, és vágó támadások ellen. Emellett nem tudnak megfélemlíteni, vagy elbájolni, míg dühöngsz. A 3. szinttől **kimerítő düh** képességet kapsz, ami a dühöngés alatt bónusz akcióból extra támadást tesz lehetővé, de amikor kikerülsz a dühöngésből, hátrányt kapsz minden dobásodra, míg egy hosszú pihenőt nem tartasz.

Vakmerő támadás: Dönthetsz úgy, hogy vakmerően támadsz, ami előnyt ad a támadásaidra, de az ellenfeleid is előnnyel támadhatnak rád a következő köröd kezdetétig.

Brutális kritikus: A 9. szinttől a kritikus találataid x3 sebzést okoznak x2 helyett.

Kezdő felszerelés: egy fegyver, 10 arany, egy gyorskészlet (l. Felszerelés)

Stat növekedés: Mint Varázstudók.

Improvizált fegyver sebzés: Mint Harcos.

BÁRD

Szakértelem és Mentő jártasságok: Fellépés, ÜGY vagy ELME mentők (válassz egyet)

Páncél ismeretek: könnyű páncél, pajzs

Arkán varázslás vagy Isteni ima (válassz): Mint a mágusok, vagy a papok, vagy válassz hat bárd varázslatot bármely ismert szintről az Ötödik Kiadás Alapsabályokból, vagy az SRD-ből.

Zenei ihlet: Felpezsítő zenéd két pihenő között (ELME bónusz) alkalommal használva, a következő 10 percben ihlettek töltheti el egy társad, aki d6-ot adhat egy választott stat teszthez, szakértelem teszthez, vagy mentődobáshoz (a tesztelés előtt, vagy után eldöntve). A kocka d8 lesz az 5. szinttől, d10 a 10. szinttől, és d12 a 15. szinttől.

Ezermester: A hivatás bónuszod felét hozzáadhatod a képzettlen szakértelem tesztekhez.

Pihentető dallam: Nyugtató zenéd egy rövid pihenő soránelfrissíti azon társaidat, akik hallják ezt, és egy extra d6 Ép-t nyernek vissza. A kocka d8 lesz a 9., d10 a 13., és d12 a 17. szinten.

Kezdő felszerelés: bőrpáncél (+1 VO könnyű páncél), egy hangszer, egy fegyver (és lőszer, ha szükséges), 15 arany, egy gyorskészlet (l. Felszerelés)

Stat növekedés: Mint Varázstudók.

Improvizált fegyver sebzés: Mint Zsivány.

DRUIDA

Szakértelem és Mentő jártasságok: Fellépés vagy Tudás (válassz egyet), ELME mentők

Páncél ismeretek: közepes páncél, pajzs (a druidák nem vesznek fel fémből készült páncélt, vagy pajzsot)

Isteni imák: Mint a papok, vagy válassz hat druida varázslatot bármely ismert szintről az Ötödik Kiadás Alapsabályokból, vagy az SRD-ből.

Vad alak: Két pihenés között két alkalommal mágikus módon felöltheted egy olyan vadállat alakját, amit már láttál korábban. A max. K#-ét a szinted dönti el. A játékbeli értékeidet (az ELME kivételével) teljesen lecserélődik az állat értékeire. Az átváltozás addig tart, míg be nem fejezed egy bónusz akciót, az állat Ép-je 0-ra esik, vagy (szinted fele, lefelé kerekítve) óra elteltik.

Szint	Max. K#	Korlátozások	Példa
1.	0	nincs repülés, úszás	menyét
2.	1/4	nincs repülés, úszás	farkas
4.	1/2	nincs repülés	krokodil
8.	1	-	óriás sas

- Kezdő felszerelés:** bőrpáncél (+1 VO könnyű páncél), fapajzs, fagonyg pálca, egy fegyver (és lőszer, ha szükséges), 5 arany, egy gyorskészlet (l. Felszerelés)
- Stat növekedés:** Mint Varázstudók.
- Improvizált fegyver sebzés:** Mint Pap.

SZERZETES

Szakértelem és Mentő jártasságok: Fizikum vagy Tudás (válassz egyet), ERŐ vagy ÜGY mentők (válassz egyet)

Páncél ismeretek: nincs

Páncél nélküli védelem: $VO = 10 + \text{ÜGY bónuszod} + \text{ELME bónuszod}$

Páncél nélküli mozgás: A mozgás akcióddal 40'-at tudsz megtenni. A 6. szinttől ez 45' lesz, a 10.-től 50', a 14.-től 55', és a 16.-tól 60'. Ezen túlmenően a 9. szinttől mozgás közben függőleges felületeken és folyékony felszínen is átmehetsz leesés nélkül.

Több támadás: Egy extra támadást kapsz az 5. szinten.

Harcművészet: Pusztakezes támadásod d4-et sebez és mágikusnak minősül az ellenállások és immunitások legyőzése szempontjából. Az 5. szinttől d6, a 11.-től d8, a 17.-től d10 lesz a sebzésed.

Csapás vihar: Egy bónusz akciót felhasználva két pusztakezes támadást tehetesz. Naponta (szinted fele, lefelé kerekítve) alkalommal a következő hatásokat is használhatod (ellenállásra a N# = 8 + hiv. bónuszod + ELME bónuszod), ha a támadásod talált: ellökés, megragadás, kiütés (5. szinttől), halál (17. szinttől).

Kifent test és elme: Az edzettséged számos előnnyel jár. A 4. szinttől **Lassú esést** kapsz, amivel egy reakciót elhasználva nem sériálisan a magasból lezuhanáskor. A 7. szinttől az **Elme nyugalma** lehetővé teszi, hogy egy akciót megiszüntesd a rád ható elbájolást, vagy féleelmet. A 14. szinttől a **Gyémánt lélek** minden mentődobásra képzetséget ad.

Kezdő felszerelés: egy vándorbot, 10 dobótű, 5 arany, egy gyorskészlet (l. Felszerelés).

Stat növekedés: Mint Varázstudók.

Improvizált fegyver sebzés: Mint Zsivány.

PAPLOVAG

Szakértelem és Mentő jártasságok: Fizikum vagy Fellépés (válassz egyet), ELME mentők

Páncél ismeretek: minden páncél, pajzs

Több támadás: Egy extra támadást kapsz az 5. szinten.

Részleges isteni imák: Mint a papok, de feleannyi mágiaponttal és csak a szintje 1/4-e (felfel kerekítve) szintű mágiákat tudja használni. Az isteni imák helyett válassz hat paplovag varázslatot bármely ismert szintről az Ötödik Kiadás Alapszabályokból, vagy az SRD-ből.

Isteni érzékelés: Két rövid pihenő között (ELME bónusz +1) alkalommal érzékelheted a közeli mennyei lényeket, démonokat, és élőholtakat.

Isteni csapás: Amikor megütsz egy lényt közelharci támadással, mágiapontokat költhetsz, mintha varázsolnál, hogy extra sebzést okozz a célpontodnak. Egy 1. szintű varázslat 2d8 sebzést okoz, és minden mágiaszint +1d8-at ad ehhez. Ezen felül a démonok és élőholtak még egy extra 1d8 sebzést kapnak.

Kézrátét: minden hosszú pihenő alkalmával kapsz (szint * 5) Ép-nyi gyógyító erőt, amit választásod szerint oszthatsz el és áramoltathatsz át megérintett lényekbe. A tartalékból 5 pontot átváltva egy mérgezést, vagy betegséget is meggyógyíthatasz a lényen.

Kezdő felszerelés: láncing (+6 VO nehéz páncél), pajzs, egy fegyver (és lőszer, ha szükséges), 25 arany, egy gyorskészlet (l. Felszerelés).

Stat növekedés: Mint Varázstudók.

Improvizált fegyver sebzés: Mint Harcos.

VÁNDOR

Szakértelem és Mentő jártasságok: Fizikum vagy Tudás (válassz egyet), ERŐ vagy ÜGY mentők (válassz egyet)

Páncél ismeretek: közepest páncél, pajzs

Több támadás: Egy extra támadást kapsz az 5. szinten. A 11. szinttől az akciót felhasználva végrehajthatsz egy távolsági támadást bárhány lény ellen egy 10' sugarú területen, egy, a fegyvered hatótáván belüli ponttól számítva.

Fölény kocka (FK): A vándor négy fölény kockával (d8) rendelkezik, amiket manőverekre költhet, és ezek rövid pihenők alkalmával frissülnek. A 9. szinttől a kockák d10-re, a 17. szinttől d12-re növekednek, és plusz egy-egy fölényt kockát is kapsz.

Vándor manőverek: Rendelkezel azzal a különleges képességgel, hogy FK-t költs különleges manőverekre. A mentő N# ezek ellen 8 + ERŐ vagy ÜGY bónusz (te döntésed) + hivatás bónusz. A **támadó manővereknél** írd le, mit akarsz elérni (pl. lefegyverezni, átverni, felbőszíteni egy ellenfelet), miközben végrehajtod a támadásod. Ha találtál, add hozzá az FK-t a sebzéshez és az ellenfél egy megfelelő mentőt is kell dobjon, vagy a leírt hatás érvényesül rajta. A **reakció manőverekhez** írd le, mi a reakciód (pl. hárítasz, riposztolsz) és a mesélő eldönti, mihez add hozzá/vond ki az FK-dat (általában VO, támadás, sebzés, vagy ellenfél Ép-je), megfelelő mentődobást kérve, ha szükséges.

Vadállati ösztön: Egyszerű gondolatokkal kommunikálhatsz az állatokkal, és képes vagy olvasni az alapvető hangulatukat és szándékukat.

Gyógykötést: minden nap (ELME bónusz) számú gyógykötést tudsz készíteni, amit egy perc alatt fel lehet helyezni egy sérült élőlénnyre, hogy (szinted fele, felkerekítve)d6 Ép-t gyógyítson rajta. A felhasználatlan kötések a nap végén elveszlik erekjüköt.

Óriásölő: Körönként egyszer, ha eltalálsz egy lényt egy fegyveres támadással, egy extra 1d8 sebzést okozol.

Vadászok védelme: A 7. szinttől, ha egy lény eltalál téged, +4 VO bónuszt kapsz ugyanazon lény további támadásai ellen a következő körök kezdetéig. A 15. szinttől a reakciót felhasználva megfelezheted egy támadás sebzését, ha látod jönni.

****Kezdő felszerelés:** pikkelyvér (+4 közepest páncél), egy fegyver (és lőszer, ha szükséges), 10 arany, egy gyorskészlet (l. Felszerelés)

Stat növekedés: Mint Varázstudók.

Improvizált fegyver sebzés: Mint Harcos.

OPEN GAME LICENSE

VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects; logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use" "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement. Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson;

System Reference Document 5.0. Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Microlite20 © 2006; Seth Drebbitko, Robin V. Stacey
Wayfarer M20, Copyright 2011, Wyatt Bury

Microlite5E, 2015 Chris Sakkas:

<https://grimportents.wordpress.com/2015/01/07/microlite5e-a-trim-hack-of-5e-thatsbackwards-compatible/>

A Magical Medieval Society: Western Europe Copyright 2003, Expeditions Retreat Press; authors Suzi Yee and Joseph Browning

Challenging Challenge Ratings: Immortals Handbook, Copyright 2003, Craig

Cochrane. Design Parameters: Immortals Handbook, Copyright 2003, Craig Cochrane.

Encountering Encounter Levels: Immortals Handbook, Copyright 2003, Craig

Cochrane.

Grim Tales, Copyright 2004, Benjamin R. Durbin, published by Bad Axe Games,

LLC.

Heroes of High Favor: Elves. Copyright 2002, Benjamin R. Durbin; published by Bad Axe Games, LLC.

Immortals Handbook, Copyright 2007, Craig Cochrane

Kim D&D. Copyright 2011. Kim E. Lombard

<http://www.ugcs.caltech.edu/~kel/KDD/3.5/Crafting35.shtml>

Modern Player's Companion, Copyright 2003, The Game Mechanics, Inc.; Author: Stan!

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Monster's Handbook Copyright 2002, Fantasy Flight Publishing, Inc.

Monte Cook Presents: Iron Heroes, Copyright 2005 Monte J. Cook. All rights reserved.

Monte Cook's Arcana Unearthed, Copyright 2003, Monte J. Cook. All rights reserved.

Mutants and Masterminds Copyright 2002, Green Ronin Publishing

Original Spell Name Compendium Copyright 2002 Clark Peterson; based on NPC named spells from the Player's Handbook that were renamed in the System Reference Document. The Compendium can be found on the legal page of www.necromancergames.com;

Pathfinder Roleplaying Game Beta playtest edition. Copyright 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn.

Pathfinder Roleplaying Game Conversion Guide, Copyright 1009. Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn

Poisoncraft: The Dark Art, Copyright 2004, Justin D. Jacobson.

Spycraft Copyright 2002, Alderac Entertainment Group.

Swords of Our Fathers Copyright 2003, The Game Mechanics.

The Book of Experimental Might. Copyright 2008, Malhavoc Press; Author: Monte J. Cook.

Trailblazer, Copyright 2009, Benjamin R. Durbin, published by Bad Axe Games, LLC.

Ultramodern Firearms d20, Copyright 2002, Charles McManus Ryan.

Unearthed Arcana Copyright 2004, Wizards of the Coast, Inc.; Andy Collins, Jesse Decker, David Noonan, Rich Redman.

(Not So) Legendary Actions, Copyright 2016, Igor Moreno.

D6 Adventure (WEG51011), Copyright 2004, Purgatory Publishing Inc.

Micropend6, Copyright 2015, Sigil Stone Publishing

West End Games, WEG, and D6 System are trademarks and properties of Purgatory Publishing Inc.

Microlite20 Character Sheet, Copyright 2016, Thomas McDermott

M20 Fifth © 2017, Roberto Kingsley

END OF LICENSE

The text of this product is 100% Open Game Content

The image Utahraptor scale by users Matt Martyniuk and Dinoguy2 is used under a Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported license.

The image Carl Robert Croll - Roudnice by user Ablakok is used under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International license.

All other images in this product are derived from the public domain: silhouettes are from Telecanter, cover and interior pictures are from Wikimedia Commons (Cover of Pompa introitus honori..., Portrait of Prince Elector Moritz of Saxony, Autumn Landscape)

Created using Homebrewery (<http://homebrewery.naturalcrit.com>)