

JÁTEKOSOK KEZIKÖNYVE



Kalandok és Sárkányok
Játékosok kézikönyve
2. kiadás
(kivonat)

Hungarian translation (c) Kovács Adrián & Jakab Zsolt

Külön köszönet :

A Magyar Fantasy Egyesületnek az erkölcsi támogatásért
A Progadatnak a csúcstechnikáért
A Petöfi Csarnoknak és
Galambos Róbertnek, csak úgy...
Kinainak, mert nem zavart
A Neoprimitivnek a hangulatért

Szerkesztette: Kovács Adrián & Jakab Zsolt
Fordította: Kovács Adrián & Jakab Zsolt
Tördelte: Kovács Adrián & Jakab Zsolt
Összeállította: Kovács Adrián & Jakab Zsolt
Sokszorosította: A fénymásoló
Kötötte (horgolta): Kovács Adrián & Jakab Zsolt
Az üditőket hozta (és fogyasztotta): Ezek is mi voltunk!
A munkaévédet legyűrte: Hát még ezek!
A rajongókat távoltage: A szag
A klubtagok hülyeségét elviselte (?!?!): Béke poraira
Táblázatokat nyomtatta: Epson LQ - 850
Színes technika: Ja, ő beteg lett...
Grafika: Linda Bakk (de egyébként nő!)

A kiadvány a Magyar Tolkien Társaság

CIA
NASA
OTP
K&H
TASSZ
MTI

valamint a Budapesti Közterület Fenntartó Vállalat támogatása
nélkül jött létre.

BEVEZETŐ

Üdvözlünk mindenkit, aki már ismeri vagy most szeretné megismerni az AD&D vagy magyarul Kalandok és Sárkányok nevű szerepjátékot. Reméljük, eme kiadványunkkal sikerül felkelteni az érdeklődést a játék iránt, a most kezdőknek pedig, angol könyvek hiányában, értékes táblázatokat, információkat nyújthatunk. Ez a füzet a játék teljes megismeréséhez messze nem elegendő, de reméljük, így is sok segítséget nyújt a régi és új játékosoknak.

A könyvben szereplő rövidítések:

ÉP - életerő pont (hit point)

ÉPK típusa - adott karakter életerő pontját ilyen dobókockával kell kidobni (hit die type)

ÉPDK - adott karakter életerő pontját ennyi kockadobással kell megállapítani (hit dice)

VSZ - védettségi szint (Armor Class)

ÜTVSZO - adott karakter szükséges dobása a 0-s VSZ eltalálásához (THACO)

a - arany

e - ezüst

r - réz

Int - Intelligencia

Böl - Bölcsesség

Ügy - Ügyesség

Egs - Egészség

Kar - Karizma

Kovács Adrián

Jakab Zsolt



A FEGYVERFORGATO

A Harcos

Szükséges tulajdonság: Erő Minimum: Erő 9
 Jellem megkötés: nincs Varázshasználat: nincs
 ÉPK tipusa: 10 Használható fegyverek: minden
 Fajta: minden Használható vért: minden

Minden kaszt közül a harcosok kezelik a legjobban fegyvereiket. Csak harcosok specializálódhatnak egy fegyver használatára. Ez azt jelenti, hogy a választott fegyver használatára két vagy több képzettség pontot kell szánnia. Ezzel a fegyverrel mester fokon bánik, azaz egy körben többször és ügyesebben támad. Támadásához +1-et, sebzéséhez +2-t ad. (A körönkénti támadások számát lásd a táblázatokban.)

A Lovag

Szükséges tulajdonság: Erő Minimum: Erő 12
 Karizma Egészség 9
 Bölcsesség 13
 Karizma 17

Fajta: Ember Varázshasználat: Papi
 Jellem megkötés: Törvényes Jó Használható fegyverek: minden
 ÉPK tipusa: 10 Használható vért: minden

A lovagok a Jóság és a Törvény védelmezői. Ha gonosz vagy törvénytelen cselekedetet hajtanak végre elvesztik lovagi becsületüket és képességeiket.

A lovag különleges képességei:

- Gonosz észlelése 60 lábön belül
- Minden mentődobásához +2-t adhat
- Ellenáll minden betegségnek
- Kézzrátétellel gyógyíthat (2 ép / szint / nap)
- Betegségeket gyógyíthat hetente egyszer öt szintenként
- Gonosztól védő aura veszi körül 10 láb sugárban (gonosz -1-gyel támad)
- Élőholtakat üzhet el, mint egy kettővel alacsonyabb szintű áldozópap

A lovag 9. szinttől papi varázslatokat használhat. A lovag nem halmozhat vagyont, és nem birtokolhat tiznél több mágikus tárgyat. Rendszeres adományokkal kell támogatnia egyházát.

A Vándor

Szükséges tulajdonságok: Erő Minimum: Erő 13
 Ügyesség Ügyesség 13
 Bölcsesség Egészség 14
 Bölcsesség 14

Fajta: Ember, Tünde, Féltünde Varázshasználat: Papi
 Jellem megkötés: Jó Használható fegyverek: minden
 ÉPK tipusa: 10 Használható vért: minden*

A vándor az erdők és mezők jó ismerője, a Jóság védelmezője.

A vándor különleges képességei:

- Két fegyverrel harcolhat egyszerre minden levonás nélkül*
- Tud lopakodni és árnyékban rejtőzni*
- Ért a nyomok olvasásához
- Az állatok különleges rokonszenvvel viszonyulnak hozzá
- Első szinten ellenséget választ magának (pl ork, troll), melyek ellen olthatatlan gyűlöletet érez, és +4-et adhat minden támadásához

* Ezeket a képességeket csak börvértben használhatja

Nyolcadik szinttől papi varázslatokat használhat (az Állat és a Növény szférából). Csak ingóságai lehetnek. Egy csapatban háromnál több vándor nem fér meg.

A Fegyverforgatók szintlépéshez szükséges tapasztalati pontjai			
Szint	Harcos	Lovag / Vándor	ÉPK (10)
1.	0	0	1
2	2000	2250	2
3	4000	4500	3
4	8000	9000	4
5	16000	18000	5
6	32000	36000	6
7	64000	75000	7

A VARÁZSLO

A Mágus

Szükséges tulajdonság: Intelligencia Minimum: Intelligencia 9
 Jellem megkötés: Nincs Varázshasználat: Varázslói
 ÉPK tipusa: 4 Használható fegyverek: tör, bot, dobonyil, kés, patittyá
 Fajta: Ember, Tünde, Féltünde Használható vért: Nincs

A mágus ereje varázslataiban rejlik, a természet titkos energiáit használja fel. A mágia összes iskolájához ért. Szintenkénti varázslatainak száma a hátsó összefoglaló táblázatban található. Szinte az összes mágikus tárgyat használhatja. Varázslatait varázskönyvéből tanulja, élete harc az újabb és hatalmasabb varázslatokért.

A Specialista

Specialista	Iskola	Faj	Szükséges tulajdonság	Ellentétes iskola
Megtagadó	Védelem	Ember	Ből 15	Átalakítás
Megidéző	Megidézés	Ember Féltünde	Egs 15	Illúzió Jóslás
Jós	Jóslás	Mind	Ből 16	Boszorkányság Megidézés
Bájoló	Bübájosság	Ember, Tünde Féltünde	Kar 16	Boszorkányság Halottidézés
Illúzionista	Illúzió	Ember Gnóm	Ügy 16	Halottidézés Boszorkányság
Halottidéző	Halottidézés	Ember	Ből 16	Védelem Illúzió
Boszorkánymester	Boszorkányság	Ember	Egs 16	Bübájosság Megidézés
Átalakító	Átalakítás	Ember Féltünde	Ügy 15	Védelem Halottidézés

A használható fegyverek és vérték továbbá az Intelligencia megkötés megegyezik a máguséval.

A specialista olyan varázsló aki a mágia egy iskoláját különös odaadással sajátította el. Ezért különböző előnyökkel és hátrányokkal rendelkezik a mágushoz képest. Ezek:

- Ha új varázslatot tanul saját iskolájából, varázslat tanulására +15%-a van, de a többi iskola varázslatait tanulja, erre -15%-a van
- Varázslati szintenként még egy varázslatot tanulhat a saját iskolájából
- Saját iskolájának varázslatai ellen +1-et kap mentődobásra
- Ellenfelei -1-gyel dobják mentődobásukat iskolájának varázslatai ellen
- Szintlépéskor mindig kap egy új varázslatot a saját iskolájából

A Varázslók szintlépéshez szükséges tapasztalati pontjai

Szint	Mágus / Specialista	ÉPK (4)
1	0	1
2	2500	2
3	5000	3
4	10000	4
5	20000	5
6	40000	6
7	60000	7

A PAP

Az Áldozópap

Szükséges tulajdonság: Bölcsesség Minimum: Bölcsesség 9
 Fajta: Ember, Törp, Tünde, Gnóm, Varázshasználat: Papi
 Féltünde

Jellem megkötés: nincs Használható fegyverek: csak tompa
 ÉPK típusa: 8 Használható vért: minden

Az áldozópap istenének szolgája, varázslatait is tőle kapja. Az áldozópapnak a következő szférákba van teljes befolyása: Mind, Asztrális, Bűbájosság, Harc, Teremtés, Jóslás, Őrzés, Halottidézés, Védelem, Megidézés, Nap, Gyógyítás. Részleges befolyása (3. szintig) van az Elementális szférába. Varázslatait imádság útján kapja. Ha istene vagy vallása ellen vétkezik, varázstudományát és különleges képességeit elveszti. Az áldozópap képes elűzni az élőholtakat szent szimbóluma segítségével.

A Druida

Szükséges tulajdonság: Bölcsesség Minimum: Bölcsesség 12
 Karizma Karizma 15

Fajta: Ember, Féltünde Varázshasználat: Papi

Jellem megkötés: Teljesen Semleges Használható fegyverek: bunkó, sarló, dobonyil, dárda, tör, bot, handzsár, parittyá

ÉPK típusa: 8 Használható páncélok: bőrvért, fapajzs

A druidák az ősi kelta természetimádó papok voltak. A druida fő fegyvere a varázssereje. Teljes befolyással rendelkeznek a következő szférákba: Mind, Állat, Elementális, Gyógyítás, Növény, Időjárás, részleges befolyással (3. szintig) a Jóslás szférába.

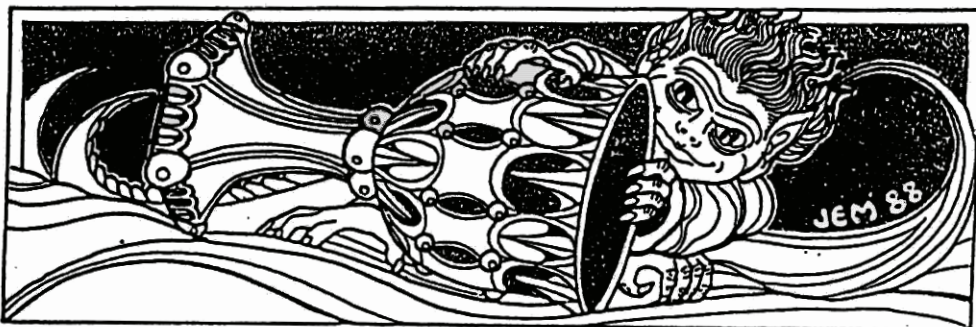
A druida különleges tulajdonságai:

- Ellenállóbbak a tüzzel és a villámokkal szemben (+2 a mentődobásokra)
- Saját titkos nyelvüket beszélnek, melyet féltve őriznek
- 3. szinttől bármely növényt, állatot felismer
- 3. szinttől felismeri a tiszta vizet
- 3. szinttől nem akadályozza a haladásban az aljnövényzet
- Nem hat rá az erdei teremtmények bűbája

A druida szent szimbóluma a Szentivánéjen pontban éjfélkor aranysarlóval aranyüstbe szedett fagyöngy, mely szedésekor nem érintheti a földet.

A Papok szintlépéshez szükséges tapasztalati pontjai

Szint	Pap	Druida	ÉPK (8)
1	0	0	1
2	1500	2000	2
3	3000	4000	3
4	6000	7500	4
5	13000	12500	5
6	27500	20000	6
7	55000	35000	7



A CSAVARGO

A Tolvaj

Szükséges tulajdonság: Ügyesség
 Jellem megkötés: Nincs
 Fajta: Minden

Minimum: Ügyesség 9
 Varázshasználat: Nincs
 Használható fegyverek: bunkó, tör, dobónyíl, nyilpuska, kés, lasszó, rövid ij, rövid kard, hosszú kard, parittyá, bot
 Használható vért: bőrvértek, tünde láncling

ÉPK tipusa: 6

A tolvajlás a második legősibb foglalkozás. Bár a tolvaj nem csak lopni tud, képességei kiváló kémme, orgyilkossá tehetik. Több különleges képességgel rendelkeznek:

- Tolvajlási képességek
 - Zsebmetszés
 - Zár nyitás
 - Csapda felderítés
 - Lopakodás
 - Árnyékban rejtőzés
 - Hallgatózás
 - Falmászás
 - Nyelvek értése

- Orvtámadási sebzésszorzó
- Saját tolvajnyelv

A tolvajlási képességek értékeit a következő képpen kell kiszámolni. Az alapszázalékhoz adjuk hozzá a faji, ügyességi és vértzeti járulékokat. Első szinten 60%-ot oszthat el képességei között, de egyre sem juthat több, mint 30%. A későbbiekben szintlépésnél 30%-ot oszthat szét, egyre legfeljebb 15%-ot szánhat. Egyetlen tolvajlási képesség sem emelkedhet 95% fölé.

A Bárd

Szükséges tulajdonság: Ügyesség
 Karizma

Minimum: Ügyesség 12
 Intelligencia 13
 Karizma 15

Jellem megkötés: Részben semleges
 Fajta: Ember, Féltünde
 ÉPK tipusa: 6

Varázshasználat: Varázslói
 Használható fegyverek: Minden
 Használható vért: Láncling vagy annál könnyebb; pajzs nem

A bárd hősi dalnok, aki sok mindenhez ért, de semminek sem mestere. Hires énekművész és zenész, éppen ezért a bárd mindig magával viszi kedvenc hangszerét (általában lant vagy hárfa). Sok különleges képessége van:

- Néhány tolvajlási képesség (zsebmetszés, hallgatózás, falmászás, nyelvek értése)
- Varázslói varázslatok használata
- Dalával társai lelkesítése (+1 támadás, +1 mentődobás)
- Emberek érzelmeinek befolyásolása hosszabb beszédekkel
- Járatos a legendák, regék világában

A csavargók szintlépéshez szükséges tapasztalati pontjai

Szint	Tolvaj / Bárd	ÉPK (6)
1	0	1
2	1250	2
3	2500	3
4	5000	4
5	10000	5
6	20000	6
7	40000	7

NEM-FEGYVERES KÉPZETTSÉG
CSOPORTOK

ÁLTALÁNOS	Felhasználható pontok	Tulajdonság dobás
Földművelés	1	Int 0
Állatokkal bánás	1	Böl -1
Idomítás	1	Böl 0
Művészet	1	Böl 0
Kovácsolás	1	Erö 0
Sörfőzés	1	Int 0
Ácsmesterség	1	Erö 0
Cipészet	1	Ügy 0
Főzés	1	Int 0
Tánc	1	Ügy 0
Tájékozódás	1	Böl +1
Illemtan	1	Kar 0
Tüzzrakás	1	Böl -1
Halászat	1	Böl -1
Cimertan	1	Int 0
Élő nyelvek	1	Int 0
Börmüvesség	1	Int 0
Bányászat	2	Böl -3
Fazekasság	1	Ügy -2
Lovaglás, levegőben	2	Böl -2
Lovaglás, földön	1	Böl +3
Kötél használat	1	Ügy 0
Matrózkodás	1	Ügy +1
Szabás-varrás	1	Ügy -1
Éneklés	1	Kar 0
Körmüvesség	1	Erö -2
Uzás	1	Erö 0
Időjósítás	1	Böl -1
Szövés	1	Int -1
PAP		
Ösi történelem	1	Int -1
Csillagjósítás	2	Int 0
Mérnöki tudományok	2	Int -3
Gyógyítás	2	Böl -2
Gyógyfüvek tudománya	2	Int -2
Ösi nyelvek	1	Int 0
Helyi történelem	1	Kar 0
Hangszer	1	Ügy -1
Navigálás	1	Int -2
Írás-olvasás	1	Int +1
Vallás	1	Böl 0
Varázslás tudománya	1	Int -2
CSAVARGO		
Ösi történelem	1	Int -1
Érték becslés	1	Int 0
Vakharc	2	-
Álcázás	1	Kar -1
Hamisítás	1	Ügy -1
Szerencsejáték	1	Kar 0
Drágakő megmunkálás	2	Ügy -2
Zsonglörködés	1	Ügy -1
Ugrás	1	Erö 0
Helyi történelem	1	Kar 0

CSAVARGO	Felhasználható pontok	Tulajdonság dobás
Hangszer	1	Ügy -1
Szájról olvasás	2	Int -2
Csapdaállítás	1	Ügy -1
Kötéltánc	1	Ügy 0
Akrobatika	1	Ügy 0
Hasbeszéd	1	Int -2
FEGYVERFORGATO		
Állatok viselkedése	1	Int 0
Páncél készítés	2	Int -2
Vakharc	2	-
Ij / nyíl készítés	1	Ügy -1
Kocsihajtás	1	Ügy +2
Tűrőképesség	2	Egs 0
Szerencsejáték	1	Kar 0
Vadászat	1	Ből -1
Hegymászás	1	-
Navigálás	1	Int -2
Futás	1	Egs -6
Csapdaállítás	1	Int -1
Túlélés	2	Int 0
Nyomolvasás	2	Ből 0
Fegyverkovácsolás	3	Int -3
VARÁZSLO		
Ösi történelem	1	Int -1
Csillagjóslás	2	Int 0
Mérnöki tudományok	2	Int -3
Drágakő megmunkálás	2	Ügy -2
Gyógynövények tudománya	2	Int -2
Ösi nyelvek	1	Int 0
Navigálás	1	Int -2
Írás-olvasás	1	Int +1
Vallás	1	Ből 0
Varázslás tudománya	1	Int -2

NEM-FEGYVERES KÉPZETTSÉGEK CSOPORTJAI KASZTONKÉNT

Kaszt	Csoport
Harcos	Fegyverforgató
Lovag	Fegyverforgató, Pap
Vándor	Fegyverforgató, Varázsló
Áldozópap	Pap
Druida	Fegyverforgató, Pap
Mágus	Varázsló
Illúzionista	Varázsló
Tolvaj	Csavargó
Bárd	Csavargó, Varázsló, Fegyverforgató

Minden kaszt szerezhetsz képességeket az Általános csoportból.
Bármely kaszt szerezhetsz képességeket más kasztok csoportjaiból,
de ehhez eggyel több pontot kell felhasználnia.

FELSZERELÉS

Ruházat	Ár	Háztartás	Ár
Öv	3e	Száritott hús / hét	10a
Csizma	-	Tojás / 100 db	8e
Lovagló	3a	/ 2 tucat (24)	2e
Puha	1a	Füge / font	3e
Lovaglónadrág	2a	Tüzifa / nap	1r
Sapka, kalap	1e	Mogyoró / font	1a
Köpeny	-	Mazsola / font	2e
Posztó	8e	Rizs / font	2e
Szörme	50a	Só / font	1e
Szija	3a	Sós hering / 100 db	1a
Kesztyű	5a	Fűszer / font	-
Köntös	12e	Egzotikus	15a
Tértnadrág	2a	Ritka	2a
Késtock	3r	Hétköznapi	1a
Egyujjas kesztyű	3e	Almabor / hordó (1000 l)	8a
Köpenycsat	10a	Obor / hordó (1000 l)	20a
Ruha	-	Lószerszámok	
Egyszerű	9e	Zabla	15e
Diszes	20a	Szekérhám	2a
Saru	5r	Kötőfék	5r
Selyemöv	2e	Patkó, patkolás	1a
Lábbeli	1a	Nyereg	-
Selyemruha	80a	Lovagló	10a
Kabát	6e	Málhás	5a
Kardhüvely	4a	Nyeregtáska	-
Lovagi köpeny	6e	Nagy	4a
Tóga	8r	Kicsi	3a
Tunika	8e	Lópokróc	3e
Mellény	6e	Járom	-
Élelem, Szállás		Ló	5a
Gyömbérsör / gallon	2e	Ökör	3a
Lakoma (fejenként)	10a	Utazás	
Kenyér	5r	Bárka	500a
Sajt	4e	Szekér	-
Városi szállás / hó	-	Ekhós	150a
Jómódú	20a	Hintó	7000a
Szegényes	6e	Kocsi	-
Bor	2e	Utazó	200a
Tojás vagy friss zöldség	1r	Harci	500a
Abrak / nap	5e	Ladik	100a
Méz	5e	Gálya	30000a
Fogadóbeli szállás / nap	-	Sárkányhajó	10000a
Jómódú	5e	Gyaloghintó	100a
Szegényes	5r	Kocsikerék	5a
Egy adag hús	1e	Egyéb felszerelés	
Napi élelem	-	Hátizsák	2a
Bőséges	5e	Kis hordó	2a
Átlagos	3e	Kosár	-
Szegényes	1e	Nagy	3e
Külön latrina / hó	2a	Kicsi	5r
Sör / gallon	5r	Kolomp	1a
Leves	5r	Erszény	-
Háztartás		Nagy	1a
Pácolt hal / hordó	3a	Kicsi	7e
Vaj / font	2e	Vödör	5r
Süvegcsukor / font	1a		

Egyéb felszerelés	Ár
Lánc / láb	-
Nehéz	4a
Könnyű	3a
Láda	-
Nagy	2a
Kicsi	1a
Szövet / rőf	-
Egyszerű	7a
Finom	50a
Drága	100a
Gyertya	1r
Vitorlavászon / 10 rőf	4e
Kréta	1r
Mászóvas	4a
Horgászhorog	1e
Halászháló / rőf	4a
Kova és acél	5e
Üvegpalack	10a
Csáklya	8e
Kegytárgy (Szentelt víz, Szent szimbólum, stb)	25a
Oraüveg	25a
Vasfazék	5e
Létra, 10 láb	5r
Lámpás	12a
Lakat	-
Bonyolult	100a
Egyszerű	20a
Nagyító üveg	100a
Tekercstok	8e
Kézi mérleg	2a
Kis vastükör	10a
Hangszer	5-100a
Olaj	-
Görögtüz	10a
Lámpaolaj	6r
Papír / lap	2a
Papirusz / lap	8e
Pergamen / lap	1a
Parfüm / üveg	5a
Tegez	8e
Kötél / 50 láb	-
Selyem	10a
Kender	1a
Zsák	-
Nagy	2e
Kicsi	5r
Pecsét- és gyertya viasz	1a
Varrótű	5e
Sip	8e
Pecsétgyűrű	5a
Szappan / font	5e
Messzelátó	1000a
Sátor	-
Kicsi	5a
Nagy	25a
Pavilon	100a
Tolvajfelszerelés	30a
Fáklya	1r
Vizóra	1000a
Fenökő	2r
Tömlő	8e
Takaró	5e
Tinta / üveg	8a



Fegyverek

Név	Ár	Sebzés közepes / nagy
Csatabárd	5a	1-8 / 1-8
Fúvócső	5a	- / -
Horgas lövedék	1e	1-3 / 1-2
Tü	2r	1 / 1
Ij	-	- / -
Összetett hosszú ij	100a	- / -
Összetett rövid ij	75a	- / -
Hosszú ij	75a	- / -
Rövid ij	30a	- / -
Normál nyilvessző	3r/12	1-6 / 1-6
Nehéz nyilvessző	3e/6	1-8 / 1-8
Bunkó	-	1-6 / 1-3
Nyilpuska	-	- / -
Kézi nyilpuska	300a	- / -
Kézi nyilpuska vessző	1a	1-6 / 1-6
Könnyű nyilpuska	35a	- / -
Könnyű nyilpuska vessző	1a	1-8 / 1-8
Nehéz nyilpuska	50a	- / -
Nehéz nyilpuska vessző	2a	2-4 / 2-4
Tör	2a	1-4 / 1-3
Dobónyl	5e	1-3 / 1-2
Gyalogos cséphadaró	15a	2-7 / 2-8
Gyalogos buzogány	8a	2-7 / 1-6
Gyalogos harcicsákány	8a	2-5 / 1-4
Dobóbalta	1a	1-6 / 1-4
Szigony	20a	2-8 / 2-12
Lovas cséphadaró	8a	2-5 / 2-5
Lovas buzogány	5a	1-6 / 1-4
Lovas harcicsákány	7a	2-5 / 1-4
Gerely	5e	1-6 / 1-6
Kés	5e	1-3 / 1-2
Kopja	-	- / -
Gyakorló kopja	20a	(1-3)-1 / (1-2)-1
Könnyűlovas kopja	6a	1-6 / 1-8
Középnehézlovas kopja	10a	2-7 / 2-12
Nehézlovas kopja	15a	2-9 / 3-18
Emberfogó	30a	- / -
Láncos buzogány	10a	2-8 / 2-7
Bot	-	1-6 / 1-6
Korbács	1a	1-4 / 1-2
Sarló	5e	2-5 / 1-4
Parittyá	5r	- / -
Parittyakö	-	1-4 / 1-4
Fémlövedék	1r	2-5 / 2-7
Dárda	8e	1-6 / 1-8
Kard	-	- / -
Pallos	25a	2-8 / 2-16
Khopes	10a	2-8 / 1-6
Hosszúkard	15a	1-8 / 2-12
Handzsár	15a	1-8 / 1-8
Rövid kard	10a	1-6 / 1-8
Kétkezes kard	50a	1-10 / 3-18
Háromágú szigony	15a	2-7 / 3-12
Harcikalapács	2a	2-5 / 1-4
Ostor	1e	1-2 / 1

VÉRTEZETEK

Név	Ár	V. sz.
Semmi	-	10
Pajzs	-	-
Nagy	10a	9
Kicsi	3a	9
Közepes	7a	9
Szöges	1a	9
Börpáncél	5a	8
Bélelt bőrpancél	4a	8
Gyűrűs pancél	100a	7
Kivert bőrpancél	20a	7
Kemény bőrpancél	15a	6
Lemezes pancél	120a	6
Láncing	75a	5
Pikkely pancél	120a	5
Szalag pancél	200a	4
Bronz mellvért	400a	4
Mellvért	600a	3
Nehéz pancél	80a	3
Lovagi vértzet	2000a	2
Teljes vértzet	4000-10000a	1
Sisak	-	-
Fém	30a	-
Bőr	8a	-

LOVÉRTZET

Sodrony pancél	500a	4
Teljes pancél	2000a	2
Pikkelypancél	1000a	3
Börpáncél	150a	6
Félig fedő lemezes pancél	500a	4
Félig fedő pikkely pancél	500a	5
Félig fedő bélelt bőrpancél	100a	6



UtVSZ0

Csoport	Szint																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Pap	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Csavargó	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11
Fegyverforgató	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Varázsló	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14

	Szint	Méreg, bénulás	Kövév., átvált.	Varázs- pálca	Sárk. láng	Varázs- lat
Fegyverforgató	0	16	17	18	20	19
	1-2	14	15	16	17	17
	3-4	13	14	15	16	16
	5-6	11	12	13	13	14
	7-8	10	11	12	12	13
	9-10	8	9	10	9	11
	11-12	7	8	9	8	10
	13-14	5	6	7	5	8
	15-16	4	5	6	4	7
Pap	17+	3	4	5	4	6
	1-3	10	13	14	16	15
	4-6	9	12	13	15	14
	7-9	7	10	11	13	12
	10-12	6	9	10	12	11
	13-15	5	8	9	11	10
Csavargó	16-18	4	7	8	10	9
	19-20	2	5	6	8	7
	1-4	13	12	14	16	15
	5-8	12	11	12	15	13
	9-12	11	10	10	14	11
Varázsló	13-16	10	9	8	13	9
	17-20	9	8	6	12	7
	1-5	14	13	11	15	12
	6-10	13	11	9	13	10
	11-15	11	9	7	11	8
	16-20	10	7	5	9	6

SPECIALISTA KÖRÖNKÉNTI TAMADASAI

Harcos szintje	Kézi fegyver	Könnyű nyilp.	Nehéz nyilp.	Dobó-tör	Dobó-nyil	Egyéb lövedék (kivéve nyil)
1 - 6	3/2	1/1	1/2	3/1	4/1	3/2
7 - 12	2/1	3/2	1/1	4/1	5/1	2/1
13 -	5/2	2/1	3/2	5/1	6/1	5/2

ERŐ	Tám.	Sebzés	Súly	Max	Ajtó-	Erő-
Erő	jár.	jár.	jár.	súly	nyitás	próba
1	-5	-4	1	3	1	0%
2	-3	-2	1	5	1	0%
3	-3	-1	5	10	2	0%
4-5	-2	-1	10	25	3	0%
6-7	-1	—	20	55	4	0%
8-9	—	—	35	90	5	1%
10-11	—	—	40	115	6	2%
12-13	—	—	45	140	7	4%
14-15	—	—	55	170	8	7%
16	—	+1	70	195	9	10%
17	+1	+1	85	220	10	13%
18	+1	+2	110	255	11	16%
18/01-50	+1	+3	135	280	12	20%
13/51-75	+2	+3	160	305	13	25%
13/76-90	+2	+4	185	330	14	30%
12/91-99	+2	+5	235	380	15(3)	35%
18/00	+3	+6	335	480	16(6)	40%
19	+3	+7	485	640	16(8)	50%
20	+3	+8	535	700	17(10)	60%
21	+4	+9	635	810	17(12)	70%
22	+4	+10	785	970	18(14)	80%
23	+5	+11	935	1,130	18(16)	90%
24	+6	+12	1,235	1,440	19(17)	95%
25	+7	+14	1,535	1,750	19(18)	99%

UGYESSÉG

Ugyesség	Reakc.	Célz.	Véd.
	jár.	jár.	jár.
1	-6	-6	+5
2	-4	-4	+5
3	-3	-3	+4
4	-2	-2	+3
5	-1	-1	+2
6	0	0	+1
7	0	0	0
8	0	0	0
9	0	0	0
10-14	0	0	0
15	0	0	-1
16	+1	+1	-2
17	+2	+2	-3
18	+2	+2	-4
19	+3	+3	-4
20	+3	+3	-4
21	+4	+4	-5
22	+4	+4	-5
23	+4	+4	-5
24	+5	+5	-6
25	+5	+5	-6

EGÉSZSÉG

Egészség	Ép.	Sokk	Felt.
	jár.		túl.
1	-3	25%	30%
2	-2	30%	35%
3	-2	35%	40%
4	-1	40%	45%
5	-1	45%	50%
6	-1	50%	55%
7	0	55%	60%
8	0	60%	65%
9	0	65%	70%
10	0	70%	75%
11	0	75%	80%
12	0	80%	85%
13	0	85%	90%
14	0	88%	92%
15	+1	90%	94%
16	+2	95%	96%
17	+2 (+3)*	97%	98%
18	+2 (+4)*	99%	100%
19	+2 (+5)*	99%	100%
20	+2 (+5)*	99%	100%
21	+2 (+6)*	99%	100%
22	+2 (+6)*	99%	100%
23	+2 (+6)*	99%	100%
24	+2 (+7)*	99%	100%
25	+2 (+7)*	100%	100%

* A zárójeles számok csak fegyverforgatókra vonatkoznak. A többi kaszt max. +2 ép-t kap.

INTELLIGENCIA

Int	Nyelv	Max	Var.	Max.
		sz.	tan.	var.
1	0	—	—	—
2	1	—	—	—
3	1	—	—	—
4	1	—	—	—
5	1	—	—	—
6	1	—	—	—
7	1	—	—	—
8	1	—	—	—
9	2	4.	35%	6
10	2	5.	40%	7
11	2	5.	45%	7
12	3	6.	50%	7
13	3	6.	55%	9
14	4	7.	60%	9
15	4	7.	65%	11
16	5	8.	70%	11
17	6	8.	75%	14
18	7	9.	85%	18
19	8	9.	95%	
20	9	9.	96%	
21	10	9.	97%	
22	11	9.	98%	
23	12	9.	99%	Mind
24	15	9.	100%	
25	20	9.	100%	

* Annak ellenére, hogy egy nyelven sem ért, gesztusokkal, morgásokkal kommunikálhat.

BÖLCSESSÉG

Böl	Ment. véd.	Plusz var.	Var. ront.
1	-6	—	80%
2	-4	—	60%
3	-3	—	50%
4	-2	—	45%
5	-1	—	40%
6	-1	—	35%
7	-1	—	30%
8	0	—	25%
9	0	0	20%
10	0	0	15%
11	0	0	10%
12	0	0	5%
13	0	1st	0%
14	0	1st	0%
15	+1	2nd	0%
16	+2	2nd	0%
17	+3	3rd	0%
18	+4	4th	0%
19	+4	1st, 4th	0%
20	+4	2nd, 4th	0%
21	+4	3rd, 5th	0%
22	+4	4th, 5th	0%
23	+4	5th, 5th	0%
24	+4	6th, 6th	0%
25	+4	6th, 7th	0%

KARIZMA

Kar	Max# köv.	Hüs. al.	Reakc. jár.
1	0	-8	-7
2	1	-7	-6
3	1	-6	-5
4	1	-5	-4
5	2	-4	-3
6	2	-3	-2
7	3	-2	-1
8	3	-1	0
9	4	0	0
10	4	0	0
11	4	0	0
12	5	0	0
13	5	0	+1
14	6	+1	+2
15	7	+3	+3
16	8	+4	+5
17	10	+6	+6
18	15	+8	+7
19	20	+10	+8
20	25	+12	+9
21	30	+14	+10
22	35	+16	+11
23	40	+18	+12
24	45	+20	+13
25	50	+20	+14

FAJI KÉPESÉG KÖVETELMÉNYEK

Képesség	Törp	Tünde	Gnóm	Féltünde	Hobbit
Erő	8/18	3/18	6/18	3/18	7/18*
Int	3/18	8/18	6/18	4/18	6/18
Böl	3/18	3/18	3/18	3/18	3/17
Ügy	3/17	6/18	3/18	6/18	7/18
Egs	11/18	7/18	8/18	6/18	10/18
Kar	3/17	8/18	3/18	3/18	3/18

FAJI TULAJDONSÁG JÁRULÉKOK

Faj	Járulék
Törp	+1 Egs, -1 Kar
Tünde	+1 Ügy, -1 Egs
Gnóm	+1 Int, -1 Böl
Hobbit	+1 Ügy, -1 Erő

* Hobbit harcosok nem dobhatnak százalékos erőt

KÉPESÉG PONTOK

Csoport	Fegyveres			Nem fegyveres	
	Kezdeti	#szint	Levonás	Kezdeti	#szint
Fegyverforgató	4	3	-2	3	3
Varázsló	1	6	-5	4	3
Pap	2	4	-3	4	3
Csavargó	2	4	-3	3	4

VARAZSLO VARAZSTUDOMANYA

Varázsló szintje	Varázslat szintje									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
5	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
6	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—
7	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
9	4	3	3	2	1	—	—	—	—	—
10	4	4	3	2	2	—	—	—	—	—
11	4	4	4	3	3	—	—	—	—	—
12	4	4	4	4	4	1	—	—	—	—
13	5	5	5	4	4	2	—	—	—	—
14	5	5	5	4	4	2	1	—	—	—
15	5	5	5	5	5	2	1	—	—	—
16	5	5	5	5	5	3	2	1	—	—
17	5	5	5	5	5	3	3	2	—	—
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1	—
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1	—
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2	—

PAPOK VARAZSTUDOMANYA

Pap szintje	Varázslat szintje						
	1	2	3	4	5	6*	7**
1	1	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—
5	3	3	1	—	—	—	—
6	3	3	2	—	—	—	—
7	3	3	2	1	—	—	—
8	3	3	3	2	—	—	—
9	4	4	3	2	1	—	—
10	4	4	3	3	2	—	—
11	5	4	4	3	2	1	—
12	6	5	5	3	2	2	—
13	6	6	6	4	2	2	—
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2

* Csak 17-es vagy annál magasabb bölcsességű pap használhatja
 ** Csak 18-as vagy annál magasabb bölcsességű pap használhatja

A VÁNDOR KÉPESSÉGEI

Vándor Szintje	Arny. rejt.	Lopa-kodás	Var. szint.	Papi varázslat szintje		
				1	2	3
1	10%	15%	—	—	—	—
2	15%	21%	—	—	—	—
3	20%	27%	—	—	—	—
4	25%	33%	—	—	—	—
5	31%	40%	—	—	—	—
6	37%	47%	—	—	—	—
7	43%	55%	—	—	—	—
8	49%	62%	1	1	—	—
9	56%	70%	2	2	—	—
10	63%	78%	3	2	1	—
11	70%	86%	4	2	2	—
12	77%	94%	5	2	2	1
13	85%	99%	6	3	2	1
14	93%	99%	7	3	2	2
15	99%	99%	8	3	3	2
16	99%	99%	9	3	3**	3

BÁRD VARAZSTUDOMANYA

Bárd szintje	Varázslat szintje					
	1	2	3	4	5	6
1	—	—	—	—	—	—
2	1	—	—	—	—	—
3	2	—	—	—	—	—
4	2	1	—	—	—	—
5	3	1	—	—	—	—
6	3	2	—	—	—	—
7	3	2	1	—	—	—
8	3	3	1	—	—	—
9	3	3	2	—	—	—
10	3	3	2	1	—	—
11	3	3	3	1	—	—
12	3	3	3	2	—	—
13	3	3	3	2	1	—
14	3	3	3	3	1	—
15	3	3	3	3	2	—
16	4	3	3	3	2	1
17	4	4	3	3	3	1
18	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	3	2
20	4	4	4	4	4	3

ÓRVTAMADÁS SEBZÉSSZORZOJA

Tolvaj szintje	Szorzó
1 - 4	x2
5 - 8	x3
9 - 12	x4
13 -	x5

EGÉSZSÉG MENTŐDOBÁS JÁRULÉKOK (Törp, Gnóm, Hobbit)

Egészség	Járulék*
4 - 6	+1
7 - 10	+2
11 - 13	+3
14 - 17	+4
18 - 19	+5

BÁRD TOLVAJLÁSI KÉPESSÉGEI

Falmászás	Hallgatózás	Zsebmetszés	Nyelvek értése
50%	20%	10%	5%

* Méreg, Varázspálca, Varázslat

TOLVAJLÁSI KÉPESSEGEK
ALAP SZÁZALÉKAI

Képesség	Alapszázalék
Zsebmetszés	15%
Zár nyitás	10%
Csapda felderítés	5%
Lopakodás	10%
Arnyékban rejtőzés	5%
Hallgatózás	15%
Falmászás	60%
Nyelvek értése	0%

TOLVAJLÁSI KÉPESSEGEK ÜGYESSÉG JARULÉKAI

Ügyesség	Zseb- metszés	Zár nyitás	Csapda felderítés	Lopa- kodás	Arnyékban rejtőzés
9	-15%	-10%	-10%	-20%	-10%
10	-10%	-5%	-10%	-15%	-5%
11	-5%	—	-5%	-10%	—
12	—	—	—	-5%	—
13-15	—	—	—	—	—
16	—	+5%	—	—	—
17	+5%	+10%	—	+5%	+5%
18	+10%	+15%	+5%	+10%	+10%
19	+15%	+20%	+10%	+15%	+15%

TOLVAJLÁSI KÉPESSEGEK FAJI JARULÉKAI

Képesség	Törp	Tünde	Gnóm	Féltünde	Hobbit
Zsebmetszés	—	+5%	—	+10%	+5%
Zár nyitás	+10%	-5%	+5%	—	+5%
Csapda felderítés	+15%	—	+10%	—	+5%
Lopakodás	—	+5%	+5%	—	+10%
Arnyékban rejtőzés	—	+10%	+5%	+5%	+15%
Hallgatózás	—	+5%	+10%	—	+5%
Falmászás	-10%	—	-15%	—	-15%
Nyelvek értése	-5%	—	—	—	-5%

TOLVAJLÁSI KÉPESSEGEK VÉRTEZETI JARULÉKAI

Képesség	Vért nélkül	Tünde lánccing	Kivert v. bélelt bőrvért
Zsebmetszés	+5%	-20%	-30%
Zár nyitás	-	-5%	-10%
Csapda felderítés	-	-5%	-10%
Lopakodás	+10%	-10%	-20%
Arnyékban rejtőzés	+5%	-10%	-20%
Hallgatózás	-	-5%	-10%
Falmászás	+10%	-20%	-30%
Nyelvek értése	-	-	-

VARÁZSLOI VARÁZSLATOK

VÉDELEM

Riadó (1.)
 Trükk (1.)
 Védelem a gonosztól (1.)
 Védelem a trükköktől (2.)
 Varázslat feloldása (3.)
 Észlelhetetlenség (3.)
 Védelem a gonosztól 10' sugárban (3.)
 Védelem a közönséges lövedékektől (3.)
 Tűzcsapda (4.)
 Sebezhetetlenség kis aurája (4.)
 Atok megtörése (4.)
 Taszítás (5.)
 Visszaküldés (5.)
 Mágiától védő burok (6.)
 Sebezhetetlenség aurája (6.)
 Visszavetés (6.)
 Száműzés (7.)
 Elrejtés (7.)
 Varázslat visszafordítás (7.)
 Agy elkendőzés (8.)
 Serten védelme a varázslatoktól (8.)
 Bebörtönzés (9.)
 Prizmagömb (9.)

ATALAKITÁS

Közönséges tüzek befolyásolása (1.)
 Lángoló kezek (1.)
 Trükk (1.)
 Szineső (1.)
 Nyelvek értése (1.)
 Táncoló fények (1.)
 Nagytítás (1.)
 Törlés (1.)
 Pehely esés (1.)
 Tekintet visszatükrözés (1.)
 Ajtótartás (1.)
 Ugrás (1.)
 Fény (1.)
 Javítás (1.)
 Üzenet (1.)
 Delejes érintés (1.)
 Pókmászás (1.)
 Mágikus jel (1.)
 Önmegváltoztatás (2.)
 Örök fény (2.)
 Sötétség, 15' sugárban (2.)
 Mélyzseb (2.)
 Ködfelhő (2.)
 Bolondok aranya (2.)
 Kopogtatás (2.)
 Lebegés (2.)
 Mágikus száj (2.)
 Pirotechnika (2.)
 Kötéltrükk (2.)
 Szétzúzás (2.)
 Erő (2.)
 Suttogó szél (2.)
 Mágikus zár (2.)

Villogás (3.)
 Hasonulás (3.)
 Robbanó Rúnák (3.)
 Repülés (3.)
 Szélroham (3.)
 Gyorsaság (3.)
 Infralátás (3.)
 Tárgy (3.)
 Leomund apró kunyhója (3.)
 Titkos oldal (3.)
 Nyelvek (3.)
 Viz alatti légzés (3.)
 Szélfal (3.)
 Lidércalak (3.)
 Dimenzió kapu (4.)
 Kiterjesztés I (4.)
 Tűzpajzs (4.)
 Leomund biztonságos menedéke (4.)
 Faálca (4.)
 Otiluke rugalmas gömbje (4.)
 Növénynövesztés (4.)
 Mások átváltoztatása (4.)
 Magad átváltoztatása (4.)
 Hipnotikus szivárvány (4.)
 Rary emlékezete (4.)
 Szilárd kód (4.)
 Kőbör (4.)
 Üresség (4.)
 Mágikus szem (4.)
 Lélegezhető víz (5.)
 Allatnövesztés (5.)
 Távolság torzítás (5.)
 Taszítás (5.)
 Kiterjesztés II (5.)
 Alkotás (5.)
 Leomund titkos ládája (5.)
 Falbanjárás (5.)
 Kő formálás (5.)
 Telekinézis (5.)
 Teleportáció (5.)
 Kőből sár (5.)
 Időjárás befolyásolása (6.)
 Halált hozó kód (6.)
 Szétbomlasztás (6.)
 Kiterjesztés III (6.)
 Átlátszóság (6.)
 Örök és vigyázók (6.)
 Gázló (6.)
 Káprázat (6.)
 Mordenkainen összpontosítása (6.)
 Földindítás (6.)
 Otiluke fagyos gömbje (6.)
 Vizválasztás (6.)
 Képmás (6.)
 Kőből hús (6.)
 Tenser átalakítása (6.)
 Vizből por (6.)
 Két dimenzió (7.)
 Mordenkainen csodás palotája (7.)
 Fantomajtó (7.)
 Gravitáció megfordítása (7.)

Szobor (7.)
Hiba nélküli teleportáció (7.)
Eltűnés (7.)
Uvegacél (8.)
Gyülékony felhő (5.)
Otiluke telekinetikus gömbje (8.)
Allandóság (8.)
Tárgy átváltoztatása (5.)
Süllyesztés (8.)
Olomkristály (9.)
Mordenkainen szétválasztása (9.)
Alakváltoztatás (9.)
Segítségnyújtás (9.)
Hibernálás (9.)
Időmegállítás (9.)

MEGIDÉZÉS

Vértezet (1.)
Trükk (1.)
Familiáris keresése (1.)
Zsir (1.)
Hátas (1.)
Láthatatlan szolga (1.)
Csillámpor (2.)
Melf savas nyila (2.)
Rajzás (2.)
Tüzes nyíl (3.)
Szörnyidézés I (3.)
Fantom paripa (3.)
Barna kigyópecsét (3.)
Evard fekete csápjai (4.)
Szörnyidézés II (4.)
Öselemek megidézése (5.)
Leomund titkosládája (5.)
Szörnyidézés III (5.)
Mordenkainen hü vérebe (5.)
Arnyak megidézése (5.)
Allatok hívása (6.)
Törbe csalás (6.)
Láthatatlan lopakodó (6.)
Szörnyidézés IV (6.)
Drawmij azonnali megidézése (7.)
Korlátozott kívánság (7.)
Szörnyidézés V (7.)
Mordenkainen csodás palotája (7.)
Hatalom szava, kábultság (7.)
Prizmaeső (7.)
Utvesztő (8.)
Szörnyidézés VI (8.)
Hatalom szava, vakság (8.)
Prizmafal (8.)
Jel (8.)
Lélekcsapda (8.)
Kapu (9.)
Szörnyidézés VII (9.)
Hatalom szava, halál (9.)
Prizmagömb (9.)
Kivánság (9.)

BUBAJOSSÁG

Trükk (1.)
Bájlás (1.)
Barátság (1.)
Hipnózis (1.)

Altatás (1.)
Dűhités (1.)
Kötözés (2.)
Mélyzseb (2.)
Feledés (2.)
Gyengítés sugara (2.)
Rémisztés (2.)
Tasha fékevesztett röhögése (2.)
Bénítás (3.)
Sugallat (3.)
Szörnybájlás (4.)
Zavarodottság (4.)
Érzelem (4.)
Büvös fegyver (4.)
Tüzbűbáj (4.)
Esetlenség (4.)
Leomund biztonságos menedéke (4.)
Varázstükör (4.)
Káosz (5.)
Uralom (5.)
Gyengeelméjűség (5.)
Szörnybénítás (5.)
Leomund idegesítő beszélgetése (5.)
Tárgy elbájlása (6.)
Szemmelverés (6.)
Örök és vigyázók (6.)
Tömeges sugallat (6.)
Növény bájlás (7.)
Arnyjárás (7.)
Ellenszenv-rokonszenv (8.)
Meggötés (8.)
Követelés (8.)
Tömeg bájlás (8.)
Otto ellenállhatatlan tánca (8.)
Süllyesztés (8.)
Mordenkainen szétválasztása (9.)
Segítségnyújtás (9.)

JOSLÁS

Trükk (1.)
Mágia észlelése (1.)
Élőholtak észlelése (1.)
Azonosítás (1.)
Mágia olvasása (1.)
Gonosz észlelése (2.)
Láthatatlanság észlelése (2.)
Gondolatolvasás /ESP/ (2.)
Tisztánlátás (3.)
Tisztánhallás (3.)
Megfigyelés észlelése (4.)
Varázstükör (4.)
Kapcsolat más világokkal (5.)
Hamis látvány (5.)
Legendák tudománya (6.)
Igazlátás (6.)
Látomás (7.)
Megtévesztés (8.)
Előrelátás (9.)

ILLUZIO

Hangvarázs (1.)
Őnátalakítás (1.)
Trükk (1.)
Mystul mágikus erőtere (1.)

Illúzió (1.)
Ijesztés (1.)
Hasbeszéd (1.)
Vakítás (2.)
Villózás (2.)
Bolondok aranya (2.)
Hipnotikus színek (2.)
Fejlesztett illúzió (2.)
Láthatatlanság (2.)
Leomund csapdája (2.)
Tükörkép (2.)
Eltérítés (2.)
Suttogó szél (2.)
Illúzió írás (3.)
Láthatatlanság, 10' sugár (3.)
Fantom paripa (3.)
Lidércerő (3.)
Lidércalak (3.)
Félelem (4.)
Illúzió vidék (4.)
Illúzió fal (4.)
Fejlesztett láthatatlanság (4.)
Kisebb teremtés (4.)
Fantom gyilkos (4.)
Hipnotikus szivárvány (4.)
Arnyaszörnyek (4.)
Uresség (4.)
Haladott illúzió (5.)
Fél-arnyszörnyek (5.)
Alom (5.)
Nagyobb teremtés (5.)
Alca (5.)
Arnyajtó (5.)
Arnymágia (5.)
Fél-arnymágia (6.)
Szemmelverés (6.)
Káprázat (6.)
Félrevezetés (6.)
Örök illúzió (6.)
Időzített illúzió (6.)
Képmás (6.)
Arnyak (6.)
Fátyol (6.)
Tömeges láthatatlanság (7.)
Elrejtés (7.)
Arnyjárás (7.)
Másolat (7.)
Megtévesztés (8.)
Rémálom (9.)

BOSZORKÁNYSÁG

Riadó (1.)
Trükk (1.)
Mágikus lövedék (1.)
Pajzs (1.)
Tenser lebegő korongja (1.)
Kőfal (1.)
Lángoló gömb (2.)
Büzfelhő (2.)
Háló (2.)
Tüzugolyó (3.)
Villám (3.)
Melf tüzes meteorjai (3.)
Asás (4.)
Tüzpajzs (4.)

Tüzcspada (4.)
Jégvihar (4.)
Otiluke rugalmas gömbje (4.)
Kiáltás (4.)
Tüzfal (4.)
Jégfal (4.)
Bigby köztes keze (5.)
Gyilkos felhő (5.)
Jégsugár (5.)
Alom (5.)
Leomund idegesítő beszélgetése (5.)
Üzenetküldés (5.)
Láthatatlan fal (5.)
Vasfal (5.)
Kőfal (5.)
Bigby erős keze (6.)
Villámszórás (6.)
Lehetőség (6.)
Halált hozó köd (6.)
Tárgy elbájolása (6.)
Örök és vigyázók (6.)
Otiluke fagyos gömbje (6.)
Tenser átalakítása (6.)
Bigby megragadó keze (7.)
Időzített tüzugolyó (7.)
Erökretrec (7.)
Korlátozott kívánság (7.)
Mordenkainen kardja (7.)
Bigby zárt ökle (8.)
Megkötés (8.)
Követelés (8.)
Gyülékony felhő (8.)
Otiluke telekinetikus gömbje (8.)
Asztrálvarázs (9.)
Bigby zúzós ökle (9.)
Életerő szivás (9.)
Meteorvihar (9.)

HALOTTIDÉZÉS

Trükk (1.)
Dermesztő érintés (1.)
Élőholtak észlelése (1.)
Kisértetkéz (2.)
Tetszhalál (3.)
Élőholtak bénítása (3.)
Vámpiri érintés (3.)
Járvány (4.)
Erőtlenség (4.)
Élőholt (5.)
Lélekbitorlás (5.)
Arnyak megidézése (5.)
Halálos ige (6.)
Lélekvándorlás (6.)
Élőholtak irányítása (7.)
Halál ujjja (7.)
Iker (8.)
Életerőszivás (9.)

PAPI VARÁZSLATOK

MIND

Aldás (1.)
 Egység (1.)
 Gonosz észlelése (1.)
 étel, ital tisztítása (1.)
 Gyónás (5.)

ALLAT

Allatbarátság (1.)
 Láthatatlanság állatok számára (1.)
 Allatok vagy növények fellelése (1.)
 Ember vagy emlős bájolása (2.)
 Küldönc (2.)
 Kigyóbüvölés (2.)
 Beszéd az állatokkal (2.)
 Allatok bénítása (3.)
 Bogarak megidézése (3.)
 Allatidézés I. (4.)
 Oriásbogár (4.)
 Bogarak távoltartása (4.)
 Allatnövesztés (5.)
 Allatidézés II. (5.)
 Allatidézés III. (6.)
 Allatoktól védő burok (6.)
 Osonó végzet (7.)

ASZTRALIS

Világugrás (5.)
 Asztrálvarázs (7.)

BUBAJOSSAG

Parancs (1.)
 Félelem feloldása (1.)
 Elbüvölés (2.)
 Bénítás (2.)
 Bátorság köntöse (4.)
 Szabad mozgás (4.)
 Felruházás varázstudománnyal (4.)
 Küldetés (5.)
 Zavarodottság (7.)
 Kényszer (7.)

HARC

Mágikus kö (1.)
 Füttykös (1.)
 Kántálás (2.)
 Szellemkalapács (2.)
 Imádság (3.)
 Tűzcsapás (5.)
 Rovarragály (5.)
 Szent Szó (7.)

TEREMTÉS

Élet, ital teremtés (3.)
 Tárgy életrekelte (6.)
 Pengefal (6.)

Hősök lakomája (6.)
 Tüskefal (6.)
 Botátváltoztatás (7.)
 Tűzszekér (7.)

JOSLAS

Mágia észlelése (1.)
 Méreg észlelése (1.)
 Vermek és hurkok észlelése (1.)
 Allatok vagy növények fellelése (1.)
 Madárjóslás (2.)
 Bűbájosság észlelése (2.)
 Csapdák meglelése (2.)
 Jellem felfedés (2.)
 Beszéd az állatokkal (2.)
 Tárgyak fellelése (3.)
 Beszéd a holtakkal (3.)
 Hazugság észlelése (4.)
 Jóslás (4.)
 Jósmedence (4.)
 Nyelvek (4.)
 Kapcsolat az istennel (5.)
 Kapcsolat a természettel (5.)
 Varázskút (5.)
 Igazlátás (5.)
 Helyes út (6.)
 Beszéd a szörnyekkel (6.)

ELEMENTALIS

Vizteremtés (1.)
 Szélördög (2.)
 Tűzcsapda (2.)
 Lángpenge (2.)
 Fémhevítés (2.)
 Lángteremtés (2.)
 Tűzön járás (3.)
 Kőbeolvadás (3.)
 Védelem a tüztől (3.)
 Pirotechnika (3.)
 Kőformálás (3.)
 Viz alatti légzés (3.)
 Vizen járás (3.)
 Gázló (4.)
 Tűzteremtés (4.)
 Légbenjárás (5.)
 Kötüskék (5.)
 Sziklából sár (5.)
 Tűzfal (5.)
 Tűz őselem megidézése (6.)
 Tűzes lövedékek (6.)
 Vizválasztás (6.)
 Beszéd a kövekkel (6.)
 Vizből por (6.)
 Szikla életrekelte (7.)
 Tűzszekér (7.)
 Föld őselem megidézése (7.)
 Földrengés (7.)
 Tűzvihar (7.)
 Fémről fa (7.)
 Szélenjárás (7.)

ÖRZÉS

Csend, 15' sugárban (2.)
Sárkányörsem (2.)
Védőruha (3.)
Pengefal (6.)
Jel (7.)

HALOTTIDÉZÉS

Láthatatlanság élőholtak számára (1.)
Segítség (2.)
Élőholt (3.)
Vakság vagy süketség gyógyítása (3.)
Betegség gyógyítása (3.)
Tetszhalál (3.)
Védelem a negatív siktól (3.)
Halott felélesztés (5.)
Regenerálás (7.)
Lélekvándorlás (7.)
Visszaállítás (7.)
Feltámasztás (7.)

NÖVÉNY

Folyondárok (1.)
Nyom nélkül járás (1.)
Fütykös (1.)
Kéregbőr (2.)
Gyümölcs (2.)
Botlócspada (2.)
Fagörbités (2.)
Növény növesztés (3.)
Hurokcsapda (3.)
Tövisnövesztés (3.)
Fa (3.)
Képzelt erdő (4.)
Növénybénítés (4.)
Növényajtó (4.)
Beszéd a növényekkel (4.)
Botból kigyó (4.)
Növényektől védő burok (5.)
Növényjárás (5.)
Élőtölgy (6.)
Utazás növényeken át (6.)
Faűzés (6.)
Tüskefal (6.)
Botátváltoztatás (7.)

VEDELEM

Hideg / meleg türés (1.)
Védelem a gonosztól (1.)
Menedék (1.)
Kéregbőr (2.)
Tűz / fagy ellenállás (2.)
Visszavonulás (2.)
Varázslat feloldása (3.)
Mágikus palást (3.)
Védelem a negatív siktól (3.)
Védelem a tüztől (3.)
Atok megtörése (3.)
Bénutság feloldása (3.)
Védelem a gonosztól, 10' sugár (4.)
Védelem a villámtól (4.)
Bogarak távoltartása (4.)

Védelem a varázslatoktól (4.)
Növényektől védő burok (5.)
Gonosz elűzése (5.)
Allatoktól védő burok (6.)

MEGIDÉZÉS

Tiltás (4.)
Allatidézés I. (4.)
Erdei lények hívása (4.)
Allatidézés II. (5.)
Gonosz elűzése (5.)
Légi szolga (6.)
Tárgy életrekelte (6.)
Allatok hívása (6.)
Tüskefal (6.)
Időjárás (6.)
Hazahívó szó (6.)
Föld őselem megidézése (7.)
Osonó végzet (7.)
Kényszer (7.)
Kapu (7.)
Segítségnyújtás (7.)

NAP

Fény (1.)
Örök fény (3.)
Csillagfény (3.)
Holdsugár (5.)
Szivárvány (5.)
Napsugár (7.)

GYOGYÍTÁS

Könnyű sebek gyógyítása (1.)
Méreglassítás (2.)
Súlyos sebek gyógyítása (4.)
Méregsemlegesítés (4.)
Végzetes sebek gyógyítása (5.)
Igazgyógyítás (6.)

IDŐJARAS

Tündetűz (1.)
Ködösítés (2.)
Villámhívás (3.)
Hőmérséklet befolyásolása, 10' sugár (4.)
Védelem a villámtól (4.)
Szelek irányítása (5.)
Szivárvány (5.)
Időjárás (6.)
Időjárás befolyásolása (7.)