

Mesélői készlet –NJK-k

Kevevári István

Tartalom

Fegyverforgatók	2
Íjászok	3
Nemesek	3
Lovagok.....	4
Közemberek	5
Előadók.....	5
Törzsi harcosok	6
Tolvajok	6
Orgyilkosok.....	7
Kémek	7
Papok.....	8
Druidák.....	9
Tudósok és bölcsek	9
Arkánusok (alap varázshasználók).....	10
Kész varázshasználók.....	11
Függelék: Papok egyéniesítése.....	13
Egyéniesített papok: Akolitus	13
Egyéniesített papok: Pap	14
Egyéniesített papok: Metropolita	15
Egyéniesített papok: Főpap	18
Egyéniesített papok: Egyházfő.....	20
Függelék: Arkánusok egyéniesítése	24
Mágus (tulajdonságok és plusz képesség).....	24
Boszorkány (tulajdonágok és más varázslista, képesség és fegyver).....	25
Frakciók (plusz szakértelem).....	26
Varázslók iskolánként (egyedi cantrip lista és plusz egy varázslat minden szintre).....	27
Források.....	31

Fegyverforgatók

Őr: HD 2d8+2; VF: 16 (láncing és pajzs);

+3 Lándzsa (d6+1 vagy d8+1sz),

+3 Nyílpuska (d8+1 sz);

+1/+1/+1/+0/+0/+0; SPEC. Észlelés +2; KÉ: 1/8

12	10	8	12	10	8	17	9	16	10
14	11	14	9	11	13	12	8	12	13

Katona: HD 3d8+3; VF: 16 (láncing és pajzs);

+4 hosszúkard (d8+2 vagy d10+2 v),

+4 lándzsa (d6+2 sz), +3 nyílpuska (d8+1 sz);

+2/+1/+1/+0/+0/+0; SPEC. Atlétika +4; KÉ: ½

17	10	19	15	17	14	18	21	22	17
17	18	16	16	19	18	16	12	10	16

Gerilla: HD 5d8; VF: 14 (bőrvért);

+5 rövidkard (d6+3 sz) +5 rövidíj (d6+3 sz);

+0/+3/+0/+0/+1/+0; SPEC. Lopakodás +5, Túlélés

+3; *Gerillataktika:* Előnyel dob a harc első körében, ha meglepte az ellenfelét; *Taktikai*

visszavonulás: Bónusz akcióval elszakadhat; KÉ: ½

16	27	23	18	22	24	19	23	23	25
23	22	15	23	17	36	18	25	20	14

Veterán: HD 9d8+18; VF: 17 (abroncsvért);

Kétszer támad. +5 hosszúkard (d8+3 vagy d10+3 v)

+5 rövidkard (d6+3 sz); +3 nehéznyílpuska (d10 sz)

+3/+1/+2/+0/+0/+0;

SPEC. Atlétika +5, Észlelés +2; KÉ: 3

66	58	59	71	56	42	58	58	55	57
62	70	49	51	57	51	58	70	62	61

Bajvivő: HD 12d8+12; VF: 17 (bőrvért);

Háromszor támad: 2x vívótőr 1x tör.

+6 vívótőr (d8+4 sz), +6 tör (d4+4 sz);

+1/+4/+1/+2/+0/+2;

SPEC. Akrobatika +8, Atlétika +5, Meggyőzés +6;

Könnyűléptű: bónuszakcióval Futás vagy

Elszakadás, *Kecsés védelem:* Karizma módosító a

VF-hez ha könnyűvértes vagy vért nélküli; KÉ: 3

69	71	53	67	75	60	73	71	61	68
72	75	76	64	63	55	63	68	71	78

Kardmágus: HD 11d8+22; VF: 16 (mellvért);

Kétszer támad.

+6 Hosszúkard (d8+3 vagy d10+3 v)

+3/+2/+2/+3/+1/+1; SPEC. Mágiaismeret +6

Harcimágus: amikor varázsol bónusz akcióból

űthet a kardjával. *Varázslás* (NF: 13, +5)

Varázstrükk: fire bolt, true strike, I. szint: grease,

shield, thunderwave, II. szint: flaming sphere,

invisibility; KÉ: 4

71	69	72	83	78	73	63	82	70	62
71	83	82	82	61	69	64	78	69	83

Harcművész: HD 11d8+11; VF: 16;

Háromszor támad. +5 pusztakéz (d8+3 z) Hatás:

tárgy kiütése (Erő NF: 13), Földre küldés

(Ügyesség NF: 13), Kiütés (Állóképesség NF: 13)

+5 Dobonyíl (d4+3 sz); +0/+3/+1/+0/+3/+0;

SPEC. Akrobatika +5, Megézés +5 Lopakodás +5;

Nyilak félreütése (-d10+3 sebzés) KÉ: 3

64	62	56	57	71	70	47	62	52	58
59	50	69	62	66	53	70	65	63	62

Gladiátor: HD 15d8+45; VF: 16 (szegecselt

bőrvért és pajzs); Háromszor támad közelharcban

vagy kétszer távolsági harcban

+7 Lándzsa (2d6+4 vagy 2d8+4 sz) dobhatja is

+7 Pajzscsapás (2d4+4 z) Hatás: földre küldés (Erő

NF: 15); +4/+2/+3/+0/+1/+2; SPEC. Erőmentő +7,

Ügyességmentő +6, Állóképességmentő +6;

Atlétika +10, Megfélemlítés +5; *Bátor:* előnyel

dobja a mentőket félelem ellen; *Brutális:* még egy

kockával dobja a sebzést; *Hárítás:* körönként egy

támadással szemben +3 VF. KÉ: 5

107	120	113	111	110
97	106	101	107	109

Harcművészemester: HD 17d8+34; VF: 17;

Háromszor támad. +6 pusztakéz (d10+3 z) Hatás:

tárgy kiütése (Erő NF: 13), Földre küldés

(Ügyesség NF: 13), Kiütés (Állóképesség NF: 13)

+6 Dobonyíl (d4+3 sz); +1/+3/+2/+0/+4/+0;

SPEC. Erőmentő +4 Ügyességmentő +6,

Állóképességmentő +5, Bölcsességmentő +7;

Akrobatika +6, Megézés +7, Észlelés +7,

Lopakodás +7. *Elugrás:* sikeres Ügyességmentő

esetén nincs sebzés, sikertelen esetén fele sebzés.

KÉ: 6

116	107	126	124	119
108	102	117	105	100

Bajnok: HD; 22d8+44; VF: 18 (teljesvért);

Háromszor támad +9 kétkezes kard (2d6+5 v) és

+2d6 sebzés, ha az életereje felét elveszítette

+6 Nyílpuska (d8+2 sz) +2d6 sebzés, ha az életereje

felét elveszítette; +5/+2/+2/+0/+2/+1;

SPEC. Erőmentő +9, Állóképességmentő +6;

Legyűrhetetlen: naponta 2x újradobhat egy elrontott

mentőt; Második lendület: bónusz akcióból

visszanyerhet 20 hp-t (rövid vagy hosszú pihenővel

töltődik vissza); KÉ: 9

129	160	152	130	148
143	142	135	142	155

Íjászok

Íjász milicista: HD 4d8; VF: 13 (bőrvért); Kétszer tehet távolsági támadást +4 Hosszúj (d8+2 sz); +4 rövidkard (d6+2 sz) +0/+2/+0/+0/+1/+0; SPEC. Akrobatika +4, Észlelés +3; *Íjászszerem* (2/nap): bónuszakcióként +d8-t adhat a következő támadó vagy sebzést dobásához. KÉ: 1

17	20	21	19	16	20	21	13	14	11
16	21	20	20	24	15	17	16	23	18

Íjász: HD 10d8+30; VF: 16 (szegecselt bőrvért); Kétszer tehet távolsági támadást +6 hosszúj (d8+4 sz); +6 rövidkard (d6+4 sz) +0/+4/+3/+0/+1/+0; SPEC. Akrobatika +6, Észlelés +5; *Íjászszerem* (3/nap): bónuszakcióként +d10-t adhat a következő támadó vagy sebzést dobásához. KÉ: 3

91	62	66	64	88	76	67	76	67	70
74	74	87	87	78	80	86	71	88	67

Nemesek

Nemes: HD 2d8; VF: 15 (mellvért); +3 vívótör (d8+1 sz); +0/+1/+0/+1/+2/+3; SPEC. Megtévesztés +5, Megézés +4, Észlelés +5 *Hárítás:* +2 VF egy támadás ellen; KÉ: 1/8

12	10	6	7	5	9	8	7	10	12
6	9	7	3	5	3	7	10	11	6

Világlátott nemes: HD 10d8+10; VF: 16 (mellvért); Háromszor támadhat +4 vívótör (d8+2 sz); +0/+2/+1/+2/+2/+4; SPEC. Bölcsességmentő +4, Karizmamentő +6; Megtévesztés +8, Megézés +6, Előadás +6, Meggyőzés +8; *Inspiráló vezető:* 10 perc lelkesítés után maximum 6 célpontnak 9 ideiglenes hp-t adhat. KÉ: 2

52	64	64	53	59	50	56	49	46	64
53	45	58	53	53	73	52	59	65	36

Nemes parancsnok: HD 15d8+15; VF: 19 (félvért és pajzs); Háromszor támadhat +5 vívótör (d8+2 sz); +5 hosszúkard (d8+2 vagy d10+2 v); +2/+2/+1/+1/+1/+4; SPEC. Intelligencimentő +4; Bölcsességmentő +4, Karizmamentő +7; Megtévesztés +7, Megézés +7, Megfélemlítés +7, Előadás +7, Meggyőzés +7; *Nemesi parancs:* bónusz akcióként egy szövetségese reakcióból támadást tehet; *Inspiráló vezető:* 10 lelkesítés után maximum 6 célpontnak 11 ideiglenes hp-t adhat; *Hárítás* (reakció): +3 VF egy támadás ellen. KÉ: 5

85	83	92	72	68	93	83	90	81	70
93	73	85	89	80	85	80	72	63	78

Mesteríjász: HD 19d8+57; VF: 16 (bőrvért); Háromszor tehet távolsági és kétszer közelharc támadást

+8 Hosszúj (d8+5 sz); +8 rövidkard (d6+5 sz) +0/+5/+3/+0/+2/+0; SPEC. Akrobatika +8, Észlelés +8;

Íjászszerem (4/nap): bónuszakcióként +d12-t adhat a következő támadó vagy sebzést dobásához. KÉ: 5

152	144	134	160	152
143	126	150	157	144

Hadúr: HD 27d8+108; VF: 18 (teljesvért); Kétszer támadhat. +9 kétkezes kard (2d6+5 v) +7 rövidj (d6+3 sz); +5/+3/+4/+1/+1/+4; SPEC. Erőmentő +9, Ügyességmentő +7, Állóképességmentő +8; Atlétika +9, Megfélemlítés: +8, Észlelés +5, Meggyőzés +8; *Legyűrhetetlen* (3/nap): újra dobhat egy sikertelen mentődobást; *Túlélő:* A köre elején visszanyer 10 hp-t, ha legalább 1 hp-ja van; Legendás akciók (3 akció): *Fegyveres támadás* (1a), *Nemesi parancs* (1a): egy szövetségese reakcióból támadást tehet előnnyel; *Ellenfél megfélemlítése* (2a): az ellenfélnek Bölcsességmentőt kell tennie (NF: 16), vagy a hadúr következő köréig megfélemlített lesz. KÉ: 12

235	226	216	235	239	222
240	219	243	249	227	232

Lovagok

Védmező: HD 4d8+8; VF:16 (láncing és pajzs); +3 hosszúkard (d8+1 vagy d10+1 v); +3 lándzsa (d6+1 vagy d8+1 sz) dobható +1/+1/+2/+0/+1/+0; SPEC. Megézés +3, Észlelés +3; *Éber* +5 kezdeményezés és nem lehet meglepni; *Védmezés* (reakció): 5 lábón belül egy szövetségese elleni támadás hátránnyal megy, pajzsot kell használnia. KÉ: ½

24	23	25	24	29	23	26	27	24	30
30	34	24	31	32	28	22	23	24	27

Testőr: HD 11d8+44; VF: 18 (félvért és pajzs); Háromszor támadhat.

+6 Hosszúkard (d8+2 vagy d10+2 sz); +2/+2/+4/+0/+2/+0; SPEC. Ügyességmentő +6; Bölcsességmentő +6; Megézés +6, Észlelés +6; *Éber* +5 kezdeményezés és nem lehet meglepni; *A veszedelem útjába:* amikor egy barátságos célpontot 5 lábón belül megtámadnának a testőr helyet cserélhet vele és ő lesz a célpont; *Védmezés* (reakció): 5 lábón belül egy szövetségese elleni támadás hátránnyal megy, pajzsot kell használnia KÉ: 4

106	104	105	89	96
94	89	94	99	101

Lovag: HD 8d8+16; VF: 18 (teljesvért); Kétszer támadhat közelharcban. +5 kétkezes kard (2d6+3 v) +2 Nehéz nyílpuska (d10 sz); +3/+0/+2/+0/+0/+2; SPEC. Állóképességmentő +4, Bölcsességmentő +2; *Vezéregyéniség:* 1 percen át +d4-et adhat egy támadó- vagy mentődobáshoz egy szövetséges lénynek (rövid pihenő kell); KÉ: 3

54	59	57	52	45	55	57	47	50	61
37	51	54	52	53	57	57	52	51	51

Paladin: HD 11d8+22; VF: 20 (teljesvért és pajzs); Kétszer támadhat

+6 hosszúkard (d8+3 v és még d8 ragyogó sebzés vagy d10+3 v és még 2d8 ragyogó sebzés); +3/+1/+2/+0/+1/+3; SPEC. Szelidítés +4; Vallás +3; *Immunis:* fertőzés, félelem;

Mennyei érzékek (4/nap): gonosz külvilágiak, *Szentfegyver:* a paladin fegyvere 1d8/2d8 ragyogó sebzést okoz és mágikusnak minősül. *Kézzátétel:* 25 hp-t tud gyógyítani (vagy 5 pontért egy mérgezést vagy fertőzést), *Megszentelt fegyver:* 1 percen át +3 a támadódobásokra és 20 lábíg világít.

Varázslás (NF: 14 +6): I. szint (4): compelled duel, protection from evil and good, shield of faith

II. szint (2): lesser restoration, zone of truth KÉ: 5

84	67	66	84	68	65	62	80	72	71
71	63	69	72	64	75	68	88	65	75

Veterán lovag: HD 16d8+48; VF: 18 (teljesvért); Háromszor támadhat közelharcban. +7 kétkezes kard (3d6+4 v), +4 Nehéz nyílpuska (d10+1 sz); +4/+1/+3/+0/+1/+2; SPEC. Állóképességmentő +6, Bölcsességmentő +4, Karizmamentő +5; Meggyőzés +5; *Immunis:* félelem. *Brutális:* még egy kockával dobja a sebzést; *Legyűrhetetlen* (2/nap): újra dobhat egy sikertelen mentődobást, *Vezéregyéniség:* 1 percen át +d4-et adhat egy támadó- vagy mentődobáshoz egy szövetséges lénynek (rövid pihenő kell); *Hárítás* (reakció): +3 VF egy támadás ellen.

KÉ: 7

138	111	112	124	113
116	114	125	135	110

Szentlovag: HD 14d8+28; VF: 18 (teljesvért); Kétszer támadhat közelharcban. +6 kétkezes kard (2d6+3 v) +3 nehéz nyílpuska (D10 sz); +3/+0/+2/+0/+0/+3; SPEC. Erőmentő +6, Karizmamentő +6; Vallás +3; *Szentelkötelezettség:* előnnyel dobja a bűbáj és félelem elleni mentődobásokat; *Varázslás* (NF: 14, +16): I. szint: compelled duel, cure wounds, heroism, II. szint: branding smite, magic weapon, III. szint: crusader's mantle, magic circle; KÉ: 5

82	104	101	101	108
81	85	89	77	104

Viharhozó: HD 14d8+42; VF: 18 (pikkelyvért és pajzs); Háromszor támad közelharcban és kétszer távolsági harcban

+6 Lándzsa (2d6+3 sz vagy d6+3 sz vagy 2d8+3 sz) +6 villámgerely (2d8+3 villám) távolsági; +3/+2/+3/+0/+2/+1; SPEC. Állóképességmentő +6, Természetismeret +3, *Ellenállás:* elektromosság, *Brutális:* még egy kockával dobja a sebzést, *Viharaura* (1/nap): 10 lábón belül 2d6 villám sebzés 1 percen át (Ügyességmentő NF: 13), *Viharlélek:* vizlégzés; KÉ: 6

120	101	104	107	110
94	111	104	111	104

Sötétlovag: HD 18d8+72; VF: 18 (teljesvért); Háromszor támad közelharcban és kétszer távolsági harcban +7 lándzsakard (d10+4 v)

+3 rövidíj (d6+2 sz); +4/+0/+4/+0/+2/+2; SPEC. Bölcsességmentő +5, Karizmamentő +5; Atlétika +7, Megtévesztés +5, Megfélemlítés +5; *Szörnyű fenség:* 1 percen át 30 lábón belül félelem mindenkinek (Bölcsességmentő NF: 13);

Varázslás (NF: 13, +5): I. szint (4): command, protection from evil and good, thunderous smite, II. szint (3): branding smite, find steed,

III. szint (2): blinding smite, dispel magic KÉ: 8

151	155	145	166	153
136	159	148	154	159

Naplovag: HD 33d8+66; VF: 17(mellvért és pajzs); Hároszor támad. +7 ragyogó kard (d8+3 v és3d8 ragyogó), +3/+1/+2/+1/+4/+1; SPEC. Állóképességmentő +6, Bölcsességmentő +8; Megézés +8, Észlelés +8, Vallás +7; *Immunis:* ragyogó; *Ragyogás* (1/nap): 30 láb sugarú körben fény; *Szentségtelenség elűzése:* ördögi lényeket és élőholtakat megrémíti (Bölcsesség NF: 16); *Varázslás* (NF: 16, +8): I. szint (4): light, sacred flame, resistance, spare the dying, II. szint (3): aid,

Közemberek

Közember: HD d8; VF: 10 +2 bunkó (d4 z); +0/+0/+0/+0/+0/+0; SPEC.; KÉ: 0

8	7	7	6	8	7	4	4	5	8
1	1	1	2	1	3	1	7	7	4

Alkimista: HD 3d8; VF: 11 (14 varázslók vértjével); +3 tör (d4+1 sz); +0/+1/+0/+2/+1/+0; SPEC. Mágiaismeret +4, Természetismeret +4; *Varázslás* (NF: 12, +4): Varázstrükk: acid splash, poison spray, produce flame, I. szint (4): false life, grease, mage armor, II. szint (3): alter self, web; KÉ: 1

11	21	16	16	3	11	14	10	17	7
17	18	16	11	12	16	14	18	14	21

Előadók

Csepűrágó: HD 2d8; VF: 11; +2 tör (d4+1 sz); +0/+1/+0/+0/+0/+1; SPEC. Történelem +2, Előadás +5; *Varázslás* (NF: 11, +3) Varázstrükk: friends, mending, I. szint (2): charm person, comprehend languages, silent image, Tasha's hideous laughter; KÉ: 1/8

13	9	6	8	8	8	10	11	10	8
9	4	10	14	10	13	11	7	6	11

Elismert előadó: HD 5d8; VF: 12(vastag ruha); +4 vívótör (d8+2 sz); +0/+2/+0/+1/+0/+2; SPEC. Történelem +3, Megézés +2, Észlelés +2, Előadás +6; *Varázslás* (NF: 12, +4): Varázstrükk: friends, medning, I. szint (4): charm person, comprehend languages, disguise self, silent image, Tasha's hideous laughter, II. szint (2): Enthral; KÉ: ½

29	33	30	29	23	13	15	28	18	19
23	33	28	26	26	13	27	18	36	18

Bárd: HD 8d8+8; VF: 15(láncing); +4 rövidkard (d6+2 sz); +4 rövidíj (d6+2 sz); +0/+2/+1/+0/+1/+2; SPEC. Ügyességmentő +4, Bölcsességmentő +3; Akrobatika +4, Észlelés +5, Előadás +6; *Pihenés dala:* +d6 gyógyulás

calm emotions, prayer of healing, zone of truth; III. szint (3): aura of vitality, crusader's mantle, remove curse, IV. szint (3): aura of life, death ward, guardian of faith, V. szint (1): circle of power, raise dead; KÉ: 10

220	218	239	205	207
216	183	226	212	226

Kézműves mester: HD 4d8; VF: 12; +4 tör (d4+2 sz); +0/+2/+0/+1/+3/+1; SPEC. jártas 4 eszközben (tripla jártasság bónusz +6); KÉ: ¼

17	18	19	18	25	18	15	26	15	19
16	23	23	11	21	23	18	13	19	18

Alkimista mester: HD 12d8; VF: 12(15 varázslók vértjében); +5 tör (d4+2 sz); +0/+2/+0/+3/+1/+0; SPEC. Mágiaismeret +9, Természetismeret +9; *Varázslás* (NF: 14, +6): Varázstrükk: acid splash, poison spray, prestidigitation, produce flame, create water, I. szint (4): cure wounds, detect magic, expeditious retreat, mage armor, alter self, enlarge/reduce, levitate, web, III. szint (3): gaseous form, water breathing, IV. szint (3): polymorph, wall of fire, V. szint (2): cloudkill, VI. szint (1): true seeing; KÉ: 5

54	47	60	65	45
44	63	52	55	54

pihenéskor; *Gúnyolás* (2/nap): a célpont hátránnyal dob mindent a bárd következő köréig (Karizma NF: 12); *Varázslás* (NF: 12, +4): Varázstrükk: friends, mage hand, vicious mockery, I. szint (4): charm person, healing word, heroism, sleep, thunderwave, II. szint (3): invisibility, shatter; KÉ: 2

48	44	49	44	35	44	48	39	44	40
43	51	43	40	35	42	51	36	50	48

Mesterdalnok: HD 12d8+12; VF: 13 (vastag ruha); +6 vívótör (d8+2 sz); +0/+2/+1/+0/+0/+3; SPEC. Megtévesztés +7, Előadás +7 *Varázslás* (NF: 15, +7): Varázstrükk: Light dancing lights mage hand, message, mending, I. szint (4): sleep, fear, fire, II. szint (3): Locate animals and plants, phantasmal force, Animal messenger, shatter, enthrall, calm emotions, III. szint (3): sending, fear, speak with plants, IV. szint (3): compulsion, polymorph, confusion, V. szint (2): dream, planar binding, VI. szint (1): Otto's irresistible dance; KÉ: 7

64	65	67	71	67
49	93	66	68	65

Törzsi harcosok

Törzsi harcos: HD 2d8+2; VF: 12 (irhavért); +3 lándzsa (d6+1 vagy d8+1) dobható; +1/+0/+2/-1/+0/-1; SPEC. *Falka taktika:* előnnyel dobaj a támadódobását, ha 5 lábón belül egy szövetségese áll; KÉ: 1/8

12	17	9	9	9	15	9	10	15	17
9	8	17	13	16	15	13	12	8	11

Berszerker: HD 9d8+27; VF: 13 (irhavért); +5 kétkezes csatabárd (d12+3 v); +3/+1/+3/-1/+0/-1; SPEC. *Vakmerő:* kör elején dönthet úgy, hogy előnnyel támad, de rá is előnnyel támadnak a következő körének elejéig; KÉ: 2

58	70	72	74	63	56	59	66	59	81
79	81	60	69	63	68	69	69	64	61

Tolvajok

Rabló: HD 2d8+2; VF: 12 (bőrvért); +3 szablya (d6+1), +3 nyílpuska (d8+1); +0/+1/+1/+0/+0/+0; SPEC.; KÉ: 1/8

19	6	11	10	7	12	16	18	11	6
7	7	6	9	15	9	13	11	13	9

Zsivány: HD 5d8+10; VF: 11 (bőrvért); Kétszer támad közelharcban. +4 buzogány (d6+2 z), +2 nehéz nyílpuska (d10 sz), +2/+0/+2/+0/+0/+0; SPEC. Megfélemlítés +2, *Falka taktika:* előnnyel dobaj a támadódobását, ha 5 lábón belül egy szövetségese áll; KÉ: ½

32	36	31	29	32	32	30	25	33	35
34	36	35	22	23	31	29	38	22	30

Tolvaj: HD 8d8+8; VF: 14 (bőrvért); +4 tör (d4+2 sz), +4 dobonyíl (d4+2 sz); +0/+3/+1/+0/+0/+0; SPEC. Akrobatika +5, Atlétika +2, Észlelés +2, Kézügyesség +5, Lopakodás +5; *Ravasz akció:* bónusz akcióból Elszakadás, Futás, Rejtőzés akciókat; *Orvtámadás* (1/kör): +3d6 sebzés, ha 5 lábón belül van szövetségese KÉ: 1

39	37	50	34	35	39	34	36	49	57
47	45	53	60	44	47	42	43	44	41

Rablóvezér: HD 10d8+20; VF: 15 (szegecselt bőrvért); Háromszor támad közelharcban és kétszer távolsági harcban; +5 szablya (d6+3 v) +5 tör (d4+3 sz) +2/+3/+2/+2/+0/+2; SPEC. Erőmentő +4, Ügyességmentő +5, Bölcsességmentő +2; Atlétika +4, Alcázás; *Hárítás:* körönként egy támadással szemben +2 VF +4; KÉ: 2

67	53	68	66	64	68	80	59	48	62
71	63	65	73	56	62	69	70	58	66

Misztikus trükkmester: HD 8d8; VF: 14 (szegecselt bőrvért); +5 tör (d4+3 sz); +0/+2/+0/+3/+2/+3; SPEC. Ügyességmentő +7, Intelligenciamentő +5; Megtévesztés +7, Megézés

Törzsi bajnok: HD 17d8+51; VF: 17 (pajzs); Háromszor támadhat. +7 harckalapács (3d6+4 z), +7 lándzsa (2d6+4 vagy 2d8+4, dobva d6+4 sz) +5 rövidij (d6+2 sz); +4/+2/+3/+0/+1/+1; SPEC. *Brutális:* még egy kockával dobja a sebzést; *Falka taktika:* előnnyel dobaj a támadódobását, ha 5 lábón belül egy szövetségese áll, *Fegyvertelen védekezés:* ha nem hord vértet, az Állóképesség módosító hozzáadódik a VF-hez; KÉ: 6

133	144	126	123	126
133	113	119	127	115

+4, Meggyőzés +5, Kézügyesség +5, Lopakodás +7; *Ravasz akció:* bónusz akcióból Elszakadás, Futás, Rejtőzés akciókat), *Orvtámadás* (1/kör): +4d6 sebzés, ha 5 lábón belül van szövetségese; *Varázslás* (NF: 14, +6): *Varázstrükk:* friends, mage hand, message, I. szint (4): charm person, disguise self, Tasha's hideous laughter, sleep, II. szint (2): invisibility, misty step; KÉ: 2

35	37	24	40	30
29	36	46	31	32

Mestertolvaj: HD 13d8+26; VF: 16 (szegecselt bőrvért); Háromszor támad közelharcban +7 rövidkard (d6+4 sz), +7 nyílpuska (d8+4 sz); +0/+4/+2/+0/+0/+1; SPEC. Ügyességmentő +7, Intelligenciamentő +3, Akrobatika +7, Atlétika +3, Észlelés +3, Kézügyesség +7, Lopakodás +8; *Ravasz akció:* bónusz akcióból Elszakadás, Futás, Rejtőzés akciókat), *Elugrás:* sikeres Ügyességmentő esetén nincs sebzés, sikertelen esetén fele sebzés, *Orvtámadás* (1/kör): +4d6 sebzés, ha 5 lábón belül van szövetségese; KÉ: 5.

93	81	87	86	85
88	92	80	100	89

Hírhedt tolvaj: HD 18d8+36; VF: 17 (szegecselt bőrvért); Háromszor támad; +8 rövidkard (d6+5 sz) +8 dobonyíl (d4+5) +0/+5/+2/+1/+1/+2; SPEC. Ügyességmentő +8, Intelligenciamentő +4, Bölcsességmentő +4; Akrobatika +8, Atlétika +3, Észlelés +4, Kézügyesség +8, Lopakodás +8; *Ravasz akció:* bónusz akcióból Elszakadás, Futás, Rejtőzés, Tárgyhazsnálat akciókat), *Elugrás:* sikeres Ügyességmentő esetén nincs sebzés, sikertelen esetén fele sebzés, *Orvtámadás* (1/kör): +6d6 sebzés, ha 5 lábón belül van szövetségese; KÉ: 7

119	114	129	115	112
109	115	115	111	120

Orgyilkosok

Fejvadász: HD 6d8+6; VF: 13 (irhavért); Kétszer támad. +4 buzogány (d6+2 sz), +3 rövidíj (d6+1 sz); +2/+1/+1/+1/+1/+0; SPEC. Atlétika +6, Megfélemlítés +4, Nyomozás +3, Észlelés +3, Túlélés +5; *Gerillataktika:* Előnyel dob a harc első körében, ha meglepte az ellenfelét, *Birkózó:* előnyel dob birkózás próbára; KÉ:1

30	36	29	26	35	31	32	29	33	29
32	38	31	43	32	34	25	31	35	48

Orgyilkos tanonc: HD 6d8+6 ; VF: 14 (szegecselt bőrvért); +4 rövidkard (d6+2 sz) méreg: 4d6 (Állóképességmentő NF: 13), +4 nyílpuska (d8+2 sz) méreg: 4d6 (Állóképességmentő NF: 13); +0/+2/+1/+1/+0/+0; SPEC. Ügyességmentő +4, Akrobatika +4, Megtévesztés +2, Észlelés +2, Lopakodás +6; *Orgyilkosság:* csata első körében előnyel dob olyannak, aki még nem cselekedett és mindig kritikusat üt, *Orvtámadás* (1/kör): +2d6 sebzés, ha 5 lábon belül van szövetségese; KÉ: 4

31	32	27	34	25	28	40	33	37	31
28	29	28	32	31	26	36	39	30	30

Orgyilkos: HD 12d8+24; VF: 15 (szegecselt bőrvért); Kétszer támad közelharcban +7 rövidkard (d6+3 sz) méreg: 7d6 (Állóképességmentő NF: 15), +7 nyílpuska (d8+4 sz) méreg: 7d6 (Állóképességmentő NF: 15); +0/+3/+2/+1/+0/+0; SPEC. Ügyességmentő +7,

Kémek

Felderítő: HD 3d8+3; VF: 13 (bőrvért); Kétszer támad. +4 rövidkard (d6+2 sz), +4 hosszúíj (d6+2 sz); +0/+2/+1/+0/+1/+0; SPEC. Természetismeret +4, Észlelés +5, Lopakodás +6, Túlélés +5; Éles érzékeke: előnyel dobja az Észlelés-próbákat ha látásról és hallásról van szó. KÉ: ½

13	18	14	11	10	18	19	16	17	15
17	17	19	16	12	14	17	21	21	17

Kém: HD 6d8; VF: 12; Kétszer támad. +4 rövidkard (d6+2 sz) +4 kézi nyílpuska (d6+2 sz) +0/+2/+0/+1/+2/+3; SPEC. Megtévesztés +5, Megérzés +4, Nyomozás +5, Észlelés +6, Meggyőzés +5, Kézügyesség +5, Lopakodás +4; *Ravasz akció:* bónusz akcióból Elszakadás, Futás, Rejtőzés akciókat, *Orvtámadás* (1/kör): +2d6 sebzés, ha 5 lábon belül van szövetségese; KÉ: 1

32	22	32	27	24	34	29	22	24	21
28	36	19	19	24	29	27	29	31	24

Intelligenciamentő +5, Akrobatika +7, Megtévesztés +4, Észlelés +4, Lopakodás +11; *Ellenállás:* méreg; , *Orgyilkosság:* csata első körében előnyel dob olyannak, aki még nem cselekedett és mindig kritikusat üt, *Elugrás:* sikeres Ügyességmentő esetén nincs sebzés, sikertelen esetén fele sebzés, *Orvtámadás* (1/kör): +4d6 sebzés, ha 5 lábon belül van szövetségese; KÉ: 8

73	97	84	73	76
74	69	64	91	77

Mestergyilkos: HD 18d8+18; VF: 16 (szegecselt bőrvért); Kétszer támad közelharcban. +8 rövidkard (d6+4 sz) méreg: 9d6 (Állóképességmentő NF: 17), +8 nyílpuska (d8+4) méreg: 9d6 (Állóképességmentő NF: 17); +0/+4/+1/+2/+0/+1; SPEC. Ügyességmentő +8, Intelligenciamentő +6; Akrobatika +8, Megtévesztés +9, Nyomozás +6, Észlelés +8, Lopakodás +12; *Ellenállás:* méreg, *Orgyilkosság:* csata első körében előnyel dob olyannak, aki még nem cselekedett és mindig kritikusat üt, *Elugrás:* sikeres Ügyességmentő esetén nincs sebzés, sikertelen esetén fele sebzés, *Orvtámadás* (1/kör): +6d6 sebzés, ha 5 lábon belül van szövetségese; KÉ: 12

86	85	120	97	86
99	102	98	86	94

Mesterkém: HD 15d8; VF: 13; Kétszer támad. +6 rövidkard (d6+3 sz) +6 kézi nyílpuska (d6+3 sz) +0/+3/+0/+3/+2/+3; SPEC. Ügyességmentő +6, Intelligenciamentő +6, Bölcsességmentő +5; Megtévesztés +9, Történelem +6, Megérzés +5, Nyomozás +9, Észlelés +8, Meggyőzés +6, Kézügyesség +6, Lopakodás +6; *Ellenállás:* méreg; *Ravasz akció:* bónusz akcióból Elszakadás, Futás, Rejtőzés akciókat, *Lapítás:* alig takart helyzetben is tud rejtőzködni és elvétett távolsági támadásnál nem árulja el magát, *Orvtámadás* (1/kör): +2d6 sebzés, ha 5 lábon belül van szövetségese; KÉ:5

50	63	84	73	64
52	60	64	65	65

Papok

Kultista: HD 2d8; VF: 1 (bőrvért); +3 szablya (d6+1 v); +0/+1/+0/+0/+0/+0; SPEC. Megtévesztés +2, Vallás +2, *Sötét elköteleződés*: előnnyel dobnak bűbáj és félelem ellen; KÉ: 1/8

8	14	13	11	8	7	2	5	16	16
11	6	8	6	9	9	11	7	9	15

Akolitus: HD 2d8; VF: 10; +2 ütleget (d4 z); +0/+0/+0/+0/+0/+2/+0; SPEC. Orvoslás +4, Vallás +2; Varázslás (NF: 12, +4); Varázstrükk: light, sacred flame, thaumaturgy, I. szint (3): bless, cure wounds, sanctuary KÉ: 1/4

5	8	11	5	10	6	7	11	5	8
13	11	12	10	7	15	5	5	12	11

Fanatikus kultista: HD 6d8+6; VF: 13 (bőrvért); Kétszer támad közelharcban. +4 tör (d4+2 sz); +0/+2/+1/+0/+1/+2; SPEC. *Sötét elköteleződés*: előnnyel dobnak bűbáj és félelem ellen, *Varázslás* (NF: 11, +3); *Varázstrükk*: light sacred flame, thaumaturgy, I. szint (4): command, inflict wounds, shield of faith, II. szint (3): hold person, spiritual weapon; KÉ: 2

29	20	21	32	41	41	31	31	35	29
32	27	39	37	37	34	36	36	37	46

Pap: HD 5d8+5; VF: 13 (láncing); +2 buzogány (d6 z); +0/+0/+1/+1/+3/+1; SPEC. Orvoslás +7, Meggyőzés +3, Vallás +4, *Mennyei tekintély*: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; *Varázslás* (NF: 13, +5); *Varázstrükk*: light, sacred flame, thaumaturgy, I. szint (4): cure wounds, guiding bolt, sanctuary, II. szint (3): lesser restoration, spiritual weapon, III. szint (2): dispel magic, spirit guardian, KÉ: 2

20	28	24	27	26	29	27	36	16	28
25	36	35	24	26	31	34	28	17	33

Kráken-Pap: HD 10d8+30; VF: 10; +5 Mennydörgő érintés (5d10 mennydörgő); +1/+0/+3/+0/+2/+2; SPEC. Észlelés +5, *Ellenállás*: zúzó, szűrő, vágó (nem mágikus), *Vízlélegzés*, Kráken hangja: félelem 1 percig, körönként újra dobható (Karizma NF: 15); *Varázslás* (NF: 13, +5); *Akaratlagos*: command, create water, 3/nap (egyenként): control water, darkness, waterbreathing, water walk, 1/nap (egyenként): call lightning, evard's black tentacles; KÉ: 5

68	81	83	71	61	90	74	66	82	74
70	69	67	66	76	83	68	72	75	75

Metropolita: HD 9d8+18; VF: 14 (mellvért); +3 buzogány (d6 z); +0/+0/+2/+1/+4/+2; SPEC. Bölcsességmentő +6, Orvoslás +8, Meggyőzés +4, Vallás +5; *Mennyei tekintély*: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik;

Varázslás (NF: 14, +6); *Varázstrükk*: guidance, light, sacred flame, thaumaturgy, I. szint (4): command, cure wounds, guiding bolt, sanctuary, II. szint (3): lesser restoration, prayer of healing, spiritual weapon, III. szint (2): dispel magic, sending, spirit guardians, IV. szint (2): divination, guardian of faith, V. szint (1): commune, KÉ: 4

63	74	52	56	55	51	57	66	51	52
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Főpap: HD 14d8+28; VF: 14 (mellvért); +4 buzogány (d6 z); +1/+0/+2/+2/+4/+3; SPEC. Bölcsességmentő +7, Karizmamentő +6; Orvoslás +10, Meggyőzés +6, Vallás +8, *Mennyei tekintély*: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; *Varázslás* (NF: 15 +7); *Varázstrükk*: guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, I. szint (4): command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, sanctuary, II. szint (3): augury, lesser restoration, prayer of healing, spiritual weapon, III. szint (3): dispel magic, sending, spirit guardian, IV. szint (3): divination, guardian of faith, V. szint (2): commune, dispel evil and good, VI. szint (1): blade barrier, VII. szint (1): divine word; KÉ: 6

91	85	94	93	97	89	84	74	94	84
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Sötét Pap: HD 12d8+24; VF: 15 (mellvért); Kétszer támadhat. +6 tör (d4+3 sz) +6 buzogány (d6+3 z); +3/+1/+2/+1/+3/+2; SPEC. Bölcsességmentő +6, Vallás +4; *Varázslás* (NF: 14 +6); *Varázstrükk*: guidance, thaumaturgy, toll the dead, I. szint (4): command, inflict wounds, cure wounds II. szint (3): augury, silence, spiritual weapon, III. szint (3): bestow curse, speak with dead, spirit guardian, IV. szint (3): divination, guardian of faith, locate creature, V. szint (2): flame strike, raise dead; KÉ: 6

72	73	65	84	81	93	74	81	74	76
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Harcos-Pap: HD 18d8+36; VF: 18 (teljesvért); Kétszer támadhat. +7 harcipöröly (2d6+3 z); +3/+0/+2/+0/+3/+1; SPEC. Állóképességmentő +6, Bölcsességmentő +7; Megfélemlítés +5, Vallás +4; *Irányított csapás*: egy célponttal szemben ő maga vagy más számára +10 a támadódobásra (rövid vagy hosszú pihenő); *Varázslás* (NF: 15 +7); *Varázstrükk*: light, mending, sacred flame, spare dying, I. szint (4): divine favor, guiding bolt, healing word, shield of faith, II. szint (3): lesser restoration, magic weapon, prayer of healing, silence, spiritual weapon, III. szint (3): beacon of hope, crusader's mantle, dispel magic, revivify, spirit guardian, water walk, IV. szint (3): banishment, freedom of movement, guardian of faith, stonewall, V. szint (1): flame strike, mass cure wounds, hold monster; KÉ: 9

127	126	129	125	122
123	117	123	121	112

Egyházfő: HD 19d8+57; VF: 14 (mellvért); +5 buzogány (d6 z); +1/+0/+3/+2/+5/+3; SPEC. Bölcsességmentő +9, Karizmamentő +7; Orvoslás +13, Meggyőzés +7, Vallás +10. *Mennyei tekintély:* ha elkölt egy varázsrakaszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; Legendás cselekedetek (2 akció): *Varázstrükk (1)* elmondása, *Érzékelés (1):* tehet egy Észlelés-próbát, *Varázslatok újra töltése (2):* dobj d6-al a dobott szám és az az alatti szintű varázsrakaszaid frissülnek *Varázslás (NF: 17 +9):* Varázstrükk: guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy,

Druidák

Ifjú Druida: HD 2d8+2; VF: 14 (bőrvért és fapajzs); + 2 bunkó (d4 z) +4 elbájolt bunkó (d6+2 z) +3 parittyá (d4+1 z); +0/+1/+1/+0/+2/+0; SPEC.; Orvoslás +4, Természetismeret +2, *Varázslás (NF: 12, +4):* Varázstrükk: druidcraft, shillelagh) I. szint (2): entangle, longstrider, speak with animals, KÉ: ½

16	12	17	13	17	4	15	14	11	8
8	14	6	12	14	14	11	6	7	14

Druida: HD 5d8+5; VF: 11 (16 kérgesbőrrel); +2 bot (d6 vagy d8 z); +0/+1/+1/+1/+2/+0; SPEC.; *Varázslás (NF: 12 +4):* Varázstrükk: druidcraft, produce flame, shillelagh, I. szint (4): entangle, longstrider, speak with animals, thunderwave, II. szint (3): animal messenger, barkskin; KÉ: 2

36	25	31	31	35	24	24	21	29	26
27	23	34	31	16	25	31	30	27	30

Druida Mester: HD 12d8+12; VF: 11(16 kérges bőrrel); +3 bunkó (d4 z), +56 elbájolt bunkó (d8+3 z); +0/+1/+1/+1/+3/+1; SPEC. Intelligenciamentő +4, Bölcsességmentő +6, Orvoslás +6, Természetismeret +4, Észlelés +6, *Vadalak (2/nap):* *Varázslás (NF: 14: +6):* Varázstrükk: druidcraft, produce flame, shillelagh, I. szint (4): entangle, longstrider, speak with animals, thunderwave,

Tudósok és bölcsök

Tudós: HD d8; VF: 10 ; +2 tör (d4-1 sz); -1/+0/+0/+1/+1/-1; SPEC. Történelem +5; KÉ: 0

6	8	5	4	5	6	5	6	3	1
1	8	3	4	6	2	2	2	3	2

Bölcs: HD 3d8; VF: 10; +3 tör (d4- sz); -1/+0/+0/+2/+1/+0; SPEC. Mágiaismeret +7, Történelem +7, Természetismeret +7, Vallás +7; *Varázslás (NF: 12, +4):* Trükk: light, mage hand, mending, I. szint (3): comprehend languages, detect magic, identify, illusory script, unseen servant, KÉ: 1/8

11	12	10	14	16	18	16	13	13	14
12	17	20	14	7	17	10	20	14	17

I. szint (4): command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, sanctuary, II. szint (3): augury, enhance ability, lesser restoration, prayer of healing, spiritual weapon, III. szint (3): dispel magic, sending, spirit guardians, tongues, IV. szint (3): banishment, divination, guardian of faith, V. szint (3): commune, dispel good and evil, VI. szint (2): blade barrier, true seeing, VII. szint (1): divine word, VIII. szint (1): holy aura, IX. szint (1): mass heal; KÉ: 9

141	148	138	139	134
141	138	141	141	126

II. szint (3): animal messenger, barkskin spike growth, III. szint (3): call lightning, speak with animals, IV. szint (3): conjure woodland beings, grasping vine, V. szint (2): commune with nature, KÉ: 6

79	69	68	75	62
76	83	69	65	71

Fődruida: HD 24d8+24; VF: 16 (irhavért és fapajzs); +6 szablya (d6+2 v); +0/+2/+1/+1/+5/+0; SPEC. Intelligenciamentő +5, Bölcsességmentő +9, Orvoslás +9, Természetismeret +5, Észlelés +9 *Vadalak (2/nap):* *Varázslás (NF: 17, +9):*

Varázstrükk: druidcraft, mending, poison spray, produce flame, I. szint (4): cure wounds, entangle, fearie fire, speak with animals, II. szint (3): animal messenger, beast sense, hold person, III. szint (3): conjure animals, meld into stone, water breathing, IV. szint (3): dominate beast, locate creature, stoneskin, wall of fire, V. szint (3): commune with nature, mass cure wounds, treestride, VI. szint (1): heal, heroes feast, sunbeam, VII. szint (1): fire storm, VIII. szint (1): animal shapes, IX. szint (1): foresight; KÉ: 12

131	134	115	136	124
132	122	135	126	123

Akadémiái tudós: HD 10d8; VF: 11 (14 varázslók vértjében); +3 tör (d4-1 sz); -1/+1/+0/+4/+2/+0; SPEC. Mágiaismeret +8, Történelem +8, Nyomozás +6, Természetismeret +6, Vallás +6, *Varázslás (14, +6):* Varázstrükk: light, mage hand, mending, shocking grasp, I. szint (4): alarm, comprehend languages, detect magic, mage armor, unseen servant, II. szint (3): detect thoughts, locate animals, and objects, mirror image, misty step, III. szint (3): counterspell, tongues, IV. szint (2): arcane eye; KÉ: 2

51	44	40	38	44
31	50	41	30	58

Arkánusok (alap varázshasználók)

*Arkánus tanonc (1. sz.), Arkánus szakértő (4. sz),
Arkánus kismester (6. sz), Arkánus (9. sz),
Arkánus mester (13. sz), Fővarázsló (18. sz)*

Arkánus tanonc: HD 2d8; VF: 10; +2 tör (d4 sz); +0/+0/+0/+2/+0/+0; SPEC. Mágiaismeret +4, Történelem +4; *Varázslás* (NF: 12 +4); Varázstrükk: fire bolt, mending, prestidigation, I. szint (2): burning hands, disguise self, shield; KÉ: ¼

6	12	9	11	12
10	6	7	13	10

Arkánus szakértő: HD 5d8; VF: 12 (15 varázslók vértjében); +4 tör (d4+2 sz); +0/+2/+0/+3/+1/+0; SPEC. Mágiaismeret +5, Történelem +5; *Varázslás* (NF: 13, +5); Varázstrükk: fire bolt, minor illusion, prestidigation, I. szint (4): mage armor, magic missile, shield, II. szint (3): misty step scorching ray; KÉ: 2

31	29	23	19	23
24	21	27	28	14

Arkánus kismester: HD 6d8; VF: 12 (varázslók vértjében); +4 tör (d4+2 sz); +0/+2/+0/+3/+1/+0; SPEC. Mágiaismeret +5, Történelem +5, *Varázslás* (NF: 13 +5); Varázstrükk: fire bolt, minor illusion, prestidigation, I. szint (4): mage armor, magic missile, shield, II. szint (3): misty step, scorching ray, III. szint (1): dispel magic, fireball; KÉ: 4

24	28	20	29	21
42	20	21	26	27

Arkánus: HD 9d8; VF: 12 (14 varázslók vértjében); +5 tör (d4+2 sz); -1/+2/+0/+3/+1/+0; SPEC. Intelligenciamentő +6, Bölcsességmentő +4, Mágiaismeret +6, Történelem +6; *Varázslás* (NF: 14, +6); Varázstrükk: fire bolt, light, mage hand, prestidigation, I. szint (4): detect magic, mage armor, magic missile, shield,

II. szint (3): misty step, suggestion, counterspell, fireball, fly, IV. szint (3): greater invisibility, ice storm, V. szint (1): ice storm; KÉ: 6

44	52	22	35	37
42	52	42	41	44

Arkánus mester: HD 13d8+13; VF: 12 (15 varázslók vértjében); +6 tör (d4+2);

-1/+2/+1/+4/+2/+1; SPEC. Intelligenciamentő +8, Bölcsességmentő +6, Mágiaismeret +12, Történelem +12, *Varázslás* (NF: 15, +7);

Varázstrükk: firebolt, light, mage hand, prestidigation, shocking grasp

I. szint (4): detect magic, identify, mage armor, magic missile, II. szint (3): alter self, detect thoughts, misty step, III. szint (3): counterspell, fly, lightning bolt, IV. szint (3): dimension door, fire shield, stonesskin, V. szint (2): scrying, wall of force, VI. szint (1): globe of invulnerability, VII. szint (1): project image; KÉ: 9

VII. szint (1): project image; KÉ: 9

VII. szint (1): project image; KÉ: 9

71	71	69	71	69
66	68	63	81	75

Fővarázsló: HD 18d18+18; VF: 12 (15 varázslók vértjében); +6 tör (d4+2 sz); +0/+2/+1/+5/+2/+1; SPEC. Intelligenciamentő +9, Bölcsességmentő +6, Mágiaismeret +13, Történelem +13;

Varázslás (NF: 17, +9); Varázstrükk: fire bolt, light, mage hand, prestidigation, shocking grasp, I. szint (4): shocking grasp, identify, mage armor*, magic missile, II. szint (3): detect thoughts, mirror image, misty step, III. szint (3): counterspell, fly, lightning bolt, IV. szint (3): fire shield, banishment, stonesskin*, V. szint (3): cone of cold, scrying, wall of force, VI. szint (1): globe of invulnerability VII. szint (1): teleport, VIII (1). szint (1): mind blank*, IX. szint (1): time stop, KÉ: 12

VII. szint (1): teleport, VIII (1). szint (1): mind blank*, IX. szint (1): time stop, KÉ: 12

VII. szint (1): teleport, VIII (1). szint (1): mind blank*, IX. szint (1): time stop, KÉ: 12

VII. szint (1): teleport, VIII (1). szint (1): mind blank*, IX. szint (1): time stop, KÉ: 12

87	80	103	110	92
106	116	108	86	86

Kész varázshasználók

Átalakítóágus: HD 9d8; VF: 12 (15 varázslók vértjében); +5 bot (d6-1 vagy d8-1 z); -1/+2/+0/+3/+1/+0; SPEC. Intelligenciamentő +6, Bölcsességmentő +4, Mágiaismeret +6, Történelem +6; *Bölcsek köve* (VGtM 218). Alapértelmezett hatás: ellenállás tűzsebzésre. *Varázlás* (NF: 14, +6): Varázstrükk: light, mending, prestidigation, ray of frost, I. szint (4): chromatic orb, expeditious retreat, mage armor, II. szint (3): alter self, hold person, knock, III. szint (3): blink, fireball, slow, IV. szint (3): polymorph, stonesskin, V. szint (1): telekinesis KÉ: 5

36	41	40	38	31
41	45	55	38	52

Bűbájágus: HD 9d8; VF: 12 (15 varázslók vértjében); +2 bot (d6-1 vagy d8-1 z); -1/+2/+0/+3/+1/+0; SPEC. Intelligenciamentő +6, Bölcsességmentő +4; Mágiaismeret +6, Történelem +6; *Ösztönös bűbáj* (újrátöltődik, ha bűbáj varázslatot mond): eltéríthet egy ellen irányuló támadást valaki másra (Bölcsesség NF. 14); *Varázlás* (NF: 14, +6): Varázstrükk: friends, mage hand, mending, message, I. szint (4): charm person, mage armor, magic missile, II. szint (3): hold person, invisibility, suggestion, III. szint (3): fireball, haste, tongues, IV. szint (3): dominate beast, stonesskin, V. szint (2): hold monster KÉ: 5

33	40	42	44	37
45	45	41	37	37

Energiamágus: HD 12d8+12; VF: 12 (15 varázslók vértjében); +3 bot (d6-1 vagy d8-1 z); -1/+2/+1/+3/+1/+0; SPEC. Intelligenciamentő +7, Bölcsességmentő +5; Mágiaismeret +7, Történelem +7; *Varázslatfaragás:* a varázslat hatóterületén belül kiválaszthat varázslat szintje +1 számú lényt, akik automatikusan megdobják a mentődobást a varázslata ellen (fele sebzés esetén nincs sebzés). *Varázlás* (NF: 15, +7): Varázstrükk: fire bolt, light, prestidigation, ray of frost, I. szint (4): burning hands, mage armor, magic missile, II. szint (3): mirror image, misty step, shatter, III. szint (3): counterspell, fireball, lightning bolt, IV. szint (3): ice storm, stonesskin, V. szint (2): bigby's hand, cone of cold, VI. szint (1): chain lightning, wall of ice, KÉ: 9

56	66	75	75	72
66	59	74	70	79

Hadimágus: HD 5d8+5; VF: 12 (15 varázslók vértjében); +4 tör (d4+2 sz); +1/+2/+1/+3/+0/+1; SPEC. Akrobatika +5, Mágiaismeret +5; *Mágia visszaverése* (reakció): ha egy mágikus támadás (amire támadó dobást kell tenni) elvétí, akkor felhasználhatja és egy másik célpontra visszaverheti a varázslatot. *Varázlás* (NF: 13 +5): Varázstrükk:

bonfire, control flames, firebolt, light, I. szint (4): absorb elements, burning hands, detect magic, mage armor, II. szint (3): continual flames, pyrotechnics, scorching ray, III. szint (2): fireball, haste, KÉ: 3

34	23	20	31	25	31	37	28	31	28
23	26	23	24	30	23	35	22	26	33

Idézőmágus: HD 9d8; VF: 12 (15 varázslók vértjében); +5 tör (d4+2 sz); -1/+2/+0/+3/+1/+0; SPEC. Intelligenciamentő +6, Bölcsességmentő +4, Mágiaismeret +6, Történelem +6, *Jótékony transzportáció* (újrátöltődik, ha idézővarázslatot mond el): bónusz akcióként 30 lábnyit tud teleportálni egy üres területre, amit lát, vagy egy kicsi vagy közepes méretű önkéntes lényrel helyet cserél. *Varázlás* (NF: 14 +6): Varázstrükk: acid splash, mage hand, poison spray, prestidigation, I. szint (4): mage armor, magic missile, unseen servant, II. szint (3): cloud of daggers, misty step, web, III. szint (3): fireball, stinking cloud, IV. szint (3): Evard's black tentacles, stonesskin, V. szint (2): cloudkill, conjure elemental; KÉ: 6

31	42	37	41	48
50	43	28	42	32

Illuzionista: HD 7d8+7; VF: 12 (15 varázslók vértjében); +1 bot (d6-1 vagy d8-1 z); -1/+2/+1/+3/+0/+1; SPEC. Intelligenciamentő +5, Bölcsességmentő +2, Mágiaismeret +5, Történelem +5; *Megtevesztő pozíció* (újrátölt, ha illuzionista varázslatot mond): hamis alak, miatt hátránnyal támadnak rá (bónusz akció). *Varázlás* (NF: 13, +5): Varázstrükk: dancing lights, mage hand, minor illusion, poison spray, I. szint (4): color spray, disguise self, mage armor, magic missile, II. szint (3): invisibility, mirror image, phantasmal force, III. szint (3): major image, phantom steed, IV. szint (1): phantasmal killer, KÉ: 3

40	41	34	46	43
33	42	25	41	45

Jósmágus: HD 15d8; VF: 12 (15 varázslók vértjében); +2 bpt (d6-1 vagy d8-1 z); -1/+2/+0/+4/+1/+0; SPEC. Intelligenciamentő +7, Bölcsességmentő +4; Mágiaismeret +7, Történelem +7; *Megérzés* (újrátöltődik jósvarázslatok esetén): egy általa látott ellenfele támadó-, mentő- vagy szakértelemdobása esetén dobhat egy másik dobást, és a saját eredményét lecserélheti. *Varázlás* (NF: 15, +7): Varázstrükk: firebolt, light, mage hand, message, true strike, I. szint (4): detect magic, feather fall, mage armor, II. szint (3): detect thoughts, locate object, scorching ray, III. szint (3): clairvoyance, fly, fireball, IV. szint (3): arcane eye, ice storm, stonesskin, V. szint (2): Rary's telepathic bond,

scrying, VI. szint (1): mass suggestion, true seeing, VII. szint (1): delayed blast fireball, teleport, VIII. szint (1): maze KÉ: 8

66	59	68	73	61
68	63	74	52	66

Nekromanta: HD 12d8+12; VF: 12 (15 varázslók vértjében); +7 sorvasztó érintés (2d4 nekrotikus sebzés); -1/+2/+1/+3/+1/+0; SPEC.

Intelligenciamentő +7, Bölcsességmentő +5; Mágiaismeret +7, Történelem +7; *Zord aratás* (1/kör): ha megöl valakit egy varázslatával, akkor a varázslat szintjével megegyező pontnyi hp-t gyógyul. *Varázslás* (NF: 15, +7): Varázstrükk: chill touch, dancing lights, mage hands, mending, I. szint (4): false life, mage armor, ray of sickness, II. szint (3): blindness/deafness, ray of enfeeblement, web, III. szint (3): animate dead, bestow curse, vampiric touch, IV. szint (3): blight, dimension door, stone skin, V. szint (2): bigby's hand, cloudkill, VI. szint (1): circle of death, KÉ: 9

65	64	63	63	85
58	77	54	72	78

Védőmágus: HD 13d8+26; VF: 12 (15 varázslók vértjében); +2 bot (d6-1 vagy d8-1 z); -1/+2/+3/+4/+1/+0; SPEC. Intelligenciamentő +8, Bölcsességmentő +5, Mágiaismeret +8, Történelem +8, *Arkánpajzs*: 30 pontnyi védelmet nyújt és újra töltődik minden alkalommal, ha védőmágia iskolás tartozó varázslatot mond el (varázslat szintje pontnyit); *Varázslás* (NF: 16, +8): Varázstrükk: blade ward, dancing lights, mending, message, I. szint (4): alarm, mege armor, magic missile, shield, II. szint (3): arcane lock, invisibility, III. szint (3): counterspell, dispel magic, frieball, IV. szint (3): banishment, stonesskin, V. szint (2): cone of cold, wall of force, VI. szint (1): flesh to stone, globe of invulnerability, VII. szint (1): symbol, teleport, KÉ: 9

69	96	80	92	103
83	86	71	87	86

Ördögi boszorkány(mester): HD 12d8+24; VF: 12 (15 varázslók vértjében); +3 buzogány (1d6 z plusz 3d6 tűz); +0/+2/+2/+1/+1/+4; SPEC. Bölcsességmentő +4, Karizmamentő +7; Mágiaismeret +4, Megtévésztes +7, Meggyőzés +7, Vallás +4; *Ellenállás*: vágósebzés (minimum ezüst fegyver), *Sötét Úr Szerencséje*: +d10 egy mentő- és tulajdonságpróbájához (rövid vagy hosszú pihenő esetén újratöltődik); *Varázsrekesz*: 4, *Varázsrekesz szintje*: 5; *Varázslás* (NF: 15, +7): Varázstrükk:

eldritch blast, firebolt, friends, mage hand, minor illusion, prestidigation, shocking grasp, I-V. szint: banishment, burning hands, flame strike, hellish rebuke, magic circle, scorching ray, scrying, stinking cloud, suggestion, wall of fire KÉ: 7

67	75	75	56	64
44	67	55	54	62

Ősisten boszorkány(mester): HD 14d8+28; VF: 12 (15 varázslók vértje); +5 tör;

-1/+2/+3/+1/+1/+4; SPEC. Bölcsességmentő +4, Karizmamentő +7; Mágiaismeret +4, Történelem +4; *Ellenállás*: lelki, *Ezer hang aurája*: minden körben 5 lábón belül minden által választott lénynek 3d6 leleki sebet okoz (Bölcsességmentő NF: 15, felez), *Ősztönös varázslás* (NF: 15): Akaratlagos: detect magic, jump, levitate, mage armor (csak magára), speak with dead, 1/nap: arcane gate, true seeing,

Varázsrekesz: 3, *Varázsrekesz szintje*: 5, *Varázslás* (NF: 15 +7): Varázstrükk: chill touch, eldritch blast, guidance, mage hand, minor illusion, prestidigation, shocking grasp, I-V. szint: armor of agathys, arms of hadar, crown of madness, crown of madness, clairvoyance, contact other plane, detect thoughts, dimensiondoor, dissonant whispers, dominate beast, telekinesis, vampiric touch, KÉ: 6

91	97	98	84	108
78	90	97	92	102

Szilfid boszorkány(mester): HD 11d8;

VF: 11 (14 varázslók vértjében); +3 tör (d4+1 sz); -1/+1/+0/+0/+1/+4; SPEC. Bölcsességmentő +3, Karizmamentő +6; Mágiaismeret +3, Megtévésztes +6, Természetismeret +2, Meggyőzés +6, *Immunis*: bűbáj, *Ködös menekülés* (reakció): ha megsebzik, akkor láthatatlanná válik és 60 lábnyit teleportál. *Ősztönös varázslás* (NF: 15): disguise self, mage armor, silent image, speak with animals, *Varázsrekesz*: 3, *Varázsrekesz szintje*: 5. szint *Varázslás* (NF: 14, +6): Varázstrükk: dancing lights, eldritch blast, friends, mage hand, minor illusion, prestidigation, vicious mockery, I-V. szint: blink, charm person, dimension door, dominate beast, fearie fire, fear, hold monster, misty step, phantasmal force, seeming, sleep, KÉ: 4

61	56	46	40	40
52	38	37	53	43

Függelék: Papok egyéniesítése

Egyéniesített papok: Akolitus

<p>Akolitus <i>Közönséges papok, kultuszok hivatalnokai. 1. szintű papok.</i></p>	<p>Anhur (háború) HD 2d8; VF: 11 (bőrvért); +3 kophes (d8+1 v); +1+0/+0/+0/+0/+2/+0; SPEC. Orvoslás +4, Vallás +2; Varázslás (NF: 12, +4): Varázstrükk: light, sacred flame, thaumaturgy, I. szint (3): bless, cure wounds, shield of faith; KÉ:1/2</p>	<p>Anubisz (halál) HD 2d8; VF: 10; +2 áldozó tör (d4 sz); +0+0/+0/+1/+0/+2/+0; SPEC. Orvoslás +4, Vallás +3; Varázslás (NF: 12, +4): Varázstrükk: spare the dying, sacred flame, thaumaturgy, I. szint (3): bless, cure wounds, ray of enfeeblement KÉ:1/4</p>
<p>Bastet (trükkök) HD 2d8; VF: 12 (bőrvért); +3 tör (d4+1 sz); +0+1/+0/+0/+0/+2/+0; SPEC. Orvoslás +4, Vallás +2, Lopakodás +3; Varázslás (NF: 12, +4): Varázstrükk: light, sacred flame, thaumaturgy, I. szint (3): bless, cure wounds, disguise self KÉ:1/4</p>	<p>Geb (kohó) HD 2d8+2; VF: 10; +2 ütleg (d4 z); +0+0/+1/+0/+0/+2/+0; SPEC. Orvoslás +4, Vallás +2, Bányász eszköz jártasság +2; Varázslás (NF: 12, +4): Varázstrükk: mending, sacred flame, thaumaturgy, I. szint (3): bless, cure wounds, searing smite; KÉ:1/4</p>	<p>Hathor (élet) HD 2d8; VF: 10; +2 ütleg (d4 z); +0+0/+0/+0/+0/+2/+1; SPEC. Orvoslás +4, Vallás +2, Előadás +3; Varázslás (NF: 12, +4): Varázstrükk: light, guidance, thaumaturgy, I. szint (3): bless, cure wounds, sanctuary KÉ:1/4</p>
<p>Hórusz-Ré (fény) HD 2d8; VF: 11 (bőrvért); +2 ütleg (d4 z); +0+0/+0/+0/+0/+3/+0; SPEC. Orvoslás +5, Vallás +2, Meggyőzés +2, Megézés +5; Varázslás (NF: 13, +5): Varázstrükk: light, sacred flame, thaumaturgy, I. szint (3): bless, cure wounds, burning hands KÉ:1/2</p>	<p>Ízisz (tudás) HD 2d8; VF: 11; +2 ütleg (d4 z), +3 hosszúj (d8+1 sz); +0+1/+0/+0/+0/+2/+0; SPEC. Orvoslás +4, Vallás +2; Varázslás (NF: 12, +4): Varázstrükk: light, sacred flame, thaumaturgy, I. szint (3): bless, cure wounds, sanctuary KÉ:1/4</p>	<p>Mask (trükkök) HD 2d8; VF: 11; +3 tör (d4+1 sz); +0+1/+0/+0/+1/+2/+0; SPEC. Orvoslás +4, Vallás +3, Lopakodás +3, Kézügyesség +3; Varázslás (NF: 12, +4): Varázstrükk: light, sacred flame, thaumaturgy, I. szint (3): bless, cure wounds, charm person KÉ:1/4</p>
<p>Nephtys (sír) HD 2d8; VF: 10; +2 ütleg (d4 z); +0+0/+0/+0/+1/+2/+0; SPEC. Orvoslás +4, Vallás +3; Varázslás (NF: 12, +4): Varázstrükk: light, sacred flame, thaumaturgy, I. szint (3): bless, cure wounds, false life KÉ:1/4</p>	<p>Ozirisz (élet) HD 2d8; VF: 10; +2 cséphadaró (d6 z); +0+0/+0/+0/+0/+3/+0; SPEC. Orvoslás +5, Vallás +2; Varázslás (NF: 13, +5): Varázstrükk: light, sacred flame, thaumaturgy, I. szint (3): bless, cure wounds, ceremony (XGtE) KÉ:1/4</p>	<p>Sebek (természet) HD 2d8; VF: 11 (bőrvért); +3 lándzsa (d6+1 vagy d8+1 v); +1+0/+0/+0/+0/+2/+0; SPEC. Orvoslás +4, Vallás +2, Megfélemlítés +2; Varázslás (NF: 12, +4): Varázstrükk: light, sacred flame, thaumaturgy, I. szint (3): bless, cure wounds, speak with animals KÉ:1/4</p>
<p>Set (vihár) HD 2d8; VF: 11 (bőrvért); +3 áldozó tör (d4+1 sz); +1+0/+0/+0/+0/+2/+0; SPEC. Orvoslás +4, Vallás +2, Megtévesztés +2; Varázslás (NF: 12, +4): Varázstrükk: toll the dead, sacred flame, thaumaturgy, I. szint (3): bless, cure wounds, thunder wave KÉ:1/2</p>	<p>Toth (mágia) HD 2d8; VF: 10; +2 ütleg (d4 z); +0+0/+0/+0/+1/+2/+0; SPEC. Orvoslás +4, Vallás +3, Történelem +3 Mágiaismeret +3 Varázslás (NF: 12, +4): Varázstrükk: light, sacred flame, thaumaturgy, I. szint (3): bless, cure wounds, sanctuary KÉ:1/4</p>	<p>Tiamat (trükkök) HD 2d8; VF: 12 (bőrvért); +3 korbács (d6+1 v); +0+1/+0/+0/+0/+2/+0; SPEC. Orvoslás +4, Vallás +2, Lopakodás +3; Varázslás (NF: 12, +4): Varázstrükk: light, sacred flame, thaumaturgy, I. szint (3): bless, cure wounds, disguise self KÉ:1/2</p>

Egyéniesített papok: Pap

<p>Pap <i>Kisebb települések vezető papjai illetve a kisebb templomok őrei. A kultuszok derékhadát képviselik. 5. szintű papok.</i></p>	<p>Anhur (háború) HD 5d8+5; VF: 13 (láncing); +3 kophes (d8+1 v); +1/+0/+1/+1/+3/+1; SPEC. Orvoslás +7, Atlétika +4, Meggyőzés +3, Vallás +4, <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 13, +5): <i>Varázstrükk:</i> light, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> cure wounds, guiding bolt, shield of faith, <u>II. szint (3):</u> magic weapon, spiritual weapon, <u>III. szint (2):</u> dispel magic, spirit guardian, KÉ: 2</p>	<p>Anubisz (halál) HD 5d8+5; VF: 13 (láncing); +2 tör (d4 sz); +0/+0/+1/+2/+3/+1; SPEC. Orvoslás +7, Meggyőzés +3, Vallás +5, <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 13, +5): <i>Varázstrükk:</i> spare the dying, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> cure wounds, guiding bolt, false life, <u>II. szint (3):</u> ray of enfeeblement, spiritual weapon, <u>III. szint (2):</u> dispel magic, spirit guardian, KÉ: 2</p>
<p>Bastet (trükkök) HD 5d8+5; VF: 14 (láncing); +3 tör (d4+1 sz); +0/+1/+1/+1/+3/+1; SPEC. Orvoslás +7, Meggyőzés +3, Lopakodás +4, Vallás +4, <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 13, +5): <i>Varázstrükk:</i> light, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> cure wounds, guiding bolt, disguise self, <u>II. szint (3):</u> pass without trace, spiritual weapon, <u>III. szint (2):</u> dispel magic, spirit guardian, KÉ: 2</p>	<p>Geb (kohó) HD 5d8+10; VF: 13 (láncing); +2 buzogány (d6 z); +0/+0/+2/+1/+3/+1; SPEC. Orvoslás +7, Meggyőzés +3, Vallás +4, Bányászszerszög jártasság +4, <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 13, +5): <i>Varázstrükk:</i> mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> cure wounds, guiding bolt, searing smite, <u>II. szint (3):</u> heat metal, spiritual weapon, <u>III. szint (2):</u> dispel magic, spirit guardian, KÉ: 2</p>	<p>Hathor (élet) <i>(4. szintű pap, 1. szintű bárd)</i> HD 5d8+5; VF: 13 (láncing); +2 buzogány (d6 z); +0/+0/+1/+1/+3/+2; SPEC. Előadás +4, Orvoslás +7, Meggyőzés +4, Vallás +3, <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 13, +5): <i>Varázstrükk:</i> light, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> cure wounds, guiding bolt, sanctuary, <u>II. szint (3):</u> lesser restoration, spiritual weapon, <i>Bárd varázslatok</i> (NF: 12 +4): <i>Trükkök:</i> dancing light, vicious mockery, <u>I. szint:</u> cham person, healing word, KÉ: 2</p>
<p>Hórusz-Ré (fény) HD 5d8+5; VF: 13 (láncing); +2 buzogány (d6 z); +0/+0/+1/+1/+4/+1; SPEC. Orvoslás +8, Meggyőzés +3, Vallás +4, <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 14, +6): <i>Varázstrükk:</i> light, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> cure wounds, guiding bolt, burning hands, <u>II. szint (3):</u> lesser restoration, scorching ray, <u>III. szint (2):</u> dispel magic, spirit guardian, KÉ: 2</p>	<p>Ízisz (tudás) HD 5d8+5; VF: 14 (láncing); +2 buzogány (d6 z), +3 hosszúj (d8+1 sz); +0/+1/+1/+1/+3/+1; SPEC. Orvoslás +7, Meggyőzés +3, Vallás +4, <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 13, +5): <i>Varázstrükk:</i> light, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> cure wounds, guiding bolt, sanctuary, <u>II. szint (3):</u> lesser restoration, suggestion, <u>III. szint (2):</u> dispel magic, spirit guardian, KÉ: 2</p>	<p>Mask (trükkök) HD 5d8+5; VF: 14 (láncing); +3 tör (d4+1 sz); +0/+1/+1/+1/+3/+1; SPEC. Megtévesztés +3, Kézügyesség +3, Orvoslás +7, Lopakodás +3, Meggyőzés +3, Vallás +4, <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 13, +5): <i>Varázstrükk:</i> light, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> cure wounds, guiding bolt, charm person, <u>II. szint (3):</u> mirror image, spiritual weapon, <u>III. szint (2):</u> dispel magic, spirit guardian, KÉ: 2</p>
<p>Nephtys (sír)</p>	<p>Ozirisz (élet)</p>	<p>Sebek (természet)</p>

<p>HD 5d8+5; VF: 13 (lancing); +2 buzogány (d6 z); +0/+0/+1/+2/+3/+1; SPEC. Orvoslás +7, Meggyőzés +3, Történelem +4, Vallás +5, <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 13, +5): <u>Varázstrükk</u>: light, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: cure wounds, guiding bolt, sanctuary, <u>II. szint (3)</u>: gentle repose, spiritual weapon, <u>III. szint (2)</u>: dispel magic, spirit guardian, KÉ: 2</p>	<p>HD 5d8+5; VF: 13 (lancing); +2 cséphadaró (d6 z); +0/+0/+1/+1/+4/+1; SPEC. Orvoslás +8, Meggyőzés +3, Megőrzés +6, Történelem +3, Vallás +4, <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 14, +6): <u>Varázstrükk</u>: light, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: cure wounds, guiding bolt, ceremony, <u>II. szint (3)</u>: lesser restoration, spiritual weapon, <u>III. szint (2)</u>: dispel magic, spirit guardian, KÉ: 2</p>	<p>HD 5d8+5; VF: 13 (lancing); +3 lándzsa (d6+1 vagy d8+1 sz); +1/+0/+1/+1/+3/+1; SPEC. Orvoslás +7, Meggyőzés +3, Megfélemlítés +3, Vallás +4, <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 13, +5): <u>Varázstrükk</u>: light, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: cure wounds, guiding bolt, speak with animals, <u>II. szint (3)</u>: spike growth, spiritual weapon, <u>III. szint (2)</u>: dispel magic, spirit guardian, KÉ: 2</p>
<p>Set (vihar) HD 5d8+5; VF: 13 (lancing); +3 áldozó tör (d4+1 sz); +1/+0/+1/+1/+3/+1; SPEC. Megtévesztés +2, Orvoslás +7, Meggyőzés +3, Vallás +4, <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 13, +5): <u>Varázstrükk</u>: toll the dead, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: cure wounds, guiding bolt, thunderwave, <u>II. szint (3)</u>: hold person, spiritual weapon, <u>III. szint (2)</u>: dispel magic, spirit guardian, KÉ: 2</p>	<p>Thoth (mágia) HD 5d8+5; VF: 13 (lancing); +2 buzogány (d6 z); +0/+0/+1/+2/+3/+1; SPEC. Mágiaismeret +5, Orvoslás +7, Meggyőzés +3, Történelem +5, Vallás +5, <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 13, +5): <u>Varázstrükk</u>: light, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: cure wounds, guiding bolt, detect magic, <u>II. szint (3)</u>: lesser restoration, silence, <u>III. szint (2)</u>: dispel magic, spirit guardian, KÉ: 2</p>	<p>Tiamat (trükkök) HD 5d8+5; VF: 14 (lancing); +2 korbács (d6+1 v); +0/+1/+1/+1/+3/+1; SPEC. Megtévesztés +3, Kézügyesség +3, Orvoslás +7, Meggyőzés +3, Lopakodás +3, Vallás +4, <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 13, +5): <u>Varázstrükk</u>: light, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: cure wounds, guiding bolt, disguise self, <u>II. szint (3)</u>: lesser restoration, spiritual weapon, <u>III. szint (2)</u>: dispel magic, spirit guardian, KÉ: 2</p>

Egyéniesített papok: Metropolita

<p>Metropolita <i>Nagyvárosok vezető papjai, prefektúra szintű papok, tekintélyes mesterek. 9. szintű papok. Van pár kultusz, amelynek a vezetője ilyen szintű:</i> <i>Sebek:</i> <i>Mask:</i></p>	<p>Anhur (háború) HD 9d8+18; VF: 17 (félvért); +4 kophes (d8+1 v); +1/+0/+2/+1/+4/+2; SPEC. Bölcsességmentő +6, Atlétika +5, Orvoslás +8, Meggyőzés +4, Vallás +5; <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 14, +6): <u>Varázstrükk</u>: guidance, light, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, guiding bolt, shield of faith, <u>II. szint (3)</u>: magic weapon, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (2)</u>: dispel magic, crusader's</p>	<p>Anubisz (halál) HD 9d8+18; VF: 14 (mellvért); +3 áldozó tör (d4 sz); +0/+0/+2/+2/+4/+2; SPEC. Bölcsességmentő +6, Orvoslás +8, Meggyőzés +4, Vallás +5; <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 14, +6): <u>Varázstrükk</u>: guidance, spare the dying, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, guiding bolt, false life, <u>II. szint (3)</u>: ray of enfeeblement, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (2)</u>: dispel magic, sending, spirit guardians,</p>
---	--	--

	<p>mantle, spirit guardians, <u>IV. szint (2)</u>: divination, guardian of faith, <u>V. szint (1)</u>: commune, KÉ: 4</p>	<p><u>IV. szint (2)</u>: death ward, guardian of faith, <u>V. szint (1)</u>: commune, KÉ: 4</p>
<p>Bastet (trükkök) HD 9d8+18; VF: 15 (mellvért); +4 tör (d4+1 sz); +0/+1/+2/+1/+4/+2; SPEC. Bölcsességmentő +6, Orvoslás +8, Meggyőzés Lopakodás +5, +4, Vallás +5; <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 14, +6): <u>Varázstrükk</u>: guidance, light, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, guiding bolt, disguise self, <u>II. szint (3)</u>: pass without trace, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (2)</u>: dispel magic, sending, spirit guardians, <u>IV. szint (2)</u>: polymorph, guardian of faith, <u>V. szint (1)</u>: commune, KÉ: 4</p>	<p>Geb (kohó) HD 9d8+27; VF: 14 (mellvért); +3 buzogány (d6 z); +0/+0/+3/+1/+4/+2; SPEC. Bölcsességmentő +6, Orvoslás +8, Meggyőzés +4, Vallás +5, Bányászszerszög jártasság +5; <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 14, +6): <u>Varázstrükk</u>: guidance, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, guiding bolt, searing smite, <u>II. szint (3)</u>: heat metal, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (2)</u>: dispel magic, sending, spirit guardians, <u>IV. szint (2)</u>: divination, guardian of faith, <u>V. szint (1)</u>: commune, KÉ: 4</p>	<p>Hathor (élet) 7. szintű pap/2. szintű bárd HD 9d8+18; VF: 14 (mellvért); +3 buzogány (d6 z); +0/+0/+2/+1/+4/+3; SPEC. Bölcsességmentő +6, Előadás +7, Orvoslás +8, Meggyőzés +5, Vallás +5; <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 14, +6): <u>Varázstrükk</u>: guidance, light, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, guiding bolt, sanctuary, <u>II. szint (3)</u>: lesser restoration, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (2)</u>: dispel magic, beacon of hope, spirit guardians, <u>IV. szint (2)</u>: divination, guardian of faith; <i>Bárd varázslatok</i> (NF: 14 +6): <u>Trükkök</u>: dancing light, vicious mockery, <u>I. szint</u>: cham person, healing word, heroism; KÉ: 4</p>
<p>Hórusz-Ré (fény) HD 9d8+18; VF: 14 (mellvért); +3 buzogány (d6 z); +0/+0/+2/+1/+5/+2; SPEC. Bölcsességmentő +7, Orvoslás +9, Meggyőzés +4 Megérzés +9, Történelem: +5, Vallás +5; <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 15, +7): <u>Varázstrükk</u>: guidance, light, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, guiding bolt, burning hands, <u>II. szint (3)</u>: lesser restoration, prayer of healing, scorching ray, <u>III. szint (2)</u>: dispel magic, daylight, spirit guardians, <u>IV. szint (2)</u>: wall of fire, guardian of faith, <u>V. szint (1)</u>: commune, KÉ: 4</p>	<p>Ízisz (tudás) HD 9d8+18; VF: 15 (mellvért); +3 buzogány (d6 z); +5 hosszúj (d8+1 sz), +0/+1/+2/+1/+4/+2; SPEC. Bölcsességmentő +6, Orvoslás +8, Meggyőzés +4, Vallás +5; <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 14, +6): <u>Varázstrükk</u>: guidance, light, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, guiding bolt, identify, <u>II. szint (3)</u>: suggestion, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (2)</u>: dispel magic, sending, spirit guardians, <u>IV. szint (2)</u>: arcane eye, guardian of faith, <u>V. szint (1)</u>: commune, KÉ: 4</p>	<p>Mask (trükkök) 8. szintű pap/1. szintű tolvaj HD 9d8+18; VF: 14 (mellvért); +4 tör (d4+1 sz); +0/+1/+2/+1/+4/+2; SPEC. Bölcsességmentő +6, Megtévesztés +6, Kézügyesség: +5, Orvoslás +8, Lopakodás +5, Meggyőzés +4, Vallás +5; <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 2d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Orvtámadás</i> (1/kör): +1d6 sebzés, ha 5 lábán belül van szövetségese; <i>Varázslás</i> (NF: 14, +6): <u>Varázstrükk</u>: guidance, light, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, guiding bolt, sanctuary, <u>II. szint (3)</u>: lesser restoration, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (2)</u>: dispel magic, sending, spirit guardians, <u>IV. szint (2)</u>: divination, guardian of faith; KÉ: 4</p>
<p>Nephtys (sír) HD 9d8+18; VF: 14 (mellvért); +3 buzogány (d6 z); +0/+0/+2/+2/+4/+2;</p>	<p>Ozirisz (élet) HD 9d8+18; VF: 14 (mellvért); +3 cséphadaró (d6 z); +0/+0/+2/+1/+5/+2;</p>	<p>Sebek (természet) HD 9d8+18; VF: 14 (mellvért); +4 lándzsa (d6+1 vagy d8+1 sz); +1/+0/+2/+1/+4/+2;</p>

<p>SPEC. Bölcsességmentő +6, Orvoslás +8, Meggyőzés +4, Történelem +6, Vallás +6; <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 14, +6): <u>Varázstrükk:</u> guidance, light, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> command, cure wounds, guiding bolt, false life, <u>II. szint (3):</u> gentel repose, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (2):</u> dispel magic, tongues, spirit guardians, <u>IV. szint (2):</u> death ward, guardian of faith, <u>V. szint (1):</u> raise dead, KÉ: 4</p>	<p>SPEC. Bölcsességmentő +7, Orvoslás +9, Meggyőzés +4, Megérzés +7, Történelem +4, Vallás +5; <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 16, +8): <u>Varázstrükk:</u> guidance, light, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> command, cure wounds, guiding bolt, ceremony, <u>II. szint (3):</u> lesser restoration, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (2):</u> dispel magic, remove curse, spirit guardians, <u>IV. szint (2):</u> divination, guardian of faith, <u>V. szint (1):</u> commune, KÉ: 4</p>	<p>SPEC. Bölcsességmentő +6, Orvoslás +8, Meggyőzés +4, Megfélemlítés +5, Vallás +5; <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 14, +6): <u>Varázstrükk:</u> guidance, light, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> command, cure wounds, guiding bolt, speak with animals, <u>II. szint (3):</u> spike growth, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (2):</u> dispel magic, bestow curse, spirit guardians, <u>IV. szint (2):</u> dominate beast, guardian of faith, <u>V. szint (1):</u> commune, KÉ: 4</p>
<p>Set (vihar) HD 9d8+18; VF: 14 (mellvért); +4 buzogány (d6+1 z); +1/+0/+2/+1/+4/+2; SPEC. Bölcsességmentő +6, Megtévesztés +5, Orvoslás +8, Meggyőzés +5, Vallás +5; <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 14, +6): <u>Varázstrükk:</u> toll the dead, light, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> command, cure wounds, guiding bolt, thunderwave, <u>II. szint (3):</u> hold person, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (2):</u> dispel magic, call lightning, spirit guardians, <u>IV. szint (2):</u> ice storm, guardian of faith, <u>V. szint (1):</u> commune, KÉ: 4</p>	<p>Thoth (mágia) HD 9d8+18; VF: 14 (mellvért); +3 buzogány (d6 z); +0/+0/+2/+2/+4/+2; SPEC. Bölcsességmentő +6, Mágiaismeret +6, Orvoslás +8, Meggyőzés +4, Történelem +6, Vallás +6; <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 14, +6): <u>Varázstrükk:</u> guidance, light, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> command, cure wounds, guiding bolt, detect magic, <u>II. szint (3):</u> silence, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (2):</u> dispel magic, sending, spirit guardians, <u>IV. szint (2):</u> divination, guardian of faith, <u>V. szint (1):</u> commune, KÉ: 4</p>	<p>Tiamat (trükkök) 8. szintű pap/1 szintű sárkány-mágus HD 9d8+18; VF: 16 (mellvért); +3 buzogány (d6 z); +0/+1/+2/+1/+4/+2; SPEC. Bölcsességmentő +6, Megtévesztés +5, Kézügyesség +4, Orvoslás +8, Lopakodás +4, Meggyőzés +4, Vallás +5; <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 14, +6): <u>Varázstrükk:</u> guidance, light, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> command, cure wounds, guiding bolt, charm person, <u>II. szint (3):</u> mirror image, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (2):</u> dispel magic, sending, spirit guardians, <u>IV. szint (2):</u> dominate person, guardian of faith, <i>Mágus varázslatok:</i> <u>Varázstrükkök:</u> fire bolt, prestidigation, <u>I. szint:</u> burning hands, shield; KÉ: 6</p>

Egyéniesített papok: Főpap

<p>Főpap <i>A kultuszokat vezető belső kör papjai, politikai és vallási vezetők. A kisebb kultuszoknak általában csak ilyen erejű egyéni vezetői vannak. 13. szintű papok.</i> <i>Kultusz vezetők ezen a szinten:</i> Anubisz: Bastet: Geb: Hathor: Nephtys:</p>	<p>Anhur (háború) HD 14d8+28; VF: 17 (félvért); +7 kophes (d8+2 v); +2/+0/+2/+2/+4/+3; SPEC. Bölcsességmentő +7, Karizmamentő +6; Atlétika +7, Orvoslás +10, Meggyőzés +6, Vallás +8, <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 15 +7): Varázstrükk: guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, shield of faith, <u>II. szint (3):</u> augury, magic weapon, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3):</u> dispel magic, crusader's mantle, spirit guardian, <u>IV. szint (3):</u> divination, stonesskin, <u>V. szint (2):</u> commune, flame strike, <u>VI. szint (1):</u> blade barrier, <u>VII szint (1):</u> divine word; KÉ: 6</p>	<p>Anubisz (halál) HD 14d8+28; VF: 14 (mellvért); +4 áldozó tör (d4 sz); +1/+0/+2/+3/+4/+3; SPEC. Bölcsességmentő +7, Karizmamentő +6; Orvoslás +10, Meggyőzés +6, Vallás +9, <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 15 +7): Varázstrükk: spare the dying, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> command, cure wounds, false life, guiding bolt, sanctuary, <u>II. szint (3):</u> augury, ray of efeeblement, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3):</u> dispel magic, sending, spirit guardian, <u>IV. szint (3):</u> death ward, guardian of faith, <u>V. szint (2):</u> commune, dispel evil and good, <u>VI. szint (1):</u> blade barrier, <u>VII szint (1):</u> divine word; KÉ: 6</p>
<p>Bastet (trükkök) HD 14d8+28; VF: 15 (mellvért); +6 tör (d4+1 sz); +1/+1/+2/+2/+4/+3; SPEC. Bölcsességmentő +7, Karizmamentő +6; Orvoslás +10, Lopakodás +6, Meggyőzés +6, Vallás +8, <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 15 +7): Varázstrükk: guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, disguise self, <u>II. szint (3):</u> augury, pass without trace, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3):</u> dispel magic, sending, spirit guardian, <u>IV. szint (3):</u> polymorph, guardian of faith, <u>V. szint (2):</u> commune, dominate person, <u>VI. szint (1):</u> blade barrier, <u>VII szint (1):</u> divine word; KÉ: 6</p>	<p>Geb (kohó) HD 14d8+42; VF: 14 (mellvért); +4 buzogány (d6 z); +1/+0/+3/+2/+4/+3; SPEC. Bölcsességmentő +7, Karizmamentő +6; Orvoslás +10, Meggyőzés +6, Vallás +8, Bányász eszköz jártasság +5 <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 15 +7): Varázstrükk: guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> command, cure wounds, searing smite, guiding bolt, sanctuary, <u>II. szint (3):</u> augury, heat metal, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3):</u> dispel magic, sending, spirit guardian, <u>IV. szint (3):</u> divination, guardian of faith, <u>V. szint (2):</u> commune, animate object, <u>VI. szint (1):</u> blade barrier, <u>VII szint (1):</u> divine word; KÉ: 6</p>	<p>Hathor (élet) <i>10. szintű pap/3. szintű bárd</i> HD 14d8+28; VF: 14 (mellvért); +4 buzogány (d6 z); +1/++0/+2/+2/+4/+4; SPEC. Bölcsességmentő +7, Karizmamentő +7; Előadás +9, Orvoslás +10, Meggyőzés +6, Vallás +8, <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 15 +7): Varázstrükk: guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, sanctuary, <u>II. szint (3):</u> augury, lesser restoration, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3):</u> dispel magic, beacon of hope, spirit guardian, <u>IV. szint (3):</u> divination, guardian of faith, <u>V. szint (2):</u> mass cure wounds, dispel evil and good, <u>VI. szint (1):</u> blade barrier, <i>Bárd varázslatok</i> (NF: 12 +4): <u>Trükkök:</u> dancing light, vicious mockery, <u>I. szint:</u> cham person, healing word, KÉ: 6</p>

<p>Hórusz-Ré (fény) HD 14d8+28; VF: 14 (mellvért); +4 buzogány (d6 z); +1/+0/+2/+2/+5/+3; SPEC. Bölcsességmentő +8, Karizmamentő +6; Orvoslás +11, Meggyőzés +6, Megézés: +10, Történelem: +7 Vallás +8, <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 19 +10): Varázstrükk: guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, sanctuary, <u>II.</u> <u>szint (3)</u>: augury, lesser restoration, prayer of healing, scorching ray, <u>III. szint (3)</u>: dispel magic, fireball, spirit guardian, <u>IV.</u> <u>szint (3)</u>: divination, guardian of faith, <u>V. szint (2)</u>: commune, raise dead, <u>VI. szint (1)</u>: blade barrier, <u>VII szint (1)</u>: divine word; KÉ: 6</p>	<p>Ízisz (tudás) HD 14d8+28; VF: 15 (mellvért); +4 buzogány (d6 z) +5 hosszúj (d8+1 sz); +1/+1/+2/+2/+4/+3; SPEC. Bölcsességmentő +7, Karizmamentő +6; Orvoslás +10, Meggyőzés +6, Vallás +8, <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 15 +7): Varázstrükk: guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, identify, <u>II.</u> <u>szint (3)</u>: augury, suggestion, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3)</u>: dispel magic, sending, spirit guardian, <u>IV. szint (3)</u>: divination, guardian of faith, <u>V. szint (2)</u>: commune, legend lore, <u>VI. szint (1)</u>: blade barrier, <u>VII szint (1)</u>: divine word; KÉ: 6</p>	<p>Mask (trükkök) 10. szintű pap/3. szintű zsvány (tolvaj) HD 14d8+28; VF: 15 (mellvért); +6 tör (d4+1 sz); +1/+1/+2/+2/+4/+3; SPEC. Bölcsességmentő +7, Karizmamentő +6; Megtévesztés +8, Kézügyesség: +6, Orvoslás +10, Lopakodás +6, Meggyőzés +6, Vallás +8, <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Orvtámadás</i> (1/kör): +2d6 sebzés, ha 5 lábón belül van szövetségese; <i>Varázslás</i> (NF: 15 +7): Varázstrükk: guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, charm person, <u>II. szint (3)</u>: augury, mirror image, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3)</u>: dispel magic, blink, spirit guardian, <u>IV.</u> <u>szint (3)</u>: divination, dimension door, <u>V. szint (2)</u>: commune, modify memory, <u>VI. szint (1)</u>: blade barrier, KÉ: 6</p>
<p>Nephtys (sír) HD 14d8+28; VF: 14 (mellvért); +4 buzogány (d6 z); +1/+0/+2/+3/+4/+3; SPEC. Bölcsességmentő +7, Karizmamentő +6; Orvoslás +10, Meggyőzés +6, Történelem +9, Vallás +9, <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 15 +7): Varázstrükk: guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, sanctuary, <u>II.</u> <u>szint (3)</u>: augury, gentle repose, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3)</u>: dispel magic, tongues, spirit guardian, <u>IV. szint (3)</u>: divination, guardian of faith, <u>V. szint (2)</u>: raise dead, dispel evil and good, <u>VI. szint (1)</u>: blade barrier, <u>VII szint (1)</u>: divine word; KÉ: 6</p>	<p>Ozirisz (élet) HD 14d8+28; VF: 14 (mellvért); +4 cséphadaró (d6 z); +1/+0/+2/+2/+5/+3; SPEC. Bölcsességmentő +8, Karizmamentő +6; Orvoslás +11, Meggyőzés +6, Megézés +10, Történelem +7, Vallás +8, <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 159+10): Varázstrükk: guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, sanctuary, <u>II.</u> <u>szint (3)</u>: augury, lesser restoration, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3)</u>: dispel magic, sending, spirit guardian, <u>IV. szint (3)</u>: divination, guardian of faith, <u>V. szint (2)</u>: mass cure wounds, dispel evil and good, <u>VI. szint (1)</u>: blade barrier, <u>VII szint (1)</u>: divine word; KÉ: 6</p>	<p>Sebek (természet) HD 14d8+28; VF: 14 (mellvért); +6 lándzsa (d6+1 vagy d8+1 sz); +1/+0/+2/+2/+4/+3; SPEC. Bölcsességmentő +7, Karizmamentő +6; Orvoslás +10, Megfélemlítés +8, Meggyőzés +6, Vallás +8, <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 15 +7): Varázstrükk: guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, speak with animals, <u>II. szint (3)</u>: augury, spike growth, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3)</u>: dispel magic, bestow curse, spirit guardian, <u>IV. szint (3)</u>: dominate beast, guardian of faith, <u>V. szint</u> <u>(2)</u>: commune, insect plague, <u>VI.</u> <u>szint (1)</u>: blade barrier, <u>VII szint</u> <u>(1)</u>: divine word; KÉ: 6</p>

<p>Set (vihar) HD 14d8+28; VF: 14 (mellvért); +7 buzogány (d6+2 z); +2/+0/+2/+2/+4/+3; SPEC. Bölcsességmentő +7, Karizmantentő +6; Orvoslás +10, Meggyőzés +6, Vallás +8, <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 15 +7): Varázstrükk: guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, thunderwave, <u>II. szint (3)</u>: augury, lesser restoration, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3)</u>: dispel magic, sending, spirit guardian, <u>IV. szint (3)</u>: divination, ice storm, <u>V. szint (2)</u>: commune, insect plague, <u>VI. szint (1)</u>: blade barrier, <u>VII szint (1)</u>: divine word; KÉ: 6</p>	<p>Thoth (mágia) HD 14d8+28; VF: 14 (mellvért); +4 buzogány (d6 z); +1/+0/+2/+3/+4/+3; SPEC. Bölcsességmentő +7, Karizmantentő +6; Arknum +8, Orvoslás +10, Meggyőzés +6, Történelem +8, Vallás +9, <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 15 +7): Varázstrükk: guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, magic missile, <u>II. szint (3)</u>: augury, lesser restoration, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3)</u>: dispel magic, sending, magic circle, <u>IV. szint (3)</u>: divination, guardian of faith, <u>V. szint (2)</u>: commune, teleportation circle, <u>VI.</u> <u>szint (1)</u>: blade barrier, <u>VII szint</u> <u>(1)</u>: divine word; KÉ: 6</p>	<p>Tiamat (trükkök) (10. szintű pap/3. szintű sárkány- mágus) HD 14d8+28; VF: 17 (mellvért); +6 korbács (d6+1 v); +1/+1/+2/+2/+4/+3; SPEC. Bölcsességmentő +7, Karizmantentő +6; Megtévesztés +8, Orvoslás +10, Lopakodás +6, Meggyőzés +6, Vallás +8, <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Varázslás</i> (NF: 15 +7): Varázstrükk: guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, charm person, <u>II. szint (3)</u>: augury, mirror image, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3)</u>: dispel magic, blink, spirit guardian, <u>IV.</u> <u>szint (3)</u>: divination, guardian of faith, <u>V. szint (2)</u>: commune, modify memory, <u>VI. szint (1)</u>: blade barrier; <i>Mágus varázslatok</i>: <i>Varázstrükkök</i>: fire bolt, prestidigation, <u>I. szint</u>: burning hands, shield; KÉ: 6</p>
---	--	--

Egyéniesített papok: Egyházfő

<p>Egyházfő <i>A kultuszok legfőbb vezetői, prófétái és egyházfői. Mindig egy van belőlük, de nem minden kultusznak van ilyen szintű vezetője. 18. szintű papok.</i> <i>Kultuszvezetők ezen a szinten:</i> Anhur: Hórusz-Ré: Ízisz: Ozirisz: Set: Thoth: Tiamat:</p>	<p>Anhur (háború) HD 19d8+57; VF: 17 (félvért); +6 buzogány (d6l z); +2/+0/+3/+2/+5/+3; SPEC. Bölcsességmentő +9, Karizmantentő +7; Atlétika +8, Orvoslás +13, Meggyőzés +7, Vallás +10. <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <u>Legendás cselekedetek (2 akció)</u>: <i>Varázstrükk (1)</i> elmondása, <i>Érzékelés (1)</i>: tehet egy Észlelés- próbát, <i>Varázslatok újra töltése</i> (2): dobj d6-al a dobott szám és az az alatti szintű varázsrekeszeid frissülnek <i>Varázslás</i> (NF: 17 +9): Varázstrükk: guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, sanctuary, <u>II. szint (3)</u>:</p>	<p>Anubisz (halál) HD 19d8+57; VF: 14 (mellvért); +5 áldozótör (d4+1 z); +1/+0/+3/+2/+5/+3; SPEC. Bölcsességmentő +9, Karizmantentő +7; Orvoslás +13, Meggyőzés +7, Vallás +10. <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <u>Legendás cselekedetek (2 akció)</u>: <i>Varázstrükk (1)</i> elmondása, <i>Érzékelés (1)</i>: tehet egy Észlelés- próbát, <i>Varázslatok újra töltése</i> (2): dobj d6-al a dobott szám és az az alatti szintű varázsrekeszeid frissülnek <i>Varázslás</i> (NF: 17 +9): Varázstrükk: guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, false life, <u>II.</u> <u>szint (3)</u>: augury, enhance ability,</p>
--	--	--

	<p>augury, enhance ability, magic weapon, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3)</u>: dispel magic, crusader's mantle, spirit guardians, tongues, <u>IV. szint (3)</u>: banishment, stonesskin, guardian of faith, <u>V. szint (3)</u>: commune, flame strike, <u>VI. szint (2)</u>: blade barrier, true seeing, <u>VII. szint (1)</u>: divine word, <u>VIII. szint (1)</u>: holy aura, <u>IX. szint (1)</u>: mass heal; KÉ: 9</p>	<p>ray of enfeeblement, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3)</u>: dispel magic, sending, spirit guardians, tongues, <u>IV. szint (3)</u>: banishment, death ward, guardian of faith, <u>V. szint (3)</u>: commune, dispel good and evil, <u>VI. szint (2)</u>: blade barrier, true seeing, <u>VII. szint (1)</u>: divine word, <u>VIII. szint (1)</u>: holy aura, <u>IX. szint (1)</u>: mass heal; KÉ: 9</p>
<p>Bastet (trükkök) HD 19d8+57; VF: 15 (mellvért); +5 buzogány (d6 z); +1/+1/+3/+2/+5/+3; SPEC. Bölcsességmentő +9, Karizmantentő +7; Orvoslás +13, Lopakodás +7, Meggyőzés +7, Vallás +10. <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <u>Legendás cselekedetek (2 akció)</u>: <i>Varázstrükk (1)</i> elmondása, <i>Érzékelés (1)</i>: tehet egy Észlelés-próbát, <i>Varázslatok újra töltése (2)</i>: dobj d6-al a dobott szám és az az alatti szintű varázsrekeszeid frissülnek <i>Varázslás</i> (NF: 17 +9): <u>Varázstrükk</u>: guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, disguise self, <u>II. szint (3)</u>: augury, enhance ability, pass without trace, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3)</u>: dispel magic, sending, spirit guardians, tongues, <u>IV. szint (3)</u>: polymorph, divination, guardian of faith, <u>V. szint (3)</u>: dominate person, dispel good and evil, <u>VI. szint (2)</u>: blade barrier, true seeing, <u>VII. szint (1)</u>: divine word, <u>VIII. szint (1)</u>: holy aura, <u>IX. szint (1)</u>: mass heal; KÉ: 9</p>	<p>Geb (kohó) HD 19d8+78; VF: 14 (mellvért); +5 buzogány (d6 z); +1/+0/+4/+2/+5/+3; SPEC. Bölcsességmentő +9, Karizmantentő +7; Orvoslás +13, Meggyőzés +7, Vallás +10 Bányász eszköz jártasság +6, <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <u>Legendás cselekedetek (2 akció)</u>: <i>Varázstrükk (1)</i> elmondása, <i>Érzékelés (1)</i>: tehet egy Észlelés-próbát, <i>Varázslatok újra töltése (2)</i>: dobj d6-al a dobott szám és az az alatti szintű varázsrekeszeid frissülnek <i>Varázslás</i> (NF: 17 +9): <u>Varázstrükk</u>: guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, searing smite, guiding bolt, sanctuary, <u>II. szint (3)</u>: augury, enhance ability, heat metal, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3)</u>: dispel magic, sending, spirit guardians, tongues, <u>IV. szint (3)</u>: banishment, divination, guardian of faith, <u>V. szint (3)</u>: animate object, dispel good and evil, <u>VI. szint (2)</u>: blade barrier, true seeing, <u>VII. szint (1)</u>: divine word, <u>VIII. szint (1)</u>: holy aura, <u>IX. szint (1)</u>: mass heal; KÉ: 9</p>	<p>Hathor (élet) 15. szintű pap/3. szintű bárd HD 19d8+57; VF: 14 (mellvért); +5 buzogány (d6 z); +1/+0/+3/+2/+5/+4; SPEC. Bölcsességmentő +9, Karizmantentő +8; Előadás +10, Orvoslás +13, Meggyőzés +7, Vallás +10. <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <u>Legendás cselekedetek (2 akció)</u>: <i>Varázstrükk (1)</i> elmondása, <i>Érzékelés (1)</i>: tehet egy Észlelés-próbát, <i>Varázslatok újra töltése (2)</i>: dobj d6-al a dobott szám és az az alatti szintű varázsrekeszeid frissülnek <i>Varázslás</i> (NF: 17 +9): <u>Varázstrükk</u>: guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, sanctuary, <u>II. szint (3)</u>: augury, enhance ability, lesser restoration, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3)</u>: dispel magic, beacon of hope, spirit guardians, tongues, <u>IV. szint (3)</u>: banishment, divination, guardian of faith, <u>V. szint (3)</u>: commune, mass cure wounds, <u>VI. szint (2)</u>: blade barrier, true seeing, <u>VII. szint (1)</u>: divine word, <u>VIII. szint (1)</u>: holy aura; <i>Bárd varázslatok</i> (NF: 12 +4): <u>Trükkök</u>: dancing light, vicious mockery, <u>I. szint</u>: cham person, healing word, KÉ: 9</p>
<p>Hórusz-Ré (fény) HD 19d8+57; VF: 14 (mellvért); +5 buzogány (d6 z); +1/+0/+3/+2/+5/+3; SPEC. Bölcsességmentő +9, Karizmantentő +7; Orvoslás +13,</p>	<p>Ízisz (tudás) HD 19d8+57; VF: 15 (mellvért); +5 buzogány (d6 z); +6 hosszúj (d8+1 sz), +1/+1/+3/+2/+5/+3; SPEC. Bölcsességmentő +9, Karizmantentő +7; Orvoslás +13,</p>	<p>Mask (trükkök) 15. szintű pap/3. szintű tolvaj HD 19d8+57; VF: 15 (mellvért); +5 buzogány (d6 z); +1/+1/+3/+2/+5/+3; SPEC. Bölcsességmentő +9,</p>

<p>Történelem +8, Meggyőzés +7, Vallás +10. <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <u>Legendás cselekedetek (2 akció):</u> <i>Varázstrükk (1)</i> elmondása, <i>Érzékelés (1):</i> tehet egy Észlelés-próbát, <i>Varázslatok újra töltése (2):</i> dobj d6-al a dobott szám és az az alatti szintű varázsrekeszeid frissülnek <i>Varázslás (NF: 17 +9):</i> <u>Varázstrükk:</u> guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, sanctuary, <u>II. szint (3):</u> augury, enhance ability, lesser restoration, prayer of healing, scorching ray, <u>III. szint (3):</u> dispel magic, fire ball, spirit guardians, tongues, <u>IV. szint (3):</u> banishment, divination, guardian of faith, <u>V. szint (3):</u> commune, raise dead, <u>VI. szint (2):</u> blade barrier, true seeing, <u>VII. szint (1):</u> divine word, <u>VIII. szint (1):</u> holy aura, <u>IX. szint (1):</u> mass heal; KÉ: 9</p>	<p>Meggyőzés +7, Vallás +10. <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <u>Legendás cselekedetek (2 akció):</u> <i>Varázstrükk (1)</i> elmondása, <i>Érzékelés (1):</i> tehet egy Észlelés-próbát, <i>Varázslatok újra töltése (2):</i> dobj d6-al a dobott szám és az az alatti szintű varázsrekeszeid frissülnek <i>Varázslás (NF: 17 +9):</i> <u>Varázstrükk:</u> guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, identify, <u>II. szint (3):</u> augury, enhance ability, lesser restoration, prayer of healing, suggestion, <u>III. szint (3):</u> dispel magic, sending, spirit guardians, tongues, <u>IV. szint (3):</u> banishment, divination, guardian of faith, <u>V. szint (3):</u> commune, legend lore, <u>VI. szint (2):</u> blade barrier, true seeing, <u>VII. szint (1):</u> divine word, <u>VIII. szint (1):</u> holy aura, <u>IX. szint (1):</u> mass heal; KÉ: 9</p>	<p>Karizmantó +7; Megtévesztés +8, Kézügyesség +7, Orvoslás +13, Meggyőzés Lopakodás +7, +7, Vallás +10. <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <i>Orvtámadás (1/kör):</i> +2d6 sebzés, ha 5 lábón belül van szövetségese; <u>Legendás cselekedetek (2 akció):</u> <i>Varázstrükk (1)</i> elmondása, <i>Érzékelés (1):</i> tehet egy Észlelés-próbát, <i>Varázslatok újra töltése (2):</i> dobj d6-al a dobott szám és az az alatti szintű varázsrekeszeid frissülnek <i>Varázslás (NF: 17 +9):</i> <u>Varázstrükk:</u> guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, sanctuary, <u>II. szint (3):</u> augury, enhance ability, lesser restoration, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3):</u> dispel magic, sending, spirit guardians, tongues, <u>IV. szint (3):</u> banishment, divination, guardian of faith, <u>V. szint (3):</u> commune, dispel good and evil, <u>VI. szint (2):</u> blade barrier, true seeing, <u>VII. szint (1):</u> divine word, <u>VIII. szint (1):</u> holy aura, KÉ: 9</p>
<p>Nephtys (sír) HD 19d8+57; VF: 14 (mellvért); +5 buzogány (d6 z); +1/+0/+3/+3/+5/+3; SPEC. Bölcsességmentő +9, Karizmantó +7; Orvoslás +13, Meggyőzés +7, Vallás +11. <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <u>Legendás cselekedetek (2 akció):</u> <i>Varázstrükk (1)</i> elmondása, <i>Érzékelés (1):</i> tehet egy Észlelés-próbát, <i>Varázslatok újra töltése (2):</i> dobj d6-al a dobott szám és az az alatti szintű varázsrekeszeid frissülnek <i>Varázslás (NF: 17 +9):</i> <u>Varázstrükk:</u> guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, sanctuary, <u>II. szint (3):</u> augury, gentle repose, lesser restoration, prayer of</p>	<p>Ozirisz (élet) HD 19d8+57; VF: 14 (mellvért); +5 cséphadaró (d6 z); +1/+0/+3/+2/+5/+3; SPEC. Bölcsességmentő +9, Karizmantó +7; Orvoslás +13, Meggyőzés +7, Történelem +10, Vallás +10. <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <u>Legendás cselekedetek (2 akció):</u> <i>Varázstrükk (1)</i> elmondása, <i>Érzékelés (1):</i> tehet egy Észlelés-próbát, <i>Varázslatok újra töltése (2):</i> dobj d6-al a dobott szám és az az alatti szintű varázsrekeszeid frissülnek <i>Varázslás (NF: 17 +9):</i> <u>Varázstrükk:</u> guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, sanctuary, <u>II. szint (3):</u> augury, enhance ability, lesser restoration, prayer of</p>	<p>Sebek (természet) HD 19d8+57; VF: 14 (mellvért); +6 lándzsa (d6+2 vagy d8+2 sz); +2/+0/+3/+2/+5/+3; SPEC. Bölcsességmentő +9, Karizmantó +7; Orvoslás +13, Megfélemlítés +9 Meggyőzés +7, Vallás +10. <i>Mennyei tekintély:</i> ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharc támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <u>Legendás cselekedetek (2 akció):</u> <i>Varázstrükk (1)</i> elmondása, <i>Érzékelés (1):</i> tehet egy Észlelés-próbát, <i>Varázslatok újra töltése (2):</i> dobj d6-al a dobott szám és az az alatti szintű varázsrekeszeid frissülnek <i>Varázslás (NF: 17 +9):</i> <u>Varázstrükk:</u> guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4):</u> command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, speak with animals, <u>II. szint (3):</u> augury, enhance ability, spike growth,</p>

<p>healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3)</u>: dispel magic, tongues, spirit guardians, tongues, <u>IV. szint (3)</u>: banishment, divination, guardian of faith, <u>V. szint (3)</u>: raise dead, dispel good and evil, <u>VI. szint (2)</u>: blade barrier, true seeing, <u>VII. szint (1)</u>: divine word, <u>VIII. szint (1)</u>: holy aura, <u>IX. szint (1)</u>: mass heal; KÉ: 9</p>	<p>healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3)</u>: dispel magic, sending, spirit guardians, tongues, <u>IV. szint (3)</u>: banishment, divination, guardian of faith, <u>V. szint (3)</u>: mass cure wounds, dispel good and evil, <u>VI. szint (2)</u>: blade barrier, true seeing, <u>VII. szint (1)</u>: divine word, <u>VIII. szint (1)</u>: holy aura, <u>IX. szint (1)</u>: mass heal; KÉ: 9</p>	<p>prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3)</u>: dispel magic, bestow curse, spirit guardians, tongues, <u>IV. szint (3)</u>: banishment, dominate beast, guardian of faith, <u>V. szint (3)</u>: commune, insect plague, <u>VI. szint (2)</u>: blade barrier, true seeing, <u>VII. szint (1)</u>: divine word, <u>VIII. szint (1)</u>: holy aura, <u>IX. szint (1)</u>: mass heal; KÉ: 9</p>
<p>Set (vihar) HD 19d8+57; VF: 14 (mellvért); +6 buzogány (d6+2 z); +2/+0/+3/+2/+5/+3; SPEC. Bölcsességmentő +9, Karizmamentő +7; Orvoslás +13, Meggyőzés +7, Vallás +10. <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <u>Legendás cselekedetek (2 akció)</u>: <i>Varázstrükk (1)</i> elmondása, <i>Érzékelés (1)</i>: tehet egy Észlelés-próbát, <i>Varázslatok újra töltése (2)</i>: dobj d6-al a dobott szám és az az alatti szintű varázsrekeszeid frissülnek <i>Varázslás</i> (NF: 17 +9): <u>Varázstrükk</u>: guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, thunder wave, <u>II. szint (3)</u>: augury, enhance ability, lesser restoration, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3)</u>: dispel magic, sending, spirit guardians, tongues, <u>IV. szint (3)</u>: banishment, ice storm, guardian of faith, <u>V. szint (3)</u>: commune, insect plague, <u>VI. szint (2)</u>: blade barrier, true seeing, <u>VII. szint (1)</u>: divine word, <u>VIII. szint (1)</u>: holy aura, <u>IX. szint (1)</u>: mass heal; KÉ: 9</p>	<p>Thoth (mágia) HD 19d8+57; VF: 14 (mellvért); +5 buzogány (d6 z); +1/+0/+3/+3/+5/+3; SPEC. Bölcsességmentő +9, Karizmamentő +7; Mágiaismeret +9, Orvoslás +13, Meggyőzés +7, Történelem +9, Vallás +10. <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <u>Legendás cselekedetek (2 akció)</u>: <i>Varázstrükk (1)</i> elmondása, <i>Érzékelés (1)</i>: tehet egy Észlelés-próbát, <i>Varázslatok újra töltése (2)</i>: dobj d6-al a dobott szám és az az alatti szintű varázsrekeszeid frissülnek <i>Varázslás</i> (NF: 17 +9): <u>Varázstrükk</u>: guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, magic missile, <u>II. szint (3)</u>: augury, enhance ability, lesser restoration, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3)</u>: dispel magic, sending, magic circle, tongues, <u>IV. szint (3)</u>: banishment, divination, guardian of faith, <u>V. szint (3)</u>: commune, teleportation circle, <u>VI. szint (2)</u>: blade barrier, true seeing, <u>VII. szint (1)</u>: divine word, <u>VIII. szint (1)</u>: holy aura, <u>IX. szint (1)</u>: mass heal; KÉ: 9</p>	<p>Tiamat (trükkök) HD 19d8+57; VF: 17 (mellvért); +6 áldozótör (d4+2 z); +2/+0/+3/+2/+5/+3; SPEC. Bölcsességmentő +9, Karizmamentő +7; Orvoslás +13, Meggyőzés +7, Vallás +10. <i>Mennyei tekintély</i>: ha elkölt egy varázsrekeszt, akkor a közelharci támadásához 3d6 ragyogó sebzés adódik; <u>Legendás cselekedetek (2 akció)</u>: <i>Varázstrükk (1)</i> elmondása, <i>Érzékelés (1)</i>: tehet egy Észlelés-próbát, <i>Varázslatok újra töltése (2)</i>: dobj d6-al a dobott szám és az az alatti szintű varázsrekeszeid frissülnek <i>Varázslás</i> (NF: 17 +9): <u>Varázstrükk</u>: guidance, light, mending, sacred flame, thaumaturgy, <u>I. szint (4)</u>: command, cure wounds, detect magic, guiding bolt, sanctuary, <u>II. szint (3)</u>: augury, enhance ability, lesser restoration, prayer of healing, spiritual weapon, <u>III. szint (3)</u>: dispel magic, sending, spirit guardians, tongues, <u>IV. szint (3)</u>: banishment, divination, guardian of faith, <u>V. szint (3)</u>: commune, dispel good and evil, <u>VI. szint (2)</u>: blade barrier, true seeing, <u>VII. szint (1)</u>: divine word, <u>VIII. szint (1)</u>: holy aura, <u>IX. szint (1)</u>: mass heal; <i>Mágus varázslatok</i>: <u>Varázstrükkök</u>: fire bolt, prestidigation, <u>I. szint</u>: burning hands, shield; KÉ: 9</p>

Függelék: Arkánusok egyéniesítése

Mágus (tulajdonságok és plusz képesség)

	Vadmágus	Sárkányvérű	Viharmágus
Arkánus tanonc	Karizma +2 Mindig, amikor varázsol 1:6 eséllyel vadmágikus hatás.	Karizma +2 +1 hp, VF: 13,	Karizma +2 Ha varázsol, bónusz akcióból: 10 láb repülés
Arkánus szakértő	Karizma +3 Mindig, amikor varázsol 1:6 eséllyel vadmágikus hatás. Metamágia (1/nap): ikervarázslat (egy célpontos varázslat két célpontra hat)	Karizma +3 +7 hp, VF: 15 (17 mage armorban) Metamágia (1/nap): felerősített varázslat (3 kockával újra dobhatja a sebzést)	Karizma +3 Ha varázsol, bónusz akcióból: 10 láb repülés Metamágia (1/nap): gyorsított varázslás (bónusz akcióból varázsolhat)
Arkánus kismester	Karizma +3 Mindig, amikor varázsol 1:6 eséllyel vadmágikus hatás. Metamágia (1/nap): ikervarázslat (egy célpontos varázslat két célpontra hat) Szerencse kegyeltje (újrátöltődik 6): reakcióként valakinek a dobására előnyt vagy hátrányt adhat (Karizma NF: 14).	Karizma +3 +7 hp, VF: 15 (17 mage armorban) Metamágia (1/nap): felerősített varázslat (3 kockával újra dobhatja a sebzést) Sárkány lehelet (újrátöltődik 6): 10 láb sugárban tüzet fúj* 3d6 pontot sebezve (Ügyesség NF: 14)	Karizma +3 Ha varázsol, bónusz akcióból: 10 láb repülés Metamágia (1/nap): gyorsított varázslás (bónusz akcióból varázsolhat) Szélroham (újrátöltődik 6): szélloket sodorja el a célpontot 2d6 zúzó sebzés és 10 láb mozgatas (Erő NF: 14)
Arkánus	Karizma +3 Mindig, amikor varázsol 1:6 eséllyel vadmágikus hatás. Metamágia (2/nap): ikervarázslat (egy célpontos varázslat két célpontra hat) Szerencse kegyeltje (újrátöltődik 6): reakcióként valakinek a dobására előnyt vagy hátrányt adhat (Karizma NF: 15).	Karizma +3 +9 hp, VF: 15 (17 mage armorban) Metamágia (2/nap): felerősített varázslat (3 kockával újra dobhatja a sebzést) Ellenállás: tűz* Sárkány lehelet (újrátöltődik 6): 10 láb sugárban tüzet fúj* 4d6 pontot sebezve (Ügyesség NF: 15)	Karizma +3 Ha varázsol, bónusz akcióból: 10 láb repülés Metamágia (2/nap): gyorsított varázslás (bónusz akcióból varázsolhat) Szélroham (újrátöltődik 6): szélloket sodorja el a célpontot 3d6 zúzó sebzés és 10 láb mozgatas (Erő NF: 15)
Arkánus mester	Karizma +4 Mindig, amikor varázsol 1:6 eséllyel vadmágikus hatás. Metamágia (2/nap): ikervarázslat (egy célpontos varázslat két célpontra hat) Szerencse kegyeltje (újrátöltődik 6): reakcióként valakinek a dobására előnyt vagy hátrányt adhat (Karizma NF: 17).	Karizma +4 +13 hp, VF: 15 (17 mage armorban) Metamágia (2/nap): felerősített varázslat (3 kockával újra dobhatja a sebzést) Ellenállás: tűz* Sárkány lehelet (újrátöltődik 6): 10 láb sugárban tüzet fúj* 5d6 pontot sebezve (Ügyesség NF: 17)	Karizma +4 Ha varázsol, bónusz akcióból: 10 láb repülés Metamágia (2/nap): gyorsított varázslás (bónusz akcióból varázsolhat) Szélroham (újrátöltődik 6): szélloket sodorja el a célpontot 4d6 zúzó sebzés és 10 láb mozgatas (Erő NF: 17) A vihar szeme (1/nap): forgószelet tudsz idézni

	Vadmágikus aura (1/nap): 1 percen át 60 láb sugarú körben minden vadmágikussá válik és 1:6 eséllyel valami vadmágikus hatás jön létre.	Sárkány szárnyak: bónusz akcióként szárnyakt növeszthetsz, amikkel repülhetsz	(mint a whirlwind varázslat)
Fővarázsló	Karizma +5 Mindig, amikor varázsol 1:6 eséllyel vadmágikus hatás. Metamágia (2/nap): ikervarázslat (egy célpontos varázslat két célpontra hat) Szerencse kegyeltje (újrátöltődik 6): reakcióként valakinek a dobására előnyt vagy hátrányt adhat (Karizma NF: 20). Vadmágikus aura (1/nap): 1 percen át 60 láb sugarú körben minden vadmágikussá válik és 2:6 eséllyel valami vadmágikus hatás jön létre.	Karizma +5 +18 hp, VF: 15 (17 mage armorban) Metamágia (2/nap): felerősített varázslat (3 kockával újra dobhatja a sebzést) Ellenállás: tűz* Sárkány lehelet (újrátöltődik 6): 10 láb sugarban tüzet fúj* 6d6 pontot sebezve (Ügyesség NF: 20) Sárkány szárnyak: bónusz akcióként szárnyakt növeszthetsz, amikkel repülhetsz Sárkány jelenlét: félelem vagy lenyűgözés (Bölcsesség NF: 20)	Karizma +5 Ha varázsol, bónusz akcióból: 10 láb repülés Metamágia (2/nap): gyorsított varázslás (bónusz akcióból varázsolhat) Szélroham (újrátöltődik 6): szállóket sodorja el a célpontot 5d6 zúzó sebzés és 10 láb mozgatas (Erő NF: 20) A vihar szeme (1/nap): forgószelet tudsz idézni (mint a whirlwind varázslat) Immunis: elektromosság és mennydörgés Viharlélek: 60/30 láb sebességgel képes repülni 1 órán át

Boszorkány (tulajdonágok és más varázslista, képesség és fegyver)

	Boszorkány - tündér	Boszorkány - pokoli	Boszorkány - ősi isten
Arkánus tanonc	Karizma +2 +2 vívótör (d8 sz) Tündér jelenlét: félelem vagy bűbáj (Bölcsesség NF 12) Varázslás (NF: 12, +4): Varázsrekesz szintje: 1 Varázsrekeszek száma: 1, Varázstrükk:, eldritch blast, prestidigation, I. szint: charm person	Karizma +2 +2 csatabárd (d8 v) Sötét Úr áldása: ha valakit megüt +2 ideiglenes életerő Varázslás (NF: 12, +4): Varázsrekesz szintje: 1 Varázsrekeszek száma: 1, Varázstrükk:, eldritch blast, prestidigation, I. szint: hellish rebuke	Karizma +2 +2 lándzsa (d6 vagy d8 sz) Telepátia Varázslás (NF: 12, +4): Varázsrekesz szintje: 1 Varázsrekeszek száma: 1, Varázstrükk:, eldritch blast, prestidigation, I. szint: cause fear
Arkánus szakértő	Karizma +2 +4 vívótör (d8+2 sz) Tündér jelenlét: félelem vagy bűbáj (Bölcsesség NF 12) <i>Ködös menekülés</i> (reakció): ha megsebzik, akkor láthatatlanná válik és 60 lábnyit teleportál. Béklyók paktuma: pixie társ Varázslás (NF: 12, +4): Varázsrekesz szintje: 2 Varázsrekeszek száma: 2, Varázstrükk:, dancing lights, eldritch blast,	Karizma +2 +6 csatabárd (d8+2 v) Sötét Úr áldása: ha valakit megüt +2 ideiglenes életerő <i>Sötét Úr Szerencséje</i> : +d10 egy mentő- és tulajdonságpróbájához (rövid vagy hosszú pihenő esetén újrátöltődik); Varázslás (NF: 12, +4): Varázsrekesz szintje: 2 Varázsrekeszek száma: 2, Varázstrükk: eldritch blast, fire bolt,	Karizma +2 +2 lándzsa (d6 vagy d8 sz) Telepátia <i>Ezer hang aurája</i> : minden körben 5 lábön belül minden által választott lénynek 3d6 leleki sebet okoz (Bölcsességmentő NF: 15, felez) Varázslás (NF: 12, +4): Varázsrekesz szintje: 2 Varázsrekeszek száma: 2, Varázstrükk: detect magic, eldritch blast,

	prestidigation, I-II. szint: charm person, fearie fire, misty step, sleep	prestidigation, I-II. szint: burning hands, hellish rebuke, scorching ray, suggestion	mage hand, minor illusion, shocking grasp, prestidigation, I-II. szint: armor of agathys, arms of hadar, cause fear, unseen servant
Arkánus kismester	Karizma +3 +5 vívótör (d8+2 sz) Tündér jelenlét: félelem vagy bűbáj (Bölcsesség NF 13) <i>Ködös menekülés</i> (reakció): ha megsebzik, akkor láthatatlanná válik és 60 lábnyit teleportál. Béklyók paktuma: pixie társ Varázslás (NF: 13, +5): Varázsrekesz szintje: 3 Varázsrekeszek száma: 2, Varázstrükk:., dancing lights, eldritch blast, prestidigation, I-III. szint: charm person, fearie fire, misty step, phantasmal force, sleep	Karizma +3 +7 csatabárd (d8+2 v) Sötét Úr áldása: ha valakit megüt +2 ideiglenes életerő <i>Sötét Úr Szerencséje:</i> +d10 egy mentő- és tulajdonságpróbájához (rövid vagy hosszú eseten újratöltődik); Varázslás (NF: 13, +5): Varázsrekesz szintje: 3 Varázsrekeszek száma: 2, Varázstrükk: eldritch blast, fire bolt, prestidigation, I-III. szint: burning hands, hellish rebuke, magic circle, scorching ray, suggestion	Karizma +3 +3 lándzsa (d6 vagy d8 sz) Telepátia <i>Ezer hang aurája:</i> minden körben 5 lábón belül minden által választott lénynek 3d6 leleki sebet okoz (Bölcsességmentő NF: 15, felez) Varázslás (NF: 13, +5): Varázsrekesz szintje: 3 Varázsrekeszek száma: 2, Varázstrükk: crown of madness, detect magic, eldritch blast, mage hand, minor illusion, shocking grasp, prestidigation, I. szint: armor of agathys, arms of hadar, cause fear, unseen servant
Arkánus	Karizma +4 +6 vívótör (d8+2 sz) Tündér jelenlét: félelem vagy bűbáj (Bölcsesség NF 13) <i>Ködös menekülés</i> (reakció): ha megsebzik, akkor láthatatlanná válik és 60 lábnyit teleportál. Béklyók paktuma: pixie társ Varázslás (NF: 15, +6): Varázsrekesz szintje: 5 Varázsrekeszek száma: 2, Varázstrükk:., dancing lights, eldritch blast, prestidigation, I-V. szint: charm person, blink, dimension door, fear, fearie fire, misty step, phantasmal force, sleep	Karizma +4 +8 csatabárd (d8+2 v) Sötét Úr áldása: ha valakit megüt +2 ideiglenes életerő <i>Sötét Úr Szerencséje:</i> +d10 egy mentő- és tulajdonságpróbájához (rövid vagy hosszú eseten újratöltődik); Varázslás (NF: 15, +6): Varázsrekesz szintje: 5 Varázsrekeszek száma: 2, Varázstrükk: eldritch blast, fire bolt, prestidigation, I-V. szint: banishment burning hands, flame strike, hellish rebuke, magic circle, scrying, scorching ray, suggestion	Karizma +4 +4 lándzsa (d6 vagy d8 sz) Telepátia <i>Ezer hang aurája:</i> minden körben 5 lábón belül minden által választott lénynek 3d6 leleki sebet okoz (Bölcsességmentő NF: 15, felez) Varázslás (NF: 15, +6): Varázsrekesz szintje: 5 Varázsrekeszek száma: 2, Varázstrükk: crown of madness, detect magic, eldritch blast, mage hand, minor illusion, shocking grasp, prestidigation, I. szint: armor of agathys, arms of hadar, cause fear, dissonant whispers, telekinesis, unseen servant, vampiric thouch
Arkánus mester	Szilfid boszorkány(mester)	Ördögi boszorkány(mester)	Ősiisten boszorkány(mester)

Frakciók (plusz szakértelem)

	Palotamágusok	Akadémikus mágusok	Vidéki mágusok
Arkánus tanonc	Meggyőzés +2	Nyomozás +4	Megérzés +2

Arkánus szakértő	Meggyőzés +2	Nyomozás +4	Megérzés +2
Arkánus kismester	Meggyőzés +3	Nyomozás +5	Megérzés +3
Arkánus	Meggyőzés +4	Nyomozás +6	Megérzés +4
Arkánus mester	Meggyőzés +5	Nyomozás +7	Megérzés +5
Fővarázsló	Meggyőzés +6	Nyomozás +8	Megérzés +6

Varázslók iskolánként (egyedi cantrip lista és plusz egy varázslat minden szintre)

	Átalakítómágia	Bűbájmágia	Energiamágia	Idézőmágia
Arkánus tanonc	Varázstrükk: firebolt, mending, prestidigation I.: expeditious retreat	Varázstrükk: firebolt, friends, prestidigation I.: charm person	Varázstrükk: firebolt, dancing lights, prestidigation I.: earth tremor	Varázstrükk: firebolt, mage hand, prestidigation I.: unseen servant
Arkánus szakértő	Varázstrükk: fire bolt, mending, prestidigation I.: expeditious retreat II.: enlarge/reduce	Varázstrükk: fire bolt, friends, prestidigation I.: charm person II.: crown of madness	Varázstrükk: fire bolt, dancing lights, prestidigation I.: earth tremor II.: melf's acid arrow	Varázstrükk: fire bolt, mage hand, prestidigation I.: unseen servant II.: web
Arkánus kismester	<i>Bölcsek köve</i> (VGtM 218). Alapértelmezett hatás: ellenállás tűzsebzésre. Varázstrükk: fire bolt, light, mending, prestidigation I.: expeditious retreat II.: enlarge/reduce III.: fly	<i>Ösztönös bűbáj</i> (újrátöltődik, ha bűbáj varázslatot mond): eltéríthet egy ellen irányuló támadást valaki másra (Bölcsesség NF. 13); Varázstrükk: fire bolt, light, friends, prestidigation I.: charm person II.: crown of madness III.: enemies abound	<i>Varázslatfaragás</i> : a varázslat hatóterületén belül kiválaszthat varázslat szintje +1 számú lényt, akik automatikusan megdobják a mentődobást a varázslata ellen (fele sebzés esetén nincs sebzés). Varázstrükk: fire bolt, light, dancing lights, prestidigation I.: earth tremor II.: melf's acid arrow III.: wall of sand	<i>Jóteköny transzportáció</i> (újrátöltődik, ha idézővarázslatot mond el): bónusz akcióként 30 lábnyit tud teleportálni egy üres területre, amit lát, vagy egy kicsi vagy közepes méretű önkéntes lényel helyet cserél Varázstrükk: fire bolt, light, mage hand, prestidigation I.: unseen servant II.: web III.: summon lesser demons
Arkánus	<i>Bölcsek köve</i> (VGtM 218). Alapértelmezett hatás: ellenállás tűzsebzésre. Varázstrükk: fire bolt, light, mending, prestidigation I.: expeditious retreat II.: enlarge/reduce III.: fly IV.: fabricate V.: animate objects	<i>Ösztönös bűbáj</i> (újrátöltődik, ha bűbáj varázslatot mond): eltéríthet egy ellen irányuló támadást valaki másra (Bölcsesség NF. 14); Varázstrükk: fire bolt, light, friends, prestidigation I.: charm person II.: crown of madness III.: enemies abound IV.: charm monster	<i>Varázslatfaragás</i> : a varázslat hatóterületén belül kiválaszthat varázslat szintje +1 számú lényt, akik automatikusan megdobják a mentődobást a varázslata ellen (fele sebzés esetén nincs sebzés). Varázstrükk: fire bolt, light, dancing lights, prestidigation I.: earth tremor	<i>Jóteköny transzportáció</i> (újrátöltődik, ha idézővarázslatot mond el): bónusz akcióként 30 lábnyit tud teleportálni egy üres területre, amit lát, vagy egy kicsi vagy közepes méretű önkéntes lényel helyet cserél Varázstrükk: fire bolt, light, mage hand, prestidigation

		V.: dominate person	II.: melf's acid arrow III.: wall of sand IV.: fire shield V.: Bigby's hand	I.: unseen servant II.: web III.: summon lesser demons IV.: conjure minor elementals V.: teleportation circle
Arkánus mester	<i>Bölcsek köve</i> (VGtM 218). Alapértelmezett hatás: ellenállás tűzsebzésre. Varázstrükk: fire bolt, light, mending, prestidigation I.: expeditious retreat II.: enlarge/reduce III.: fly IV.: fabricate V.: animate objects VI.: disintegrate VII.: reverse gravity	<i>Ösztönös bűbáj</i> (újrátöltődik, ha bűbáj varázslatot mond): eltéríthet egy ellen irányuló támadást valaki másra (Bölcsesség NF. 15); Varázstrükk: fire bolt, light, friends, prestidigation I.: charm person II.: crown of madness III.: enemies abound IV.: charm monster V.: dominate person VI.: otto's irresistible dance VII.: power word pain	<i>Varázslatfaragás:</i> a varázslat hatóterületén belül kiválaszthat varázslat szintje +1 számú lényt, akik automatikusan megdobják a mentődobást a varázslata ellen (fele sebzés esetén nincs sebzés). Varázstrükk: fire bolt, light, dancing lights, prestidigation I.: earth tremor II.: melf's acid arrow III.: wall of sand IV.: fire shield V.: Bigby's hand VI.: chain lightning VII.: delayed blast fireball	<i>Jóteköny transzportáció</i> (újrátöltődik, ha idézővarázslatot mond el): bónusz akcióként 30 lábnyit tud teleportálni egy üres területre, amit lát, vagy egy kicsi vagy közepes méretű önkéntes lényel helyet cserél Varázstrükk: fire bolt, light, mage hand, prestidigation I.: unseen servant II.: web III.: summon lesser demons IV.: conjure minor elementals V.: teleportation circle VI.: arcane gate VII.: plane shift
Fővarázsló	<i>Bölcsek köve</i> (VGtM 218). Alapértelmezett hatás: ellenállás tűzsebzésre. Varázstrükk: fire bolt, light, mending, prestidigation I.: expeditious retreat II.: enlarge/reduce III.: fly IV.: fabricate V.: animate objects VI.: disintegrate VII.: reverse gravity VIII.: control weather IX.: True Polymorph	<i>Ösztönös bűbáj</i> (újrátöltődik, ha bűbáj varázslatot mond): eltéríthet egy ellen irányuló támadást valaki másra (Bölcsesség NF. 17); Varázstrükk: fire bolt, light, friends, prestidigation I.: charm person II.: crown of madness III.: enemies abound IV.: charm monster V.: dominate person VI.: otto's irresistible dance VII.: power word pain	<i>Varázslatfaragás:</i> a varázslat hatóterületén belül kiválaszthat varázslat szintje +1 számú lényt, akik automatikusan megdobják a mentődobást a varázslata ellen (fele sebzés esetén nincs sebzés). Varázstrükk: fire bolt, light, dancing lights, prestidigation I.: earth tremor II.: melf's acid arrow III.: wall of sand IV.: fire shield V.: Bigby's hand VI.: chain lightning	<i>Jóteköny transzportáció</i> (újrátöltődik, ha idézővarázslatot mond el): bónusz akcióként 30 lábnyit tud teleportálni egy üres területre, amit lát, vagy egy kicsi vagy közepes méretű önkéntes lényel helyet cserél Varázstrükk: fire bolt, light, mage hand, prestidigation I.: unseen servant II.: web III.: summon lesser demons IV.: conjure minor elementals

		VIII.: dominate monster IX.: power word kill	VII.: delayed blast fireball VIII.: sunburst IX.: meteor swarm	V.: teleportation circle VI.: arcane gate VII.: plane shift VIII.: incendiary cloud IX.: gate
--	--	---	---	---

	Illúziómágia	Jósmágia	Nekromancia	Védőmágia
Arkánus tanonc	Varázstrükk: firebolt, minor illusion, prestidigation I.: illusory script	Varázstrükk: firebolt, true strike, prestidigation I.: detect magic	Varázstrükk: firebolt, chill thouch, prestidigation I.: cause fear	Varázstrükk: firebolt, blade ward, prestidigation I.: mage armor
Arkánus szakértő	Varázstrükk: fire bolt, minor illusion, prestidigation I.: color spray II.: mirror image	Varázstrükk: fire bolt, true strike, prestidigation I.: identify II.: detect thoughts	Varázstrükk: fire bolt, chill thouch, prestidigation I.: cause fear II.: ray of enfeeblement	Varázstrükk: fire bolt, blade ward, prestidigation I.: mage armor II.: arcane lock
Arkánus kismester	<i>Megtévesztő pozíció</i> (újrátölt, ha illuzionista varázslatot mond): hamis alak, miatt hátránnyal támadnak rá (bónusz akció). Varázstrükk: fire bolt, light, minor illusion, prestidigation I.: color spray II.: mirror image III.: major image	<i>Megérzés</i> (újrátöltődik jósvarázslatok esetén): egy általa látott ellenfele támadó-, mentő- vagy szakértelemdobása esetén dobhat egy másik dobást, és a saját eredményét lecsereélheti. Varázstr ükk: fire bolt, light, true strike, prestidigation I.: identify II.: detect thoughts III.: clairvoyance	<i>Zord aratás (1/kör):</i> ha megöl valakit egy varázslatával, akkor a varázsalt szintjével megegyező pontnyi hp-t gyógyul. Varázstrükk: fire bolt, light, chill thouch, prestidigation I.: cause fear II.: ray of enfeeblement III.: animate dead	<i>Arkánpajzs:</i> 15 pontnyi védelmet nyújt és újra töltődik minden alkalommal, ha védőmágia iskolás tartozó varázslatot mond el (varázslat szintje pontnyit); Varázstrükk: fire bolt, light, blade ward, prestidigation I.: mage armor II.: arcane lock III.: magic circle
Arkánus	<i>Megtévesztő pozíció</i> (újrátölt, ha illuzionista varázslatot mond): hamis alak, miatt hátránnyal támadnak rá (bónusz akció). Varázstrükk: fire bolt, light, minor illusion, prestidigation I.: color spray II.: mirror image III.: major image IV.: phantasmal killer V.: mislead	<i>Megérzés</i> (újrátöltődik jósvarázslatok esetén): egy általa látott ellenfele támadó-, mentő- vagy szakértelemdobása esetén dobhat egy másik dobást, és a saját eredményét lecsereélheti. Varázstr ükk: fire bolt, light, true strike, prestidigation I.: identify II.: detect thoughts III.: clairvoyance IV.: arcane eye V.: Rary's telepathic bond	<i>Zord aratás (1/kör):</i> ha megöl valakit egy varázslatával, akkor a varázsalt szintjével megegyező pontnyi hp-t gyógyul. Varázstrükk: fire bolt, light, chill thouch, prestidigation I.: cause fear II.: ray of enfeeblement III.: animate dead IV.: blight V.: enervation	<i>Arkánpajzs:</i> 21 pontnyi védelmet nyújt és újra töltődik minden alkalommal, ha védőmágia iskolás tartozó varázslatot mond el (varázslat szintje pontnyit); Varázstrükk: fire bolt, light, blade ward, prestidigation I.: mage armor II.: arcane lock III.: magic circle IV.: banishment V.: planar binding

<p>Arkánus mester</p>	<p><i>Megtévesztő pozíció</i> (újrátölt, ha illuzionista varázslatot mond): hamis alak, miatt hátránnyal támadnak rá (bónusz akció). Varázstrükk: fire bolt, light, minor illusion, prestidigation I.: color spray II.: mirror image III.: major image IV.: phantasmal killer V.: mislead VI.: programmed illusion VII.: mirage arcane</p>	<p><i>Megérzés</i> (újrátöltődik jósvarázslatok esetén): egy általa látott ellenfele támadó-, mentő- vagy szakértelemdobása esetén dobhat egy másik dobást, és a saját eredményét lecserélheti. Varázstrükk: fire bolt, light, true strike, prestidigation I.: identify II.: detect thoughts III.: clairvoyance IV.: arcane eye V.: Rary's telepathic bond VI.: true seeing VII.: teleport</p>	<p><i>Zord aratás (1/kör):</i> ha megöl valakit egy varázslatával, akkor a varázsalt szintjével megegyező pontnyi hp-t gyógyul. Varázstrükk: fire bolt, light, chill touch, prestidigation I.: cause fear II.: ray of enfeeblement III.: animate dead IV.: blight V.: enervation VI.: create undead VII.: finger of death</p>	<p><i>Arkánpajzs:</i> 30 pontnyi védelmet nyújt és újra töltődik minden alkalommal, ha védőmágia iskolás tartozó varázslatot mond el (varázslat szintje pontnyit); Varázstrükk: fire bolt, light, blade ward, prestidigation I.: mage armor II.: arcane lock III.: magic circle IV.: banishment V.: planar binding VI.: guards and wards VII.: symbol</p>
<p>Fővarázsló</p>	<p><i>Megtévesztő pozíció</i> (újrátölt, ha illuzionista varázslatot mond): hamis alak, miatt hátránnyal támadnak rá (bónusz akció). Varázstrükk: fire bolt, light, minor illusion, prestidigation I.: color spray II.: mirror image III.: major image IV.: phantasmal killer V.: mislead VI.: programmed illusion VII.: mirage arcane VIII.: illusory dragon IX.: weird</p>	<p><i>Megérzés</i> (újrátöltődik jósvarázslatok esetén): egy általa látott ellenfele támadó-, mentő- vagy szakértelemdobása esetén dobhat egy másik dobást, és a saját eredményét lecserélheti. Varázstrükk: fire bolt, light, true strike, prestidigation I.: identify II.: detect thoughts III.: clairvoyance IV.: arcane eye V.: Rary's telepathic bond VI.: true seeing VII.: teleport VIII.: maze IX.: foresight</p>	<p><i>Zord aratás (1/kör):</i> ha megöl valakit egy varázslatával, akkor a varázsalt szintjével megegyező pontnyi hp-t gyógyul. Varázstrükk: fire bolt, light, chill touch, prestidigation I.: cause fear II.: ray of enfeeblement III.: animate dead IV.: blight V.: enervation VI.: create undead VII.: finger of death VIII.: Abi-Dalzim's Horrid Wilting IX.: astral projection</p>	<p><i>Arkánpajzs:</i> 41 pontnyi védelmet nyújt és újra töltődik minden alkalommal, ha védőmágia iskolás tartozó varázslatot mond el (varázslat szintje pontnyit); Varázstrükk: fire bolt, light, blade ward, prestidigation I.: mage armor II.: arcane lock III.: magic circle IV.: banishment V.: planar binding VI.: guards and wards VII.: symbol VIII.: antimagic field IX.: invulnerability</p>

Források

Adaptable NPC's (DMs Guild) [ANPC]

Monster Manual (Wizards of the Coast, 2014) [MM]

The Complete Handbook of Allies & Enemies (Dms Guild) [CHA&E]

Versatile NPCs II. (DMs Guild) [VNPCI]

Volo's Guide to Monsters (Wizards of the Coast, 2016) [VGTM]

Leíró	Eredeti megnevezés	Forrás
Tudós	Scholar	CHA&E12
Bölcs	Sage	CHA&E13
Akadémikus tudós	Loremaster	CHA&E13
Arkánus tanonc	Apprentice Mage	VGTM209
Arkánus szakértő	Journeyman Mage	VNPCI31
Arkánus kismester	Nincs	-
Arkánus	Mage	MM347
Arkánus mester	Mage Adept	CHA&E41
Fővarázsló	Archmage	MM342
Átalakítómágus*	Transmuter	VGTM218
Bűbájmágus*	Enchanter	VGTM213
Energiamágus*	Evoker	VGTM214
Hadimágus*	Combustion Wizard	ANPC13
Idézőmágus*	Conjurer	VGTM212
Illuzionista*	Illusionist	VGTM214
Jósmágus*	Diviner	VGTM213
Nekromanta*	Necromancer	VGTM216
Védőmágus*	Abjurer	VGTM209
Ördögi boszorkány*	Warlock of the Fiend	VGTM219
Ósisten boszorkány*	Warlock of the Great Old One	VGTM220
Szilfid boszorkány*	Warlock of the Archfey	VGTM219
Törzsi harcos	Tribal Warrior	MM350
Berszerker	Berserk	MM344
Törzsi bajnok	Tribal Champion	CHA&E57
Ifjú druida	Aspirant Druid	CHA&E19
Druida	Druid	MM346
Druida mester	Druid Master	CHA&E20
Fődruida	Archdruid	VGTM210
Csepűrágó	Minstrel	CHA&E28
Elismert előadó	Renowned Minstrel	CHA&E29
Bárd	Bard	VGTM211
Mesterdalnok	Nincs	-
Őr	Guard	MM347
Katona	Soldier	CHA&E60
Gerilla	Guerilla	VNPCI20
Veterán	Veteran	MM350

Bajvívó	Swashbuckler	VGTM217
Kardmágus	Spellsword	VNPCII60
Harcművész	Martial Arts Adept	VGTM217
Gladiátor	Gladiator	MM346
Harcművész mester	Martial Arts Master	CHA&E42
Bajnok	Champion	VGTM212
Íjász milicista	Archer Inductee	CHA&E6
Íjász	Archer	VGTM210
Mesteríjász	Champion Archer	CHA&E6
Közember	Commoner	MM345
Kézművesmester	Renowned Artisan	CHA&E11
Alkimista	Alchemist	CHA&E9
Alkimista mester	Master Alchemist	CHA&E9
Védelmező	Personal Guard	CHA&E34
Testőr	Bodyguard	CHA&E34
Lovag	Knight	MM347
Paladin	Paladin	VNPCII47
Veterán lovag	Knight of Quality	VNPVII38
Szentlovag	Holy Knight	CHA&E39
Viharhozó	Storm Herald	VNPCII68
Sötétlovag	Blackguard	VGTM211
Naplovag	Sun Knight	ANPC57
Nemes	Noble	MM348
Világlátott nemes	Wordly Noble	CHA&E7
Nemes parancsnok	Noble Commander	CHA&E8
Hadúr	Warlord	VGTM220
Kultista	Cultist	MM345
Akolitus	Acolyte	MM342
Fanatikus kultista	Cult Fanatic	MM345
Pap	Priest	MM348
Kráken-pap	Kraken Priest	VGTM215
Metropolita	Senior Priest	CHA&E43
Főpap	High Priest	CHA&E43
Sötét Pap	Dark Priest	CNPCII25
Harcos-Pap	War Priest	VGTM218
Egyházfő	Grand Priest	CHA&E44
Rabló	Bandit	MM343
Zsivány	Thug	MM350
Tolvaj	Thief	CHA&E50
Rablóvezér	Bandit Captain	MM344
Misztikus trükkmester	Arcane Trickster	VNPCII7
Mestertolvaj	Master Thief	VGTM216
Hírhedt tolvaj	Infamous Thief	CHA&E51
Fejvadász	Bounty Hunter	CHA&E54
Orgyilkos tanonc	Assassin Trainee	CHA&E14
Orgyilkos	Assassin	MM343

Mestergyilkos	Master Assassin	CHA&E14
Felderítő	Scout	MM349
Kém	Spy	MM349
Mesterkém	Master Spy	CHA&E15