

## Szószedet és Karakterlap

Az alábbi dokumentum a karakterlapon szereplő kifejezések jelentését tartalmazza. Az elején a szószedetben az angol eredeti szerepel zárójelben. A fordítás Tybor, Mogy, Gandalf és Zsolt munkája.

Név (Name) Nép (Culture)	Tapasztalat (Experience) Összesen (Total)	Sajátosságok (Traits) Különleges tulajdonságok (Specialties)
Nép kiváltsága (Cultural Blessing)	Bátorság (Valour)	Megkülönböztető jegyek (Distinctive Features)
Elhivatottság (Calling) Homály-gyengeség (Shadow Weakness) Életszínvonal (Standard of Living)	Bölcsesség (Wisdom)	
Tulajdonságok (Attributes)	Mindennapos jártasságok (Common Skills)	Fegyveres jártasságok (Weapon Skills)
Kedvező (Favored)	Jártasság-csoportok (Skill Groups)	sebzés (damage)
Test (Body) Lélek (Heart) Elme (Wits)		él (edge) sebkozás (injury) terh. (enc)
Jutalmak (Rewards) Erények (Virtues)	Felszerelés (Gear) Fegyverek (Weapons) Páncél (Armour ) Pajzs (Shield)	Sebzés (Damage) Távolsági (Ranged) Hárítás (Parry) Pajzs (Shield) Páncél (Armour) Sisak (Head gear)
Kitartás (Endurance) Kezdő érték (Starting Score) Kimerültség (Fatigue)		
Remény (Hope) Homály (Shadow)	Szövetség (Fellowship) Fejlesztés pontok (Advancement Points) Kincs (Treasure) Rang (Standing)	Háttér (Background) Társaság (Company)  Vezető (Guide) Felderítő (Scout) Őrszem (Look-out Man) A Szövetség kiemeltje (Fellowship Focus)
Kimerült (Weary) Nyomorult (Miserable) Sebesült (Wounded)		
Szövetség fázis (Fellowship Phase)	Esztendők számlálása (Tale of Years) Év (Year) Események leírása (Event description)	
Menedékek (Sanctuaries) Pártfogó (Patron)		

## ⚔ Karakterlap első oldala

**Név:** Ideírhatja a játékos a karaktere kiválasztott nevét. Mivel Középfölde népeinek eltérő névadási szokásai vannak, ajánljuk, hogy a játékos a hős felépítésével foglalkozó fejezetben felsorolt tipikus példák közül válasszon egyet.

**Nép:** A kultúrkör, melyhez a játékos-hős tartozik. Ennek kiválasztása valószínűleg a legfontosabb döntés a karakter megalkotásakor. Az Egy Gyűrű alapszettje hat játszható kultúrát tartalmaz: Bardfiak, Beornfiak, a Magányos Hegy Törpjéi, Bakacsinerdő Tündéi, megyei Hobbitok és a Vadonföldi Erdőlakók.

**Életszínvonal:** A kultúra vagyonságának szintje. Az életszínvonal korlátozhatja a hőst abban, hogy bizonyos tárgyakra szert tegyen.

**Nép kiváltsága:** A nép kiváltsága egy olyan mélyen az egyes nemzetekbe beleivódott tulajdonság vagy képesség, hogy minden tagja képes a használatára.

**Elhivatottság:** A karakter elhivatottsága az, amely a kaland veszélyes útjára vitte és ott is tartja. Ötféle hivatás közül lehet választani, amelyek a kalandvagy különböző megnyilvánulásai: a játékos lehet *tudós*, *pusztító*, *kincsvadász*, *vándor* vagy pedig *őrző*. A karakter elhivatottságával a játékos kifejezheti önnön személyiségét, céljait és hitét, melyek célt adnak neki.

**Homály-gyengeség:** Ez a hős fő hibája, a gyenge pontja, amit a Homály kihasználhat, hogy megrontsa szellemét. Az Homály-gyengeség a karakter elhivatottságán alapszik.

**Sajátosságok:** A sajátosságok játékos-hősre egyedül jellemző tulajdonságok, képességek (és néha hibák), melyeket a játékos a karakter személyre szabásához felhasználhat, annak erősségeire és gyengeségeire építve. A játékosok a kultúra, háttér és elhivatottság meghatározásakor választják ki a sajátosságokat is.

**Tulajdonságok:** A Test, Lélek és a Elme a karakter fizikai, spirituális és mentális jellemzői. Ezek a számosított értékek a karakter elsődleges építőkövei, melyek a természetes tulajdonságait és

**Mindennapos jártasságok:** A mindennapos jártasságok azokat a dolgokat írják le, amiket a hős az élete során tanult meg. Értéküket a megfelelő számú négyzet besatírozásával jelöljük. A karakter-alkotás különböző lépéseiben a játékosnak alá kell húznia a jártasság nevét, ezzel jelezve, hogy az kedvező jártasság. A kedvező jártasságok közé azok tartoznak, melyekben a karakter külön tehetséges, nagyobb gyakorlattal bír.

**Jártasság-kategóriák:** A jártasságok függőleges oszlopokba szerveződnek, méghozzá aszerint, hogy mely Tulajdonság befolyásolja azokat leginkább. Így tehát van hat Testhez, hat Lélekhez és hat Elméhez kötődő jártasság.

**Jártasság-csoportok:** A tizennyolc mindennapos jártasságot sorokba rendeztük rokonságuk alapján, hat különböző jártasság-csoportot képezve: *személyiség*, *mozgás*, *észlelés*, *túlélés*, *szokások* és *mesterség*. Minden jártasság-csoportnevet három négyzet követ a sorban, amiket arra kell használni, hogy a hős jelölje, ha Fejlesztés pontra érdemes dolgot hajtott végre a csoportba tartozó jártasságok közül valamelyikkel.

Test	Lélek	Elme	Jártasság-csoport
Lenyűgözés (Awe)	Lelkesítés (Inspire)	Meggyőzés (Persuade)	Személyiség (Personality)
Atlétika (Athletics)	Vándorlás (Travel)	Lopózás (Stealth)	Mozgás (Movement)
Éberség (Awareness)	Megérzés (Insight)	Keresés (Search)	Észlelés (Perception)
Felfedezés (Explore)	Gyógyítás (Healing)	Vadászat (Hunting)	Túlélés (Survival)
Dal (Song)	Udvarias viselkedés (Courtesy)	Talányok (Riddle)	Szokások (Custom)
Kézművesség (Craft)	Csata (Battle)	Ismeretek (Lore)	Tudás (Vocation)

**Fegyveres jártasságok:** A Fegyveres jártasságok a karakter fegyverhasználatban való jártasságát írják le, legyen az kard, fejsze vagy íj. A játékos a hős fegyveres jártasságát a nép által meghatározott két harci stílusból választja ki. Ahogy a Mindennapos jártasságoknál, úgy a Fegyveres jártasságoknál is alá kell húzni egyiket vagy másikat, ezzel jelölve, hogy kedvező jártasságról van szó. A zárójelben lévő fegyveres jártas-

ságnevek olyan népi fegyveres jártasságot jelölnek, melyek a fegyverek egy egész csoportjára vonatkoznak - például: (Lándzsák).

**Tapasztalat:** Mikor felkerekednek kalandozni, a karakterek lassan fejlődnek és változnak, ahogy Tapasztalati pontokat kapnak és használnak a játékkalkalmak során. A nagyobbik négyzetbe kell írni azt a Tapasztalati pont mennyiséget, amit az aktuális Kalandozó fázisban kapott a karakter, míg a kisebbik négyzetben az összes kapott Tapasztalati pontot kell feljegyezni, amit a karakter kapott - és a játékos esetleg már el is költött.

**Bátorság:** A karakter Bátorság szintje azt írja le, hogy mennyire elszántan vág neki a nagy tetteknek, illetve mennyire tud elszántan szembeszállni veszedelmes helyzetekkel és ellenfelekkel. Minden alkalommal, amikor a játékos hős új Bátorság szintet ér el, Jutalmat kap, elismerésként tetteiért.

**Bölcsesség:** A karakter Bölcsesség szintje azt írja le, hogy mennyire ismeri önmagát, mennyire képes igazságos döntéseket hozni, de azt is lefedi, hogy milyen erővel tud ellenállni a Homály rontó erejének. Minden alkalommal, amikor a játékos hős új Bölcsesség szintet ér el, Erényre tesz szert tudatosságának következtében.

**Erények:** Az Erények különleges képességek és egyedi adottságok, amik a népre jellemzőek. A játékosok Erényt választanak karakterüknek, amikor az új Bölcsesség szintre lép.

**Jutalmak:** A Jutalmak különleges adottságokkal rendelkező harci eszközök (fegyverek, vérték, pajzsok), melyet a karakter tettei elismeréseként kap. A karakterek Jutalmat kapnak, amikor új Bátorság szintet érnek el.

**Felszerelés:** Az a felszerelés, amit magával hord a karakter; a leírás tartalmazza a Megterheltség értékét is a tárgyaknak.

**Kitartás:** A Kitartás a hős fizikai állóképességének és elszántságának kifejezője. Csökken, ha a karaktert fizikai ártalom éri, stressz vagy kimerültség lesz úrrá rajta.

**Kimerültség:** A hurcolt felszerelés súlya és terhe korlátozhatja a karaktert a cselekvésben. Mindaddig *Kimerültnek* kell tekinteni a hőst, amíg Kitartás értéke egyenlő vagy alacsonyabb, mint a fáradtság küszöbe.

**Remény:** A karakter Remény pontjai azt a lelki tartalékot és tartást jelképezik, amiből nagy veszedelem esetén meríthet. A játékos dönthet úgy, hogy Remény pontot elköltve a hős akaraterejét felhasználva olyat tesz, amire egyébként nem lenne képes.

**Homály:** A karakter Homály szintje a Remény ellen dolgozik, ahogy lelke gyengül és rothad. A hős *Nyomorultnak* számít mindaddig, amíg Remény pontjai egyenlőek vagy alacsonyabbak az aktuális Homály szintjénél.

**Sebzés:** A karakter Sebzés szintje mutatja meg, hogy mekkora kárt tud ellenfelében tenni, ha pontosan és kellő erővel tudja eltalálni, legyen szó közelharc vagy távolsági fegyverről. A kisebb négyzet a karakterlapon, ami a "távolsági" szóval jelölt, arra használjuk, hogy megkülönböztessük a távolsági fegyverek sebzését.

**Hárítás:** A hős Hárítás pontja azt a képességét tükrözi, hogy az ellene irányuló csapásokat hogyan képes eltéríteni, illetve mennyire jól tér ki ezek elől. A pajzsok bármelyike javítja a karakter Hárítás szintjét.

**Páncélzat:** A karakterek páncélt hordanak, hogy elkerüljék a maradandó sérüléseket a csatában. Általában több réteg öltözetből áll, így a páncél mindig nehéz és terhes viselet. A karakter sisakot viselhet, hogy teljessé tegye védelmét.

**Kimerült:** Be kell jelölni a négyzetet, ha a hős Kimerült állapotba kerül. A Kimerült karakter hátrányokat szenved amikor cselekszik, egészen addig, amíg rendszeren ki nem piheni magát.

**Nyomorult:** Be kell jelölni a négyzetet, ha a hős Nyomorult állapotba kerül. A Nyomorult karakter annak teszi ki magát, hogy az örület rohamszerűen rátör vagy időlegesen elveszíti önmaga irányítását.

**Sebesült:** Amikor az ellenség támadása felülkerekedik a karakter védelmén és páncélzata sem tudja megvédeni, akkor megsebesül. Ha a sebesült karakter újra sebet kap, eszméletét veszti.

## Å karakterlap hátoldala

**Szövetség:** Ez a négyzet szolgál arra, hogy a játékosok feljegyezzék, a Társaságuknak hány Szövetség pontja maradt. Minden játékos az aktuális pontszámot írja fel, függetlenül attól, hogy azt közösen használják.

**Fejlesztés pontok:** Itt jegyzi a játékos a hős által összegyűjtött Fejlesztés-pontokat. Ezeket a pontokat a hős Mindennapi jártasságainak fejlesztésére használhatja fel.

**Kincs:** A hősök Kincsre tesznek szert, amikor különböző tárgyi javakat vagy értékesebb dolgokat találnak (úgy mint ezüst, arany vagy értékes drágakövek). A hétköznapinál nagyobb értékű vagyont fejezzük ki a Kincs értékkel, amit a játékosok különböző dolgokba fektethetnek, amikor épp nem kalandoznak.

**Rang:** A karakter Rang értéke azt fejezi ki, hogy mekkora tiszteletnek, elismerésnek örvend abban a közösségben, amelynek tagja. Magába foglalja a karakter azon képességét amivel részt vesz vagy befolyásolja, alakítja népének történelmét.

**Háttér:** Minden nép leírása hat példaháttérrel kínál, röviden javaslatot téve - többek között - arra, hogy mi történt a karakterrel korábban, hogyan nevelkedett. A háttér kiválasztása az új hős megalkotása során számos játéktechnikai következménnyel jár, például meghatározza az induló Tulajdonság pontjait.

Bár akik most ismerkednek a szerepjátékkal, azoknak javasoljuk, hogy használják a háttérrel úgy, ahogy a népek leírásánál szerepelnek, tapasztaltabb játékosok megalkothatják karakterük háttérét, mintaként használva a könyvben szereplőket.

**Társaság:** Minden játékos feljegyezheti ide társainak nevét, és hogy milyen szerepet töltenek be a csapatban.

**Szövetség fázis:** A címek, amik a "Szövetség fázis" alatt sorakoznak, arra valók, hogy a Társaság által pihe-  
nésre használt helyek nevét és tudnivalóit jegyezze fel a játékos, valamint azon egyének neveit, akik időről időre a segítségükre vannak.

**Eszkendők számlálása:** A játékos ezt a részt használhatja, hogy feljegyezze azokat az emlékezetes dolgokat, amiknek a karaktere szemtanúja volt, vagy amikben részt vett kalandjai során.