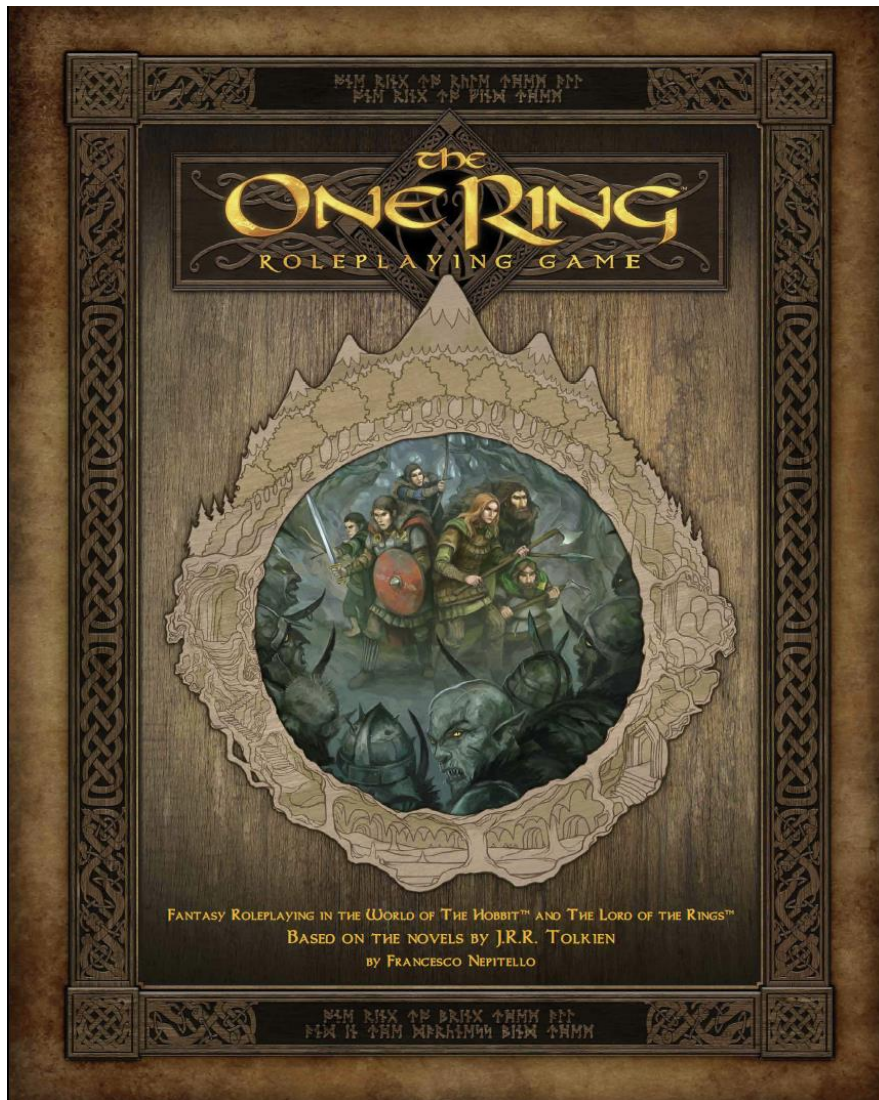


The One Ring szabályok

Kivonat, szerkesztette: Varga Zsolt



Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék	2
Bevezető	4
A kiadó és a játék fejlesztői.....	4
Kiadványok.....	4
Hogyan használjuk ezt a kiadványt?.....	5
Köszönetnyilvánítás	5
Szószedet	6
A karakterlap első oldala.....	6
A karakterlap hátoldala.....	8
Az alapok.....	10
Kockák és dobások.....	10
Tettek és próbatételek.....	11
Hosszas cselekedetek.....	12
A karakteralkotás lépései.....	14
Nép kiválasztása.....	14
A kedvező tulajdonságok meghatározása	15
Az elhivatottság kiválasztása	16
Bátorság és Bölcsesség.....	16
Szabadon elkölthető pontok	16
A karakterlap hátoldala.....	16
Játékmechanizmusok.....	17
Utazás	17
Harc	19
Nehézségek és felépülés	22
Találkozások.....	24
A lélek dolgai	26
A Rontás formái.....	26
A Rontás következményei.....	27
A Szövetség fázis.....	29

Vadonföld szószedet	31
Jellemzők.....	34
Különleges tulajdonságok.....	35
Megkülönböztető jegyek.....	37

Bevezető

Az új kiadásban csak **The One Ring Roleplaying Game**-nek keresztelt játék magyar nyelvű "támogató dokumentumát" tartod a kezében (ha kinyomtatva olvasod). Ezzel a dokumentummal semmilyen formában sem kívánjuk megkárosítani a játék kiadóját és fejlesztőit, ezért mindjárt fel is hívjuk a figyelmedet rá, hogy látogass el a Cubicle 7 kiadó oldalára (<http://www.cubicle7.co.uk/>) és rendeld meg bátran a kiadványt, nem fogsz csalódní.

A kiadó és a játék Fejlesztői

A **Cubicle 7** kiadó az angliai Oxfordban van bejegyezve és a One Ring mellett számos egyéb, színvonalas szerepjátékot dobta már a piacra (pl. Doctor Who: Adventures in Time and Space, , World War Cthulhu). A webshopot is üzemeltető kiadó honlapjáról a legegyszerűbb megrendelni a kiadványokat, mivel Magyarországra vámmentesen és viszonylag gyorsan szállítanak. Sajnos nem kapkodják el a könyvek kiadását és néha történnek fiaskók, de ezzel együtt mindent megtesznek, hogy a vásárlóik és a játékosok elégedettek legyenek. Az oldalt például érdemes azért is felkeresni, mert több letölthető anyag révén bepillantunk a kiadványok tartalmába.

A One Ring játékot az olasz **Francesco Nepitello** tervezte, akinek a méltán népszerű War of the Ring nevű társasjáték is kapcsolódik. A barátságos férfiú közvetlen, Youtube-on vagy a fórumon nem ritkán válaszol a közösség által felvetett kérdésekre. A One Ring mellett továbbra is fejleszt társasjátékokat, most az Ares játékkiadónál jelenik meg a The Battle of the Five Armies nevű játék, amely a címben szereplő, Öt sereg csatáját dolgozza fel gyönyörű táblán, rengeteg figurával és a War of the Ringben is használt kockákkal.

Jon Hodgson nevét érdemes még megjegyezni, aki a könyvekben szereplő illusztrációkért és általában véve a kiadványok megjelenéséért felelős. Az egyébként Középföldét már sokszor, részletekbe menően illusztráló óriások után is tudott egyedi, kifejező és a világhoz illő vizuális világot teremteni.

Kiadványok

A játék elkezdéséhez két dolgot érdemes beszerezni. Az első maga a szabálykönyv: **The One Ring Roleplaying Game**. 336 színes oldalon, kemény kötésben minden szükséges szabályt és leírást tartalmaz, amire a játékhoz szükséged lehet akár játékosként, akár mesemondóként. Az új kiadás már nem tartalmaz kockakészletet, ami bár helyettesíthető egyszerű hat és tíz oldalú dobókockákkal, mégis ajánlom, mivel kifejezetten jól mutat.

Játékosoknak is érdekes lehet a **The Heart of the Wild** kiadvány, mely Vadonföld részletes leírását tartalmazza, sok új játékszabály szintjén is leírt lehetőséggel. Ugyan még csak pdf formátumban kapható, de hamarosan papírformában is megjelenik majd a **Rivendell** című kiegészítőt, ami a Ködhegységtől nyugatra elterülő tájakat ismerteti hasonló részletességgel. Mindkettőre igaz, hogy kemény táblás, csupa színes oldalból, gyönyörű illusztrációkkal és egyébként színvonalas, választékos angolsággal megírt könyvek, amik nem csak a kalandokhoz adnak jó kiindulási alapot, hanem a játékos karakterek kidolgozásához is sok ötletet tartalmaznak.

A mesemondónak több kiadvány is segít. Az egyik legpraktikusabb a paraván, ami Tóváros leírását is tartalmazza a kemény-táblás, gyönyörű képet és sok-sok táblázatot tartalmazó segédlet mellett.

Kalandokból két féle áll a mesemondó rendelkezésére: míg a **Tales from the Wilderland** különálló, de összefüggő kalandokat tartalmaz részletesen kidolgozva, addig a **Darkening of Mirkwood** egy kampány átfogó leírását tartalmazza. Az előbbi kezdő mesemondónak is jól használható, hiszen egy-egy mesét csak elővéve már lehet is mesélni. Utóbbi ennél több munkát igényel, a lazán, évről évre ötleteket, történeket tartalmazó kötetben csak a legfontosabb pontokat dolgozták ki a szerzőt, végigolvasva áll csak össze a történet. A sok összefüggő, egymásra épülő elemmel nagyon emlékezetes játékot ígér, de a 30 év történetét Középföldén átélni valós játékidőben is akár évekbe telhet. A Tales from the Wilderlandhez hasonló kiegészítő lesz vélhetően a **Ruins of the North**, mely a Rivendell kiegészítő párja lesz és ahhoz kapcsolódóan tartalmaz majd meséket (amelyekben többek között Bilbóval vagy Bombadil Tomával is találkozhatnak hőseink). A további könyvekről majd akkor, ha azok tényleg előrendelhetők és nem csak tervek lesznek...

Érdeemes még szót ejteni a **Hobbit Tales** nevű társasjátékról, mely egy kártyalapokat használó, mesemondó, kreatív játék. Könnyed, mégis szórakoztató játék, ahol a játékosok a Zöld Sárkány fogadóban egymást történetekkel és mesékkel szórakoztató hobbitokat alakítanak. Számunkra nem csak a gyönyörű, Zöld Sárkányt mintázó sörölatétek miatt érdekesek, hanem azért, mert a kártyalapokat a One Ringben is használhatjuk a vándorlások során a hősökre leselkedő veszedelmek kiválasztásához.

Hogyan használjuk ezt a kiadványt?

Fontos itt is hangsúlyozni, hogy ez a kiadvány nem helyettesíti a One Ring szerepjáték-könyv használatát! Elsődleges célja, hogy akik nem ismerik az angol nyelvet, esetleg nincs meg nekik a könyv, azok is elsajátíthassák a játék alapjait, megértsék annak legfontosabb fogalmait, mechanizmusait.

Első lépésként a karakterlap alapos áttanulmányozását javaslom. A fogalmakhoz a Szószedetben találhatóak a magyarázatok. Ez gyakorlatilag az alap, amit aztán a Szabály-összefoglaló részletez és bővít ki. A hosszú dokumentumot is több alfejezetre osztottuk, érdemes lépésről lépésre, elemenként haladni, mert egyben nagyon hosszú és tömény a szöveg. Mivel ebben már nem magyarázzuk a fogalmakat, érdemes lehet bizonytalanság esetén visszalapozni a Szószedethez és ott utánanézni a kifejezésnek. Külön egységet képez a Vadonföld-szószedet, mely a helység- és személynevek "helyes" magyar nyelvű megfelelőjét gyűjti össze.

Természetesen a fogalmak és szabályok megismerése az asztal mellett, tényleges játék közben a leghatékonyabb, ezért aztán arra buzdítanék mindenkit, hogy bátran vágjon bele! Más játékosok, mesemondók felkutatására két felületet is kínálunk:

- A Facebookon a One Ring magyar közösség csoportot (<https://www.facebook.com/groups/924202307607058/>)
- A Magyar Tolkien Társaság honlapján a Tolkien és a Szerepjáték témát (a Középfölde témán belül találod (<http://tolkien.hu/index.php/kozosseg/forum/3-koezefoelde/22-tolkien-es-a-szerepjatek>))

Köszönetnyilvánítás

Ez a hatalmas és tartalmas anyag nem jöhetett volna létre a fordítók, lektorok, szerkesztők és grafikusok állhatatos munkája nélkül. Anélkül, hogy bárkit külön kiemelnék, köszönöm mindannyiuk munkáját: **Barna Bálint, Cseresznye Ákos, Csuzdi Gerda, Kemenes Iván, Kozár Benjámín, Orthmayr Flóra, Ifj. Schreiner János, Tarcsay Tibor.**

Szószedet

A 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. A One Ring alapkönyv hat játszható kultúrát tartalmaz: Bard népe (Suhatagi), Beorn népe (Beornfi), Magányos-hegyi törp (Erebori), Bakacsinerdei tünde (Erdőtünde), Megyei hobbit (Félszerzet), Bakacsinerdei ember (Erdőnép).

Életszínvonal: A kultúra vagyonosságának 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 kalandvággy 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 képességeit fedik le. Minden Tulajdonságnak van egy alapértéke, melyet a Háttér határoz meg, valamint egy kedvező értéke, amit egy bónusz érték hozzáadásával kapunk a karakter-alkotás során. A Tulajdonság alapértékét a nagyobb négyzetbe, a kedvező értéket a kisebb körbe kell beírni.

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, még hozzá 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 jártasságnevek 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 rendesen ki nem pihen 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.

⚔ 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 háttérét 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 pihenésre használt helyek nevét és tudnivalóit jegyezze fel a játékos, valamint azon egyének neveit, akik időről időre a segítségükre vannak.

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

Az alapok

Kockák és dobások

A játék kétféle kockát használ: 12 oldalú **Hős kockát** (Feat die) és 6 oldalú **Siker kockát** (success die). Mindkét kockán speciális jelzések vannak. A Hős kockán szerepelnek a számok 1 és 10 között, a maradék két oldal egyikén **Gandalf rúnája** (G), a másikon **Sauron Szeme** (S) látható. A Siker kockán az 1-3-as értékek csak körvonallal szerepelnek, míg a 4-6-os számértékek teljesen kitöltve, feketével. Ezen felül a 6-oson egy **sikert jelző tünde-betű** is szerepel (tengwa, T).

Próbadobásnál egy Hős kockával és adott számú Siker kockával kell dobni, a dobott számok összegét pedig a **célszámmal** (Target Number, TN) kell összehasonlítani. Ha a dobott összeg **egyenlő vagy nagyobb**, mint a célszám, akkor a próba sikeres volt. A célszám értéke közepes nehézségű feladatok esetében 14-es. A Hős kockán dobott (G) a célszámtól függetlenül automatikus sikert, míg az (S) kudarcot, balsikert, valamilyen bonyodalmat jelent (harci helyzetben az Ellenség különleges támadását vonja magára a hős, vándorlás során a szövetség kerül valamilyen bajba).

Célszám	Nehézség
10	Nagyon könnyű
12	Könnyű
14	Közepes
16	Nehéz
18	Nagyon nehéz
20	Közel lehetetlen

A siker mértékét az határozza meg, hogy hány Siker kockán látható (T), azaz hány Siker kockával sikerült 6-ost dobni. Így megkülönböztetünk **normál sikert** (nincs T, de megvan a célszám) **nagy sikert** (egy T, és megvan a célszám) és **különleges sikert** (kettő vagy több T, és megvan a célszám).

A dobás során használható Siker kockák számát a karakter **Jártasság-szintje**, **Bölcsesség** és **Bátorság** értéke határozza meg. Így egy 3-as Udvariasság értékkel rendelkező karakter a Hős kocka mellett három Siker kockával is dob, míg 1-es Bátorság értékkel a Hős kocka mellé egy Siker kockával dobhat. (A Jártasságok és egyéb jellemzők listáját a Szószedetben találod.)

Sikertelen próbadobás esetén a játékos karakter **elkölthet egy Remény pontot**, hogy a Jártassághoz tartozó **Tulajdonságát** hozzáadja a dobott értékhez. Ha olyan Jártasságot használ, amely számára kedvező, akkor a Tulajdonságnak is a kedvező változatát adhatja hozzá a dobás eredményéhez.

Ha a karakter **Sajátossága** indokolja, akkor a játékos kérheti, hogy ne kelljen dobnia, helyette sikerként könyveljék el a cselekedetet. Ha a többi játékos és a Mesemondó is elfogadja a Sajátosság használatának indoklását, akkor a játékosnak nem szükséges dobnia.

Például: Baldor játékosja jelzi, hogy szeretné használni a karakter Éles szemű Sajátosságát. Mivel épp azért kellene dobniuk, hogy meglátják-e a távolban vágató lovasokat, mindenki elfogadja a Sajátosság használatát, és a játékosnak nem kell dobnia: Baldor éles szeme kiszúrja a völgy túlfelén haladókat.

A Siker kockákon a körvonallal jelölt számoknak az a jelentősége, hogy ha a karakter **Kimerült** (lásd szöszedet), akkor ezek a számok nem számítanak bele a dobás eredményébe. *Például: Baldor Keresés próbát kell, hogy dobjon. Mivel hármás Keresés Jártassága van, három Siker kockával dob a Hős kocka mellé. A dobás eredménye: 8, 2, 3, 4, összesen 17, amivel megtalálja a fák közt heverő kardot. Ugyanakkor, ha Baldor Kimerült lett volna, akkor dobásának eredménye csak 12 lett volna (8+4), ami már nem elegendő a Közepes próbához. (Természetesen utóbbi esetben is költhetett volna Remény pontot, hogy mégis sikert érjen el, de enélkül túl fáradt, nem tud a keresésre koncentrálni.)*

Tettek és próbatételek

Megkülönböztetünk tetteket (task) és próbatételeket (test): míg előbbit a játékos kezdeményezi, az utóbbi általában elkerülhetetlen, és a Mesemondó szólítja fel rá a játékosokat. A tettek egy különleges formája a hosszas cselekvés (prolonged task), amelynek lényege, hogy lassabban végzi el a hős, cserébe könnyebb is az adott tevékenység, illetve lehetőséget ad arra, hogy többen összedolgozzanak a siker érdekében.

A következő táblázatokban példákat találhatunk tettekre, próbákra, valamint a siker mértékét is megismerhetjük:

Cselekedetek	Használt Jártasság	Cselekedetek	Használt Jártasság
Táborhelyet felkutatni	<i>Felfedezés</i>	Csendesen mozogni	<i>Lopózás</i>
Felmászni egy fára	<i>Mászás</i>	Üzleti ügyben tárgyalni	<i>Megérzés vagy Meggyőzés</i>
Ebédet főzni	<i>Kézművesség</i>	Találkozót elérni egy fontos személlyel	<i>Lenyűgözés vagy Udvariasság</i>
Élelmet találni a vadonban	<i>Felfedezés vagy Vadászat</i>	Zárat kinyitni	<i>Kézművesség</i>
Csapdát megtalálni	<i>Keresés</i>	Szónokolni tömeg előtt	<i>Lelkesítés</i>
Rejtély megoldását megtalálni	<i>Talányok</i>	Lovagolni	<i>Atlétika</i>
Nyomokat követni	<i>Vadászat</i>	Sárkánnyal diskurálni	<i>Talányok</i>
Elrejtőzni	<i>Lopózás</i>	Tüzet rakni	<i>Kézművesség</i>
Írást értelmezni	<i>Ismeretek</i>	Úszni	<i>Atlétika</i>

Eredmény	Hatás	Megjegyzések
Kudarcc	A Mesemondó elmondja a kudarc következményeit.	Általában a hős nem próbálkozhat újra a cselekedettel, ha elrontotta.
Siker	A hős elérte a korábban meghatározott célt.	-
Nagy siker	A cselekvő játékos elmondja, hogy a siker miként szárnyalta túl az eredeti célt.	A nagy sikerrel elvégzett cselekedet feleannyi időt vesz igénybe.
Különleges siker	A cselekvő játékos elmondja, hogy a siker miként szárnyalta túl az eredeti célt.	A különleges sikerrel elvégzett cselekedet harmadannyi időt vesz igénybe.

Próbatétel	Dobott jellemző	Tulajdonság bónuszként	Jellemző körülmények	A bukás következményei
Rontás	Bölcsesség	Lélek	A hőst aggodalom gyötri vagy Kiégett tájon jár.	1 Homálypontot kap; vagy többet, ha a fenyegetés súlyosabb.
Fáradtság	Vándorlás	Lélek	Utazás során.	A Kimerültség értékét az utazó felszerelés értékével kell növelni (2 vagy 3).
Félelem	Bátorság	Lélek	Olyan teremtménnyel találkozá vagy olyan helyzetben, ami félelmetes.	A hőson úrrá lesz a rettegés, és nem költöhet Remény pontot, amíg a félelem kiváltója jelen van.
Tájékozódás	Felfedezés	Test	Kalandozás során.	A hős összezavarodik, és az eltévedést kockáztatja.
Észlelés	Éberség vagy Megérzés	Test vagy Lélek	Éberség nyílt terepen; Megérzés, amikor személyről van szó.	A hős nem tud meg semmit vagy téved.
Védelem	Páncél	Test	Súlyos találat esetén (piercing).	A karakter Megsebesül.

Hosszas cselekedetek

Ha indokolt, akkor **hosszas cselekedeteket** is modellez a rendszer. Ilyen esetben egy dobás helyett többet, akár többen is dobhatnak. Vannak cselekedetek, melyek eleve hosszadalmasak (pl. orkok nyomát követni az

Anduin partján napokon át), és vannak olyanok, amik a játékos döntése nyomán lesznek hosszadalmasak (pl. betörni egy zárt ajtót). Utóbbi esetben a következőképpen módosítható a célszám:

- egy szinttel kisebb célszám (14 helyett 12) – 3 sikeres dobást igényel
- két szinttel kisebb célszám (16 helyett 12) – 4 vagy 5 sikeres dobást igényel
- három szinttel kisebb célszám (16 helyett 10) – 6 vagy több sikeres dobást igényel

Például egy földalatti bányarendszer kijáratának felkutatását jobban modellezi, ha 6 sikeres Talány dobást kell tenni 14-es célszámmra, mintha egy dobással kellene 20-as célszámot elérni.

Fontos, hogy ilyen esetekben a nagy siker kettő, a különleges siker pedig három sikeres dobásnak számít.

Példa hosszadalmas cselekedetekre:

Cselekedet	Szükséges dobások száma	Javasolt Jártasság	Együtműködés
Betörni egy nehéz ajtót	3	Atlétika	Legfeljebb 3 karakter
Meggyőzni valakit, hogy segítsen, aki egyébként nem akarna	5	Meggyőzés, Lenyűgőzés, Udvariasság	Szabad
Ritka tudást felkutatni	4	Ismeretek, Talányok, Dal	Szabad
Újra megtalálni az ösvényt eltévedés után	4	Felfedezés, Vadászat	Szabad
Átúszni egy széles folyón	5	Atlétika	Nem lehet
Egy nagy területet átfésülni	4-6	Felfedezés	Szabad

A hosszadalmas cselekedet kudarca esetén:

A kudarc...	Következmény	Példa
...egyszerű késlekedés.	Tovább tart elérni a célt, folytathatja a próbálkozást a hős.	A legtöbb cselekedet nyugodt körülmények között.
...kényelmetlenséget okoz.	Kisebb hátrányos következmény, folytathatja a próbálkozást a hős.	Egy nehéz szakasz megmászása (megcsúszik egy szakaszon, néhány Kitartás pontot veszít), folyón való átúszás (Fáradtság pontot kap), tűz kioltása (Kitartást veszít a fuldoklás miatt), stb.
...teljes.	A cselekvő kudarcot vall, és nem próbálkozhat tovább. (Biztosan ez történik, ha a dobás eredménye (S).)	Nagyon veszélyes sziklafalon mászás (a mászó lezuhan), ellopózás egy alvó sárkány mellett (a sárkány felébred), hosszadalmas rejtvény-párbaj (a hős veszít) stb.

A karakteralkotás lépései

Nép kiválasztása

A karaktert leginkább meghatározó döntés, hogy mely népcsoportba tartozik. Ezen belül kell választania a játékosnak egy hátteret, ami gyakorlatilag a vázlatos előéletét írja le a karakternek. A nép és a háttér meghatározza:

- az Életszínvonal szintjét;
- a Nép kiváltságát;
- hogy melyik ajánlott, esetleg nem ajánlott az Elhivatottságok közül;
- a Mindennapos jártasságok induló értékét, és hogy ezek közül melyik kedvező;
- a második kedvező Mindennapos jártasságot (a háttér határozza meg);
- két Fegyveres jártasság-csoportot, amelyek közül a játékosnak kell választania (általában egy specializáltabb és egy általánosabb csoport közül választhat)
- két Sajátosságot (specializációt) a népre jellemző listából választva (ezeknek a listáját a „Jellemzők” fejezet tartalmazza);
- a Tulajdonságok értékét (a kedvező tulajdonság-értékeket lásd később);
- az induló Felszerelés összetételét (az Életszínvonal és a Fegyveres jártasságok határozzák meg), a Páncél és Sisak értékeit, Fegyverek értékeit;
- a Remény és Kitartás szintjét (a nép meghatározza az alapértéket, amihez a Lélek adódik hozzá mindkét esetben);
- a Sebzés (Test) és Hárítás (Elme) alapértékét (a Hárítás mellé a pajzs értékét kell felírni, ha hord magánál ilyen a karakter);
- a Kimerültség szintet: ehhez az összes felszerelési tárgy Terhelés értékét kell összeadni.

Népek és néhány jellemzőjük:

Nép	Életszínvonal	3-as szintű és kedvező Jártasságok	Nép kiváltsága
Bard népe (Suhatagi)	Tehetős (prosperous)	<u>Lelkesítés</u> 2, Meggyőzés 3	Elszánt: Bátorság dobásnál kétszer dobhat a Hős kockával és a jobbik eredményt használhatja.
Beorn népe (Beornfi)	Katonás (martial)	Lenyűgözés 3, <u>Atlétika</u> 2, Megérezés 3, Vadászat 3	Tomboló: harcban a Sebesült Beornfi figyelmen kívül hagyhatja a Kimerültségből fakadó hátrányokat (függetlenül attól, hogy ebben a harcban vagy korábban sérült meg).

Nép	Életszínvonal	3-as szintű és kedvező Jártasságok	Nép kiváltsága
Magányos-hegyi törp (Erebori)	Gazdag (rich)	<u>Kézművesség</u> 3, Vándorlás 3, Keresés 3	Rettenthetetlen: megterheltség kiszámolásakor a kedvező Lélek tulajdonság értékét levonja a teljes összegből.
Bakacsinerdei tünde (Erdőtünde)	Katonás (martial)	Atlétika 3, <u>Éberség</u> 2, Ismeretek 3	Alkony nép: erdőben, a föld alatt és éjszaka a Mindennapos jártasságok esetén mindig a kedvezőbb Tulajdonságát használja.
Megyei hobbit (Félszerzet)	Tehetős (prosperous)	Udvariasság 3, <u>Lopózás</u> 3	Hobbit-érzék: minden hobbit karakter egyet ad a Szövetség pontokhoz, továbbá Bölcsesség dobásnál kétszer dobhat a Hős kockával, és a jobbik eredményt használhatja.
Bakacsinerdei ember (Erdőnép)	Szerény (frugal)	Felfedezés 3, <u>Gyógyítás</u> 3	Erdőismerő: erdőben a kedvező Elme értéküket használják Hárításként.

További jellemzők:

Nép	Kitartás	Remény
Bard népe (Suhatagi)	22+Lélek	8+Lélek
Beorn népe (Beornfi)	24+Lélek	8+Lélek
Magányos-hegyi törp (Erebori)	28+Lélek	6+Lélek
Bakacsinerdei tünde (Erdőtünde)	22+Lélek	8+Lélek
Megyei hobbit (Félszerzet)	16+Lélek	12+Lélek
Bakacsinerdei ember (Erdőnép)	20+Lélek	10+Lélek

⚔️ Kedvező tulajdonságok meghatározása

Az előző lépésben a Tulajdonságok alapértékét már meghatározta a játékos. Ezután a tulajdonságok között +3, +2 és +1 értéket "oszt szét", ezzel meghatározva, hogy melyik tulajdonságnak mekkora lesz a kedvező értéke.

Például: az alapértékek Baldor esetében úgy alakulnak, hogy Test 5, Lélek 4, Elme 7. A Test értékhez 2-t, a Lélekhez 3-at, az Elméhez 1-et ad. Így a karakterlapra: Test 5 (7), Lélek 4 (7), Elme 7 (8) kerül (a zárójeles érték a kedvező).

Az elhivatottság kiválasztása

Az elhivatottság kapcsán a Nép útmutatást ad, de indokolt esetben attól el lehet térni. Az elhivatottság meghatározza:

- a Homály-gyengeséget;
- egy konkrét Sajátosságot;
- két Mindennapos jártasság-csoportot, amelyekből a harmadik és negyedik kedvező Jártasságát választhatja ki a játékos (bármilyen "leosztásban").

Bátorság és Bölcsesség

A karakter induláskor a két fő jellemzőből az egyiket 2-es, a másikat 1-es szinten kapja meg. Hogy melyiket választja a játékos 2-esnek, az meghatározza, hogy a karakter **Jutalommal** vagy **Erénnyel** kezdi a játékot (előbbi 2-es Bátorsághoz, utóbbi 2-es Bölcsességhez jár). A Jutalmat is, Erényt is a karakter népe határozza meg, ezekből választhat a játékos.

Szabadon elköltethető pontok

Az induló karakter 10 szabadon elköltethető pontot költhet el Mindennapos és Fegyveres jártasságainak fejlesztésére.

A karakterlap hátoldala

A Szövetség tagjainak ismeretében kell kiszámolni a Szövetség pont értékét (a tagok számával egyenlő, minden Hobbit karakter további +1-et ad hozzá), felírni az utazás során betöltött szerepet és a kiemelt személyt. Alapesetben a játék a Harmadkor 2946. évében kezdődik, ehhez mérten lehet felírni a múltbéli eseményeket és a karakter hátterét.

Játékmechanizmusok

Utazás

A játékban az utazásnak igen nagy jelentősége van, amit egy viszonylag absztrakt, de mégis történet-fókuszú megközelítéssel old meg a One Ring.

Tervezés

A Szövetségnek közösen kell eldöntenie, hogy úticéljukat milyen úton kívánják elérni: ehhez a Kalandorok térképét használhatják. Ezután a Mesemondó a saját (hexa) térképén meghatározza, hogy az útvonal milyen szakaszokból áll, egy-egy szakasz milyen jellemzőkkel bír; milyen évszak van, **mekkora távolságot tesznek meg a karakterek, és hány napig tart majd az út: ezek alapján állapítja meg az úthoz szükséges próbadobásokat.**

A tervezés legegyszerűbb lépését a távolság meghatározása jelenti: a játékosok által kijelölt útvonalat kell a Mesemondónak kiszámolnia (a kezdő mezőt nem számolva), ahol **1 hex 10 mérföldet** jelent: ezután alkalmazni kell **a terep nehézségének szorzóját**. Az így kapott távolság-értéket a sebességgel elosztva derül ki, hogy mennyi időt vesz igénybe az út (hány napot). Gyalogosan 20, lóháton 40, csónakon sodrásirányban 20, árral szemben 5-10 mérföldet tesznek meg a Szövetség tagjai naponta.

Ezen a ponton jön be a lehetőség, hogy a hősök **megtervezzék az útvonalat: ez** nem más, mint egy Ismeretek dobás. Ha olyan területen haladnak át, amellyel kapcsolatban vannak ismeretei a karakternek (pl. Bakacsinerdő ismerete, Anduin ismerete), akkor az – mint Jellemző – segítségül hívható. Az Ismeretek dobás eredménye szerint a normál sikernél egy, a nagy sikernél kettő, a különleges sikernél három Siker kockát használhatnak majd fel a Kimerültség dobások során. (Ez azt jelképezi, hogy a megfelelő holmikát választották a felszerelésükbe, ismerik a rövidítéseket, tudják, hogy mire számítsanak.)

Még az utazás előtt a Szövetség tagjai megegyeznek abban, hogy ki milyen szerepet tölt majd be az út során. A szerepnek akkor lesz jelentősége, ha később a Vándorlás dobásnál (Fáradtság próbánál) (S) jön ki eredményként, és a társaság tagjai valamilyen veszedelembé kerülnek. A szerepek:

- **Vezető** – ő felelős az út során a legfontosabb döntésekért, **Vándorlás** jártasságot használ.
- **Felderítő** – a társaság előtt jár, és a járható utakat kutatja, **Felderítés** jártasságot használ.
- **Vadász** – a társaság élelmezését biztosítja hosszabb út esetén (alapesetben egy heti élelem van mindenkinél), **Vadászat** jártasságot használ.
- **Őr** – ő vigyáz a társaságra, mikor táborot vernek és pihennek, **Éberség** jártasságot használ.

Az út maga

Az utazást a játék **Fáradtság próbák** sorozatával modellezi (Vándorlás jártasság próba, a Lélek tulajdonság alatt). Az **évszaktól** és az **utazás hosszától** függ, hogy hányszor kell próbát tenni: télen 3, tavasszal 5, nyáron 6, ősszel 5 napnyi út egy próba, minden megkezdett időtartam számít. Így például egy 13 napos és egy 7 napos nyári út során is 2 dobást kell tenni. A Fáradtság próba célszáma általában 14, de ha a Mesemondó úgy akarja, akkor a terület jellegétől függően lehet könnyebb vagy nehezebb. Sikeres dobás esetén az út eseménytelenül telik. Sikertelen dobás esetén a próbát elrontó karakter az **Utazó-felszerelésének Megterheltség értékével növeli Fáradtság pontjait** (ez az érték nyáron és tavasszal 2, télen és ősszel 3; de

1-gyel alacsonyabb póni vagy csónak használata esetén). Ha a dobás eredménye **(S)**, akkor a társaság tagjai valamilyen **bonyodalommal** kerülnek szembe, amit a Mesemondó kockadobással határoz meg (vagy a Hobbit Mesék társasjáték kártyáit használja).

A Fáradtság próbák mellett a hősök a vándorlás során általában naponta kétszer hajthatnak végre cselekedeteket: reggel és délután. Ilyen dobás lehet pl. a nyomolvasás vagy a dalolás.

Bonyodalmak az utazás során:

Hős kocka eredménye	Szerep, akit érint a bonyodalom	Szükséges próba
(G)	A játékosok döntenek	-
1-3	Vezető	Vándorlás
4-5	Felderítő	Felfedezés
6-7	Vadász	Vadászat
8-9	Őr	Éberség
10	Minden utazó	Utazónként változó vagy Rontás próba mindenkinek
(S)	Az a szerep, ami nincs betöltve	-

Egy Remény pont elköltésével "beszállhat" bárki a próbatételbe. Egy siker elegendő a bonyodalom megoldására.

A **kudarc következményét** az alábbi táblázatból választja a Mesemondó, egy Hős kockával dobott eredmény alapján:

Hős kocka eredménye	Hatás	A próbát elrontó hős számára:
(G)	Dobj újra	-
1-2	Kimerültség	Az út idejére ideiglenesen Kimerült
3	Nyomorult	Az út idejére ideiglenesen Nyomorult
4-5	Fáradtság	Még egyszer hozzá kell adnia a Fáradtsághoz a Megterheltség-értéket, (S) esetén duplán
6	Sérülés	Egy Siker kockányi Kitartás pontot veszít, vagy (S) esetén Sérülést szerez
7	Rontás	Kap 1 Homály pontot, (S) esetén 2 Homály pontot
8	Húzódás	Egy Siker kockányi Kitartás pontot veszít
9	Elkeseredés	1 Remény pontot elveszít, (S) esetén 2 Remény pontot

Hős kocka eredménye	Hatás	A próbát elrontó hős számára:
10	Rossz döntések	A további Fáradtság próbák célszáma egy szinttel magasabb
(S)	Veszélyes találkozás	A Mesemondó kitalál egy harci helyzetet

HARC

A harc az utazáshoz képest is elvont rendszert kapott.

Az első csapás előtt

A tényleges vérontás előtt általában a Mesemondónak kell eldöntenie, hogy ki kit lep meg, amit befolyásol, hogy ki van mozgásban, ki mennyire számít támadásra, de a meglepetés sikere a játékosok dobásán múlik. A **Meglepetés próba** a következőképpen alakulhat (a 14-es célszámot a körülmények és a felkészültség mértéke mindkét helyzetben befolyásolhatják):

- Ha a Szövetség tagjait lepi meg az Ellenség, akkor Éberség, Csata vagy Vadászat próbát kell dobniuk: ha elbukják, akkor nincs lehetőségük sem a harci helyzet felmérésére, sem nyitó nyílzápor indítására. Nagy, illetve különleges sikert dobó hősök figyelmeztethetik egy, illetve két társukat.
- Ha a Szövetség tagjai próbálják meglepni az Ellenséget, akkor Lopózás, Csata vagy Vadászat próbát kell dobniuk: ha elbukják, akkor nem sikerül meglepniük az Ellenséget. Ebben az esetben is a nagy, illetve különleges sikert dobó hős segítheti egy, illetve két társát.

Csata dobásra akkor kerül sor, ha nagyszámú ellenfélről beszélünk, és nincs rá lehetőség, hogy a karakterek más módon kerüljék el / közelítsék meg az ellenséget. Vadászat próbát általában a vadonban kell dobni, míg Lopózás dobásra a föld alatt vagy épületben kerül sor, ahol a csendes mozgásnak van kiemelt szerepe. Értelemszerűen minden játékosnak ugyanarra a Jártasságra kell dobnia.

A **kezdeményezést** akkor ragadhatják magukhoz a Szövetség tagjai, ha legalább a társaság fele észrevette a támadókat. Ha ők próbálják meglepni az Ellenséget, akkor a Szövetség minden tagjának sikere esetén övük a kezdeményezés, egyébként a védekező Ellenségé.

A tényleges ütésváltás előtt lehetőség van a **harci helyzet felmérésére** egy Csata próbával. Ha a Szövetség tagjainál van a kezdeményezés, akkor a Csata próba célszáma 14, ha az Ellenségnél van a kezdeményezés, akkor 18. Sikeres dobás esetén egy, nagy siker esetén kettő, különleges siker esetén három Siker kockát használhat fel a játékos a soron következő harcban.

Nyitó nyílzáporra akkor van lehetőség, ha a két harcoló fél nem közvetlen közelben találkozik. Dobófegyverekkel mindig egy támadásra, íjak és megfelelő távolság esetén esetleg két támadásra is van ilyenkor lehetőség. A dobás célszáma 12 + az áldozat Hárítás értéke. A pajzsból fakadó hárítást kétszer lehet számolni, ha az áldozat számít a támadásra.

HARCban

A további harci körökben a cselekvés a kezdeményezés sorrendjében zajlik, méghozzá úgy, hogy a játékosok határozzák meg, hogy a karakterük **milyen harcállást vesz fel**. A harcállások határozzák meg, hogy milyen célszámra dobja a támadást a hős, őrá milyen célszámmal dobják a támadást az Ellenségek, illetve hogy

milyen sorrendben történnek a támadások. Fontos, hogy **Hátsó harcállást** csak akkor vehet fel karakter, ha legalább két másik közelharcot vív az ellenféllel, és az ellenfelek kétszeres túlerőnél kevesebben vannak. Például ha három hős közül kettő közelharcot vív öt varggal szemben, akkor a harmadik felveheti a hátsó harcállást, de ha csak még eggyel több varg támadja őket, akkor már nem.

A harcállások jellemzői:

Sorrend és harcállás	Alap célszám	Harcmodor	Leírás
1. Támadó	6	Közelharc	Minden lehetőséget megragad a támadásra, a védekezéssel sem törődve.
2. Nyitott	9	Közelharc	Kiegyensúlyozottan támad és védekezik.
3. Védekező	12	Közelharc	A védekezésre koncentrál, óvatosan harcol.
4. Hátsó	12	Távolsági harc	Távol tartja magát a forgatagtól, és onnan támadja az Ellenséget.

Az **összecsapások** tényleges meghatározásakor az ellenfelek száma a meghatározó.

- Ha az ellenfelek számbeli fölényben vannak, akkor – miután a játékosok bejelentették harcállásukat – a Mesemondó határozza meg, hogy melyiküket melyik ellenfél támadja. Minden hős számára kijelöl egy ellenfelet, aztán elosztja a maradékot: összecsapásokhoz kapcsolja őket, vagy távolsági támadásokat bonyolít le velük. Egy hősrre egyszerre három ember vagy két nagyobb méretű ellenfél (pl. troll) támadhat. A Mesemondó szabadon határozza meg a támadások sorrendjét, a harcállás által meghatározott sorrendben belül.
- Ha a Szövetség tagjai legalább annyian vannak, mint az ellenfelek, akkor ők határozzák meg, hogy melyikük melyik ellenféllel harcol. Minden ellenféllel legalább egy hősnek harcolnia kell, de egyszerre több is összecsaphat vele. Az ember méretű ellenfeleket legfeljebb három, a nagyobb méretűeket legfeljebb öt hős támadhatja egyszerre. Egy harcálláson belül a hősök az Elme értékük szerinti csökkenő sorrendben támadhatnak.

A harcoló felek addig maradnak egy összecsapásban, amíg valamelyik nem veszít (eszméletvesztés, halál, menekülés).

A **támadás dobás** a használt Fegyveres jártassággal történik, célszáma pedig a harcállástól és a védekező fél Hárítás értékétől függ. Utóbbit a különféle Jellemzők és speciális tulajdonságok módosíthatják. A játékos karakterek Test tulajdonságukat adhatják támadás dobásuk eredményéhez a Remény pont elköltésével. Amellett, hogy a dobás összegét összehasonlítjuk a célszámmal, az alábbi speciális eseteket is vizsgálni kell:

- Ha a Hős kocka eredménye (S), akkor az **Ellenség** a következő támadásával **Céltott támadást kísérel meg**.
- Ha a Hős kockán a használt fegyver **él értékével megegyező vagy nagyobb** érték szerepel, akkor a létrejövő sebzésen felül az ellenfélnek Védelem próbát kell dobnia. Ha ezt elbukja, akkor Megsérül.

Sikeres támadás esetén a **sebzés** a következőképpen alakul:

- Normál siker esetén a fegyver sebzés-értékének megfelelő Kitarítás pontot veszít az ellenfél.

- Nagy siker esetén a fegyver sebzés-értéke mellett a karakter Sebzés értékét is le kell vonni az ellenfél Kitartás pontjaiból. (Az Ellenségek a Tulajdonság szintjüket használják ilyen esetben, mivel nincs külön Sebzés értékük.)
- Különleges siker esetén a fegyver sebzés-értéke mellett a karakter Sebzés értékének kétszeresét is le kell vonni az ellenfél Kitartás pontjaiból. (Az Ellenségek a Tulajdonság szintjüket használják ilyen esetben.)

Manőverek és lehetőségek

A játékos karakternek lehetősége van az elszenvedett Kitartás sebzést felezni azzal, hogy **hagyja magát ledönteni**. Ennek következménye, hogy a soron következő támadását elveszíti, és nem változtathat a következő körben a harcállásán.

A sisakot viselő karakter dönthet úgy, hogy **leveszi a sisakját**, ezzel 3 Fáradtság pontot levonhat, természetesen elveszítve a sisak adta Páncél értéket is (fontos, hogy ez csak a komoly sisakra vonatkozik, az egyszerű fejfedők nem adnak erre lehetőséget). Ezzel megelőzheti a karakter, hogy Kimerülté váljon, de ha már Kimerült állapotban van, akkor az állapot nem szűnik meg, hiába csökken ezzel Fáradtság pontjainak száma Kitartás pontjainak száma alá.

A játékos karakterek is végrehajthatnak **célzott támadást**, amellyel a normál sebzésen felül a fegyverüktől függő speciális hatást érhetnek el. A sikeres célzott támadás feltétele – az előzetes bejelentés és a célszám elérése mellett –, hogy legalább egy (T) szerepeljen a dobás eredményében (azaz legalább nagy sikert dobjon a játékos). Ha ez utóbbi feltétel nem teljesül, akkor a támadás sikertelen (függetlenül a célszámtól). Ezen felül, ha a dobás eredménye (S), akkor a támadás **balsikernek** minősül, és két következménnyel jár: a hős a következő támadás ellenében nem használhatja Hárítás értékét (csak a harcállás határozza meg a támadás célszámát), illetve ellenfele a következő támadását Célzott támadásként hajtja végre.

Fegyvertípusok és a célzott támadás eredménye:

- Fejszék és harci csákány (mattock): az ellenfél pajzsát összezúzza.
- Íjak és lándzsák: a Hős kocka eredményétől függetlenül a támadás Sebző találatot eredményezett, és az ellenfélnek Védelem dobást kell tennie, hogy elkerülje a Sérülést.
- Kardok: kiveri ellenfele kezéből a fegyverét.

Az egyszerű támadás helyett, mellett a harcállástól függően különböző **harc cselekedeteket** hajthatnak végre a hősök. Ezek részletes leírása a következő:

Ellenség megfélemlítése (támadó harcállásban hajtható végre, támadás helyett): Akkor kell bejelenteni, amikor a hős támadására egyébként sor kerülne. A hős Lenyűgözés vagy Csata próbát dob, a célszám pedig 10 + a legmagasabb Tulajdonság szint az ellenfelek között. Nem próbálkozhat vele, ha az aktuális vagy az előző körben Megsérült. Siker esetén a siker mértékétől függő számú Gyűlölet pontot veszítenek ellenfelei (hogy melyik mennyit, azt a Mesemondó határozza meg):

- normál siker esetén 2 Gyűlölet pontot,
- nagy siker esetén 3 Gyűlölet pontot,
- különleges siker esetén 4 vagy a megfélemlítést végző karakter Bátorság értékének megfelelő számú Gyűlölet pontot (a magasabb számít).

Társak buzdítása (nyitott harcállásban hajtható végre, támadás helyett): Akkor kell bejelenteni, amikor a hős támadására egyébként sor kerülne. A hős Lelkesítés vagy Dal próbát dob 14-es célszámmal. Sikeres próba

esetén a harcban résztvevő összes játékos karakter (beleértve a buzdítást végzőt), aki Kitartás pontot veszített a harcban, visszkap valamennyit:

- normál siker esetén 2 Kitartás pontot,
- nagy siker esetén 3 Kitartás pontot,
- különleges siker esetén 4 vagy a buzdítást végző karakter Lélek szintjével megegyező számú Kitartás pontot (a magasabb számít).

Társ védelmezése (védekező harcállásban hajtható végre, támadás mellett): A harcállás kiválasztásakor kell bejelenteni, de a végrehajtásához szükséges Remény pontot csak akkor kell elkölteni, ha a védelmezett karaktert támadás éri. A Remény pont elköltésének következménye, hogy az ellenfél az eredeti célpont helyett a védelmező karaktert támadja.

Felkészülés a lövésre (hátsó harcállásban hajtható végre, támadás helyett): A támadáskor kell bejelenteni, hogy a karakter nem támad, hanem az egész kört azzal tölti, hogy felkészül a következő lövésre, céloz. Ha a következő körben a támadása sikeres, úgy kell tekinteni, mintha Célzott támadással ért volna el sikert.

Menekülés a harcból (bármely harcállásban végrehajtható, támadás helyett): A kör elején és a cselekvési sorrendnek megfelelően is bejelenthető. A hős Atlétika próbát tesz, melynek célszáma 10 + a vele összecsapó ellenfelek közül a legnagyobb Tulajdonság szintjének értéke. Ha több ellenféllel van összecsapásban, akkor legalább nagy sikert kell elérnie. Ha nem jár sikerrel, akkor továbbra is támadhatják, de erre a körre elveszíti a támadás lehetőségét.

Természetesen a harcban is lehetnek kedvező vagy épp nehezítő körülmények, melyek a célszámot módosíthatják. Néhány példát az alábbi táblázat tartalmaz:

A támadó fél...	Célszám	Példa	Távolsági körülmények
Valamelyest hátrányban van	+2	Göröngyös talajon, kedvezőtlen időjárási körülmények között, zsúfolt helyen.	Közepes távolságra vagy jó fedezék mögött (pl. ritka erdőben) van a célpont.
Komoly hátrányban van	+4	Alig lát a hóviharban, térdig áll az iszapban, sötét van.	A célpont nagyon messze vagy komoly védelem alatt (pl. sűrű erdőben) van.

A védekező fél...	Célszám	Példa	Távolsági körülmények
Valamelyest hátrányban van	-2	Sarokba szorítva, kis helyen harcol.	Embernél nagyobb célpont (pl. troll).
Komoly hátrányban van	-4	Elvakítja a nap, menekülés közben támadják, mély hóban vagy sárban harcol.	Hatalmas célpont (pl. óriás, sárkány).

Nehézségek és Felépülés

A karakterek különféle **állapotokba** kerülhetnek a játék során. Ezeket foglalja össze az alábbi táblázat:

Állapot	Kiváltó ok	Hatás
Kimerült	A Kitartás érték ugyanannyi vagy kevesebb, mint a Fáradság érték.	A Siker kockán az 1-3 értékek 0-nak számítanak.
Nyomorult	A Remény pont ugyanannyi vagy kevesebb, mint a Homály pontok száma.	(S) esetén a karakteren Úrrá lesz az örület.
Sebesült (sérült)	Sikertelen Védelem dobás.	Nehezebben épül fel, és Eszméletlen lesz, ha még egyszer Sérülést szenved el.
Reményvesztett	0 Remény pont.	Menekül a veszély vagy bármilyen feszültség legkisebb jelére.
Eszméletlen	Kétszer Sebesült vagy 0 Kitartás.	Magához tér, ha Kitartás pontot nyer vissza. Kegyelemdőfés révén megölhető.
Haldokló	Sebesült és 0 Kitartás.	Meghal, ha 12 órán belül nem kezelik a Sérülését sikeres Gyógyítás dobással.
Mérgezett	Mérgezett támadás vagy fegyver.	A hős Sebesültnek minősül.

A gyógyulásnak és pihenésnek több formája is van a játékban.

Csata után közvetlenül a hős **kifújhatja magát**, amihez legalább fél óra kell, és az, hogy egyébként sértetlen legyen. Ilyen esetben a Lélek értékével egyenlő Kitartás pontot kap vissza.

Sérülést kezelni Gyógyítás próbával lehet (14-es célszám), sikere esetén a sérülés **kezeltnek** tekinthető (a karakterlapon a Sérült szó aláhúzásával jelöljük). Ha a dobás nem sikerült, akkor egy nappal később lehet újrapróbálni.

Pihenés során kapja vissza a karakter Kitartás pontjait, függetlenül attól, hogy harc közben vagy utazás során veszítette el azokat. Pihenésről akkor beszélhetünk, ha a karakter viszonylag biztonságos helyen tartózkodik és semmi megterhelőt nem csinál. Utazás megszakítása esetén a háromnapos szünetet már pihenésnek tekinthetjük. Pihenéskor:

- Sérült hős, akinek sebesülését nem látták el, 1 Kitartás pontot kap vissza naponta. (Utazás során pihenve 0 Kitartás pontot.)
- Sérült, de már kezelt sebbel a hős 2 Kitartás pontot kap vissza naponta. (Utazás során pihenve 1 Kitartás pontot.)
- Sértetlen hős naponta 2 + Lélek-értéknyi Kitartás pontot kap vissza naponta. (Utazás során pihenve 2 Kitartás pontot.)

A **Kimerültség** lerázásához az kell, hogy a karakter Kitartás pontjaiból több legyen, mint a Fáradság pontjaiból.

A **Sérülés** akkor múlik el, ha a karakter visszanyeri összes Kitartás pontját.

Az utazás során összeszedett **Fáradtság visszanyerése** 1 pont / nap ütemben történik, de csak akkor, ha biztonságos helyen alszik a hős. A **Megterheltség értéket** (és ezzel a Fáradtság küszöböt) **módosítani** (pl. a páncéltól megszabadulni) akkor lehet, ha a karakter a pihenés megkezdése előtt megszabadul a holmijától: a pihenés végén írhatja át az értéket.

Találkozások

Külön kezeli a One Ring a fontos személyekkel való találkozásokat. A neves uralkodókkal, igazi hősökkel, esetleg mágusokkal való találkozás elsősorban az élő játékból, beszélgetésből áll, de ha a játékos karakterek erősségeit és gyengéit is meg akarjuk jeleníteni a játékban, akkor mindenképpen érdemes az alábbi rendszert használni.

Fontos, hogy legyen világos minden találkozásnak a **célja**. Ez lehet az, hogy a Szövetség tagjai valami oknál fogva jó benyomást tegyenek a vendéglátójukra, megtudjanak tőle valamit vagy a segítségét kérik, tényleg bármi, ami a kalandból fakad. Mint az utazásnál és a harci helyzetekben, itt is a helyzet felmérésével kezdődik a dobások sorozata. A **Megérzés dobás** során elért siker mértékétől függően egy, kettő vagy három Siker kockát használhat fel a játékos a találkozó során.

A találkozások **bemutakozással** kezdődnek. Két döntést kell a Szövetség tagjainak meghozni: bemutatkoznak-e mind önállóan, vagy egy fő képviseli őket, illetve, hogy milyen Jártasságot, megközelítést alkalmaznak. Fontos, hogy ha csak egy képviselő beszél, akkor később csak ő vehet részt direkt a beszélgetésben, a többiek legfeljebb tanácsokkal láthatják el őt. Ismeretek dobás segíthet abban, hogy az adott személy vagy nép esetében melyik Jártasságot érdemes használni. Használható Jártasságok: Lenyűgözés (kevés szóval, gyorsan, inkább akkor, ha korábban negatív élmények kapcsolódtak a társasághoz), Udvariasság (ha mindenki külön-külön bemutatkozik, inkább akkor, ha volt már korábban jó kapcsolat, alapos bemutatkozás; rontott dobás esetén a karakter általában kizárja magát a találkozásból), Talányok (keveset elárulva, annál többet kihúzza a másik félből; kockázatos).

Maga a **találkozás** az, ahol a karakterek – általában azok, akik sikeresen mutatkoztak be – megpróbálhatják elérni a céljukat, legyen szó születésnap ünnepségről vagy a vének tanácsáról. Akik nem vesznek részt a beszélgetésben, azok is szerezhetnek információkat Talányok és Megérzés próbákkal. A találkozásban résztvevő karakterként Megérzéssel lehet megfigyelni és értékelni a helyzetet és a résztvevőket, Lelkesítéssel jókedvre deríteni, irányítani vagy csak szónokolni, Meggyőzéssel a saját igaza mellett érvelni, Talányokkal információt gyűjteni, Dallal pedig a többiek beleegyezését kérni és elérni.

Az, hogy a játékos karakterek mennyi ideig próbálkozhatnak, a beszélgetőtárs **türelmétől** függ. Ez gyakorlatilag egy számértéket jelent, ami az egymást követő dobás-lehetőségek számát adja meg. Kiinduló értékét a társaság legmagasabb Bölcsesség vagy Bátorság értéke adja (pl. Gandalf inkább a Bölcsességet, Beorn a Bátorságot értékeli). Ezt módosítja a beszélgetőpartner népéből való karakter rangja (ha több van, akkor a legnagyobb érték), az előítélet (pl. Beorn népe nem szívleli a törpöket, a törpök a tündékkal kölcsönösen előítéletesek), valamint egyéb körülmények, melyekre néhány példa:

- A kalandorok érkezését valamely helyi legenda vagy dal megjövendölte. (+3)
- A kalandorokat már jól ismerik és kedvelik. (+2)
- A társaság üzenetet visz, vagy küldetésben jár egy, a fogadó fél által tisztelt személy megbízásából. (+1)
- A hősök olyan környékről jönnek, amelyet félnek vagy elkerülnek azok, akikkel találkoznak. (-1)

- A társaság tagjai ragaszkodnak hozzá, hogy fegyverrel lépjenek megszentelt helyre. (-2)
- A kalandorok tiltott területen való átkelésre kérnek engedélyt. (-3)

A Mesemondónak lehetősége van árnyalni a kalandorok sikerességét azáltal, hogy a találkozás alatt dobott sikereket összeadja (a normál siker egyet, a nagy siker kettőt, a különleges siker hármat ér), és a következő táblázat alapján határozza meg a következményeket:

Sikeres dobások száma	Siker mértéke	Leírás (a helyzettől függ)
1	Épp csak sikerült	Valami nem úgy alakult, ahogy remélték: a karakterek elérték céljukat, de olyan árat kell érte fizetniük, amire nem számítottak.
2-4	Siker	A karakterek elérték a céljukat, de nem többet.
5-6	Nagy siker	A karakterek várakozásaikon felül teljesítettek, és a céljukon túl valami jutalomban is részesülnek.
7+	Különleges siker	A karakterek jelentősen túlteljesítették a céljukat, és meglepően pozitív végkifejletet érnek el.

A lélek dolgai

A hősök küzdelme a Homállal fontos eleme a játéknak. Két eleméről már fent is olvashattunk (Nyomorult és Reményvesztett állapotok), ebben a részben a Rontásról és a Homályról lesz szó. Amikor a karaktert az Ellenség “megrontani próbálja”, akkor a játékosnak Bölcsesség próbát kell dobnia, amihez Remény pont elköltésével a karakter Lélek tulajdonságát használhatja. Először azzal foglalkozunk, hogy milyen helyzetek ezek, utána pedig azzal, hogy mik lehetnek a következmények.

A Rontás Formái

Lehangoló események szemtanújaként vagy átélésekor Rontás próbát kell dobni. A következő táblázat néhány példát mutat be:

A lehangoltság oka	Példa	Homály pont
Természetes, de nem várt tragikus események vagy szomorú történések.	Súlyos vagy halálos baleset, halál a családban, természeti katasztrófa.	A hős akkor kap 1 Homály pontot, ha a próba nem sikerül, és a dobás eredménye (S).
Rémítő gyilkosság, ijesztő élmény, Orkok pusztítása (értelmetlen pusztítás), az Ellenség hatalmának nyílt megjelenítése.	Kísértetjárta sírbuckában ébredni, árulóra lelni a barátok között, kegyetlenül megkínzott falusiakra bukkanni, a Homály seregének gyülekezését meglátni.	1 Homály pont.
Szívszaggató élmény, fizikai és lelki gyötrelenség, Boszorkányság.	Rabszolgaság, kínzás, a Fekete Lehelet, szellemlény kísértése, meglátni a Szemet.	2 Homály pont.
Közvetlenül megtapasztalni az Ellenség hatalmát.	A Szem vallatását átélteni, Nazgûl fogságába esni.	A Rontás próba eredményétől függetlenül 1 Homály pont, sikertelen próba esetén további 2 Homály pont.

Kiégett földeken járva a hősök kiteszik magukat a Homálynak. Hogy mely tájakat tekinti a Mesemondó Kiégettnek, az rá van bízva, ahogy az is, hogy milyen gyakran dobhat az adott tájon járva Rontás próbát.

A karakter **bűnbeesése** közvetlenül vezet a Homály pontokhoz, nincs módja Rontás próbára sem. Javasolt, hogy a Mesemondó figyelmeztesse a játékost, mielőtt karaktere bűnt követne el. Fontos, hogy a tett elkötésének szándéka a bűn, függetlenül attól, hogy esetleg nem sikerült végrehajtani. Ugyanígy, a tolkieni világban a cél sosem szentesíti az eszközt.

Tett	Homály pont
Véletlen bűn	-
Erőszakos fenyegetőzés	1 pont

Tett	Homály pont
Szándékos hazugság, mások akaratának enyhe befolyásolása	2 pont
Gyávaság, lopás és fosztogatás	3 pont
Indokolatlan erőszak, hatalommal való visszaélés	4 pont
Kínzás és gyilkosság	5 pont

A kincsek között meglapulhat **fertőzött**, mely sokáig volt a Homályban, ami Rontás próbához vezethet.

A kincs származása (példák)	Célszám	Homály pont
Troll kincsből	14	1 pont
Sárkány kincsből	16	1 pont
Ósi sírből lopott kincs	14	2 pont
A Sötét Úr erődjéből	16	A Rontás próba eredményétől függetlenül 1 Homály pont, további 3 Homály pont, ha elrontja a próbát.

Å Rontás következményei

Ha Nyomorult állapotban lévő karakter valamely próbájának eredménye (S), akkor **Őrület lesz úrrá rajta**. Ilyen helyzetben a Mesemondó veszi át a karakter irányítását egy rövid időre. A karakter ilyenkor valami olyat csinál, amit később meg fog bánni. Hogy pontosan mit, azt a Mesemondó az elrontott helyzet, a karakter Hívásából fakadó gyengesége vagy valamely Jellemzője alapján dönti el. Az őrület általában agresszió, amelynek tárgya a Szövetség valamelyik tagja (a választott szövetséges). Kitörhet akkor is, amikor a játékos az adott dobást elrontotta, de később is, ha úgy jobban illik a történetbe.

- Dühöngés – a karakter vélt vagy valós sérelmei fölött addig borong, míg ez ki nem tör belőle valamilyen agresszív formában.
- Szomorúság – a karakter mély depresszióba süllyed. Nem tud cselekedni a válságos időszakban.
- Elkeseredettség - a karakter képtelen reményre lelni, ezért nem költethet Remény pontot, amíg szíve újra könnyű nem lesz.
- Vágyakozás – a karakter ellenállhatatlan vágyat érez valami olyan holmi iránt, ami nem az övé, titokban megpróbálja elvenni azt.

Az **Őrület után** a karakter lehúzza a Homály pontjait, és felír egy **állandó Homály pontot**. Az állandó Homály pontoktól nem lehet megszabadulni, de minden más tekintetben ugyanúgy működnek, mint a normál Homály pontok. A karakterlapon normál / állandó Homály pontként kell jelölni. Ezen felül a karakter kap egy **Különleges jegyet, Hátrányt** is, melyet később a Mesemondó segítségül hívhat a karakter sorsának irányításában. A Különleges jegyet a karakter Hívásából fakadó Homály-gyengesége határozza meg. A Hátrányt a Mesemondó használhatja arra, hogy – indokolt esetben – a karakter a Hős kockát kétszer dobja Mindennapos jártasság használatakor, és a rosszabbik eredményt használja. A másik módja a Hátrányok használatának, hogy rontott dobás, kudarc hatását felfokozza. (A Hátrány jellemzők részletes leírását a könyv 227-229. oldala tartalmazza.)

Homály-gyengeség	1	2	3	4
A Bosszú Átká	Rosszindulatú	Durva	Kegyetlen	Gyilkos
Sárkány-betegség	Mohó	Gyanakvó	Álnok	Tolvaj
A Hatalom Csábítása	Haragtartó	Gőgös	Túlságosan magabiztos	Zsarnok
A Titkok Csábítása	Gőgös	Gúnyos	Számító	Áruló
Vándor-őrültség	Lusta	Feledékeny	Nemtörődöm	Gyáva

Ha egy hősnő, aki már mind a négy Hátrányt magán viseli, újra úrrá lesz az Őrület, akkor végleg elveszíti a küzdelmet a Homállyal szemben.

- Visszatérés Valinorba: ha a Homály úrrá lesz egy tündén, rendszerint hátrahagyja Középföldét, hogy elhajozzon a Messzi Nyugatra, és ott gyógyuljon meg a világ szenvedéséből és szomorúságából.
- Őrület: ha ember, hobbit vagy törp lesz a Homály áldozata, akkor általában végleg úrrá lesz rajtuk az őrület. Legtöbbször önkezükkel vetnek véget életüknek, vagy elsorvadnak valami magányos, elhagyatott helyen, ahol sem ember, sem állat nem jár.

A Szövetség Fázis

A fenti szabályok a játék nagyobbik részét kitevő Kalandor fázisra vonatkoznak. Nagyobb kalandok után, illetve jellemzően a téli hónapokban, a hősök gyakran visszavonulnak otthonaikba, hogy a megszerzett tapasztalataikat gyakorlattá fejlesszék, kipihenjék az utazásból fakadó fáradságukat, begyógyítsák testi-lelki sérüléseiket. Rendszerint a nagyobb kalandok záró fejezetének alkalmával a játékosok kicsit eltávolodnak a karaktereiktől, és nagyobb időszakra határozzák meg, hogy mit is csinálnak. Rendszerint a játékülés végén kerül sor rá, hogy ezt a Mesemondóval közösen meghatározzák. Ezt az időszakot a játék a Szövetség fázissal modellezi, mely a következő lépésekből áll:

1. Válassz úticélt: a társaság visszavonul egy Menedékbe vagy időlegesen feloszlik (a társak hazatérnek).
2. Rang fenntartása: ha a karakter távol van otthonról, csökkentenie kell eggyel a Rangját, vagy el kell költenie a Rangjával megegyező számú Kincset.
3. Tapasztalati pontok elköltése: a játékos a karaktere Bölcsesség, Bátorság szintjét vagy Fegyveres jártasságait fejleszti.
4. Fejlesztés pontok elköltése: a játékos a karakter Mindennapos jártasságait fejleszti.
5. Vállalkozás végrehajtása: a játékosok választanak egy tevékenységet, amit a karakter végez a Szövetség fázisban (esetleg kettőt, ha hosszabb időről van szó).

Vállalkozások listája:

- Találkozás pártfogóval
- Új megkülönböztető jegy vagy specializáció választása
- Rontás gyógyítása
- Életszínvonal emelése
- Rang emelése
- Új Menedék megnyitása
- Cím elnyerése
- A Holdhátas megszelídítése (The Heart of the Wild, 16. oldal)
- Tűzifa gyűjtése a Tündeerdőben (The Heart of the Wild, 31. oldal)
- Visszatérés a Szirtfőhöz (Csak Beornfiak, The Heart of the Wild, 40. oldal)
- A Régi Gázló őrzése (The Heart of the Wild, 40. oldal)
- Vadak barátsága (The Heart of the Wild, 42. oldal)
- Rémvarjak vadászata (The Heart of the Wild, 44. oldal)
- A Kereskedők szigetén a piac meglátogatása (The Heart of the Wild, 46. oldal)
- Vetélkedés a Hősök mezején (csak Bakacsinerdei emberek, The Heart of the Wild, 50. oldal)
- Királykő meglátogatása (The Heart of the Wild, 60. oldal)
- A Tölgyfa Őrszem meglátogatása (The Heart of the Wild, 79. oldal)
- Multság a Nagy tisztáson (The Heart of the Wild, 79. oldal)
- Tanulás a lámpakészítőnél (csak tündék, The Heart of the Wild, 79. oldal)
- Vadászat a Bakacsinerdei emberekkel (The Heart of the Wild, 91. oldal)
- Belépés Vuduseldbe (The Heart of the Wild, 98. oldal)
- Birtok gondozása (The Darkening of Mirkwood, 9. oldal)
- Válaszok kutatása (The Darkening of Mirkwood, 33. oldal)

- Támogatás kérése (The Darkening of Mirkwood, 40. oldal)
- Tanácskozás Sarumannal (The Darkening of Mirkwood, 50. oldal)
- A Vadon védelmezése (The Darkening of Mirkwood, 58. oldal)
- Mesemondó felkeresése (Rivendell, 21. oldal)
- Kutatás Elrond könyvtárában (Rivendell, 22. oldal)
- Oda-vissza (Rivendell, 22. oldal)
- Néped Kincstárának meglátogatása (Rivendell, 23. oldal)
- Dal írása (Rivendell, 23. oldal)
- Az elbukottak tisztelete (csak Kószák, Rivendell, 40. oldal)
- Athelas gyűjtése (Rivendell, 55. oldal)
- Órszem az Amon Súlon (csak Kószák, Rivendell, 57. oldal)
- Visszatérés Amon Dúnba (csak Kószák, Rivendell, 60. oldal)
- Tünde-kovácsság (Rivendell, 132. oldal)

Vadonföld szószedet

Amon Lanc - Amon Lanc	Elf-path - tünde-ösvény
Anduin - Anduin	Elvenking's Hall(s) - a Tünde király Csarnoka(i)
Angmar - Angmar	Eryn Galen - Eryn Galen
Azanulbizar - Azanulbizar	Eregion - Eregion
Brown Lands - Barnaföldek	Esgaroth - Esgaroth
Bruinen - Bruinen	Ettenmoors - Ettenszik
Caradhras - Caradhras	Eyrie - Sasfészek
Carn Dûm - Carn Dûm	Falls - zuhatagok
Carnen - Carnen	Fangorn - Fangorn
Carrock - Szirtfő	Fanuidhol - Fanuidhol
Celduin - Celduin	Field of Celebrant - Celebrant mezeje
Celebrant - Celebrant	Ford - Gázló
Cloudyhead - Felhősfe	Forest Gate - erdei ösvény bejárata
Coldfells - Hideggorond	Forest River - Erdei-folyó
Dale - Suhatag	Forodwaith - Forodwaith
Derndingle - Mélyszurdok	Framsburg - Framvár
Desolation, The - a Pusztaság	Gate-stream - Kapu folyó
Desolation of Smaug, The - Smaug Dúlta Vidék, Smaug pusztasága	Gladden Fields - Nőszirromföld
Dol Guldur - Dol Guldur	Glanduin - Glanduin
Dorwinion - Dorwinion	Goblin-gate - Koboldkapu
Drimrill Dale - Feketepatak völgye	Goblin-town - Koboldvár
Drimrill Gate - Feketepataki Kapu	
Drimrill Stair - Feketepataki Zúgó	
Dunland - Dúnföld	
Dwarf-Road - Törpút	
East Bight - Keleti Hurok	
Eastern Sea - Keleti Tenger	
Edge of the Wild, The - a Vadon Szegélye	

Great River - Nagy Folyó
Greenwood - Zölderdő
Greenwood, The Great - a Nagy Zölderdő
Grey Mountains - Szürkehegység
High Pass - Magas Hágó
Hithaegllir - Hithaegllir
Hoarwell - Szürke Omboly
Hobbiton - Hobbitfalva
Hollin - Magyalföld
Hollin Gate - Magyalföldi Kapu
Hollin Ridge - Magyalföldi Orom
Iron Hills - Vasdombok
Isengard - Vasudvard
Khazad-dûm - Khazad-dûm
Kheled-zâram - Kheled-zâram
Laketown - Tóváros
Last Bridge - Utolsó Híd
Last Homely House - Utolsó Meghitt Otthon
Last Peak - Utolsó csúcs
Limlight - Limjód
Loeg Ningloron -Loeg Ningloron
Lonely Mountain - Magányos Hegy
Long Lake - Hosszú Tó
Long Marshes - Hosszúláp
Lórien - Lórien
Lothlórien - Lothlórien
Loudwater - Zubogó
Men-i-Naugrim - Men-i-Naugrim
Methedras - Methedras
Misty Mountains - Ködhegység
Mitheithel - Mitheithel

Moria - Moria
Mount Gundabad - Gundabad hegye
Mountains of Angmar - Angmar hegyei
Mountains of Mirkwood - Bakacsinerdei Hegyek
Mirkwood - Bakacsinerdő
Mirrormere - Tükörtó
Nan Curunír - Nan Curunír
Nanduhirion - Nanduhirion
Narrows of the Forest - Erdőtorok
Nimrodel - Nimrodel
North Undeep - Északi Sekélyes
Old Forest Road - régi erdei út
Old Ford - Régi Gázló
Onodló - Onodló
Orthanc - Orthanc
Redhorn - Vörösfolk
Redhorn Gate - Vörösfoki Kapu
Redhorn Pass - Vörösfoki Hágó
Redwater - Vörösvíz
Rhimdath - Rhimdath
Rhosgobel - Rhosgobel
Rhovanion - Rhovanion
Rhudaur - Rhudaur
Rhûn - Rhûn
Rivendell - Völgyzugoly
River Gladden - Nőszírom-folyó
River Greylin - Grelylin-folyó
River Langwell - Langykút-folyó
River Running - Sebes-folyó
Rohan - Rohan

Rushdown - Iramondó

Sea of Rhûn - Rhûn-tenger

Silvertine - Ezüstfok

Sirannon - Sirannon

South Undeep - Déli Sekélyes

Taur-en-Daedelos - Taur-en-Daedelos

Thranduil's Cavern(s) - Thranduil
barlangja(i)

Threebeard's Hill - Szilszakáll dombja

Trollshaws - Trollháza

Wellinghall - Csörgecsarnok

Western Lands - Nyugati Földek

Wilderland - Vadonföld

Withered Heat - Kiszáradt Hangás

Wizard's Vale - Mágus Völgye

Wold, The - Magasföld

Wold of Rhohan - Rohani Magasföld

Woodland Realm - Erdei Királyság

Zirakzigil - Zirakzigil

Zirak-Zigil - Zirak-Zigil

Jellemzők

A játékban különleges képességek és jellemzők segítik a karakterek árnyalását.

Nép	Választható különleges képesség	Hátterekből fakadó jellemzők
Bard népe (Suhatagi)	Evezés, Fafaragó, Kereskedő, Kovácsmesterség, Múlt ismerete, Úszás	Büszke, Eltökélt, Kalandvágyó, Kegyes, Körültekintő, Magas, Megbízható, Méltóságteljes, Nagylelkű, Okos, Óvatos, Őszinte, Pártatlan, Ravasz, Rendíthetetlen, Szép, Szép-beszédű, Szigorú, Szívós, Türelmes, Türelmetlen, Vakmerő
Beorn népe (Beornfi)	Anduin ismerete, Bestia-ismeret, Főzés, Halfogás, Hegymászó, Mesemondó	Barátságtalan, Bátor, Bosszúszomjas, Büszke, Edzett, Egyenes, Életerős, Eltökélt, Energikus, Fürge, Gyanakvó, Haragos, Heves, Kíváncsi, Magas, Megbízható, Nagylelkű, Önféjű, Rendíthetetlen, Szívós, Vakmerő, Zord
Magányos-hegyi törp (Erebori)	Alagútjárás, Kereskedő, Kovácsmesterség, Kőfaragó mesterség, Pipázás, Tűzrakás	Barátságtalan, Bátor, Becsületes, Bosszúszomjas, Büszke, Edzett, Életerős, Eltökélt, Energikus, Haragos, Heves, Körültekintő, Méltóságteljes, Óvatos, Önféjű, Ravasz, Rendíthetetlen, Szigorú, Szívós, Titkolódzó, Türelmetlen
Bakacsinerdei tünde (Erdőtünde)	Bakacsinerdő ismerete, Evezés, Fafaragó, Tünde-ismeret, Tűzrakás, Úszás	Becsületes, Büszke, Derűs, Edzett, Éles szemű, Eltökélt, Fürge, Gyanakvó, Jó hallású, Kecses, Kegyes, Körültekintő, Megfoghatatlan, Méltóságteljes, Okos, Óvatos, Önféjű, Ravasz, Szép, Szép-beszédű, Titkolódzó, Türelmes
Megyei hobbit (Félszerzet)	Alagútjárás, Főzés, Kertész, Mesemondó, Növény-ismeret, Pipázás	Bátor, Becsületes, Büszke, Derűs, Éles szemű, Életerős, Energikus, Jó hallású, Kalandvágyó, Kecses, Kegyes, Kíváncsi, Körültekintő, Megbízható, Megfoghatatlan, Nagylelkű, Okos, Őszinte, Szép-beszédű, Türelmes, Türelmetlen, Vakmerő
Bakacsinerdei ember (Erdőnép)	Anduin ismerete, Bakacsinerdő ismerete, Bestia-ismeret, Gyógyászat, Halfogás, Növény-ismeret	Barátságtalan, Bátor, Büszke, Edzett, Egyenes, Eltökélt, Fürge, Kalandvágyó, Kíváncsi, Magas, Megfoghatatlan, Nagylelkű, Óvatos, Őszinte, Pártatlan, Ravasz, Szép, Szigorú, Szívós, Türelmes, Türelmetlen, Vakmerő

Az **Elhivatottságok** is meghatároznak különleges jegyeket:

- Kincsvadász: Betörés
- Őrző: Homály ismerete
- Pusztító: Ellenség ismerete (Sárkányok, Óriások, Orkok, Pókok, Trollok vagy Farkasok)

- Tudós: Elbeszélő költemények
- Vándor: Népek ismerete

Különleges tulajdonságok

Alagútjárás (Tunneling): Hozzászoktál a földalatti járatokban való közlekedés nehézségeihez, például nem veszíted el a tájékozódó képességedet a földmélyi járatokban.

Bestia-ismeret (Beast-lore): Vadonföld erdei, síkságai, mocsarai és hegyei tele vannak étellel. Az itt élő bestiákról való ismereteid révén többet tudsz a vadról, amelyre vadászol, de segítségedre van abban is, hogy búvóhelyedül ne egy veszélyes lény fészket válassz.

Betörés* (Burglary): Ez a tiszteletreméltó képesség magában foglalja a zsebmetszést, zárnyitást, és általában bármilyen - nem feltétlenül törvényes - módját annak, hogy mások tulajdonát magunkhoz vegyük, vagy védett helyekre bejussunk. A kincsvadászok általában ügyes betörők is egyben.

Dalnok (Minstrelsy): A vándordalnokok hagyományai szerint megtanítottak énekelni és egy vagy több hangszeren játszani. Komolyabb a tudásod a többségnél, mivel más, idegen földek énekeseitől is tanultál.

Elbeszélő költemények* (Rhymes of Lore): Az elbeszélő költemények olyan hosszabb-rövidebb versek, melyek különféle népeknél azt szolgálják, hogy jelentős történelmi eseményeket feljegyezzenek. Mivel ismered ezeket, segíthet Ismeret próbatételeknél, de más Mindennapos jártasságoknál is hasznos lehet (Udvariasság, Dal vagy Talányok). A Tudósok legtöbb ismeretüket versekből szedik össze.

Ellenség ismerete* (Enemy-lore): Az Ellenség ismerete nem egy konkrét

Különleges tulajdonság; ki kell választanod azt a fajt, amelyre vonatkozik. A Jellemzővel a karakter a kiválasztott ellenség jellemzőit, szokásait, erejét és gyengéit ismeri; a harcosok és vadászok gyakran ennek a tudásnak köszönhetik életüket. A Pusztítók mindig egy ellenség elpusztításának szentelik életüket.

Evezés (Boating): Tudod, hogyan bánj egy csónakkal, akár gyors sodrású folyón, akár tavak furfangos áramlatai között utazol.

Fafaragó (Woodwright): A fafaragás és favágás művészetében vagy jártas, hogy hasznos eszközöket vagy szép holmikat készíts. Régóta csinálod és képes vagy törött szerszámok vagy akár fából készült fegyverek megjavítására is.

Főzés (Cooking): Tudod, hogy hogyan készíts el különböző ételeket, legyen szó egy egyszerű kenyérről, vagy néped különleges fogásairól.

Gyógyászat (Leechcraft): Jártas vagy néped hagyományai közül a sebek gyógyításában és betegségek kezelésében.

Halfogás (Fishing): Képes vagy halat fogni hálóval, szigonnyal, íjjal vagy zsineggel, akár pusztá kézzel is, ha van idő a türelmet igénylő foglalatosságra.

Hegymászó (Mountaineer): Ismered a hegyeken átvezető hágók nehézségeit és veszélyeit és azt, ahogyan ezeket le lehet győzni.

Homály ismerete* (Shadow-lore): Felismerted, hogy van egy homályos szál, mely minden gonoszságot, sötétet és borzalmasat összeköt Középföldén és érzed,

hogy ez a háló évről évre egyre erősebb lesz. A tulajdonság, mely összeköti a bölcseket, és ami egyre nyilvánvalóbbá teszi, ahogy telik az idő. Az Őrzők, akik a Homály elleni küzdelemnek szentelik az életüket, ott építik a tudásukat, ahol tudják.

Kereskedő (Trading): Könnyen megy a tárgyalás, ha árucikkek vagy ismeretek adásáról, vételéről van szó.

Kertész (Gardener): A kert gondozása felébresztette benned a minden növekvő dolog iránti szeretet, és könnyen felismered azokat a növényeket és gyümölcsöket, amik érettek és táplálók.

Kovácmesterség (Smith-craft): Szeretsz mindenféle dolgokat csinálni kalapács és üllő segítségével és sok-sok órát töltöttél már a kohó perzselő tüze előtt. A legtöbb fémből készült holmi értékét pontosan meg tudod becsülni.

Kőfaragó mesterség (Stone-craft): A kövek alakítása, hogy falakat, csarnokokat vagy tornyokat emeljünk belőle, értékes járásság, a legnagyobbra tartott a szakmák között. Meglátod a különböző tulajdonságokat a Középföldén használt építőanyagokban és jól becsülsz hasznukat.

Mesemondó (Story-telling): Mestere vagy a tetteknek és történeteknek az elbeszélésében, ügyesen szövöd a cselekményt és a pusztai tényeket szenvedéllyel, élénken színezed.

Múlt ismerete (Old lore): Ismered a régmúlt korok eseményeinek történetét, hagyományait. Tudásod több forrásból származhat, hiszen lehet, hogy a tűz körül hallottad a meséket, de lehet, hogy poros fóliánsokban olvastad azokat.

Népek ismerete* (Folk-lore): Ismered valamelyest a Szabad népek közösségeinek

hagyományait, szokásait, hitvilágát és történeteit. Talán az utazásaid nyomán, ez a tudás segít az idegenekkel való kapcsolatteremtésben, valami hasznos ismeret felidézésével vagy a megfelelő nyelv felületes ismeretével. A vándorok az úton töltött idő alatt általában felszedik ezt a Jellemzőt.

Növény-ismeret (Herb-lore): Több nép is nagyra tartja Középföldén a növények ismeretét, legyen szó egy fűszer, gyógyító tulajdonságokkal rendelkező növény vagy csak kellemes pipadohány felismeréséről.

Pipázás (Smoking): Mesteri szintre fejlesztetted az úgynevezett pipadohány vagy levél fából vagy agyagpipából való elfüstölését. A művészet gyakorlói azt állítják, hogy megnyugtat, megtisztítja az elmét és nagyban segíti őket a pihenésben, összpontosításban és abban, hogy békésen elbeszélgessenek másokkal.

Terület-ismeret (Region-lore; Anduin ismerete, Bakacsinerdő ismerete): Számíthatsz egy földterülettel kapcsolatos tudásodra, amikor az azon át való vándorutat tervezed.

Tünde-ismeret (Elven-lore): A világ három korának emlékeként a Tünde-ismeret olyan tettek és helyek gyűjteménye, melyek elvesztek már más népek számára. Ismered a tengeren túl élő Tündék ősi nyelvét is.

Tűzrakás (Fire-making): Bármiből, bárhol képes vagy tüzet rakni, ha a szükség úgy kívánja.

Úszás (Swimming): Ügyes úszó vagy, sebes folyókon is át tudsz kelni és kitartóan tudsz úszni.

Megkülönböztető jegyek

A Megkülönböztető jegyek olyan személyiségre vagy testi adottságra vonatkozó jellemzők, melyek lehetnek veled születettek vagy a neveltetésedből fakadóak.

Apró termetű (Small): Feleakkora vagy, mint egy felnőtt ember és mások tekintete könnyen átsiklik feletted. Ez a Jellemző általában a Hobbitoknak jár, ha a "Kis nép" erény választásakor: lásd szabálykönyv 100. oldal.

Barátságtalan (Gruff): Gyakran szótlan és mogorva vagy, de az igazság az, hogy nincs türelmed a többiekhez, jobban szereted elkerülni azokat a beszélgetéseket, amiknek nincs jelentősége. Van, akinek a kiszámítható viselkedésed megbízhatóságot jelent.

Bátor (Bold): Bízol a képességeidben, nem könnyű eltántorítani a célodtól, kész vagy vállalni a veszélyt.

Becsületes (Honourable): Elvek mentén éled az életed, melyek meghatározzák, hogy tisztelettel bánsz másokkal (beleértve az ellenségeidet), megtartod az ígéretet, méltósággal viseled a sorsodat bármilyen körülmények között és igazságosságra törekszel ítéleteidben.

Bosszúszomjas (Vengeful): A legkisebb sérelmet és sértést, de az árulást sem feleded. Kész vagy haragodat sokáig megőrizni és tettelesen elégtételt venni, ha teheted.

Büszke (Proud): Nagyra tartod saját és embereid tetteit és eredményeit.

Derűs (Merry): A lelkedet nem könnyű elkedvetleníteni és a legsötétebb árnyak közt is megtalálod a fényt.

Edzett (Hardened): Egy tapasztalt kalandor természetével rendelkezél. A balsors alaposan megkínzott, szemtanúja voltál sok kegyetlen gaztettnek.

Egyenes (Forthright): A beszéded egyszerű és közvetlen, köntörfalazás nélkül mondd el gondolataidat.

Éles szemű (Keen-eyed): A szemeid élessége túltesz szinte mindenkién.

Életerős (Robust): Egészséges vagy és ritkán gyötör betegség vagy rosszullet.

Eltökélt (Determined): Hogyha kitűzöl magad elé egy célt, fáradhatatlanul törsz felé.

Energikus (Energetic): Erős, életteli és lelkes vagy, ami gyakran átragad a többiekre is.

Fürge (Swift): Gyorsan mozogsz, és hamar cselekszel.

Gyanakvó (Suspicious): Erős hittel valod a régi mondást, miszerint "aki nem bíz, az nem csalódik": ezek szerint a szavak szerint élsz.

Haragos (Wrathful): Könnyen feldühítenek, és ha komolyan felbosszantanak, akkor nem tudod türtőztetni haragodat.

Heves (Fierce): Ha szóval vagy tettel váltják ki vagy csak szükségesnek érzed, szabadjára engeded a kegyetlenebbik oldalad és megmutatod erőszakosságodat.

Jó hallású (Quick of Hearing): Semmilyen neszt nem kerüli el a figyelmedet.

Kalandvágó (Adventurous): A lelked vágyik az új tapasztalatokra és a kihívásokra, különösen, ha azok veszedelmesnek ígérkeznek vagy próbára teszik a képességeidet.

Kecses (Nimble): Mozgásod biztos és fürge.

Kegyess (Merciful): Megbocsájtasz ellenségeidnek és könnyen megesik a szíved másokon, mélyen megindít, ha valakinek a fájdalmát vagy szomorúságát látod.

Kíváncsi (Curious): Az érdeklődő természetedet egészen könnyű felizgatni, különösen olyan dolgokkal, amik nem rád tartoznak.

Körütekintő (Cautious): Minden vállalkozásodban körültekintően jársz el, hiszen tudod, könnyen rosszra fordulhatnak dolgok.

Magas (Tall): Bőven a saját néped tagjai fölé magasodsz.

Megbízható (Trusty): Hűséges és tisztességes vagy, a szavaid biztosítékot jelentenek.

Megfoghatatlan (Elusive): Hogyha úgy döntesz, hogy ne lássanak meg, akkor eltűnsz, mint a kámfor.

Méltóságteljes (Lordly): Megjelenésed és kiállásod tiszteletet és hódolatot vált ki azokban, akik látják.

Nagylelkű (Generous): Szívesen adsz, mindig gondod van mások igényeire is.

Okos (Clever): Találékony és gyors észjárású vagy, gyorsan tanulsz és jók az intuícióid.

Óvatos (Wary): Mindig gondod van a környezetedre, az idegenek beszédére és viselkedésére különösen odafigyelsz.

Önfejű (Wilful): Olyannyira magabiztos vagy, hogy mások tanácsai süket fülekre lelnek.

Őszinte (True-hearted): Mind szavaid, mind tetteid őszinte szándékodat tükrözik.

Pártatlan (Just): Nem csal meg könnyen a külső és általában meg tudod különböztetni a jót a rossztól.

Ravasz (Cunning): Éles az észjárásod és kész vagy kihasználni ennek az előnyeit.

Rendíthetetlen (Steadfast): Biztos vagy vérmérsékletedben és hitedben, a tetteidet szinte mindig csak a magad véleménye befolyásolja.

Rideg (Stern): Szigorú természeted van, és ez megjelenik viselkedésedben, testbeszédedben és szavaidban is.

Szép (Fair): A legtöbb ember szépségesnek tart, még azok is, akik nem a te népedet alkotják.

Szép beszédű (Fair-spoken): A beszéded és a gesztusaid természetes módon kellemesek és tiszteletet keltenek.

Szívós (Hardy): Hosszú órákon át képes vagy dolgozni, sokáig vagy különleges körülmények között tudsz gyalogolni anélkül, hogy pihennél.

Titkolódzó (Secretive): Nem könnyen osztod meg a gondolataidat és a szándékaidat is szereted mások elől elrejtetni, különösen azok elől, akik nem a népedhez tartoznak.

Türelmes (Patient): Lassan veszíted csak el a türelmedet és zokszó nélkül tűröd a bolondokat, a késlekedést vagy egyéb nehézségeket.

Türelmetlen (Eager): Hogyha valami felkelti az érdeklődésedet, izgatott leszel, és nem tudsz türelemmel lenni.

Vakmerő (Reckless): Ritkán gondolsz a tetteid következményeire és nem félsz megtenni, amitől mások tartanak, vagy csak terveznek megtenni.

Zord (Grim): A magatartásod fenyegető és egy durva lélekről árulkodik.