

Harcéri gyakorlat (10) próba sikerességével egyező számú +1 célpont 1 *Mozgást* szabad cselekedetként hajthat végre a következő körében. **3 Kp**

**Taktika:** kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért max. Intelligencia (min. 1) számú célpont +10 KT-t, Max. és Akt. Vét-kap annyi körig, mint Karizma + Harcéri gyakorlat (9) próbájának sikeressége. **4 Kp**

## 9. szint

**Varázsfegyver:** A karakter kiválaszthat egy maximum 4. szintű varázslatot, ami a fegyverét célozza, vagy azt, akit a fegyver megérint. 1 Ichorért képes előhívni a varázslatot a fegyveréből. A pontos paramétereket (célpontok száma, erősség, időtartam) a karakter minden használatkor szabadon meghatározhatja, de annak összköltsége maximum 20 lehet. **5 Kp**

**Mindent bele:** egy jelenetben egyszer, reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért a karakter következő körének végéig +10 KT-t, Akt. és Max. Vét-kap, +5 *Mozgást* és minden Erőnlét, Ügyesség vagy Lelkierő alapú próbadozásához kétszer adhatja hozzá a vonatkozó tulajdonság értékét (min. +2). **4 Kp**

**Cserzett bőr:** a karakter bőre elszíneződik, megkeményedik és +2 Vért-et biztosít a számára. Álcázás próbáinak célszáma +2-vel emelkedik. **4 Kp**

## 10. szint

**Megelőző csapás:** +2 Kezdeményezés. Az első harci körben további +10 Kezdeményezés és +1 főcselekedet. **3 Kp**

**Állóképesség IV:** Egy jelenetben egyszer használható szabad cselekedet. 1 Ichorért a karakter visszakap kő + Erőnlét számú Ép-t. Naponta egyszer, 0 Ép-re kerülve próbadozás nélkül stabilizálódik, és a következő körben 1 Ichorért visszakap Erőnlétével egyező számú Ép-t (min 1). Összesen +4 Max. Ép. **3 Kp**

**Ösztönös célzás:** a karakter nem szenved el a zavaró környezeti hatások (eső, szél, zaj, hő) nyújtotta negatív TávT módosítókat. **3 Kp**

## További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik, amit még nem vett fel.

## Csavargó



Hazátlan vándorok, sikátorokban osonó zsebmetszők vagy nagymenő svindlerok: a csavargók igazán díszes társaság. A társadalmi normákat sutba dobva, és az eszközökben sem válogatva törnek céljaik felé. Talpuk alatt sokszor ég a talaj, vagy épp ők érznek késztetést vándorlásra, így aztán számos vidéket és népet megismernek. Sokszor tesznek szert széleskörű és változatos ismeretekre, anélkül, hogy bármiben elmélyednének.

## Szintenkénti értékek

4 harcérték, 4 ismeretpont és 6 Kp

A csavargók bármely szinten megvásárolhatják a **Fegyverspecialista** és **Fegyvermester** képességeket, valamint a kaszt adott szintjein hozzáférést nyernek a következő képességekhez:

## 1. szint

**Harci reflexek I.:** Reakcióként használható szabad cselekedet. 1 Ichorért a karakter Kezdeményezése +2-vel nő a kör végéig. **1 Kp**



**Útitárs I.:** a karakter választhat egy közönséges állatot familiárisul. A familiáris engedelmeskedik az egyszerű utasításoknak, és harcban a karakter oldalán harcol, ha nem kap az ellenkezőjére utasítást. A karakter a familiáris gesztusaiból, viselkedéséből pontos következtést tud levonni érzelmi állapotára, gondolataira. Mindazonáltal az állat értelme vagy képességei nem változnak. A familiáris halála esetén a karakter a következő kaland előtt új familiárist választhat magának. A familiáris Mágiaellenállása megegyezik a karakterével. **3 Kp**

**Célgás I.:** kiegészítő cselekedet. A karakter következő cselekedetével végrehajtott távolsági támadásához +10 TávT járul. **4 Kp**

## 2. szint

**Lendület visszavonulás:** 1 Ichorért +10 Mozgás maximum annyi körig amennyi az Ügyessége (min.1). Ez alatt az idő alatt nem támadhat és nem tehet ellenséget képességei vagy varázslatai célpontjává. **2 Kp**

**Nyomozás I.:** rejtett információ kiderítésére (pl. titkosírás lefordítása) vagy rejtett dolgok megtalálására (titkosajtó keresés) tett próbáihoz +2-t adhat. **1 Kp**

**Betörő:** Akrobatika és Kézügyesség ismeretei között tetszőlegesen eloszthat két pontot. **1 Kp**

## 3. szint

**Mesterlövés I.:** reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért karakter távolsági támadó fegyverrel elért sebzéséhez hozzáadhatja az Ügyességét. **2 Kp**

**Fedezék:** reakcióként használható kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért öt eltaláló távolsági támadásra reagálva sikeres Erőnlét + Atlétika (5 + célpont Erőnléte + felszerelésének Súlya) próbával maga elé ránthat egy másik, mellette tartózkodó karaktert, így a támadás őt találja el. Minden, a képességre költött Ichorért +2-t kap a próbára. **3 Kp**

**Gyűjtögetés:** Vadonjárás vagy Helyismeret próbáihoz kétszer adhatja hozzá tulajdonságát (min. +2), amikor a természetben élelmet vagy alapanyagokat gyűjt. Az általa gyűjtött alapanyagokból készült mérgek, gyógyszerek és ajzószerke kikeverése -2-vel könnyebb. **2 Kp**

## 4.szint

**Nyom nélkül:** Nyomolvasás/eltüntetés és Vadonjárás ismeretei között eloszthat két pontot. **1 Kp**

**Orvtámadás I.:** nem védekező ellenfelet célzó támadásainak sebzéséhez hozzáadhatja Ügyességét. **2 Kp**

**Kitérés:** szabad cselekedet. 1 Ichorért amennyiben nincs helyhez kötve, Max. és Akt. Vé értékéhez hozzáadhatja az Ügyességének háromszorosát (min. +5) a következő köréig. **3 Kp**

## 5. szint

**Harci reflexek II.:** +3 Kezdeményezés. Reakcióként használható szabad cselekedet: 1 Ichorért a karakter Kezdeményezése +2-vel nő a kör végéig. **1 Kp**

**Mesterlövés II.:** A karakter távolsági támadó fegyverrel elért sebzéséhez mindig hozzáadhatja az Ügyességét. **4 Kp**

**Nyomozás II.:** rejtett információ kiderítésére (pl. titkosírás lefordítása) vagy rejtett dolgok megtalálására (titkosajtó keresés) tett próbáihoz összesen +4-et adhat. **1 Kp**

## 6. szint

**Hátbaszúrás I.:** főcselekedet. Közelharc támadást adhat le. 1 Ichorért, ha *hátról* támad +10 KT. **2 Kp**

**Falkataktika:** a karakter +5 KT-t kap minden az oldalon küzdő szövetséges után, amennyiben ugyanazt az ellenfelet támadták az előző körben. **3 Kp**

**Hát hazudnék én neked?:** Sárm és Mellébeszélés ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

## 7. szint

**Rögtönzés:** reakcióként használható szabad cselekedet. Egy sikertelen támadást vagy próbát követően a 1 Ichorért kap +1 főcselekedetet, de ezzel a főcselekedettel nem ismételheti meg a reakciót kiváltó cselekedetét. **3 Kp**

**Világlátott:** Kultúra és Helyismeret ismeretei között eloszthat három pontot. Kétszer ingyenesen felveheti a *Nyelvtudás* szabad képességet. **2 Kp**

**Célgás II.:** kiegészítő cselekedet. A karakter következő cselekedetével végrehajtott távolsági támadásához +20 TávT járul. **4 Kp**

## 8. szint

**Precíz lövés:** a karakter távolsági támadásainak túlütés küszöbe -10-zel csökken. **2 Kp**





**Csel:** reakcióként használható szabad cselekedet. Sikertelen közelharc támadást követően 1 Ichorért a célpont elszenvedi a karakter közelharc sebzését, úgy mintha a támadás közönséges siker lett volna. **4 Kp**

**Előny:** túlütéseit követően, ha legalább 3 Ép-t sebzett, áldozatai *jelentős hátrányba* kerülnek, amíg legalább 3 Ép-t nem gyógyulnak. **4 Kp**

### 9. szint

**Mágikus lövedék:** a karakter kiválaszthat egy maximum 4.szintű varázslatot, ami a fegyverének lövedékeit célozza, vagy azt, akit eltalál. 1 Ichorért képes előhívni a varázslatot a fegyveréből. A pontos paramétereket (célpontok száma, erősség, időtartam) a karakter minden használatkor szabadon meghatározhatja, de annak összköltsége maximum 20 lehet. **5 Kp**

**Harci reflexek III.:** összesen +5 Kezdeményezés. 1 Ichorért egy Ügyesség alapú próbadobásához kétszer adhatja hozzá Ügyességét (min. +2). A karaktert nem lehet meglepetésszerűen támadni. Reakcióként használható szabad cselekedet: 1 Ichorért a karakter Kezdeményezése +2-vel nő a kör végéig. **4 Kp**

**Felszívódás:** szabad cselekedet. 1 Ichorért a karakter láthatatlanná válik annyi körig, mint Csavargó szintjeinek a száma. Ha egy támadással, képességgel vagy varázslattal célba vesz egy karatkert a láthatatlanság megszűnik. **5 Kp**

### 10. szint

**Hátbaszúrás II.:** főcselekedet. Közelharc támadást adhat le egy ellenfélre. 1 Ichorért, ha *bátulról* támad összesen +20 KT. **2 Kp**

**Útitárs II.:** a karakter familiárisára ezentúl az alábbi szabályok vonatkoznak: A familiáris engedelmeskedik, egyszerű utasításoknak, és harcban a karakter oldalán harcol, ha nem kap az ellenkezőjére utasítást a karaktertől. A karakter és familiárisa között empatikus kapcsolat jön létre, a karakter hozzáfér a familiáris érzelmeihez, és egy kiegészítő cselekedettel irányíthatja is azokat. A karakter képes egyszerű üzeneteket telepatikusan küldeni a familiárisának, és annak érzelmei alapján alapvető információkat kiolvasni. Az empatikus és telepatikus kapcsolathoz a csavargónak érzékelnie kell a familiárist. A familiáris Intelligenciája és Lelkierije +2-vel nő. A familiáris halála esetén a karakter a következő kaland előtt új familiárist választhat magának. **4 Kp**

**Rés a páncélon:** a karakter sebzései ellen nem érvényesül a hagyományos Vértezetség, ha legfeljebb 2-es méretkategóriába tartozó közelharc fegyvert használ. **2 Kp**

### További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik, amit még nem vett fel.